**Plan de investigación**

1. Metas

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Quién? | Meta |
| Desarrolladores | Proveer de un sistema capaz de mejorar la situación de las personas aisladas para disminuir esa conducta en poco tiempo, en menos de un mes. |
| Psicólogo | Reducir en las personas comportamientos aislados en Yucatán, en al menos un porcentaje considerable. |
| Persona aislada | Tener una mejor relación con otras personas. Salir o interactuar con personas en eventos por lo menos una vez a la semana. |

|  |  |
| --- | --- |
| Meta | Cuestión |
| Proveer de un sistema capaz de mejorar la situación de las personas aisladas para disminuir esa conducta en poco tiempo, en menos de un mes. | ¿Qué servicios o acciones pueden evitar el aislamiento o reducir en su caso?,¿Estás acciones o servicios son tiene que ser especiales para Yucatán? |
| Reducir en las personas comportamientos aislados en Yucatán, en al menos un porcentaje considerable. | ¿De qué manera podemos evadir o excluir comportamientos? En el caso de Yucatán ¿Qué maneras serían más factibles en Yucatán? |
| Tener una mejor relación con otras personas. Salir o interactuar con personas en eventos por lo menos una vez a la semana. | ¿Cómo las personas estarían interesadas en la aplicación?¿Sería fácil de usar?¿Cómo podemos medir este interés? |

* + 1. Evaluar los parámetros que provocan el aislamiento en Yucatán.
    2. Recolectar formas o medidas para reducir o evitar el aislamiento aplicable en la aplicación.
    3. Apoyar la posibilidad del desarrollo de una aplicación para lograr la reducción de esta problemática.
    4. Lograr que los usuarios estén interesados en la futura aplicación.
    5. Desarrollar una estrategia no invasiva para evitar el aislamiento.

* 1. Técnicas de educción
     1. Entrevistas: está conformada de preguntas con el fin de abstraer los requerimientos del producto, pero estás preguntas están estructuradas de tal forma, que pueda sonsacarse mucha información.

Añadir plantilla de preguntas.

* + 1. Cuestionarios: Permite reunir información de grandes cantidades de personas a partir preguntas, que deben ser estructuradas para obtener buenos resultados.
    2. Lluvia de estrellas: cosiste de manera breve en la discusión y anotación de ideas de los involucrados sobre la solución para obtener requerimientos.
    3. Prototipos: a grandes rasgos son versiones o cascarones de la aplicación deseada, con el fin de hacer al usuario probar y obtener nuevos requerimientos.

1. Agenda
   1. Se planea realizar una entrevista con una estudiante de piscología sobre el aislamiento el día 26-02-2019 8:00 pm. Sobre cuáles son las razones del aislamiento, etc.

* 1. Se hará un sondeo y pruebas sobre aplicaciones relacionadas con el aislamiento, y de que forman son sus interfaces y sobre el punto clave de su solución 27-02-2019 3:30 pm.
  2. Se planea para realizar una visita en un centro o institución enfocada en el aislamiento y otros comportamientos, para realizar entrevistas y recolectar información. Se calendariza aproximadamente el siguiente mes.
  3. Nuevos eventos. Favor de añadir.

1. Presupuesto

Se dispone de dinero solo para transporte y comida, $50 aproximadamente. Abierto a donaciones.

**Referencias**

**Link de ejemplo de las partes de un plan de investigación:**

[**https://www.upf.edu/documents/4067287/8147012/PlaRecercaES.pdf/c3f45cc2-463a-c9f4-004d-1223b19fed0b**](https://www.upf.edu/documents/4067287/8147012/PlaRecercaES.pdf/c3f45cc2-463a-c9f4-004d-1223b19fed0b)

Guerra, C. (2017, 12 octubre). Obtención de Requerimientos. Técnicas y Estrategia. Recuperado 27 febrero, 2019, de <https://sg.com.mx/revista/17/obtencion-requerimientos-tecnicas-y-estrategia>

ZAPATA, C. M. (2008, 3 noviembre). UN MODELO DE DIÁLOGO PARA LA EDUCCIÓN DE REQUISITOS DE SOFTWARE. Recuperado 27 febrero, 2019, de http://www.scielo.org.co/pdf/dyna/v77n164/a21v77n164.pdf