



Universidad
Francisco de
Vitoria

UFV Madrid

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

ANTEPROYECTO DE PFG

Hear Me UP

Miguel Vilanova Fenollar

Convocatoria de noviembre 2022

Resumen

En este documento se describe el proyecto de fin de grado que se va a realizar por parte del alumno. Para ello, el alumno ha elegido un título para el proyecto, que tiene relación con el problema que resuelve. También se ha tenido en cuenta que el proyecto motivaba al alumno para que el esfuerzo y las ganas de hacerlo fuesen mayores.

Por otra parte, la aplicación Hear Me UP quiere ayudar a todas esas personas a las que hablar en público les cuesta un esfuerzo mayor o les genera inseguridad, aunque también puede ser de gran ayuda para otras personas que no tengan este problema, pero quieran ensayar para futuros trabajos o exposiciones.

Palabras claves

Ponente, Asistente, Exponer, Inseguridad.

Índice de Contenidos

1	Titulo del Proyecto.....	1
2	Descripción del Proyecto	3
3	Motivación.....	5
4	Resultados Esperados y Viabilidad del Proyecto	7
4.1	Resultados Esperados	7
4.2	Plazo Estimado del Desarrollo Técnico	7
4.3	Conocimientos Necesarios Adquiridos	7
4.4	Conocimientos Necesarios que se Deberán Adquirir	8
4.5	Asignaturas del Grado Relacionadas	8
5	Bibliografía.....	9

1 TITULO DEL PROYECTO

Hear Me UP

Este proyecto pretende ayudar a personas que se sienten inseguras a la hora de realizar una exposición. También puede ser útil para personas que quieren practicar sus exposiciones para dominarlas o para personas que quieren enriquecer su conocimiento.

Para ello se implementa la aplicación Hear Me UP, con la que los alumnos de una institución podrán apuntarse como asistentes (si quieren atender a las exposiciones de compañeros de otras carreras o estudios) o como ponentes (para realizar una exposición que quieran practicar de cara a la oficial que tendrá que hacer en clase), y así obtener créditos y todo lo que hemos comentado anteriormente.

2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La aplicación Hear Me UP tiene como finalidad ayudar a las personas que tienen problemas a la hora de exponer un trabajo por temas de inseguridad o derivados, aunque también puede ser utilizada por personas que simplemente quieren afianzar su dominio sobre un tema. Además, puede ser utilizada por personas que quieran asistir a estas exposiciones como público y así aumentar sus conocimientos en otras ramas.

La aplicación ha sido diseñada para utilizarse en universidades, colegios y centros de educación, aunque en este caso quiere instaurarse en la UFV. La idea es crear una sociedad (como las demás que hay en la universidad) y que durante las horas que se lleve a cabo el desarrollo de esta sociedad, los alumnos puedan inscribirse como asistente o ponente.

En el caso de asistente, podrás escuchar a compañeros de tu universidad (en este caso) hablar sobre temas interesantes de sus diferentes grados y así, aumentar conocimientos (y posiblemente obtener créditos por el hecho de asistir a un tiempo determinado en una actividad organizada por la universidad).

Por otra parte, el ponente, es la persona encargada de realizar una exposición que tenga preparada. La cuestión es, ¿Por qué un alumno se apuntaría como ponente? Por una sencilla cuestión: todas las personas que realizan un grado o cualquier tipo de formación en un centro educativo deben realizar exposiciones individuales o en grupo, no es algo opcional, si quieres aprobar y seguir pasando cursos, una parte que se calificará es la capacidad de exponer o defender un tema. Por este motivo, las personas que tengan dificultades a la hora de exponer por nervios o inseguridades pueden practicar sus exposiciones en un “espacio seguro” en el que no se les va a calificar, todo lo contrario, se les va a dar apoyo para que cuando llegue el momento de hacer la presentación frente a sus profesores, se desenvuelvan mucho mejor.

Esta aplicación cuenta con 3 roles; administrador, asistente y ponente.

- El administrador es la persona encargada de aceptar las solicitudes de exposiciones y llevar un control del tiempo sobre estas ya que, en principio, las actividades UFV tienen una duración de 2 horas, por lo que para un mismo día no se pueden aceptar un número de solicitudes que superen el tiempo establecido para estas actividades. También es la persona que contabiliza la asistencia de los alumnos que se han apuntado a las sesiones, tanto asistentes como ponentes, para así poder contabilizar el número de horas que han asistido a la actividad para la correcta convalidación de créditos.

- El asistente es la persona que acude a las sesiones por diferentes motivos; le puede generar inquietud alguno de los temas que se van a tratar, puede que uno de sus amigos o conocidos vaya a realizar alguna de las exposiciones, o simplemente quiera obtener algunos créditos, entre otras razones.
- El ponente es la persona que se apunta debido a que tiene que realizar alguna exposición en clase y le gustaría preparársela, pero con algo de público ya que es mucho más enriquecedor que hacerla en casa contra el espejo. Otro aspecto para comentar es que, el ponente, durante las sesiones también se convertirá en asistente, ya que hay una cola de espera para realizar las diferentes exposiciones donde cada uno tiene un turno asignado, y el tiempo que en que está esperando su turno, se dedica a atender a las demás exposiciones como un asistente más.

3 MOTIVACIÓN

Miedo, vergüenza, inseguridad, ansiedad, estrés. Son unos de los muchos sentimientos que puede padecer una persona en una exposición, incluso el tiempo previo a su realización. Son sentimientos que realmente no son de agrado para la persona que los sufre y por tanto es necesario tomar medidas al respecto.

Como experiencia personal tengo que decir que soy una de esas personas a las que les cuesta hablar en público y con el paso del tiempo me he dado cuenta de que la mejor manera de poder sobrepasar estos sentimientos es realizar muchas exposiciones.

Para este tipo de personas todas las exposiciones que ha debido realizar durante su carrera de estudiante son pocas para poder aliviar estos sentimientos, y lo digo porque lo he vivido. Son personas que, por ejemplo, en las exposiciones en grupo intentan pasar desapercibidos para exponer el menor tiempo posible o incluso llegando a no decir nada durante la presentación. El problema de esto es que se están haciendo un flaco favor a ellos mismos, ya que en su futuro trabajo es posible que deban realizar algún tipo de exposición o defensa, por lo que es mejor llegar preparados.

Creo que es una razón más que válida para decir que este proyecto ayuda a muchas personas que sufren de este problema, pero que también es una fuente de información para muchos otros o incluso una manera de practicar las exposiciones para obtener mejores notas.

4 RESULTADOS ESPERADOS Y VIABILIDAD DEL PROYECTO

4.1 RESULTADOS ESPERADOS

El resultado es ser capaz de llevar a cabo todas las etapas de un proyecto software para obtener como resultado una aplicación totalmente funcional que resuelva el problema que se propuso en un principio y poder ayudar a todas estas personas, e incluso que se convierta en una actividad atractiva para los alumnos.

4.2 PLAZO ESTIMADO DEL DESARROLLO TÉCNICO

Teniendo en cuenta las tecnologías a utilizar y la situación personal (realización de prácticas y alguna asignatura del año pasado), en el mejor de los casos el proyecto podría llevarse a cabo en 11 semanas. El camino crítico para este proyecto es de 13 semanas.

4.3 CONOCIMIENTOS NECESARIOS ADQUIRIDOS

- Gestión de proyectos informáticos: para llevar un orden lógico en la realización del proyecto.
- Programación en java o Python: para el desarrollo de la aplicación (es uno de los temas que no está decidido todavía, aunque no debería afectar mucho en el desarrollo).
- Bases de datos, SQL server: para poder almacenar los datos de la aplicación de una manera coherente.
- Seguridad: para mantener los datos de la aplicación fuera del alcance de ataques maliciosos.
- Desarrollo web, JS, CSS, HTML: para la realización del front-end de la aplicación.
- Manejo de raspberrypi: para la encapsulación de la aplicación (la idea es utilizar la raspberrypi para almacenar la aplicación, la base de datos, o utilizarla como firewall).

4.4 CONOCIMIENTOS NECESARIOS QUE SE DEBERÁN ADQUIRIR

- Utilización de diferentes frameworks como Django para el desarrollo de la aplicación. El plan para saber utilizarlo es ver la serie de videotutoriales de YouTube de Uskokrum2010 [1].
- Utilización de la herramienta Inkscape [2] para la realización de diferentes diseños gráficos como el logo de la aplicación, un banner o cabecera para web... La manera en la que estoy aprendiendo a usarlo es por mi cuenta y algunos video tutoriales.

4.5 ASIGNATURAS DEL GRADO RELACIONADAS

- Ingeniería de software I y II: lo aprendido en estas asignaturas me ayudarán a la definición de requisitos, riesgos, camino crítico...
- Proyectos I, proyectos II y PGPI: lo aprendido en estas asignaturas me ayudarán a desarrollar el proyecto siguiendo un orden coherente realizando la documentación necesaria para el proyecto.
- Desarrollo web: lo aprendido en esta asignatura me ayudará a la realización del front-end de la aplicación.
- Desarrollo e integración de software: lo aprendido en esta asignatura me ayudará a la realización del back-end de la aplicación y todo lo relacionado (desarrollo de pruebas, api...).
-
- Base de datos y administración de sistemas: lo aprendido en esta asignatura me ayudará a crear una base de datos para la aplicación y llevar una buena administración de los datos.
- Seguridad: lo aprendido en esta asignatura me ayudará a establecer seguridad a la web y que además sea accesible desde diferentes dispositivos de la red.
- Interacción persona ordenador: lo aprendido en esta asignatura me ayudará a crear una buena interfaz gráfica y que sea accesible para todo tipo de personas, siguiendo los diferentes estándares vistos en la asignatura.
- Programación con raspberry pi: lo aprendido en esta asignatura me ayudará a utilizar la raspberry como host de la aplicación y llevar una correcta gestión.

5 BIBLIOGRAFÍA

- [1] UskoKruM2010, «youtube,» junio 2020. [En línea]. Available: https://www.youtube.com/playlist?list=PL_wRgp7nihyZsEnudJ-XUAEdnOGUojobnn.
- [2] «inkscape,» GPLv2, 2022. [En línea]. Available: <https://inkscape.org/es/>.

