

En cuanto a la compatibilidad con dispositivos móviles, será algo opcional dependiendo de si el tiempo dedicado es suficiente para cubrir ambas necesidades, Web y móvil. Existen dos posibilidades a contemplar. O bien hacer aplicaciones nativas desde cero solicitando un servicio REST, o bien hacerlo con la compatibilidad que ofrecen las WebView embebidas en aplicaciones móvil.

Finalmente, el modo de desarrollo será una metodología ágil basada en Scrum, con el fin de adaptarse a las características especiales de este trabajo como son el hecho de que será desarrollado por un equipo unipersonal, que las personas implicadas en el proyecto son, únicamente, el propio alumno y el tutor del mismo y que el número de horas de dedicación es muy reducido (300 horas).

Las adaptaciones procedentes de la metodología Scrum serán: hacer uso de historias de usuario para la toma de requisitos; las reuniones diarias (*daily meetings*) se realizarán con una frecuencia semanal, participando el alumno y el tutor; el alumno será el único miembro del equipo de desarrollo y asumirá el rol de Product Owner mientras que el tutor asumirá el rol de Scrum Master; el alumno será incluido como uno de los actores interesados en el proyecto.