

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Eco Neighborhood

Evelyn Lawrie
Carlos Ruiz

INFORME DE AVANCE DE PROYECTO
PARA ASIGNATURA DE INGENIERÍA WEB
ICI-4240

Abril, 2023

Resumen

El siguiente documento busca explicar el funcionamiento de una aplicación web, que busca fomentar el conocimiento para generar hábitos amigables con el medio ambiente. Se genera una plataforma con funcionalidades que permite la difusión de información que ayude a cuidar la biodiversidad del planeta y aporte a amortiguar los daños del calentamiento global. De esta manera la aplicación busca generar una instancia, en la cual una comunidad de personas compiten sanamente y difunden sus conocimientos para adquirir hábitos que respeten de mejor manera la integridad del planeta como tal. En esta primera revisión del informe se busca presentar funcionalidades y maquetaciones de las interfaces de la aplicación web.

Palabras Claves: HTML, CSS, ecología, cambio de hábitos, aplicación web.

Índice

1. Introducción	1
2. Funcionalidades	2
2.1. Login	2
2.2. Cuenta de usuario	2
2.3. Formulario	2
2.4. Sugerencias	3
2.5. Ranking	3
2.6. Desafíos	3
2.7. Calendario	3
2.8. Wiki	3
3. Intefaz de usuario	4
3.1. Index	4
3.2. Login	5
3.3. Página principal	7
3.4. Cuenta de usuario	8
3.5. Formulario	9
3.6. Sugerencias	10
3.7. Ranking	11
3.8. Desafíos	12
3.9. Calendario	13
3.10. Wiki	14

1. Introducción

En el presente documento se busca dar a presentar la aplicación web que buscó realizar el grupo formado por Evelyn Lawrie y Carlos Ruiz. Los integrantes han decidido optar por la opción del proyecto número 7 presentada en el curso, la cual busca por generar un proyecto que ayude con el medioambiente y fomentar aporte en la solución al calentamiento global.

De esta forma el proyecto tiene por objetivo diseñar una aplicación que ayude a las personas a generar hábitos más amigables con el medio ambiente, mediante una aplicación web que permite fomentar conocimiento e información de utilidad para las personas que tienen por interés en que los actos de su vida personal apunten a un estilo de vida que fomente una economía circular en el día a día.

En esta versión del documento se busca explicar las funcionalidades que posee la aplicación web, en conjunto con sus mockups, con la finalidad de una comprensión global de qué aborda la aplicación específicamente.

Se señala que la aplicación cuenta teóricamente con una base de datos, a la fecha presentada del documento no se ha tomado la decisión de si es que será una base de datos relacional o no relacional, pero si se tiene en cuenta su funcionalidad a gran escala en la aplicación web, la cual es generar comunicación entre funciones pertinentes del software, y almacenar los datos e información del sistema en general.

2. Funcionalidades

La aplicación web tiene en esta versión las siguientes funcionalidades: Un sistema de login, cuenta de usuario, formulario, sugerencias, ranking, calendario, desafíos, wiki. A continuación se presentan en detalle las funcionalidades mencionadas. Se señala que las funcionalidades se conectan mediante una base de datos, la cual contiene todos los datos e información para que la aplicación funcione, sin embargo esto se entregará en el informe pertinente a futuro.

2.1. Login

El sistema de login ha sido desarrollado en una forma básica para esta primera entrega. Primero, consiste en dar al usuario la opción de elegir si quiere crear una nueva cuenta o iniciar sesión. En la página de registro, se tiene que crear un nombre de usuario y una contraseña. La contraseña debe ser repetida una vez para que el usuario pueda recordar bien como se deletrea. En el futuro, utilizando Javascript y nuestra base de datos, implementaremos una manera de validar su información y asegurar si las contraseñas corresponden. Por otro lado, si el usuario elige iniciar sesión, tiene la oportunidad de presentar su nombre de usuario y contraseña. Además de la página de matriculación, con las próximas entregas, se implementará una base de datos, con la cual evaluaremos si la cuenta ya existe, y se consultaran los datos del usuario específico para poder aparecer su información en nuestra aplicación.

2.2. Cuenta de usuario

La aplicación web se basa en un uso de cuenta personal. Esto con la finalidad de que distintas otras funcionalidades como la de Ranking tengan sentido en la aplicación. De esta forma las personas tienen estadísticas y registros de sus actividades realizadas en la plataforma web, con la finalidad de ver sus progresos y ver posibles rutas de avance.

2.3. Formulario

Se presenta funcionalidad de formulario, este consiste en una serie de preguntas, la cual una vez respondidas, la aplicación es capaz de entregar contenido personalizado, con el fin de apuntar a las necesidades de las personas de manera más específica. Esta funcionalidad se vincula con la funcionalidad de sugerencias.

2.4. Sugerencias

En esta funcionalidad se presentan contenido sugerido específico para las personas que han respondido el formulario, de esta forma la aplicación web ayuda a que las personas encuentren información y datos de interés personal más rápidamente.

2.5. Ranking

Se crea un sistema de ranking en base a puntos, en los cuales las personas de la comunidad pueden ver quienes han aportado en la generación de contenido para la comunidad, como tambien han logrado adoptar nuevos hábitos más ecoamigables en sus vidas.

2.6. Desafíos

Se entrega la posibilidad a los usuarios de la aplicación web, de aceptar un desafío, el cual consiste en cambiar un hábito de su vida, a otro que sea más amigable con el medio ambiente. Si se logra cambiar el hábito, entonces la aplicación entrega puntos que ayudan a posicionar al usuario en el sistema de ranking.

2.7. Calendario

La funcionalidad de un calendario en la aplicación web, es con la finalidad de tener registros sobre desafíos aceptados previamente por los usuarios, como tambien ayudar temporalmente a visualizar cuanto tiempo una persona tiene disponible cambiar un hábito de su vida y aprobar el desafío. En esta versión del software se presenta un calendario sin estas funcionalidades, ya que a futuro se piensa usar JS o TS para construir las funcionalidades de presentar desafíos y tiempo límite.

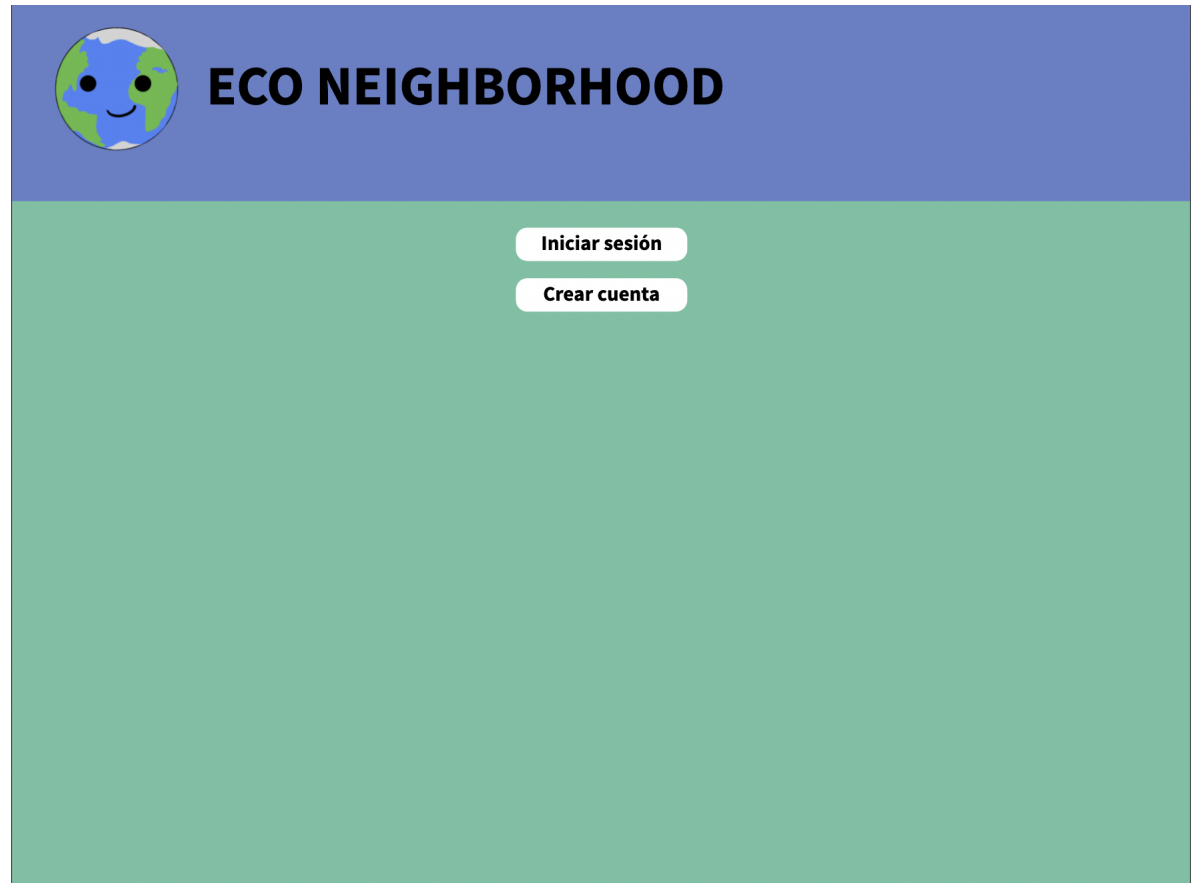
2.8. Wiki

Se crea una wiki la cual tiene artículos que ayudan a la divulgación de conocimiento que fomente una economía circular. Los artículos se agregarán en etapas más avanzadas de este proyecto.

3. Intefaz de usuario

A continuación se presentan mockups de cada una de las interfaces de usuario en conjunto con una explicación detallada de su operabilidad.

3.1. Index



Nuestro proyecto comienza con una página para dar al usuario la opción de crear una nueva cuenta o iniciar sesión.

3.2. Login



The login form for ECO NEIGHBORHOOD features a blue header with a circular logo of a smiling globe on the left and the text "ECO NEIGHBORHOOD" in bold black letters on the right. Below the header, on a green background, are two input fields: "Correo electrónico:" followed by a text box containing "Correo electrónico", and "Contraseña:" followed by a text box containing "Contraseña". Below these fields are two white buttons with black text: "Iniciar sesión" and "Volver".

Si el usuario elige la opción de iniciar sesión, se presenta con esta página para ingresar con su información.



ECO NEIGHBORHOOD

Correo electrónico:

Crear contraseña:

Reescribir contraseña:

Crear cuenta

Volver

Esta página da al usuario un lugar para crear una nueva cuenta.

3.3. Página principal



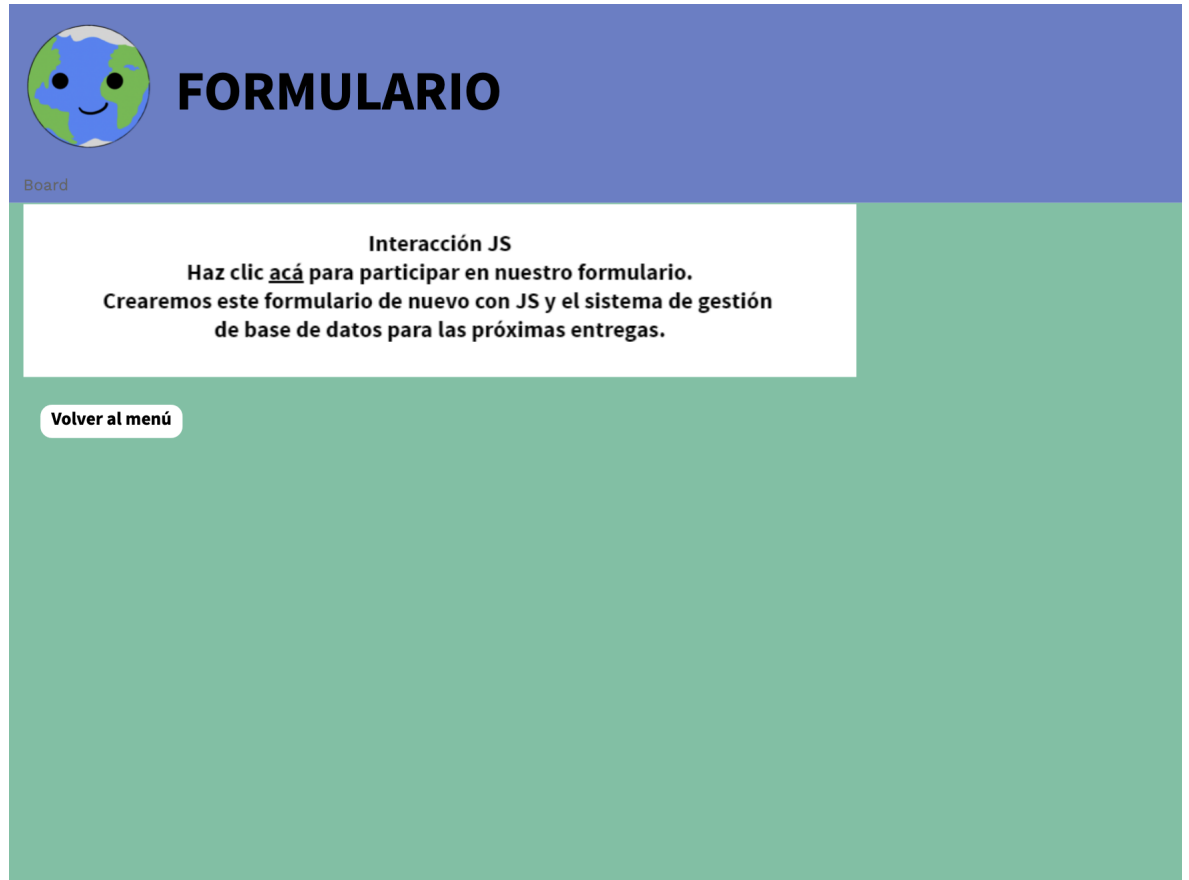
Después de pasar por la funcionalidad de login, se ve esta página con el menú de explorar todas las funcionalidades de nuestro proyecto.

3.4. Cuenta de usuario



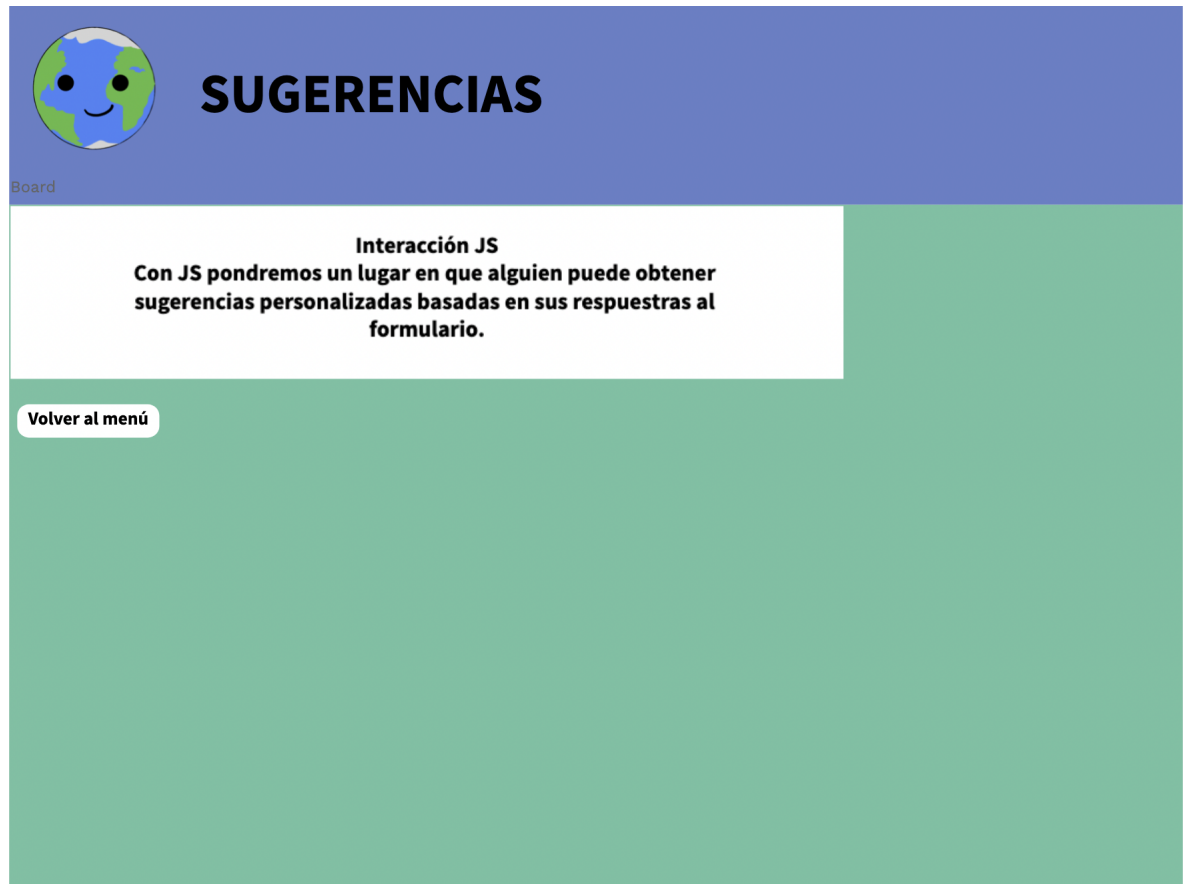
Detrás del botón "Mi cuenta", los usuarios pueden ver su información, como su correo electrónico y contraseña que usaron para crear su cuenta.

3.5. Formulario



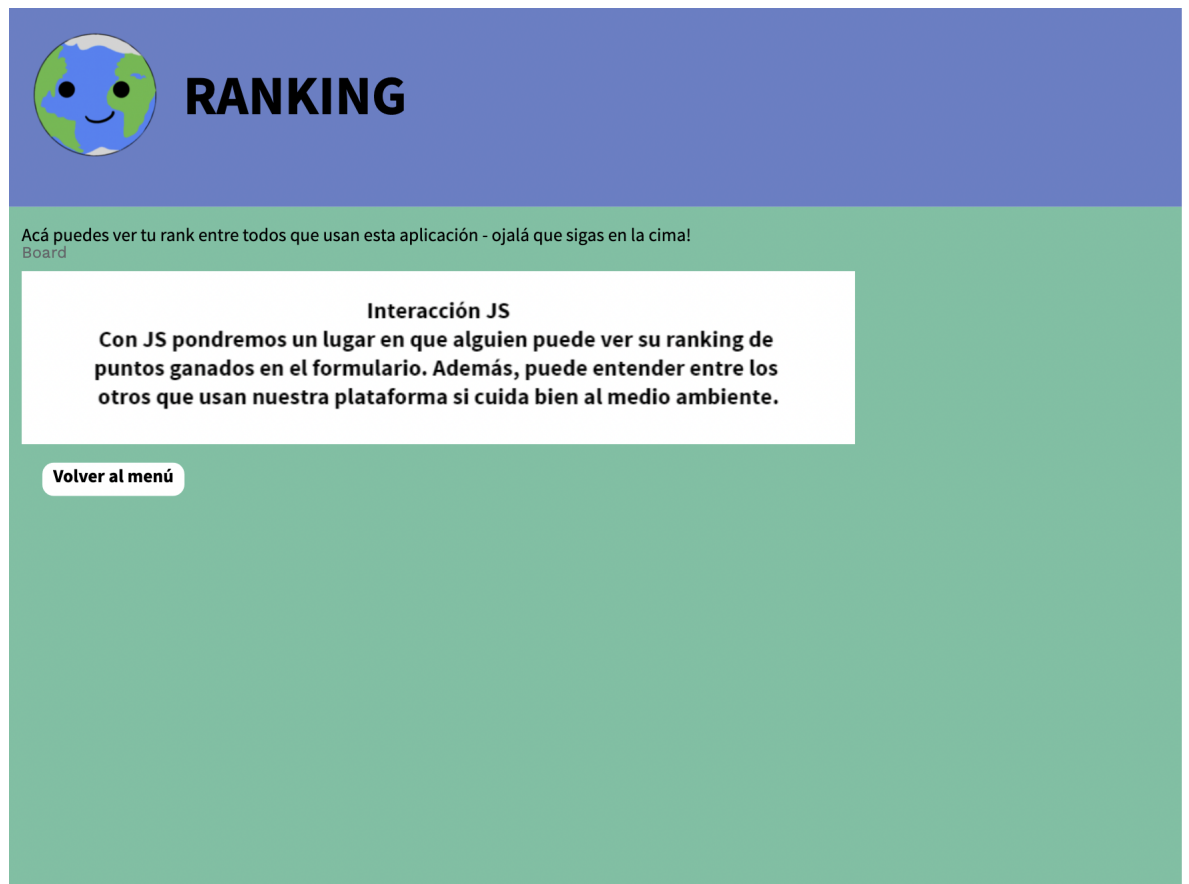
Con la página del formulario, el usuario puede acceder nuestro formulario para que podamos conocer mejor su comportamiento en cuidar al medioambiente.

3.6. Sugerencias



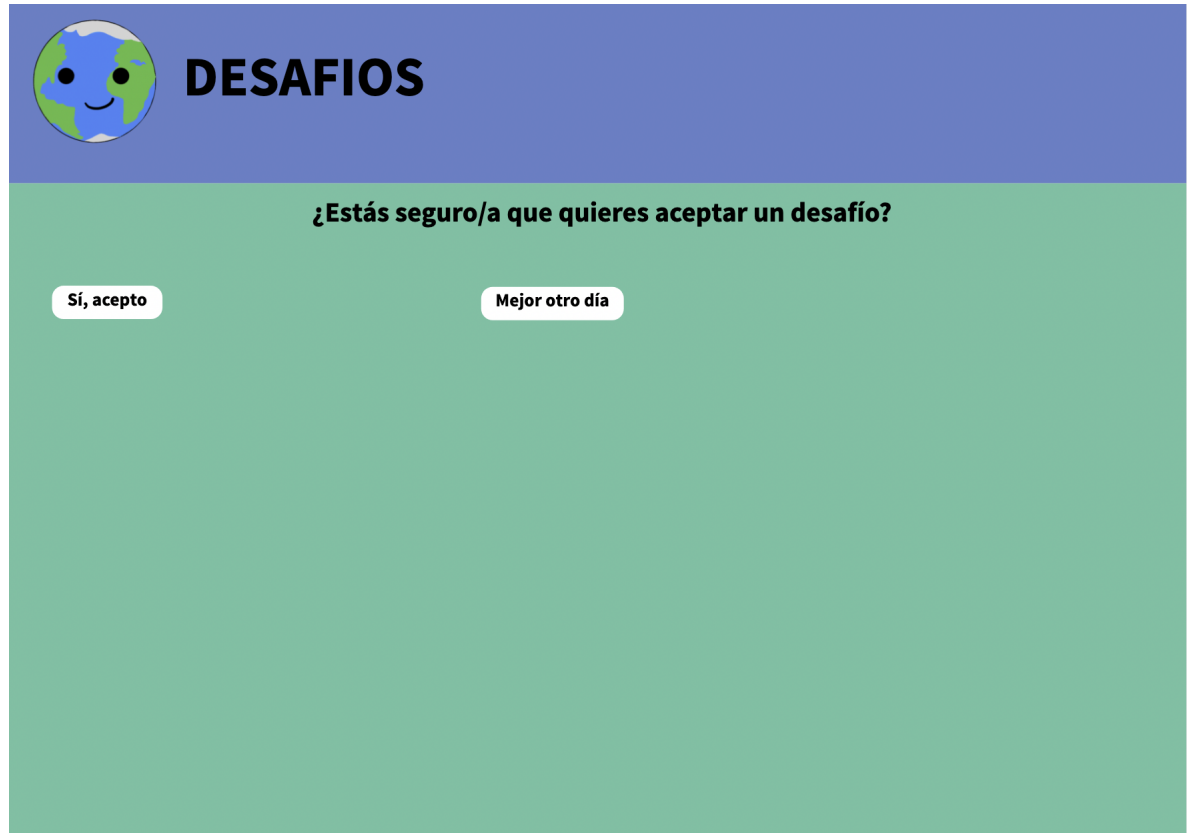
Después de completar el formulario, la página de sugerencias estará llena de sugerencias personalizadas para apoyar al usuario en entender como puede comportarse mejor respecto al medioambiente.

3.7. Ranking



Con los datos recibidos del formulario, habrá una página de ranking en que el usuario puede ver su cantidad de puntos ganados desde sus respuestas y como coloca entre los demás que usan esta plataforma.

3.8. Desafíos



En la página de desafíos, el usuario puede elegir si quiere participar en el desafío del día, lo cual cambiará con algunos desafíos del día.



DESAFIO ACEPTADO

Excelente!! Celebramos tu disposición a querer cambiar hábitos. Te entregamos la siguiente propuesta:

Board

Interacción JS
Ejemplo: Con tus envoltorios plásticos de las cosas que comes
haz un ecoladrillo.

No te sientas mal si no lo cumples. Sabemos que muchos problemas del mundo una sola persona no puede resolverlos, pero también es loable y gratificante tener hábitos sanos con el medio ambiente y dar el ejemplo. Vamos criatura tu puedes! Pero sino puedes no te angusties, puedes intentarlo en otra ocasión.

Atte: El equipo de desarrollo que genera CO2 programando esto :p

[Volver al menú](#)

Esta interface es lo que el usuario ve cuando acepta un desafío.

3.9. Calendario

SEPTIEMBRE 2023						
Lun	Mar	Mier	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

[Volver al menú](#)

En el calendario, pondremos los desafíos que aparecen en algunos días para que el usuario pueda ver los que ocurrirán.

3.10. Wiki



La página de wiki es donde los usuarios pueden obtener más recursos centrados en el tema de cuidar al medioambiente. Esta página sirve para el aprendizaje con artículos y enlaces a otras plataformas para entender mejor el propio impacto del usuario.