

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, mediante un sistema de propuestas, 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. Esta repercusión de apoyo o no hará que cada ayuntamiento tome las medidas necesarias para ponerlo en marcha o para proponerlo obviamente más centrado en proyectos ya que la parte de desperfectos es algo que los ayuntamientos necesitan también para poder realizar su trabajo con más rapidez y facilidad.

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, además de poder hacer que la voz del pueblo se haga notar y que se escuchen sus propuestas (proyectos), 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.

Hacer que los ciudadanos se sientan escuchados y participes de la mejora de sus municipios es algo muy beneficioso para ambas partes. Además de que quizás muchas de las propuestas que puedan dar sean de gran beneficio para sus ayuntamientos

Descripción de la idea y aplicación

ChangeYourCity consiste en una aplicación web enfocada a la mejora y mantenimiento de las ciudades. Para ello se utilizarán un sistema de propuestas que serán como anuncios las cuales tendrán dos apartados distintos, los desperfectos que pueda tener la ciudad y los proyectos 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 el cual deberían arreglarse lo más cercano al tiempo del aviso obviamente todo en cuestión del desperfecto.

En ambas partes los usuarios pueden apoyar cada 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 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, añadiremos el estado del trámite (propuesta enviada a la organización, propuesta aceptada/denegada, obra en proceso/terminada, etc.), otra idea sería añadir un apartado con los desperfectos arreglados además de una serie de especificaciones del mismo (tiempo tardado, efectividad del arreglo) y otro con los proyectos que están en ejecución y cómo va este proceso.

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

Versión: 2.0

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.