



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



No.	CARRERA	DOCENTE PROPONENTE DEL PROYECTO	PROYECTO	OBJETIVO DEL PROYECTO	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	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
2	ASI	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN DE PEDIDOS EN RESTAURANTES DE COMIDA	El objetivo del presente proyecto es dotar a los locales de comida de una herramienta tecnológica que permita la gestión de toma de pedidos, promoción de ofertas, novedades de productos y servicios, para que de esta manera se pueda brindar un mejor servicio y mejorar la experiencia, retención y fidelización de los consumidores.		Ingeniería de Software	Creación y Gestión del Software	2	NO		DESARROLLO	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	1	NO		DESARROLLO	DISPONIBLE
4	ASI	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL PARA LA INFORMACIÓN DE RUTAS DEL TRANSPORTE ESTUDIANTIL DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL.	El objetivo del presente proyecto es desarrollar una herramienta tecnológica que brinde información a la comunidad política sobre las rutas de todos los autobuses que cuenta actualmente la EPN, para que de esta manera toda la comunidad política tenga una forma mucho más fácil y amigable de encontrar información relevante como: rutas, imágenes, horarios, trayectoria, capacidad, unidades disponibles, etc.		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 INFORMACIÓN DE COMEDORES ALEDAÑOS A LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL.	El objetivo del presente proyecto es desarrollar una herramienta tecnológica que brinde información a la comunidad política sobre comedores aledaños a la Escuela Politécnica Nacional, para que de esta manera toda la comunidad política tenga una forma mucho más fácil y amigable de encontrar información relevante como: comedores, menús, horarios, precio, ubicación, calidad de servicio, etc.		Ingeniería de Software	Creación y Gestión del Software	2				
6	ASI	BYRON LOARTE	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y APLICACIÓN MÓVIL PARA LA CONTRATACIÓN DE SERVICIOS TÉCNICOS Y PROFESIONALES EN EL HOGAR.	El objetivo del presente proyecto es desarrollar una herramienta tecnológica que brinde información a la ciudadanía en general sobre los servicios que pueden ofrecer técnicos y profesionales en determinadas áreas del hogar. Brindando oportunidades de trabajo flexible a todos aquellos profesionales que cuentan con las habilidades adecuadas, experiencia, esfuerzo, y buscan una oportunidad para mostrar sus capacidades.		Ingeniería de Software	Creación y Gestión del Software	2				
7	ASI	IVONNE MALDONADO	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL DE GEOLOCALIZACIÓN DENTRO DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL	Desarrollar una aplicación móvil de geolocalización dentro de la Escuela Politécnica Nacional	La aplicación móvil permitirá a los visitantes de la Escuela Politécnica Nacional poder movilizarse con facilidad a los distintos sitios del Campus "Rubén Orellana", trazando el recorrido para llegar al lugar que estos deseen desde donde se encuentren, proporcionándole todas las posibles rutas a su destino y guiándolo en el transcurso de su camino.	Ingeniería de Software		2				
8	ASI	IVONNE MALDONADO	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA EL REGISTRO DE CLASES Y CONTROL DE ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESFOT.	Desarrollar una aplicación móvil para el registro de clases y control de asistencia de los estudiantes de la ESFOT.	La aplicación móvil mostrará al profesor el listado de sus estudiantes de acuerdo a las respectivas materias, permitiéndole controlar la asistencia de los mismos a sus clases. Además, le permitirá el ingreso del tema dictado en clase.	Ingeniería de Software		2				
9	ASI	IVONNE MALDONADO	DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN DE COMBINACIÓN DE HORARIOS DEL CEC-EPN	Desarrollar un Sistema Web para la gestión de combinación de horarios del CEC-EPN	Actualmente para lograr realizar una combinación de horarios, cuando un estudiante toma inglés y este horario se le cruza con algún horario de clases, es necesario llevar impreso el horario solicitado para realizar el trámite. El sistema web mostrará tanto el horario de clases del estudiante (de la carrera como del curso de inglés) de manera que se pueda realizar la combinación de acuerdo a las horas disponibles del estudiante y del curso de inglés.	Ingeniería de Software		2				
10	ASI	IVONNE MALDONADO	DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN DE LIBRETAS DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES PARA LA ESFOT	Desarrollar e implementar un Sistema Web para la gestión de libretas de prácticas pre-profesionales para la ESFOT	El desarrollo del presente proyecto estará dividido en dos fases, en primera instancia el Sistema Web tendrá la posibilidad de realizar una adecuada gestión de cada una de las libretas de prácticas pre-profesionales que los estudiantes de la ESFOT deben presentar como requisito previo a la obtención del Título de Tecnólogo. Para que de esta manera el proceso que conlleva sea de forma ágil y oportuna. Una vez desarrollado el Sistema Web, el mismo debe estar al cien por ciento operativo para que pueda ser gestionado desde cualquier lugar por estudiantes, tutores y personal administrativo de la ESFOT a cargo del seguimiento de las libretas de prácticas pre-profesionales.	Ingeniería de Software		2				
11	ASI	Juan Pablo Zaldumbide Proaño	DESARROLLO DEL MAPA VIRTUAL DE LA EPN VIRTUAL UTILIZANDO REALIDAD AUMENTADA PARA LA LOCALIZACIÓN DE AULAS Y LABORATORIOS EN EL CAMPUS.	Desarrollo del Mapa virtual con realidad aumentada para la localización de aulas y laboratorios de la EPN	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	Ingeniería de Software	creación y Gestión de Software	2	NO	N/A		DISPONIBLE
12	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 recomendará los restaurantes dependiendo de los gustos del usuario	Ingeniería de Software	Creación y Gestión de Software	1	NO	N/A		DISPONIBLE
13	ASI	Juan Pablo Zaldumbide Proaño	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA TRADUCCIÓN DE ESPAÑOL A KICHWA Y VICEVERSA	Desarrollar una aplicación móvil para la traducción de ESPAÑOL a KICHWA y viceversa	El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación móvil Android que me permita traducir entre las dos lenguas.	Ingeniería de Software	Creación y Gestión de Software	2	NO	N/A		DISPONIBLE

14	ASI	Richard Rivera	DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO RPG CON UNREAL ENGINE	Desarrollar un videojuego del tipo role-playing game, utilizando Unreal Engine.	El proyecto consiste en utilizar Unreal Engine para desarrollar un videojuego del tipo role-playing game, 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, etc.	Ingeniería de Software	Entornos virtuales	2	NO	N/A		
15	ASI	Richard Rivera	GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN Y FUNCIONAMIENTOS DE UN SISTEMA DE ANÁLISIS DE MALWARE PARA UN SECURITY OPERATION CENTER (SOC) EMPRESARIAL.	Realizar una guía de implementación detallada de una plataforma de análisis de malware y sitios web maliciosos, para la implementación en el SOC de empresas de tecnología o Centros de Investigación de Seguridad Informática.	El proyecto consiste en realizar una guía sistematizada del proceso de implementación y utilización de una plataforma de análisis de malware y sitios 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.	Seguridad Informática	Análisis y clasificación de malware	1 o 2	NO	N/A		
16	ASI	Richard Rivera	ANÁLISIS DE TRÁFICO DE LA CIUDAD DE QUITO MEDIANTE CLASIFICACIÓN DE TWEETS	Realizar un modelo de clasificación de tweets para determinar el tráfico de la ciudad de Quito en tiempo real	El proyecto consiste en obtener datos mediante el API de twitter para clasificar los tweets que correspondan al tráfico de la ciudad de Quito mediante modelos de aprendizaje, para determinar el tráfico en tiempo real.	Ciencias de la Computación	Bases de Datos	1	NO	N/A		
17	ASI	Edwin Salvador	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL QUE FACILITE EL REPORTE DE LUGARES CON DIFICULTADES DE MOVILIDAD O ACCESIBILIDAD PARA LOS CIUDADANOS DE QUITO					2				
18	ASI	Edwin Salvador	DESARROLLO DE LA APLICACIÓN MÓVIL QUE PERMITA EL AUTO APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ECUADOR PARA NIÑOS					2				
19	ASI	Edwin Salvador	DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB QUE PERMITA REALIZAR SIMULACIONES DEL EXAMEN SER BACHILLER PARA EL PROGRAMA CLAVEMAT DE LA EPN.					1				