

El formato de inscripción de proyectos de investigación de los semilleros debe ser completamente diligenciado, para todas las propuestas, los proyectos en curso y los proyectos terminados con los que deseen participar en las convocatorias, tanto internas como externas. Este formato debe radicarse en la Vicerrectoría de Investigaciones para obtener el aval institucional para participar con los proyectos en cualquier evento académico-científico.

Nombre del semillero	SINIS		Código
	Nombres y apellidos del asesor (s)	N° de cédula	Correo electrónico
Asesor temático Carlos Julio Figueroa Vallejo	1065657478	carlos.figueroa@uniremington.edu.co	4
Asesor metodológico Elder Luis de la Ossa Pérez Aldo Adrián Cobos Spitia	1103109146 98615902	elder.delaossa@uniremington.edu.co aldo.cobos@uniremington.edu.co	
NOMBRE DE ESTUDIANTES INTEGRANTES EN EL PROYECTO (Max 4)			
Nombre completo	Cédula	Correo electrónico	
Daniel Stiven Gallego	1007768374	dsgt25@gmail.com	
Brayan Bustamante Reyes	1038141357	brallanbustamnate61@gmail.com	
Estudiante Ponente			
Daniel Stiven Gallego	1007768374	dsgt25@gmail.com	
Brayan Bustamante Reyes	1038141357	brallanbustamnate61@gmail.com	
El proyecto se ha presentado en otros eventos NO			Nombre del evento / Convocatoria
Fase del proyecto Propuesta de Investigación	Mes Marzo.	Año 2022.	Otros
TÍTULO DEL PROYECTO	Implementación de un prototipo - aplicación web-móvil que sirva como recurso tecnológico y puente de comunicación para la población de educación superior del municipio de Caucasia Antioquia.		

Estado del proyecto	Propuesta de Investigación. (P1)		Investigación en curso. (P2)		Investigación terminada. (P3)	X
Facultad (seleccionar)	Área (seleccionar) Ingeniería.		Sub-área			

Ciencias Básicas e Ingeniería		<input checked="" type="checkbox"/> Ingeniería de Sistemas.
-------------------------------	--	---

Nota aclaratoria:

1. La letra en color gris es explicativa y no debe estar en el formato final.
2. Desde el N° 1 (título del proyecto)- hasta el N° 9 (referencias bibliográficas) se debe cumplir con número de páginas máximo: para P1 (propuesta) 2 pág. P2 (en curso) 3 pág. y P3 (terminado) 4 pág.

1. Título del Proyecto:
Implementación de un prototipo - aplicación web-móvil que sirva como recurso tecnológico y puente de comunicación para la población de educación superior del municipio de Caucasia Antioquia.
2. Introducción:
<p>Las aplicaciones web móviles, son un mecanismo fundamental, ya que ofrecen un servicio práctico, para cualquier dispositivo que cuente con un servicio online. Igualmente, a lo largo de los últimos años el uso de este tipo de aplicaciones adaptables a cualquier dispositivo ha aumentado la demanda de los usuarios que se comunican utilizando dichos servicios. Frente a esta necesidad se ha encontrado que surgen muchas preguntas para la ejecución de dicha aplicación, al investigar arduamente sobre la prestación de estos servicios online de comunicación entre instituciones de educación superior, las bases sobre esta información son pocas, por eso se busca una aplicación eficaz que permita la comunicación entre las instituciones de educación superior de Caucasia a partir de uno o varios canales con los diferentes integrantes de cada institución, por eso mismo se crea Topchat, un proyecto que dará acceso a los estudiantes, docentes y demás personal de dichas instituciones. Podrán registrarse y dialogar entre ellos, además de que cada uno tendrá su rol en la aplicación. En cuanto al uso que las personas que interactúen con ella pueden ser varios, estar en el canal global, estar en el canal de cada institución o estar en canales dedicados a temas educativos relacionados con cada institución.</p>
3. Planteamiento del problema y Justificación:
<p><i>“Las aplicaciones web móviles se desarrollan utilizando tecnología web estándar como HTML, CSS y JavaScript. Por tal motivo, el desarrollo, la distribución y las pruebas son relativamente sencillas, siendo una opción a considerar para tener presencia en el escenario de los dispositivos móviles”.</i> (Aguirre, y otros, 2019)</p> <p>“Ahora bien, la implementación de una aplicación de mensajería móvil puede ser un aporte importante para las instituciones de educación superior ya que por medio de un mensaje escrito que llegará directamente al dispositivo móvil de cada usuario de la comunidad educativa, ésta se mantendrá informada en un espacio preciso y prudente”. (Chicaiza, Patricio, Sarmiento, & Adriana , 2013)</p> <p>Al investigar sobre las aplicaciones web-móviles y su uso como salas de chat, se evidencia que la comunidad académica de diferentes centros de educación superior del municipio de Caucasia no</p>

tiene acercamientos que permitan interactuar y discutir contenidos pertinentes de índole universitario. Espacios de esta naturaleza, permiten compartir conocimiento o invitar a realizar actividades.

Investigaciones previamente realizadas pudieron concluir que en la subregión del bajo cauca no hay un modelo sala de chat que permita la comunicación entre universidades y demás instituciones además no se han creado acercamientos entre éstas, algunas de las instituciones de educación superior en la región son: Universidad de Antioquia presente en la región desde 1997; UniRemington en la región desde 2004 y el SENA desde 1984.

Las aplicaciones web-móviles a día de hoy se han convertido en un medio de comunicación influyente en la población actual, ya que su portabilidad es bastante efectiva y son una herramienta fundamental para ofrecer un servicio online además de tenerla disponible en cualquier lugar.

Lo que se pretende entonces, es procurar por el fortalecimiento de las relaciones entre las diferentes instituciones de educación superior y para ello es fundamental que esta aplicación sirva de puente entre ellas y cada una de las necesidades comunes así también como aquellas complementarias que sean útiles a la mejora permanente de la comunidad académica regional. En la confección de la aplicación se indaga sobre servicios de comunicación entre instituciones de educación superior; se nota entonces que una aplicación de este tipo adopta las propiedades de ser una aplicación eficaz que permite la comunicación fluida y óptima entre instituciones. El uso de este canal ayudará a los estudiantes para crear un intercambio de ideas y de paso resolver dudas de índole educativo, además creará sanas prácticas de competencias entre instituciones en tanto se presenta la oportunidad de invitar una a la otra a las diferentes actividades que sean realizadas en sus espacios.

Finalmente, para garantizar la fiabilidad sobre el uso de las salas de chat a las que accedan los usuarios, se pre dispone de limitantes acerca de información ofensiva, de mal gusto y de origen dudoso en general. Para que esto se cumpla se dispone vincular y hacer cumplir la Ley de Habeas Data aplicada a la protección de todos los datos personales del personal que participe en el uso de las salas de chat.

4. Objetivos y específicos:

Objetivo general

Implementar un prototipo de una aplicación web-móvil que sirva como recurso tecnológico y puente de comunicación para la población de educación superior del municipio de Caucasia Antioquia.

Objetivos específicos

- Analizar la relación que existe entre estas instituciones que se encuentran en la población de educación superior del municipio de Caucasia Antioquia.
- Desarrollar los módulos del aplicativo web-móvil que sirva como recurso tecnológico y puente de comunicación para la población de educación superior del municipio de Caucasia Antioquia.
- Consolidar un documento base que sirva de guía para que usuarios futuros visualice el funcionamiento del aplicativo web-móvil

5. Estado del arte de la investigación o referente teórico:

Generalidades al respecto.

La comunicación es una de las herramientas más poderosas utilizada por y entre los humanos, permite entre muchas cosas fortalecer las relaciones personales como base de la sociedad. Desde

eras tempranas, la humanidad ha empleado distintas formas de comunicación y con el pasar de los años, sumado a la fuerte influencia tecnológica, se ha venido sofisticando la forma de hacerlo.

Se le llama "Sala de Chat" a un lugar virtual en internet, donde personas se conectan para charlar con otras personas. La finalidad de estas es muy amplia y adaptable a casi cualquier contexto, desde salas de chat dedicadas al ocio, hasta aquellas más formales llevadas a ámbitos empresariales. (Pichel Luck & Lezcano, 2012)

Orígenes teóricos.

Jarkko Wiz Oikarinen un doctor en Filosofía de origen Finlandés fue el primero en proponer una sala de chat; a él se le atribuye el diseño del primer servidor para chat en el mundo, el cual llamo **tolsun oulu.fi**, este hito de los avances en comunicación ocurrió en el año 1988 y para ello se usaron las instalaciones de la universidad de Oulu, más en particular los laboratorios parte del Departamento de Ciencias de Procesamiento de la Información ; lugar en el que trabaja Wiz Oikarinen y en donde desarrollaba sus investigaciones. Este aporte permitió la socialización y aprovechamiento de la comunicación, a pesar de las distancias, para el intercambio de información instantánea; los primeros resultados se lograron en la década de los 90. En palabras citadas: *No requería previas solicitudes de aceptación para ingresar a un chat, solo se ingresaba y se comenzaba a hablar.*" (Romero, 2020)

Referentes de desarrollos similares.

Unichat, una importante sala de chat española desarrollada como proyecto de grado por un estudiante de la Universidad de Barcelona y que además es uno de los mayores referentes, afirma que *el 94,6% de los ciudadanos de España, usan aplicaciones de comunicación entre usuarios, además se evidencia cómo estas han estado adquiriendo fuerte popularidad en la sociedad. El proyecto también resalta cómo las salas de chat, dejaron de ser un gusto a una necesidad entre los españoles*". (Gómez Nogués, 2019)

Lammia Boucraa, Otro referente, de las salas de chat con fines más serios, titulado TalkApp, ha llevado el uso de salas de chats a ámbitos médicos. Las aplicaciones de esta herramienta fueron puesta a favor de la población en condición de discapacidad; a sus maestros y a sus familiares. De lo que se trata es de hacer uso de los "Chatrooms" para que estos grupos accedan a una rápida atención médica dadas las condiciones que limitan a los pacientes. Estos chats ya contienen la información necesaria y básica de cada paciente, así que les ayuda de antemano llevar un contexto general sobre ellos". (Boucraa, 2020)

Es importante no ignorar el uso que le dan las personas que se comunican a través de estos medios, es por ello que, Lina María Sánchez Ceballos y Alexander Sánchez Upegui, en un artículo titulado, "Usos académicos del chat y estrategias lingüísticas en la comunicación virtual sincrónica", ellos afirman, que los chats para los estudiantes resultan muy beneficiosos, debido que les permiten socializar, resolver inquietudes, recibir apoyo, verificar compromisos y llevar seguimiento de los deberes. Además, proponen que estos espacios deben potenciar las competencias comunicativas de los estudiantes, llevándolos a adquirir habilidades de comunicación asertiva y aplicada de forma distinta en cada contexto. Frente a esto último, Katherine Becerra Cárdenas y Andrés Felipe Reyes Valderrama, en su trabajo de grado titulado Caracterización de los Ejes Comunicacionales en los Chats (Internet), trata de cómo los chats pueden ser categorizados por la temática que manejan, bien sean estos de formales, informales, enviar contenido multimedia, tratar de temas relacionados al desarrollo personal y otros al profesional, etc." (Sanchez Cabellos & Sanchez Upegui, 2010) (Becerra Cárdenas & Reyes Valderrama, 2000, págs. 1-115)

Pese a búsquedas exhaustivas por parte de los investigadores en los diferentes buscadores web científicos, repositorios universitarios y demás recursos online para referenciar el tema sala de chat no se pudo encontrar investigaciones, artículo, libros, tesis, monografías en la región de impacto que sería el Bajo Cauca Antioqueño, por lo que es pertinente desarrollar esta investigación en la región.

Marco legal

Ley No.1341 30 Jul 2009. Determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Decreto 1078 de 2015. ARTÍCULO 1.1.1.1. Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

Ley 1978 de 2019. Decreto único reglamentario sobre el sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

6. Metodología:

Este trabajo es adelantado a través de una investigación de tipo cuantitativa; para ello se tendrá como punto de partida un estudio de tipo descriptivo y un diseño no experimental. La población a impactar es la comunidad de las diferentes instituciones de educación superior en Cauca, departamento Antioquia. En el desarrollo mismo de la aplicación web-mobile Topchat se usarán los métodos **SCRUM** lo que nos permite planificar, ejecutar y supervisar o gestionar todo el proceso del análisis, planeación desarrollo y testing.

Scrum es un marco de trabajo iterativo de incremento para el desarrollo de proyectos, productos y aplicaciones. Estructura el desarrollo en ciclos de trabajo llamados Sprints. Son iteraciones de 1 a 4 semanas, y se van sucediendo una detrás de otra. Los Sprints son de duración fija y terminan en una fecha específica, aunque no se haya terminado el trabajo, y nunca se alargan. Se limitan en el tiempo. Al comienzo de cada Sprint, un equipo multifuncional selecciona los elementos (requisitos del cliente) de una lista priorizada. Se comprometen a terminar los elementos al final del Sprint. Durante el Sprint no se pueden cambiar los elementos elegidos.

7. Resultados

Aplicados cada uno de los instrumentos necesarios para el desarrollo de la sala de chat que serviría para la comunicación entre las diferentes instituciones de educación de la ciudad; se espera que al analizar la relación existente entre éstas y desarrollar los módulos del aplicativo web-móvil, se dé lo siguiente:

Se espera que se dé una consolidación fuerte entre todas estas instituciones.

Se espera que se construya una comunidad que produzca intercambios útiles para la población inter universitaria.

Se espera llegar al 95% de todo el universo inter universitario.

Se espera que la sala de chat sea la primera herramienta de inter consulta entre la comunidad.

Se espera que esta sala de chat sirva canal para la movilidad estudiantil.

8. Conclusiones

Esta investigación gira en torno a encontrar un aspecto importante son las evidencias que dan luz de la situación a nivel de salas de chats entre comunidades educativas de la región.

Una sala de chats enfocado a las entidades de nivel superior ayudaría al crecimiento social; al desarrollo educativo; al intercambio de diferentes puntos de vistas y distintos enfoques; al descubrimiento de nuevos conceptos e investigaciones y al fomento del crecimiento conjunto.

9 Referencias bibliográficas

Referencias

Pichel Luck, M., & Lezcano, J. M. (2012). Las salas de chat y el moderador. 1-14. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/124452/Documento_completo.pdf?sequence=1

Romero, J. (12 de 11 de 2020). *TreceBit Redes Sociales y Tecnologia*. Obtenido de <https://www.trecebits.com/2020/11/12/origen-y-evolucion-de-los-chats-en-internet/#:~:text=De%20uso%20p%C3%BAblico%2C%20fue%20creado,tolsun.oulu.fi%C2%BB>.

Aguirre, V., Ortu, A., Delia , L., Thomas, P., Corbalán, L., Cáseres, G., & Pesado, P. (2019). PWA para unificar el desarrollo Desktop, Web y Mobile. *XXV Congreso Argentino de Ciencias de la Computación*, 1-9. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/90541/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Becerra Cárdenas, K., & Reyes Valderrama, A. F. (2000). CARACTERIZACIÓN DE LOS EJES COMUNICACIONALES EN LOS. *División de comunicación social programa de comunicación social-periodismo*. Obtenido de <https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/5402/TCS01779.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Boucraa, L. (1 de abril de 2020). TalkApp: Desarrollo de una aplicación de chat basada en chatRooms. *Universitat de les Illes Balears*, 1-18. Obtenido de https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/156644/tfm_2019-20_MINF_lbo880_3525.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chicaiza, M., Patricio, R., Sarmiento, V., & A. E. (2013). Mensajería móvil para mejorar la calidad y entrega de información institucional de la Escuela de Ingeniería en Sistemas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato. *Repositorio PUCESA*, 1-151. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/901>

Gómez Nogués, P. (2019). Unichat: aplicacion de chat para Universidades. *TFG EN INGENIERIA INFORMATICA, ESCUELA DE INGENIERIA (EE), UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BARCELONA (UAB)*, 1-11. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2020/tfg_243788/Unichat_chat_para_universidades.pdf

Sanchez Cabellos, L. M., & Sanchez Upegui, A. (30 de mayo de 2010). Usos académicos del chat y estrategias lingüísticas en la comunicación virtual sincrónica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1-26. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194214476002.pdf>

Méndez Álvarez, Carlos Eduardo (2020/09/25) ISBN 978-958-778-660-6 ISBN 978-958-778-661-3 digital. *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN*. Diseño y desarrollo del proceso de investigación en Ciencias empresariales.

Hernández Sampieri, Roberto. *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN* mc graw Hill. Ed. 6

Cronograma de actividades		
Actividad	Fecha inicio	Fecha finalización
Prototipo, casos de uso, definición de herramientas a utilizar	04/02/2022	28/02/2022
Construcción de bases de datos	05/03/2022	25/03/2022
Focus Back-End	03/04/2022	28/07/2022
Testing y Reajustes	04/08/2022	30/09/2022
Focus Front-End	01/10/2022	28/10/2022
Testing y Reajustes	04/11/2022	28/11/2022
Prueba ALFA y BETA	05/12/2022	15/12/2022

Presupuesto

Solo en caso de presentación de proyectos para convocatoria de menor cuantía.

Actividad, material o reactivo	Inversión	Tipo de recurso	
		Efectivo	Especie
1 portátil lenovo intel i5 11va, 8 RAM GB, 512 GB SDD	4.300.000	x	
1 portátil Asus Intel i5 9na, 12 RAM GB, 512 GB SDD	3.400.000	x	
2 licencias Windows 10	1.200.000	x	
Dominio	250.000	x	
Linux Hosting con cPanel	550.000	X	
Gastos varios	600.000	x	
TOTAL	10.300.000		