



## **XXV Comunicaciones Científicas y Tecnológicas**

Orden Poster: CT-017 (ID: 1666)

**Autor: Fernandez, Hugo Gabriel**

**Título: GeoUNNE – Aplicación Móvil para el acceso a información georeferenciada de la Universidad Nacional del Nordeste**

Director:

Palabras clave: Aplicación Móvil, Geolocalización, Android, Metodología de software

Área de Beca: Tecnologías

Tipo Beca: Evc - Cin

Periodo: 01/05/2018 al 01/05/2019

Lugar de trabajo: Facultad De Cs. Exactas Y Naturales Y Agrimensura

Proyecto: (11F013) Sistemas de información y TIC: métodos y herramientas.

### **Resumen:**

La Universidad Nacional del Nordeste (UNNE) ha experimentado en los últimos años un crecimiento sostenido en su matrícula; con aproximadamente 12 mil inscriptos para el Ciclo Lectivo 2018. A al ser una institución universitaria de gran envergadura (con sedes en dos provincias); es conveniente que los alumnos conozcan las áreas funcionales, servicios, vías de comunicación, emplazamientos de las distintas dependencias que la conforman, y toda otra información a efectos de reconocer la institución a la que pertenecen desde el momento que se matriculan, y que luego les será de suma utilidad, para su desplazamiento, realización de trámites diversos.

Un principal canal de información es, el sitio Web institucional [www.unne.edu.ar](http://www.unne.edu.ar); allí se difunde información de variada índole. Según las estadísticas, la web ha tenido casi 4 millones de visita entre mayo y julio de 2018.

De acuerdo a las tendencias vigentes se destaca la creciente utilización de Apps (Applications) orientadas a brindar información a grupos específicos de personas, particularmente que puedan estar interesadas en un servicio concreto. Es por ello que se decide mediante la realización de este proyecto, ofrecer un aplicativo funcional mediante la cual se gestione y vincule las distintas dependencias de la Universidad, mediante herramientas de georreferenciación y otros recursos de la Ingeniería del Software.

En este proyecto, el software desarrollado posee las características de aplicativo Híbrido, que utiliza tecnologías emergentes para su optimización tanto desde el punto de vista del diseño, como de la obtención de los datos que presenta.

Para su implementación se utilizaron además herramientas que facilitan la interacción en tiempo real con el usuario.

La metodología específica para desarrollo móvil utilizada en este proyecto es una adaptación de la metodología D3A, la cual deriva de un proceso incremental que implementa características de Scrum, y Kanban.

El ciclo de la metodología D3A adaptada al presente proyecto consta de las siguientes etapas (1: Recolección de requisitos, 2: Diseño rápido, 3: Definición de tareas, 4: Desarrollo del prototipo, 5: Pruebas funcionales)

El aporte principal del producto obtenido es el acceso, la practicidad y la versatilidad de la información puesta a disposición de la comunidad universitaria, en particular para los estudiantes de la Universidad.

Resulta de suma utilidad contar por lo tanto con una Apps que pone en manos de estudiantes, docentes, graduados, entre otros, y a través de dispositivos móviles, una herramienta que agiliza el desplazamiento, la identificación y la ubicación de las áreas que conforman la Universidad.