



# El Diván

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

“El Diván” es un diario digital para la salud mental. La situación de pandemia que la sociedad atraviesa y las consecuencias que ha generado, ha incrementado los problemas relacionados con la salud mental, y a pesar de ello, sorprende que siga siendo un tema tabú ya no sólo para quien lo sufre, sino también para el entorno social. Como periodistas hemos encontrado la necesidad de dar una cobertura veraz, contrastada y sustentada sobre el tema que abordamos debido a que la salud mental no tiene cabida en los medios de comunicación y si la hay, no es ni eficaz ni en la cantidad que debería. Hay que entender que no todas las personas parten desde un mismo punto: carencias personales, dificultades sociales, necesidades económicas... De ahí que desde nuestro proyecto como medio de comunicación se abordan diferentes temáticas que afectan e intervienen en el ámbito. Nuestro medio digital se dividirá en secciones con artículos de actualidad escritos por expertos, entrevistas a personas que han sufrido algún problema sobre salud mental, datos actualizados, publicidad de calidad, foro, colaboraciones con organizaciones vinculadas a nuestra causa, materiales adicionales...

## OBJETIVOS

- Informar y concienciar a la sociedad sobre qué ocurre y por qué en materia de salud mental bajo un tratamiento específico, conciso y cercano.
- Ejercer de herramienta útil para un primer contacto entre lectores y psicólogos mediante un servicio intranet: buzón de ayuda

## RESULTADOS OBTENIDOS

Creación de una herramienta web con la que se pretende dar visibilidad y concienciar a la sociedad, sobre ciertos problemas relacionados con la salud mental.

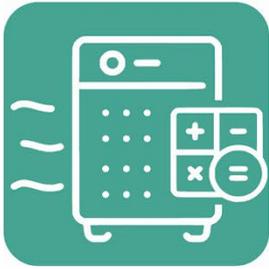
Se estructura según los siguientes criterios: el concepto, para referirnos a los apartados que trataremos dentro de las noticias/artículos/reportajes; las temáticas, que son como tal las secciones que tiene el portal web; y otros, un apartado que aglutina aspectos que también creemos importantes.

## MIEMBROS DEL GRUPO

- Lorena Ciudad Vicente - [lciedadvi.com@upsa.es](mailto:lciedadvi.com@upsa.es)
- Elena Camacho Herrera - [ecamachohe.com@upsa.es](mailto:ecamachohe.com@upsa.es)
- Miriam de Frias Vicente - [mfriasvi.com@upsa.es](mailto:mfriasvi.com@upsa.es)
- Celia Luis Sánchez - [cluissa.com@upsa.es](mailto:cluissa.com@upsa.es)
- María Teresa Martín Martín - [mtmartinma.com@upsa.es](mailto:mtmartinma.com@upsa.es)
- María Rodríguez García - [marirorgar@gmail.com](mailto:marirorgar@gmail.com)

## TUTOR

- Jorge Miranda Galbé - [jmirandaga@upsa.es](mailto:jmirandaga@upsa.es)



# HEPA Filter Optimization Tool

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El transcurso de la situación actual debido a la crisis originada por la COVID-19 ha puesto de manifiesto la necesidad de una ventilación adecuada en los espacios cerrados, incrementando el interés y las ventas de filtros HEPA (High Efficiency Particle Arrester) portátiles. Éstos son un sistema de retención de partículas volátiles presentes en el aire, fabricados generalmente en fibra de vidrio, que crean un entramado en forma de malla que retiene los compuestos contaminantes frenando su expansión. Uno de los principales parámetros de este tipo de filtros es el denominado CADR (Clean Air Delivery Rate), que indica cuál es la tasa de renovación del aire limpio. En el mercado podemos encontrar muchísimos filtros y se hace especialmente complicado escoger uno sin saber cuáles son las prestaciones que debe reunir, específicamente en relación con este parámetro.

## OBJETIVOS

El presente proyecto persigue el diseño y desarrollo de una aplicación web basada en lenguajes estándar y recursos abiertos, con diseño responsivo y compatibilidad multidispositivo, que permita estimar los parámetros técnicos adecuados que debe reunir un filtro HEPA para ser acorde a la ventilación que un espacio determinado requiere. De este modo y mediante un algoritmo, la aplicación determinará cuál será el valor mínimo requerido para el citado parámetro CADR, mostrando además indicaciones en relación a los datos sugeridos e incluso algunos filtros disponibles en mercado que cumplan dichas características, facilitando su adquisición a los interesados.

## RESULTADOS OBTENIDOS

La aplicación resultante de este trabajo ha sido publicada y hecha accesible a través de la URL <https://calculadorafiltroshepa.com/>. Se ha comprobado la validez de los resultados que la herramienta proporciona, contrastándolos con los proporcionados por la utilidad de *Allen, J. G., Cedeno-Laurent, J., & Miller, S. (2020)*. Harvard-UC Boulder Portable Air Cleaner Calculator for Schools, v1. Un análisis al diseño responsivo de la herramienta, su accesibilidad, optimización y desarrollo relativo a los parámetros relativos a posicionamiento basados en *SEO-on-page* han arrojado muy buenos resultados. Consideramos que la herramienta resulta de gran utilidad y proporciona los resultados para los que ha sido creada, cumpliendo así con los objetivos marcados.

## MIEMBROS DEL GRUPO

Fernando Lobato Alejano - [flobatoal@upsa.es](mailto:flobatoal@upsa.es)

## TUTOR

Daniel Hernández de la Iglesia - [dhernandezde@upsa.es](mailto:dhernandezde@upsa.es)



# PsicoAyudaApp

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Esta aplicación móvil pretende ser un medio de comunicación que ayude al alumnado a cuidar su salud mental, queremos que esta aplicación sea utilizada como un video-chat en el que un alumno próximo a finalizar sus estudios o recién graduado en psicología preste ayuda a otro alumno o grupos de alumnos a cuidar su bienestar psicológico.

La gran ventaja de crear una aplicación con estas características reside en que está desarrollada para personas que tienen un rango de edades muy similar (tanto psicólogos como usuarios) esto claramente favorece la comunicación y comprensión entre ambas partes.

El hecho de que sea una aplicación móvil permitirá a los usuarios acceder desde cualquiera de sus dispositivos y hacer uso de este servicio en cualquier sitio con conexión a internet, lo que potenciará la normalización de este tema que ha sido históricamente tabú además de ofrecer ayuda de forma mucho más sencilla.

## OBJETIVOS

Esperamos corresponder la demanda de consultas por parte de los estudiantes ofreciendo un servicio accesible y cómodo para ellos. Como principal objetivo buscamos garantizar la salud mental en los estudiantes a la vez que formar nuevos profesionales.

## RESULTADOS OBTENIDOS

Tras realizar un sencillo registro en la aplicación se accede a las funcionalidades de la App, la cual ha sido diseñada para que tanto usuarios como psicólogos puedan ver y solicitar sus consultas en unos pocos segundos. Además, la aplicación dispone de un calendario y listado de sesiones pasadas para que los usuarios puedan ver tanto su historial como sus sesiones pendientes.

El registro por parte de los usuarios debe de ir acompañado de un pago que será el correspondiente al importe de suscripción que se cobrará de forma automática mensualmente al menos que el usuario cancele su cuenta. Los beneficios obtenidos estarán íntegramente destinados al mantenimiento de la aplicación y el restante se dividirá entre los psicólogos de forma proporcional a las sesiones realizadas.

## MIEMBROS DEL GRUPO

Rubén Picado García - [rpicadoga.inf@upsa.es](mailto:rpicadoga.inf@upsa.es)

Fernando Garrido Fidalgo - [fgarridofi.inf@upsa.es](mailto:fgarridofi.inf@upsa.es)

## TUTOR

Vidal Alonso Secades - [valonsose@upsa.es](mailto:valonsose@upsa.es)



# Express-ATE

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Express-ATE consiste en el desarrollo de una aplicación móvil con la cual se ayuda a mejorar la comunicación y las habilidades de comunicación de colectivos con parálisis cerebral (PC) y Trastorno del Espectro Autista (TEA), con la interacción en tiempo real con el mundo y el entorno más cercano de la persona que lo utiliza.

La aplicación permitirá a la persona que lo utiliza interactuar con el contexto que le rodea por medio de la “traducción automática” de imágenes reales y objetos capturados con la cámara del teléfono a pictogramas que el usuario conoce y comprende, de tal manera que se vea favorecida su comunicación y sus habilidades comunicativas y sociales en distintos contextos.

Para la “traducción automática” se hará el uso de servicios de reconocimiento automático de imágenes que permiten entrenar un modelo adaptado a las necesidades concretas de cada colectivo.

## OBJETIVOS

Desarrollar una aplicación móvil que con el reconocimiento pictográfico de los elementos del entorno fomente la inclusión de las personas con PC y TEA que presentan necesidades comunicativas. Este objetivo general se desglosa en los siguientes subobjetivos:

- Identificar las necesidades de comunicación de estos colectivos.
- Diseñar una aplicación móvil usable teniendo en cuenta las necesidades identificadas.
- Entrenar el modelo de reconocimiento de imágenes adecuado para las necesidades reconocidas en cada colectivo.
- Testear la herramienta con usuarios para su validación.

## RESULTADOS OBTENIDOS

Un apoyo en la comunicación que se basa en una aplicación móvil que contribuye a la mejora en las habilidades comunicativas de las personas con Parálisis Cerebral y Trastorno del Espectro Autista. La herramienta facilitará a estas personas que puedan identificar y entender su contexto con pictogramas que se obtienen de forma automatizada a partir de imágenes tomadas en tiempo real.

### MIEMBROS DEL GRUPO

Agudo Estévez, Natalia - [nataliagudoestevez@gmail.com](mailto:nataliagudoestevez@gmail.com)

Álvarez Martín, Rodrigo - [rmao4.inf@upsa.es](mailto:rmao4.inf@upsa.es)

Galiano Rodero, Marina - [maarina.gr@gmail.com](mailto:maarina.gr@gmail.com)

Quijada García, Mario - [mquijadaga.inf@upsa.es](mailto:mquijadaga.inf@upsa.es)

### TUTORAS

Mateos Sánchez, Montserrat - [mmateossa@upsa.es](mailto:mmateossa@upsa.es)

Casado Melo, Amparo - [acasadome@upsa.es](mailto:acasadome@upsa.es)



# Docstock. Plataforma de certificación de contenido digital

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Nuestro proyecto ofrece la posibilidad de abrir un espacio seguro en el que los creadores de contenido puedan subir su material de manera libre e independiente, y poder conseguir dinero o un posible puesto de trabajo en un medio. La idea surge para contrarrestar una carencia existente en el periodismo digital, que es la falta de creatividad, reporterismo y *Periodismo Slow*. Docstock se presenta como la solución a estos problemas, cubriendo un campo dentro de la información en el que todavía no existe un modelo de negocio eficiente.

Técnicamente, se trata de una solución web dinámica que funcionaría con NFTs, activos digitales almacenados en tecnología blockchain para proveer un certificado de autenticidad a cada producto informativo. Este sistema ya está siendo implementado con éxito para realizar operaciones en otros ámbitos, como el artístico.

En Docstock damos prioridad a la calidad del contenido periodístico, alejándonos del beneficio de los clics o de la desinformación que provocan la reescritura de noticias de agencia. Otra de las necesidades que nuestra empresa cubre, es el empleo en el sector, donde jóvenes creadores o reporteros devotos a la información reportajeada, de última hora y calidad, no tienen cabida.

En lo referente a la organización interna de Docstock, la empresa será el conjunto de trabajadores y clientes que forman parte de la plataforma. La financiación de la misma se basará en la aportación de los propios medios interesados en la compra del contenido, los cuales pagarían, por un lado, una cuota de suscripción, y luego, un importe adicional por la compra del activo. Este importe de activos iría destinado al autor y a la plataforma, de manera que los beneficios de cada activo se dividirían entre estos.

Como conclusión, en Docstock buscamos dignificar la profesión y perseguimos la intención comunicativa y periodística.

## OBJETIVOS

- Hacer del periodismo algo dinámico y creativo para no caer en las noticias repetitivas
- Para los recién licenciados en Comunicación esta empresa les sirva como trampolín para crear experiencia y poder generar encauzar su carrera profesional
- Innovar en el proceso de certificación a través del recurso de los NFT
- Dar la importancia y el valor que merece una carrera en comunicación, aceptando que no todo vale
- Dar cabida a los profesionales que no quieren aferrarse a ningún medio de comunicación

## RESULTADOS OBTENIDOS

En esta convocatoria TALENT, con nuestro proyecto Docstock hemos desarrollado un prototipo que se podrá manejar fácilmente en un futuro mediante tecnología PHP/MySQL y que ofrece a los periodistas una herramienta para vender fácilmente su trabajo a medios, con una evaluación de la calidad de este. Por parte de los medios, permite el acceso a productos informativos que, mediante la tecnología NFT, permite garantizar la exclusividad y autenticidad de la información. Buscamos erradicar la precariedad laboral ofreciendo oportunidades de trabajo creativas/alternativas desde los recién graduados a los creadores con más bagaje del sector cansados de rutinas de agencia, redacción y líneas editoriales. Con la innovación NFT buscamos resultados tales como la confianza en el producto, en la plataforma y por supuesto en la veracidad del autor y sus fuentes, ya que con este método de monetización certificamos los procesos de creación y se asegura su autenticidad.

### MIEMBROS DEL GRUPO

Lidia Acín Argandoña - [acinlidia@gmail.com](mailto:acinlidia@gmail.com)  
Paloma Monedero García - [palomamonederogarcia1@gmail.com](mailto:palomamonederogarcia1@gmail.com)  
Carolina Bravo Andrés - [caroloqbravo@gmail.com](mailto:caroloqbravo@gmail.com)  
Alejandra Laso Domínguez - [alejandralaso.d@gmail.com](mailto:alejandralaso.d@gmail.com)

### TUTORES

Fernando Galindo Rubio - [fgalindoru@upsa.es](mailto:fgalindoru@upsa.es)  
Fernando Suárez Carballo - [fsuarezca@upsa.es](mailto:fsuarezca@upsa.es)



# ViAFACILITA: aplicación móvil educativa basada en Visión Artificial para Facilitar la Autonomía de las personas con discapacidad intelectual

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El proyecto ViAFACILITA da continuidad al proyecto VIAFácil llevado a cabo en la convocatoria Talent 2020-2021. Este proyecto desarrolló una aplicación móvil que permite mediante el reconocimiento de imágenes almacenadas o captadas desde un dispositivo móvil, identificar electrodomésticos, utensilios, productos u otros objetos para después aportar consejos de uso. Con ello se busca facilitar el proceso de aprendizaje de las tareas cotidianas por parte de las personas con discapacidad intelectual. Aunque la versión actual es operativa, se detectaron posibilidades de mejora. Por un lado, la nueva propuesta se centra en el apoyo a los educadores de las personas con discapacidad intelectual permitiéndoles ampliar el conjunto de objetos reconocibles y la ayuda para los mismos. Por otro lado, se permite el enriquecimiento dinámico del modelo de aprendizaje que sustenta el reconocimiento de imágenes, mejorando así su eficiencia y calidad en la identificación de objetos. Estas mejoras favorecerán su explotación en el entorno real, promoviendo su transferencia a otros contextos y aumentando su utilidad. Para ello, se cuenta nuevamente con la colaboración de la entidad ASPRODES-PLENA INCLUSIÓN y se ha unido al proyecto la Fundación AVIVA.

## OBJETIVOS

1. Actualizar la aplicación móvil VIAFácil a la aplicación móvil ViAFACILITA, de modo que esta sea más útil, eficiente, adaptable y exportable a otros contextos, manteniendo el objetivo de fomentar la autonomía de las personas con discapacidad intelectual en la realización de tareas de la vida diaria.
2. Poner a disposición de educadores e instituciones, la herramienta para escritorio ViAFACILITA, independiente y actualizable por los educadores para ayudarles a mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad, adicional a la aplicación móvil mejorada de reconocimiento de imágenes.
3. Favorecer a través del uso de metodologías innovadoras los procesos de enseñanza aprendizaje entre educadores y personas con discapacidad en el ámbito de la autonomía.

## RESULTADOS OBTENIDOS

Los principales resultados de este proyecto han sido la aplicación de ordenador ViAFACILITA, a través de la cual, los educadores podrán ampliar la lista de objetos reconocidos por la app móvil, incluyendo ayudas específicas y entrenando al modelo de aprendizaje que sustenta el reconocimiento de imágenes para reconocer al nuevo objeto. Además, podrán seguir enriqueciendo el modelo de aprendizaje para mejorar su eficiencia en el reconocimiento al permitir que se suban más imágenes de los objetos ya existentes. Junto con esta herramienta, se ha actualizado la aplicación móvil VIAFácil a la versión ViAFACILITA, que además de identificar a través de una imagen un objeto y aportar las ayudas diseñadas, permite añadir esa imagen al modelo de aprendizaje, para seguir enriqueciendo el modelo. Las nuevas prestaciones permiten que tanto la herramienta de escritorio como la app móvil sean autónomas y totalmente operativas y explotables en el entorno real.

### MIEMBROS DEL GRUPO

Mario Gómez Martín - [m.gomez.martin.00@gmail.com](mailto:m.gomez.martin.00@gmail.com)

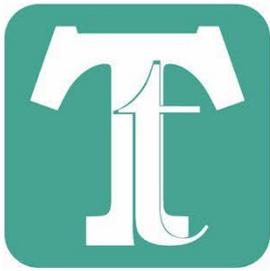
Carlos San Pablo Iglesias - [csanig.inf@upsa.es](mailto:csanig.inf@upsa.es)

Natalia Estacas Hernández - [nestacashemag@upsa.es](mailto:nestacashemag@upsa.es)

### TUTORAS

Ana Fermoso García - [afermosoga@upsa.es](mailto:afermosoga@upsa.es)

María José Madrid Martín - [mjmadridma@upsa.es](mailto:mjmadridma@upsa.es)



# Tutoriza-T

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Este proyecto quiere implementar un sistema de registro y control de tutorías y resolver los problemas derivados de ellas. Se busca que, a través de una aplicación web, el alumnado pueda pedir cita previa y reservar de manera sencilla una tutoría con el profesor. El alumnado elige la franja horaria y la fecha que mejor le convenga según la disponibilidad ofertada por el profesor en la aplicación. Con esta iniciativa se pretende guiar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera más eficaz e individualizada. Asimismo, si la oferta del profesor no se adaptara a la disponibilidad del alumnado, éste tiene otro espacio habilitado para que el profesor pueda ofertarle unas franjas horarias alternativas.

El profesorado podrá previsualizar, mediante notificaciones en su teléfono móvil o su correo electrónico, los detalles de la reserva de la tutoría: nombre y apellidos, fecha y hora, asignatura y motivo de la cita. Todas las reservas quedarán recogidas en un calendario para una mejor organización.

Por último, los alumnos tendrán a su disposición un cuestionario de satisfacción para valorar la tutoría.

## OBJETIVOS

- Implementar un sistema de gestión de tutorías.
- Mejorar y facilitar la comunicación entre profesor-alumno.

## RESULTADOS OBTENIDOS

Tutoriza-T busca obtener una mejora de la función docente, contribuyendo a llevar una organización óptima de las tutorías mediante un calendario virtual. Además, se espera facilitar el acceso a las tutorías, individuales o en pequeños grupos, y llevar un seguimiento más adecuado de los usuarios, así como facilitar la interacción profesor-alumno y evitar que la formación de los alumnos se vea condicionada por un uso ineficaz del tiempo de tutoría o por no disponer de la posibilidad de acudir a ellas.

## MIEMBROS DEL GRUPO

Pelayo Diez Fernández - [pdiezfe@upsa.es](mailto:pdiezfe@upsa.es)

Pablo Mesonero Moro - [pmesonerom@gmail.com](mailto:pmesonerom@gmail.com)

M<sup>a</sup> Inmaculada Martín Villar - [inma\\_toro@hotmail.com](mailto:inma_toro@hotmail.com)

Eva Moreta García - [evamoreta73@gmail.com](mailto:evamoreta73@gmail.com)

## TUTORES

Sergio López García - [slopezga@upsa.es](mailto:slopezga@upsa.es)

Rafael Vaz Palmeira - [rafaelvaz@usal.es](mailto:rafaelvaz@usal.es)



# RECREJUNTOS: El patio de nuestro recreo intergeneracional

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Recrejuntos, trata de una aplicación para dispositivos Android con la que se pretende promocionar la práctica de actividad física y deportiva de manera intergeneracional, entre adultos, mayores, niños y jóvenes, de una forma lúdica y divertida, utilizando para ello la gamificación como elemento vertebrador.

De este modo, los participantes tendrán a su disposición una aplicación donde, a modo de videojuego, se enfrentarán a varias pantallas o retos para realizar semanalmente y de manera conjunta, con varias temáticas entre las que destacan: juegos y deportes populares, parques biosaludables, utilización de zonas deportivas de la ciudad, deportes alternativos o deportes de jóvenes, actividades al ritmo de la música y participación en eventos deportivos. Teniendo en cuenta que cada una de estas temáticas, tendrá una clasificación a modo de competición, atendiendo a la puntuación adquirida en cada uno de los retos realizados.

## OBJETIVOS

El objetivo general del proyecto es presentar una aplicación para dispositivos Android y tabletas, mediante la que se pretende:

- Incitar a la práctica de actividad física de forma divertida, motivante e intergeneracional, mejorando la salud y condición física de los participantes, adquiriendo de este modo, una adherencia hacia hábitos de vida saludables y deportivos, así como la disminución de los niveles de sedentarismo, obesidad y emociones negativas de los mismos.
- Fomentar la socialización entre los adultos, mayores, niños y jóvenes con la práctica de actividad física, en el entorno más inmediato de los participantes, empleando el juego o gamificación como elemento motivador.

## RESULTADOS OBTENIDOS

- Creación de una aplicación eficaz para la promoción de la actividad física, el deporte y la salud, de manera intergeneracional.
- Motivar la práctica deportiva, a través de una metodología activa, como es la gamificación donde se utiliza el juego como recurso, para la superación de diversos retos, así como la clasificación de los participantes en los mismos, atendiendo a las puntuaciones adquiridas en cada uno de los retos realizados.
- Ofrecer diversas formas de práctica de actividad física para la mejora de la salud, donde la socialización entre las diferentes edades se convierte en un elemento enriquecedor a nivel cultural y emocional.

## MIEMBROS DEL GRUPO

Gema Alonso García - [galonsoga.mag@upsa.es](mailto:galonsoga.mag@upsa.es)  
Paula Teresa Morales Campo - [ptmoralesca.mag@upsa.es](mailto:ptmoralesca.mag@upsa.es)  
Diego Escudero Ollero - [diegoesoll@gmail.com](mailto:diegoesoll@gmail.com)  
Laura Benito García - [lauracfr@gmail.com](mailto:lauracfr@gmail.com)  
Daniel Neila Simón - [dneilasimon@upsa.es](mailto:dneilasimon@upsa.es)

## TUTORES

Salvador Pérez Muñoz - [sperezmu@upsa.es](mailto:sperezmu@upsa.es)  
Alberto Rodríguez Cayetano - [arodriguezca@upsa.es](mailto:arodriguezca@upsa.es)





# “Learn & Pop”

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Desde la COVID-19 la forma de relacionarnos ha cambiado y las clases online se han convertido en algo habitual. En este formato es común que los alumnos estén conectados para justificar su asistencia, aunque en realidad estén distraídos o ausentes, con el fin de solucionar esta carencia surge nuestro proyecto.

Learn & Pop se desarrolla a modo de extensión de navegador basado en un mecanismo de pop-ups, que, gestionado por el profesorado, obliga a los alumnos a estar delante de su dispositivo para poder justificar la asistencia. Estas ventanas emergentes de duración limitada serán personalizadas por los profesores y surgirán de manera no previsible por el alumno, conteniendo una pregunta que debe ser respondida. Así, solo quien responda las preguntas obtendrá su asistencia. No es necesario contestar correctamente si el profesor no lo desea, pero de cualquier manera queda un registro a manos del docente para que así pueda evaluar correctamente al alumnado.

## OBJETIVOS

Por un lado, el objetivo principal es controlar de manera real la asistencia a clases online y, por otro lado, permitir así un mejor aprovechamiento del tiempo destinado a cada asignatura.

## RESULTADOS OBTENIDOS

Hemos podido desarrollar una herramienta sencilla de gestionar para poder controlar la asistencia online de forma automática, sin invertir tiempo en hacerlo. A mayores, la extensión ofrece más utilidades para los maestros. Desde las preguntas guardadas pueden extraer información sobre el desarrollo de sus clases, de este modo se pueden hacer cambios en las clases para mejorarlas.

### MIEMBROS DEL GRUPO

Mario Cortés Ruiz - [mcortesru.inf@upsa.es](mailto:mcortesru.inf@upsa.es)  
Óscar Galante Herrero - [ogalantehe.inf@upsa.es](mailto:ogalantehe.inf@upsa.es)

### TUTORAS

Rebeca Cordero Gutiérrez - [rcorderogu@upsa.es](mailto:rcorderogu@upsa.es)  
Lucía Martín Gómez - [lmartingo@upsa.es](mailto:lmartingo@upsa.es)



# PayPub

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

La finalidad última del proyecto PayPub, es la creación de una aplicación web que, por un lado, supondrá un notorio avance en la automatización y digitalización del sector de la hostelería que, en numerosos aspectos, se ha quedado anclado en la era analógica y, por otro, reducirá en la medida de lo posible el contacto directo entre camareros y consumidores como medida de protección antiCovid-19.

El funcionamiento de la web es muy simple: el usuario procede a escanear un código QR que encontrará en la mesa y le derivará a la lista de productos ofertados o carta. Junto a los productos podrán encontrar un botón que permitirá añadirlos al carrito, especificando la cantidad y rectificaciones en caso de las cartas de comida. Después de realizar el pedido y pagar, ya sea de forma digital a través de una plataforma de pagos o abonando el importe en efectivo, la aplicación remitirá la información a la gestión del local para su procesamiento y servicio.

La plataforma también dispone de una función para realizar el reparto equitativo del montante total, solicitando un bizum de la cantidad resultante a los distintos integrantes del grupo, agilizando, de esta forma, la tarea de repartir el gasto entre los comensales y consumidores.

Además, permite ver en vivo la actividad de los clientes, recibiendo al instante los pedidos y las cuentas, evitando así tanto la saturación debido a la confluencia de un número de clientes elevado y falta de personal, como el contacto estrecho con clientes con miedo a contagiarse.

## OBJETIVOS

Los principales objetivos son involucrar aún más a este tipo de locales en la digitalización del sector, mejorando la eficacia del servicio y, por consiguiente, conseguir que los clientes se sientan cada vez más cómodos y satisfechos, aumentando su preferencia por ese local.

## RESULTADOS OBTENIDOS

Hemos comprobado que los clientes se sienten más cómodos con este formato, ya que no tienen las prisas que podría imponer un camarero ni ninguna duda respecto a los productos, debido a que disponen de la descripción de cada uno de ellos. También, con respecto a los grupos, es mucho más cómodo pedir de forma conjunta y realizar el reparto automáticamente que tener que repartir el gasto.

Respecto, al personal del local, también es más eficiente, ya que obtendrán toda la información necesaria para realizar la comanda en una pantalla, tanto la mesa que la realiza, como que es exactamente lo que quieren.

## MIEMBROS DEL GRUPO

Iván Castillo Villanueva - [icastillovi.inf@upsa.es](mailto:icastillovi.inf@upsa.es)  
Alejandro Reinoso Pérez - [areinosope.inf@upsa.es](mailto:areinosope.inf@upsa.es)

## TUTOR

Luis Andrés Vaquero Cacho - [lavaquero@upsa.es](mailto:lavaquero@upsa.es)

