1. ¿Qué se quiere hacer?

Una aplicación para dispositivos móviles Android que permita crear reuniones físico-grupales entre personas con intereses en común

y facilite en tiempo real la ubicación de dicha reunión por cada uno de sus participantes.

1. ¿Por qué se quiere hacer?

Se hace con el fin de incentivar a las generaciones actuales a conocer e interactuar con cada vez más personas y así ampliar los círculos sociales.

También para dar a conocer aquellos establecimientos comerciales que quieran ofrecer alguna clase de evento mediante nuestra plataforma.

1. ¿Cuánto se quiere hacer?

Se quiere hacer funcionalidades de ubicación en tiempo real, escaneo de códigos QR, publicación y calificación de eventos y de sus participantes, integración entre plataformas sociales, traza de rutas entre punto de partida y punto de llegada.

1. ¿Dónde se quiere hacer?

El sistema se implementará en las localidades de Teusaquillo y chapinero, ubicadas en la ciudad de Bogotá.

1. ¿Cómo se va a hacer?

* Planeación documental (Especificación de requerimientos).
* Análisis de negocio.
* Recolección de información
* Prototipos no funcionales (Mockups)
* Diagramas de flujo, clases y procesos.
* Diseño de base de datos relacional.
* Implementación a nivel de codificación de la base de datos diseñada.
* Construcción de aplicación en un IDE idóneo para aplicaciones móviles.
* Pruebas unitarias de uso funcional
* Pruebas de integración funcional y Marketing
* Publicación de la versión inicial 1.0 al usuario final
* Actualizaciones y mejoras.

1. ¿Cuánto se va a hacer?
   1. Cronograma de actividades.
2. ¿A quién va dirigido?

Población:

* + 1. Usuarios que tengan dispositivos móviles Android.
    2. Usuarios entre los 18 a 45 años que tengan intereses culturales en común y quieran relacionarse de una manera presencial.
    3. Establecimientos comerciales de un sector específico en la ciudad de Bogotá.

1. ¿Con que se va a hacer?
   1. Recursos propios:
      1. 2 quipos de cómputo portátiles.
      2. Sitios de reuniones (casa, universidad).
      3. 2 escritorios de trabajo domésticos.
      4. Tablero en acrílico.
   2. Dinero:
      1. Servicios públicos (luz, agua, internet).
      2. Transportes.
      3. Alimentación.
      4. Sueldos.
      5. Marcadores y plumones.
      6. Licencias de Google.
      7. Servidores de aplicaciones.
      8. Servicio de datos móviles.
      9. Popsis.
      10. Impresiones.
      11. Publicidad.
2. Método y técnica: Metodología Scrum.