

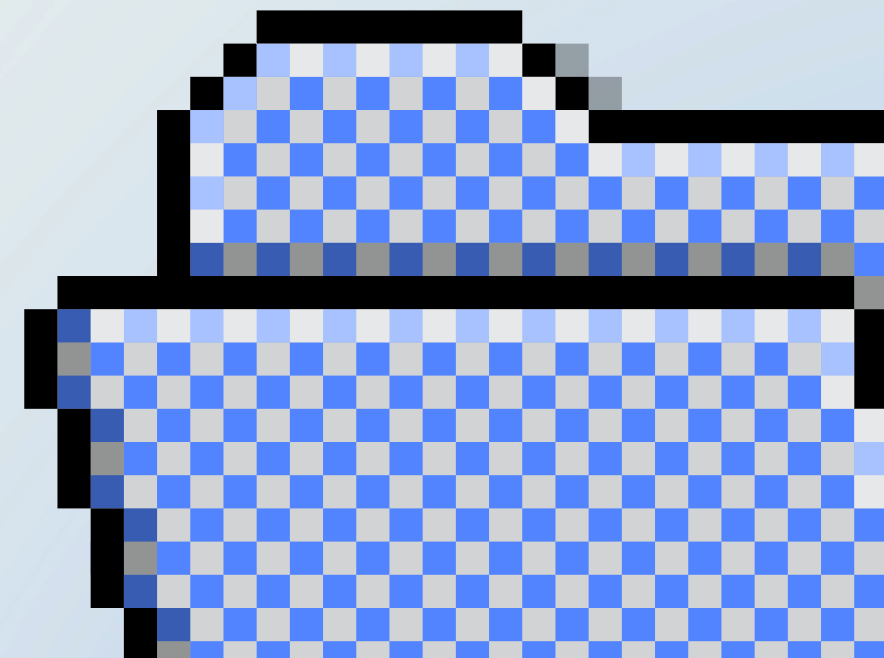
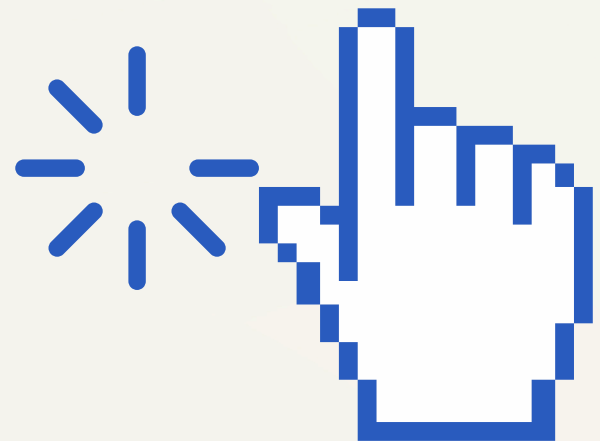
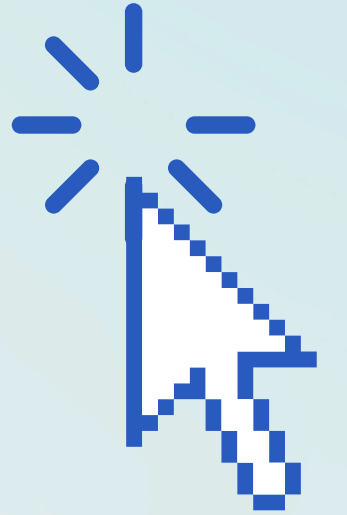
The image features a stylized illustration of a blue USB cable that forms a rectangular frame around the central text. The cable has white USB-A connectors at the top-left and bottom-right corners. The top-right corner of the frame is a light blue bar with a small 'X' icon. A pixelated mouse cursor is positioned near the top-right corner, and another pixelated hand cursor is at the bottom-left corner. Small starburst icons are located at the bottom-left and top-right corners of the frame.

Tiempo Digital

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."

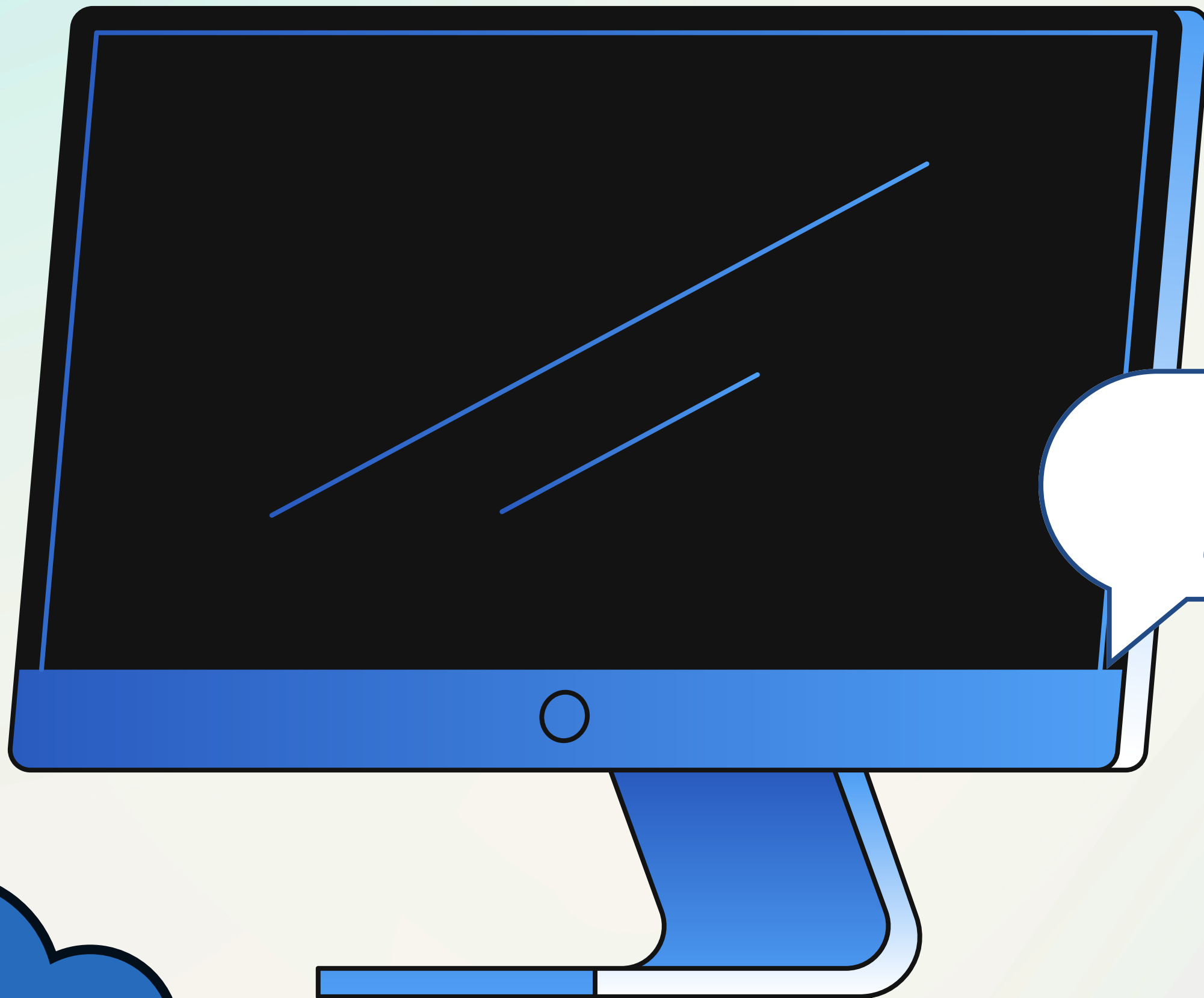




Integrantes

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





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



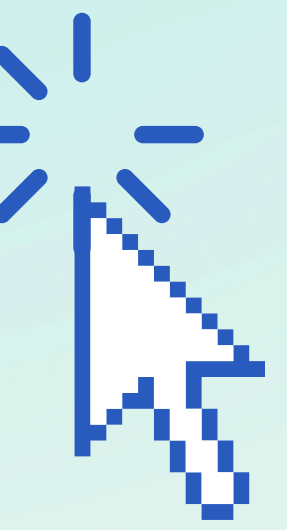
Tablas de gestión

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.



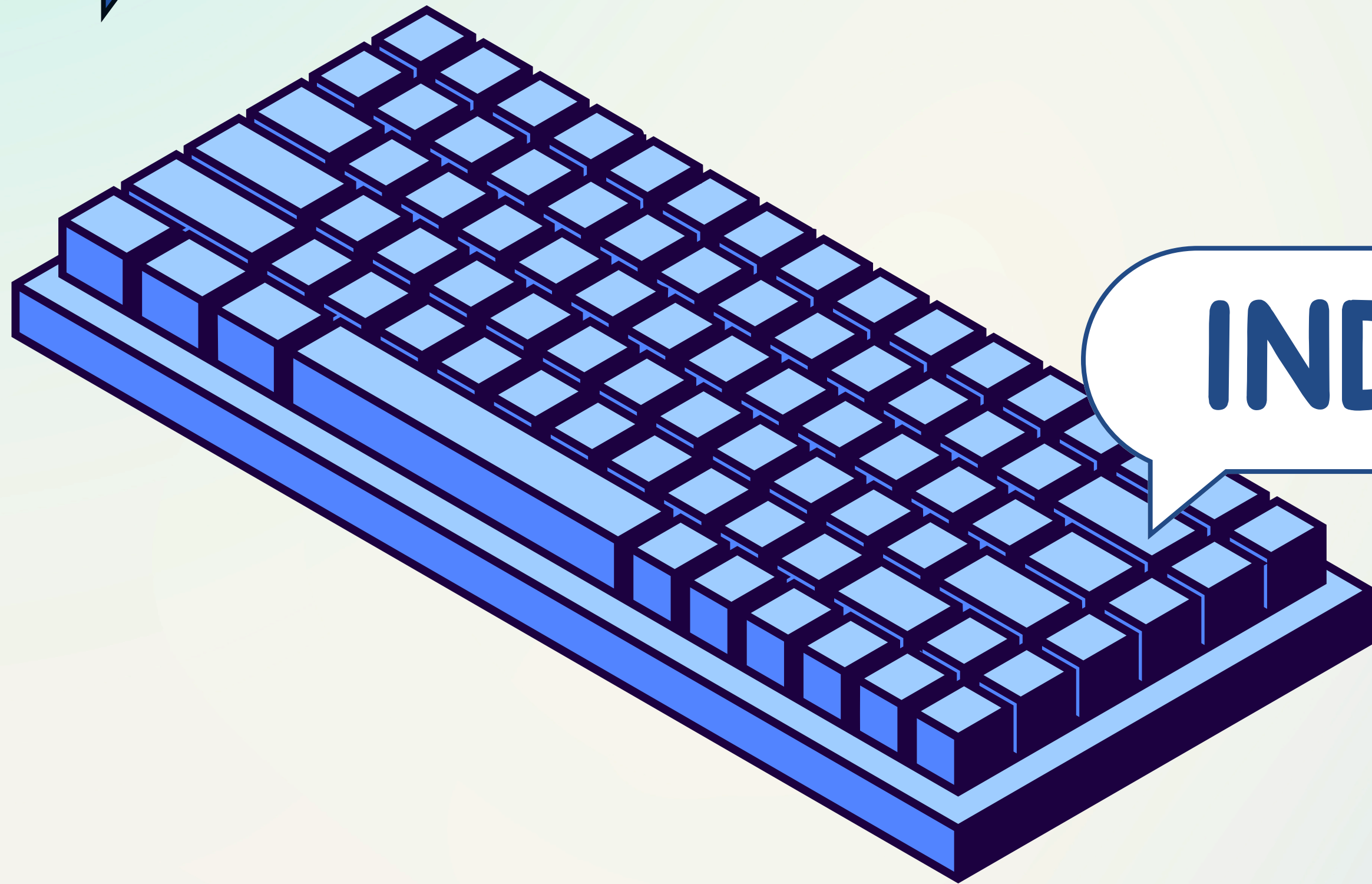
Casos de uso

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.



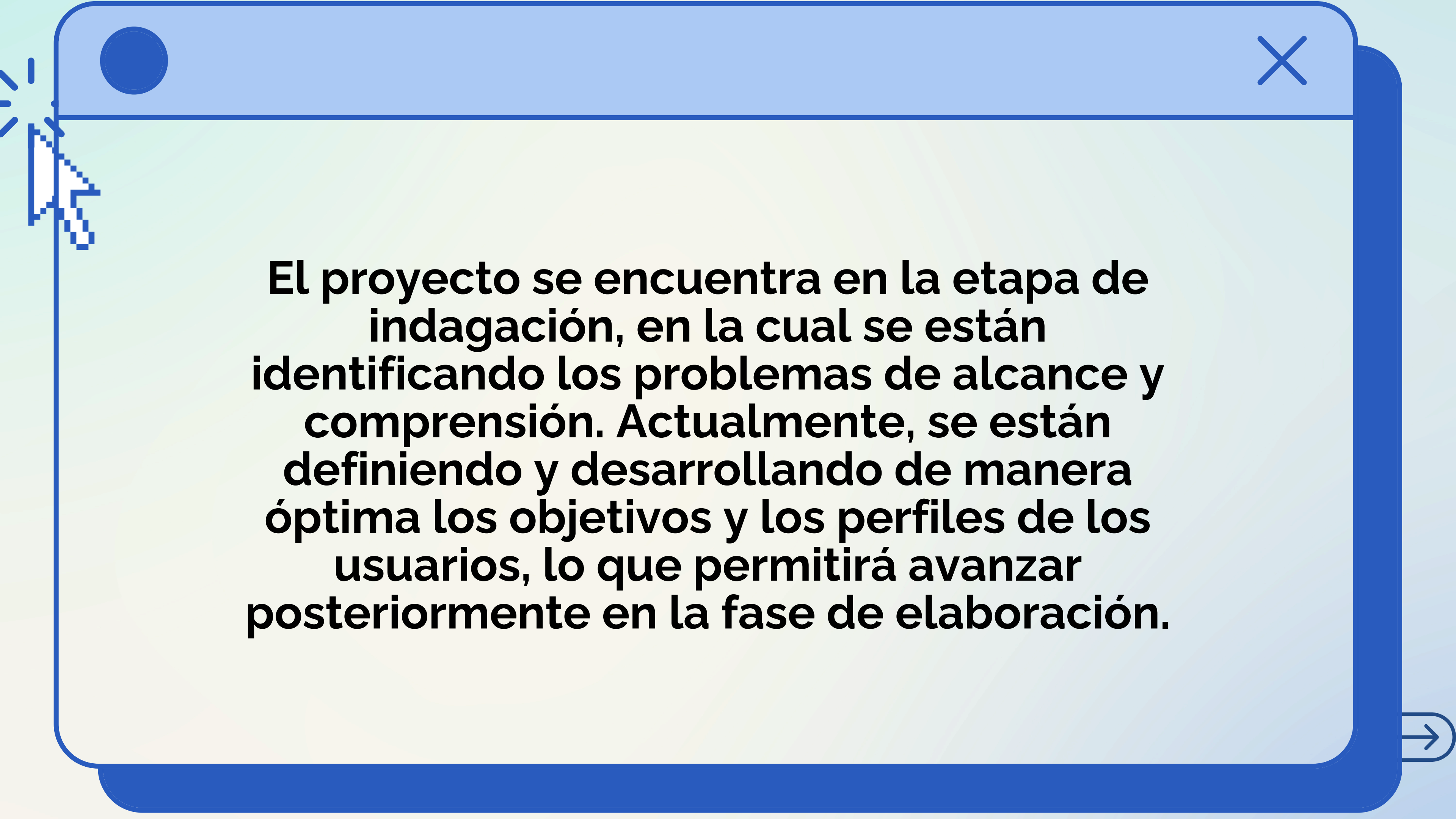
Etapa de la Ingeniería de Requerimientos





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.