

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, ilusona, entretenimiento, creatividad, cuestionario, evaluación, enseñanza, ciencia, unión europea.

# 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 . . . . .	4
2.3.1. Roles . . . . .	4
2.3.2. Recursos hardware y software . . . . .	4
2.4. Costes . . . . .	5
2.4.1. Costes humanos . . . . .	5
2.4.2. Costes materiales . . . . .	5
2.5. Gestión de riesgos . . . . .	5

# **1. Introducción**

## **1.1. Motivación**

Es un trabajo de la asignatura “Proyectos Informáticos” que, a nivel profesional, nos sirve para ganar experiencia laboral y enfrentarnos a situaciones reales de cara a una clientela exigente.

## **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. Esto hace que los alumnos no aprendan como es debido ni fomenten su imaginación ni su creatividad.

## **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.

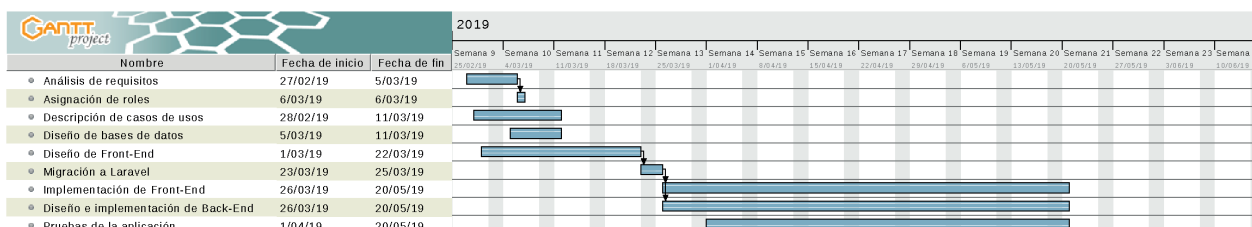
## 2. Planificación

### 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.



### 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.