

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 1.3

Objetivo y motivación del proyecto:	3
Descripción de la idea y aplicación:	3
Enumeración del equipo de trabajo:	4
Nombres:	4
Organización prevista:	4
Primera idea desde el punto de vista técnico de cómo abordar el problema:	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.

Primera idea desde el punto de vista técnico de cómo abordar el problema:

Para la aplicación web hemos decidido usar HTML, CSS y Bootstrap, Spring boot como framework web Java para el backend y como base de datos JPA.

Del sistema propuesta: