**Project Charter G4**

**(Acta de Constitución del Proyecto)**

**I. Información General**

| **Nombre del Proyecto** | Plataforma educativa con asistente virtual y autoevaluación AI | **Fecha de Preparación** | 4 de Abril de 2024 |
| --- | --- | --- | --- |
| **Usuarios:** | Docentes y alumnos | **Fecha de Modificación:** | 19 de Abril de 2024 |
| **Preparado por:** | Jefe de Proyecto | **Autorizado por:** | --- |

**II. Propósito del Proyecto (descripción del producto o servicio)**

El propósito del proyecto es mejorar la eficiencia en el proceso de evaluación educativa al integrar tecnología de inteligencia artificial para ayudar a los docentes en la revisión de exámenes y la evaluación de desempeño de los estudiantes. Esto se lograría mediante la creación de una plataforma educativa que permita el ingreso de rúbricas de evaluación por parte del profesor y la generación de autoevaluaciones por parte de un asistente virtual implementado con IA. El objetivo final sería agilizar el proceso de evaluación, proporcionar retroalimentación automática a los estudiantes y permitirles revisar sus calificaciones de manera rápida y precisa.

**III. Objetivo del Proyecto**

| **Metas de la Organización//E** | **Objetivos del Proyecto** |
| --- | --- |
| Implementar exitosamente la plataforma educativa con asistente virtual en al menos un entorno educativo piloto dentro de un plazo determinado. | Implementar un sistema automatizado de ingreso y de rúbricas y criterios de evaluación por parte de los docentes. |
| Asegurar la adopción y aceptación por parte de los docentes y estudiantes de la plataforma, logrando una alta tasa de participación y uso continuo. | Desarrollar funcionalidades que permitan a los estudiantes revisar sus calificaciones y, en caso sea necesario, estos puedan comentar cualquier discrepancia percibida en la evaluación. |
| Mejorar la eficiencia y precisión del proceso de evaluación, reduciendo el tiempo y esfuerzo dedicado por los docentes a la revisión de exámenes y la evaluación de desempeño de los estudiantes. | Integrar la capacidad de proporcionar retroalimentación inmediata y detallada a los estudiantes sobre su desempeño en base a la evaluación realizada por el asistente virtual. |

**IV. Alcance del Proyecto**

**Resultados del Proyecto.**

* Plan de Trabajo.
* Análisis de Sistema.
* Modelado de Datos.
* Diseño de Sistemas.
* Construcción del Sistema.
* Manual de Usuario, Manual del Capacitador, Manual del Sistema y Manual de Instalación.
* Implementación del Software.
* Informe final del Proyecto.

**Contenido del Proyecto.**

* Fase de Análisis de Requisitos y Planificación del proyecto
* Fase de Análisis y Diseño
* Fase de Construcción
* Fase de Implementación del Sistema

**Exclusiones.**

* No se implementará el desarrollo de funcionalidades no directamente relacionadas con la educación, como características adicionales para otros sectores o propósitos.
* No se incluirá la integración con sistemas externos de gestión del aprendizaje o plataformas educativas existentes.
* No se implementarán características avanzadas de personalización del asistente virtual más allá de las capacidades básicas de evaluación y retroalimentación ya planteadas.

**Restricciones**.

* La plataforma deberá ser implementada y culminada el 03 de Julio de 2024.

**V. Requisitos funcionales**

* Permitir a los docentes definir y cargar rúbricas que establezcan los criterios de evaluación para exámenes y tareas.
* Integrar un asistente virtual basado en inteligencia artificial (API ChatGPT) que sea capaz de evaluar automáticamente los exámenes de acuerdo con las rúbricas establecidas.
* Generar retroalimentación automática para los estudiantes basada en la evaluación realizada por el asistente virtual, proporcionando información detallada sobre su desempeño.
* Permitir al estudiante generar reclamos acerca de su evaluación mediante comentarios.

**VI. Requisitos no funcionales**

* La plataforma debe ser un diseño web adaptable para diferentes navegadores y dispositivos.
* La plataforma debe tener un tiempo de respuesta lo más óptimo posible, sin sobrepasar los 10 segundos.
* Los colores que se deben usar en la plataforma deben ser claros y las letras deben ser de color negro.

**VII. Cronograma**

* Fecha de inicio: 4 de Abril de 2024
* Hito 1: 10 de Mayo de 2024
* Hito 2: 10 de Junio de 2024
* Fecha de término/Hito 3: 04 de Julio de 2024

**VIII. Factores Críticos de Éxito del Proyecto**

* Compromiso del equipo para garantizar la dedicación y colaboración de todos los miembros en la consecución de los objetivos del proyecto.
* Comunicación efectiva facilitando una comprensión común de los requisitos y expectativas entre los miembros del equipo y las partes interesadas.
* Gestión de proyectos eficaz para cumplir con los plazos asignados.
* Gestión de riesgos proactiva para minimizar desviaciones y mitigar impactos negativos en el proyecto.
* Gestión del cambio adaptándose a nuevas circunstancias para mantener la relevancia y éxito del producto final.

**IX. Planeamiento Inicial del Proyecto al alto nivel**

**Estimación de recursos requeridos:**

* Un jefe de proyecto
* Un Arquitecto de Software
* Un analista QA
* Un analista funcional
* Dos desarrolladores backend
* Un programador Frontend
* Un diseñador UX
* Dos testers
* Un analista de Base de Datos

**Beneficios Estimados:**

* Mejora de la eficiencia en la evaluación educativa mediante la automatización del proceso de revisión de exámenes y evaluación del desempeño de los estudiantes.
* Promoción de la transparencia en el proceso de evaluación al permitir a los estudiantes revisar sus calificaciones y la retroalimentación asociada.
* Fomento de la innovación educativa al integrar tecnología de inteligencia artificial, promoviendo nuevos enfoques para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
* Fomento de la innovación educativa al integrar tecnología de inteligencia artificial, promoviendo nuevos enfoques para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

**X. Autoridad del Proyecto**

* **Jefe del proyecto**

Chávez Ccahuana, Álvaro Andrés

**XI. Integrantes del equipo del proyecto, Roles y Responsabilidades**

**1. Jefe de proyecto: Chávez Ccahuana, Álvaro Andrés**

* Coordinar y supervisar todas las actividades del proyecto.
* Establecer objetivos y plazos para el equipo.
* Gestionar recursos y presupuestos.
* Comunicarse con los interesados y reportar el progreso del proyecto.

**2. Diseñador de base de datos: Huamán Uriarte, Cesar Alberto**

* Diseñar la estructura de la base de datos de acuerdo con los requisitos del sistema.
* Crear diagramas de entidad-relación y modelos de datos.
* Optimizar el rendimiento y la eficiencia de la base de datos.
* Colaborar con el equipo de desarrollo para garantizar la integridad y la seguridad de los datos.

**3. Desarrolladores Backend: Ayala Salvatierra, Freddy; Guzmán Romero, Diego Alonso**

* Desarrollar la lógica del programa y la funcionalidad del lado del servidor.
* Crear APIs y servicios web para la comunicación entre el frontend y la base de datos.
* Implementar la seguridad y el manejo de errores en el backend.
* Optimizar el rendimiento y la escalabilidad del sistema.

**4. Desarrollador Frontend/Diseñador UX: Llana Osorio, Abigail Yomela**

* Desarrollar la interfaz de usuario y la experiencia del usuario.
* Traducir los diseños de UI/UX en código funcional.
* Garantizar la compatibilidad entre navegadores y dispositivos.
* Colaborar con el equipo para mantener la coherencia visual y la usabilidad.

**5. Analista QA: Romani Moscoso, Anthony Paolo**

* Diseñar casos de prueba y escenarios de prueba.
* Ejecutar pruebas funcionales, de integración y de rendimiento.
* Informar y seguir el estado de los errores y problemas identificados.
* Automatizar pruebas cuando sea posible para mejorar la eficiencia del proceso de QA.

**6. Analista funcional: Condor Huarhuachi, Frank Kevin**

* Analizar los requisitos del proyecto y traducirlos en especificaciones técnicas.
* Crear documentos de diseño funcional y diagramas de flujo de procesos.
* Colaborar con el equipo de desarrollo para asegurar que las soluciones propuestas cumplan con los requisitos planteados.

**7. Testers: Condor Huarhuachi, Frank Kevin; Román Suyo, André Fabrizzio**

* Ejecutar casos de prueba para identificar errores y problemas en el software.
* Documentar y reportar los errores encontrados.
* Colaborar con el equipo de desarrollo para reproducir y solucionar los problemas identificados.
* Probar la aplicación en diferentes entornos y configuraciones para garantizar la calidad y la estabilidad.

**8. Arquitecto de Software: Román Suyo, André Fabrizzio**

* Diseñar la arquitectura del sistema, definiendo componentes, interfaces y relaciones.
* Seleccionar tecnologías y herramientas apropiadas para la implementación del sistema.
* Supervisar la implementación del sistema, asegurando el cumplimiento de las mejores prácticas de diseño y desarrollo.
* Garantizar la calidad del software mediante la aplicación de estándares y prácticas de prueba