

(Modificar esto de acuerdo con mi proyecto)

Diseño y construcción de base de datos en Java y una aplicación para dispositivos móviles (Android) para el apoyo al área de Ingeniería de Software en compra y venta de material entre los alumnos de la facultad.

Objetivo:

El aporte principal de esta aplicación y la base de datos será para el apoyar a los alumnos, en poder el vender de una manera más fácil su material ciertas materias que hayan cursado previamente, de esta manera se garantiza que todo se encuentre fácilmente en un lugar sin necesidad de ir a grupos de Facebook u otros sitios.

La investigación podría ayudar a comprender y ayudar a los compañeros a vender sus componentes de manera segura dentro de las instalaciones, así como el hecho de que componentes muy caros tengan la garantía de que funcionen.

Será a tiene la idea de implementar tres cosas:

1. Una base datos en Java
2. Una aplicación en Android
3. Una pagina web para que se entere el alumnado

(El objetivo de lo que yo quiero crear)

Definición del problema

Hoy en día, los estudiantes venden su material en sitios como "Ingenieros UNAM", en ciertos grupos de WhatsApp u otra red social, el problema que se nota es que a veces por tantas publicaciones se pierden esos hilos de compra/venta ,por lo cual los alumnos a veces no se enteran de que se vende ese tipo de material que están buscando.

Otro problema que se debe tomar en cuenta es que a veces los alumnos compran material que podría estar defectuoso o ser comprado en un lugar en donde pondría ser expuestos a robo.

Métodos

Scrum es un marco de trabajo para el manejo de proyectos que tienen como fin el desarrollo de productos complejos. Tiene sus orígenes en los campos del manejo del conocimiento, los sistemas adaptativos complejos y la teoría de control empírico de procesos (Ken Schwaber and Jeff Sutherland, 2007, p. 3).

Scrum es el más popular de los métodos ágiles usado frecuentemente en conjunto con Extreme Programming (XP) (Peter Hundermark, 2009, p. 2).

Durante mucho tiempo los desarrolladores se han enfrentado a diversos problemas al momento de realizar una creación de software cualquiera que éste sea, debido a que con lleva un trabajo en equipo y en cadena, desde la definición de tareas, planeación, asignación de personal para la realización de ciertas actividades, entre otras. Entonces ocasiona que el equipo se enfrente a lo siguiente:

- Los entregables tomen demasiado tiempo.
- Los tiempos de desarrollo nunca se cumplan.
- Los cambios son complicados de llevar a cabo y además posponen el tiempo de entrega.
- La calidad disminuye debido a la presión de entrega.
- La moral del equipo decae al estar trabajando bajo presión todo el tiempo y sin dar el tiempo adecuado a detalles de diseño, arquitectura y desarrollo.

Inventario de materias

(Los conocimientos para la tesina)

MATERIAS
Ingeniería de Software
Administración de Proyectos de Software
Administración de proyectos TIC
Bases de datos
Desarrollo de aplicaciones móviles
Programación orienta a objetos

(no modificar el capítulo 1)

Temario

Capítulo I. Introducción

Objetivo.

Objetivo General.

Objetivos Específicos.

Capítulo II. Marco Teórico

(dejamos el marco referencial)

Marco referencial.

(si pongo bases de datos lo uso)

Teoría de SCRUM.

Marco teórico del problema.

Formulación del problema.

Capítulo III. Casos de Uso

Consulta de temas.

Consulta de materias.

Consulta de calificaciones de cada subtema.

Consulta de información de perfil.

Consulta de avances de cada materia.

Capítulo IV. Diseño de la solución

Arquitectura de la aplicación

Diseño de interfaz

Descripción de secciones

Control de versiones.

Capítulo V. Aplicación de la metodología

Implementación y pruebas.

Capítulo VI. Resultados

Escalabilidad.

Plataformas y características de entrega.

Entregables.

Capítulo VII. Conclusiones.

Capítulo VIII. Trabajo a futuro.

Apéndice A. Manual de usuario

Apéndice B. Definiciones

Bibliografía

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

(Llenamos esto)

Fecha de realización	Actividades
1ª semana	● Selección del proyecto de investigación.
2ª semana	● Planteamiento del problema
3ª semana	●
	● Análisis de alcance del problema.
	● Estructuración de la metodología.
4ª semana	● Desarrollo del marco teórico.
5ª y 6ª semanas	● Selección de herramientas a utilizar
7ª , 8ª, 9ª, 10ª	● Proceso de desarrollo de la metodología.

semanas	
11 ^a , 12 ^a , 13 ^a , 14 ^a semanas	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de la aplicación.
15 ^a , 16 ^a semanas	<ul style="list-style-type: none"> ● Avance comparativo de herramientas utilizadas
17 ^a , 18 ^a semanas	<ul style="list-style-type: none"> ● Resultados finales.
19 ^a , 20 ^a , 21 ^a , 22 ^a semanas	<ul style="list-style-type: none"> ● Redacción de la Tesis.