PodemosAprender



**Parte 1: Escuela de rock**

En esta ocasión nos ofrecieron hacer un sistema para el armado de bandas.

Los miembros de esta aplicación son personas con distintos atributos, incluyendo intereses, gustos, y habilidades, que irán desarrollando a lo largo de su estadía en la aplicación. Dado que es un sistema basado en la confianza, a medida que otras personas interactúen con ellos, podrán puntuar estos atributos para validar que son ciertos. Los mismos además podrán cambiarse de “expertise” en cualquier momento, solicitando a todos los que dieron sus puntos, que los vuelvan a poner. Los niveles de expertise (pueden cambiar en el futuro) son Newbie->Aprendiz->Ducho->Experto, y son definidos por el miembro para cada atributo elegido.

Una banda es un conjunto de miembros que tienen un objetivo en común. Además, los miembros dentro de una banda tienen un rol determinado (SuperAdmin/Admin/User) que conlleva distintos permisos, así como un conjunto de etiquetas. Las etiquetas son las funciones que ese miembro cumple dentro de esa banda (desarrollador, diseñador, pianista) que pueden ser múltiples y variar. Las bandas pueden tener un conjunto de reglas predefinidas para manejarse, además de tener preguntas para que los miembros contesten durante la solicitud, antes de entrar. Una banda puede elegir que cualquier miembro pueda unirse, o que se necesite la aprobación de un administrador.

Las bandas a su vez, pueden generar Eventos, que tienen un lugar y fecha determinados, así como un conjunto de invitados, un nombre, y si son visibles o no. Un evento es visible cuando puede ser visto por cualquier miembro de la aplicación, mientras que, si no lo es, será visto sólo por los miembros de la banda. También pueden elegir si la modalidad de la banda es virtual, presencial o mixta. Pueden elegir que sólo los miembros puedan asistir a estos eventos, o que cualquiera pueda hacerlo (público vs privado).

**Debe haber una trazabilidad de todas las solicitudes, así como sus resultados y quién aplicó esos resultados.**

**Tanto los miembros como las bandas tendrán información de contacto, que podrá ser un conjunto de vías de comunicación de acceso variado (publico/privado) (Facebook, Wpp, Instagram, Linkedin, entre otros).**

Sobre los SuperAdmins:

Los SuperAdmins son las personas a cargo de la aplicación, que tienen permisos absolutos para todas las bandas y usuarios, sin restricción. **Sin embargo, todas las acciones que un SuperAdmin realice deben quedar registradas y trazadas.**

Sobre los Administradores:

Un administrador de una banda, por sí mismo, tiene permisos para:

-Hacer todo lo que un miembro común

-Eliminar a un miembro de su banda

-Armar un Evento en nombre de la banda y configurarlo.

-Añadir a un miembro a su banda

-Cambiar la configuración de la banda

-Solicitar la eliminación de su banda. Para que ocurra la eliminación sí o sí deben consentir todos los administradores de esa banda.

**Debe haber una trazabilidad de todas las acciones de los administradores, en caso de que alguno meta la pata**.

Sobre los miembros:

Un miembro tiene permisos para:

-Solicitar entrar a una banda.

-Salir de una banda

-Asistir a un evento que le sea accesible (público y visible, o que sea miembro de la banda)

-Configurar su propio perfil

-Dar puntos a los atributos de otros miembros

-Autoasignarse atributos

Parte 2: Banco de tiempo (?????) (to be continued)

Ahora nos invitaron a expandir nuestra aplicación con una nueva modalidad, que usará tecnología de BlockChain ™ para realizar transacciones entre miembros, con una divisa llamada HORAZ (hz).

Los miembros podrán ayudar a otros o enseñarles cosas por un tiempo determinado, bajo el cual cambiarán una hora de su tiempo por 1 HZ, por ejemplo. Con esa horaz ganada, el miembro puede solicitar la asi el tiempo de otra persona para que le enseñe o ayude con algo.

Las transacciones indican el momento de la transacción, los miembros involucrados, los atributos involucrados, y la cantidad de horaz intercambiada. **Debe haber una trazabilidad de todas las transacciones.**

Además, la forma de emisión monetaria (obvio que esto se va a cambiar) podrá ser por medio de generación de contenido para bien comunitario. La cantidad de horaz obtenidas aumentará a medida que se va ganando puntos, a partir de una base (el cálculo de las horaz recibidas dependerá del contenido). Por ejemplo, un video de youtube de media hora que fue votado en la aplicación por cinco personas, conllevará 0.5 horaz para el miembro en cuestión, y a partir de ahí 15 minutos por puntuación. Los videos no se guardarán directamente en la aplicación, sino que serán embebidos con otras aplicaciones como Youtube. Un artículo en la aplicación que conlleve el mismo número de puntos también recibirá horaz a medida que vaya acumulándolos, a partir de una base.

**Como el contenido va “generando” hz, podemos decir que un contenido va ganando generaciones de hz a medida que va ganando puntos.**