



OLYMPIC

SOCIAL NETWORK

A continuación, vamos a presentar los diferentes puntos que conforman la memoria de nuestro proyecto:

1. Resumen Ejecutivo

Olympic Social Network es un proyecto destinado a las personas que aman el deporte, es decir, aquellas personas que lo practican en un mayor o menor grado o, que sin practicarlo, son seguidores de cualquier tipo de deporte.

Nuestra idea consistía en realizar una red social que recogiera a todos estos aficionados del deporte, con el fin de que pudieran compartir sus diferentes experiencias deportivas. Así, nuestros usuarios disponen de las funcionalidades básicas de cualquier red social, pero agregándole ese componente deportivo propio de nuestra web. En otras palabras, a la hora de registrarse, serán preguntados por datos relacionados con su faceta deportiva, a los que el resto de usuarios tendrán acceso.

Los usuarios pueden compartir mensajes en su tablón, incluyendo fotografías, sobre su actividad, opinión deportiva... También, pueden seguir a aquellos usuarios que despierten su interés, así como a grupos relacionados con los distintos deportes y que conforman puntos de encuentro donde se recogerán las diferentes aportaciones de cada juego. Por último, existe la posibilidad de crear actividades o eventos, para que aquellos usuarios de lugares cercanos puedan quedar y reunirse para practicar aquellos deportes que más les gusten.

Todas estas ideas iniciales han conseguido ser plasmadas con bastante satisfacción en nuestra red social. En los siguientes apartados, entraremos más en detalle en la consecución de estas ideas y las diferentes complicaciones que nos hemos encontrado en nuestro camino

2. Descripción del Proyecto

- **Objetivo General:** Como ya hemos comentado en el apartado anterior, el objetivo principal que perseguíamos era la realización de una red social basada en el tema deportivo. Así, pretendíamos reunir en una misma web a todas aquellas personas aficionadas al deporte, para que pudieran relacionarse entre sí: subiendo aportes, intercambiando opiniones, etc... También, disponen de grupos dedicados a los diferentes deportes donde poder congregarse con usuarios con la misma afición. Finalmente, se pueden crear eventos a los que los usuarios se irán uniendo con el fin de reunirse físicamente y disfrutar en compañía de un deporte en particular.
- **Objetivos Secundarios:** En un segundo plano, hemos dejado las diferentes funciones relacionadas con el apartado social de nuestra web. Esto incluye el servicio de mensajería

instantánea, la inserción de fotos en los mensajes, la posibilidad de agregar a usuarios como amigos, etc... Otra faceta que hemos dejado como objetivo secundario ha sido la estética de nuestro sitio. Aunque realizamos varios bocetos preliminares de nuestra web, no ha sido posible llevarlos de manera fidedigna a la página, debido a las pocas posibilidades de modificación que nos proporcionaba el CMS utilizado.

- **Condiciones o Contextos:** Olympic pretende animar a las personas a practicar deporte a través de la comunicación y la relación online. Aunque ya encontramos en el mercado ciertas redes como *Runtastic* que animan al usuario a reunirse para hacer footing, con Olympic pretendemos extender dicha funcionalidad al resto de deportes. De esta manera, los usuarios ya no tendrán complicaciones para poder practicar el deporte que les gusta, ya sea porque no encuentran equipo o grupo con el que hacerlo, gracias a la creación de eventos. Por otro lado, tenemos el factor social de la web, que facilitará el surgimiento de nuevas amistades gracias al deporte.

3. Descripción de los Trabajos Realizados

Primero, hubo de decidir entre los diferentes proyectos que se nos presentaban. Finalmente, elegimos la creación de una red social, debido a que nos pareció un proyecto que podríamos realizar con nuestros conocimientos sobre la materia.

A continuación, tuvimos que decidir la temática que englobaría nuestra web. Después de varias propuestas, como una red social basada en el mundo del hardware del PC, la que resultó satisfactoria para todos fue la de crear una web dedicada a los deportistas y aficionados al deporte. Esta decisión fue incitada por, en nuestra opinión, la ausencia de una plataforma de este tipo en el Internet actual, aunque existan variantes enfocadas en un solo deporte como puede ser *Runtastic*.

Posteriormente, nos dedicamos a la selección del nombre de nuestra red social. Entre varias opciones, acabamos decantándonos por *Olympic Social Network*. Una vez definido el nombre, nos centramos en la creación del logotipo que lo acompañaría y en la elección del estilo visual que utilizaríamos en nuestra web. Para ello, hicimos bocetos preliminares de las distintas secciones que conformarían nuestra red. A continuación, mostramos algunos de ellos:

La imagen muestra una captura de pantalla de la interfaz de usuario de la web Olympic Social Network. En la parte superior hay una barra azul con el logo de Olympic (un círculo con una figura deportiva) y el nombre 'OLYMPIC' en blanco. A la derecha de la barra hay dos enlaces: '¿QUÉ ES OLYMPIC?' y '¿QUÉ HAY EN OLYMPIC?'. El contenido principal está dividido en dos columnas. La columna izquierda tiene el título 'LOGIN' y dos campos de texto: 'Nombre de usuario' y 'Contraseña', con un botón 'Entrar' debajo. La columna derecha tiene el título 'REGISTRARSE' y una sección 'Información de registro' con campos para 'Nombre', 'Apellido', 'Email', 'Fecha de nacimiento' y 'Sexo'. Debajo de estos campos hay un botón 'Crear cuenta' y un enlace '¿Ya tienes una cuenta?'. En la parte inferior de la página hay una barra azul con el texto 'Olympic 2015' y 'Todos los derechos reservados'.



Tras este paso previo, pasamos a la etapa de implementación de la web. Primero, nos centramos en encontrar un servicio de host gratuito, que nos proporcionara un servidor donde alojar la red social. El servicio que nos planteó menos complicaciones al respecto fue *Hostinger*. Después, intentamos instalar el CMS elegido, *Elgg*, pero nos encontramos con que no satisfacía nuestras necesidades, por lo que terminamos recurriendo a otro CMS, Wordpress. Este paso fue realizado mediante el FTP *Filezilla*, para subir los diferentes archivos al servidor.

Una vez instalado, tan solo nos faltaba dedicarnos a la instalación de diferentes plugins, con los que poder activar las diferentes funcionalidad de nuestra web y modificar el diseño visual a nuestro antojo.

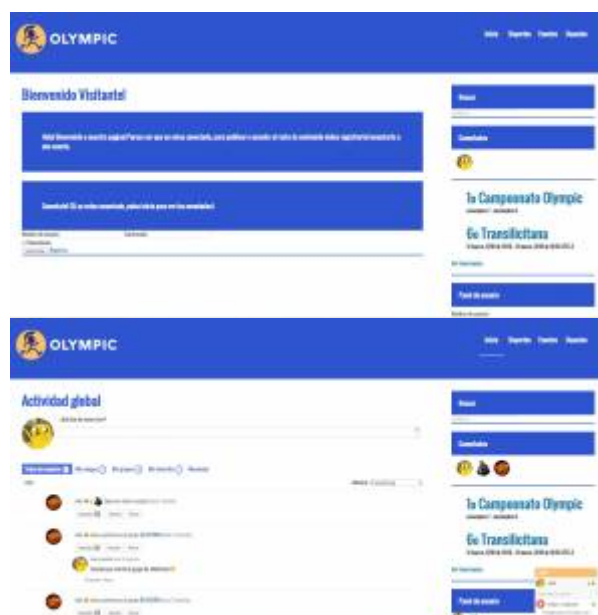
- **Memoria de Actividades:**

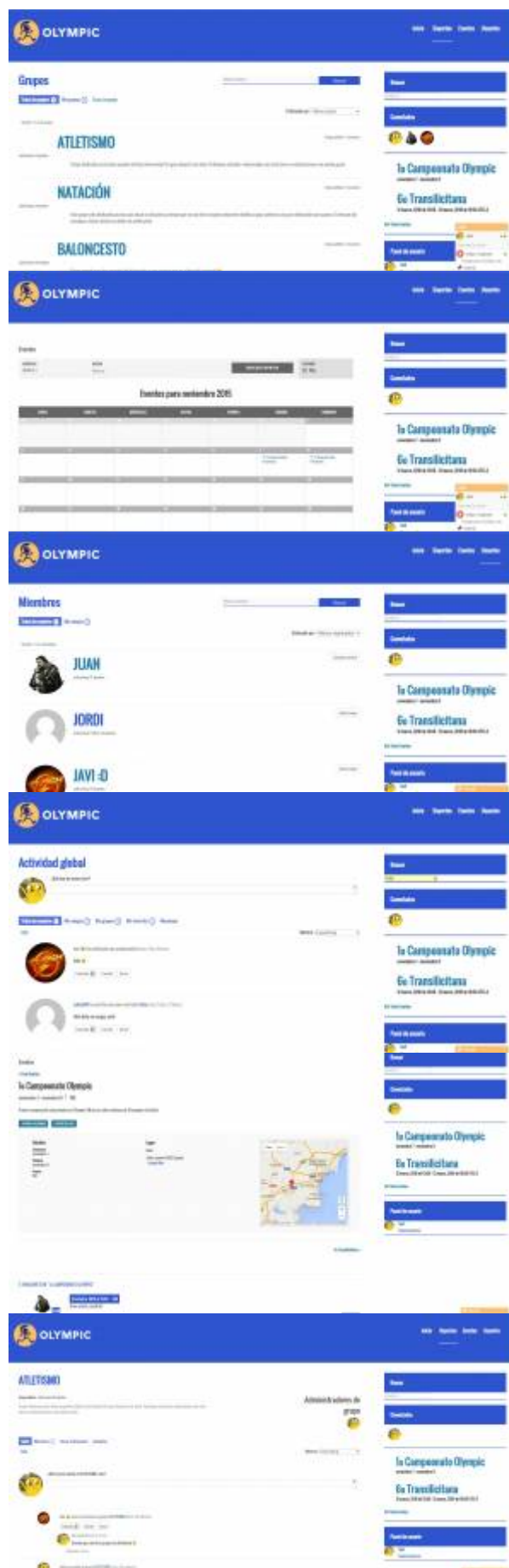
1. Elección del proyecto a realizar
2. Elección de la temática de la web
3. Búsqueda de los recursos necesarios para la realización del proyecto
4. Creación del logotipo y de los diseños preliminares

5. Búsqueda del host
6. Integración del CMS elegido en el host
7. Aprender a usar el CMS instalado
8. Agregar a la web las funcionalidades que necesitábamos
9. Modificar el estilo visual de la web
10. Revisar y corregir los diferentes errores encontrados
11. Lanzar la web al público

- **Dificultades Encontradas:** Las complicaciones encontradas han sido numerosas, pues nuestros conocimientos sobre la materia elegida no eran muy amplios. A continuación, detallaremos las más importantes junto con un comentario sobre como las hemos resuelto u obviado:

1. Búsqueda de Host: Este paso se nos hizo más costoso de lo normal. Como objetivo inicial, nos centramos en encontrar un host gratuito que nos ofreciera lo necesario para poner en funcionamiento nuestra web. Tras mucho buscar, conseguimos uno del servicio *Hostinger*. Sin embargo, después de tener la implementación de la página completada, el host fue suspendido debido a que ocupaba demasiada CPU. Finalmente, optamos por pagar el servicio Premium que nos ofrecía *Hostinger*, pues no encontramos ninguna otra solución dentro del escaso tiempo que nos restaba hasta la entrega.
2. Elección e Integración del CMS: En un principio, decidimos realizar nuestra red social mediante *Elgg*. Lo integramos en el servidor, pero a la hora de modificarlo, los plugins que nos ofrecía eran escasos. Por ello, lo cambiamos por *Wordpress*. Con este, se nos hizo más fácil realizar todas las modificaciones pertinentes.
3. Modificación de la Web: Otro proceso que se nos hizo un poco pesado fue el hecho de ajustar el estilo visual de la red social a los diseños que habíamos realizado anteriormente. A través de diversos plugins, conseguimos asemejar el diseño lo mejor posible, pero fui imposible ajustar totalmente. Por otro lado, también nos hemos encontrado con ciertas dificultades a la hora de poner en marcha correctamente algunas funcionalidades de la web, especialmente un error relacionado con el email de confirmación, el cual al registrarse en la red debía ser enviado, pero sin motivo alguno no se realizaba esta acción. Finalmente, encontramos un plugin que nos permitía enviar el email mediante SMTP y conseguimos que solucionara este error. Por último, se recogen algunas capturas del resultado final de la web:





- **Grado de Ajuste a la Planificación Propuesta en el proyecto:** La planificación inicial no fue del todo exacta. Debido a las dificultades de la búsqueda del host (explicadas en el apartado anterior), el resto de tareas que debían suceder a esta se retrasaron. Sin embargo,

pudimos llegar bien a la fecha de entrega, puesto que el proceso de implementación del CMS y de la red nos llevó menos de lo que esperábamos. Exceptuando algunas complicaciones inesperadas, como el problema con el servicio de host gratuito, podemos afirmar que la planificación preliminar, sin ser del todo precisa, no se ha alejado tanto de la consecución de las acciones que hemos ido realizando.

4. Conclusión

- **Objetivos Cumplidos/No Cumplidos:** Respecto a los diferentes objetivos, podemos confirmar que las funcionalidades descritas en el proyecto han sido cumplidas en casi su totalidad. La mayoría de las funciones de red social están implementadas (posibilidad de crearse un usuario, de agregar a otros deportistas, de participar en grupos de deportes, adaptar la web a versión móvil, etc...), en cambio no hemos podido traspasar el aspecto visual que pretendíamos a nuestra web perfectamente. Este podría ser uno de los objetivos que no hemos llegado a cumplir del todo. También, aunque existan eventos en la web, no hemos conseguido que los usuarios puedan crearlos, esto solo pueden hacerlos los administradores.
- **Limitaciones:** Principalmente, la limitación más importante que hemos tenido ha sido desconocer HTML/PHP, pues nos hubiera ayudado muchísimo a la hora de implementar la red social. Por el contrario, hemos tenido que trabajar mediante plugins, que a pesar de no ser del todo complicado, si que resulta más incómodo que trabajar a partir de lenguajes de programación. Otra limitación, aunque no tan importante, ha sido la escasa aportación económica que podíamos destinar al proyecto.
- **Mejoras:** Las diferentes mejoras que se podrían realizar son bastantes. Por ejemplo, se podría mejorar la funcionalidad de la web, añadiendo más acciones que hacer dentro de ella; actualizar el diseño de la red social para hacerla más acorde al estilo visual que queremos, conseguir unos servidores mejores a coste de invertir más dinero, etc...

Finalmente, si desea visitar nuestra red social y unirse a ella, solo debe dirigirse a este enlace:

<http://olympicsn.esy.es/>

From:

<http://sm.ingenieriamultimedia.org/> - **Sistemas Multimedia**

Permanent link:

http://sm.ingenieriamultimedia.org/doku.php/alumnos:201516:grupos:grupo17:memoria_p1

Last update: **2015/10/16 20:37**

