

LearnTech S.R.L

ClassMate Note



Project Manager: Blas Vernazza

Introducción

La creación de ClassMate Note surge en un contexto microeconómico complicado para Berazategui. La economía local no se encuentra en su mejor momento y los ciudadanos han visto una rebaja en su poder adquisitivo. Ante esta situación y considerando la baja oferta de innovación tecnológica, decidimos desarrollar una aplicación gratuita y de libre acceso.

ClassMate Note es una aplicación móvil disponible en la Play Store de dispositivos Android.

En la etapa de producción, los requerimientos tecnológicos no son exigentes gracias al uso de almacenamiento en la nube, lo que elimina la necesidad de mantener servidores costosos. Los equipos necesarios para el desarrollo y mantenimiento de la aplicación son de bajo costo.

Desde una perspectiva administrativa, la sostenibilidad de ClassMate Note se basa en la implementación de publicidades dentro de la aplicación, permitiendo financiar su desarrollo y mantenimiento sin imponer costos a los usuarios. Este modelo freemium no solo hace la aplicación atractiva para un amplio público, sino que también crea oportunidades para asociaciones con anunciantes locales y regionales, generando un flujo constante de ingresos.

Bases de la Creación del Proyecto

Somos LearnTech S.R.L, un grupo de técnicos que, durante su etapa de formación académica, encontraron deficiencias en las formas ortodoxas de organización. Es así cómo se creó esta empresa, con la decisión y el sueño de poder acercarle a los alumnos soluciones que faciliten su rendimiento en la cursada, y puedan optimizar sus tiempos de realización de trabajo.

Con esta visión empresarial, decidimos embarcarnos en la difícil tarea de desarrollar un sistema que le permita a los alumnos organizar sus tareas, proyectos o exámenes. Es así que creamos ClassMate Note, una aplicación basada en el calendario, en la cual cada usuario podrá agregar en los días del mes, tareas, asuntos importantes, parciales o hasta incluso proyectos que deben de realizarse en grupos de varias personas.

Project Charter

	1. Informacion general del proyecto			
	Nombre del proyecto:	ClassMate Note		
	Patrocinador:	Julieta Garcia Da Rosa		
	Impacto del proyecto:	Ambiente de trabajo organizado para alumnos de nivel secundario en adelante. Pudiendo administrar sus tareas, evaluaciones y proyectos de la mejor manera, y desde un unico lugar		
	2. Grupo del proyecto			
		Nombre	Departamento	E-mail
	Project Manager:	Blas Vernazza	PM	Blasito1026@gmail.com
	Team Members:	Lucas Martin Poncet	DV	lmartinponcet@gmail.com
		Martin Drago	Tester QC-QA	martinnrdrago@gmail.com
		Alexia Xioamra Torres	DBA	alexiaxiomaratorres@gmail.com
		Joaquin Torrico	DBA	entrevistas.jht@gmail.com

	3. Stakeholders <i>(interesados que pueden afectar al Proyecto en forma positive o negativa)</i>			
	Alumnos de nivel secundario o universitario que se encuentren cursando alguna carrera y que deseen plasmar tu planificación anual, de proyecto y/o exámenes en un único lugar, y poder desde allí organizarse de una mejor forma, facilitando y volviendo mas llevadera la cursada.			
	4. Alcance del proyecto			
	Propósitos del proyecto			
	Otorgarle a estudiantes una herramienta vital en la cursada de carreras o cursos, y con la cual podrán beneficiarse tanto en la organización como en el desarrollo y el perfeccionamiento de sus habilidades, al presentarse además, métodos de estudio.			
	Objetivos del Proyecto (En relación al negocio encarado)			
	Proyecto, inicialmente sin fines de lucro con el cual, buscamos pararnos del lugar del alumno y brindarle las herramientas necesarias para que éste pueda desarrollarse de la mejor manera, y que su nivel académico incremente notablemente			
	Objetivos entregables (manuales de usuario, capacitaciones, etc)			

App de tipo Calendario, Registro de cuenta personal, Métodos de estudio (Pomodoro), Interfaz de grupos con sus jerarquías correspondientes

Ámbito en el que se aplicara el uso de la aplicación

Educación, aunque puede ser utilizada en el ámbito empresarial donde se requiera de trabajo planificado en grupos.

Riesgos del Proyecto (en relación al tiempo/entregas/alcances al public)

Risk	Risk Rating (Hi, Med, Lo)
Desarrollo	Alto
Conocimiento	Medio
Recursos	Bajo

Constraints List any conditions that may limit the project team's options with respect to resources, personnel, or schedule (e.g., predetermined budget or project end date, limit on number of staff that may be assigned to the project).

El tiempo de desarrollo, que al ser limitado puede implicar reducir opciones o features en la app.

El espacio de desarrollo (dentro de la escuela) restringe la franja horaria de trabajo disponible.

External Dependencies *Will project success depend on coordination of efforts between the project team and one or more other individuals or groups? Has everyone involved agreed to this interaction?*

El éxito del proyecto depende del trabajo y compromiso de los participantes del grupo, pero también se confía en la guía por parte de los docentes en los aspectos en donde falte capacitación para realizar las tareas.

5. Estrategia de comunicación, hace referencia a cómo va a trabajar el equipo, reuniones diarias, semanales, quincenales, por avance de tareas, si van a compartir archivos para confirmar el avance, etc. Frecuencia en la que comunicaran los avances a los patrocinadores.

Grupos de whatsapp y reuniones semanales presenciales, los archivos son compartidos mediante Drive y Github.

6. Notas relevantes.

La aplicación tiene como objetivo tanto alumnos de nivel secundario como de nivel terciario, universitario y busca priorizar la organización de trabajos y proyectos a nivel individual y grupal, marcando fechas con información y desplegando visualmente en formato de calendario

Objetivos, Limites y Alcance

Objetivos:

- Aplicacion Cotidiana
- Herramientas de Estudio

Limites:

- Accesibilidad
- Curva de Aprendizaje

Alcance:

- Gestion de Tiempos
- Funcionalidad sin conexion

Entrevistas

Link Encuesta Abierta:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd483yXSLwuzoLCD1-VBjxEAUFbv55CQjddNeH84-WEib7oEw/viewform?usp=sf_link

Link Encuesta Cerrada:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScbaxsehPrOcEP-aYpy9WiMscGJZNoAKZekDJj2aDoxkrR16w/viewform?usp=sf_link

Muestreo de Entrevistas

Se realiza un muestreo de los resultados que nos han dejado las entrevistas, tanto la Cerrada como la abierta.

Tras la puesta al público de nuestras entrevistas, hemos recibido el total de 41 respuestas, tomando en cuenta las respuestas tanto de la entrevista Abierta, como Cerrada.

Entrevista Cerrada

Respuestas

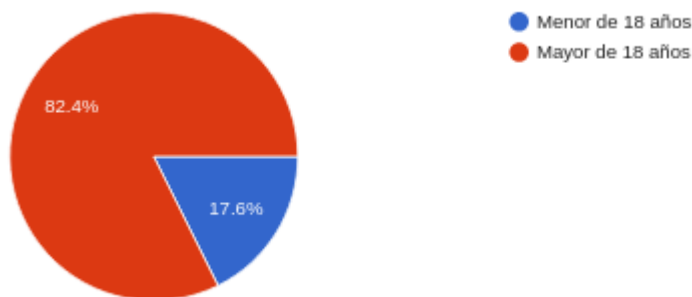
24

Entrevista Abierta

Respuestas

17

Rango etario



Tras la realización de las entrevistas, podemos concluir en que la mayoría de los usuarios muestreados, ocupan un rango etario de mayor a 18 años, lo que nos dice que la utilización o la proyección de usuarios se localiza más en el ámbito Universitario, Laboral, que en Secundario.

Top 3 Preguntas:**Entrevista Abierta:****1)**

Teniendo en cuenta la rápida adaptación de los nativos digitales a las nuevas tecnologías que se les introducen, ¿Ve productivo que los alumnos sean integrados en el uso de éstas plataformas?

Respuestas:

La implementación de medios digitales en ambientes educativos y en temas de organización, resulta muy beneficioso y eso es algo que las personas sondeadas han concluido en que provocaría un aumento del desempeño en los estudiantes, o las personas que lo utilicen.

2)

Siendo usted parte de un grupo de trabajo, ¿como suele planificar las tareas al realizar un proyecto a mediano/largo plazo?

Respuestas:

La respuesta general de las personas, es de que se organizan comúnmente, pero en lugar de implementar una aplicación digital o una página web, su principal método se basa en la utilización de medios físicos. ClassMate Note viene a romper con eso e impulsar la implementación de la tecnología en cuestiones organizativas.

3)

¿Qué roles jerárquicos (o no) conoce en los equipos de trabajo? (Incluir y especificar acerca de cualquier ámbito que conozca)

Respuestas:

A la hora de utilizar un calendario, que permite compartir el mismo con demás personas, y conformar grupos de trabajo, la asignación de roles jerárquicos permitirá la asignación de tareas de una manera más organizada y concisa. Los usuarios, por su lado, respondieron que resultaría efectivo y eficiente aplicar estas funciones, y asignan los roles, dependiendo de su sector laboral. PM, Diseño, Developer para el ámbito de programación. Director, Vicedirector, secretaria, maestras, para el ámbito Educativo.

Entrevista Cerrada:**1)**

¿Es importante para ti tener un apartado en donde poder observar preguntas frecuentes?

Respuestas:

La implementación de un apartado que le permita a los usuarios la previsualización de preguntas básicas en el funcionamiento del sistema, es algo muy necesario, y es por eso que más del 71% de los usuarios encuestados ha respondido que “Sí”

2)

Con qué frecuencia utilizas aplicaciones de calendario o de organización en tu dispositivo móvil?

Respuestas:

Luego de las respuestas hechas por los usuarios, la mayoría respondió que utilizaba calendarios para organizarse, lo que vuelve a nuestra aplicación un servicio útil y con un margen de usuarios potenciales amplio

3)

¿Le gustaría que haya un sector de comunicación, en el entorno de grupos?

Respuestas:

Un sector de comunicación en una aplicación de calendarios, en donde los mismos se pueden compartir para volverse un ambiente de trabajo, resulta vital y es algo que nuestros usuarios se han asegurado de que entendamos. Este espacio de diálogo no solo permitiría la asignación de tareas o dar a conocerlas, sino que además funciona como un lugar de intercambio de ideas y de debate que se encontraba dedicado a ello, evitando tener que resguardarse en otras aplicaciones de comunicaciones ya existentes.

Analisis FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> Se integran alarmas y avisos de proximidad para mantener la organización y los tiempos Interfaz intuitiva y estéticamente visual, para la fácil identificación de los tipos de tareas y/o avisos que se hayan establecidos Funciones de creación de grupos para la fácil administración y división de tareas, pudiendo establecer jerarquías dentro los equipos. Sistema que permite realizar cambios, sin internet y posteriormente aplicarlos en la reconexión a la red. 	<ul style="list-style-type: none"> Potencial de abarcar varios mercados o niveles educativos (secundarios, universitarios, en adelante.) Alianzas con plataformas de tiempos de estudios, como oportunidad de uso por parte de los estudiantes (Pomodoro, etc.)
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> La funcionalidad de la plataforma requiere de conectividad Los usuarios <u>necesitaran</u> de un tiempo para familiarizarse con el sistema, además de mantener un uso constante. 	<ul style="list-style-type: none"> Existencia de otras aplicaciones de gestión de tiempo y proyectos que ofrecen características similares Dependencia de la aceptación y el uso de los usuarios. Cambios en las leyes y regulaciones sobre la privacidad y protección de datos.

Factibilidad**Estudio de factibilidad***ClassMate Note**Fecha: 26/6/24***Tabla de contenido**

Historial de Versiones	3
Información del Proyecto	3
Resumen Ejecutivo	4
Antecedentes del proyecto	5
El proyecto y su contexto	6
Alcance del estudio de factibilidad	7
Factibilidad técnica	8
Factibilidad económica	9
Factibilidad legal	10
Factibilidad de recursos	11
Factibilidad de mercado	12
Factibilidad operacional	13
Factibilidad de tiempo	14
Recomendaciones y aprobación	15

Historial de Versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
26/06/24	1			

Información del Proyecto

Empresa / Organización	Learntech
Proyecto	ClassMate Note
Fecha de preparación	19/03/24
Cliente	
Patrocinador (Sponsor)	
Gerente / Líder de Proyecto	

Resumen Ejecutivo

La Agenda para Estudiantes es una aplicación móvil creada para abordar la desorganización común en entornos escolares. Esta app permitirá a los usuarios organizar sus tareas y actividades escolares, ofreciendo un entorno amigable donde pueden guardar sus avances en cada materia. Además, se implementarán funcionalidades como un calendario para anotar futuras actividades con notificaciones, un espacio para anotaciones personales, y la capacidad de compartir trabajos con otros usuarios.

Un punto muy importante en nuestra App es que desde nuestro espacio garantizamos el cumplimiento de la Ley 25.326 de protección de datos personales en Argentina, para una mayor seguridad y confianza del usuario.

Por otro lado, se implementarán estrategias de marketing para captar la atención de los jóvenes usuarios a través de redes sociales.

Por último, aseguramos que la aplicación cumpla con los objetivos establecidos, y la factibilidad de tiempo estimado en un desarrollo de 5 a 6 meses.

Antecedentes del proyecto

- Nuestro proyecto (La Agenda para estudiantes) será una aplicación móvil y surgió a raíz de la desorganización, siendo una problemática bastante común que se da en ámbitos escolares. Es por esto que nosotros buscamos brindarle a los estudiantes, un entorno donde puedan organizarse adecuadamente a la hora de realizar las tareas o actividades de sus respectivos establecimientos. Además, la app tendrá apartados o espacios en donde el usuario podrá guardar todos sus avances de cada una de las materias que se encuentra cursando. Sumado a esto, habrá un calendario el cual funcionará gracias a un sistema de notificaciones que alertará al usuario cuando la tarea o actividad esté próxima a vencerse, siendo informado vía correo electrónico o Whatsapp. Otra funcionalidad que se busca incorporar a la aplicación, es el apartado de ayuda o help, en donde se podrá interactuar cuando te encuentres ante un error o inconveniente. De esta manera logramos asegurar una experiencia eficiente que se adapte a los requerimientos del usuario.
- Se dio comienzo con la investigación de factibilidad con el fin de que el proyecto tenga una correcta, viable y factible organización de trabajo. Teniendo en cuenta los roles de cada uno de los organizadores y la forma de trabajo de cada uno.
- Nuestro principal objetivo a corto plazo es que el proyecto esté terminado para que los usuarios comiencen a utilizar nuestra aplicación, pudiendo obtener el feedback a través de las reseñas que vayan dejando para futuras actualizaciones.
- El proyecto fue seleccionado luego de analizar diferentes alternativas que nos ofrecieron nuestros docentes. Siendo la agenda para estudiantes nuestra mejor opción, debido a que consideramos que puede llegar a ser de interés tanto para estudiantes como para nosotros siendo aún alumnos de una institución.
- Luego, tuvimos que ponerle un nombre de organización/empresa, como también para el sistema. Ayudándonos a poder comenzar con la estructura.
- Los stakeholders clave de nuestro proyecto son nuestros profesores, los cuales nos ayudan durante el proceso de armado, al tiempo que evalúan el avance con el transcurso de las semanas, teniendo en cuenta los roles que nos asignaron.
- Los interesados claves según la visión de los proyectos serán nuestros profesores, como también nosotros, debido a que durante la realización del mismo, pasamos por etapas de prueba y error, para su posterior modificación.

Las Actividades de anteproyecto que se han realizado son:

- El diagrama de modelo entidad-relación.
- El diagrama de contexto.
- Los diagramas de dfd (Diagrama de Flujo de Datos) de niveles 0 y 1.
- El diseño de las pantallas de la aplicación para celular y computadora.
- El diseño del calendario que tendrá la app.

- Las bases de datos solo de login. Cabe aclarar que la base de datos en general de nuestro proyecto llevará tiempo ya que es la estructura funcional general del proyecto.
- Las encuestas abiertas y cerradas con sus respuestas.
- La programación del formulario, en donde llevará su base de datos, la cual estamos trabajando hasta el momento.
- El FODA de nuestro proyecto, esto tiene que ver con la forma de trabajo en cuanto a los factores, oportunidades, debilidades y amenazas de cada integrante del proyecto junto al trabajo de los integrantes de forma grupal.
- El diagrama de Gantt, esto nos ayuda a poner rangos de tiempo para la realización de tareas.
- El análisis de viabilidad y de requerimientos del proyecto.
- Las historias de usuario, que son las que los mismos necesitan en la aplicación.

El proyecto y su contexto

Descripción del proyecto

La agenda del estudiante es una app/web donde los estudiantes ya sean de nivel secundario o universitario podrán tener un control sobre las actividades de las respectivas cursadas, ya sean trabajos prácticos o evaluaciones. Por otro lado, la agenda contará con diferentes funcionalidades que facilitarán el uso de la aplicación, ya sea a través de un calendario o de un bloc de notas personal donde podrán anotar sus tareas con el fin de tener una mejor organización sobre las mismas.

Objetivos

Control de tareas: Se implementará un calendario donde el usuario podrá anotar las futuras actividades que tendrá en la materia. A su vez el mismo será notificado cuando se acerque la fecha del evento. Esto traerá un gran beneficio al estudiante en la organización y estructuración de las tareas.

Agenda personal: Se implementará un espacio donde el usuario podrá realizar diferentes anotaciones o apuntes de cada materia con el fin de poder llevar un mejor control de la clase.

Conectividad entre usuarios: Se implementa la función de compartir trabajos para poder comunicarte y realizarlos en simultáneo con otros usuarios, de esta manera se podrán hacer modificaciones y acotaciones entre ellos. Teniendo como beneficio una buena comunicación al momento de relacionarte con tus pares sin la necesidad de utilizar alguna otra aplicación.

Contexto del proyecto

La aplicación está pensada para centros educativos ya sea de nivel secundario o universitarios, donde estarán involucrados estudiantes y docentes, siendo los mismos de gran interés para poder otorgar una organización en el trabajo de cada uno de los individuos. Además está desarrollada para convertirse en una aplicación destacable para que posteriormente se convierta en líder con las futuras necesidades del usuario con el paso del tiempo. Por otro lado, una gran ventaja que presenta la aplicación, está relacionada con la pérdida de la información, ya que en la misma podrás tener un control de todos los cursos, sin la necesidad de anotar en un medio físico como una agenda, implementando a su vez las notificaciones para alertar al usuario de sus próximas actividades.

Alcance del estudio de factibilidad

Los resultados que se esperan del estudio de factibilidad son, viabilidad técnica, económica y funcional.

Viabilidad técnica: Aquí evaluaremos la tecnología y las habilidades necesarias para desarrollar y mantener la aplicación móvil.

Viabilidad económica: Se analizarán los costos iniciales y operativos del proyecto, así como los posibles ingresos que pueda generar.

Viabilidad funcional: Se evaluará si la aplicación cumple con los requisitos y expectativas de los usuarios, asegurando su utilidad y facilidad de uso.

Para la aprobación se realizará mediante dos comités, uno de dirección y otro de proyectos. El comité de dirección aprobará los resultados finales del estudio, mientras que el comité de proyectos supervisará el proceso y la gestión del proyecto.

Factibilidad técnica

A la hora del desarrollo de nuestra aplicación, las necesidades tecnológicas que debemos abarcar son bastante amplias, desde una base de datos donde poder alojar a cada usuario junto a los datos requeridos para inicializar su sesión y cuál será la información que este mismo introduzca dentro de su calendario personal, tareas, proyectos, exámenes o avisos.

Una vez explicados los requerimientos que solicita la aplicación, debemos entenderlo, desde el punto de vista del usuario.

Factibilidad económica

Nuestro proyecto al no tener costos, no tendremos pérdida del capital pero sí una suma e incremento en las ganancias obtenidas.

Factibilidad legal

Dentro del desarrollo del proyecto encontramos algunos puntos claves en cuanto a los requerimientos legales que este necesita. Si bien no interfieren con regulaciones o normas, pertenecen a un país en específico, siendo el país donde se va a desarrollar la aplicación o los que tendrán el alcance de la misma. El acuerdo legal que si o si debemos de cumplir es el de confidencialidad de datos. A la hora de crear un usuario, esos datos son únicos y pertenecen a dicha persona, por lo cual es necesario aplicar la Ley 25.326.

Dentro del Sistema de leyes, del país en donde residirá nuestra aplicación, es decir Argentina, nos encontramos con la Ley 25.326, la cual comenta: “La ley de protección de datos personales o hábeas data te protege si tus datos de identidad, de salud o de crédito son usados sin tu consentimiento.”

Factibilidad de recursos

Para poder ejecutar el proyecto y lograr todos los objetivos previamente propuestos, se necesitarán los siguientes recursos.

- Computadoras para poder realizar su desarrollo.
- Celulares para testear o poner a prueba la aplicación.
- Espacio donde los desarrolladores puedan realizar su labor.
- Conexión a internet.
- Servicios en la nube (google cloud).
- Equipo de desarrollo:
 - 2 DBA (administrador de bases de datos).
 - 1 PM (project manager).
 - 2 UX/UI (diseñadores).
 - 1 Tester
- Equipo de gestión:
 - 1 Jefe de proyecto o Director de proyecto.

- Personal adicional:
 - Una persona o especialistas encargados de la seguridad.

Consideraciones de afectación a las operaciones de entes internos y externos:

Internos:

- Posible sobrecarga del equipo de soporte técnico inicial.
- Se necesita formación adicional para el personal interno en el uso de la nueva aplicación.

Externos:

- Impacto en la relación con los estudiantes actuales debido a la implementación de la nueva aplicación.

Procedimiento de desarrollo:

- Planificación:
 - Definir los requisitos y toda especificación técnica
 - Tener en cuenta y analizar posibles riesgos, pros y contras.
 - Tener en cuenta los recursos que se necesitan.
- Diseño:
 - Diseñar la interfaz del usuario y la experiencia de la misma (UI/UX).
 - Diseño de su arquitectura.
- Desarrollo:
 - Desarrollo general de la aplicación, incluyendo su programación, interfaz incluida e implementación sobre medidas de seguridad.
- Testeo o Prueba:

- Testeo del uso de la aplicación para luego informar si su funcionamiento es el correcto o no.
- Costos:
 - Todo costo para el desarrollo de la aplicación en general (personal, equipos, servicios, etc).

Factibilidad de mercado

Como mencionamos anteriormente nuestra aplicación va dirigida a estudiantes de secundaria y universidad, por esta razón nuestros principales competidores son plataformas como “Classroom” o los espacios de la propia institución. Es por esto que nosotros diseñamos una interfaz dinámica y amigable capaz de satisfacer las necesidades de cada usuario, agregando calendarios, notificaciones, un bloc de notas, un servidor capaz de soportar grandes cantidades de estudiantes conectados, compartir tareas con tus compañeros y cursos personalizados que puede crear cada estudiante.

En cuanto a la estrategia de mercadeo, nos centraremos en grupos jóvenes los cuales usan las redes sociales para estar al día de lo que sucede en su entorno, por esta razón se implementaran recursos de marketing como anuncios y campañas publicitarias para captar su atención y lograr posicionarnos como una aplicación de excelencia.

Factibilidad operacional

Como primeros pasos en la idealización de nuestro proyecto, hemos concluido en el debate interno, de si nuestra aplicación era capaz de cumplir con nuestras expectativas y con los objetivos que habíamos establecido. Es así como determinamos que ClassMate Note es la mejor.

Nuestro proyecto ClassMate Note es un sistema creado a partir de una base de datos, por lo cual esto nos ayuda a que la información siempre quede guardada en la misma. Sin embargo, gracias al almacenamiento en la base de datos del registro de diferentes usuarios , aprovechamos una mejor organización de los mismos y no necesitamos de un almacenamiento para cada persona. Esto nos ayuda a que no perdamos la información de un usuario que se registró y si necesitamos modificar algo de la aplicación en sí, se modificaría a partir de dicha base de datos.

Hasta el momento, el sistema de nuestro proyecto, a medida que lo vamos construyendo o estructurando, los requerimientos identificados están siendo de ayuda para poder seguir armando dicha aplicación.

El principal resultado esperado operacional de nuestro proyecto es el poder terminar la aplicación y ver que opinan los usuarios con dicha app. En base a los comentarios, modificar algunas cuestiones que los usuarios nos vayan aclarando o cosas que no le gustaron y tratar

de que la aplicación a medida que pase el tiempo, hacerle actualizaciones para mejorarla y en un futuro ofrecer nuestro proyecto a diferentes escuelas a modo de ayuda para estudiantes de cualquier nivel educativo. Estaría bueno que al ser nuestro proyecto, no solo presentarlo en una escuela, sino en otros lugares ya sea en una empresa o en una universidad, se podrían dar charlas explicando nuestro proyecto y se hablará con el grupo de integrantes del mismo para empezar a generar negocios por el mismo, ya sea a través de publicidades o por sponsors. El sistema de nuestro proyecto no tiene mucho costo, pero si tuviéramos que hablar de un parámetro importante para la creación y el diseño de dicho sistema son los diferentes tipos de programas que utilizamos. Pueden ser programas gratuitos como programas con una suscripción paga.

Factibilidad de tiempo

A la hora del desarrollo realizamos un estimativo de tiempo de trabajo consiguiendo como resultado la utilización de 5 a 6 meses de trabajo. Dentro de la totalidad del tiempo de trabajo las horas que se dedicarán al desarrollo de la aplicación abarcan alrededor de 6 hs semanales, transcurridas en la cursada escolar. Sumándole a lo anteriormente mencionado, cada integrante perteneciente al grupo logra desarrollar avances de manera individual, es decir, fuera del horario de cursada, permitiéndonos conseguir logros e hitos con mucha más velocidad y facilidad.

Todos los tiempos de trabajo que se han mencionado nos permiten completar con normalidad el desarrollo de nuestro proyecto, consiguiendo que evitemos sobrepasarse de los plazos pautados en una etapa inicial.

Recomendaciones y aprobación

En base al estudio, se observa conveniente ejecutar el proyecto debido al rango de utilidad y aceptación que podría tener una agenda digital dedicada para estudiantes.

Pros y contras de ejecutar la iniciativa:

- Pros:

- Genera una buena organización y gestión personal de las actividades a realizar.
- Brinda características específicas para estudiantes (Agendas, notificaciones, apuntes, calendarios, función de compartir y personalizar cada materia).
- Potencial para migrar de sitios más genéricos como Classroom a Classmate Note.
- Su realización no implica costos.

- Contras:

Objetivos, Límites y Alcance

Objetivos

Con la realización de esta aplicación, buscamos introducirnos en la vida diaria de los estudiantes y ofrecerles las herramientas necesarias no tan solo para su etapa educativa, sino también con una aplicación cotidiana, en el sector laboral, o hasta incluso en aspectos tan básicos como la organización de tareas hogareñas, horarios, etc.

Límites

- Al tratarse de una aplicación, las especificaciones tecnológicas provocan que cierto espectro de usuarios con dispositivos antiguos, no consigan hacer uso de nuestra aplicación
- Nuestro tipos de usuarios pueden variar desde adolescentes hasta adultos, pero para personas de ya pasada la tercera edad el manejo, o hasta incluso la instalación del mismo puede conllevar a una menor cantidad de usuarios presentes, lo que limitaría nuestro alcance.

Alcance

- Contamos con la capacidad de ofrecer servicio incluso fuera de línea, para a posterior, en su reconexión, aplicarse los cambios realizados previamente.
- Se implementan sistemas de gestión de tiempo, tales como Pomodoro, con los que ampliar nuestras funciones y ofrecer una especie de métodos de estudio

Gantt

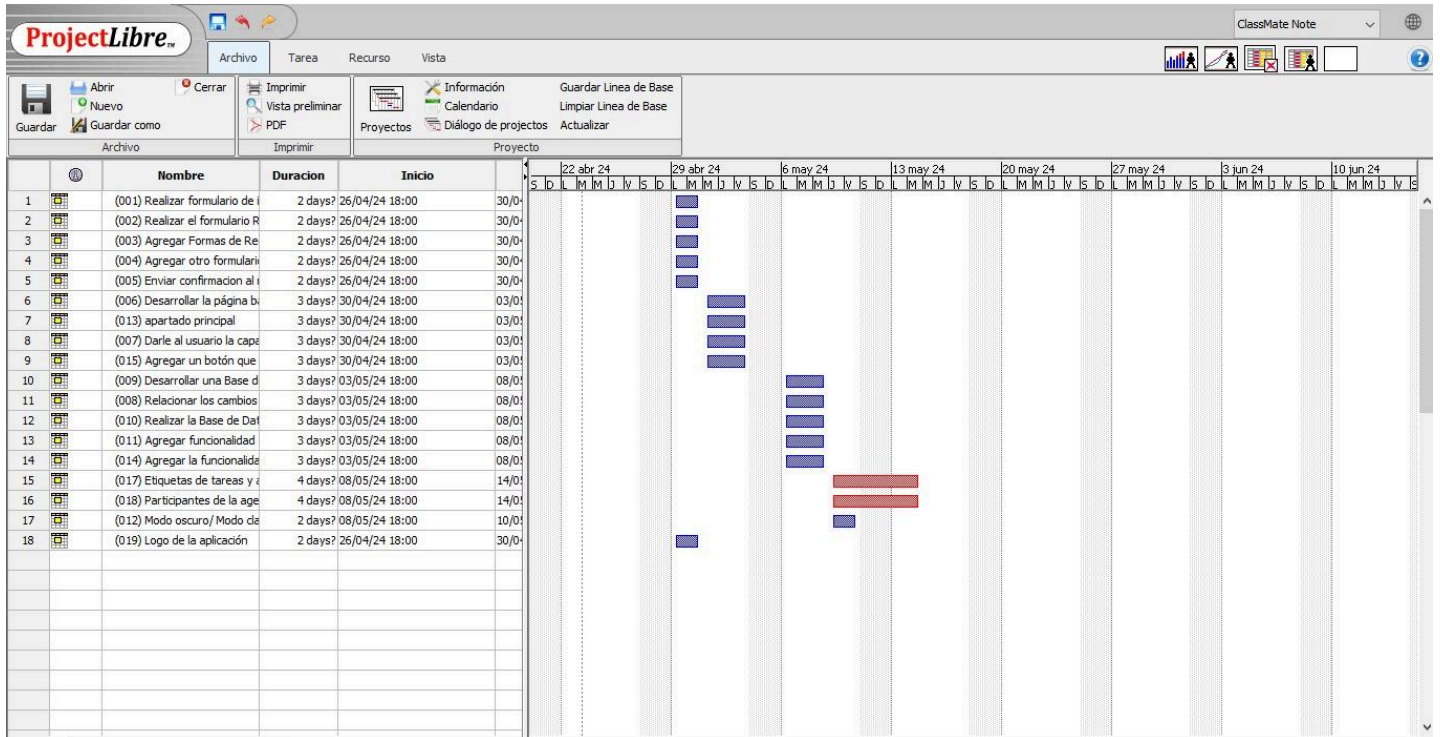


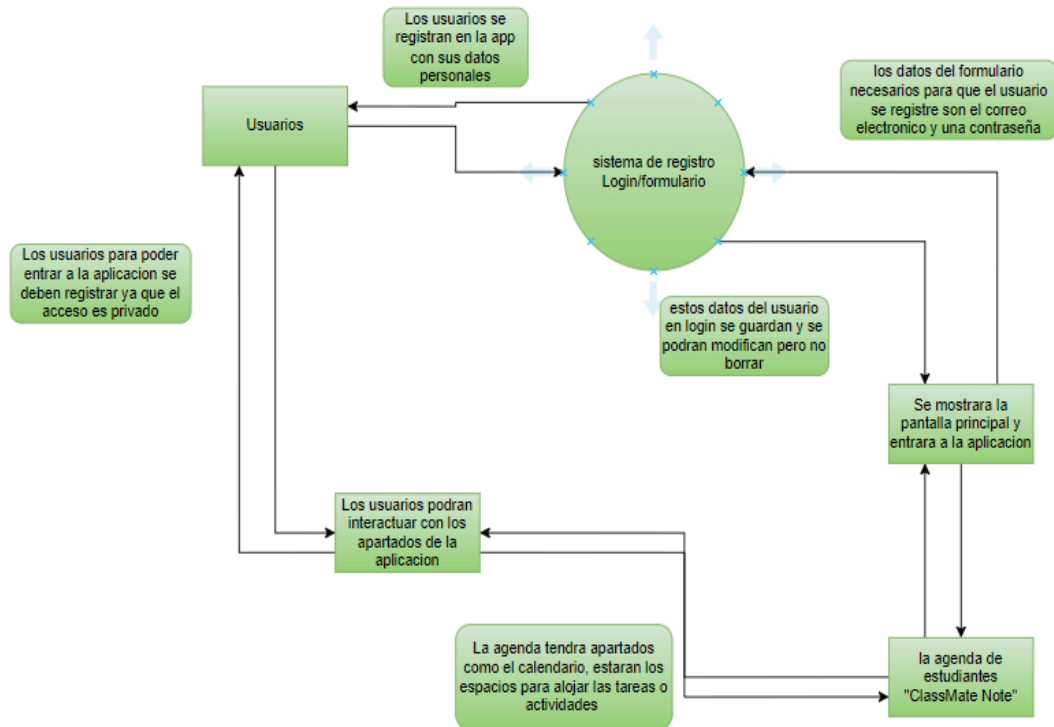
Diagrama de flujo de datos de nivel 0

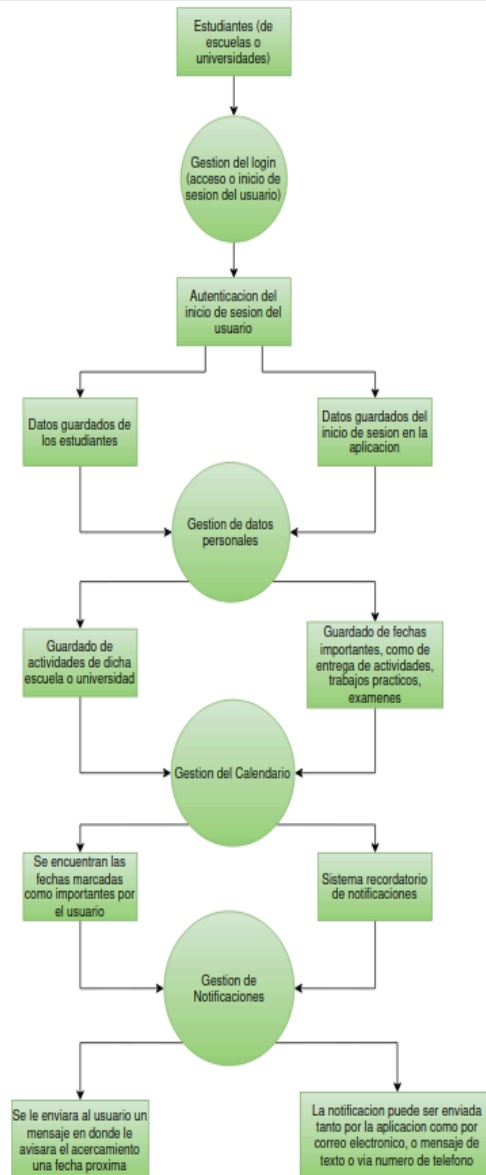
Diagrama de flujo de datos de Nivel 1

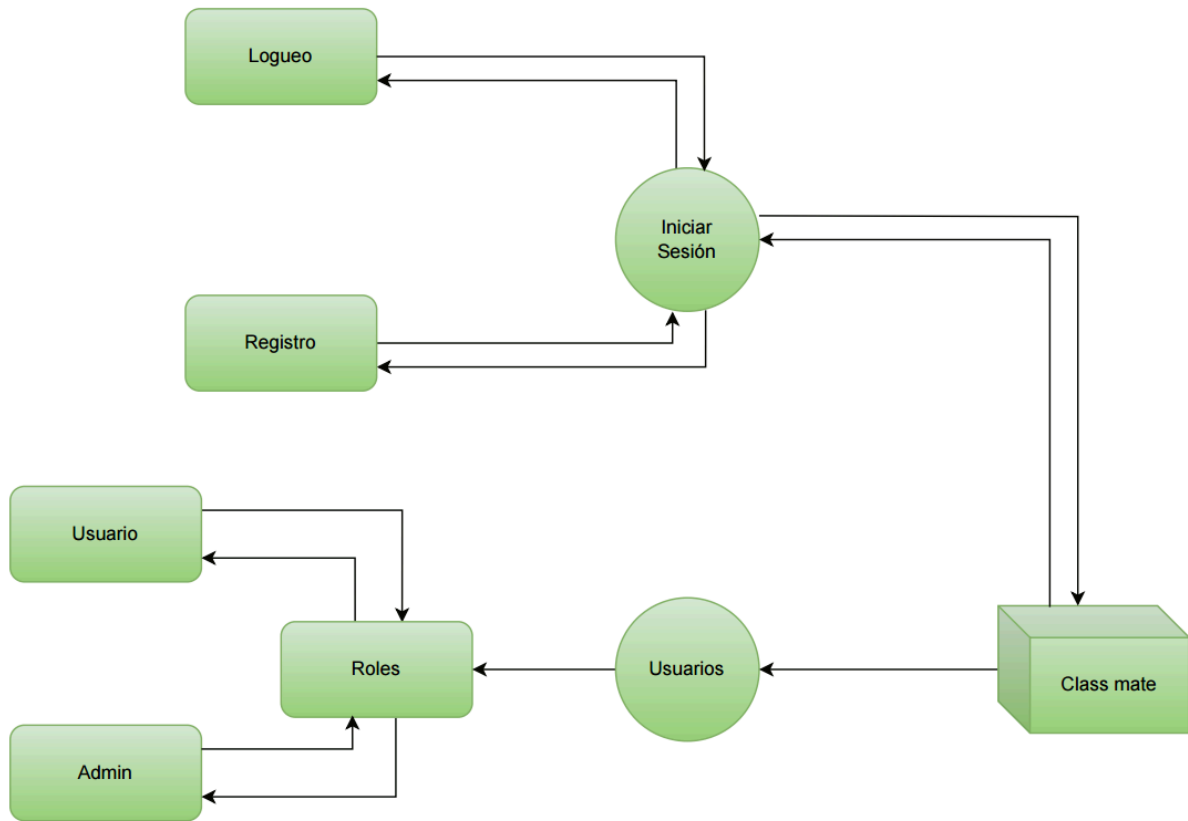
Diagrama de flujo de datos de Nivel 2

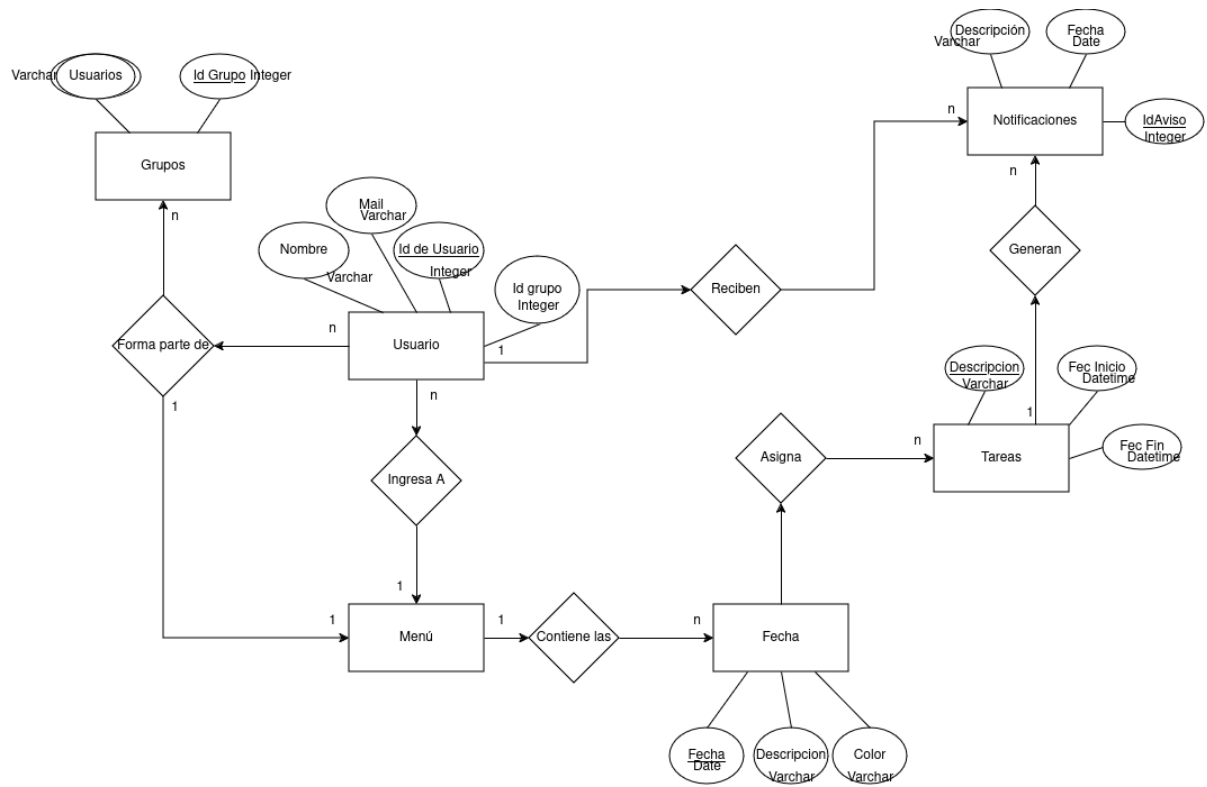
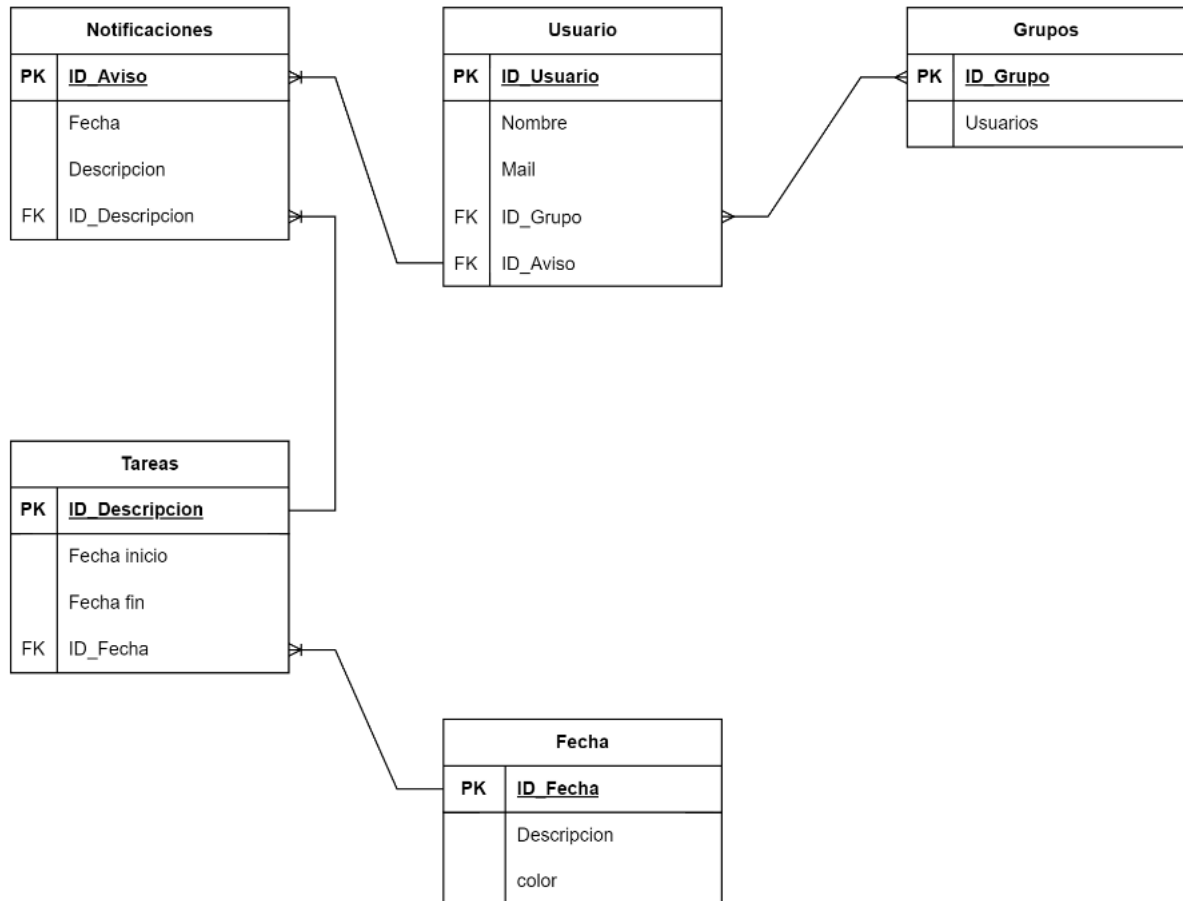
Diagrama MER

Diagrama DER

Consultas de bases de datos, alta de usuario, baja de usuario, modificación de usuario. En SQL.

```
INSERT Usuario (ID_Usuario, ID_Aviso, ID_Grupo, Mail, Nombre)
VALUES ("MiNombre", "IdAviso", "idGrupo", "MiEmail@gmail.com", "MiNombre");
```

Inserta una nueva fila en la tabla Usuario. Añadiendo un nuevo registro con los valores proporcionados para cada columna (ID_Usuario, ID_Aviso, ID_Grupo, Mail y Nombre).

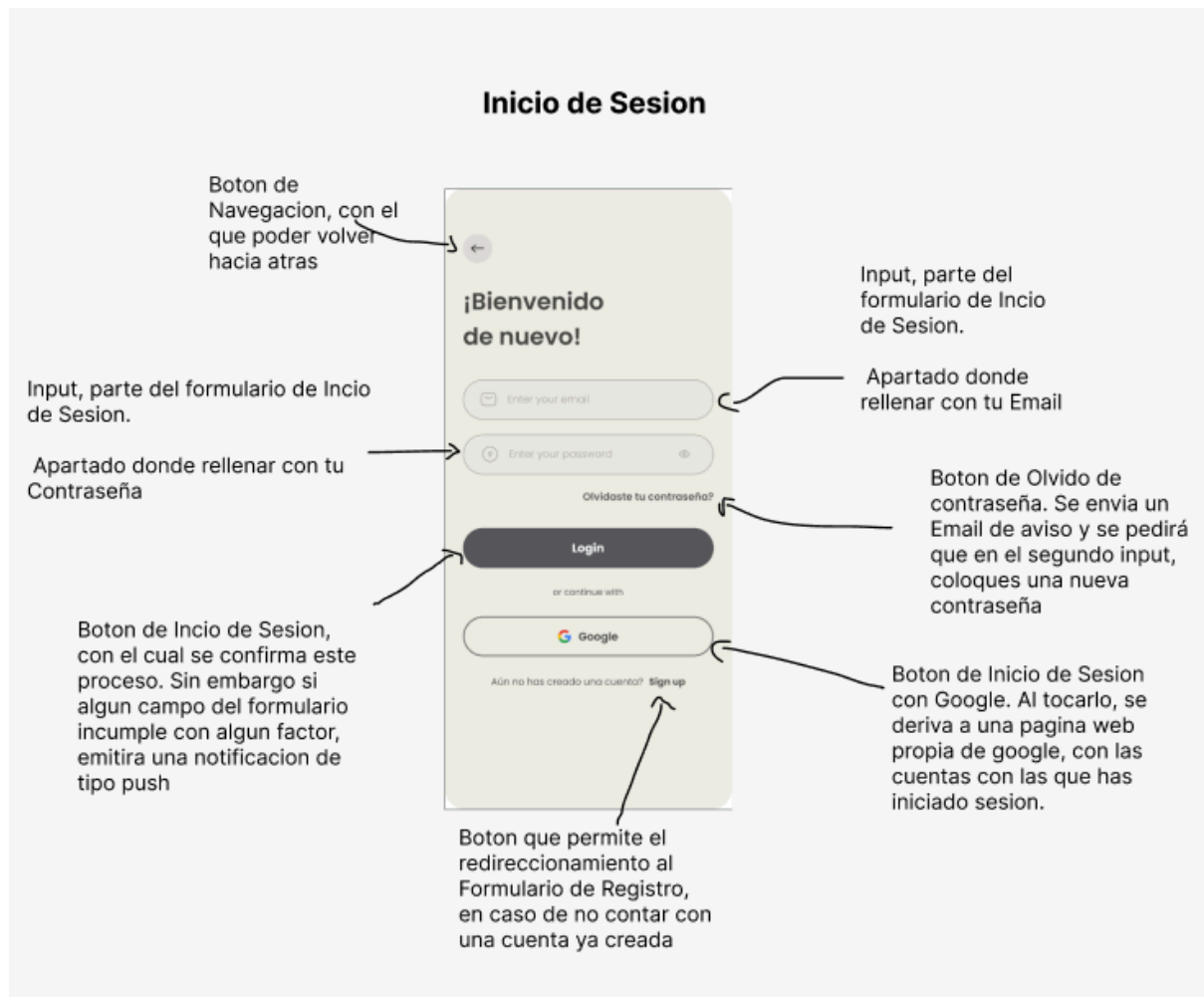
```
DELETE Usuario
WHERE ID_Usuario = "UsuarioABorrar";
```

Elimina una fila de la tabla Usuario que coincida con el valor dado para ID_Usuario. Borrando el registro específico cuyo ID_Usuario es "UsuarioABorrar". Si hay múltiples registros con el mismo ID_Usuario, todos esos registros se eliminarán.

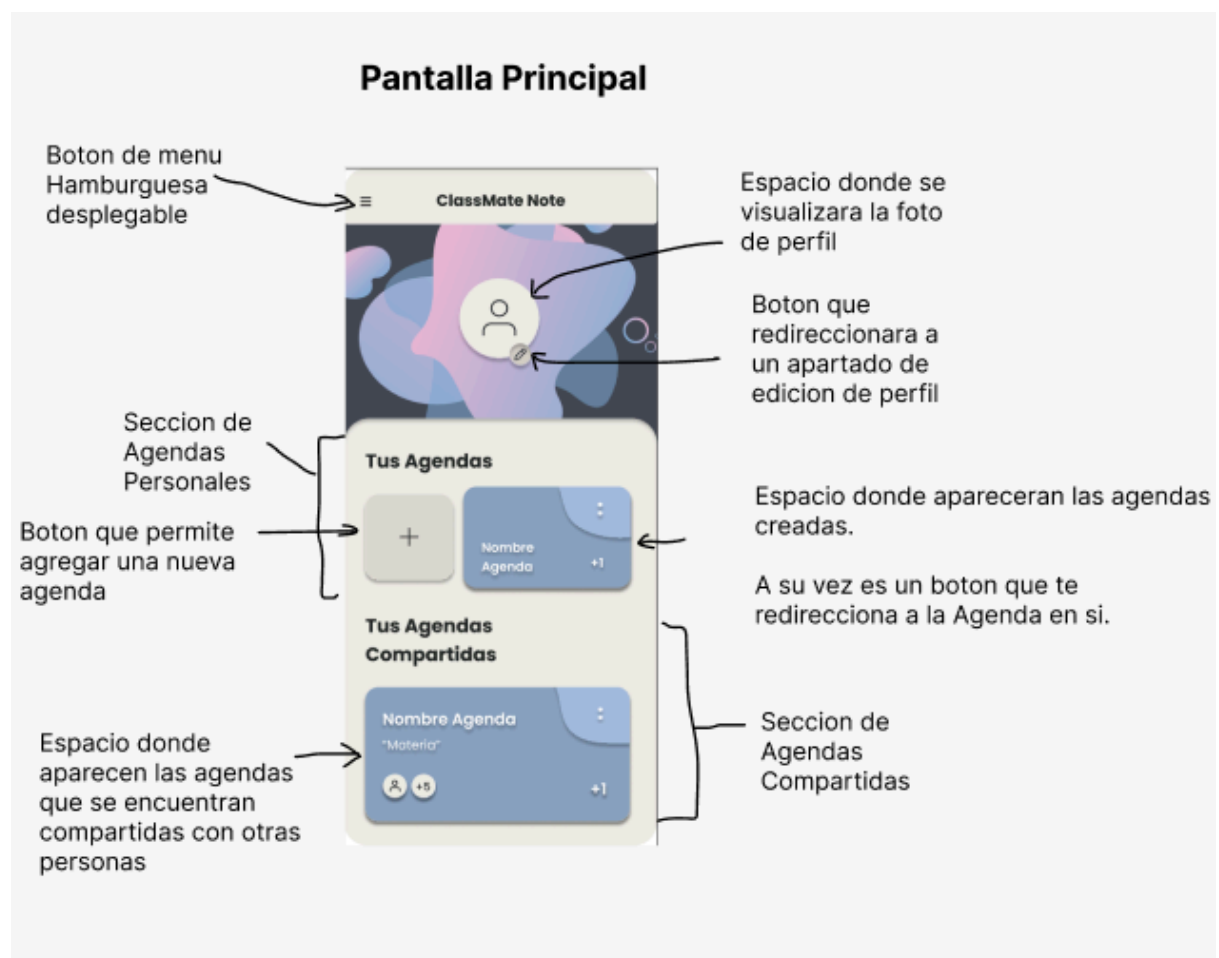
```
UPDATE Usuario
SET Mail = 'MiNuevoMail@gmail.com',
    Nombre = 'MiNuevoNombre'
WHERE ID_Usuario = "UsuarioABorrar";
```

Actualiza una fila existente en la tabla Usuario. Modificando el valor de Mail y Nombre para el registro cuyo ID_Usuario es "UsuarioABorrar". El cambio se aplica sólo a los registros que coincidan con el ID_Usuario especificado.

Pantallas







Boton que permite un menu desplegable con las tareas de forma mas detallada.

Se encuentra en la siguiente diapositiva, a la derecha

Boton que permite buscar alguna tarea, proyecto o notificacion ingresada en el calendario

Boton que permite visualizar o agregar los colaboradores del calendario.

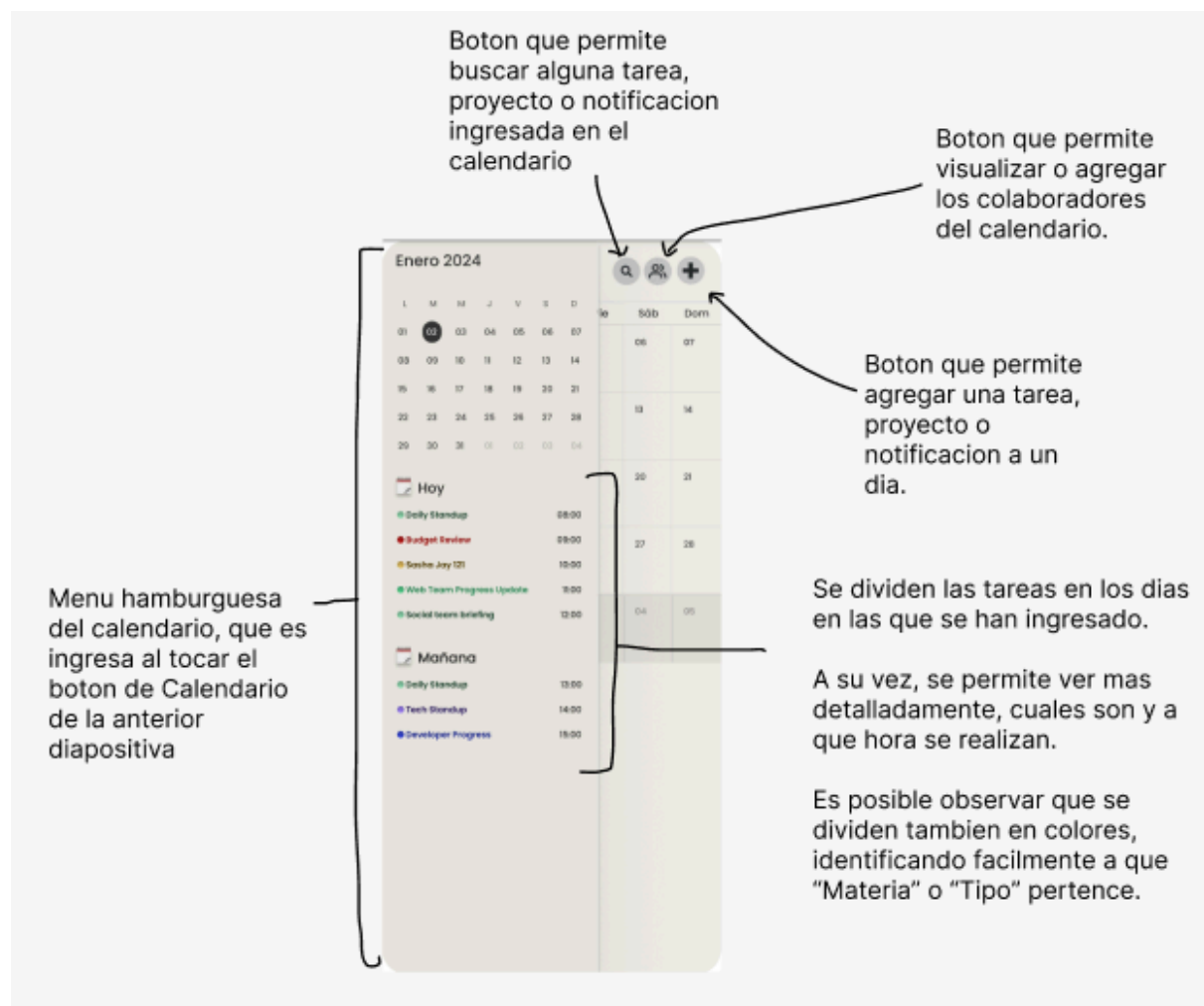
Boton de menu Hamburguesa desplegable

Seccion de Calendario

A su vez cada cuadrícula, es tocable, lo que provoca una ampliacion del mismo, para ver las tareas ingresadas

Boton que permite agregar una tarea, proyecto o notificacion a un dia.





Preguntas Frecuentes

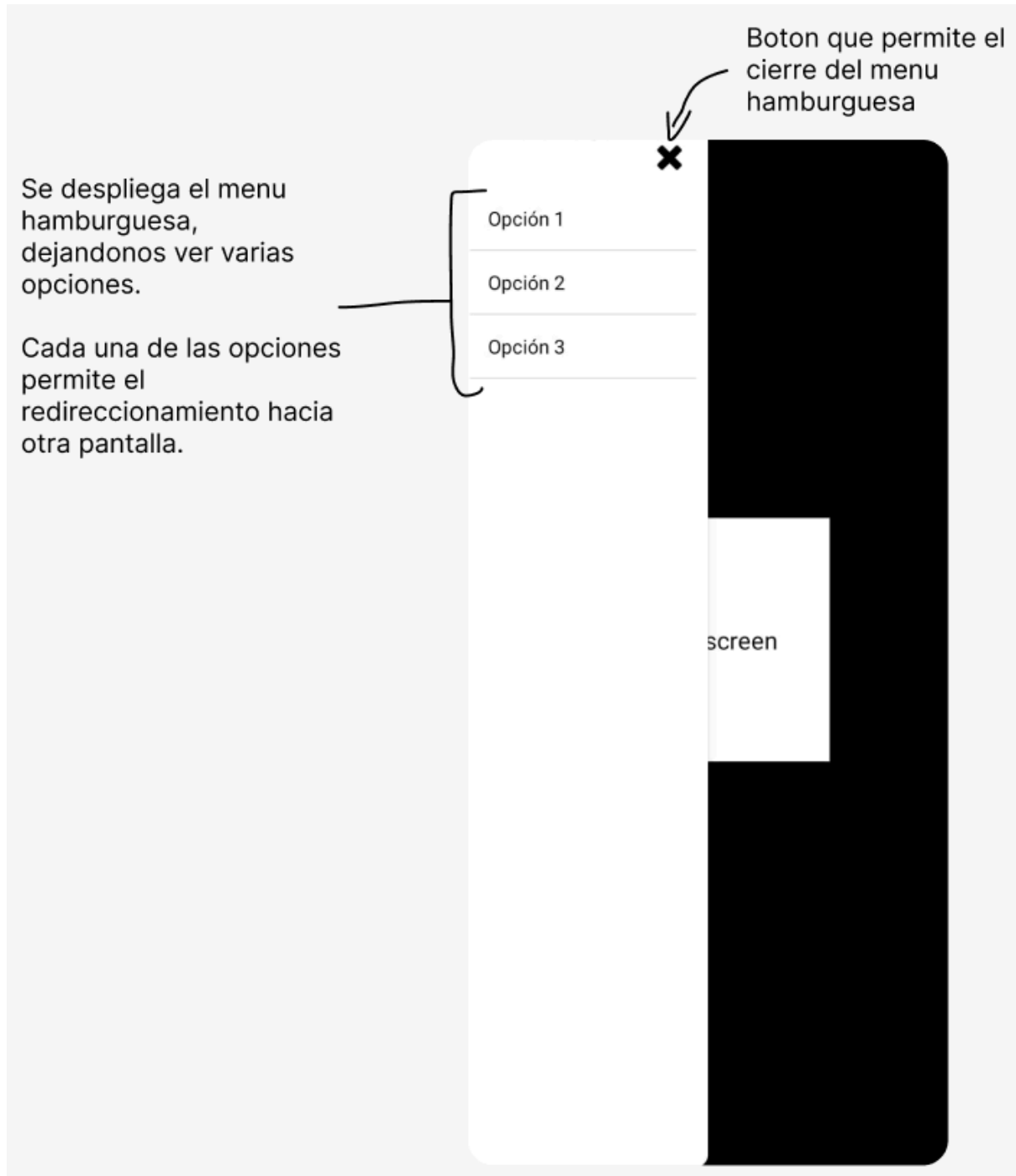
- ¿Cómo puedo usar la aplicación?
- ¿Es necesario registrarse?
- ¿Dónde puedo encontrar mi perfil?
- ¿Cómo restablezco mi contraseña?
- ¿Cómo contacto con soporte?

Se realiza unas pequeñas cards, en las que se podran encontrar las respuestas a una preguntas basica o general acerca del sistema.

Al clickear se abre un menu de tipo Acrodeon, desplegandose la respuesta hacia abajo

De la misma forma que las Cards de arriba, se depliega un menu acordeon.

En este caso nos econtraremos con un apartado para realizar una consulta mas extensa y con una potecial respuesta a traves de Email, permitiendote colocarlo en un input.



Casos de Prueba - Testing QC

id: 1

Título: ¿Cómo puedo usar la aplicación?

Descripción: Que nos muestre información acerca de cómo usar la aplicación

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla de preguntas frecuentes. Después de la acción, se debe desplegar un texto informativo sobre cómo usar la aplicación

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”
- 4_ Estar en la pantalla principal
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6- Apretar el botón de “Ayuda”

7_ Apretamos en el botón llamado “¿Cómo puedo usar la aplicación?”.

Resultado esperado: Se despliega un texto que dice “Para usar la aplicación”, solo tiene que iniciar sesión y explorar las funcionalidades disponibles en la pantalla principal.” el cual nos ayuda a comprender como utilizar la aplicación

Prioridad: Media

id: 2

Título: ¿Es necesario Registrarse?

Descripción: Que nos muestre información acerca de si hay necesidad de registrarse a la aplicación para poder acceder a la misma.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla de preguntas frecuentes. Después de la acción, se debe desplegar un texto que indique que es necesario registrarse para usar la aplicación.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”
- 4_ Estar en la pantalla principal
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6- Apretar el botón de “Ayuda”
- 7 - Apretamos en el botón llamado “¿Es necesario Registrarse?”

Resultado Esperado: Se despliega un texto que dice “Si es necesario Registrarse, solo tiene

que registrarse con un correo electrónico o nombre de usuario y una contraseña, una vez que haya hecho esto, ya tendrá su cuenta para la aplicación.

Prioridad: Media

id: 3

Título: ¿Dónde puedo encontrar mi perfil?

Descripción: Que nos muestre información acerca de cómo podemos encontrar nuestro perfil.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla de preguntas frecuentes. Después de la acción, se debe desplegar un texto que indique cómo encontrar el perfil del usuario.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”

4_ Estar en la pantalla principal

- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6- Apretar el botón de “Ayuda”

7_ Apretamos en el botón llamado “¿Dónde puedo encontrar mi perfil?”

Resultado esperado: Se despliega un texto que dice “En que sitio podría encontrar nuestro perfil”. Sin embargo puedes encontrar tu perfil en la pestaña “Perfil” en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Prioridad: Media

id: 4

Título: ¿Cómo restablezco mi contraseña?

Descripción: Que nos muestre información acerca de cómo restablecemos nuestra contraseña en el caso que se nos olvide.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla de preguntas frecuentes. Después de la acción, se debe desplegar un texto que explique cómo restablecer la contraseña desde la pantalla de inicio de sesión.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)

- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”
- 4_ Estar en la pantalla principal
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6_ Apretar el botón llamado “Ayuda”
- 7_ Estar en la pantalla de preguntas frecuentes
- 8_ Apretamos en el botón llamado” ¿Cómo restablezco mi contraseña?”

Resultado esperado: Se despliega un texto que dice “Como puede restablecer mi contraseña”. Sin embargo, puedes restablecer tu contraseña desde la pantalla de inicio de sesión, seleccionando la opción “Olvide mi contraseña”.

Prioridad: Media

id: 5

Título: ¿Cómo contacto con soporte?

Descripción: Que nos muestre información acerca de cómo contactamos con soporte.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla de preguntas frecuentes. Después de la acción, se debe desplegar un texto que indique cómo contactar con soporte, mostrando el procedimiento correcto.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”
- 4_ Estar en la pantalla principal
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6- Apretar el botón de “Ayuda”
- 7_ Apretamos en el botón llamado “¿Cómo contacto con soporte?”

Resultado esperado: Se despliega un texto que dice “Como puedo contactar al soporte”. Sin embargo para contactar con soporte, dirígete a la sección “Ayuda” apretando el botón del menú principal. Una vez que estamos en la pagina de “Preguntas Frecuentes” y aprieta el botón con flecha de color blanca en dirección hacia abajo ubicado en una esquina derecha inferior y nos aparecerá la ventana “Contactar con Soporte”.

Prioridad: Media

Id: 6

Título: Contactar con soporte

Descripción: Una vez apretamos el botón con la flecha, que nos muestre un espacio o lugar de texto para escribir cualquier consulta o pregunta frecuente al soporte.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla de preguntas frecuentes. Después de la acción, se debe abrir una ventana para escribir una consulta al soporte.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”
- 4_ Estar en la pantalla principal
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6- Apretar el botón de “Ayuda”
- 7_ Apretamos en el botón con un símbolo de flecha hacia abajo de color blanca con fondo negro.
- 8_ Estaremos en una ventana de “Contactar con Soporte”
- 9_ Escribir la consulta o pregunta que tengamos al soporte en el espacio llamado “Escribe tu consulta aquí...”

Resultado esperado: Una vez que nos aparece la ventana de “Contactar con Soporte”, realizar nuestra consulta escribiéndola en el espacio de texto.

Prioridad: Media

id: 7

Título: Botón de enviar al soporte

Descripción: Que nos envíe la consulta o pregunta frecuente que tengamos al soporte.

Precondiciones + Postcondiciones: Que llegue a destino nuestra consulta. Después de enviar la consulta, debe visualizarse en la terminal del ordenador con un mensaje de log confirmando el envío.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)

- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”
- 4_ Estar en la pantalla principal
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6- Apretar el botón de “Ayuda”
- 7_ Apretamós en el botón con un símbolo de flecha hacia abajo de color blanca con fondo negro.
- 8_ Estaremos en una ventana de “Contactar Soporte”
- 9_ Escribir la consulta o pregunta que tengamos al soporte en el espacio llamado “Escribe tu consulta aquí...”
- 10_ Una vez que escribimos nuestra consulta, apretamos el botón llamado “Enviar” de color blanco con fondo negro.

Resultado esperado: Una vez que enviamos nuestra consulta al soporte, abrir la terminal del ordenador y visualizar que nos aparezca dicha consulta que hayamos escrito, es decir que nos aparezca “LOG Mensaje: Y la Consulta previamente escrita”.

Prioridad: Media

id: 8

Título: Botón de minimizar “Contactar con Soporte”

Descripción: Que nos envíe la consulta o pregunta frecuente que tengamos al soporte.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla de preguntas frecuentes. Después de la acción, la ventana de “Contactar con Soporte” debe minimizarse o cerrarse.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”
- 4_ Estar en la pantalla principal
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable
- 6- Apretar el botón de “Ayuda”
- 7_ Apretamós en el botón con un símbolo de flecha hacia abajo de color blanca con fondo negro.
- 8_ Estaremos en una ventana de “Contactar con Soporte”
- 9_ Apretamós en el botón con símbolo de flecha hacia arriba de color negro.

Resultado esperado: Una vez que nos aparece la ventana de “Contactar con Soporte” y estamos en la misma, al tocar el botón con símbolo de flecha hacia arriba de color negro que nos cierre o nos minimice dicha ventana.

Prioridad: Media

id: 9

Título: Botón Menú de hamburguesa despliegue.

Descripción: Que se despliegue una serie de botones.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, se debe desplegar un menú con una serie de botones.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”)
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”)
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”

4_ Estar en la pantalla principal

5_ Apretar el botón del menú desplegable

Resultado esperado: Una vez que estamos en la pantalla principal, al tocar el botón que nos despliegue una serie de botones, en este caso, 3 botones

Prioridad: Media

id: 10

Título: Botón 1 del Menú hamburguesa desplegable.

Descripción: Que nos permita navegar en el apartado de preguntas frecuentes/soporte.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, el botón “Preguntas Frecuentes” en el menú desplegable debe redirigir a la página de preguntas frecuentes.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.

4_ Estar en la pantalla principal.

5_ Apretar el botón del Menú de hamburguesa desplegable.

6_ Apretar el botón llamado “Preguntas Frecuentes”.

Resultado esperado: Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el menú desplegable que esta ubicado en la parte superior del lado izquierdo, tendremos que apretar el botón llamado “Preguntas Frecuentes” que nos aparece en dicha ventana desplegable del menú. Sin embargo, una vez que apretamos dicho botón nos tiene que redireccionar a la pagina de “Preguntas Frecuentes”.

Prioridad: Media.

id: 11

Título: Botón 2 del menú hamburguesa desplegable.

Descripción: Que nos permita navegar por la aplicación.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, el botón “Menú Principal” en el menú desplegable debe redirigir a la pantalla principal.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.

4_ Estar en la pantalla principal.

5_ Apretar el botón del menú desplegable.

6_ Apretar el botón llamado “Menú Principal”.

Resultado esperado: Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el menú desplegable que esta ubicado en la parte superior del lado izquierdo, lo que haremos es apretar el botón llamado “Menú Principal” para que no direcciona a la pantalla principal.

Prioridad: Media.

id: 12

Título: Botón 3 del menú hamburguesa desplegable.

Descripción: Que nos permita navegar por la aplicación.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, el botón “Pantalla Principal” en el menú desplegable debe permitir navegar a la opción correspondiente.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.
- 4_ Estar en la pantalla principal.
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable.
- 6_ Apretar el botón llamado “Pantalla Principal ”.

Resultado esperado: Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el menú desplegable que esta ubicado en la parte superior del lado izquierdo, lo que haremos es apretar el botón llamado “Pantalla Principal” que nos devolverá a la pantalla principal que estábamos anteriormente.

Prioridad: Media.

id: 13

Título: Botón Menú de hamburguesa minimizar con una X.

Descripción: Que nos minimice la ventana desplegable con la serie de botones completa.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, el botón con la “X” en el menú desplegable debe minimizar o cerrar la ventana del menú.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.
- 4_ Estar en la pantalla principal.
- 5_ Apretar el botón del menú desplegable.
- 6_ Apretar el botón que nos aparece en la parte superior ubicado a la derecha de la ventana desplegable.

Resultado esperado: Una vez que estemos en la pantalla principal y apretamos el menú desplegable que esta ubicado en la parte superior del lado izquierdo, tendremos que apretar el botón que nos aparece en la parte superior ubicado a la derecha de la ventana desplegable con el símbolo o carácter “X” de color negro. Sin embargo al apretar la cruz, se no cerrara la ventana del menú hamburguesa.

Prioridad: Baja.

id: 14

Título: Botón de visualización del perfil.

Descripción: Que nos permita visualizar la foto de perfil.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, al apretar el botón de ver el perfil, se debe redirigir a una página donde se visualice la información del perfil.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.
- 4_Estar en la pantalla principal.
- 5_Apretar el botón de Ver mi perfil.

Resultado esperado:Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el boton de ver mi perfil, nos tendra que llevar a otra pagina en donde se podra ver toda la informacion sobre nuestro perfil en la aplicacion.

Prioridad: Media.

id: 15

Título: Botón de edición del perfil.

Descripción: Que nos permita editar nuestro perfil.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, al apretar el botón de editar el perfil, se debe redirigir a una página para editar la información del perfil.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.

4_Estar en la pantalla principal.

5_Apretar el botón de editar mi perfil.

Resultado esperado:Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el botón con icono de lapiz, nos llevara a una pagina donde aparecerán las opciones para editar nuestro perfil.

Prioridad: Media.

id: 16

Título: Botón de agregar una nueva agenda.

Descripción: Que nos permita agregar una nueva agenda.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, al apretar el botón para agregar una nueva agenda, se debe mostrar un formulario para ingresar los detalles de la agenda.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.

4_Estar en la pantalla principal.

5_Apretar el botón de agregar una nueva agenda con un símbolo de + en la sección llamada “Tus Agendas”.

Resultado esperado:Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el botón de agregar una nueva agenda, nos aparecera las características o la informacion que queramos añadir a la nueva agenda.

Prioridad: Media.

id: 17

Título: Botón de visualizar las agendas

Descripción: Que nos permita ver nuestras agendas

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, al apretar el botón para visualizar las agendas, se deben mostrar las agendas creadas por el usuario.

Pasos a seguir:

- 1 – Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2 – Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3 – Apretar en el botón “Comenzar”.

4_ Estar en la pantalla principal.

5_ Apretar el botón donde aparecen nuestras agendas ubicado en la sección llamada “Tus Agendas”.

Resultado esperado: Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el botón donde aparece nuestras agenda, podemos ver la información relacionada de la agenda que el usuario haya escrito.

Prioridad: Media.

id: 18

Título: Botón de las agendas compartidas.

Descripción: Que nos permita ver las agendas que compartimos con otros usuarios.

Precondiciones + Postcondiciones: Estar en la pantalla principal. Después de la acción, al apretar el botón para ver las agendas compartidas, se deben mostrar las agendas compartidas con otros usuarios.

Pasos a seguir:

- 1_ Ingresar el nombre de usuario (“root”).
- 2_ Ingresar la contraseña del usuario root (“root”).
- 3_ Apretar en el botón “Comenzar”.

4_ Estar en la pantalla principal.

5_ Apretar el botón de la agenda compartida ubicado en la sección llamada “Tus Agendas Compartidas”.

Resultado esperado: Una vez que estemos en la pantalla principal y ya apretamos el botón de las agendas compartidas, podremos ver la información relacionada de la agenda y la persona con la que se esté compartiendo la misma.

Prioridad: Media.

Casos de Prueba de Calidad

Testing QA

En este documento se va a analizar la calidad que debe tener la aplicación móvil de agenda para estudiantes llamada ClassMate Note. Como trabajadores de la aplicación queremos que la calidad del producto busque garantizar y anticipar las necesidades del usuario, entendiendo que es un proceso en constante evolución y mejora.

Para la evaluación de la calidad del proyecto o de la aplicación es importante enfocarse en varios aspectos claves: la funcionalidad, la fiabilidad, la usabilidad, la eficiencia, la mantenibilidad, la portabilidad y los presupuestos tanto para los usuarios como para clientes. Por los cuales son:

Funcionalidad

La aplicación está diseñada para ayudar a los estudiantes de secundaria, terciario y universidad a organizar sus tareas, proyectos y exámenes. Lo que la misma nos ofrece es:

La diferenciación de tareas con colores.

Los recordatorios automáticos.

La sincronización de datos entre dispositivos.

El acceso y funcionalidad sin conexión a Internet.

El registro mediante email y contraseña o cuenta de Google.

La seguridad en la base de datos utilizando Firebase.

Fiabilidad

La app debe funcionar de manera estable y sin errores en todos los dispositivos Android compatibles. Lo que la aplicación ofrece es:

El acceso sin conexión para ver tareas en cualquier momento.

Las opciones para recuperar la cuenta, como restablecimiento de contraseña por email.

Los procedimientos para manejar errores y mantener la integridad de los datos mediante un apartado de soporte o preguntas frecuentes.

Usabilidad

La aplicación está diseñada para ser intuitiva y fácil de usar. Las características incluyen:

La navegación rápida y sencilla a través de funciones.

El diseño accesible para usuarios con diferentes niveles de experiencia tecnológica.

Eficiencia

La aplicación está optimizada para:

El funcionamiento rápido sin agotar recursos del dispositivo.

La minimización del consumo de batería durante la sincronización y tareas en segundo plano.

La respuesta rápida en la ejecución de recordatorios y sincronización.

Mantenibilidad

La app está construida de manera modular y con documentación clara para:

Facilitar futuras actualizaciones y corrección de errores.

Añadir nuevas funciones sin afectar la experiencia del usuario.

Contar con un sistema de soporte para reportar problemas y recibir ayuda.

Portabilidad

Aunque actualmente está disponible solo en Android, ClassMate Note tiene el potencial para:

Expandirse a otras plataformas en el futuro.

Transferir datos a nuevos dispositivos sin pérdida de información.

Adaptarse a nuevas versiones de Android y diferentes tamaños de pantalla.

Producto

La aplicación refiere a una agenda enfocada en estudiantes que facilita la organización de tareas, proyectos y exámenes. La aplicación se destaca por:

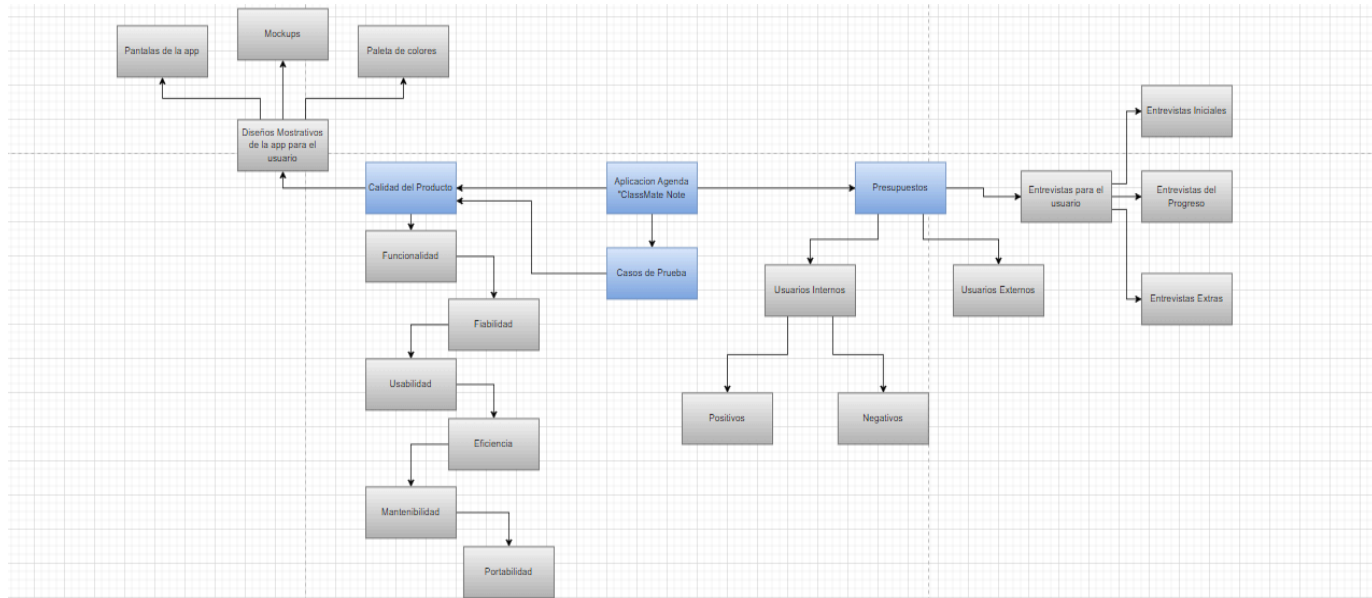
La organización visual mediante colores.

Los recordatorios automáticos y sincronización entre dispositivos.

El acceso sin conexión a Internet.

Por ser una aplicación móvil fácil de usar y adaptada a las necesidades académicas.

Con el tiempo, y basándonos en comentarios de los usuarios, se podrán agregar nuevas funciones y modificar las funciones dependiendo las necesidades de los mismo. También se considera la posibilidad de expandir a otras plataformas y seguir mejorando la experiencia del usuario.



Plan de Presupuesto

Presupuesto interno - Gastos

Luz: Costos de electricidad en la oficina.

Agua: Gastos del suministro de agua.

Internet: Pago de servicios de internet para mantener las operaciones.

Presupuesto para el servicio de la aplicación:

Instalación de equipos/computadoras

Instalación de la aplicación

Instalación para la creación de la aplicación

Presupuesto externo – Tipos de clientes:

Cliente A (Grandes): Empresas con más de 200 empleados.

Cliente B (Medianos): Empresas con entre 50 y 150 empleados.

Cliente C (Pequeños): Empresas con entre 5 y 20 empleados.

Los tipos de roles de trabajo para el proyecto:

Project Manager (PM)

Developer (DV)

Developer DataBase (DBA)

Tester (QA - QC)

Presupuestos por tiempo de trabajo:

Por 1 a 7 dias tendrá un precio

Por 1 a 4 semanas tendrá un precio

Por 1 a 12 meses tendrá un precio

Por 1 año tendrá un precio

Es importante saber que el horario de una jornada laboral es de 8 horas pero con los clientes se hablará en cada entrevista o encuentro que se tenga sobre este tema aparte de los días laborales.

Plan de Entrevistas:

Entrevistas Iniciales: Para entender las necesidades de los clientes.

Entrevistas del progreso: Reuniones para revisar el avance del desarrollo.

Entrevistas extras: Para manejar cambios o ajustes en el proyecto.

Tipos de Entrevistas para el cliente/usuario:

Entrevistas Abierta

Entrevistas Cerradas

Diseños demostrativos para los usuarios:

Pantallas

Mockups

Diagramas

Planes de capacitación

Tipos de usuarios internos(positivos y negativos):

Usuarios internos positivos:

Buena comunicación y colaboración dentro del equipo.

Estructura modular de la aplicación facilita el mantenimiento y la implementación de nuevas funciones.

Usuarios internos negativos:

Necesidad de capacitación adicional en ciertas áreas técnicas para algunos miembros del equipo.

Carga de trabajo alta que puede llevar a errores o la necesidad de revisiones adicionales.

Usuarios externos:

La app es útil y fácil de usar, destacando su capacidad para funcionar sin conexión y la sincronización entre dispositivos.

La aplicación es intuitiva y la organización visual mediante colores serán bien recibidas.

Algunos usuarios podrían desear funciones más avanzadas.

La disponibilidad actual solo en Android puede ser una limitación para usuarios en otras plataformas.

Ejemplo de presupuesto para Usuarios Internos tanto para positivos y negativos:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Usuarios Internos (Positivos y Negativos)											
2	Equipo de Testing	Sueldo Mensual	Sueldo total	Total del sueldos	Hardware y Software	Precio unitario	Precio Total	Total	Infraestructura	precio unitario	Total	Precio para capacitaciones de Testing
3	1 Tester QC - QA	\$180,000	\$180,000	\$930,000	3 computadoras para pruebas	\$120,000	\$360,000	\$690,000	Servidor para pruebas internas	\$200,000	\$300,000	\$50,000
4	1 desarrollador	\$190,000	\$190,000		licencia de software de testing	\$30,000	\$30,000		Almacenamiento en Firebase	\$100,000		
5	1 Project Manager	\$180,000	\$180,000		2 dispositivos Android	\$150,000	\$300,000					
6	2 desarrolladores de base de datos	\$190,000	\$190,000									
7												
8						TOTAL	\$1,970,000					
9												

Ejemplo de presupuesto para Usuarios Externos:

	A	B	C	D	E	F	G
1	Usuarios Externos						
2	infraestructura	Precio	Precio total	Marketing	Precio	Comunicacion al medio	Precio
3	herramientas de monitoreo	\$50,000	\$80,000	Publicidades para la aplicacion	\$30,000	Plataformas de contacto/ Redes Sociales	\$20,000
4	Sistemas de reporte o ayuda	\$30,000					
5				TOTAL	\$130,000		
6							
7							
8							

Ejemplo de Presupuesto para Entrevistas Iniciales:

	A	B	C	D	E	F
1	Entrevistas Iniciales					
2	Recursos	Tiempo de preparacion	Tiempo de realizacion	Tiempo de analisis	Sueldo del entrevistador	Precio por entrevista
3	Entrevista a 10 usuarios	2 horas por usuario	1 hora por usuario	1 hora por usuario	\$50,000	\$3,000
4						
5			TOTAL	\$30,000		
6						

Ejemplo de Presupuesto para Entrevistas de Progreso:

	A	B	C	D	E	F
1	Entrevistas del Progreso					
2	Recursos	Tiempo de preparacion	Tiempo de realizacion	Tiempo de analisis	Sueldo del entrevistador	Precio por entrevista
3	Entrevista a 10 usuarios	2 horas por usuario	1 hora por usuario	1 hora por usuario	\$50,000	\$2,000
4						
5			TOTAL	\$20,000		
6						
7						

Ejemplo de Presupuesto para Entrevistas Extras(si el usuario lo necesita):

	A	B	C	D	E	F
1	Entrevistas Extras					
2	Recursos	Tiempo de preparacion	Tiempo de realizacion	Tiempo de analisis	Sueldo del entrevistador	Precio por entrevista
3	Entrevista a 5 usuarios	2 horas por usuario	1 hora por usuario	1 hora por usuario	\$50,000	\$2,000
4						
5			TOTAL	\$20,000		
6						
7						
8						

Conclusión:

Los presupuestos finales con los precios, aun no se ha hablado con el grupo de trabajo, ya que la finalización del mismo es lo primordial para que tenga un impulso al lado económico. Queremos que la agenda ClassMate Note sea lo mejor y simple para los usuarios que sean estudiantes como nosotros. Como ya dijimos hay presupuestos para los usuarios y para los clientes como una empresa llamada "LearnTech S.R.L".

Primero queremos saber que opinan los usuarios acerca de la calidad de nuestro proyecto y saber que les parece los distintos planes de presupuesto que se hará dependiendo de las necesidades de los mismos en relación con la agenda.