Yapprende

Visión

Versión <1.0>

Historial

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenido

1. Introducción 3

2. Posicionamiento 3

2.1 Descripción de la Oportunidad 3

2.2 Descripción del Problema 3

2.3 Posicionamiento del Producto 3

3. Stakeholders 3

3.1 Stakeholders 4

3.2 Usuarios 4

3.3 Alternativas y Competencia 4

4. Descripción del Producto 5

4.1 Beneficios del producto 5

5. Características del Producto 5

6. Requisitos no funcionales 6

6.1 Estándares aplicables 6

6.2 Requisitos de Sistema 6

6.3 Requisitos de Rendimiento 6

6.4 Requisitos de Entorno 6

7. Indicadores de Calidad de Servicio 6

8. Riesgos del desarrollo del Producto 6

Visión

# Introducción

El proyecto consiste en un software de aprendizaje divertido que incluya varios temas de enseñanza escolar. Es un software abierto para el público donde se puede usar de forma individual tanto como grupal o en comunidad, por ejemplo, formar grupos en caso de que una institución educacional desee compartir la aplicación con sus alumnos y ver su progreso en ésta.

**Propósito**

El proyecto debe cumplir prioritariamente con ciertas necesidades del usuario tales como tener un aprendizaje complementario al nivel de enseñanza actual ayudándome como usuario a entender la materia utilizando la aplicación, además de cumplir con un fácil manejo y ejercicios didácticos y divertidos para motivarme en el proceso.

**Objetivos**

* Tener los cursos de ciencias y tecnología de 7mo básico incorporados en el software.
* Incentivar el uso de la aplicación a través de juegos incorporados en él donde se aplique lo aprendido.
* Tener una IA que recomiende contenido para reforzar áreas con un desempeño inferior respecto a las otras.
* Disponer de una interfaz para los apoderados donde tengan acceso al progreso de su pupilo.
* Los profesores deben contar con herramientas para interactuar con los alumnos y apoderados dentro de la aplicación.

# Posicionamiento

## Descripción de la Oportunidad

A través de la crisis actual se evidenció la carencia de herramientas digitales que ayuden con el aprendizaje escolar, por lo que queremos facilitar un software capaz de ofrecer contenido de aprendizaje básico incluyendo herramientas interactivas y juegos donde se aplique lo aprendido para dar un enfoque divertido a la educación.

## Descripción del Problema

|  |  |
| --- | --- |
| El problema de | Carencia de herramientas digitales divertidas de aprendizaje |
| afecta | Alumnos de educación básica |
| el impacto es | Déficit en el aprendizaje y desmotivación de alumnos |
| una solución debiera | Contenido de utilidad, ejercicios didácticos y herramientas divertidas. |

## Posicionamiento del Producto

|  |  |
| --- | --- |
| Para | Establecimientos educacionales. |
| Quién necesita | Variedad de herramientas didácticas. |
| El producto | Es un software educativo. |
| Se diferencia | De otros métodos de estudio. |
| Porque permite | Un enfoque más divertido a la educación. |

# Stakeholders

## Stakeholders

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| Ministerio de educación  Product owner | Es el encargado del contenido educativo del país.  El responsable de la definición del producto | Define los contenidos los cuales siguen los cursos en los que se basará la aplicación.  Define lo que debe tener la aplicación, requisitos del sistema. |

## Usuarios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** | **Stakeholder** |
| Profesor/administrador | Usuario con la capacidad de crear un grupo curso o de estudio, visualizar las actividades realizadas y enviar anuncios de utilidad. | -Crea grupo curso y añade participantes.  -Genera un informe de progreso y resultados del grupo.  -Reporte de errores de la aplicación.  -Envía notificaciones al curso.  -Envía mensajes a alumno y/o apoderado.  -Crea, modifica y actualiza su perfil de usuario. | Product owner |
| Alumno | Un usuario que tenga una vista de la materia y actividades, y pueda desarrollar éstas, puede tener un profesor o desarrollarlas de manera libre (Público abierto). | -Genera un registro de resultados.  -Envía mensajes al profesor/administrador.  -Crea y actualiza su perfil de usuario.  -Desarrolla los ejercicios de la aplicación. | Product owner |
| Apoderado | Un usuario que tenga acceso a la información del profesor y al progreso del pupilo. | -Envía mensajes al profesor/administrador.  -Solicita permiso para enlazarse con un alumno. | Product owner |
| Usuario libre | Un usuario que tenga una vista de la materia y actividades, y pueda desarrollar éstas de manera libre. Este no se encuentra ligado a un curso, profesor o apoderado. | -Genera un registro de resultados.  -Envía mensajes al profesor/administrador.  -Crea y actualiza su perfil de usuario.  -Desarrolla los ejercicios de la aplicación. | Product owner |

# Descripción del Producto

## Beneficios del producto

|  |  |
| --- | --- |
| ***Beneficio para los usuarios*** | ***Características que lo sustentan*** |
| Puede ser utilizado en cualquier dispositivo móvil. | 14,4 |
| Fomenta el estudio | 12, 5, 13, 10 |
| Promueve la participación de la comunidad | 2, 6, 7, 8, 10, 11 |
| Tener un seguimiento del alumno | 3, 11, 13 |
| El contenido se ve variado gracias a la participación comunitaria | 6, 13 |
| Posee modo offline | 1 |
| Contiene lo necesario dentro de la misma app | 1 |
| Promueve el aprendizaje entretenido | Todas\*\* |

# 

# Características del Producto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Número | Característica | Prioridad  (C – I - U) | Complejidad |
| 1 | Como usuario requiero entender la materia sin tener que salir de la aplicación. | C | 10 |
| 2 | Como creador de unidad requiero facilidad para imponer desafíos y/o material | C | 25 |
| 3 | Como creador de unidad o moderador requiero ver un gráfico de efectividad del material entregado para ver su efectividad | I | 18 |
| 4 | Como usuario requiero tener la posibilidad de crear alarmas en mis dispositivos | U | 10 |
| 5 | Como creador de unidad requiero una interfaz fácil de entender tanto en las materias como en los desafíos | I | 36 |
| 6 | Como moderador o creador de unidad requiero un sistema para integrar datos o ayudas entre clases | I | 30 |
| 7 | Como usuario requiero una modalidad para poder hacer las preguntas necesarias para mi aprendizaje | C | 36 |
| 8 | Como usuario requiero un sistema de quejas o avisos de ser el caso que la materia sea contradictoria, desactualizada o errónea-- | I | 20 |
| 9 | Como Director requiero autorizar la utilización del software o nuevas versiones del mismo en el establecimiento. | C | 23 |
| 10 | Como Director requiero que el software sea de real utilidad para profesores y estudiantes en el aprendizaje de los contenidos abordados. | C | 25 |
| 11 | Como Usuario requiero ver registros de mis progresos y poder compartirlos con compañeros que también utilicen el software. | I | 18 |
| 12 | Como Usuario requiero divertirme gracias al uso del software de modo que utilizarlo sea una elección y no una obligación. | C | 20 |
| 13 | Como Profesor requiero que la aplicación sea de fácil uso y acceso a los contenidos para guiar a los estudiantes sobre qué ejercitar en base a lo estudiado en clase. | C | 30 |
| 14 | Como usuario requiero que la aplicación sea para cualquier dispositivo móvil inteligente | C | 30 |

# Requisitos no funcionales

## Estándares aplicables

Debe cumplir con:

-Entregar correctamente el contenido establecido por el ministerio de educación.

-Ser compatible con los sistemas Android y IOS de dispositivos móviles.

-Proteger la información y privacidad del usuario.

-Los grupos formados en la aplicación se generan por la autorización de un administrador/profesor.

-Los apoderados sólo se pueden enlazar a su pupilo si el administrador/profesor acepta la solicitud.

## Requisitos de Sistema

* Sistema operativo android 8.0 o superior, o Ios 9.3.6
* 20 Mb de almacenamiento

## Requisitos de Rendimiento

* En un principio, la app está diseñada para soportar un máximo de 50 usuarios, con el objetivo de aumentar este número con el tiempo.

# Indicadores de Calidad de Servicio

* Tiempo de respuesta del sistema: la reacción de respuesta debe ser la mínima siempre.
* Interrupciones: La característica de reconexión permite que al perder conexión los datos puedan subirse al volver.
* Horario de uso: La aplicación debe estar disponible las 24 horas los 7 días de la semana.
* Compatibilidad: La aplicación debe ser compatible con la mayoría de dispositivos móviles inteligentes (¾)
* Interfaz de usuario simplista y humana: como objetivo se tendrá el generar una experiencia de usuario positiva que engrose la retención del usuario.

# Riesgos del desarrollo del Producto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Descripción** | **Impacto (Alto, Medio, Bajo)** | **Probabilidad (Alto, Medio, Bajo)** |
| La capacidad del servidor para sostener los datos y consultas generadas por todos los usuarios. | Alto | Medio |
| Al detectar un error de conexión se puede perder el progreso. | Alto | Alta |
| La información recopilada para las estadísticas se puede ver alterada por múltiples factores (Bots, fallos de conexión, errores humanos) | Medio | Medio |