



LIBRERIA ESCOLAR Y DIGITAL DEL AMEGHINO

L.E.D.A

Integrantes del grupo:

Thiago Gomez: Developer front-end

Massimo Trapani: Developer back-end

Abel Villegas: Tester

German Cejas: Diseñador

Santiago Diaz Baez: Developer front-end

Introduccion

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 limite 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.

Descripcion

Contará con dos usuarios: el usuario general, el cuál podrá visualizar el contenido subido de la pagina 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. 3. ¿Para que utilizaría usted una biblioteca digital de manera escolar?
4. 4. ¿Cómo considera que podría mejorar el funcionamiento de la biblioteca escolar?
5. 5. ¿De qué forma considera que se optimizaría tiempo y funcionamiento de la biblioteca?
6. 6. ¿Crees que sería útil para muchas escuelas?
7. 7. ¿Tiene contenidos como para subirlo en la biblioteca digital? 8.
9. 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 serian necesarios?
¿Cuales?
10. 10. ¿Implementaría alguna medida de seguridad?¿Cual?
11. 11. ¿Cree usted que esta bien que los alumnos puedan ver contenidos de años anteriores?
12. 12. ¿Cuál es el resultado que desea ver reflejado con la biblioteca digital?
13. 13. ¿Que privilegios y restricciones deberían tener los usuarios con el rol de alumnos en la biblioteca digital?
14. 14. ¿Que privilegios y restricciones deberían tener los usuarios con el rol de docentes en la biblioteca digital?
15. 15. ¿Cree necesario que todas las materias deban tener acceso a este servicio?
16. 16. ¿Como se podría difundir la aplicación entre las escuelas?
17. 17. ¿Que tipo de contenidos le gustaría que tenga la biblioteca digital?

18. 18. ¿Qué funciones le gustaría que realizaran?
19. 19. ¿Le gustaría agregar algún servicio adicional para la biblioteca?
20. 20. Además de subir los contenidos necesarios (libros, manuales, etc) ¿Qué otras funciones podrían tener los docentes en la app?

- Estudio de viabilidad

- Alcance del proyecto: Este será una digitalización de la biblioteca escolar la cual se desarrollará como una aplicación y contará con un login, a que año pertenecemos, todos los años, dentro de cada año aparecerán las materias de dicho año y una materia más llamada "Contenido extra", los libros que se necesitan o son opcionales de cada materia y en contenido extra es un espacio por si algún profesor quiere subir algo. Además tendrá 2 tipos de usuario. 1. Docente 2. Alumno El docente es el capaz de subir libros y el alumno solo es capaz de verlo. Los límites van a hacer que los alumnos no van a poder editar los documentos que los docentes suban, no van a poder tener comentarios, no va a ver mensajes privados entre los alumnos y docentes.
- Análisis de situación: Creemos que nuestra fortaleza para el proyecto es que tendríamos todo planeado como será el diseño del login que ya hicimos varios con anterioridad. Como debilidades pueden ser el hecho de utilizar el "Mysql" ya que si se nos dificulta podemos perder tiempo valioso.
- Definición de requisitos: Creemos que entre todas las etapas pueden ser un poco más leves ya que algunos tienen un mayor conocimiento sobre algunos temas como el diseño o la programación, lo que conlleva a que necesitaremos priorizar algunos trabajos para tener un mejor desarrollo del proyecto.
- Determinación del enfoque: Como solución al problema de la biblioteca actual que se encuentra desactualizada, desordenada y algunos no se encuentran, como solución buscamos la manera de virtualizarlo para un mejor acceso del material de estudio.
- Evaluación de la viabilidad del proyecto: El proyecto seleccionado puede ser rentable con el tiempo de trabajo disponible y si lo desarrollamos de una manera eficaz y podrá contener todos los servicios necesarios para un mejor uso.

Estrategia de mercadeo

Es un sistema que funciona a través de una página web con la capacidad de facilitar el trabajo a la hora de subir contenido escolar para los alumnos. Además, con esto los alumnos podrán visualizar el contenido y las materias de años posteriores, inferiores o de otra especialidad.

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.

Metodología de scrum

7. Notes

Sistema escolar en proceso.

DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 0

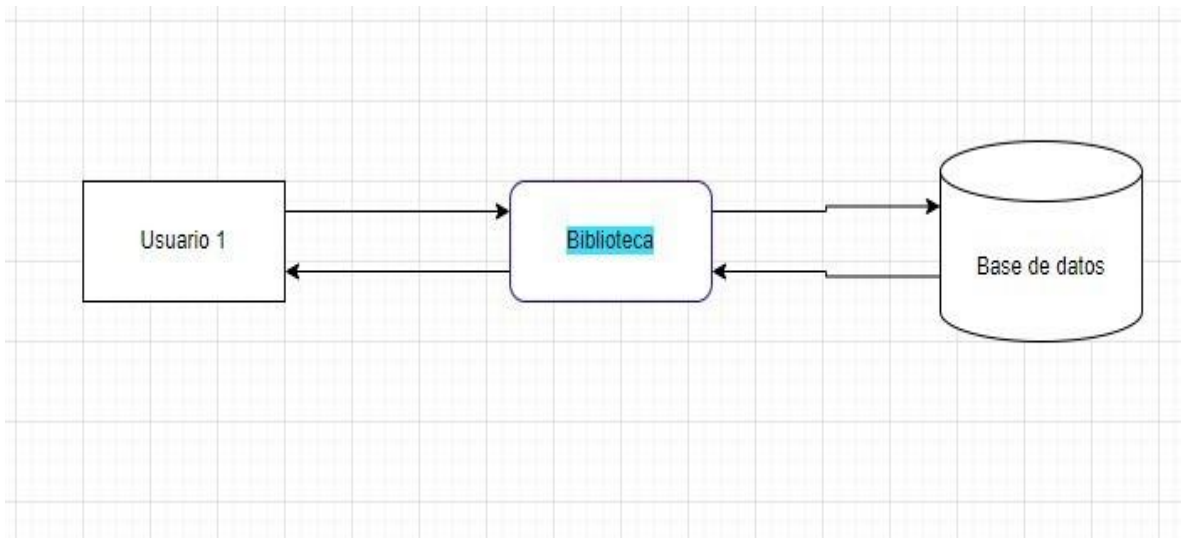
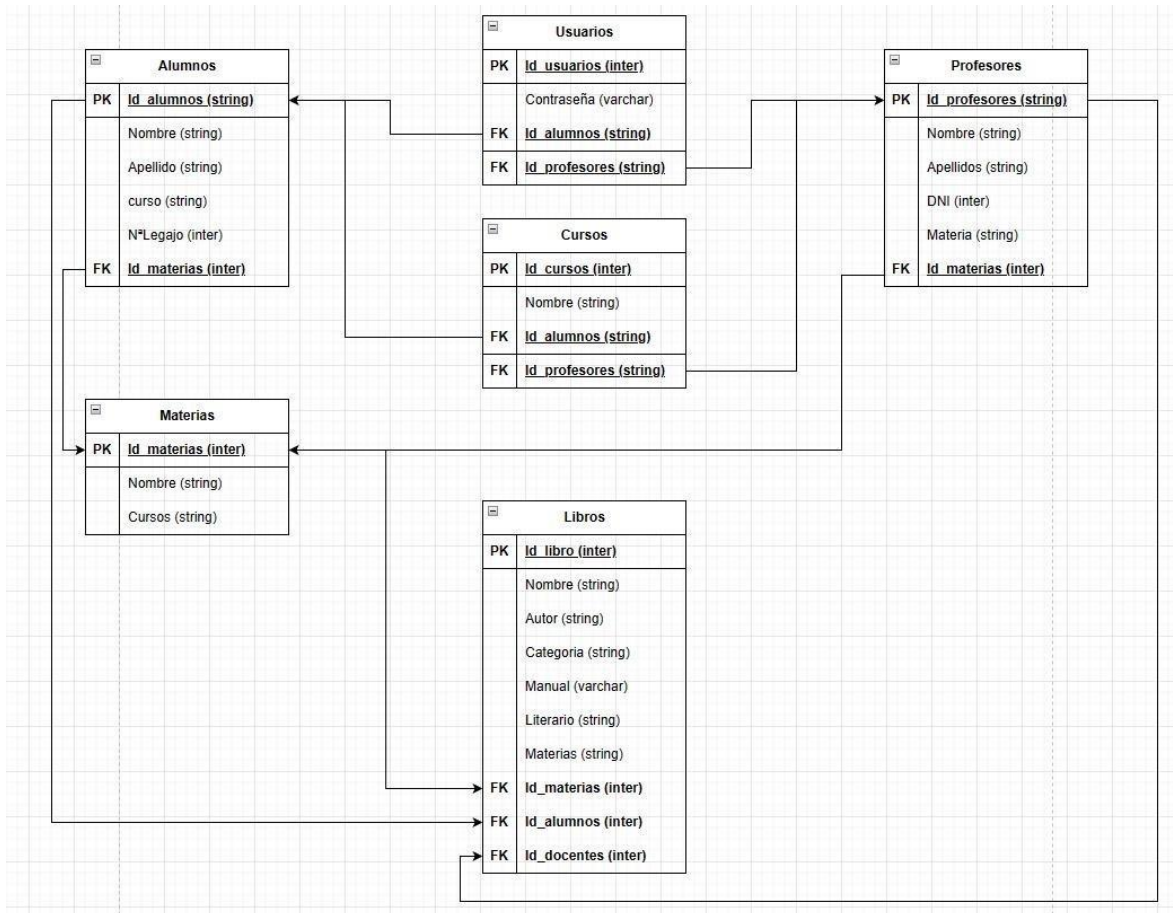


DIAGRAMA DE CONTEXTO NIVEL 1



MODELO ENTIDAD-RELACIÓN

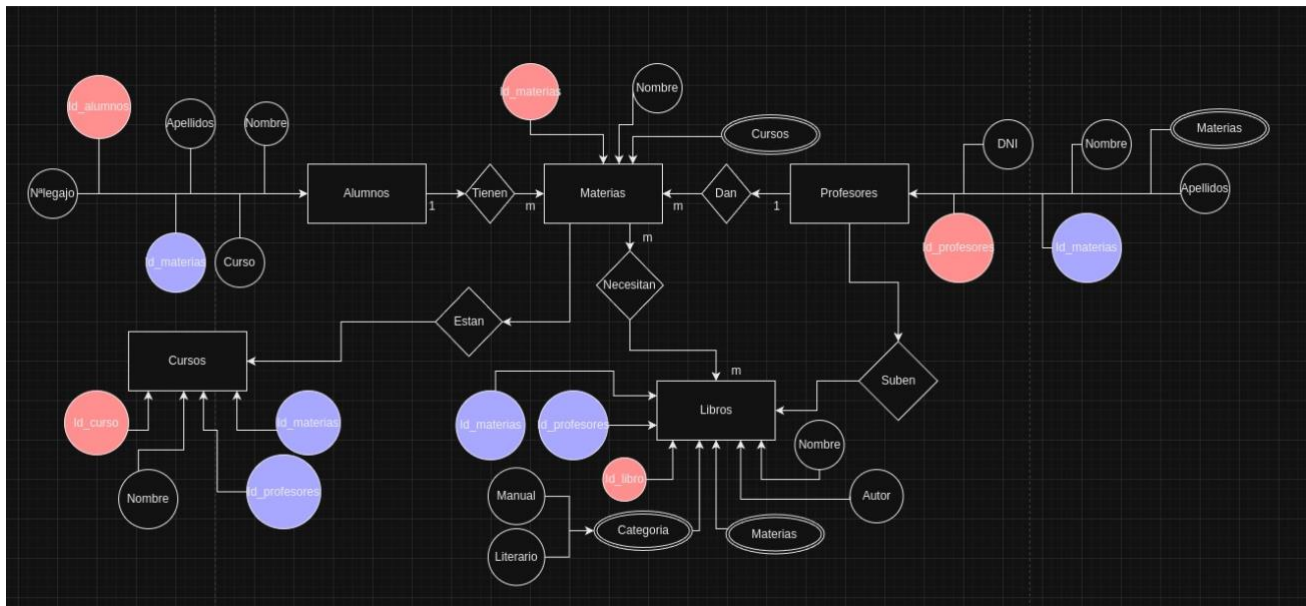
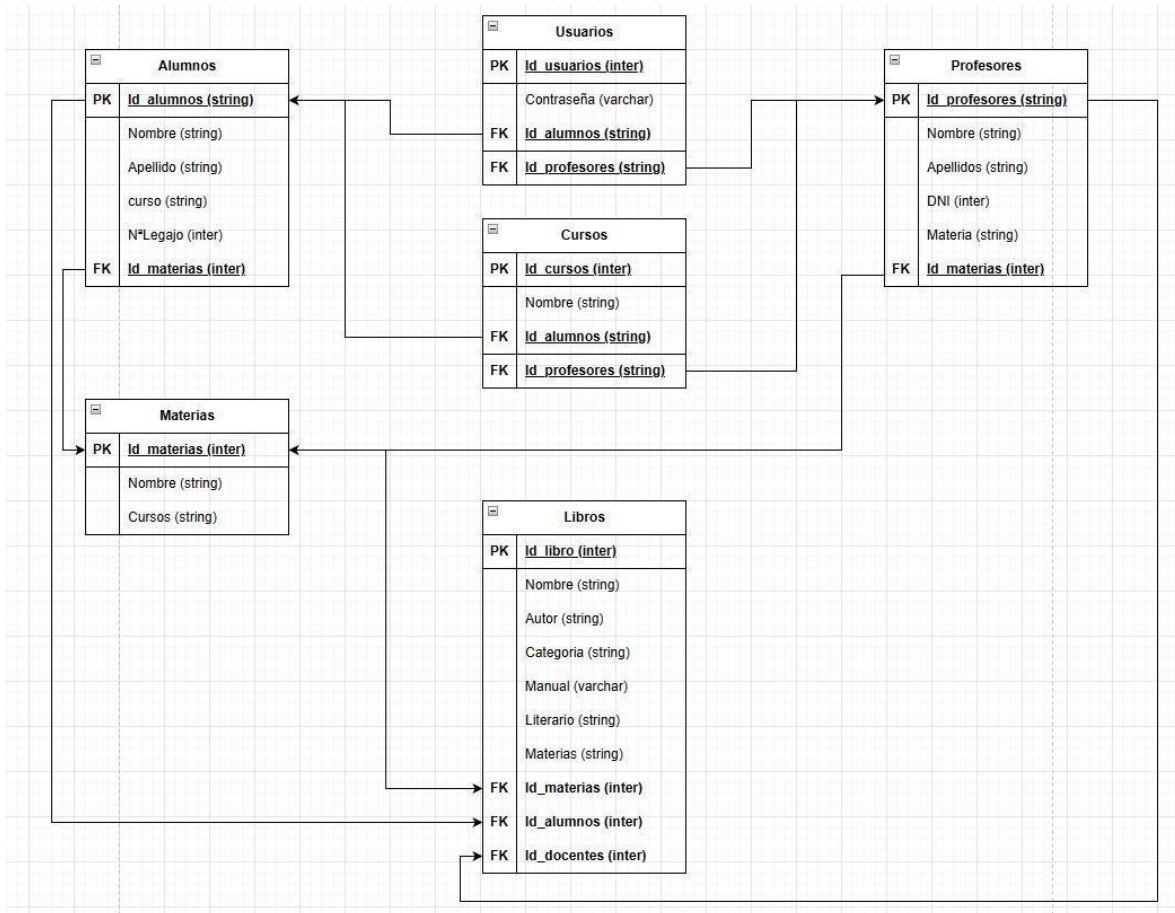
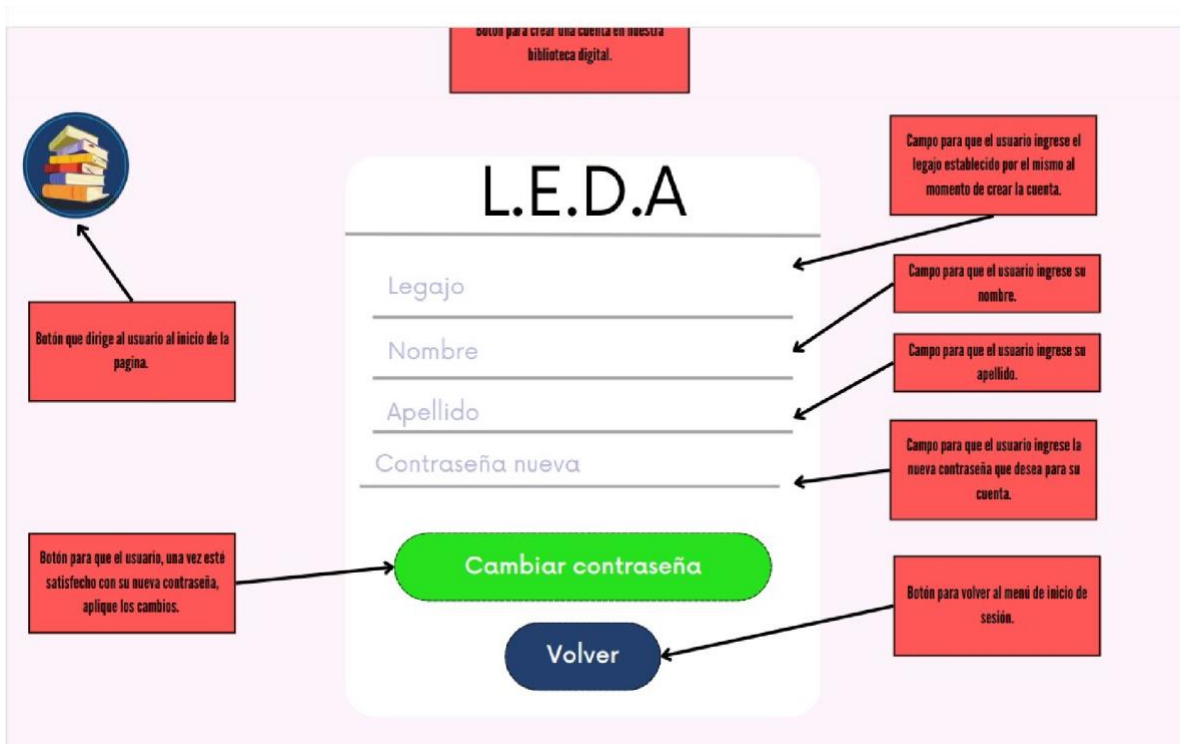
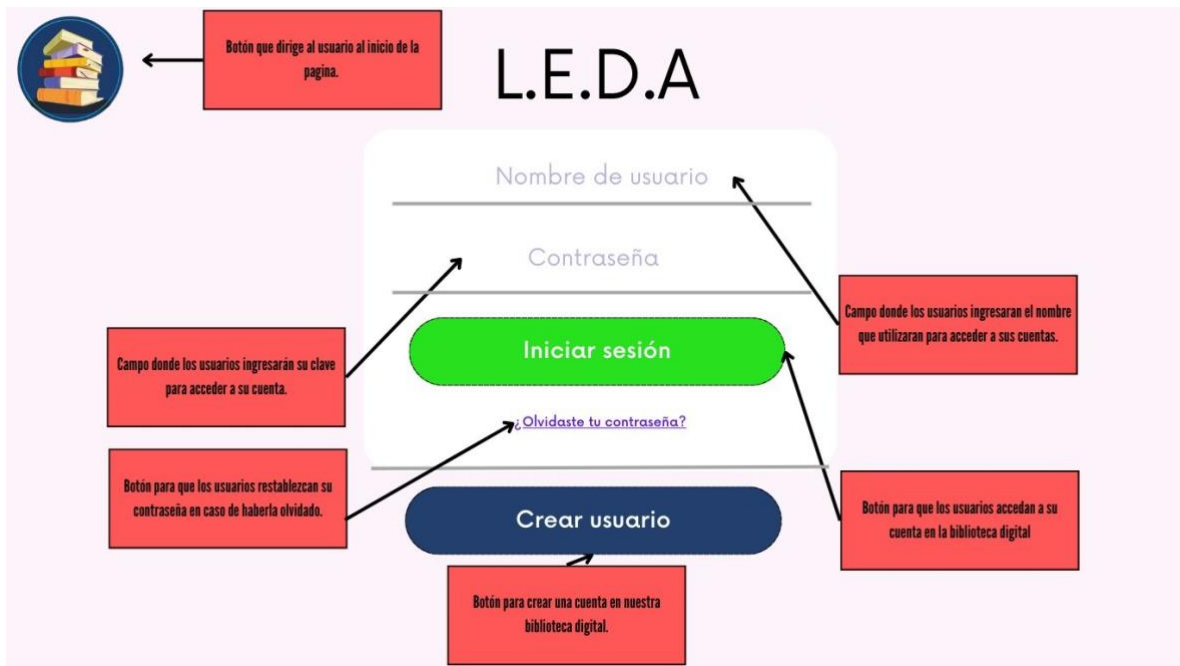
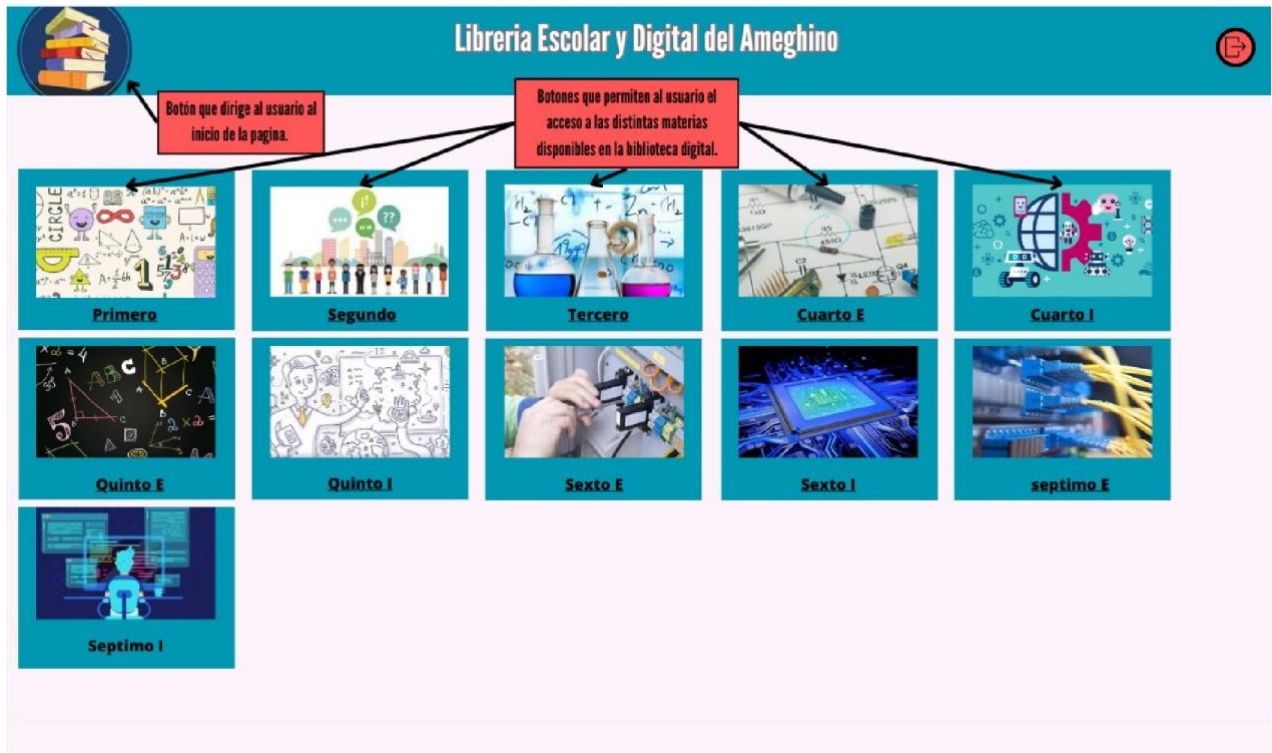


DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN



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