**Sistema de gestión integral de aprendizaje en colegios**

**Visión**

**Version <1.0>**

**Historial de Revision**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Version** | **Descripción** | **Autor** |
| <dd/mmm/yy> | <x.x> | <detalles> | <Nombre> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Tabla de Contenido**

1. Introducción 4

1.1 Propósito 5

1.2 Alcance 5

1.3 Definiciones, Ácronimos, y Abreviaturas 5

1.4 Referencias 5

1.5 Visión General 5

2. Posicionamiento 5

2.1 Oportunidad de Negocio 5

2.2 Planteamiento del Problema 5

2.3 Planteamiento de la Posición del Producto 5

3. Stakeholder y Descripciones del Usuario 6

3.1 Mercados Demograficos 6

3.2 Resumen de Stakeholders 6

3.3 Resumen de Usuario 8

3.4 Entorno de Usuario 9

3.5 Perfiles de Usuario 9

3.5.1 <alumno> 9

3.5.2 <profesor> 9

3.5.3 <padres/apoderados> 10

3.6 Stakeholder Clave o Necesidades del Usuario 10

3.7 Alternativas y Competencia 10

3.7.1 <Un Competidor> 11

3.7.2 <Otro Competidor> 11

4. Vision General del Producto 11

5. Características del Producto 11

5.1 <Una Caracteristica> 11

5.2 <Otra Características > 11

6.1 Requerimientos del Sistema 11

6.2 Requerimientos de Rendimiento 12

7. Requerimientos de Documentos 12

7.1 Manual de Usuario 12

**Vision**

1. **Introducción**

Este proyecto de un sistema de aprendizaje integrado para escolares, fue impulsado con el objetivo de apoyar a los profesores y apoderados en el proceso de aprendizaje, el fin es entregar una herramienta que permita a los usuarios tener el control y obtener la satisfacción de crecimiento de conocimientos.

* 1. **Propósito**

El proyecto Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E.) nace de la evaluación objetiva de las necesidades requerimientos y formas de apoyar a profesores, alumnos y apoderados. Este documento nace para presentar una visión general del software, el cual será implementado para entregar a profesores, alumnos y apoderados, una plataforma fácil, didáctica, dinámica, que permita a profesores agregar material para sus alumnos de forma más rápida y fácil, donde los alumnos se motiven a estudiar, puedan desarrollar diversas actividades con premios y recompensas y donde los padres y apoderados, tengan material disponible y didáctico para ayudar a los alumnos en su aprendizaje en casa.

* 1. **Alcance**

Se espera que este proyecto inspire a profesores, apoderados y sobre todo alumnos, al uso de tecnologías en el aprendizaje, y a cambiar los viejos estándares de educación tradicional por nuevos procesos de aprendizaje, para cumplir el objetivo que es apoyar al alumno y que logre en plenitud su desarrollo escolar.

* 1. **Definiciones, Ácronimos, y Abreviaturas**
  2. **Referencias**
  3. **Vision General**

A continuación detallaremos el posicionamiento, descripción del usuario, descripción del producto, características del producto, análisis de factibilidad, gamas de calidad, etc.

1. **Posicionamiento**
   1. **Oportunidad de Negocio**

El proyecto S.A.E. permitirá a los usuarios, tener un método de aprendizaje integral, donde lo aprendido en clases se apoya a través de medios digitales, con los que los alumnos están familiarizados.

Este proyecto cubrirá los siguientes aspectos: subir material para alumnos, subir material de apoyo para padres y apoderados, realizar actividades en línea, descargar material para estudio, interactuar con otros usuarios para aclarar y potenciar otras habilidades.

* 1. **Planteamiento del Problema**

|  |  |
| --- | --- |
| El Problema de | *Dentro de la educación chilena no se están aprovechando de buena forma los avances tecnológicos, haciendo poco uso de las plataformas online y sin explotar la cercanía que tienen los alumnos con las tecnologías para su desarrollo educacional, por otro lado los padres muchas veces están desconectados de lo que sucede con sus hijos en el ámbito escolar por falta de tiempo,* |
| Afecta | *-Profesores*  *-Alumnos*  *-Padres / Apoderados* |
| El impacto de este es | *La lenta evolución educativa en los escolares chilenos y el uso de la tecnología en ámbitos que no favorecen al estudiante.* |
| Una solución exitosa seria | *Lograr la implementación del nuestro software, para que el alumno en sus tiempos libres, pueda trabajar de forma inclusiva en los conocimientos que están tratando en ese momento en el colegio.* |

* 1. **Planteamiento de la Posición del Producto**

|  |  |
| --- | --- |
| Para | *Profesores, alumnos, padres y apoderados.* |
| Quien | *Profesores son los encargados de enseñar los conocimientos a los alumnos.*  *Alumnos son quienes aprenden y desarrollan sus habilidades.*  *Padres y apoderados, apoyan el trabajo de los profesores, mediante el estudio con los alumnos,* |
| El (S.A.E) | *Es un software de estudio* |
| Que | *Fácil uso, interfaz sencilla, uso intuitivo, adaptado al nivel del usuario, de bajo costo.* |
| Se diferencia | *Interacción dinámica con distintas fuentes de apoyo.*  *Permite que los padres/apoderados se involucren más con la educación del alumno.*  *Facil de utilizar.* |
| Nuestro Producto | *Una plataforma integral para el estudio. Donde subir material para el estudio se hace de una forma facil y rapida. Donde el acceso y uso de la plataforma es amigable y de uso intuitivo para los alumnos.* |

1. **Stakeholder y Descripciones de Usuario**

Para este proyecto hemos encontrado los siguientes stakeholders:

-Desarrollador.

-Jefe U.T.P.

-Alumno.

-Profesor.

-Padres/Apoderado.

* 1. **Mercados Demograficos**

Al ser un participante en el ámbito de los software de educación nuestro proyecto inicialmente está enfocado en una escala menor, potencialmente un nivel de un determinado colegio, en un futuro si el proyecto espera ampliarse a la mayor cantidad de colegios dentro de Chile, el potencial cliente de este software sería el gobierno de Chile y la inversión básicamente de parte de ellos sería solo en información para favorecer el funcionamiento del software.

* 1. **Resumen de Stakeholder**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsibilities** |
| *-Desarrollador* | *Este stakeholder es tal vez es más importante dentro de nuestro sistema, ya que es el encargado de darle vida a la plataforma y mantenerla constantemente actualizada y funcionando* | *Este stakeholder sera el encargado de*   1. *Actualizar constantemente la plataforma para mantenerla funcionando* 2. *Corregir cualquier error que sea detectado en el software* 3. *Participar en el desarrollo del software* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| *-Jefe de U.T.P* | *Este stakeholder se encarga de revisar y aprobar todas las cargas académicas de los distintos cursos de la plataforma* | *Este stakeholder sera el encargado de*   1. *Proveer los contenidos correctos para que sean cargados al sistema para el trabajo de los alumnos* |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| *-Alumno* | *Este stakeholder es a su vez un usuario y su misión es trabajar con la plataforma en el material disponible* | *Este stakeholder sera el encargado de*   1. *Trabajar con la plataforma para aumentar su conocimiento* |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| *-Profesor* | *Este stakeholder es a su vez un usuario y su función es agregar material de estudio a cada curso que posee y ver el progreso de los alumnos con las actividades de la plataforma.* | *Este stakeholder sera el encargado de*   1. *Subir material de cada curso en la plataforma* 2. *Ver el progreso de los alumnos con las actividades.* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| *-Padres/Apoderados* | *Este stakeholder es a su vez un usuario y su función es ver el material para padres y apoderados para la ayuda en el estudio del alumno* | *Este stakeholder sera el encargado de*   1. *Ver el material disponible para el apoyo al estudio.* 2. *Ayudar al alumno en el estudio en casa.* |

* 1. **Resumen del Usuario**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| *-Alumno* | *-Es el principal usuario del sistema ya que será el que más tiempo trabajara con el* | * *Trabaja con la plataforma, como trabajo complementario a su educación en el colegio* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| *-Profesor* | *-Es un usuario encargado de ver el progreso del usuario alumno y subir material* | *-Agrega material para el curso que tiene a cargo.*  *-Agrega material adicional de apoyo para padres/apoderados, para estudio en casa.* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| *-Apoderado* | *-Es el encargado de supervisar los avances de su pupilo y hacer una retroalimentación al trabajo del profesor* | * S*upervisa el trabajo del alumno en la plataforma* * *Hace una retroalimentación del material y del trabajo del profesor en la plataforma* |

* 1. **Entorno del Usuario**

Dentro de las plataformas de educación una de las más conocidas por nosotros es la de Cambridge para el idioma inglés, en el estudio que hemos hecho y en los colegios que hemos tratado ninguno cuenta con una plataforma similar a la que nosotros buscamos implementar.

Se busca que el usuario mínimo trabaje un par de horas a la semana según lo aprendido en la última semana dentro del aula de clases, siendo un tiempo mínimo de trabajo opcional, pero sin existir un máximo definido

* 1. **Perfiles de Usuarios**
     1. **Alumno**

|  |  |
| --- | --- |
| **Representativo** |  |
| **Descripción** | *-El usuario alumno es quien participa en mayor medida con la plataforma, ya que se busca que complemente su educación del aula con la plataforma, que está directamente enfocada en el.* |
| **Tipo** | *-Usuario específico* |
| **Responsabilidades** | *-Trabaja con la plataforma, como trabajo complementario a su educación en el colegio.* |
| **Criterio para el Éxito** | *-Trabaja con la plataforma, aumenta sus conocimientos y complementa perfectamente su trabajo en clases.* |
| **Participacion** |  |
| **Resultados** | ***-****Mejora visible en su rendimiento académico medido con sus notas* |
| **Comentarios / Problemas** |  |

**3.5.2 Profesor**

|  |  |
| --- | --- |
| **Representativo** |  |
| **Descripción** | *-El usuario profesor es el encargado de agregar material de sus cursos en la plataforma.* |
| **Tipo** | *-Usuario específico* |
| **Responsabilidades** | *-Agrega material para el curso que tiene a cargo.*  *-Agrega material adicional de apoyo para padres/apoderados, para estudio en casa.* |
| **Criterio para el Éxito** | *-Aporta correctamente material en la plataforma y ayuda a sus alumnos a que mejoren sus calificaciones* |
| **Participacion** |  |
| **Resultados** | *-Complementa su trabajo con la plataforma de forma exitosa* |
| **Comentarios / Problemas** |  |

**3.5.3 Padres/Apoderados**

|  |  |
| --- | --- |
| **Representativo** |  |
| **Descripción** | *-El usuario padre/apoderado* |
| **Tipo** | *-Usuario específico* |
| **Responsabilidades** | *-Es el encargado de supervisar los avances de su pupilo y hacer una retroalimentación al trabajo del profesor* |
| **Criterio para el Éxito** | *-Ve en la plataforma el avance de su pupilo, evalúa el trabajo realizado por el alumno y al profesor* |
| **Participacion** |  |
| **Resultados** | *-Nota un avance en la educación de su hijo* |
| **Comentarios / Problemas** |  |

* 1. **Principales Stakeholders o Necesidades de Usuario**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Necesarios** | **P Prioridades** | **Preocupaciones** | **Soluciones**  **Actuales** | **Soluciones**  **Propuestas** | |
| Implementación de tecnologías en la educación |  | asda |  | |  |

* 1. **Alternativas y Competencia**

Plataformas educacionales podemos encontrar varias, cada una con su propio sistema de diferenciación, nombraremos algunas analizando cuales son sus debilidades y fortalezas.

* + 1. **Cambridge LMS**

Plataforma online diseñada para uso universitario

Debilidad: La plataforma no es de fácil acceso, tiene muchas opciones para seleccionar y puede llegar a confundir dónde encontrar el material.

Fortaleza: Plataforma cuenta con blogs y foros para una mayor interacción de los alumnos, profesores y padres/apoderados. El profesor puede dar destacar los puntos fuertes o debilidades del alumno para prestar mayor atención a estos.

* + 1. **TareasPlus**

Plataforma que vende cursos de educación básica hasta de educación superior, material entregado en formato videos de corta duración, otorgado por profesores de distintas áreas y ubicaciones geográficas.

Debilidad: No permite la interacción dinámica con los “profesores”, por lo tanto no existe un feedback.

Fortaleza: Variedad de categorías, si el estudiante es una persona autodidacta, es una buena herramienta para comparar cursos y ampliar los conocimientos.

1. **Vision General del Producto**

S.A.E está organizado en ofrecer un producto de aula informada con un interfaz amigable para profesores,alumnos y apoderados.

Nuestro producto muestra la información de manera didáctica acorde a los requerimientos como son las actividades,premios y contenido, también permite a profesores subir contenido,establecer horarios de clases y organizar tareas con incentivo de puntaje para evaluaciones en el semestre.

1. **Caractersticas del producto**
   1. **<Permite que el alumno pueda desarrollar las actividades>**
   2. **<Permite que los apoderados puedan supervisar las actividades realizadas por el alumno>**
   3. **<Permite al profesor subir material para los alumnos>**

**6.1 Requerimientos del sistema**

* La plataforma debe tener un host con capacidad para soportar 30 usuarios conectados en el sistema al mismo tiempo.
* La plataforma debe tener un servidor que permita al usuario descargar el material de estudio.
* La plataforma debe funcionar en navegadores universales de uso común como Google Chrome, Internet Explorer, FireFox, Opera y Safari.
* La plataforma debe tener un servidor capaz de almacenar y presentar material multimedia o puede usar un host externo como youtube para esto.

**6.2 Requerimientos de rendimiento**

* La velocidad de navegación debe ser por lo menos de 2mb dedicadas para un trabajo prolijo con la aplicación.
* Cuando haya hasta 30 usuarios accediendo simultáneamente al sistema, el tiempo de respuesta no será en ningún momento superior a 10 segundos.
* La plataforma debe soportar 30 o más usuarios conectados simultáneamente.
* La plataforma debe almacenar de manera inmediata cualquier cambio enviado por el usuario.

**7 Requerimientos de documentos**

**7.1 Manual de Usuario**

Se estudia la idea de crear tutoriales explicativos y llamativos, para enseñar a usar la plataforma y sus múltiples herramientas.