

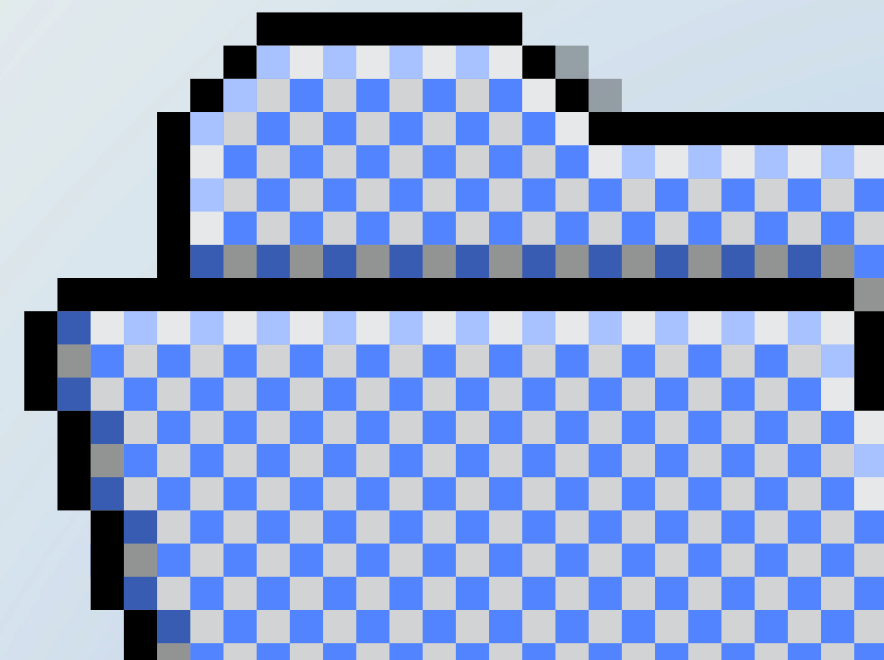
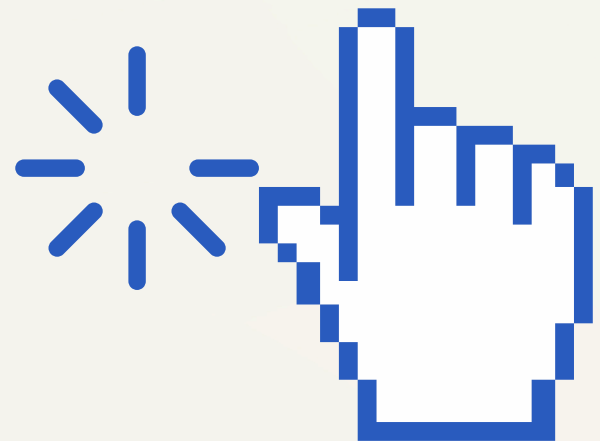
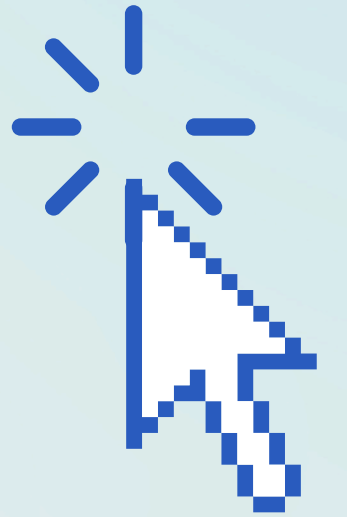


Block-n

Un proyecto basado en gestionar el
tiempo personal

Objetivo

Organizar y gestionar el tiempo de los usuarios de manera eficiente, permitiéndoles programar tareas, establecer recordatorios, bloquear aplicaciones distractoras, y sincronizar sus actividades con herramientas externas, mejorando así su productividad y bienestar diario."

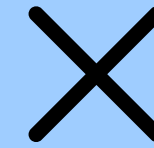
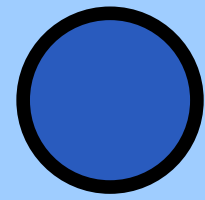




Integrantes

Juan Jose Vargas Arvizu
Victor Manuel González Nahuat
Miguel Angel Gutierrez Lopez
Josué Israel Tzuc Moo
Raúl Arturo Cervera Shiels





ROLES

Juan Jose Vargas Arvizu

Elaboración de diagramas y encargado de la elaboración y aplicación de la encuesta

Victor Manuel González Nahuat

Elaboración de la tabla de gestión y encargado de la revisión que se cumplan los requisitos de las actividades

Miguel Angel Gutierrez Lopez

Elaboración de la presentación, encargado de la ortografía y creación en conjunto de historias de usuarios

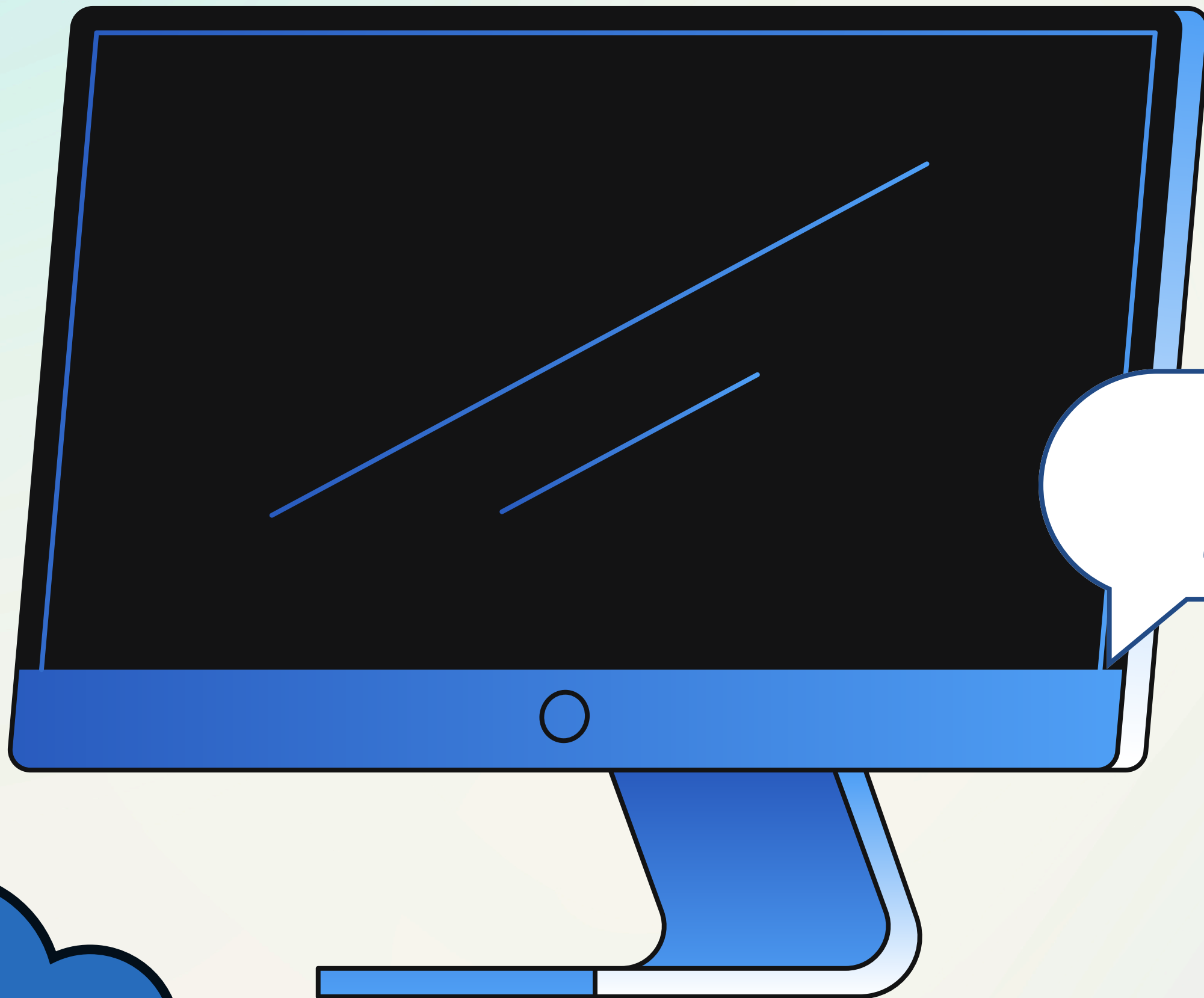
Josué Israel Tzuc Moo

Elaboración en conjunto de las historias de usuarios y aporte en la revisión de la presentación

Raúl Arturo Cervera Shiels

Elaboración de antecedentes y líder del proyecto, encargado de la subida de archivos y monitoreo grupal






Avances





Historias de usuario

Usadas para determinar el tipo de usuario a los que pretendemos alcanzar, se definieron 3 tipos de personas con sus respectivos tipos de usuario, una persona primaria, un estudiante que también trabaja y busca mejorar su productividad académica para lograr un mejor desempeño escolar. Una persona secundaria que como padre de familia, además de trabajar y socializar con amigos, desea optimizar su tiempo para disfrutar más momentos de calidad con sus hijos. Por último, se definió una persona negativa, una persona mayor que ya tiene su tiempo completamente administrado y que, por tanto, no es el usuario objetivo de nuestra aplicación





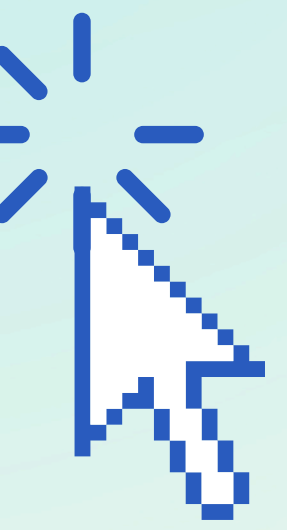
Casos de uso

Definidos desde la perspectiva de un actor, los casos de uso nos proporcionan información clave sobre las interacciones y escenarios que identifican la naturaleza de los usos previstos para el sistema en desarrollo. Se identificaron tres casos de uso: el primero, para configurar un recordatorio en la app; el segundo, para bloquear aplicaciones, ambos con dos actores, el usuario y el sistema de la app; y el tercero, para sincronizar tareas con Google Calendar, involucrando tres actores: el usuario, el sistema de la app y el sistema de Google Calendar.

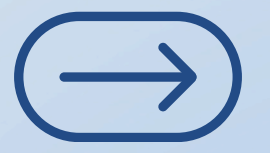


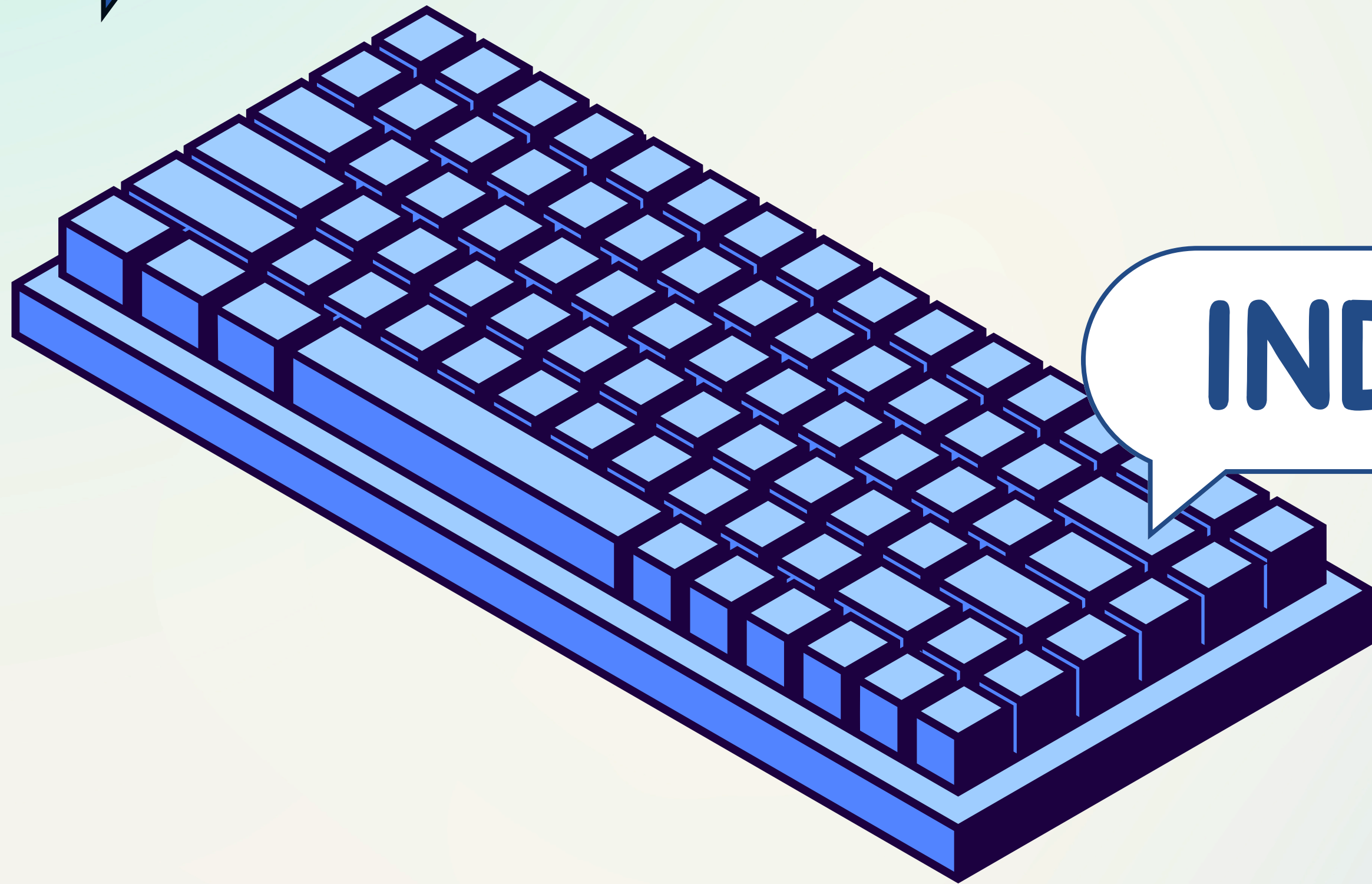
Tablas de gestión

Para optimizar la organización del equipo, se creó una tabla de gestión y organización se estableció que los cinco integrantes son responsables de todo lo que ocurra durante el desarrollo del proyecto. Las actividades fueron asignadas y distribuidas de manera equitativa, teniendo en cuenta las aptitudes y fortalezas de cada miembro del equipo.




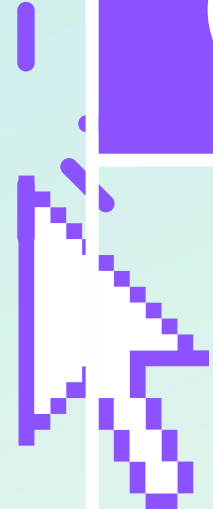
Etapa de la Ingeniería de Requerimientos





INDAGACIÓN





El proyecto se encuentra en la etapa de indagación, en la cual se están identificando los problemas de alcance y comprensión. Actualmente, se están definiendo y desarrollando de manera óptima los objetivos y los perfiles de los usuarios, lo que permitirá avanzar posteriormente en la fase de elaboración.

