

## ***Idea 1: Aplicación de citas***

Nuestra idea de aplicación sería una aplicación de citas parecidas a las que ya existen hoy en día, como Tinder, pero con el factor diferenciador de tener que obtener un mínimo de puntuación con una persona (a través de nuestro apartado de juegos en parejas) antes de poder quedar o hablar con ella. Esto se haría con la intención de que los usuarios entablen entre ellos relaciones más profundas y que antes de quedar en persona ya se hayan ido conociendo poco a poco.

**Multiusuario:** Cada usuario tendrá su perfil público en el que podrá describir su personalidad, hábitos, gustos e intereses románticos. La aplicación da la opción de reaccionar y comunicarse entre diferentes usuarios mediante minijuegos desarrollados para conocer la compatibilidad. Por ejemplo, el juego de dos verdades y una mentira, ayuda a que dos personas se conozcan y decidan si quieren conocerse en persona sin precipitarse. Podría desarrollarse un objetivo de “puntos” mínimos con otro usuario para activar el chat o la opción de cita. La clave de este proyecto es la interacción entre usuarios.

**Red:** La aplicación de citas tendría incorporada una sección para poder jugar a un juego cooperativo sencillo en línea con otros usuarios para ayudar al sistema a medir la compatibilidad entre ambos. Nuestra idea sería programar un juego sencillo parecido a [Fireboy & Watergirl](#) en el que dos usuarios tengan que ir superando unas pruebas sencillas, y cuanto más avancen más “compatibles” serían.

Sabemos que el poder jugar en línea es quizás la parte más ambiciosa de nuestro proyecto, y por tanto es un riesgo. Pero en el caso de no poder cumplir nuestro objetivo podríamos incorporar otras actividades para que los usuarios puedan conocerse entre sí y que no involucren jugar simultáneamente, como se ha explicado anteriormente.

**Interfaz Gráfica:** Con la finalidad de atraer a más usuarios y facilitarles el manejo de la aplicación, tenemos planeado diseñar una interfaz interactiva, visualmente atractiva, y fácil de entender y usar, con varios apartados donde acceder al menú, mensajes, juegos, perfil, etc. Aparte de eso, como la app dotará de una sección de juegos en el que los usuarios podrán pasar tiempo juntos, estos juegos tendrán también secciones como volver al menú principal, invitar a otros usuarios, cambiar de juego, etc.

## Idea 2: Calendario para organizar grupos

Esta idea está basada principalmente en [Doodle](#), la cual es una página web con la finalidad de facilitar la organización, planificación y división de trabajos en grandes grupos.

Para diferenciarnos de nuestra referencia utilizaremos inteligencia artificial que consiga optimizar al máximo el tiempo invertido en cada actividad. Además, contaría con calendarios de división del trabajo, con la posibilidad de crear grupos de trabajadores, con medios de comunicación para facilitar la organización de dicho grupo. Ejemplo (Doodle):

avril 2013											
lun. 1			lun. 8			lun. 15					
08:00 - 10:00			10:00 - 12:00	12:00 - 14:00	08:00 - 10:00	10:00 - 12:00	12:00 - 14:00	08:00 - 10:00	10:00 - 12:00	12:00 - 14:00	
4 participants											
	Christine		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Karine		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Daniel		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Catherine		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Votre nom		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			3	3	1	4	2	3	4	2	0

Otro apartado de esta aplicación se trataría de un sistema de reservas de espacios comunes en una empresa. Por ejemplo, una universidad que cuenta con una sala de ordenadores, esta aplicación le daría la oportunidad de reservar con antelación dicha sala durante un periodo de tiempo para un grupo, y así notificar al resto de usuarios.

Parecido a esta última mecánica, la app conseguirá que se puedan organizar eventos de una manera rápida y pública para que cualquier usuario del entorno pueda apuntarse a dicho evento. El objetivo de este apartado es que el organizador pueda preparar con antelación el evento sabiendo quiénes y cuántos usuarios van, pues tendrá la opción de modificar la lista de usuarios a su gusto y cerrar la lista.

### ***Idea 3: Página web para gestionar hostelería***

Se trataría de una página web/app para una cafetería, dónde tanto clientes como empleados podrán tener acceso. De esta forma el cliente haría un pedido teniendo acceso a toda la carta dividida en categorías con toda la información necesaria, como alérgenos, precios, tiempo de preparación estimado y demás; al ir a realizar el pedido el cliente podrá ver un tiempo final estimado para la entrega de su comanda.

Al ser un prototipo, la aplicación saldrá sin método de pago, haciendo todo gratuito, ya que la cafetería estaría probando con diferentes trabajadores la aplicación, los cuales actuarían como clientes. Aún así la aplicación mostrará los precios para el producto final, si ya se implementase en su totalidad se añadiría la pasarela de pago.

Por su parte, los clientes podrán escribir reseñas tanto para los productos y así la empresa pueda valorar si mantenerlo en carta o no, y a sus camareros.

Los clientes podrán crearse cuenta, la cual les permitirá obtener puntos para canjear en recompensas. Los trabajadores también podrán hacer cuenta y estas se marcarán de una forma distinta dependiendo de su rango en la empresa, de forma que únicamente el encargado pueda modificar el menú.

La aplicación diferenciará entre establecimiento y pedido a domicilio, para mejorar la optimización del tiempo; intentando asignar a los repartidores pedidos cercanos, dividiéndolos así por zonas específicas. La cafetería por su parte tendrá la posibilidad de añadir y eliminar productos de la página web o aplicación, ver todos los pedidos y cómo el propio programa con ayuda de un agente de inteligencia artificial personalizado y entrenado para optimizar la colocación de los pedidos, en base al número de pedidos, de trabajadores, el tiempo de preparación de cada producto y demás.

Así mismo, como servicio especial para los trabajadores, se incorporará un método de fichaje, de forma que el sistema adapte su comportamiento a las circunstancias pertinentes.

La aplicación también será compatible con el máximo posible de dispositivos, y para aquellos donde esto no es posible se podrá tener acceso web, facilitando así al usuario la experiencia de compra.