Guía de definición del proyecto  
  
College Notes

**Versión 1.2**

**Elaborado por:**

**Gerardo Hau Catzin**

**Kevin Basto**

**Daniel Pantoja**

**Heriberto Loredo Estrada**

**Contenido**

[**Introducción 2**](#_1fob9te)

[**Contenido 2**](#_3znysh7)

[**Conclusiones 3**](#_2et92p0)

# 

# 

# Introducción

El documento presente ha sido desarrollado con el fin de declarar los avances que se ha desarrollado del proyecto “College Notes” realizados del 1 de marzo de 2019 al 8 de abril de 2019. Este nos dará la Definición del proyecto, con el propósito de evaluar nuestro progreso como el desarrollo de requisitos.

# Contenido

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| **Propósito** | El propósito de la aplicación web que se desarrolla permitirá mostrar cualquier aviso, nota o tema relacionado a la facultad de Matemáticas con el fin de distribuir cada una de ellas mediante categorías, con el fin de un mejor proceso de búsqueda. Está dirigida principalmente a los estudiantes de la Facultad de Matemáticas que estén buscando información relacionado a un asunto que se desarrolla en la facultad, al igual que a administrativos o maestros que estén encargados de difundir las notas o avisos de la Facultad de Matemáticas. Todo esto se hace con mejorar la interacción entre los alumnos y la escuela, ya que la mayor parte de los avisos enviados por la facultad son ignorados, son mensajes fuera de contexto (que no son del interés del alumno) o que son mensajes que pueden ser de su interés, pero debido a la gran cantidad de mensajes que se encuentran en su bandeja de correo electrónico impiden la facilidad de búsqueda. Igualmente pueden existir otros anuncios o avisos publicados mediante redes sociales o pegados en algún lugar de la facultad, que no han logrado el alcance esperado por parte de estos medios. |
|  |  |
| **Justificación** | * **Gran cantidad de mensajes en el correo (Problema)**: Diariamente, al alumno se le envía por el correo electrónico, comunicados de cualquier índole que no son de alta prioridad para el estudiante o que no son de su interés, y a causa de esto se sobrecarga o satura su bandeja de entrada, el cual impide que los correos que sí le importan se pierden entre todos los demás. * **Relevancia**: Ocurre que la mayor parte de los alumnos de la Facultad desconocen muchos de los servicios que se imparten u ofrecen dentro de la misma. De acuerdo a nuestra encuesta desarrollada, el 75% de los alumnos se enteran o buscan alguna información (sea inscripcion, servicio o practicas) en las redes sociales, aun cuando todos ellos son enviados por el correo electrónica (solo el 20% ha buscado esa información ahí). Debido a esto, se busca implementar una herramienta capaz de filtrar, lo mejor posible, los mensajes que sean de su interés. * **Utilidad tecnológica:** Nuestra aplicación final, puede ser del interés de otras facultades que deseen afrontar esta problemática con nuestro método, ya que el spam por los correos electrónicos es un tema que aborda a todos los estudiantes de la UADY, aun cuando pueda ser una aplicación sumamente desarrollada en cuestión de diseño gráfico, se trata de aplicar lo mejor posible la facilidad de su uso. |
| **Beneficios** | * **Búsquedas eficientes con filtrado**: La aplicación permitirá al usuario realizar búsquedas más detalladas, a partir de que las publicaciones se categorizan en distintas secciones, a diferencia del correo electrónico que solo permite búsquedas textuales. * **Foro para resolver dudas**: La mayor parte de los estudiantes suelen tener dificultades sobre diversos temas que ocurren en la facultad, la aplicación le permitirá encontrar opiniones sobre alumnos con experiencia o cualquier alumno que le ayude a encontrar una resolución. El fin está en la interacción online con los usuarios que permite entablar relaciones más sencillas sin necesidad de un acercamiento personal entre ellos. * **Correo electrónico y spam masivo**: Una de las cosas que se toman en cuenta cuando se desarrolla la aplicación es que los alumnos no logran encontrar algún tipo de información debido a la cantidad masiva de correos encontrados en su bandeja de entrada. Se busca evitar la frustración de los alumnos usando una herramiento que le ayude solo a filtrar los resultados más cercanos a su búsqueda. * **Una plataforma “para todo”:** Existen distintos lugares de acceso a la información relacionados a la escuela, de los cuales el alumno no es capaz de estar revisando cada uno. La aplicación reunirá la información de todos esos accesos, así facilitando la comodidad del alumno. |
| **Funcionalidades** | **Búsquedas y publicaciones**   * **Funcionalidad 1. Alta de usuarios.** Consiste en registrarse a la aplicación. * **Funcionalidad 2. Búsqueda**. Consiste en realizar búsquedas mediante una palabra * **Funcionalidad 3. Filtros de búsqueda.** Consiste en denominar categorías (filtros) que serán tomados en cuenta al realizar una búsqueda * **Funcionalidad 4. Visualización de publicaciones recientes.** Se generan las publicaciones recientes guardadas en la base de datos. * **Funcionalidad 5. Filtrado de publicaciones**. Se generan resultados de publicaciones de acuerdo al los filtros seleccionados. * **Funcionalidad 6. Hacer publicaciones.** Generar publicaciones de avisos * **Funcionalidad 7. Hacer comentarios**. Realizar comentarios tanto en los avisos como en las publicaciones en foro * **Funcionalidad 8. Publicar en el foro.** Generar una publicación en el foro de dudas |
| **Trabajos relacionados** | <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1463214>  <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-4-in-the-design-thinking-process-prototype/>  <https://www.nngroup.com/articles/how-users-read-on-the-web/> |
|  |  |
| **Plan de actividades** | *Anexo.*  El plan de actividades se encuentra registrado en el repositorio:  Bitácora  Reporte de tareas |

# 

# 

|  |  |
| --- | --- |
| **Personas** | La definición de las personas se sitúa en el documento Personas encontrado en el repositorio |
|  |  |

# 

# Conclusiones

El desarrollo del proyecto ha sido implementado de acuerdo a la calendarización de las tareas esperadas por cada fase de desarrollo. Se ha hecho un gran avance en cuestión de la definición de requerimientos, y a partir de estos se han definido las personas principales del sistema relacionados a los estudiantes, quien en mayor parte usarán el sistema. Se definieron las funcionalidades pensadas para el proceso de desarrollo del producto final y las características de los mismos.

El proceso de requerimientos y pruebas definirán la calidad de nuestro producto y depende mucho de ello la finalización de estos para ofrecer un prototipo funcional en la última entrega.