|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática | | Fecha límite de recepción  **Domingo-15-septiembre–2024–10pm.**  [<oop.eisi@gmail.com>](mailto:%3coop.eisi@gmail.com%3e) |
| **INGENIERÍA DE SOFTWARE ORIENTADO A OBJETOS** | | |
| **VISION – Requisitos o Requerimientos del Sistema** | | |
| **Nombre Clave** | ***Aprende Fácil*** | |
| **RESPONSABLES** | ***Juan Esteban Tabares*** | |
| **CONTEXTO** | | |
| Esta aplicación es diseñada con el fin de permitir a los estudiantes de primaria dentro del rango de 1ro a 5to de primaria a practicar y mejorar de manera sencilla sus habilidades con ingles básico, matemáticas simples, sociales y español, los cuales suelen ser las materias principales en las primarias.  La aplicación permitirá resolver problemas matemáticos simples como sumas, restas, multiplicaciones y divisiones; enseñar ortografía y buena escritura a la hora de completar palabras o encontrar sinónimos/antónimos de las palabras; enseñar como se escribe correctamente palabras en inglés, al igual que su traducción al español o viceversa y finalmente enseñar algo de geografía básica o historia a los estudiantes.  Describe el origen del proyecto: la necesidad, el problema, la meta o la oportunidad, (IG RC MS ***AA***); determina **quienes** son los clientes y usuarios finales potenciales de la aplicación a desarrollar; en general, los ***stakeholders***.  *Este ítem responde a las preguntas:* ***¿para quién es la aplicación? y ¿para qué le sirve?*** | | |
| **DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN** | | |
| Se va a desarrollar una aplicación para el uso estudiantil muy fácil de manejar e interactuar, con un sistema muy simple diseñado para niños de primaria, la cual servirá para enseñarle cosas básicas de las 4 materias mas importantes del ciclo básico las cuales son sociales, matemáticas, españo e ingles, usando actividades fáciles de comprender para cualquiera.  Poseerá una interfas muy fácil de comprender para cualquier usuario sea niño o adulto en al cual podrá acceder a cualquiera de las 4 materias y dentro podrá realizar una variedad de ejercicios de cada materia una cantidad de veces especifica por el usuario (recomendablemente el padre o el maestro del niño).  Elabora una descripción tan detallada como sea posible, *en términos de usuario final y cliente*, sobre los usos y características de la funcionalidad que debe ofrecer la aplicación a desarrollar.  *Este ítem responde a las preguntas:* ***¿qué aplicación se va a desarrollar? ¿qué características posee?***  [Clara, Completa, Coherente, No ambigua, Pertinente] | | |
| **DIAGRAMA DE ACTIVIDADES** | | |
| El Diagrama Actividades UML (Realizar con StarUML) permite modelar procesos. Puede modelar las actividades de un caso de uso, transacciones, o procedimientos de sistemas de información.  *Este ítem responde a la pregunta:* ***¿qué procesos o procedimientos serán soportados por la aplicación?*** | | |
| **DIAGRAMA DE CASOS DE USO** | | |
| Diagrama de Casos de Uso UML (Realizar con StarUML) que modela los diversos usos que se darán a la aplicación por parte de los *actores*.  *Este ítem responde a las preguntas:* ***¿qué servicios presta? ¿para qué se va a usar la aplicación?*** | | |
| **PLAN DE DESARROLLO** | | |
| Establece **prioridades** a los casos de uso y propone un plan de desarrollo.  *Este ítem responde a la pregunta:* ***¿en qué orden se desarrollará la aplicación?*** | | |
| **PAPER PROTOTYPE** | | |
| Define una primera aproximación de las interfaces, elaboradas en papel, donde se describe cómo se visualiza su aplicación, software o sistema de información.  *Este ítem responde a la pregunta* ***¿cómo lucirá la aplicación?*** | | |
| Los campos del formato deben ser diligenciados con letra Century Gothic de 11 puntos.  *El nombre del documento es:*  ***t1-proyecto-*{apellidoEstudiante1–apellidoEstudiante2}.docx**  *Ejemplo: t1-arequipe-Garcia-Cuadrado.docx*  **IMPORTANTE: Envíe su tarea antes de la fecha y hora determinada.** | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ANEXO – ESPECIFICACIONES DE CASOS DE USO** | |
| **Caso de Uso** |  |
| **Precondiciones** |  |
| **Flujo de eventos** |  |
| **Postcondiciones** |  |
| **Flujos alternos** |  |
| **Requerimientos especiales** |  |