

MEMTOO

Alejandro Díaz

email: ajdiaz@alumnos.inf.utfsm.cl

Orlando San Martín

email: osanmart@alumnos.inf.utfsm.cl

Jorge Cociña

email: jcocina@alumnos.inf.utfsm.cl

Jorge Silva

email: jasilva@alumnos.inf.utfsm.cl

Cristian Fuentes

email: csfuente@alumnos.inf.utfsm.cl

RESUMEN:

En el presente documento se informa acerca de los alcances, planificación y procedimientos realizados para la creación del proyecto denominado Memtoo, el cuál es una plataforma web en la que se busca compartir y almacenar contenido multimedia de eventos masivos, con la idea de generar una mirada global del evento desde inicio a fin.

PALABRAS CLAVE: eventos, conciertos, fotografía, multimedia

1 INTRODUCCIÓN

La idea nació de los eventos masivos que han tenido una muy buena acogida en nuestro país, y que van en aumento, por mencionar algunos, Mysteryland, CreamFields y Lollapalooza. Los hay de todo tipo, conciertos, conferencias, festivales, entre otros. Y es en estas actividades donde se generan grandes cantidades de excelente material audiovisual y escrito, hablamos de fotografías, videos y reseñas del evento, sin embargo, las actuales redes sociales y páginas webs no permiten que este contenido llegue a todas las personas que uno quisiera, todo esto por la privacidad.

La privacidad actualmente usada en webs como Facebook, Twitter, Google Plus, entre otras, hacen que el contenido gráfico y/o escrito quede sólo en un pequeño círculo de personas, por lo que si no se tuvo la oportunidad de asistir a algún evento en particular es, en variadas ocasiones, muy difícil o quizás imposible encontrar buen material audiovisual. Además de lo anterior, estas webs, al tener un alto grado de privacidad tampoco permiten la correcta unificación de este material.

En vista de la necesidad que existe en este ámbito se presenta como solución Memtoo, un portal web que tiene la capacidad de almacenar o redirigir imágenes, videos y texto escrito, sobre un mismo evento. Con esto las personas que asistan a estas instancias recreativas pueden exportar el contenido de su red social favorita a esta plataforma con la idea de unificar las distintas fuentes, así es posible generar

material audiovisual y críticas acerca del evento en cuestión, de forma pública y gratuita.

A continuación se explicará a modo de resumen el trabajo realizado y los resultados finales.

2 DESARROLLO

2.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES

La realización del Memtoo se basó en un proceso de planificación del proyecto, donde se estableció qué, quién y cuándo se realizarían las metas, estas metas principalmente estuvieron relacionadas a la lógica de la aplicación, es decir, a crear las distintas funcionalidades que debía hacer la plataforma web. Además de esto, se realizó un procedimiento de diseño iterativo, en otras palabras, con cada nuevo hito se iba realizando un mejoramiento del aspecto estético de la aplicación.

2.2 LÓGICA DE LA APLICACIÓN

La aplicación se desarrolló bajo el framework de desarrollo de software 'Django' basado en Python, lo que nos permitió agilizar el desarrollo, usando código reusable y modificable para nuestros propósitos. El servidor que se compró gracias a los fondos ganados, nos permitió despreocuparnos del almacenamiento a corto plazo ya que inicialmente todo el contenido subido mediante la web se almacena en el mismo servidor gracias a que posee gran capacidad de almacenamiento. Una de las tantas ventajas de usar un framework fue que por ejemplo, al querer implementar la integración con redes sociales se usó una librería ya existente que traía todos los métodos para dicho proceso ya listos, "llegar y usar".

2.3 DISEÑO DE LA APLICACIÓN

El diseño de la aplicación se realizó bajo el framework de diseño 'Bootstrap' que al igual que con Django, nos permitió el diseño usando herramientas

específicas del framework, una ventaja de esto es que permitió sin mucho problema que el sitio fuera responsivo, es decir que lo mostrado en el sitio se adapte dependiendo del tamaño de la pantalla, algo muy útil cuando se ve desde un teléfono celular por ejemplo.

3 RIESGOS DE LA IMPLEMENTACIÓN

El mayor riesgo percibido fue lograr interacción con las redes sociales u otras webs con material de eventos, nos pareció vital tener esta conexión, puesto que no quisimos obligar a nuestros colaboradores a subir a la nube más de una vez el mismo contenido. Más bien, y como ya mencionamos, preferimos que se pudiera importar el contenido hacia nuestra aplicación hacia nuestra plataforma. A continuación presentamos otros riesgos percibidos, de negocio, de proyecto y técnicos.

3.1 RIESGOS DEL NEGOCIO

En este punto contemplamos como riesgo que el diseño de la página web no sea atractivo para el público objetivo, es un riesgo porque el diseño de cualquier aplicación es fundamental para atraer al público, ya que para este tipo de aplicaciones todo entra por la vista. A partir de esto, uno de los integrantes del equipo se capacitó en el ámbito del diseño web, logrando reducir la posibilidad de este riesgo.

Otro de los puntos importantes era el riesgo de la acumulación masiva de contenido inapropiado o fuera de contexto, también conocido como “spam”. Con la posibilidad que van a tener los futuros usuarios de ingresar material al sistema, se podría dar el caso de que mucho de estos contenidos no estén categorizados correctamente o que tengan contenidos inapropiados para el sitio, esto influye en la visión que entrega el sitio y la participación de nuevos usuarios, que buscan encontrar rápidamente lo deseado, cosa que se ve dificultada con los contenidos fuera de lugar o el SPAM. Para aplacar esta situación el riesgo se identifica con los reportes que los mismos usuarios pueden realizar a los contenidos que consideren inapropiados.

3.2 RIESGOS DEL PROYECTO

En cuanto a los riesgos del proyecto, temíamos no contar con un hosting con los requerimientos necesarios a un costo accesible. El hosting era necesario para mantener el servicio que nos permitiera amplio espacio de almacenamiento (en lo posible ilimitado) y que además no nos limite el tráfico de datos, todo esto resulta costoso, y dado a que estábamos en la fase inicial del proyecto, era difícil hacer grandes inversiones, afortunadamente contamos con fondos PIE-A que permitió despreocuparse de los gastos de almacenamiento por los primeros 12 meses.

También consideramos como riesgo no cumplir con todas las funcionalidades en el tiempo estimado, esto era principalmente porque todos los integrantes del equipo de trabajo somos estudiantes, y el tiempo para dedicarse al proyecto podría no haber sido el suficiente.

Para reducir las posibilidades del riesgo, debimos organizarnos en horarios de trabajo explícitos, estimar el tiempo de manera correcta y hacer responsable a cada integrante del equipo de distintos cargos. Cargos que conllevaran el correcto término de cada funcionalidad.

3.3 RIESGOS TÉCNICOS

En este ámbito creímos que se podría formar un cuello de botella entre los servidores que contienen las imágenes y la aplicación, reduciendo la velocidad del sitio. Por el tipo de servicio que brindará Memtoo, se necesitará una conexión veloz entre ambos servidores, ya que el flujo de contenidos se espera que sea constante. En este punto cuando las tasas de transferencia se vean reducidas, será necesario realizar un cambio de servidores, por alguno que nos otorgue mayor y mejor conectividad. Cabe mencionar que esto aún no ha ocurrido.

Además de lo anterior, creemos que una se debe evitar una interfaz poco intuitiva que resulte difícil de utilizar por parte del usuario. La idea es que el sistema sea fácil de usar y no una molestia para los usuarios, ya que de ellos depende el éxito o fracaso del mismo. Por ende es de vital importancia que el sitio sea fácil de usar para la mayoría del público. Con tal de evitar este riesgo, se realizaron pruebas para comprobar los tiempos en la realización de tareas simples dentro del sitio, si hubiesen habido problemas en este punto, se debiera hacer una reconstrucción completa de las interfaces, antes de que los cambios resulten más costosos.

4 RESULTADOS

Finalmente la aplicación Memtoo se presentó completamente funcional en la XXI Feria de Software UTFSM el 21 de marzo recién pasado, se mostró el funcionamiento de esta en tiempo real mediante la creación del evento “XXI Feria de software” mediante la cual los usuarios podían subir sus fotos y verlas inmediatamente en conjunto con el resto de material subido por el resto de usuarios. El sitio actualmente es de acceso público y se puede visitar en www.memtoo.cl