	Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación Trabajo de Grado	NOMBRE APP EDUTEXT
---	---	-------------------------------------

Estudiantes	Andersson Cordoba y Laura Jimenez	
Asesor(es)	Msc. Joshua David Triana Madrid, Ing	

Idea

Será un objeto virtual de aprendizaje con elementos de gamificación para la capacitación de funcionarios de la alcaldía en el aprendizaje de procesadores de textos.

Requerimientos Funcionales:

Identificación del requerimiento	RF-01
Nombre Del Requerimiento:	Registro de usuarios
Características:	Función de registro
Descripción del requerimiento:	Los usuarios podrán crear una cuenta en el aplicativo.
Prioridad:	Alta

Identificación del requerimiento	RF-02
Nombre Del Requerimiento:	Mostrar insignias
Características:	Herramienta de información
Descripción del requerimiento:	Los usuarios podrán ver las insignias que han alcanzado en el aplicativo
Prioridad:	Media

Identificación del requerimiento	RF-03
Nombre Del Requerimiento:	Mostrar Avatares
Características:	Herramienta de consulta
Descripción del requerimiento:	Los usuarios podrán ver los avatares que han desbloqueado en el aplicativo
Prioridad:	Media

Identificación del requerimiento	RF-04
Nombre Del Requerimiento:	Mostrar opciones de procesador de texto.
Características:	Herramienta de Selección
Descripción del requerimiento:	Los usuarios podrán seleccionar qué procesador de texto desean aprender dentro del aplicativo.
Prioridad:	Media

Identificación del requerimiento	RF-05
Nombre Del Requerimiento:	Mostrar el progreso
Características:	Herramienta de avance
Descripción del requerimiento:	Los usuarios podrán seleccionar un nivel y visualizar su avance con una barra de progreso.
Prioridad:	Media

Identificación del requerimiento	RF-06
Nombre Del Requerimiento:	Mostrar temario
Características:	Herramienta de selección
Descripción del requerimiento:	Los usuarios podrán seleccionar el tema que desea aprender, además de indicar si es de sus favoritos.
Prioridad:	Media

Identificación del requerimiento	RF-07
Nombre Del Requerimiento:	Mostrar contenido
Características:	Herramienta de información
Descripción del requerimiento:	El usuario podrá ver el contenido del temario compuesto por dos elementos: Imágenes y texto.
Prioridad:	Alta

Identificación del requerimiento	RF-08
Nombre Del Requerimiento:	Realizar prueba
Características:	Herramienta de evaluación
Descripción del requerimiento:	Finalizando el contenido de cada nivel, el usuario podrá realizar una actividad evaluativa para medir los conocimientos adquiridos dentro del aplicativo.
Prioridad:	Alta

Identificación del requerimiento	RF-09
Nombre Del Requerimiento:	Desbloquear insignias
Características:	Herramienta de motivación
Descripción del requerimiento:	El usuario podrá desbloquear insignias por las interacciones que tenga con el aplicativo.
Prioridad:	Alta

Identificación del requerimiento	RF-10
Nombre Del Requerimiento:	Desbloquear avatares
Características:	Herramienta de
Descripción del requerimiento:	El usuario podrá desbloquear avatares por los niveles superados dentro del aplicativo.
Prioridad:	Alta

Identificación del requerimiento	RF-11
Nombre Del Requerimiento:	Elegir avatares
Características:	Herramienta de selección
Descripción del requerimiento:	El usuario podrá elegir un avatar entre los que tenga desbloqueados.
Prioridad:	Alta

Identificación del requerimiento	RF-12
Nombre Del Requerimiento:	Menú
Características:	Herramienta de selección
Descripción del requerimiento:	El usuario podrá desplazarse por el menú entre las opciones del aplicativo como: Home, Avatares e Insignias.
Prioridad:	Alta

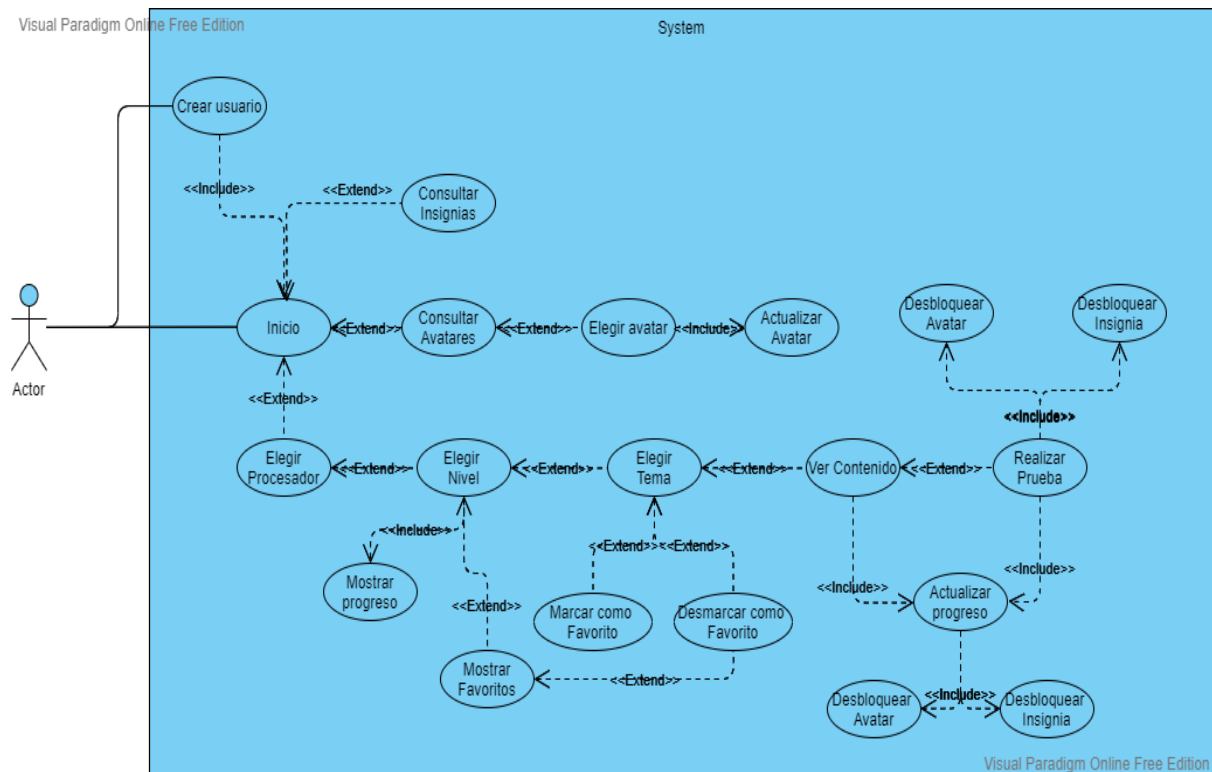
Requerimientos No Funcionales:

Identificación del requerimiento	RNF-01
Nombre Del Requerimiento:	Barra de ubicación
Características:	Herramienta de información
Descripción del requerimiento:	El aplicativo tendrá una sección superior donde le mostrará al usuario en qué parte del mismo se encuentra.
Prioridad:	Baja

Identificación del requerimiento	RNF-02
Nombre Del Requerimiento:	Diseño
Características:	Visualización de contenido
Descripción del requerimiento:	La aplicación contará con colores agradables a la vista, no estará saturada de elementos y será intuitiva.
Prioridad:	Alto

Identificación del requerimiento	RNF-03
Nombre Del Requerimiento:	Plataforma
Características:	Herramienta de uso
Descripción del requerimiento:	La aplicación inicialmente será destinada para móviles android.
Prioridad:	Alta

Diagrama de Casos de Uso.



Especificación de Caso de Uso

Nombre del Caso de Uso	Registro de Usuario
Actor	Usuario
Precondiciones	Ninguna
Objetivo	Almacenar los datos de los usuarios en el sistema.

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario ingresa a la aplicación
2. El usuario ingresa los datos que la aplicación exige para crear la cuenta.
3. El usuario presiona el botón de registrar para terminar el proceso.(FA4)

(*) Campos obligatorios

Flujo Alternativo 1

En caso dado de que los campos se encuentren vacíos, el sistema notificará por medio de un mensaje “Error: Por favor llena todos los campos”.

Flujo Alternativo 2

En el caso dado de que no se ingrese correctamente la información requerida en los campos, el sistema notificará por medio de un mensaje “Error: Por favor ingresa la información correcta en los campos” .

Poscondiciones

- El usuario podrá visualizar el contenido de la aplicación

Reglas de Negocio

- El usuario debe poder registrarse en la plataforma para poder usarla.

Nombre del Caso de Uso	Inicio
Actor	Usuario
Precondiciones	Estar registrado
Objetivo	Mostrar los procesadores de texto que puede estudiar y el menú.

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario ingresa a la aplicación
2. El usuario podrá visualizar la interfaz principal de la aplicación. La cual consta de dos opciones de procesadores de texto y el menú.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá devolverse al inicio.

Reglas de Negocio

- El aplicativo contará con una ventana principal, donde se visualizarán los procesadores de textos que puede aprender y un menú de navegación.

Nombre del Caso de Uso	Consultar Avatares
Actor	Usuario
Precondiciones	Estar registrado
Objetivo	Mostrar los avatares desbloqueados y por desbloquear.

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario da click sobre el icono de los avatares
2. El aplicativo le muestra los avatares desbloqueados en color vivo y grises los que falta por desbloquear.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá elegir que avatar escoger para su perfil
- El usuario podrá visualizar los avatares..

Reglas de Negocio

- El usuario puede elegir si desea ver los avatares.
- El aplicativo le muestra el contenido que debe visualizar.

Nombre del Caso de Uso	Elegir Avatar
Actor	Usuario
Precondiciones	Estar registrado
Objetivo	Mostrar los avatares desbloqueados y por desbloquear.

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario da click sobre el icono de los avatares
2. El aplicativo le muestra los avatares desbloqueados en color vivo y en color gris los que falta por desbloquear.
3. El usuario selecciona el avatar que prefiera para que este pase a ser su imagen de perfil.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá elegir que avatar escoger para su perfil.
- El usuario podrá visualizar los avatares.

Reglas de Negocio

- El usuario puede elegir si desea ver los avatares.
- El aplicativo le muestra el contenido que debe visualizar.

Nombre del Caso de Uso	Actualizar avatar
Actor	Usuario
Precondiciones	Estar registrado
Objetivo	Mostrar el avatar escogido en el perfil del usuario.

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario selecciona el avatar que prefiera para que este pase a ser su imagen de perfil.
2. El aplicativo carga su selección y muestra el avatar como su imagen de perfil.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El sistema mostrará su nueva selección de avatar.

Reglas de Negocio

- El aplicativo le permite al usuario elegir y actualizar un avatar como imagen de perfil.

Nombre del Caso de Uso	Elegir procesador de texto
Actor	Usuario
Precondiciones	Estar registrado
Objetivo	Mostrar nivel de progreso de cada procesador de texto

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario elige el procesador de texto que desea aprender
2. El aplicativo le muestra los niveles que posee.
3. El aplicativo le muestra el progreso que tiene por cada nivel.
4. El usuario elige el nivel que desee completar

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá avanzar y ver el progreso de cada nivel.
- Cada nivel será evaluado.

Reglas de Negocio

- El usuario puede elegir el nivel que desea completar.
- El usuario puede visualizar el progreso de cada nivel.
- El usuario será evaluado por cada nivel.

Nombre del Caso de Uso	Elegir Nivel
Actor	Usuario
Precondiciones	Elegir un procesador de texto
Objetivo	Mostrar el progreso de cada procesador de texto

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario elige el nivel que desea completar
2. El aplicativo le muestra los temas necesarios para completar el nivel

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá avanzar en el temario de cada nivel.
- El usuario podrá visualizar su avance.

Reglas de Negocio

- El usuario puede elegir el nivel que desea completar.
- El usuario puede elegir dentro del temario.
- El aplicativo le muestra el contenido que debe visualizar.

Nombre del Caso de Uso	Elegir Tema
Actor	Usuario
Precondiciones	Elegir un nivel
Objetivo	Mostrar los temas de cada nivel

Flujo Principal (Escenario Primario)

3. El usuario elige el nivel que desea completar
4. El aplicativo le muestra los temas necesarios para completar el nivel

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá elegir en el temario de cada nivel.
- El usuario podrá visualizar el contenido correspondiente a su elección.

Reglas de Negocio

- El usuario puede elegir en el temario de cada nivel.
- El aplicativo le muestra el contenido que debe visualizar.

Nombre del Caso de Uso	Ver contenido
Actor	Usuario
Precondiciones	Elegir un tema
Objetivo	Mostrar el contenido de los temas

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario elige el tema que desea visualizar.
2. El aplicativo le muestra lo correspondiente al tema.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá elegir en el temario de cada nivel.
- El usuario podrá visualizar el contenido correspondiente a su elección.

Reglas de Negocio

- Cada tema cuenta con un contenido, el cual podrá ser visualizado por el usuario

Nombre del Caso de Uso	Realizar pruebas
Actor	Usuario
Precondiciones	Ver contenidos
Objetivo	Evaluar la recepción del usuario

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario termina de ver todos los temas del nivel
2. El usuario elige realizar la prueba.
3. La aplicación le realiza una serie de preguntas y actividades.
4. El usuario termina la prueba.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- Si el usuario culmina de forma exitosa la prueba, se desbloquearán nuevos avatares o insignias.

Reglas de Negocio

- Cada nivel podrá ser evaluado al terminar todos los temas que le corresponde.

Nombre del Caso de Uso	Mostrar Progreso
Actor	Usuario
Precondiciones	Ninguna
Objetivo	Mostrar el progreso del usuario en cada nivel

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario elige el procesador de texto que desea aprender
2. El aplicativo le muestra los niveles que posee.
3. La aplicación le muestra su avance por cada nivel.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- Si el usuario completa un nivel, se desbloquean nuevos avatares o insignias.

Reglas de Negocio

- Los procesadores de textos a aprender contarán con niveles y estos deben mostrar el progreso del usuario en el nivel.
-

Nombre del Caso de Uso	Actualizar Progreso
Actor	Usuario
Precondiciones	Avanzar en el contenido
Objetivo	Mostrar el progreso del usuario en cada nivel

Flujo Principal (Escenario Primario)

4. El usuario avanza en el contenido o en los temas de cada nivel
5. El aplicativo le muestra lo con una barra que tanto ha progresado en el nivel

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- Si el usuario avanza en un nivel, se pueden desbloquear nuevos avatares o insignias.

Reglas de Negocio

- Los procesadores de textos a aprender contarán con niveles y estos deben mostrar el progreso del usuario en el nivel.

Nombre del Caso de Uso	Marcar Favoritos
Actor	Usuario
Precondiciones	ninguna
Objetivo	Guardar los temas favoritos del usuario

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario marca un tema como favorito.
2. La aplicación lo almacena en una sección de favoritos.

(*) Campos obligatorios

Poscondiciones

- El usuario podrá visualizar el tema en una sección de favoritos..

Reglas de Negocio

- El usuario puede marcar sus temas favoritos para acceder a ellos de una forma más rápida y sencilla.

Nombre del Caso de Uso	Desmarcar Favoritos
Actor	Usuario
Precondiciones	ninguna
Objetivo	Eliminar temas de los favoritos del usuario

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario desmarca un tema como favorito.
2. La aplicación lo elimina de la sección de favoritos.

(*) Campos obligatorios 0

Poscondiciones

- El usuario podrá eliminar el tema en una sección de favoritos..

Reglas de Negocio

- El usuario puede desmarcar sus temas de favoritos para eliminarlos de la sección favoritos.

Nombre del Caso de Uso	Desbloquear avatar/insignia
Actor	Usuario
Precondiciones	avanzar en los temas o niveles
Objetivo	Desbloquear insignia o avatares que enganchen al usuario con la aplicación.

Flujo Principal (Escenario Primario)

1. El usuario avanza en los temas de un nivel o culmina las pruebas.
2. La aplicación desbloquea insignias o avatares.
3. La aplicación le indica al usuario que ha desbloqueado un premio por sus logros en la misma.

(*) Campos obligatorios

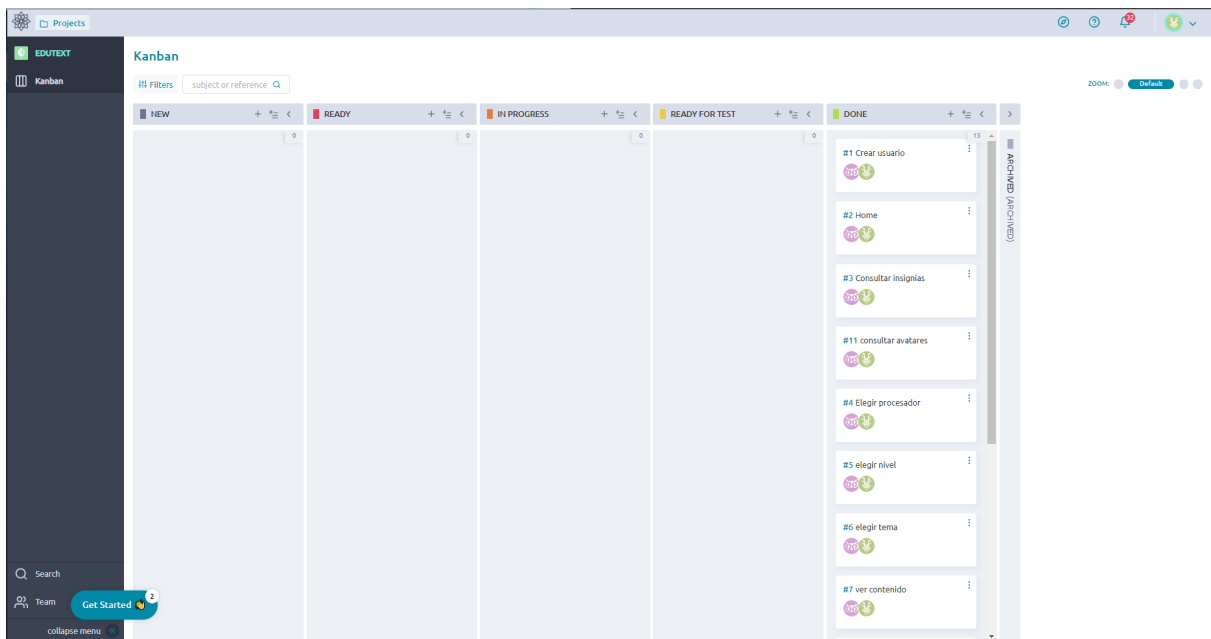
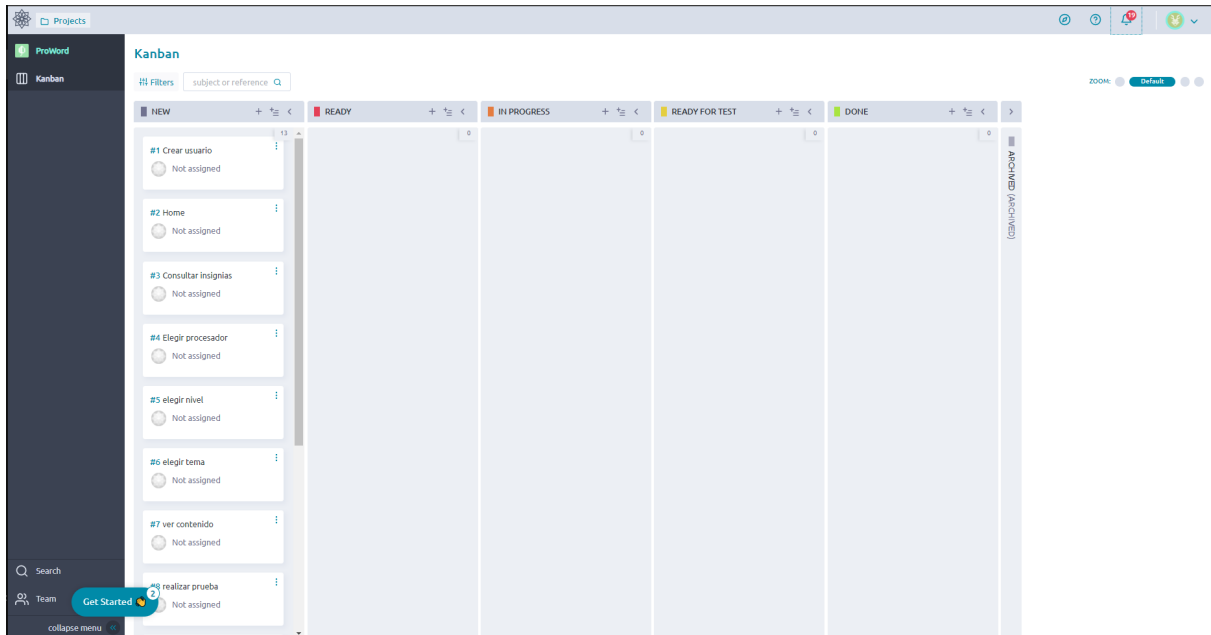
Poscondiciones

- El usuario podrá visualizar estos logros obtenidos

Reglas de Negocio

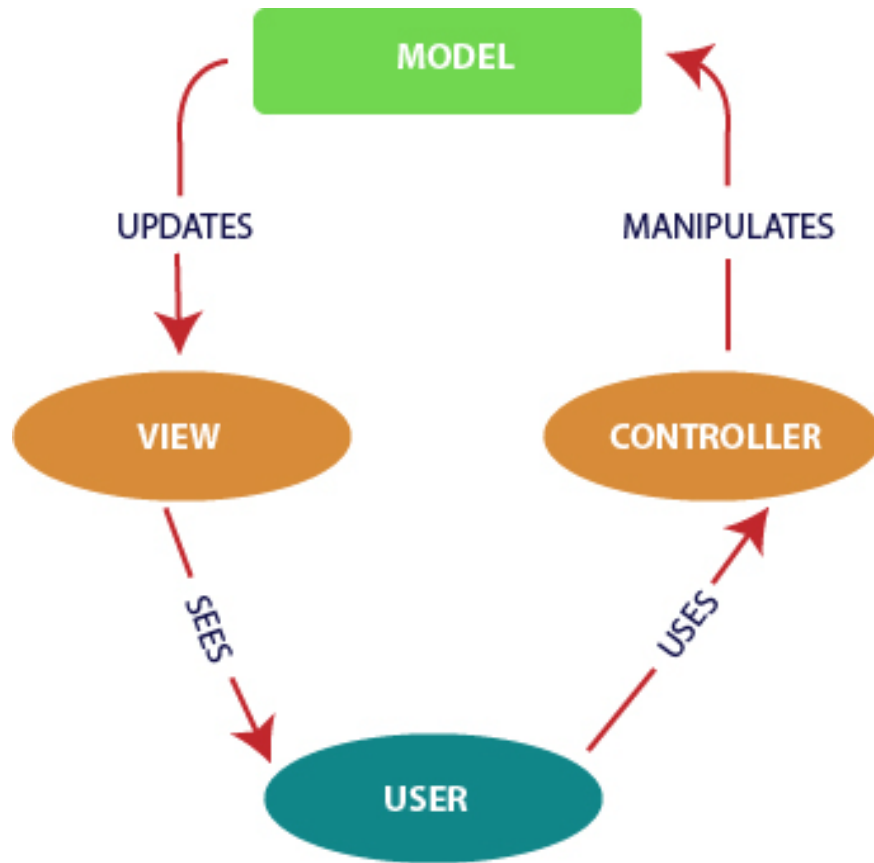
- El usuario podrá desbloquear premios como avatares o insignias, para motivar a seguir con el proceso de aprendizaje.

Herramientas colaborativas.



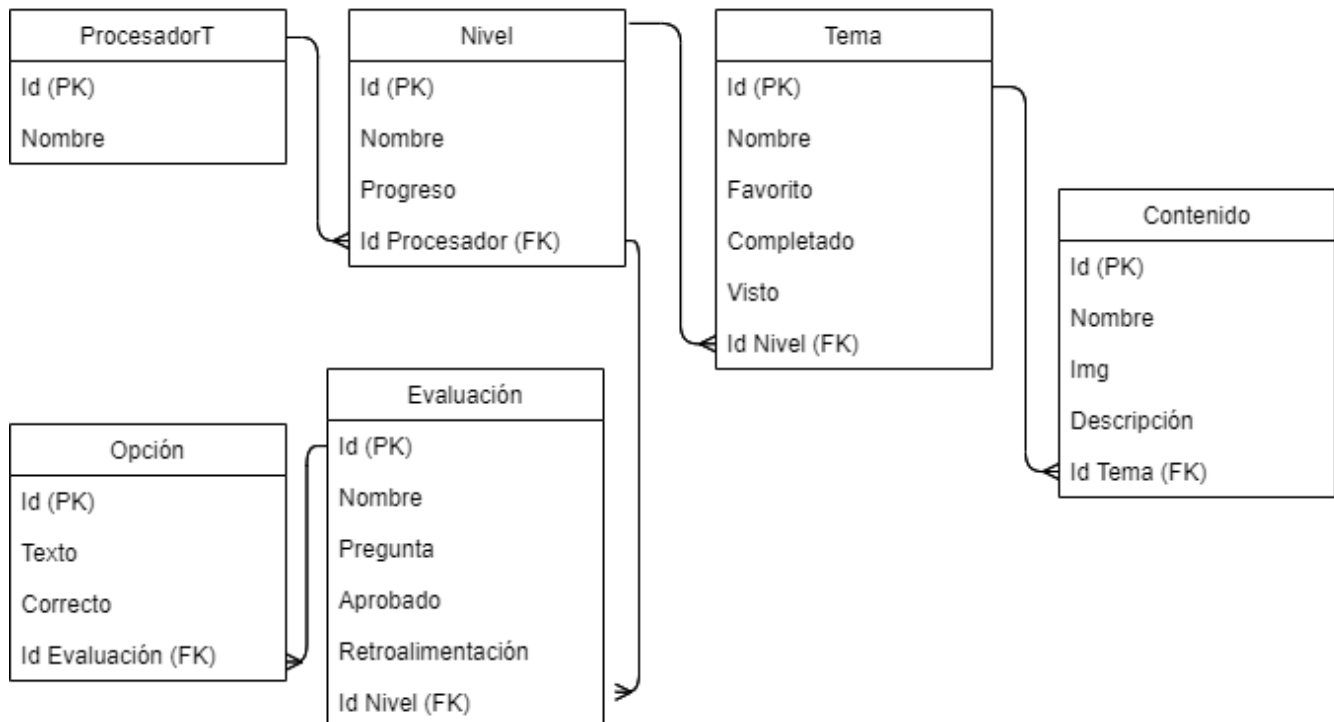
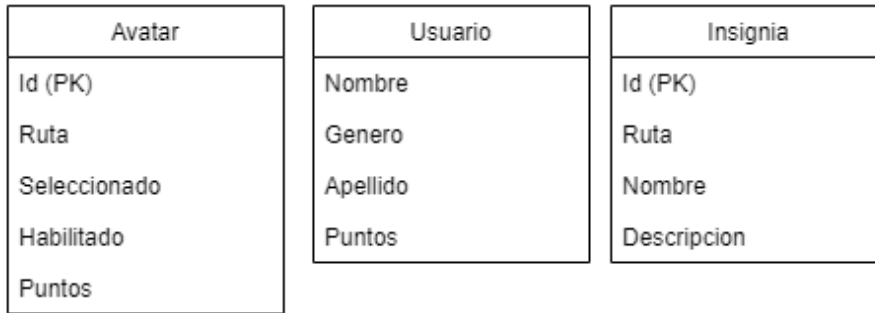
<https://tree.taiga.io/project/laurajimenez-proword/admin/project-profile/details>

Modelo de la Aplicación.

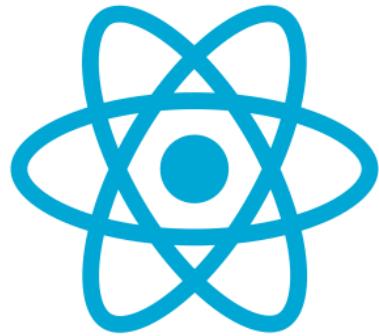


MVC Architecture

Base de Datos



Diseño Arquitectónico.



React Native

