



Aplicación para gestión de reuniones de trabajo.

04/10/2018

InfamousMeetings

Adrian Arias Viñuela
Adolfo Jiménez Prieto
Victor de Vierna Valcarce
Gonzalo Molpeceres Barrientos

1. INTRODUCCIÓN GENERAL Y RESUMEN

1.1. Definición y propósito del proyecto.

El proyecto consiste en la elaboración de una aplicación web destinada a la gestión de reuniones. Los propósitos de este proyecto son varios:

- Comprensión sobre el terreno de las necesidades de accesibilidad
- Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos durante la asignatura
- Cubrir las necesidades de los grupos de trabajo que necesiten una herramienta para gestionar las reuniones
- Estudiar las posibilidades que las tecnologías web actuales nos ofrecen de cara a la accesibilidad

1.2. Descripción de la audiencia.

Los principales usuarios los comprenden los distintos integrantes de una empresa u organización con proyectos sujetos a la realización de reuniones de trabajo. Esto puede incluir desde un claustro de profesores hasta los grupos de trabajo en una empresa de telecomunicaciones, por poner un ejemplo ilustrativo. El sistema desarrollado será exclusivo y deberá adoptarse íntegramente en sustitución del sistema previo ya que de lo contrario se generaría un caos organizativo perjudicial para la organización.

1.3. Plataforma de desarrollo.

Los computadores en los que se desarrollará el software deben estar dotados con conexión a internet y capacidad de procesamiento tal que sean capaz de mover con soltura el software empleado.

Se dispondrá de al menos un equipo por persona, en aras de una buena distribución de las tareas, aunque durante ciertas sesiones se empleará la metodología *pair programming*.

1.4. Software empleado.

El software empleado para el desarrollo del proyecto lo compondrán un conjunto de herramientas (la mayoría software libre) tal que:

- *Ubuntu*

- *Git & GitHub*
- *Brackets*
- *Firefox*
- *Atom*
- *Google Docs*

1.5. Resumen del proyecto.

La finalidad del proyecto es el diseño, desarrollo, documentación y lanzamiento de un sistema web plenamente funcional que permita a los miembros de una organización plantear reuniones de cualquier carácter a otros miembros del equipo de manera informatizada e intuitiva, especificando datos tales como lugar, fecha, motivos, calificación o integrantes. Con esta plataforma se pretende renovar la forma en que los grupos de trabajo organizan reuniones, hasta ahora analógica.

2. REQUISITOS DE USUARIO

2.1. Objetivos que deben cumplirse desde el punto de vista del usuario.

La plataforma deberá permitir crear usuarios, los cuales puedan desplegar un orden jerárquico con las relaciones de la empresa.

Cada usuario podrá proponer reuniones, pero deberán ser autorizadas por alguien con un rango elevado (A valorar el mínimo).

A la hora de proponer reuniones, se deberá explicar el motivo que ha impulsado a ver necesaria esa reunión, al igual que proponer ciertas fechas que se adecuen a la situación.

Siendo el usuario de rango elevado, además de aceptar o denegar reuniones propuestas, deberá poder poner una reunión cuando lo vea necesario y modificar las ya propuestas (Cuando aún no estén autorizadas).

2.2. Requisitos funcionales.

Una funcionalidad base que es necesaria para un servicio web tan concreto como este, sería la implementación en Widgets en otras páginas (Y meterlo así a la página web de la empresa propia, por ejemplo)

Desde el punto de vista del usuario, la página debería permitir filtrar a la hora tanto de proponer tanto de ver las reuniones creadas, filtrar por departamentos, equipos de trabajo, rango, etc.

Como administrador de la página web, se deberá disponer de un listado de todos los usuarios registrados.

2.3. Requisitos técnicos.

El código ha de estar claramente comentado y limpio, con las variables con nombres claros e intuitivos.

La prioridad será realizar un sitio web muy accesible, con el objetivo de que no haya ninguna duda y sea lo más fácil y sencillo realizar las tareas para las que está orientado.

En cuando al posicionamiento Web, es importante estar bien posicionado en los buscadores, pero el principal afluente de usuarios vendrá del boca a boca.

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

3.1. Áreas principales de contenido.

La aplicación web contará principalmente con tres partes, un calendario, un apartado de gestión de reuniones y un apartado de gestión de usuarios.

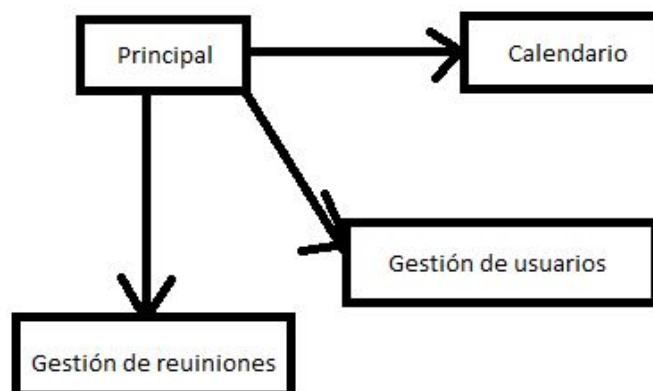
En el apartado del calendario estará la verdadera funcionalidad de la aplicación, se verán las distintas reuniones fechadas y con sus pertinentes datos (motivo de la reunión, quien la convoca, etc).

La gestión de usuarios será gobernada por personas con un rango elevado que podrán añadir y eliminar usuarios, así como dar o quitar responsabilidades a dichos usuarios en la gestión de reuniones.

Por último en la gestión de reuniones será donde se propongan las nuevas reuniones, se acepten, se cancelen o se realice cualquier cambio en ellas.

3.2. Enlaces entre las áreas.

Todos los enlaces que habrá en la aplicación serán internos, y seguirán una arquitectura similar a la siguiente:



3.3. Selección de medios para cada área.

La información se representará de forma mayoritaria mediante textos e imágenes.

3.4. Duración/cantidad aproximada de material en cada área.

La cantidad aproximada de material en cada área aún está por determinar.

3.5. Tipo de interfaz.

Se utilizará una interfaz gráfica de usuario, ya que se trata de una aplicación sencilla que no requiere más mecanismos que las entradas de ratón y teclado.

4. DESCRIPCIÓN DE RECURSOS HUMANOS

4.1. Descripción de los recursos necesarios y justificación.

Los recursos son más bien pocos: Cuatro trabajadores voluntariosos y dispuestos, con ayuda de un ordenador por persona, una conexión a internet para realizar trabajo separados y coordinador.

No todos los proyectos ambiciosos ameritan una gran inversión inicial.

4.2. Descripción de los roles que formarán parte del desarrollo del proyecto.

En este proyecto como se cita en el anterior apartado será necesaria la participación de cuatro personas. Los roles de estas personas serán:

- Miembro 1: Diseñador de la Interfaz Gráfica de Usuario(GUI).
- Miembro 2: Ingeniero de software que aplicará a la GUI la lógica programática necesaria,
- Miembro 3: Experto en seguridad informática que hará posible que el software no tenga ningún tipo de vulnerabilidad y sea vulnerable a ataques.
- Miembro 4: Director del proyecto. Persona encargada de cumplir con las fechas del proyecto y proponer nuevos objetivos.

4.3. Cronograma.

