



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID



# **Creación y dirección de empresas social y medioambientalmente responsables: las claves de un modelo de negocio competitivo**



NOVIEMBRE 2021

# De la idea al producto en 80 días (o más)

Una aproximación al desarrollo software con recursos de código abierto



**David Carvajal Garrido**

Poegramador (et al.)

Tw/GH: @DevIdCarvajal

Email: davidcarvajalg@gmail.com

# Agenda

1. Definiciones y conceptos previos
2. Recursos técnicos de código abierto
3. Conclusiones finales

# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

«Conoce a tu enemigo»<sup>1</sup>



1: Sun Tzu, *El Arte de la Guerra*

# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

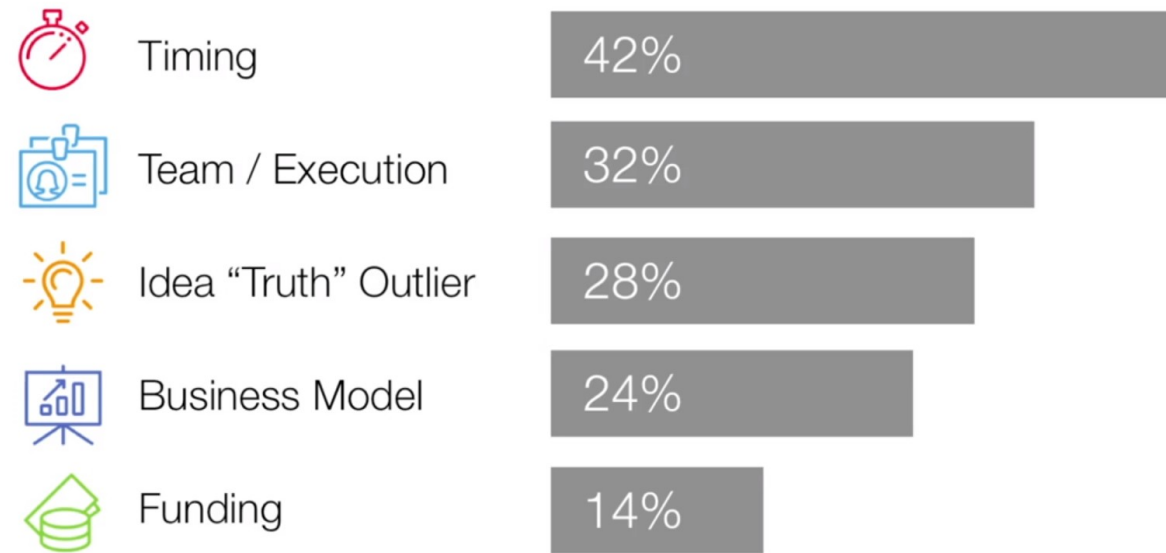
## La **IDEA**



(¿Lo es todo? Spoiler alert: NO)

# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

Top 5 Factors in Success Across More Than 200 Companies



Fuente (2015):

[https://www.ted.com/talks/bill\\_gross\\_the\\_single\\_biggest\\_reason\\_why\\_start\\_ups\\_succeed](https://www.ted.com/talks/bill_gross_the_single_biggest_reason_why_start_ups_succeed)



# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=BKorP55Aqvg>

# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

Analicemos ANTES la viabilidad **a nivel técnico** (“creacional” / **de desarrollo**) del proyecto:

- Magnitud y alcance reales

(AKA no nos flipemos, por favor)

- Recursos necesarios

- Humanos
- Tecnológicos

- Otros factores externos



# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

## Magnitud y alcance

- Fase 1: MVP (Proyecto mínimo viable)  
(o el caso del “Quiero el [Caso de éxito] de [Producto a digitalizar]”,  
e.g.: “... el Wallapop de las agencias de viajes”; etc.)
  - Investigar necesidades
  - Elaborar un **prototipo**

# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

- Fase 1: MVP (Proyecto mínimo viable)
  - **Testear** y recoger **feedback**
  - Obtener más financiación



2: Prueba de usabilidad: <https://www.youtube.com/watch?v=ELYVpikRNEE>

# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

- Fase 2 (y 3 y 4 y N): Iteraciones
  - Investigar **nuevas** necesidades
  - Desarrollar funcionalidades  
(siguiendo siempre un **plan** de entregas por hitos sucesivos)
  - Lanzar al mercado
  - Recoger feedback

# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

## Recursos necesarios (I)

- Humanos
  - (o el caso del “Síndrome del fullstack”  
AKA el nuevo informático  
AKA persona-orquesta)



# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

## Recursos humanos (¿geeks and nerds?)



# DEFINICIONES Y CONCEPTOS PREVIOS

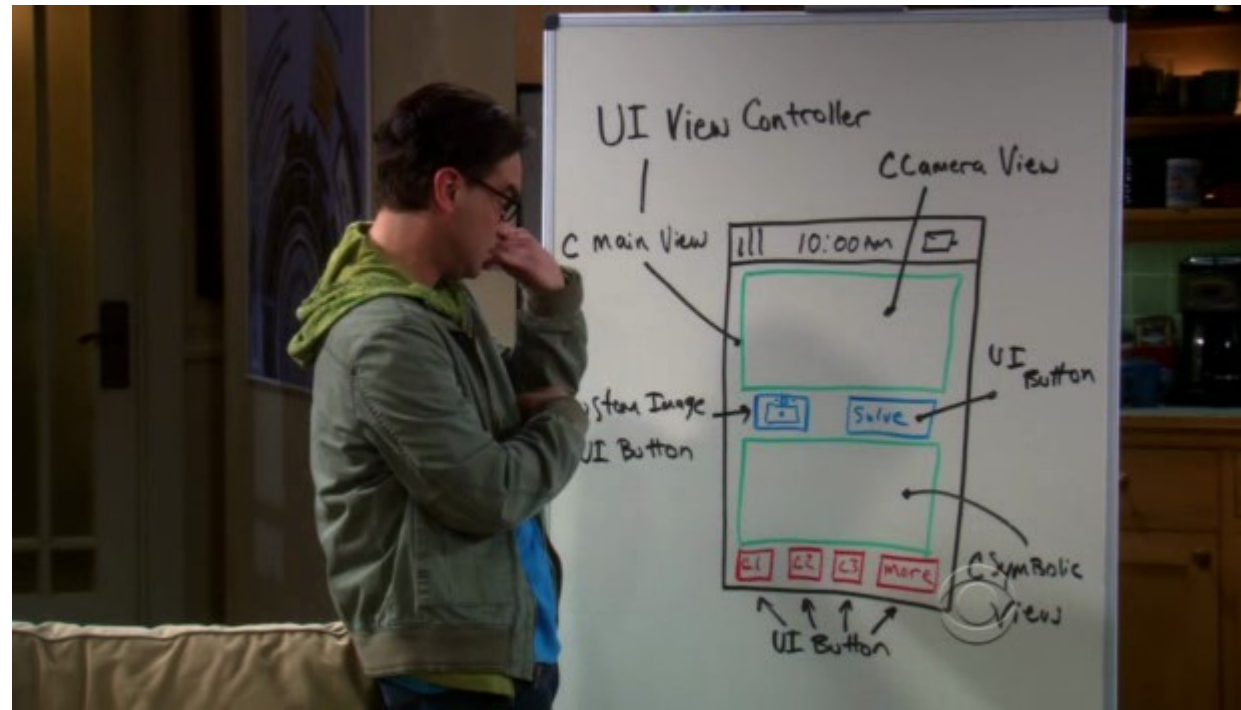
## **Recursos necesarios (II)**

- Técnicos (programación et al.)
  - Conocimientos básicos/avanzados  
(para el desarrollo del producto)
  - Recursos y herramientas de terceros  
(proporcionados por la comunidad y el ecosistema)



# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

**¡Manos a la obra!**



# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

## Herramientas *no code*

- Wordpress
- Webflow
- Shopify
- Stripe
- MailChimp
- Figma
- Zeplin
- Miro
- Balsamiq
- Drive

# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

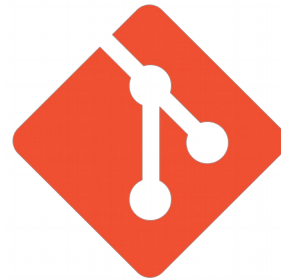
## **Servicios *cloud* para desarrolladores**

- Amazon Web Services
- Google Cloud Platform
- Microsoft Azure
- Oracle, Mongo Atlas, Firebase

# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

## Plataformas de repositorios (basadas en Git)

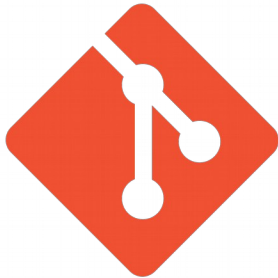
- GitHub
- GitLab
- BitBucket



# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

## Un momento... ¿Qué es Git?

Un sistema de control de versiones:



- Distribuido
- De código abierto
- Gratuito

# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

## ¿Cómo es posible?

- Gracias a las licencias de software libre (GPL, MIT, Creative Commons, etc.)
- Languages y formatos estandarizados (Markdown, YAML, XML, etc.)
- La comunidad y el ecosistema (empresas, universidades, desarrolladores/as, etc.)



# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

## Herramientas de desarrollo

- IDEs (editores de código)  
(Visual Studio Code, Atom, Sublime text, etc.)
- Gestores de paquetes  
(npm, yarn, pip, etc.)
- Consola de comandos

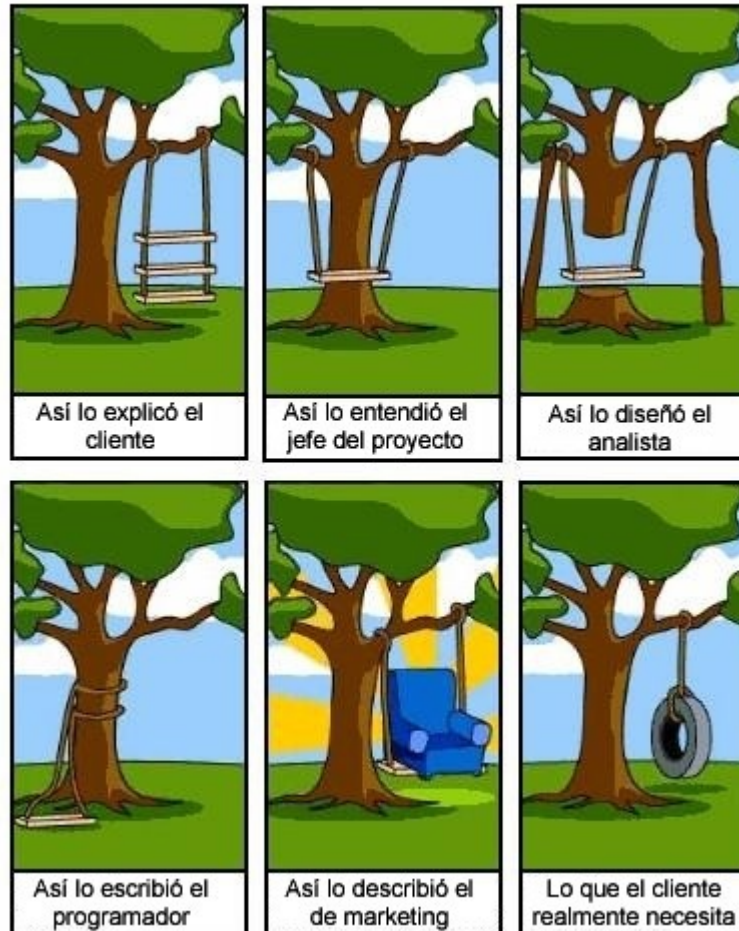
# RECURSOS TÉCNICOS DE CÓDIGO ABIERTO

## Ejemplos de recursos

- ViroMedia: <https://github.com/viromedia>
  - Figment: <https://github.com/viromedia/figment-ar>
- DevIdCarvajal: <https://github.com/DevIdCarvajal>
  - Survivrur: <https://github.com/DevIdCarvajal/survivrur-the-game>
- Misc:
  - Instagram clone:  
<https://github.com/mohak1283/Instagram-Clone>

# CONCLUSIONES FINALES

**¡Lo tenemos!**



¡Gracias!