

A small, rustic wooden log cabin with a gabled roof made of shingles, situated in a forest. The trees are covered in vibrant autumn foliage in shades of orange, yellow, and brown. The ground is covered with fallen leaves. The cabin has a central door and is built from dark, weathered logs.

# My Safe haven Programación de Aplicaciones Móviles Nativas

Nicolás Rey Alonso  
Jerónimo Ómar Falcón Dávila

18 de noviembre de 2025



# Índice

<b>1. Descripción del proyecto</b>	<b>2</b>
<b>2. Plan de Sprint</b>	<b>3</b>
2.1. Plan de trabajo . . . . .	3
2.2. Sprint 0 . . . . .	4
<b>3. Arquitectura</b>	<b>12</b>
3.1. MVVM . . . . .	12
3.2. Clean Architecture . . . . .	12
3.3. Jetpack (Compose/Views) . . . . .	12

# 1. Descripción del proyecto

Este proyecto consiste en el desarrollo de una red social integrada en una aplicación móvil nativa denominada *My Safe Haven*. Tomamos como referencia diversas plataformas ampliamente reconocidas, como Instagram, Twitter y Tumblr, adoptando algunos de sus conceptos fundamentales, pero introduciendo un enfoque innovador que diferencia a nuestra aplicación del resto.

La característica central de *My Safe Haven* radica en que el acceso a las publicaciones no es completamente abierto: para visualizar los distintos posts, el usuario debe encontrarse físicamente dentro del “haven” creado por el autor del contenido. Definimos un *haven* como un tipo particular de publicación asociada a un espacio delimitado en el mundo real y compuesta por un nombre identificativo, una descripción, un conjunto de elementos que conforman su propio *feed*, así como coordenadas geográficas y un radio de alcance que determina su área de influencia.

La creación de un haven también requiere presencia física: el usuario debe encontrarse en la ubicación exacta donde desea establecerlo para poder registrarlo en la aplicación. Esta decisión de diseño se inspira en fenómenos virales que combinan elementos digitales con interacción física, como el caso de *Pokémon Go*. Nuestro objetivo es recuperar esa dimensión híbrida entre lo virtual y lo real, incorporándola en un contexto de red social que fomente la exploración, la conexión local y la interacción significativa con el entorno.

De esta manera, *My Safe Haven* busca ofrecer una experiencia social alternativa, basada en la proximidad y en la creación de espacios digitales anclados al mundo físico, promoviendo dinámicas más auténticas y situadas entre usuarios.

## 2. Plan de Sprint

Para el desarrollo de esta aplicación hemos decidido utilizar la metodología Scrum, ya que nos permite organizar el trabajo de forma iterativa y mantener un seguimiento constante del progreso. Gracias a sus ciclos de trabajo cortos (sprints), podemos adaptarnos con mayor facilidad a los cambios, cumplir con los objetivos definidos para cada etapa y asegurar entregas frecuentes que aporten valor al proyecto.

### 2.1. Plan de trabajo

Fase	Duración Estimada	Tareas
Plan Sprint Zero	16 Horas	Preparación de documentación, redacción del Plan de Sprint, realización de Mockups y definición de objetivos
Sprint 0	2 Semanas	Desarrollo del mínimo viable de la aplicación

Cuadro 1: Tabla de Plan de Trabajo

## 2.2. Sprint 0

Las **historias** que se implementan en este sprint son las siguientes:

### Loggear en la APP

**ID:** 0

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 4h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** Loggearme en la aplicacion

**Para:** Poder usar la app con mis credenciales

---

**Criterios de validación:**

- Cuando no ponga bien la contraseña me debe salir el error.
- Cuando me logge, debe haber alguna indicación de que lo he hecho correctamente.

### Base de datos postgres

**ID:** 1

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 4h

---

**Historia:**

**Como:** Desarrollador

**Quiero/necesito:** Una base de datos postgres lanzable en mi pc

**Para:** Poder desarrollar la aplicación

---

**Criterios de validación:**

- Tiene que accederse por el puerto 5243.

### Mockups figma

**ID:** 2

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 8h

---

**Historia:**

**Como:** Desarrollador

**Quiero/necesito:** Unos mockups en figma

**Para:** Poder desarrollar la aplicación

---

**Criterios de validación:**

- tienen que representar el diseño de la aplicación.
- tienen que poseer las vista de movil y tablet.
- tiene que contener el tema de colores de la aplicacion.

### Obtener mis havens

**ID:** 3

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 8h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** obtener mis havens

**Para:** poder gestionarlos y visualizarlos

---

**Criterios de validación:**

- Se deven ver los havens propios y en los que participo.
- Mis havens deven tener un botón que me permitan gestionarlos.
- Los havens deven poderse filtrarion.

### Tablero trello

**ID:** 4

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 8h

---

**Historia:**

**Como:** Desarrollador

**Quiero/necesito:** Un tablero trello

**Para:** realizar el desarrollo de los sprints

---

**Criterios de validación:**

- Debe tener todas las historias del sprint 0 a desarrollar.

### Plan de sprint

**ID:** 5

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 8h

---

**Historia:**

**Como:** Desarrollador

**Quiero/necesito:** Un plan de sprint

**Para:** realizar el desarrollo de los sprints

---

**Criterios de validación:**

- Debe representar las tareas a realizar.

### Backend desplegable en docker

**ID:** 6

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 2h

---

**Historia:**

**Como:** Desarrollador

**Quiero/necesito:** Un backend desplegable en docker

**Para:** aumentar la portabilidad y la facilidad de despliegue del backend

---

**Criterios de validación:**

- Debe representar las tareas a realizar.

## Crear Haven

**ID:** 7

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 8h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** Crear un haven

**Para:** Tener mi feed personal

---

**Criterios de validación:**

- Si ya hay un haven en el mismo sitio aproximado no debe de poderse crear.
- Al crearse debe mostrarse un mensaje de creado y navegar al feed del haven.
- No debe poderme permitir poner el mismo nombre a dos havens.
- Debo poder poner información de nombre y descripción al haven.
- En la versión gratuita no puedo crear más de dos havens.
- Se me debe crear una feed vacía automáticamente al crear el haven.
- Debe poder ser publico o privado

## Eliminar un haven

**ID:** 8

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 4h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** Eliminar un haven

**Para:** Poder gestionar mis havens

---

**Criterios de validación:**

- Solo debo poderlo eliminar si es mío.
- Al eliminarlo debe salirme un mensaje de confirmación.
- Se me deben dejar una segundos en los que pueda deshacer la acción.



### Editar un haven

**ID:** 9

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 4h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** Editar un haven

**Para:** Cambiar su nombre o descripción

---

**Criterios de validación:**

- Solo debo poderlo editar si es mío.
- No debo de poder cambiarle el nombre a uno que ya exista.
- Se me deben dejar unos segundos en los que pueda deshacer la acción.

### Añadir posts a mi Haven Feed

**ID:** 10

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 4h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** Añadir posts en el feed de mi haven

**Para:** Que mis amigos lo vean cuando estén en mi haven

---

**Criterios de validación:**

- Deben poder ser de tipo texto.
- Deben de poder ser de tipo media (Música, Imagen o Vídeo).
- El texto debe ser enriquecido (Negrita etc).

### Visualizar Haven Feeds

**ID:** 11  
**Prioridad:** 0  
**Estimación:** 8h

---

**Historia:**  
**Como:** Usuario  
**Quiero/necesito:** acceder a una haven feed  
**Para:** ver sus publicaciones

---

#### Criterios de validación:

- Solo debo de poder verla si estoy físicamente en el haven.
- Si no estoy añadido al haven, no devo de poder verlo.
- Los posts se mostraran de más nuevos a más viejos.

### Añadir usuarios a mi haven feed

**ID:** 12  
**Prioridad:** 0  
**Estimación:** 8h

---

**Historia:**  
**Como:** Usuario  
**Quiero/necesito:** poder añadir a usuarios a mi haven feed  
**Para:** que vean mis publicaciones

---

#### Criterios de validación:

- Devo de poder enviar invitaciones a amigos.
- Si pasa alguien por mi haven, me debe salir una notificación que me permita invitarle.

### Eliminar posts de mi Haven Feed

**ID:** 13

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 2h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** poder eliminar posts de mi haven feed

**Para:** desechar posts que ya no me representan

---

**Criterios de validación:**

- Debo de mostrarme un mensaje de confirmación antes de eliminar.
- Debo de tener un tiempo en el que pueda deshacerlo.

### Registrarme en My Safe Haven

**ID:** 14

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 4h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** registrarme en my safe haven

**Para:** poder disfrutar de la red social completa

---

**Criterios de validación:**

- Debe llegarme un correo de confirmación al mail.
- La contraseña debe de ser segura, y si no lo es mostrar el error.
- El correo electrónico debe de ser válido.

## Navegar en la app

**ID:** 15

**Prioridad:** 0

**Estimación:** 4h

---

**Historia:**

**Como:** Usuario

**Quiero/necesito:** navegar por la aplicación

**Para:** Poder usar todas sus funciones

---

**Criterios de validación:**

- Se deben poder acceder a las páginas principales.
- La navegación deve ser fluida y seguir los principios de M3 Design

## 3. Arquitectura

Las arquitecturas que hemos decidido utilizar para el desarrollo de esta aplicación son las siguientes:

*Clean Architecture + MVVM + Jetpack (Compose/Views)*

### 3.1. MVVM

El patrón *Model-View-ViewModel* (MVVM) nos permite separar de forma efectiva la lógica de presentación de la lógica de la interfaz. Esto facilita el mantenimiento del código y reduce el acoplamiento entre componentes. Las principales ventajas por las que elegimos este patrón son:

- Permite que las vistas contengan únicamente lógica de interfaz, manteniendo un código más limpio y fácil de extender.
- Los *ViewModels* soportan persistencia de estado incluso frente a cambios de configuración, como la rotación de pantalla.
- Incrementa la capacidad de realizar pruebas unitarias al separar las responsabilidades dentro del flujo de datos.

### 3.2. Clean Architecture

La *Clean Architecture* garantiza una separación clara entre las reglas de negocio, los datos y la interfaz de usuario. Esta división en capas mejora considerablemente la escalabilidad y mantenibilidad del sistema. Lo seleccionamos debido a sus siguientes beneficios:

- Define límites bien estructurados mediante capas independientes: dominio, datos y presentación.
- Permite encapsular la lógica central de negocio en casos de uso (*use cases*), facilitando la evolución del proyecto sin afectar otras capas.
- Facilita la integración de servicios externos, como APIs, sensores de ubicación o bases de datos locales.
- Reduce el acoplamiento, lo que permite sustituir componentes (por ejemplo, cambiar la base de datos local) sin modificar la lógica interna.
- Mejora considerablemente la capacidad de realizar pruebas, especialmente sobre reglas de negocio.

### 3.3. Jetpack (Compose/Views)

El ecosistema *Jetpack* nos proporciona herramientas modernas y altamente optimizadas para el desarrollo de interfaces y funcionalidades móviles. Dentro del proyecto empleamos tanto *Compose* como vistas tradicionales (*Views*), según las necesidades de cada pantalla. Las razones principales para utilizar estas tecnologías son:

- *Jetpack Compose* permite crear interfaces declarativas, más intuitivas y fáciles de mantener.
- Ofrece integración natural con *ViewModels*, *StateFlow* y otros componentes de arquitectura.
- Simplifica el manejo del estado y el renderizado dinámico de la UI.
- Framework optimizado por Google para el desarrollo moderno de Android, asegurando compatibilidad y evolución a largo plazo.