CATÁLOGO DE TEMAS DE PROYECTOS DE TITULACIÓN PARA ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS
PERÍODO: 2019-B

No.	CARRERA	DOCENTE PROPONENTE DEL PROYECTO	PROYECTO	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	ÁREA DE CONOCIMIENTO	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	No. ESTUDIANTES	EL PROYECTO FORMA PARTE DE PROYECTO PROYECCIÓN SOCIAL (SI / NO)	NOMBRE DEL PROYECTO DE PROYECCIÓN SOCIAL DEL QUE FORMA PARTE	PLAN	ESTADO
1	ASI	ING. VIVIANA PARRAGA MSC.	INTERFAZ DE CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS CISCO PERTENECIENTES A UNA RED	Implementar una interfaz de configuración de equipos CISCO pertenecientes a una red		INGENIERIA DE SOFTWARE	CREACION Y GESTION DEL SOFTWARE	1	NO	NA	NO	DISPONIBLE
2	ASI	ING. VIVIANA PARRAGA MSC.	APLICACIÓN WEB PARA TUTORÍAS ACADÉMICAS	Implementar una aplicación web para tutorías académicas		SISTEMAS DE INFORMACION Y COMPUTACION CENTRADA EN EL HUMANO	COMPUTACION APLICADA A LOS SISTEMAS DE INFORMACION	1	NO	NA	NO	DISPONIBLE
3	ASI	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL QUE BRINDE INFORMACIÓN DE NOTICIAS Y EVENTOS A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS.	El objetivo del presente proyecto es dotar a los estudiantes de la Escuela de Formación de Tecnólogos de una aplicación móvil que les permita la visualización de actividades, eventos, noticias, etc. De esta manera mantener informado a toda la comunidad de la ESFOT.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	2	NO		DESARROLLO	ASIGNADO
4	ASI	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL QUE BRINDE INFORMACIÓN SOBRE ELECTROLINERAS UBICADAS EN LA CIUDAD DE QUITO.	El objetivo del presente proyecto es dotar a la ciudadanía de quito de una herramienta tecnológica que permita la visualización de estaciones de carga para vehículos eléctricos dentro de la ciudad de Quito, para que de esta manera se pueda brindar un mejor servicio debido a la creciente demanda del parque automotor en lo que respecta a vehículos eléctricos.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
5	ASI	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL PARA LA RESERVA DE TAXIS EN LA CIUDAD DE QUITO.	El objetivo del presente proyecto es dotar a la ciudadanía de quito de una herramienta tecnológica que permita la reserva de taxis dentro de la ciudad de Quito, para que de esta manera se pueda brindar un mejor servicio y mejorar la experiencia, retención y fidelización de la ciudadanía		INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
6	ASI	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL PARA LA CONTRATACIÓN DE SERVICIOS PROFESIONALES AUTOMOTRICES EN LA COMPRA Y VENTA DE AUTOS USADOS DE LA CIUDAD DE QUITO.	El objetivo del presente proyecto es dotar a la ciudadanía de una herramienta tecnológica que permita la contratación de profesionales en el área automotriz de la ciudad de Quito, para que de esta manera puedan realizar exámenes automotrices en la compra y venta de autos usados.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
7	ASI / ET	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB QUE BRINDE INFORMACIÓN SOBRE PARQUEADEROS DISPONIBLES DENTRO DEL CAMPUS DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL	El objetivo del presente proyecto es dotar de una herramienta tecnológica que permita brindar información sobre parqueaderos disponibles dentro del campus de la EPN, evitando de esta manera pérdida de tiempo al momento de encontrar un parqueadero disponible.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	Pendiente	NO		DESARROLLO	PENDIENTE
8	ASI	EDWIN SALVADOR	DESARROLLO DE UN SISTEMA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO DE LOS ARTÍCULOS PUBLICADOS EN elcomercio.com	Los medios de comunicación han tenido siempre el poder de dirigir la opinión de las personas, muchas veces según intereses personales, institucionales o políticos. Generalmente, las personas crean un apego a un solo medio de comunicación en lugar de utilizar varios medios para contrastar la información recibida y generar una opión propia sobre alguna situación. Este proyecto tiene como objetivo crear un sistema que sirva como herramienta a las personas que facilite el contraste de información presentada por diferentes medios de información y que analice cual ha sido la tendencia de cada uno de estos medios en diferentes temáticas de interés nacional o internacional a lo largo del tiempo.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	WEB	2	NO			DISPONIBLE
9	ASI	EDWIN SALVADOR	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL QUE FACILITE COMPARTIR VEHÍCULOS A PERSONAS CON RUTAS CERCANAS EN LA CIUDAD DE QUITO	Actualmente, uno de los principales problemas de las ciudades es la movilización; este proyecto tiene como objetivo crear una aplicación móvil que facilite compartir vehículos entre personas que vivan en el mismo barrio o condominios y que tengan rutas similares. La aplicación permitirá que los vecinos compartan sus horarios y rutas diarias y publiquen los espacios que tienen disponibles en sus vehículos y que otros vecinos puedan ocupar esos lugares. Esto causará que los vehículos en la ciudad sean utilizados de una manera más adecuada al transportar a mayor cantidad de personas y por lo tanto podrían tener un efecto de disminución de tráfico.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	APLICACIONES PARA MÓVILES	2	NO			DISPONIBLE
10	ASI	EDWIN SALVADOR	DESARROLLO DE UN SISTEMA QUE PERMITA AUTOMATIZAR EL PROCESO DE GRADUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESFOT	El proceso de graduación para los estudiantes de la ESFOT actualmente carece de un control adecuado de tiempos de entrega y genera varios problemas de comunicación entre estudiantes, profesores y autoridades. Este sistema tiene como objetivo automatizar este proceso y gestionar los recursos necesarios como plan de proyecto, comentarios, correcciones, documento de titulación, recordatorios de tiempos de entrega, envío de notificaciones por correo electrónico y brindar un canal de comunicación más eficiente.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	WEB	2	NO			DISPONIBLE

11	ASI	EDWIN SALVADOR	DESARROLLAR UN SISTEMA WEB PARA LA ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS ORGANIZADOS POR LA FUNDACIÓN InConcerto	La fundación InConcerto organiza varios eventos de música clásica durante todo el año en lugares poco usuales del país y tiene su evento principal llamado Música Ocupa que tiene lugar durante el mes de junio. A pesar de la complejidad de la gestión de logística de los eventos, actualmente, la fundación realiza toda esta organización utilizando hojas de Excel lo cual es poco adecuado ya que esto genera dificultad en la comunicación del equipo organizador y muchas veces pérdida de información clave. El proyecto tiene como objetivo automatizar las tareas de organización para cada evento, las cuales incluyen: • Gestión de artistas invitados: Los artistas son nacionales e internacionales por lo que se debe llevar el control de compras de pasajes, tiempos de llegada y salida, observaciones de alimentación especiales, transporte, etc. • Gestión de hospedajes: Se debe coordinar donde se hospedan los artistas invitados cada años o evento teniendo en cuenta los horarios de entrada y salida de los artistas con el fin de optimizar los gastos. • Gestión de auspicios: La fundación cuenta con varios auspicios, entre los cuales están hostales y hoteles, alimentación, transporte, lugares para conciertos y auspicios directamente económicos para cubrir los gastos de los eventos. Se debe llevar un control detallado de los auspicios con los que se cuentan cada año para poder utilizar los recursos de la mejor manera. • Gestión de espacios para conciertos: La fundación está constantemente en búsqueda de espacios poco usuales para ofrecer conciertos. Se debe llevar un control de estos espacios para facilitar la organización de cada evento. Adicionalmente, la fundación no cuenta con medios adecuados para la difusión de sus actividades ni un medio de comunicación directo con las personas interesadas en sus eventos.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	WEB	2	SI	Fortalecimiento tecnológico para la Fundación InConcerto		DISPONIBLE
12	ASI	IVONNE MALDONADO	DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MOVIL PARA LA GESTIÓN DE CLASES EN LOS LABORATORIOS DE TIC´S DE LA ESFOT	El objetivo del presente proyecto consiste en desarrollar e implementar una Aplicación Movil para la gestión de clases en los laboratorios de TIC´s de la ESFOT	Para el desarrollo del presente proyecto en primera instancia la Aplicación tendrá la posibilidad de llevar un seguimiento ordenado sobre el control del uso de los laboratorios por parte de los docentes, con el cual cada docente registrara la asistencia a la catedra impartida, tomar la debida asistencia de los estudiantes y observaciones que pueden ocurrir antes durante y finalizada la clase impartida. Finalmente, una vez desarrollado la respectiva Aplicación esta debe estar operativa para que cada docente pueda tenerla en su dispositivo movil.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
13	ASI	IVONNE MALDONADO	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB PARA EL MANEJO CONTABLE Y FACTURACIÓN PARA LA MICRO EMPRESA INDUSTRIAL IMM	El objetivo del presente proyecto consiste en desarrollar un sistema web que permita el manejo contable y la facturación de la micro empresa Industrial IMM	El sistema web permitira manejo de cuentas por pagar y cuentas por cobrar. Permitira la realización de facturación electronica.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
14	ASI	IVONNE MALDONADO	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN DE CITAS ODONTOLÓGICAS EN LA EPN	El objetivo del presente proyecto consiste en desarrollar una Aplicación Movil para la gestión de citas odontologicas en la EPN	La aplicación movil permitirá a los estudiantes de la EPN tomar una cita sin tener que acercarse al centro medico, desde su telefono celular en función a la disponibilidad existente.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	1	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
15	ASI	JUAN PABLO ZALDUMBIDE PROAÑO	DESARROLLO DEL SISTEMA DE SALUD PARA EL DISPENSARIO MÉDICO DE LA EMPRESA DILIPA.	Desarrollar el sistema de salud para el dispensario médico de la empresa Dilipa.	Dilipa Cía. Ltda. es una empresa comercializadora de útiles escolares, suministros de oficina, artículos de bazar, libros y tecnología. Cuenta en la actualidad con 9 sucursales, distribuidas en las ciudades de Quito, Santo Domingo, Portoviejo e Ibarra. El proyecto o sistema de salud brindará una herramienta tecnológica basada en los principios de la informática clínica, siendo un soporte importante para el dispensario médico de la empresa Dilipa y para quienes lo conforman, siendo beneficiarios directos el doctor y su asistente, así como los empleados de dicha empresa que hacen uso de este servicio. Se busca establecer los parámetros que abarcan las fichas y consultas médicas, así como el manejo de fármacos dentro de la empresa, cuyos aspectos se reflejen en el sistema de manera fiel a como se ven en el proceso actual de manejo de esta información.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	1	NO	N/A		ASIGNADO Estudiante: Jazmín Villamarín
16	ASI	JUAN PABLO ZALDUMBIDE PROAÑO	DESARROLLO DEL MAPA VIRTUAL Y DIGITALIZADO DE LA EPN PARA FORTALECER EL PROYECTO SMART CAMPUS	Desarrollar el mapa virtual digitalizado de la EPN para fortalecer el proyecto SMART CAMPUS	El proyecto es la creación de una aplicación multiplataforma (android, iOS) que contenga mapa(s) en el cual estarán registrados todos y cada uno de los laboratorios y las aulas del campus, de esta manera cualquier estudiante puede localizar sus aulas y laboratorios. El proyecto además incluye el levantamiento de información en una base de datos NoSQL y RDBMS.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	1	NO	N/A		DISPONIBLE
17	ASI	JUAN PABLO ZALDUMBIDE PROAÑO	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL INTERACTIVA PARA FORTALECER EL CONOCIMIENTO Y PRÁCTICAR PARA LOS EXAMENES "SER BACHILLER"	Desarrollar una aplicación interactiva para fortalecer el conocimiento y práctica para los examenes "ser bachiller"	El proyecto es la creación de una aplicación multiplataforma (android, iOS) que permita a los estudiantes prepararse para el examen "ser bachiller" de una manera interactiva.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	1	NO	N/A		DISPONIBLE
18	ASI	JUAN PABLO ZALDUMBIDE PROAÑO	DESARROLLO DE UN SISTEMA DE RECOMENDACIONES DE LUGARES DE COMIDA BASADO EN RESEÑAS DE REDES SOCIALES EN UN AMBIENTE DE BIG DATA	Desarrollar un sistema de recomendaciones de lugares de comida basado en reseñas de redes sociales en un ambiente de BIG DATA	El proyecto consiste en la creación de un sistema que permita analizar automáticamente los datos recopilados en redes sociales, dicho sistema recomendaría los restaurantes dependiendo de los gustos del usuario	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	1	NO	N/A		DISPONIBLE
19	ASI	JUAN PABLO ZALDUMBIDE PROAÑO	DESARROLLO DE UN SISTEMA DE SONDEO POLITICO BASADO EN ANALISIS DE SENTIMIENTOS DE REDES SOCIALES	Desarrollar un sistema de sondeo político basado en análisis de sentimientos de redes sociales	El proyecto consiste en el desarrollo de un sistema que recopile datos de temas políticos en Ecuador y nos permista crear estadísticas automáticas sobre los candidatos locales.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	2	NO	N/A		DISPONIBLE
20	ASI	RICHARD RIVERA	DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO RPG CON UNREAL ENGINE	El objetivo del proyecto consiste en utilizar Unreal Engine, para desarrollar un videojuego del tipo role-playing game RPG, utilizando el sistema de scripting visual Blueprints y C++ para el desarrollo. El juego tendrá los típicos elementos de un RPG como el entorno virtual, misiones, progresión, niveles.		CIENCIAS Y METODOLOGÍAS DE LA COMPUTACIÓN	MODELADO Y SIMULACIÓN	2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
21	ASI	RICHARD RIVERA	GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN Y FUNCIONAMIENTOS DE UN SISTEMA DE ANALISIS DE MALWARE PARA UN SECURITY OPERATION CENTER (SOC) EMPRESARIAL.	El objetivo del proyecto consiste en realizar una guía sistematizada del proceso de implementación y utilización de una plataforma de análisis de malware y sistios web, basada en software libre, la cual permita generar reportes de los análisis, así como almacenar esta información generando un entorno de BigData que permita obtener conocimiento de esa información para detectar posibles amenazas en una empresa.		COMUNICACIONES Y SEGURIDADES	COMPUTACIÓN APLICADA A LAS COMUNICACIONES Y SEGURIDADES	1 o 2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
22	ASI	RICHARD RIVERA	ANÁLISIS DE TRÁFICO DE LA CIUDAD DE QUITO MEDIANTE CLASIFICACIÓN DE TWEETS	El objetivo del proyecto consiste en obtener datos mediante el API de twitter para clasificar los tweets que correspondan al tráfico de la cuidad de Quito mediante un modelo de clasificación, para determinar el tráfico en tiempo real.		CIENCIAS Y METODOLOGÍAS DE LA COMPUTACIÓN	MACHINE LEARNING	1 o 2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
23	ASI	RICHARD RIVERA	**(PROYECTO URGENTE):** AUTOMATIZACIÓN DE UN ESTUDIO DE EMPLEABILIDAD Y OFERTAS LABORABLES EN EL ECUADOR PARA MAESTRÍAS TECNOLÓGICAS DE LA ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS.	El objetivo es realizar un estudio de empleabilidad automático, creando un crawler con Python y Selenium que objtenga información de los portales de empleo mas usados en el Ecuador, y que permita analizar las tendencias de empleo.		COMUNICACIONES Y SEGURIDADES	TEMAS PROFESIONALES Y SOCIALES	1 o 2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE

24	ASI	RICHARD RIVERA	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN DE CONDOMINIOS.	El objetivo del proyecto es ofrecer un servicio tecnológico para la gestión de condominios, urbanizaciones y edificios. En el que se permita automatizar los procesos administrativos, financieros, de reportes, comunicaciones e incidencias de los vecinos para mejorar su convivencia.		INGENIERÍA DE SOFTWARE	CREACIÓN Y GESTIÓN DEL SOFTWARE	1 o 2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
25	ASI	RICHARD RIVERA	ANÁLISIS DINÁMICO DE RANSOMWARE	El objetivo del proyecto es realizar el análisis dinámico y estático de 1000 muestras de ransomware. Para clasificarlos en familias, encontrar patrones comúnes que permitan crear firmas para mejorar la detección de este tipo de malware.		COMUNICACIONES Y SEGURIDADES	COMPUTACIÓN APLICADA A LAS COMUNICACIONES Y SEGURIDADES	1 o 2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
26	ASI	RICHARD RIVERA	ESTUDIO DEL ESTADO DE LA SEGURIDAD DE LOS DISPOSITIVOS IoT EN ECUADOR.	El objetivo del proyecto es crear una herramienta de software que permita analizar los dispositivos del Internet de las cosas (IoT) en el rango de IPs del Ecuador, para realizar un análisis de seguridad e identificar las vulnerabilidades que estos presentan, y proponer las posibles soluciones a estas brechas de seguridad de los dispositivos de IoT. Los cuales tendrán un gran incremento con la inaguración del metro de Quito.		COMUNICACIONES Y SEGURIDADES	SEGURIDAD Y PRIVACIDAD	1 o 2	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
27	ASI	A. LLUMIQUINGA	IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA PARA LA ADMINISTRACIÓN DE INMUEBLES ARRENDADOS.	Implementar un sistema informático para la administración de inmuebles arrendados.	La administración de inmuebles arrendados conlleva realizar la planificación, organización, dirección y control de varias actividades, entre ellas: el seguimiento del pago de las mensualidades, el registro de novedades, las solicitudes de mantenimiento, el registro de los contratos, etc. El sistema debe tener la capacidad de permitir el ingreso de datos, emitir alertas de cumplimiento de plazos del pago de los cánones de arrendamiento, hacer el seguimiento del cumplimiento de las solicitudes de mantenimiento y demás que el propietario de los inmuebles requiera.	CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	BASES DE DATOS	1	NO	NO	NO	DISPONIBLE