

DemocESI (una visión democratizadora de la ESI)

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/121222/texto>

Tabla de revisiones

Fecha	Autor	Descripción	Detalle
17/10/2022	Prof. Avendaño	Borrador inicial	

En el marco de la Ley de ESI, DemocESI es un sistema cuyo propósito es relevar y recolectar propuestas de la comunidad educativa (por lo pronto solo de estudiantes y docentes) con el fin de generar material que responda a sus necesidades y poder abordarlas institucionalmente.

Alcance

Comprende

La primera versión contendrá solo funcionalidad asociada a las tareas de administración de contenido. Es decir, la carga, edición, eliminación y consulta de propuestas, materiales y jornadas.

No comprende

La carga de documentos. El sistema sólo registrará enlaces a los mismos.

La administración y gestión de perfiles de usuario/a.

La seguridad asociada a los distintos perfiles y la ejecución discrecional de la funcionalidad.

Requerimientos funcionales

1. El sistema permite crear, eliminar, consultar y modificar propuestas.
2. Una propuesta es un tema de interés con intención de ser tratado en el marco de ESI. Los datos de una propuesta son: origen (docente o estudiante), categoría, autor (opcional), fecha, título, breve descripción y motivación (situación que genera la propuesta).
3. La propuesta se crea con un estado: pendiente de aprobación.
4. Otros estados de una propuesta son “aprobada” y “rechazada”.
5. Las propuestas rechazadas tienen un campo indicando el motivo por el cual fue descartada.
6. Son ejemplo de categorías: acoso escolar, violencia, discriminación, sexualidad, etc.
7. El sistema permite crear, eliminar, consultar y modificar materiales.
8. Un material es un documento académico que aborda una temática particular. Los datos que interesan de un material son: título, categoría, descripción, fuente y enlace al documento.
9. Existen dos tipos de materiales: materiales institucionales y materiales que tienen origen por las propuestas realizadas.
10. De los materiales institucionales, adicionalmente, importa su procedencia (ej. ministerio de educación, dirección de la institución, etc.) y si es de tratamiento prioritario.
11. De los materiales a partir de propuestas, además importa, qué propuestas tiene en cuenta y si es prioritario. Se considera que es prioritario si tiene, al menos, 4 propuestas asociadas. La categoría del material debe coincidir con la categoría de las propuestas.
12. El sistema permite buscar materiales por categoría (aproximación).

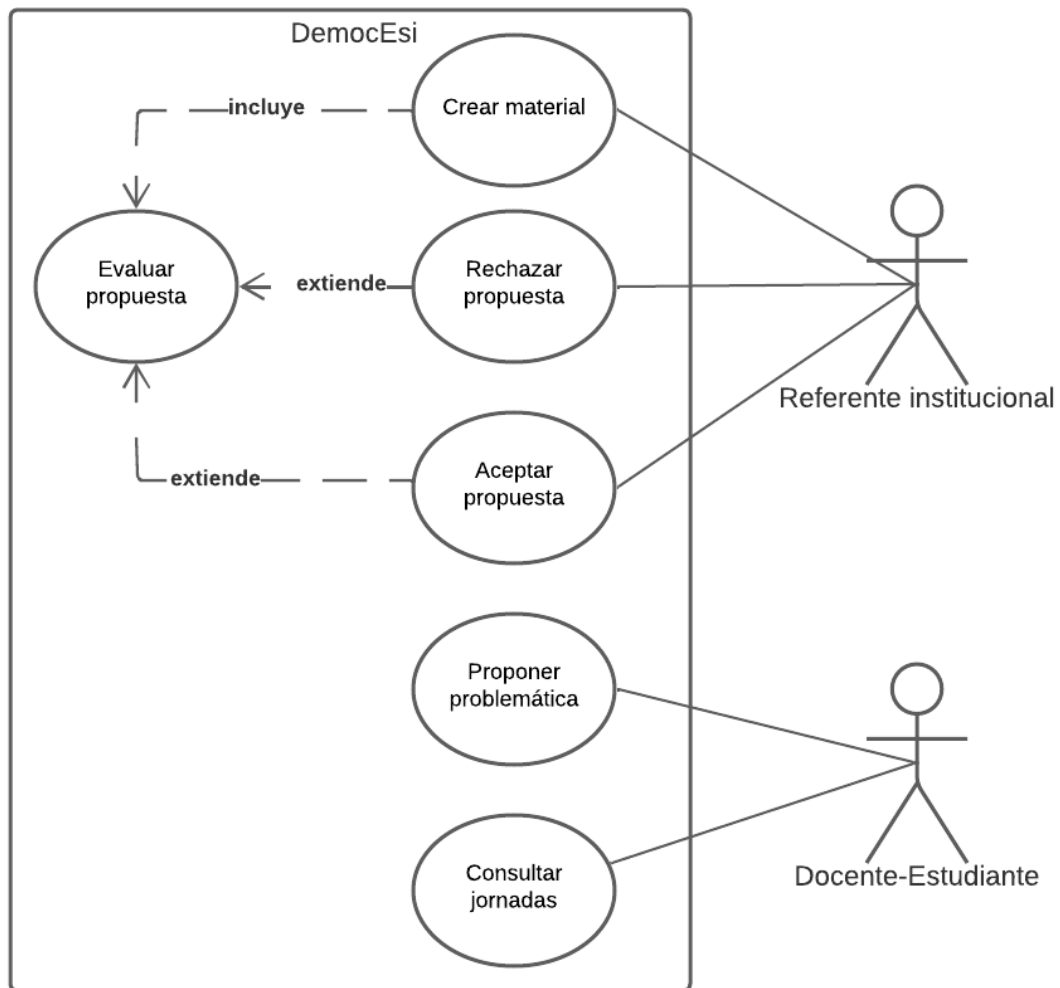
13. El sistema permite crear, eliminar, consultar y modificar jornadas.
14. La jornada es la organización de un conjunto de materiales según un objetivo pedagógico. De estas importa el/la referente institucional que la crea, el objetivo que aborda, un título y los materiales que incluye.+
15. El sistema permite identificar las jornadas prioritarias. Una jornada es prioritaria si al menos la mitad de los materiales que incluye son prioritarios.

Requerimientos no funcionales

1. Las categorías que ofrece el sistema están precargadas en la base de datos.
2. Toda la lógica de negocio debe estar en la aplicación (las consultas SQL no resuelven problemas).
3. La identidad de los objetos está dada por uno o más atributos pero no por "id" de la tabla.
4. La interfaz de escritorio utiliza Swing. Existirá un solo objeto de tipo JFrame en toda la aplicación.
5. La pantalla para el alta y la modificación es la misma (resolver el alta y la modificación con la misma clase).
6. La aplicación utiliza objetos de la clase JTable para listar elementos, JComboBox para desplegar múltiples elementos (por ej. categorías) y JList para seleccionar múltiples elementos (por ej. las propuestas que estarán asociadas a un material).
7. La aplicación cuenta con un menú (objetos de las clases JMenuBar, JMenu y JMenuItem) para acceder a las distintas funcionalidades.
8. El sistema utiliza las clases que están en el paquete java.time.* para manejar fechas.
9. La aplicación usa JDBC para el acceso a la base de datos relacional (no usa frameworks).

Anexo

Casos de usos



RI: referente institucional.

1. Aceptar propuesta

- a. El sistema lista las propuestas pendientes.
- b. **RI** selecciona una propuesta y elige "Ver detalle".
- c. El sistema muestra todos los datos de la propuesta.
- d. **RI** selecciona "Aceptar".
- e. El sistema marca la propuesta como "Aceptada".
- f. El sistema lista los materiales existentes.
- g. **RI** asigna la propuesta a un Material.

Curso alternativo (desarrollo opcional): El material al que **RI** quiere asignar la propuesta aún no existe.

- g. **RI** Elige "Nuevo material".
- h. El sistema invoca Caso de Uso Crear Material.
- i. El sistema asocia la propuesta al nuevo material.

2. Rechazar propuesta

- a. El sistema lista las propuestas pendientes.
- b. **RI** selecciona una propuesta y elige "Ver detalle".
- c. El sistema muestra todos los datos de la propuesta.
- d. **RI** selecciona "Rechazar".
- e. El sistema marca la propuesta como "Rechazada".
- f. El sistema pide completar un campo de texto que indica el motivo de rechazo.

3. Crear material

- a. El sistema muestra una pantalla con todos los campos de un material.
- b. **RI** completa los datos.
- c. **RI** selecciona la categoría del material.
- d. El sistema despliega una lista con propuestas aprobadas que coincidan con la categoría del material.
- e. **RI** puede elegir una o más propuestas si así quisiera.
- f. **RI** presiona el botón "Guardar"

4. Proponer una problemática

ABMC de propuestas.

5. Consultar jornadas

- a. El sistema lista todas las jornadas existentes indicando aquellas que son prioritarias.

Entregables por fecha

La entrega es un proyecto Java desarrollado Eclipse compatible con las versiones de los productos instaladas en el laboratorio y que respete la estructura mencionada en este.

Las fechas de entrega serán notificadas en el aula.

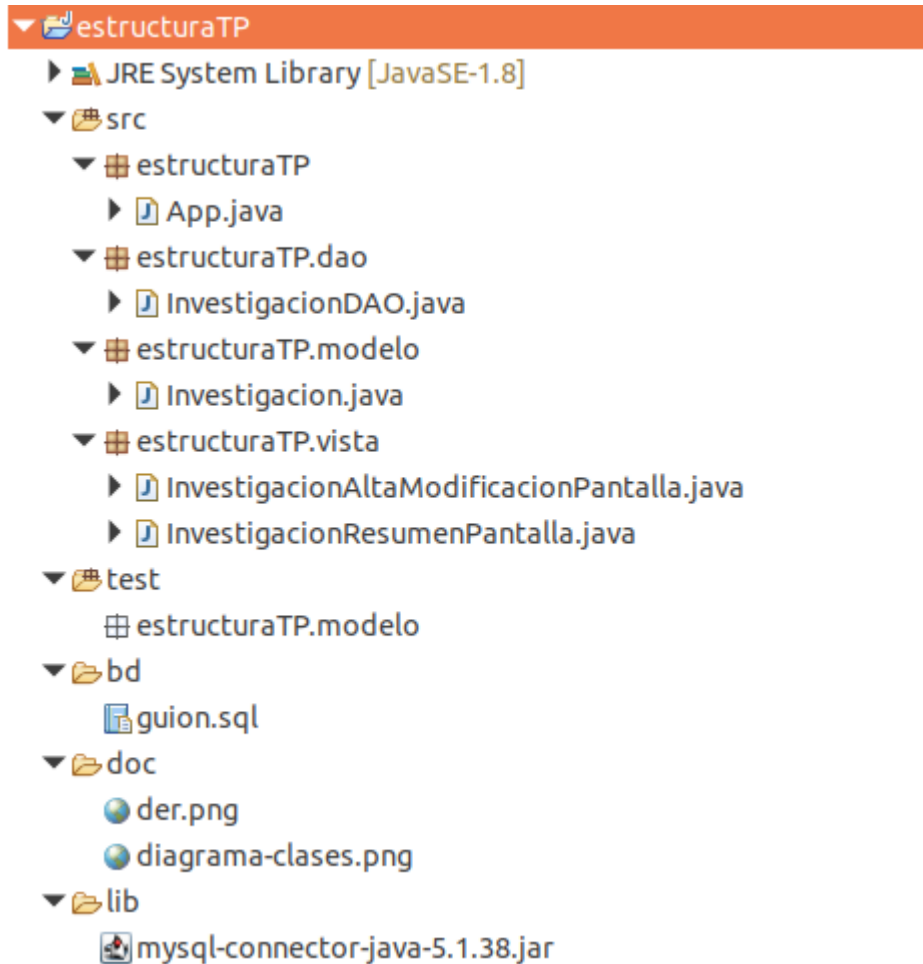
Entrega 1: modelo de datos, diagrama de clases, guión de la base de datos, codificación de clases y bosquejo a mano alzada de las pantallas que tendrá la aplicación.

Entrega 2: desarrollo completo hasta punto 4 (caso de uso 4) y maquetado de todas las pantallas.

Entrega 3: caso de uso 1, 2 y 3.

Entrega 4: el trabajo práctico completo.

Estructura del proyecto entregable



Criterio de calificación

A definir.