

ÍNDICE

1. Introducción	2
1.1. Propósito	2
1.2. Alcance	2
1.3. Definiciones y siglas de abreviaciones	2
1.4. Descripción global	3
2. Posicionamiento	3
2.1. Oportunidad de negocio	3
2.2. Determinación del problema	3
2.3. Determinación de la posición del producto	4
3. Descripción de stakeholders y usuarios	4
3.1. Resumen de los apostadores	4
3.2. Resumen del usuario	4
3.3. Ambiente del usuario	4
4. Características del producto	4
5. Restricciones	5

VISIÓN

1. Introducción

1.1. Propósito

Es un programa diseñado para ayudar a los estudiantes a aprender sobre la historia de su país de manera interactiva y divertida.

1.2. Alcance

Con el programa de *EcuaPreguntas* se desea lograr las siguientes tareas:

- ◆ Enseñar sobre la historia de su país de manera interactiva y divertida
- ◆ Ofrecer una serie de preguntas y respuestas sobre eventos históricos, figuras importantes y lugares significativos de nuestro país.
- ◆ Promover una mayor comprensión y aprecio por el patrimonio cultural e histórico

1.3. Definiciones y siglas de abreviaciones

Definiciones

Patrimonio.- Conjunto de bienes, valores, conocimientos, tradiciones y elementos culturales que una sociedad hereda de sus antepasados y que se consideran importantes para su identidad y desarrollo.

Comprensión.- Capacidad de entender o captar el sentido, significado o naturaleza de algo.

Interactiva.- Participación activa y el intercambio de información entre usuarios o entre el usuario y el sistema.

Abreviaciones

GPT: Generative Pre-trained Transformer

1.4. Descripción global

Este *Sistema de Servicios Parroquiales (SSP)* estará compuesto de un módulo y una funcionalidad añadida:

- ♦ Módulo de documentación, y
- ♦ Funcionalidad de contabilidad.

El *Sistema de documentación* es el encargado de manipular datos para presentar información detallada con respecto a las Actas de Bautismo, Primera Comunión, Confirmación y Matrimonio.

La *Funcionalidad de contabilidad* constará de dos partes: una consistirá en registrar los ingresos y egresos de la Parroquia; y la otra, en la de generar reportes mensuales y anuales de los registros anteriores.

2. Posicionamiento

2.1 Oportunidad de negocio:

Nuestro programa se podrá instalar en cualquier institución en donde los docentes podrán reducir su tiempo en realizar evaluaciones formativas y brindar retroalimentación a los estudiantes para que así puedan usarlo en otras actividades que requieran de suma importancia en la institución

2.2 Determinación del problema

Problema	Afecta	Impacto	Solución
Lentitud en la elaboración de evaluaciones formativas	A todos	Pérdida de tiempo.	GPT hará que la elaboración de evaluaciones consuma menos tiempo
Lentitud en la retroalimentación	A todos	Pérdida de tiempo.	GPT brindará retroalimentación a los estudiantes

2.3 Determinación de la posición del producto

¿Para Quién?	Para los estudiantes
El nombre del Producto	EcuaPreguntas
¿Qué es?	Es un programa diseñado para ayudar a los estudiantes a aprender sobre la historia de su país de una manera interactiva y divertida.

3. Descripción de stakeholders y usuarios

3.1 Resumen de los administradores

Cargo	Representa	Rol
Institución	El origen de los datos.	Proveen datos y reciben documentos de acuerdo a los datos proporcionados.
Docente	Persona que es encargada de los usuarios (Estudiantes) en la institución	Registra las notas de los usuarios

3.2 Resumen de usuario

Nombre	Descripción
Docente	Encargado de la enseñanza a los estudiantes de la institución
Usuario	Responda las evaluaciones emitidas por la institución

3.3 Ambiente de usuario

GPT estará instalado en una sola máquina, por lo tanto, los usuarios podrán acceder a sus diferentes cuentas desde la misma. El sistema trabajará bajo GNU/Linux.

4. Características del producto

El programa EcuaPreguntas proporcionará a la Institución una mejor organización y retroalimentación de las evaluaciones formativas.

5. Restricciones

Entre las restricciones que tendría nuestro programa serían:

- ♦ El Hardware,
- ♦ Las personas que tendrán acceso a él, debido a su falta de experiencia en el manejo de Software y carencia de conocimientos informáticos.