



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.....	4
3.1. A quen vai destinado e por qué?.....	4
Público obxectivo.....	4
3.2. Cal é a necesidade ou necesidades que se pretenden cubrir ou satisfacer?.....	4
3.3. Existen na actualidade aplicación que tenten dar resposta a esa(s) necesidade(s)? En que medida o conseguen?.....	4
3.4. O desenvolvemento do proxecto abre unha oportunidade de negocio? É posible a súa comercialización? Como?.....	4
4. Análise preliminar do proxecto.....	5
4.1. Obxectivos que pretende alcanzar o proxecto.....	5
4.2. Alcance e principais requisitos.....	5
Funcionalidades básicas.....	5
Requisitos técnicos.....	6
Frontend móbil.....	6
4.3. Actividades a levar a cabo para dar forma ao proxecto.....	6
4.4. Tecnoloxías que se empregarán.....	6



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. Tamén incluíría recomendación de xogos, funcionalidades sociais e análise personalizada na actividade do usuario

2. Descrición do proxecto

O proxecto consiste no deseño e desenvolvemento dunha aplicación móbil orientada a amantes dos videoxogos, que lles permitirá xestionar a súa experiencia de xogo, interactuar con outros usuarios e descubrir novos títulos acordes aos seus intereses

Rexistros e perfís de usuario:

- Creación de contas personalizadas.
- Posibilidade de engadir información sobre os xogos que xogaron ou están xogando

Xestión de coleccións:

- Engadir videoxogos a diferentes listas (ex: Xogando agora, Rematados, Wishlist, Favoritos).
- Edición e eliminación de entradas.

Valoracións e análises:

- Sistema de puntuación (por exemplo, de 1 a 5 estrelas ou de 0 a 10).
- Posibilidade de escribir reseñas detalladas.

Interacción social:

- Seguir a outros usuarios e ver as súas actividades.
- Compartir logros, listas e recomendacións
- Comentarios en publicacións doutros usuarios.

Recomendacións personalizadas:

- Sistema de suxestións baseado nos xogos xa xogados e valorados
- Filtros por xénero, plataforma, popularidade, etc.

Estatísticas e seguimento:

- Visualización de datos como tempo de xogo, tendencias de xéneros preferidos ou progreso anual.
- Gráficos e informes resumidos da actividade do usuario.

Outras características opcionais:

- Notificacións sobre ofertas, lanzamentos ou actualizacións de xogos.
- Integración con APIs de plataformas como Steam, PlayStation ou Xbox.



3. Contextualización

3.1. A quen vai destinado e por qué?

A aplicación está dirixida principalmente a:

- **Xogadores casuais e hardcore** (dende adolescentes a adultos) que busquen organizar a súa colección de videoxogos e interactuar cunha comunidade.
- **Coleccionistas e entusiastas** que desexen rexistrar e valorar os xogos que xogaron.
- **Usuarios de plataformas como Steam, PlayStation, Xbox ou Nintendo Switch**, que xa usan ferramentas similares pero de forma fragmentada (ex: listas de Steam, Excel, ou forums).
- **Streamers e creadores de contido.**

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

Funcionalidades básicas

Xestión de usuarios

- Inicio de sesión mediante email/contrasinal ou provedores externos (Google, Apple)
- Recuperación de contrasinal.
- Perfís personalizables (Foto de perfil, biografía, lista de xogos propios).

Sistema CRUD para xogos e listas

- Crear, ler, actualizar e eliminar (CRUD):
 - Engadir xogos á biblioteca persoal (con datos como plataforma, estado —xogando, rematado, wishlist—).
 - Edición ou eliminación de reseñas e puntuacións.
- Listas personalizadas:
 - Creación de coleccións temáticas (ex: "Mellores RPGs", "Xogos para xogar con amigos").

Interacción social

- Seguir a outros usuarios e ver as súas actividades.
- Comentarios en reseñas e listas públicas.
- Compartición de listas en redes sociais.

Recomendacións e estatísticas

- Sistema de recomendacións básico:
- Suxestións baseadas en xogos similares aos valorados polo usuario.

Visualización de datos

- Gráficos de tempo de xogo, xéneros máis xogados ou tendencias anuais.



Requisitos técnicos

Frontend móbil

- Desenvolvemento en Android con Jetpack Compose (arquitectura MVVM).
- Compatibilidade con versións recentes de Android (API 26+).

Backend e almacenamento:

- Firebase (Firestore para bases de datos, Authentication para roles, Cloud Functions para lóxica adicional).
- Control de acceso baseado en roles (RBAC)
- Usuario común: Pode crear/editar o seu contido, seguir a outros usuarios.
- Administrador: Pode eliminar contido inapropiado, xestionar reportes, moderar a comunidade.

APIs externas:

- Posible integración con RAWG para obter datos de videoxogos (capas, imaxes, descrições).

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 (base de datos local e API Externa RAWG).
- Configuración de Firebase para caché offline
- Implementación de frontend utilizando Jetpack Compose.
- Probas e feedback de usuarios target.
- O código será xestionado mediante repositorios Git (ramificación, revisión de código, integración continua...)

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).