

PLANIFICACIÓN

1. Definición de los objetivos

El objetivo principal de este proyecto es crear una aplicación para dispositivos móviles, orientada en la educación, y basada en la gamificación de la misma. Para llevar a cabo dicho objetivo vamos a definir unos puntos clave para conseguirlo:

1. El entorno de la aplicación será el campo educativo.
2. Usuario final: la aplicación estará limitada al uso de 30-50 personas máximo, es decir, un aula con un máximo de 50 alumnos. Por lo tanto no será escalable.
3. La base del proyecto sería fomentar la colaboración de los alumnos para completar el curso; la manera de llevarlo a cabo será gamificando dicho curso. Para llevar a cabo la gamificación utilizaremos la herramienta OpenFeint
4. La aplicación tendrá una base en la compartición y uso de contenido multimedia, tales como videos o fotos, y otra parte de contenido online como foros y/o debates abiertos.

2. Definición y descripción de tareas

Acerca de este punto nos gustaría clarificar varios conceptos comunes a todas y cada una de las tareas que se van a llevar a cabo:

- Cada una de las tareas las vamos a definir como bloques, de este modo, el nombre de cada *Tarea X* llevará el nombre *Bloque X*, donde X será un número creciente.
- Hemos acordado que cada tarea/bloque sea completado semanalmente, pero si el bloque es muy grande podría durar hasta un máximo de 2 semanas. De esta forma, cada tarea quedaría aproximadamente completada semanalmente
- Debido al escaso número de integrantes en el grupo, cada bloque será realizado por ambos, aunque según vayamos avanzando con el proyecto las sub-tareas serán asignadas dinámicamente según la facilidad o conocimiento de dicha sub-tarea por cada una de las dos personas integrantes en el grupo. Dicho reparto dinámico será reportado en cada uno de los entregables.

Una vez enumerados dichos conceptos pasaremos al desglose de cada bloque:

Bloque 0. Fase inicial

- Planificación del proyecto.
- Definir tipo de puntuación, achievements, badges... todo lo relativo a la gamificación del curso.

Bloque 1. Estado del arte

- Estudio de otros proyectos similares para ver lo que hay actualmente e intentar obtener un prototipo innovador.
- Estudio de la API de OpenFeint. Ver como enfocar las ideas generadas en sesiones anteriores dentro de este sistema.
- Estudio de la interacción de recursos multimedia. Posibles conflictos entre ideas generadas y API de desarrollo.
- Versión inicial de la aplicación. Generación de una primera versión que plasme la idea de la gamificación de un curso. No tiene que estar totalmente enlazado con OpenFeint, ya que la funcionalidad se dará en el siguiente bloque.

Bloque 2. Versión preliminar funcional

- Continuar con la versión inicial de la aplicación, intentando cubrir todos los aspectos de gamificación vistos en la API de OpenFeint.
- Focalizar la problemática del proyecto en un tema en concreto.

Bloque 3. Orientación comercial del producto

- Analizar las ventajas de nuestro producto frente a otros.
- Estudiar el mercado que puede tener el producto diseñado.
- Realizar un análisis económico del producto.

Bloque 4. Versión final de la aplicación

- Versión final de la aplicación.

Bloque 5. Preparar entrega final

- Cerrar algún problema existente
- Creación del vídeo
- Preparación de la presentación y/o demostración del producto

3. Secuenciación de las tareas

La fecha límite para este proyecto es el miércoles 23 de mayo de 2012. Desde el día de hoy, 13 de Abril de 2012, tenemos exactamente 41 días hasta la fecha de la presentación. Están divididos en 5 semanas completas, 3 días de la presente semana, y 3 días previos a la presentación.

Debido a que los Lunes de cada semana nos reuniremos con los tutores en las aulas asignadas para tal fin, hemos decidido poner los Viernes de cada semana como último día para la consecución de cada bloque (excepto para la versión final del código que dura 11 días) y así enviar el reporte semanal para ir realizando un seguimiento del proyecto; de esta manera, y mientras seguimos realizando el siguiente bloque, los Lunes de cada una de las cinco semanas se podrá comentar en el aula los puntos fuertes y/o débiles de los entregables que hayan sido reportados.

Diagrama de Gant

Al crear el proyecto con *redmine*, nos ha creado automáticamente un diagrama de Gantt. El diagrama de Gantt del proyecto se puede consultar en

<http://www.hostedredmine.com/projects/pcr-fpd-rfs/issues/gantt>

Debido a las características del diagrama realizado por redmine, algunas de las tareas no aparecen ordenadas, ya que redmine ordena por el ID de la tarea, y algunas no fueron insertadas en orden. A pesar de eso, se ve claramente la secuencia de tareas y sus fechas de inicio y de fin.

4. Definición de entregables

Para este proyecto existirán dos tipos de entregables, documentos y código.

- **Documentos:** Estos entregables tendrán como mínimo un reporte semanal, con la información de lo que se haya avanzado en cada bloque, los problemas encontrados y la solución de los mismos.
- **Código:** El reporte de este entregable podrá ser diario, ya que una vez llegados a la etapa de desarrollo, continuamente estaremos trabajando en ello. En los documentos semanales se explicará el punto en el que está el código. Además, como el código se encuentra en una plataforma abierta (GitHub) podrá ser consultado cuando se desee.

En el diagrama de Gantt se puede comprobar cuando se realiza cada entrega.

5. Cuestiones Organizativas

Como parte de la planificación del proyecto se incluyen los siguientes aspectos organizativos:

- Existirán tres reuniones semanales:

- Lunes. Tutores/Alumnos.
 - o Comentarios acerca de los entregables semanales.
 - o Avance de nuevas soluciones.

- o Teoría en el aula asignada
 - Miércoles. Tutores/Alumnos.
 - o Teoría en el aula asignada
 - o Dudas y comentarios
 - Jueves. Alumnos.
 - o Comentarios acerca del avance del proyecto.
 - o Problemas y soluciones.
 - Viernes.
 - o Realización del entregable semanal.
- Sistemas de comunicación que utilizará el grupo.
- *Aula Global*. Foro abierto dentro de la asignatura para enviar consultas, dudas y los entregables semanales.
 - *Foro redmine*. Dentro de redmine se crearan una serie de foros, en función de las necesidades y que será utilizados para la comunicación de los miembros del grupo.
 - *Sistema de mensajería instantánea GTalk*. Chat en tiempo real donde los alumnos pueden comentar el proyecto en tiempo real.
 - *Sistema de correo electrónico GMail*. Cuentas de correo para cualquier tipo de comentario, duda o sugerencia que se les ocurra a los alumnos y no puedan localizarse en el sistema de mensajería instantánea.
- Sistemas de almacenamiento para el desarrollo de código.
- *GitHub*¹. Permiten la gestión compartida del código entre los alumnos de forma eficiente.
 - *Redmine*². Compartición de papers, entregables y documentos interesantes/relevantes para la consecución del proyecto.
- Información del progreso realizado en el proyecto. Para ello se debe anotar la consecución de las diferentes tareas, sub-tareas, entregables, etc. durante el desarrollo del proyecto junto con su fecha de realización, comentarios adicionales relevantes, etc.

1 Web de Github para este proyecto: <https://github.com/ledif85/PCR-FPD-RFS>

2 Web de redmine para este proyecto: <http://www.hostedredmine.com/projects/pcr-fpd-rfs>

- Dentro de redmine, para cada una de las peticiones creadas se irá actualizando el estado en el que se encuentra, y los comentarios que se crean pertinentes.