



## PROYECTO SEMESTRAL: DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

### Instrucciones

Edite el siguiente documento para entregar la versión final de la definición del problema a resolver en su proyecto semestral. Esta entrega será evaluada, y debe contener toda la retroalimentación recibida a partir de la versión inicial del documento. Es decir, esperamos que se actualice para reflejar las nuevas ideas y aprendizajes del equipo.

Cada apartado contiene un encabezado con el título de la sección y las instrucciones para completarla. Entregue el documento sin las instrucciones, completando en su lugar con lo solicitado, pero manteniendo los títulos para facilitar la corrección.

### Identificación del grupo

Número y nombre de grupo:

*Grupo 4 | Equipo alfa buena maravilla onda dinamita escuadron lobo*

Nombre de los/las integrantes:

- 1. Alan Ojeda*
- 2. Diego Galvez*
- 3. Aylin Sandoval*
- 4. Javiera Gutierrez*

### Contexto

Indiquen cuál es el problema a resolver y a cuál de los 3 ámbitos de acción del proyecto pertenece (educación, cambio climático o salud mental). Describan su motivación para trabajar este tema, por qué es un problema interesante de abordar, y contrasten su propuesta con soluciones existentes similares. Usen máximo 10 líneas.

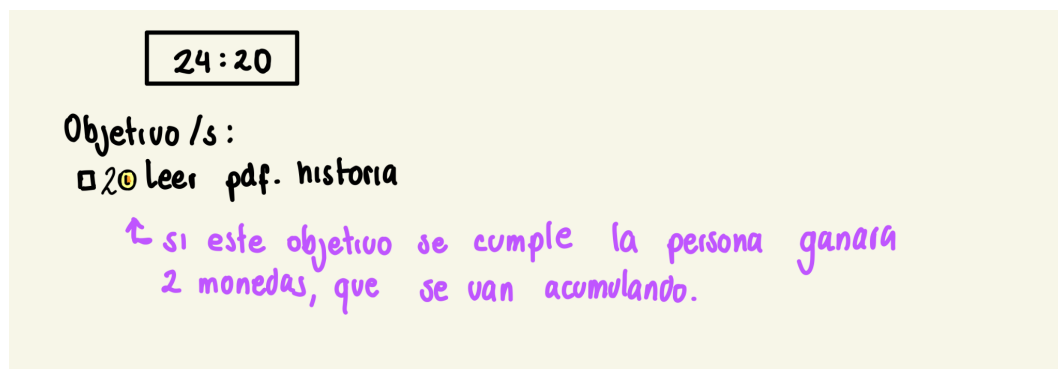
*El ámbito de acción del proyecto pertenece a la Educación. El problema a resolver es: "las falencias de los estudiantes a la hora de estudiar". Nuestra motivación como grupo para trabajar este tema, es que nosotros también somos estudiantes y tenemos problemas con el estudio, específicamente de cumplir los objetivos que uno quiere hacer a la hora de ponerse a estudiar (ej: Leer todos los PDF 's de una materia). El tema es interesante ya que proponemos la creación de una página que regule las sesiones de estudio y motive al estudiante con un método llamado "Pomodoro", este método a grandes rasgos se basa en dividir el tiempo en sesiones de estudio y de descanso, por ejemplo 4 sesiones de estudio de 25 minutos con 3 sesiones de descanso (intercaladas SDE - SDD - SDE - SDD...) de 5 minutos.*

*SDE = Sesión de estudio | SDD = Sesión de descanso*

## Solución

Describan de forma precisa cuál es la solución al problema planteado en el contexto y quién es la persona que utilizará la solución a desarrollar. A partir de la descripción debe ser evidente que la solución diseñada satisface una necesidad de la persona usuaria indicada. Usen máximo 10 líneas.

*Las personas que utilicen nuestra solución son todos aquellos que quieran innovar su método de estudio. La solución a grandes rasgos es una página que sirva como cronómetro para los tiempos SDE y SDD. Ahora lo que hará nuestra página más entretenida, son los premios al cumplir objetivos en cada SDE.*





*Como se puede apreciar, la idea es que se defina una complejidad en los objetivos siendo sencillo (1 moneda), mediano (2 monedas) e intenso (4 monedas), que luego en la sesión de estudio tiene que ser completada, sin embargo si no se logra el objetivo el sujeto perderá la posibilidad de ganar las monedas, y si falla por tercera vez (o más) el jugador comenzará a perder monedas (dependiendo de la complejidad es cuántas monedas se restarán). Estas monedas luego en la SDD podrán ser canjeadas por más tiempo de descanso (10 monedas min) o reducir el tiempo de la siguiente SDE (12 monedas min)*

*(Cabe recalcar que la persona elige los tiempos de SDE, y la SDD es el 20% de la SDE)*

## Funcionalidades del proyecto

Las funcionalidades corresponden a acciones comprobables, que pueden ser realizadas por una persona o por el sistema para cumplir un objetivo, y que aportan valor a la tarea que cumple el software. Para efectos de este proyecto se les solicita detallar:

- Una característica distintiva de su proyecto, es decir, una funcionalidad que sea el “corazón” de su aplicación y lo haga algo único.
- Escoger una entre:
  -  Conexión con una API pública: indicar cuál API usarán
  -  Almacenamiento persistente: indicar cómo lo lograrán (ej base de datos dinámica o cookies, entre otras)



- Alguna otra característica propuesta por ustedes, a ser evaluada por el equipo docente.

La característica distintiva de nuestro proyecto es el método pomodoro y la variante de las monedas, este último lo hace único e innovador.

Usaremos la conexión a una API pública: API Django Rest Framework.

## Planificación inicial

Presenten una planificación semana a semana con hitos SMART (específicos, medibles, relevantes, realistas, y posibles de lograr en un tiempo limitado). Cada hito tiene a una persona responsable de su cumplimiento claramente indicada.

Consideren solucionar los requerimientos críticos de su proyecto en las primeras semanas, entendiendo por “requerimiento crítico” aquel que si por algún motivo no se llegase a cumplir, pone en riesgo el éxito de todo el proyecto.

### ORDEN DE ENTREGAS:

1. Primera entrega: Diego Gálvez
2. Segunda entrega: Aylin Sandoval
3. Tercera entrega: Alan Ojeda
4. Cuarta entrega: Javiera Gutierrez
5. Quinta entrega: Diego Gálvez
6. Sexta entrega: Aylin Sandoval
7. Séptima entrega: Alan Ojeda
8. Octava entrega: Javiera Gutierrez

### AVANCE 1:

#### → MIÉRCOLES 3 DE NOVIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Plantear plantilla de la página, para que se ve motivadora.
- ☐ Comenzar la implementación de las sesiones (temporizador).

#### → VIERNES 5 DE NOVIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Terminar el temporizador y asegurar su correcto funcionamiento.
- ☐ Agregar zona de objetivos.

#### → MIÉRCOLES 10 DE NOVIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Terminar la zona de objetivos.
- ☐ Comenzar el mecanismo de las monedas.

### AVANCE 2:



→ MIÉRCOLES 17 DE NOVIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Comprobar que lo del avance 1 funcione correctamente.
- ☐ Terminar el mecanismo de monedas.

→ VIERNES 19 DE NOVIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Corroborar que el mecanismo de las monedas se adapta a cada situación.
- ☐ Afinar detalles, y ver fallas.

→ MIÉRCOLES 24 DE NOVIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Arreglar fallas o problemas.

**ENTREGA FINAL:**

→ MIÉRCOLES 1 DE DICIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Analizar retroalimentación del avance 2.
- ☐ Usar la página.

→ VIERNES 3 DE DICIEMBRE (19:00 HRS):

- ☐ Dar últimos toques y comprobar que todo funcione.

**Datos del blog**

Indiquen la dirección y forma de acceso al blog grupal, donde deberán ir posteando éste y los demás avances. (Ver documento de Directrices para los Informes de Avances)

<https://drive.google.com/drive/folders/1IWnJUPOrsyrbQHCLAFvbxnN699XjY8-O?usp=sharing>

*(P.D: El link de drive que se colocó en el documento da error 404, y no se puede ver bien en qué es lo que se equivocaron los estudiantes.)*