



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Cátedra de Proyecto Final – Curso 5K3

joinMe



PAPER Y PÓSTER

Grupo 1 – Integrantes

Bursa Granade, Felipe	80038
Caro, Maria Victoria	78610
Montini, Sebastián	76630
Montuori, Pietro	79064

Docentes

Quinteros, Sergio Ramón (Asociado)
Trettel, Marta Cecilia (JTP)
Destefanis, María Laura (JTP)
Liberatori, Marcelo Sadi (JTP)
Savi, Cecilia Andrea (JTP)

2023



joinMe es una aplicación móvil que opera como una plataforma social con el propósito de conectar, de manera sencilla, a individuos que comparten intereses comunes.

NECESIDADES A SATISFACER



Facilitar la conexión entre personas con intereses comunes



Organizar de manera fácil y rápida diversos encuentros



Crear una comunidad y conexiones significativas

OBJETIVOS DEL PRODUCTO



Simplificar la gestión de encuentros



Impulsar la creación de nuevas comunidades



Facilitar la comunicación entre personas

BENEFICIOS



Diversidad de experiencias: amplia gama de encuentros para diferentes gustos y preferencias.



Comunidad activa: promueve la participación activa y el compromiso en una comunidad de usuarios que comparten intereses.



Accesibilidad: accesible para personas de todas las edades, géneros, fomentando la participación inclusiva en encuentros.

MÓDULOS MÁS IMPORTANTES

Encuentros

Preferencias y Recomendaciones

Chats

Seguridad y Moderación



TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS

- Proyecto: DISCORD, DRIVE, Jira
- Frontend: FLUTTER, Firebase
- Backend: Flask, mongoDB, AZURE

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
Facultad Regional Córdoba
Ingeniería en Sistemas de Información
Proyecto Final 2023 - 5K3

Autores
Bursa Granade, Felipe Caro, María Victoria Montini, Sebastián Montuori, Pietro

Contacto
felipebursa@gmail.com
vickicaro2@gmail.com
montinisebastian@gmail.com
pietromontuori@gmail.com

Docentes
Quinteros, Sergio Ramón - Asociado
Trettel, Marta Cecilia - JTP

joinMe

**Bursa Granade, Felipe - Caro, Maria Victoria -
Montini, Sebastián - Montuori, Pietro**

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

En este proyecto se abordó el desarrollo de "joinMe", una innovadora plataforma social para la conexión entre individuos con intereses y hobbies similares. A pesar de la saturación de redes sociales y aplicaciones de citas, se identificó una brecha en el mercado para una herramienta que facilitara la organización y participación en encuentros específicos. "joinMe" propuso una solución integrada que no solo permitió la interacción a través de un sistema de mensajería, sino que también promovió la creación de nuevas amistades y redes. Al analizar el entorno de aplicación y compararlo con sistemas existentes, se distinguieron las características únicas de la plataforma. Con un amplio potencial de mercado, desde deportes hasta actividades intelectuales, "joinMe" mostró potencial para revolucionar cómo las personas establecen conexiones significativas en el ámbito digital. La implementación se basó en la metodología ágil, utilizando el marco de trabajo Scrum. La aplicación móvil desarrollada permitió a los usuarios organizar sus encuentros de manera integral, ágil e intuitiva, obteniendo una gran satisfacción y una notable mejora en el proceso de realización y organización de encuentros.

Palabras Clave

Encuentro, Red Social, Interacción, Comunidad, Intereses comunes, Organización de encuentros, Impacto Social.

Introducción

En la era digital contemporánea, donde las redes sociales y las aplicaciones de citas dominan la forma en que las personas interactúan, persiste un desafío fundamental: conectar a individuos en función de intereses y pasatiempos específicos. A pesar de la proliferación de herramientas digitales, muchos individuos aún enfrentan obstáculos al buscar y organizar encuentros o actividades que les permitan conocer a otros con aficiones similares. Esta situación resalta no solo un problema técnico sino también un vacío

social en el tejido de nuestras interacciones digitales.

La relevancia de este problema radica en su capacidad para influir en la calidad de las interacciones humanas y en el fortalecimiento de comunidades basadas en intereses comunes. La conexión genuina entre individuos en plataformas digitales puede conducir a relaciones más significativas y duraderas, y por ende, a un mayor bienestar emocional.

Históricamente, varias soluciones han intentado abordar este desafío. Las plataformas de redes sociales convencionales ofrecen, por ejemplo, funciones que permiten a los usuarios unirse a grupos basados en intereses comunes. Sin embargo, estas soluciones a menudo no son específicas y carecen de herramientas dedicadas para facilitar la creación y participación en encuentros y actividades centradas en hobbies e intereses comunes.

Dada esta premisa, "JoinMe" introduce una propuesta innovadora que aspira a llenar este vacío en el mercado, proporcionando una plataforma dedicada a facilitar conexiones genuinas entre individuos a través de actividades y encuentros compartidos. También se examinan en profundidad las características distintivas de "joinMe" y su papel en la redefinición de la conexión social en el entorno digital. Además, se destaca su importancia en la creación de un espacio interactivo donde las personas pueden encontrar y participar en actividades afines.

Elementos del Trabajo y Metodología

El proyecto siguió las directrices del Project Management Institute (PMI)[1] y

se basó en el marco de trabajo Scrum para el desarrollo, dividido en ciclos o Sprints[2] de tres semanas cada uno.

El primer Sprint se centró en investigar las tecnologías seleccionadas.

Además, se utilizó el software Jira[3] para supervisar y controlar las tareas del proyecto.

Se llevaron a cabo varios eventos dentro del marco de trabajo Scrum, como la Sprint Planning, el Daily Scrum, la Sprint Review y la Sprint Retrospective.

La arquitectura del proyecto se basó en Microsoft Azure, complementada con herramientas y servicios adicionales. Este enfoque metodológico permitió un desarrollo organizado y controlado del proyecto, con una arquitectura sólida respaldada por servicios en la nube de Microsoft Azure.

1. Aplicación Móvil con Flutter: Se desarrolló la aplicación móvil usando Flutter[4], conocido por su capacidad para crear interfaces de usuario atractivas y ser versátil en múltiples plataformas móviles.

2. Persistencia de Datos con MongoDB en Azure VMs: MongoDB[5], una base de datos NoSQL[6], se utilizó para almacenar datos. Se alojó en una Máquina Virtual de Azure[7] para ofrecer flexibilidad y control sobre el entorno del servidor de base de datos.

3. Backend con Flask en Azure VMs: Para la lógica del servidor y la creación de puntos de acceso, se usó Flask[8], un microframework eficaz. Se alojó en otra Máquina Virtual de Azure separada de la de MongoDB para mayor seguridad.

4. Autenticación de Usuarios con Firebase[9]: Autenticación de Usuarios con Firebase: Firebase se implementó para autenticar y registrar usuarios, proporcionando medidas de seguridad adicionales.

5. Moderación de Contenido con Azure Content Moderator[10], Azure Function[11] y Azure API Management[12]: Se diseñó un sistema de moderación de contenido para asegurar que todo el contenido cumpla con las

políticas. Azure API Management intercepta las solicitudes de imágenes desde la aplicación Flutter, luego una Azure Function instancia el servicio Azure Content Moderator para evaluar si el contenido es apropiado según criterios preestablecidos.

Resultados

La plataforma "joinMe" validó con éxito su propósito de unir a individuos y grupos con aficiones e intereses afines, ofreciendo una amplia gama de actividades a explorar y en las que participar. La herramienta de búsqueda y sugerencia de encuentros emergió como un componente esencial, brindando a los usuarios una experiencia adaptada y optimizada. La posibilidad de crear y administrar encuentros se distinguió como una función primordial, facilitando que los organizadores especificaran los pormenores de un encuentro y que los interesados se registraran y confirmaran su participación. Una característica distintiva de "joinMe" fue su sistema de mensajería incorporado, que permitió la comunicación directa entre usuarios, optimizando la coordinación e interacción antes y después de los encuentros. Esta funcionalidad potenció notablemente la experiencia del usuario, al instaurar un canal de comunicación directo y enriquecido.

En cuanto a las complejidades enfrentadas, la moderación de contenido y la administración de sanciones para usuarios que transgredieron las normativas de la plataforma representaron desafíos significativos. La gestión exitosa de estos retos avala y respalda las conclusiones obtenidas en este proyecto. Estos resultados evidencian no solo la eficacia de las funcionalidades básicas y complejas de "joinMe", sino también su relevancia y contribución en atender la creciente demanda de conexiones sociales significativas en el ámbito digital.

Discusión

La aplicación "joinMe" ha demostrado ser

una plataforma diferenciada y valiosa en el mundo de las conexiones sociales digitales. Los puntos más destacados de la misma son:

Personalización y Orientación: "joinMe" se destaca por su capacidad para conectar a las personas a través de intereses y actividades comunes, ofreciendo una experiencia más personalizada.

Funcionalidades Beneficiosas: Desde su mecanismo de búsqueda y recomendación hasta la administración de encuentros y la funcionalidad de mensajería, "joinMe" proporciona beneficios directos a los usuarios.

Enfoque en Encuentros Basados en Intereses: A diferencia de otras plataformas, "joinMe" promueve la organización de encuentros basados en intereses particulares, respondiendo a la tendencia de conexiones más genuinas y enfocadas en vivencias compartidas.

Soluciones a Desafíos Actuales: El sistema utiliza herramientas como el sistema de moderación de contenido y la gestión de baneos para abordar los desafíos actuales del mundo digital.

Adaptación en el Desarrollo: A pesar de desafíos inesperados, como la elección de la arquitectura, el equipo se adaptó y eligió Azure en lugar de Amazon, lo que redujo los costos y demostró ser viable.

Oportunidades Futuras: Los aprendizajes obtenidos señalan áreas de oportunidad, como la expansión de características, una versión de escritorio, la implementación de inteligencia artificial y mayor enfoque en la seguridad y privacidad de los usuarios.

Flexibilidad y Reevaluación Constante: Estos aprendizajes destacan la importancia de la adaptación flexible y la reevaluación continua en el desarrollo de soluciones tecnológicas, asegurando que "joinMe" siga siendo relevante y valioso en el futuro.

Conclusión

El desarrollo y la evaluación de "joinMe" confirman su importancia en conectar a

individuos según intereses comunes, facilitando la gestión de encuentros específicos. Si bien ha alcanzado eficiencia, debe mantenerse adaptable a las demandas cambiantes del mercado.

Además, desafíos como la elección de la arquitectura indican la necesidad de investigaciones futuras para mejorar costos y eficiencia.

En resumen, "joinMe" satisface una demanda actual y establece un precedente para sistemas futuros, fomentando la adaptabilidad, la innovación y la mejora continua.

Agradecimientos

A la Ing. Cecilia Trettel por su dedicación y guía a lo largo de este proyecto.

A nuestros amigos y familia por el apoyo a lo largo de todos estos años.

Referencias

- [1] PMI: <https://www.pmi.org/>
- [2] Scrum: <https://scrumguides.org/>
- [3] Jira
<https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/que-es-jira/>
- [4] Flutter <https://flutter.dev/>
- [5] MongoDB <https://www.mongodb.com/es>
- [6] NoSQL <https://aws.amazon.com/es/nosql/>
- [7] VMs <https://azure.microsoft.com/>
- [8] Flask <https://flask.palletsprojects.com/e>
- [9] Firebase <https://firebase.google.com/>
- [10] Azure Content Moderator
<https://learn.microsoft.com/en-us/azure/>
- [11] Azure Function
<https://azure.microsoft.com/>
- [12] Azure API Management
<https://azure.microsoft.com/en-us/product/s/api-management>

Datos de contacto

Bursa Granade, Felipe - Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Córdoba - felipebursa@gmail.com

Caro, Maria Victoria - Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Córdoba - vickicaro2@gmail.com

Montini, Sebastián - Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Córdoba - montinisebastian@gmail.com

Montuori, Pietro - Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Córdoba - pietromontuori@gmail.com

PLANILLA PARA CATALOGAR EL PROYECTO FINAL

AÑO	2023	CURSO Y NRO. DE GRUPO	5K3 – Grupo 1
NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO			
joinMe			
CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)			
Proyecto de Impacto Social			
HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS			
ÁMBITO DE APLICACIÓN	NOMBRE Y VERSIÓN		
ENTORNO DE DESARROLLO	Visual Studio Code, Android Studio, Xcode		
REPOSITORIOS Y VERSIONADO	GitHub, Google Drive		
PROGRAMACIÓN	Flutter (Dart), Flask (Python), Shell script		
BASE DE DATOS	MongoDB		
COMUNICACIÓN INTERNA	Discord, WhatsApp		
CAPACITACIÓN	Udemy, YouTube		
PRUEBAS DE SISTEMA	Postman		
GESTION DEL PROYECTO	Jira		
DOCUMENTACIÓN	Google Docs., Google Sheets		
MODELOS	BizAgi, Enterprise Architect, Draw.io		