



28 de octubre de 2024



ESPECIFICACIONES PARA APP MÓVIL

IV Jornada Automoción Monlau

JONATAN NÚÑEZ

alonsoj@monlau.com

Contenidos

1.	Objetivo de la Aplicación.....	2
2.	Plataformas Objetivo.....	2
3.	Público Objetivo.....	2
4.	Cronograma propuesto del proyecto.....	2
	Funcionalidades Requeridas Mínimas (PMV)	3
5.	Información del Evento	3
6.	Proyectos de Alumnos.....	3
7.	Mesas Redondas/Ponencias	4
8.	Pruebas Dinámicas (Monlautech).....	4
9.	Mapa del Evento	4
10.	Diseño de Interfaz de Usuario (UI)	5
11.	Idiomas	5
12.	Wireframe prototipo	5
	Versión con más Funcionalidades	7
1.	Funcionalidades Adicionales.....	7
1.1.	Sistema de Votación:.....	7
1.2.	Entrevistas Rápidas y Match entre Empresas y Alumnos	7
1.3.	Agenda Personalizada:	7
1.4.	Interacción en Tiempo Real:	7
1.5.	Geolocalización y Navegación Indoor:.....	8
1.6.	Sistema de Mensajería:	8
1.7.	Gamificación:	8
1.8.	Compartir en Redes Sociales:.....	8
1.9.	Módulo de Anuncios de Última Hora:.....	8
1.10.	Soporte Multilenguaje:	8
1.11.	Roles de Usuario.....	8
	¿Qué Recursos Técnicos Necesitamos para PMV?	9
1.	Recursos para PMV.....	9
1.1.	Equipo de Desarrollo.....	9
1.2.	Infraestructura Tecnológica	9
	¿Qué Recursos Técnicos Necesitamos para la versión con más funcionalidades?.....	9
1.	Versión con más Funcionalidades	9
1.1.	Equipo de Desarrollo.....	9
1.2.	Infraestructura Tecnológica	9
	Posibles Complicaciones con el Tratamiento de Datos	11

1. Objetivo de la Aplicación

La app está diseñada para un evento de un día con aproximadamente 1000 participantes, que incluirá diferentes actividades como defensas de proyectos finales de alumnos, mesas redondas con profesionales, pruebas dinámicas en el circuito Monlautech y entrevistas de ofertas laborales.

La mayoría de los asistentes usarán la app para consultar información de las actividades y horarios. Los docentes la usarán también para poder evaluar a los alumnos.

Landing page curso pasado: [Jornada de la Automoción 2024 | Monlau Formación Profesional](#)



1. Ecosistema de uso de la app.

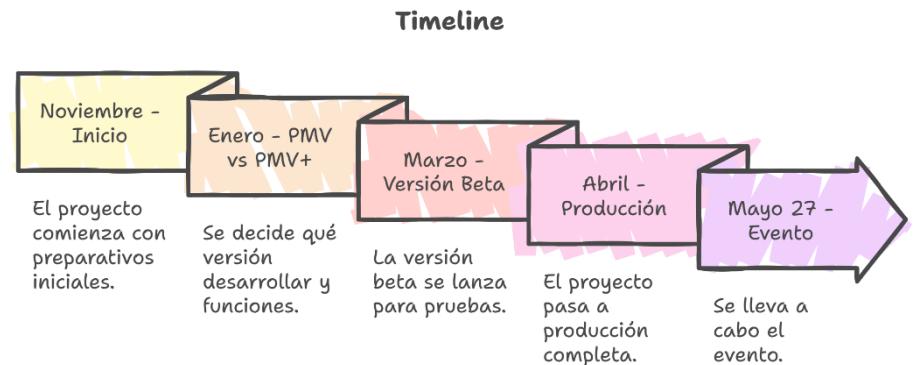
2. Plataformas Objetivo

- **Android y iOS.**
- **Backend:** Un backend para gestionar y validar la información que se verá en la app.
- **Base de Datos:** Para almacenar información del evento, detalles de los proyectos, y comentarios de los usuarios.
- **Notificaciones Push:** Para informar a los usuarios sobre cambios de última hora en el evento o recordatorios.

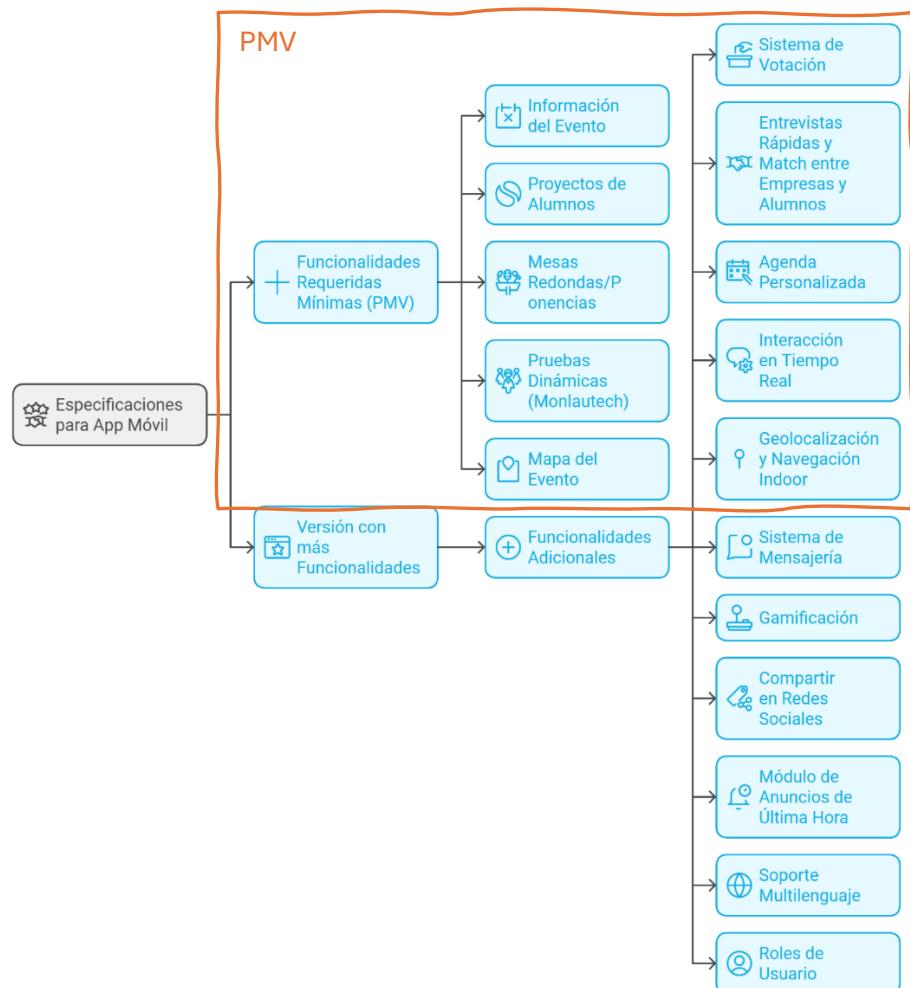
3. Público Objetivo

- **Participantes del evento:** principalmente alumnos, docentes, y profesionales invitados.
- **Visitantes generales:** para seguir las actividades del evento.

4. Cronograma propuesto del proyecto



2. Cronograma del proyecto.



Funcionalidades Requeridas Mínimas (PMV)

Esta versión básica permitirá cubrir todas las necesidades fundamentales del evento, proporcionando a los participantes la información necesaria para orientarse y participar adecuadamente.

5. Información del Evento

- Listado de Actividades (Programa del evento):** Mostrar una lista de las actividades del día con información detallada (tipo de evento, horario, ubicación).
- Buscador de Actividades:** Permitir a los usuarios buscar actividades por palabra clave o filtrar por categoría (defensas, mesas redondas, pruebas).
- Mapa del Evento:** Un mapa interactivo con las zonas clave del evento para que los asistentes puedan ubicar los diferentes proyectos y actividades.

6. Proyectos de Alumnos

- Buscador de Proyectos:** Permitir a los usuarios buscar entre todos los proyectos por:
 - Filtrar por categoría de estudios:
 - GM Electromecánica
 - GM Motocicletas
 - GM Carrocería
 - GS Automoción



- **Visualización de Proyectos:**

- Mostrar la información de cada proyecto
 - Título proyecto
 - Foto proyecto
 - Nombre Autor
 - Botón con link a Video presentación
 - Botón con link a PDF memoria
 - Botón con link a Moodle para evaluar alumno
 - Breve resumen del proyecto
- Mostrar la información del autor (alumno):
 - Foto perfil
 - Nombre
 - Especialidad
 - Link a CV

7. Mesas Redondas/Ponencias

- **Información de Ponentes:** Mostrar detalles sobre los profesionales que participarán en las mesas redondas, incluyendo biografía, tema de discusión y horario.

8. Pruebas Dinámicas (Monlautech)

- **Descripción y Horario:** Mostrar información sobre las pruebas que se realizarán en el circuito Monlautech.

- Aceleración
- Frenada
- Slalom
- Resistencia

- **Información de Equipos (5):**

- Mostrar la información de cada equipo:
 - Nombre equipo
 - Foto proyecto
 - Botón con link a Video presentación
 - Botón con link a PDF memoria
 - Breve resumen del proyecto
 - Componentes equipos (10):
 - Foto y Nombre Team leader, link CV
 - Foto y Nombre resto componentes, link CV

9. Mapa del Evento

- **Mapa Interactivo:** Incluir un mapa del recinto que indique las ubicaciones clave (circuito, zona de tribunales, expositores, mesas redondas, servicios del evento).

10. Diseño de Interfaz de Usuario (UI)

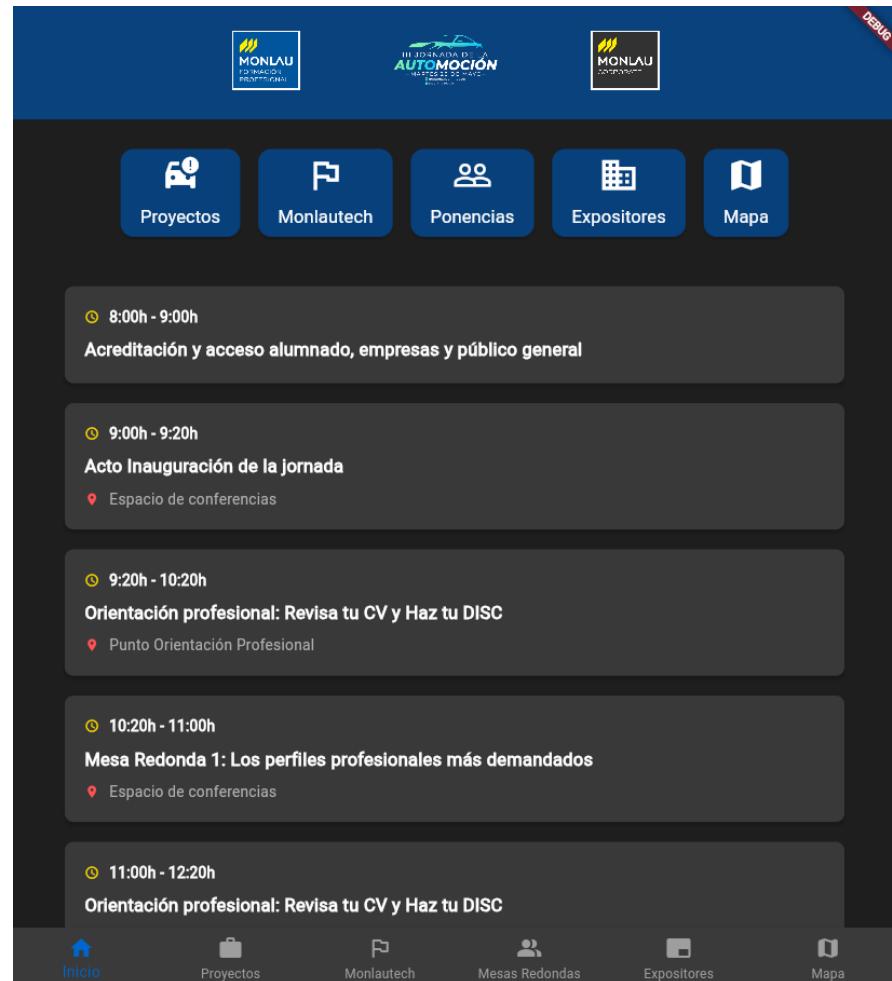
- Interfaz Intuitiva:** Que permita a los usuarios acceder rápidamente a la información deseada.
- Paleta de Colores:** Adaptar a la imagen corporativa de la escuela (www.monlau.com). Monlau FP y Monlau Corporate

11. Idiomas

- La aplicación estará disponible en español y català.

12. Wireframe prototipo

Home Page



5. Propuesta de home page.

Proyectos

6. Página de búsqueda de proyectos.

7. Página proyecto tipo y del autor.

Mesas Redondas (Ponencias)

8. Página de mesas redondas y detalle.

Expositores

9. Página de expositores.

Versión con más Funcionalidades

Esta versión tiene el propósito de enriquecer la experiencia de los usuarios, aumentando la interacción y el compromiso con el evento. Aportará más funcionalidades que mejoren la comodidad y la capacidad de personalizar la experiencia del asistente, añadiendo elementos de gamificación y/o interacción social.

1. Funcionalidades Adicionales

1.1. Sistema de Votación:

- **Votación de Proyectos:** Permitir a los asistentes votar los proyectos presentados, con resultados visibles al final del evento.
- **Valoración de Actividades:** Los usuarios pueden dejar valoraciones y opiniones sobre las diferentes actividades y mesas redondas.

1.2. Entrevistas Rápidas y Match entre Empresas y Alumnos

Facilitar el contacto directo entre empresas y alumnos, permitiendo entrevistas rápidas durante el evento y maximizando las oportunidades laborales para los estudiantes. Esto también aporta valor a las empresas que buscan talentos emergentes en el sector.

1.2.1. Descripción de la Funcionalidad

• Agenda de Entrevistas:

- **Agenda Abierta de Empresas:** Las empresas podrán crear una agenda abierta con huecos horarios disponibles durante el evento para realizar entrevistas rápidas.
- **Solicitudes de Entrevista:** Los alumnos podrán ver las agendas abiertas y solicitar un hueco específico

para entrevistarse. La empresa podrá confirmar o rechazar la solicitud.

- **Confirmación de Entrevistas:** Una vez confirmada la entrevista, tanto la empresa como el alumno recibirán una notificación y un recordatorio antes de la cita.
 - **Valoración:** una vez finalizada la entrevista la empresa y el alumno deben confirmar que se ha realizado la entrevista y valorar la experiencia.
- **Interfaz Intuitiva:**

- **Calendario Visual:** Tanto las empresas como los alumnos tendrán una vista visual de los huecos disponibles y de las entrevistas confirmadas.

1.3. Agenda Personalizada:

- **Mis Actividades:** Permitir a los usuarios seleccionar actividades y crear una agenda personalizada con recordatorios automáticos.
- **Favoritos:** Permitir a los usuarios seleccionar sus proyectos favoritos o que quieren ver.

1.4. Interacción en Tiempo Real:

- **Preguntas en Mesas Redondas:** Permitir a los asistentes enviar preguntas a los ponentes en tiempo real durante las mesas redondas.
- **Encuestas en Vivo:** Hacer encuestas rápidas durante las presentaciones o actividades y mostrar los resultados.

1.5. Geolocalización y Navegación Indoor:

Incluir navegación en interiores para guiar a los usuarios hasta las actividades en el recinto.

1.6. Sistema de Mensajería:

- **Chat entre Usuarios:** Permitir la comunicación entre los asistentes para fomentar la interacción y el networking.
- **Chat con Organizadores:** Un canal de ayuda para consultas sobre el evento.

1.7. Gamificación:

- **Badges y Recompensas:** Los asistentes pueden ganar badges al participar en actividades, visitar stands, o asistir a mesas redondas.

1.8. Compartir en Redes Sociales:

Integración para compartir los proyectos, fotos o actividades a través de redes sociales.

1.9. Módulo de Anuncios de Última Hora:

Mostrar anuncios emergentes sobre cambios de horarios, cancelaciones o alertas relevantes.

1.10. Soporte Multilenguaje:

Añadir soporte para inglés para que la aplicación sea accesible a participantes internacionales.

1.11. Roles de Usuario

- **Administradores:** Validar y gestionar la información subida.
- **Alumnos:** Subir y editar los detalles de sus proyectos.

- **Usuarios Generales:** Consultar información y comentar en los proyectos.

¿Qué Recursos Técnicos Necesitamos para PMV?

1. Recursos para PMV

1.1. Equipo de Desarrollo

- Desarrolladores Frontend y Backend
- Diseñador UI/UX
- Especialista en Bases de Datos

1.2. Infraestructura Tecnológica

- Servidor Backend
- Base de Datos

2. Licencias y Terceros

- ¿Hace falta? Licencia de Publicación en Google Play y Apple App Store.
- Servicio de Hosting y Dominio para el backend y landing page.

3. Otros Recursos

- Validación y Gestión de Contenidos: Personal que valide el contenido que suban los alumnos para garantizar la calidad y adecuación.
- Soporte Multilenguaje: Traducción y revisión de contenidos para asegurar una buena experiencia multilingüe.

¿Qué Recursos Técnicos Necesitamos para la versión con más funcionalidades?

1. Versión con más Funcionalidades

1.1. Equipo de Desarrollo

- Desarrolladores Frontend y Backend
- Diseñador UI/UX
- Especialista en Bases de Datos
- Notificaciones Push
- Servicios de Mensajería y Notificaciones en Tiempo Real
- API de Geolocalización y Navegación Indoor

1.2. Infraestructura Tecnológica

- Servidor Backend
- Base de Datos.
- Notificaciones Push.
- Servicios de Mensajería y Notificaciones en Tiempo Real.
- API de Geolocalización y Navegación Indoor

4. Licencias y Terceros

- Licencia de Publicación en Google Play y Apple App Store.
- Servicio de Hosting y Dominio para el backend y landing page.
- Herramientas de Análisis y Reporte.

5. Otros Recursos

- Validación y Gestión de Contenidos: Personal que valide el contenido que suban los alumnos para garantizar la calidad y adecuación.
- Soporte Multilenguaje: Traducción y revisión de contenidos para asegurar una buena experiencia multilingüe.

Posibles Complicaciones con el Tratamiento de Datos

1. Privacidad y Protección de Datos (GDPR)

- **Información Personal de los Alumnos:** Al incluir datos sensibles como perfiles, CVs, y entrevistas laborales, se deberá cumplir con el Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) en Europa.
- **Consentimiento:** Los alumnos deben aceptar que sus datos se almacenen y sean visibles para los asistentes del evento. Será necesario incluir mecanismos de consentimiento claro para todos los usuarios.

2. Autenticación y Seguridad

- **Autenticación Segura:** Implementar un sistema seguro de inicio de sesión, posiblemente usando OAuth2 para integración con otros servicios. La gestión de contraseñas y el acceso deben estar bien protegidos (con hashing, 2FA).
- **Roles de Usuario:** Distinguir bien los permisos de administradores, alumnos y usuarios generales para evitar acceso no autorizado a funciones sensibles.

3. Manejo del Volumen de Datos

- **Escalabilidad:** El sistema debe ser escalable para soportar picos de uso durante el evento, sobre todo cuando se realicen actividades clave como votaciones en vivo o navegación en tiempo real.
- **Sincronización y Actualización en Tiempo Real:** Al implementar funcionalidades como notificaciones en

tiempo real y chats, puede ser complicado sincronizar la información entre diferentes dispositivos y usuarios. Esto requiere una buena arquitectura de backend que soporte WebSockets o una API de mensajería en tiempo real.

4. Validación de Contenido Subido por Alumnos

- **Revisión Manual:** Este proceso de validación puede requerir mucho tiempo si la cantidad de proyectos es grande y podría necesitar soporte adicional durante los días cercanos al evento.

5. Gestión de la Agenda y Coincidencias en las Entrevistas

- **Coordinación de Horarios:** El sistema de agenda debe gestionar bien los horarios para evitar conflictos y solapamientos en las entrevistas. El reto está en asegurar que los huecos libres se bloqueen en tiempo real.
- **Cancelación o Cambios de Última Hora:** Los cambios en la agenda de las entrevistas deben reflejarse de inmediato y todos los implicados deben ser notificados. Esto implica trabajar en notificaciones push rápidas y fiables.

2. Complicaciones en el Diseño de UI/UX

- **Facilidad de Uso:** Dado el perfil diverso del público (alumnos, profesionales, visitantes), la interfaz debe ser muy intuitiva, algo que no siempre es fácil de conseguir cuando hay tantas funcionalidades (votaciones, entrevistas, chat, etc.).
- **Multilenguaje:** Asegurar que todas las traducciones se hagan correctamente, evitando problemas de layout que puedan surgir al tener textos más largos o cortos dependiendo del idioma.