



LIBRERIA ESCOLAR Y DIGITAL DEL AMEGHINO

L.E.D.A

Integrantes del grupo:

Thiago Gomez: Developer front-end

Massimo Trapani: Developer backend

Abel Villegas: Tester

German Cejas: Diseñador

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
DESCRIPCIÓN	4
ENTREVISTA ABIERTA	4
ESTUDIO DE VIABILIDAD	5
DIAGRAMA DE GANTT	8
PROJECT CHARTER	9
DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 0	10
DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 1: ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS	11
MODELO DE ENTIDAD-RELACION	12
DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN	12
QUERYS	13
PANTALLAS	13
PRESUPUESTO	15

Introducción

Este sistema se realiza con el fin de que los docentes tengan otro lugar donde subir sus materiales de trabajo a sus alumnos y con un mayor límite de espacio para estos archivos.

A los alumnos se les proporcionara un usuario con el que tendrán la posibilidad de visualizar el contenido de sus materias que están cursando, como también las de años posteriores o anteriores.

Descripción

Contará con dos usuarios: el usuario general, el cual podrá visualizar el contenido subido de la página y el tipo de usuario administrador o profesor, que será el encargado de subir los contenidos a las materias correspondientes.

Entrevista Abierta

1. ¿Alguna vez no ha podido encontrar el material necesario en la escuela?
2. ¿Alguna vez ha tenido dificultades en encontrar el contenido necesario en una biblioteca?

3. ¿Para que utilizaría usted una biblioteca digital de manera escolar?
4. ¿Cómo considera que podría mejorar el funcionamiento de la biblioteca escolar?
5. ¿De qué forma considera que se optimizaría tiempo y funcionamiento de la biblioteca?
6. ¿Crees que sería útil para muchas escuelas?
7. ¿Tiene contenidos como para subirlo en la biblioteca digital?
8. ¿Cuenta usted con un dispositivo para descargar la aplicación?
9. Teniendo en cuenta que es una aplicación que se debería utilizar para el ámbito escolar ¿Cuántos tipos de usuarios cree que serían necesarios? ¿Cuales?
10. ¿Implementaría alguna medida de seguridad? ¿Cual?
11. ¿Cree usted que está bien que los alumnos puedan ver contenidos de años anteriores?
12. ¿Cuál es el resultado que desea ver reflejado con la biblioteca digital?
13. ¿Qué privilegios y restricciones deberían tener los usuarios con el rol de alumnos en la biblioteca digital?
14. ¿Qué privilegios y restricciones deberían tener los usuarios con el rol de docentes en la biblioteca digital?
15. ¿Cree necesario que todas las materias deban tener acceso a este servicio?
16. ¿Como se podría difundir la aplicación entre las escuelas?
17. ¿Qué tipo de contenidos le gustaría que tenga la biblioteca digital?

18. ¿Qué funciones le gustaría que realizaran?

19. ¿Le gustaría agregar algún servicio adicional para la biblioteca?

20. Además de subir los contenidos necesarios (libros, manuales, etc.) ¿Qué otras funciones podrían tener los docentes en la app?

○ Estudio de viabilidad

Informacion del proyecto

Proyecto	Biblioteca Digital
Fecha de preparación	16/05/2023
Cliente	L.E.D. A
Líder del proyecto	Julieta García da rosa

A continuación, te proporcionaré un estudio de factibilidad ampliado basado en los elementos que mencionaste, siguiendo los ítems que solicitaste:

Antecedentes del proyecto:

La biblioteca digital es una solución que busca abordar las deficiencias de la biblioteca escolar tradicional. Estas deficiencias incluyen la desactualización de los materiales, la falta de orden, y la dificultad para acceder a recursos de años anteriores o de otras especialidades. El proyecto se origina en la necesidad de modernizar el acceso a los recursos educativos y mejorar la disponibilidad de materiales de estudio para docentes y alumnos.

Descripción del proyecto:

El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación de biblioteca digital que ofrecerá a docentes y alumnos un espacio virtual para acceder, cargar y consultar materiales educativos. La aplicación incluirá funcionalidades como un sistema de inicio de sesión, organización por años y materias, una sección de "Contenido extra" para la carga de recursos adicionales y la posibilidad de que los docentes suban libros y otros materiales. Además, se implementarán medidas de seguridad para garantizar que los alumnos no puedan editar los documentos de los docentes ni acceder a características como comentarios o mensajes privados.

Objetivos:

Los objetivos del proyecto incluyen:

1. Modernizar el acceso a los recursos educativos.
2. Facilitar la carga y consulta de materiales escolares.
3. Mejorar la disponibilidad de recursos de años anteriores y otras especialidades.
4. Diferenciar entre usuarios docentes y alumnos para garantizar la seguridad y la integridad de los documentos.

Alcance del estudio de factibilidad:

Este estudio de factibilidad se centra en determinar si el proyecto es viable desde las perspectivas legal, técnica, de recursos, de mercado, operativa y de tiempo.

Factibilidad legal:

Se deben considerar las regulaciones y leyes que rigen la protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autor, así como la conformidad con las políticas educativas y de privacidad. Es importante asegurarse de que el proyecto cumple con todas las normativas legales.

Factibilidad técnica:

La factibilidad técnica implica evaluar si la infraestructura tecnológica y los conocimientos disponibles son suficientes para desarrollar y mantener la aplicación de la biblioteca digital. Se debe considerar si el uso de MySQL como base de datos es la mejor opción y si existen alternativas más adecuadas.

Factibilidad de recursos:

Recursos Humanos:

Capacidades del Equipo: Evaluar si el equipo actual tiene las habilidades necesarias para desarrollar y mantener la aplicación. Determinar si se necesitan nuevas contrataciones.

Conocimientos Técnicos: Asegurarse de que el equipo cuente con el conocimiento técnico requerido, incluyendo programación, gestión de bases de datos y seguridad informática.

Capacitación: Considerar si es necesario proporcionar capacitación adicional al personal existente.

Soporte Técnico: Evaluar si se necesitará personal de soporte técnico para atender consultas y problemas técnicos.

Dependencias Internas:

Infraestructura Tecnológica: Verificar si la infraestructura actual es suficiente para alojar la aplicación.

Acceso a Datos: Asegurarse de que se cuente con acceso a las bases de datos necesarias y establecer políticas para la gestión de datos.

Recursos Financieros: Evaluar si se cuentan con los recursos financieros necesarios para el desarrollo y mantenimiento del proyecto.

Políticas y Procedimientos: Verificar si las políticas internas de seguridad de la información y privacidad son adecuadas.

Apoyo de la Dirección: Confirmar si la alta dirección está dispuesta a respaldar el proyecto y proporcionar los recursos necesarios.

Factibilidad de mercado:

Se debe realizar un análisis de mercado para determinar si existe demanda y competencia en el ámbito de las bibliotecas digitales en el entorno escolar. También es necesario evaluar si el proyecto es sostenible económicamente.

Estrategia de mercadeo:

La estrategia de mercadeo debe incluir la identificación de público objetivo, estrategias de promoción, canales de distribución y un plan de negocio. Se debe considerar cómo se dará a conocer la biblioteca digital y cómo se atraerán a docentes y alumnos.

Factibilidad operacional:

Se debe analizar si el proyecto puede operar de manera efectiva y eficiente una vez desarrollado. Esto implica considerar aspectos como el soporte técnico, la gestión de contenidos y la escalabilidad de la aplicación.

Factibilidad de tiempo:

Se debe establecer un cronograma de desarrollo que incluya todas las etapas del proyecto, desde la planificación hasta la implementación y el lanzamiento. Se debe considerar si el proyecto puede completarse dentro de plazos razonables.

Diagrama de Gantt <https://github.com/Massii08/Grupo8/blob/main/Documentacion/Diagrama%20de%20Gantt2.pod>

Project Charter

1				
Nombre del proyecto:		Biblioteca escolar y digital del Ameghino “L.E.D.A”		
Patrocinador:		Gabriel Funes, Julieta Garcia Da Rosa, Matias Tixeira, Nadia Lopez, Marina Dominguez		
Impacto del proyecto:		Mejorar la manera en la que los docentes pueden dar su contenido escolar a los alumnos.		
2. Grupo del proyecto				
	Nombre	Departamen to	Teléfono	E-mail

Project Manager	-	-	-	-
Team Members	Massimo Trapani			

	Thiago Gomez			
	Abel Villegas			
	German Cejas			
	Santiago Diaz Baez			

3. . Stakeholders (interesados que pueden afectar al Proyecto en forma positiva o negativa)

Las personas que tengan un sitio web escolar y necesitan administrarlo.

4. Alcance del proyecto

Propósitos del proyecto

Poder brindar un sistema simple para mejorar el desarrollo de las clases.

Objetivos del proyecto (en relación al negocio encarado)

Ofrecer a los alumnos visualizar cualquier contenido que haya subido un docente.

Objetivos entregables (manuales de usuario, capacitaciones, etc)

Inicio de sesión y documentación del sistema

Ámbito en el que se aplicará el uso de la aplicación

Sitio web escolar.

Riesgos del proyecto (en relación al tiempo/entregas/alcances al público)

	Risk	Risk Rating (Hi, Med, Lo)	
--	------	---------------------------	--

Diseño	Medio
Desarrollo	Alto
Implementacion	Alto
5. Estrategia de comunicación, hace referencia a cómo va a trabajar el equipo, reuniones diarias, semanales, quincenales, por avance de tareas, si van a compartir archivos para confirmar el avance, etc. Frecuencia en la que comunicaran los avances a los patrocinadores.	
Metodologia de scrum	
7. Notes	
Sistema escolar en proceso.	

DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 0

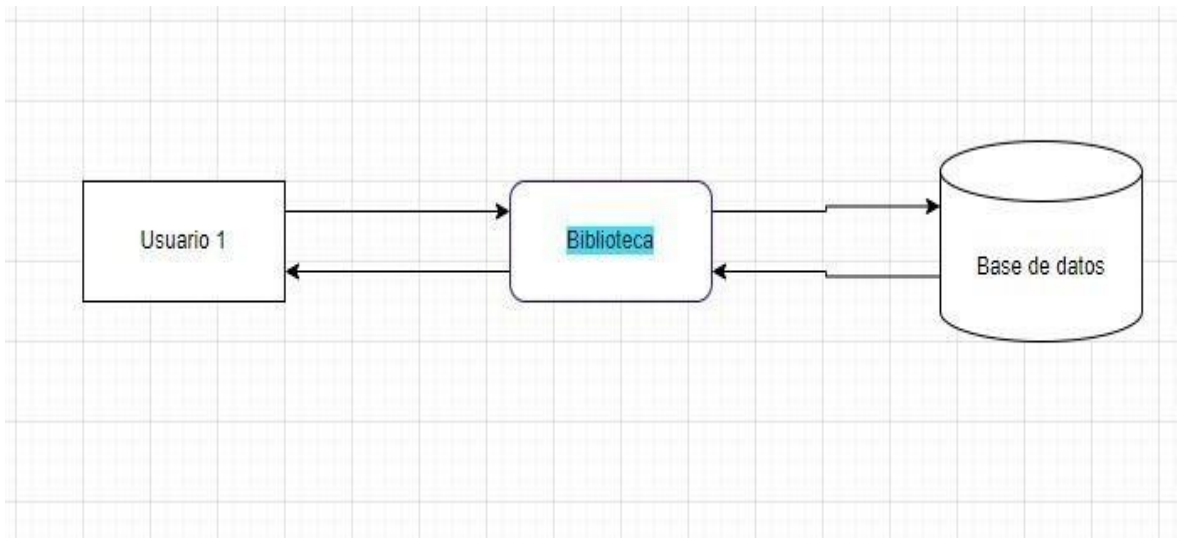
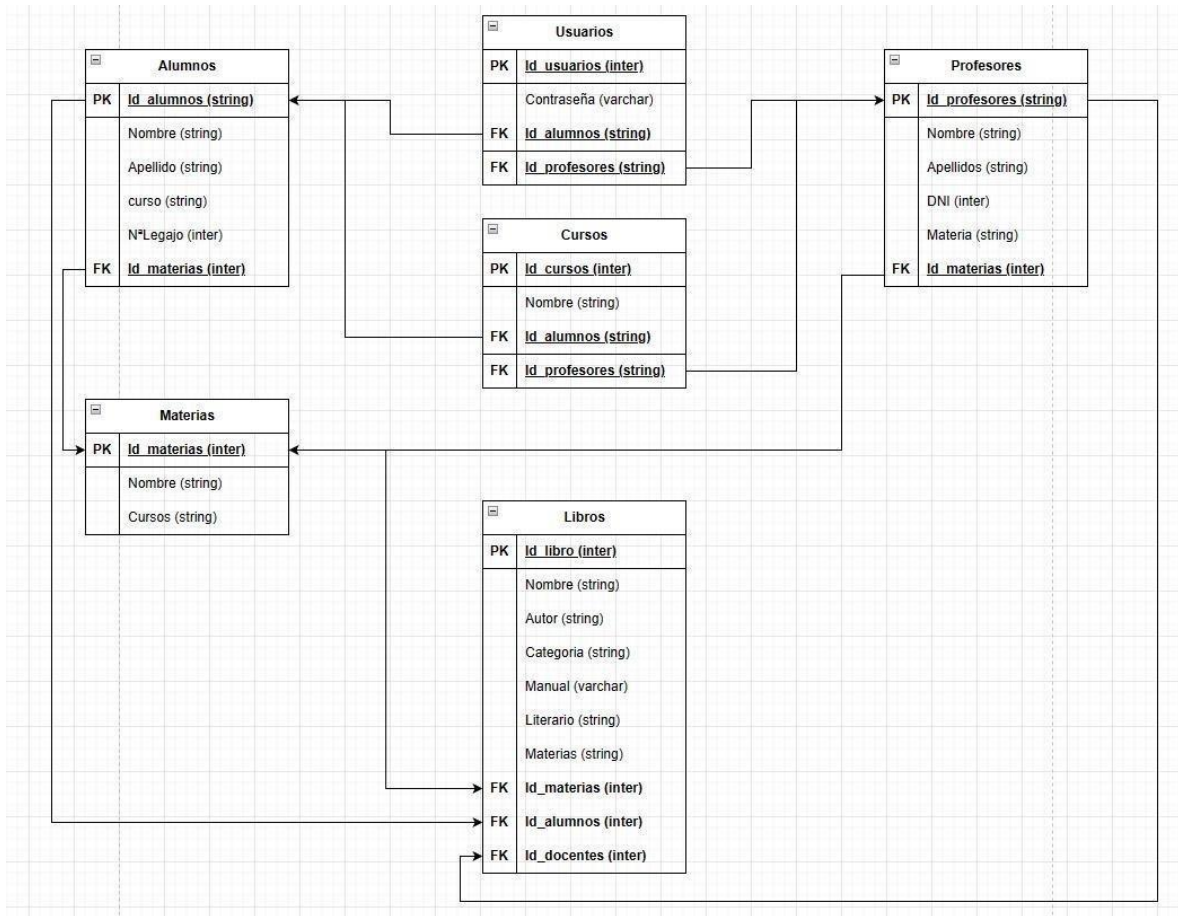


DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 1



MODELO ENTIDAD-RELACIÓN

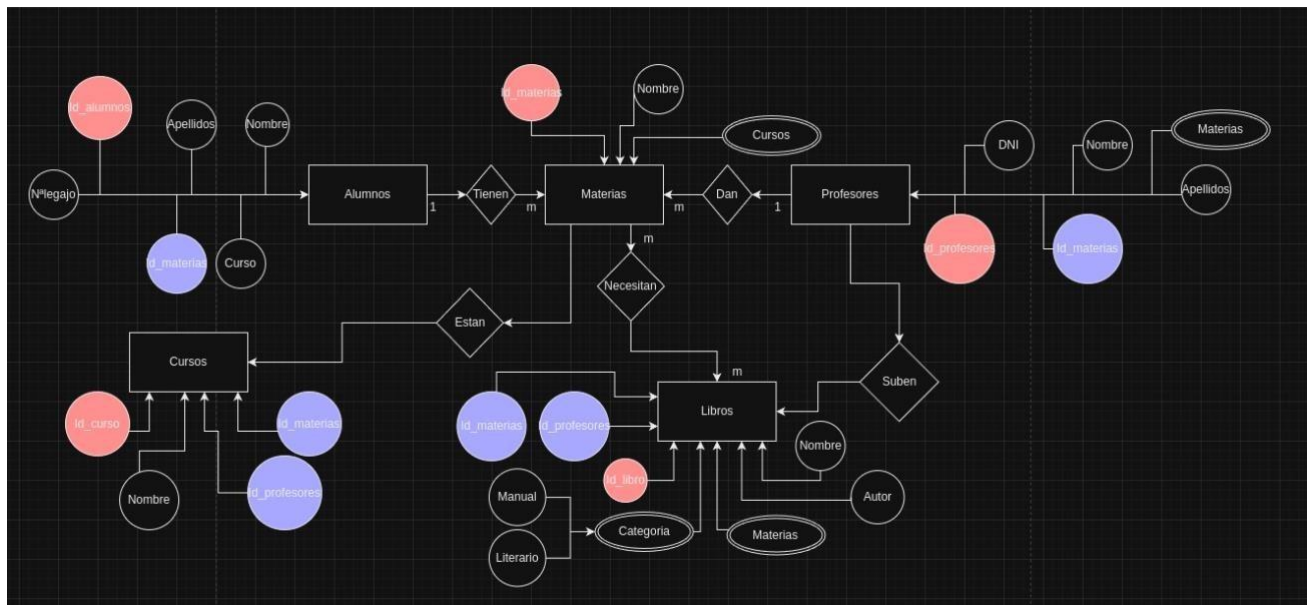
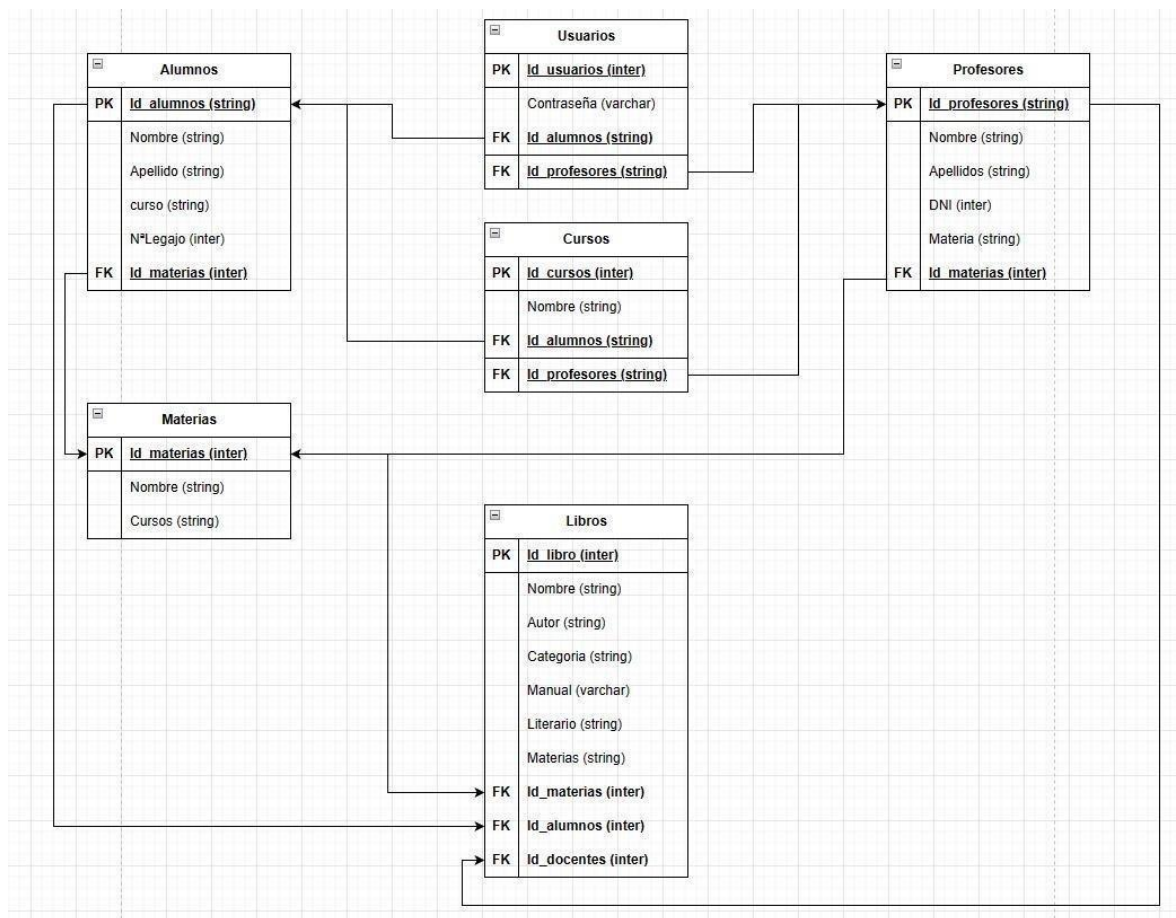


DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN



QUERYS:

Caso de prueba 1 (Inicio de sesión exitoso):

Query: `SELECT * FROM usuarios WHERE nombre_usuario = 'nombre_de_usuario' AND contraseña = 'contraseña_valida';`

Caso de prueba 2 (Inicio de sesión con contraseña incorrecta):

Query: `SELECT * FROM usuarios WHERE nombre_usuario = 'nombre_de_usuario' AND contraseña = 'contraseña_incorrecta';`

Caso de prueba 3 (Inicio de sesión con usuario no registrado):

Query: `SELECT * FROM usuarios WHERE nombre_usuario = 'nombre_de_usuario_no_registrado' AND contraseña = 'contraseña_valida';`

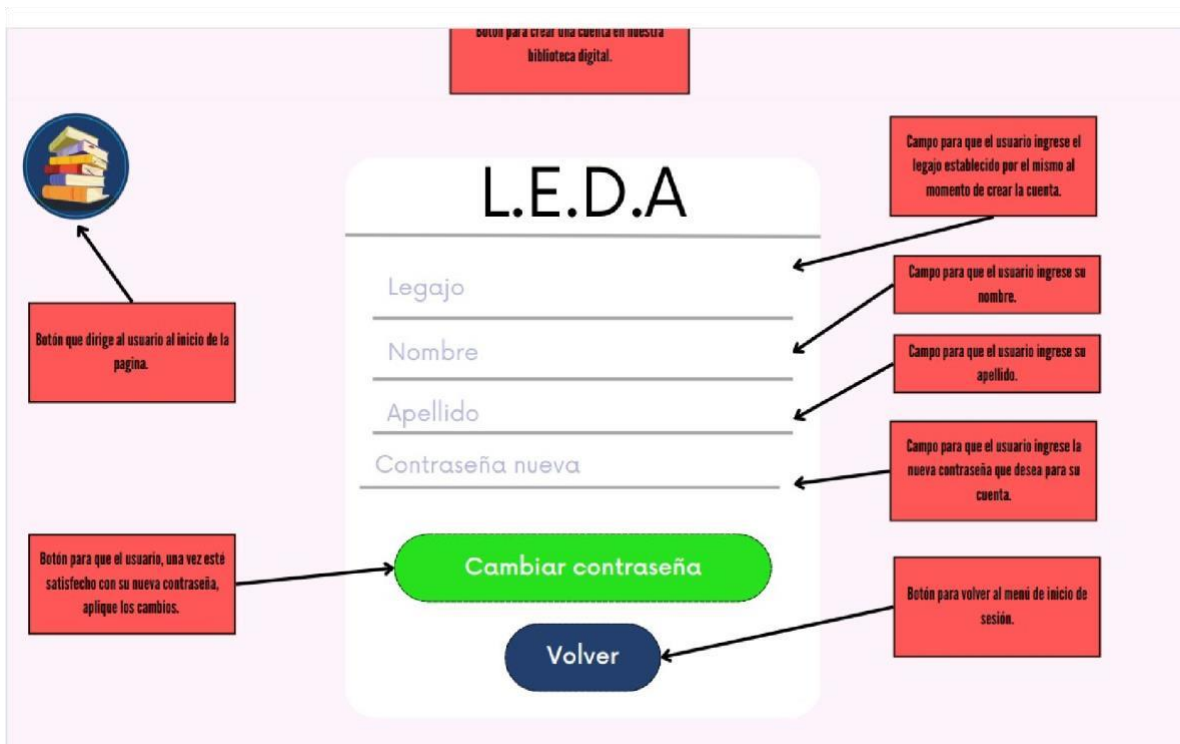
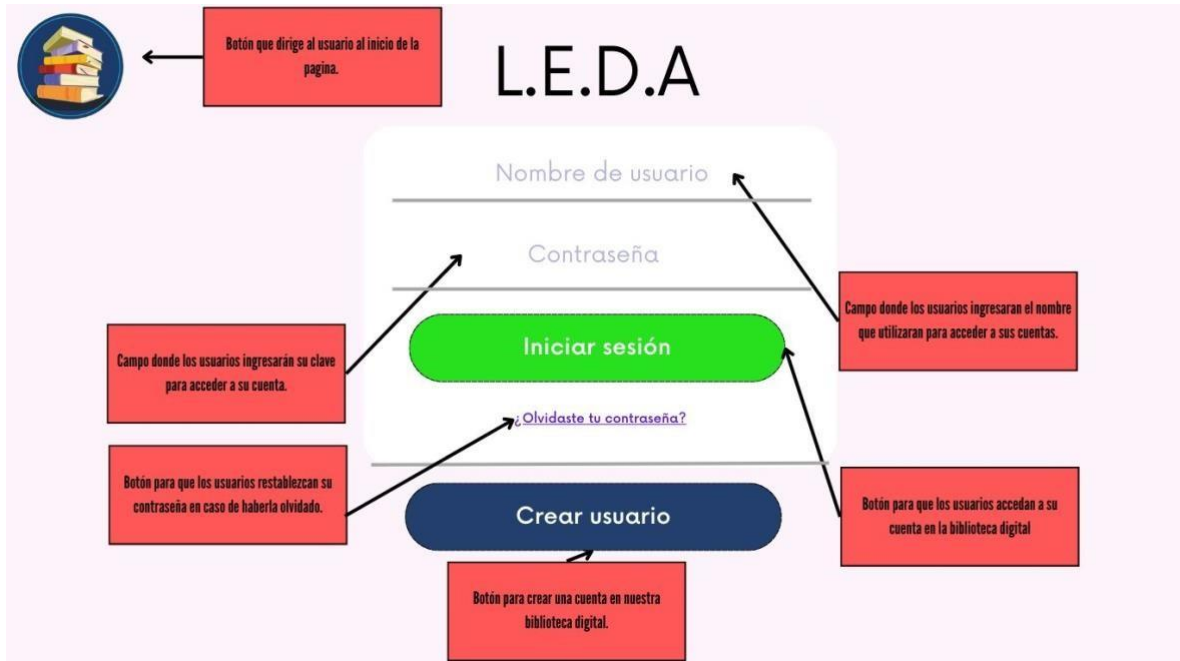
Caso de prueba 4 (Olvidar contraseña - Cambio exitoso):

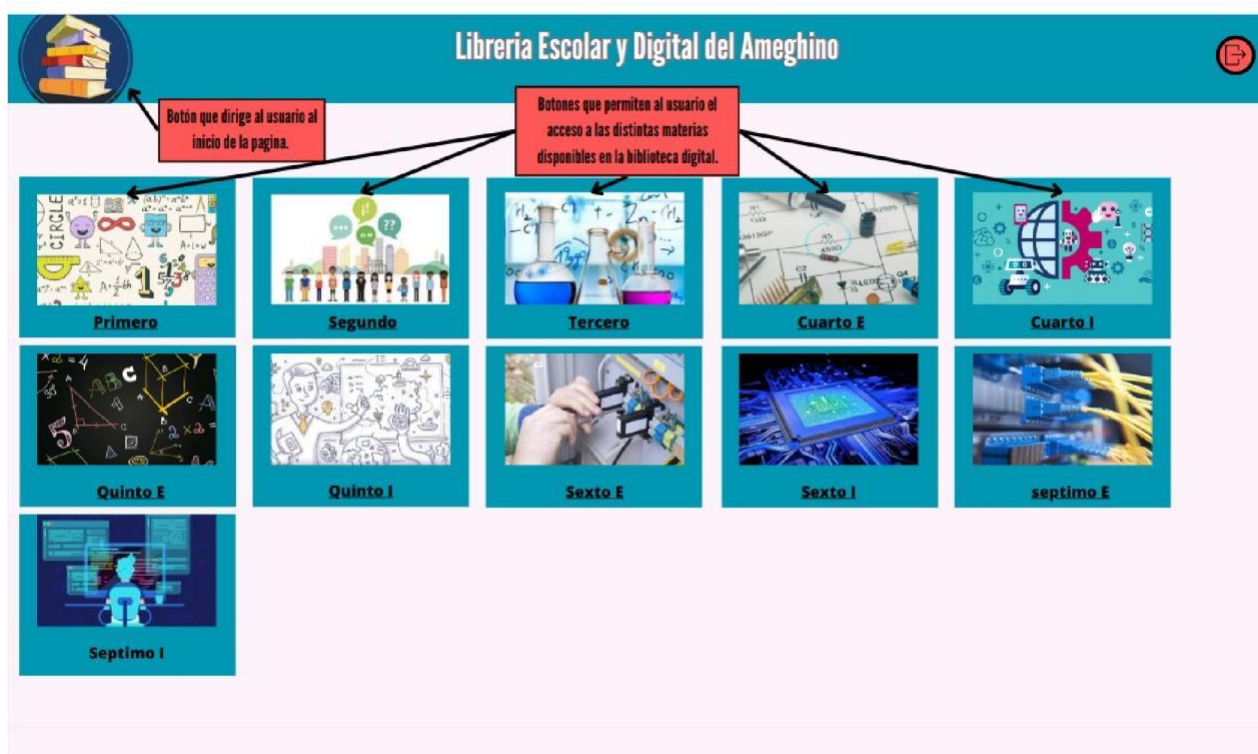
Query: `UPDATE usuarios SET contraseña = 'nueva_contraseña' WHERE correo = 'correo_asociado' AND legajo = 'legajo_asociado';`

Caso de prueba 5 (Crear nuevo usuario):

Query: INSERT INTO usuarios (nombre, apellido, correo, legajo, contraseña) VALUES ('nombre', 'apellido', 'correo', 'legajo', 'contraseña');

Pantallas





Presupuesto:

PRODUCTO	DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO
DISEÑO VISUAL	CREACIÓN DE LA INTERFAZ DE USUARIO Y DISEÑO DE LA APLICACIÓN.	1	\$30.000
DESARROLLO FRONTEND	CREACIÓN DE LA INTERFAZ DE USUARIO INTERACTIVA Y FUNCIONALIDADES DEL LADO DEL CLIENTE.	1	\$40.000
FUNCIONALIDADES ESPECIFICAS	IMPLEMENTACIÓN DE CARACTERÍSTICAS COMO INICIO DE SESIÓN, REGISTRO DE USUARIOS, RECUPERACIÓN DE CONTRASEÑA, VISTA DE AÑOS Y MATERIAS, CARGA DE LIBROS, ETC.	1	\$20.000
HOSTING Y DEMONIO	COSTOS ASOCIADOS A LA COMPRA DE UN DOMINIO Y LA CONTRATACIÓN DE SERVICIOS DE ALOJAMIENTO WEB.	1	\$5.000
		SUBTOTAL	\$95.000
		IMPUESTO (21%)	\$19.950
		TOTAL	\$114.950