**PROPUESTA DE PROYECTO DE GRADO**

**INTEGRANTES**

**Xenia Viviana Cadena Díaz 20171099004**

**Nelson Arley Carantón Galeano 20171099005**

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

**BOGOTÁ D.C.**

**MARZO 2017**

**CONTENIDO**

1. TEMA DE INVESTIGACIÓN
2. TÍTULO
3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA
4. JUSTIFICACIÓN INICIAL PRELIMINAR
5. OBJETIVO GENERAL PROVISIONAL
6. HOLOTIPO DE INVESTIGACIÓN
7. POSIBLES FUENTES PARA LA INVESTIGACIÓN
8. RECURSOS A DISPONER
9. BIBLIOGRAFÍA
10. **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Sistema Recomendador apoyado en la gamificación, desarrollo de software con metodologías ágiles y arquitectura moderna.

1. **TÍTULO**

SISTEMA RECOMENDADOR DE LIBROS CON EL USO DE GAMIFICACIÓN MEDIANTE PLATAFORMA WEB CON EL USO DE METODOLOGÍA ÁGIL.

1. **DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Existen muchos sistemas que nos recomiendan una lectura dependiendo de los gustos, pero no hay una forma de recomendación a partir de nuestras lecturas anteriores o nuestra nacionalidad; además estos sistemas alimentan su base de datos a partir de un nicho en común, es por esto que surge la necesidad de un sistema que nos recomiende lecturas a partir de nuestros gustos reales.

1. **JUSTIFICACIÓN INICIAL PRELIMINAR**

A los amantes de la lectura, se les presenta por varias ocasiones el problema de no saber qué libro leer cuando terminan otro, no saben por qué genero seguir si es que quieren seguir por ahí, o no saben cuál libro se acomoda mejor a su perfil. También se presenta el inconveniente que las aplicaciones existentes para recomendar libros, no tienen los incentivos necesarios para atraer al usuario y no dejar que se vaya, es por esto que el combinar la gamificación con un sistema Recomendador, pueden ser útiles a la hora de la fidelización. Además de esto, dejar que el mismo usuario alimente la base de datos, permite ampliar la base de conocimiento del sistema y abrir la mente del usuario.

1. **OBJETIVO GENERAL PROVISIONAL**

Crear un sistema Recomendador apoyado de la gamificación para sugerir al usuario lecturas según sus gustos, mediante la implementación de una metodología ágil y arquitectura liviana.

1. **HOLOTIPO DE INVESTIGACIÓN**

El holotipo de investigación es el Proyectivo del Nivel Comprensivo.

1. **POSIBLES FUENTES PARA LA INVESTIGACIÓN**

Grupo de investigación VIRTUS.

Biblioteca virtual Universidad Distrital.

1. **RECURSOS A DISPONER**

Computador de los ingenieros del proyecto.

Tiempo de integrantes del grupo de investigación VIRTUS.

Internet.

Sistema operativo Windows

Editor de texto Sublime

Motor de Base de Datos No Relacional

1. **BIBLIOGRAFÍA**

[01] Sistema de recomendación turístico grupal, basado en personalidad. PEDRO VARGAS PÉREZ- Universidad de Málaga Revista de Análisis Turístico 2016. ISSN Electrónico 2254-0644

[02] The Potential Of Gamification To Educational Scope, JESUS DÍAZ CRUZADO, YOLANDA TROYANO RODRÍGUEZ – Universidad de Sevilla 2013.

[03] Cómo programar un Agente: JADE, LEAP y JADEX, J. Carbó, Sitio: <http://galahad.plg.inf.uc3m.es/~swagents/material/JADELEAPJADEX.pdf>

[04] T. De Pessemier, T. Deryckere, and L. Martens, Extending the Bayesian Classifier to a Context-Aware Recommender System for Mobile Devices, IEEE, 2010 [24] D. Sainz, Un análisis sobre aplicaciones distribuidas dependientes del context, Sitio: <http://www.sc.ehu.es/acwlaroa/papers/Context_Aware.pdf>

[05] R. Hervás, J. Bravo, G. Chavira, S. Nava, Visualización Pervasiva en Ambientes Inteligentes. Una Aproximación Mediante NFC, Sitio: http://mami.uclm.es/nuevomami/publicaciones/rhervas-UCAMI07-def.pdf

[06] Hong Sun, Vincenzo De Florio, Ning Gui, Chris Blondia, Promises and Challenges of Ambient Assisted Living Systems, 2009, IEEE.

[07] Hong Sun, Vincenzo De Florio, Ning Gui, Chris Blondia,Towards Building Virtual Community for Ambient Assisted Living, 2008, IEEE.

[08] Some Challenges for Context-aware Recommender Systems

[09] Mei-Ling ShyuA, Data Mining Framework for Building A Web-Page Recommender System, IEEE, 2004 [30] C. Ciordas, J. Doumen, An Evaluation Framework for Content Recommender Systems - The Industry Perspective, IEEE, 2010