

Práctica Profesionalizante III - ISFT N° 151
Tecnicatura Superior en Análisis de Sistemas

Plantilla de propuestas proyectos (2025)

Autor/a:

| | |
|--|--|
| Título | Corresponde al título del producto/servicio. Puede ser ficcional o genérica. 'Hands' |
| Propósito | Es un texto que responde a las pregunta de ¿Para qué haría esto? ¿Qué motivación tiene? ¿Cuál es la intención? Brindar una plataforma complementaria y versátil que, mediante una pizarra transparente interactiva y videoconferencia en tiempo real, facilite la colaboración visual entre usuarios. La aplicación puede integrarse como recurso pedagógico, módulo lúdico dentro de juegos en línea o espacio para el intercambio ágil de ideas y bocetos, ampliando así las posibilidades de enseñanza, entretenimiento y creación remota. |
| Descripción breve | Una descripción general es un texto más orientado al público consumidor del producto/servicio. Debe describir en general qué ofrece y qué es lo que hace en términos generales. Se trata de una aplicación que simula una pizarra transparente e interactiva, en la que dos usuarios pueden conectarse en tiempo real a través de una videollamada. Mediante la detección y localización de manos, cada participante puede interactuar con la pantalla como si fuera un vidrio compartido, permitiendo diseñar de forma colaborativa sobre una misma superficie virtual. Esta herramienta admite múltiples usos, como la creación de diagramas UML, diseño de indumentaria, edición de imágenes o incluso el desarrollar un video juego interactivo entre los usuarios. |
| PON | Establecer y describir si el proyecto responde a la resolución de una problemática, una necesidad y/o oportunidad. Esta sección define el contexto del proyecto. Problema: Identificar un desafío o dificultad que enfrenta un individuo, una organización o una comunidad. Un problema suele estar asociado a una situación no deseada que necesita ser resuelta. Oportunidad: Se refiere a una circunstancia o condición favorable que puede ser aprovechada para crear algo nuevo o mejorar lo existente. Puede surgir como resultado de una necesidad no satisfecha o de un problema que está parcialmente resuelto o que no conforma el estado de su resolución. Necesidad: Es el requerimiento o deseo insatisfecho de un cliente, usuario o mercado. Las necesidades son las bases para desarrollar soluciones que mejoren la vida de las personas o de las organizaciones. El proyecto puede responder a una necesidad y también de puede decir que es |
| Público destino | Especificar para quiénes estaría orientado el producto/servicio. ¿A qué tipo de clientes o usuarios va dirigido el proyecto? ¿Cuál es su perfil? |
| Proyectos relacionados y/o existentes | Aquí se debe efectuar el resultado de una pequeña investigación de proyectos similares relacionados al proyecto que se desea trabajar. Incluir enlaces a los mismos. Efectuar una descripción crítica de porqué lo existente o relacionado no es suficiente. Esto actúa |

| | |
|-----------------------------|--|
| | como una justificación de porqué vale la pena abordar esta propuesta de proyecto y no como una reinención de la rueda. |
| Viabilidad técnica | Aquí se debe detallar si es posible desarrollar el proyecto con conocimientos actuales proporcionados por la carrera. O si se necesita invertir en el aprendizaje de nuevos conocimientos no abordados en la carrera. En tal caso, identificarlos y enumerarlos. |
| Viabilidad comercial | Describir si hay un mercado potencial para este producto/servicio. ¿Existen competidores directos o productos similares? En tal caso, enumerar la característica puntual que hace a esta propuesta única en ese sentido. |
| Casos de uso | Acá se debe detallar en mayor profundidad la idea desde la perspectiva de las funcionalidades esenciales que deberían estar sí o sí presentes en caso de desarrollar la propuesta de proyecto. Enumerar y describir casos de uso esenciales. |
| Expectativas | Acá se debería detallar casos de uso que te gustaría que la idea pueda abarcar en un futuro. |