

CREACIÓN DE GRUPO DE TRABAJO

En el desarrollo de la aplicación han participado **Héctor García Zamarreño** (Comunicación Audiovisual), **Sara González Galán** (Periodismo), **Mario Aizpún Alonso** (Publicidad y Relaciones Públicas), **Jesús Pacheco Búrdalo** (Publicidad y Relaciones Públicas), **Ruth del Toro Zamora** (Química) y **Cristina Puche Romera** (Arquitectura). Precisamente la heterogeneidad en nuestras formaciones nos ha permitido realizar la aplicación desde un punto de vista diferente al que hubieran seguido programadores con experiencia, aplicando nuestros conocimientos previos en las diferentes fases del proyecto.

OBJETIVO DE LA APLICACIÓN

El proyecto de final de curso, llamado Kmillion, tiene como objetivo desarrollar una aplicación para la plataforma Android, en la que ofrecer un servicio a los usuarios con el cual puedan informarse sobre las últimas noticias de diferentes categorías a través de un feed que se mostrará en forma de carrusel de noticias, destacando de forma muy visual la forma de consumir información y que sea un híbrido entre el vídeo y texto. También ofrece la posibilidad de registrarse en la aplicación para así poder guardar, compartir e interactuar con el contenido seleccionado.

Para poder desarrollar esta aplicación, se estudió la forma en la que los usuarios consumen información y las maneras que tienen de interactuar con ella, observando que cada vez tiene más presencia el vídeo, relegando a una segunda posición al texto. El vídeo es una manera rápida y dinámica de estar informado y no hay muchas aplicaciones móviles que cubran este hueco. Nuestra aplicación tiene un target de usuarios desde 15 a 50 años ya que su forma intuitiva de acceder a la información y la calidad de los vídeos categorizados hacen de Kmillion una forma novedosa de estar informado.

DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

Para el desarrollo hemos utilizado el IDE oficial de Android (Android Studio) para generar el código y la parte visual, nuestros propios móviles para emular la aplicación, GitHub para guardar el código en la nube y poder tener todos acceso a él e ir modificándolo y Trello para organizarnos y distribuir las tareas, sabiendo en tiempo real qué miembro realizaba cada tarea, el estado en el que estaba y cuándo la acababa.

De manera programática, hemos utilizado los siguientes elementos:

- **Home:** hemos utilizado la clase *GridView* consistente en un View que contiene otras vistas a modo de malla personalizable, con el objetivo de proyectar imágenes de manera uniforme. También hemos necesitado implementar un adaptador para conectar en el *GridView* los datos necesarios para la creación de cada una de las celdas.

Se ha implementado la escucha *onItemClickListener* para leer las celdas presionadas y acceder al feed de noticias correspondiente por cada tema a través

de un *intent* (que puede ser a través de transiciones o *startActivity*, en función de la versión de SDK).

- **Carrusel:** hemos utilizado un *recycle* con un *ViewPager*. Gracias a esta clase conseguimos que con un simple gesto de nuestro dedo, podemos desplazarnos por las diferentes noticias dentro de cada tema. Esto nos permite ofrecer un diseño limpio e intuitivo sin la necesidad de incluir botones.

Además, la vista de cada elemento del carrusel está formada por dos paneles: uno fijo, que es el vídeo a pantalla completa; y otro móvil, que es la noticia en formato de texto. Para construir este efecto hemos utilizado la librería *SlideUpPanel*, que nos permite desplegar el texto deslizando o pulsando la parte inferior de la pantalla, haciendo a su vez que el vídeo se pause. Asimismo, podemos volver a la vista del vídeo y reanudarlo con solo pulsar la parte superior.

- **Vídeo:** para gestionar la reproducción de los vídeos hemos utilizado la clase *MediaController*. Además, hemos necesitado implementar una serie de métodos para conseguir hacer desaparecer la barra de notificaciones y la barra de título de la aplicación. De esta forma, los vídeos se ven en pantalla completa independientemente de la resolución nativa que tuvieran y, además, conseguimos que la UI sea totalmente inmersiva. Otros métodos que hemos utilizado nos han permitido reproducir los vídeos en bucle y evitar la aparición de los controles de vídeo con el fin de que el usuario no intervenga en dicha reproducción y la interfaz se muestre aún más limpia.
- **Feed de noticias:** el feed de noticias nos permitirá seleccionar la información automáticamente de cada una de las noticias que son remitidas a través de RSS. En el desarrollo de esta aplicación hemos utilizado métodos *singleton* para realizar el mock del JSON que nos permite extraer el titular, vídeo y contenido en formato texto de la noticia en cuestión.

CONCLUSIONES

Debido a que nuestros conocimientos previos no estaban relacionados con el mundo de la programación, hemos necesitado de mucho esfuerzo por nuestra parte, pero nuestras ganas de aprender y sacar adelante el trabajo han facilitado las cosas. Hemos trabajado en equipo conociendo nuestras fortalezas y debilidades a la hora de repartir el trabajo, gestionado los cambios que han ido surgiendo sobre la marcha y desarrollando reuniones eficaces. Gracias a esto, Kmilion es una realidad.

PALABRAS CLAVE: Android, noticias, actualidad, vídeos, carrusel, intuitivo, feed.