

# **Documento de Visión y Alcance**

## **Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia**

**John Fredy Casallas Pava**

**Jorge Eduardo Garzón Parroquiano**

**Juan David Guerrero Pérez**

**Juan David Lis Santofimio**

**Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano**

**Facultad de Ingeniería, Diseño e Innovación**

**Ingeniería de Sistemas**

**Bogotá D.C.**

**2020**

# Requerimientos de negocio

## Contenido

Requerimientos de negocio.....	2
1. Antecedentes .....	3
2. Oportunidades de negocio .....	4
3. Objetivos de negocio y criterios de éxito .....	4
4. Necesidades del cliente o del mercado.....	4
5. Riesgos de negocio.....	5
6. Visión de la solución.....	5
6.1. Enunciado de visión.....	5
6.2. Características principales.....	5
6.3. Alcance y limitaciones .....	6

## **1. Antecedentes**

Entre los años 1985 y 2006, la fundación Karisma mediante el proyecto Kimera desarrolló diferentes elementos de software educativo destinados principalmente para las instituciones educativas sin acceso a internet, entre estos se encontraba “Los Dioses Mayas”, un software interactivo mediante el cual se podía acceder a conocimientos básicos sobre esta antigua civilización.

## **2. Oportunidades de negocio**

Este elemento de software ya se encuentra obsoleto y en desuso, por lo que decidimos retomar esta idea para crear un elemento de software que pueda volver a ser útil para estas instituciones, pero utilizando como base la temática de las civilizaciones antiguas de Colombia.

## **3. Objetivos de negocio y criterios de éxito**

- Brindar a los niños en Colombia pertenecientes a una comunidad educativa sin acceso a internet, la oportunidad de acceder a información sobre las civilizaciones antiguas de Colombia.
- Mejorar la portabilidad y contenido del material formativo.
- Promover el uso de las TIC para la formación escolar.

## **4. Necesidades del cliente o del mercado**

Se busca actualizar el software presente en la plataforma de Kimera con una nueva versión que integre un mayor contenido, una nueva interfaz para el usuario y temáticas variadas adicional agregar más contenido de la civilización de Colombia que sea de interés para una comunidad educativa sin acceso a internet.

## **5. Riesgos de negocio**

- Ausencia recursos tecnológicos necesarios para la implementación del aplicativo.
- Ausencia de servicio estable de luz.

## **6. Visión de la solución**

### **6.1. Enunciado de visión**

Para los miembros de la comunidad educativa con acceso limitado a internet quienes quieren tener acceso a información sobre las civilizaciones colombianas antiguas, nuestro producto de software es una aplicación web y móvil que dará acceso a información sobre las diferentes civilizaciones clasificada por secciones, así como a actividades interactivas relacionadas.

### **6.2. Características principales**

El producto de software contará con tres funcionalidades principales:

- Acceso a la información sobre las civilizaciones.
- Actividades didácticas relacionadas con la temática.
- Modo quiz, una forma de poner a prueba los conocimientos adquiridos

## **6.3. Alcance y limitaciones**

### **6.3.1. Alcance de la versión inicial**

En una primera revisión se quiere implementar un esquema de navegación base que tenga funcionalidad en los diferentes terminales, teniendo presente que el curso se va a visualizar en diferentes navegadores. Para una primera entrega se debe tener el software funcional con posibilidad de avanzar en las diferentes temáticas. Cuadros de texto, botones de navegación y menú.

### **6.3.2. Alcance de las versiones subsecuentes**

Se debe realizar las temáticas y actividades interactivas, tener imágenes y textos de forma alineada. menú desplegable con los diferentes apuntamientos.

### **6.3.3. Limitaciones y exclusiones**

- El software quedara limitado para un uso exclusivo en navegadores.
- Ajustado para ser operado de modo offline.

### **6.3.4. Contexto de negocio**

#### ***6.3.4.1. Perfiles de los interesados del sistema***

- **Comunidad Estudiantil sin Acceso a Internet**

El proyecto estará enfocado para comunidades educativas que no poseen una conexión permanente a internet.

- **Fundación Karisma**

La fundación Karisma se encuentra como el distribuidor directo del software, dado que esta, ha sido la encargada de poner en marcha en Proyecto Kimera.

- **Comunidad Estudiantil**

Adicionalmente, el software está pensado para contribuir en el desarrollo académico de la comunidad educativa en general.

#### **6.3.4.2. *Prioridades del proyecto***

- Levantar los requerimientos del software propuesto en el proyecto, con base en el software existente “Los Dioses Mayas”.
- Levantar los requerimientos de las nuevas funcionalidades e información requerida en la nueva pieza de software.
- Desarrollar versión inicial offline.
- Desarrollar versión online del proyecto.
- Puesta en marcha en comunidades objetivo.

#### **6.3.4.3. *Ambiente de operación***

Inicialmente el proyecto está pensado para funcionar dispositivos electrónicos sin acceso a internet con posibilidad de actualizarse al momento de conectarse a una red.