

LapWork

Estudiantes:

Mireia Colomer
Oriol Grao
Yuliya Kobruseva

Curso: DAW2M**Profesores:**

Daniel Moreno
Maria del Mar Fontana
Juan Pablo Fuentes
Cristian Catalan

Fecha: mayo 2019

Índice

1. Proyecto LapWork	2
1.1 Integrantes del grupo	2
1.2 Descripción del proyecto	2
1.3 Objetivos	3
1.4 Objetivos ampliados	3
1.5 Funcionalidades del proyecto	3
1.6 Tecnologías del proyecto	4
2. Plan Comercial	6
2.1 Estudio de mercado	6
2.2 Oportunidades de negocio	7
2.3 Demanda del proyecto	8
2.4 Requerimientos técnicos del Proyecto	9
2.5 Subvenciones y ayudas	9
2.5.1 Subvenciones para el desarrollo de su Tienda Virtual, Web o App	9
2.5.2 Ayudas a emprendedores en Cataluña	10
2.6 Obligaciones	11
2.6.1 Obligaciones Laborales	11
2.6.2 Obligaciones fiscales	11
2.6.3 Prevención de los riesgos	12
3. Análisis	13
3.1 Introducción	13
3.2 Diagrama de clases	13
3.3 Diagrama de clases del uso	14
3.3.1 Actores	14
3.3.2 Casos del uso	15
4. Diseño	18
4.1 Diseño de wireframe de baja calidad	18
4.2 Definición de BBDD	22
5. Motivaciones Personales	25
Glosario	27

1. Proyecto LapWork

1.1 Integrantes del grupo

Este grupo está formado por tres estudiantes de segundo del CFGS de Desarrollo de Aplicaciones Web.

Yuliya Kobruseva:

Licenciada en Finanzas y Crédito en la Universidad Internacional "MITSO" de Bielorrusia. Durante unos años estuve trabajando en el sector Administrativo y Comercial. Los cambios en la vida personal le dieron una oportunidad de aprender y cambiar el rumbo profesional. Elegí el mundo de informática, en concreto, el desarrollo de aplicaciones web. Estoy apasionada por lenguaje de programación Java, pero una parte de mi tiempo libre lo dedico a relajarme: escuchar música, ver series y películas, viajar y aprender cosas nuevas.

Mireia Colomer:

Graduada en un CFGM en Sistemas Microinformáticos y Redes y actualmente cursando CFGS en Desenvolvimiento de Aplicaciones Web. Cautivada por el diseño de interfaces y el diseño gráfico. Gran parte de mis aficiones forman parte del mundo del diseño, pero cuando no me encuentro inmersa en este mundo, me dedico a estudiar idiomas y a realizar actividades deportivas. Tengo experiencia de mis respectivas prácticas en empresas tecnológicas (350h).

Oriol Grao:

Graduado en un CFGM de Telecomunicaciones. Tengo experiencia en el sector de Electromecánica, Redes y Sistemas, actualmente estoy aprendiendo programación en el lenguaje de Java y PHP. Una vez acabe este curso tengo intención de seguir estudiando el CFGS de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, y más adelante me visualizo haciendo la carrera de programación o alguna de esas ramas como Robotica, Domotica o alguna variable como estas.

1.2 Descripción del proyecto

El proyecto que se expone en esta memoria trata sobre el desarrollo de una aplicación web para la creación de proyectos personales con otras personas que tienen los conocimientos necesarios para tu proyecto, sin necesidad de fundar una empresa.

Este proyecto está enfocado a todas aquellas personas que tienen una aspiración en mente o tienen unas habilidades concretas, que se podrían poner en común con su nuevo equipo.

Nuestro producto ofrece la posibilidad de crear proyectos de distintos tipos, los temas iniciales serán programación web, programación multiplataforma, publicaciones literarias (como cómics, novelas, libros, periódicos), se añadirán otros tipos de temas a medida que vayan surgiendo nuevas necesidades. Uno de los puntos fuertes de este proyecto es que proveerá conocer a gente de tu entorno, que junto a ti tienen experiencia en tus mismos campos, podrán compartir opiniones y adquirir nuevos conocimientos.

1.3 Objetivos

- Proporcionar una aplicación Web accesible para todos, accesible desde cualquier navegador ya sea libre o propietario sin necesidad de contratación.
- Interfaz gráfica intuitiva para el usuario.
- Registro de usuarios con perfil propio.
- Registro y seguimiento de uno o varios proyectos.
- Buscador con filtrado por tags específicos, tipo de proyecto o fecha.
- Valoración y ranking de los usuarios.
- Mensajería asíncrona entre usuarios..
- Muro de mensajes en la página de proyecto.
- Control del estado del proyecto durante su duración...

1.4 Objetivos ampliados

- Control del avance de los miembros y proyecto.
- Comunicación sincrónica entre usuarios mediante chat.
- Identificación a través de los proveedores Facebook y Google.
- Permitir añadir proyectos favoritos y seguimiento de estos.
- Multiidioma.
- Administración de tareas y organización del proyecto.

1.5 Funcionalidades del proyecto

- Gestionar la información de los diferentes proyectos. El usuario tendrá la posibilidad de modificar los datos del proyecto, gestionar las inscripciones de los candidatos o borrar el proyecto.

- Gestión personalizada de perfil propio. El usuario tendrá la posibilidad de modificar datos de su perfil o borrarlo.
- Comunicación entre miembros. Todos los usuario podrán comunicarse entre ellos mediante un correo interno, pero además tendrán el medio de comunicación dentro de un proyecto.
- Valoración de los miembros y proyectos. Los usuarios podrán valorar proyectos en curso y finalizados mediante sistema de estrellas y corazones y, también, valorar a los miembros de grupo al finalizar proyecto.

1.6 Tecnologías del proyecto

Para llevar a cabo este proyecto tenemos en mente utilizar las siguientes tecnologías:

Frontend: son todas aquellas tecnologías que se ejecutan en el lado del cliente, es decir, todas aquellas tecnologías que se muestran en el navegador web.

JS - JavaScript	
	Es un lenguaje de programación interpretado y orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.
CSS - Cascading Style Sheets	
	Es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.
HTML - Hyper Text Markup Language	
	Es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet

Backend: es la parte del desarrollo web que se encarga de que toda la lógica de una página web funcione.

PHP - Hypertext Preprocessor	
	Conectarse a la base de datos y devolver las respuestas de las peticiones del frontend.
SQL - Structured Query Language	
	Administrar sistemas de gestión de bases de datos relacionales, pero la variación que usaremos es MySQL.

2. Plan Comercial

2.1 Estudio de mercado

Al investigar nuestro sector de mercado, hemos encontrado que no tenemos competencia directa. Nosotros ofrecemos el servicio de poner en contacto a personas que les faltan componentes de otros ámbitos para poder completar su proyecto ideal y les ofrecemos herramientas para que los puedan administrarlos.

Algunas empresas y páginas web, tienen temáticas parecidas, por ejemplo:

Monday

Una plataforma simple y poderosa de colaboración que facilita la colaboración y la visibilidad de los proyectos de la empresa. Permite llevar el seguimiento y control de los proyectos y demás asuntos pendientes en una sola plataforma y en tiempo real. Facilita la colaboración entre todos los involucrados en los proyectos de empresa.

Monday.com se destaca porque es fácil de usar, crea un lenguaje visual y es la única herramienta que te permite gestionar todo: proyectos, tareas, personas, campañas publicitarias, seguimiento de errores, CRM, proyectos de clientes, producción de video, etc. Probablemente haya cientos de maneras diferentes de usarlo y hay equipos que lo usan para prácticamente todo: desde maestros que planifican sus clases hasta ingenieros que construyen aviones.

Wrike

El producto principal de Wrike (también llamado Wrike) es una herramienta online de gestión de proyectos y colaboración. Permite que sus usuarios ajusten sus planes de proyectos, prioricen tareas, estén al tanto de la planificación y colaboren online con sus compañeros de equipo. El objetivo principal de Wrike es ordenar el proceso de trabajo y permitir que las empresas prioricen las tareas más importantes.

Workaway

Servicio de hospitalidad internacional que ofrece la posibilidad de viajar, conocer y convivir con otras personas en distintos países del mundo, con la peculiaridad de trabajar a cambio de comida y alojamiento

La gente se ofrece como voluntario para hacer los trabajos que ofrezcan los anfitriones, normalmente de 4 ó 5 horas al día, a cambio de comida y alojamiento.

Las ayudas solicitadas pueden ser muy variopintas: desde cuidar niños y casas, hasta podar árboles de bambú o enseñar informática.

Fiverr

Online marketplace que permite a los usuarios comprar y vender productos o servicios como grabación de voz en formato mp3 o una traducción de un idioma a otro o tener 500 nuevos seguidores en Twitter por un precio de \$ 5. No hay necesidad de negociar precios o preocuparse demasiado acerca de la contratación de la persona adecuada para un puesto de trabajo, ya que hay muchas opciones y recursos para diversas tareas tales como logotipos de diseño gráfico y más.

CONCLUSIÓN:

Como podemos ver, ninguno de estos sitios web ofrece exactamente el mismo producto que LapWork. Sin embargo, es imprescindible analizar la realidad de este nuevo producto. Por este motivo hemos decidido realizar el análisis DAFO de este proyecto. A continuación podréis ver el resultado.



Figura 1 - DAFO

2.2 Oportunidades de negocio

Para poder obtener alguna financiación para este proyecto hemos pensado en ofrecer a usuarios algunas opciones de pago. Entre ellos:

- Destacar tu proyecto en la búsqueda de proyectos.
- Inter Recruitment: Ayudar a proyectos a encontrar la gente que les falta.

Nuestra idea principal, en caso de que el proyecto tendrá interés público, es crear un negocio. Para nosotros la idea de emprender un negocio parecía solo ser posible para personas con importante capital, pero la invención de las nuevas tecnologías ha permitido que cualquier persona pueda hacer realidad sus sueños a través de las startups.

Las Startups se caracterizan por ser compañías jóvenes que tienen dos opciones: evolucionar y convertirse en empresas exitosas o cerrar las puertas.

Además, a diferencia de una Pyme, una startup se caracteriza por ser un negocio escalable y crecer de una forma mucho más rápida y eficiente. Es un punto muy importante porque existen muchos ejemplos de startups que nacen sin un modelo de negocio y que incluso son vendidas antes de encontrar uno.

Actualmente existen en España un total de 250 incubadoras que prestan ayuda en forma de espacios y servicios para crear y desarrollar una startup. Muchas de ellas ofrecen interesantes programas de desarrollo, otras se limitan a ofrecer un espacio de trabajo en buenas condiciones económicas. La mayoría están impulsadas por Ayuntamientos, Comunidades Autónomas y agrupaciones de desarrollo, que en ocasiones ayudan a canalizar determinadas subvenciones.

Existen muchas opciones de conseguir ayudas para crear una startup. La clave radica en contar con un buen plan de negocio, preparar un excelente pitch y saber invertir el tiempo necesario en llamar al mayor número de puertas posible.

2.3 Demanda del proyecto

Nos encontramos ante la posibilidad de entrar en un mercado en el que actualmente no hay competidores. A día de hoy, hay una gran demanda de jóvenes emprendedores con la necesidad de crear sus propios proyectos personales pero estos se encuentran ante la dificultad de publicitarse y encontrar gente interesada en ayudarles ya que no existen paginas parecidas.

Tenemos ante nosotros la oportunidad de crear un nuevo mercado y establecernos como los pioneros de una idea que puede mover a mucha gente.

2.4 Requerimientos técnicos del Proyecto

Una de las ventajas de este proyecto son los pocos requerimientos técnicos que necesita. Todo pasa por conseguir una conexión a un Servidor, que en un futuro nos gustaría que fuera a la nube.

Un servidor en la nube de accesibilidad desde cualquier sitio, ya que no habrá la necesidad de montar un servidor en local.

A parte de eso necesitará cinco equipos informáticos divididos en dos equipos de dos personas, uno frontend y uno backend. Además tendremos un **"Project Leader"** que tendrá conocimiento de ambos equipos, se encargará de organizar el trabajo y sabrá solucionar problemas personales y técnicos.

2.5 Subvenciones y ayudas

La falta de financiación es una traba importante para desarrollar proyectos. Así que hemos decidido recopilar las mejores ayudas y subvenciones relacionados con este proyecto.

2.5.1 Subvenciones para el desarrollo de su Tienda Virtual, Web o App

Objetivo de la Subvención:

Facilitar ayudas para la implantación de soluciones y servicios tecnológicos de comercio electrónico, que contribuyan a la comercialización de los productos y servicios del beneficiario a través de Internet. Es decir para la realización de Tienda virtuales, App móvil de la tienda, Web Corporativa, Blog, etc.

Requisitos de la Subvención:

- No tener más de 250 empleados
- No facturar más de 50 millones de €
- No ser empresa participada pública
- Que su domicilio sea en alguna de estas comunidades: Andalucía, Aragón, Asturias, Castilla-La Mancha, Ceuta, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, Islas Canarias, Melilla, Murcia y Navarra, Cataluña..
- Haber sido constituida con antelación a la publicación de las presentes bases.

Tipo de ayuda:

- Red.es subvencionará el 80% del total de los gastos subvencionables del proyecto de implantación de soluciones y servicios tecnológicos de comercio electrónico definido atendiendo los requisitos de la base octava (impuestos indirectos excluidos), hasta un máximo de 10.000 € por beneficiario.
- La ayuda irá dirigida a financiar gastos de contratación de soluciones y servicios tecnológicos directamente vinculados al proyecto de implantación e imprescindibles para su desarrollo.

2.5.2 Ayudas a emprendedores en Cataluña

Ayudas económicas destinadas al fomento del empleo en el marco del Programa PICE.

Ayudas a emprendedores

Destinatarios : Jóvenes emprendedores que se den de alta en el IAE y el RETA

Cuantía máxima de la subvención: 1.800 euros

Organismo responsable: Cámara de España

Programa de Garantía Juvenil

Beneficiarios: jóvenes acogidos al Programa de Garantía Juvenil que se den de alta como trabajadores autónomos.

Cuantía de la subvención: 9.080,40 euros por la permanencia durante 12 meses ininterrumpidos de alta en el régimen especial de la seguridad social de las personas trabajadoras autónomas.

Organismo responsable: Generalitat de Catalunya

Programa de ayudas para autónomos de Barcelona

Beneficiarios: Trabajadores autónomos (empresarios individuales) y nuevas personas socias de cooperativas de trabajo asociado empadronadas en Barcelona.

Organismo que convoca: Barcelona Activa, Ayuntamiento de Barcelona

Conceptos subvencionables:

- Cuotas de la Seguridad Social
- Impuestos derivados del inicio de la actividad económica y primer establecimiento
- Gastos de gestoría y asesoría
- Alquiler de locales o despachos ligados fiscalmente a la actividad

Cuantía de la subvención:

- 3.600 € para autónomos de 31 a 39 años

- 4.000 € en caso de tener una edad igual o inferior a 30 años o igual o superior a 40

2.6 Obligaciones

2.6.1 Obligaciones Laborales

Como empresa tenemos obligaciones que en caso de ignorar pueden con llevarnos a problemas con la Justicia, dentro del sector en el que trabajaremos hemos seleccionado aquello estricto para el correcto funcionamiento del negocio:

- Contrato para la Transmisión de datos personales
- Revisión de la legislación actual en el control de datos personales y de las transacciones ejecutadas dentro de la página web.

2.6.2 Obligaciones fiscales

Hemos añadido todos los pasos para la creación de una empresa desde la hipótesis de que nos hiciéramos autónomos, adjuntando todo aquello que pagaremos al estado como negocio:

- Darse de alta en la **Impuesto de Actividades Económicas (IAE)**.
- Darse de alta en el **Régimen Especial de la Seguridad Social**.
- Darse de alta en **Hacienda de España**.

Pagaremos los siguientes impuestos:

- Retención del **IRPF**(Anual)
- El **IVA** (Trimestral).
- Liquidación de la retención de las nóminas
- Declarar su retención de alquiler del local. En caso de préstamo, retenciones del 20% de los intereses de la financiación.
- Resumen del IVA anual
- Declaración de la renta.
- Resumen de las retenciones de todo el año del alquiler
- Resumen retenciones de todo el año
- Retenciones correspondientes al contrato de alquiler
- Informar sobre operaciones con empresas extranjeras de forma anual.

Además habrá otros trámites que tendremos que efectuar para la total legalidad de nuestro negocio:

- Conservar todas las facturas
- Libros de contabilidad

- Certificado de retenciones
- Información del negocio

2.6.3 Prevención de los riesgos

En el negocio pueden haber causas que producen accidentes laborales, en nuestro caso hemos encontrado estos riesgos que tendremos que tener en cuenta:

- Real decreto de usuarios de pantallas de visualización de datos: Caso pantallas defectuosas con mal color.
- Riesgos ergonómicos: comodidad empleado.
- Riesgos eléctricos: el caso de mal comportamiento componentes ordenadores.
- Riesgos psicosociales: Efecto burnout.

3. Análisis

3.1 Introducción

Para realizar el análisis de esta aplicación web, en concreto, para representar los distintos aspectos del desarrollo de la aplicación, nos hemos centrado en dos tipos de diagramas: el diagrama de clases y el diagrama de casos de uso.

3.2 Diagrama de clases

Los diagramas de clases son uno de los tipos de diagramas más útiles en UML (Unified Modeling Language o Lenguaje Unificado de Modelado en castellano) que describe la estructura de un sistema mostrando las clases del sistema, sus atributos, operaciones (o métodos), y las relaciones entre los objetos. A continuación podemos ver las clases principales de esta aplicación:

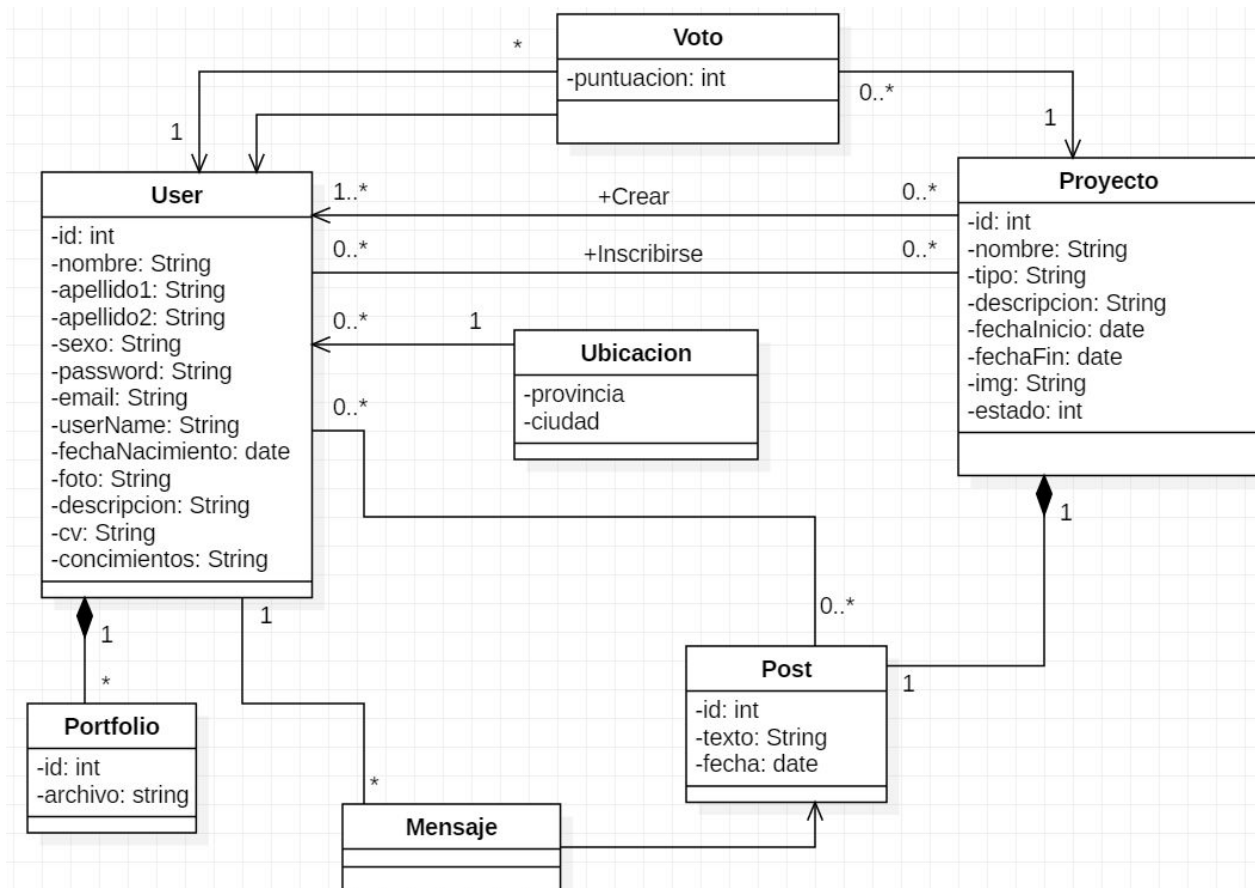


Figura 2 - Diagrama de clases

3.3 Diagrama de clases del uso

Un diagrama de casos de uso describe quién puede usar la aplicación o sistema, y qué puede hacer. Los diagramas de casos de uso tienen tres elementos:

- **Actores:** Son los usuarios del sistema.
- **Casos de uso:** Un caso de uso describe una forma concreta de utilizar parte de la funcionalidad de un sistema. La colección de todos los casos de uso describe toda la funcionalidad del sistema.
- **Comunicación entre actores y casos de uso:** Cada actor ejecuta un número específico de casos de uso en la aplicación.

Nuestra aplicación web tiene dos casos de uso, la que corresponde con un usuario y un usuario registrado.

3.3.1 Actores

Todos los usuarios pueden acceder al sitio web sin necesidad de autenticarse. Los usuarios registrados pueden acceder también al espacio privado dentro del sitio web mediante su login y contraseña.

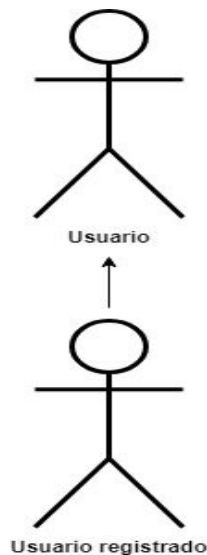


Figura 3 - Actores

3.3.2 Casos del uso

Un caso de uso tiene como objetivo "contar a alguien", describir cómo será el uso de una funcionalidad de una aplicaciones (fig. 4).

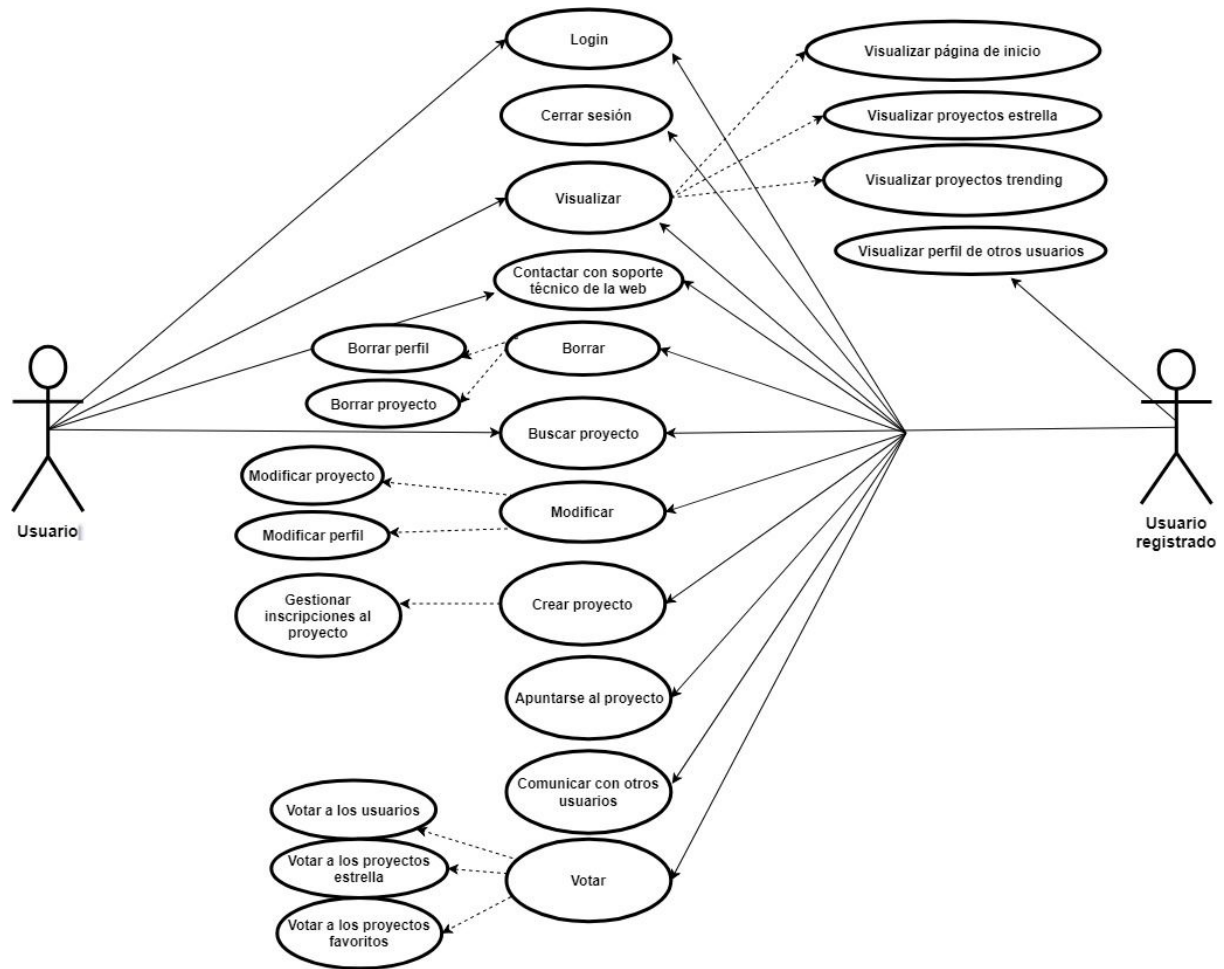


Figura 4 - Casos del uso del usuario

Login

El usuario puede iniciar sesión si está registrado, mediante su login y contraseña.

Visualizar página de inicio

El usuario puede visualizar página de inicio que contiene información sobre la aplicación web, sobre nosotros y sobre otros proyectos.

Buscar proyectos

El usuario puede buscar cualquier proyecto en general o filtrar por sus preferencias.

Visualizar proyectos trending

El usuario puede ver los proyectos que más gustan a la gente, en proceso de creación.

Visualizar proyectos estrella

El usuario puede ver los proyectos que ya están acabados calificados con más estrellas.

Contactar con soporte técnico de la página web

El usuario, en caso de algún problema relacionado con funcionamiento de la página web, puede contactar con soporte técnico de la misma.

Cerrar sesión

El usuario puede salir de sesión mediante un botón "Cerrar sesión /Logout".

Modificar perfil

Esta opción da al usuario la posibilidad de modificar sus datos personales.

Borrar perfil

Esta opción permite al usuario borrar su perfil de nuestra página.

Visualizar perfil de otros usuarios

Esta opción permite al usuario ver perfiles de otros usuarios.

Crear proyecto

Esta opción da al usuario posibilidad de crear una página web que contendrá la información sobre el proyecto que quiere realizar.

Modificar proyecto

Esta opción permite al usuario modificar los datos de los proyectos ya creados.

Borrar proyecto

Esta opción da posibilidad de eliminar proyecto en caso de que el usuario ya no quiere realizarlo o por cualquier otro motivo personal.

Gestionar inscripciones al proyecto

Esta opción permite al usuario elegir los miembros para realizar su proyecto. Usuario puede aceptar o denegar el candidato.

Apuntarse al proyecto

Esta opción permite al usuario apuntarse para realizar los proyectos propuestos por otros usuarios.

Votar a los usuarios

Esta opción permite al usuario dar su voto a cualquier otro usuario después de realizar un proyecto (en caso si le ha gustado su trabajo, si han podido trabajar bien entre ellos y etc.)

Votar a los proyectos favoritos

Durante la realización del proyecto, los miembros del equipo van publicando sus logros que podrán ver otros usuarios. En caso de que a usuarios el proyecto parece interesante, ellos pueden dar su voto. Esta opción también permite seguir a los cambios del proyecto.

Votar a los proyectos estrella

Cuando un proyecto ya está finalizado y presentado a la comunidad, los usuarios pueden dejar su valoración, es decir dar de 1 a 5 estrellas.

Comunicar con otros usuarios

Esta opción permite al usuario comunicar con otros usuarios de la página web y con miembros del equipo dentro del proyecto.

4. Diseño

4.1 Diseño de wireframe de baja calidad

Primer paso en diseño de aplicación web es crear una estructura de las páginas principales. Por ese motivo hemos empezado con wireframe de baja calidad. Esto nos ayudará a estructurar de manera correcta los elementos que serán fundamentales para una buena experiencia y navegación de los usuarios de la aplicación. También es más fácil hacer un cambio en un wireframe que en un desarrollo ya creado. A continuación os podeis ver los wireframes de las páginas principales de esta web.

Página Principal - En esta página el usuario no se a registrado o logueado aun. La barra de navegación está estructurada de manera que sea muy intuitiva para el usuario, podemos encontrar logotipo, un buscador, login y registro. En el cuerpo de la página hay una gran imagen con el nombre de nuestro StartUp y una breve descripción. A continuación habrá una lista de los proyectos terminados con mayores votaciones y valoraciones, y otra lista de proyectos no acabados, que están en proceso con mayor número de 'favoritos' de otros usuarios.

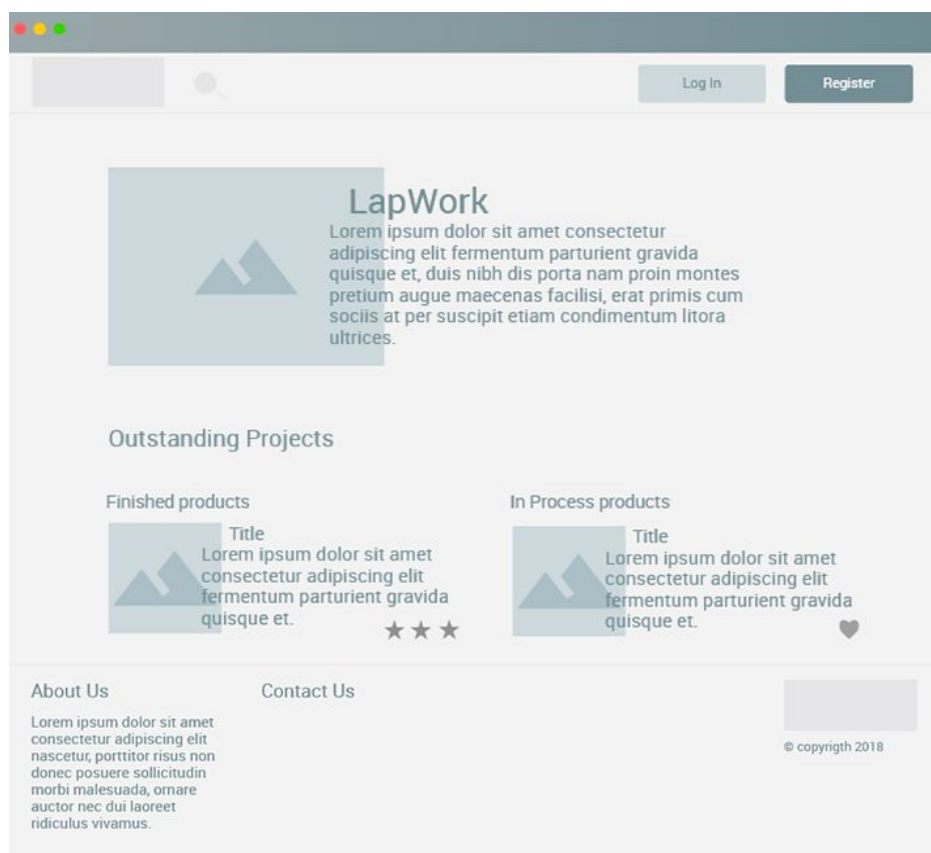


Figura 5 - Página Principal (con o sin registrarse)

Perfil del Usuario - Una vez el usuario se ha registrado tiene un perfil propio en el que podrá ver su información personal. El usuario podrá modificar esta. Justamente se verán todos los proyectos que ha creado y todos los proyectos en los que está. Para diseñar la distribución de esta página hemos utilizado varias páginas de referencia .

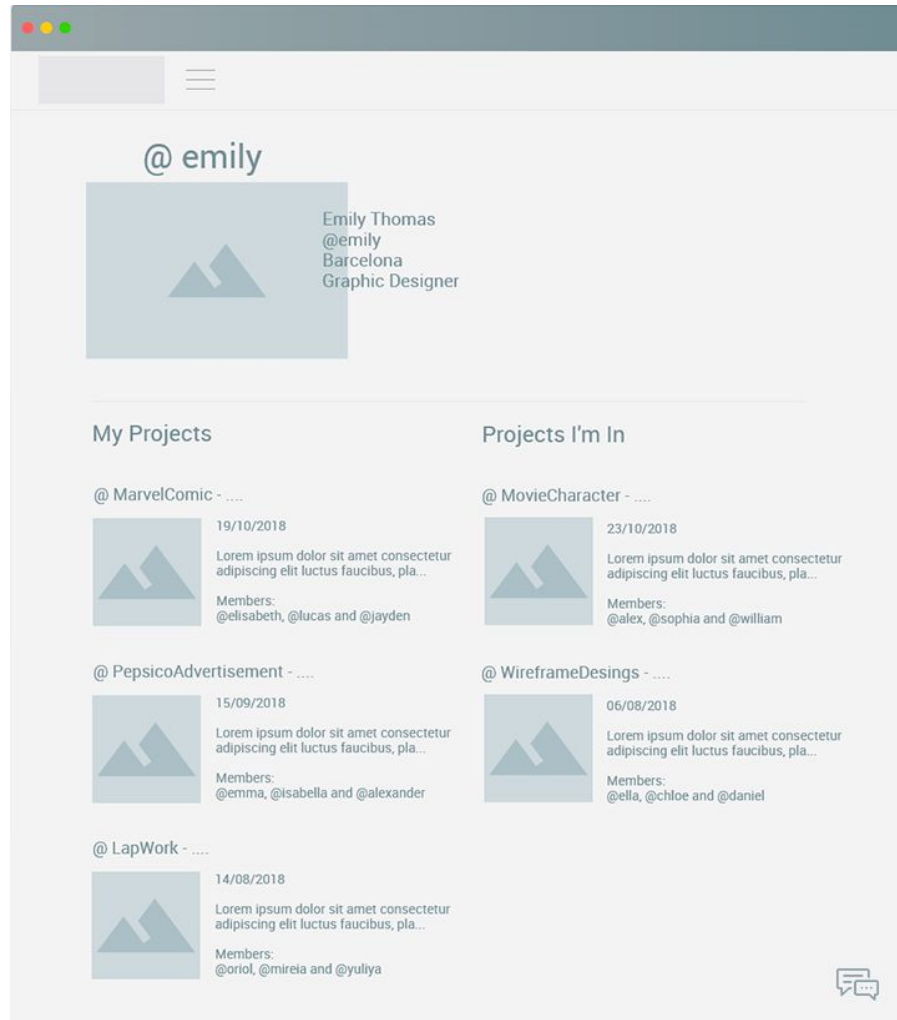


Figura 6 - Perfil del usuario

Inicio de Sesión - Para iniciar sesión se nos pide logearnos con el email o nickname del usuario y escribir la contraseña. También tenemos la opción de iniciar la sesión mediante Facebook o Google. Igualmente antes de iniciar sesión obligatoriamente se tiene que crear un usuario en la página web.

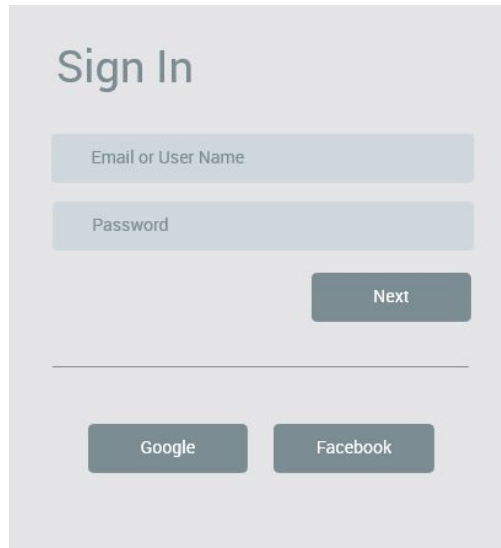
A sign-in form titled "Sign In". It features two input fields: "Email or User Name" and "Password". Below these fields is a "Next" button. A horizontal line separates this section from the bottom, which contains two buttons: "Google" and "Facebook".

Figura 7 - Sign In

Registro de Usuario - Los campos a rellenar pueden variar en las versiones superiores. Se le pedirá al usuario que rellene los campos que consideramos más importantes en nuestra base de datos. Pedimos el nombre del usuario, los apellidos, el nickname, la contraseña más una confirmación de esa misma y por último se pondrá la fecha de nacimiento más el correo.

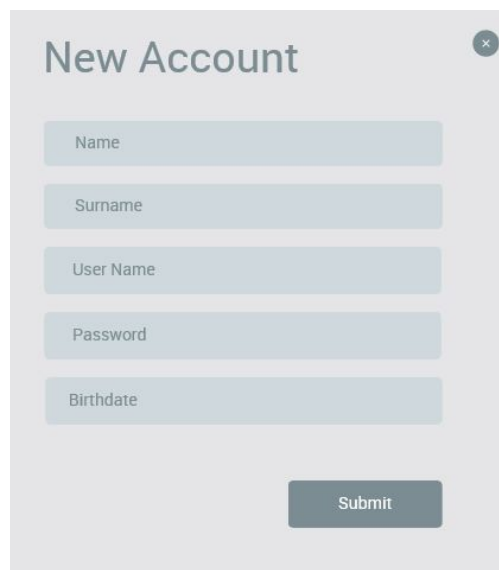
A "New Account" registration form. It has a title "New Account" with a close button (X) in the top right corner. The form contains five input fields: "Name", "Surname", "User Name", "Password", and "Birthdate". A "Submit" button is located at the bottom right of the form.

Figura 8 - Registro de usuario

Muro del proyecto - Nuestra aplicación ofrece un muro en el que se visualizarán las últimas actualizaciones del proyecto, escritas por los integrantes del grupo. Este muro, se encuentra en el perfil del proyecto, por debajo de las especificaciones generales.

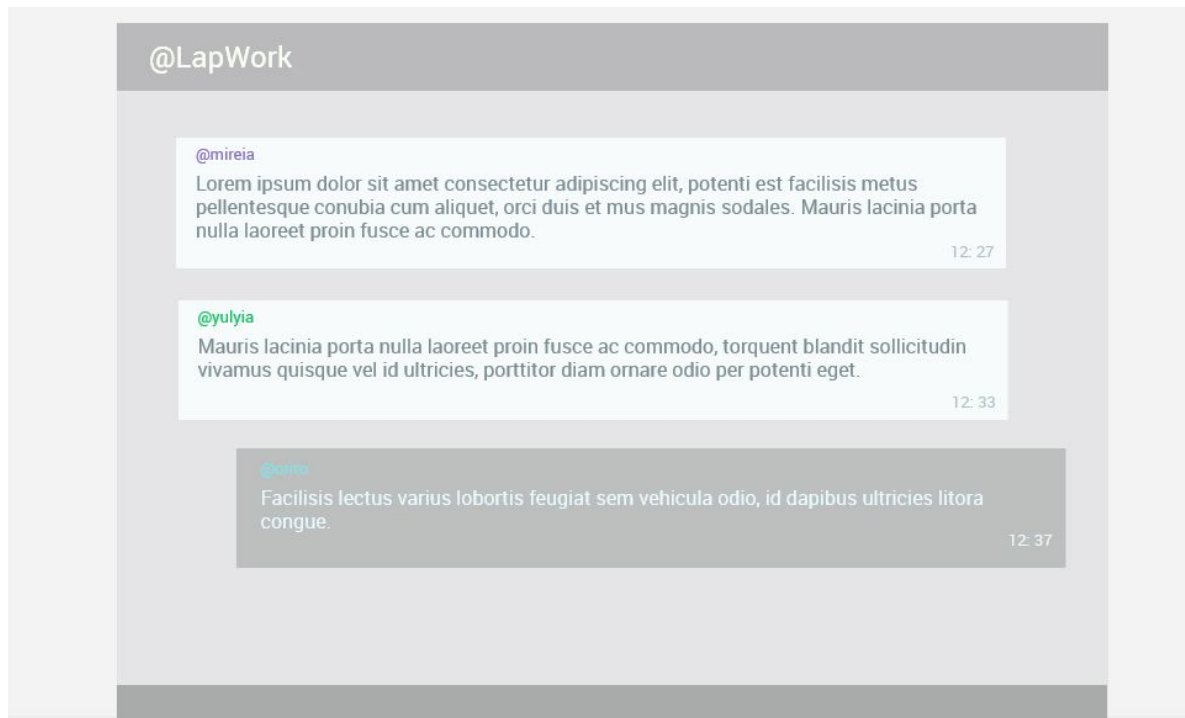


Figura 9 - Muro

Contactanos - Tenemos un apartado para que los usuarios nos puedan dar todas sus peticiones. Nos tienen que dejar su email para que nosotros podamos responderles mas adelante.

A screenshot of a contact form titled "Contact Us". It contains a paragraph of placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit nostra neque lacus, condimentum vitae mattis conubia consequat sed eleifend porttitor nunc magna, nisl vivamus commodo cubilia penatibus quam scelerisque tincidunt parturient." Below the text is a form with an "e-mail" label and a large text input area with the placeholder "Type here...". A "Send Us" button is located at the bottom right of the form.

Figura 10 - Contactanos

4.2 Definición de BBDD

En este apartado podemos ver con más detalle la base de datos, la cual nos servirá para guardar los datos necesarios para conseguir un buen funcionamiento de la aplicación.

Para esta aplicación web se ha optado por un modelo relacional.

Esto permitirá acceder de forma fácil a la misma, ya sea para hacer consultas, modificarla, futuras ampliaciones.

En las tablas principales se guarda información sobre los usuarios que utilizan la aplicación. También veremos que existen otras tablas que nos sirven como complemento de las principales.

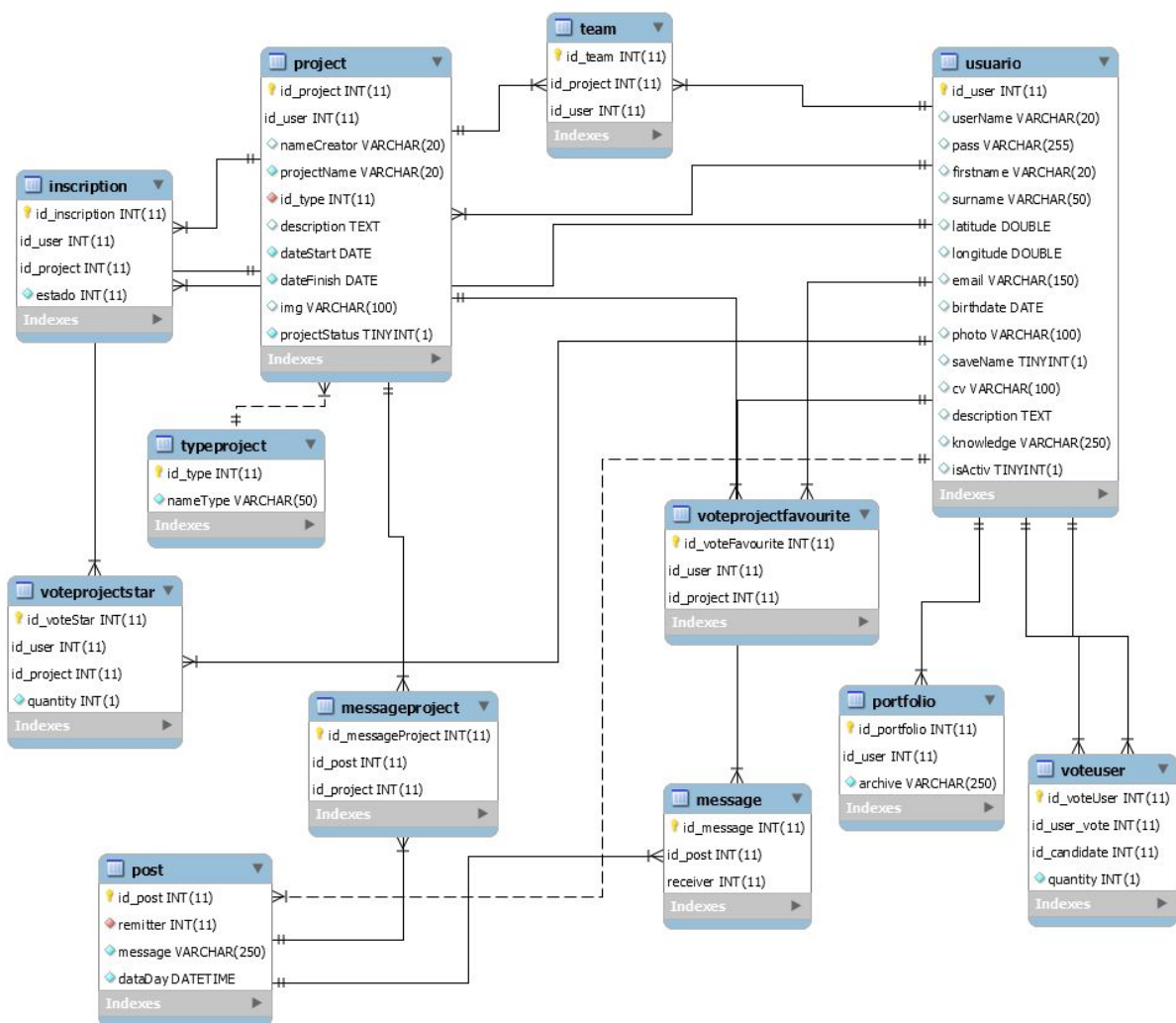


Figura 11. BBDD

Todas las tablas tienen ID propio para obtener un mayor rendimiento de la base de datos.

- Tabla User

Almacena los usuarios registrados en la página web con su información personal y datos del acceso. Guardamos los apellidos en 2 atributos haciendo que el segundo apellido sea opcional o en el caso de gente que no tenga segundo apellido no lo pondrá. Ubicación guardamos o población o provincia, ya que lo cogeremos de una api da igual lo que le demos al usuario lo podremos usar igual. Username y password son los atributos que usará el usuario para iniciar sesión en la página. La foto es el atributo que guardara una foto del usuario, será opcional para los usuarios que quieras mostrar su imagen. También guardaremos una breve descripción del usuario. Por último y no menos importante tenemos un atributo opcional en el que guardaremos el documento del curriculum de manera opcional.

- Tabla Mensaje

Almacena los mensajes de cada usuario con su fecha de envío y identificadores de usuario remitente y usuario destinatario. Guardamos el id del usuario remitente y el id del destinatario. Por último guardamos la fecha del mensaje, para que se tenga una guía de los días entre mensajes.

- Tabla Portfolio

Almacena el portfolio del usuario. Es decir, las imágenes, documentos o archivos subidos por los usuarios que representan colaboraciones con otros usuarios. Aun estamos en proceso de cómo será esta tabla. Por el momento guardará el id del usuario y un archivo.

- Tabla Proyecto

Almacena los datos de los proyectos creados por los usuarios con identificador de usuario correspondiente. Guardaremos el id del usuario que creó el proyecto. Un nombre para el proyecto que no se podrán repetir entre ellos. Una descripción de lo que irá el proyecto. Unas imágenes del proyecto. fecha inicio y fecha final del proyecto, el la cual la inicio se genera cuando se crea proyecto y la final cuando el usuario crea que ya ha finalizado su proyecto. Por último guardaremos el id del muro de ese proyecto. También guardamos el tipo, que vendrá de la tabla tipo proyecto.

- Tabla Tipo de proyecto

Guarda diferentes tipos de los proyectos disponibles en la página web. Tendremos solo el id del tipo y el nombre del tipo.

- Tabla Miembros de proyecto

Guarda los usuarios que participan en creación del proyecto. Guardamos el id del proyecto y los ids de los usuarios que están en ese proyecto.

- Tabla Muro

Almacena mensajes de los miembros del proyecto. Guardamos el mensaje escrito. La fecha del mensaje. Y el remitente del mensaje que lo ha enviado.

- Tabla Inscripcion al proyecto

Guarda los usuarios que han inscrito para realizar un proyecto. Guardamos el id del usuario que se inscribe al proyecto y el id del proyecto al cual se ha inscrito.

- Tabla Votar a proyecto estrella

Guarda voto de cada usuario para el proyecto que ya está acabado. Guardamos el id del usuario que ha votado más el id del proyecto que has votado. También guardamos la votación que le da al proyecto de 1 estrella a 5 estrellas.

- Tabla Votar a proyecto favorito

Guarda voto de cada usuario para el proyecto que está en curso. Tenemos el id del usuario que ha votado y el id del proyecto el cual ha votado. Aquí haremos un count de los usuarios que han votado al proyecto y sacaremos el número de favoritos de ese proyecto.

- Tabla Votar al usuario

Guarda voto de cada miembro del equipo de un proyecto. Los usuario pueden votar a sus compañeros después de haber acabado el proyecto. De la misma forma que el votar proyecto guardamos el id del usuario que ha votado y el id del usuario votado.

5. Motivaciones Personales

Nuestros motivos para colaborar en este proyecto son diferentes, pero descubrimos que teníamos algo en común... La idea de proyecto.

Yuliya Kobruseva

¿Me preguntáis por qué me interesa este proyecto? La respuesta es muy sencilla. Mi afición por este proyecto viene del motivo personal. Tengo un hermano menor, que hace pocos años que se ha licenciado como entrenador de judo y sambo. En estos momentos ha empezado su vida profesional como entrenador personal y me gustaría ayudarle en este camino. Mi idea era crear un sitio web, donde se puede promocionar. Pero no solamente una web informativa, sino un sitio donde podría gestionar sus clientes y que ellos también podrían tener su sitio.

Como podéis ver yo tengo una idea, pero no tengo suficientes conocimientos para realizarlo todo y tampoco puedo pagar mucho dinero. Por lo tanto, este proyecto me ayudará a buscar la gente que podría ayudarme a realizarla.

Oriol Grao Miranda:

La idea de este proyecto, empezó con la loca idea de contratar amigos para horas muertas en cualquier lugar, por ejemplo si tienes algo que hacer a las 14:00 y llegas a Barcelona/Valencia o donde tengas que ir a las 11:00, antes que estar dando vueltas, pues tener una app para contratar a alguien para pasar el tiempo. Pero se nos quitó la idea rápido, luego dándole vueltas, a un compañero le surgió la idea de este proyecto. Al principio fue un poco por sorpresa pero acabó gustando al grupo, personalmente desde el 1º momento ya me encanto esta idea que dio, por el hecho de que yo personalmente soy muy malo con ideas de trabajos, soy más de los que le dan algo y trabaja... Por eso la idea me encanto el tener una página web en la cual se pueda comunicar con diferentes tipos de gente, para aportar ideas o por otra manera de esa idea sacar un proyecto con un grupo de gente interesada.

Mireia Colomer Boix :

No sería la primera vez que me habría gustado participar en proyectos en los que yo pudiera aportar mis habilidades. Finalmente me quedaba sin poder hacer nada porque no tenía cómo comunicarme con la gente del sector. Hace unos años estaba muy inmersa en el mundo del dibujo y la imagen, y como he dicho, no he podido participar nunca en proyectos relacionados con la imagen.

Ahora hacer este proyecto, con este grupo de gente, que tiene vivencias y motivaciones parecidas, me incentiva mucho. Además tengo la oportunidad de utilizar nuevas tecnologías que aún no he podido probar.

Glosario

DAFO - Se trata de un mapa a través del que se establecen las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la organización.

Startup - Un término utilizado para definir a aquellas empresas que se encuentran en edad temprana o nueva creación y presentan grandes posibilidades de crecimiento.

Wireframe de baja calidad - un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una página web.

Pitch - Presentación que se realiza para que un posible inversor, considere la opción de invertir en tu empresa o de hacer negocios juntos. Este soporte audiovisual, debe de ser lo más atractivo posible para captar la atención de tu interlocutor desde el primer segundo.