

UniMap

Visió del projecte

Índex de continguts

1. Introducció	2
2. El problema	3
2.1 Ubicar-se al campus:	3
2.2 Relacions socials	3
2.3 Activitats socials	4
3. Parts interessades	5
3.1 Nous estudiants	5
3.2 Estudiants amb experiència	5
3.3 Professorat i administratius	5
3.4 Comerços propers	5
3.5 Futurs estudiants	5
4. El producte	6
4.1. Perspectiva del producte	6
4.2. Descripció del producte	6
4.3. Supòsits de funcionament	6
4.4 Dependències sobre altres sistemes externs	7
4.5 Altres requisits (requisits no funcionals)	7
5. Recursos utilitzats	8

1. Introducció

El nostre objectiu és fomentar la integració dels alumnes nouvinguts al seu campus universitari corresponent i evitar la frustració inicial que tenim els estudiants en el nou i desconegut món que se'ns presenta.

Com a estudiants universitaris, tots hem tingut un dur inici al nou campus on estudiem. Els primers dies hem anat molt perduts i ens hagués agradat tenir alguna ajuda per moure'ns per les instal·lacions i poder localitzar d'una forma eficaç i ràpida llocs d'interès com aules i lavabos, o l'ubicació d'algún event important com la presentació del curs.

Per això hem creat UniMap, un mapa interactiu que guía l'estudiant pel seu campus evitant frustracions innecessàries.

2. El problema

Tenim, doncs, definit l'objectiu principal: ajudar els nous estudiants a integrar-se i orientar-se. No obstant això, la nostra aplicació soluciona diversos problemes existents a la facultat pel que fa als nouvinguts.

2.1 Ubicar-se al campus:

Problema: Ubicar-se dins d'un campus universitari al principi pot semblar un gran problema quan s'és un nou estudiant: Haver d'arribar aviat a la universitat per tenir temps de trobar les aules, haver de trobar un lavabo o una font quan més ho necessites, o haver d'anar a un esdeveniment especial i no saber on és.

Solució: Per això hem decidit integrar un apartat dins d'UniMap on trobar totes aquestes localitzacions de forma intuitiva i ràpida on es podrà buscar el nom d'una aula en concret o veure la localització de fonts, lavabos, bars i restaurants, etc. També es podrà filtrar per categoria i veure només un tipus d'elements al mapa.

2.2 Relacions socials

Problema: Un cop sabem com trobar els punts d'interès, el següent problema que volem atacar és la dificultat que es sol tenir per relacionar-se amb la gent d'un mateix campus per crear noves amistats.

Solució: D'aquí neix l'apartat social d'UniMap, dissenyat per ajudar els més introvertits a trobar noves persones i ampliar els seus cercles d'amistats. Els usuaris d'aquesta aplicació poden buscar-se entre ells segons el curs que estiguin cursant o els interessos que tinguin en comú. També poden presentar-se voluntaris aquells amb més experiència per guiar als nouvinguts i evitar que tinguin els mateixos problemes que ells van tenir al principi de la seva experiència estudiantil.

2.3 Activitats socials

Problema: La vida universitària no només és estudiar i fer exàmens, també hi forma part l'ampli ventall d'activitats que s'originen a partir de grups d'estudiants. Sent una persona nova al campus, en ocasions és complicat trobar aquestes activitats i formar-hi part.

Solució: Proposem afegir un apartat interactiu al mapa on els usuaris puguin proposar activitats en un lloc concret, i els estudiants puguin marcar la seva assistència.

3. Parts interessades

3.1 Nous estudiants

Interessos: Com hem explicat anteriorment, els nous estudiants son qui més beneficiats surten de participar en el projecte. Poden trobar ubicacions, amistats i noves activitats per participar, entre moltes altres coses.

Responsabilitats: Per part dels nous estudiants, necessitem que es creïn un compte i experimentin amb l'aplicació notificant les adversitats que es puguin trobar mitjançant el sistema de *feedback*¹.

3.2 Estudiants amb experiència

Interessos: Trobar nous indrets que no coneixia i participar o crear events socials.

Responsabilitats: Tenir un compte i proposar localitzacions noves útils que ajudin als nous estudiants i crear events socials.

3.3 Professorat i administratiu

Interessos: Possibilitat de crear events com, per exemple: “Repàs Pre-Examen” o “Consulta Estudiant X” fora de l'horari habitual de classes i notificar els estudiants.

Responsabilitats: Tenir un compte i compartir l'hora i lloc dels events que es proposin a l'aplicació.

3.4 Comerços propers

Interessos: Reunir nous clients per ampliar la clientela.

Responsabilitats: Compartir informació i preus sobre el propi establiment i opcionalment incloure algun descompte en l'aplicació per impulsar l'ús d'aquesta i fer que els mateixos usuaris vinguin com a clients.

3.5 Futurs estudiants

Interessos: Obtenir informació sobre les activitats, comerços i estudiants d'un possible campus on voldrien estudiar en un futur.

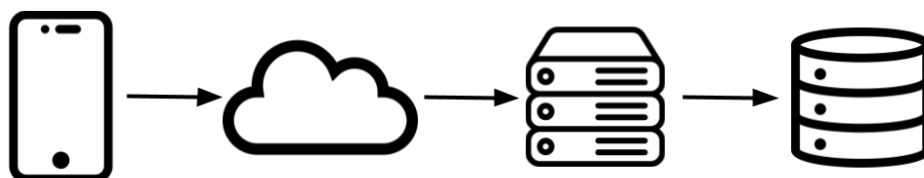
¹ Feedback: Entrada nº7 del Glossari.

4. El producte

4.1. Perspectiva del producte

El nostre producte consta d'una aplicació mòbil que interconnecta a tots els usuaris mitjançant la xarxa. Per al seu funcionament correcte, necessitarem també:

- El smartphone² de l'usuari per tal d'utilitzar l'aplicació.
- Accés a la xarxa.
- Un servidor que mantingui el servei del mapa i les relacions socials funcionant via Internet.
- Una base de dades on emmagatzarem totes les dades del mapa i els usuaris.



4.2. Descripció del producte

El nostre producte gira entorn un mapa interactiu que permet localitzar de forma eficient els principals punts d'interès de tot estudiant, alhora que socialitzar amb altres usuaris i crear reunions i events entre ells. També ajuda els comerços propers a vendre els seus productes i guanyar clientela.

4.3. Supòsits de funcionament

- **Smartphone amb Android o iOS:**
La nostra aplicació mòbil funcionarà ambdós sistemes operatius.
- **Connexió a internet:**
Necessària per obtenir les dades del mapa i usuaris.
- **GPS:**
Caldrà una connexió GPS³ per tal de geo-localitzar l'usuari i marcar al mapa la seva posició per tal d'ajudar amb la orientació.

² Smartphone: Entrada nº13 del Glossari.

³ GPS: Entrada nº9 del Glossari.

- **Autentificació:**

L'usuari s'haurà d'inscriure a l'aplicació com a membre del campus per tal de fer servir l'aplicació amb tot el seu potencial.

4.4 Dependències sobre altres sistemes externs

- **API⁴ Google Maps:**

Usarem l'API de Google Maps per tal de fer la representació gràfica del mapa interactiu així com la localització del dispositiu.

- **API Web Universitari (P.ex.: Racó):**

L'utilitzarem per simplificar el sistema d'identificació d'alumnes i professors.

4.5 Altres requisits (requisits no funcionals)

- **Disponibilitat:**

L'aplicació ha d'estar activa i funcionant a la perfecció sempre que els usuaris vulguin fer-la servir.

- **Adaptabilitat:**

L'aplicació pretén ser ampliable i adaptable a una gran quantitat de campus universitaris i, per tant, no és tancada al Campus Nord.

- **Usabilitat:**

L'aplicació ha de ser fàcil d'utilitzar per l'usuari, no ha de requerir un gran coneixement tecnològic ni tenir mecanismes complexes.

- **Privacitat:**

S'ha de mantenir una estricta privacitat i una bona gestió de les dades per tal que la informació dels nostres usuaris no sigui vulnerable.

- **Portabilitat:**

Ha de ser compatible amb diferents dispositius i sistemes operatius com iOS i Android.

⁴ API: Entrada nº2 del Glossari.

5. Recursos utilitzats

Per a fer l'esquema del producte:

Google Drawings: <http://drawings.google.com/>

Per obtenir imatges per l'esquema del producte:

Flaticon: <http://flaticon.com/>

Per obtenir informació sobre els requisits no funcionals:

Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Requisito_no_funcional/

Per a la consulta d'informació des de les transparències:

Raco FIB: <https://raco.fib.upc.edu/home/assignatura?espai=270084>

Per al treball col·laboratiu de l'equip:

Google Docs: <https://docs.google.com/>