

08 DE AGOSTO DE 2019

ANTEPROYECTO: SISTEMA DE
OBJETOS PERDIDOS
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA
San José, II Semestre 2019
Paolo Blanco Núñez 2016185648
Uriel Vargas Rosales 2017101032

Tabla de contenidos

Descripción General	3
Antecedentes	4
Objetivos	5
Tecnología que se usará	5
Productos esperados	6
Alcance	6
Personas involucradas	8
Cronograma	9

Descripción General

¿En qué consiste?

Consiste en el desarrollo de una aplicación web que funcione para encontrar objetos perdidos. Los objetos podrán ser ingresados en el sistema con sus respectivas características, brindando la funcionalidad de registrar tanto objetos que se han perdido, como objetos que han sido encontrados. La aplicación se encargará de asociarlos y notificar a los debidos usuarios si se encontrase alguna coincidencia.

¿A quién va dirigida?

Está orientada a todo aquel público que haya perdido o encontrado un objeto en cualquier lugar que haya sido agregado en la aplicación previamente. Esto incluye personas de todas las edades.

Justificación (¿Cuál problema resuelve?)

Debido a la rutina diaria ajetreada que viven las personas, se acostumbra a dejar artículos u objetos perdidos en algunas ocasiones. Además, un factor que influye es que las personas tienden a distraerse, por lo cual pueden dejar sus pertenencias perdidas. La aplicación está enfocada en ayudar a todas aquellas personas cuya situación sea la anterior.

Cabe destacar que los artículos tienen un cierto valor para la persona, el cual puede ser muy significativo (en términos monetarios, sentimentales, entre otros).

Por lo general se suelen perder objetos ocasionalmente, pero cuando sucede se puede experimentar ansiedad, preocupación y/o estrés. Es por esto por lo que la página web pretende ser un alivio y una herramienta muy importante que contribuya con estas situaciones.

Impacto

Con el desarrollo de esta página web se pretende crear una forma de ayuda comunitaria para que todas las personas puedan encontrar sus pertenencias perdidas, además de promover un ambiente solidario en la comunidad. Más allá de esto, la aplicación servirá como una herramienta a la cual puedan acudir las personas para buscar sus pertenencias, y en caso de encontrarlas tener una mayor tranquilidad.

También se busca concientizar a la población de una forma ética, con el fin de que estos se preocupen por las demás personas al cuestionarse qué pasaría si ellos estuvieran en la posición del afectado, promoviendo valores tales como la honradez y la honestidad.

Del mismo modo, buscamos que la aplicación contribuya en el aspecto psicológico de la población, al reducir todos aquellos sentimientos negativos provocados por la pérdida de un bien, tales como desesperación, estrés, angustia, entre otros.

Antecedentes

La memoria es un aspecto muy importante en nuestras vidas, pilar para las actividades que se hacen día con día. La memoria no es un asunto de edad, tal como señala la cadena Británica BBC. Según un reciente artículo de Wall Street Journal, las fallas de memoria no discriminan por edad ya que algunos genes tienen responsabilidad.

Sebastian Markett, doctor en psicología de la Universidad de Bonn, dirigió un estudio que pretendía determinar patrones biológicos en común entre personas que tendían a extraviar sus pertenencias. Se obtuvo como resultado que un 75% de los participantes tenían una variación del gen receptor de dopamina D2.

El mismo, señaló: “al menos la mitad de los olvidos podrían explicarse a partir de una predisposición genética” y por otra parte el profesor de psicología de la Universidad de Harvard, Daniel Schachter indicó que esto se debe a “una ruptura en la interfaz entre la atención y la memoria”.

Al estudiar el comportamiento de las personas, se puede observar que olvidar sus artículos puede tener muchas implicaciones desde lo genético, las cuales afectan tanto la atención como la memoria. Además, se puede tomar en cuenta el constante esfuerzo que estos hacen en sus trabajos, pues esto también es un factor influyente al olvidar algún objeto. Asimismo, el estado mental en el que se encuentran las personas también afecta de forma directa el comportamiento con relación al perder objetos, e inclusive puede generar molestias y dolores de cabeza adicionales.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una aplicación web que permita a los usuarios reportar objetos que han sido extraviados, así como reportar objetos que han encontrado en cualquier lugar parametrizado dentro de la aplicación, además de proveer información relevante del sistema.

Objetivos Específicos

- Aumentar la cantidad de objetos devueltos a sus dueños en un 10% mediante el uso de la aplicación, es decir, que un mínimo de 6 objetos sea devuelto con el uso de la aplicación anualmente.
- Proporcionar una interfaz visualmente agradable y fácil de utilizar para todos los usuarios mediante la aplicación de UX.
- Mostrar al público meta el 100% de los datos recolectados por la aplicación, permitiendo inferir características acerca de temas tales como ética y sociología.

Tecnología que se usará

Tecnología	Versión	Descripción
Windows	10	Es una distribución de software para dispositivos electrónicos. Comúnmente (aunque no del todo correcto) conocido como un sistema operativo.
MySQL	5.7.23	Base de Datos Relacional para el almacenamiento persistente de los datos
HTML	5	Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web
PHP	7.3.2	Es un lenguaje de programación de propósito general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web

JavaScript	1.7	JavaScript es un lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico. Todos los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado en las páginas web.
Git	2.21	Git es un software de control de versiones orientado a la eficiencia y confiabilidad del mantenimiento de software. Se encarga de llevar registros con los cambios de los archivos y coordinar el trabajo colaborativo sobre archivos compartidos.

Productos esperados

A continuación, se mostrarán los productos que serán entregados para el proyecto:

- Anteproyecto
- Prototipo
- Versión beta
- Aplicación Web
- Manual de usuario
- Manual Técnico
- Código en GitHub

Alcance

- La aplicación contará con una interfaz que facilite el uso de la aplicación, tanto para los usuarios de la aplicación, como para el administrador. Asimismo, estos no podrán interactuar con la aplicación por otro medio que no sea la interfaz descrita anteriormente.

- Los usuarios podrán registrarse e iniciar sesión en la aplicación con sus datos respectivos. Además, estos no podrán iniciar sesión sin estar previamente registrados en el sistema.
- No podrán registrarse usuarios administradores. El único usuario administrador solo podrá acceder al sistema por medio de un nombre de usuario y clave predeterminados.
- Una vez iniciada sesión, los usuarios tendrán la posibilidad de ver sus datos personales en una sección denominada “mi perfil”. Además, en esta misma sección se le va a permitir cambiar ciertos datos personales (contraseña, ...). El sistema no permite cambiar estos datos fuera de la sesión.
- La aplicación proveerá a los usuarios una sección de objetos previamente reportados. En esta sección podrá consultar todos aquellos objetos que el usuario ha registrado como encontrados o perdidos.
- La aplicación proveerá de notificaciones a los usuarios, con las cuales el usuario podrá darse cuenta de si alguno de los objetos perdidos/encontrados coincide con algún otro reporte. Estas notificaciones se darán cuando el objeto que el usuario registró como perdido coincide con algún objeto reportado como encontrado por otro usuario.
- La aplicación contará con mapas (geolocalización) con los cuales el usuario podrá ubicar en qué lugar, dentro de una determinada institución o zona, se encontró/perdió un determinado objeto. Dicha ubicación que el usuario seleccione estará limitada por un rango, dentro del cual puede hacer la selección de un punto específico.
- Los usuarios y administradores podrán acceder a la aplicación por medio de cualquier dispositivo que cuente con un navegador web y una conexión a internet.
- El usuario administrador será el único que podrá gestionar la agregación de los lugares.
- La aplicación contará con un módulo de estadísticas, el cual podrá ser accedido por los usuarios. En dicho módulo se presentarán gráficos en base a los datos recolectados de los objetos reportados. Estos gráficos incluyen: % de objetos reportados como encontrados y reportados como perdidos, % de objetos que

han sido devueltos y que se encuentran extraviados, % de objetos reportados por categoría, % de objetos devueltos por categoría. Se podrán agregar más estadísticas si son consideradas como relevantes por el grupo de trabajo.

- Los usuarios no podrán observar la lista de objetos reportados por otros usuarios, ya sea perdidos o encontrados.
- No se mostrará ninguna notificación de objetos perdido/encontrado a un usuario que no haya registrado algún artículo con características similares.
- Las notificaciones solo se darán dentro de la aplicación, no se proporcionará ningún otro medio de comunicación para este fin.
- El usuario tiene la posibilidad de escoger, de entre los lugares registrados en el sistema, un lugar de preferencia. Este lugar puede ser cambiado en cualquier momento desde la sección de mi perfil. Además, dicho lugar aparecerá como predeterminado una vez que el usuario quiera hacer un reporte.

Personas involucradas

Nombre	Entidad	Puesto	Teléfono	Correo	Responsabilidades
Adriana Álvarez Figueroa	TEC	Profesora y asesora	89950596	adriana.alvarezf@gmail.com	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar los prototipos, documentación del proyecto y productos esperados. - Participa en reuniones con encargados y participantes del proyecto.
Paolo Blanco Núñez	TEC	Estudiante, Desarrollador y Tester	70145505	pblanco27@hotmail.es	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en reuniones con el cliente con el fin de cumplir con los requerimientos y llevar a cabo el proyecto.
Uriel Vargas Rosales	TEC	Estudiante, Desarrollador y Tester	85899985	urielvargasrosales@gmail.com	<ul style="list-style-type: none"> - Como miembro del equipo de testing, deberá asegurar la calidad del software por desarrollar. - Como miembro del equipo de desarrollo deberá trabajar en el desarrollo de los distintos módulos de la aplicación.

Cronograma

