

MÉTODO DE LA INGENIERÍA

FASE 1: IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

Identificación de necesidades:

- Se necesita saber la información de los estudiantes.
- Se necesita guardar la información.
- Se necesita buscar datos dentro de la información de los estudiantes

Definición del problema:

En este momento contamos con información acerca de todos los estudiantes del curso, pero no se cuenta con una herramienta que nos permita visualizar con esta información con el fin de interactuar con ella.

FASE 2: RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN NECESARIA.

Se investigo sobre serialización y lectura de archivo de textos, y el api del listview, además se investigo como es el funcionamiento de una agenda

FASE 3: BÚSQUEDA DE SOLUCIONES CREATIVAS.

Se piensa usar el método de lluvia de ideas para encontrar las diferentes posibles soluciones, utilizando las siguientes ideas:

1. Crear una agenda virtual
2. Crear un listado de los estudiantes
3. Crear un programa que coloque la información en un archivo de texto

FASE 4: TRANSICIÓN DE LA FORMULACIÓN DE IDEAS A LOS DISEÑOS PRELIMINARES.

Alternativa 1):

Es una alternativa que muestra de forma interesante la información de los estudiantes del curso y además dejaría interactuar al usuario con esta, por ultimo sería una manera creativa de resolver el problema que le da mucha facilidad al usuario

Alternativa 2):

Crear un listado permitirá al usuario identificar de mejor manera la información de cada estudiante, además de brindar una lista general, el problema se encuentra en que no puede haber una interacción con el usuario

Alternativa 3):

Como las dos anteriores alternativas también brinda una vista general, permite tener un archivo manejable para desplazar la información de un lado a otro, no contendría una interfaz gráfica y además tampoco permitiría la interacción con el usuario

FASE 5: EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE LA MEJOR SOLUCIÓN.

Criterio 1(Implementación): Viabilidad que supone para nosotros programar dicha solución.

Criterio 2(Amigable con el usuario): Lo fácil que puede entender el usuario la información que brinda el programa.

Criterio 3(Efectividad): El nivel en el cual la información que da el programa es realmente de utilidad.

	Agenda Virtual	Listado de Estudiantes	Archivo con la información
Implementación	4	4	5
Amabilidad con el usuario	4	4	2
Efectividad	5	2	1
TOTAL	13	10	8