

LINKUNI - VISIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Frente a la reciente retoma de los convenios de cooperación académica internacional, es preciso afrontar los retos que esta conlleva. Es por ello que, con tal de facilitar la integración de los estudiantes extranjeros y mejorar su experiencia, hemos ideado un sistema software que permitirá a los alumnos provenientes de otras universidades crear eventos. Estos consistirán en actividades relacionadas con el estudio y ocio en las que participarán los estudiantes locales. A cambio, estos últimos recibirán un determinado número de puntos que podrán intercambiar por una serie de premios entre los que constarán créditos o productos de la universidad.

El nombre del sistema es "LINKUNI", pero para cada universidad que se asocie con nosotros existiría una personalización del nombre, que seguiría, por ejemplo, el formato "LINKUPC".

2. EL PROBLEMA

Actualmente, los convenios de cooperación académica permiten la llegada de estudiantes internacionales. Sin embargo, el proceso de integración puede resultar complejo en la medida en que el alumno proveniente de una universidad extranjera suele disponer de unos conocimientos limitados sobre la lengua y cultura del país. Este hecho puede influir negativamente en la experiencia de los susodichos alumnos y provocar, por ende, una disminución de la cantidad de estudiantes que deseen participar en intercambios.

Nuestra aplicación trataría de facilitar el proceso de integración mediante la incentivación de la socialización entre alumnos extranjeros y autóctonos. De este modo, tanto las instituciones involucradas como los alumnos se verían beneficiados.

3. PARTES INTERESADAS

1. Universidad anfitriona

- **Intereses:** Disponer de un entorno cómodo que garantice una experiencia agradable tanto para los estudiantes locales como foráneos.
- **Responsabilidades:** colaborar con los desarrolladores de la aplicación y promocionarla.

2. Universidad extranjera

- **Intereses:** proporcionar a sus estudiantes acceso a una experiencia que, además de ser útil en el ámbito académico, resulte amena y agradable.
- **Responsabilidades:** dar a conocer la aplicación.

3. Estudiantes internacionales

- **Intereses:** tener una estancia entretenida y libre de problemas o preocupaciones que resulte enriquecedora.
- **Responsabilidades:** crear eventos académicos o sociales.

4. Estudiantes anfitriones:

- **Intereses:** obtener los premios ofrecidos por la universidad o las instituciones asociadas a esta además de gozar de una vida universitaria más rica.
- **Responsabilidades:** asegurarse de que los estudiantes extranjeros estén satisfechos con su experiencia.

5. Equipo de programadores

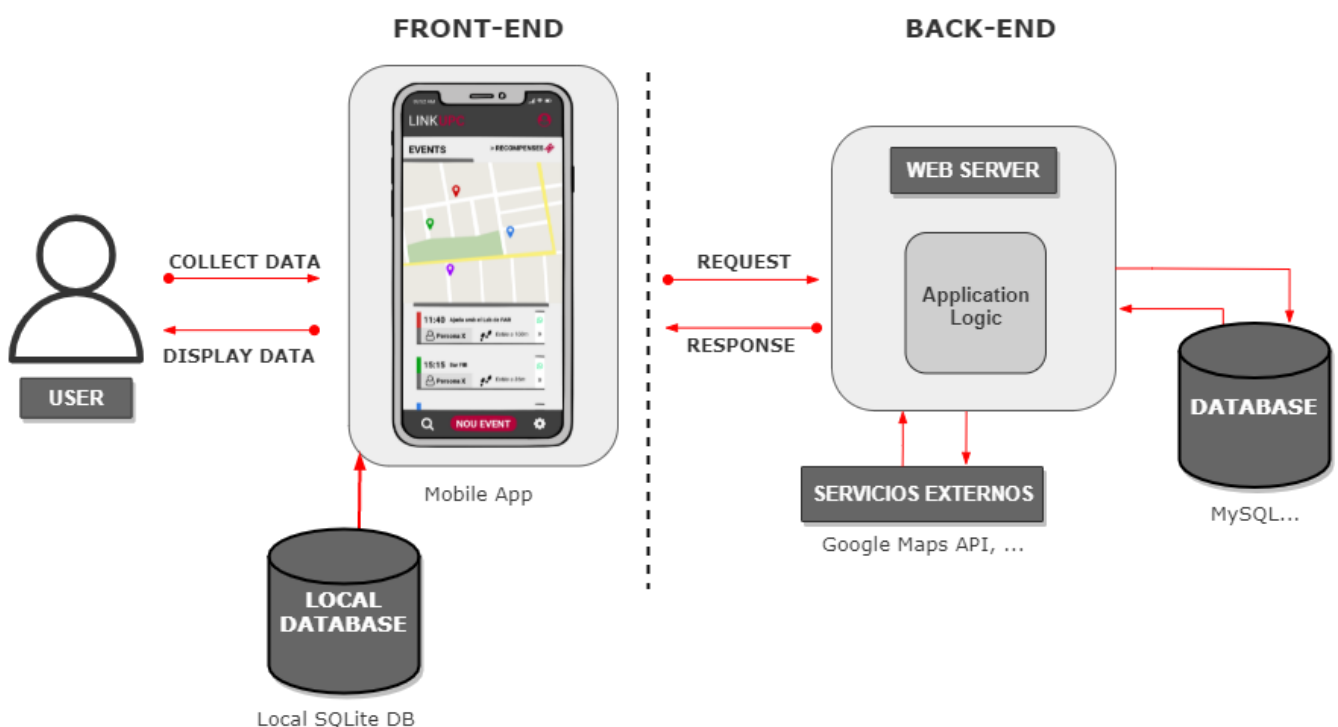
- **Intereses:** al tratarse de un proyecto interno, estos se corresponden con los de la universidad anfitriona.
- **Responsabilidades:** desarrollar una aplicación funcional cuyo uso resulte sencillo.

6. Negocios vinculados a la universidad

- **Intereses:** puesto que se trata de instituciones asociadas a la universidad, estos se corresponden con los de la universidad anfitriona.
- **Responsabilidades:** garantizar que aquellos estudiantes locales que hayan contribuido a la integración de los alumnos extranjeros participando en sus eventos puedan canjear los puntos obtenidos por determinados productos o servicios ofrecidos por el establecimiento.

4. EL PRODUCTO

4.1. Perspectiva del producto



Se trata de una aplicación diseñada para teléfonos móviles (Android y iOS) conectada a un servidor y una base de datos.

4.2. Descripción del producto

En nuestro sistema los estudiantes extranjeros, podrán crear lo que vamos a decir, eventos, que engloban tanto actividades sociales como ir a tomar algo en el bar, ir al gimnasio o actividades académicas, como podrían ser clases de repaso o ayuda con algún trabajo, etc.

En el momento en que el estudiante extranjero cree el evento, los estudiantes anfitriones podrán ver el aviso de que existe este evento y el lugar donde se produce, entonces podrán decidir apuntarse para realizarlo. Según el tipo de evento habrá un máximo de plazas para realizarlo.

Por cada evento en el que un estudiante anfitrión participe, recibirá una bonificación en forma de “puntos”, dependiendo de los eventos, la bonificación será mayor o menor. Dado que, los estudiantes anfitriones pueden ir acumulando “puntos”, estos se podrán canjear por diferentes recompensas que cada entidad publicará en la app, entre ellos:

- Consumiciones en el bar
- Descuentos en servicios de la universidad (pe: gimnasio),
- Material de la FIB (camisetas merchandising)
- Créditos de la universidad
- Posibles descuentos de los negocios adheridos a la app.

El estudiante extranjero podrá valorar la experiencia de los eventos dando una puntuación individual a los participantes, así pues, cada estudiante anfitrión de la universidad tendrá una valoración media, así cuando un estudiante cree un evento podrá ver la valoración de la gente que se ha apuntado.

Además, la aplicación mostrará una sección que ofrezca los servicios de alojamiento para los alumnos extranjeros. De esta manera, estos podrán ver las disponibilidades de vivienda cerca de la universidad, dentro de nuestro sistema.

4.3. Supuestos de funcionamiento

1. Restricción de identificación: para poder emplear nuestra aplicación será preciso disponer de una cuenta y tener una sesión iniciada.

2. Restricción de universidad: para registrarse será necesario estar cursando algún grado o curso ofrecido por la UPC.

3. Aceptación de condiciones: resulta imprescindible que el usuario acepte los términos y condiciones de la aplicación tras descargarla.

4. Localización activada: Los alumnos de intercambio que soliciten un evento, si para crearlo desean compartir su ubicación, han de tener la localización activada dentro de la aplicación. En caso contrario, deberán especificar la ubicación en la que se iniciará o desarrollará el evento.

5. Conexión a la red: es necesario disponer de conexión a internet mientras se haga uso de la aplicación.

6. Notificaciones activadas: Los alumnos anfitriones que deseen recibir notificaciones cuando un evento se produce cerca de su ubicación, han de tenerlas activadas en el dispositivo.

4.4. Dependencias sobre otros sistemas externos

1. API de Google Maps.
2. Registro de Alumnos de las Universidades.

4.5. Otros requisitos (requisitos no funcionales)

1. Privacidad y seguridad
2. Integridad de los datos
3. Usabilidad
4. Portabilidad
5. Mantenibilidad
6. Extensibilidad

5. RECURSOS

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/Non-functional_requirement, para la realización de los requisitos no funcionales.

[2] Transparencias de la asignatura GPS para llevar a cabo el estudio de stakeholders.

[3] <https://balsamiq.com>, para la realización de la perspectiva del producto.