**Índice General**

**Índice General**.........................................................................................................1

**Índice de figuras**.....................................................................................................3

**Índice de cuadros 4**

I. Introducción

II. Capítulo I. Marco teórico

2.1 Programación XP (Extremme Programming)¸AgilUs, o Scrum

* Prácticas básicas
* Todo el equipo
* Planificación del esquema de trabajo
* Iteración de planificación
* Pruebas al cliente
* Pequeños entregables
* Diseño simple
* Programación en parejas
* Pruebas de desarrollo
* Mejora de diseño
* Integración continúa
* Código de la propiedad colectiva
* Codificación standard
* Metáfora
* Desarrollo sostenible
* **¿En qué se diferencia de otras metodologías?**

**3. Seguimiento y control del presente estudio**

**3.1 Proyecto:** Decir que es un proyecto

**3.2 Gerencia del proyecto (dicen que es la gerencia de proyectos)**

**3.3 Metodología de gestión de proyectos a utilizar**

En la metodología dicen que la metodología a utilizar es la metodología del PMI (Project Management Institute),

* 3.3.1 Gestión del alcance del proyecto
* 3.3. 2 Gestión del tiempo
* 3.3.3 Gestión del costo del proyecto
* 3.3.4 Gestión de la calidad
* 3.2.5 Gestión de las comunicaciones

4.Proceso de contratación de personal en las organizaciones

* Búsqueda de personal
* Entrevistas
* Pruebas psicológicas
* Procesos de evaluación
* Propuesta económica al candidato
* ¿Porqué los candidatos aceptan o deciden rechazar propuestas laborales?

5. Sistemas de recursos humanos

6. Portales Web que proporcionan la búsqueda de empleo

* Bumeran.com
* LinkedIn.com
* Computrabajo.com

7. Frameworks de desarrollo Web

8. Sistemas manejadores de contenido

9. Aplicaciones configurables o parametrizables

10. Frameworks de desarrollo Web vs Sistemas manejadores de contenido para crear aplicaciones Web que sean configurables

**Capítulo III. Marco metodológico**

Tipo de investigación

Diseño de investigación

Nivel de la investigación

Unidad de análisis

Población y muestra

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Validez y confiabilidad

Fases de la investigación o procedimiento por objetivos

Operacionalización de los objetivos

Estructura desagregada de trabajo

Cronograma de actividades

Recursos

**7 Consideraciones éticas y legales**

**Capítulo IV. Propuesta de Trabajo Especial de Grado**

**Análisis y propuesta**

4.1 Contexto del problema

Caso de estudio 01: Sistemas de recursos humanos

Caso de estudio 02: Proceso de reclutamiento y selección de personal en las empresas

* Entrevistas
* Evaluación
* Selección
* Propuesta económica
* Manuales de inducción de la empresa

**4.2 Propuesta de TEG**

**4.3 Justificación**

**4.4 Objetivo general**

**4.5 Objetivos específicos**

**4.6 Alcance y limitaciones**

4.6.1 Alcance

4.6.2 Limitaciones

* 1. Tecnologías propuestas
     1. Tecnologías del lado del cliente (Capa de presentación)
        1. HTML 5
        2. CSS3
        3. Bootstrap
        4. JavaScript, Jquery o 1 Framework Javascript como react, nodes, etc
        5. Un framework PHP o un framework en Phyton

4.7.2 Tecnologías del lado del servidor (Núcleo de la aplicación)

4.6.2.1 PHP o Python

4.6.2.2 Funcionalidades del framework PHP o del framework Phyton que seleccionen

**4**.8 Patrones de diseño

5.4.1 Definición

5.4.2 ¿Porqué utilizar patrones de diseño?

5.4.3 Desventajas de utilizar patrones de diseño

4.9 BASE DE DATOS (Decir si vas a utilizar SQL Server, postgreSQL,etc)

5.3.1 Triggers (hablar de si vas a utilizar triggers o store procedures)

5.3.2 Store Procedures (hablar de si vas a utilizar triggers o store procedures)

5.3.3 ¿Porqué postgreSQL, y no SQL Server, Oracle, o MySQL?5.3.4

5.3.4 ¿Porqué no utilizar una base de datos relacional?

5.3.5 ¿Porque no usar un framework de base de datos como Hibernate o Ibatis?

* 1. **Servicios Web**

5.4.1 ¿REST, SOAP, Restful, API rest?

5.4.2 ¿Porqué REST y no SOAP?

5.4.3 Ventajas y desventajas

**6. Pruebas de las aplicaciones**

**6.1 Metodología a utilizar:**TDD(Test Driven Development)

6.1.1 Definición

6.1.2 Historia

6.1.3 ¿Porqué seleccionar TDD?

6.1.4 ¿Cómo se instala?

6.1.5 ¿Cómo se utiliza?

6.1.6 Depurar errores en TDD

6.1.7 Ventajas

6.1.8 Desventajas

**7. Entregables preliminares**

**7.1** Diagrama de casos de uso:

7.2 Diagrama de clases

7.3 Modelo de datos:

7.4 Diccionario de datos

7.5 Manual de instalación

7.6 Manual de usuario

7.7 ¿Por qué no considerar más entregables?

**8. Bibliografía**