



GameTracker

Plataforma de Seguimento e Reseñas de Videoxogos

Rubén Agra Casal

2º Desarrollo de aplicaciones multiplataforma



Índice

| | |
|---|---|
| 1. Tipo de proxecto..... | 3 |
| 2. Descrición do proxecto..... | 3 |
| 3. Contextualización..... | 3 |
| 3.1. A quen vai destinado e por qué?..... | 3 |
| 3.2. Cal é a necesidade ou necesidades que se pretenden cubrir ou satisfacer?..... | 3 |
| 3.3. Existen na actualidade aplicación que tenten dar resposta a esa(s) necesidade(s)? En que medida o conseguen?..... | 3 |
| 3.4. O desenvolvemento do proxecto abre unha oportunidade de negocio? É posible a súa comercialización? Como?..... | 3 |
| 4. Análise preliminar do proxecto..... | 3 |
| 4.1. Obxectivos que pretende alcanzar o proxecto..... | 3 |
| 4.2. Alcance e principais requisitos..... | 3 |
| 4.3. Actividades a levar a cabo para dar forma ao proxecto..... | 3 |
| 4.4. Tecnoloxías que se empregarán..... | 3 |



1. Tipo de proxecto

O proxecto consistirá nunha aplicación móbil na que permitirá aos usuarios rexistrar, puntuar e comentar videoxogos que estean tanto xogando no momento ou que haxan xogado nun pasado. Sería similar a outras aplicacións existentes recoñecidas como Letterboxd ou GoodReads pero centrado nesta temática.

2. Descrición do proxecto

O proxecto consistiría nunha aplicación móbil que permitiría aos usuarios:

- Engadir videoxogos á súa colección.
- Puntuar e escribir reseñas.
- Seguir a outros usuarios e ver as súas listas.
- Explorar recomendacións baseadas nos seus gustos.
- Xestionar a súa lista (Xogos rematados, wishlist, favoritos, etc)
- Visualizar estadísticas gráficas (Xénero máis xogado, horas dedicadas a cada título...)

3. Contextualización

3.1. A quen vai destinado e por qué?

Esta aplicación estaría dirixida a xogadores tanto casuais coma máis dedicados para que poidan ter una boa organización da súa colección e compartir opinións con outros usuarios. A necesidade sae de que non existe realmente unha aplicación decente que poida facer isto, e as aplicacións nas que se pode ter un seguimento son bastante utilizadas.

3.2. Cal é a necesidade ou necesidades que se pretenden cubrir ou satisfacer?

- Permitir aos xogadores levar un rexistro adecuado da súa colección
- Ofrecer recomendacións personalizadas
- Fomentar a interacción entre a comunidade

3.3. Existen na actualidade aplicación que tenten dar resposta a esa(s) necesidade(s)? En que medida o conseguen?

Sí, hai varias plataformas similares como Backloggd, GG App e HowLongToBeat, pero:

- Algunhas carecen de interfaces pouco intuitivas.
- Algunhas non están actualizadas.
- Non todas permiten unha interacción social ao nivel de Letterboxd.



3.4. O desenvolvemento do proxecto abre unha oportunidade de negocio? É posible a súa comercialización? Como?

Sí, podería monetizarse con:

- **Subscripción premium** (listas avanzadas, estadísticas máis detalladas, temas personalizados para o perfil...).
- **Publicidade non invasiva.**
- **Afiliación con tendas de videoxogos** (enlaces a Steam).

4. Análise preliminar do proxecto

4.1. Obxectivos que pretende alcanzar o proxecto

- Crear unha plataforma intuitiva e atractiva para xestionar bibliotecas de videoxogos.
- Fomentar á comunidade a través de reseñas e recomendacións.
- Implementar un sistema de recomendacións baseado nas preferencias do usuario.

4.2. Alcance e principais requisitos

- Sistema CRUD como funcionalidade básica (engadir xogos, modificar, eliminar, listas personalizadas, reseñas...)
- Melloras futuras: Implementar recomendacións personalizadas, estadísticas gráficas propias, visualización de actividade ou linea de tempo dos usuarios amigos.
- Requisitos técnicos: Desenvolvemento en Jetpack Compose, backend en Firebase.

4.3. Actividades a levar a cabo para dar forma ao proxecto.

- Investigación de plataformas similares (Letterboxd, GoodReads, Musicboard, MyAnimeList).
- Deseño de UI/UX.
- Desenvolvemento de base de datos (xestión de usuarios, api externa...).
- Implementación de frontend utilizando Jetpack Compose.
- Probas e feedback de usuarios target.

4.4. Tecnoloxías que se empregarán

- **Frontend:** Jetpack Compose (Kotlin).
- **Backend:** Fireabase.



- **Base de datos:** Mariadb.
- **Autenticación:** Google Auth / Correo electrónico
- **APIs externas:** RAWG API (información de xogos).