

DOCUMENTO DE ANÁLISIS

Gestión de equipos

Yeah! S.R.L.

2 de abril 2009

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	3
3. DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN	3
3.1. Creación de equipos según al orden de lista (apellido paterno,nombres)	3
3.2. Creación de equipos aleatoriamente(nadie sabe quien será su compañero)	3
3.3. Asignación Manual	3
4. MODULOS PROPUESTOS	3
5. FUNCIONES PROPUESTAS	4
5.1. SUBJECT	4
5.2. GROUP	4
5.3. USER	4
6. RESTRICCIONES ENCONTRADAS	4
6.1. Creación de equipos según los estudiantes	4
6.2. Balanceo por puntuación	5
6.3. Afinidad de intereses	5
6.4. Por seleccion del alumno	5



1. INTRODUCCIÓN

Para el buen funcionamiento del sistema de gestión de cursos y notas, es necesario tener equipos de trabajo en algunos grupos de las diferentes materias, donde el profesor puede crear los equipos de distinta manera.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Como ya se menciona en la introducción es necesario la creación y la evaluación de los equipos de los estudiantes.

Lo que la empresa TIS requiere para la creación de equipos es:

- Creación de equipos según al orden de lista (apellido paterno,nombres).
- Creación de equipos aleatoriamente(nadie sabe quien será su compañero).
- Asignación Manual.

3. DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN

La creación de equipos será un modulo que el profesor de cada materia podrá habilitar cuando lo requiera.

3.1. Creación de equipos según al orden de lista (apellido paterno,nombres)

- El docente habilita el soporte de equipos en el grupo.
- El docente pulsa crear equipos por orden de lista de n estudiantes.

3.2. Creación de equipos aleatoriamente(nadie sabe quien será su compañero)

- El docente habilita el soporte de equipos en el grupo.
- El docente pulsa crear equipos aleatoriamente de n estudiantes.

3.3. Asignación Manual

- El docente arma los equipos a su criterio.

4. MODULOS PROPUESTOS

SUBJECT Se encarga de manejar las materias su descripción de estas y ademas se encarga de editar, crear o y eliminar grupos.

GROUP Se encarga del control de su grupo de usuarios(o estudiantes).

USER El modulo USER es el que se encarga de organizar a los diferentes tipos de usuarios del sistema mediante sus roles.

5. FUNCIONES PROPUESTAS

5.1. SUBJECT

Ver materias Lista todas las materias con un resumen de sus grupos y la descripción de la materia.

Editar materia Permite editar el título y la descripción de la materia, y además de poder eliminar a los grupos de la misma.

Ver grupos Lista todos los grupos, con las opciones de editar a los mismos.

5.2. GROUP

Ver grupo Muestra el detalle del grupo, y permite su edición del mismo.

Ver usuarios Lista a todos los usuarios(o estudiantes) de ese grupo.

Enviar invitación Permite invitar a personas a unirse al grupo.

5.3. USER

Ver datos personales Permite ver al usuario sus datos.

Editar datos personales Permite al usuario editar sus datos.

6. RESTRICCIONES ENCONTRADAS

Por el corto espacio de tiempo solo se desarrollaran tres formas de creación de equipos, quedando cuatro como ideas planteadas para desarrollar en un futuro.

6.1. Creación de equipos según los estudiantes

- El docente habilita el soporte de equipos en el grupo con un número máximo y un mínimo.
- Se habilita la creación de los grupos para los estudiantes.
- Un estudiante puede crear un equipo.
- Un estudiante puede eliminar el equipo si está solo.
- El estudiante puede inscribirse o entrar al equipo X creado por algún estudiante.
- Los estudiantes pueden abandonar el equipo o cambiar de equipo según el tiempo límite asignado por el docente.
- El docente verifica los grupos completos en la fecha límite.
- Si existen equipos incompletos el docente puede dar más plazo para que se unan, puede asignar a otros grupos aumentando su tamaño, puede permitir que el equipo esté conformado como está, puede hacer una fusión de equipos pequeños.

6.2 *Balanceo por puntuación*

6 *RESTRICCIONES ENCONTRADAS*

6.2. Balanceo por puntuación

- El sistema arma automáticamente los grupos balanceando la puntuación de los estudiantes.

6.3. Afinidad de intereses

- El sistema verifica que los estudiantes tengan completo su perfil mas sus intereses.
- El sistema arma los equipos mediante el perfil de cada usuario.

6.4. Por seleccion del alumno

- El docente designa capitanes para cada equipo.
- Los capitanes designados arman sus equipos escogiendo entre todos los alumnos de la clase.

