

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA

STIMEY

## **Fantasy**

*Luis Gutiérrez Flores*

*Nicolás Ruiz Requejo*

*Jesús Rodríguez Heras*

*Arantzazu Otal Alberro*

*Alejandro Segovia Gallardo*

*Alejandro José Caraballo García*

*Gabriel Fernando Sánchez Reina*



## **Resumen**

Aplicación web para fomentar el aprendizaje mediante la imaginación y creatividad de niños entre 10 y 13 años en temas científicos-tecnológicos en colaboración con el proyecto europeo STIMEY.

A modo de juego, los niños podrán crear historias interactivas y los profesores podrán evaluarlos.

### **Palabras clave:**

Fantasía, aprendizaje, desarrollo, puntos activos, ilusiona, entretenimiento, creatividad, cuestionario, evaluación, enseñanza, ciencia, unión europea, niños-gente.

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1. Motivación . . . . .	3
1.2. Descripción del sistema actual . . . . .	3
1.3. Objetivos y alcance del proyecto . . . . .	3
1.3.1. Objetivos . . . . .	3
1.3.2. Alcance . . . . .	3
1.4. Organización del documento . . . . .	3
<b>2. Planificación</b>	<b>4</b>
2.1. Metodología de desarrollo . . . . .	4
2.2. Planificación del proyecto . . . . .	4
2.3. Organización . . . . .	7
2.3.1. Roles . . . . .	7
2.3.2. Recursos hardware y software . . . . .	7
2.4. Costes . . . . .	7
2.4.1. Costes humanos . . . . .	7
2.4.2. Costes materiales . . . . .	7
2.5. Gestión de riesgos . . . . .	7

# **1. Introducción**

## **1.1. Motivación**

Es un proyecto impuesto para aprobar la asignatura y, a nivel profesional, nos sirve para ganar experiencia laboral y enfrentarnos a situaciones reales con una clienta exigente y, bajo el amparo de la unión europea.

## **1.2. Descripción del sistema actual**

Inicialmente, nuestra clienta contaba con una aplicación que mostraba en una página la información a cerca de un tema y los alumnos no se centraban en aprender, sino que iban directamente a hacer el cuestionario final con el objetivo de terminar antes.

## **1.3. Objetivos y alcance del proyecto**

### **1.3.1. Objetivos**

Motivación de la creatividad y fomento de la imaginación en niños.

Para cumplir con el objetivo general, tendremos que cubrir los siguientes puntos:

- Recursos de aprendizaje interactivos.
- Es evaluable por un profesor.
- Se pueden compartir historias entre usuarios.
- Es simple y manejable por alumnos de primaria.
- Fomenta las habilidades y enseñanzas STEM (science, technology, engeneering and maths).

### **1.3.2. Alcance**

Los alumnos podrán crear fantasías, compartirlas y podrán ser evaluadas por los profesores, que podrán mandar como tarea el hacer fantasías.

## **1.4. Organización del documento**

Nada por ahora.

## **2. Planificación**

### **2.1. Metodología de desarrollo**

La metodología usada será **Scrum**: Método de desarrollo ágil caracterizado por tener un desarrollo incremental y basar la calidad del resultado en el conocimiento más que en los procesos empleados.

### **2.2. Planificación del proyecto**

El proyecto tendrá una duración de tres meses y se realizarán reuniones semanales con el cliente de una hora de duración como máximo.

		Nombre	Duracion	Inicio	Terminado	Pr...	25 feb 19							4 mar 19							11 mar 19							18 mar 19						
							D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S
1		Análisis de requisitos	7,2 days?	27/02/19 13:00	5/03/19 17:00																													
2		Asignación de roles	1,6 days?	6/03/19 8:00	6/03/19 17:00	1																												
3		Descripción de casos de uso	11,2 days?	28/02/19 18:00	11/03/19 17:00																													
4		Diseño de bases de datos	7,2 days?	5/03/19 12:00	11/03/19 17:00																													
5		Diseño e implementación de ...	24,8 days?	1/03/19 12:00	22/03/19 17:00																													
6		Migración a Laravel	3 days?	25/03/19 8:00	26/03/19 16:00	5																												
7		Diseño e implementación de ...	36 days?	27/03/19 12:00	26/04/19 17:00	6																												
8		Pruebas de la aplicación	63,2 days?	4/03/19 12:00	26/04/19 17:00																													



## 2.3. Organización

### 2.3.1. Roles

- **Scrum master:** Luis Gutiérrez Flores.
- **Administrador de sistemas:** Alejandro José Caraballo García.
- **Producto owner:** Jesús Rodríguez Heras.
- **Analista:** Nicolás Ruiz Requejo.
- **Arquitecto Software:** Arantzazu Ota Alberro.
- **Desarrollador:** Todos.
- **Diseñador de interfaz de usuario:** Alejandro Segovia Gallardo.
- **Tester:** Gabriel Fernando Sánchez Reina.

### 2.3.2. Recursos hardware y software

Como recursos hardware tenemos los portátiles de los 7 miembros del grupo y el servidor de Stimey.

Como recursos software tenemos el framework Laravel, Atom, Visual Studio Code, TeXStudio, PhPMyAdmin, MySQL, GitHub.

## 2.4. Costes

### 2.4.1. Costes humanos

- Horas en el aprendizaje de Laravel.
- Horas en formación de PHP y MySQL.
- Horas en formación de GitHub.
- Horas de documentación.

### 2.4.2. Costes materiales

- Nuestros ordenadores.
- Transporte a la escuela.
- Gastos del servidor de Stimey.

## 2.5. Gestión de riesgos

- No cumplir plazos por intentar abarcar demasiado y dejar funcionalidades incompletas.