



**Universidad Modelo
Escuela de Ingeniería
Ingeniería en Desarrollo de Tecnología y Software
6° Semestre 1er Parcial
Proyectos VI
Mtro. Raúl Ernesto Duarte Beltrán**

**Equipo:
Alum. Vicente Carrera Vázquez
Alum. Ángel Efrén Rosado Santiago
Alum. Andrés Saldaña Pacheco
Alum. Kevin Alexander Vicente Rosaldo**

12 de febrero de 2026

ÍNDICE

Introducción.....	3
Problemática.....	3
Justificación.....	4
Objetivos	4
Explicación del Producto.....	4
Alcances del Producto	5
Requerimientos Funcionales	6
Requerimientos No Funcionales.....	6
Organización del proyecto.....	7
Participantes en el Proyecto.....	7
Roles y Responsabilidades	7
Metodología de Trabajo	8
Características del Proyecto	8
Descripción de Actividades	8

Introducción

En este documento se plantea la idea de un sitio web el cual cumpla con el propósito de darle una plataforma a estudiantes de la Universidad Modelo, esto para que puedan publicar proyectos en los que estén trabajando, y así recibir un apoyo con el cual tengan la capacidad de continuarlos y que estos no caigan en el olvido.

Este sitio web funcionará como una especie de red social, en esta los estudiantes podrán conectar entre sí con estudiantes de otras carreras/áreas, y así poder encontrar aquel talento y apoyo que les falta para mejorar aún más sus proyectos actuales. Se planea que se entregue algún tipo de recompensa (ej. Puntos en diversas materias), para incentivar aún más el apoyo mutuo entre alumnos.

Problemática

En la corta estadía de los alumnos en la universidad Modelo, se ha logrado percibir como muchos proyectos de alumnos emergen gracias a materias como “Proyectos”, la cual promueve que los alumnos durante cada semestre desarrollen un proyecto propio que se pueda presentar en exposiciones como la “Expotrónica”, y caen en el olvido gracias a falta de apoyo o interés.

Es un problema que afecta a futuros y presentes proyectos del semestre actual de todas las distintas facultades y carreras de la universidad. Se determinó que una de las posibles causas de esto será la falta de recursos para sacar a flote un proyecto, ya que estos son usualmente llevados por alumnos de una carrera específica, en donde les pueden faltar la consideración de aspectos que alumnos de otras carreras pueden notar.

Suele resultar común que, pese a que en la universidad diferentes carreras conviven juntas, no se suelen relacionar entre sí, lo que dificulta que exista apoyo mutuo entre estudiantes para sacar a flote los proyectos en los que estén trabajando.

Justificación

En la Universidad Modelo hay muchos estudiantes talentosos y potenciales para crear grandes proyectos que generen avances en el ámbito personal y profesional.

Sin embargo, como buenos ingenieros uno tiene que estar consciente de que la gran mayoría de proyectos requieren de la unión de los talentos de múltiples personas con conocimiento en una gran cantidad de áreas para poder llevar a cabo con éxito.

Muchos de los estudiantes de la Universidad Modelo no conocen desafortunadamente los proyectos que estén realizando otros estudiantes más allá de sus amigos cercanos, sin saber si alguna de estas ideas llenas de potencial ocupa de su talento para realizarse.

Es por esto por lo que se tiene la idea de crear una aplicación o página web desde la cual los estudiantes de la Universidad Modelo puedan compartir sus proyectos y buscar a otros estudiantes que podrían estar interesados en ayudar a sus compañeros, obteniendo experiencia y recompensas por su generosidad y el compartir su talento con sus compañeros.

De esta forma, los proyectos de los estudiantes que parecían ser solo ideas podrán convertirse en una realidad y los proyectos que ya estaban en proceso podrán llegar mucho más lejos con la colaboración de toda la comunidad de la universidad.

Objetivos

General

- Crear una red social donde los alumnos puedan comunicarse y pedir ayuda con respecto a sus trabajos escolares a cambio de recompensas.

Específicos

- Desarrollar una interfaz llamativa y agradable para los usuarios.

Explicación del Producto

El producto consiste en una aplicación o página web desde la cual los estudiantes de la Universidad Modelo puedan compartir a sus compañeros de otras carreras los

proyectos que estén realizando en busca de otros estudiantes que podrían estar interesados en realizar alguna aportación o contribuir con su talento o conocimiento.

El sistema funcionará por medio de post realizados por la comunidad modelista mostrando su proyecto ya sea en forma de blog donde explique las características de este mismo al igual que las cualidades que necesita de otros estudiantes para poder llevar a cabo su idea.

Este servicio estará conectado hasta cierto punto con el servicio de Unimodelo y requerirás de acceder a tu cuenta para poder interactuar con los posts y apuntarte en los proyectos.

Los posts tendrán que supervisar y autorizar la administración de la universidad para ver que estos cumplan ciertos reglamentos y para darle seguimiento al progreso del proyecto y de los estudiantes ajenos al proyecto interesados en ayudar.

Estamos conscientes de que la mayoría de los estudiantes no estaría interesados en invertir parte de su tiempo y energía en ayudar a otros compañeros que ni conoce, es por esto por lo que se pondrá un sistema de créditos virtuales que posteriormente podrán ser canjeados por los estudiantes por puntos extra para las materias que deseen, siempre y cuando tengan autorización previa de la administración de la Modelo.

Alcances del Producto

Este proyecto consiste en un sistema que estará limitado a las instalaciones de la universidad modelo y solo será accesible para usuarios inscritos a la universidad que cuenten con una cuenta Unimodelo, preferiblemente se busca que este sistema este anexo a este servicio.

A pesar de esto, se espera que este sistema funcione de manera que se pueda mostrar a otras universidades o centros educativos para que estos también puedan implementarlo dentro de sus sistemas o crear una versión que permita la comunicación y transferencia de conocimiento entre universidades.

Requerimientos Funcionales

- La página debe dar la opción a los estudiantes de ver los posts de la comunidad mostrando sus características.
- La página debe dar la opción de supervisar los posts que sigan el reglamento de la universidad y así sean autorizados.
- La página da la opción a los estudiantes de crear post en la comunidad.
- La página tendrá una forma de pago por medio de créditos virtuales que podrán ser canjeados por el usuario por puntos extras en materias que se deseen.
- La página debe dar la opción de unirse a un proyecto al que se desee ayudar por créditos.
- La página debe dar la opción a los estudiantes de buscar proyectos de su interés por medio de un buscador o una búsqueda por medio de filtros.

Requerimientos No Funcionales

- La página debe de estar vinculada al servicio de Unimodelo.
- La página debe mostrar el progreso del proyecto a los que administran la página.
- La página debe tener una interfaz llamativa y agradable para los estudiantes.

Organización del proyecto

Participantes en el Proyecto

Nombre	Habilidades y Conocimientos
Vicente Carrera	Desarrollo Frontend y Backend
Ángel Rosado	Desarrollo Frontend y Backend
Andrés Saldaña	Programación Fullstack
Kevin Vicente	Testing y Control de Calidad

Roles y Responsabilidades

Rol	Explicación del Rol	Responsabilidades
Programador	Desarrolla el código del proyecto	Implementar funcionalidades, resolver bugs
Diseñador	Diseña la interfaz de usuario y experiencia de usuario	Crear wireframes, prototipos y diseño visual
Gestor	Coordina las actividades y recursos del equipo	Planificar tareas, asignar responsabilidades, supervisar
Tester	Verifica la calidad del software	Realizar pruebas, reportar errores, asegurar calidad

Metodología de Trabajo

Se utilizará la metodología ágil Scrum para el desarrollo del proyecto. Esta metodología permite adaptarse a los cambios y fomenta la colaboración continua entre los miembros del equipo. Se realizarán sprints de dos semanas, al final de los cuales se revisarán los avances y se planificarán las siguientes tareas.

Características del Proyecto

- **Frontend:** Interfaz de usuario amigable y responsive.
- **Backend:** Gestión de usuarios, proyectos y recompensas.
- **DB:** Base de datos para almacenar información de usuarios y proyectos.
- **API:** Interfaz para la comunicación entre frontend y backend.

Descripción de Actividades

Actividad	Descripción	Resultado
Diseño de la Interfaz	Crear wireframes y prototipos de la interfaz de usuario	Prototipos de la interfaz
Desarrollo del Frontend	Implementar la interfaz de usuario	Interfaz funcional
Desarrollo del Backend	Crear la lógica del servidor y la gestión de datos	Servidor funcional con API
Configuración de la Base de Datos	Diseñar y configurar la base de datos	Base de datos operativa
Pruebas y Control de Calidad	Realizar pruebas de funcionalidad y usabilidad	Reporte de pruebas y corrección de errores