



**OBJETIVOS:**

- Aprender a trabajar en equipo
- Ser capaces de establecer una comunicación eficaz con los clientes
- Saber identificar las funcionalidades básicas de un proyecto

**DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA:**

En esta práctica, el profesor/a asignará a cada equipo de trabajo un proyecto multimedia. A partir de la descripción inicial del proyecto, cada grupo deberá realizar una propuesta inicial detallando las características de la aplicación.

El profesor/a de cada turno de prácticas actuará como cliente. Cada grupo deberá mostrar la propuesta inicial al cliente y atender sus propuestas proponiendo soluciones o incluyendo nuevas características al proyecto inicial.

**LISTA DE TAREAS:**

- Realizar la descripción inicial de un proyecto multimedia
- Establecer funcionalidades básicas
- Proponer e incorporar mejoras sobre la propuesta inicial
- Realizar un prototipo de la aplicación (pantallas, menús, botones, etc)

**LISTADO DE POSIBLES PROYECTOS:**

**1. RED SOCIAL**

Desarrollar una red social para conectar a la gente con sus amigos y otras personas que trabajan, estudian, viven en su entorno, etc.

**2. REVISTA DIGITAL**

Desarrollar una revista digital que permita la publicación de artículos, comentarios, realizar suscripciones, etc. La revista puede ser de temática libre o centrarse en algún sector concreto.

**3. RUTA GASTRONÓMICA**

Realizar una aplicación que permita la introducción de rutas gastronómicas dentro de una misma ciudad. Se propondrán una serie de restaurantes/bares para tapear, comer o cenar en un plazo de tiempo: fin de semana, semana o mes. Los usuarios se podrán apuntar a las rutas propuestas de forma que cada vez que visiten los restaurantes/bares sugeridos y realicen una consumición en el ticket generado se les dará un código para introducir en la aplicación. Cuando se consigan los códigos de toda la ruta propuesta el usuario entrará en el sorteo de un premio. Además, los usuarios podrán realizar comentarios/críticas o valoraciones de los restaurantes/bares visitados.

**4. TIENDA ONLINE**

Desarrollar una tienda online que permita la compra de artículos, realizar valoraciones sobre los artículos, etc. Los productos ofertados pueden pertenecer a un sector concreto a elección de los alumnos.

#### **5. SHARE CAR**

Desarrollar una aplicación que conecte a conductores con asientos vacíos y pasajeros que se dirigen a un mismo lugar para compartir los gastos del viaje. La aplicación permitirá elegir un origen, un destino y la fecha del viaje para poder buscar a viajeros que deseen hacer el mismo

#### **6. SPEED DATES**

Desarrollar una aplicación para buscar pareja por internet. La aplicación permitirá introducir los datos de los usuarios y sus preferencias a través de un cuestionario. El sistema de gestión de citas propondrá posibles candidatos para que una persona pueda encontrar su pareja ideal.

#### **7. SHARE MUSIC**

Desarrollar una aplicación que permita a los usuarios crear y compartir música. La aplicación realizará recomendaciones según los gustos de los usuarios. Además, permitirá crear listas de reproducción, realizar comentarios, votar a los mejores artistas, etc.

#### **8. AGENCIA DE VIAJES ONLINE**

Desarrollar una aplicación para la reserva y búsqueda de viajes online. Los usuarios podrán realizar diferentes tipos de viajes: cruceros, escapadas de fin de semana, etc. También podrán reservar billetes de avión o alojamientos en hoteles, paradores, etc

#### **ENTREGA:**

La entrega se realizará a través del Campus Virtual en la opción Entrega de Prácticas. Cada turno de prácticas tendrá asignada su correspondiente entrega de la práctica. La práctica la debe entregar un único miembro del equipo, indicando quiénes son sus compañeros.

#### **DOCUMENTACIÓN NECESARIA:**

Se entregará un único archivo con los siguientes puntos como mínimo:

- Título del proyecto e integrantes del grupo.
- Índice
- Descripción inicial del proyecto multimedia
- Funcionalidades básicas de la aplicación
- Funcionalidades avanzadas
- Prototipos de pantallas, menús, etc
- Lista de tareas realizadas por cada miembro del equipo