Texto

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

|  |
| --- |
| Autor: Haitian Ji  Centro: Universidad Florida  Curso: 2 DAM  Fecha: |

RecruitProyect

Indice

Contenido

[**1-Abstract del proyecto** 2](#_Toc133246219)

[**1.1 Versión castellana** 2](#_Toc133246220)

[**1.2 Versión ingles** 3](#_Toc133246221)

[**2-Justificación y objetivos** 4](#_Toc133246222)

[**2.1 Origen de la idea** 4](#_Toc133246223)

[**2.2 A quien va dirigido** 5](#_Toc133246224)

[**2.3 Objetivos** 5](#_Toc133246225)

[**3-Desarrollo del proyecto** 6](#_Toc133246226)

[**3.1 Análisis del mercado y posible modelo de negocio** 6](#_Toc133246227)

[**3.2 Metodologías** 7](#_Toc133246228)

[**3.3 Tecnologías utilizadas** 9](#_Toc133246229)

[**3.4 Navegación de la app** 10](#_Toc133246230)

[**3.5 Funcionalidades de la app** 12](#_Toc133246231)

[**3.5 Dificultades a la hora del desarrollo** 12](#_Toc133246232)

[**4-Conclusiones** 13](#_Toc133246233)

[**5-Bibliografía** 13](#_Toc133246234)

*Tabla de ilustraciones*

[Ilustración 1: Metodologia tradicional vs metodologia Agile 6](file:///C:\Users\Haitian%20Ji\Documents\PFC_Haitian\PFC_Haitian\Memoria.docx#_Toc133169398)

[Ilustración 2: Mapa de navegación 10](file:///C:\Users\Haitian%20Ji\Documents\PFC_Haitian\PFC_Haitian\Memoria.docx#_Toc133169399)

## **1-Abstract del proyecto**

## **1.1 Versión castellana**

Esta aplicación es una plataforma donde los estudiantes que tiene un proyecto en mente pueden buscar integrantes para formar un grupo, con la cual puede completar el proyecto que tenía pensado realizar.

La aplicación funciona de la siguiente manera:

Un alumno tiene una idea de proyecto, y necesita formar un equipo para llevar a cabo el proyecto, entonces el alumno puede usar nuestro app para publicar la idea de proyecto requisitos mínimos y los detalles básicos de que es lo que quiere hacer, esa publicación estará en un tablón generar donde todo el mundo puede verlo, y si alguien esta interesado puede solicitar la entrada al proyecto.

Una vez dentro del proyecto podrá acceder al chat del proyecto donde puedes hablar con el autor del proyecto y acordar los términos.

Esta aplicación busca a los estudiantes con el mismo interés y ponerles en contacto, **no es una aplicación que gestione proyectos**.

La aplicación será muy simple, donde solo puedes realizar 3 funciones, publicar y visualizar proyectos, y el chat para contactar a los demás.

En cuanto a la interfaz será minimalista que está inspirada en la aplicación Trello, que es una aplicación muy simple, con funcionalidades básicas y no hace más de lo que puede abarcar, ninguna función sobra y muy intuitivo.

## **1.2 Versión ingles**

This application is a platform where students who have a project in mind can search for members to form a group, with which to complete the project they had in mind.

The application works as follows:

A student has a project idea, and needs to form a team to carry out the project, then the student can use our app to publish the project idea the minimum requirements and basic details of what they want to do, that publication will be on a generate board where everyone can see it, and if someone is interested they can apply to join the project.

Once inside the project you will be able to access the project chat where you will be able to talk to the project author and agree on the terms.

This application looks for students with the same interest and puts them in contact, **it is not an application that manages projects**.

The application will be very simple, where you will only be able to perform 3 functions, publish and view projects, and chat to contact others.

As for the interface it will be minimalist which is inspired by the Trello application, which is a very simple application, with basic functionalities and does not do more than what it can cover, no function is left over and it is very intuitive.

## **2-Justificación y objetivos**

## **2.1 Origen de la idea**

La idea viene de que a mitad curso 2 DAM (Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma) deseaba demostrar los conocimientos adquiridos mediante el desarrollo de un minijuego o un Mini proyecto, pero no el tiempo no abundaba y quería que algún otro estudiante se interesara para poder realizar el proyecto en conjunto, pero de mi clase nadie se motivaba.

El curso pasado hice algún minijuego por mi cuenta y aprendí bastante en el proceso, entonces llegué a la conclusión de que una de las mejores maneras de aprender es realizar proyectos de lo que has aprendido.

Mi objetivo es que más gente pueda llegar a experimentar la gratificación de haber finalizado un proyecto y haber aprendido algo en el proceso.

Este curso en clase se realizo varios Evaluable (mini proyectos), donde llegue a otra conclusión, que al trabajar en equipo todos los miembros sale beneficiado, debido a que podemos cubrir las debilidades de los demás, y te puedes apoyar en sus fortalezas.

Existe un refrán que dice: dos mentes piensan mejor que uno. Debido a que si a algún integrante del equipo tiene problemas los demás puede ayudarle, así no tiene tanto peso de trabajo.

También podemos encontrarnos en el caso de que algunos proyectos requieran una cantidad de capital para llevarse a cabo, en este caso si el equipo son varios integrantes el capital que debe aportar cada uno no es tan alto.

Comparando el proyecto individual y el grupal, el grupal genera mejores resultados.

Los proyectos grupales también es una buena manera de conocer a gente, no puedes trabajar bien en equipo si no conoces bien a tus compañeros de equipo.

Este proyecto busca principalmente que los estudiantes no dejen sus proyectos personales de lado porque no tienen tiempo o conocimientos suficientes, o simplemente no le motiva el hecho de realizar un proyecto en solitario.

## **2.2 A quien va dirigido**

El proyecto inicialmente será solo para el ámbito de informática, pero en un futuro podemos ampliarlo a otras ramas educativas también, como en robótica, carpintería…

Este proyecto está hecho para estudiantes, pero en un futuro se podría sacar una versión para emprendedores, donde alguien tiene una idea de negocio y busca socios para llevarlo a cabo.

## **2.3 Objetivos**

Lo que quiero lograr es que los niños vean que aprender también puede ser divertido y no siempre es una carrera a contrarreloj, a los niños no les gusta que les obligues a hacer algo se tiene que motivar a hacerlo o sino no van a aprender nada, que en parte también es algo que busco, intentar motivar a la gente joven a realizar proyectos.

El aprendizaje por proyectos tiene muchísimos beneficios en los niños (Beneficios del aprendizaje, s.f.):

- Desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son los encargados de su propio aprendizaje.

- Desarrollan las habilidades propias de los diferentes alumnos.

- Aprenden a pensar y trabajar de manera creativa e innovadora, desarrollando competencias como el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la búsqueda de información, etc.

## **3-Desarrollo del proyecto**

## **3.1 Análisis del mercado y posible modelo de negocio**

**Público objetivo:**

Al realizar un estudio del mercado definimos que nuestro usuario final tiene el perfil de estudiante de informática, de cualquier edad que tenga ganas de aprender y mejorar.

En cuando a las versiones futuras podemos extender el abanico de publico final a mas ramas de estudios, y posiblemente a emprendedores.

**Inversiones y ganancias:**

Este proyecto pienso publicarlo en open source (código abierto) y dejare finalizado las bases de la aplicación, y cualquiera que quiera mejorarlo puede hacerlo.

**Competencia:**

En el mercado actual, existe programas de conocer a gente y también existe programas para gestionar proyectos, pero no existe ninguna red social que se especialice en conocer gente para trabajar en proyectos.

Ejemplos de red social para programadores:

- (Stackoverflow, s.f.): Foro de preguntas y respuesta con la comunidad más grande de informática.

- (Entredesarrolladores, s.f.): Es parecida al stackoverflow pero la comunidad es hispanohablante.

Este programa se va a diferencial principalmente por el hecho de que no va a ser un foro, sino que va a incluir un chat donde puedes conversar con otros programadores, y también podemos decir que la finalidad de nuestro programa es diferente a las redes sociales para programadores, las redes sociales actuales sirven principalmente para resolver dudas de desarrolladores, mientras que este programa es para buscar a gente que quiere realizar proyectos.

Este programa no busca competir contra los programas de gestión de proyectos, de hecho, les recomiendo que use programas de gestión de proyectos porque este programa no cumple con la finalidad de gestionar proyectos.

## **3.2 Metodologías**

Las metodologías que empleadas para realizar este proyecto es la metodología agile, más en concreto el SCRUM.

Escogí esta metodología porque aporta varios beneficios a la hora de trabajar, la metodología Agile mantiene la dirección sin caer en la rigidez de los conocidos métodos en cascada o waterfall. Estos planean el trabajo desde el principio, sin lugar a imprevistos. De forma que cuando aparecen, resulta imposible reaccionar a tiempo. El agilismo, sin embargo, mantiene la capacidad de tomar la mejor opción en cada momento sin comprometer el proyecto.

Pondré un ejemplo: si en la metodología en cascada surge un problema, se debe desechar la aplicación y volver a empezar desde el inicio, mientras que en la metodología Agile funciona mediante iteraciones, y cada iteración representa un modulo o pequeña funcionalidad finalizada, en caso de improvisto, no hay que rehacer el proyecto desde el inicio, sino que comenzaríamos desde la última iteración funcional.

Ilustración 1: Metodologia tradicional vs metodologia Agile



La metodología scrum funciona de la siguiente manera:

-Se comienza con una planificación se establecen las tareas prioritarias y donde se obtiene información breve y detallada sobre el proyecto que se va a desarrollar, no hay necesidad de definir todos los funcionamientos al principio, porque el proyecto puede crecer y cambiar tantas veces como el producto owner quiera.

-Después están los sprints, que son la parte de desarrollo de las iteraciones mostrados anteriormente, son como mini proyectos, de duración de 3 semanas aproximadamente que busca completar una funcionalidad donde se le puede entregar al cliente para que lo pruebe.

En cada sprint se divide en varios procesos:

- **Product Backlog**: Aquí es donde busca definir las metas y prioridades de este sprint

- **Sprint Backlog**: Antes de comenzar cada sprint hay que asignar las tareas y las horas que se va a invertir.

- **Sprint Review**: Aquí es donde una vez finalizado el sprint, se evalua los resultados obtenidos y da un feedback al equipo, también es donde se presenta el producto al cliente y en base a su respuesta se planificar el siguiente Product Backlog.

- **Sprint Planning Meeting:** Es una reunión diaria donde se mide el progreso y acorde a eso se asigna prioridades de tareas.

Los archivos del seguimiento de la metodología SCRUM también conocidos cono dialy CRUM se entregará en un documento aparte. En ellas contendrá toda la información de lo que se ha realizado en cada sprint.

## **3.3 Tecnologías utilizadas**

**React-native:** React Native es un framework de programación de aplicaciones nativas multiplataforma que está basado en JavaScript y ReactJS.

React native es un entorno hibrido que sirve para programar tanto para Android como para IOs.

La aplicación va a tener el Front y los controles en React Native

**Java servidor http:** HTTP, consiste en un protocolo que tiene como finalidad la comunicación entre el cliente y servidor. Y que está orientado a transacciones. El cliente, realiza una petición enviando un mensaje, con cierto formato al server. Posteriormente, el server, le envía un mensaje de respuesta.

El servidor http se desarrollará en Java, que posteriormente será alojada en un servicio en línea como el AWS.

**AWS Ec2:** Es un servicio de Amazon que te permite generar instancias de máquinas virtuales.

Una vez que la maquina este en marcha se podrá alojar allí el servidor que hemos creado.

**Firebase:** Firebase de Google es una plataforma en la nube para el desarrollo de aplicaciones web y móvil. Está disponible para distintas plataformas (iOS, Android y web), con lo que es más rápido trabajar en el desarrollo.

En nuestro caso usaremos solo uno de los servicios de firebase: REALTIME DATABASE.

Realtime Database funciona como un base de datos normal, pero con el adicional de que es en tiempo real.

Desarrollare el chat mediante firebase.

**Mongo db:** MongoDB es una base de datos de documentos que ofrece una gran escalabilidad y flexibilidad, y un modelo de consultas e indexación avanzado.

La base de datos del servidor http será mongo db que también estará alojada en aws.

## **3.4 Navegación de la app**

Tipo de navegación aplicado (React native):

-Drawer navigator

-Stack navigator

-Tab navigator

La aplicación tendrá las siguientes pestañas:

-Login

-Registrar

-Home: te lleva al tablón de proyectos disponibles

-Crear proyectos

-Modificar proyectos

-Chat de proyecto

-Notificaciones

Ilustración 2: Mapa de navegación

Gráfico, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamente

En el mapa se puede ver que login es la raíz, desde login se puede ir al registrar usuario y al home.

Desde home podemos ir a todas las ventanas menos registrar.

Desde unirse a proyectos y chat también se puede ir a todas las ventanas, menos al registrar.

Desde mis proyectos y crear proyectos no puede acceder a JoinProyects, Chat y Registrar.

## **3.5 Funcionalidades de la app**

**Registrar:** Podemos registrarnos si no estamos registrado

**Login:** Iniciar sesión.

**Crear proyecto:** Crea un proyecto y lo inserta en la base de datos, y se creara un chat para el proyecto

**Visualiza proyecto:** Visualiza los proyectos de la base de datos

**Administrar mis proyectos:** Accede a los proyectos propios y deja modificar campos

**Unirse a un proyecto:** Al unirse a un proyecto envía una solicitud al autor de proyecto, y hasta que el autor no acepte no podrás entrar en el proyecto.

**Chat:** Solo podrás acceder a los chats de los proyectos en los que participes.

## **3.5 Dificultades a la hora del desarrollo**

La primera dificultad ha sido a la hora del análisis, porque no sabia como crear un chat en react native.

Se soluciono después de una investigación intensiva, donde llegamos a la conclusión del uso de la tecnología de firebase (Tecnología que no se trabajó durante el curso).

El segundo problema lo tuvimos a la hora de crear la navegación, al emplear los tres tipos de navegación se ha complicado bastante a la hora gestionarlo, gran parte es debido a mi desconocimiento y a la mala documentación de la página principal de React navigation.

Solución: se arreglo lo que se pudo, he recurrido a Stackoverflow y al chatGPT y aun así se pudo solucionar todos los problemas, pero al menos el programa se mantiene estable.

## **4-Conclusiones**

Con este proyecto………….

## **5-Bibliografía**

*Beneficios del aprendizaje*. (s.f.). Obtenido de https://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/los-beneficios-de-aprender-por-proyectos/#:~:text=Los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20aprenden,imaginaci%C3%B3n%20y%20generaci%C3%B3n%20de%20ideas

*Entredesarrolladores*. (s.f.). Obtenido de https://entredesarrolladores.com/

*Firebase*. (s.f.). Obtenido de https://digital55.com/blog/que-es-firebase-funcionalidades-ventajas-conclusiones/

*Metodologia SCRUM*. (s.f.). Obtenido de https://www.iebschool.com/blog/metodologia-scrum-agile-scrum/

*react native*. (s.f.). Obtenido de https://openwebinars.net/blog/react-native-que-es-para-que-sirve/

*Servidor http*. (s.f.). Obtenido de https://javadesde0.com/introduccion-a-http/

*Stackoverflow*. (s.f.). Obtenido de https://stackoverflow.com/

*Trello*. (s.f.). Obtenido de https://trello.com/es