

# Análisis de requisitos

Luis Gutiérrez Flores  
Nicolás Ruiz Requejo  
Jesús Rodríguez Heras  
Arantzazu Otal Alberro  
Alejandro Segovia Gallardo  
Alejandro José Caraballo García  
Gabriel Fernando Sánchez Reina

12 de mayo de 2019

## **Resumen**

Aplicación web para Stimey con la finalidad de que un/a profesor/a pueda redactar unas tareas (fantasías) para sus alumnos (de entre 10 y 13 años) y que éstos las completen sin tener opción de llegar al final directamente.

Dichos alumnos también tendrán la posibilidad de crear dichas fantasías con el propósito de estudiar la materia en cuestión o de ser evaluadas por su profesor/a de forma que se estimule su creatividad.

# 1. Workspace

El diseño gráfico usado deberá ser el mismo que el de la página de Stimey en todos los iconos usados: <https://stimey.eu/home>. Si necesitamos algo más, Alecia, nos lo podría facilitar.

El profesor tendrá más permisos y privilegios que el alumno, de forma que pueda crear fantasías para evaluar a sus alumnos y ellos tendrán que completarlas o crear las que el profesor les ponga como trabajo.

En el workspace tendremos una serie de opciones que estarán disponibles tanto para el rol de profesor como de alumno en función de los permisos de cada rol:

## 1.1. Profesorado

- **Background:** Abre una ventana donde se podrá seleccionar una imagen de Internet, del ordenador o una imagen ya usada anteriormente. Esta imagen, cubrirá todo el workspace.
- **Punto Activo:** Podrán establecer puntos activos en el workspace y modificarlos convenientemente añadiendo imágenes, texto, vídeo, audio, etc. También podrán establecer una puntuación por cada punto activo de la fantasía para evaluar al alumnado.

## 1.2. Alumnado

- **Background:** Podrá hacer lo mismo que el profesorado.
- **Punto Activo:** Podrán establecer puntos activos en el workspace y modificarlos convenientemente añadiendo imágenes, texto, vídeo, audio, etc. No podrá establecer una puntuación a los puntos activos.

# 2. Características de los puntos activos

- Será posible moverlo dentro del background y modificar los contenidos del mismo.
- Si se añade una imagen al punto activo, dicho punto, se adapta a la forma de la imagen.
- También se puede asignar un vídeo, que abrirá una ventana para reproducirlo, o un audio. En caso de que no exista audio o vídeo, no se mostrará el respectivo botón.
- Los puntos activos podrán tener música de fondo que será silenciada si se inicia la reproducción de audio o vídeo asignados a dicho punto por el profesorado. La música será restablecida al terminar el audio o vídeo correspondiente.
- Los puntos activos pueden ser reorganizados por el profesorado y alumnado para que emerjan en el orden deseado.
- Mediante la realización (y no creación) de una fantasía, un alumno no puede continuar con el siguiente punto activo sin terminar el actual.
- El quiz de los puntos activos debe ser divertido e intuitivo.

- Las cuestiones planteadas en los quiz de los puntos activos deberán ser 2 y no demasiado difíciles (respuesta múltiple, escribir una palabra, quiz con imágenes y preguntas sobre ésta, unir items).
- El quiz del punto activo saldrá en pantalla cuando se cierra dicho punto activo.
- Una vez acabado el quiz, aparece el siguiente punto activo en el orden establecido por el profesorado/alumnado en el workspace.
- Cada punto activo tendrá una puntuación hasta sumar (entre todos) un máximo de 100 puntos.
- Al asignar una puntuación a un punto activo, ésta se restará al total que llevemos (máximo 100 puntos). Si un punto activo es eliminado, el contador general recupera la puntuación que tenía asignada dicho punto activo.
- El alumno no sabe el total de puntos activos que hay en la fantasía.
- Cuando el alumno obtiene una puntuación al completar un punto activo, dicha cantidad se suma al contador global.
- Finalmente, podremos tener un resumen estadístico con las preguntas acertadas/falladas de cada punto activo.
- Solo se guardará la puntuación obtenida la primera vez que se realice un quiz, luego, se podrán realizar más veces, pero la nota no se registrará en el sistema.
- El alumno tendrá la opción de guardar su progreso con un botón de guardar manualmente o mediante la opción de autoguardado.

### 3. Características de las fantasías

- Al finalizar todos los puntos activos habrá un botón abajo a la derecha de “**más información**” y en el centro un nuevo quiz que será el examen final. Este examen tendrá una puntuación independiente al de todos los puntos activos y no tendrá el resumen estadístico. Si se repite este quiz, la nota del mismo se actualizaría con un tanto por ciento de la nueva nota, más la nota anterior con el objetivo de que un alumno que repita un quiz no pueda obtener la mejor nota por repetición del mismo.
- El profesorado podrá mandar a los alumnos hacer fantasías para aprender como tarea. Estas tareas podrán realizarse en grupos de alumnos en función de dos ideas:
  1. **Obligatoria:** Un alumno realiza la fantasía y el resto busca información adicional.
  2. **Opcional pero ideal:** Edición concurrente de la fantasía entre todos los integrantes del grupo.
- Cada fantasía tendrá un código para poder ser compartida.
- Tendremos dos tipos de permisos en las fantasías: “**ver**” y “**ver y editar**”.
- La plataforma notificará al profesorado cuando los alumnos hayan terminado sus respectivos trabajos.

- Las fantasías podrán ser privadas, compartidas o públicas. Por defecto, siempre serán públicas y podrán ser accedidas por todo el que utilice la plataforma.
- Las fantasías compartidas podrán ser accedidas por otras personas mediante una contraseña.
- Las fantasías podrán ser clonadas.