

Propuesta



Directed by:

- Carlos Lobato
- Pablo Gamarro Lozano
- Julio Mérida Hoyos
- Jesus Martin
- Francisco Jimenez
- Jose Ramón Casero
- Adrian Sevilla

Change Your City

Índice

1. Objetivo y motivación del proyecto	2
2. Descripción de la idea y aplicación	3
3. Enumeración del equipo de trabajo	3
4. Primera idea, punto de vista técnico	4
5. Partes que se van y que no se van a realizar	4

Índice Extra

Propuesta

ChangeYourCity

Objetivo y motivación del proyecto

Nuestro objetivo es crear una plataforma en la que cada usuario podrá aportar ideas para mejorar la ciudad en la que residen, tanto nuevos proyectos a añadir como desperfectos que arreglar. Para ver qué proyectos necesitan más atención o tendrán mas repercusión, los usuarios podrán apoyarlo con sus firmas.

“Nuestro objetivo es crear una plataforma de firmas online donde cada usuario pueda publicar propuestas al igual que firmar otras. Las propuestas serán de dos tipos: Las propuestas han de ser visualmente atractivas añadiendo fotografías de la misma, además de añadir una descripción detallada del lugar y el tipo de desperfecto. Posteriormente, una vez captadas el número de firmas necesarias, que se impondrán mediante una relación entre usuarios de la ciudad y habitantes de ella para intentar alcanzar una mayoría considerable, tras esto la idea con las firmas serían traspasadas al ayuntamiento correspondiente, reflejando en la aplicación el estado en el que se encuentra dicha solicitud.” ESTO ESTA MAL

La motivación del proyecto viene enlazada al hecho de que actualmente contamos con numerosos desperfectos en nuestra ciudad, y por ello nos gustaría que se mejorase el proceso en que dichos defectos son notificados a los encargados de solventarlos, otro de los factores por los que realizamos la aplicación. Dicho proceso en que una propuesta es procesada por el ayuntamiento y/o demás instituciones es muy lento y poco eficaz, esto desemboca en que los habitantes acaben por no realizar ningún trámite y queden perjudicados por los desperfectos en las calles y edificios públicos de sus ciudades.

Nosotros nos proponemos solucionar esta situación actuando como intermediarios entre ambas partes, haciendo posible una comunicación sencilla y visual. Reunimos las peticiones de los habitantes evitando las repeticiones entre ellas para facilitar en gran medida la labor del ayuntamiento para actuar conforme a las peticiones y mantener un pueblo seguro a la par que bonito, proliferando la evolución rápida de las distintas comunidades y haciendo oír al pueblo.

Descripción de la idea y aplicación

Versión: 2.0

ChangeYourCity consiste en una aplicación web enfocada a la mejora y mantenimiento de las ciudades. Para ello tendrá dos apartados distintos, los desperfectos que pueda tener la ciudad y las propuestas para mejorarla, descritos a continuación.

En el primer apartado los usuarios podrán subir fotos acompañadas de una breve descripción para señalar distintos problemas, a la vez que apoyar la causa de otros usuarios dentro de su propia ciudad, para evitar un uso fraudulento de la aplicación y apoyar causas indebidas.

El segundo apartado corresponderá a servicios públicos necesarios en un futuro cercano, así lo son zonas públicas como parques, baños, etc. Para este apartado, dado el costoso proceso que correspondería a ello, se deberá obtener un porcentaje bastante mayor de firmas que en el caso de arreglo de desperfectos.

En ambas partes los usuarios pueden apoyar cada desperfecto/propuesta estableciéndose un ranking por mayor número de firmas y/o porcentaje hasta completar su meta y ser enviados al organismo correspondiente. Asimismo, se dispondrá de un sistema de verificación de desperfectos/propuestas; llevados a cabo por usuarios voluntarios que comprobarán la veracidad de los daños (en caso que esto se diese la aportación sería eliminada y el usuario sería advertido que el uso fraudulento de la aplicación podría derivar en la cancelación de su cuenta), evitaremos las propuestas repetidas, estado del trámite (propuesta enviada a la organización, propuesta aceptada/denegada, obra en proceso/terminada, etc.).

Enumeración del equipo de trabajo

- ❖ José Ramón Casero Fuentes
- ❖ Jesús Martín Ruiz
- ❖ Francisco Jimenez Aguilera
- ❖ Pablo Gamarro Lozano
- ❖ Carlos Lobato Padilla
- ❖ Julio Mérida Hoyos
- ❖ Adrián Sevilla Arrabal

La organización del trabajo será la división de tareas a subgrupos del equipo, para evitar debates innecesarios al realizar el trabajo entre demasiadas personas. Nos disponemos a tratar todas las tecnologías todos los miembros del grupo, dado que queremos aprenderlas y esto también facilitará el diseño y la corrección de errores, por lo que en principio no hay un establecimiento de roles. Simplemente dividiremos las tareas y una vez acabadas intercambiaremos los borradores para corregir posibles errores, expresiones mal escritas o que podrían derivar en malentendimiento. Este método de división de tareas es debido a que ninguno

controlamos bastante de alguna tecnología prácticamente tenemos todos el mismo conocimiento y de esta manera compartiremos información y revisamos todo de manera en que estemos de acuerdo.

Utilizaremos la metodología ágil de gestión de proyectos Scrum. Se realizará como mínimo una reunión por semana, aunque en principio la idea es quedar dos o tres días por semana, donde se establecerán las tareas y se les serán asignadas a subgrupos en función de disponibilidad de horarios y conocimientos.

Primera idea desde el punto de vista técnico de cómo abordar el problema

Usaremos HTML5 para el frontend y la complementaremos con CSS3 para darle un toque más simpático y agradable a la vista que anime a los usuarios a pasar más tiempo en la aplicación, leyendo y proponiendo. Además, para darle algunos toques como *responsive design* utilizaremos JavaScript. Para el backend nos serviremos de un lenguaje con el que ya estamos familiarizados, Java, para ello utilizaremos el framework Spring.

Para guiarnos, repartir el trabajo y tener en cuenta las dependencias de las tareas a realizar utilizaremos el software Gantt.

MagicDraw para hacer el modelado de casos de uso y así estudiar los posibles escenarios que se den cuando un usuario quiere hacer uso de la aplicación y en el modelado de la base de datos.

Partes que se van y que no se van a realizar en la asignatura

En la asignatura desarrollaremos la idea base, una aplicación web donde se muestren los desperfectos que pueda tener la ciudad y las propuestas para mejorarla, con la posibilidad de firmar cada una. Desarrollaremos la creación de propuestas y publicación de desperfectos de modo que se incluya una descripción, ubicación y fotografías.

Fuera de la asignatura o en caso de que terminemos antes de lo previsto tenemos planteado implementar:

- ❖ Un sistema de eliminación de desperfectos/propuestas repetidas.
- ❖ Un sistema de verificación de desperfectos/propuestas, con el fin de que sean situaciones reales y serias.

- ❖ Dirigir propuestas a entidades públicas, tales como universidades, hospitales, etc. Cada una tendría un espacio propio donde estarían todas recogidas.