

## 1 Título o nombre del proyecto

*BubbleBox*

## 2 Resumen

*BubbleBox es una plataforma la cual busca la comodidad del usuario unificando características de distintas redes sociales para que al usuario se le facilite la navegación y para que al mismo tiempo ahorre recursos del sistema.*

## 3 Planteamiento del problema

*Actualmente, los usuarios de redes sociales se encuentran dispersos en múltiples plataformas, lo que dificulta la gestión eficiente de su actividad en línea y puede comprometer su privacidad y seguridad. La falta de una plataforma unificada y segura que integre todas estas redes sociales dificulta la experiencia del usuario y aumenta la exposición a riesgos de seguridad. Además, la falta de una interfaz de usuario intuitiva y cohesiva hace que la navegación entre diferentes plataformas sea complicada y poco práctica. Esto crea una necesidad de una solución que permita a los usuarios acceder y gestionar sus cuentas de redes sociales de manera centralizada, protegiendo al mismo tiempo su privacidad y datos personales.*

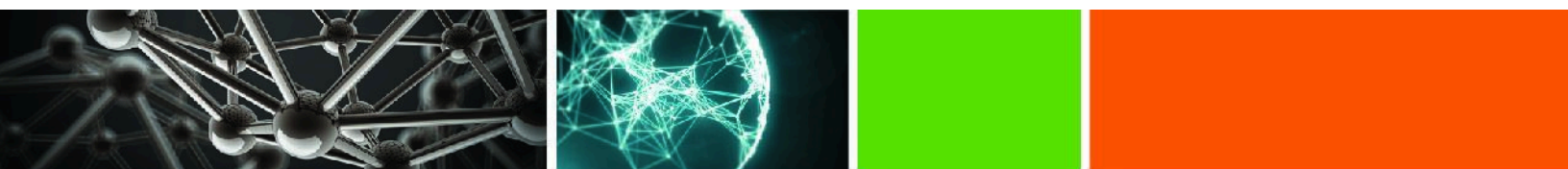
## 4 Objetivos

### 4.1 Objetivo general

*Desarrollaremos una plataforma que unifique las características de varias redes sociales en una sola, accesible para cualquier usuario.*

### 4.2 Objetivos específicos

- 1. Unificar varias redes sociales en una sola accesible para cualquier usuario.*
- 2. Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y cohesiva que integre diversas características de las redes sociales.*
- 3. Desarrollar y poner a prueba un prototipo funcional de la plataforma BubbleBox.*
- 4. Implementar medidas de seguridad robustas para proteger la privacidad y los datos de los usuarios.*



## 5 Justificación

*Experiencia del Usuario Mejorada: La falta de una interfaz de usuario intuitiva y cohesiva dificulta la navegación entre diferentes redes sociales y puede generar confusiones y frustraciones en los usuarios. Proporcionar una plataforma que integre todas estas redes sociales en una sola interfaz intuitiva y fácil de usar mejorará significativamente la experiencia del usuario y aumentará su satisfacción. Actualmente, los usuarios se encuentran dispersos en múltiples plataformas de redes sociales, lo que dificulta la gestión eficiente de su actividad en línea. La falta de una plataforma centralizada dificulta la experiencia del usuario y puede llevar a la pérdida de tiempo al tener que alternar entre diferentes aplicaciones y sitios web para acceder a su contenido.*

## 6 Marco teórico

- *¿Qué son las redes sociales? Entre las múltiples alternativas de la **Web 2.0**, un elemento característico que resalta en el 2010, es el de la popularidad y uso de las **redes sociales**, su gran variedad de oportunidades y factores de comunicación disponibles en el mundo Web, las hace más atractivas por diferentes públicos. Muchas redes han adquirido una popularidad indiscutible, el caso de **Facebook, Myspace, Bebo, Cyworld, Skyblog, hi5, Friendster, Orkut, Live Journal**, entre otras. cada vez es más atractiva su aplicación en el ámbito académico.*

*Desde su aparición las **redes sociales** buscan unir comunidades con pensamiento común, espacios que permiten compartir ideas, alternativas, conocimiento y soluciones. El concepto no es nuevo y no se limita al espacio Web, como dice **Luis Codina** “Se trata de una estructura social que puede adoptar muchas formas y diversas características” y por eso no es extraño ver redes sociales en ámbitos diferentes a las informales. (Lozares, n.d.)*



- *Historia de las redes sociales: La llegada de Internet y la World Wide Web en 1991 fue fundamental para el desarrollo de las redes sociales. En 1997, surgió la primera red social, Six Degrees, permitiendo conectar con conocidos y crear listas de amigos, pero cerró en 2001. En 2003, LinkedIn y MySpace revolucionaron el mercado: LinkedIn en el ámbito profesional y MySpace en el personal. Sin embargo, Facebook, creada en 2004 para estudiantes de Harvard, se expandió globalmente y se convirtió en la red social más poderosa con más de 2,500 millones de usuarios activos. (LinkedIn, n.d.)*

*En 2005, se lanzó YouTube, la plataforma de vídeos más relevante hasta la fecha. Twitter apareció en 2006, destacando por su formato de mensajes breves y hashtags. WhatsApp, lanzada en 2009 como una agenda inteligente, es ahora la app de mensajería más popular y fue adquirida por Facebook en 2014 por 19,000 millones de dólares.*

*Instagram, introducida en 2010, se consolidó rápidamente como la red social fotográfica principal, con innovaciones como Instagram Stories. Twitch, lanzada en 2011 y popularizada durante la pandemia de 2020, se centró en el mundo gamer. Finalmente, TikTok, lanzada en 2016 y potenciada tras comprar Musically en 2018, se ha convertido en una de las redes sociales más adictivas, especialmente durante la pandemia. La historia de las redes sociales continúa evolucionando con nuevas actualizaciones y aplicaciones.*

- *Tipos de redes sociales:*

#### *Redes Sociales y Sus Categorías*

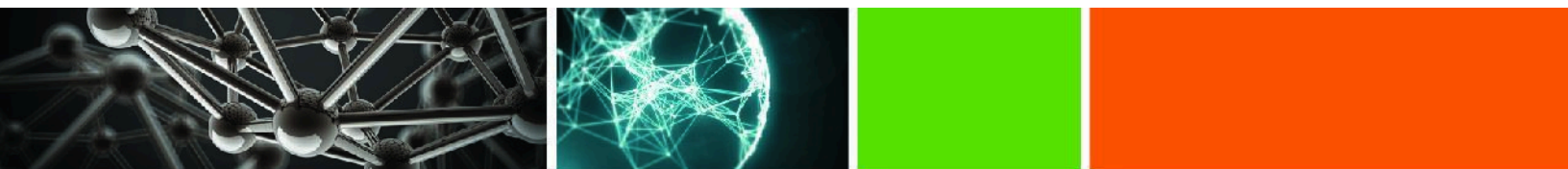
##### *1. Redes Sociales de Relaciones: Facebook y Twitter*

*Estas plataformas se utilizan para conectar, comunicarse y construir comunidades. Son esenciales para las marcas debido a sus oportunidades de difusión y relacionamiento.*

*- Facebook: Con 1.9 billones de usuarios activos diarios, es líder en atraer tanto a la generación X como a los millennials, siendo la red social más popular.*

*- Twitter Cuenta con 211 millones de usuarios activos diarios, principalmente millennials, y es influyente en las industrias B2B y B2C. Sirve para fines informativos y opinativos.*

##### *2. Redes Sociales para Compartir Medios: Instagram, Snapchat y YouTube*



*Estas redes se centran en la visualización y el intercambio de contenido audiovisual, ayudando a las marcas en la creación y posicionamiento.*

- *Instagram: tiene 1 billón de usuarios activos diarios, en su mayoría millennials. Es popular para compartir fotos y videos.*
- *YouTube: Con más de 315 millones de usuarios activos, atrae a una audiencia diversa y es ideal para contenido de formato largo y videos instructivos.*
- *Snapchat: Con 306 millones de usuarios activos, se dirige principalmente a la generación Z para compartir videos cortos y publicidad creativa.*

### *3. Red Social Profesional: LinkedIn*

*LinkedIn, con más de 774 millones de usuarios activos diarios, es la red profesional líder, utilizada para el desarrollo de negocios y ventas sociales. Su audiencia incluye baby boomers, generación X y millennials.*

### *4. Marcadores y Redes de Curación de Contenido: Pinterest*

*Pinterest es ideal para campañas creativas y visuales, con 444 millones de usuarios activos mensuales, especialmente populares entre millennials, generación Z, X y baby boomers. Facilita la compartición y almacenamiento de contenido visual atractivo.*

### *5. Redes de Blogs y Publicaciones: WordPress, HubSpot*

*Estas plataformas permiten a las empresas crear blogs, una herramienta clave para el marketing de contenidos. Los blogs ayudan al posicionamiento orgánico, aumentan la conciencia de marca y permiten la reutilización de contenido en otras redes sociales.*

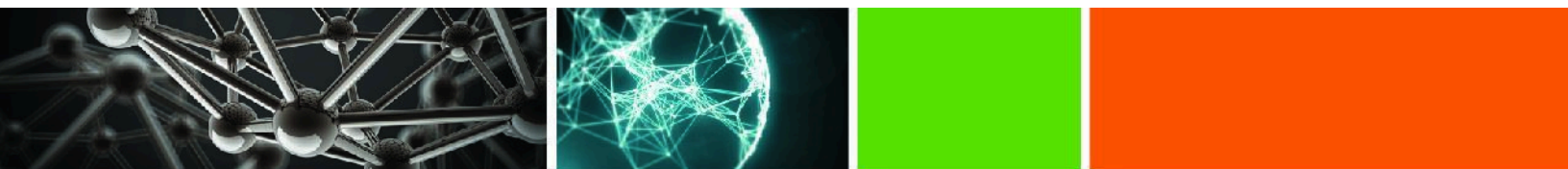
- *WordPress y HubSpot: Ofrecen interfaces intuitivas y múltiples complementos para personalizar y optimizar el contenido, facilitando su administración sin necesidad de ser un profesional.*

### *6. Aplicaciones Interactivas: TikTok*

*TikTok permite la creación y compartición de vídeos cortos con funciones interactivas. Popular entre Gen Z y millennials, es una plataforma versátil y auténtica para mejorar la visibilidad mediante la participación en tendencias.*

### *7. Foros de Discusión: Reddit, Quora*

*Los foros de discusión, como Reddit y Quora, no son ideales para publicidad directa, pero son valiosos para estudios de mercado, construcción de comunidades y generación de clientes potenciales.*





## 7 Antecedentes

**Facebook:** Facebook fue fundado en 2004 por Mark Zuckerberg junto con sus compañeros de la Universidad de Harvard, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz y Chris Hughes. Originalmente, Facebook fue lanzado como "TheFacebook" y estaba destinado a ser una red social exclusiva para los estudiantes de Harvard. El sitio rápidamente se expandió a otras universidades de Ivy League y, eventualmente, a todas las universidades en los Estados Unidos y Canadá.

**Instagram:** Instagram fue lanzado en 2010 por Kevin Systrom y Mike Krieger como una aplicación para compartir fotos y videos. La plataforma se destacó por su enfoque en la fotografía móvil y su facilidad de uso, permitiendo a los usuarios aplicar filtros a sus fotos y compartirlas rápidamente con sus seguidores. En 2012, Facebook adquirió Instagram por aproximadamente mil millones de dólares.

**TikTok:** Fue creado por la empresa china ByteDance y se lanzó internacionalmente en 2016 bajo el nombre de Douyin en China. En 2018, ByteDance adquirió la aplicación Musical.ly y la fusionó con TikTok, expandiendo rápidamente su base de usuarios fuera de China. Esto permitió a los usuarios crear y compartir videos cortos acompañados de música y efectos especiales.

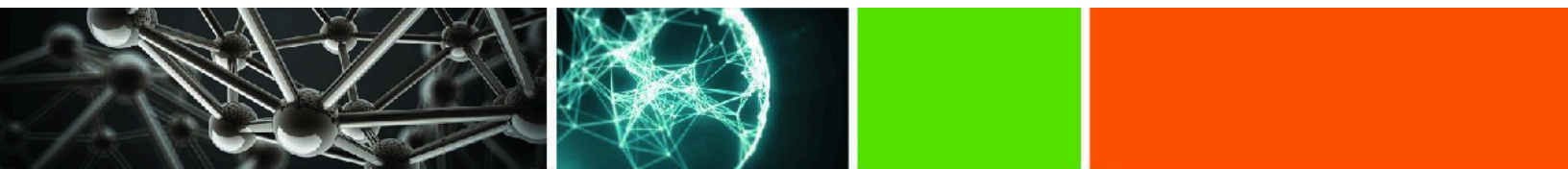
**WhatsApp** fue inicialmente desarrollado como una alternativa a los costosos mensajes de texto SMS, ofreciendo a los usuarios la capacidad de enviar mensajes de texto a través de Internet. Con el tiempo, se expandió para incluir funciones como llamadas de voz, videollamadas, transferencia de archivos y más, convirtiéndose en una plataforma integral de comunicación.

**BubbleBox** se inspira en las funcionalidades clave de Facebook, centrándose particularmente en publicaciones y comunidades. Aquí hay un desglose de cómo se integrarán estas características en BubbleBox:

**Publicaciones (Facebook):**

**Sistema de Publicaciones:** Al igual que Facebook, BubbleBox permitirá a los usuarios crear publicaciones que pueden incluir texto, imágenes, videos y enlaces. Estas publicaciones se podrán compartir con amigos, seguidores o en comunidades específicas.

**Interacciones:** Los usuarios podrán interactuar con las publicaciones mediante



comentarios, reacciones (me gusta, me encanta, etc.), y compartir contenido. Esto fomenta la participación activa y el intercambio de ideas.

#### Comunidades (Facebook):

**Creación de Comunidades:** Similar a los grupos de Facebook, BubbleBox permitirá la creación de comunidades donde los usuarios con intereses comunes puedan unirse y participar en discusiones, compartir contenido y colaborar en proyectos.

**Administración de Comunidades:** Los administradores de las comunidades tendrán herramientas para moderar el contenido, aprobar o rechazar solicitudes de miembros y crear eventos específicos para sus comunidades.

**Descubrimiento de Comunidades:** BubbleBox incluirá una funcionalidad de búsqueda y recomendaciones personalizadas para ayudar a los usuarios a descubrir y unirse a comunidades que se alineen con sus intereses y pasiones.

#### Estados (Historias de Instagram):

**Publicación de Historias:** Inspiradas en las Historias de Instagram, BubbleBox permitirá a los usuarios publicar fotos y videos que desaparecen después de 24 horas. Estas historias pueden incluir filtros, textos y otras herramientas interactivas.

**Interacciones con Historias:** Los usuarios podrán responder y reaccionar a las historias de otros, creando una forma rápida y efímera de interacción social.

#### Reels (TikTok):

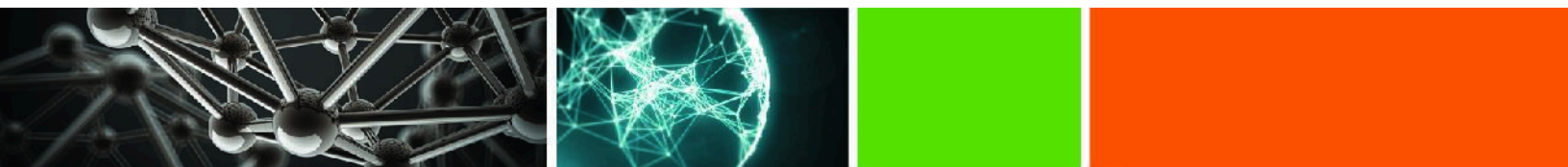
**Creación de Videos Cortos:** Al igual que TikTok, BubbleBox permitirá a los usuarios crear videos cortos de alta calidad con música, efectos especiales y herramientas de edición intuitivas.

**Chats y Mensajería Instantánea:** Al igual que WhatsApp, BubbleBox permitirá a los usuarios mantener conversaciones individuales y grupales, enviar mensajes de texto, multimedia y compartir ubicaciones.

**Llamadas y Videollamadas:** La plataforma incluirá funciones de llamadas de voz y videollamadas de alta calidad, mejorando la conectividad y la interacción entre usuarios en tiempo real.

**Mensajes de Voz:** BubbleBox ofrecerá la capacidad de enviar mensajes de voz, proporcionando una opción conveniente para la comunicación rápida y efectiva.

**Compartir Archivos:** Los usuarios podrán compartir una variedad de archivos, como



documentos, imágenes y videos, directamente desde sus dispositivos.

**Emojis y Personalización:** Se integrará una amplia gama de emojis y stickers para que los usuarios puedan personalizar sus mensajes y expresarse de manera más visual y divertida.

## 8 Metodología

### **Definición del Alcance y Objetivos:**

Establece claramente los objetivos del proyecto, como la creación de una plataforma que integre las mejores características de varias redes sociales. Define también el alcance del proyecto, incluyendo qué características específicas planeas combinar y cómo planeas mejorarlas.

### **Análisis de Requisitos:**

Realiza un análisis detallado de los requisitos funcionales y no funcionales de la red social unificada. Esto incluye identificar las características clave de las redes sociales existentes que deseas integrar, así como cualquier requisito de seguridad, rendimiento o escalabilidad.

### **Investigación de Mercado y Usuarios:**

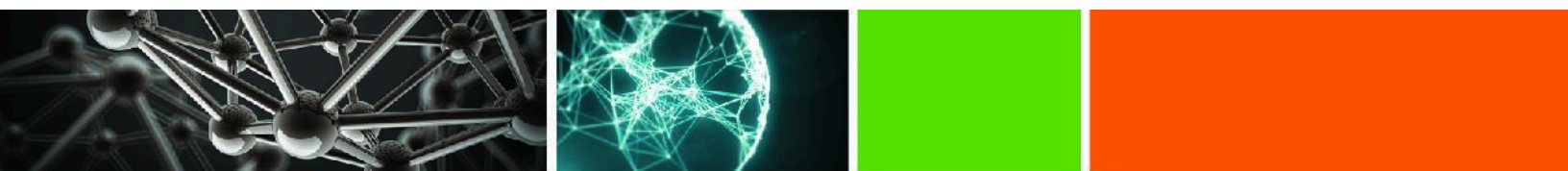
Realiza un estudio de mercado para comprender las tendencias actuales en las redes sociales y las necesidades de los usuarios. Realiza encuestas, entrevistas u otros métodos de investigación para comprender qué características valoran más los usuarios y qué aspectos desean mejorar.

### **Diseño de la Arquitectura:**

Diseña la arquitectura de tu plataforma, considerando cómo integrar las diferentes características de las redes sociales existentes de manera cohesiva y eficiente. Decide qué tecnologías utilizamos y cómo organizarías la estructura del software.

### **Desarrollo Iterativo:**

Utiliza un enfoque iterativo de desarrollo de software, dividiendo el proyecto en incrementos manejables. Comienza implementando las características fundamentales y luego añade funcionalidades adicionales en cada iteración, basándote en las prioridades y el feedback de los usuarios.





### **Pruebas y Evaluación:**

*Realiza pruebas exhaustivas del software para garantizar su calidad y fiabilidad. Esto incluye pruebas de unidad, pruebas de integración y pruebas de aceptación del usuario. Recopila feedback de los usuarios durante todo el proceso y utiliza esta información para realizar mejoras continuas.*

### **Lanzamiento y Promoción:**

*Una vez que el producto esté listo, planifica un lanzamiento estratégico. Utiliza estrategias de marketing para promocionar tu red social unificada y atraer a nuevos usuarios. Considera colaboraciones con influencers, campañas publicitarias en línea y estrategias de relaciones públicas.*

### **Soporte y Mantenimiento:**

*Proporciona soporte continuo a los usuarios y realiza actualizaciones periódicas del software para mantenerlo actualizado y seguro. Establece un sistema de retroalimentación para que los usuarios puedan informar sobre problemas o sugerir nuevas características.*

### **Evaluación y Mejora Continua:**

*Evalúa regularmente el desempeño de tu red social utilizando métricas clave, como el compromiso de los usuarios, la retención y el crecimiento. Utiliza esta información para identificar áreas de mejora y realizar ajustes en el producto de forma continua.*

## **9 Productos esperados**

*Liste los resultados esperados que se obtendrán al finalizar el proyecto*

- 1. Prototipo de plataforma unificada con características principales de distintas redes sociales.*
- 2. Diseño final de la interfaz de usuario de la plataforma BubbleBox, coherente y fácil de usar.*
- 3. Prototipo funcional de la plataforma BubbleBox listo para su lanzamiento inicial y pruebas de usuario.*
- 4. Plataforma BubbleBox con medidas de seguridad robustas implementadas para proteger la privacidad y los datos de los usuarios.*





## 11 Impactos

### 11.1 Impacto social

*BubbleBox fomentará principalmente las conexiones con personas de todo el mundo, ofreciendo una plataforma para interactuar con diversas costumbres y culturas. Además, garantizamos la libertad de expresión para todos los usuarios. Asimismo, promoveremos un ambiente de solidaridad y apoyo mutuo entre todos los miembros de la comunidad*

### 11.2 Impacto económico

*BubbleBox, como red social, no sólo impulsará la creación de empleo al requerir profesionales de diversas áreas para su mantenimiento y funcionamiento, sino que también ofrecerá una plataforma para que empresas y trabajadores independientes promocionen sus productos y aumenten sus ventas. Esto no solo beneficiará a los usuarios al ofrecerles oportunidades de trabajo, sino que también estimulará la economía al fomentar el comercio y la promoción de productos y servicios.*

### 11.3 Impacto ambiental

*BubbleBox aportará a disminuir la huella de carbono ya que permitirá la comunicación y colaboración a larga distancia, ya que la red social contribuirá a reducir los viajes y desplazamientos físicos y esto disminuye la emisión de carbono asociada al transporte.*

### 11.4 Impacto tecnológico

*BubbleBox será un motor de innovación al impulsar la evolución constante en el campo de las redes sociales. Esta evolución conducirá a avances significativos en áreas como inteligencia artificial, análisis de datos y seguridad informática, contribuyendo al continuo progreso tecnológico.*

## 12 Cronograma

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1OEuVi0Ozn1GWWhc1DoF2K2t-dCIC2KZU3XI8ExutyGU/edit?usp=sharing>



### 13 Presupuesto

Se debe presentar separando cada uno de los siguientes ítems en tablas diferentes, además de una tabla de presupuesto global.

- Presupuesto global
- Recurso humano
- Equipos-software
- Servicios técnicos y tecnológicos
- Materiales e insumos
- Viajes
- Infraestructura
- Tratamiento de desechos



### 14 Referencias bibliográficas

equipo de Next U. (n.d.). Conoce los tipos de redes sociales y cómo utilizar cada una en tu estrategia - Blog | NextU LATAM. Next U. Retrieved June 18, 2024, from <https://www.nextu.com/blog/tipos-de-redes-sociales-rc22/>

Galeano, S. (2024, June 10). Historia de las Redes Sociales: cómo nacieron y cuál fue su evolución. Marketing 4 Ecommerce. Retrieved June 18, 2024, from



<https://marketing4ecommerce.co/historia-de-las-redes-sociales-evolucion/>

Gtd Chile. (2022, Mayo 31). *El origen de las redes sociales. Historia de las Redes Sociales: Nacimiento y Evolución.*

<https://www.linkedin.com/pulse/historia-de-las-redes-sociales-nacimiento-y-evoluci%C3%B3n-gtdchile/>

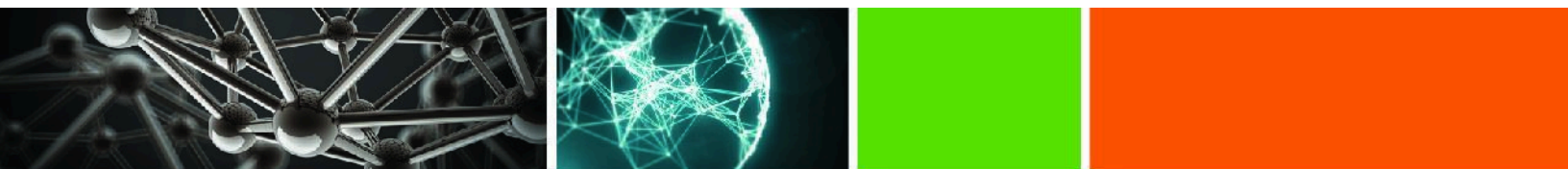
Linkedin. (n.d.). *El origen de las redes sociales. Historia de las Redes Sociales: Nacimiento y Evolución.*

<https://www.linkedin.com/pulse/historia-de-las-redes-sociales-nacimiento-y-evoluci%C3%B3n-gtdchile/>

Lozares, C. (n.d.). *La teoría de redes sociales. RACO.cat.* Retrieved June 11, 2024, from <http://ddd.uab.cat/pub/papers/02102862n48/02102862n48p103.pdf>

Ridge, B. V. (2023, October 18). *El Origen y Evolución de las Redes Sociales: Un Vistazo Histórico a su Desarrollo. MEDIUM Multimedia Agencia de Marketing Digital.* Retrieved June 18, 2024, from <https://www.mediummultimedia.com/social-media/como-fue-el-origen-y-evolucion-de-las-redes-sociales/>

Vega, K. (2023, June 30). *Conéctate UM | ¿Cómo surgieron las redes sociales? Conéctate UM.* Retrieved June 18, 2024, from <https://conectate.um.edu.mx/articulo/como-surgieron-las-redes-sociales>





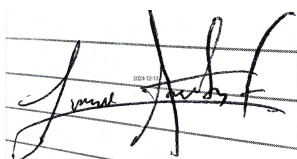
## 15 Responsable(s) de la propuesta

Yenifer T

Nombre: Yenifer Tamayo Villa

Cargo: Aprendiz

Dependencia: 2902810



Nombre: Juan Andres Toro Blandon

Cargo: Aprendiz

Dependencia: 2902810

Mariana

Nombre: Mariana Andrea Nisperuza Puerta

Cargo: Aprendiz

Dependencia: 2902810

