



ANTEPROYECTO

1 – Descripción

Mi proyecto se basa en una red social escrita en Java (Android), cuyo principal objetivo es proponer una nueva forma de estudio a cualquier persona interesada en aprender sobre lenguajes de programación.

Además fomenta el uso de código abierto y sirve como escaparate o forma de promoción para aquellos que publican sus conocimientos sobre el tema. Algunas de las funcionalidades que implementa son :

- **Sistema de mensajería instantánea.** Para facilitar la comunicación entre usuarios que tengan alguna duda, quieran contribuir a un proyecto, ...
- **Publicaciones.** Estas son la principal funcionalidad de la aplicación. Mediante estas el usuario puede publicar imágenes, vídeos e incluso documentación externa a DevSpace de su código.
- **Buscador.** Mediante el buscador podrás filtrar las publicaciones que desees encontrar.

Le quiero dar un enfoque de desarrollo de un entregable al proyecto, y así continuar con el prototipo en el que trabajé durante el ciclo en PMDM (Programación Multimedia e Dispositivos Móviles).

2 – Contextualización

Como estudiante de desarrollo de software, noté que la documentación por la que solía estudiar a veces era pesada, mal estructurada, poco clara y sobre todo, poco

llamativa y atractiva para el lector. De ahí surgió la idea de combinar una red social con imágenes, vídeos y comentarios, con los que acompañar a la documentación del código. Así el proceso de aprender una nueva tecnología sería más ameno y atractivo.

Las necesidades a las que dará respuesta mi aplicación son las siguientes:

1. La necesidad de disponer de una forma de aprendizaje más intuitiva, llamativa, dinámica y clara, en comparación con las convencionales APIs y javadocs, por ejemplo.
2. La necesidad de disponer de un nuevo método de constante actualización sobre las nuevas tecnologías incipientes.

El modelo de negocio se basaría en la publicación de anuncios. Para que este modelo sea viable, necesito que el usuario se mantenga conectado el mayor tiempo posible para que consuma la mayor cantidad de anuncios posible.

Este modelo es el más adecuado para un red social. Mirando a las redes sociales más influyentes y utilizadas todas siguen este modelo de negocio. A través de anuncios y promoción de diferentes marcas y empresas, consiguen que esta aplicación sea gratuita y genere beneficios.

3 – Análisis

El alcance de mi proyecto será el de un prototipo de red social. Los objetivos principales de la aplicación que se pretenden llevar a cabo son:

- Que el usuario pueda ingresar en la aplicación de una forma intuitiva y rápida.
- Configurar algunos aspectos de su cuenta en el apartado de preferencias.
- Crear publicaciones con las que compartir código con la comunidad.
- Interactuar con las publicaciones de otros usuarios a través de likes y comentarios.
- Comunicarse con otros usuarios mediante el sistema de mensajería instantánea.

Las tecnologías usadas son Java (*Android*) para la creación de la aplicación en sí, y para la parte de la base de datos escogí Firebase. Esta tecnología no fue vista en el ciclo y aporta la infraestructura necesaria para presentar un prototipo de aplicación en condiciones. Usando los servicios de Firebase, puedo conectar mi aplicación a una base de datos remota con la que autenticar a mis usuarios, guardar sus publicaciones, imágenes, vídeos, etc.