

LINGUARDIA

Proyecto



ÍNDICE

Introducción.....	3
Planteamiento del problema.....	4
Justificación.....	5
Objetivos.....	6
Pregunta de investigación.....	7
Hipótesis.....	8
Fundamentación teórica.....	9
Método propuesto.....	10
Cronograma de actividades.....	11
Recursos.....	12

Introducción

Hoy en día el uso de aplicaciones está extendido entre la sociedad como algo normal o inclusive necesario para muchos, considerados por muchos como medios de comunicación o entretenimiento. Haciendo uso de esta información, se vio necesario el reconocimiento de la ineficiencia de los actuales sistemas de gestión de guardias, obsoletos o complicados son las características más notables entre estos sistemas.

En vista de estas carencias, se decidió por la creación de una aplicación capaz de centralizar dicha información, actualizarla, y compartirla entre todos los usuarios del sistema, rápida y eficientemente, teniendo como objetivo hacer uso de tecnologías más recientes para actualizar y crear un entorno intuitivo y sencillo donde todos los usuarios, independientemente de su conocimiento sobre las tecnologías, sea capaz de hacer uso de esta misma.

Planteamiento del problema

Resultado de diferentes quejas provenientes de profesores a lo largo y ancho del país, se ha identificado un problema relacionado con la organización de las guardias en los diferentes centros de aprendizaje en España.

La falta de una herramienta capaz de organizar estas ocurrencias de manera rápida y eficiente, manteniendo una interfaz de interacción simple e intuitiva para todos los usuarios es evidente más que nunca.

Esto da a entender que resulta necesaria la creación de un medio virtual que posibilite la organización de las numerosas guardias en los diferentes centros de aprendizaje, con el fin de acabar con la continua batalla entre los profesores y la organización.

Justificación

La herramienta “Linguardia” permite la solución de este problema organizativo, lo cual resulta conveniente para todas las instituciones educativas españolas.

Es necesaria la notificación de los numerosos beneficios de una mejor comunicación entre compañeros de trabajo.

El desarrollo de esta herramienta permitirá a la comunidad educativa:

- Una comunicación eficiente y eficaz entre los diferentes usuarios de la aplicación.
- Hacer uso de los diferentes medios informáticos ya existentes para proveer una mejora organizativa en las instituciones.
- Mantener al personal educativo actualizado en los diferentes acontecimientos ocurridos relacionados con la asistencia del personal en su institución

El proyecto tiene como finalidad dotar a las diferentes instituciones de una herramienta capaz de centralizar la comunicación de los usuarios de manera accesible.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar e implementar una herramienta para centralizar, simplificar y distribuir la información relacionada con las guardias en los diferentes centros educativos haciendo uso de una aplicación.

Objetivos específicos

- Identificar, analizar y documentar los requisitos para el proceso de elaboración de dicha aplicación.
- Elaborar un prototipo de la aplicación.

Hipótesis

Gracias al uso de la aplicación se dará a ver un uso eficiente de comunicaciones entre el profesorado, lo que dará lugar a menos errores y problemas por parte de los usuarios. También promoverá el uso de las tecnologías más novedosas en entornos laborales, dando el primer paso hacia una mejoría del actual sistema educativo.

Recursos

Se hará uso de diferentes ordenadores y herramientas, además de Git y GitHub.

IDEs:

- IntelliJ IDEA: IDE para usar Kotlin
- Android Studio: IDE para usar Kotlin (Android Studio)

Figma: Herramienta de diseño de interfaz.

Behance: Herramienta de diseño.

Para las bases de datos haremos uso de MySQL y MySQL Workbench.

El servidor será de base Linux en la plataforma

Cronograma de actividades

La planificación de las próximas semanas es comenzar la creación de la base de datos junto con la finalización del diseño de la aplicación y la web del administrador.

Además de la documentación relacionada con la subida de la aplicación a la PlayStore y AppStore.