

Criterio A: Planeación

Definición del problema

El cliente, el señor Erick, es un estudiante de primer semestre de fisioterapia. Según nuestra entrevista previa, él acaba de regresar a estudiar después de años de haber completado su carrera en diseño grafico y esta ajustándose a la nueva vida estudiantil utilizando nuevas técnicas para ajustarse al nuevo contenido.

La problemática del cliente es el registro de tareas. Él esta tratando de adaptarse al nuevo flujo de tareas diarias. Últimamente su método le esta causando problemas ya que se le olvida o pierde en la casa, escuela o mochila el recordatorio, por lo que tiene que contactar a algunos de sus compañeros para preguntar sobre los temas vistos en diferentes clases, lo cual requiere tiempo y puede que la información del compañero no sea tan precisa o entendible como con sus propios apuntes. También siente que esta gastando mucho papel innecesariamente, aunque la cantidad de tarea sea poca y le gustaría añadir ciertas características, como sacar el promedio actual de las materias con base en las calificaciones de las actividades realizadas. Su método tampoco aplica para tareas o proyectos a largo plazo.

La solución actual del cliente es escribir las tareas del día a día en un post-it que va cargando de la escuela a la casa y viceversa. Cuando el día acaba tira el papel para no confundirse y utiliza uno nuevo. Esto genera los problemas anteriormente mencionados por ser algo físico que se puede perder u olvidar, se gasta papel a veces innecesariamente y no sirve para largo plazo.

Fundamentos de la solución propuesta

Se busca que la solución sea una agenda escolar donde el cliente pueda ingresar sus eventos o actividades y pueda añadir una calificación a estas para saber su promedio general. Esto ayudaría al usuario ya que una computadora es más difícil de perder u olvidar, por lo que ofrece más seguridad de que los apuntes estén con mi cliente durante el día. Esto no gasta papel y sirve para actividades que tienen un largo plazo de entrega.

Este sería un programa orientado a objetos que trabaje en computadoras portátiles desarrollado en java. El programa es debido a que al cliente le parece más conveniente trabajarlo en una computadora, no en una aplicación en el celular debido a que no tiene espacio para esta por tener limitaciones en la memoria de este. Se va a desarrollar en java ya que es el lenguaje de programación visto en curso, por lo que tengo el más conocimiento en y aprender un nuevo programa tomaría tiempo en donde el usuario seguiría utilizando un método con los defectos anteriormente mencionados. Finalmente, este será orientado a objetos ya que es el objetivo del curso y porque ofrece la cualidad de que el diseño de un objeto se puede rehusar en múltiples situaciones, en este caso diferentes días.

Número de palabras: 463 palabras

Criterios de logro

- Una interfaz gráfica que muestre un calendario con las actividades para que el usuario tenga una idea de que tanto tiempo falta para entregar y que cada día sea seleccionable
- Una interfaz gráfica que muestra una agenda del día con actividades que se puedan empalmar y que estas sean seleccionables
- Que un evento se pueda modificar para tener una calificación después de realizada para que el usuario pueda tener un aproximado de como va su promedio