

An Open Source Solution for Education Management - EduXes

**V Master on Free Software Projects Development and
Management 2011-2012**

— Author —

— José Antonio Salgueiro Aquino <info@joseantonio.org> —

—Tutor—

Manuel Rego Casasnovas

December 20, 2012

Copyright

Copyright ©2012 José Antonio Salgueiro Aquino. Some rights reserved. This work is free and is licensed under the conditions of Creative Commons Attribution - Share Alike 3.0 Unsupported license. You can use, distribute and reuse this work if the same license is applied and the author is quoted Full text of the license can be read on <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en>

Acknowledgments

Agradezco toda la ayuda prestada por . . .

Description of the practicum

The main objective of this Master Thesis consist in the development of an mobile application to be used int highschoools by teachers. It could allows teachers to carry on control students attendance, their behavior. Also it permits quick assessment by activity. Teachers would read students reports: weekly and daily assessment, by activity assessments and total marks.

- Name : José Antonio Salgueiro Aquino.
- Birth date: august 5th 1970
- Education: B.Sc. in Fundamental Physics, University of Santiago de Compostela University 1988-1993.
- Address: Marin (Pontevedra). Spain.
- Current position: Secondary School teacher in Technology.
- Working times : (planned) 300 hours. From 6th August, to 30 September, on an eight hours day basis.

Working times (planned): 300 hours.

This application involves several technologies: Java language. Android skeleton application. PhoneGap framework to develop multi-platform applications. JQuery and JQueryMobile to develop mobile oriented applications. JavaScript with Web Databases. Git for version control system. Meetings: One meeting on August: Technologies to be used were stated, work methodologies, first application windows (pages), Android version to be used (2.3.3) because is the most popular. Several emails and gtalk conversations about organization, general problems were written. Teleworking is done. Materials and special equipment used: For main development: Hardware: Intel Quad, 6GiB RAM, 500GiB HD.

Software: Debian Linux Wheezy (testing), Eclipse Juno, JQuery 1.8.1, JQueryMobile 1.1.1, and PhoneGap-Cordova 1.8.1, Android Virtual Manager 2.3.3, Git 1.7.10.4-1. For testing Sony-Ericsson Xperia V mobile phone, with USB cable.

Contents

Copyright	i
Acknowledgments	iii
Description of the practicum	v
1 Introducción (10%)	1
1.1 qué quieres resolver	1
1.2 cómo lo vas a hacer	1
1.3 herramientas conceptuales necesarias	1
1.4 herramientas utilizadas	1
2 Estado del arte (10-20%)	3
2.1 Descripción del problema	3
2.2 Descripción de los trabajos anteriores que se han dedicado a resolverlo . . .	3
3 Objetivo (5%)	5
3.1 Descripción, en un objetivo general, de la finalidad del proyecto.	5
3.2 Descripción de objetivos parciales que se necesitan cubrir para llegar al objetivo final	5
3.3 Descripción de alto nivel de las etapas que sigues en el desarrollo	5
4 Descripción Informática (20-35%)	7
4.1 La base de datos coleccionada (si tiene sentido).	7
4.2 Los algoritmos para el desarrollo de la solución	7
5 Resultados Experimentales (20-35%)	9
5.1 Resultados en forma de tablas, gráficas e imágenes donde se describa cuan- titativa y cualitativamente el funcionamiento de la aplicación	9
5.2 Análisis crítico de los resultados con el objetivo de decidir si el sistema implementado es válido	9

6 Conclusiones y trabajos futuros (5%)	11
6.1 Implementación	11
6.2 Resultados	11
Anexo 1	13
Bibliografía	15

List of Figures

Chapter 1

Introducción (10%)

Aquí harás una breve introducción del problema a resolver. Para ello se habla de:

1.1 qué quieres resolver

...

1.2 cómo lo vas a hacer

...

1.3 herramientas conceptuales necesarias

...

1.4 herramientas utilizadas

...

Chapter 2

Estado del arte (10-20%)

Basándose en artículos, libros, etc. que se os haya facilitado y de otros que estiméis oportuno, se hablará de:

2.1 Descripción del problema

...

2.2 Descripción de los trabajos anteriores que se han dedicado a resolverlo

...

Chapter 3

Objetivo (5%)

3.1 Descripción, en un objetivo general, de la finalidad del proyecto.

...

3.2 Descripción de objetivos parciales que se necesitan cubrir para llegar al objetivo final

...

3.3 Descripción de alto nivel de las etapas que sigues en el desarrollo

...

Chapter 4

Descripción Informática (20-35%)

Para ello describirás:

4.1 La base de datos coleccionada (si tiene sentido).

...

4.2 Los algoritmos para el desarrollo de la solución

...

Chapter 5

Resultados Experimentales (20-35%)

En este apartado deberán quedar reflejados los experimentos realizados. Para ello se mostrarán:

- 5.1 Resultados en forma de tablas, gráficas e imágenes donde se describa cuantitativa y cualitativamente el funcionamiento de la aplicación

...

- 5.2 Análisis crítico de los resultados con el objetivo de decidir si el sistema implementado es válido

...

Chapter 6

Conclusiones y trabajos futuros (5%)

Resumen de los logros principales conseguidos, destacando:

6.1 Implementación

...

6.2 Resultados

...

En futuros trabajos, a partir de una crítica constructiva del trabajo realizado, plantear mejoras y extensiones del mismo.

Anexo 1

Lo relativo al anexo 1 ...

Ejemplos de tratamiento de texto:

Probamos una cita [NC97]

Citamos un libro[Pes03]

Probamos a poner una nota al pié¹

Probando: *cursiva* **negrita** subrayada enfatizar

¹Mi primera nota al pié

Bibliography

[NC97] *Isaac Newton and Naomi Campbell. A re-formulation of gravity with respect to really cool models. Jornal of Funny Physics, 35:39–78, 1997.*

[Pes03] *Mark D. Pesce. Programming Microsoft DirectShow for digital video and television. Microsoft Press, 2003.*