

UNIVERSIDAD DE GRANADA

E.T.S. DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA
Y DE
TELECOMUNICACIÓN

Metodologías de Desarrollo Ágil

Práctica 0 y 1: Selección del Sistema Software a desarrollar y organización del grupo de trabajo

Curso 2016-2017

Integrantes del proyecto:

Antonio José Jiménez Linares

Pablo Lara Padilla

José Conejero Calvo-Flores

Manuel Jiménez Molina

Yuri Alencar De Miranda

Fecha: 31/10/2016

1. Descripción

Durante estas prácticas vamos a realizar un proyecto que hemos denominado **‘Ocium’**, que consistirá en una aplicación móvil para localizar puntos de ocio de interés en una ciudad, tales como bares, pubs, discotecas además de eventos que vayan apareciendo en la ciudad como festivales musicales o culturales.

Las áreas principales que nuestra aplicación va a tener son:

- Perfil de usuario:
 - Datos personales.
 - Aficiones.
 - Ciudad favorita.
 - Historial de eventos.
- Amigos:
 - existiría la posibilidad de seguir a otros usuarios para ver a qué van a asistir o han asistido.
 - podrían enviarse mensajes a otros usuarios.
- Lugares de ocio:
 - Bares.
 - Pubs.
 - Discotecas.
 - Centros cívicos.
 - Restaurantes.
- Eventos:
 - Lista de eventos que van a realizarse en una ciudad por fecha.
 - Posibilidad de filtrar los eventos por gustos y lugar.
 - Muro de comentarios.

2. Roles asignados

Los roles asignados a los integrantes del proyecto son los siguientes:

Coordinador: José Conejero Calvo-Flores.

Catalogador: Manuel Jiménez Molina.

Moderador: Yuri Alencar de Miranda.

Presentador: Pablo Lara Padilla.

Gestor de la Calidad: Antonio José Jiménez Linares.

3. Mapa Mental

El mapa mental que hemos desarrollado en la práctica durante el proceso para idear la aplicación es el siguiente:

