

Citying

Visión del Proyecto

1. Introducción

Con el auge de las redes sociales y el entretenimiento online, las personas dejan de integrarse dentro de la comunidad próxima, perdiendo esa parte más social que nos caracteriza a los humanos. Al vivir en una sociedad dónde recibimos información masiva cada día, aquellas actividades de ámbito cultural, ocio y voluntariado quedan desapercibidas a menos que se haga el esfuerzo de buscarlas por la web o encontrar a la cuenta organizadora por redes sociales. Nuestro objetivo es desarrollar una aplicación para que los/las ciudadanos/as de Barcelona puedan localizar sin esfuerzo actividades a su gusto por la ciudad, apoyando a aquellos/as organizadores/as que no tienen tantos medios para promocionarlas, y devolver la parte humana a la ciudad.

2. El Problema

Puesto que ya existen ejemplos de agendas culturales que buscan informar a los ciudadanos de las diferentes actividades que van ocurriendo en Barcelona (pág web: <https://guia.barcelona.cat/es/agenda>), ello no impide que el tránsito en este tipo de páginas de carácter más oficial sea bajo en relación a otras web de actividades a causa de, por ejemplo, la mala predisposición que pueda tener la población del ayuntamiento o relacionados.

Estos hechos agravan las problemáticas que venimos a tratar, la baja visibilidad en sí de dichas agendas culturales/de actividades y como estas solo se centran en actividades con un mínimo de impacto por parte de asociaciones o particulares, dejando de lado a individuos que desearan llevar a cabo actividades de más corto alcance.

Por un lado, la baja visibilidad provoca una baja asistencia a los eventos. Si se trata de actividades que buscan impactar de forma positiva a la ciudad, tanto el impacto en sí, como las recaudaciones (en caso de haber) para siguientes ediciones o beneficencia también se ven mermados.

Por el otro lado, el hecho de obviar posibles actividades personales que sean de carácter más local a la zona de residencia del individuo provoca principalmente una falta de interés por integrarse en la comunidad y de realizar acciones en pos del bien común, como, por ejemplo, recogidas/limpieza del barrio, eventos de ocio para las niñas y niños de la zona, etc.

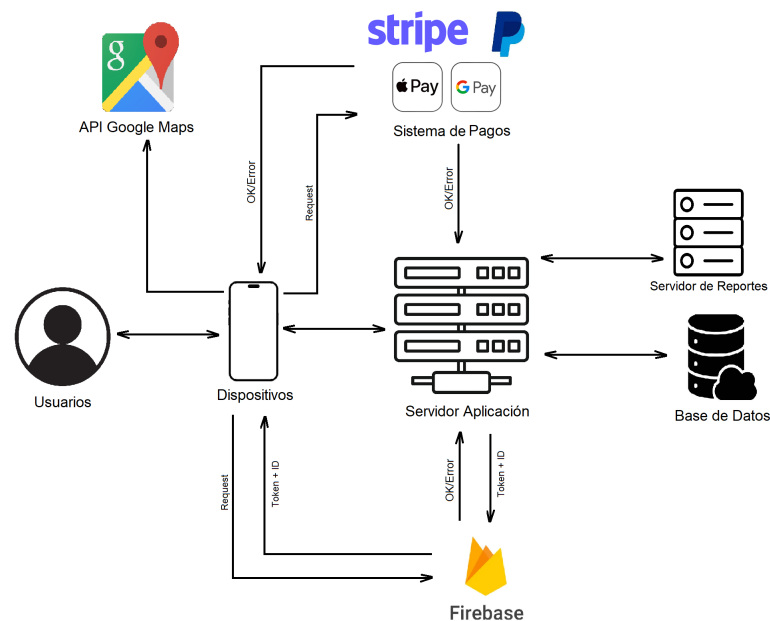
3. Partes Interesadas

1. ***Asociaciones.*** Conseguir mayor participación y visibilidad en sus actividades. Creación correcta de las actividades (localización, descripción, ...).
2. ***Participantes.*** Participar en actividades o voluntariados y tener todo lo necesario en una sola aplicación. Aportar los datos personales correctamente y hacer uso de la aplicación.
3. ***Organizadores.*** Crear actividades y tener visibilidad en la ciudad. Creación correcta de las actividades (localización, descripción, ...) en la aplicación.
4. ***Empresas.*** Promocionar eventos. Aportar un beneficio económico para la aplicación.
5. ***Equipo de desarrollo.*** Conseguir llevar a cabo el proyecto siguiendo los estándares de desarrollo. Diseñar, desarrollar y probar el producto de acuerdo con las especificaciones y requisitos definidos.

4. El Producto

4.1. Perspectiva del producto

El proyecto consiste en una aplicación móvil con una interfaz que utilizará la API de Google Maps además de la que desarrollaremos nosotros. Todo esto funcionará gracias a la conexión a internet y el almacenamiento en una base de datos, además de un servicio de autenticación de usuarios que incluye la comprobación del número de teléfono móvil.



4.2. Descripción del producto

Los organizadores tendrán la opción de crear y/o editar actividades situadas en un punto concreto del mapa de Barcelona, para el resto de usuarios, estos podrán unirse a dichas actividades. El mapa será interactivo, pudiendo hacer Zoom en distintas zonas para limitar la visualización de actividades y hacer más sencilla la selección de estas. La aplicación tendrá un sistema de filtros que permitirá buscar las actividades de forma más personalizada para cada usuario. Las actividades se muestran como pines en el mapa, y al pulsar sobre ellos se mostrará un Pop-Up con detalles sobre esta. Los organizadores podrán pagar en la aplicación para destacar sus actividades en el mapa de forma permanente hasta el fin de la actividad. Habrá un sistema de reporte de actividades en caso de fraude o sospecha.

4.3. Supuestos de funcionamiento

1. El sistema solo funcionará con dispositivos móviles IOS o Android. La aplicación está destinada a usuarios de móviles.
2. El dispositivo del usuario debe tener conexión a internet. La aplicación usará servicios que se acceden a través de internet.
3. La ubicación del GPS debe estar activada. Nuestra aplicación utiliza la ubicación del usuario para proporcionarle información en función de su ubicación.
4. Cuenta de Google y DNI. La cuenta de cada usuario estará enlazada con su cuenta de Google, el número de teléfono y el DNI. Estos son requisitos para evitar la creación masiva de cuentas de personas falsas o que puedan hacer SPAM además, que en caso necesario, se pueda proporcionar estos datos a la policía en caso necesario.

4.4. Dependencias sobre otros sistemas externos

1. API Google Maps. Utilizaremos la API de Google Maps para mostrar el mapa interactivo que usaremos en nuestra aplicación.
2. Firebase. Gestiona la autenticación y gestión de las cuentas de los usuarios.
3. Stripe. Gestionar los pagos en la aplicación.
4. AWS. Gestiona el servidor propio de la aplicación y las Bases de datos.
5. Equipo externo de reportes. Se encarga de gestionar reportes en la aplicación y responder a llamadas o dudas de los usuarios.

4.5. Otros Requisitos (Requisitos no Funcionales)

1. Rendimiento. Ha de tener un funcionamiento dinámico y no ha de tener mucho tiempo de espera durante las acciones.
2. Usabilidad. Que se pueda deducir el uso, que sea intuitiva, sin complejidad ni frustración.
3. Eficiente. No puede consumir muchos recursos de hardware drenando rápidamente la batería.
4. Segura. No pueden existir brechas de seguridad y se ha de cumplir las leyes de protección de datos.
5. Escalable. Ha de ser una aplicación fácil de escalar a nuevas ciudades y que sea sencillo añadir nuevas funcionalidades.
6. Portabilidad. Tiene que ser una aplicación que permita ser ejecutada en diferentes plataformas.
7. Mantenibilidad. Ha de ser una aplicación fácil de mantener y actualizar.

5. RECURSOS

[1] *Guía Barcelona | Ayuntamiento de Barcelona.* (s. f.).
<https://guia.barcelona.cat/es/agenda>

[2] *Aplicación Móvil Multiplataforma Para Mejorar El Control De Ventas De Lotería De Trujillo.* (s. f.). *19 th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology:*
https://laccei.org/LACCEI2021-VirtualEdition/full_papers/FP334.pdf

[3] Martinekuan. (s. f.). *Personalización de aplicaciones de recursos para dispositivos móviles - Azure Solution Ideas.* Microsoft Learn.
<https://learn.microsoft.com/es-es/azure/architecture/solution-ideas/articles/custom-mobile-workforce-app>

- [4] *Tarifas de suministro - web oficial - La gestión responsable.* (s. f.). <https://www.aiguesdebarcelona.cat/es/web/guest/servicio-agua/factura-y-tarifas-agua/tarifas-de-suministro>
- [5] *Energía en edificios de oficinas.* (2015, 17 junio). Enectiva. <https://www.enectiva.cz/es/blog/2015/06/ideas-energia-edificio-de-oficinas/#:~:text=La%20media%20anual%20del%20consumo,es%2090%2C5kWh%2Fm%C2%B2>
- [6] Selectra. (2023, 31 octubre). Fibra de Adamo: mejores ofertas y promociones destacadas. *Selectra*. <https://selectra.es/internet-telefono/companias/adamo>
- [7] Idealista. *Ejemplo de oficinas a alquilar.* <https://www.idealista.com/inmuelle/101659056/>
- [8] *Alquiler portátiles desde 18,90 € al mes | Grover.* (s. f.). https://www.grover.com/es-es/computers/laptops?filter=price_max%3D7000
- [9] *Precios de AWS Amplify | Servicios de frontend Web y móviles | Amazon Web Services.* (s. f.). Amazon Web Services, Inc. <https://aws.amazon.com/es/amplify/pricing/?p=ft&c=wa&z=2?p=ft&c=wa&z=2>
- [10] *Tarifas - Callgest.* (2023, 11 mayo). Callgest. <https://www.callgest.net/es/tarifas/>