

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

1. Introducción	3
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
2. Planificación	4
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	D
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.