Justificación:

En cuanto a fondo y dado que el proyecto consiste en la implementación de una red social, se decidió que esta fuese de un tema y para un público específico, después de una encuesta entre los miembros del equipo de desarrollo, se llegó al consenso de que se dedicará a la comunidad de “Gamers”, personas con el gusto y pasión por los videojuegos, simples curiosos, o incluso jugadores casuales que deseen tener comunicación con personas de intereses comunes, un lugar para el intercambio de experiencias, recomendación de juegos, calificaciones entre otros aspectos que se explicarán, con detenimiento posteriormente.

El porqué de la decisión se basó en dos aspectos: el primero el gusto compartido por este tipo de plataformas y el segundo, el que solo sobresalen pocas plataformas similares, refiriéndonos claramente a STEAM y nosPlay, lo que existe una motivación y amor por el producto final y una gran oportunidad al existir un campo abierto para nuevas propuestas.

Por otro lado la forma de la red social, tendrá como referencias los análisis a otras redes sociales para enfocarnos en sus aspectos a mejorar e implementar elementos que hacen ya parte de la cultura de los usuarios de las redes sociales para que los nuestros se sientan cómodos, y el manejo de la misma pueda ser intuitiva y acogedora, principalmente se toma como referencia a las redes sociales: Pinterest, Duolingo, BEBO , nosPlay, stumbleUpon; La plataforma de gestión de juegos de Steam, y la página española de videojuegos [www.3Djuegos.com](http://www.3Djuegos.com).

Según los contenidos de Steam nosPlay y 3Djuegos, nos orientamos para la realización del contenido y las secciones que tendrá nuestra red social, seleccionando lo que era necesario e interesante para el intercambio social de nuestros futuros usuarios, el resultado de este análisis arrojo que las secciones, como mínimo, deben ser las siguientes:

* Noticias: la importancia de esta sección radica en que se le pueda dar al usuario la posibilidad de enterarse de los últimos desarrollos, lanzamientos, expectativas de las más recientes creaciones.
* Videos: una gran forma de probar un juego es viendo, gameplays, trailers, críticas o análisis de títulos.
* Imágenes: otra opción es ver el screenshots o incluso si existe un nivel de relación personal con un título, fan art, artworks entre otros.
* Foro: problemas con un juego, guías, apoyo mutuo de la comunidad.
* Perfil: selección de intereses e información personal de cada persona.

Para dar una interacción social y no solo una página de contenido, se implementará un sistema de propuesta (post de interés) y calificación (likes y dislikes) de contenido como en la página Stumble Upon, con un botón para sugerir contenido para el sistema de propuesta, mientras que la calificación se tratará con especial cuidado en la sección de noticias donde el sistema de calificación se realizará por métodos cualitativos basados en votación: mala, regular, bueno, mejor, para saber la calidad de la noticia, mientras que la demás secciones simplemente serán tratadas cuantitativamente por medio de (likes o dislikes) pues videos, imágenes y portes en el foro son de calificación más subjetiva y lo que importa en este tipo de información es si gusta o no para poder ser sugeridos como un post que responda a los intereses de otros usuarios.