

DidaktikAPP

DURANGO

SigeCorp

SigeCorp

Índice

Contrato de equipo.....	2
Requisitos del proyecto.....	3
Parámetros del proyecto.....	4
Propuestas de producto.....	6
Propuesta final.....	7
Planificación final.....	8
Seguimiento del proyecto.....	9
Cierre del proyecto.....	11
Anexos.....	12

Contrato de equipo

Miembros del equipo

- Airam Brito Triana
- Mario Orozco Neila
- Ander Rodriguez Gancedo

Normativa del equipo

Como equipo nos comprometemos a cumplir con la siguiente normativa:

- Hacer las entregas con plazo para su posible corrección.
- Hacer al menos tres reuniones semanales.
- Repartirnos el trabajo de una manera equitativa.

En caso de incumplimiento de la normativa

En caso de no cumplir con alguna/s norma/s establecidas por el equipo, se establecen las siguientes medidas correctoras:

- 1ª falta: un café.
- 2ª falta: café + pintxo + zumito
- 3ª falta: The challenge + ronda
- 4ª falta: Pepita + ronda

Reparto de roles

Cargo	Funciones	Responsable
Coordinador/a	<ul style="list-style-type: none">- Asegurarse de que cada componente del equipo cumpla con su tarea de forma efectiva- Controlar la planificación- Tratar de que se resuelvan los problemas que puedan aparecer- Potenciar un buen clima de trabajo- Dar aviso en caso de darse un problema que no pueda ayudar a resolver.	Airam
Secretario/a	<ul style="list-style-type: none">- Encargado de recoger la información y completar los escritos necesarios (p.e. este documento)	Ander
Responsable de comunicación	<ul style="list-style-type: none">- Será la persona que se coordine con su homólogo en el grupo de la UPV, con el fin de aclarar dudas, proponer sugerencias, solicitar necesidades...	Airam
Diseñador	<ul style="list-style-type: none">- Responsable de diseñar la mascota y la apariencia de la aplicación	Ander
Arquitecto de Sistemas	<ul style="list-style-type: none">- Encargado de diseñar la estructura de la aplicación	Mario
Programador	<ul style="list-style-type: none">- Responsable del desarrollo del proyecto	Airam, Mario, Ander

Requisitos del proyecto

Idea principal del proyecto

Desarrollar una aplicación destinada a dirigir una excursión de alumnos de 3º de primaria por Durango. A través de ella los alumnos podrán aprender sobre puntos de interés y la historia de Durango mientras realizan diferentes actividades en la aplicación.

Requisitos destacados y relevantes

Fácil usabilidad y atractiva visualmente para los niños.

Correcta integración entre el mapa y las actividades.

Inconvenientes / Riesgos

Falta de tiempo.

Falta de conocimiento.

Condiciones climáticas adversas.

Parámetros del proyecto

Información relevante del proyecto

Listar la información relevante y necesaria para desarrollar el proyecto correctamente. Dentro de esta información puede haber información que tendrá que remitir el alumnado de la UPV, el profesorado y/o información que busquéis y/o generéis en el equipo.

Información	¿Disponible?	¿Dónde? / ¿Cuándo?
Preguntas tipo test	SI	
Puzzles	SI	
Sopas de letras	SI	
Unir texto e imágenes	SI	
Rellenar párrafos con palabras	SI	
Verdadero o Falso	SI	
Crucigramas	SI	

Requisitos técnicos / Conocimientos necesarios

Listar que requisitos técnicos (incluido equipamiento informático) y/o conocimientos que necesitáis para el correcto desarrollo del proyecto.

Requisito / Conocimiento	¿Disponible?	¿Quién? / Fecha
Librerías adecuadas para las actividades	SI/NO	
Implementación de mapa y GPS	SI/NO	
Desarrollo de aplicaciones complejas	SI/NO	
Integración de una base de datos	SI/NO	

Planificación

Identificar y organizar el trabajo a realizar durante el desarrollo del proyecto. Esta planificación inicial no va a ser del todo correcta, pero nos va a servir para fijar una serie de objetivos principales y tareas a realizar. Esta planificación se revisará formalmente una vez tengamos claros muchos de los aspectos de la aplicación y se irá revisando a lo largo del proyecto.

Fase / Tarea / Hito	Recursos / Necesidades
Ej. Diseño del prototipo	
Diseñar pantalla de inicio	
Diseño del mapa de actividades	
Diseño de explicación del lugar	
Diseño de puzzle	
Presentación del prototipo al alumnado UPV	Presentación Powerpoint Teléfono móvil

Propuestas de producto

El objetivo de este apartado es dejar constancia de todas aquellas propuestas planteadas en el equipo con respecto a la DidaktikAPP. En este apartado habrá que documentar por cada una de las tareas identificadas en el punto anterior, las diferentes alternativas planteadas en el equipo, así como la propuesta final que se ha consensuado y que será la que se desarrolle. Dicha propuesta final deberá estar justificada.

Ej. Diseño del prototipo

Mostrar diferentes propuestas de diseño (mediante imágenes / dibujos), funcionalidades, etc. y una breve explicación de por qué se ha aprobado o rechazado dicha propuesta.

Ej. Plataforma de desarrollo y lenguajes de programación

Propuesta final

En este apartado vamos a describir la propuesta que vamos a desarrollar de manera formal. Esta propuesta debe contener la siguiente información:

- Descripción de la solución
 - Denominación y definición.
- Instalación
 - Plataforma de implementación
 - Lenguajes utilizados
- Mapa de navegación, representando la estructura de la APP a crear
 - Páginas, pantallas, formularios, vínculos entre ellos....
- Diseño de la BD
- Utilización de la geo localización.
- Otras utilidades

Planificación final

En este apartado se realizará una planificación de las acciones a llevar a cabo en el que se indicarán las diferentes tareas a realizar durante la fase de ejecución, y especificando los responsables de cada una de ellas, así como los tiempos estimados. En la planificación de cada equipo se indicarán hitos o puntos de control que servirán para ir tomando el pulso al desarrollo del reto.

Dicha planificación debería recoger un cronograma que tenga en cuenta las necesidades y la estimación de tiempos para el desarrollo de los trabajos.

Fase / Tarea / Hito	F. inicio / F. fin	Duración	Responsable
Ej. Diseño del prototipo	1/11/21 – 2/12/21	X h	
Diseñar pantalla de inicio	1/11/21 – 8/11/21	20h	Airam
Diseño del mapa de actividades	20/11/21-12/1/22	8h	
Diseño de explicación del lugar			
Diseño de puzzle			
Presentación del prototipo al alumnado UPV	2/12/2021		

Seguimiento del proyecto

Cada semana el equipo deberá realizar un seguimiento de la planificación del proyecto. Para ello se llevará un registro de las tareas realizadas, las incidencias ocurridas y planteando los cambios que se estimen oportunos en la planificación inicial del proyecto.

Acta de seguimiento 1 – Fecha

Seguimiento de la planificación

Tarea	F. inicio / fin	Duración	Responsable	Observaciones

Cambios en la planificación

Tarea	F. inicio / fin	Duración	Responsable

Problemas y/o necesidades detectadas

- XXXXXXX
- YYYYYYY

Acta de seguimiento 2 – Fecha

Seguimiento de la planificación

Tarea	F. inicio / fin	Duración	Responsable	Observaciones

Cambios en la planificación

Tarea	F. inicio / fin	Duración	Responsable

Problemas y/o necesidades detectadas

- XXXXXXX
- YYYYYYY

Cierre del proyecto

El objetivo de este apartado es hacer una pequeña reflexión final sobre lo que ha sido el proyecto y su desarrollo.

Lecciones aprendidas

Logros y puntos fuertes	Recomendaciones para futuros proyectos
Empleo de MapBox	
Implementar videos con controladores	
Trabajo en equipo y distribucion de tareas	

Problemas y puntos débiles	Recomendaciones para futuros proyectos
Documentacion de MapBox en Kotlin	Aprender Kotlin
Falta de tiempo	Demasiada teoria y proyectos que nos impidieron dedicarnos completamente a la DidaktikAPP
Falta de conocimiento del profesorado	Tener documentacion o dar teoria mas relacionada con los recursos a utilizar en el proyecto (como importar librerias o utilizar MapBox).

Observaciones

Anexos
