

Go4Me

1.Propuesta

Alejandro Megías Mata,
Alejandro Garau Madrigal,
Jesús Parejo Aliaga,
Raúl Morales Perujo,
Pedro Gallego Vela,
Mario Garcés Martín,
Manuel Veredas Galdeano.

V 1.6

Objetivo y motivación del proyecto:	3
Descripción de la idea y aplicación:	3
Enumeración del equipo de trabajo:	4
Nombres:	4
Organización prevista:	4
Tecnologías a utilizar:	4
Propuesta de aplicación:	4

Objetivo y motivación del proyecto:

El objetivo del proyecto es poder ayudar a personas discapacitadas, personas cuya movilidad está reducida y personas sin tiempo a poder pedirle a otras personas, que van a ir a cualquier centro comercial u otra plataforma de compra similar, que le hagan la compra por ellos a cambio de compensación monetaria para que te traigan el recado a casa.

La idea del proyecto surge a raíz de la necesidad de las personas mencionadas anteriormente, las cuales tienen dificultades para llevar a cabo tareas como la compra diaria. A partir de esto, nuestra aplicación intentará ayudar en este ámbito, para facilitar a este sector de la población en dichas operaciones.

Descripción de la idea y aplicación:

La idea del proyecto consiste en crear una plataforma donde usuarios puedan ponerse en contacto con otros para aprovechar los viajes a tiendas, supermercados y centros comerciales, de forma que estos compren por los primeros usuarios y se lo lleven a sus casa a cambio de una remuneración económica.

La aplicación funciona de la siguiente manera, un usuario que esté interesado en que otra persona le haga un recado busca a otro usuario que esté en tus inmediaciones y tenga una valoración media positiva de otros usuarios. Una vez encontrado el usuario dispuesto a hacer el recado, se contacta con él a través de la aplicación para pedirle el recado y llegar a un acuerdo con el precio para que traiga los productos a tu domicilio. En este punto puedes decidir pagar de manera electrónica, que es una opción recomendable, o esperar a que te traiga el recado a tu domicilio y darle el dinero de forma física.

Una vez terminado el recado se verifica el recado y el primer usuario calificará al recadero dependiendo del tiempo que haya tardado en realizar el recado, su amabilidad, y otros factores.

Los usuarios tendrán vinculado a la cuenta de Go4Me una cuenta de paypal para poder realizar los pagos a través de la aplicación. Los usuarios acordarán un tiempo máximo para que te traigan el producto a casa, y si, una vez realizado el pago, pasado ese tiempo no se verifica la compra, se te devuelve el dinero automáticamente.

Enumeración del equipo de trabajo:

Nombres:

Alejandro Megías Mata, Alejandro Garau Madrigal, Jesús Parejo Aliaga, Raúl Morales Perujo, Pedro Gallego Vela, Mario Garcés Martín, Manuel Veredas Galdeano.

Organización prevista:

El equipo de desarrollo está compuesto por 7 miembros, cada uno de ellos desarrollará una parte de la aplicación web y la subirá al repositorio github del proyecto. Para el desarrollo utilizaremos la metodología ágil: Scrum. El Scrum master será: Alejandro Garau, el Scrum Team son el resto de integrantes del grupo. Aún así, todo el grupo trabajará en conjunto para la total realización del proyecto.

Tecnologías a utilizar:

Para la aplicación web hemos decidido usar HTML, CSS y Bootstrap para el frontend de la aplicación web y Spring boot como framework web Java para el backend. Además para la abstracción de las bases de datos usaremos JPA.

Propuesta de aplicación:

Para que el cliente tenga una idea de la aplicación desarrollaremos la publicación, búsqueda, cancelación y verificación de pedidos y las funcionalidades de valoración entre usuarios y los filtros de búsqueda por valoraciones y cercanía entre ambos, además de bloquear y denunciar para que el cliente tenga una idea de cómo será la aplicación completa. Incluiremos en la implementación también la funcionalidad de usuario premium y usuario básico, al que se le mostrarán pequeños anuncios en la aplicación. También se implementará las publicaciones en twitter a través de la aplicación. Ya que la idea es bastante ambiciosa, simplemente desarrollaremos una pequeña demo de la aplicación para que el cliente tenga una idea de cómo será la aplicación definitiva. En caso de que sobrara tiempo, se desarrollaría el chat y el sistema de log-in y registro.