# 6.2 Propósito, alcance y objetivos

**Propósito:**

Este proyecto se desarrolla pensando en las necesidades de todos los individuos que en algún momento interactúen con el campus del medio universitario, en especial los estudiantes y los funcionarios que diariamente transitan por la universidad y se verían beneficiados por la información que Campus Finder les puede brindar.

Campus Finder ofrecerá información actualizada y concisa acerca del estado de diferentes elementos y espacios de la universidad. Con el propósito de que el usuario pueda organizar mejor su tiempo gracias a sus diferentes herramientas como el horario de clases, la calculadora de notas, el sistema de alarmas personalizadas y su red de usuarios cercanos; con los cuales podrá compartir y coordinar reuniones o rutas personalizadas.

Con el desarrollo de este proyecto, se espera que los integrantes apliquen los conocimientos teóricos que se ven durante las clases con el objetivo de adquirir experiencia acerca del proceso de ingeniería de software aplicados en el desarrollo de proyectos. Después de realizar el proyecto, los integrantes del grupo tendrán una mejor idea acerca de los diferentes eventos que pueden llegar a ocurrir durante el desarrollo de un proyecto y de cómo afrontar estas situaciones, siempre buscando mejorar para poder entregar un producto que satisfaga las necesidades del cliente.

**Alcance:**

El proyecto se planea presentar como una herramienta de soporte con la cual el usuario pueda organizar, planear y orientarse dentro del campus del medio universitario sin necesidad de conocer la planta física de la universidad con anterioridad, ya que, por medio de una interfaz intuitiva y dinámica, el usuario podra ubicarse fácilmente, interactuar con otros usuarios y manejar su información personal.

El proyecto implementara las siguientes funcionalidades:

* La aplicación permitirá crear una cuenta de usuario.
* El sistema registrará en la base de datos la información de los usuarios.
* El usuario puede cambiar su información en cualquier momento.
* El sistema mostrara un mapa interactivo de la planta física de la universidad.
* El usuario podrá buscar la ubicación de un espacio, punto de interés o de un edificio.
* El sistema mostrara puntos de interés como pueden ser: bici parqueaderos, cafeterías, kioscos de alimentos, baños, salas y espacios de estudio.
* La aplicación mostrara información de interés de cada edificio.
* El usuario podrá ver las diferentes rutas disponibles para el trayecto entre diferentes espacios.
* El usuario podrá filtrar rutas agregando características adicionales a la búsqueda.
* El usuario podrá marcar sus edificios y puntos de interés favoritos.
* Las rutas creadas por el sistema podrán ser guardadas por los usuarios.
* El usuario podrá compartir su ubicación y sus rutas preferidas con otros usuarios.
* El sistema mostrara al usuario un calendario con eventos planeados.
* El usuario contará con una calculadora de notas con la cual podrá llevar un registro de su progreso académico en diferentes materias.
* El usuario podrá manejar las notificaciones y agregar sus propias alarmas.
* El usuario puede guardar su horario dentro de la aplicación.
* El usuario podrá calificar el estado de algunos de los elementos del campus.
* El sistema mostrara la retroalimentación dada por los usuarios de los diferentes puntos de interés.
* La base de datos contendrá la información actualizada de todos los elementos del campus de la universidad.
* La aplicación tendrá una interfaz intuitiva y agradable visualmente.

La plataforma no se encargará de manejar y asignar los horarios de los espacios de la universidad, solo se le presentara al usuario la información que la universidad y el usuario voluntariamente han entregado (se asegura que la información sensible no será compartida con terceros). El sistema no contara con opciones de personalización y no se asegura su completa funcionalidad en todos los dispositivos.