

# 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 1.5**

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

## 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:

Desarrollaremos un prototipo que cumpla las funcionalidades que nos ha pedido el cliente. A través de este prototipo el cliente tendrá una idea más clara de cómo va a ser su aplicación y puede que quiera realizar cambios. Del desarrollo completo de la aplicación se encargará otro equipo.