**INTERNATIONAL**

**SPACE APPS**

**CHALLENGE**



**“The Virtual Mentor”**

**DANIELA PAZ VALENZUELA NAVARRETE**

**SEBASTIAN IGNACIO SOTO VILLABLANCA**

**ELIZABETH ANDREA VALENZUELA NAVARRETE**

**SANTIAGO – CHILE**

**ABRIL 2013**

**Capítulo 1**

**Introducción**

* 1. **Introducción**

“The Virtual Mentor” es un proyecto informático desarrollado como proyecto de aprendizaje por un grupo de estudiantes de la Universidad Nacional Andrés Bello.

El proyecto se inicia al conocer las necesidades que tienen las estudiantes estadounidenses en el rubro, para mantener una comunicación actualizada de la vida de los astronautas, ingenieros y tecnólogos, para que de esta manera puedan tomar una correcta decisión sobre su futuro.

Este proyecto consiste básicamente, en un programa de tutoría virtual mediante programa de chat de videos disponibles en el mercado a los mentores de la NASA con las chicas de secundaria en los Estados Unidos.

El producto final de este proyecto es una aplicación que ofrece a los jóvenes la oportunidad de interactuar y aprender de los ingenieros reales, los astronautas, los científicos y los tecnólogos.

**1.2 Situación Actual**

En la actualidad las estudiantes estadounidenses no cuentan con una información muy clara de la vida de los científicos y astronautas, ocasionando una serie de dudas sobre las exploraciones a realizar y las distintas actividades que se desarrollan. Para evitar esto, se tomó la decisión en base a un juicio experto que oriente el cómo crear la aplicación.

* 1. **Alcance**
     1. **Objetivos Generales**

Crear una aplicación fácil de utilizar la cual logre una comunicación estable en los usuarios.

* + 1. **Objetivos Específicos**

Para lograr el objetivo general se han planteado los siguientes objetivos específicos.

* Crear un diseño fácil de la web existente.
* Obtener un seguimiento de clases
* Lograr una sincronización de comunicación con redes sociales (Facebook, Twitter)

**Capítulo 2**

**Fundamentación del Tema**

1. **Fundamentación**

**2.1 Enunciado del Problema**

Se ha desarrollado en el proceso de aprendizaje de astronautas, científicos, ingenieros y tecnólogos, ya que hasta hace un tiempo atrás las estudiantes estadounidenses no sabían a fondo todas las actividades realizadas por estas personas. Esto se produce porque no existe una información actualizada del tema.

El problema es que no se cuenta con una información actualizada sobre las actividades realizadas y las diferentes exploraciones que se desarrollan. Lo cual nos lleva al problema de que existe mucha desinformación.

|  |  |
| --- | --- |
| El problema de | Los establecimientos estudiantiles es que no cuentan con información actualizada sobre las actividades de astronautas, ingenieros, científicos y tecnólogos, lo cual nos lleva a una desinformación. |
| Afecta a | Área estudiantil |
| Cuyo impacto es | Producir desinformación. |
| Una solución exitosa deberá | Proveer una herramienta que mantenga la información actualizada sobre estas personas. La cual será capaz de hacer una conferencia, en caso de que esté asociado al convenio. |

.

**2.2 Requerimientos**

**2.2.1 Funcionales**

Los grandes módulos funcionales de la solución corresponden a:

|  |  |
| --- | --- |
| **Administrador de Usuarios** | * Mantenedor de usuarios * Clave inicial * Cambio de perfiles de usuarios |
| **Mantenedor de plantillas** | * Ingreso de realización de convenios diarios y cancelación. |
| **Validador de pagos** | * Validación de pagos de pagos de convenios |
| **Administración del software** | * Mantenedor de clientes. * Mantenedor de cupos de estudiantes del establecimiento educacional. |
| **Reportes** | * Reporte de facturas por cliente * Reporte de clientes que no han cancelado su cuota * Reporte del historial de clientes * Reporte de todas las facturas y notas de créditos entre las fechas especificadas |

* Validación de convenios: El software debe validar si el cliente puede pedir cierto convenio desde el software de ventas actual.
* Estado de convenios: El software debe permitir tener los estados de cuenta de los clientes actualizado.
* Administración usuarios, clientes, perfiles: El software debe permitir tener un menú para gestionar a los usuarios, clientes y perfiles manteniendo sus estados actualizados.
* Reportes: El software debe permitir visualizar, imprimir o exportar los reportes.
* Validación de pagos: El software debe permitir marcar pagos realizados a la fecha como cancelados.
  1. **No Funcionales**

Los grandes módulos no funcionales de la solución corresponden a:

* No se va a poder interactuar con más de 2 usuarios a la vez
* No podrá ser modificada la interfaz en la ejecución de la aplicación
* Para ingresar a la aplicación el instituto tiene que tener convenio
  1. **Entregables**

Al terminar el proyecto los productos que se entregarán al cliente son los siguientes:

* Documentación del proyecto
* Solución final

**CONCLUSION**

El presente proyecto tiene por objetivo entregar una constante información de la vida de los astronautas, tecnólogos, ingenieros y científicos a través de una tutoría virtual que nos muestra todo sobre el enunciado tema.

**BIBLIOGRAFIA**

* Nasa gov
* Ayuda de Samantha
* Tesis de la UNAB