|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Estudiantes investigadores** | | | | | |
| **No.** | **Nombres y apellidos completos** | | **Cédula** | **Programa** | **Jornada** |
| 1 | Stevens Casilimas | | 1.018.441.277 | Desarrollo Full Stack | Noche |
| 2 | Eder Leandro Carbonero | |  | Desarrollo Full Stack | Noche |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  | | | | | |
| **Información del proyecto** | | | | | |
| **Título del proyecto:** | | FozGlapp | | | |
| **Línea de Investigación** | | Universidades amigas del territorio | | | |
| **Palabras clave** | | Social,talleres,noticias,personas. | | | |

|  |
| --- |
| **Formulación de la Propuesta** |
|  |
| **Antecedentes y Justificación** |
| En la actualidad se está analizando la posibilidad de que todo lo que se maneja sea mejorado con aplicaciones a los dispositivos móviles como una estrategia en el mercado muy sofisticada, ya que el usuario se identifica con los aplicativos, consecuentemente todo se tendría a la mano y de fácil acceso para así poder tener presencia en estos dispositivos.  El beneficio para los usuarios, es mejorar sus procesos de actualización e información día a día con esta aplicación la cual genera algo nuevo en el 2018 con fácil accesibilidad para todos los usuarios que se encuentren interesados.  El software desarrollado podrá ser descargado en cualquier parte del país de forma gratuita, Este aplicativo permitirá fomentar la investigación a través del uso de aplicativos de dispositivos móviles y la riqueza técnica generada puede servir de base para en un futuro tener mejores procesos de estimulación y aprendizaje para todos los usuarios. |
| **Identificación del Problema** |
| La situación de la localidad actualmente se evidencia que tanto turistas como personas del sector que visitan la localidad no dejan algo positivo durante su estadía. |
| **Pregunta Problema** |
| ¿Existen mecanismo participativos digitales especializados que vinculen a la población universitaria con la comunidad en general?}  “¿Cómo podemos crear lazos más estrechos entre las universidades y la comunidad de la localidad?” |
| **Objetivo general** |
| Diseñar e implementar una aplicación para dispositivos Android en el marco de la investigación y ejecución de la APP FOZGLAPP para la implementación de acciones de capacitación e información de interés desde los estudiantes para las demás personas. |
| **Objetivos específicos** |
| * Desarrollar una aplicación Android enfocada en capacitación y temas de interés para la sociedad que estará conformada por uno o más módulos de aprendizaje para los interesados. * Generar una base de conocimiento debidamente documentada sobre el desarrollo de la aplicación Android. * Realizar pruebas en diferentes tipos de dispositivos móviles. * Determinar cuáles son los requerimientos mínimos para que las aplicaciones se ejecuten sin ningún problema en dispositivos basados en Android. |
| **Alcances y Limitaciones** |
| El prototipo de módulo web está conformado por los módulos de información de interés, Administración para la administración y control del material suministrado.  Cuenta también con los módulos de noticias, crear usuario y configuración para el control y consulta del material suministrado por las universidades, manejo y formas de acceso a la aplicación. |
| **Metodología de Investigación** |
| Para el desarrollo de la aplicación web se ha elegido utilizar la metodología RUP porque se puede adaptar fácilmente al proyecto que se va a desarrollar, permitiendo un proceso organizado y una buena administración del proyecto, lo que significa la construcción de un buen producto y el cumplimiento de las actividades programadas. |

|  |
| --- |
| **Referencias Bibliográficas** |
| [**https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso\_Unificado\_de\_Rational**](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_Unificado_de_Rational)  [**www.google.com**](http://www.google.com) |