

imNoob - VISIÓN

1. INTRODUCCIÓN

La mayoría de nosotros, más tarde o más temprano, nos hemos encontrado en un centro educativo nuevo, sin conocer a nadie, perdidos, sin saber ni siquiera donde ir. De hecho, este contexto también es aplicable al ámbito laboral. Los nervios ante un nuevo lugar que va a formar parte de nuestra vida cotidiana. Obviamente, estas situaciones son inevitables pero esto no implica que no podamos aportar nuestro granito de arena. Para ello, pretendemos crear una aplicación dirigida principalmente a centros universitarios con el objetivo de fomentar la integración de los alumnos de nuevo ingreso.

Nuestro sistema se basa principalmente en la asignación de un mentor a los estudiantes “noobs”, es decir, de nuevo ingreso. Este mentor, puesto que será un estudiante con cierta antigüedad en el centro y estará familiarizado con todo lo que engloba al mismo, se convertirá en el punto de referencia para su alumno asignado, resolviendo todas las dudas que le vayan surgiendo o incluso apoyándolo en ciertas materias o trámites académicos. Además, con el objetivo de garantizar que esta interacción se produzca de la forma esperada, se recompensará al mentor con ECTS variables, según una valoración final donde se considerarán aspectos como su grado de implicación, el apoyo mostrado o su predisposición a ayudar.

2. EL PROBLEMA

Tal como hemos explicado anteriormente, nos encontramos ante un problema recurrente en nuestra sociedad actual, no solo en el ámbito educativo. No obstante, nuestro proyecto va dirigido, al menos de momento, para esos nuevos alumnos que tienen que afrontar solos la difícil adaptación a un nuevo contexto, a la universidad. Un nuevo sitio, nerviosos e inquietos, sin conocer nada ni a nadie. ¿Dónde se encuentra cada una de las aulas en las que tenemos clase? ¿De hecho, hay clase?. No conocen cuál es el método de evaluación de cada asignatura ni el objetivo de las mismas. Todo esto en un estado de exaltación ante las nuevas asignaturas a las que se enfrenta, las cuales tratan temas que jamás habían visto. Estas son solo algunas de las preguntas que nos surgen en esos momentos.

Pese a todas estas cuestiones, uno de los principales miedos del ser humano, sea el contexto que sea, es la soledad. Y en el caso concreto que tratamos es el problema principal. Los alumnos de nuevo ingreso empiezan este camino universitario solos, sin conocer a alguien con el mismo objetivo, en muchos casos con dificultades para establecer relaciones sociales. Todos estos problemas pueden influir considerablemente en el rendimiento académico. Alumnos poco motivados, que, además, ante alguna duda no pueden recurrir a nadie. Además, estudiar en grupos siempre nos puede aportar más conocimientos, puesto que cada alumno puede compartir lo que sabe, solucionar alguna cuestión que otro tenga.

Por otro lado, las consecuencias de estos problemas no solo afecta al rendimiento de los propios alumnos, sino también al de la secretaría de los centros universitarios en cuestión, ya que pretendemos integrar nuestra aplicación con diferentes sistemas de la Universidad con la finalidad de facilitar los trámites a realizar.

3. PARTES INTERESADAS

1. **Alumnos de nuevo ingreso.** El interés de estos reside en crear nuevas relaciones y facilitar su integración en el centro, mejorando paralelamente sus resultados académicos. No tendrían ninguna responsabilidad, más allá de valorar como es la atención que están recibiendo por parte del mentor, para, de esta manera, poder tener tan solo a esos mentores realmente implicados y que consigan facilitar la integración de estos.

2. **Alumnos de último año.** Los alumnos que cursan el último curso pueden tener interés en recompensas que ofrezca cada centro específico por el uso de la aplicación, que en principio se trataría de ECTS. Las responsabilidades de estos, para que el programa funcione, se trata de tener disponibilidad y atención a los alumnos novicios, por tal de poderlos solucionar las dudas de manera eficaz.

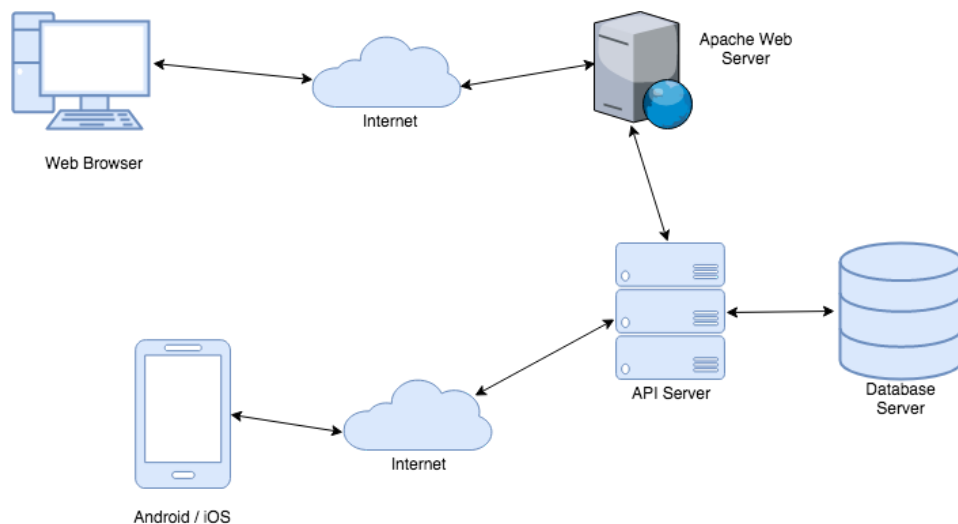
3. **Área de Gestión Académica.** El interés de este departamento universitario se encuentra en el hecho que no se verían tan colapsados con ciertas preguntas básicas sobre la gestión académica, las cuales, alumnos con cierta experiencia podrían solucionar sin grandes dificultades. Su única responsabilidad en cuanto al sistema es poder informar de manera eficiente a los mentores para que estos puedan transmitir lo aprendido respecto a ciertos trámites académicos.

4. **Decanato.** El decano, al tener una gran responsabilidad sobre la universidad, por el hecho de presidirla, tendrá un gran interés en este sistema, puesto que si funciona tal y como se espera, éste realmente será de gran ayuda y aumentará el prestigio de su universidad. No tiene ninguna responsabilidad directa sobre el sistema a implementar.

4. EL PRODUCTO

4.1. Perspectiva del producto

Nuestro producto será una app para dispositivos móviles y también una aplicación web que se encargará de dar soporte en lo que se refiere a la integración de los nuevos estudiantes a un centro educativo en concreto, así como otras funcionalidades como por ejemplo, la localización de edificios, chats entre usuarios y hasta sistemas de puntuación para los mentores que son los encargados de hacer las tutorías.



4.2. Descripción del producto

- **Localización.** Localización de edificios y/o instalaciones del centro educativo.
- **Aulas libres.** Consultar las clases que están libres en una hora determinada.
- **Opinar.** Contactar con otros “noobs” y dar feedback sobre los mentores asociados, con el objetivo de conseguir un mejor funcionamiento de nuestro sistema.
- **Puntuar.** Posibilidad de puntuar mentores de manera continua.
- **Citar.** Posibilidad de concertar una cita con el mentor asociado con el objetivo de resolver dudas y/o pedir consejos relacionados con la integración del “noob” dentro del centro.

- **Conversar:** Posibilidad de conversar con el mentor para resolver alguna duda que se pueda solventar de forma rápida sin necesidad de concertar una cita.
- **Informar sobre servicios.** Informar de manera objetiva de los mejores lugares donde poder comprar. Estos lugares serán el bar de la facultad, los mejores restaurantes cercanos u otros lugares de interés así como las mejores copisterías o papelerías.
- **Informar sobre aspectos de la universidad.** Informar sobre diferentes aspectos de la universidad como las aulas de la facultad reservadas para poder ir a estudiar.
- **Integración con sistemas de la universidad.** Realizar los diferentes trámites relacionados con la secretaría del centro. Principalmente, con el sistema de matrícula o de reservas de salas de estudio, en los casos que el centro conste de los mismos.

4.3. Suposiciones de funcionamiento

Requisitos de compatibilidad para versión móvil

- **Conectividad a Internet:** El usuario deberá tener una conexión a Internet estable y fiable para el acceso a Internet mientras esté utilizando la versión móvil de nuestro producto, ya sea mediante Wi-Fi o un plan de datos móviles.
- **Cobertura mínima.** Es necesario que el usuario tenga buena cobertura en su dispositivo para realizar algunas funcionalidades de nuestra aplicación móvil.
- **Sistema operativo compatible.** El dispositivo usado por el usuario deberá disponer de un sistema operativo compatible con nuestro sistema. Nuestra aplicación móvil es compatible con:
 - Android 2.3.3 o posterior
 - iOS 7 o superior

→ Windows 8.1 o posterior

Requisitos de compatibilidad para versión web

- **Conectividad a Internet:** El usuario deberá tener una conexión a Internet estable y fiable para el acceso a Internet mediante Wi-Fi mientras esté utilizando la versión web de nuestro producto.
- **Navegador compatible:** Para poder usar nuestro producto desde el ordenador es necesario disponer de la versión más reciente de Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge o Safari.
- **Sistema operativo compatible:** El ordenador usado por el usuario deberá disponer de un sistema operativo compatible con nuestro sistema. Nuestro servicio web es compatible con:
 - Windows 7 o versiones posteriores
 - Mac OS X 10.7 o versiones posteriores
 - Ubuntu 10 o versiones posteriores

4.4. Dependencias sobre otros sistemas

1. **Programa de automatrícula de la universidad.** Se trata del sistema que los alumnos usan para matricularse en cada semestre de la universidad.
2. **Documentación de planes de estudios.** Lugar donde encontramos toda la información de los planes académicos e itinerarios que ofrece cada universidad.
3. **Documentación de asignaturas.** Lugar donde encontraremos toda la información útil referente a las asignaturas. Será necesario conocer los horarios de las asignaturas de la facultad para poder informar de las aulas que hay libres.

4. **Servicio de mapas Google Maps.** Sistema de mapas el cual usaremos por tal de poder indicar de forma precisa usando la localización GPS, donde se encuentra algún lugar de la universidad.
5. **Base de datos de Oracle.** Sistema mediante el cual podemos almacenar los datos de nuestros usuarios de manera persistente.
6. **Servicio de chat.** Será necesario disponer de un servicio de chat en nuestro sistema para permitir la comunicación entre los mentores y sus alumnos asignados.
7. **Servicio de reseñas de Google.** Con la ayuda de este servicio de valoraciones podremos informar a nuestros usuarios de los mejores lugares a los que pueden ir a comprar determinadas cosas.

4.5. Otros requisitos (requisitos no funcionales)

1. **Apariencia.** El producto debe ser atractivo para la gente joven.
2. **Facilidad de uso.** El producto debe ser fácil de usar para cualquier estudiante de la universidad.
3. **Fiabilidad y disponibilidad.** Nuestro sistema ha de estar operativo el máximo tiempo posible.
4. **Aprendizaje.** El producto debe poder ser utilizado por el público medio sin requerir ningún tipo de entrenamiento previo.
5. **Comprensibilidad y pulidez.** El producto debe ser claro y pulido para los usuarios y no debe de mostrar datos internos de la construcción del sistema.
6. **Accesibilidad.** El producto debe adaptarse para que personas con discapacidades puedan usarlo.
7. **Velocidad y latencia.** Cualquier interfaz entre un usuario y el sistema automatizado tendrá un tiempo de respuesta máximo de 2 segundos.

8. **Capacidad.** Ser capaz de gestionar un número de usuarios de la mejor manera.
9. **Mantenimiento.** Los lanzamientos de mantenimiento se realizarán una vez cada 6 meses o en su defecto cuando se encuentre algún tipo de fallo. Se debe garantizar que el lanzamiento de cada nueva versión no hará que las anteriores fallen.
10. **Soporte.** Nuestro sistema tiene que tener un área de atención al cliente siempre que este lo necesite o crea oportuno.
11. **Adaptabilidad.** Nuestro sistema tiene que ser fácilmente adaptable a los sistemas operativos actuales.
12. **Seguridad de acceso.** Solo el propio usuario o su mentor, en caso de ser un usuario “noob”, podrá acceder a su información personal o académica. Debemos garantizar que todos los datos y funcionalidades de nuestro sistema solo serán accesibles por aquellos usuarios que están autorizados a hacerlo.
13. **Privacidad.** Nuestro sistema debe ofrecer a nuestros usuarios una privacidad conveniente en cuanto a datos personales y cumplir con las leyes correspondientes con el manejo de estos.
14. **Personalización e internacionalización.** Dar la opción a los usuarios de poder utilizar la aplicación en diferentes idiomas, ya sea para ofrecerla en otros países o para facilitar su uso a estudiantes extranjeros (en el caso, por ejemplo, de los estudiantes de Erasmus).
15. **Interfaz con sistemas adyacentes.** Nuestro sistema interactúa con otros sistemas, para ello debe adaptarse a sus respectivas actualizaciones o cambios.
16. **Inmunidad.** Es necesario que nuestro sistema sea capaz de defenderse de ataques maliciosos del exterior.
17. **Requisitos de cumplimiento legal.** Nuestro sistema debe cumplir con todos los requisitos legales vigentes.