



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

INFORMACIÓN GENERAL

CARÁCTER DEL PROYECTO	DISCIPLINAR	INTERDISCIPLINAR	MULTIDISCIPLINAR
	SECCIONAL	INSTITUCIONAL	INTERINSTITUCIONAL
SECCIONAL(S)	PEREIRA		
FACULTAD(ES)	INGENIERIA		
PROGRAMA(S)	INGENIERIA DE SISTEMAS		
GRUPO(S) DE INVESTIGACIÓN	OBELIX		
LIDER DEL GRUPO	RAUL GAVIRIA VALENCIA		
VIGENCIA DEL PROYECTO: Desde: Hasta:			
DIRECTOR DEL PROYECTO	JUAN MANUEL CARDENAS	<i>Vo. Bo. de la Propuesta Director Centro de Investigación Facultad</i>	
NOMBRE DEL PROYECTO	SISTEMA DE GESTION VIRTUAL DE PRACTICAS		
NOMBRE SEMILLERO QUE APOYA			

INFORMACIÓN DE LOS INVESTIGADORES DEL PROYECTO

Nombre y Apellido	Identificación	E-mail de contacto	Link CvLAC
MARIA ANGELICA ALZATE ZULUAGA	1004831478	mangelica-alzatez@unilibre.edu.co	
BIRAN GIRALDO MUNERA	1004628846	Brian-giraldom@unilibre.edu.co	
MANUELA ALVAREZ GUARUMO	1093229867	Manuela-alvarezg@unilibre.edu.co	

INTEGRANTES DEL SEMILLERO ADSCRITOS AL PROYECTO

Nombres y Apellidos	Identificación	E-mail de contacto	Link CvLAC



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

--	--	--	--

NOTA: SI SE REQUIERE DE MÁS CASILLAS PUEDE AGREGARLAS.

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DEL PROYECTO **

Macro línea institucional	CIENCIAS TECNOLOGIA E INNOVACIÓN
Línea principal de facultad	DESARROLLO TECNOLÓGICO E INNOVACIÓN
Línea de programa	INGENIERIA DE SOFTWARE
Ejes temáticos	
ÁREAS ACADÉMICAS QUE INTERVIENEN	
Seccionales Indicar el porcentaje de afectación a cada seccional	
Facultades Indicar el porcentaje de afectación a cada facultad	
Programas (Centros de costos) Indicar el porcentaje de afectación a cada centro de costos o programa	
Grupos	
OBSERVACIONES	

** VER PÁGINA WEB DE LA UNIVERSIDAD: INVESTIGACIÓN, LÍNEAS Y MACROLÍNEAS.



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

Haga una caracterización del problema que desea resolver con el desarrollo del proyecto, haciendo especial énfasis en la pertinencia del mismo para la región, las razones por las cuales este debe ser resuelto, indicando el impacto del desarrollo en la sociedad.

La universidad libre seccional Pereira, en su plan de estudios incluye las asignaturas de práctica social y práctica empresarial (de carácter obligatorio) las cuales deben desarrollarse en sexto, noveno y décimo semestre según el programa académicos semestralizado respectivamente, donde se ofrece al estudiante un período de estancia en una empresa, institución o comunidad; en la cual los estudiantes participan en actividades relacionadas con sus carreras, y afianzan los conocimientos adquiridos hasta entonces en sus estudios.

El problema es manifestado inicialmente por la coordinadora del CEIDEUL Pereira y radica en que los profesores, empresarios y estudiantes deben llenar diferentes formatos tales como: acta de matrícula, acta de compromiso, informes mensuales, informe final, certificación de eps, formato de certificado de cumplimiento de la práctica, entre otros además posterior a esto deben ser entregados en el CEIDUL lo cual es muy complicado para muchos de los estudiantes por horarios de trabajo y otras ocupaciones.

El personal administrativo del CEIDEUL debe recibir la documentación anteriormente mencionada por cada uno de los estudiantes en promedio 380 durante cada semestre académico, además debe ser almacenarla en un archivo físico, para proceder a elaborar las vinculaciones contractuales. Este proceso se debe realizar con un promedio aproximado de 150 empresas por semestre, elaborar los acuerdos. También se debe tener en cuenta que los docentes de práctica deben desplazarse hasta las instalaciones del CEIDEUL y realizar periódicamente la revisión de la documentación aportada por cada uno de los estudiantes. Y como consecuencia de este proceso tan dispendioso muchos estudiantes, empresarios, docentes y personal administrativo CEIDEUL presenta inconvenientes a la hora de realizar todo este proceso.

Es por esta razón que surge el proyecto de creación de software para el Centro de Emprendimiento y Desarrollo Empresarial de la Universidad Libre que ha sido propuesto por la Coordinadora Encargada de esta dependencia en Pereira y su objetivo es ofrecer un marco centralizado para facilitar la gestión relativa a las problemáticas mencionadas en las asignaturas de prácticas tanto sociales como empresariales, el cual permitirá cargar a la plataforma desde la documentación requerida así como ofertar plazas y postulación en estas. Será, por tanto, una aplicación web que irá dirigida a todas las partes implicadas en los procesos de prácticas: estudiantes, empresas, tutores académicos y Ceideul.



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

ESTADO DEL ARTE Y/O ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Haga una breve descripción del estado del arte de la investigación relacionada con el problema y su solución.

TALENTOTECA: Disponible en España desde 2008, Talentoteca es una web lanzada por la Fundación Universidad-Empresa para impulsar sus programas de prácticas y otras iniciativas para la incorporación de los jóvenes al mercado laboral. Con el fin de adaptarse a los nuevos tiempos, en septiembre de 2017 esta plataforma presentó sus aplicaciones móviles para iOS y Android, desde donde ofrece becas y contratos en prácticas con una remuneración mínima de 800 euros brutos mensuales.

MI BECA: En 2016, la emprendedora colombiana Diana Martínez lanzó Mi beca, una aplicación para iOS y Android que ayuda a alumnos de España y Latinoamérica a encontrar oportunidades para seguir formándose en el extranjero o tener sus primeras experiencias en el mundo laboral a través de prácticas y becas remuneradas o que, al menos, cubran la manutención y los materiales de trabajo, entre otros gastos. Fuente:

PRIMER EMPLEO: Disponible únicamente para dispositivos Android, PrimerEmpleo tiene un diseño muy simple en el que se muestran, a lo largo de un listado, distintas ofertas de becas, prácticas y trabajos para recién titulados. Se puede echar un primer vistazo a todas las propuestas sin formalizar un registro, pero si alguna de ellas es del interés del usuario, ya se debe crear un perfil y aportar varios datos personales para solicitarla a la compañía que la ha publicado. Además, la configuración de esta cuenta ayuda a personalizar las posteriores ofertas que mostrará la aplicación, ya que uno de los pasos que se deben dar es elegir los “Canales de Empleo” favoritos, es decir, aquellas áreas laborales que se ajustan a la formación del usuario.

Para formalizar las solicitudes, previamente es necesario subir a la *app* el currículum vitae en Word o PDF, que será el documento que podrán consultar las empresas para evaluar la candidatura. A partir de ahí, cuando el usuario seleccione alguna vacante, tan sólo deberá pulsar en el botón “Enviar CV” para aspirar a ella y los reclutadores contactarán con él si lo incluyen en el proceso de selección, de manera muy similar al funcionamiento de cualquier *app* de búsqueda de empleo. Fuente:



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

SPOPA: Sistema de prácticas y pasantías SPOPA es una herramienta web que brinda la Universidad Nacional de Colombia con apoyo de la Dirección Académica Sede Bogotá, que facilita la administración y ayuda a gestionar el proceso de práctica y/o pasantía a todos los roles interesados del proceso.

MARCO TEÓRICO

Haga una revisión bibliográfica de los autores, que brindaran soporte al desarrollo del proyecto, a partir de las principales temáticas establecidas en el marco teórico.

ANGULAR

Angular es un framework de desarrollo para JavaScript creado por Google. La finalidad de Angular es facilitarnos el desarrollo de aplicaciones web SPA y además darnos herramientas para trabajar con los elementos de una web de una manera más sencilla y óptima.

Otro propósito que tiene Angular es la separación completa entre el front-end y el back-end en una aplicación web.

Características positivas: Angular es una solución completa que incluye prácticamente todos los aspectos que puedes necesitar para crear una aplicación cliente en javascript. Esto incluye la generación de vistas, el uso de databinding, las rutas, la organización de componentes en módulos, la comunicación con el servidor...

Características negativas: La curva de aprendizaje se hace un poco dura, sobre todo por la falta de documentación y la elección de nombres, pero luego resulta bastante productivo gracias a cosas como el databinding y el contenedor de inversión de control.

El aspecto más preocupante de utilizar angular es el mismo de utilizar cualquier framework de estas características: te atas mucho a él y asumes un riesgo grande al ligar tu aplicación al destino de angular.



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

METODOLOGÍA XP

ESQUEMA

Metodología XP – Programación Extrema





PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Defina el propósito del proyecto a desarrollar y como este se divide en las metas escalonadas para el desarrollo del mismo

Objetivo general

Desarrollar un sistema de información en el cual permita a los estudiantes, docentes, coordinadora CEIDEUL cargar toda la información requerida para llevar a cabo el procedimiento de las prácticas. Además el sistema contará con una plataforma el cual permitirá a los empresarios ingresar información de sus empresas, subir archivos y ofertar plazas para que los estudiantes se postulen a estas.

Brindando así la posibilidad a los Estudiantes de tener contacto con empresas por medio de la virtualidad ofertando a las diferentes prácticas.

De esta manera se pretende reducir costos de transporte y papelería, haciendo más eficiente el proceso.

Objetivos específicos

- Realizar un análisis de los requerimientos para establecer los alcances y limitaciones del sistema de información
- Seleccionar un modelo de ingeniería de software que esté acorde a los estándares de la arquitectura de un sistema de información
- Diseñar el sistema
- Diseño de la estructura de la base de datos que utilizará la aplicación.
- Diseño de interfaces
- Creación de la base de datos y desarrollo del código necesario de la aplicación



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

MARCO METODOLÓGICO

Haga una breve descripción de la metodología que va a proponer para dar solución al problema del proyecto.

Definición

La metodología XP o Programación Extrema es una metodología ágil y flexible utilizada para la gestión de proyectos.

Extreme Programming se centra en potenciar las relaciones interpersonales del equipo de desarrollo como clave del éxito mediante el trabajo en equipo, el aprendizaje continuo y el buen clima de trabajo.

Esta metodología pone el énfasis en la retroalimentación continua entre cliente y el equipo de desarrollo y es idónea para proyectos con requisitos imprecisos y muy cambiantes.

Características

Se considera al equipo de proyecto como el principal factor de éxito del proyecto

Software que funciona por encima de una buena documentación.

Interacción constante entre el cliente y el equipo de desarrollo.

Planificación flexible y abierta.

Rápida respuesta a cambios

Roles

Cliente: responsable de definir y conducir el proyecto así como sus objetivos.

Programadores: estiman tiempos de desarrollo de cada actividad y programan el proyecto.

Tester: Encargado de Pruebas.

Tracker: Encargado de Seguimiento.

Coach: Entrenador. Su papel es guiar y orientar al equipo.

Big Boss: Gestor del proyecto, gerente del proyecto, debe tener una idea general del proyecto y estar familiarizado con su estado.



PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

ST-INV-02-P-02-F01

Version 1

16/01/2018

Liste en orden alfabético las referencias bibliográficas consultadas para la formulación del presente proyecto.

<http://www.diegocalvo.es/metodologia-xp-programacion-extrema-metodologia-agil/>

AVAL INSTITUCIONAL DEL PROYECTO

DE ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE COMITÉ SECCIONAL DE INVESTIGACIÓN

DIRECTOR DEL PROYECTO	DIRECTOR CENTRO DE INVESTIGACIONES FACULTAD	DECANO FACULTAD
SÍNDICO O JEFE DE PRESUPUESTO (QUIEN HAGA SUS VECES EN LA SECCIONAL)	RECTOR SECCIONAL	PRESIDENTE SECCIONAL

*Espacio exclusivo de la Universidad