

Acta de inicio

Proyecto : Curiosity

Fecha de Realización: 21/01/2016



Curiosity

Descripción del proyecto

Elaboración de proyecto interno el cual constará en desarrollar una plataforma educativa que mediante juego y actividades atractivas para los niños, puedan reforzar los conocimientos adquiridos durante las clases. Así como el monitoreo constante por parte de los padres hacia sus hijos.

Requerimientos del proyecto

- **Diseño de página web principal**

Se realizará una página principal la cual sea atractiva para el usuario, especialmente para los niños pequeños ya que será quienes mantengan un acceso más constante dentro del sistema. Dentro de esta página principal se especificará el objetivo del sistema y toda la información de la empresa así como se contará con acceso al sistema y/o registrarse según desee el usuario.

- **Diseño de interfaz para para el perfil usuario**

Cada usuario registrado dentro del sistema sin importar que sea hijo, padre o administrativo contará con una zona para su perfil en la que se mostrará toda su información personal, permitiéndole la manipulación de la misma.

- **Control de acceso**

El sistema contará con identificación de acceso para distinguir entre los distintos roles con los que contará el sistema, mostrándole a este únicamente los módulos a los que tiene acceso.

- **Estadísticas para el usuario padre**

Las actividades realizadas por los alumnos dentro del sistema; se informará mediante gráficas y estadísticas a los padres, los resultados de cada uno de sus hijos registrados al realizar nuestras actividades didácticas. Todo esto para llevar y brindar un control en la educación del alumno y que esto mismo funcione como retroalimentación para el mismo.

- **Módulo de Registro y manipulación de contenido**

Se contará con un módulo de registro y manipulación de la información de los cursos que se realizarán dentro del sistema así como un módulo individual con el mismo formato para los módulos ligados entre sí, tales como (eduteclas, cursos, temas, tópicos, subtemas).

- **Módulo de personalización.**

Se contará con un módulo de personalización de la interfaz por parte del usuario, el cual le permitirá seleccionar dentro de un catálogo de estilos predefinidos, el skin que más sea de su agrado.

- **Módulo de escuelas y Maestros.**

El sistema contará con un módulo en el cual se registrarán las escuelas que apoyan con contenido didáctico a nuestra empresa, pudiendo manipular esta información.

Así como un módulo para el registro y manipulación de los profesores que pertenecen a las escuelas antes mencionadas.

- **Módulo de pagos y registro del padre**

Se contará con un módulo en el cual el padre se registrará proporcionando toda su información personal así como la selección de un plan de pago para la membresía del sistema, para el cual se requerirá una tarjeta de débito o crédito. Siendo el sistema capaz de realizar cargos periódicos a dicha tarjeta para el pago de la suscripción y en caso de que esto no se pueda realizar o bien que el usuario cancele su membresía la cuenta y cuentas ligadas al padre dejarán de tener acceso.

El padre contará con la posibilidad de cambiar de plan de membresía si el así lo desea.

- **Módulo de registro de hijos**

El padre una vez registrado contará con un módulo de registro según su tipo de membresía seleccionada, en el cual se registrarán a sus hijos, creándoles una cuenta individual ligada al padre.

Justificación del proyecto

México está en el último lugar según la OCDE. En calidad de educación. Existe una brecha muy grande entre la calidad de la educación pública y la educación privada, es por esto que Curiosity busca mejorar estas estadísticas, acercando la calidad de una educación privada a niños de escasos recursos a un bajo costo.

Recursos pre asignados

- **Recursos materiales**
 - Servidor web
 - Dominio
 - Equipo de cómputo
 - Área de trabajo
- **Recursos humanos**
 - Mentores educativos
 - Facilitadores de contenidos
 - Ejecutivos de venta
 - Programadores
 - Diseñador
 - Analista
 - Tester

Actores involucrados

Empresa desarrolladora: Supernova.

Líder del proyecto: Wilvardo Ramírez Colunga.

Coordinador del proyecto: Daniel Seijas

Diseñador: Wilvardo Ramírez Colunga.

Analista: Rogelio Rafael Jinestas García.

Programador: Gerson Efraín Isaías Rivera.

Relaciones públicas: Ana Karen Aguirre.

Ejecutivo de ventas: Mauricio Martínez

Ejecutivo de ventas: José Ramón Guadarrama.

Facilitador de contenido: Victoria Bazán.

Mentor del proyecto: ing. Dora Araceli Medina Aguilera.

Tester: Jorge Lastra
