

Proyecto integrado primera semana

1. Elaborar una lista con 3 posibles ideas de proyecto (breve descripción y problema que resuelve).

1. SquadFinder (Plataforma de Matchmaking para Gamers)

Descripción: Web social para conectar jugadores de videojuegos que buscan formar equipos o conocer gente con la que jugar a sus juegos favoritos. Permite crear perfiles y utilizar un buscador avanzado para encontrar compañeros compatibles (por juego, rango, horario, etc.), incluyendo chat y sistema de reputación.

Problema que resuelve: Soluciona la frustración y toxicidad de jugar en solitario con desconocidos. Facilita encontrar compañeros del mismo nivel y objetivos para garantizar partidas más coordinadas y divertidas.

2. StuChange (Marketplace de Material Escolar)

Descripción: Plataforma de compraventa e intercambio de libros y apuntes exclusiva para estudiantes del centro educativo. Facilita la economía circular permitiendo subir productos con fotos y contactar de forma segura dentro del entorno escolar.

Problema que resuelve: Reduce el alto coste del material cada inicio de curso y evita el desperdicio. Ofrece una alternativa segura y local frente a plataformas genéricas como Wallapop, eliminando desplazamientos innecesarios y siendo mas centralizada en el ámbito escolar.

3. EcoPantry (Gestor de Despensa Inteligente)

Descripción: Aplicación web para controlar el inventario de alimentos del hogar. Permite registrar productos con su fecha de caducidad, recibir alertas antes de que se estropeen y sugiere recetas basándose exclusivamente en los ingredientes disponibles en ese momento.

Problema que resuelve: Combate el desperdicio de comida y dinero provocado por la falta de organización. Evita que los alimentos caduquen olvidados al fondo de la despensa y facilita la planificación de las comidas aprovechando lo que ya se tiene ("cocina de aprovechamiento").

1.1 Después realiza una selección final: Elegir una idea y justificar la elección en unas 10 líneas

SquadFinder: La he elegido porque me parece la mas interesante, mezcla mis gustos con lo que estamos dando en el curso y es resuelve unas necesidades básicas para jugadores que no he visto en ninguna otra aplicación.

El principal problema que resuelve es el jugar solo, a la mayoría de jugadores no nos gusta solos, ya sea por el hecho de no poder compenetrarte con tu compañero a la hora de querer subir de rango o simplemente querer jugar acompañado. La aplicación contaría con un sistema de perfiles en el que te registras introduciendo tus datos como el nombre de usuario, edad o rango de edad, rango de tiempo disponible para jugar, país... Implementarías tus datos de videojuegos introduciendo tu nombre de usuario de las diferentes plataformas digitales como EpicGames, Steam, Ubisoft...

Una vez que los usuarios ya estén registrados pueden buscar gente con la que jugar filtrando por juego, rango, edad. Para ponerse en contacto entre si usarían un chat integrado en la aplicación

2. Estructurar el proyecto elegido y definir sus metas principales.

2.1 Contenidos:

- **Definición del problema o necesidad.**

La necesidad principal surge de la frustración y la experiencia negativa que viven los jugadores al participar en partidas en solitario ("Solo Queue") con desconocidos.

Toxicidad y falta de coordinación: Jugar con extraños a menudo conlleva falta de comunicación y ambientes tóxicos, lo que arruina la experiencia de juego.

Dificultad para progresar: Muchos jugadores desean subir de rango ("rankear"), pero se ven limitados al no poder compenetrarse tácticamente con compañeros aleatorios.

Aislamiento social: Existe una necesidad básica de querer jugar acompañado, ya sea por diversión social o competitividad, que los sistemas de emparejamiento automático de los juegos no resuelven eficazmente.

- **Objetivos generales y específicos.**

Objetivo General: Desarrollar una plataforma web social ("SquadFinder") que permita conectar a jugadores de videojuegos basándose en su compatibilidad para formar equipos, garantizando partidas más coordinadas y divertidas.

Objetivos Específicos:

Sistema de Usuarios: Crear un sistema de registro y gestión de perfiles donde el usuario pueda introducir datos personales (edad, país, horario disponible) y vincular sus cuentas de plataformas como EpicGames, Steam o Ubisoft.

Buscador Avanzado: Implementar un algoritmo de filtrado que permita buscar compañeros por juego, rango de habilidad, edad y disponibilidad horaria.

Comunicación en tiempo real: Desarrollar un chat integrado en la aplicación para facilitar el contacto seguro entre usuarios antes de jugar.

Sistema de Confianza: Integrar un sistema de reputación para fomentar el buen comportamiento y filtrar jugadores tóxicos.

- **Beneficiarios del proyecto**

Los beneficiarios directos son los jugadores de videojuegos de cualquier nivel que buscan una experiencia social y organizada. Específicamente:

- **Jugadores Competitivos:** Aquellos que necesitan compañeros de su mismo nivel para subir de rango y coordinar estrategias.
- **Jugadores Casuales:** Personas que simplemente quieren evitar jugar solas y buscan conocer gente nueva con gustos afines.

- **Tecnologías posibles a usar**

FrontEnd: React.js

Backend: symfony

Base de datos: MySQL

Frameworks adicionales: API para ver las estadísticas de los juegos