El viernes 18 de octubre tuvimos nuestra segunda reunión de grupo. No pudimos estar todos en la reunión ya que Adrián faltó por motivos personales. La reunión comenzó a las 11:10 y terminó a las 12:20.

Empezamos la reunión con dos objetivos claros. El primero y más importante era dejar claro el funcionamiento de la aplicación. El segundo era analizar el plan de proyecto y repartir las distintas tareas, pero no nos dio tiempo a abordarlo.

Comenzamos hablando sobre el funcionamiento de nuestra aplicación y nos dimos cuenta de que no todos teníamos la misma idea en mente. Poco después surgió un problema que tardamos el resto de la reunión en resolver. Ese problema fue si el tiempo (como moneda virtual) y el dinero debían ser dependientes, independientes, o que directamente no apareciese el dinero en nuestra aplicación. El tiempo y el dinero serían dependientes si la aplicación da al cliente la posibilidad de comprar tiempo con dinero y de cambiar un cierto tiempo acumulado por dinero. Por el contrario, el caso en el que el tiempo y el dinero eran independientes consistía en que tu podías pagar por un favor que te hubieran realizado a través de tiempo o dinero (con una comisión) y el usuario no podría cambiar tiempo por dinero ni comprar tiempo con dinero. El tercer caso, que hubiera dinero de por medio, fue el menos apoyado. Después de una larga discusión realizamos una votación que dejó a un claro ganador: el tiempo y el dinero serían dependientes. La principal razón por la que la idea de que tiempo y dinero fuesen independientes no gustó a la mayoría fue porque estaríamos perdiendo la esencia de nuestra aplicación (la gente se centraría mucho más en el dinero).

Después de la votación nos centramos en enfatizar esta idea de dependencia. Decidimos que usar el dinero en nuestra aplicación debería tener una penalización ya que no era nuestro principal objetivo. El tiempo que un usuario compre con dinero se devaluaría al instante, incitando así a que el usuario use ese tiempo en la aplicación en vez de cambiarlo de vuelta por dinero. Además, decidimos también que para cambiar tiempo por dinero se tendría que llegar a un mínimo de tiempo y a un mínimo de favores realizados. Otro aspecto importante de la aplicación sería que el dinero no se manejaría de ninguna forma dentro de la aplicación (más allá de adquirir tiempo con dinero y cambiar tiempo por dinero). También hablamos sobre otras formas de obtener tiempo aparte de hacer favores: que más gente se cree una cuenta en la aplicación usando tu link, ver anuncios…

Después de dejar claro cómo se relacionarían tiempo y dinero decidimos darle un nuevo nombre a nuestra moneda virtual (ya que tiempo podía causar cierta confusión) y le pusimos como nombre temporal “grolis”.

Por último, hablamos sobre tener un logo y Santi propuso comentárselo a su compañero de piso, que estudia diseño.

La reunión acabó y quedó pendiente mirar el plan de proyecto y repartir tareas, además de mirar proyectos de otros años.