

Aplicación de encuentros sociales espontáneos ¿Quién Pa'?

Proyecto — Desarrollo de Aplicaciones Dispositivos Móviles

Cardona Carrasquilla Andrés Camilo¹, David Esteban Casallas Meneses²,

Javier Caicedo Pedrozo³, Nicolas Rojas Marin

Departamento de Ingeniería de Sistemas e Industrial

Universidad Nacional de Colombia

Bogotá, Colombia

ancardonac@unal.edu.co¹, dcasallasm@unal.edu.co²

dcasallasm@unal.edu.co³, nirojasm@unal.edu.co

line 4: e- mail address of each author is required

Abstract—Quién Pa' is a mobile application designed to facilitate social connection between people with similar interests. With the aim of encouraging participation in recreational events and leisure activities, the application uses a recommendation algorithm to suggest personalized plans. Through innovative features such as spontaneous notification and the reputation system, Quien Pa' seeks to improve the social experience and reduce the feeling of loneliness in youth. This document presents the design, development and implementation of the platform, as well as the challenges and future opportunities for its optimization.

Keywords—component; formatting; style; styling; insert (key words)

I. INTRODUCCIÓN (HEADING 1)

El estilo de vida moderno y el auge de la tecnología han cambiado drásticamente la forma en que las personas interactúan entre sí. En la actualidad, gran parte de las relaciones sociales se han trasladado al ámbito digital, lo que ha llevado a una reducción significativa de las interacciones cara a cara. A pesar del crecimiento de las redes sociales, muchas personas sienten dificultades para encontrar eventos y actividades en su entorno inmediato, lo que puede contribuir a la sensación de aislamiento.

Quién Pa' surge como una solución tecnológica para incentivar la socialización presencial mediante la planificación de eventos y encuentros casuales. La aplicación permite a los usuarios descubrir y participar en actividades organizadas por otros, fomentando el desarrollo de nuevas amistades y la exploración de intereses compartidos. Su diseño intuitivo y su sistema de recomendaciones buscan maximizar la facilidad de uso y promover una participación activa dentro de la comunidad.

II. CONTEXTO: EL CRECIENTE SENTIMIENTO DE SOLEDAD EN LA JUVENTUD

En los últimos años, diversos estudios han señalado un aumento alarmante en los niveles de soledad entre la población joven. Factores como la digitalización de la comunicación, la sobreexposición a las redes sociales y el estilo de vida acelerado han contribuido a que muchos jóvenes enfrenten dificultades para establecer y mantener conexiones significativas en el mundo real. Según un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS), la falta de interacción social puede tener graves consecuencias en la salud mental, incluyendo un mayor riesgo de depresión y ansiedad.

Quién Pa' se plantea como una solución a esta problemática, incentivando encuentros presenciales de manera espontánea y accesible. La plataforma permite que los usuarios organicen y descubran eventos según sus intereses, eliminando las barreras de planificación y reduciendo la incertidumbre asociada a la socialización con desconocidos. Al conectar personas con afinidades compartidas en un entorno seguro, la aplicación busca transformar la experiencia social y contribuir al bienestar emocional de los jóvenes.

III. METODOLOGÍA / DESARROLLO

Para la creación de Quién Pa', se adoptó una metodología iterativa basada en principios de desarrollo ágil. A lo largo del proceso, se realizaron múltiples pruebas de usabilidad y ajustes en la interfaz para garantizar una experiencia de usuario óptima. Las principales funcionalidades desarrolladas incluyen:

- Registro de usuarios: Los usuarios pueden crear perfiles personalizados con información relevante, como sus intereses y ubicación.

- Recomendación personalizada: Se implementó un algoritmo que analiza el comportamiento del usuario y sugiere actividades acordes a sus preferencias.
- Creación de 'parches': Se desarrolló una interfaz intuitiva para permitir a los usuarios organizar y gestionar eventos de manera sencilla.
- Notificación espontánea: Se diseñó un sistema de alertas en tiempo real que informa sobre eventos cercanos con disponibilidad inmediata.
- Sistema de reputación: Se incluyó un mecanismo de calificación para fomentar interacciones confiables y seguras dentro de la comunidad.
- Integración con redes sociales: La plataforma permite la sincronización con otras aplicaciones, facilitando la difusión de eventos entre contactos y grupos afines.

La aplicación se programó en Kotlin, con una arquitectura basada en bases de datos escalables (AWS, SQL o MongoDB), asegurando su estabilidad y eficiencia. Además, se priorizó la optimización de la experiencia de usuario mediante la implementación de interfaces intuitivas y accesibles.

IV. RESULTADOS / IMPLEMENTACIÓN

El desarrollo de Quién Pa' ha permitido comprobar la viabilidad del concepto y evaluar la respuesta del público objetivo. Se realizaron pruebas piloto con un grupo selecto de usuarios, quienes proporcionaron retroalimentación valiosa para mejorar la funcionalidad y el diseño de la aplicación. Entre los hallazgos clave se destacan:

- Un alto nivel de satisfacción con la interfaz intuitiva.
- Un aumento en la participación de eventos gracias a la facilidad de descubrimiento y planificación de actividades.
- La importancia del sistema de reputación para generar confianza entre los usuarios y garantizar experiencias seguras.

Los resultados preliminares sugieren que Quién Pa' tiene un gran potencial para convertirse en una herramienta efectiva para combatir la soledad juvenil y fomentar interacciones sociales significativas.

V. DISCUSIÓN

Si bien Quién Pa' ha demostrado ser una propuesta innovadora, existen desafíos clave que deben abordarse en futuras iteraciones. Uno de los principales retos es la seguridad de los usuarios, por lo que se está evaluando la implementación de mecanismos adicionales de verificación de identidad y moderación de contenido. Asimismo, la monetización de la aplicación representa un aspecto fundamental para su sostenibilidad, y se están explorando estrategias como publicidad segmentada y suscripciones premium.

Otro aspecto a considerar es la escalabilidad de la plataforma. A medida que la base de usuarios crezca, será necesario optimizar la infraestructura tecnológica para garantizar un rendimiento óptimo. Además, se prevé la integración de inteligencia artificial avanzada para mejorar la precisión del sistema de recomendación y personalizar aún más la experiencia del usuario.

VI. CONCLUSIÓN Y TRABAJO FUTURO

Quién Pa' representa un enfoque innovador para abordar la creciente desconexión social entre los jóvenes. A través de un sistema intuitivo y funcional, la aplicación facilita la organización de eventos y encuentros casuales, fomentando interacciones genuinas en el mundo real.

A futuro, se planea expandir las funcionalidades de la aplicación incorporando nuevas herramientas de seguridad, alianzas con empresas locales y opciones de personalización más avanzadas. Además, se continuará con la optimización del algoritmo de recomendación para maximizar la relevancia de las sugerencias de eventos.

El éxito de Quién Pa' dependerá en gran medida de su capacidad para adaptarse a las necesidades cambiantes de la comunidad y de la constante mejora de sus servicios para ofrecer una experiencia de usuario de alta calidad.

REFERENCES