**Agenda Estudiantil**

**Objetivo**

Crear un programa que ayude al alumno a organizarse en sus trabajos y proyectos. Crear una coordinacion entre alumnos a la hora de crear grupos de trabajo/estudio. Y abrir la comunicacion entre estudiante y profesor.

**Concepto**

El programa estará dividido en 2 programas, alumno receptor de trabajos y profesor emisor de tareas

**Estudiante**

aplicación en el Android El alumno tendrá acceso a las siguientes características:

1.- tarjeta de jugador

El alumno tendrá una tarjeta de jugador que indique:

-nombre

-titulo

-personaje

-Nivel (en base a las medallas/logros obtenidos, tendrá una barra de la cantidad de exp)

-oro (este no será reflejado para los demás estudiantes)

-Rango (en relación al semestre en el que se encuentra)

Dentro del apartado de la tarjeta de jugador, el estudiante podrá acceder a su inventario, donde accederán a su galería de accesorios, ítems y skins, así como a sus logros, medallas y marcos que podrán colgar en su tarjeta de jugador. la galería de logros y medallas donde será relejado los que tiene y les falta. Un apartado de records, donde se podrá comparar con otros en caso de ser competitivo

2.-Tienda de skins/accesorios

Será actualizada la tienda con accesorios y skins donde los estudiantes podrán gastar sus puntos ganados, los cuales se ganarán asistiendo a eventos o realizando tareas. También mostrara los skins de evento que serán posible ganarse y sus requisitos para obtenerlos (skins legendarios).

3.-Calendario escolar

eventos emitidos por el directivo y los maestros, tendrá tantos los eventos escolares y conferencias, como las tareas ya organizadas. El calendario debe reflejar información tanto mensual (en una cuadricula del mes por día) tanto semanal (en la columna indicara el día, las filas indicaran las horas), y mostrará con una palomita si fuiste al evento/terminaste la tarea/estuviste en la conferencia. En caso de haber realizado el evento recibirás bonificaciones.

4.-Notepad

Un bloc de notas donde el estudiante pueda hacer apuntes rápidos en caso de no tener la libreta a la mano, el programa colocara la etiqueta automáticamente de la materia según en la hora que en encuentre. sin embargo, el estudiante puede cambiar la etiqueta manualmente. Posteriormente el alumno puede ver todas las anotaciones que ha hecho tanto para revisarlos para recordar apuntes clave con para copiarlos a su libreta

5.-Partie

Desde aquí el estudiante podrá ver en que grupos se encuentra registrado para tareas en equipo, sus pendientes grupales y las tarjetas de estudiante de los demás integrantes de los equipos. Al entrar a la herramienta se verán categorías por grupos. Una vez seleccionado el grupo, estará separado apartados por

-Materia del grupo

-Lider del grupo

-Pendientes

-Integrantes (sus tarjetas de jugador)

1.-Bloc de tareas

Las tareas emitidas en este apartado serán por parte del maestro, desde una aplicación emisora (administrador) el maestro podrá enviar tareas que serán reflejadas en este apartado de la aplicación de los estudiantes que se encuentran registrados en su materia y los recursos necesarios para realizarla, asi como una descripción donde podrán poner tips para realizarla. Cuando el alumno haya terminado y entregado la tarea, el maestro podrá señalar como recibido y su respectiva calificación, en la hora en la que se haya recibido. Según se haya recibido antes de la hora, el estudiante tendrá una bonificación extra

1.-opciones

Las opciones configurables de la aplicación

**Características extra:**

-posible compatibilidad con los ordenadores

para que sea accesible desde ambas herramientas, ya que siempre estamos en constante conexión desde ambos dispositivos

-posible compatibilidad con los iphone

El target inicial son los Android que son más accesibles y populares en el estudiante, pero intentará portear a iphone lo más pronto posible para que nadie quede inaccesible.

-crear una motivacion al estudiante a ser parte del juego, por medio de sistema de niveles, que por medio de eventos escolares obtengan

skins o elementos que motiven al jugador a ir a esos eventos por dichos objetos la tarjet de jugador tiene que reflejar cierta información del jugador que necesita saber otros jugadores sobre su rendimiento escolar, esto en un sistema ludificado para que se sientan en un videojuego, donde ellos son los jugadores y el videojuego es el tecnológico

-fomentar el trabajo en equipo haciéndolo ver como un sistema de puntos para elegir a sus compañeros (podría ser descartado por que los maestros prefieren crear los grupos ellos mismos)

para las mecanicas de juego sera necesario un diagrama de flujos