3) Introducción

Cooper-Up representa una innovadora aplicación diseñada para agilizar el proceso de prácticas entre alumnos, centros educativos y empresas. Nuestra plataforma ofrece una interfaz eficiente y fácil de usar que facilita la gestión de esta importante etapa académica y profesional.

Funcionamiento de Cooper-Up:

* Registro del Centro Educativo: Los centros educativos se registran en nuestra base de datos proporcionando información básica y se les asigna un usuario y contraseña exclusivos. Una vez registrado, el centro puede cargar en la aplicación los expedientes académicos de los alumnos, así como las valoraciones de los profesores. Además, se crea un usuario para cada estudiante asociado
* Acceso del Estudiante: Los alumnos acceden a la aplicación utilizando el usuario y contraseña proporcionados por el centro educativo. Los estudiantes cuentan con la capacidad de gestionar su perfil personal, cargar su currículum vitae, postularse a ofertas de trabajo y prácticas, así como establecer contacto directo con las empresas.
* Registro de la Empresa: Las empresas siguen un proceso de registro similar al de los centros educativos. Una vez registradas, las empresas tienen acceso a los perfiles de los alumnos proporcionados por los centros educativos. También pueden publicar ofertas de trabajo y prácticas, así como comunicarse con los alumnos de manera directa.

Cooper-Up se presenta como una herramienta integral que optimiza el proceso de búsqueda y gestión de prácticas, beneficiando tanto a los estudiantes como a las instituciones educativas y a las empresas. Con una interfaz intuitiva y funciones personalizadas, nuestra plataforma promueve una colaboración fluida y eficaz entre todos los actores involucrados en el ámbito educativo y profesional.

4) Justificación del proyecto

Cooper-Up surge de la necesidad de mejorar el proceso de búsqueda y gestión de prácticas para alumnos, centros educativos y empresas.

Esta aplicación nace como respuesta a la búsqueda y coordinación de prácticas por parte de alumnos, centros educativos y empresas.

* Optimización del Proceso: Hemos observado que el método convencional de búsqueda y gestión de prácticas puede resultar tedioso y poco efectivo tanto para los estudiantes como para las instituciones educativas y las empresas. Cooper-Up se propone simplificar y agilizar este proceso mediante una plataforma digital centralizada y amigable.
* Mejora de la Experiencia del Usuario: Reconocemos la importancia de ofrecer una experiencia satisfactoria para todos los usuarios involucrados. Al proporcionar una interfaz intuitiva y características personalizadas para estudiantes, centros educativos y empresas, Cooper-Up busca elevar la calidad de la experiencia global y aumentar la satisfacción de los usuarios.
* Fomento de la Colaboración: Creemos en la colaboración entre estudiantes, instituciones educativas y empresas como un motor para el éxito académico y profesional. Cooper-Up facilita la comunicación y la interacción entre estos actores, promoviendo una colaboración más estrecha y efectiva en el proceso de búsqueda y coordinación de prácticas.
* Adaptación a las Necesidades del Mercado: En un mundo laboral en constante cambio, es esencial que los estudiantes adquieran experiencia práctica relevante para sus futuras carreras. Cooper-Up ofrece a las empresas la posibilidad de publicar ofertas de prácticas que se ajusten a las demandas actuales del mercado, proporcionando a los estudiantes una amplia gama de oportunidades para desarrollar habilidades y competencias valoradas por los empleadores.

5) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo General:

El objetivo principal de Cooper-Up es desarrollar una plataforma digital que simplifique y agilice el proceso de búsqueda, gestión y realización de prácticas para estudiantes, centros educativos y empresas, promoviendo una colaboración efectiva y beneficiosa para todas las partes involucradas.

Objetivos Específicos:

1. Desarrollar una interfaz intuitiva y fácil de usar para estudiantes, centros educativos y empresas, que facilite la navegación y el uso de la plataforma.
2. Implementar herramientas de gestión de perfiles de estudiantes y empresas, permitiendo a los centros educativos cargar expedientes académicos y valoraciones, y a las empresas publicar ofertas de prácticas.
3. Facilitar la comunicación y el contacto directo entre estudiantes y empresas, así como entre centros educativos y empresas, para promover una colaboración activa y una mayor interacción.
4. Ofrecer funciones de búsqueda avanzada de prácticas, permitiendo a los estudiantes encontrar oportunidades que se ajusten a sus intereses y habilidades, y a las empresas encontrar candidatos adecuados para sus ofertas.
5. Garantizar la seguridad y la privacidad de los datos de los usuarios, implementando medidas de protección de la información y cumpliendo con las regulaciones de privacidad vigentes.
6. Evaluar el impacto y la eficacia de la plataforma a través de análisis periódicos y retroalimentación de los usuarios, con el fin de realizar mejoras continuas y garantizar la satisfacción de las partes involucradas.

* Para citar: <https://www.scribbr.es/citar/generador/folders/gIDOP26UHCedSaVUONgE0/lists/6XJvQ9vm8hqxnU7WwQNH6H/>
* M.T

6 Estado del arte

“Entre los servicios de que se dispone está elacceso a información relevante sobre los puestosde trabajo y compañías en que se desempeñan,así como sobre las conexiones laborales” (Aguado, 2014).

Hjefsvsdhvfd con tus palabras reescrbes lo qdel estudio de Aguado (2014)

* Bibliografía
* Aguado, G. (2024): La estrategia de Aston Martin para retener a Alonso. *MARCA*. Disponible en https://www.marca.com/motor/formula1/gp-japon/2024/04/03/660c715ce2704e51348b45a5.html
* Ruiz, J. L. (2024): La estrategia de Aston Martin para retener a Alonso. *MARCA*. Disponible en https://www.marca.com/motor/formula1/gp-japon/2024/04/03/660c715ce2704e51348b45a5.html

7- Métodos de trabajo

Los métodos de trabajo que vamos a usar están diseñados para garantizar la eficiencia, la colaboración y la calidad en el proyecto. Los principales métodos que se utilizarán son:

* Empezamos nuestra aplicación haciendo un boceto de diseño utilizando Figma:

