|  |  |
| --- | --- |
| **Proyecto** | Red social para programadores |
| **Responsables** | * John David Ibáñez Rodríguez * Ana María Rincón Casallas |

**INTRODUCCIÓN**

* Tema del proyecto:

1. En este proyecto hablaremos acerca de la realización de una red social para programadores; nos interesa este tema ya que nos llama mucho la atención todo lo relacionado con redes sociales y la programación competitiva.
2. Nuestras fuentes de información son los foros de discusión de los jueces virtuales y algunas redes sociales.

* Organización:

1. El nombre de nuestro proyecto será “Procomunity”, el logo que nos identifica es:

Nuestra misión es almacenar preguntas y soluciones, para que la comunidad de programadores competitivos tenga una retroalimentación entre ellos y de esta forma mejorar el rendimiento de las personas, de igual manera se tendrán registros de los procesos de cada usuario, para que las organizaciones conozcan el avance de cada persona.

1. Los principales patrocinadores son personas interesadas en la programación competitiva, el principal interés es ver el proceso de cada participante y las discusiones propuestas para mejorar el nivel de competencia.

* Descripción del proyecto:

1. Problema:
2. El problema a solucionar es la falta de comunicación entre programadores para poder solucionar sus dudas.

La oportunidad a aprovechar es: las diferentes discusiones a un problema en las cuales se busca dar una posible solución a las dudas presentadas acerca de este o estos.

1. Los beneficios que se esperan son la mejora y aumento de nivel competitivo, relacionados con maratones de programación y ejercicios propuestos en la red.
2. Objetivos:
3. El objetivo es generar una discusión acerca de problemas comunes entre los programadores.
4. La meta del proyecto es llegar a alcanzar un nivel muy alto en las competencias de programación y mejorar la comunicación entre programadores.
5. Alcance:
6. Aspectos que se incluyen en el proyecto:

En el proyecto se incluirá un sitio de discusión de problemas, un lugar donde subir las soluciones, de igual forma un lugar donde consultar problemas de acuerdo a un área en específico y existirá un sitio donde se podrán ver los eventos que se tienen, ya sean maratones de programación, campamentos de aprendizaje, conferencias, entre otros.

1. Aspectos que se excluyen del proyecto:

En el proyecto se excluyen los jueces virtuales y los recursos bibliográficos.

1. Factores críticos de éxito:
2. Uno de los factores más fundamental para el éxito del proyecto es el tener los fondos suficientes para llevarlo adelante y de igual forma es generar un proyecto sostenible en el área de funcionamiento y desarrollo.