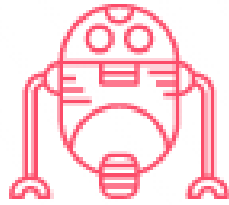


# Beyond Software

## Entrega 1



**beyondsoftware**

*Plataforma Educativa*

Contexto del proyecto

# Contents

0.1	Contexto del proyecto . . . . .	3
0.2	Contexto socioeconómico y tecnología . . . . .	3
0.3	StakeHolders . . . . .	4
0.4	Aplicaciones similares . . . . .	4

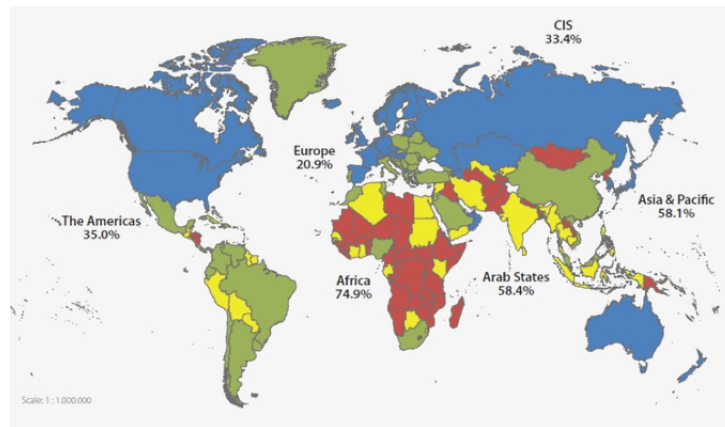
## 0.1 Contexto del proyecto

El entorno para el que se va a desarrollar este proyecto va a tener un contexto educativo, en concreto inicialmente en la Universidad de Málaga y en un futuro será una plataforma que conectará a jóvenes de otros países con cursos, actividades, conferencias, talleres organizado por la UMA y por ONG.

## 0.2 Contexto socioeconómico y tecnología

Para que un usuario pueda hacer uso de esta plataforma solo va a necesitar un dispositivo electrónico (ordenador o smartphone), no será imprescindible la conexión a internet. Esto permitirá a usuarios de países con pequeñas brechas digitales tener acceso al curso.

En este caso sabemos que en países como Perú no disponen de conexión a internet estable pero sí que tienen smartphones en colegios e institutos.



Las regiones en las que los usuarios no podrían aprovechar al máximo la plataforma serían sobretodo países de África y del sudeste de Asia, ya que menos de la mitad de la población en estos países tienen conexión a internet o no es estable (Herramientas como las clases online no se podrían usar). A parte existen países en los que por problemas culturales(ej: las mujeres en Emiratos Árabes) no tienen acceso a la tecnología para poder hacer uso de nuestra plataforma.

## 0.3 StakeHolders

Son aquellas personas/entidades que tienen interés en el proyecto y se ven afectados por ello.

### Interno

1. Equipo de desarrolladores
2. Universidad de Málaga

### Externo

1. ONG
2. Instructores (tanto de una ONG/profesores de la UMA)
3. Alumnos universitarios
4. Usuarios anónimos
5. Colegios/institutos que colaboran con las ONG

## 0.4 Aplicaciones similares

Aunque la funcionalidad del sistema realmente se acerca más a un Campus Virtual como el de la UMA, las aplicaciones que más se acercan serían: Moodle, Chamilio y Evolcampus.

**Moodle** Es el más popular y cuenta con una comunidad grande por lo que se adapta rápidamente a nuevas tecnologías. Es el más general y se puede adaptar a varios tipos de proyectos diferentes.

Como desventaja presenta que es mejorable a nivel de usabilidad.

**Chamilio** Ofrece como ventajas una interfaz intuitiva y es mucho más fácil de usar para dispositivos móviles, además tiene una curva de aprendizaje menor que la de Moodle.

Como desventaja tiene que no tiene una comunidad amplia y puede quedarse corto en algunas facetas.

**Evolcampus** Tiene curva de aprendizaje rápida tanto para el alumno como para el administrador del sistema, aparte se pueden integrar servicios como Zoom o GoToMeeting, que facilita tanto a las clases online como para tutorías online.

Como desventaja tiene que es de pago y no fomenta el aprendizaje basado en técnicas de grupos.