|  |
| --- |
| PROPOSAL AND MARKETING PLAN  subtitle text here |
| Company Name Street Address  City, ST ZIP Code  Phone  Email |



Indice

[1 Introducción](#_1_Introducción:)

[1.0 ¿Qué es Logrolling?](#_1.0¿Qué_es_logrolling?)

[1.1 Propósito del Plan](#_1.1Propósito_del_plan)

[1.2 Ámbito del proyecto](#_1.2Ámbito_del_proyecto)

[1.2.1 Funciones Principales](#_1.2.1_Funciones_principales)

[1.2.2 Aspectos de Rendimiento](#_1.2.2_Aspectos_de)

[1.2.3 Restricciones y técnicas de gestión](#_1.2.3_Restricciones_y)

[1.3 Modelo de proceso.](#_1.3Modelo_de_proceso)

# 1 Introducción:

# 1.0¿Qué es logrolling?

***Logrolling*** es un concepto nacido en Norteamérica que se define como “**La acción de intercambiar favores”**, sobre todo aplicado en un contexto político. Nosotros queremos extrapolar la idea a la ayuda que pueden ofrecer diferentes integrantes de una misma comunidad creando **una sociedad entre usuarios de forma que todos se vean beneficiados**.

# 1.1Propósito del plan

Queremos crear una aplicación que acerque a las personas ayudándose mutuamente en la medida del **tiempo** del que dispone cada individuo, concepto clave del proyecto. Cada vez más españoles sufren ansiedad, y el estrés constituye una de las principales causas de bajas laborales en España, el país europeo con más estrés en el entorno de trabajo. **La principal causa del estrés es el exceso de actividades y la falta de tiempo** ,según un estudio de CINFA publicado en Cadena SER, por lo que no nos sorprende que **quienes más sufren el trastorno del estrés son las parejas con hijos y los estudiantes entre otros grupos**.

Con el objetivo de solucionar este problema vamos a desarrollar una aplicación que permita poner en contacto a diferentes integrantes de una comunidad con la intención de que **cada usuario pueda ofrecer sus habilidades y su tiempo así como demandar el de otro, en forma de favores**. Consideramos que nuestro proyecto no solo ayuda a solucionar este **problema social**, sino que contribuye a crear un **sentimiento de comunidad** entre los usuarios que utilicen la aplicación. Entre el tipo de favores que incluirá la aplicación se encuentra la realización de recados, transporte de individuos, favores particulares (ej: cuidado de mascota) y muchos otros.

# 1.2Ámbito del proyecto

Declaración del ámbito

Nuestro proyecto está **orientado a la obtención de diferentes recompensas por la realización de distintos favores** publicados por otros usuarios. Por ello **la aplicación está destinada a un público general**, en especial aquellas personas que puedan ofrecer parte de su tiempo para ayudar a otros individuos, y a aquellas necesitadas de tiempo por el exceso de actividades en su día a día. Teniendo en cuenta el objetivo el público objetivo y la intencionalidad de la aplicación hemos diferenciado cuatro módulos o subsistemas:

# 1.2.1 Funciones principales

Las principales operaciones realizables en nuestra apliación que explican el funcionamiento genérico de esta, son las siguientes:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Módulo | Función | Descripción |
| Usuarios y empresas | Registro | En un primer instante se le dará la opción al usuario de registrarse en la aplicación. |
| Log-in y log-out | El usuario podrá iniciar y cerrar sesión cuando quiera (aunque esta se mantendrá abierta por defecto) |
| Modificar perfil | Aspectos concretos del perfil del usuario (e-mail, foto de perfil, contraseña…) podrán ser modificados en cualquier momento. |
| Favores | Publicar un favor/favor múltiple | Un usuario podrá publicar un favor (una necesidad) ofreciendo una retribución (en *grollies*) estandarizada con el objetivo de que otro usuario lo realice. |
| Ofrecer un favor/favor múltiple | Un usuario puede ofrecer un favor (una habilidad específica o un recado normal) esperando una compensación concreta (en *grollies*). A la hora de realizar un recado como “hacer la compra” un usuario podrá establecer la opción de que no solo uno sino varios soliciten su ayuda. |
| Seleccionar y realizar favor | Un usuario puede adjudicarse un favor con la motivación de obtener una retribución (en *grollies*) tras su realización. |
| Chat | Los usuarios se podrán comunicar a través de un chat privado para concretar detalles del favor a realizar y la forma. |
| Premios y compras | Compra de *grollies* | Los usuarios podrán pagar en la aplicación para recibir *grollies* a cambio. |
| Solicitar premios | Si el usuario tiene suficientes *grollies* podrá intercambiarlas por premios de Amazon. |
| Buscador y geolocalización | Buscar favores por filtro | Un usuario puede buscar favores filtrando por diferentes características como su nombre, localización, etc. |

**\*Grollies: Moneda virtual que representa el tiempo en nuestra aplicación**

# 1.2.2 Aspectos de rendimiento

**La aplicación se basa en el almacenamiento de los datos de usuarios y en las operaciones y conexiones que se llevan a cabo entre estos**. Tenemos la intención de que nuestra app tenga un mercado local en un principio sin descartar el objetivo nacional, además **el público objetivo es amplio**. Por esta razón **la base de datos va a tener que ser capaz de almacenar la información de una cantidad superior a los 100.000 usuarios (al menos en un comienzo)**. El servidor deberá estar adaptado de forma que el registro de varios usuarios o el acceso simultáneo de varios de ellos a la aplicación no aumente el tiempo de respuesta de esta y no la colapse.

Relacionado con el tema de pagos, es **importante el aspecto de la seguridad a la hora de realizar transacciones** para obtener tiempo (*grollies*) a cambio de dinero. Con relación a la moneda virtual (*grollies*) una función importante de la aplicación es la obtención de recompensas la cual dependerá de la conexión de la aplicación con los servidores de Amazon .

Por último, uno de los principales aspectos a tener en cuenta es que **la aplicación depende de la conexión a la red individual de cada usuario** y la conexión de estos a los servidores de la aplicación.

# 1.2.3 Restricciones y técnicas de gestión

Restricciones legales: Debido a **normativas de la Unión Europea** no podemos crear una moneda virtual intercambiable por dinero. Para evitar este impedimento **la aplicación incluye un sistema de recompensas de forma que cuando quieras materializar tus *grollies*, puedas intercambiar estos por diferentes premios.**

Restricciones técnicas: Nuestra aplicación está **destinada a usuarios Android** aunque no descartamos una versión iOS y otra de escritorio para el futuro.

Técnicas de gestión: Hemos optado por un **modelo descentralizado democrático** en un comienzo, **con el objetivo de evolucionar a un modelo descentralizado controlado** tras un periodo de prueba de alrededor de tres semanas, tras el cual elegimos al responsable de organizar el grupo, pero siempre al mismo nivel jerárquico que los demás integrantes del grupo.

# 1.3Modelo de proceso

**Se ha decidido llevar a cabo el proyecto siguiendo la metodología Lean de desarrollo de software** incorporando algún aspecto de otros métodos ágiles como **la figura del *product owner* del método scrum**.

El motivo de adoptar esta metodología es el de **realizar varias iteraciones con el objetivo de hacer un trabajo continuo que sea revisado con frecuencia, y el de trabajar eficientemente** como plantean los principios Lean de desarrollo de software:

1. Eliminar los desperdicios
2. Amplificar el aprendizaje
3. Decidir lo más tarde posible
4. Entregar tan rápido como sea posible
5. Capacitar al equipo
6. Construir integridad intrínseca
7. Visión de todo el conjunto

Es importante la figura del *product owner* en nuestra metodología, ya que **sustituir al cliente por un integrante del equipo nos ayuda a especificar requisitos y funcionalidades de la aplicación.**