



<Fundamentos de IS>

# Propuesta de proyecto

<Por="Raul Aguayo"/>

<Y="Eduardo Calan"/>

}

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16



U-MATCH

Producto

# Introducción {

La idea de U-MATCH nace de la necesidad, generada por ambitos académicos, laborales o sociales que limitan el tiempo de los estudiantes, de agilizar y asegurar una comunicación e interacción rápida, dinámica y segura entre los propios estudiantes de la universidad brindandoles un espacio con un completo enfoque académico en cual los estudiantes puedan interactuar de forma más fácil y realacionarse entre sí bajo el mismo interés, su universidad y todo lo que la engloba.



## Objetivo {

Se propone una red social académica para estudiantes de la Unidad Multidisciplinaria Tizimín (UMT) de la UADY. La plataforma facilitará la interacción entre alumnos de distintas facultades, para mejorar el rendimiento académico, mediante:

- Aulas virtuales
- Foros de discusión
- Videoconferencias
- Sistema de tutoría



}

Usuarios {

<1="Primarios"/>

Estudiantes pertenecientes a cualquier licenciatura y/o facultad integrada a la UMT

<2="Secundarios"/>

Estudiantes pertenecientes a cualquier facultad Propia de la UADY

<3="Terciarios"/>

Estudiantes de de cualquier nivel académico y docentes propios de a UADY

36,911

Estudiantes totales



17,529

Estudiantes pertenecientes a una licenciatura

17,544

Estudiantes pertenecientes a nivel bachillerato

1,838

Estudiantes de posgrado

751

Profesores

}

# Características de innovación {

01 <"Enfoque académico y de colaboración estudiantil"/>

- > Funcionalidad académica específica

- > Creación de grupos de estudio:

02 <"Sistema de tutoría entre pares"/>

- > Conexión entre estudiantes de diferentes niveles

- > Sistema de asignación de tutorías

03 <"Personalización y selección de interacciones"/>

- > Interacción selectiva y relevante

04 <"Comunidad Universitaria Focalizada"/>

- > Red exclusiva para estudiantes

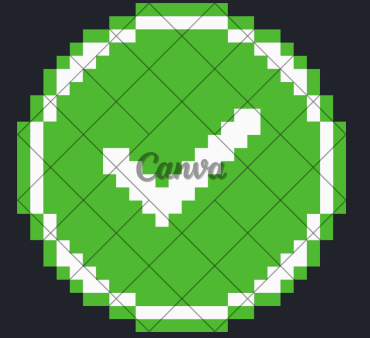
- > Fomento de la colaboración interfacultades

}

Requisitos



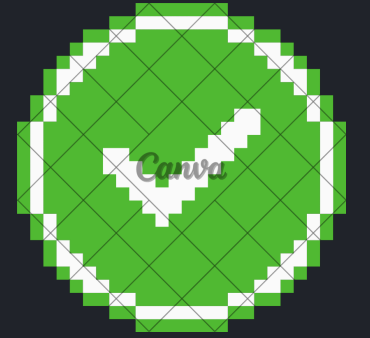
# Requerimientos funcionales {



- El sistema debe permitir a los estudiantes registrarse con sus credenciales universitarias (correo institucional).
- El sistema debe permitir que los usuarios inicien sesión y recuperen su contraseña en caso de olvidarla.
- El sistema debe permitir la creación de aulas virtuales donde los estudiantes puedan formar grupos de estudio, asignar roles, y compartir documentos.
- Los usuarios deben poder unirse a aulas virtuales por invitación o código de acceso proporcionado por el creador del aula.
- El sistema debe ofrecer foros de discusión clasificados por temas o materias.
- Los estudiantes deben poder crear y responder hilos de discusión.

}

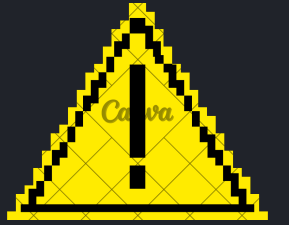
## Requerimientos funcionales {



- El sistema debe permitir la moderación de los foros, donde se puedan reportar publicaciones inapropiadas.
- El sistema debe permitir realizar videollamadas grupales directamente desde la plataforma, con capacidad para al menos 10 participantes.
- El sistema debe permitir que los estudiantes de cursos avanzados se registren como tutores en materias específicas.
- Los estudiantes en cursos iniciales deben poder buscar y solicitar tutorías según la materia o tema que necesiten.
- El sistema debe permitir programar sesiones de tutoría.
- El sistema debe enviar notificaciones automáticas sobre nuevos mensajes en los foros, próximas sesiones de tutoría y recordatorios de tareas pendientes.

}

# Requerimientos no funcionales {



- El sistema debe estar disponible el 99.9% del tiempo para asegurar el acceso continuo.
- El sistema debe garantizar la protección de los datos personales y académicos de los estudiantes mediante cifrado y protocolos de seguridad.
- El sistema debe ser escalable para soportar un aumento de usuarios sin comprometer el rendimiento.
- El sistema debe cargar las páginas de interacción en menos de 3 segundos.
- Las videollamadas deben mantenerse estables con una latencia mínima.
- El sistema debe ser accesible desde diferentes dispositivos y plataformas.
- El sistema debe ser compatible con todos los navegadores.
- La interfaz debe ser intuitiva y fácil de usar.
- La experiencia del usuario debe ser amigable y fluida.

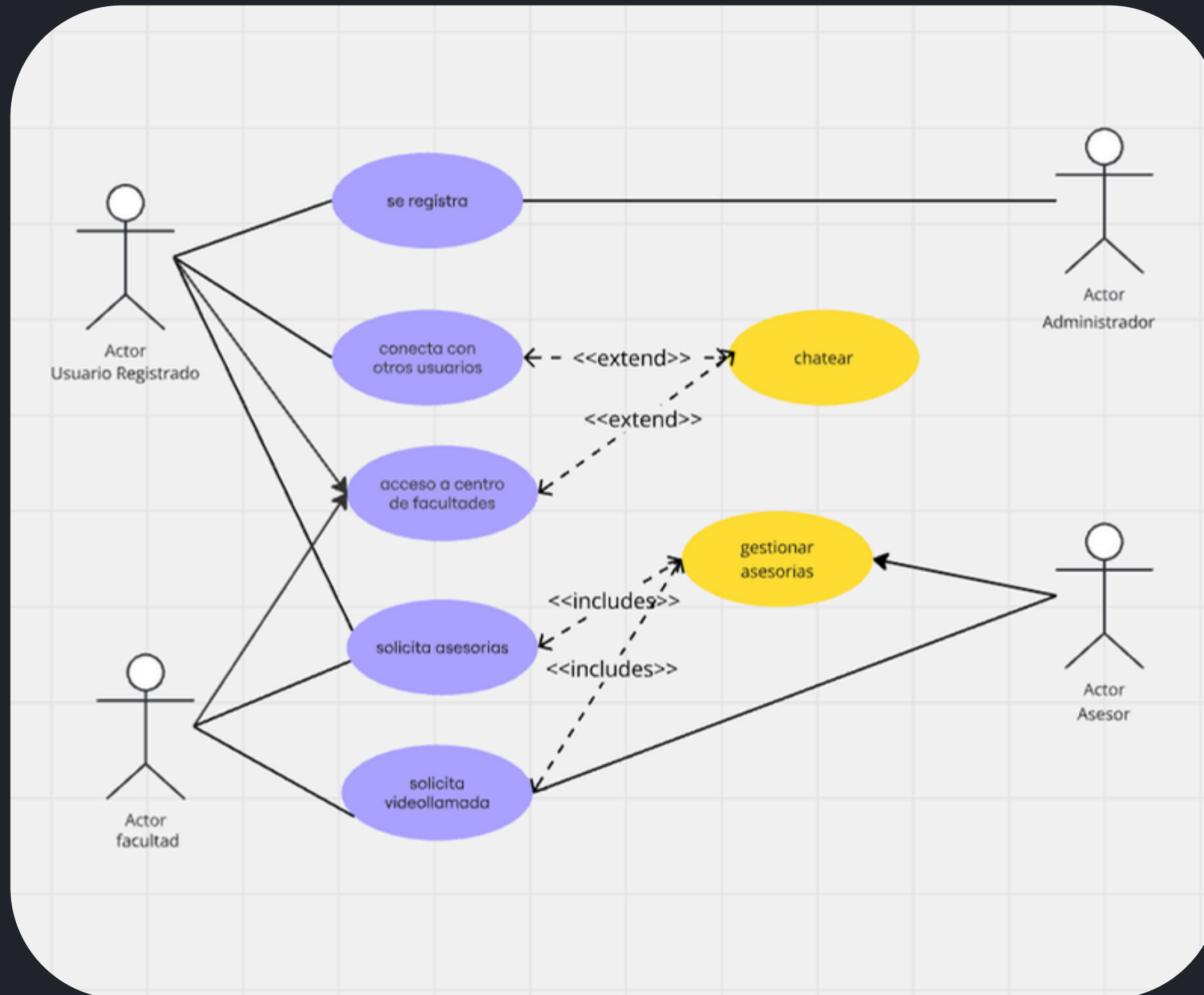
}

# Proirizacion MoSCoW {

Categoría	Requisito
Must Have	Registro y autenticación de usuarios, Creación y gestión de aulas virtuales, Foros de discusión, Sistema de tutoría, Calendario y gestión de tareas, Seguridad de datos, Rendimiento, Disponibilidad
Should Have	Videollamadas integradas, Perfiles personalizados, Evaluación de rendimiento académico, Escalabilidad
Could Have	Sistema de puntos o recompensas, Métricas y reportes académicos, Optimización para móviles
Won't Have	Integración con plataformas académicas, Integración con servicios en la nube

}

# CASO DE USO {



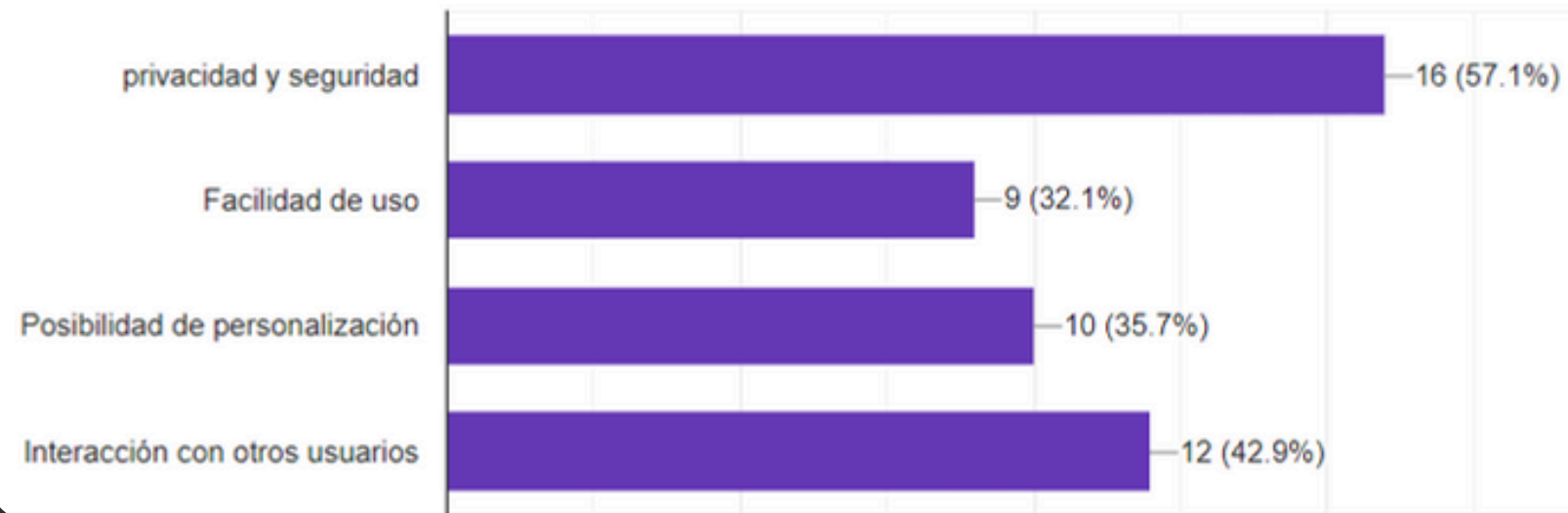
}

# Artefactos {

Empleando el uso de encuestas para mejorar la calidad de producto usando la opinion de la gente

Qué características valoras más en una red social? (Marca las que más te importen)

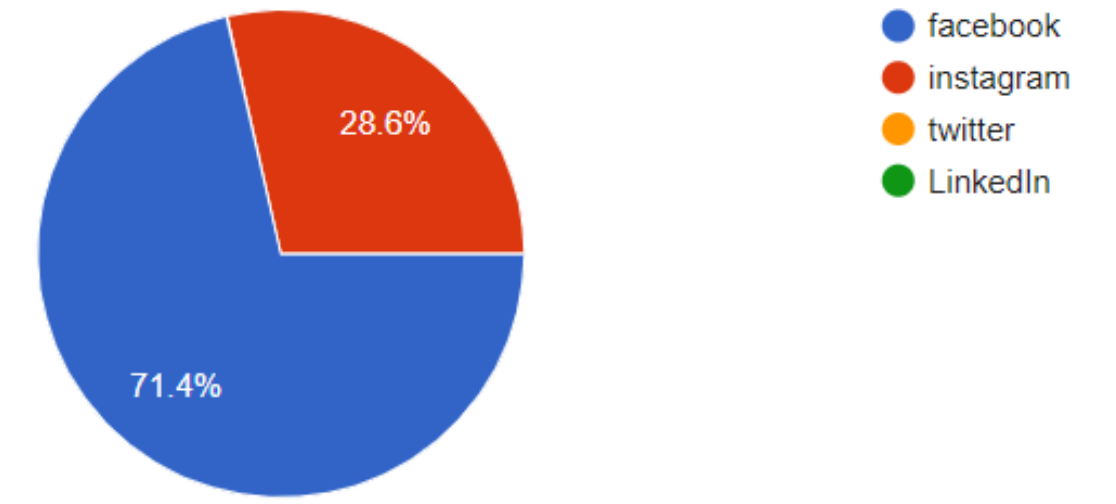
28 respuestas



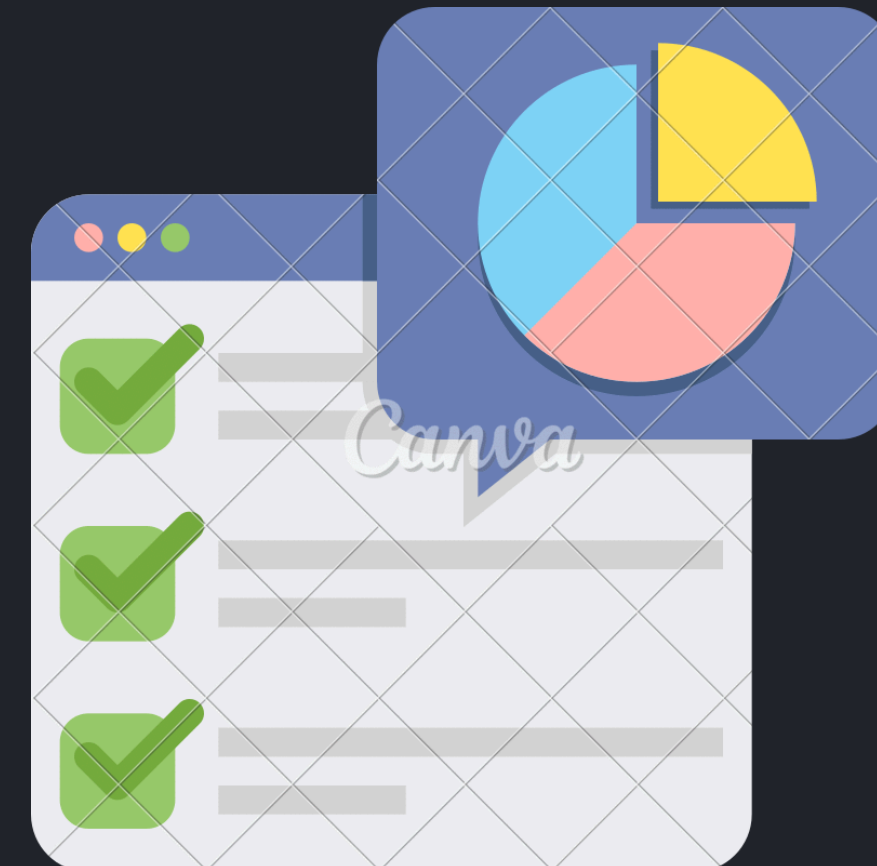
CARACTERISTICAS QUE VALORAN LOS USUARIOS

¿que plataforma o red social usas con frecuencia?

28 respuestas



USO DE MAS FRECUENCIA DE REDES



}

Proceso

# Descripción del proceso {

## Organización:

### **Product Owner:**

> Raul Emiliano Aguayo Avila

### **Scrum master:**

> Eduardo Sebastian Calan Canche

### **Developer team:**

> Raul Emiliano Aguayo Avila

> Eduardo Sebastian Calan Canche

El equipo de desarrollo es “modesto” en cuanto a sus recursos, la organización de este proyecto resulta parcialmete compleja al planificar y ejecutar cada actividad planeada, aunque las diferencias de opinión son casi nulas



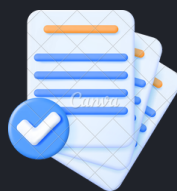
}



# Metodología {

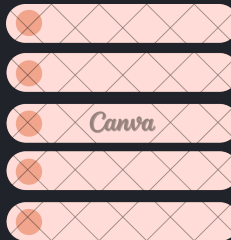
## > SCRUM

Product Owner  
> Raul Aguayo

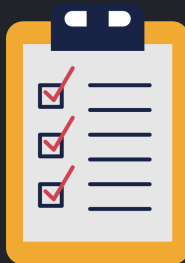


Requerimientos

Idea del  
producto



Product  
Backlog



Planeación de  
reuniones



Scrum Master  
> Sebastian Canche



Dev Team

Sprint

Reuniones  
diarias

Despliegue



}

# Gestión del proceso {

## Monitoreo y Seguimiento:

Se utiliza **Notion** como herramienta de gestión de proyectos para monitorear el progreso de las tareas. las tareas se clasifican en etapas:

- > Por hacer
- > En progreso
- > Completado

Actualización constante en el estado de cada tarea para que todos los miembros del equipo estén al tanto del avance.



## Bitácora de reuniones

Después de cada reunión, registra una bitácora que incluya:

- > Fecha de la reunión
- > Participantes
- > Fechas límite de entrega
- > Temas discutidos
- > Resolución de conflictos
- > Acuerdos tomados
- > Tareas asignadas

}

# Métrica de Contribución Individual {

## Elementos de la métrica de contribución individual

### División equitativa del Proyecto

- > Funcionalidad de Registro y Autenticación (20%)
- > Aulas Virtuales (20%)
- > Foros de Discusión (15%)
- > Sistema de Tutoría (15%)
- > Diseño de la Interfaz (10%)
- > Documentación y Requisitos (10%)
- > Pruebas y Evaluación de Calidad (10%)

### Documentación y evidencias de contribución

Las contribuciones deben ser fácilmente rastreables

- > Número de commits
- > pull requests aprobadas
- > contribuciones al código fuente.

Cada miembro debe mantener un registro en el repositorio

### Definición de responsabilidades y tareas

Asigna tareas específicas y medibles a cada miembro del equipo. Cada tarea debe estar vinculada a uno de los entregables mencionados.

}

Herramientas de trabajo {



Git Hub



Teams



Exel



Notion

}

# Repositorio



<https://github.com/RaulAG-Dev/Proyecto---FIS-2.git>



## Desarrolladores

- Raul Emiliano Aguayo Avila
- Eduardo Sebastian Calan Canche

## Objetivo de U-MATCH

Desarrollar una red social académica que interconecte a los estudiantes de la Unidad Multidisciplinaria Tizimín (UMT) pertenecientes a las diversas facultades de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY). El objetivo es ofrecer una plataforma que facilite una interacción social y académica más cómoda y selectiva entre alumnos, tanto de la misma facultad como de facultades distintas. La red social atenderá las necesidades académicas y sociales de los estudiantes, permitiéndoles gestionar de manera eficiente sus actividades, comunicación y recursos. Entre las funcionalidades principales se incluyen: aulas virtuales para la creación de grupos de estudio específicos, foros de discusión, integración de herramientas de Videoconferencias, y un sistema de tutoría que conecte a estudiantes de cursos avanzados con estudiantes de cursos iniciales, con el fin de mejorar el rendimiento académico y fomentar la productividad.



<Fundamentos de IS>

<"Gracias"/>

<Dev="Raul Aguayo"/>

>



@emi\_aa2



Emiliano Avila



RaulAG-Dev

<Dev="Eduardo calan"/>

>



@eduar.docalan



Sebastian Canche



U-MATCH