

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias
Análisis y diseño de Sistemas 1

ANÁLISIS Y DISEÑO
FASE 2
“EDUMI”

Virginia Chavarría Guzmán 2009-20081

Henry Oswaldo Taracena 2010-20726

REQUERIMIENTO NO FUNCIONALES

- Rendimiento
- Disponibilidad
- Accesibilidad
- Usabilidad
- Estabilidad
- Portabilidad
- Costo
- Operatividad
- Escalabilidad
- Concurrencia
- Mantenibilidad
- Interfaz

DOCUMENTO DE USABILIDAD

Para el proyecto Edumi se utilizan altos estándares para la creación de una aplicación, fácil de usar para los niños y adolescentes, donde estos puedan tener una experiencia enriquecedora y a aprender acerca de la importancia de los valores. Dentro de los factores importantes para el software tenga alto valor para el Usuario.

- La aplicación permitirá crear nuevos temas, para las personas que desean dar una nueva lección.
- Se podrá manejar diferentes escenarios, y objetos para poder crear los temas.
- La utilización de música y efectos para los personajes, serán utilizables para.
- La reproducción de los temas, podrá tener pausa y finalizarse cuando se desea.
- La aplicación será capaz grabar un disco del tema para poder ser visualizado por los padres.

Facilidad De Uso

La aplicación Edumi, es una aplicación para todo el público, enfocada generalmente para niños, por eso los controles para esta aplicación son totalmente intuitivos aprovechando completamente la pantalla táctil de los Smartphone.

Navegación: La navegación en la aplicación es simple y sencilla donde se presenta un menú básico al inicio donde se podrá escoger la opcionalidad desea según lo que se desea hacer.

Creación y Edición: Los controles para la creación y edición de los diferentes componentes para realizar un tema, escenario u objeto son bastante básicos e intuitivos para evitar inconvenientes para la realización de las acciones.

Reproducción: Se cuenta con controles como cualquier reproductor comercial con las mismas opciones de pausa, detener y salir.

Usuarios

En esta aplicación se podrá tener 2 tipos de usuario.

Alumnos(niños): Los alumnos son los usuarios que deben observar los temas para poder aprender los valores deseados.

Profesores o tutores: Estas personas pueden crear nuevas lecciones para que los niños aprendan con la aplicación, los valores deseados.

Portabilidad

Plataformas, Sistemas operativos

La plataforma que se utiliza para que la aplicación pueda ser utilizada por los usuarios debe ser en un sistema operativo de Android sin importar la versión que el dispositivo provea.

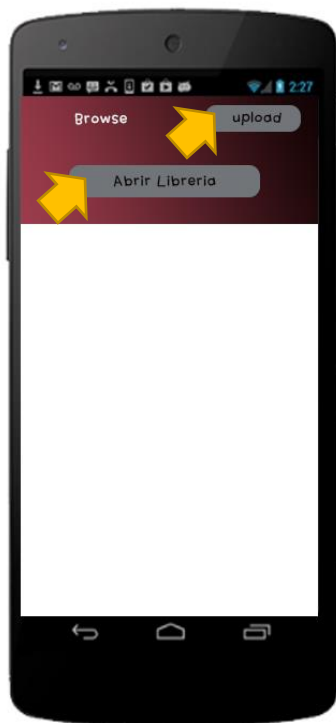
Colores

La aplicación contara con colores básicos y sobrios, para la fácil operabilidad. Se tendrá dentro de los colores básicos, serán.

- Negro
- Rojo
- Blanco

PROTOTIPO





Creación de Escenarios

Creación y Reproducción de Temas

