



PROYECTO DE DAW 2018/2019

PAULA ESTRADA VEGA / 72154520R

IDEM

ÍNDICE

01. RESUMEN	4
► PALABRAS CLAVE	4
02. INTRODUCCIÓN	5
03. OBJETIVOS	6
04. ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y ESTADO DEL ARTE	7
ANÁLISIS DEL CONTEXTO	7
ESTADO DEL ARTE	10
COMPETENCIA	11
INNOVACIÓN	13
ANÁLISIS DAFO	13
05. ANÁLISIS DE REQUISITOS	14
REQUISITOS FUNCIONALES	14
REQUISITOS NO FUNCIONALES	23
06. DISEÑO	27
► DISEÑO DEL SISTEMA	27
DIAGRAMA FÍSICO/LÓGICO DE RED	27
► RESUMEN DE ELEMENTOS	27
DIAGRAMA E/R	28
DIAGRAMA RELACIONAL DE LA BASE DE DATOS	29
► TABLAS DE LA BASE DE DATOS	29
DIAGRAMA DE CLASES	32
RESUMEN DE CLASES	32
DIAGRAMA DE INTERFACES	34
PROCEDIMIENTOS	52
► DISEÑO DE LA MARCA	65
LOGOTIPO	65
TIPOGRAFÍA	66
COLORES	66
07. PLANIFICACIÓN	67
DIAGRAMA DE GANTT	67
RECURSOS Y LOGÍSTICA	68
► RECURSOS MATERIALES	68
► RECURSOS HUMANOS	68
08. IMPLEMENTACIÓN / DESARROLLO	69

LENGUAJES Y/O TECNOLOGÍAS	69
CÓDIGO	70
MEJORAS Y FUNCIONALIDADES	79
09. PUESTA EN MARCHA / EXPLOTACIÓN	81
10. PRUEBAS Y CONTROL DE CALIDAD	83
CASOS DE PRUEBA	83
11. GESTIÓN ECONÓMICA	95
► RECURSOS MATERIALES	95
► GASTOS	95
► HORAS DEDICADAS AL PROYECTO	96
► UMBRAL DE RENTABILIDAD	96
► PRECIO POR HORA	96
► COSTE DE DESARROLLO DEL PROYECTO	97
12. PLAN DE EMPRESA	98
OBJETIVOS GENERALES DEL NEGOCIO	98
RECURSOS HUMANOS Y ESTRUCTURA DE LA EMPRESA	99
► ESTRUCTURA DE LA EMPRESA	99
► PERFILES PROFESIONALES	100
► PLAN DE CONTRATACIÓN	100
► RESUMEN SALARIAL	101
INVERSIONES / COMPRAS Y GASTOS	102
► RECURSOS MATERIALES	102
► PROVEEDORES	103
► PROPIEDAD INTELECTUAL	104
► DONATIVOS	104
► BALANCE FINAL DE INVERSIONES, COMPRAS Y GASTOS	106
INGRESOS	107
► PUBLICIDAD	107
► SUBVENCIONES	108
► DONACIONES	108
► BALANCE FINAL DE GASTOS E INGRESOS	109
► BALANCE DE PÉRDIDAS Y GANANCIAS FINAL	110
13. CONCLUSIONES	111

01. RESUMEN

IDEM es, en pocas palabras, una plataforma de intercambio de favores entre usuarios. Ofrece la posibilidad a sus usuarios de ayudar a otros de forma altruista y sin esperar nada a cambio.

IDEM se cimienta en la solidaridad. En ayudar al prójimo sin esperar nada de vuelta, simplemente por el placer de hacer el mundo un lugar mejor.

La idea que se encuentra tras de **IDEM** busca unir a las personas, dejando de lado el dinero o los intereses.

Para esto, se pretende el desarrollo de una aplicación web donde todas aquellas personas dispuesta a colaborar puedan registrarse y ponerse en contacto con el resto.

IDEM pretende ser un punto de encuentro entre aquellas personas dispuestas a ayudar al resto.

► PALABRAS CLAVE

- Solidaridad
- Cooperación
- Tiempo libre
- Altruismo
- Confianza
- Generosidad

02. INTRODUCCIÓN

Es evidente que la crisis en nuestro país ha afectado a la gran parte de la sociedad. Con una tasa de desempleo del 14,1% mucha gente pelea cada día por afrontar los gastos de vida. Ésto, sumado a una sociedad crecientemente materialista y egocentrista me dio una base sobre la que cimentar el desarrollo del mi proyecto.

En un principio, **IDEM** fue concebido como una plataforma de intercambio de trabajo. En ella, los usuarios ofrecerían un servicio concreto por otro concreto ofrecido por otro usuario. Sería un intercambio equitativo, donde ambas partes fijarían las bases y recibirían aquello que las dos estaban buscando.

Un ejemplo: Un diseñador gráfico necesita un fontanero para solucionarle un problema en su casa. Casualmente, un fontanero necesita un diseñador para diseñarle unas nuevas tarjetas de visita. Ambos pueden resolver su problema ayudando al otro.

Entonces se planteó un problema. ¿iban a encontrar los usuarios siempre alguien que ofreciese lo que ellos buscan y buscarse lo que ofrecen? Esto, aún con una comunidad de usuarios amplia, reduciría las posibilidades. De este modo el rumbo del proyecto cambió.

La siguiente propuesta era algo menos concreta. Los usuarios podían intercambiar esos servicios, pero no por otro servicio ofrecido por el otro usuario, si no por tiempo. Ese tiempo sería, por así decirlo, una moneda virtual dentro de la plataforma con la que podrían pagar los servicios de otros usuarios en los que estuviesen interesados, y a su vez, esos usuarios que recibiesen ese tiempo podrían cambiarlo por otros servicios.

Pero entonces llegó la cuestión que encauzó el problema a su rumbo final. ¿Era realmente necesario que hubiese un intercambio entre los usuarios? ¿Habrá usuarios dispuestos a ofrecer ayudar a los demás sin esperar nada a cambio?

Y eso mismo es lo que propone **IDEM**, un plataforma colaborativa de ayuda solidaria y altruista entre usuarios, con la única recompensa de saber que están ayudando a hacer más fácil la vida de otra persona.

03. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar una aplicación que permita ayudar a mejorar la calidad de vida de sus usuarios, al permitirles solucionar problemas cotidianos mediante la ayuda desinteresada de otros usuarios. Así mismo, actuar como trampolín para impulsar la solidaridad y el pensamiento del bien común en la sociedad al realizarse todas estas peticiones y ofrecimientos de forma altruista.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- **OBJ. 1:** Desarrollar una plataforma sencilla e intuitiva para el usuario.
- **OBJ. 2:** Impulsar tanto la comunicación interna y externa entre los usuarios, ya sea mediante el uso de los anuncios o de los mensajes privados.
- **OBJ. 3:** Comprender y anticipar las necesidades de los usuarios y adaptar la aplicación a ellas.
- **OBJ. 4:** Permitir que los usuarios expresen sus necesidades y puedan compartirlas de modo que otros usuarios puedan ayudarles. Del mismo modo, tener acceso como usuario a ayudar a otros.
- **OBJ. 5:** Otorgar a los usuarios pleno control sobre sus anuncios y perfiles, permitiéndoles administrarlos libremente, tanto en su apertura como cierre.
- **OBJ. 6:** Desarrollar una aplicación accesible, que esté disponible para los usuarios siempre que requieran su uso, que sea segura y en la que los usuarios puedan confiar.
- **OBJ. 7:** Ayudar a los usuarios a encontrar ayuda para aquello que necesitan.
- **OBJ. 8:** Así mismo, permitir a aquellos usuarios que quieran ofrecer su ayuda para hacer el mundo mejor, una forma de hacerlo.
- **OBJ. 9:** Desarrollar un prototipo semi-funcional de la aplicación que implemente la mayoría de las propuestas realizadas para ella.

04. ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y ESTADO DEL ARTE

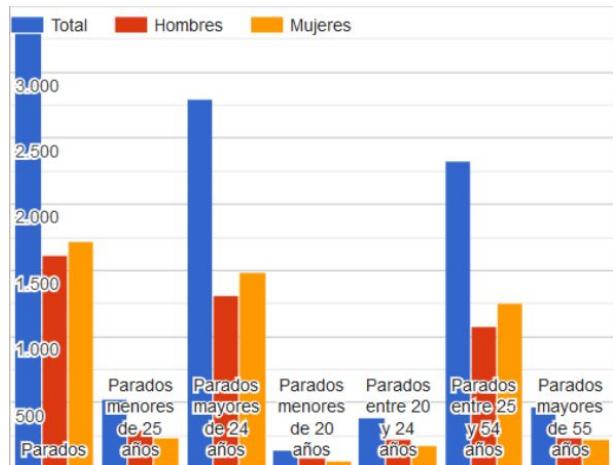
ANÁLISIS DEL CONTEXTO

Idem es una plataforma colaborativa de acceso libre y gratuito. Al basarse en la interacción entre los usuarios, la situación económica de éstos no es que simplemente no sea definitoria, sino que además espera que se mejore. **Idem** espera que aquellos usuarios en una situación de precariedad (tanto laboral, familiar o económica) puedan mejorarla.

Según la EPA (Encuesta de Población Activa) de diciembre de 2018, el paro en España se sitúa en un 13.1% para los hombres y un 17.1% para las mujeres. Esta cifra es especialmente preocupante entre los menores de 25 años, que se sitúa en un 35.5% para ellos y un 33.7% para ellas. En el caso de los mayores de 54, la tasa parece bastante favorable (11.1% ellos, 13.5% ellas) pero hay que apreciar también que la cifra de personas en activo de esta edad es menor.

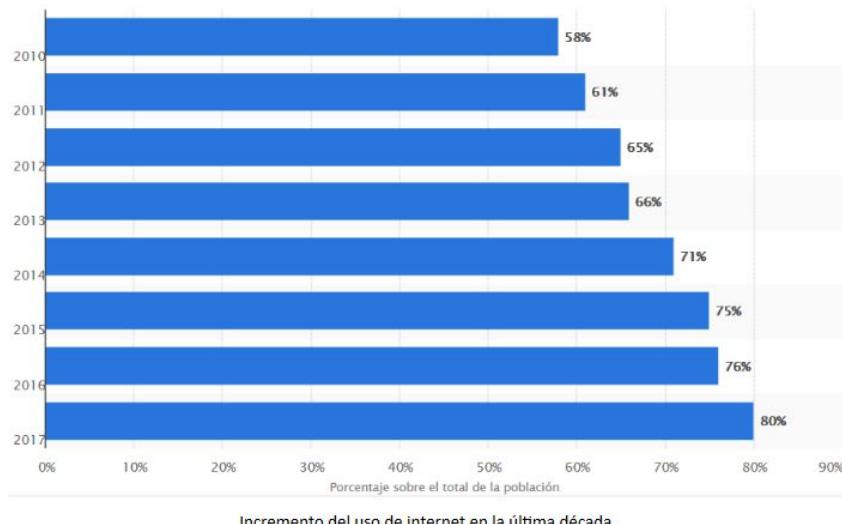
Por otro lado, el Banco de España afirma que la generación de empleo disminuirá este 2019, debido a la subida del salario mínimo propuesto por el gobierno de Pedro Sánchez, haciendo que las expectativas de encontrar trabajo disminuyan entre la población.

Idem, al tratarse de una plataforma de intercambio no material, no depende de estas cifras ni de la situación económica o adquisitiva de sus usuarios. De hecho, encuentra en aquellos usuarios en una situación de trabajo precaria o inexistente un nicho para explotar, esperando ayudar a mejorar su calidad de vida y llenar con los usuarios dispuestos a ayudar esas faltas que pueden ocurrir en su vida.



Actualmente vivimos en una época en la que el internet y los servicios que en éste se encuentran son vitales para la vida de las personas. En España hay 39.4 millones de personas que se conecta a internet. Una cifra sorprendente si tenemos en cuenta que la población actual del país es de 46.5 millones de personas. El 92% de los usuarios afirma conectarse a internet diariamente, mientras que un 6% al menos una vez a la semana, y un 2% una vez mínimo al mes.

El tiempo que pasamos en internet también es una cifra a tener en cuenta. La media española es de 5.20 horas diarias, siendo dedicadas 2.53 a la televisión, 1.38 a redes sociales y escuchando música o consumiendo contenidos audiovisuales 45 minutos.



Vivimos conectados y consumimos servicios online cada día. Facebook, Google, Amazon, Twitter, Instagram... Todas ellas han visto un aumento en su uso en los últimos años. Estas plataformas hacen cómoda la relación de sus usuarios con el mundo. Desde los amigos, hasta las compras y las noticias.

Según los usuarios evolucionan y cambian su forma de usar estos servicios online, ellos también cambian y se adaptan a las nuevas necesidades de los diferentes tipos

de usuarios. Un buen ejemplo de ello ahora mismo es Amazon, el gigante de las comprar online. Se considera la mayor empresa minorista online de todo el mundo, y la segunda empresa más valiosa de los estados unidos, por delante de Google. Amazon cuenta ha día de hoy en su servicio de suscripción Prime (un servicio de pago que otorga distintos privilegios a los clientes) con 100 millones de usuarios. En 2017, se compraron en todo el mundo más de 5.000 millones de productos en Amazon.

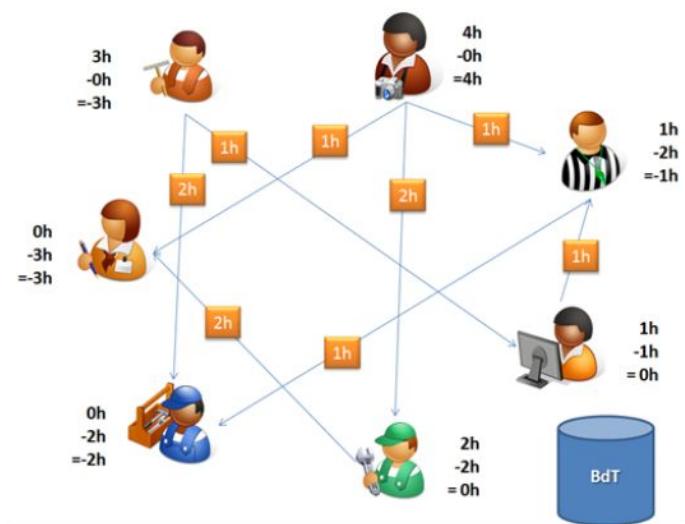
¿A qué queremos llegar con esto? Los servicios online buscan mejorar la calidad de vida de las personas, y cambian su forma de interactuar con el mundo. Ya sea su forma de consumir contenidos, de llegar a las noticias de actualidad, e incluso de comprar.

IDem espera cambiar la forma en la que las personas interactúan entre ellas. Mediante el intercambio de ayuda, mentalizar a la gente y apagar un poco el individualismo, creando usuarios dispuestos a ayudar a otras personas, no solo dentro de la propia plataforma, sino también fuera.

IDem, es una plataforma colaborativa de ayuda entre los usuarios. Se pretende conectar a aquellas personas con alguna necesidad con alguien que esté dispuesto a ayudarlo a cubrirla a cambio de nada. Satisfacer esas necesidades es el primer objetivo de **IDem**.

Como exponíamos, un 15.2% de la población española en activo se encuentra en situación de desempleo. Esto conduce muchas veces a tener que descuidar necesidades por una falta de respaldo económico.

Para cubrir una parte de esta situación nacen los bancos de tiempo, una alternativa solidaria en la que los usuarios ofrecen su tiempo para intercambiar conocimientos o habilidades con personas que lo necesiten. Estas comunidades convierten el tiempo en una valiosa moneda de cambio, en la que el tiempo que inviertas ayudando a otros se convertirá en tiempo que podrás canjear para que otros te ayuden. Se produce de este modo un cambio en el estilo de vida de muchas personas.



IDEM por su parte, se desvía del camino del intercambio, puesto que pretende que sus usuarios realicen estas labores de ayudar sin esperar nada cambio.

El estilo de vida de la población avanza cada día a un estado más individualista. **IDEM** espera concienciar y cambiar la forma de ver el mundo, a una sociedad más concienciada con la situación del prójimo.

ESTADO DEL ARTE

El sector de las plataformas colaborativas es un sector aún joven, que se encuentra en desarrollo. Lo que sí podemos destacar es que su uso no suele centrarse tanto en el bienestar de las personas, sino en el trabajo que éstas realizan. Suelen usarse de cara al desarrollo de herramientas informáticas, los sistemas de intercambio de archivos, la mensajería instantánea, los blogs y portales de noticias... Pero ninguno de estos ahonda específicamente en la vida de las personas y en su situación. Aquí es donde **IDEM** ofrece un cambio diferenciativo con respecto a este tipo de plataformas. El resultado final es la mejora en la calidad de vida del usuario.

Como hablábamos anteriormente, surgen en este aspecto los bancos de tiempo, donde los favores realizados por los usuarios se convierten en moneda de cambio para obtener otros favores a parte. Estos bancos están normalmente centrados al intercambio en pequeñas ciudades o barrios de grandes urbes, y no contemplan un aspecto más global como sí que hace **IDEM**.

También podemos encontrar en el mercado aplicaciones como De persona a persona, basada en el trueque entre los usuarios. Acaba con la crisis, una aplicación que emularía una cadena de favores. Obsso, para el intercambio de objetos y servicios. Comunitats, más centrada en el mundo laboral y en la adquisición de experiencia, y DobleUso, basada en el intercambio de productos, con la diferencia de que puedes adquirir esos productos cambiándolos por favores.

COMPETENCIA

TRATO JUSTO	
 By Handlerz	En una app de intercambio de ayuda entre usuarios, bajo previo presupuesto. La ayuda ofrecida se hace bajo remuneración.
DE PERSONA A PERSONA	
	Trueque entre los usuarios, normalmente de servicios y habilidades. Se puede poner que se busca y que se ofrece a cambio, lo cual recorta un poco la búsqueda si no se encuentra a alguien que busque lo que ofrecemos y ofrezca lo que buscamos.
ACABA CON LA CRISIS	
	App basada en el intercambio de favores. Si la persona a la que ayudamos no puede darnos nada que busquemos, podemos pedírselo a otra persona que la haya ayudado a ella previamente.
OBSSO	
	Básicamente, intercambio de objetos y servicios.
OFREZCO A CAMBIO	
	Del mismo modo que De persona a persona, los usuarios ofrecen sus servicios a cambio de otros. Incluye el cambio de que a cambio de esos servicios se pueden aceptar también cosas. Pero aún así el rango de búsqueda sigue siendo limitado.

COMUNITATS	
 comunitats knowledge & time	Banco de tiempo, pero en este en concreto se ofrece nuestro tiempo a empresas, de modo que se adquiere una experiencia laboral antes de entrar al mercado.
DOBLE USO	
	Su principal objetivo es el de deshacernos de objetos que ya no tenemos y los intercambiemos por otros que nos sean necesarios. Aunque este es su principal cometido, también ofrecen el intercambio de un servicio o ayuda a cambio del objeto en concreto.
BLUE BOTTLE BIZ	
	Creada en 2012, está especializada en aprendizaje colaborativo: su biblioteca digital ofrece contenidos de más de 30.000 autores sobre emprendimiento, finanzas, gestión de proyectos, marketing y desarrollo profesional y personal, entre otros.
RENTALIA	
 Rentalia Alquiler vacacional	Pone en contacto a propietarios que alquilan sus viviendas y casas rurales temporalmente, y que entran en contacto directo con el viajero.
GLOVO	
	Se trata de una app de mensajería y "recadería" que conecta al particular con una tienda o restaurante para hacer un pedido y, a continuación, con un usuario que se encarga de hacer el recado y llevarle lo que ha solicitado. Todo a través de una app móvil. Los recaderos son mensajeros independientes que se apuntan a la plataforma y que se desplazan generalmente en bicicleta, aunque también en moto y coche.

INNOVACIÓN

Como mostrábamos con el análisis de la competencia, no hay una plataforma que haga frente directamente con el sector que **IDEM** quiere abarcar. Esto supone grandes ventajas, como una escasa competencia y un sector nuevo sobre el que explorar, pero también algunas desventajas, como precisamente que sea un sector poco trabajado. Esto sugiere que no hay un camino base a seguir para alcanzar el éxito en este plano. Esto nos deja un poco expuesto frente a posible competencia, que pudiese tomar nuestra misma base, implementando nuevas funcionalidades y pasando sobre nosotros.

ANÁLISIS DAFO

	ASPECTOS FAVORABLES	ASPECTOS DESFAVORABLES
ANÁLISIS INTERNO	<ul style="list-style-type: none"> - Valores - Más altruista, solidaria y cooperativa que la competencia - Accesible para cualquiera - Centrada en las necesidades de las personas 	<ul style="list-style-type: none"> - Escasez de recursos - Debe lidiar con un público individualista, creando conciencia social de la necesidad del beneficio social. - Proyecto nuevo - Proyecto desconocido
ANÁLISIS EXTERNO	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora de la calidad de vida de la gente - Parte del sector poco trabajada - Escasa competencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Plataformas de ese estilo más consagradas y con más experiencia - Falta de compromiso por parte de las personas.

05. ANÁLISIS DE REQUISITOS

REQUISITOS FUNCIONALES

Nº de requisito	RF1
Nombre de requisito	Acceso de usuarios
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Nada más acceder, se deberá mostrar una pantalla donde el usuario, de manera voluntaria, introducirá sus datos de acceso (email y contraseña). Éstos se cotejarán con la base de datos, y en caso de ser correctos se accederá a la aplicación.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF2
Nombre de requisito	Recuperación de datos
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	En caso de que durante el acceso los usuarios no sean capaces de recordar sus datos se les proporcionará una recuperación. Se guiará a una nueva pantalla donde podrán introducir el correo electrónico y comprobar si está registrado en el sistema. Si lo está, se dará la opción de enviar un enlace para el restablecimiento de la contraseña a ese mismo email. Si no lo está se le comunicará al usuario que esa dirección no está registrada.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF3
Nombre de requisito	Registro de usuarios
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	En la pantalla de acceso existirá la opción de registrarse en la aplicación. Ésta mostrará dinámicamente un formulario de registro donde se exigirán los siguientes datos obligatorios: email, contraseña, contraseña de nuevo para validación, nombre, apellidos, fecha de nacimiento, sexo y provincia.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF4
Nombre de requisito	Vista principal
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	En la pantalla principal de la aplicación se mostrarán las ofertas y demandas más recientes o más interesantes para el usuario.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF5
Nombre de requisito	Búsqueda de demandas
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	<p>La aplicación contará con una barra de búsqueda y filtros que el usuario podrá utilizar para listar aquellas demandas en las que esté interesado.</p> <p>El uso de la barra de texto es opcional, pero puede utilizarse para palabras clave.</p> <p>Entre los filtros se incluirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si es oferta o demanda. • Texto libre. • Búsqueda por provincias. • Búsqueda por categorías.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.4, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF6
Nombre de requisito	Búsqueda de ofertas
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	<p>La aplicación contará con una barra de búsqueda y filtros que el usuario podrá utilizar para listar aquellas ofertas en las que esté interesado.</p> <p>El uso de la barra de texto es opcional, pero puede utilizarse para palabras clave.</p> <p>Entre los filtros se incluirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si es oferta o demanda. • Texto libre. • Búsqueda por provincias. • Búsqueda por categorías.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.4, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF7
Nombre de requisito	Registro de demandas
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	<p>En la pantalla se ofrecerá siempre la opción de hacer un anuncio, es decir, registrar una oferta o una demanda.</p> <p>En el caso de las demandas, se abriría una nueva página con el formulario correspondiente para el registro de las demandas.</p> <p>Se deberá registrar un nombre para la demanda.</p> <p>Se deberá registrar una zona (provincia/ciudad) para la demanda.</p> <p>Se deberá especificar la cantidad de usuarios a la que va dirigida.</p> <p>Se deberá aportar un descripción del objetivo de la demanda.</p> <p>Se deberá seleccionar una categoría para la demanda.</p>
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.4, OBJ.5, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF8
Nombre de requisito	Registro de ofertas
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	<p>En la pantalla se ofrecerá siempre la opción de hacer un anuncio, es decir, registrar una oferta o una demanda.</p> <p>En el caso de las ofertas, se abriría una nueva página con el formulario correspondiente para el registro de las demandas.</p> <p>Se deberá registrar un nombre para la oferta.</p> <p>Se deberá registrar una zona (provincia/ciudad) para la oferta.</p> <p>Se deberá especificar la cantidad de usuarios a la que va dirigida.</p> <p>Se deberá aportar un descripción del objetivo de la oferta.</p> <p>Se deberá seleccionar una categoría para la oferta.</p>
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.4, OBJ.5, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF9
Nombre de requisito	Finalización de oferta/demanda
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Tras llevar a cabo alguna de las actividades de un anuncio el usuario que lo colgó debe marcarlo como cerrado (si un anuncio lleva abierto mucho tiempo se enviarán recordatorios al usuario para comprobar que sigue abierto, por si acaso olvidó cerrarlo). Además, tanto él como los usuarios que participaron (se les enviará una notificación) podrán valorar la experiencia con esos usuarios.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.5, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial - Media/Deseada

Nº de requisito	RF10
Nombre de requisito	Cierre de oferta/demanda
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	El usuario que ha colgado el anuncio tiene la opción de cerrarlos sin haberlo completado.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.5, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial - Media/Deseada

Nº de requisito	RF11
Nombre de requisito	Gestión de perfil personal
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	<p>La aplicación permitirá al usuario gestionar su propio perfil, donde se encuentran sus datos personales. En cuestión de edición se le permitirá gestionar los cambios de todos, pudiendo cambiar aquellos que quiera. En cuestión de personalización se le permitirá cargar una foto como foto de usuario, seleccionar aquellas categorías en las que se encuentra más interesado para administrar de forma más eficiente sus ofertas y demandas, también en cual de estas se encuentra más interesado, y finalmente la provincia por defecto sobre la que está más interesado.</p>
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3, OBJ.5, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial - Media/Deseada

Nº de requisito	RF12
Nombre de requisito	Buzón de mensajes
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	<p>El usuario dispondrá de un buzón de mensajes en la aplicación. A este buzón de mensajes llegará uno nuevo cada vez que un usuario esté interesado en alguno de sus anuncios. Esto permitirá que se ponga en contacto con ese usuario.</p>
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.3, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial - Media/Deseada

Nº de requisito	RF13
Nombre de requisito	Contacto entre usuarios
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	El buzón de mensajes también podrá ser utilizado por los usuarios para llegar a acuerdos o realizar propuestas a otros que ya tengan como amigos.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.3, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial - Media/Deseada

Nº de requisito	RF14
Nombre de requisito	Añadir amigos
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación permitirá llevar una lista de amigos donde se añadirán aquellos usuarios que el usuario quiera recordar, ya sea por una buena experiencia en alguna oferta, o porque se ha mostrado interesado en una y quiere contactarlo más adelante. No será necesaria una aceptación por parte del otro usuario para añadirlo a la lista de amigos. La lista es privada para cada usuario.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.3, OBJ.7
Prioridad del requisito	Baja/Opcional

Nº de requisito	RF15
Nombre de requisito	Borrar amigos
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación debe permitir a un usuario borrar amigos que ya se encuentren entre su lista de amigos.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3, OBJ.5, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF16
Nombre de requisito	Visitar perfiles
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Se permitirá al usuario cargar el perfil de otros usuarios para ver sus intereses, los anuncios en los que ha participado, su valoración por parte de otros usuarios, etc.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.3, OBJ.7
Prioridad del requisito	Media/Deseada

Nº de requisito	RF17
Nombre de requisito	Valoración de usuarios
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Los usuarios que hayan participado en un anuncio que se ha marcado como cerrado satisfactoriamente podrán puntuar la experiencia con los otros usuarios que hayan participado.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3, OBJ.7
Prioridad del requisito	Baja/Opcional

Nº de requisito	RF18
Nombre de requisito	Zona de ideas
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación contará con una sección, a modo de foro, que los usuarios podrán utilizar para ponerse en contacto con los desarrolladores, pudiendo aportar ideas o exponer quejas o malfuncionamientos de la aplicación.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.4, OBJ.7
Prioridad del requisito	Baja/Opcional

Nº de requisito	RF19
Nombre de requisito	Histórico de anuncios
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación deberá mantener no solo en su base de datos los anuncios actuales, sino también tener un histórico para posibles consultas. Por ejemplo, porque los anuncios ya finalizados (que no cerrados), estarán disponibles para revisar en los perfiles de los usuarios.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.7
Prioridad del requisito	Baja/Opcional

Nº de requisito	RF20
Nombre de requisito	Baja de usuarios
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación debe permitir a un usuario dar de baja su perfil en cualquier momento. Al hacerlo, se eliminarán sus datos de usuario definitivamente y todas los anuncios que tenga abiertos. Aún así, alguno de estos datos podrá permanecer almacenado, por ejemplo en el histórico de anuncios finalizados en los que ha participado en el perfil de otro usuario.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3, OBJ.5, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RF21
Nombre de requisito	Cierre de sesión
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación debe permitir a los usuarios cerrar sesión.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.7
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

REQUISITOS NO FUNCIONALES

Nº de requisito	RNF1
Nombre de requisito	Apartado FAQ
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación contará dentro de sí misma con un apartado de FAQ (Frequently Asked Questions) dónde los usuarios encontrarán respuestas para las dudas más frecuentes que puedan surgir sobre el uso de la aplicación.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3, OBJ.4
Prioridad del requisito	Baja/Opcional

Nº de requisito	RNF2
Nombre de requisito	Fácil aprendizaje
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La funcionamiento de la aplicación deberá ser perfectamente entendible por un usuario promedio en tres horas.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RNF3
Nombre de requisito	Aviso de errores
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	En caso de que se produzcan errores que impidan el funcionamiento de alguna parte de la aplicación, se deberá informar al usuario.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.3
Prioridad del requisito	Media/Deseada

Nº de requisito	RNF4
Nombre de requisito	Desarrollo responsive
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación deberá ser responsive, de modo que su acceso sea cómodo independientemente del dispositivo desde el que acceda el usuario.
Objetivo	OBJ.1
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RNF5
Nombre de requisito	Interfaces intuitivas
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Las interfaces de la aplicación deberán ser fácilmente entendibles y navegables por los usuarios, facilitando así además el aprendizaje del funcionamiento.
Objetivo	OBJ.1
Prioridad del requisito	Alta/Esencial

Nº de requisito	RNF6
Nombre de requisito	Respaldo
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Se realizará un backup de la aplicación cada 24 horas.
Objetivo	OBJ.6
Prioridad del requisito	Media/Deseada

Nº de requisito	RNF7
Nombre de requisito	Tratamiento de datos de los usuarios
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación deberá cifrar toda aquella información sensible de los usuarios en las posibles transacciones de datos.
Objetivo	OBJ.6
Prioridad del requisito	Media/Deseada

Nº de requisito	RNF8
Nombre de requisito	Disponibilidad
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Se espera que la aplicación esté disponible para todos los usuarios que quieran acceder a ella al menos un 98% del tiempo.
Objetivo	OBJ.6
Prioridad del requisito	Media/Deseada

Nº de requisito	RNF9
Nombre de requisito	Idioma
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación se desarrollará inicialmente en español, pero se contempla la implementación de otros idiomas, principalmente inglés.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.3, OBJ.4
Prioridad del requisito	Baja/Opcional

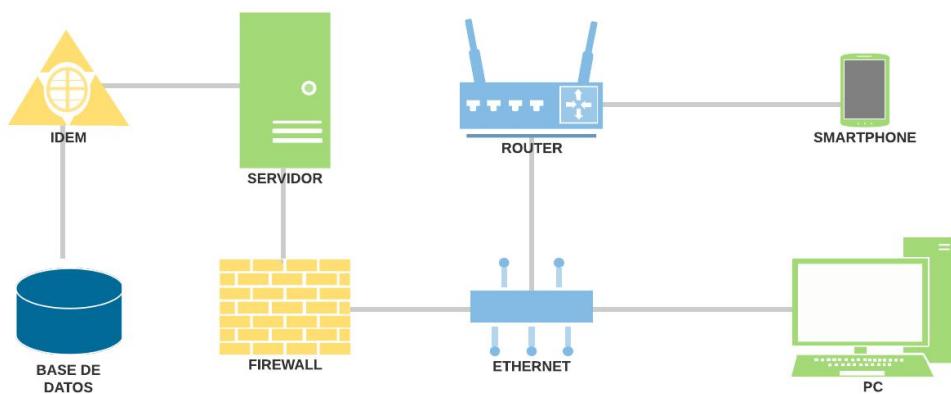
Nº de requisito	RNF10
Nombre de requisito	LOPD
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	La aplicación cumplirá con la LOPD vigente y tratará los datos de los usuarios de acuerdo a ella.
Objetivo	OBJ.6
Prioridad del requisito	Baja/Opcional

Nº de requisito	RNF11
Nombre de requisito	Implementación de APIs
Tipo	Requisito
Fuente del requisito.	Se espera la implementación de APIs externas como Twitter, Facebook o Google Maps.
Objetivo	OBJ.1, OBJ.2, OBJ.3
Prioridad del requisito	Media/Deseada

06. DISEÑO

► DISEÑO DEL SISTEMA

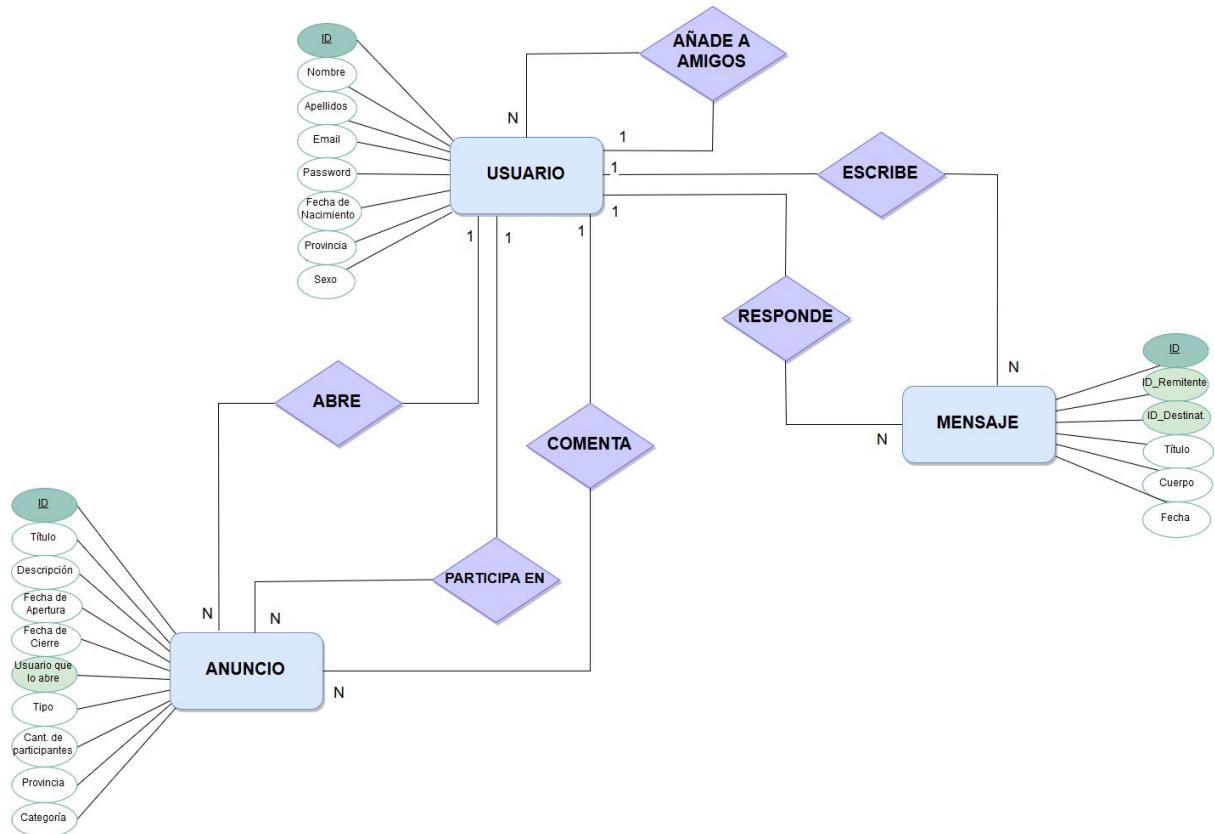
DIAGRAMA FÍSICO/LÓGICO DE RED



► RESUMEN DE ELEMENTOS

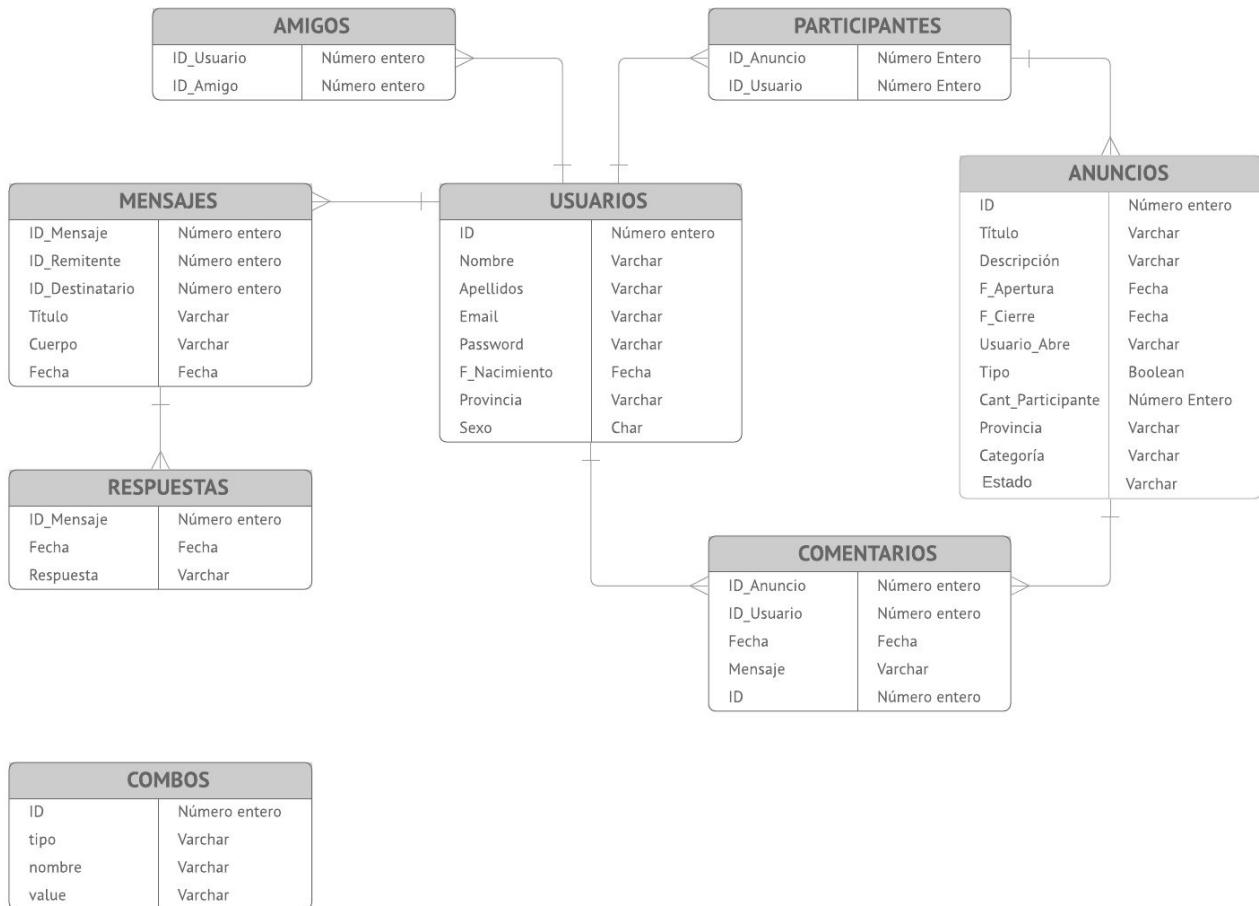
PC	Equipo desde el que se va a realizar el desarrollo, y que también será utilizado para acceder a la aplicación.
SMARTPHONE	Se utilizará para examinar la funcionalidad de la aplicación desde dispositivos móviles y el correcto funcionamiento del responsive.
ROUTER	Punto de conexión, tanto wifi como cable, a la red ETHERNET.
FIREWALL	Capa de control.
SERVIDOR	Será remoto y contendrá todos los archivos necesarios para el funcionamiento de la aplicación.
BASE DE DATOS	Cómputo de los datos registrados en la aplicación.
IDEML	Aplicación final.

DIAGRAMA E/R



En el diagrama E/R podemos observar las principales relaciones entre entidades de nuestra base de datos. Podemos ver las tres principales, que son *Usuario*, *Anuncio* y *Mensaje*. A partir de las relaciones de algunas de ellas, surgirán nuevas tablas en la base de datos, como puede ser la tabla *Amigos* de la relación *Usuario añade a Usuario*, o la tabla *Respuestas* de la relación *Usuario responde Mensaje*.

DIAGRAMA RELACIONAL DE LA BASE DE DATOS



► TABLAS DE LA BASE DE DATOS

TABLA	USUARIOS ► Esta tabla contiene los datos básicos de cada usuario.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID : Un identificador único para cada usuario. • Nombre • Apellidos • Email : Que se usará para cotejar el login. • Password : Que se usará para cotejar el login. • Fecha de nacimiento • Provincia • Sexo
CLAVE PRIMARIA	ID

TABLA	ANUNCIOS ► Esta tabla contiene aquellos datos relativos a los anuncios colgados por los usuarios.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID : Identificador único para cada anuncio. • Título • Descripción • Fecha de apertura • Fecha de cierre • Usuario_abre : El user que abre el anuncio. • Tipo : Si es una oferta o una demanda. • Cantidad de participantes : Si la cantidad de participantes válidos es 1 o más. • Provincia • Categorías : Aquellas categorías que le aplique el usuario. • Estado : Activo o Inactivo
CLAVE PRIMARIA	ID
CLAVE AJENA	Usuario_abre

TABLA	PARTICIPANTES ► Aquellos usuarios que se registran como participantes en un anuncio. Esta tabla contendrá una fila por cada anuncio y usuario participante.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID_Anuncio : El ID del anuncio • ID_Participante : El ID de usuario
CLAVE PRIMARIA	ID_anuncio
CLAVE AJENA	ID_Participante

TABLA	COMENTARIOS ► Todos aquellos comentarios escritos por los usuarios en un anuncio.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID_Anuncio • ID_Usuario : El user que lo escribe. • Fecha : Fecha de inserción, para poder ordenar los comentarios. • Mensaje • ID : Un id para el comentario.
CLAVE PRIMARIA	ID
CLAVE AJENA	ID_Anuncio

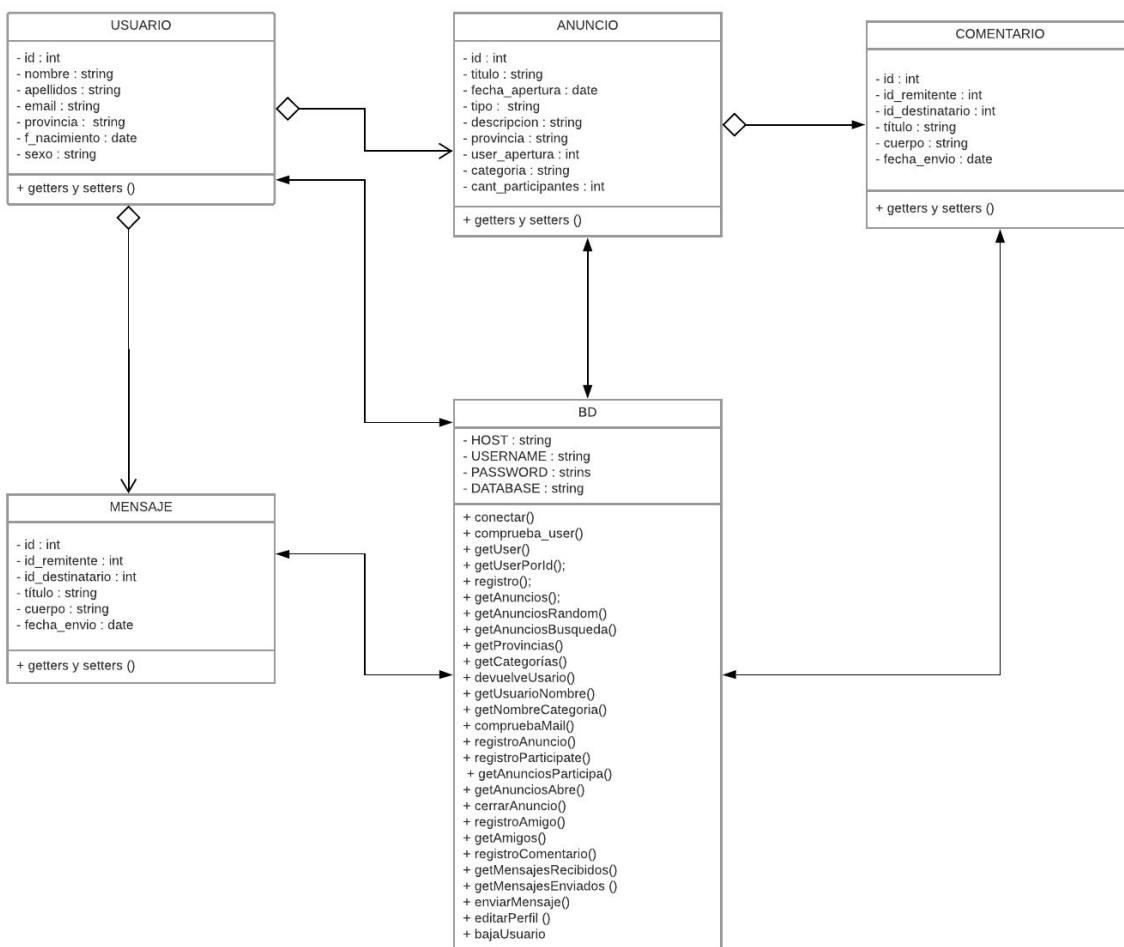
TABLA	MENSAJES ▶ Todo el contenido relativo a los mensajes que se mandan los usuarios.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID_Mensaje : Un ID para el mensaje, que nos ayudará a asignarle sus respuestas. • ID_Remitente: ID del user que envia. • ID_Destinatario : ID del user que recibe. • Título • Cuerpo : El texto del mensaje • Fecha
CLAVE PRIMARIA	ID_Mensaje

TABLA	RESPUESTAS ▶ Aquella información necesaria para manejar las respuestas a los mensajes entre los usuarios. *No se ha llegado a implementar.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID_Mensaje • Fecha • Respuesta
CLAVE AJENA	ID_Mensaje

TABLA	AMIGOS ▶ Tabla para manejar las listas de amigos de los usuarios.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID_Usuario • ID_Amigo
CLAVE AJENA	ID_Usuario ID_Amigo

TABLA	COMBOS ▶ En esta tabla se almacenarán todos los datos que sean necesarios para cargar en los combos, como las categorías o las provincias.
CAMPOS	<ul style="list-style-type: none"> • ID • Tipo • Nombre • Value
CLAVE AJENA	ID

DIAGRAMA DE CLASES



RESUMEN DE CLASES

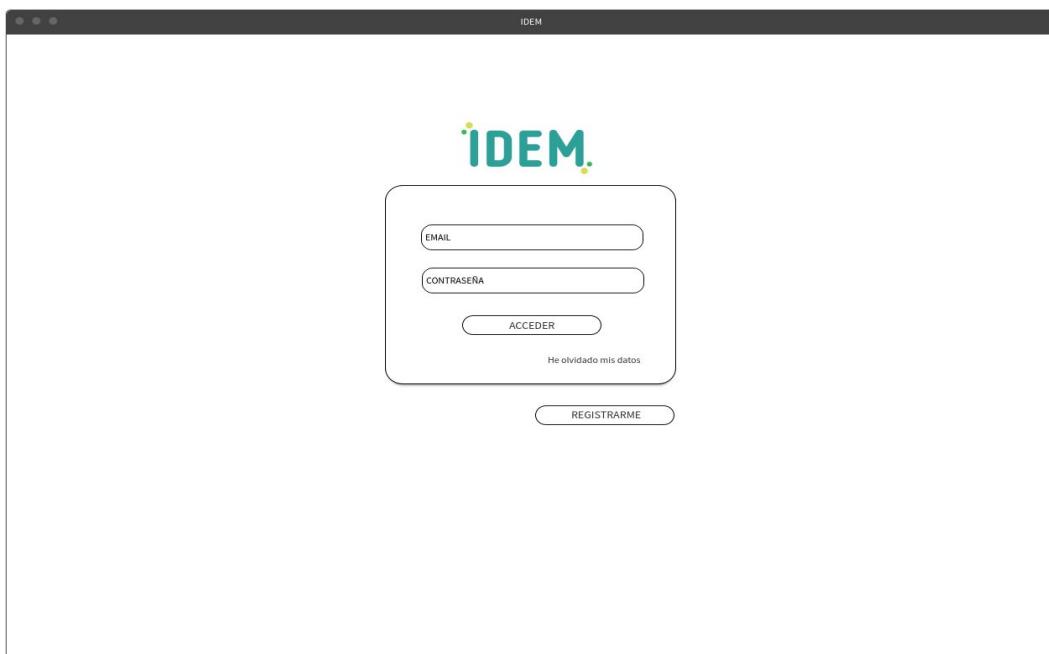
USUARIO

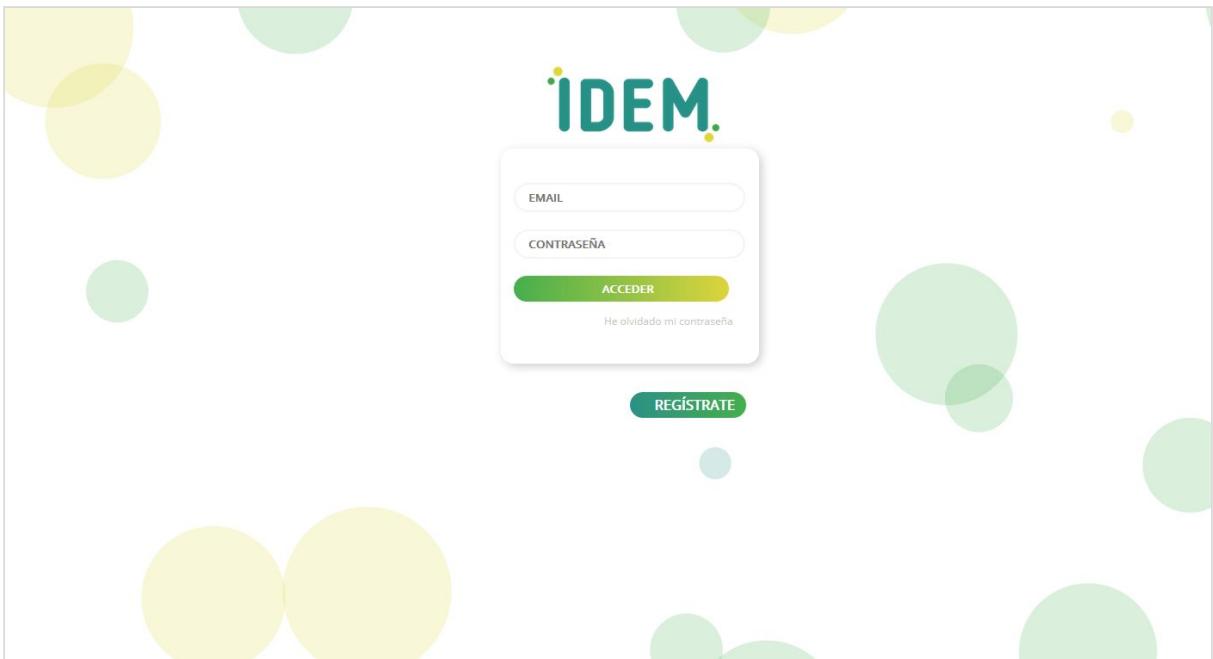
Esta clase es la encargada de recoger todos los datos de los usuarios. Los datos en cuestión son cargados desde la base de datos. Sus instancias serán utilizadas tanto para el manejo del usuario activo como de los amigos o todos aquellos usuarios cuyos datos sean necesarios en los anuncios que visite, etc.

MENSAJE	Esta clase es la encargada de recoger todos los datos de los mensajes. Los datos en cuestión son cargados desde la base de datos. Sus instancias serán utilizadas tanto para el manejo de los nuevos mensajes como de las respuestas nuevas o antiguas.
ANUNCIO	Esta clase es la encargada de recoger todos los datos de los anuncios, tanto ofertas como demandas. Los datos en cuestión son cargados desde la base de datos. Sus instancias serán utilizadas para manejar todos los anuncios ya creados en la aplicación, pero también para el registro de los nuevos.
BD	Esta clase será la encargada de recoger todas aquellas funciones que necesiten intervenir con la BD.
COMENTARIO	Recogerá aquellos datos relacionados con los comentarios que los usuarios hagan en los anuncios. No se ha llegado a implementar.

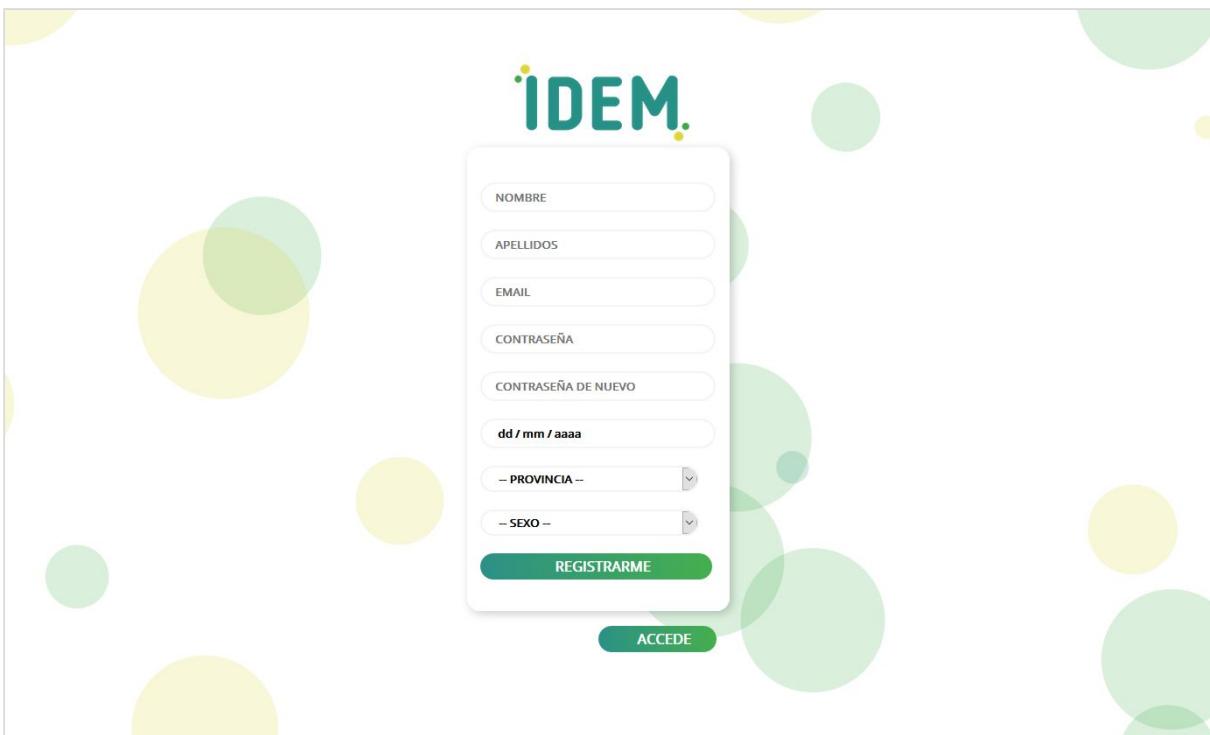
DIAGRAMA DE INTERFACES

Identificación	INTF01 / PANTALLA DE LOGIN
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	<p>Pantalla de login/registro. Será la primera interfaz que aparezca al intentar acceder a la aplicación. Su contenido será dinámico, cambiando en función de si el usuario quiere acceder a la aplicación o registrarse en ella.</p> <p>En el caso del login recogerá dos datos: email y contraseña.</p> <p>En el de registro: email, contraseña, contraseña de nuevo para validación, nombre, apellidos, fecha de nacimiento, sexo y provincia.</p> <p>Hay tres posibles direcciones tras pasar por esta página.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el caso de loggearse satisfactoriamente, la INTF03. - En el caso de registrarse, se permanecerá en ella para el posterior login. - En el caso de que el usuario desee recuperar sus datos por haberlos olvidado, la INTF02.
Frecuencia	Cada vez que se acceda por primera vez a la aplicación.
Requisitos	RF1, RF3

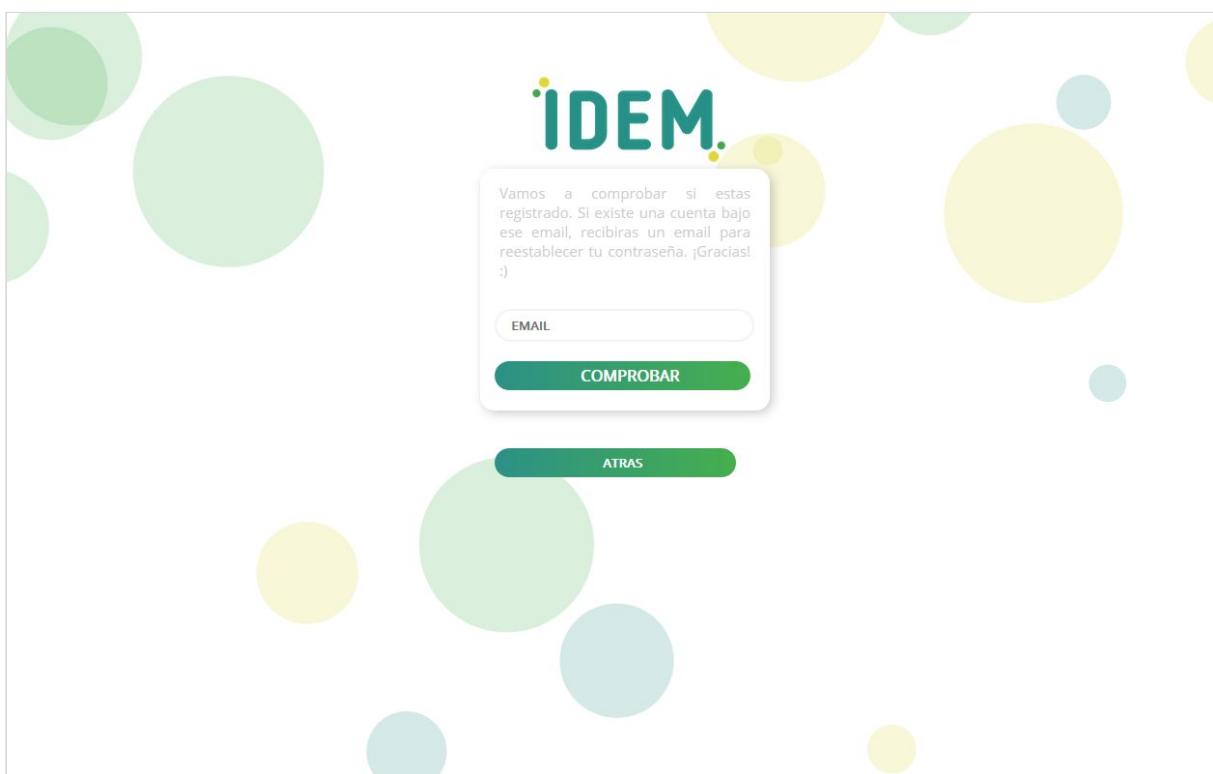
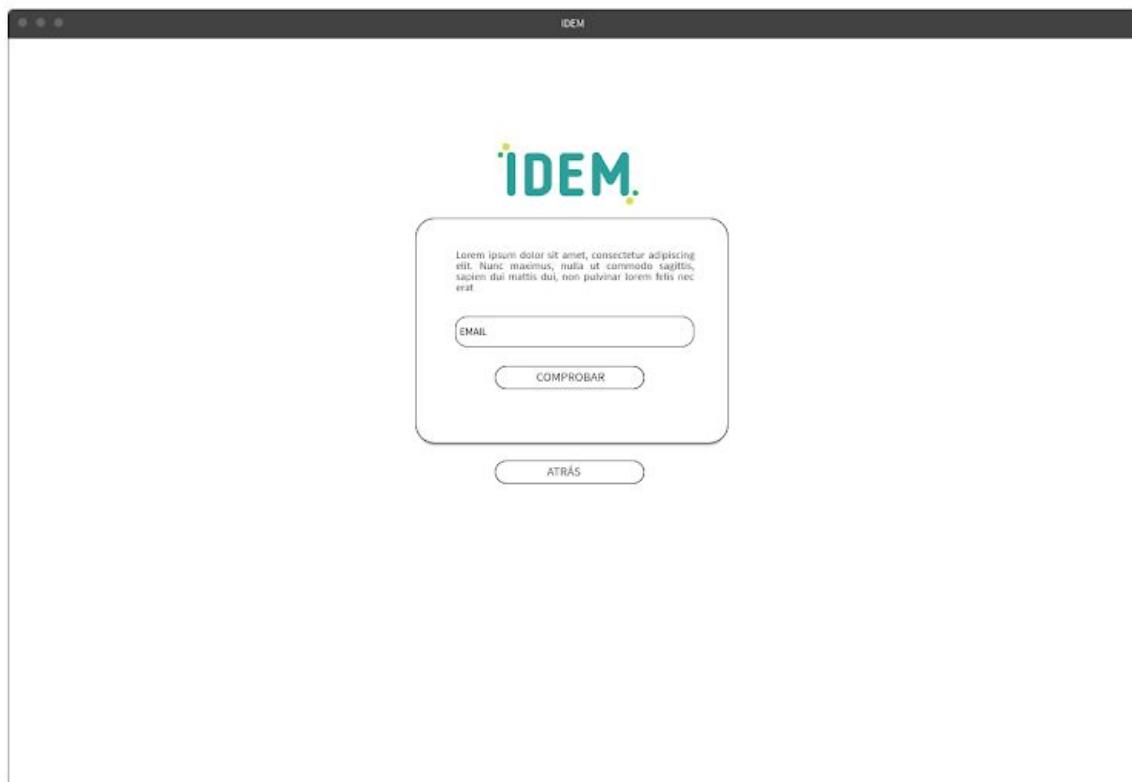




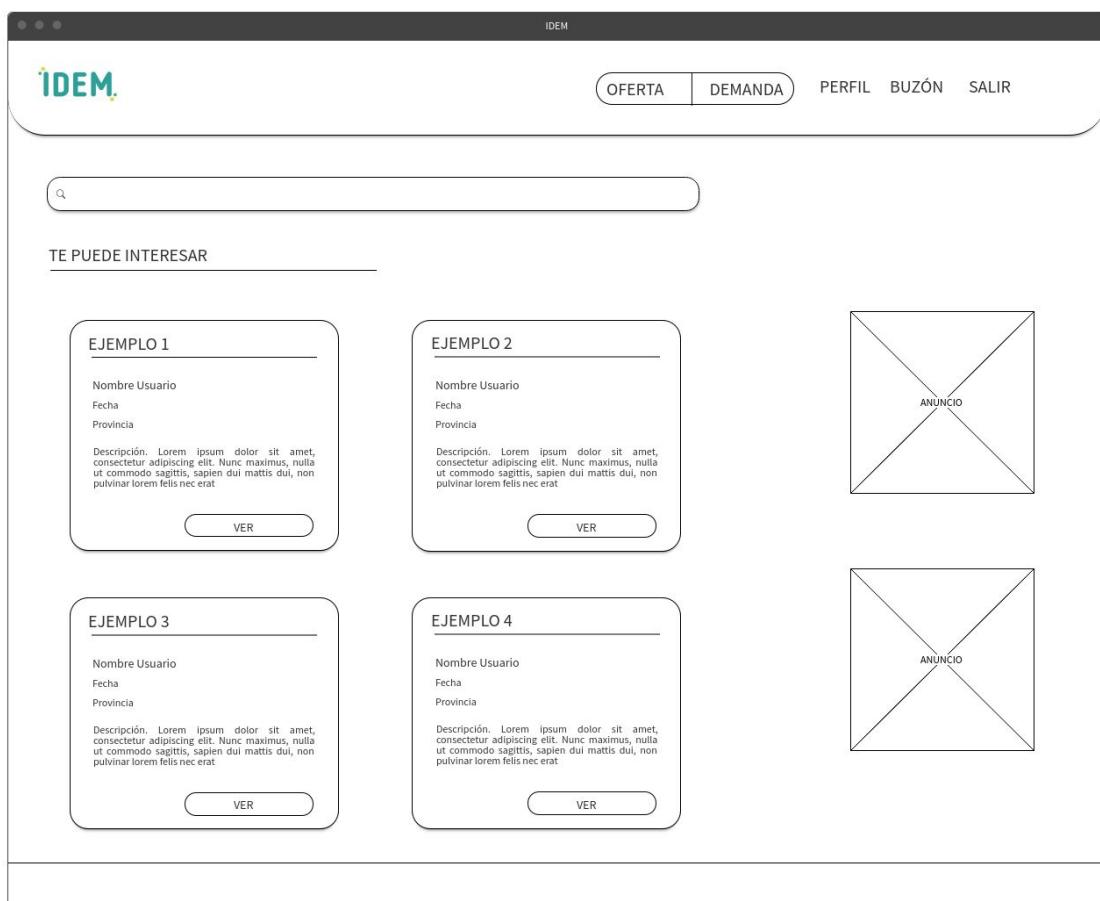
This wireframe shows the registration interface for the IDEM platform. At the top center is the IDEM logo. Below it is a larger, rounded rectangular form containing eight input fields: 'NOMBRE' (Name), 'APELLIDOS' (Last Name), 'EMAIL', 'CONTRASEÑA' (Password), 'CONTRASEÑA REPETICIÓN' (Repeat Password), 'PROVINCIA' (Province) with a dropdown arrow, '12 May 2016' (Birth Date) with a calendar icon, and 'SEXO' (Sex) with a dropdown arrow. Below these fields are two buttons: a green rounded rectangle labeled 'REGISTRARME' (Register) and a smaller grey rounded rectangle labeled 'ACCEDER' (Access) located at the bottom right.



Identificación	INTF02 / RECUPERACIÓN DE DATOS
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	En caso de que el usuario haya seleccionado en la INTF01 la opción de <i>Recuperar mis datos</i> se le conducirá a esta vista. En ella solo habrá la información pertinente y un campo para recoger su email. Se cotejará este con la base de datos, y en caso de no estar registrado se informará al usuario. Si está registrado se le notificará que va a recibir un email para restablecer su contraseña.
Frecuencia	Cuando el usuario acceda desde la INTF01.
Requisitos	RF2



Identificación	INTF03 / VISTA PRINCIPAL
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	Vista principal de la aplicación. Cuenta ya, a diferencia de las anteriores, con la barra de navegación, barra de búsqueda, vista de ofertas/demandas...
Frecuencia	Siempre que se quiera, una vez loggeado.
Requisitos	RF4



IDE.M.
OFERTA
DEMANDA
[PERFIL](#)
[BUZÓN](#)
[SALIR](#)

-- TIPO --
-- CATEGORÍA --
-- PROVINCIA --

TE PUEDE INTERESAR

URGENTE!!! MUDANZA ESTE DOMINGO!!

DEMANDA

Juan Fernández
Cuenca
Hogar
2019-06-05

Este domingo tengo que mover bastantes muebles a mi nueva casa. No será mucho rato, quizás un par de horas. Si os apetece ayudar sabéis como contactarme!

[VER](#)

AYUDA CON OPOSICIONES :S

DEMANDA

Carmen López del Val
Castellón
Conocimientos
2019-06-01

Hola! Voy a opositar para correos este año, y me preguntaba si alguno tenéis experiencia ya con ellas. Como suelen ser, vuestra experiencia, etc... Gracias de antemano!

[VER](#)

CLASES DE COCINA

DEMANDA

David Hidalgo
Barcelona
Cocina
2019-06-05

Me acabo de mudar y la verdad es que soy un poco negado para los temas culinarios. Me pregunto si alguien estaría dispuesto a quedarse algún día los fines de semana y enseñarme algo. Obviamente los ingredientes los pongo yo, pero podemos comerlos juntos y pasar un buen rato!

[VER](#)

HABLAR INGLÉS

OFERTA

Lucía Pérez
Barcelona
Idiomas
2019-06-01

Hola! Estoy preparándome para el C1, y he pensado que sería buena idea mejorar mi inglés hablando en conversaciones casuales, así que me gustaría formar un grupo de conversación para quedar todas las semanas y tomar un café mientras charlamos en inglés.

[VER](#)

FAQ

NOSOTROS

APÓYANOS

Identificación	INTF04 / VISTA DE OFERTAS/DEMANDAS
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	Contendrá los datos principales de una oferta/demanda en concreto. Datos que mostrará: nombre, zona, cantidad de usuarios a la que está dirigida, descripción y categoría, además del usuario que la ha abierto y una zona de comentarios.
Frecuencia	Al seleccionar una oferta/demanda.
Requisitos	RF5, RF6

IDEM

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

EJEMPLO 1

Nombre Usuario
Fecha
Provincia
Cantidad de participantes: 2

Descripción: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis eu, non pulvinar lorem felis nec erat. Descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis eu, non pulvinar lorem felis nec erat. Descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis eu.

APUNTARME

COMENTARIOS

Nombre Usuario
01 / 01 / 2019
Me apunto!!

Nombre Usuario Dos
01 / 01 / 2019
Que propuesta tan interesante, hablamos!

COMENTAR

IDEM

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

BASKET LOS DOMINGOS

David Hidalgo
2019-06-05
Zona: Barcelona
Categoría: Deportes

Se busca gente interesada en jugar a baloncesto los domingos por la mañana en la zona de Hospitalet. Nada serio, solo por deporte y entretenimiento :) Si estás interesados dejad un comentario o escribidme un mensaje. Saludos!

Cantidad de participantes: 9

APUNTARME

BLACK WEEKEND

23 - 25 Noviembre

GRAPHEMONE

LA LÍNEA INTEGRAL GRAPHEMONE 100% NATURAL, BASE DE COCO Y PULPA DE MANGO.

Disponible en Amazon.es

www.grapheonline.com

FAQ NOSOTROS APÓYANOS

La vista cambia dependiendo de si el usuario visita su propio anuncio o el de otro usuario.

*La zona de comentarios no se ha llegado a implementar.

Identificación	INTF05 / BÚSQUEDA DE OFERTAS/DEMANDAS
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	Un listado de las ofertas o demandas que encajen con los parámetros de búsqueda que haya seleccionado el usuario. Se cargará en la propia vista principal.
Frecuencia	Tras realizar una búsqueda.
Requisitos	RF5, RF6

EJEMPLO 1

Nombre Usuario
Fecha
Provincia

Descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis dui, non pulvinar lorem felis nec erat. Descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis dui, non pulvinar lorem felis nec erat. Descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis dui, non pulvinar lorem felis nec erat. Descripción. Lorem ipsum dolor sit

[VER](#)

ANUNCIO

ANUNCIO

OFERTA DEMANDA

PERFIL BUZÓN SALIR

inglés — TIPO — — CATEGORÍA — — PROVINCIA —

TE PUEDE INTERESAR

HABLAR INGLÉS

OFERTA
Lucía Pérez
Barcelona
Idiomas
2019-06-01

Hola! Estoy preparándome para el C1, y he pensado que sería buena idea mejorar mi inglés hablando en conversaciones casuales, así que me gustaría formar un grupo de conversación para quedar todas las semanas y tomar un café mientras charlamos en inglés.

[VER](#)

23 - 25 Noviembre
BLACK WEEKEND
gif

FAQ NOSOTROS APÓYANOS

Identificación	INTF06 / REGISTRO DE OFERTAS/DEMANDAS
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	Campos necesarios para el registro de un nuevo anuncio: nombre, zona, cantidad de usuarios a la que está dirigida, descripción y categoría.
Frecuencia	Cada vez que el usuario quiera registrar un anuncio.
Requisitos	RF7, RF8, RF9, RF10

IDEIM

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

REGISTRAR OFERTA / DEMANDA

TÍTULO
PROVINCIA
CATEGORÍA
CANTIDAD DE PARTICIPANTES

DESCRIPCIÓN

PUBLICAR

IDEM.

OFERTA DEMANDA

PERFIL BUZÓN SALIR

REGISTRAR OFERTA

TÍTULO
— PROVINCIA —
— CATEGORÍA —
CANTIDAD DE PARTICIPANTES
DESCRIPCIÓN

REGISTRAR




FAQ NOSOTROS APÓYANOS

IDEM.

OFERTA DEMANDA

PERFIL BUZÓN SALIR

REGISTRAR DEMANDA

TÍTULO
— PROVINCIA —
— CATEGORÍA —
CANTIDAD DE PARTICIPANTES
DESCRIPCIÓN

REGISTRAR




FAQ NOSOTROS APÓYANOS

*Se muestran dos capturas para enseñar el cambio dinámico del título de registro, pero es una única vista.

Identificación	INTF07 / PERFIL PERSONAL
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	Los datos de la cuenta del usuario. Se incluirá un botón de edición que los habilitará como editables, para que el usuario pueda cambiarlos.
Frecuencia	Cuando el usuario acceda a su propio perfil.
Requisitos	RF11

IDEM

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

TUS DATOS

NOMBRE: EJEMPLO
APELLIDOS: EJEMPLO
EMAIL: EJEMPLO@MAIL.COM
PROVINCIA: EJEMPLO
FECHA DE NACIMIENTO: 01/01/1999

EDITAR BORRAR CUENTA

TUS ANUNCIOS

ANUNCIO 1

PARTICIPANDO

ANUNCIO 2
ANUNCIO 3

AMIGOS

AMIGO 1
AMIGO 2

IDEM

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

EDITAR DATOS

NOMBRE
APELLIDOS
EMAIL
PROVINCIA
12 May 2016

EDITAR

AMIGOS

AMIGO 1
AMIGO 2

IDEM.

OFERTA DEMANDA

PERFIL BUZÓN SALIR

TUS DATOS

NOMBRE: Lucía
APELLIDOS: Pérez
EMAIL: lucia@mail.com
PROVINCIA: Cuenca
FECHA DE NACIMIENTO: 1991-04-16

EDITAR BORRAR MI CUENTA

TUS ANUNCIOS

Hablar inglés - Lucía Pérez

PARTICIPANDO

Pintar paredes de casa - Juan Fernández
Ayuda con oposiciones 35 - Carmen López del Val
Ayuda con oposiciones 35 - Carmen López del Val

FAQ NOSOTROS APÓYANOS

IDEM.

OFERTA DEMANDA

PERFIL BUZÓN SALIR

EDITAR DATOS

NOMBRE:
APELLIDOS:
EMAIL:
PROVINCIA:

FECHA DE NACIMIENTO:

EDITAR

AMIGOS

Carmen López del Val
Juan Fernández

FAQ NOSOTROS APÓYANOS

Identificación	INTF08 / PERFIL DE USUARIO
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	<p>Los datos del usuario. Los datos que serán visibles sobre el usuario en cuestión son: nombre, provincia y los anuncios que tiene abiertos.</p> <p>Se incluirá un botón de <i>Añadir amigo</i>, para que el usuario pueda sumar ese usuario a su lista de amigos. También el de borrar amigo para que, en caso de que lo sea, pueda borrarlo. Estos botones se mostrarán dependiendo de si el usuario es amigo o no. En el boceto se muestran ambos.</p>
Frecuencia	Cuando el usuario acceda al perfil de otro usuario.
Requisitos	RF14, RF15, RF16

The screenshot displays a user profile page from the IDEM application. At the top, there is a navigation bar with the IDEM logo on the left and menu items: OFERTA, DEMANDA, PERFIL, BUZÓN, and SALIR. Below the navigation bar, the page title is "SUS DATOS". Under this title, there is a list of personal information: NOMBRE: EJEMPLO, APELLIDOS: EJEMPLO, EMAIL: EJEMPLO@MAIL.COM, PROVINCIA: EJEMPLO, and FECHA DE NACIMIENTO: 01/01/1999. Below this section, the title "SUS ANUNCIOS" is displayed, followed by the text "ANUNCIO 1". At the bottom of the page, there are two buttons: "AÑADIR AMIGO" and "BORRAR AMIGO".

This screenshot shows a user profile page for 'David Hidalgo'. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'OFERTA' (Offer) and 'DEMANDA' (Demand). On the right, there are links for 'PERFIL' (Profile), 'BUZÓN' (Inbox), and 'SALIR' (Logout). Below the navigation, the section 'SUS DATOS' (Your Data) displays the user's name, surnames, and province. Under 'SUS ANUNCIOS' (Your Ads), there are two items listed: 'Basket los domingos - David Hidalgo' and 'Clases de cocina - David Hidalgo'. A green button labeled 'AÑADIR AMIGO' (Add Friend) is located below the ads. At the bottom right of the page, there are links for 'FAQ', 'NOSOTROS', and 'APÓYANOS'.

SUS DATOS

NOMBRE: David
APELLOS: Hidalgo
PROVINCIA: Alava

SUS ANUNCIOS

Basket los domingos - David Hidalgo
Clases de cocina - David Hidalgo

AÑADIR AMIGO

FAQ NOSOTROS APÓYANOS

This screenshot shows a user profile page for 'Juan Fernández'. The layout is identical to the first one, with a navigation bar at the top, a 'SUS DATOS' section with personal information, and a 'SUS ANUNCIOS' section listing two ads: 'Pintar paredes de casa - Juan Fernández' and 'Urgentel!! Mudanza este domingo! - Juan Fernández'. A green 'BORRAR AMIGO' (Delete Friend) button is present. The bottom right corner features links for 'FAQ', 'NOSOTROS', and 'APÓYANOS'.

SUS DATOS

NOMBRE: Juan
APELLOS: Fernández
PROVINCIA: Cuenca

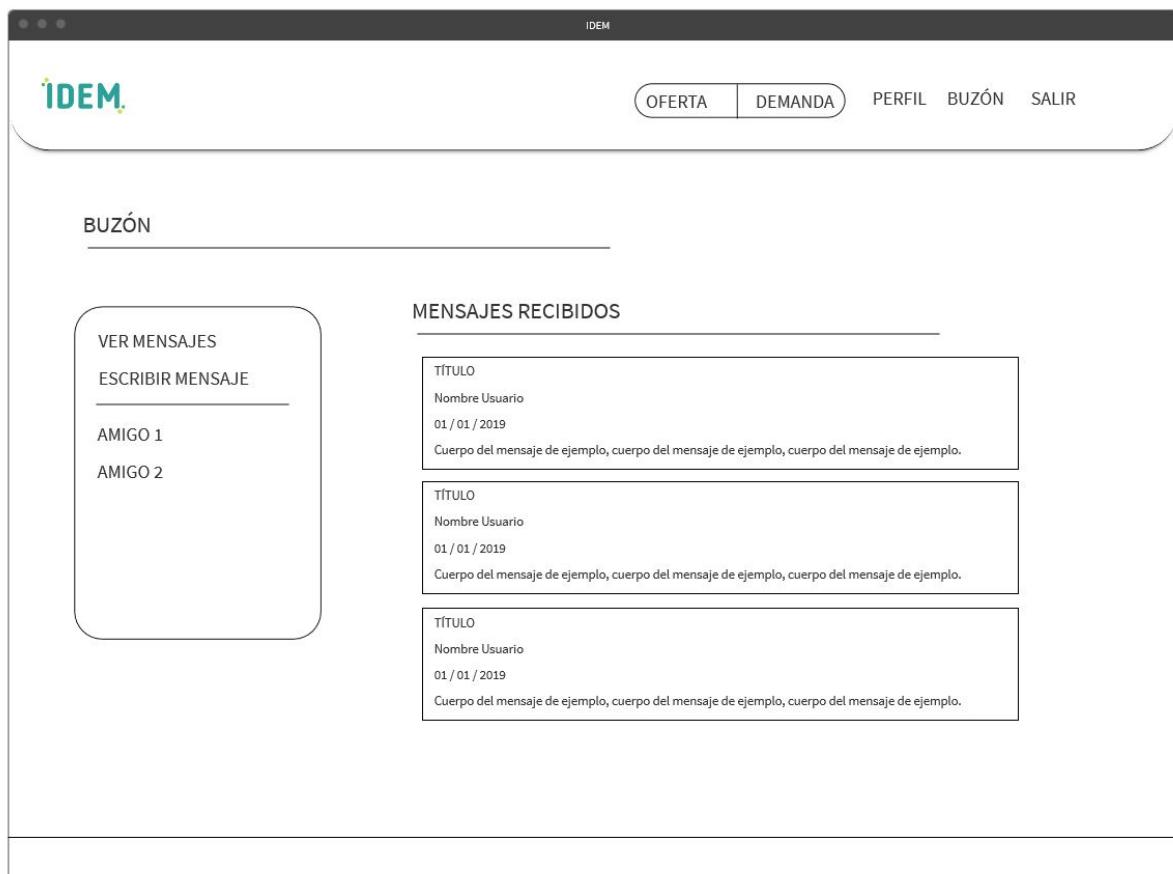
SUS ANUNCIOS

Pintar paredes de casa - Juan Fernández
Urgentel!! Mudanza este domingo! - Juan Fernández

BORRAR AMIGO

FAQ NOSOTROS APÓYANOS

Identificación	INTF09 / BUZÓN
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	<p>Una lista de los mensajes recibidos, así como también una lista de sus amigos y un menú para escribir mensajes o ver los enviados.</p> <p>Se tratará de una vista dinámica, dónde dependiendo de la acción a realizar (leer mensaje, escribir mensaje, etc.) se cargará una vista u otra.</p>
Frecuencia	Cuando el usuario acceda a sus mensajes.
Requisitos	RF12, RF13



IDEIM

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

BUZÓN

[VER MENSAJES](#)
[ESCRIBIR MENSAJE](#)

[AMIGO 1](#)
[AMIGO 2](#)

ESCRIBIR MENSAJE

TÍTULO

DESTINATARIO: AMIGO 1

AQUÍ EL MENSAJE

ENVIAR

IDEIM

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

BUZÓN

[ESCRIBIR MENSAJE](#)
[VER MENSAJES](#)
[VER ENVIADOS](#)

[Carmen López del Val](#)
[Juan Fernández](#)
[David Hidalgo](#)
[Pablo Solis](#)
[Paula Estrada Vega](#)

MENSAJES

Prueba
Carmen López del Val
2019-06-03
Vamos a probar

Prueba 2
David Hidalgo
2019-06-03
Segunda prueba de mensajes

Prueba 2
Carmen López del Val
0000-00-00
Segunda prueba

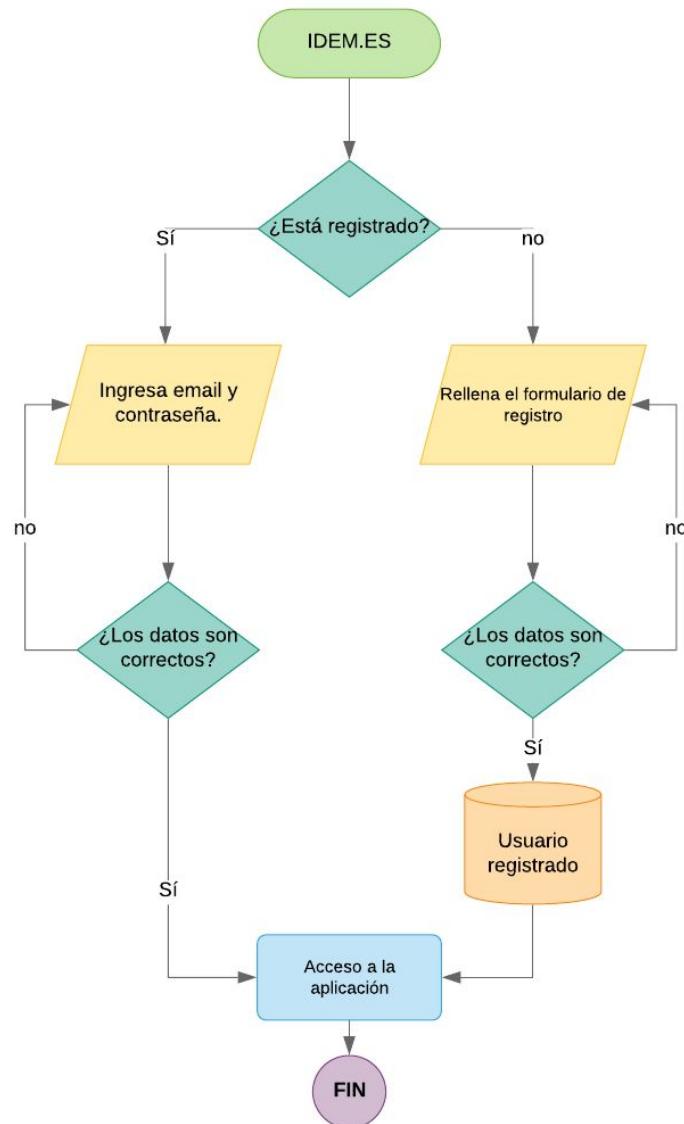
FAQ NOSOTROS APÓYANOS

Identificación	INTF10 / ZONA DE IDEAS
Tipo	Salida
Formato	Impresa
Contenido	Una zona de foro donde los usuarios podrán abrir temas y realizar sugerencias para mejorar el funcionamiento de la aplicación.
Frecuencia	Cuando el usuario acceda a ella. Su ubicación se encontrará en el footer de la página.
Requisitos	RF17

*No se ha llegado a implementar.

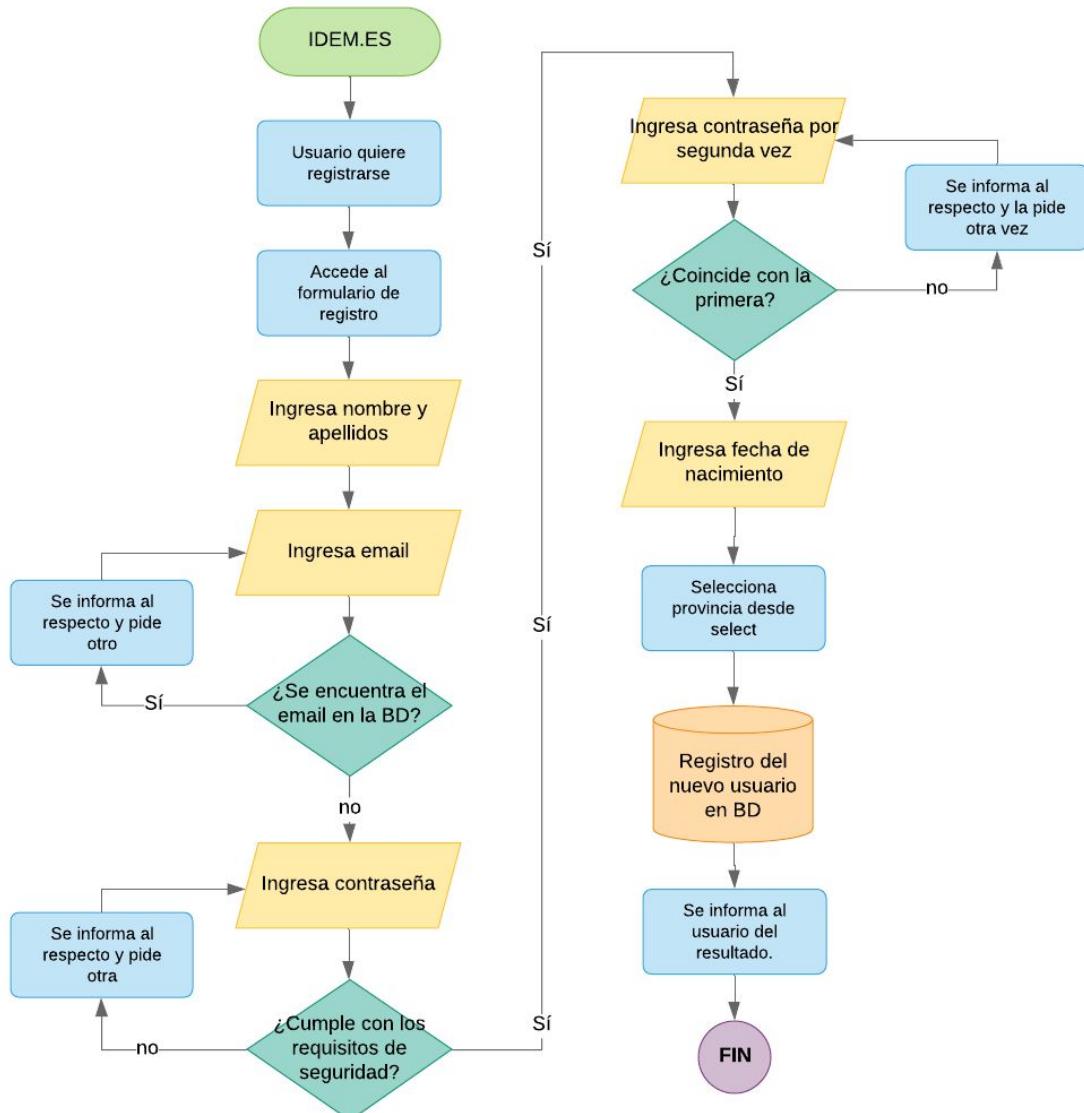
PROCEDIMIENTOS

► FLUJO BÁSICO DE ACCESO / REGISTRO



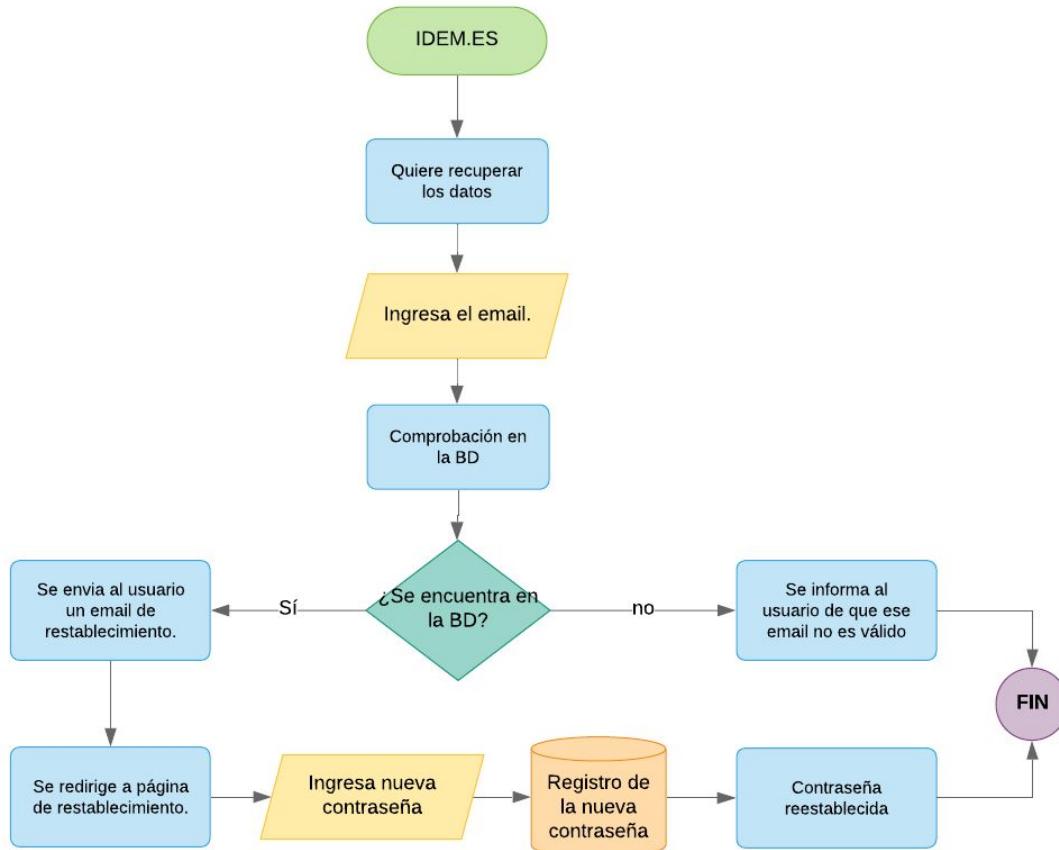
Este diagrama define a grandes rasgos el proceso de acceso a la aplicación de un usuario, ya sea uno registrado o uno nuevo.

► FLUJO DE REGISTRO DETALLADO



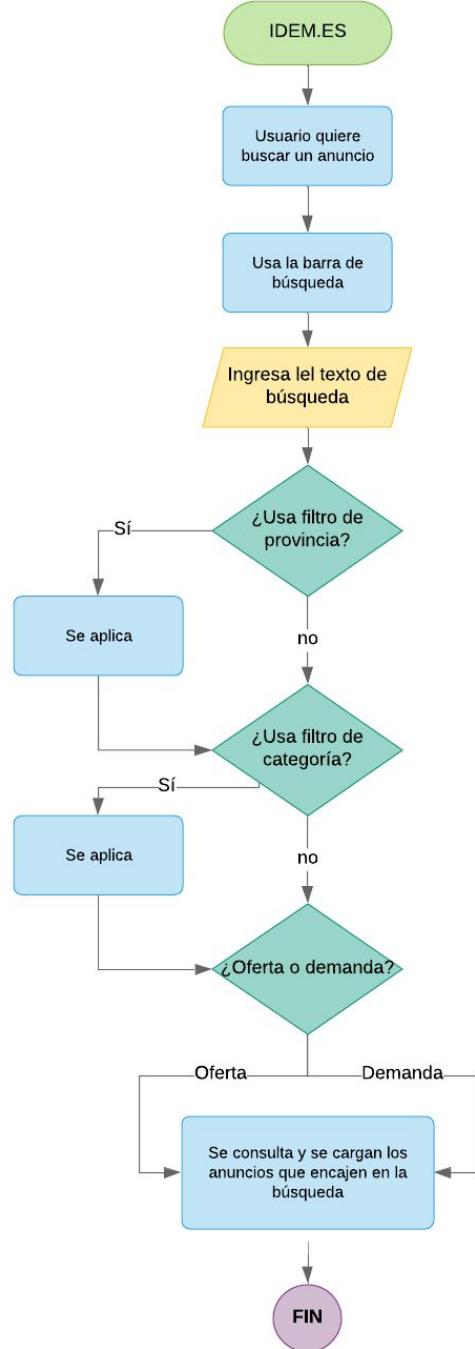
Este diagrama amplia de forma detallada el proceso de registro de un nuevo usuario, que podíamos ver en el diagrama anterior. Se seguirá una lógica de validación de datos según el usuario vaya avanzando en cada una de las tareas.

► FLUJO DE RECUPERACIÓN DE DATOS



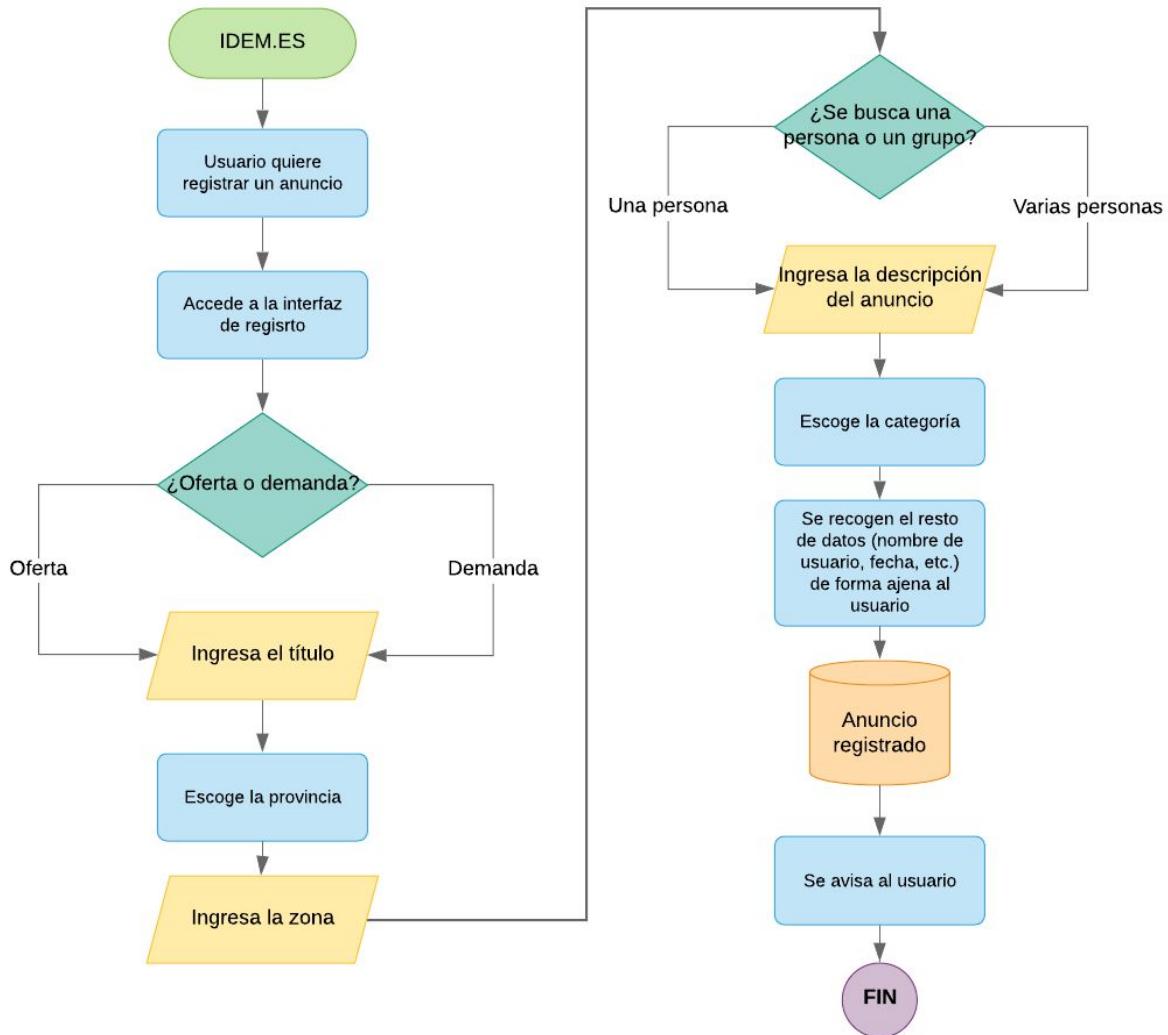
Esta figura define el proceso a seguir en caso de que el usuario quiera recuperar los datos de su cuenta. Entendemos como recuperar el restablecimiento de su contraseña para poder acceder de nuevo a la plataforma.

► FLUJO DE BÚSQUEDA DE ANUNCIOS



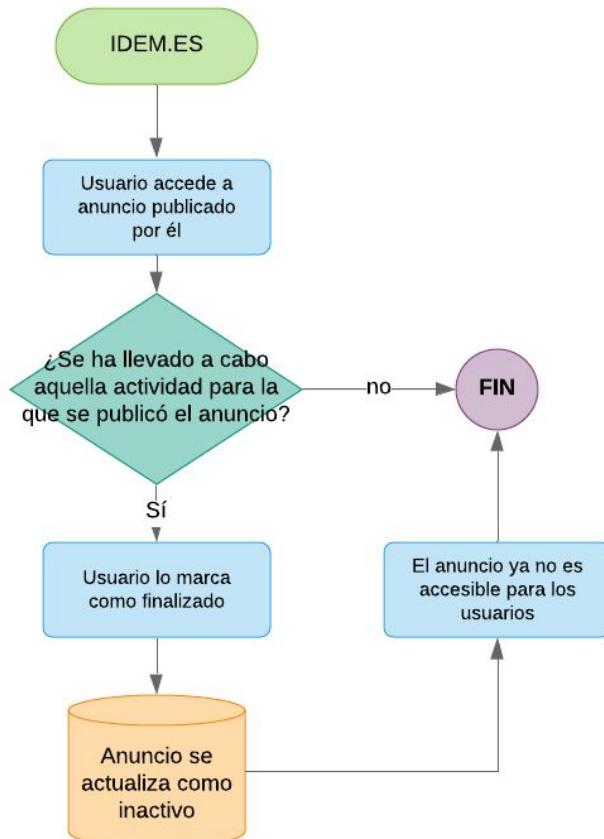
Con este diagrama definimos el proceso de búsqueda de un usuario dentro de la aplicación.

► FLUJO DE REGISTRO DE ANUNCIOS



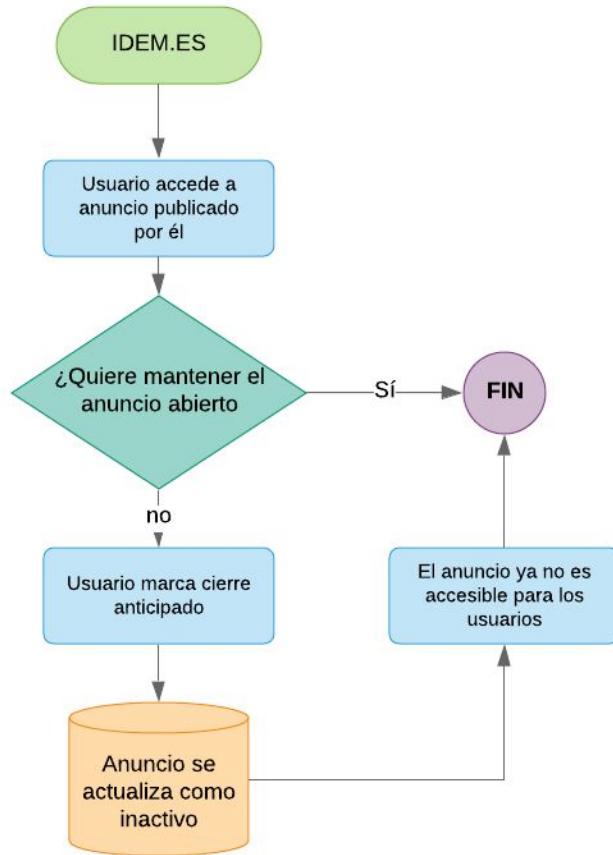
Esta figura detalla el flujo de acciones a seguir por el usuario a la hora de registrar un nuevo anuncio, tanto oferta como demanda, en la aplicación.

► FLUJO DE FINALIZACIÓN DE ANUNCIO



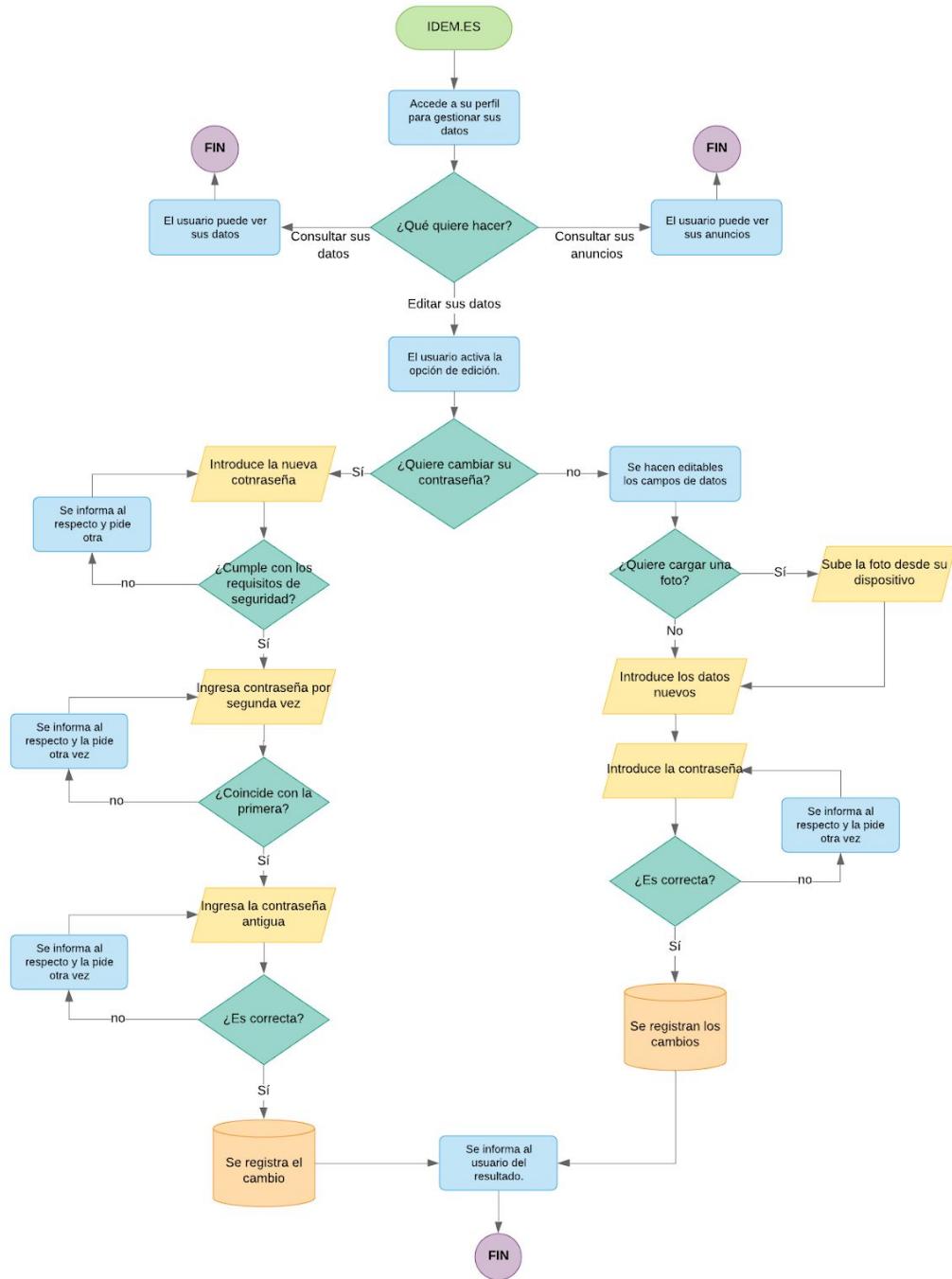
Una vez finalizada la actividad definida en un anuncio, el usuario que lo abrió deberá marcarlo como finalizado. Este diagrama muestra la secuencia de acciones a seguir en este caso.

► FLUJO DE CIERRE ANTICIPADO DE ANUNCIO



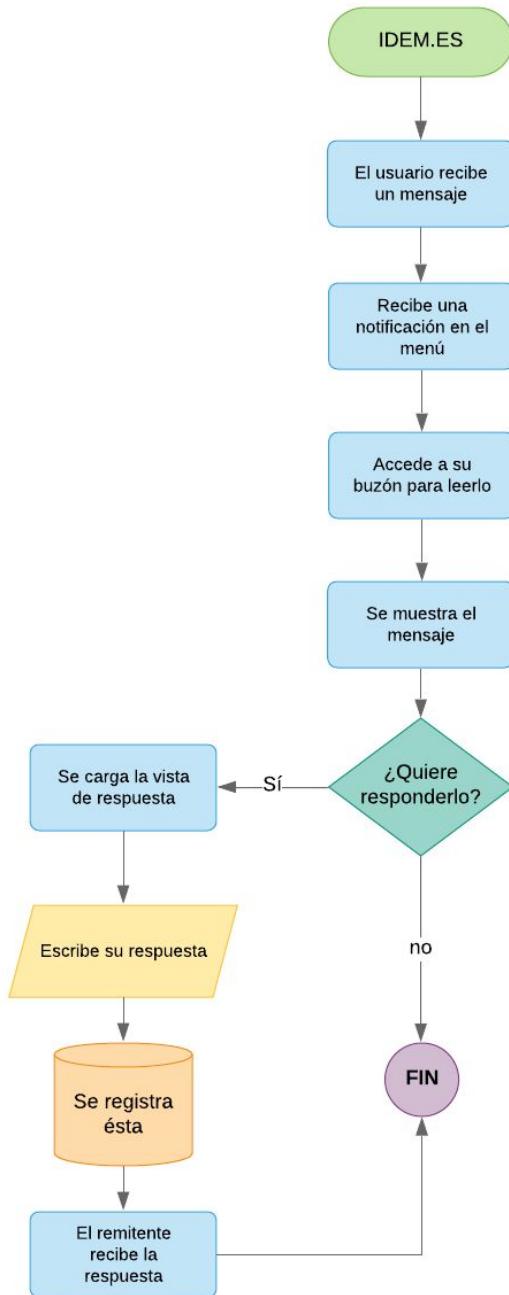
En caso de querer cerrar un anuncio antes de que se complete la actividad, el usuario tendrá la opción de marcarlo como cierre anticipado. Mediante este diagrama definimos el proceso a llevar a cabo.

► FLUJO DE CONSULTA / EDICIÓN DE DATOS



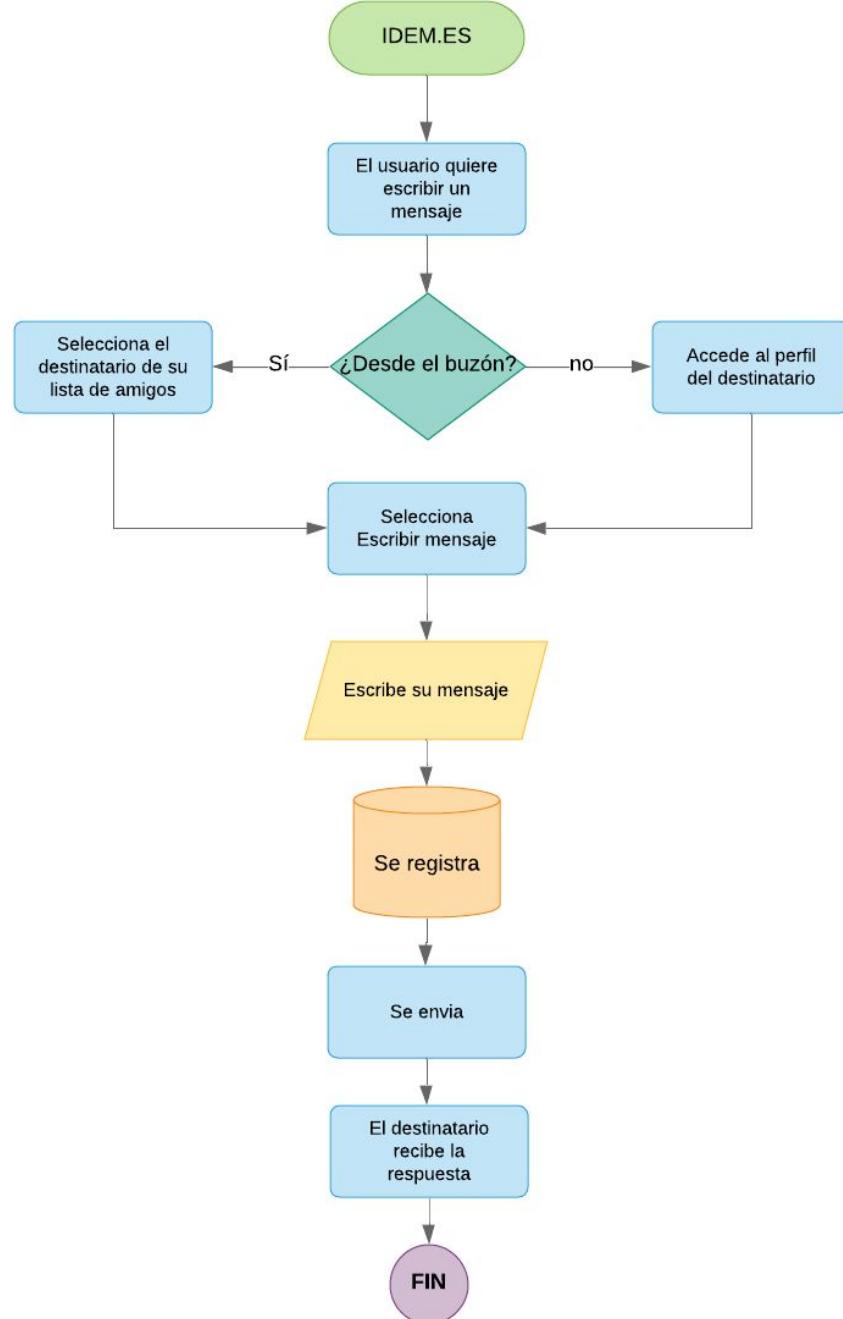
El diagrama de edición de datos define el proceso a seguir desde el perfil personal del usuario cuando este quiera consultar o editar sus datos. El usuario puede tanto editar sus datos como cambiar su contraseña. Se ha dividido el diagrama en estos dos procesos para que se pueda ver de forma clara las diferentes tareas llevadas a cabo en cada una de las acciones.

► FLUJO DE LECTURA DE MENSAJES



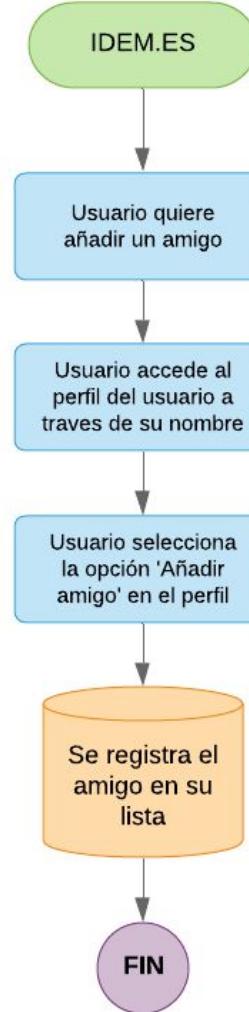
Mediante este diagrama se detalla el procedimiento a seguir por el usuario al recibir un mensaje en su buzón. Las respuestas no se han llegado a implementar.

► FLUJO DE ENVÍO DE MENSAJES



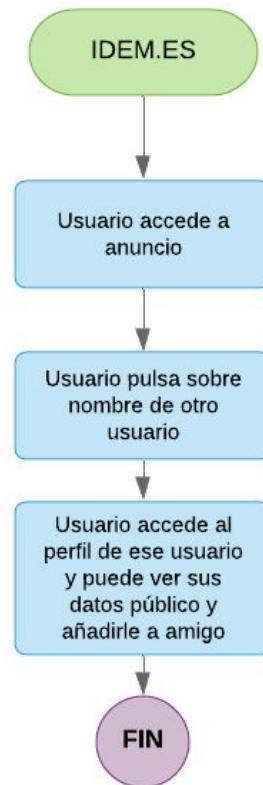
Este diagrama define el proceso a seguir en caso de que el usuario quiera redactar un mensaje y enviárselo a otro usuario.

► FLUJO DE AÑADIDO DE AMIGOS



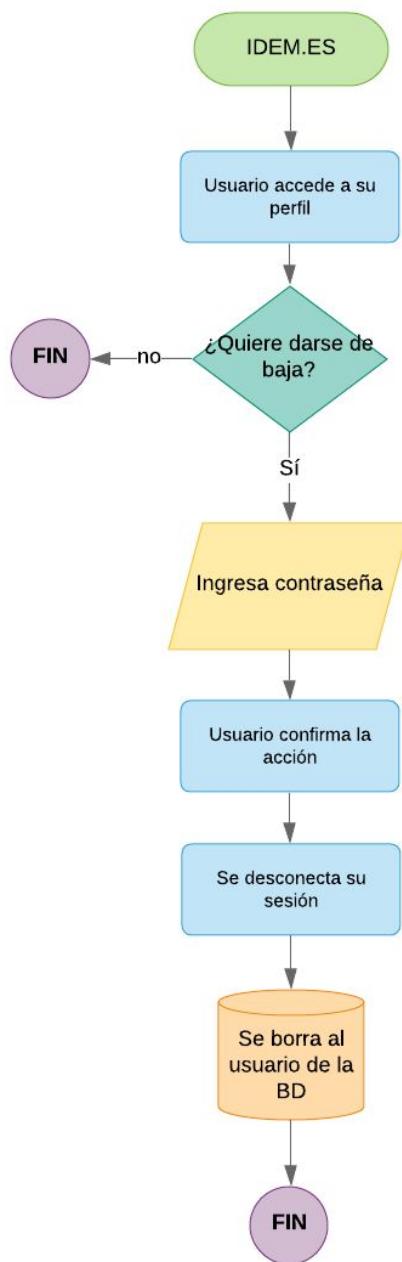
El diagrama anterior define el proceso que ha de llevar a cabo un usuario a la hora de añadir un usuario a su lista de amigos. Hay que especificar que en caso de que el usuario ya forme parte de su lista de amigos, el botón de *Añadir amigo* no sería visible.

► FLUJO DE VISITA A PERFILES DE USUARIO



Mediante este diagrama se especifican las acciones a interpretar por el usuario si quiere acceder al perfil de otro usuario. Por lo general, los nombres (enlaces a sus perfiles) de los usuarios solo se encontrarán visible en lugares como las ofertas y demandas o la zona de ideas.

► FLUJO DE BAJA DE USUARIO



El diagrama de baja de usuario define la acción a interpretar por el usuario si quiere dar de baja su perfil. Una vez confirmada la acción por él, todos sus datos de usuario se borrarán de la BD.

► DISEÑO DE LA MARCA

LOGOTIPO



Para el desarrollo de la imagen de marca de **Idem** se ha optado por una solución sencilla, basada solo en texto. Esta clase de logotipos son los que mejor funcionan a la hora de ser implementados en una página web, puesto que pueden adaptarse de forma sencilla a las estructuras web.

También se ha simplificado el logotipo en otros elementos para posibles usos.



TIPOGRAFÍA

La tipografía escogida para el logotipo es la **Reef Font**, una tipografía de palo seco en aspecto rounded, en su modalidad bold.

En el caso de las tipografías de la página web, se utilizará **Open Sans** para el texto base y **M Plus Rounded 1C** para títulos.

Se ha optado por una tipografía de este estilo ya que las tipografías rounded transmiten una sensación de cercanía, gracias a sus formas suaves. Son una elección perfecta cuando lo que se quiere conseguir es que el público se sienta cómodo con el diseño.

COLORES

#	2C9187
R	44
G	145
B	135



#	46AF4E
R	70
G	175
B	78



#	DDD53C
R	221
G	213
B	60



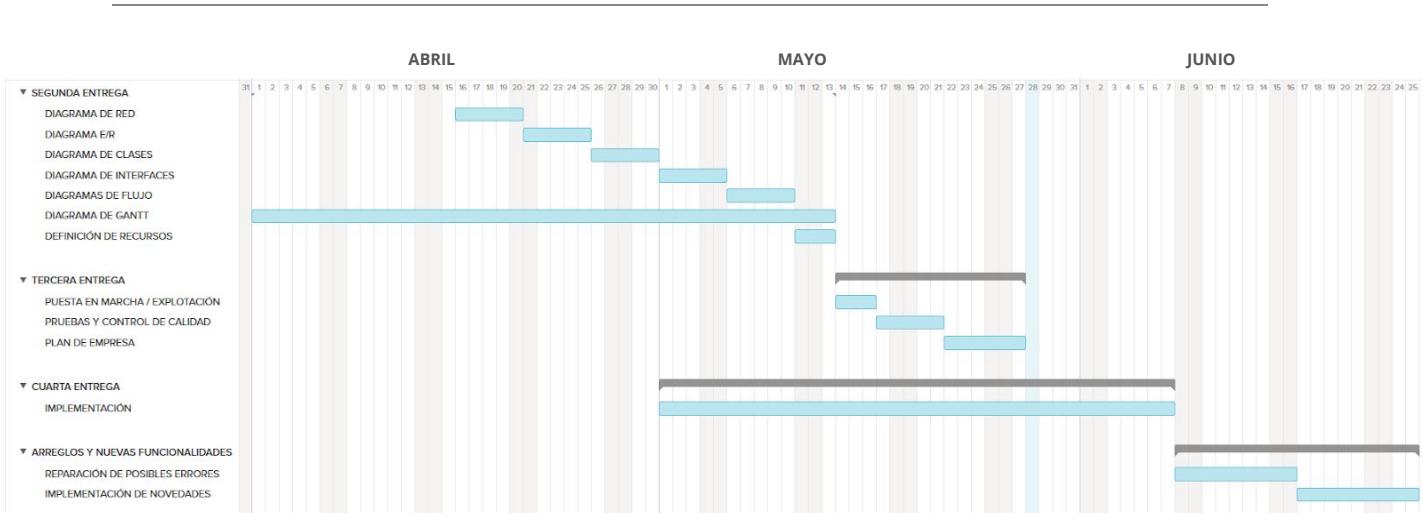
Se han tenido en cuenta criterios de filosofía del color a la hora de escoger los colores utilizados. El color principal, azul #2C9187, cuenta con un matiz de color que le acerca a la gama de los verdes, de modo que podemos transmitir los sentimientos de ambos colores, como son la **armonía**, el **progreso**, la **lealtad**, **calma**, **amistad** y **confianza** en caso del azul y **tranquilidad**, **seguridad**, **equilibrio**, **vida** y **esperanza** en caso del verde.

En contraposición, se ha escogido también el color amarillo para aportar la **energía**, **vitalidad**, **juventud** y **ánimo** que podían faltarles a los otros dos.

Los tres colores se presentan en versiones suaves, casi pastel, muy saturados, ayudando así a potenciar la sensación que se quiere transmitir con ellos.

07. PLANIFICACIÓN

DIAGRAMA DE GANTT



Mediante el siguiente diagrama podemos apreciar la estrategia de tiempo que se ha llevado a cabo para el desarrollo del proyecto y la documentación del mismo. Se ha dividido el tiempo según las entregas fijadas.

Se comenzó el desarrollo el día 1 de abril, fijando el final el día 7 de junio, en el que se debía entregar el último punto del proyecto.

Las tareas se han realizado por etapas. Es decir, una vez terminada una, se empezaba la siguiente. Esto se lleva a cabo casi todo el proyecto, excepto en casos puntuales, como fueron los requisitos del proyecto, que se fueron elaborando a la vez que se desarrollaban otras partes de la primera entrega.

También la tarea correspondiente a este diagrama se ha llevado a cabo desde el inicio de la aplicación, a pesar de ser de la segunda entrega. De este modo se ha podido ir modificando y adaptando al tiempo empleado.

Así mismo, la implementación de la aplicación también se ha solapado con otras tareas del proyecto.

Para terminar, se añade un nuevo periodo extendido al futuro para solución de errores y nuevas implementaciones, dado que no se ha completado la implementación de todo lo contemplado en el diseño.

RECURSOS Y LOGÍSTICA

► RECURSOS MATERIALES

En el punto 10, Plan de Empresa, se hace un resumen detallado de todos los recursos materiales iniciales para el comienzo de la actividad.

► RECURSOS HUMANOS

El encargado de llevar a cabo las tareas de desarrollo será un Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria.

Paula Estrada Vega será la responsable de las áreas de Desarrollo, Diseño y Atención al cliente. También se encargará del área de Administración, con ayuda exterior de una gestoría.

08. IMPLEMENTACIÓN / DESARROLLO

LENGUAJES Y/O TECNOLOGÍAS

Los lenguajes de programación y/o escogidos para el desarrollo de la aplicación son:

- PHP en el lado de servidor
- Javascript en el lado cliente
- HTML y CSS para la parte visible
- MySQL para la base de datos



Además se utilizarán las siguientes librerías:

- jQuery de Javascript
- Fonts Awesome para iconos



La razón por la que seleccioné estas tecnologías en un principio era porque son aquellas con las que trabajamos a lo largo de todo el curso, y son por tanto con las que más desenvoltura tengo. Así mismo, son las tecnologías con las que he trabajado durante las FCT, lo cual me ha ayudado a mejorar mi manejo con ellas e impulsar el desarrollo del proyecto.

CÓDIGO

A continuación se mostrarán y explicarán brevemente algunos fragmentos de código de la aplicación, tanto en server como client side.

Se han seleccionado aquellos que se han considerado más interesantes.

ACCESO A LA APLICACIÓN

ACCESO / LOGIN

```
$db = new DB();
if (isset($_POST['log_'])) {
    $valido = $db->comprobarUser($_POST['email-log'], $_POST['pass-log']);

    if ($valido) {
        $user = $db->devuelveUsuario($_POST['email-log']);
        $user->guardaUsuario();
        header("Location:inicio.php");
    }
}
```

Al intentar acceder a la aplicación se lanzará una llamada a la BD donde se comprobará que el usuario es válido. Si es así, nos dirige a la página principal, dónde almacenará estos datos de usuario en la variable `$_SESSION`.

```
/**
 * comprobarUser($email, $pass) - Coteja con la base de datos si los datos de acceso del usuario son correctos
 * @param $email {string} - Email del usuario
 * @param $pass {string} - Contraseña de su cuenta
 * @return $return {boolean}
 */
public static function comprobarUser ($email, $pass) {

    $confirma=false;
    $pass=md5($pass);
    $conexion=self::getConexionPDO();

    $consulta = $conexion->prepare("select count(*) as num from usuarios where email=:email and password=:pass");

    $consulta->bindParam(':email',$email);
    $consulta->bindParam(':pass',$pass);

    if ($consulta->execute()) {
        if ($fila = $consulta->fetch()) {
            $num = $fila['num'];
        }
        unset($conexion);

        if($num==1){
            $user = self::getUser($email);
            $return = array('user' => $user, 'es' => true );
            return $return;
        }
    }
}
```

REGISTRO

El registro, a diferencia del acceso, trabaja con Ajax. Al llenar los datos y accionar el botón de registro se validarán éstos, y en caso de ser correctos se realizará el Ajax.

```
$('#registrar').click(function(){
    let email = $('#email-sign').val();
    let nombre = $('#nombre-sign').val();
    let apellidos = $('#apellidos-sign').val();
    let pass1 = $('#pass1-sign').val();
    let pass2 = $('#pass2-sign').val();
    let fecha = $('#fecha-sign').val();
    let prov = $('#prov-sign').val();
    let sexo = $('#sexo-sign').val();

    let pasa = (pass1 == pass2)?true:false;
    let cont=0;
    let comp = [email, nombre, apellidos, pass1, pass2, fecha, prov, sexo];
    $.each(comp, function(index){
        if (comp[index] == '' || comp[index] == undefined) {
            $('#error-sign').show();
        }else{
            cont++;
        }
    });
    if (!pasa) {
        $('#error-sign').text('Las contraseñas no coinciden');
        $('#error-sign').show();
    }
    if (cont == 8 && pasa) {
        $('#error-sign').hide();
        $.ajax({
            data: {'action': 'newUser', 'email': email, 'nombre': nombre, 'apellidos': apellidos, 'pass1': pass1, 'pass2': pass2, 'fecha': fecha, 'prov': prov,
            url : './server/get_idem.php',
            type : 'POST',
            dataType : 'json',
            success : function(result) {
                if (result.success) {
                    url = "http://localhost/idem/views/login.php";
                    window.location.replace(url);
                }
            }
        });
    }
});
```

Tras extraer todos los datos necesarios de los campos y hacer la comprobación se pasará la acción al archivo PHP encargado de manejar todas las peticiones. Este archivo puede encontrarse explicado en el siguiente apartado, *Manejo de datos*.

```
/*
*registro ($email, $pass, $nombre, $apellidos, $fecha, $prov, $sexo) - Inserta un nuevo usuario en la BD
* @param $email {string} - Email del usuario
* @param $pass {string} - Contraseña de su cuenta
* @param $nombre {string} - Nombre del usuario
* @param $apellidos {string} - apellidos de su cuenta
* @param $fecha {string} - fecha de nacimiento del usuario
* @param $prov {string} - provincia de su cuenta
* @param $sexo {string} - sexo del usuario
* @return return {boolean}
*/
public static function registro ($email, $pass, $nombre, $apellidos, $fecha, $prov, $sexo) {
    $conexion = self::getConexionPDO();
    $pass = md5($pass);

    $insert = "insert into usuarios (email, password, nombre, apellidos, f_nacimiento, provincia, sexo) values (:email, :password, :nombre, :apellidos, :fecha, :provincia, :sexo)";
    $sql = $conexion->prepare($insert);

    $sql->bindParam(':email', $email);
    $sql->bindParam(':password', $pass);
    $sql->bindParam(':nombre', $nombre);
    $sql->bindParam(':apellidos', $apellidos);
    $sql->bindParam(':fecha', $fecha);
    $sql->bindParam(':provincia', $prov);
    $sql->bindParam(':sexo', $sexo);

    if($sql->execute()){
        return true;
    }
}
```

Una vez hecho, se llegaría a la función correspondiente que registraría los datos en la BD.

MANEJO DE DATOS

MANEJO DE PETICIONES AJAX

```
<?php
    require_once('../classes/db.class.php');
    $db = new DB();
    $action = $_POST['action'];

    switch ($action) {
        case 'getUser':
            $email = $_POST['email'];
            $pass = $_POST['pass'];
            $return = array(
                'success' => false,
                'code' => 404,
                'response' => ''
            );
            $return['response'] = $db->comprobarUser($email, $pass);
            if ($return['response']['es'] == true) {
                $return['success'] = true;
                $return['code'] = 200;
            }
            break;
        case 'newUser':
            $email = $_POST['email'];
            $nombre = $_POST['nombre'];
            $apellidos = $_POST['apellidos'];
            $pass1 = $_POST['pass1'];
            $fecha = $_POST['fecha'];
            $prov = $_POST['prov'];
            $sexo = $_POST['sexo'];
            $return = array(
                'success' => false,
                'code' => 404,
                'response' => ''
            );

            $return['response'] = $db->registro($email, $pass1, $nombre, $apellidos, $fecha, $prov, $sexo);
            if ($return['response'] == true) {
                $return['success'] = true;
                $return['code'] = 200;
            }
            break;
    }
}
```

Para manejar todas las peticiones Ajax que se realizarán en la aplicación hemos incluido un fichero PHP (*get_idem.php*) que se encargará de recoger mediante una variable *\$action* la acción a realizar que pasemos desde los diferentes Ajax. Mediante una estructura *switch* guiamos la acción a la función de la base de datos correspondiente.

BÚSQUEDA DE OFERTAS Y DEMANDAS - BARRA DE BÚSQUEDA

```

public static function getAnunciosBusqueda ($texto, $tipo, $categoria, $provincia) {
    $conexion->self::getConexionPDO();
    $where = "";
    if ($texto != '') {
        $where1 = ' titulo like "%' . $texto . '%" ';
        $where .= $where1;
    }else{
        $where1 = ' titulo like "%%" ';
        $where .= $where1;
    }
    if ($tipo != '') {
        $where2 = ' AND tipo = "' . $tipo . '" ';
        $where .= $where2;
    }else{
        $where2 = '';
        $where .= $where2;
    }
    if ($categoria != '') {
        $where3 = ' AND categoria ="' . $categoria . '" ';
        $where .= $where3;
    }else{
        $where3 = '';
        $where .= $where3;
    }
    if ($provincia != '') {
        $where4 = ' AND provincia = "' . $provincia . '" ';
        $where .= $where4;
    }else{
        $where4 = '';
        $where .= $where4;
    }
    $anuncios = array();
    $consulta = "select id, titulo, descripcion, f_apertura, usuario_abre, tipo, provincia, categoria, cant_participantes from anuncios where ".$where." and estado = 'A'";
    if ($resultado = $conexion->query($consulta)) {
        while ($san = $resultado->fetchObject()) {
            $anuncios[] = new Anuncio($an->id,
                $an->titulo,
                $an->descripcion,
                $an->f_apertura,
                $an->usuario_abre,
                $an->tipo,
                $an->provincia,
                $an->categoria,
                $an->cant_participantes
            );
        }
        unset($resultado);
    }else{
        header('location:inicio.php');
    }
    unset($conexion);
}
return $anuncios;
}

```

En esta función se describe la lógica de la que se hará uso al utilizar la barra de búsqueda de la aplicación. Se recogen todos los parámetros que tiene la barra (texto libre, tipo de anuncio, categoría y provincia), y dependiendo de si contienen valor o no, se monta la consulta que se va a hacer a la base de datos y que va a devolver los anuncios que encajen en la búsqueda.

```

if (isset($_POST['filtrar'])) {
    $anuncios = $db->getAnunciosBusqueda($_POST['cat-text'],$_POST['cat-tipo'],$_POST['cat-cat'],$_POST['cat-prov']);
}else{
    $anuncios = $db->getAnunciosRandom();
}

```

La función nos redirige de nuevo a la página, así que esta decisión en la susodicha nos ayuda a cargar los anuncios de la búsqueda si se ha realizado una, o los anuncios aleatorios que cargamos habitualmente si no.

```
<?php

foreach ($anuncios as $index => $anuncio) {
    echo '<form method="post"><div class="ad-card" value="'. $anuncio->getId() .'">';
    echo '<input type="text" name="getThis" value="'. $anuncio->getId() .'" hidden>';
    echo '<h1 class="titulo">' . $anuncio->getTitulo() . '</h1>';
    echo '<h3 >' . strtoupper($anuncio->getTipo()) . '</h3>';
    $usu = $anuncio->getUsuarioAbre();
    $usu = $db->getUsuarioNombre($usu);
    echo '<h3 value="'. $usu . '">' . $usu . '</h3>';
    echo '<h3>' . ucfirst($anuncio->getProvincia()) . '</h3>';
    echo '<h3>' . $anuncio->getFAApertura() . '</h3>';
    echo '<p>' . $anuncio->getDescripcion() . '</p>';
    echo '<a href="vistaAnuncio.php?id=' . $anuncio->getId() . '"><div class="boton-derecha">VER</div></a>';
    echo '</div></form>';

    if ($index%2 != 0) {
        echo '<div class="clear"></div>';
    }
}
?>
```

Y de este modo, recorriendo la variable \$anuncios independientemente si son los de la búsqueda o no, pintamos la estructura con los datos mostramos los resultados. Con la última decisión del bucle valoramos si es par o no. ¿Qué quiere decir esto? Que en caso de que lo sea imprimimos también un div vacío a modo de separador que mantenga estructurado como se montan los anuncios.

OBTENER VALORES PARA LOS COMBOS

```
/**
 * getProvincias() - Saca las provincias de la BD
 * @return $provincias {array}
 */
public static function getProvincias() {

    $conexion=self::getConexionPDO();

    $consulta="select value,nombre from combos where tipo='provincia'";

    if ($resultado = $conexion->query($consulta)) {

        while ($prov = $resultado->fetchObject()) {
            $provincias[] = array("value"=>$prov->value,
                                  "nombre" => $prov->nombre
                                 );
        }
        unset($resultado);
    }
    unset($conexion);
    return $provincias;
}

/**
 * getCats() - Saca las categorias de la BD
 * @return $cats {array}
 */
public static function getCats() {

    $conexion=self::getConexionPDO();

    $consulta="select value,nombre from combos where tipo='categoria'";

    if ($resultado = $conexion->query($consulta)) {

        while ($c = $resultado->fetchObject()) {
            $cats[] = array("value"=>$c->value,
                           "nombre" => $c->nombre
                          );
        }
        unset($resultado);
    }
    unset($conexion);
    return $cats;
}
```

Para rellenar ciertos combos en los que sería muy tedioso la carga de todos los valores manualmente, como las provincias, hemos creado en la base de datos una tabla específica para contenerlos. De este modo, con sencillas funciones en la clase DB podemos extraerlos con facilidad.

```
$provs = $db->getProvincias();
$cats = $db->getCats();
```

Al cargar una página cargamos siempre los valores de los combos que van a aparecer.

```
<select id="cat-cat" name="cat-cat">
    <option value="">-- CATEGORÍA --</option>
    <?php foreach ($cats as $c) {
        echo '<option value="'. $c['nombre']. '">' . strtoupper($c['value']) . '</option>';
    }?>
</select>
<select id="cat-prov" name="cat-prov">
    <option value="">-- PROVINCIA --</option>
    <?php foreach ($provs as $p) {
        echo '<option value="'. $p['nombre']. '">' . strtoupper($p['value']) . '</option>';
    }?>
</select>
```

De este modo podemos cargarlos en el combo correspondiente mediante una combinación de HTML y PHP.

BAJA DE USUARIOS

Dado que el id del usuario activa como clave foránea en todas aquellas tablas en las que el usuario está implicado, para borrar a un usuario hay antes que hacer una serie de borrado en el resto de tablas, dejándolas limpias de este dato.

```
$('#borrarCuenta').click(function(){
    let id = $('#idUsuario').attr('value');

    $.ajax({
        data: {'action': 'bajaUsuario', 'id':id},
        url : '../server/get_idem.php',
        type : 'POST',
        dataType : 'json',
        success : function(result) {
            console.log(result);
            $('#out').trigger('click');
            url = "login.php";
            window.location.replace(url);
        }
    });
});
```

Éste código js entra en funcionamiento cuando pulsamos sobre el botón identificado como *Borrar cuenta*. Podemos observar que saca del documento el idUsuario. En todas las páginas se ha incluido un elemento oculto que se encarga de almacenar el id obtenido del objeto *Usuario* actual. De este modo con jQuery podemos acceder a ese valor siempre que lo necesitemos. El ajax pasa directamente al archivo

get_idem.php del que hablábamos con anterioridad, y filtrando por la acción, ejecutará la función en la BD.

```
/*
 * bajaUsuario ($id) - Borra un usuario de la BD
 * @param $id {int} - id del usuario
 * @return {boolean}
 */
public static function bajaUsuario ($id) {

    $conexion = self::getConexionPDO();

    $delete1 = "delete from anuncios where usuario_abre = :id1;";
    $delete2 = "delete from amigos where id_usuario = :id2 or id_amigo = :id2;";
    $delete3 = "delete from mensajes where id_remitente = :id3 or id_destinatario = :id3;";
    $delete4 = "delete from participantes where id_usuario = :id4;";
    $delete5 = "delete from usuarios where id = :id5;";

    $sql = $conexion->prepare($delete1);

    $sql->bindParam(':id1', $id);

    if($sql->execute()){
        $sql2 = $conexion->prepare($delete2);
        $sql2->bindParam(':id2', $id);
        $sql2->execute();
        $sql3 = $conexion->prepare($delete3);
        $sql3->bindParam(':id3', $id);
        $sql3->execute();
        $sql4 = $conexion->prepare($delete4);
        $sql4->bindParam(':id4', $id);
        $sql4->execute();
        $sql5 = $conexion->prepare($delete5);
        $sql5->bindParam(':id5', $id);
        $sql5->execute();
        return true;
    }
}
```

Como decíamos antes, hay que hacer una serie de borrados antes de hacer el borrado del usuario, empezando por los anuncios que haya abierto, sus registros en los que está participando, sus amigos y sus mensajes. Si el primer borrado se lleva a cabo de forma satisfactoria ejecutamos el resto en cadena.

EDICIÓN DE PERFIL DE USUARIO

Sobre la edición del perfil de usuario se ha querido resaltar el funcionamiento del lado cliente por encima del lado servidor. Como veíamos en las interfaces, la interfaz de perfil de usuario y edición del perfil es una vista dinámica. Cuando seleccionamos que queremos editar el perfil se nos carga la vista de edición, con unos campos input que se llenan de forma automática por defecto con nuestros datos.

```

$( "#editar1" ).click(function(){
    $('#datos-view').hide();
    $('#datos-edit').show();
    $('#nombreEdit').val($('#nombreView').attr('value'));
    $('#apellidosEdit').val($('#apellidosView').attr('value'));
    $('#emailEdit').val($('#emailView').attr('value'));
    let pro = $.trim($('#provinciaView').attr('value'));
    $('#provinciaEdit').val(pro);
    $('#fechaEdit').val($('#fechaView').attr('value'));
});

$( "#editar2" ).click(function(){
    $('#datos-view').show();
    $('#datos-edit').hide();

    let id = $('#idUsuario').attr('value');
    let nombre = $('#nombreEdit').val();
    let apellidos = $('#apellidosEdit').val();
    let email = $('#emailEdit').val();
    let provincia = $('#provinciaEdit').val();
    let fecha = $('#fechaEdit').val();

    $.ajax({
        data: {'action': 'editarPerfil', 'id':id, 'nombre':nombre, 'apellidos':apellidos, 'email':email, 'provincia':provincia, 'f_nacimiento':fecha},
        url : '../server/get_idem.php',
        type : 'POST',
        dataType : 'json',
        success : function(result) {
            console.log(result);
            $('#nombreView').text(result.nombre);
            $('#apellidosView').val(result.apellidos);
            $('#emailView').val(result.email);
            $('#provinciaView').val(result.provincia);
            $('#fechaView').val(result.f_nac);
            url = "http://localhost/idem/views/perfil.php";
            window.location.replace(url);
        }
    });
});

```

El primer botón de editar es el que se encarga de ocultar la vista de datos y cargar la de edición, sacando todos los valores de nuestros datos del html y cargandolos en los campos que van a aparecer.

El segundo botón de edición se encarga de recogerlos de nuevo de los campos de edición y enviarlos por ajax a la función correspondiente, que no es más que un update a la tabla de usuarios.

Cargar todos los valores de la cuenta en los campos nos permite que ninguno quede vacío y siempre haya datos que recoger para enviar a la función de actualización. De este modo, si el usuario solo quiere cambiar sólo uno de esos datos, el resto quedan como estaban al principio pero se recogen igualmente para hacer el update.

Puede apreciarse el lado cliente en la INTF07.

ANUNCIOS EN LOS QUE PARTICIPA EL USUARIO

```
/*
 * getAnunciosParticipa ($id_usuario) - Obtiene los anuncios en las que está participando un usuario
 * @param $id_usuario {int} - id del usuario
 * @return $anuncios [array] - array de Anuncios en los que participa
 */
public static function getAnunciosParticipa ($id_usuario) {
    $conexion=self::getConexionPDO();
    $consulta = "select id_anuncio from participantes where id_usuario =" . $id_usuario . ";";
    $ids = array();
    if ($resultado = $conexion->query($consulta)) {
        while ($an = $resultado->fetchObject()) {
            $ids[] = $an->id_anuncio;
        }
        unset($resultado);
    }
    $anuncios = array();
    foreach ($ids as $id) {
        $consulta2 = "select id, titulo, descripcion, f_apertura, usuario_abre, tipo, provincia, categoria, cant_participantes from anuncios where id = " . $id . " and estado = 'A';";
        if ($resultado = $conexion->query($consulta2)) {
            if ($an = $resultado->fetchObject()) {
                $anuncios[] = new Anuncio($an->id,
                                         $an->titulo,
                                         $an->descripcion,
                                         $an->f_apertura,
                                         $an->usuario_abre,
                                         $an->tipo,
                                         $an->provincia,
                                         $an->categoria,
                                         $an->cant_participantes
                                         );
            }
            unset($resultado);
        }
        unset($conexion);
    }
    return $anuncios;
}
```

Para obtener aquellos anuncios en los que un usuario está participando hemos elaborado esta función. En ella se elaboran dos consultas. En primer lugar, una que nos devuelve los ids de todos los anuncios en los que un usuario está registrado en la tabla de participantes.

Una vez obtenidos estos, con un bucle elaboramos una consulta de para obtener el anuncio con sus datos en concreto y devolverlos todos. De este modo obtenemos un array de objetos anuncio de todos aquellos en los que el usuario está participando.

```
$participando = $db->getAnunciosParticipa($user->getId());
$tusAnuncios = $db->getAnunciosAbre($user->getId());
```

Siempre los cargaremos en el perfil del usuario, pero como se puede ver en la imagen de abajo, solo se imprimirán si hay al menos uno en el array.

Podemos observar también que se cargan los anuncios que ha abierto, y se imprimen por pantalla del mismo modo, pero no se ha incluido una captura de la función correspondiente al tratarse de una más sencilla.

```
<h1 class="titulo-reg" style="margin-top: 50px; margin-bottom:20px;">TUS ANUNCIOS</h1>
<?php
    if (isset($tusAnuncios[0])) {
        foreach ($tusAnuncios as $anuncio) {
            echo '<a href="vistaAnuncio.php?id=' . $anuncio->getId() . '"><h3>' . $anuncio->getTitulo() . ' - ' . $db->getUsuarioNombre($anuncio->getUsuarioAbre()) . '</h3></a>';
        }
    }
?>

<h1 class="titulo-reg" style="margin-top: 50px; margin-bottom:20px;">PARTICIPANDO</h1>
<?php
    if (isset($participando[0])) {
        foreach ($participando as $anuncio) {
            echo '<a href="vistaAnuncio.php?id=' . $anuncio->getId() . '"><h3>' . $anuncio->getTitulo() . ' - ' . $db->getUsuarioNombre($anuncio->getUsuarioAbre()) . '</h3></a>';
        }
    }
?>
```

MEJORAS Y FUNCIONALIDADES

Dado que lo que se presenta con el proyecto es solo un prototipo de lo que sería la aplicación final, se ha dedicado este apartado para hablar de las futuras implementaciones de funcionalidades, mejorar y control de errores de la misma.

IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE COMENTARIOS

En el diseño de la aplicación se ha contemplado el uso de una zona de comentarios en todos los anuncios colgados por los usuarios. Ésto les permitiría comunicarse entre ellos y llegar a un acuerdo de una forma distinta al buzón de mensajes que lleva integrado la aplicación.

MEJORAS EN EL BUZÓN

Además, se mejoraría el funcionamiento del buzón, haciendo que éste marcase las notificaciones en el ícono de la barra de navegación. Del mismo modo se integraría la paginación en las vistas de carga de los mensajes tanto enviados como recibidos. Lo que vemos ahora pasaría a ser una vista previa, y si pulsásemos el mensaje nos mostraría una nueva vista completa de éste, dónde podríamos responder, coincidiendo también con el sistema de respuestas diseñado para la aplicación. También se implementaría una opción que no nos permitiera borrar los mensajes.

PERFIL DE USUARIO

Se añadirían nuevas funcionalidades al perfil, siendo las más interesantes la carga de una foto de perfil, la opción de seleccionar una categoría preferida para que se nos mostrasen en la pantalla de inicio mensajes que pudiesen ser más interesantes para nosotros. Se implementaría el requisito de la contraseña para editar los datos o borrar la cuenta, que estaban contemplados pero no han sido desarrollados.

VISTA DE USUARIO

Se mejoraría la vista en la que vemos los perfiles de los otros usuarios, añadiendo más datos interesantes y dando la opción de escribir un mensaje a ese usuario sin necesidad de que se encuentre en nuestra lista de amigos ni de tener que acceder al buzón directamente.

ÁREAS INFORMATIVAS

Tampoco se han incluído en el prototipo, aunque podemos verlas en el pie de página, las vistas correspondientes a FAQ, contacto y apoyo.

ZONA DE IDEAS

En el diseño de la aplicación también se propone el desarrollo de una zona que, a modo de foro, sirva para que los usuarios señalen fallos en la aplicación, aporten ideas o muestren sus dudas de modo que se pueda modificar esta para simplificar el funcionamiento.

RESPONSIVE

Se espera la adaptación responsive de la aplicación, de modo que sea fácilmente accesible y utilizable desde dispositivos móviles o tablets.

IMPLEMENTACIÓN DE APIS

Sería interesante la inclusión de APIs de redes sociales que nos permitieran compartir nuestra actividad en la aplicación en estos medios, llegando a más gente, y ayudando a crecer y dar a conocer la aplicación.

CIERRE ANTICIPADO DE ANUNCIOS

Se propone también en el diseño la opción de cierre anticipado. ¿Qué quiere decir esto? Actualmente los usuarios tienen la opción de cerrar un anuncio, dándolo por finalizado se supone que una vez se haya llevado a cabo. De este modo se activaría la valoración (que se explica en el siguiente apartado). Si no se llega a llevar a cabo, existiría la opción de cierre anticipado, que pondría el anuncio en estado desactivado, sin activar la valoración.

VALORACIÓN DE EXPERIENCIA

Una vez finalizado un anuncio (que no cerrado) los usuarios tendrían la opción de valorar cómo ha resultado su experiencia en esa actividad y con ese o esos usuarios. Esto implementaría un sistema de puntuación donde podríamos evaluar a un usuarios mediante la puntuación que otros usuarios le han dado a lo largo de su participación en anuncios.

09. PUESTA EN MARCHA / EXPLOTACIÓN

Una vez llevado a cabo el desarrollo de nuestra aplicación, llega el momento de ponerla a trabajar.

Toda la fase de implementación se ha llevado a cabo en local, de modo que somos nosotros los únicos que tenemos acceso a los archivos. Para poder empezar a explotar la plataforma, debemos alojarla en el servidor que previamente habremos contratado.

Podemos subir los archivos tanto desde el FTP como desde el panel de administración que nos facilitan. Una vez subidos y descomprimidos los archivos nuestra aplicación ya estará alojada.

También a través del panel de administración podemos configurar nuestra base de datos, que deberá estar activa para que se puedan manejar todos los datos de la aplicación.

Para que los futuros usuarios puedan acceder a ella de manera sencilla, a través de nuestro dominio (también previamente comprado), deberemos configurar las DNS. Esto permitirá que nuestra dirección web apunte directamente a la dirección de nuestro servidor.

Una vez realizados estos pasos, nuestra aplicación estará lista para entrar en funcionamiento.

Una vez con la aplicación en funcionamiento, haremos uso de las estrategias de SEO para posicionar nuestra página en buscadores. Implementaremos las principales reglas a seguir de esta técnica, como la inclusión de títulos descriptivos del contenido de cada página, descripciones del contenido de estas para que los motores de búsqueda lo puedan evaluar y mostrar, y el uso de palabras clave.

Además en esta fase comenzaremos con la publicitación de la página. Destinaremos un importe al año que emplearemos en publicitar nuestra web en aquellas del mismo estilo. Con esto nos referimos a plataformas colaborativas o nuevos tipos de negocio online, como Blablacar, Airbnb o Glovo. Se propone el uso de banners publicitarios en estas páginas.

El mantenimiento de la aplicación será progresivo. Para que la aplicación no quede obsoleta o caiga en desuso se seguirá trabajando en nuevas funcionalidades que se implementarán con el tiempo. Como además se propone una zona de interacción con los usuarios, se tomarán en cuenta las posibles modificaciones que ellos propongan, tanto para añadir cosas como para quizás hacer más sencillo el uso de otras ya implementadas.

10. PRUEBAS Y CONTROL DE CALIDAD

CASOS DE PRUEBA

Nº Caso de Prueba	CP1
Nº de RF	RF1: Acceso de usuarios
Descripción	Se pretende testear el acceso de los usuarios a la aplicación.
Prerrequisitos	Que haya un usuario registrado con los datos que introducimos.
Procedimiento	Haciendo uso de la interfaz de acceso/registro, el usuario deberá introducir el email y la contraseña con la que se registró en los inputs correspondientes. Tras eso, deberá pulsar el botón de <i>Acceder</i> para que se haga la comprobación en la base de datos.
Resultado esperado	En caso de que ambos datos sean correctos, se accede a la página principal de la aplicación. En caso de que el cotejamiento sea inválido, se informa al usuario mediante un mensaje y se permanece en la misma pantalla.
Resultado obtenido	Se accede sin problema a la página de inicio.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP2
Nº de RF	RF2: Recuperación de datos
Descripción	En caso de que el usuario no pueda recordar sus datos de acceso, se le proporcionará una forma de recuperarlos.
Prerrequisitos	Que existan los datos del usuario.

Procedimiento	Pulsado el enlace <i>Recuperar mis datos</i> el usuario será conducido a una nueva pantalla. Allí se cotejará en primer lugar que el email con el que trata de acceder está registrado. <ul style="list-style-type: none"> - Si no lo está, se le informará mediante un mensaje. - Si lo está, se le informará de que se le ha enviado un email a dicha dirección para restablecer su contraseña.
Resultado esperado	Si el email está registrado, se espera que el usuario reciba un email mediante el que se le dirigirá a una nueva interfaz donde podrá restablecer su contraseña. Si no lo está, se le informará y no habrá más intervención.
Resultado obtenido	Comprueba bien que el usuario esté registrado en la aplicación, pero no se envía un mail dado que no se ha implementado el mailing.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP3
Nº de RF	RF3: Registro de usuarios
Descripción	Test para evaluar el registro de nuevos usuarios en el sistema.
Prerrequisitos	-
Procedimiento	Haciendo uso de la interfaz de acceso/registro, el usuario deberá completar el formulario de registro. Los datos que deberá incluir son: email, contraseña, contraseña de nuevo para validación, nombre, apellidos, fecha de nacimiento y provincia. Se validarán los campos de email y contraseña según los parámetros esperados. Las provincias serán ofrecidas en un campo select. Una vez rellenos los datos, se procederá a su registro en la base de datos.
Resultado esperado	Que se rellenen sin problema los campos necesarios, y que una vez realizada la validación satisfactoriamente se registre el nuevo usuario en la base de datos.
Resultado obtenido	Se realiza el registro sin problemas.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP4
Nº de RF	RF4: Vista principal
Descripción	Se espera que su uso sea fácil y agradable para el usuario, y que se agrupen los contenidos de forma intuitiva.
Prerrequisitos	Estar loggeado como usuario en la aplicación.
Procedimiento	Mediante el uso de esta interfaz, la principal de la aplicación, se espera que se puedan acceder sin problema a todas las partes de la aplicación. Aquí se controla el uso de la barra de navegación, del acceso al perfil, la barra de búsqueda y la carga satisfactoria de ofertas y demandas acordes a los intereses del usuario.
Resultado esperado	Que todos estos apartados que se encuentran en la vista principal sean accesibles y fácilmente utilizables por el usuario.
Resultado obtenido	Todo lo citado funciona correctamente.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP5
Nº de RF	RF5: Búsqueda de demandas
Descripción	Mediante esta prueba se testeará el uso de la barra de búsqueda para encontrar demandas de ayuda.
Prerrequisitos	Estar loggeado como usuario en la aplicación.
Procedimiento	Mediante el uso de la barra de búsqueda y una serie de parámetros se realizará la búsqueda. Los parámetros serán: <ul style="list-style-type: none"> - Texto introducido - Oferta / Demanda, demanda en este caso. - Provincia - Categoría Cualquiera de estos campos puede dejarse a nulo. Una vez completado y tras pulsar el botón de búsqueda se realizará esta en la base de datos.
Resultado esperado	Devolver al usuario los resultados acordes a su búsqueda.
Resultado obtenido	La búsqueda se realiza sin problemas, cargando los anuncios que coincidan con los datos pasados, tanto si se utilizan todos como solo algunos.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP6
Nº de RF	RF6: Búsqueda de ofertas
Descripción	Mediante esta prueba se testeará el uso de la barra de búsqueda para encontrar ofertas de ayuda.
Prerrequisitos	Estar loggeado como usuario en la aplicación.
Procedimiento	<p>Mediante el uso de la barra de búsqueda y una serie de parámetros se realizará la búsqueda. Los parámetros serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Texto introducido - Oferta / Demanda, oferta en este caso. - Provincia - Categoría <p>Cualquiera de estos campos puede dejarse a nulo. Una vez completado y tras pulsar el botón de búsqueda se realizará esta en la base de datos.</p>
Resultado esperado	Devolver al usuario los resultados acordes a su búsqueda.
Resultado obtenido	La búsqueda se realiza sin problemas, cargando los anuncios que coincidan con los datos pasados, tanto si se utilizan todos como solo algunos.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP7
Nº de RF	RF7: Registro de demandas
Descripción	Testeo del registro de demandas en la aplicación por parte de los usuarios.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación.
Procedimiento	Haciendo uso de la interfaz el usuario deberá, en primer lugar, cumplimentar el formulario, que incluye los datos definidos en el RF7. Se comprobará que todos los campos estén propiamente rellenos, y en caso afirmativo se procederá a su registro en la base de datos. Tras eso, deberá utilizar el botón de Registrar para completar la acción.
Resultado esperado	Que la demanda se registre satisfactoriamente y sea accesible para el resto de usuarios. Que aparezca en el perfil del usuario.

Resultado obtenido	El resultado procede según lo esperado.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP8
Nº de RF	RF8: Registro de ofertas
Descripción	Testeo del registro de demandas en la aplicación por parte de los usuarios.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación.
Procedimiento	Haciendo uso de la interfaz el usuario deberá, en primer lugar, cumplimentar el formulario, que incluye los datos definidos en el RF7. Se comprobará que todos los campos estén propiamente rellenados, y en caso afirmativo se procederá a su registro en la base de datos. Tras eso, deberá utilizar el botón de Registrar para completar la acción.
Resultado esperado	Que la oferta se registre satisfactoriamente y sea accesible para el resto de usuarios. Que aparezca en el perfil del usuario.
Resultado obtenido	El resultado procede según lo esperado.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP9
Nº de RF	RF9: Finalización de oferta/demanda
Descripción	Se comprobará el funcionamiento de la opción de finalización de ofertas o demandas del usuario.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación. Haber abierto un anuncio.
Procedimiento	Desde la interfaz de visualización del anuncio, el usuario que lo colgó puede marcarlo como finalizado una vez este haya terminado.
Resultado esperado	Si el usuario marca como finalizado el anuncio éste pasará a estado Inactivo en la base de datos y su registrará su fecha de cierre. Así mismo, dejará de ser accesible para los

	usuarios desde la aplicación, aunque aún podrán evaluarlo desde su perfil.
Resultado obtenido	El estado del anuncio pasa a cerrado, pero no se puede evaluar porque no se ha implementado esa parte.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP10
Nº de RF	RF10: Cierre de oferta/demanda
Descripción	Mediante esta prueba se testea el cierre, que no finalización, de los anuncios de los usuarios.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación. Haber abierto un anuncio.
Procedimiento	Según se explica en el RF10, los usuarios tiene la opción de cerrar un anuncio antes de que se haya completado o se hayan inscrito usuarios, aunque también aunque lo hayan hecho. Para esto, desde la interfaz de visualización del anuncio, el usuario que lo colgó puede marcarlo como cerrado antes de tiempo.
Resultado esperado	Si el usuario marca como cerrado antes de tiempo el anuncio éste pasará a estado Inactivo en la base de datos y su registrará su fecha de cierre. Así mismo, dejará de ser accesible para los usuarios desde la aplicación y no podrá ser evaluado.
Resultado obtenido	No se ha llegado a implementar.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP11
Nº de RF	RF11: Gestión de perfil personal
Descripción	Se testeará que el usuario pueda cambiar los datos de su perfil.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación.
Procedimiento	El usuario deberá acceder a su zona personal, donde se pueden consultar todos los datos y se le ofrecerá la posibilidad también de editarlos. La opción de editar

	habilitará los campos donde se podrán editar los datos personales. Estos campos se cargarán con los datos del usuario automáticamente, de modo que si no edita alguno de los campos se rellenará con el que contenía anteriormente.
Resultado esperado	Se lanzará una actualización de los datos de ese usuario a la base de datos con los nuevos introducidos por el usuario.
Resultado obtenido	La actualización se realiza sin problema y los datos se muestran actualizados en la página.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP12
Nº de RF	RF12: Buzón de mensajes
Descripción	Testeo de que se reciben exitosamente los mensajes entre usuarios.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación.
Procedimiento	Acceder a la interfaz de mensajes.
Resultado esperado	Que se muestren los mensajes recibidos y enviados por el usuario.
Resultado obtenido	Desde el buzón se carga sin problema la lista de mensajes del usuario.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP13
Nº de RF	RF14: Añadir amigos
Descripción	Los usuarios deben ser capaces de añadir a otros usuarios a su lista de amigos.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación. Acceder al perfil de un usuario.
Procedimiento	Tras acceder al perfil de otro usuario, se contará con un botón <i>Añadir amigo</i> .

Resultado esperado	Al pulsar el botón se añadirá ese usuario a la lista de amigos del usuario que lo accionó.
Resultado obtenido	El usuario seleccionado se registra como amigo, y se puede ver en la lista de amigos del perfil del usuario actual.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP14
Nº de RF	RF15: Visitar perfiles
Descripción	Se testeará el correcto acceso a los perfiles de otros usuarios.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación.
Procedimiento	Pulsar sobre el nombre de otro usuario.
Resultado esperado	Acceder a una nueva interfaz donde se carguen los datos de ese usuario.
Resultado obtenido	Resultados según lo esperado.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP15
Nº de RF	RF19: Baja de usuarios
Descripción	Se testeará la capacidad de los usuarios de darse de baja satisfactoriamente de la aplicación.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación.
Procedimiento	Accediendo a su propio perfil, el usuario encontrará una opción que le permitirá borrar todos sus datos de usuario.
Resultado esperado	Tras ejecutar la acción, se borrarán de la base de datos los datos de ese usuario.
Resultado obtenido	El usuario se borra adecuadamente.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP17
Nº de RF	RF13: Mensajes entre usuarios
Descripción	Se testeará el correcto envío de los mensajes entre los usuarios.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación. Acceder al buzón.
Procedimiento	Seleccionar en el buzón la opción enviar mensaje. Seleccionar el destinatario y escribir el título y el mensaje.
Resultado esperado	Que el destinatario reciba el mensaje sin problemas, y se cargue en su buzón como se testeaba en el CP12.
Resultado obtenido	Resultados según lo esperado.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP18
Nº de RF	RF15: Borrar amigos
Descripción	Los usuarios deben ser capaces de borrar a usuarios que ya tengan entre sus amigos.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación. Acceder al perfil de un usuario.
Procedimiento	Tras acceder al perfil de otro usuario, se contará con un botón <i>Borrar amigo</i> .
Resultado esperado	Al pulsar el botón se borrará ese usuario a la lista de amigos del usuario que lo accionó.
Resultado obtenido	El usuario seleccionado se borra como amigo, y ya no se puede ver en la lista de amigos del perfil del usuario actual.
Actor	Usuario

Nº Caso de Prueba	CP19
Nº de RF	RF20: Cierre de sesión
Descripción	Se testeará el correcto cierre de sesión de los usuarios.
Prerrequisitos	Estar loggeado en la aplicación.
Procedimiento	Seleccionar en la barra del menú la opción de Logout.
Resultado esperado	Que la sesión se termine y se redirija al usuario fuera de la aplicación.
Resultado obtenido	Resultados según lo esperado.
Actor	Usuario

11. GESTIÓN ECONÓMICA

► RECURSOS MATERIALES

Para el desarrollo de este proyecto se invertirá en el pago de licencias necesario para la propiedad intelectual y registro de marca. No se invertirá en un equipo informático ya que ya se dispone de uno que se puede destinar a esta tarea. Tampoco se invertirá en aplicaciones informáticas dado que se realizará con aplicaciones de software libre.

INVERSIONES	AÑO 1
Total Inmovilizado Intangible	
Propiedad Intelectual	146,00€
Registro de marca	13,22€
Aplicaciones informáticas	0,00€
Total Inmovilizado Material	159,22€
Equipos informáticos	0,00€
Total Inmovilizado Financiero	159,22€
Total Inversión	159,22€

► GASTOS

Dado que el proyecto va a desarrollarse en el domicilio del desarrollador no se contempla ningún gastos de servicios, como puede ser la conexión a Internet ni electricidad. Estos gastos que se van a tener que desembolsar por el proyecto, sino que ya es un gasto contemplado.

SERVICIO	MESES	PRECIO
Conexión a Internet + Teléfono	3	0,00€
Compañía eléctrica	3	0,00€
Total		0,00€

► HORAS DEDICADAS AL PROYECTO

ESTIMACIÓN DE TIEMPO DE PROYECTO	PERÍODO DE 3 MESES
Días trabajados al mes	22 días
Días totales del proyecto	66 días
Horas totales (66 días * 8h/día)	528h

► UMBRAL DE RENTABILIDAD

UMBRAL	PERÍODO DE 3 MESES	
Gastos	159,22€	
Salario mínimo mensual	2.700,00€	
UMBRAL	Gastos + Salario	2.859,22€
VALOR HORA MÍNIMO	Umbral / Horas totales	5,41€

► PRECIO POR HORA

El precio por hora calculado es de 5,41€. Por lo tanto, se establece un precio de valor por hora de 7,50€ para cubrir este mínimo.

► COSTE DE DESARROLLO DEL PROYECTO

TAREAS	HORAS
Gestión del proyecto/ investigación	50
Análisis de requisitos	20
Diseño del sistema	40
Diseño gráfico	12
Plan de pruebas	6
Desarrollo	200
Ejecución del plan de pruebas	16
Arreglos	20
Documentación	50
Instalación	10
Mantenimiento	20
Total horas	444 horas
Total horas * 7,50€/hora	3.300,00€

PRECIO DE DESARROLLO DE LA APLICACIÓN ► 3.300,00€

12. PLAN DE EMPRESA

OBJETIVOS GENERALES DEL NEGOCIO

En principio se espera que los objetivos generales sean a largo plazo.

Durante el primer año se invertirá la mayor cantidad del trabajo del negocio en cumplir los objetivos, principalmente en llegar al público, dejar claro entre los usuarios los valores del proyecto y conseguir que prueben la plataforma. En el aspecto más técnico, en tratar de pulir y/o implementar todas aquellas funcionalidades nuevas necesarias que hayan quedado fuera en el desarrollo y sean necesarias.

Para el segundo año se espera haber formado una comunidad amplia, que comparte y ayuda, y que parezca atractiva para aquel público que todavía no se ha decidido a probarlo. Se espera que la imagen y valores del proyecto haya llegado a los usuarios, tanto posibles como fijos.

Para el tercer año **IDEM** esperar ser un referente dentro del entorno de las plataformas colaborativas, que sus usuarios hayan formado una comunidad avalada por sus acciones, y que la labor de éstos haya ayudado a mejorar la calidad de vida de los usuarios.

RECURSOS HUMANOS Y ESTRUCTURA DE LA EMPRESA

► ESTRUCTURA DE LA EMPRESA

- Área de desarrollo
- Área de diseño
- Área de dirección
- Área de atención al cliente y soporte técnico

Área de desarrollo:

- Se encargará de realizar todas las labores de desarrollo y programación de la aplicación. También se encargará del mantenimiento de la misma y de la resolución de conflictos.

Área de diseño:

- Este área llevará a cabo las tareas relacionadas con el diseño front-end de la aplicación. También se encargará del desarrollo de estrategias de marketing y publicidad.

Área de dirección:

- Se encargará de todas las tareas administrativas del proyecto. Se ocupará de la contabilidad así como de la documentación. Así mismo se encargará de la coordinación del resto de áreas.

Área de atención al cliente y soporte técnico:

- El objetivo de este área es resolver los conflictos que se generen entre la aplicación y los usuarios. Ofrecerá tanto soporte online como telefónico para resolver las dudas de los clientes.



► PERFILES PROFESIONALES

Un Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria.

Paula Estrada Vega será la responsable de las áreas de Desarrollo, Diseño y Atención al cliente. También se encargará del área de Administración, con ayuda exterior de una gestoría.

► PLAN DE CONTRATACIÓN

Todos los trabajos serán desarrollados por una persona, en calidad de trabajador autónomo. Para definir su salarios, nos atendremos al SMI vigente en 2019. Esto supone el siguiente sueldo:

- Un diario de 30,00€.
- Mensual de 900,00€
- Anual de 12.600,00€ (14 pagas)

Para llevar a cabo el alta en la Seguridad Social nos suscribiremos a la *Tarifa Plana para nuevos autónomos 2018*. Esto supondrá un pago de **60€** durante los **primeros 12 meses** por contingencias comunes, es decir, una reducción del 80% de la cuota base. Los seis meses siguientes, del **12 al 18**, un 50% de reducción, debiendo pagar un total de **141,65€ mensuales**. Los meses del **18 al 24**, un 30% de reducción, pagando **198,31€**. Finalmente, los meses del **24 al 36**, un 30% de bonificación, para nuevos autónomos menores de 30, manteniendo un pago de **198,31€**.

Primer año

Salario bruto anual = 12.600,00€	(14 pagas * 900,00€)
Seguridad Social = 720,00€	(6 mensualidades * 60,00€)
IRPF: 15% (7% los dos primeros años)	
Incrementos salarial anual: 3%	

Segundo año

Salario bruto anual = 12.600,00€	(14 pagas * 900,00€)
Seguridad Social = 2039,76€	(6 mensualidades * 141,65€)
IRPF: 15% (7% los dos primeros años)	(6 mensualidades * 198,31€)

Tercer año

Salario bruto anual = 12.978,00€	(14 pagas * 900,00€)*3%
Seguridad Social = 2379,72€	(12 mensualidades * 198,31€)
IRPF: 15% (7% los dos primeros años)	
Incrementos salarial anual: 3%	

► RESUMEN SALARIAL

PERSONAL	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3
Sueldos y salarios	12.600,00€	12.600,00€	12.978,00€
Seguridad Social	720,00€	2.039,76€	2.379,72€
TOTAL	13.320,00€	13.320,00€	15.017,76€

PERSONAL	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
<i>Sueldos y Salarios</i>	12.600,00	12.600,00	12.978,00	12.978,00	12.978,00
<i>Seguridad Social</i>	720,00	2.039,76	2.379,72	2.379,72	2.379,72
<i>Otros gastos de personal</i>					
Gastos de personal	13.320,00	14.639,76	15.357,72	15.357,72	15.357,72

INVERSIONES / COMPRAS Y GASTOS

► RECURSOS MATERIALES

EQUIPO INFORMÁTICO

- Ordenador portátil Lenovo ideaPad 320
- Monitor auxiliar HP 24W 24" FHD.
- Teléfono Gigaset A116BL

BIEN	CARACTERÍSTICAS	PRECIO	IVA
PC Oficina	Lenovo ideaPad 320	899,99 €	21%
Monitor auxiliar	HP 24W 24" FHD	129,99 €	21%
Teléfono inalámbrico	Gigaset A116BL	16,50€	21%
TOTAL		1046,48 €	21%

MOBILIARIO

- Mesa de escritorio grande.
- Silla giratoria de oficina.
- Estantería.
- Archivador de oficina.

BIEN	CARACTERÍSTICAS	PRECIO	IVA
Mobiliario de oficina	1 x Mesa 1 x Silla 1 x Estantería 1 x Archivador	102,99 € 49,99 € 49,99 € 39,99 €	21%
TOTAL		242,96€	21%

MATERIAL DE OFICINA

- Folios blancos.
- Archivadores.
- Bolígrafos y subrayadores.
- Notas adhesivas.
- Grapadora y troqueladora.
- Bandejas y organizadores.

BIEN	CARACTERÍSTICAS	AÑO	PRECIO	IVA
Material de oficina variado	Material de oficina	1	25€ (estimación)	21%
TOTAL			25,00 €	21%

APLICACIONES INFORMÁTICAS

BIEN	CARACTERÍSTICAS	AÑO	PRECIO	IVA
Windows 10 Pro	Sistema operativo	1	145€	21%
Microsoft Office 365 Empresas	Suite Ofimática	1	8,80€/mes (105,6€)	21%
McAfee Total Protection	Antivirus	1	26,95€	21%
Sublime Text Editor	Editor de texto	1	0€	21%
Eclipse	IDE	1	0€	21%
TOTAL			277,55€	21%

► PROVEEDORES

- Un proveedor de servicio de alojamiento. Se ha escogido Hostinet, en concreto su servicio Win Presencia, que incluye en panel de control Plesk, 5GB de almacenamiento, 50GB de transferencia, cuentas de correo ilimitadas y certificado SSL gratuito. Hasta 5 subdominios en nuestra página, y dos bases de datos MySQL y MSSQL.
- Línea telefónica y es ADSL. Esto nos supondrá un coste de 46€ al mes con Movistar, 14,95€ el primer año.
- 50 €/mes asesoría fiscal y contable.

BIEN	CARACTERÍSTICAS	AÑO	PRECIO
Hosting		1	48,50€
Línea y ADSL		1	14,95€/mes (179,40€)
Asesoría / Gestoría		1	50€/mes (600€)
TOTAL			827,90 €

► PROPIEDAD INTELECTUAL

El registro de la **Propiedad Intelectual para el desarrollo de actividades informáticas** se rige por el Real Decreto Legislativo 1/1996 del 12 de Abril. Se considera autor del programa aquel o aquellas personas que lo hayan desarrollado.

Este procedimiento se puede llevar a cabo de tres formas: mediante la cesión de derechos, derechos del empleador sobre los empleados y mediante el registro normal, que es el que nosotros llevaremos a cabo.

Se realizará mediante la entrega del Modelo 046 y el pago de la tasa, de **13,22€**.

Sobre el registro de marca, la tasa de la Oficina Española de Patentes y Marcas es de **146€** por registro de la primera clase. Cada clase añadida supondrá un coste adicional de **94€**.

Las licencias de marca tienen una durabilidad de **10 años**. Pasado este periodo se deberá renovar, con un coste de **176€**.

► DONATIVOS

Aunque no es un gasto como tal, ya que **IDEM** lo llevaría a cabo tras el balance final de ganancias, se contemplan en esta sección los donativos a entidades externas. **IDEM** desde el principio ha sido concebida como una plataforma sin ánimo de lucro ideada para ayudar a mejorar la calidad de vida de las personas.

Por esta misma razón, **IDEM** destinará el **20%** de estas ganancias finales a asociaciones sin ánimo de lucro cuyas actividades se basen en la ayuda a colectivos en riesgo de exclusión social.

INVERSIONES	% AMORT	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
-------------	---------	-------	-------	-------	-------	-------

Inmovilizado Material

Terrenos						
Instalaciones y Maquinaria	10%					
Mobiliario y Utillaje	10%	242,96				
Elementos de transporte	15%					
Equipo proceso de información	25%	1.046,48				
Otro inmovilizado material	10%	25,00				
Total Inmovilizado Material		1.314,44	0,00	0,00	0,00	0,00

Inmovilizado Intangible

Investigación y Desarrollo	20%					
Patentes, licencias y marcas		159,22				
Aplicaciones informáticas	26%	277,55	277,55	277,55	277,55	277,55
Derechos de traspaso						
Canon franquicia						
Total Inmovilizado Intangible		436,77	277,55	277,55	277,55	277,55

Inversiones Financieras		0,00	0,00	0,00		
--------------------------------	--	-------------	-------------	-------------	--	--

Amortización Inmovilizado Material	288,42	288,42	288,42	288,42	26,80	
Amortización Inmovilizado Intangible	72,16	144,33	216,49	277,55	277,55	

Fianzas y Depósitos		0,00	0,00			
----------------------------	--	-------------	-------------	--	--	--

FINANCIACIÓN	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
--------------	-------	-------	-------	-------	-------

FINANCIACIÓN PROPIA

Aportaciones dinerarias	2.600,00					
Subvenciones no reintegrables	7.000,00	7.000,00	7.000,00	7.000,00	7.000,00	7.000,00
Subvenciones a la inversión						

FINANCIACIÓN AJENA
Préstamos Bancarios Largo Plazo

Cantidad del préstamo						
Tipo de interés %						
Plazo en años						

Préstamos Bancarios Corto Plazo

Cantidad del préstamo						
Tipo de interés %						
Plazo en meses						

Gastos financieros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
---------------------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

► BALANCE FINAL DE INVERSIONES, COMPRAS Y GASTOS

COMPRAS Y GASTOS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Compras					
Total Compras	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Servicios exteriores					
<i>Arrendamientos</i>					
<i>Reparación y Conservación</i>					
<i>Servicios Profesionales</i>	48,50	48,50	48,50	48,50	48,50
<i>Transportes</i>					
<i>Primas de Seguros</i>					
<i>Servicios bancarios y similares</i>	600,00	600,00	600,00	600,00	600,00
<i>Publicidad y Promoción</i>	200,00	300,00	300,00	400,00	400,00
<i>Suministros</i>	178,80	552,00	552,00	552,00	552,00
<i>Gastos de Viaje</i>					
<i>Tributos</i>					
<i>Gastos establecimiento</i>					
<i>Licencias y altas suministros</i>					
<i>Otros Gastos</i>					
Total servicios exteriores	1.027,30	1.500,50	1.500,50	1.600,50	1.600,50
<i>Gastos excepcionales</i>					

INGRESOS

► PUBLICIDAD

Ya que **IDEM** es una plataforma colaborativa sin ánimo de lucro, no hay un plan de ingresos directo con los usuarios. En un principio, no se ofrecerá ningún tipo de servicio de pago, como suelen ser los servicios Premium. Se espera comenzar la financiación mediante espacios publicitarios para marcas en la plataforma.

Los espacios publicitarios tendrán un coste fijo de 22,95€ el primer año y 24,99€ el segundo. Del tercero en adelante se aumentará esta cifra a 29,95€.

El primer año se contactará con diferentes marcas que puedan estar interesadas en anunciarse en nuestra web. Es posible que durante este primer año se consiga trabajar con 10 empresas. De este modo, se espera que para el segundo año se haya alcanzado la cifra de 20 empresas. Para el tercer año, aumentar esta cantidad a 30 empresas.

Ingresos en publicidad:

AÑO	ESTIMACIÓN	TOTAL
1er año	(22,95€ * 10 empresas) * 12 meses	2.754,00€
2do año	(24,95€ * 20 empresas) * 12 meses	5.988,00€
3er año	(29,95€ * 30 empresas) * 12 meses	10.782,00€
4to año	(29,95€ * 30 empresas) * 12 meses	10.782,00€
5to año	(29,95€ * 30 empresas) * 12 meses	10.782,00€

Además se acordaría un pago por click en los anuncios de 0'10€. El balance de clicks esperados por mes y año son los siguientes:

AÑO	ESTIMACIÓN	TOTAL
1er año	(0,10€ * 1000 clicks) * 12 meses	1.200,00€
2do año	(0,10€ * 2000 clicks) * 12 meses	2.400,00€
3er año	(0,10€ * 3000 clicks) * 12 meses	3.600,00€
4to año	(0,10€ * 3000 clicks) * 12 meses	3.600,00€
5to año	0,10€ * 3000 clicks) * 12 meses	3.600,00€

► SUBVENCIONES

Además, se solicitará al Gobierno de Cantabria la *Subvención por el establecimiento como trabajador autónomo o por cuenta propia*. Estas subvenciones manejan un total de hasta 10.000€ al año. Los criterios que contempla para su otorgamiento son los siguientes.

- Desempleados en general.
- Jóvenes desempleados de 30 o menos años.
- Mujeres desempleadas.
- Desempleados con discapacidad.
- Mujeres desempleadas con discapacidad.

Teniendo en cuenta que el solicitante de la subvención cumple los tres primeros, se estimaría una cuantía concedida de al menos **7.000€**.

Estas ayudas suelen requerir el compromiso de permanecer dos o tres años como autónomo, de lo contrario, habrá que devolverlas.

► DONACIONES

Idem es, como bien decíamos, una plataforma no lucrativa, y sus ingresos proceden únicamente de la publicidad integrada en la aplicación. **Idem** no ofrece ningún tipo de servicio de micropago a sus usuarios, pero acepta las donaciones que éstos quieran realizar para seguir manteniendo en funcionamiento la aplicación.

El balance de donaciones estimado es el siguiente:

AÑO	ESTIMACIÓN	TOTAL
1er año	240,00€	240,00€
2do año	360,00€	360,00€
3er año	540,00€	540,00€
4to año	720,00€	720,00€
5to año	720,00€	720,00€

► BALANCE FINAL DE GASTOS E INGRESOS

VENTAS E INGRESOS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ventas (Productos - Servicios)					
<i>Publicidad de marcas</i>	2.754,00	5.988,00	10.782,00	10.782,00	10.782,00
<i>Ingresos por click en anuncio</i>	1.200,00	2.400,00	3.600,00	3.600,00	3.600,00
<i>Donaciones</i>	240,00	360,00	540,00	720,00	720,00
Total ventas	4.194,00	8.748,00	14.922,00	15.102,00	15.102,00
Otros Ingresos					
<i>Otros Ingresos de explotación</i>					
<i>Ingresos financieros</i>					
<i>Ingresos excepcionales</i>					
<i>Imputación de Subven. Inversión</i>	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Total Ingresos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
TOTAL VENTAS E INGRESOS	4.194,00	8.748,00	14.922,00	15.102,00	15.102,00

► BALANCE DE PÉRDIDAS Y GANANCIAS FINAL

PÉRDIDAS Y GANANCIAS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Importe cifra de negocio					
Importe cifra de ventas	4.194,00	8.748,00	14.922,00	15.102,00	15.102,00
Variación de existencias					
Variación de existencias		0,00	0,00	0,00	0,00
Aprovisionamientos					
Consumo de mercaderías	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Otros ingresos de explotación					
Otros ingresos					
Subvenciones de explotación	7.000,00	7.000,00	7.000,00	7.000,00	7.000,00
Gastos de personal					
Gastos de personal	-13.320,00	-14.639,76	-15.357,72	-15.357,72	-15.357,72
Otros gastos de explotación					
Arrendamientos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Reparación y conservación	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Servicios profesionales	-48,50	-48,50	-48,50	-48,50	-48,50
Transportes	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Primas de seguros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Servicios bancarios y similares	-600,00	-600,00	-600,00	-600,00	-600,00
Publicidad y promoción	-200,00	-300,00	-300,00	-400,00	-400,00
Suministros	-178,80	-552,00	-552,00	-552,00	-552,00
Gastos de viaje	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Tributos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Gastos establecimiento	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Licencias y altas suministros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Otros gastos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Amortización del inmovilizado					
Amortización del inmovilizado	-360,58	-432,74	-504,91	-565,97	-304,35
Imputación de subvenciones de inmovilizado no financiero					
Subvenciones a la inversión	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Otros resultados					
Ingresos Excepcionales					
Gastos excepcionales	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
RESULTADO DE EXPLOTACIÓN	-3.513,88	-825,00	4.558,88	4.577,81	4.839,43
Ingresos financieros					
Gastos financieros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
RESULTADO FINANCIERO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
RESULTADO ANTES DE IMPUESTOS	-3.513,88	-825,00	4.558,88	4.577,81	4.839,43
Impuesto sobre beneficios	0,00	0,00	-1.367,66	-1.373,34	-1.451,83
BENEFICIO O PERDIDA DESPUÉS DE IMPUESTOS	-3.513,88	-825,00	3.191,21	3.204,47	3.387,60

13. CONCLUSIONES

Desde el comienzo este proyecto supuso todo un reto. Lidiar con el hecho de estar vendiendo un producto que genera gastos pero no busca beneficios fue sin duda un gran desafío.

Sin embargo, cada minuto invertido en él me ha ayudado a crecer y a valorar el trabajo que un plan como este requiere. Desde el principio la finalidad de esta aplicación no ha buscado más que ayudar a mejorar la calidad de vida de sus futuros usuarios. Desde el primer momento implanté en mi cabeza la idea de que esto no era un proyecto para mí, sino que su finalidad era ayudar a los demás. Esto sin duda ha supuesto un empuje de superación y lucha constante, a pesar de que todos los factores de victoria apuntaban en contra.

Desde el punto más técnico, elaborar un trabajo como éste me ha enseñado que ningún proyecto es pequeño, por pequeños que sean sus objetivos. Es un duro trabajo de investigación y desarrollo, que requiere de una constancia y motivación enorme.

El tiempo en las FCT también ha influido mucho en mi forma de abarcar este proyecto. He tenido la suerte de dar con un sitio en el que trabajan las mismas tecnologías que yo había planteado para mi proyecto, lo que me ha ayudado a ampliar mis conocimientos y descubrir nuevas formas de entenderlas y utilizarlas. Ver cómo se trabaja realmente en las empresas y cómo se gestionan los proyectos ha ayudado también a que comprenda cómo se han de plantear las fases y cómo abarcárlas.

Así mismo, me gustaría destacar también la labor de nuestros profesores, que han estado siempre dispuestos a ayudarnos y atendernos (con extremada paciencia en mi caso) tanto en las clases como en el periodo de FCT.

En resumen: superar el desarrollo de este proyecto ha sido una experiencia y supone un orgullo para mí haberla podido llevar a cabo de forma, al menos personalmente, satisfactoria.

Paula Estrada Vega



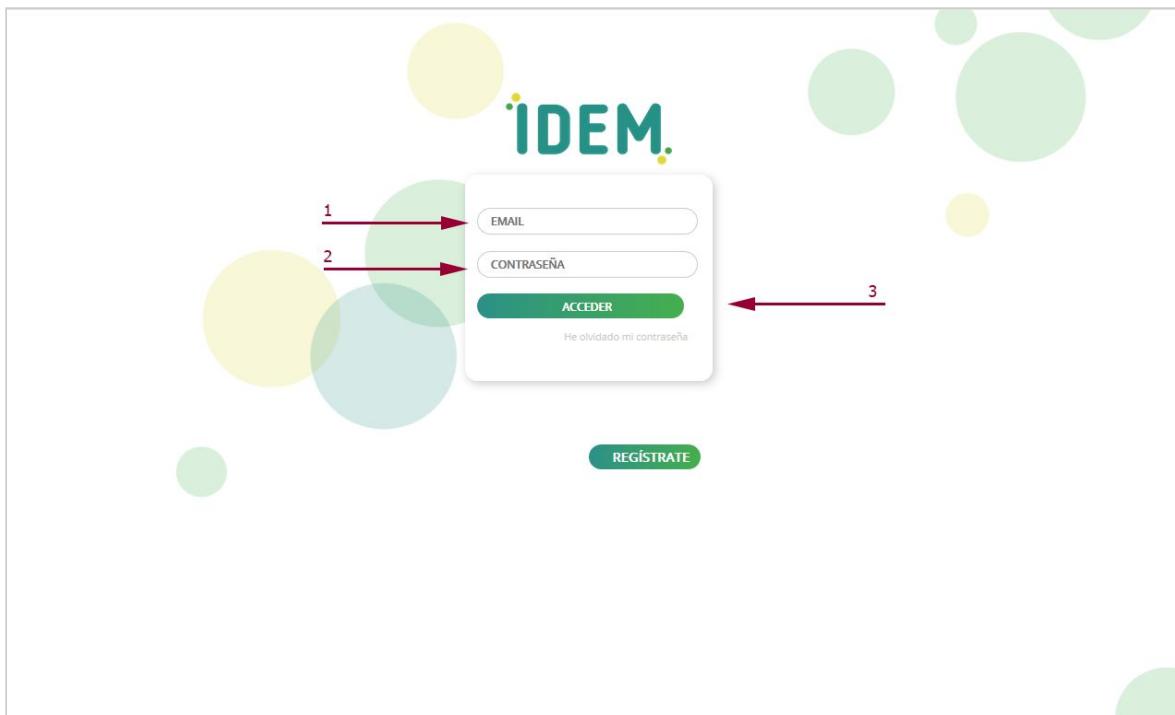
ANEXO I
GUÍA DE USUARIO

ÍNDICE

1

ACCESO Y REGISTRO	113
RECUPERACIÓN DE DATOS	114
FUNCIONAMIENTO BÁSICO - PÁGINA PRINCIPAL	115
APUNTARSE A UN ANUNCIO	116
REGISTRAR OFERTA / DEMANDA	117
CIERRE DE ANUNCIOS PROPIOS	117
PERFIL PERSONAL	118
EDITAR DATOS PERSONALES	118
VISTA DE PERFILES DE USUARIO / AÑADIR Y BORRAR AMIGOS	119
BUZÓN	120
CERRAR SESIÓN / SALIR DE LA APLICACIÓN	121

ACCESO Y REGISTRO

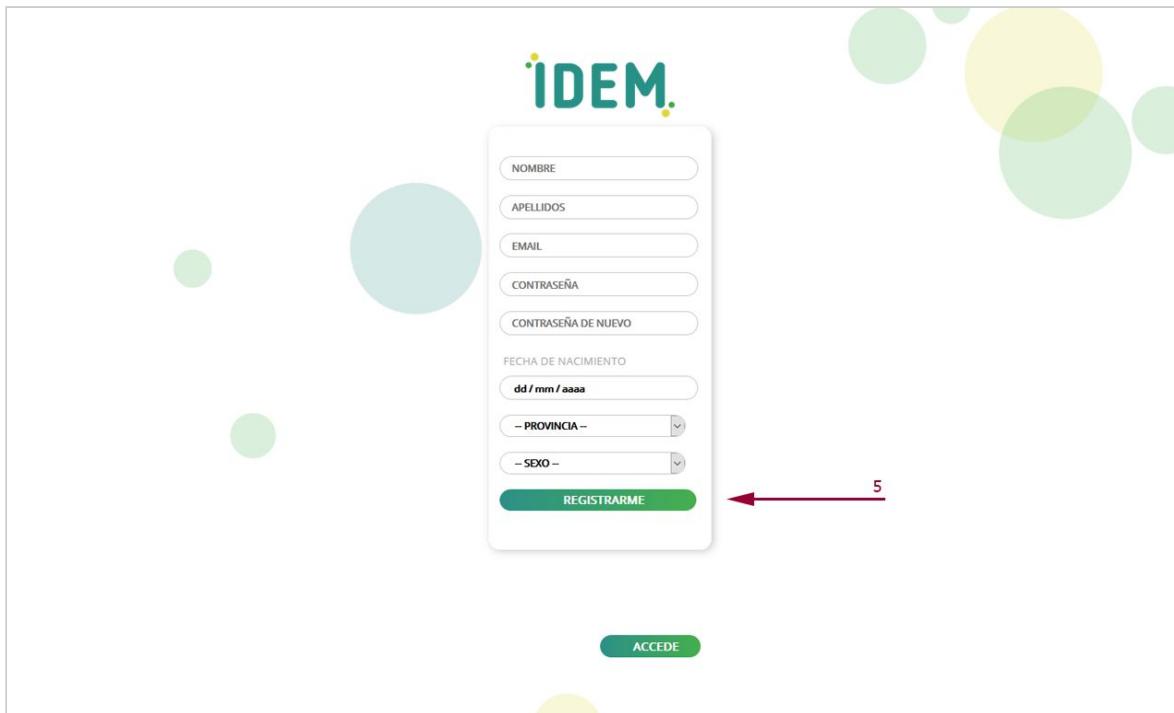


Para acceder a la aplicación deberás, en primer lugar, estar registrado. Si es así, sigue los siguientes pasos.

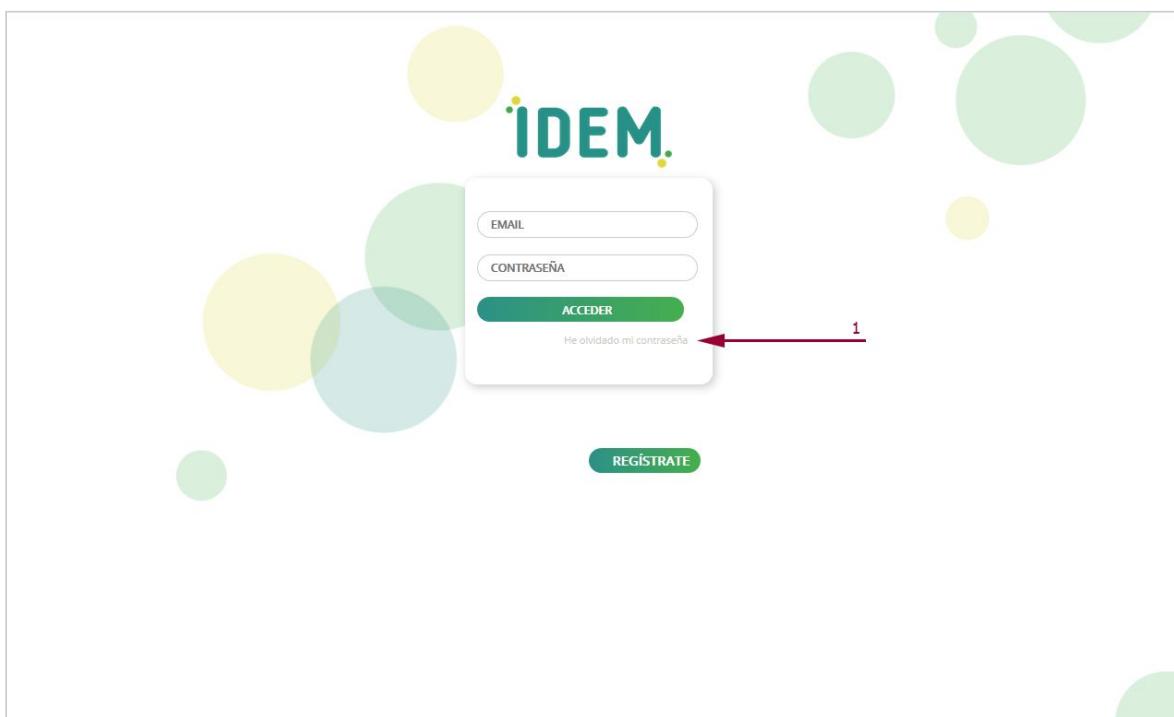
- 1.- Introduce tu email en el campo señalado.
- 2.- Introduce tu contraseña.
- 3.- Pulsa acceder.

Si tus datos son correctos accederás a la aplicación. De no ser así, permanecerás en la pantalla de login.

Si lo que quieres es registrarte, deberás pasar a la acción número **4**. Esto desplegará un nuevo formulario que podrás utilizar para registrarte. Rellena los datos que se te piden, y luego utiliza el botón que se indica en el paso **5**. Si alguno de los datos no es correcto serás informado, no te preocupes.



RECUPERACIÓN DE DATOS



Si lo que quieres es recuperar tus contraseña porque la has olvidado, sigue el paso **1**.



Una vez desplegada esta vista, deberás seguir el **paso 1**, e introducir el mail con el que estás registrado. Luego sigue el **paso 2**. Comprobaremos si estás registrado en la aplicación. Te informaremos tanto si sí como si no, y el caso de que sí, te enviaremos un email para que puedas restablecer tu contraseña.

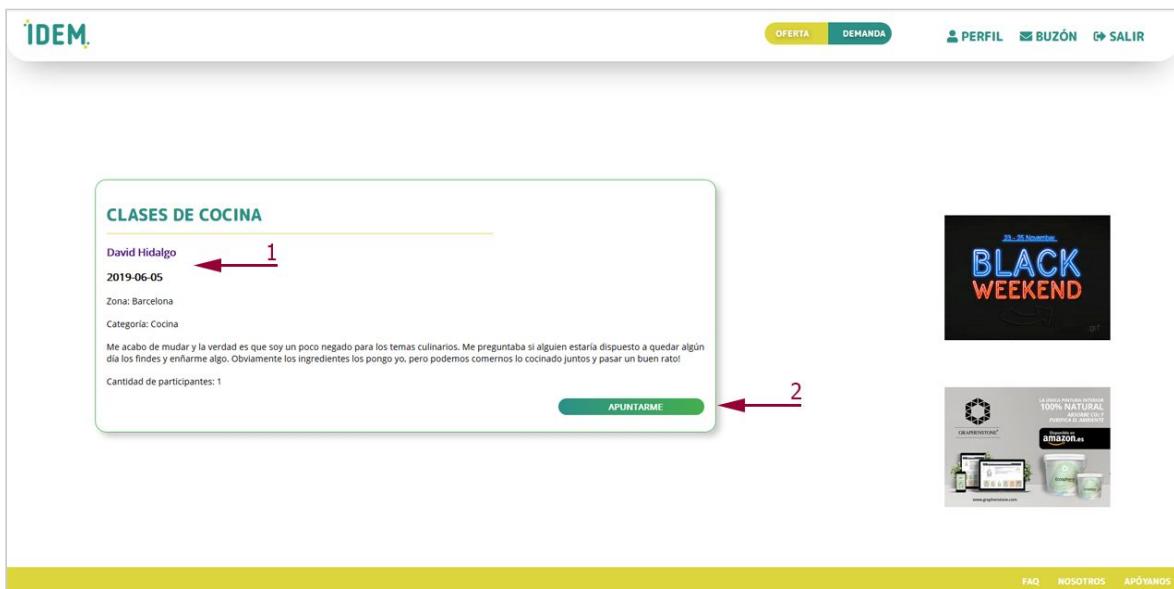
FUNCIONAMIENTO BÁSICO - PÁGINA PRINCIPAL

- 1.- Pulsando sobre el logo de la página accederemos siempre al inicio de la aplicación.
- 2.- Nos permitirá registrar una oferta o una demanda, dependiendo de dónde pulsemos.

- 3.- Acceso a nuestro perfil.
- 4.- Acceso al buzón.
- 5.- Salida de la aplicación.
- 6.- Mediante los filtros, nos permitirá hacer una búsqueda entre los anuncios registrados. Puede ser de texto libre, de tipo, categoría, provincia o una combinación de ellas.
- 7.- El botón *Ver* nos abrirá la vista concreta de ese anuncio.

APUNTARSE A UN ANUNCIO

Para apuntarte a un anuncio, en primer lugar debes acceder a uno, como se indicaba en el paso **7**.



Una vez accedas simplemente has de pulsar el paso señalado **2**, y estarás automáticamente registrado en ese anuncio.

Si pulsas sobre el nombre de usuario señalado en el punto **1** accederás a su perfil.

REGISTRAR OFERTA / DEMANDA

Para el registro de ofertas o demandas se deberá seguir el paso **2** explicado previamente en el funcionamiento básico de la página principal. Una vez se acceda a la nueva vista, simplemente habrá que llenar el formulario con los datos solicitados y registrarla siguiente la acción **1** explicada en esta captura.

CIERRE DE ANUNCIOS PROPIOS

Para cerrar aquellos anuncios que hayamos abierto, simplemente debemos acceder a ellos. Podemos hacerlo desde la vista de nuestros anuncios en el perfil personal, o accediendo a ellos desde la página principal o mediante la búsqueda con la barra de búsquedas. Una vez que lo hayamos hecho, podremos observar que a diferencia de los anuncios ajenos, la opción que se ofrece en los nuestros es cerrar.

PERFIL PERSONAL

The screenshot shows the IDEM app's profile page with the following elements:

- TUS DATOS** section: Displays personal information (Nombre: Lucía, Apellidos: Pérez, Email: lucia@mail.com, Provincia: Cuenca, Fecha de nacimiento: 1991-04-16). It includes a green "EDITAR" button (marked 1) and a green "BORRAR MI CUENTA" button (marked 2).
- TUS ANUNCIOS** section: Shows an announcement: "Hablar inglés - Lucía Pérez" (marked 3).
- PARTICIPANDO** section: Shows participation in two groups: "Pintar paredes de casa - Juan Fernández" and "Ayuda con oposiciones - Carmen López del Val" (marked 4).
- AMIGOS** section: Lists friends: Carmen López del Val, Juan Fernández, David Hidalgo, Pablo Solis, and Paula Estrada Vega (marked 5).
- Bottom navigation bar: FAQ, NOSOTROS, APÓYANOS.

En el perfil personal podremos encontrar las siguientes funcionalidades.

- 1.- Edición del perfil. Esto nos abrirá nuevas opciones que nos permitirán modificar nuestros datos.
- 2.- Borrado completo de nuestra cuenta.
- 3.- Acceso a los anuncios que tengamos abiertos.
- 4.- Anuncios en los que estamos participando.
- 5.- Lista de nuestros amigos. Podemos acceder a sus perfiles pulsando sobre su nombre.

EDITAR DATOS PERSONALES

En el apartado anterior señalamos en el punto 1 la edición de datos personales. Si pulsamos sobre el botón se nos mostrará una nueva vista en la que se cargarán nuestros datos, y podremos editarlos. La acción 1 indicada abajo salvará los cambios.

The screenshot shows the IDEM app's edit profile page with the following elements:

- EDITAR DATOS** section: Contains input fields for Nombre (Lucía), Apellidos (Pérez), Email (lucia@mail.com), Provincia (CUENCA), and Fecha de nacimiento (16/04/1991). It includes a green "EDITAR" button (marked 1).
- AMIGOS** section: Shows the same friend list as the previous screenshot: Carmen López del Val, Juan Fernández, David Hidalgo, Pablo Solis, and Paula Estrada Vega.
- Bottom navigation bar: FAQ, NOSOTROS, APÓYANOS.

VISTA DE PERFILES DE USUARIO / AÑADIR Y BORRAR AMIGOS

Para ver los perfiles de otros usuarios hay dos formas. Si se encuentra entre nuestros amigos podemos acceder a ellos desde la lista de nuestro perfil, o desde la lista en nuestro buzón. Si no, la otra manera de acceder a sus perfiles es desde sus anuncios, como explicábamos en el punto 1 del apartado *Apuntarse a un anuncio*.

Desde aquí y pulsando en el botón 1, *Añadir amigo*, este pasará a formar parte de nuestra lista de amigos. Si el usuario cuyo perfil visitamos se encuentra ya está entre nuestros amigos, entonces la opción ofrecida será *Borrar amigo*.

BUZÓN

BUZÓN

MENSAJES

- Prueba
Carmen López del Val
2019-06-03
Vamos a probar
- Prueba 2
David Hidalgo
2019-06-03
Segunda preubade mensajes
- Prueba 2
Carmen López del Val
0000-00-00
Segunda prueba

ESCRIBIR MENSAJE
VER MENSAJES
VER ENVIADOS

Carmen López del Val
Juan Fernández
Pablo Solis
Paula Estrada Vega
David Hidalgo

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

Al acceder al buzón por defecto se mostrarán nuestros mensajes recibidos.

En el menú de la izquierda, podremos encontrar las opciones de:

- 1.- Escribir mensajes.
- 2.- Ver mensajes.
- 3.- Ver enviados.

Si deseamos escribir un mensaje pulsaremos sobre la opción **2**. Esto desplegará el menú para escribir mensajes.

BUZÓN

ESCRIBIR MENSAJE

TITULO
Destinatario: Carmen López del Val

Escribe tu mensaje

ENVIAR

ESCRIBIR MENSAJE
VER MENSAJES
VER ENVIADOS

Carmen López del Val
Juan Fernández
Pablo Solis
Paula Estrada Vega
David Hidalgo

OFERTA DEMANDA PERFIL BUZÓN SALIR

Para escribir y enviar un mensaje deberemos rellenar los datos. Estos son título, el destinatario (que deberá encontrarse en nuestra lista de amigos) y el mensaje. Si pulsamos *Enviar (1)* el mensaje será enviado al usuario.

Para ver los mensajes que hemos enviado, simplemente deberemos pulsar sobre *Ver enviados (3)*.

The screenshot shows the IDEM app's inbox screen. At the top, there are navigation links: 'OFERTA' (Offer), 'DEMANDA' (Demand), 'PERFIL' (Profile), 'BUZÓN' (Inbox), and 'SALIR' (Logout). Below this, the word 'BUZÓN' is displayed above a list of messages. On the left, a sidebar contains links: 'ESCRIBIR MENSAJE' (Write message), 'VER MENSAJES' (View messages), and 'VER ENVIADOS' (View sent messages). The main area shows a message from 'Lucía Pérez' dated '2019-06-07' with the subject 'Quiero apuntarme!' and the body text 'Me encantaría echarte una mano, podemos hablar sobre el tema por aquí si quieres :)'. At the bottom right of the screen, there are links for 'FAQ', 'NOSOTROS', and 'APÓYANOS'.

CERRAR SESIÓN / SALIR DE LA APLICACIÓN

Para salir de la aplicación solo deberemos pulsar sobre la opción *Salir* que está siempre disponible en el menú de navegación. Esto cerrará nuestra sesión y nos dirigirá a la pantalla de *Login*.