

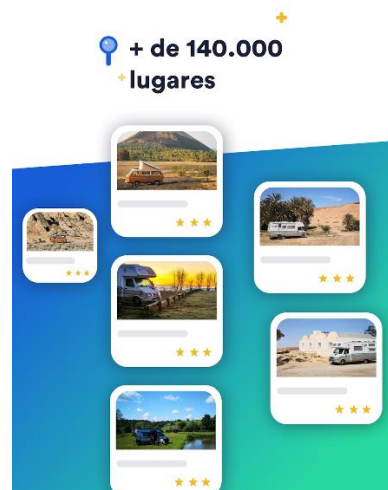
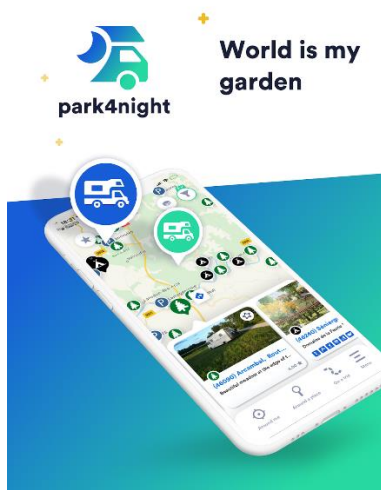
Proyecto Integrado - Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Julio Díaz López

➤ Resumen

Playas, skateparks, bowls, pumptracks o zonas patinables son el objetivo de SurfSkateSpot, una app multiplataforma que pretende ser un punto de visita frecuente de aquellas personas que viajan con su tabla de surf, bici, skate o patines auestas, e interesados afines a cualquiera de estos deportes para poder visualizar zonas, decidir viajes, o recorrer los alrededores con alguna parada entretenida para moverse un poco y disfrutar al aire libre.

La idea surge de la necesidad. Siendo practicante de alguno de estos deportes, y aficionado a viajes en "modo camper", busco esta función a través de Google Maps, o Google simplemente. Puntualmente sales del paso, pero es un engorro, y muchos no están adecuadamente reflejados. En este mundillo, pasa por mis manos una app de corte similar, Park4Night, orientada a aportar lugares de interés para viajeros en autocaravana o vehículo camper, detallando lugares y características de los mismos. Aun siendo una duplicidad de Google Maps, es un éxito.



➤ **Introducción**

SurfSkateSpot va a ser una app desarrollada en Kotlin mediante el IDE Android Studio, orientada de inicio a dispositivos Android pero con ideas de tener una versión de escritorio y otra para IOS.

Una vez determinado el acceso, que puede ser como usuario o como invitado, accedes a una ventana con el mapa de Google Maps, que aparece en la última posición registrada por el dispositivo, visualizando iconos representativos de lugares de interés para el perfil de usuario antes descritos. Con capacidad de filtrado por deporte, donde los usuarios registrados pueden registrar nuevos lugares, y valorar y opinar sobre los ya registrados. Para registrar un lugar se necesita una posición, fotografías del mismo, una descripción que incluye selección de servicios disponibles entre un contexto cerrado proporcionado y una valoración inicial. Aparecerá una valoración media de todas las valoraciones realizadas, y los demás usuarios podrán añadir opiniones sobre el spot, quedando reflejado el nombre de usuario y la fecha del comentario.

También tendrá un aporte de información sobre el desarrollador, una zona de marcas asociadas o publicitarias, y en un futuro quizás posibilidad de donaciones.

➤ **Objetivos**

Como objetivos principales del proyecto, (espero apuntar hacia donde es necesario) detallo los siguientes:

- Programar una app en Kotlin usando Android Studio, programa multiplataforma.
- Implementar una interfaz sencilla y que cumpla con las normas de accesibilidad.
- Desarrollar iconos específicos para cada deporte, facilitando la identificación visual en el mapa.

- Usar la API de Google Maps para ver, registrar y valorar lugares de interés.
- Implementar un sistema de registro y autenticación de usuarios con encriptación. La idea que está funcionando es Firebase.
- Registro de datos en la misma base de datos. Almacenaje de imágenes.
- Lectura de pantalla en estudio.

➤ **Análisis del Contexto**

Tecnologías y herramientas utilizadas:

Kotlin → Lenguaje principal de desarrollo

Android Studio → Entorno de desarrollo integrado para Android

API de Google Maps → Integración de mapa interactivo

Firebase → Base de datos NoSQL para almacenar datos

Dirigido a jóvenes y adultos aficionados a deportes urbanos, personas que buscan lugares cercanos para practicar deportes y compartir sus experiencias.

La estrategia de motenización y marketing sería a través de anuncios intra App que no interfieran en exceso en la experiencia del usuario, y en un futuro funciones premium (acceso a descuentos de marcas por convenio, calendario de eventos importantes en tu área y ausencia de publicidad). Pienso en buscar apoyo por redes sociales y comunidades deportivas de estos deportes, quizás alguna alianza con alguna tienda o grupo deportivo.