

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



Facultad de Ingeniería

Semestre 2025-2

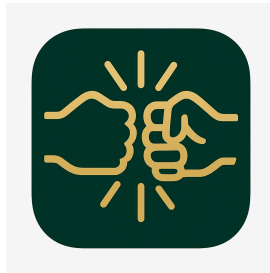
Cómputo Móvil

Grupo. 3



Reporte y trabajo de investigación Hackathon 2025. Parcial 2

YaQuedamos



Equipo HummingDevs

Laparra Miranda Sandra 311243563
Sánchez Manzano Mariana 411026622
Sánchez Sánchez Santiago 318505725

Prof. : Ing. Marduk Pérez de Lara Dominguez

Fecha de entrega: 18 de abril de 2025

El nombre de nuestro equipo fue HummingDevs, el cual hace alusión a los colibríes (Hummingbirds), animales con connotaciones míticas y caracterizados por ser veloces, así como el hecho de que el equipo está conformado por desarrolladores. Nuestra aplicación fue *YaQuedamos*.

YaQuedamos se crea como una respuesta a la creciente desconexión emocional que enfrentan muchas personas en la era digital. Aunque hoy en día estamos más conectados que nunca a través de redes sociales, las interacciones suelen ser superficiales y centradas en mostrar una versión idealizada de la vida, lo que contribuye a sentimientos de soledad, ansiedad social y aislamiento.

Ante esta problemática, el objetivo de la aplicación es reconectar a las personas de manera auténtica mediante actividades presenciales dentro de sus comunidades. *YaQuedamos* busca facilitar espacios donde los usuarios puedan compartir intereses reales, conocer nuevas personas, colaborar en eventos recreativos, deportivos o culturales, y fortalecer la vida comunitaria. La plataforma se propone no solo combatir la soledad, sino también fomentar vínculos significativos y el bienestar colectivo a través del ocio activo y la participación social.

La aplicación *YaQuedamos* está dirigida principalmente a los sectores de deporte, ocio, recreación y redes sociales. Esto se debe a que la aplicación facilita la organización y participación en una variedad de actividades deportivas y recreativas, además de contar con funcionalidades para conectar usuarios y formar grupos. Su enfoque está en facilitar la conexión social a través de actividades recreativas y de tiempo libre.

En la actualidad, a pesar del auge de las redes sociales y de los múltiples medios digitales para comunicarse, persiste una sensación generalizada de aislamiento. Esta paradoja de estar constantemente conectados pero emocionalmente distantes, refleja una problemática social profunda que afecta especialmente a jóvenes en contextos urbanos.

Las interacciones virtuales, muchas veces superficiales y centradas en la proyección de una vida idealizada, han sustituido en gran medida los espacios de encuentro auténtico, generando una brecha entre el deseo de conexión y la experiencia real de vinculación. Diversos estudios respaldan esta observación, como el metaanálisis realizado por O'Day et al. (2021), el cual señala que las personas con ansiedad social y sentimientos de soledad tienden a recurrir a redes sociales buscando interacción, pero terminan navegando de manera pasiva y comparándose con otros, lo cual intensifica su malestar emocional. De forma complementaria, Zhang et al. (2022) reportan, en un análisis que abarcó más de 48 mil personas, que un mayor uso de redes sociales suele correlacionarse con niveles más altos de soledad.

En la misma línea, UNICEF ha advertido que el uso excesivo y pasivo de estas plataformas, particularmente entre adolescentes y adultos jóvenes, puede agravar emociones como la insuficiencia, la envidia y el aislamiento, sin lograr sustituir el valor de las relaciones presenciales genuinas.

Diversas conversaciones informales y observaciones cotidianas confirman estas tendencias, revelando que muchas personas experimentan dificultades para integrarse a espacios recreativos, desconocen actividades presenciales acordes a sus intereses, o carecen de medios para generar afinidades auténticas en su entorno.

La aplicación *YaQuedamos* ofrece diversas funcionalidades que permite a los usuarios lograr una mayor conexión y acercamiento a sus usuarios.

Funcionalidades implementadas

- La aplicación permite la creación, publicación, exploración y visualización detallada de eventos de carácter social y recreativo. Cada actividad puede ser configurada mediante un conjunto amplio de parámetros, entre los que se incluyen: nombre, descripción, ubicación, horario, categoría, visibilidad (pública o privada), cupo máximo de participantes, nivel de habilidad requerido, costo y recurrencia. Esta flexibilidad posibilita una oferta diversa y personalizada de eventos.
- Los usuarios tienen la posibilidad de inscribirse en las actividades creadas por otros miembros de la plataforma. El sistema gestiona la inscripción y garantiza el cumplimiento de restricciones como el cupo máximo o el nivel de habilidad requerido.
- Cada usuario cuenta con un perfil personalizable que contiene información como biografía, estadísticas de participación (número de eventos asistidos, creados, grupos activos), así como un historial de logros obtenidos y rankings. Esta funcionalidad fomenta la construcción de una identidad digital activa dentro de la comunidad.
- *YaQuedamos* incorpora funcionalidades propias de redes sociales, tales como el seguimiento de otros usuarios, la búsqueda de contactos dentro de la plataforma y la posibilidad de enviar invitaciones a participar en actividades. Esta dimensión social fortalece la interacción entre usuarios y promueve el descubrimiento de eventos a través de la red de contactos.
- En la aplicación se presenta un flujo cronológico de publicaciones relativas a actividades recientes o en curso dentro de la red del usuario. Este feed permite la interacción mediante reacciones ("me gusta") y comentarios, ampliando el componente social y de retroalimentación de la plataforma.
- La aplicación permite la creación, búsqueda y adhesión a grupos con intereses comunes. Cada grupo muestra información relevante como la cantidad de miembros, su actividad más reciente y los eventos relacionados, facilitando la coordinación colectiva de actividades.
- Para incentivar la participación activa, la aplicación tiene implementado un sistema de logros que reconoce acciones como la asistencia o creación de eventos, así como rankings. Esta estrategia busca incrementar la retención y motivación de los usuarios a través de dinámicas lúdicas.
- Las notificaciones centralizan y organizan la información relevante para el usuario, incluyendo invitaciones, recordatorios, confirmaciones de asistencia, desbloqueo de logros y sugerencias del sistema, lo que permite una gestión eficiente de la actividad dentro de la aplicación.

- Mediante servicios de mapas integrados, los usuarios pueden visualizar la ubicación de los eventos y obtener indicaciones precisas para llegar a ellos. Esta funcionalidad mejora la experiencia del usuario en términos de logística y accesibilidad.
- Cada actividad cuenta con un canal de chat exclusivo, el cual permite la coordinación directa entre los participantes inscritos, favoreciendo la organización y el intercambio de información relevante.

Capacidades del Usuario dentro de la Aplicación

La experiencia del usuario dentro de *YaQuedamos* está diseñada para ofrecer una amplia gama de posibilidades de interacción y participación, las cuales se detallan a continuación:

Gestión de Actividades:

- Los usuarios pueden generar nuevas actividades, especificando información clave como nombre, descripción, ubicación geográfica, fecha, hora y categoría (ej. Deportes). Permite configurar parámetros como visibilidad pública, límite de participantes y nivel de habilidad requerido.
- La plataforma ofrece herramientas para buscar y explorar actividades publicadas por otros usuarios. Incluye filtros por categoría (Deportes, Juegos, Arte y Cultura) y vistas segregadas ("Tus Actividades", "Próximas actividades").
- Proporciona acceso a información exhaustiva de cada actividad, incluyendo descripción detallada, perfil del organizador, ubicación precisa en mapa, fecha/hora, estado de participantes (actual/máximo), nivel, visibilidad, recurrencia, costo y requisitos específicos (edad, equipo).
- Los usuarios pueden unirse a actividades de interés a través de botones dedicados en el feed principal o en la pantalla de detalles de la actividad.
- El feed principal ("Inicio") muestra tanto las actividades actualmente en progreso ("EN CURSO") como un historial reciente de actividades completadas por otros usuarios ("UsuarioA quedó hace...").

Interacción Social y Comunidad:

- El usuario puede añadir una descripción sobre sí mismo, consultar la cantidad de actividades en las que ha participado, visualizar el número de amigos que tiene y los grupos a los que pertenece. Asimismo, cuenta con acceso a su historial de actividades organizadas, lo que le permite revisar los eventos que ha creado dentro de la plataforma. Además, la aplicación facilita la interacción social mediante la opción de seguir a otros usuarios.
- Incluye funcionalidad para buscar otros usuarios ("Buscar amigos...") y establecer conexiones dentro de la aplicación.
- Los usuarios tienen la capacidad de invitar a sus contactos a participar en actividades específicas.
- Cuenta con la existencia de un sistema de chat asociado a cada actividad para facilitar la comunicación entre los participantes confirmados.

- La aplicación permite a los usuarios publicar actualizaciones sobre sus actividades completadas, incluyendo contenido multimedia (imágenes) y texto descriptivo, habilitando la interacción social mediante "me gusta" y comentarios.

Gestión de Grupos:

- Los usuarios pueden navegar por una lista de grupos temáticos (ej. "Corredores CDMX"), visualizar información relevante (número de miembros, frecuencia de actividades) y solicitar unirse ("Quiero quedar").

Gamificación y Seguimiento:

- La aplicación incorpora un sistema de gamificación ("Logros y Ranking") que recompensa a los usuarios por alcanzar hitos específicos (ej. número de actividades participadas, horas de deporte acumuladas, actividades organizadas). El progreso hacia cada logro es visible en el perfil.
- El perfil personal consolida y muestra métricas clave de la actividad del usuario dentro de la plataforma (contador de actividades, amigos, grupos).

Sistema de Notificaciones:

- Un centro de notificaciones informa a los usuarios sobre eventos relevantes: invitaciones recibidas, recordatorios de actividades próximas ("Recuerda que ya quedaste con [Organizador] para [Actividad] el día [Fecha y hora] en [Lugar]"), confirmaciones de asistencia de invitados "[Usuario] acaba de quedar en asistir a [Actividad]", desbloqueo de logros y sugerencias de nuevas actividades.
- Permite la aceptación o rechazo de invitaciones directamente desde el panel de notificaciones.

Integración con Servicios de Mapas:

- Las ubicaciones de las actividades se visualizan claramente sobre un mapa integrado.
- Se proporciona una opción ("Cómo llegar") que enlaza con aplicaciones de navegación externas para guiar al usuario al punto de encuentro.

La aplicación "YaQuedamos" está dirigida a un público joven interesado en participar y organizar actividades sociales, deportivas, recreativas y culturales. El nicho de mercado se centra en jóvenes que desean establecer conexiones con personas de su misma edad a través de intereses comunes y participar en experiencias presenciales.

Las actividades como deportes variados, juegos y talleres, son particularmente relevantes para este segmento demográfico que busca activamente socializar, probar nuevas experiencias y mantener un estilo de vida activo. La aplicación facilita que los jóvenes:

- Descubran y se unan a actividades que se alinean con sus hobbies e intereses actuales.

- Conecten con otros jóvenes con afinidades similares, facilitando la creación de nuevas amistades y comunidades.
- Organicen sus propios eventos y reúnan a sus amigos o conozcan gente nueva a través de las actividades que proponen.

La aplicación se enfoca inicialmente en jóvenes ubicados en México, ya que utiliza una expresión de la región que resuena con dicho segmento.

YaQuedamos cumple un papel significativo en la sociedad actual al ofrecer una respuesta concreta a una necesidad social emergente: la desconexión emocional en tiempos de hiperconectividad digital. A pesar del auge de las redes sociales, muchas personas, especialmente jóvenes en entornos urbanos, experimentan relaciones superficiales y una dificultad real para establecer vínculos genuinos.

La aplicación contribuye a revertir esta tendencia al ofrecer un espacio seguro y accesible donde los usuarios puedan reconectarse con su comunidad a través de actividades presenciales significativas. Al promover el encuentro cara a cara, el intercambio de intereses reales y la colaboración en iniciativas recreativas o culturales, *YaQuedamos* fortalece el tejido social, fomenta el sentido de pertenencia y aporta al bienestar emocional individual y colectivo.

Además, su enfoque inclusivo y participativo la convierte en una herramienta innovadora para revitalizar la vida comunitaria, generar oportunidades de integración y transformar el tiempo libre en una experiencia de conexión auténtica.

Elegimos desarrollar la aplicación *YaQuedamos* porque vimos en ella la oportunidad de responder a una problemática social que afecta especialmente a los jóvenes: la dificultad de formar vínculos reales en un contexto donde las interacciones son cada vez más digitales y superficiales. Adicionalmente, también cubre la necesidad de facilitar encuentros con personas con intereses similares a ti en tu comunidad, que de otra forma, es difícil de lograr. Nos interesó la posibilidad de crear una herramienta que fomentara encuentros presenciales y experiencias compartidas basadas en afinidades reales.

Por otra parte, la aplicación nos permite enfrentar y resolver problemas de ingeniería reales y aplicados. Desarrollar funcionalidades como la gestión de actividades con aforo limitado, la interacción entre usuarios a través de invitaciones y notificaciones, la integración de mapas para ubicaciones, y la visualización de logros, rankings y perfiles presenta desafíos técnicos concretos que nos obliga a pensar críticamente y aplicar soluciones.

Profesionalmente, nos atrajo la posibilidad de sumergirnos en el desarrollo full-stack de una aplicación móvil completa. Esto significa no solo trabajar en la interfaz que ve el usuario en sus teléfonos, sino también diseñar e implementar toda la lógica del servidor (el backend) que maneja las cuentas de usuario, la creación y gestión de actividades, las interacciones entre usuarios y las notificaciones. Es un desafío técnico que abarca múltiples capas del desarrollo de software.

Además, la naturaleza de la aplicación, centrada en la interacción social y la organización de eventos, nos brindó una perspectiva única sobre la ingeniería de sistemas orientados a la experiencia del usuario y la construcción de comunidad. Tuvimos que pensar en cómo diseñar la arquitectura para mostrar actividades cercanas, cómo gestionar las invitaciones y respuestas de manera fluida, y cómo implementar funcionalidades que fomenten la participación y la retención de usuarios.

La aplicación más similar que existe es MeetUp. De acuerdo con Wikipedia (2025) "Meetup.com (también llamado simplemente Meetup) es una plataforma de redes sociales creado por Scott Heiferman, Matt Meeker y Peter Kamali en 2002. Meetup permite a sus miembros reunirse en la vida real via grupos unidos por un interés común como política, deporte, cultura, senderismo, libros, tecnología, idiomas y otros treinta temas."

En este sentido MeetUp es una aplicación muy similar a la nuestra, cuya mayor ventaja es el tiempo que lleva en el mercado y una base de usuarios establecida. Nuestra diferenciación es que buscamos gamificar el uso de la aplicación y darle un componente mayor de red social de una forma más local y cercana, no sólo para facilitar la reunión de las personas, sino para incentivar a la gente a tener una interacción personal con otros, continuar participando, apoyándose mutuamente y obtener mayores logros y mejor ranking. Se espera que esto tenga un impacto positivo en la retención y obtención de nuevos usuarios, así como en su experiencia y que más jóvenes se acerquen a su comunidad.

Otra aplicación similar es Eventbrite, la cual es una plataforma global para la creación, promoción y gestión de eventos. Se utiliza tanto para eventos gratuitos como pagos. Su objetivo es facilitar a organizadores la gestión de eventos (entradas, inscripciones, difusión) y a los usuarios, descubrir actividades cercanas.

Su similitud con *YaQuedamos* es que fomenta la asistencia a eventos presenciales, tiene un componente de descubrimiento local y puede fortalecer la vida social y cultural de una comunidad. Al igual que MeetUp, Eventbrite ya cuenta con una base de usuarios establecida. La diferencia con es el enfoque, pues es una plataforma transaccional, no una red social ni de creación de comunidad, por lo que no fomenta amistades ni lazos entre asistentes y está enfocada más en organizadores que en usuarios cotidianos como creadores de actividades.

Sobre los dispositivos a los que estaría disponible la aplicación, el objetivo principal son los teléfonos inteligentes, ya que es el dispositivo que más se utiliza y se lleva generalmente a cualquier lado. Esto es ideal para una aplicación que busca que la gente pueda ponerse de acuerdo en el momento y en el lugar en el que se encuentren, sin ningún inconveniente.

Se busca que el uso de la aplicación sea gratuita, ya que se espera una adopción amplia, sin embargo para cubrir los costos de operación se recurrirá al uso de anuncios. También habrá ciertos logros que solo se pueden conseguir mediante su compra dentro la app. Adicionalmente, los organizadores pueden optar por tener un alcance mayor en sus eventos mediante el pago de promociones.

La aplicación está pensada para desarrollarse primeramente para el iPhone dentro de la App Store; aunque se espera en un futuro poderse desarrollar para Android en la Play Store, ya que Android es el dispositivo mayormente utilizado en México.

Sobre el análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), a continuación se muestra la siguiente figura:



Figura 1: Análisis FODA

Dentro de las Fortalezas, tenemos un nombre y logo llamativo.

El nombre se refiere a la frase común de “quedar” con alguien como forma de expresar la formalización de un encuentro. Es una frase coloquial que resuena con el público joven, y que además es utilizada en la aplicación de forma frecuente para imprimir la marca en toda la experiencia del usuario. Un ejemplo de esto es que al momento de inscribirte a una actividad, la notificación se muestra como “¡Listo! Ya quedaste con [Organizador] para [Actividad]”. Los recordatorios también utilizan la frase “Recuerda que ya quedaste con [Organizador] para [Actividad]” y hasta el recuento y notificaciones de actividades pasadas utilizan dichas palabras “[Usuario] ha quedado y asistido a [Número] actividades. ¡Muy bien!”

El logo de igual forma asemeja a dos puños encontrándose, lo cual es el gesto universal de dicha frase, lo que refuerza aún más el significado.

También, como se ha visto a lo largo del trabajo, la aplicación responde a una problemática contemporánea: el aislamiento social y falta de conexión entre la juventud con su comunidad local en un mundo hiperconectado. Esto se alinea con el creciente enfoque en la salud mental, bienestar y comunidad.

Otra fortaleza es el elemento de gamificación, que aumenta la retención de usuarios al incorporar dinámicas divertidas y motivadoras, que incentiva la participación activa a través de recompensas, niveles, desafíos o rankings.

Dentro de las Oportunidades encontramos la posibilidad de colaboración con organizadores de eventos y comunidades locales para multiplicar el alcance sin grandes inversiones en marketing y aprovechar redes ya establecidas para captar usuarios interesados y activos.

También se busca la posibilidad de atraer sponsors y alianzas estratégicas, particularmente marcas interesadas en el bienestar juvenil, actividades saludables o impacto social que podrían ver valor en patrocinar eventos o funciones exclusivas.

Asimismo existe una tendencia global hacia la "vida real", ya que existe un movimiento creciente que valora desconectarse del mundo digital y recuperar experiencias tangibles, lo que alinea con el propósito de la app.

Como principal debilidad se tiene la falta de ingresos sostenibles en la fase inicial, ya que existe el riesgo de agotamiento financiero antes de alcanzar un volumen crítico de usuarios y la posible dependencia de financiación externa. Esto debido a que no sólo se necesitaría el esfuerzo y trabajo de desarrollo de la aplicación, si no que es necesario considerar posibles costos como licenciamientos, el uso de servidores ya sea locales o en la nube, costos de las tiendas de aplicaciones, recursos humanos, etcétera.

También requiere un equipo multidisciplinario y tiempo para lograr una app estable, atractiva y segura. El desarrollo de funciones como geolocalización en tiempo real, seguridad de datos y escalabilidad podría presentar obstáculos si no se planifica bien.

Asimismo existe una dependencia de la participación física. Si la masa crítica de usuarios no se forma en zonas específicas, las actividades pueden verse desiertas o poco variadas, ya que necesita cierto nivel de densidad de usuarios en cada localidad para funcionar eficazmente.

Finalmente, como amenazas, tenemos la competencia con apps ya establecidas como Meetup Eventbrite. Estas plataformas tienen infraestructura consolidada, base de usuarios y recursos de marketing.

También existe un posible desinterés por actividades presenciales. El estilo de vida actual, muchas veces saturado o con preferencia por lo digital, podría dificultar la adopción en ciertas zonas o perfiles. Adicionalmente, la curva de adopción en la comunidad puede ser difícil ya que

cambiar el hábito de hacer planes espontáneos o virtuales a través de una app puede requerir educación del usuario y campañas de onboarding efectivas.

Si bien consideramos que el riesgo es bajo, en caso de un evento similar al COVID-19 podría afectar directamente la funcionalidad central de la app, ya que fomenta la reunión presencial entre las personas, lo cual podría ser un riesgo sanitario.

Realmente, existen muchas variables a considerar al momento de crear una aplicación basada en comunidad, desde los desafíos técnicos, hasta los de mercado y funcionalidades. Siempre es importante tener en cuenta el FODA para conocer el potencial de cualquier negocio.

Por otra parte, la experiencia en el Hackaton fue muy positiva. Durante dos días estuvimos trabajando en el desarrollo de la app, presencial y remotamente. Quizás lo más importante que aprendimos es todo lo que se puede lograr en tan poco tiempo, incluyendo el desarrollo y codificación de una idea que, en su inicio, era muy incipiente. Nos enfrentamos al reto de escribir código en un lenguaje que nunca antes habíamos usado, como Swift, y lo solucionamos apoyándonos en tecnologías de IA como Deep Seek.

También el hecho de crear una presentación y pitch llamativos fue una experiencia divertida, en la que tuvimos que poner a prueba nuestra creatividad con la esperanza de dejar una impresión duradera.

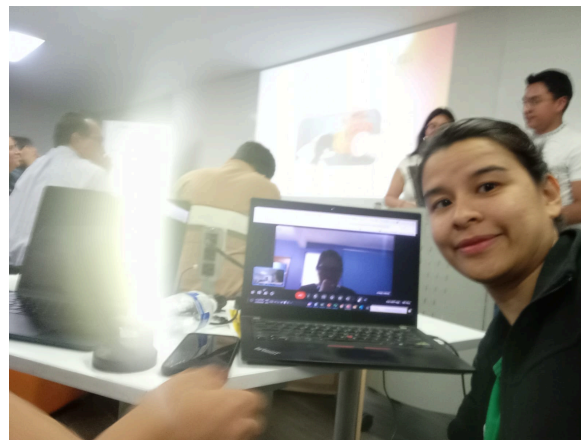


Figura 2: Durante el Hackaton hubo una participación presencial y en línea

El desarrollo de la app, incluyendo código, pantallas, wireframe y hasta el Pitch se puede obtener en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1KBmgw2BscR0ZhM9kwgK-QWoAvRC9zbi6?usp=drive_link

Como reflexión final nos quedamos con la experiencia de idear, planificar, desarrollar y codificar desde su forma más básica hasta obtener un producto más concreto en tan pocos días.

YaQuedamos surgió después de una lluvia de ideas en la que buscamos cómo sería la mejor forma de fomentar un mayor acercamiento a las comunidades locales a través de la sana convivencia, así como facilitar encuentros con personas afines, en un mundo cada vez más aislado.

Consideramos que *YaQuedamos* tiene un buen futuro, ya que incorpora elementos que la hacen atractiva y que podría tener un impacto positivo en la juventud. Existen desafíos técnicos y financieros, así como de competencia en el mercado, pero creemos que nuestro enfoque de gamificación, así como una marca y logo que resuena con el público local, nos puede ayudar a obtener una adopción positiva.

YaQuedamos es una forma de decir que ya quedamos con nuestro compromiso con la comunidad, y que esperamos que nuestro ofrecimiento y funcionalidades dentro de la aplicación logren incentivar a la juventud a tener conexiones más significativas.

Referencias

colaboradores de Wikipedia. (2024, 23 agosto). *Meetup*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre.

Recuperado el 17 de abril de 2025, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Meetup>

Eventbrite. (s. f.). *Eventbrite*. <https://www.eventbrite.com.mx/>

Goldfield, G., PhD. (2025, 27 enero). Scroll smarter to avoid increased loneliness on social media.

Psychology Today.

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/no-more-fomo/202501/social-media-and-loneliness-a-dangerous-pair>

Meetup. (s. f.). *Meetup | Find Local Groups, Events, and Activities Near You*.

<https://www.meetup.com/>

O'Day, E. B., & Heimberg, R. G. (2021). Social media use, social anxiety, and loneliness: A systematic review. *Computers in Human Behavior Reports*, 3(100070), 100070.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S245195882100018X?via%3Dihub>

Zhang, L., Li, C., Zhou, T., Li, Q., & Gu, C. (2022). Social networking site use and loneliness: A meta-analysis. *The Journal of Psychology*, 156(7), 492–511.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00223980.2022.2101420>

(S/f). Unicef.org. Recuperado el 3 de abril de 2025, de

<https://www.unicef.org/stories/social-media-bad-teens-mental-health>

(S/f-b). Unicef.org. Recuperado el 3 de abril de 2025, de

<https://www.unicef.org/media/119751/file/Companion%20report:%20Adolescents.pdf>

(S/f-c). Unicef.org. Recuperado el 3 de abril de 2025, de

<https://www.unicef.org/parenting/mental-health/social-media-teens>

