

GRUPO MTR - MDA 1.4 - Meet & Match

Francisco Javier Jiménez Legaza - *Moderador*

Raul Castro Moreno - *Presentador*

Santiago Muñoz Castro - *Gestor de Calidad*

Ángel Gómez Ferrer - *Catalogador*

Raúl Rodríguez Pérez - *Coordinador*

Tras reunirnos y debatir sobre las diferentes ideas de proyectos, hemos deliberado y decidido realizar una aplicación de encuentros deportivos. Con dicha aplicación podremos conseguir un mejor aprovechamiento/gestión de los espacios públicos disponibles para practicar todo tipo de deportes. Esto se debe a que con la app podremos organizar las típicas 'pachangas' con nuestros amigos o con gente desconocida, acordando un lugar, una fecha y hora, y con la opción de ganar premios por el uso de la app. Por lo que, básicamente el funcionamiento básico de la app radica en que los usuarios podrán planificar partidas con otros jugadores, ya sea bien en equipo (los cuales se pueden formar en la aplicación) o bien en solitario, dependiendo del deporte escogido. Además, se podrán escoger diferentes localizaciones registradas en la aplicación para disputar el encuentro (todas las localizaciones están dentro de la provincia de Granada). Y como comentamos anteriormente, en la aplicación los usuarios por disputar encuentros podrán ganar puntos y canjear esos puntos por premios.

Para abordar este proyecto tendremos que delegar funciones en apartados más específicos. Por ejemplo, tendremos que tener en cuenta toda la gestión referente a los usuarios de la aplicación, los cuales tendrán que realizar no solo las funciones básicas de darse de alta/baja, sino que tendrán la opción de personalizar su propio perfil, poniendo sus deportes favoritos, sus ubicaciones de deportes usuales, etc. Además en dicha aplicación tenemos que desarrollar una gestión para los equipos. Esto permitirá que los usuarios, puedan formar equipos por su cuenta, estos tendrán un líder que de primeras será el creador del equipo y tendrá permisos para modificar, invitar jugadores, echar jugadores, modificar el nombre del equipo (que debe ser único) y la abreviatura del mismo. El líder también podrá inscribir o dar de baja en un encuentro al equipo. Otra función que tenemos que tener en cuenta es la organización de los encuentros, es necesario seleccionar una ubicación registrada con anterioridad, ya registrada por un administrador o usuario (verificada por un administrador) que tendrán que introducir localización, hora de apertura y cierre, dimensiones del campo, estado de la pista, si hay que pagar o no para utilizarla. Además el administrador podrá dar de baja ubicaciones por mal estado de la pista, cuando un usuario esté buscando una ubicación concreta para un encuentro, se mostrará la disponibilidad actual, y al reservar si hay que pagar se direccionará a la página de pago. Por otro lado abordaremos la gestión de encuentros, un usuario podrá definir un deporte, material, ubicación y apuesta en puntos o dinero para crear un encuentro. Este usuario será el líder del encuentro y tendrá privilegios tales como modificar, eliminar y establecer el resultado final de dicho encuentro. Los usuarios también podrán buscar encuentros aplicando varios filtros como distancia, puntos y deporte. Finalmente tendremos la Gestión de Premios, a modo de incentivo para usar la aplicación, con los nombres y descripciones de los premios disponibles, y su precio en puntos, los cuáles son obtenibles por usar la app.

