



U N I V E R S I D A D
COMPLUTENSE
M A D R I D

Facultad de Ingeniería Informática

APLICACIÓN WEB DE SOPORTE AL APRENDIZAJE-SERVICIO

Autores

Daniela-Nicoleta Boldureanu (Grado en Ingeniería del Software)

Victoria Gnatiuk Romaniuk (Grado en Ingeniería Informática)

Jesús Sánchez Granado (Grado en Ingeniería Informática)

Tutores

Simon Pickin

Manuel Montenegro Montes

Índice

1. Contexto de la propuesta	2
1.1. Introducción	2
1.2. Elementos que intervienen en un proyecto ApS	2
1.3. Motivación	2
1.4. El TFG de David	3
1.5. Nuestro objetivo	3
1.6. Tecnologías	4
2. Modelos (nombre provisional)	5
2.1. Introducción	5
2.2. Modelo de dominio	5
2.3. Modelo de datos	6
2.4. Modelo relacional	6

1. Contexto de la propuesta

1.1. Introducción

El aprendizaje-servicio es una propuesta educativa que combina aprendizaje y servicios a la comunidad. Estos proyectos permiten a los alumnos aprender de una forma más práctica, aplicando sus conocimientos adquiridos en clase mediante la realización de tareas útiles para la comunidad. Además de darles la oportunidad de aplicar sus conocimientos en un entorno real, les impulsa a comprender el funcionamiento de la sociedad y las responsabilidades sociales que estos tienen por forma parte de una sociedad.

Todo proyecto ApS empieza por una iniciativa con una necesidad social real que implica la ejecución de un servicio para solventarla y tiene como objetivo el aprendizaje y la reflexión del alumno.

1.2. Elementos que intervienen en un proyecto ApS

- El alumno es el individuo que aplica sus conocimientos teóricos en un entorno físico beneficiando a su comunidad. Además de adquirir habilidades prácticas relacionadas con su formación es importante que se incite al alumno a reflexionar sobre sus actos y el impacto positivo que tienen estos sobre los demás. Esto permite al alumno adquirir compromiso social y desarrollar pensamiento ético, cultivando un ciudadano responsable capaz de mejorar la sociedad de la que forma parte.
- El profesor es el individuo que se encarga de guiar al alumno en todo el proceso del proyecto, evaluando sus tareas e incitando al alumno a la reflexión. Además de guiar al alumno en su formación y gestionar el proyecto, ofrece su formación y conocimientos a la entidad. El profesor se encarga de acordar y organizar los proyectos con la entidad, estableciendo todos los requisitos necesarios para la correcta formación del alumno y el cumplimiento de la entidad con los principios del ApS.
- La entidad es una empresa pública o privada que colabora con la institución educativa para resolver un determinado problema social. La entidad suele tener en mente un problema muy concreto, pero no lo suficientemente detallado para la creación de un proyecto real. Es por eso que es necesario el partenariado. Es importante que la universidad haga entender a la entidad que el ApS no es voluntariado por tanto, bajo ningún concepto se puede usar al alumno para la generación de beneficios propios de la empresa o la competencia desleal. El principal objetivo del ApS es formar al alumno introduciendo lo en un entorno real para que este establezca una relación entre lo aprendido en el aula con lo realizado en el proyecto ApS.
- El partenariado es una colaboración entre el profesor y la entidad. Partiendo de un problema social real y los conocimientos dispuestos por el profesor, el profesor y la entidad realizan reuniones para determinar las características y particularidades del problema. Una vez definidos los términos y condiciones del futuro proyecto, la entidad y el profesor abren el proyecto a los alumnos.
- El proyecto consiste en la ejecución de ciertas tareas realizadas por el alumno que están relacionadas con su formación. Estas tareas permiten al alumno establecer una relación entre lo aprendido en clase y el mundo real. Gracias a estas tareas o servicios, el alumno beneficia a su comunidad otorgándole, una satisfacción personal. El alumno es evaluado de forma continua por el profesor.

1.3. Motivación

El principal problema de los proyectos ApS es que son difíciles de definir y aún más difíciles de acordar.

La entidad suele tener un problema concreto en mente, pero no lo suficientemente específico ni definido como para crear un proyecto. El profesor por su parte tiene una serie de conocimientos que quiere ofrecer para la resolución de un problema genérico. Este inconveniente anima a Simon

Pickin y otros profesores de la UNED a desarrollar una solución.

Nuestro TFG es la cuarta parte de un proyecto destinado a ser una plataforma real para ayudar a universidades y entidades a establecer contacto y definir proyectos ApS en pro de una educación más práctica e inclusiva a la sociedad.

La parte previa a la nuestra fue desarrollada por David Jiménez el año pasado. Él creó el esqueleto del aplicativo sobre el que nosotros hemos desarrollado nuestro TFG.

1.4. El TFG de David

El TFG de David presentaba un esqueleto a partir del cual hemos partido para desarrollar nuestra parte de este proyecto. Partiendo del TFG anterior que estaba desarrollado en Angular y Node, David siguió desarrollando la aplicación hasta conseguir un prototipo del futuro aplicativo. Él implementó las páginas, de registro, login, perfil, iniciativa y partenariado. También incluyó diferentes perfiles como el admin, la entidad, el profesor y el alumno.

Por razones de comodidad y familiarización con la tecnología, cambió la base de datos que estaba construida en SQL a Mondo DB, esto no gustó mucho a nuestros tutores los cuales nos pidieron que la volviéramos a cambiar a SQL.

El problema del proyecto de David residía en que él, no tuvo mucha comunicación con los profesores durante la realización de su TFG debido a problemas de salud ocasionados por el COVID-19. Esto derivó en que no entendiera bien los requisitos deseados para el proyecto y que tuviera una confusión sobre los conceptos y el objetivo que se intentaba conseguir con la plataforma ApS. Por ello nosotros hemos tenido que redefinir las bases del aplicativo creando un modelo de dominio y de datos que representa todos los elementos del problema y como se relacionan entre si. Diseñamos una base de datos nueva más compleja y rica en detalles que servirá como cimientos para nuestros sucesores, ya que esperamos que llegue el día en que esta plataforma sirva a usuarios reales, los cuales ayudaran a que la educación sea más eficaz y enriquecedora.

1.5. Nuestro objetivo

A continuación se explican los objetivos que hemos tenido en este TFG.

- Construir unas bases solidas del proyecto, creando un modelo de dominio y un modelo de datos que ilustran el objetivo y el funcionamiento de la plataforma.
- Creando una base de datos relacional compleja y rica en detalles pasando de 7 documentos a 46 tablas relacionales.
- Crear un modelo relacional que muestre la estructura de la base de datos facilitando su entendimiento y manejo a los futuros desarrolladores del proyecto.
- Implementar 4 daos que realicen la lógica de acceso y gestión de datos, encapsulando el acceso a la base de datos.
- Creación de transfers que permiten estructurar y manejar de forma sencilla los datos de la BD.
- Implementar un sistema de casa de ofertas y demandas que determina que porcentaje tienen de encajar una oferta creada por un profesor y una demanda creada por una entidad.
- Adaptación del registro y el perfil del usuario al nuevo sistema.
- Implementación de formularios para la creación de ofertas, demandas y partenariados.
- Corrección de bugs del proyecto de David.

1.6. Tecnologías

A continuación se explicarán que tecnologías tienen el potencial para desarrollar este proyecto y cuales hemos elegido finalmente. Las razones de las decisiones tomadas sobre el uso de estas tecnologías se detallan en la sección 4.

1. Servidor web:

- ExpressJS es un framework basado en NodeJS que permite gestionar el servidor de una forma sencilla. Este framework fue utilizado por David y se ha mantenido.

2. Backend:

- NodeJS es entorno basado en JavaScript muy popular. Este entorno fue usado por David y se ha mantenido.

3. Frontend

- Angular es un framework utilizado en el Frontend que David utilizaba ya en el proyecto y se ha decidido mantener.

4. Base de datos:

- MongoDB: es un sistema de base de datos estructurado. Este sistema es el que se estaba usando en el proyecto.
- SQL: es un sistema de base de datos relacional muy potente. Decidimos utilizar este sistema en nuestro TFG.

5. Software de control de versiones:

- GIT es el controlador de versiones más conocido y eficaz así que desde el principio supimos que es el software que íbamos a usar.

6. Repositorio:

- GitHub es un repositorio gratuito que permite almacenar todos los archivos relacionados con un proyecto y mantenerlos de forma colaborativa con otros usuarios. Se ha decidido utilizar GitHub por su integración con Git.
- Google Drive: es un contenedor gratuito que permite almacenar cualquier fichero y compartirlo con los demás. En un principio se estudió utilizar para guardar los Backups pero se acabó descartando. Al final se ha utilizado para almacenar todo tipo de ficheros menos el código.

7. Herramientas de organización:

- GitHub Projects es una herramienta que ofrece GitHub que permite crear una organización de proyecto tipo Kanban.
- Es una herramienta sencilla estilo Kanban para organizar los proyectos pero tiene muchas limitaciones de pago.
- PivotalTracker es una herramienta de gestión de proyectos basada en Scrum que permite crear Stories, asignarles un peso en función de lo compleja que sea la Story y ofrece analíticas que permiten analizar el progreso del proyecto. Hemos decidido utilizar esta herramienta para organizarnos porque es una herramienta completa.

8. Herramientas UML:

- Diagrams.net es una herramienta online de dibujo sencilla que empezamos a usar para la creación de los modelos de datos y de dominio.

- Modelio es una aplicación de escritorio que permite crear modelos UML complejos, indicando los atributos, los métodos y las relaciones que tienen los elementos entre sí. Debido a que es una herramienta completa y que es una herramienta que ya conocíamos, la hemos elegido para la creación de nuestros modelos.

9. Herramientas para la redacción de la memoria:

- Microsoft Word siendo una herramienta popular y muy conocida para la creación de documentos escritos, fue nuestra primera opción para la redacción de la memoria.
- Latex es una herramienta que permite crear documentos profesionales con resultados profesionales. Esta es la herramienta que se ha decidido utilizar.

10. Lenguaje para insertar datos en la BD:

- Python se ha utilizado para insertar valores enumerados en la base de datos.

2. Modelos (nombre provisional)

2.1. Introducción

Al empezar con el proyecto, junto con nuestros tutores, nos hemos dado cuenta de que la aplicación necesitaba ser definida de una forma más profesional y robusta. David entendió que los profesores y las entidades definían los proyectos de la misma forma, pero esto no es así.

Las entidades no conocen todos los detalles del problema en cuestión que quieren resolver, porque no suelen dedicarle el suficiente tiempo a la especificación.

Los profesores por su parte tienen una idea muy vaga del problema que quieren resolver. Normalmente tienen ciertos conocimientos académicos los cuales quieren aplicar para mejorar el mundo, pero la necesidad social en cuestión no suele estar muy clara.

David creó un elemento llamado Iniciativa que almacenaba algunas de las características generales que comparten las dos propuestas y derivaba en un formulario que se les ofrecía a las entidades y a los profesores. Pero debido a que las entidades y los profesores no plantean los problemas de la misma manera, no es apropiado presentarles el mismo formulario.

Para definir con precisión el funcionamiento correcto y completo de la aplicación, se ha creado un modelo de dominio y un modelo de datos.

Estos modelos nos permitirán entender acertadamente el funcionamiento del aplicativo, pero lo que es más importante, permitirán transmitir dicho funcionamiento e idea general a otras personas que trabajarán en este proyecto después de nosotros.

Gracias al modelo de dominio podemos entender que elementos intervienen y cómo interactúan entre sí, además de las restricciones que se presentan en sus interacciones.

Con el modelo de datos podemos conocer información detallada de cada elemento que interviene en la resolución del problema.

Como se ha rediseñado la base de datos, no solo porque ha cambiado su tipo, que ahora es relacional, si no también porque los conceptos no estaban claros en el anterior TFG. Se ha decidido crear un modelo relacional que muestra todas las tablas de la nueva base de datos y sus relaciones. De esta manera podemos representar sus especificaciones técnicas para comprender su estructura y funcionamiento.

2.2. Modelo de dominio

El modelo de dominio es un mapa conceptual del aplicativo que permite a cualquier individuo entender su funcionamiento.

Si empezamos mirando nuestro modelo desde arriba podemos observar que hay una clase padre llamada usuario y de ella se ramifican otras 5 clases que representan los 5 grupos de usuarios que tiene la aplicación.

Los estudiantes se dividen en internos y externos. Los internos representan a aquellos estudiantes que pertenecen a la UNED y los externos pertenecen a otras universidades.

El grupo de usuarios promotor se divide en externos e internos por el mismo motivo que los estudiantes.

En promotor externo representaríamos al profesor externo, que es aquel profesor que no forma parte de la UNED pero, puede participar en un proyecto o partenariado evaluando y guiando a un estudiante externo.

El colaborador por otra parte, es un experto en algún tema en concreto que puede participar en un proyecto o partenariado ofreciendo sus conocimientos o habilidades.

El promotor interno puede ser un profesor o un tutor de la UNED. Este profesor es el que más cargos de responsabilidad tiene, él es el que puede crear las ofertas de servicio y es el responsable de los partenariados y los proyectos.

Todo proyecto tiene que empezar siendo un partenariado y este partenariado se origina en la unión de una oferta creada por un profesor, y una demanda creada por una entidad. La creación de la oferta y la demanda se realiza mediante unos formularios en la web.

Una demanda se puede llegar a crear gracias a un estudiante, este previamente ha tenido que crear una iniciativa. Una iniciativa es una propuesta de proyecto de un estudiante, la cual es acogida posteriormente por una entidad. Cuando la entidad acoge dicha iniciativa esta se convierte en una demanda de servicio.

Debido a que los proyectos definidos por los profesores y los definidos por las entidades comparten ciertas características, podemos ver en el diagrama que ambos cuelgan de un elemento padre llamado Anuncio de servicio que posee las características comunes de ambos. Lo mismo ocurre con partenariado y proyecto que cuelgan de Colaboración Uni-Ent.

Queremos destacar, que los atributos de Necesidad social y Area de implementación, tan importantes para caza de ofertas y demandas, han sido obtenidos de la página web www.eoslhe.eu/resources/ Los partenariados y los proyectos presentan ciertas restricciones relacionadas con la participación de alumnos y promotores externos.

En los proyectos solo pueden participar estudiantes externos si el responsable del proyecto acepta estudiantes externos. Además de esto, tiene que participar un profesor externo de la misma universidad que el estudiante, para que este pueda ser evaluado por su profesor. Los profesores externos solo pueden participar en aquellos partenariados y proyectos que los acepten y de la misma manera, el proyecto tendrá que admitir estudiantes de la misma universidad que el profesor para que puedan ser evaluados por el mismo.

2.3. Modelo de datos

2.4. Modelo relacional

Referencias