

PROYECTO PRÁCTICA 1: GGaming



1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Para nuestro proyecto hemos decidido crear una red social dedicada a cualquier persona que esté interesada en los videojuegos. Ésta permite conocer el perfil de jugador de cualquier contacto de la red social, facultando al usuario de la posibilidad de conocer en detalle todo tipo de información de sus contactos referente a videojuegos.

GGaming.es

1.1 OBJETIVOS

Con esta red social tenemos intención principal de conseguir que el usuario sea capaz de conocer a gente interesada en el mundo de los videojuegos, y ofrecer al usuario la opción tanto de proporcionar información referente a él como de conocer la de sus contactos ayudando así a que interactúen en el propio videojuego, poder conocer los juegos más jugados por tus contactos, sus juegos favoritos, el tiempo dedicado a cada juego, una valoración propia acerca de cualquier aspecto del juego, el historial de juego, su nivel de experiencia o hasta su personaje favorito si fuese el caso. Además nuestra red social pretende dotar al usuario de un servicio de mensajería instantánea, compartir experiencias (imágenes, videos, resultados de partidas, logros...) con sus contactos o hacer un seguimiento de la actividad de jugadores profesionales en los que se esté interesado.

1.2 CONTEXTO

Vivimos en una sociedad donde el uso de las redes sociales es diario, queremos saber lo que ocurre a nuestro alrededor, así como poder compartir información o experiencias con nuestros contactos más cercanos.

Si llevamos a cabo un breve análisis de la sociedad actual, reparamos rápidamente en que empleamos varias horas al día sólo en navegar y hacer uso de las redes sociales, y es un hecho que, aunque en un área de influencia algo menor y específica que las redes sociales, la sociedad emplea bastantes horas en jugar a videojuegos (ya sean juegos de PC, juegos de móvil, etc...). Nuestra idea

surge de fusionar estos dos grandes campos, una red social y el mundo de los videojuegos.

Nos resultó interesante a la par que práctico poder crear una red social con todas las características que a un jugador podrían interesar, así como la posibilidad de poder conocer a gente de su alrededor con gustos similares. Creemos que el mundo de los videojuegos está en su momento de auge y queríamos aprovecharlo de una manera social, creando así GGaming.

1.3 REFERENTES

Hay una gran cantidad de redes sociales en la actualidad pero todavía no existe ninguna con nuestra temática, por lo que no tenemos referentes directos. Lo que sí tenemos a nuestro alcance son grandes páginas web con una gran información que podemos incluir a nuestra red social, además de también poder incluir sus características básicas (perfil, timeline, etc...). Es por ello que decidimos buscar información en las siguientes páginas web:

- **Steam:** Steam es una plataforma de comunicaciones y servicio multijugador, de ella nos llama la atención la forma de estructurar la información, al ser una página web en la que las novedades están a la orden del día nos pareció interesante la forma de ordenar los contenidos.
- **LolKing:** Esta es una de las plataformas más importantes de las que disponemos, Lolking dispone de todos los registros de cada jugador del famoso juego League Of Legends, además de mucha información y datos sobre el juego. De esta página nos llama la atención la facilidad para entrar en el perfil de cada usuario y lo bien dispuesta que está la información.
- **Facebook:** Al ser la red social más importante a nivel mundial nos pareció básico interpretar los elementos principales que la componen, como por ejemplo la estructura del perfil, la información del muro, las distintas herramientas que puede utilizar el usuario o los servicios multimedia que ofrece.
- **Twitter:** Twitter nos pareció interesante por la rapidez a la que fluye la información, principalmente consta de un muro que permite enviar mensajes de texto plano de corta longitud, la facilidad de compartir estos mensajes entre los usuarios nos pareció un aspecto importante que podríamos incluir en nuestra red social.

2. PROPUESTA DE TRABAJO

¿CÓMO QUEREMOS HACERLO?

Antes de comenzar decidimos definir tres partes del proyecto, componiendo así tres bloques esenciales:

- **Parte técnica:** Todo lo relacionado con la búsqueda e implementación de software del proyecto.
- **Parte de contenidos:** Temática de la red social.
- **Parte gráfica:** Diseño de la página y logo del proyecto.

De cara a nuestro primer proyecto, primeramente discutiremos sobre qué proyecto elegir, una vez elegida la propuesta (en nuestro caso una red social) elegimos una temática. No queríamos hacer una red social convencional, ya que nuestra intención desde el primer momento es hacer algo más

innovador, por lo que la temática de nuestro proyecto será hacer una red social enfocada a gente aficionada a los videojuegos.

Decidida la propuesta, nos dedicamos a buscar en internet el software necesario gratuito para crear la red social, durante la búsqueda elegiremos qué programas son aptos para nosotros, ya que todavía no tenemos conocimientos avanzados de programación web. En éste paso incluimos también la búsqueda de hosts, una base de datos y todo el material que es necesario para poder desarrollar nuestra red Social.

Un paso importante es realizar un logo y pensar un nombre para la red social, para ello realizamos unos bocetos relacionados con algún aspecto característico de los videojuegos, también pensamos algunos nombres originales para nuestra red social tales como: caca, mierda, y finalmente nos decantamos por GGaming.

A continuación cada uno de los componentes crearemos unos bocetos sobre el diseño de la red social y decidiremos el más óptimo entre todos. También propondremos algunos apartados especiales que podría contener nuestra red social o cualquier contenido que pueda ser interesante para un jugador.

Posteriormente, pensaremos en la estructuración de nuestra red social por lo que realizaremos un mapa web de la red social con todo el contenido que creemos necesario.

3. RECURSOS NECESARIOS

¿Con quién y con qué vamos a realizar nuestro proyecto?

El apartado de recursos humanos lo conformamos los tres integrantes del grupo:

- [Jonatan Sempere Mañas](#)
- [Miguel Paniagua Muela](#)
- [Silvia Ruiz Díaz](#)

En el apartado de software:

- **Gimp:** Gimp es un programa de edición de imágenes digitales, este software es libre y gratuito por lo que el uso de éste nos sirve para hacer todos los bocetos necesarios, tanto como los del diseño de la página web, como los del logo.
- **elgg:** Plataforma de Servicios de red social de código abierto, el cual funciona como un motor para nuestro proyecto, dotándonos así de la posibilidad de configurar cualquier aspecto de nuestra red social.
- **Qubity:** es una herramienta on-line de gestión de tareas, también es un software libre y lo utilizaremos para crear los diagramas de Gantt necesarios para una mejor planificación del proyecto.
- **Filezilla:** Programa que facilita la subida de datos e información y el manejo de estos desde nuestro ordenador al host contratado.

En cuanto al servidor:

- **Host:** Tenemos prestado un servicio Host de 1&1 Mi Web que nos mantiene en red toda la formación referente a nuestra red social. Es un servidor apache, basado en UNIX, elegido debido a su fiabilidad y robustez.
- **Dominio:** Hemos comprado un dominio, el cual hemos redirigido al dominio del host, para facilitar el acceso de los usuarios a nuestra web.

4. CALENDARIO DE EJECUCIÓN

En este apartado de nuestro proyecto dividiremos todas las tareas que debemos hacer los integrantes del grupo durante la realización de éste. Nuestra intención es dividir las tareas en periodos de tiempos parecidos para que así el trabajo se reparta de una manera equitativa y ordenada.

4.1 DIAGRAMA DE GANTT O PERT



[click en la imagen para ampliar](#)

5. COSTE PREVISTO

Los costes de llevar a cabo la red social, GGaming son prácticamente nulos, debido a que el software utilizado para el desarrollo es software libre y el trabajo humano de los integrantes del grupo es gratuito. No obstante, hemos decidido adquirir un dominio de 0,59€ el primer año y emplear un hosting no gratuito prestado de 1and1, con un coste teórico de 40€/año.

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

Permanent link:
http://sm.ingenieriamultimedia.org/doku.php?id=alumnos:201415:grupos:grupo18:proyecto_p1

Last update: **2014/09/26 18:18**

