# Informe de Proyecto de Título: Plataforma de Gestión para la Jefatura de Cursos

## Introducción

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una aplicación web diseñada para mejorar la gestión de cursos en instituciones educativas. La plataforma aborda problemas de coordinación de profesores, transparencia financiera y seguimiento de la asistencia de los alumnos, para optimizar la administración de recursos y fomentar una mayor participación de los padres.

# Equipo de Trabajo

* **Vicente Basaure**
* **Diego Lezana**
* **David Luengo**

# Resumen del Proyecto

## Resumen Breve

Este proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación web diseñada para mejorar la gestión de cursos en instituciones educativas, enfocándose en la coordinación de profesores, la transparencia financiera, y el seguimiento de la asistencia de los alumnos.

## Resumen Completo

El objetivo principal es optimizar la organización y administración de los recursos del curso, asegurando una comunicación efectiva entre padres, alumnos y profesores. Los objetivos específicos incluyen mejorar la coordinación en la cobertura de clases en caso de ausencias, incrementar la transparencia en la gestión de la tesorería del curso, y facilitar a los padres el seguimiento de la asistencia y desempeño académico de sus hijos.

La aplicación permitirá a las directivas de curso gestionar deudas y pagos de manera clara, coordinar la cobertura de clases en caso de ausencias, y proporcionar acceso a los padres para verificar las notas y asistencia de sus hijos. Además, incluirá un sistema para registrar y visualizar las ganancias obtenidas en eventos escolares.

## Misión del Proyecto

La misión del proyecto es abordar tres problemas clave en la gestión de los cursos. Primero, mejorar la organización cuando un profesor se ausenta, evitando la falta de coordinación que ocurre cuando varios profesores intentan cubrir la misma clase o, por el contrario, ninguna la cubre, permitiendo así una distribución más eficiente de los recursos docentes. Segundo, aumentar la transparencia en la gestión de la tesorería del curso, garantizando que las finanzas sean manejadas de manera clara y segura, evitando posibles irregularidades en el manejo del dinero. Tercero, facilitar a los padres el seguimiento de la asistencia de sus hijos, permitiéndoles verificar en tiempo real si su hijo/a ha asistido a clases, resolviendo así la incertidumbre sobre su presencia en el colegio.

# Objetivos y Metas

## Objetivos

1. **Mejorar la transparencia financiera:** Facilitar la visualización de las deudas y pagos de los alumnos y padres, permitiendo un mejor control de las finanzas del curso.
2. **Aumentar la eficiencia administrativa:** Proporcionar una herramienta que permita a los profesores gestionar de manera eficiente la cobertura de clases en caso de ausencias.
3. **Fomentar la participación de los padres:** Permitir que los padres monitoreen el desempeño académico y la asistencia de sus hijos, promoviendo una mayor participación en su educación.
4. **Optimizar la organización de eventos:** Facilitar el registro y la gestión de los ingresos generados en eventos del colegio, como las ventas en stands.

## Metas

1. **Implementar un sistema de seguimiento financiero:** Desarrollar una función que permita registrar y visualizar las deudas de los alumnos y padres, acumulando los montos según el tiempo de morosidad.
2. **Desarrollar una funcionalidad de gestión de clases:** Crear un módulo que permita a los profesores notificar sus ausencias y a la administración asignar sustitutos de manera ágil y organizada.
3. **Integrar un sistema de calificaciones:** Establecer una sección dentro de la plataforma donde los padres puedan acceder exclusivamente a las notas de sus hijos.
4. **Crear un módulo de seguimiento de asistencia:** Implementar una función que registre y muestre la asistencia de los estudiantes, accesible para los padres a través de la plataforma.
5. **Establecer un sistema de control de ingresos en eventos:** Desarrollar una herramienta para registrar las ganancias obtenidas en eventos escolares y permitir su seguimiento y análisis por parte de la administración.

# Público Objetivo

Nuestro público objetivo son las directivas de cada curso, tanto las conformadas por los padres como las de los alumnos. Nos dirigimos a los encargados de la gestión y administración de las actividades y recursos del curso.

## Impacto Esperado

Se espera que esta plataforma digital simplifique la gestión de los cursos, fomente una mayor transparencia y participación de los padres, y mejore la eficiencia en la distribución de los recursos docentes, contribuyendo a un ambiente educativo más organizado y confiable.

# Cronología del Proyecto

## Etapas Principales

1. **Investigación y Planificación:**
   * Definir objetivos, público objetivo, requerimientos técnicos, y análisis de viabilidad.
   * Reunión inicial con las partes interesadas.
   * Definición de requerimientos.
   * Análisis de viabilidad técnica y económica.
2. **Diseño:**
   * Crear los bocetos, wireframes, y el diseño final de la interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX).
   * Revisión y aprobación del diseño.
3. **Desarrollo:**
   * Configuración del entorno de desarrollo.
   * Programación del backend y frontend.
   * Integración de funcionalidades (tesorería, asistencia, notas, reuniones).
4. **Pruebas:**
   * Pruebas de funcionalidad, usabilidad, y seguridad.
   * Identificación de errores y ajustes necesarios.
5. **Implementación:**
   * Despliegue en servidores de producción.
   * Configuración de bases de datos y servicios.
6. **Lanzamiento:**
   * Presentación a los usuarios finales.
   * Recopilación de feedback inicial.
7. **Mantenimiento:**
   * Monitorización del sistema.
   * Actualizaciones y mejoras según el feedback.

## Asignación de Tiempos

* **Investigación y Planificación:** 3 días (del 14 al 16 de agosto).
* **Diseño:** 6 días (del 16 al 21 de agosto).
* **Desarrollo:** 5 semanas (del 22 de agosto al 26 de septiembre).
* **Pruebas:** 1 semana (del 26 de septiembre al 3 de noviembre).
* **Lanzamiento:** 1 semana (del 3 al 10 de noviembre).
* **Mantenimiento:** A lo largo del proyecto (período post-lanzamiento).