

ROCKET MOTORS

Informe inicial

Propuesta de proyecto



Descripción:

Rocket Motors será una completa web para ayudar a cada ciudadano de a pie sin grandes conocimientos en mecánica y conducción, evitando que talleres o personal cualificado saque provecho de ellos, permitiendo que de una forma rápida pueda analizar qué le ocurre a su vehículo, además de facilitar el análisis de un vehículo usado a la hora de compra o dar más datos de fiabilidad al buscar coche nuevo.

Con una sencilla interfaz, introducirá su modelo de coche, su cilindrada y combustible; a continuación, le aparecerán los fallos más comunes de esas unidades, con su respectiva consecuencia y su solución. En caso de no encontrarlo, su error o fallo se buscará en modelos similares, con motor similar o del mismo grupo de fabricantes; además, cada coche tendrá su índice de fiabilidad gracias a los datos que proporcionen los usuarios, para que así las personas que busquen coche nuevo o de segunda mano, sepa que puede esperar de él.

Esto se conseguirá a partir de una base de datos ordenada según combustible-cilindrada-grupo-fabricante-modelo-año y respectivos errores, tanto mecánico como dinámicos, -geometrías, setup de suspensión, neumáticos...-. Esta base de datos, también se irá completando a partir de los datos que los nuevos usuarios vayan proporcionando.

Para motivar a los usuarios a participar en la comunidad, tendremos tratos con ciertas empresas de automoción o talleres expertos, promocionándoles y recomendándoles, obtendremos descuentos y cupones para esos usuarios participativos.

Viabilidad:

Es un proyecto para el que no se necesita un gran gasto inicial, ni destinado a material, ni tampoco destinado a personal, así que respecto al tema económico será sencillo, obteniendo beneficios directos de la publicidad y de posibles donaciones de los usuarios. Tampoco serán necesarios muchos conocimientos ni tampoco demasiado tiempo.

Plan de trabajo:

El levantamiento de requisitos es el primer paso para la creación de la aplicación. En general, a partir de la base inicial de nuestro proyecto y de las necesidades de los usuarios que usarán nuestros servicios, estableceremos y desarrollaremos los requisitos. Tras su análisis, procederemos a su registro, realizando la documentación de los requisitos con casos de uso, y lenguaje natural, entre otras formas. En esta etapa se definirá la infraestructura necesaria para el desarrollo, la prueba y la homologación de la aplicación.

Respecto a la estrategia de gestión, usaremos un alcance cerrado, haciendo nuestro servicio funcional para los usuarios públicos cuando esté completado al 100%, estando sujeto, por supuesto a actualizaciones, ya que los mantenimientos y mejoras son fundamentales para la evolución y buen funcionamiento de un sistema, es por ello por lo que la existencia de una documentación es fundamental para ayudar en futuros ajustes del software, siendo precisa y suficiente, además de organizada según las diferentes tareas que hemos seleccionado.

Proceso de desarrollo:

Para el desarrollo vamos a utilizar el modelo de prototipado en la que la versión inicial del software que se utiliza para informarse más del problema y sus posibles soluciones. Es un diseño rápido centrado en los aspectos visibles para el cliente.

Un prototipo se puede usar de varias maneras en un proceso de desarrollo de software: el prototipo estará disponible de forma rápida, permitiendo la validación de requisitos, explorar soluciones de diseño y ejecutar las pruebas correspondientes.

Software y Hardware:

Teniendo en cuenta que necesitamos una aplicación capaz de gestionar datos mediante una interfaz necesitaremos una base de datos y una herramienta para el fácil uso del usuario. Para esta base de datos utilizaremos los programas datamodeler y sqldeveloper, para la aplicación utilizaremos IDEs como Eclipse y para la web utilizaremos Angular.

Respecto al hardware, únicamente necesitaremos nuestros ordenadores personales.