# **“REPORTMEX”**

**PROYECTO A GRANDES RASGOS**

Nos enfocamos en las aplicaciones para reportes de fallas en suministros energéticos alumbrado, agua, drenaje, alcantarillas, bacheo, etc. En base de prototipo, fichas técnicas y multimedia.

El funcionamiento se basa en que el usuario pueda reportar de forma instantánea problemas en la colonia desde su móvil. El usuario tiene que registrarse para poder mandar dicho reporte. Además la aplicación muestra opciones de las distintas ramas de servicios para poder enviar el mensaje de una falla en un sector específico.

Brindar un servicio a la comunidad que tiene algún problema en su entorno (hogar o colonia) y necesita atención de los distintos servicios.

Facilitar el trabajo al personal de apoyo en obras públicas.

Hacer conciencia de la realidad que vivimos en cuanto al cuidado del medio ambiente y así realizar un cambio que haga la diferencia en el entorno.

El proyecto esta dirigido a toda persona que tiene una problemática tanto personal como fuera de su casa para los encargados de dar servicio a este llamado. También facilita el trabajo al municipio quien debe arreglar el problema.

Y lo mas importante es que se tratará de hacer conciencia en general sobre el cuidado del medio ambiente.

Con la ayuda de una pagina web daremos información de como utilizar la aplicación, de como prevenir algunos accidentes, también hablaremos sobre el cuidado del medio ambiente.

La aplicación se venderá al municipio en base a las necesidades del entorno para que este difunda dicho servicio, posteriormente nosotros realizaremos las actualizaciones y el mantenimiento que tendrán un costo.

**NOMBRE DEL EQUIPO:** PROVETAP (Programadores de Veracruz, Tabasco y Puebla.

**NOMBRE DEL PROYECTO:** ReportMex (Reporte Mexicano)

**LUGAR DONDE SE VA A REALIZAR EL PROYECTO**: En la ciudad de Fortín de las Flores Veracruz.

**¿Cuál ES EL PROBLEMA DEL LUGAR?** En las ciudades y especialmente en las colonias muchas veces se tienen problemas (con respecto a baches, alumbrado, basura en grandes cantidades tirada en las calles, drenaje, falta de agua potable, autos mal estacionados, vandalismo, plagas, problemas con cañerías e incendios) y las personas tienen dificultades para reportar o pedir a los servidores que reparen el daño o incluso muchas veces no se les da la atención que se debe para escuchar lo que la comunidad pide.

**¿DE QUIEN VAMOS A TENER EL APOYO PARA ECHAR A ANDAR EL PROYECTO?:** ya que el proyecto se venderá a un municipio solo se necesitará hablar con los compradores quienes nos darán el apoyo para poder llevar a cabo las actualizaciones de la aplicación en cuestión de software avanzado, mejor soporte, tiempo, etc.

**¿Para quién VA DIRIGIDO EL PROYECTO?** Para toda persona que tiene una problemática tanto personal como fuera de su casa, para los encargados de dar servicio a este llamado ya que es una manera fácil de saber dónde hay un problema. Facilita el trabajo al municipio porque ya no tiene que trasladarse o gastar en líneas telefónicas que muchas veces se saturan y a la ciudadanía en general ya que en el móvil es mas fácil y rápido reportarlo por medio del uso de internet.

**EJEMPLOS DE PROBLEMAS:** corto circuito en la calle, falta de alumbrado en la avenida, baches en carreteras, autos mal estacionados, denuncia anónima, objetos olvidados o no reconocidos frente a la vivienda, animales sueltos o que causen daño a las personas, plagas, alcantarillas sin protección, basura en exceso etc. También en el caso de las personas que necesiten atención: falta de tiempo para ir a las oficinas de mantenimiento, si es la electricidad la que está fallando ¿como mandar el reporte al municipio?, a los servidores les facilita el traslado a verificar el lugar y la falla sin tener que estar yendo y viniendo.

**¿Quiénes TRABAJARAN EN EL PROYECTO?:** la mayoría de las asociaciones de protección y servicio a la sociedad como son: protección civil, cruz roja, servicios de agua potable, bomberos, compañía de luz eléctrica, obras publicas, basureros, etc.

**“*PROYECTO DE TRIPLE IMPACTO*”**

* **ECONOMIA:** la aplicación se venderá a municipios que lo necesiten, el costo de esta aplicación para el caso del municipio deberá cubrir los costos que se hisieron al realizar dicho programa, después de que el gobierno compre la aplicación nosotros darle mantenimiento y actualizaciones en forma de seguimiento recibiendo un sueldo por actualización.
* **MEDIO AMBIENTE:** tiene un gran impacto al medio ambiente ya que en casos de que la basura este tirada en las calles se pasará a reportar este caso, también en la pagina web que mensionamos se dará información de como seleccionar la basura, como ahorrar agua, como cuidar las plantas y muchos otros datos de como mejorar el medio ambiente.
* **IMPACTO SOCIAL:** tiene gran impacto en la sociedad porque todo ciudadano la necesita, hoy en dia hay muchos problemas en ciudades y muchas de las veces las personas no se dan el tiempo de mejorarlo, en cambio con una aplicación en móvil pueden acceder mas rápido y fácil en una ciudad o donde haya señal.

Al igual es una gran herramienta en el aspecto de la pagina web, ya que proporcionará información de cuidados en casos de desastres naturales, prevención de accidentes, como cuidar al medio ambiente e incluso como manejar la nueva aplicación en dispositivos móviles.

* **INTEGRIDAD SOCIAL:** no afectará a ninguna persona ya que lo único que se hace es reportar algún problema social, al contrario beneficia a muchas personas.

**¿CUAL ES EL OBJETIVO DEL PROYECTO? ¿PARA QUE?:** brindar un servicio a la comunidad que tiene algún problema en su entorno (hogar o colonia) y necesita atención de los distintos servicios, hacer conciencia de la realidad que vivimos en cuanto al cuidado del medio ambiente y así realizar un cambio que haga la diferencia en el entorno. Al igual de facilitar el trabajo a personal de apoyo en obras públicas, en la distribución de agua y en las distintas empresas que se encarguen de estos servicios.

**¿QUE GASTOS?** Los gastos se generan al momento de realizar el proyecto, gastos de internet, tiempo, ideas, programas, actualizaciones dependiendo del tipo del software, adquisición de programas avanzados para el desarrollo de la programación mediante herramientas más específicas, inversiones al equipo.

**¿Cómo SE VA A REALIZAR EL PROYECTO?:** se realizará una aplicación que funcione por medio de mensajes para reportar a los cervidores alguna plroblematica que haya en cuanquier entorno. Posteriormente vender la aplicación al municipio para que este la promosione y cuando yegue algún reporte el mismo se encargue de buscar solución, contactar a las dependencias que se necesitan para solucionar el problema.

Para dar seguimiento a la aplicación y pagina web se harán actualizaciones de acuerdo a las necesidades del municipio.

**¿CON QUE RECURSOS CONTAMOS?:**

* **TECNOLOGICO:**contamos con internet y un programa determinado llamado ECLIPSE para el desarrollo de nuestra aplicación movil, utilizamos paqueterías de diseño como PHOTOSHOP para la creación de diseños innovadores, además con un programa especifico para la creación de nuestra propia pagina web llamado DREAMWEAVER; como anexo hemos adquirido el acceso a un servidor web en el cual almacenaremos todos los datos y mensajes enviados por los usuarios y por las dependencias a través de una base de datos llamada PHP MY ADMIN. Como medio de enlace entre distintos software contamos con NOTE PAD el cual se basa en lenguaje PHP.

**¿Qué ES LO QUE NOS HACE FALTA?:** primeramente hablar con los compradores para vender la aplicación y en el momento de realizar las actualizaciones pedir el apoyo para conseguir mejores herramientas.

**¿Cómo DAR CONTINUIDAD AL PROYECTO?:** como ya mencionamos nosotros le daremos mantenimiento a la aplicación y realizaremos las actualizaciones necesarias recibiendo un sueldo del gobierno por cada actualización, en sí seguiríamos vendiendo actualizaciones a dicha empresa.

**¿Cómo SERÁ SOSTENIBLE?:** ya que la aplicación sea probada en un lugar, puede venderse en otro municipio con características de este, de la misma manera vender actualizaciones y mantenimiento recibiendo una cuota por actualización.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Duración | 2 Horas | 2 horas | 5 horas | 1 hora | | 1 hora | | 1 hora |  | | |
| Acciones realizadas | 2015 | | | | | | | |  | | |
|  | Martes |  |  | | Miercoles | |  |  |
|  |  |  |  |  | |  | |  |
| 1. Planear el proyecto mediante el diseño de bocetos sobre el mismo. |  |  |  |  | |  | |  |
| 2. Instalación de los programas con los que desarrollaremos la aplicación y verificación de los requerimientos de hardware para su instalación. |  |  |  |  | |  | |  |
| 3. Probar los comandos, códigos y estructuras básicas con los que expresaremos los eventos de la aplicación. |  |  |  |  | |  | |  |
| 4. Inicio de la creación de las primeras interfaces sencillas (XML) de la aplicación. |  |  |  |  |  |  | |  |
| 5. Búsqueda e invención de códigos más complejos (de acuerdo a las necesidades propias) para colocar efectos a la aplicación. |  |  |  |  | |  |  |  |  | |
| 6. Creación de las páginas PHP y vinculación de las mismas con la aplicación para crear la interconexión. |  |  |  |  | |  | |  |  |
| 8. Creación de las bases de datos que almacenan los usuarios, las contraseñas, los mensajes y los datos actualizables que se encuentran integrados en la aplicación. |  |  |  |  | |  | |  |
| 7. Finalización de últimos detalles de diseño, pruebas realizadas en distintos dispositivos móviles. |  |  |  |  | |  | |  |