

# Estudio de Viabilidad: TruthPaper

## Viabilidad técnica:

- ¿Cuáles son las habilidades del equipo?

- Conocimiento de lenguajes de programación con el que se desarrollará el proyecto.
- Conocimientos de páginas web (web Scraping)
- Conocimientos de bases de datos.
- Conocimientos de Servidores.
- Conocimientos de Interfaces Gráficas.

- ¿Qué tecnologías podemos considerar?

Para desarrollar el código fuente de la aplicación utilizaremos el lenguaje de programación 'Python'. También haremos uso de librerías que nos proporciona dicho lenguaje como 'Tkinter', para desarrollar la interfaz gráfica de usuario, 'requests', para hacer las peticiones a la página web donde saquemos la información, y 'beautiful soup', para el uso de webScrapping.

- Python: (librerías)
  - Tkinter
  - requests
  - beautiful soup

Para guardar los datos de la aplicación utilizaremos una base de datos relacional, MySQL.

- MySQL (Base de datos)

Para la conectividad entre usuarios se hará uso de una arquitectura cliente-servidor, donde ambos participantes tendrán carácter activo, asemejándose a un servicio de correo electrónico. Se utilizará un servidor web (Apache), apoyándose en un sistema Linux, el lenguaje PHP, y un servidor MySQL.

- ¿El conocimiento actual del equipo puede satisfacer la necesidad del negocio?

Con el conocimiento actual del equipo se podrá desarrollar la aplicación sin problemas. Sin embargo, deberemos profundizar más en el uso de servidores.

## Viabilidad económica:

- ¿Son necesario recursos económicos para arrancar con la propuesta?

El desarrollo de la aplicación será gratuito debido a que las herramientas utilizadas serán gratuitas y se cuenta con un grupo de programadores voluntarios para su desarrollo, por lo que no se les pagará.

- ¿Con qué recursos podemos contar en el presente? ¿Cuáles serán necesarios en el futuro?

Los recursos actuales los podemos dividir en 3 tipos:

- Financieros: Actualmente no se dispone de recursos financieros; sin embargo no son necesarios para el adecuado desarrollo de la aplicación.
- Recursos Humanos: Actualmente se dispone de una plantilla de 6 estudiantes de ingeniería de sistemas de información, con suficiente conocimiento para desarrollar la aplicación.

- Materiales: Actualmente disponemos del software necesario para desarrollar las primeras fases de la aplicación, pero en un futuro se necesita acceso a API's como la de *Twitter*, *El País*, *El mundo*...

- ¿El coste del proyecto es mayor al beneficio?

El coste del proyecto es tiempo de 6 estudiantes de universidad, el cual será pagado en forma de cerveza, una vez terminado este mismo por el Project Manager, Carlos Moragón.

- ¿Cuál es el público objetivo? ¿A quienes tenemos como clientes potenciales?

Este proyecto intenta alcanzar a todo tipo de público a partir de 15 años. Este público se caracteriza por tener un pensamiento crítico y ansias de conocimiento sobre su entorno.

Como clientes potenciales serían personas mayores de 15 años, con un teléfono móvil.

- Hay negocios que hagan algo similar. ¿Cómo les va?

La idea de proyecto es una propuesta original, mezcla fuentes informativas tradicionales y otras más modernas, tal como las redes sociales.

Comúnmente la información se distribuye de manera monótona, incompleta y muchas veces poco íntegra. La competencia será combatir con los medios de comunicación ya conocidos. Facilitar el acceso a la información a través del 'TruthPaper'.

#### Viabilidad Temporal:

- ¿Hay fecha de entrega?

La fecha de entrega límite de este proyecto es el 21 de diciembre de 2023.

- ¿Cuál es la cantidad de tiempo que cada miembro del equipo puede dedicarle al proyecto?

El horario que se le dedicará al proyecto dependerá de cada miembro del equipo y de la fase en la que se encuentre el proyecto.

- ¿Se puede terminar en ese plazo? ¿Cuál es el plazo del proyecto?

Se podrá realizar una entrega pequeña y funcional, capaz de satisfacer los requisitos básicos.

Se estima en principio que el proyecto completo podría tomar un año de trabajo.

Para llevar el producto al mercado será recomendable profundizar, el análisis de viabilidad, desde un punto de vista económico.

## DAFO

	Interno	Externo
Positivo	<p><b>Fortalezas:</b></p> <p>No hay una aplicación con las funciones concretas que proponemos.</p> <p>Dispondremos de un análisis a modo de resumen que nos aporta una propuesta única de valor.</p>	<p><b>Oportunidades:</b></p> <p>Al tener todo polarizado es mejor buscar el contraste y así el punto medio.</p> <p>La gente está empezando a no fiarse de todo lo que comentan en las noticias.</p> <p>Podemos convertirlo en una red social más formal, para que la gente exponga sus conocimientos.</p>
Negativo	<p><b>Debilidades:</b></p> <p>Nos faltan conocimientos y experiencia.</p> <p>No tenemos una base de consumidores previa: con tantas opciones sería difícil abrirse hueco en el mercado.</p>	<p><b>Amenazas:</b></p> <p>Ya hay aplicaciones que reúnan periódicos por temas.</p> <p>La manera en que se expresen los usuarios podría perjudicar la imagen de nuestra app.</p>