Este formato está basado, para el desarrollo de Actividades Específicas y/o Servicios.

|  |
| --- |
| **informe final DEL PRACTICANTE** |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  | **UVS-ESPOL** |

**FOR-UVS-14**

# INFORMACIÓN DEL PRACTICANTE

* 1. **Nombres y Apellidos del practicante:** Wellington Andrés Martínez Flores
  2. **Número de matrícula:** 201149761
  3. **Nombre de la carrera:** Ingeniera en Computación
  4. **Correo electrónico:** wmartine@espol.edu.ec
  5. **Número de teléfono:** 0999810449
  6. **Fecha real de inicio de la práctica:** 14/12/2017
  7. **Fecha real de finalización de la práctica:** 31/03/2018

# INFORMACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

* 1. **Nombres y Apellidos del tutor:** Eduardo Murillo Bajaña, M.Sc.
  2. **Correo electrónico:** edmurillob@gmail.com
  3. **Número de teléfono:** 0999082199

# INFORMACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN/EMPRESA

* 1. **Número real de personas como Beneficiarios Directos[[1]](#footnote-1):** 100
  2. **Número real de personas como Beneficiarios Indirectos[[2]](#footnote-2):** 400

* 1. **Área geográfica que cubre la actividad/servicio realizado[[3]](#footnote-3):**

Provincia: Guayas.

Cantón: Guayaquil

Código de la Zona (Escoger del formato FOR-UVS-12): Zona 8

Código del Distrito (Escoger del formato FOR-UVS-12): 09D06

Código del Circuito (Escoger del formato FOR-UVS-12): 09D06C05 (FLORIDA)

Número de Habitantes por Circuito (Escoger del formato FOR-UVS-31): 62,577.00

* 1. **Razón Social de la Organización/Empresa:**

Fundación Children International, Guayaquil

* 1. **Dirección:**

Urdesa Norte Sl 1 Mz 47 Diagonal A La Iglesia De Los Mormones

.

* 1. **Teléfono, Fax, Correo electrónico**

04-2386307

correo@children.org

* 1. **Nombre del Representante Legal de la organización/empresa:** Elizabeth Orellana

* 1. **Nombre de la persona/s responsable/s del seguimiento de la actividad o servicio por parte de la organización/empresa:** Ing. Christian Rivadeneira
  2. **Resumen de la organización/empresa:**

Children International, fundada en 1936, es una organización humanitaria sin ánimo de lucro cuya misión es "producir un cambio real y duradero en las vidas de los niños que viven en la pobreza".1 Su oficina matriz está ubicada en Kansas City, Missouri, EE.UU., y cuenta con 17 agencias en 11 países.

La organización lleva a cabo dicha misión principalmente a través de su programa de apadrinamiento, mediante el cual niños de escasos recursos económicos son unidos con padrinos individuales que desean abordar las necesidades inmediatas y básicas de los mismos. El propósito del programa de apadrinamiento es proporcionar a cada niño beneficios y programas de apoyo – principalmente en las áreas de educación y salud – con el fin de brindarles las herramientas y las oportunidades necesarias para mejorar su situación económica. Entre los beneficios principales se encuentran la atención médica y dental, la asistencia educacional, ropa, calzado y ayuda con la vivienda.

Children International actualmente atiende a más de 335,000 niños de escasos recursos económicos en 11 países alrededor del mundo: los Estados Unidos, México, Guatemala, Honduras, la República Dominicana, Colombia, Ecuador, las Filipinas, India, Kenya y Zambia.

.

# CONTENIDO DEL INFORME FINAL

* 1. **Planteamiento del Problema:**

Deficiencia de servicios TIC’s a niños y jóvenes de sectores marginales de Guayaquil para promover una educación no formal en el ámbito social y financiero.

* 1. **Justificación:**

La importancia del proyecto radica en una mejora de la cobertura de los servicios educativos que ofrece la organización cooperante a través del uso de las TIC’s, haciéndolos más asequibles y participativos para los niños y sus familias. Alrededor de 100 niños y jóvenes se verán beneficiados al culminar este proyecto piloto.

El uso de las TIC’s para la provisión de los servicios educativos se encuentra enmarcado dentro de la línea de acción de la ESPOL: “Ciencia y tecnología al servicio del desarrollo humano”, así como en el objetivo 2 del Plan Nacional del Buen Vivir: “Auspiciar la igualdad, la cohesión, la inclusión y la equidad social y territorial en la diversidad”, debido a que en los programas de la organización cooperante se promueve la educación social y financiera.

En caso de no abordar una solución a esta problemática, muchos de los niños y jóvenes de la organización corren el riesgo de perder la cobertura por parte de organización cooperante, afectando notablemente sus oportunidades de salir del círculo de pobreza en que se encuentran inmersos.

A pesar de que el proyecto se realizará en áreas marginales del sector noroeste de la ciudad, se espera contar con las condiciones mínimas en cuanto a infraestructura tecnológica tales como el acceso a internet y de dispositivos electrónicos, para que los beneficiarios tengan acceso remoto a los servicios educativos propuestos por la Organización.

* 1. **Objetivo General:**

Desarrollar una plataforma informática para proveer de servicios educativos remotos a niños y jóvenes de escasos recursos en el sector noroeste de la ciudad de Guayaquil.

* 1. **Objetivos Específicos:**

1. Realizar un estudio del estado de la técnica y de los requerimientos del sistema.
2. Desarrollar el Modelo del Sistema.
   1. **Actividades Realizadas:**

* Fecha de inicio real de la actividad o servicio: 14/12/2017
* Fecha de finalización real de la actividad o servicio: 31/03/2018
* Total de horas empleadas en la actividad o servicio: 160 horas
  1. **Análisis y evaluación de las actividades o servicios realizados:**

La organización Children Internacional, a lo largo del proyecto nos brindó las facilidades y el personal adecuado para poder levantar los requerimientos de la Plataforma a desarrollar. Se realizaron algunas reuniones tanto con la Directora de la Fundación, la persona encargada del Programa Aflatoun, y el Gerente de Sistemas de todas estas reuniones se pudo analizar y planificar todo el proyecto.

En este punto de levantar requerimientos se pudo poner en practicar los conocimientos adquiridos en la materia de Ingeniería en Software I, donde analizamos y tratamos de entender lo que nuestro cliente necesita en este caso el desarrollo de la plataforma educativa Aflatoun.

Luego obtener y entender todos los requerimientos realizamos la  construcción de la base de datos así como los casos de uso y el modelo entidad relación. Esto no permitió poner en práctica los conocimientos de bases de datos I.

Luego de tener toda la descripción del proyecto a desarrollar realizamos el prototipo tanto del administrador como del juego. En ellos se aplicó conocimiento de la materia de Interacción Hombre Maquina, ya que fue necesario  entender y organizar el flujo del programa así como encontrar la manera más intuitiva de usar ambas aplicación sobretodo la interactiva ya que esta será utilizada por niños.

Para todas estas actividades se invirtió un total de 160 horas por estudiante.

Luego de realizar toda la parte del proyecto, la Fundación Children Internacional se realizó una muestra del proyecto. Ejecutando las siguientes tareas.

* Ultimo avance de la plataforma.
* Detalle del juego Cheftoun.
* Diseño Lógico de la Base de Datos
* Definición de Metodología de Desarrollo
* Definición de Herramientas de implementación
  + Especificación del entorno de desarrollo por niveles
* Deployment de la plataforma a la nube Azure
* Contenido de la Plataforma.
* Ejecución de juegos en tiempo real.
  1. **Conclusiones y Recomendaciones:**

El desarrollo de este proyecto, ha sido de mucho aprendizaje por diferentes puntos. El trabajo en equipo para resolver alguna inquietud que se presente puede llegar a ser solucionado de forma agil.

* 1. **Autoevaluación del Estudiante**

1. **Comprender la responsabilidad ética y profesional**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Criterios** | **Calificación** | | | |
| **Inicial** | **En Desarrollo** | **Desarrollado** | **Excelencia** |
| 1. Dilemas éticos, partes interesadas y sus consecuencias |  |  |  | X |
| 1. Honestidad e integridad en cuanto a principios morales y éticos |  |  |  | X |

1. **Comunicación efectiva**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Criterios** | **Calificación** | | | |
| **Inicial** | **En Desarrollo** | **Desarrollado** | **Excelencia** |
| 1. Comprensión oral y escrita |  |  | X |  |
| 1. Organización de sus ideas |  |  | X |  |
| 1. Argumentación de sus ideas |  |  | X |  |
| 1. Vocabulario |  |  |  | X |
| 1. Comunicación verbal |  |  | X |  |
| 1. Lenguaje corporal |  |  | X |  |

1. **Trabajo en equipos multidisciplinarios**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Criterios** | **Calificación** | | | |
| **Inicial** | **En Desarrollo** | **Desarrollado** | **Excelencia** |
| 1. Considera los roles de todos los integrantes del equipo |  |  |  | X |
| 1. Discrimina el momento pertinente para su participación en el equipo |  |  |  | X |
| 1. Valora las habilidades de sus compañeros vinculadas a la meta del equipo |  |  |  | X |

1. **Resultados de Aprendizaje (de la asignatura/s relacionada al proyecto/actividad/servicio)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Criterios** | **Calificación** | | | |
| **Inicial** | **En Desarrollo** | **Desarrollado** | **Excelencia** |
| Ingeniería de Software I |  |  |  | X |
| Ingeniería de Software II |  |  |  | X |
| Interacción Humano Computador |  |  |  | X |

|  |  |
| --- | --- |
| **ELABORADO POR:** | **REVISADO POR:** |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *Wellington Andrés Martínez Flores*  Estudiante | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *Eduardo Murillo Bajaña, M.Sc.*  Docente tutor de la práctica |

1. Los beneficiarios directos son aquéllos que participarán directamente en el proyecto, y por consiguiente, se beneficiarán de su implementación. (Fuente: <http://www.fao.org/docrep/008/a0322s/a0322s04.htm>). *Información solicitada por el SENESCYT (SNIESE)* [↑](#footnote-ref-1)
2. Los beneficiarios indirectos son, con frecuencia pero no siempre, las personas que viven al interior de la zona de influencia del proyecto. (Fuente: <http://www.fao.org/docrep/008/a0322s/a0322s04.htm>). *Información solicitada por el SENESCYT (SNIESE)* [↑](#footnote-ref-2)
3. *Información solicitada por el SENESCYT (SNIESE)* [↑](#footnote-ref-3)