|  |
| --- |
| DidaktikAPP |
| DURANGO |
| SigeCorp |

|  |
| --- |
| SigeCorp |

Índice

[Contrato de equipo 2](#_Toc88068994)

[Requisitos del proyecto 3](#_Toc88068995)

[Parámetros del proyecto 4](#_Toc88068996)

[Propuestas de producto 6](#_Toc88068997)

[Propuesta final 7](#_Toc88068998)

[Planificación final 8](#_Toc88068999)

[Seguimiento del proyecto 9](#_Toc88069000)

[Cierre del proyecto 11](#_Toc88069001)

[Anexos 12](#_Toc88069002)

# Contrato de equipo

## Miembros del equipo

* Airam Brito Triana
* Mario Orozco Neila
* Ander Rodriguez Gancedo

## Normativa del equipo

Como equipo nos comprometemos a cumplir con la siguiente normativa:

* Hacer las entregas con plazo para su posible corrección.
* Hacer al menos tres reuniones semanales.
* Repartirnos el trabajo de una manera equitativa.

## En caso de incumplimiento de la normativa

En caso de no cumplir con alguna/s norma/s establecidas por el equipo, se establecen las siguientes medidas correctoras:

* 1ª falta: un café.
* 2ª falta: café + pintxo + zumito
* 3ª falta: The challenge + ronda
* 4ª falta: Pepita + ronda

## Reparto de roles

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cargo** | **Funciones** | **Responsable** |
| **Coordinador/a** | - Asegurarse de que cada componente del equipo cumpla con su tarea de forma efectiva  - Controlar la planificación  - Tratar de que se resuelvan los problemas que puedan aparecer  - Potenciar un buen clima de trabajo  - Dar aviso en caso de darse un problema que no pueda ayudar a resolver. | Airam |
| **Secretario/a** | - Encargado de recoger la información y completar los escritos necesarios (p.e. este documento) | Ander |
| **Responsable de comunicación** | - Será la persona que se coordine con su homólogo en el grupo de la UPV, con el fin de aclarar dudas, proponer sugerencias, solicitar necesidades… | Airam |
| **Diseñador** | - Responsable de diseñar la mascota y la apariencia de la aplicación | Ander |
| **Arquitecto de Sistemas** | - Encargado de diseñar la estructura de la aplicación | Mario |
| **Programador** | - Responsable del desarrollo del proyecto | Airam, Mario, Ander |

# Requisitos del proyecto

## Idea principal del proyecto

Desarrollar una aplicación destinada a dirigir una excursión de alumnos de 3º de primaria por Durango. A través de ella los alumnos podrán aprender sobre puntos de interés y la historia de Durango mientras realizan diferentes actividades en la aplicación.

## Requisitos destacados y relevantes

Fácil usabilidad y atractiva visualmente para los niños.

Correcta integración entre el mapa y las actividades.

## Inconvenientes / Riesgos

Falta de tiempo.

Falta de conocimiento.

Condiciones climáticas adversas.

# Parámetros del proyecto

## Información relevante del proyecto

Listar la información relevante y necesaria para desarrollar el proyecto correctamente. Dentro de esta información puede haber información que tendrá que remitir el alumnado de la UPV, el profesorado y/o información que busquéis y/o generéis en el equipo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Información** | **¿Disponible?** | **¿Dónde? / ¿Cuándo?** |
| **Preguntas tipo test** | SI |  |
| **Puzzles** | SI |  |
| **Sopas de letras** | SI |  |
| **Unir texto e imagenes** | SI |  |
| **Rellenar parrafos con palabras** | SI |  |
| **Verdadero o Falso** | SI |  |
| **Crucigramas** | SI |  |

## Requisitos técnicos / Conocimientos necesarios

Listar que requisitos técnicos (incluido equipamiento informático) y/o conocimientos que necesitáis para el correcto desarrollo del proyecto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requisito / Conocimiento** | **¿Disponible?** | **¿Quién? / Fecha** |
| **Librerías adecuadas para las actividades** | SI/NO |  |
| **Implementación de mapa y GPS** | SI/NO |  |
| **Desarrollo de aplicaciones complejas** | SI/NO |  |
| **Integración de una base de datos** | SI/NO |  |

## Planificación

Identificar y organizar el trabajo a realizar durante el desarrollo del proyecto. Esta planificación inicial no va a ser del todo correcta, pero nos va a servir para fijar una serie de objetivos principales y tareas a realizar. Esta planificación se revisará formalmente una vez tengamos claros muchos de los aspectos de la aplicación y se irá revisando a lo largo del proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Fase / Tarea / Hito** | **Recursos / Necesidades** |
| **Ej. Diseño del prototipo** | |
| **Diseñar pantalla de inicio** |  |
| **Diseño del mapa de actividades** |  |
| **Diseño de explicación del lugar** |  |
| **Diseño de puzzle** |  |
|  |  |
| **Presentación del prototipo al alumnado UPV** | Presentación Powerpoint  Teléfono móvil |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Propuestas de producto

El objetivo de este apartado es dejar constancia de todas aquellas propuestas planteadas en el equipo con respecto a la DidaktikAPP. En este apartado habrá que documentar por cada una de las tareas identificadas en el punto anterior, las diferentes alternativas planteadas en el equipo, así como la propuesta final que se ha consensuado y que será la que se desarrolle. Dicha propuesta final deberá estar justificada.

## Ej. Diseño del prototipo

Mostrar diferentes propuestas de diseño (mediante imágenes / dibujos), funcionalidades, etc. y una breve explicación de por qué se ha aprobado o rechazado dicha propuesta.

## Ej. Plataforma de desarrollo y lenguajes de programación

# Propuesta final

En este apartado vamos a describir la propuesta que vamos a desarrollar de manera formal. Esta propuesta debe contener la siguiente información:

* Descripción de la solución
  + Denominación y definición.
* Instalación
  + Plataforma de implementación
  + Lenguajes utilizados
* Mapa de navegación, representando la estructura de la APP a crear
  + Páginas, pantallas, formularios, vínculos entre ellos….
* Diseño de la BD
* Utilización de la geo localización.
* Otras utilidades

# Planificación final

En este apartado se realizará una planificación de las acciones a llevar a cabo en el que se indicarán las diferentes tareas a realizar durante la fase de ejecución, y especificando los responsables de cada una de ellas, así como los tiempos estimados. En la planificación de cada equipo se indicarán hitos o puntos de control que servirán para ir tomando el pulso al desarrollo del reto.

Dicha planificación debería recoger un cronograma que tenga en cuenta las necesidades y la estimación de tiempos para el desarrollo de los trabajos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fase / Tarea / Hito** | **F. inicio / F. fin** | **Duración** | **Responsable** |
| **Ej. Diseño del prototipo** | 1/11/21 – 2/12/21 | X h |  |
| **Diseñar pantalla de inicio** | 1/11/21 – 8/11/21 | 20h | Airam |
| **Diseño del mapa de actividades** | 20/11/21-12/1/22 | 8h |  |
| **Diseño de explicación del lugar** |  |  |  |
| **Diseño de puzzle** |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Presentación del prototipo al alumnado UPV** | 2/12/2021 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Seguimiento del proyecto

Cada semana el equipo deberá realizar un seguimiento de la planificación del proyecto. Para ello se llevará un registro de las tareas realizadas, las incidencias ocurridas y planteando los cambios que se estimen oportunos en la planificación inicial del proyecto.

## Acta de seguimiento 1 – Fecha

### Seguimiento de la planificación

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **F. inicio / fin** | **Duración** | **Responsable** | **Observaciones** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

### Cambios en la planificación

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **F. inicio / fin** | **Duración** | **Responsable** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Problemas y/o necesidades detectadas

* Xxxxxxx
* Yyyyyyy

## Acta de seguimiento 2 – Fecha

### Seguimiento de la planificación

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **F. inicio / fin** | **Duración** | **Responsable** | **Observaciones** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

### Cambios en la planificación

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **F. inicio / fin** | **Duración** | **Responsable** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Problemas y/o necesidades detectadas

* Xxxxxxx
* Yyyyyyy

# Cierre del proyecto

El objetivo de este apartado es hacer una pequeña reflexión final sobre lo que ha sido el proyecto y su desarrollo.

## Lecciones aprendidas

|  |  |
| --- | --- |
| Logros y puntos fuertes | Recomendaciones para futuros proyectos |
| **Empleo de MapBox** |  |
| **Implementar videos con controladores** |  |
| **Trabajo en equipo y distribucion de tareas** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Problemas y puntos débiles | Recomendaciones para futuros proyectos |
| **Documentacion de MapBox en Kotlin** | Aprender Kotlin |
| **Falta de tiempo** | Demasiada teoria y proyectos que nos impideron dedicarnos completamente a la DidaktikAPP |
| **Falta de conocimiento del profesorado** | Tener documentacion o dar teoria mas relacionada con los recursos a utilizar en el proyecto (como importar librerias o utilizar MapBox). |

## Observaciones

# Anexos