INSTITUTO TECNOLÓGICO AUTÓNOMO DE MÉXICO



DESARROLLO DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

**“Calificando Ando”**

*DESARROLLO EN ANDROID*

Otoño 2017

Alejandra Rojas Aguilar 163683

Carlos Lozada Rojas 168506

**Tabla contenido**

1. **Introducción**
2. **Objetivos**
3. **Descripción del problema**
4. **Requerimientos funcionales**
5. **Restricciones**
6. **Solución planteada**
7. **Impacto global, económico, social, ambiental**
8. **Conclusiones**

**Introducción a la aplicación Calificando Ando**

La idea surgió a partir de una visita de Nexu, una empresa que brinda herramientas para la mejor elección de créditos utilizando las principales entidades financieras del país, en la actualidad está enfocado a préstamos automovilísticos. Dicha visita la programó nuestra profesora de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas, Ana Lidia Franzoni Velázquez. En esta plática nos contaron de algunos detalles de los servicios que brindaban, así como su historia de emprendimiento. Más adelante, nos permitieron hacer preguntas sobre algo que nos llamara la atención de ellos y la información contundente que me llamó la atención es que para empezar una start up debes concentrarte en un mercado específico con un servicio refinado para más adelante expandirte hacia un servicio completo. A partir de ahí y con la demás información sobre la estructura detrás de su compañía en cuestiones de base de datos, surgió por parte del equipo el crear una app tan importante para los itamitas (mercado específico) cuya utilidad es poder comparar comentarios de alumnos sobre profesores. No es adecuado objetivar a una persona con una calificación impuesta por opiniones de cualquier alumno, pero es la mejor forma de tener un mejor juicio de elección para llevar una materia con tal profesor. Nuestra aplicación no es pionera en idea, ya que existen numerosas opciones donde poder consultar comentarios y reseñas de los profesores en distintas universidades, la auténtica novedad de la aplicación se encuentra en la accesibilidad y eficacia de poder acceder a la información desde una app, además de reducir el tiempo, hacer cómoda las comparaciones desde un móvil, estar a un click de los comentarios en una situación de urgencia en cuanto a registro de materias iniciando el semestre, búsqueda inteligente personalizable con varios parámetros, etc.

**Objetivo**

El objetivo del equipo con esta aplicación es facilitar la elección de profesores ya que desde una app es más sencillo la interacción (búsqueda, comentar, calificar), por otra parte podrán llevar un registro de los comentarios que han hecho, de esta manera fomentaremos el hábito de transmitir su experiencia con las materias y profesores. Dicho esto pasamos a otro punto muy importante sobre la visión que tenemos para la app a corto, mediano y largo plazo, a corto plazo queremos recopilar la mayor la mayor cantidad de comentarios porque es trivial el hecho de que tener más comentarios tenderían a generar un mejor juicio. Con lo mencionado procederemos a hacer una depuración arbitraria a la base de datos con el objetivo de depurar “fake comments” ya sea de alumnos nublados por el odio personal o por los mismos profesores comentando algo positivo de ellos mismos. A mediano plazo tenemos la certeza de convencer al mercado de nuestra fiabilidad como guía de reinscripción, para hacer uso cotidiano de nuestra app ya que dependen de ella para hacer sus horarios previos. Por otra parte la población de alumnos no desciende partiendo del supuesto de que cada año se renueva la plantilla, de esta forma aseguramos nuestros ingresos tal que dicha audiencia consumirá publicidad dentro de las consultas. Este último punto es de los más importantes dentro de la creación de la app, porque supone no ingresos en un inicio del desarrollo del negocio, estos ingresos se verán reflejado hasta popularizarse la aplicación y como mínimo haber hecho la primera depuración de comentarios para optimizar las consultas. A partir de este momento comenzarán las ganancias, tales nos proporcionarán tanto incentivos materiales como emocionales para continuar en el proyecto. En esta fase visualizamos el comienzo a largo plazo, del que aún no tenemos metas ni objetivos fijos pero contamos con ideas y algunos bosquejos orientados al apoyo académico.

**Descripción del problema**

El principal problema que nos encontramos es la falta de retroalimentación por parte del alumnado a las principales páginas evaluadoras de académicos, nos permitimos esta investigación verificando aleatoriamente varios profesores y en la mayoría de ellos su última calificación fue de hace 2 años, no es que una persona adulta pueda cambiar su personalidad con facilidad pero hay casos en que los profesores evalúan y se comportan diferente dependiendo de la materia que impartan, partiendo de este supuesto será necesario tener los más recientes comentarios porque la institución a la que nos enfocaremos hace rotaciones de maestros cada semestre, por lo tanto hay maestros que llegan a impartir hasta 6 materias en su trayectoria como académico dentro de la institución, esto implica una variedad de comentarios dependientes de una conexión del profesor con la materia. El segundo problema que encontramos es la falta de seriedad en cuanto a las calificaciones ya que no hay una base de datos de los usuarios que comentan, todo es anónimo y no hay forma de rastrear su origen, solo hay un filtro de comentarios ofensivos pero es precario y deficiente. Cualquier persona detrás de una computadora puede opinar libremente sin restricción alguna, teniendo la capacidad de hacerse pasar por un alumno, tenemos el ejemplo de un profesor comentando positivamente su persona como académico, porque a pesar de que es extrainstitucional dicha página tiene cierto peso hacia los profesores, tal que entre más negativa su calificación menos alumnos se inscribirán con él y de esta forma tendrá menos grupos para impartir repercutiendo con sus planes laborales. En conclusión estas páginas han sido de mucha ayuda para nuestro equipo en general ya que somos alumnos y hacemos uso de ellas, pero nos encontramos con estos inconvenientes estipulados en este apartado.

**Requerimientos funcionales**

Nuestros requerimientos son un smartphone con sistema operativo android Marshmallow 6.0, a pesar de lo sencilla de la app no está optimizada para celulares muy básicos ya que al tener varias actividades no tendría un buen rendimiento en celulares con un procesador menor a un Snapdragon 400 y una memoria ram de 512mb. Para optimizar esto sería necesario usar fragmentos pero complicaría el desarrollo y por falta de tiempo lo mantendremos así.

**Restricciones**

Nuestra app maneja datos personales de los usuarios, descripciones sensibles de terceros, por eso se necesita una buena ética por parte de los desarrolladores. Tenemos la responsabilidad de hacer un buen uso de nuestro conocimiento, ya que tenemos el poder de modificar, aceptar, eliminar, lo que se postea en la app. Además el usuario está confiando su información personal con nosotros, que en ningún momento haremos mal uso de él. Nos regimos con altos estándares morales para que en ningún momento hagamos otro uso diferente que el de mejorar la app con lo datos adquiridos mediante los usuarios. El usuario estará restringido a dañar la imagen de una persona, a mostrar posturas de discriminación, a exponer conflictos personales, etc. todo esto para que no se desvíe el objetivo de la app.

**Solución planteada**

Nuestro principal enfoque es determinado por la veracidad de la información que proporcione nuestra app, para lograrlo diseñamos una estructura dentro de la misma que permite registrar a los usuarios que requieran una consulta o aportar alguna calificación. Esta forma de interacción si requiere cierto tiempo por parte del usuario para el registro pero valdrá la pena. Una vez teniendo lo necesario procederemos a evaluar los comentarios que haga a partir de ahora encontraremos patrones entre los usuarios que podamos utilizar para el análisis de la retroalimentación. En un principio lo haremos manual, pero poco a poco lo haremos en automático con la creación de algoritmos de filtro. Evitaremos comentarios falsos, aumentará la credibilidad, por lo tanto la dependencia y la retroalimentación de nuestra app aumentará. Con lo anterior mencionado resolveremos los 2 principales problemas que detectamos en la investigación. Tendremos la autoridad de poder rastrear y valorar las calificaciones genuinas, con el objetivo de ser lo más preciso posible en cuanto a juicio valorativo para de esta forma tener la mejor vista global de un profesor. Nuestra app tiene la interfaz adecuada para que el usuario pueda ver sus comentarios propuestos, añadir nuevos y buscar a los profesores.

**Impacto global, económico, social, ambiental**

El impacto global de nuestra app se compone primordialmente por el efecto de tener acceso a valoraciones públicas, en nuestro caso podemos ver a los profesores como el servicio a dar y los clientes somos el alumnado, obviamente sin cosificar a los académicos. Pero si es importante conocer al profesor que se adecúe a tu forma de estudio o encontrar el que mejor explica. El alcance global es tener una mejor visión de las instituciones académicas a partir de la experiencia del alumnado y en cierto tiempo poder mezclar esas valoraciones en conjunto con el nivel académico, logrando una mejor visión del rendimiento de una institución no solo por tener profesores de renombre si no que de verdad sean buenos transmitiendo sus conocimientos, ya que es una parte fundamental del ser docente.

El impacto económico no es grande con las ideas que hemos desarrollado, pero sí para sostener los servicios necesarios del proyecto y obtener alguna remuneración modesta. Una vez se consolide el rendimiento de la publicidad esperamos encontrar nuevas aplicaciones económicas para desarrollar ideas más ambiciosas, pero que requieran màs inversión. Para iniciar el desarrollo del proyecto y su mantenimiento, relativamente se necesita poco inversiòn, solo tiempo y conocimientos. En caso de no obtener lo necesario para consolidar la idea, podremos optar por vender la aplicación a alguna compañía dedicada a la valoración u ofrecer los servicios, en ese momento ya tendríamos la suficiente experiencia.

El impacto social es el de mayor peso dentro de nuestro desglose como organización, el enfoque es principalmente la eficiencia de elegir las materias con los profesores adecuados, a partir no solo de su popularidad académica sino, algún resumen de su clase y forma de ser. El equipo consolidándose como alumnado nos dimos cuenta que una forma de apoyar a los compañeros, era a través de nuestros conocimientos sobre aplicaciones móviles. Esperamos lograr hacer más eficiente el registro de profesores y con ello mejorar la vida académica de los estudiantes.

El impacto ambiental no es un punto que tenga un buen rendimiento dentro de la app, ya que al ser un servicio electrónico no ocupamos gran cantidad de recursos no renovables, aunque si se llegara a dar el caso lo tenemos muy presente. Tampoco existe algún vínculo directo en el uso de la app que pueda ayudar a reducir la contaminación o productos consumibles.

**Conclusiones**

El desarrollo de la aplicación fue un gran reto porque fue utilizar casi todo lo que vimos, llegamos a la idea pronto pero adecuarla a una aplicación llevó más tiempo, una vez diseñadas las tablas procedimos a crear la sencilla interfaz de usuario que le permitirá al usuario una rápida comprensión del funcionamiento de la app. También aprendimos a trabajar en equipo, no solo a la división de deberes sino a la retroalimentación de ambos en cada parte del proyecto. Por último, genuinamente estamos agradecidos por lo que nos dejó el curso y creemos que estuvo genial dejar como proyecto final la creación de nuestra aplicación.