



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Universidad De Granada

E.T.S. DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

PRÁCTICA 0 - LISTA DE ASIGNACIÓN DE ROLES

PRÁCTICA 1 - PERSONAS Y ESCENARIOS. VISIÓN DEL PRODUCTO

Metodologías de Desarrollo Ágil

Autores:

Noura Lachhab Bouhmadi

Ramón Liria Sánchez

Mario Megías Mateo

Quintín Mesa Romero

Luis Ortega Palacios

Eduardo Rodríguez Cao

Práctica 0


Lista de asignación de roles

A continuación presentamos la organización de nuestro grupo de prácticas. Cada integrante del grupo tiene asignado uno de los seis roles que se piden en el guión de prácticas:


- **Coordinador:** Ramón Liria Sánchez
- **Catalogador:** Noura Lachhab Bouhmadi
- **Moderador:** Luis Ortega Palacios
- **Presentador:** Mario Megías Mateo
- **Gestor de la Calidad:** Quintín Mesa Romero
- **Gestor de accesibilidad:** Eduardo Rodríguez Cao

Práctica 1


1. Personajes

Profesor		
Nombre	Carlos	
Edad	50	
Sexo	Varón	
Educación	Grado en Educación Primaria	
Contexto de uso		
Cuándo	Diariamente.	
Dónde	En el colegio o en su casa.	
Tipo de ordenador	Su teléfono móvil o un ordenador del colegio.	
Misión		

Objetivo	Ver y supervisar las tareas que tienen sus estudiantes, comprobando si las han realizado. Completar parte de las tareas como traer los materiales o fotocopias necesarios para el aula. Comunicarse por el chat relacionado con cada estudiante y con cada tarea. Hacer pedidos de materiales con los datos dados por los estudiantes.
Expectativas	Espera que la aplicación sea fácil de usar, y le permita ver rápidamente y de manera intuitiva los datos de los alumnos y de las tareas.
Motivación	
Urgencia	Necesita usar la aplicación en el aula y cuando está frente a los alumnos de manera usual, por lo que espera que esta sea rápida, y pueda añadir o comprobar datos de forma ágil.
Deseo	Quiere poder gestionar los datos relacionados con sus alumnos y seguir las tareas y actividades, logrando una mejor interacción con estos.
Actitud hacia la tecnología	
No está muy habituado a la tecnología ni a usar aplicaciones complejas, por lo que espera que sea una aplicación intuitiva y sin necesidad de conocimiento técnico para usarla.	

Administradora		
Nombre	María	
Edad	32	
Sexo	Mujer	
Educación	Grado en Pedagogía y en Administración y Dirección de Empresas.	
Contexto de uso		

Cuándo	De lunes a viernes durante su jornada laboral.
Dónde	En la oficina del centro educativo en el que trabaja.
Tipo de ordenador	Para hacer uso de la aplicación únicamente utiliza algún dispositivo móvil como una tablet o su propio smartphone.
Misión	
Objetivo	Utiliza la aplicación para llevar a cabo las diferentes tareas de administración de las cuáles se ocupa, entre las que destacan organizar para cada estudiante las tareas que debe hacer, dónde y en qué momento, y saber si el estudiante las realiza. También se encarga de gestionar consentimientos para actividades específicas, así como confirmar que llegan a su destino cuando van a cursos fuera del centro.
Expectativas	Que las acciones que deba de realizar dentro de la aplicación las pueda llevar a cabo rápidamente y con facilidad, lo que le permite ser más eficiente en su trabajo.
Motivación	
Urgencia	Lo antes posible, para poder disfrutar de las ventajas y facilidades que le proporciona utilizar este tipo de herramientas.
Deseo	Pretende llevar una adecuada gestión del centro y garantizar que realiza correctamente su trabajo.
Actitud hacia la tecnología	
Muestra un gran interés por las TIC y se esfuerza en buscar herramientas que le permitan agilizar su trabajo, así como comprenderlas e intentar implementarlas en su trabajo. Dicha actitud le permite adaptarse rápidamente a las nuevas herramientas que se le ofrezcan.	


Alumno		
Nombre	Aitor	
Edad	16	
Sexo	Masculino	
Educación	Educación especial primaria	

Contexto de uso	
Cuándo	Utiliza el ordenador y la tablet a diario para realizar las tareas asignadas por los profesores
Dónde	Tanto en el colegio como en casa, bajo la supervisión de los profesores y sus padres, respectivamente
Tipo de ordenador	Ordenador de sobremesa o portátil adaptado con un teclado especial y ratón de fácil acceso, además de software con opciones de accesibilidad como asistentes de voz y aplicaciones que permiten la navegación por comandos de voz. Tablet y smartphone también equipados con software de accesibilidad.
Misión	
Objetivo	Poder acceder y realizar todas las tareas asignadas sin necesidad de depender de terceros, de forma autónoma y efectiva, sin que su parálisis cerebral sea un impedimento para ello.
Expectativas	Espera poder utilizar la agenda de una forma más fácil, más intuitiva, menos laboriosa y más accesible que actualmente.
Motivación	
Urgencia	Le gustaría empezar a usarla cuanto antes para poder adaptarse a las exigencias de la escuela y su rutina diaria de forma más independiente. Desea mejorar la gestión de su tiempo para cumplir con sus obligaciones sin olvidar actividades importantes.
Deseo	Quiere alcanzar el objetivo de ser más independiente en su organización diaria y reducir la necesidad de asistencia constante para recordar sus responsabilidades. Le motiva la idea de ser más autosuficiente y tener mayor control sobre su tiempo.
Actitud hacia la tecnología	
Precavido. Aunque está interesado en las tecnologías que lo ayudan, puede sentirse inseguro ante nuevas herramientas hasta que se familiariza con ellas.	

2. Escenarios

A continuación presentamos seis escenarios en los que los personajes anteriormente mencionados describen la forma en la que interactúan con la aplicación.

PROFESOR

Nombre persona	Carlos	
Objetivo persona	Ver y supervisar las tareas que tienen sus estudiantes, comprobando si las han realizado. Completar parte de las tareas como traer los materiales o fotocopias necesarios para el aula. Comunicarse por el chat relacionado con cada estudiante y con cada tarea. Hacer pedidos de materiales con los datos dados por los estudiantes.	

Escenario

Carlos ha visto que en la clase se han gastado las tizas. Habitualmente hubiese puesto la petición en un papel asignado para ello en el almacén pero como el colegio se está innovando tecnológicamente se ha descargado la aplicación que tiene asignada para ello.


Cuando entra en ella puede ver un montón de imágenes de los distintos usuarios de los alumnos con discapacidad para que les sea más fácil acceder. Como el no es uno de estos pulsa un botón arriba a la derecha con el icono de profesor. La aplicación le lleva a un login habitual en donde debe poner su nombre y contraseña.

Una vez está dentro pulsa un botón donde pone tarea nueva, que al desplegarse sólo le muestra la opción “Petición de material” (a los administradores les aparecen más cosas).

Cuando la abre le lleva a una lista con un buscador en donde cada elemento tiene un botón de añadir a la izquierda. Carlos busca la tiza y al pulsar el botón de añadir le pide que indique la cantidad de tizas que quiere. Él quería pedir 2 cajas pero al ir rápido se ha equivocado y ha puesto 22. Para arreglarlo, antes de enviar la petición pulsa el botón editar que aparece abajo de cada elemento en el carro y rectifica el error.

Finalmente, pulsa el botón enviar y le muestra un mensaje confirmando el envío al administrador.

PROFESOR

Nombre persona	Carlos	
Objetivo persona	Ver y supervisar las tareas que tienen sus estudiantes, comprobando si las han realizado. Completar parte de las tareas como traer los materiales o fotocopias necesarios para el aula. Comunicarse por el chat relacionado con cada estudiante y con cada tarea. Hacer pedidos de materiales con los datos dados por los estudiantes.	

Escenario


Carlos abre la aplicación para ver cómo les va a los estudiantes. Como ya se ha identificado previamente como profesor, la aplicación le permite acceder directamente. Lo primero que nota es que tiene un mensaje sin leer de un estudiante con una duda sobre una tarea.

Carlos entra en el chat del estudiante y ve que la tarea consiste en traer tizas. La duda del estudiante es que hay tizas de diferentes colores, y no sabe cuáles prefiere el profesor. Carlos le responde que prefiere tizas blancas y que ha hecho bien en preguntar antes de traerlas.

Después, Carlos cierra el chat y comprueba que no tiene más mensajes pendientes. A continuación, revisa la estadística de cada estudiante que supervisa: su progreso, las tareas completadas y las que han fallado. Tras pensarlo un momento, concluye que no hay novedades y que no es necesario cambiar los formatos de las tareas.

Finalmente, Carlos cierra la aplicación.

Administradora

Nombre persona	Maria	
Objetivo	Organizar las tareas de los estudiantes y gestionar los consentimientos para actividades fuera del centro.	


Escenario

Es un lunes por la mañana, y María, la administradora del centro, empieza su jornada revisando la aplicación para confirmar que todas las actividades extracurriculares programadas para la semana están en orden. La aplicación le permite ver, de manera clara, todas las tareas de los estudiantes. Desde su tablet, María accede rápidamente a la lista de actividades, buscando aquellas que requieran un consentimiento firmado por los padres.

María identifica que algunos estudiantes aún no han enviado el consentimiento para una excursión que se realizará el miércoles. Envía un recordatorio automático desde la aplicación a los padres de estos alumnos, solicitándoles que firmen digitalmente el documento antes del martes a las 12:00. Luego, confirma que los estudiantes con el consentimiento ya enviado están organizados en los grupos de actividades correspondientes.

Gracias a la facilidad de uso de la aplicación, María puede enviar estas notificaciones en pocos minutos, lo que le permite gestionar otras tareas administrativas sin contratiempos.

Administradora

Nombre persona	Maria	
Objetivo	Confirmar que los estudiantes han llegado a su destino durante una salida escolar.	


Escenario

Es miércoles por la tarde, y los estudiantes del centro están en una excursión educativa fuera del colegio. María utiliza su smartphone para acceder a la aplicación y confirmar que todos los estudiantes han llegado a su destino de manera segura. La aplicación muestra un panel con la ubicación actual de cada grupo de estudiantes.

Mientras revisa, María nota que uno de los grupos aún no ha confirmado su llegada. Utiliza la opción de chat de la aplicación para enviar un mensaje al profesor encargado, preguntando si todo va bien. Poco después, recibe una respuesta en la que el profesor le informa que el grupo ha tenido un pequeño retraso, pero que están a punto de llegar.

Una vez que la confirmación de llegada es enviada, la aplicación muestra una notificación de que todos los grupos han llegado de manera segura. María cierra la aplicación satisfecha, sabiendo que el control de la salida ha sido eficiente y sin problemas.

Estudiante

Nombre persona	Aitor	
Objetivo	Poder acceder y realizar todas las tareas asignadas sin necesidad de depender de terceros, de forma autónoma y efectiva, sin que su parálisis cerebral sea un impedimento para ello.	

Escenario

Es una tarde de jueves, Aitor acaba de regresar a casa después de su jornada escolar. Como todos los días, está cansado y tiene varias actividades pendientes que debe realizar. Su madre le entrega el teléfono móvil donde ya tiene instalada la aplicación. Aunque tiene parálisis cerebral y dificultad para hablar y escribir, puede manejar su móvil con cierta facilidad. Quiere usar la nueva aplicación de agenda escolar para revisar y realizar las tareas pendientes.


Aitor coge su móvil y, utilizando la función de accesibilidad por voz, abre la aplicación. Una vez logueado, navega por la interfaz con iconos grandes y colores llamativos que le ayudan a moverse con comodidad hasta llegar a la parte de tareas pendientes. La aplicación le recuerda lo que debe hacer, gracias al software de lector de pantalla, que le ayuda a comprender mejor lo que está escrito, aunque sabe leer bien.

Al completar una tarea, Aitor marca la tarea como completada, y como recompensa, la aplicación reproduce un fragmento de su música favorita, al mismo tiempo que aparece una imagen de felicitación con sus personajes favoritos. Esto le da una gratificación inmediata y una motivación inmensa para seguir haciendo la siguiente tarea.

Una vez completadas todas las tareas pendientes, cierra la aplicación, dándole al botón de cerrar sesión, caracterizado por una imagen de su personaje favorito despidiéndose hasta otro día.

Aitor se siente pleno, más independiente, con más seguridad y con mucha más motivación a la hora de enfrentarse a sus tareas diarias.

Alumno

Nombre persona	Aitor	
Objetivo	Poder acceder y realizar todas las tareas asignadas sin necesidad de depender de terceros, de forma autónoma y efectiva, sin que su parálisis cerebral sea un impedimento para ello.	

Escenario

A Aitor le han asignado hoy la tarea de apuntar las comandas del comedor. En la aplicación, al abrir la tarea, puede ver que debajo de la información común que suelen tener todas las tareas (Quién ha puesto la tarea, tipo de tarea, fecha límite etc.) puede ver que hay una lista de imágenes que representan los distintos tipos de comidas que se hacen para los alumnos con un número debajo y un más y un menos al lado. Cuando va

a preguntarle al resto de alumnos el alumno debe pulsar el + cuando quiera aumentar la cantidad de una comida y pulsar el - cuando se equivoque y quiera rectificar.

Al hacer su tarea Aitor se entretiene hablando con la gente y sin que se de cuenta llegan las 11:00, su hora límite, es importante que termine pronto porque, si no, no da tiempo a hacer la comida y se quedan sin comer. Para evitar esto la aplicación le manda una notificación visual y sonora de que tiene que terminar la tarea de las comandas pronto. Al ver la notificación Aitor se pone en marcha y apunta los menús de los alumnos que le quedan.

Cuando termina, Aitor pulsa el botón grande que hay debajo de los menús donde pone ENVIAR. Al completar la tarea le sale una notificación en grande con la imagen de un tick verde y un texto diciendo BIEN HECHO al lado. Cuando cierra la notificación la aplicación le manda a la agenda para que pueda ver su siguiente tarea.

3. Esquema de Elevator Pitch

Para los alumnos con discapacidad **que** quieren una educación supervisada y más accesible, San Rafael Education **es una** aplicación **que proporciona** una gestión de tareas con agenda, comandas, juegos y tutoriales. **A diferencia de** Google Classroom, que únicamente ofrece la gestión de tareas sin una orientación a personas con necesidades especiales, **nuestro producto** cuenta con diversas funciones de accesibilidad.