

SOW

Se realizará una aplicación web de quizzes sobre la materia de Geografía, en la Escuela Secundaria Oficial no.732 “David Alfaro Siqueiros”, la cual ayudara al aprendizaje educativo de los alumnos, para la realización de esta aplicación se deberá recaudar información para poder generar las funciones que ayude a los estudiantes a mantener su aprendizaje obtenido.

Se entrevistarán a varios profesores de la materia de Geografía para así recaudar información de dicha materia y las deficiencias en las que se encuentran los alumnos.

No obstante los datos principales que se recolecten en nuestras entrevistas serán las funciones principales en las que se desearía que se implemente en esta aplicación web, así como actividades que ayuden a incrementar el nivel de aprendizaje del alumno, para ello se diseñara una serie de quizzes con opciones múltiples con opción de “Falso” y “Verdadero”, para que el alumno se vaya relacionando con dicha aplicación y sea de una mejor usabilidad por parte de los alumnos.

Esto con el objetivo de evaluar el conocimiento que obtendrán por medio de los cursos, lecturas que se van a implementar en la aplicación, utilizando estándares y metodologías del conocimiento por expertos en la materia.

Asu vez se hará el uso de cuestionarios y exámenes digitales en los cuales se podrá evaluar el aprendizaje o conocimiento adquirido.

Esto con la finalidad de que los alumnos adquieran nuevos conocimientos de una forma interactiva, haciendo uso de la nueva tecnología.

Para ello se hizo una estimación de gastos por \$5000 pesos, de tiempo por 1200 horas y el alcance que tendrá este proyecto. Con esta estimación se pretende cumplir el modelo de la triple restricción.

También se repartirán los roles a ejercer durante este tiempo a cada integrante del equipo. Estos tendrán una función importante en el desarrollo de la aplicación web ya que son el recurso humano del proyecto al igual que a ellos tomamos en cuenta otros de igual importancia como recursos Monetarios, recursos Materiales y recursos Técnicos.

Los integrantes del equipo en el tiempo estimado deberán ir desarrollando paso a paso la implantación de este proyecto para su correcta funcionalidad y el objetivo esperado.

La fecha de inicio del proyecto es el 09/09/2019 y su fecha de término será el 27/11/2019, en este lapso de tiempo se espera concluir todas las fases del proyecto al igual que sus actividades y las tareas que este conlleva para cumplir las expectativas de nuestro cliente principal (Stakeholder) y de los usuarios de este servicio para así lograr un proyecto exitoso.

Como estudiantes de la universidad UTN (Universidad Tecnológica de Nezahualcóyotl), los integrantes del Equipo CERBOTX DEVELOPMENT HOUSE., tienen la tarea de desarrollar una aplicación web para quizzes de la materia de Geografía donde su principal funcionalidad será que los alumnos adquieran nuevos conocimientos sobre dicha materia al igual que se familiarizan con el nuevo uso de la Tecnología.

Al acceder a la aplicación web los alumnos se registrarán obteniendo una contraseña en la que podrán ingresar a los cursos y a los exámenes y en la cual constara de evaluaciones con máximo de 15.

Los alumnos no podrán ingresar con la cuenta de otro el usuario, por lo que es uso exclusivo del mismo. Y por lo que es una aplicación web exclusiva para la materia de geografía.