

Propuestas de Hackathon – Grupo 6 (EV)

Diseño y Pruebas II

1. Representación estudiantil de ETSII + Permuta de grupos (DEL5)

DEL5 es una aplicación destinada al uso con fines educativos. Las organizaciones de representación estudiantil tienen muchos asuntos que gestionar en cortos periodos de tiempo. Estas actividades son, por ejemplo: quejas sobre el profesorado, problemas con infraestructuras, manejo de las diferentes asociaciones de la escuela, control de inventario de salas comunes, permutas de alumnos de un grupo a otro...

(Nivel C) Respecto al **sistema de quejas**, un usuario se podría registrar como delegado de centro o como colaborador y emitir una queja formal propuesta por un usuario registrado como alumno (o un grupo en su caso) a un profesor o a algún asunto en general, como por ejemplo un tema de infraestructuras.

Otra serie de elementos a considerar para este nivel

- Comunicación entre actores del sistema.
- Dashboard referente a quejas.

(Nivel B) En cuanto al **manejo de las diferentes asociaciones**, un usuario puede registrarse como asociación y ser administradas por un delegado de centro. Una asociación puede crear eventos, talleres o charlas.

Otra serie de elementos a considerar para este nivel

- Buscador de quejas por alumnos/profesor/asignatura
- Buscador de eventos

(Nivel A) El **control de salas comunes** y la administración del **inventario de materiales**, tarea que sería llevada a cabo por un delegado o un colaborador.

Las **permutas** entre alumnos consisten en que un usuario registrado como alumno, crea una solicitud de cambio de grupo. Otro usuario alumno, tiene acceso a una lista con todas las solicitudes y acepta o no, una de ellas. En ese momento se produce un intercambio de grupo entre ambos usuarios.

Todas estas actividades son administradas por el delegado nato, que hace su papel de administrador de la aplicación.

2. Cuidado, voluntariado y adopción de mascotas (PET5)

PET5 es una aplicación que engloba tanto servicio de veterinaria, como de adopción de mascotas y voluntariado en refugios o protectoras de animales.

(Nivel C) En cuanto al **voluntariado**, al acceder a la aplicación, el usuario puede registrarse como refugio, ofreciendo a su vez el horario en el que se necesita ayuda en el mismo y, otro usuario, puede a su vez registrarse como voluntario y a raíz de un buscador que filtra por su horario, encontrar el refugio más afín a su tiempo libre. El sistema dispondrá de un buscador que permitirá ver, por area, que zona esta mas aproximada al voluntario.

(Nivel B) En el caso de la **adopción de animales**, el usuario podría registrarse como dueño, y después, registrar una mascota y ponerla en adopción. Por otro lado, el usuario que desee adoptar una mascota podrá registrarse como dueño y encontrar una lista de todas las mascotas, en donde podrá enviar al dueño de la mascota que se desee adoptar, una solicitud de adopción. En el caso de que sea aceptada, se realizaría un “intercambio” de mascotas. El sistema dispondrá de un dashboard que permitirá ver el porcentaje de animales adoptados.

(Nivel A) Respecto al **cuidado de mascotas**, al acceder a la aplicación puedes registrarte como dueño, y después, registrar una mascota, y solicitar una cita con el veterinario más adecuado según tus intereses. El usuario registrado como veterinario, podrá aceptar las solicitudes de las mascotas que desee. Los actores podrán intercambiar mensajes entre ellos para realizar las correspondientes citas o comunicaciones necesarias.

Existen también los patrocinadores que financian las protectoras de animales.

Tecnologías que querríamos aprender (A+)

- ✚ Api Rest Spring MVC
- ✚ Google Calendar
- ✚ Java Mail API
- ✚ PDF Libraries
- ✚ Google Maps