



ClassKids

001 - Prototipo

Versión: 001

Fecha: 20/10/2021

001 - Prototipo

Queda prohibido cualquier tipo de explotación y, en particular, la reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación, total o parcial, por cualquier medio, de este documento sin el previo consentimiento expreso y por escrito de cada desarrollador del proyecto

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	----------------

HOJA DE CONTROL

Organismo	GRUPO 5		
Proyecto	Centro de información resumida dirigida a estudiantes de primaria y preescolar		
Entregable	Entregable 1		
Autor	Vicente Vilchez Díaz, Rodrigo Mechan, Alejandro Vera, Andy Aguilar		
Versión/Edición	001	Fecha Versión	15/10/2021
Aprobado por	-	Fecha Aprobación	-
		Nº Total de Páginas	9

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
001	Versión inicial	Vicente Vilchez Díaz, Rodrigo Mechan, Alejandro Vera, Andy Aguilar	15/10/2021

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos
Vicente Vilchez
Rodrigo Mechan
Alejandro Vera
Andy Aguilar

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	----------------

ÍNDICE

1	Presentación.....	4
1.1	Idea de proyecto.....	4
1.2	Tiempo estimado.....	4
2	Distribución de labores.....	5
2.1	Tabla de elaboración de informes.....	5
3	Experiencia de usuario.....	6
3.1	Especificaciones previas.....	6
3.2	Escala realista de alcances.....	6
4	Escalabilidad del proyecto.....	7
4.1	Especificaciones previas.....	7
4.2	Escala realista de alcances.....	7
5	Aprendizaje.....	8
5.1	Especificaciones previas.....	8
5.2	Cumplimiento.....	8

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	----------------

1 Presentación

El presente documento tiene como finalidad el poder resumir de una manera muy precisa y también los puntos más importantes en el proceso de desarrollo del proyecto “**ClassKids**”.

1.1 Idea del proyecto

Existen apps pensadas para educar y que son perfectas para los niños. En respuesta a la problemática, se hace una evaluación de diferentes aplicaciones móviles educativas que apoyan a niños, ya que en nuestro país serían de mucha utilidad como apoyo a la enseñanza. Asimismo, confirmamos que las innovaciones de la gamificación facilitan a que los niños aprendan de una forma más divertida y generan en ellos, una experiencia positiva.

Este proyecto busca crear un sistema de administración de contenidos fácil de usar y útil para alumnos. La coyuntura actual nos ha permitido establecer los problemas que sufre el actual sistema, donde notamos que la información y el sistema de evaluación no están unificados.

La idea se centra en una IA que tiene los conocimientos de Wikipedia y puede resolver las dudas de los alumnos de manera clara y con palabras sencillas, es de fácil uso (Inicial y primaria).

1.2 Tiempo estimado

Aproximadamente el tiempo estimado que el equipo de desarrollo le dedicó al curso y para la realización del proyecto a nivel de prototipo base fue planificado para un mes y el prototipo a nivel de demanda fue planificado para 3 meses.

1.3 Repositorios

<https://github.com/DokiDokiMorning/Grupo-5-IHC>

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	---------

2 Distribución de labores

En la presente sección se va a especificar la distribución de labores que hubo dentro del equipo.

2.1 Tabla de elaboración del informe

La escala de responsabilidad que usaremos en esta tabla será del 1 al 5.

Partes de entregable	Vicente Vilchez	Rodrigo Mechan	Alejandro Vera	Andy Aguilar
Descripción de Características	3	3	3	4
Visión General	2	5	5	3
Análisis de tareas	5	3	3	3
Análisis de sistemas heredados	3	2	3	4
Criterios de usabilidad	3	3	3	3
Recopilación de información	5	3	5	4
Trabajo de Figma	3	5	3	5

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	---------

3 Experiencia de usuario

Para facilitar la accesibilidad y experiencia de usuario frente a ésta herramienta de administración, se planteó un diseño muy simple que pueda resaltar muy bien los puntos de cada pestaña. Como en la parte de registro y de iniciar sesión, la cual es una pestaña muy sencilla de que el usuario pueda interactuar, y así sucesivamente con el resto de pestañas..

3.1 Especificaciones previas

Aplicación web:

- Entorno web desarrollado con NodeJs y ReactJs.

3.2 Escala realista de alcances

- Las especificaciones anteriores lograron ser cumplidas por separado.
- La integración backend y frontend.

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	---------

4 Escalabilidad del proyecto

4.1 Especificaciones previas

- Cada parte del software debe de estar organizado todo en un repositorio en GitHub.
- El proyecto debe de tener independencia de partes para poder cambiar de versiones de API con agilidad.
- Usar de manera adecuada ReactJs.
- Usar de manera adecuada NodeJs.
- Buenas prácticas en el uso de MySQL.

4.2 Escala realista de alcances

- La aplicación se encuentra en 1 repositorio en donde podremos encontrar el backend del proyecto.
- Se aplicó en lo posible la mayoría de conceptos previos y ejemplos de buenas prácticas tanto recomendadas en la documentación oficial y repositorios de proyectos parecidos que se encuentren en el mercado.

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	---------

5 Aprendizaje

Los aprendizajes que se esperan obtener con la realización del proyecto son:

- NodeJs
- Integración de interfaz de usuario de voz

5.1 Especificaciones previas

El equipo no tenía conocimientos previos de:

- NodeJs
- MySQL
- API

El equipo tenía conocimientos previos de:

- HTML
- CSS
- JavaScript
- Control de versiones

5.2 Cumplimiento

El equipo pudo adquirir los conocimientos de:

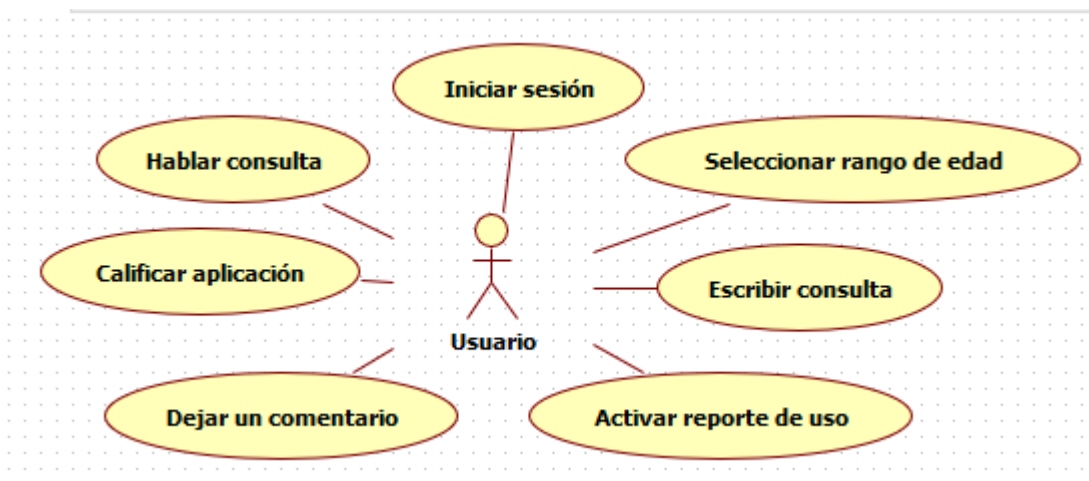
- NodeJs
- ReactJs
- Deployment

	ClassKids 001 - Prototipo	GRUPO 5
--	-------------------------------------	----------------

6 Análisis de tareas:

- Los usuarios podrán realizar todo tipo de consultas sobre gran variedad de temas haciendo uso de lenguaje natural y sensible a la edad.
- Los usuarios elegirán dar una valoración a las respuestas brindadas por la aplicación.
- Los usuarios también podrán dejar comentarios con sugerencias y recomendaciones para mejorar su experiencia usando la aplicación.
- Los usuarios podrán ser capaces de seleccionar el rango de edad para la configuración de las respuestas. Esto determinará no solo la complejidad que esta tendrá, sino también, la longitud y cuánto podrá el bot explayarse.
- Los usuarios que sean apoderados de niños pequeños tendrán acceso al control parental, donde pueden elegir recibir un informe semanal o mensual acerca de las consultas que su menor a cargo realizó.

6.1 Casos de Uso:



❖ **Iniciar sesión:**

- El usuario ingresa a la aplicación.
- El sistema solicita datos de inicio de sesión.
- El usuario ingresa los datos solicitados.
- El sistema inicia la sesión

❖ **Seleccionar rango de edad:**

- El usuario ha iniciado sesión.
- El sistema muestra 3 posibles opciones con edades divididas en grupos tales que van: de 5 a 7 años, de 8 a 10 años, de 11 a 13 años.
- El usuario selecciona la configuración de edad correspondiente.
- El sistema inicia la pantalla de la edad correspondiente.

❖ **Escribir una consulta:**

- El usuario inicia el caso de uso.
- El sistema presenta la pantalla de consulta.

- El usuario escribe su consulta
- El sistema muestra una respuesta acorde a la configuración de edad.
- ❖ **Hablar una consulta:**
 - El usuario inicia este caso de uso.
 - Se presenta la pantalla de consulta en el sistema.
 - El usuario dice su consulta mediante el micrófono.
 - El sistema muestra una respuesta acorde a la configuración de edad.
- ❖ **Activar reporte de uso:**
 - El usuario inicia el caso de uso
 - El usuario se dirige a “Reporte de uso”
 - El usuario pulsa en “Activar Reporte de uso”.
 - Luego da click en continuar
- ❖ **Calificar aplicación:**
 - El usuario inicia el caso de uso
 - Se presenta una opción para calificar la app
 - El usuario selecciona la opción y tiene 5 estrellitas para escoger del 1 al 5
- ❖ **Dejar un comentario:**
 - El usuario inicia el caso de uso
 - El usuario busca la sección de comentarios en la app
 - Escribe en la casilla **“Agregar un comentario público”**
 - El usuario escribe el comentario
 - El usuario hace click en comentar

7 Conclusiones

- Con el uso de aplicaciones móviles educativas, los niños van explorando, aprendiendo, descubriendo a través de lo que están realizando con cada uno de los recursos que le proporciona el aplicativo. Además, les posibilita evaluar su propio trabajo y trabajar en equipo.
- La tecnología actual y el uso de aplicaciones móviles cobra mayor importancia, ya que los niños son nativos digitales, pertenecientes a una generación que nace con Internet y en consecuencia, el uso de la tecnología es parte de su vida.
- Así como, las aplicaciones móviles educativas impulsan la alfabetización y apoyan a aquellos niños con dificultades de aprendizaje, también pueden apoyar a la capacitación de los maestros para mejorar la calidad de la enseñanza.
- Las aplicaciones educativas son beneficiosas para los niños porque favorecen procesos de aprendizaje y educación, pero debe entenderse, claramente, que son un apoyo a los métodos tradicionales.
- Es necesario la participación de los padres y maestros para que guíen a los niños en el buen uso de estas aplicaciones y así combinarlas en esquemas de aprendizaje que desarrollen todas las habilidades y capacidades físicas e intelectuales.

