

# DeTraS: Ampliación, promoción y creación de una comunidad

Autor: Edmundo Álvarez Jiménez  
Tutor: Gregorio Robles Martínez

Máster Oficial en Sistemas Telemáticos e Informáticos  
Trabajo Fin de Máster

Junio de 2011  
ETSII. Universidad Rey Juan Carlos

©2011 Edmundo Álvarez Jiménez.

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-Compartir  
bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons.

Para ver una copia de esta licencia, visite  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

# Índice

- 1 Introducción
- 2 Tecnologías utilizadas
- 3 Objetivos
- 4 Modelo de desarrollo
- 5 Arquitectura
- 6 Conclusiones
- 7 Trabajos futuros
- 8 Demostración
- 9 Preguntas

# Idea general

- Cada día pasamos más tiempo usando ordenadores.
- Nos gustaría saber a qué dedicamos ese tiempo.
- ¿Por qué es importante?
  - Ayuda en la gestión personal del tiempo.
  - Complementa la estimación de costes de desarrollo software.
  - Ofrece información sobre el uso de aplicaciones.

# Posibles soluciones

Para resolver el problema planteado, se pueden tomar diferentes aproximaciones:

- Realización de encuestas.
- Proyecto Hamster.
- Sistema DeTraS.

# Tecnologías utilizadas

Durante el desarrollo de este trabajo se han empleado, entre otras, las siguientes tecnologías:

- C.
- GLib y GObject.
- Python.
- Glade, GTK y PyGTK.
- Django.
- Otras: HTML, CSS, XML, etcétera.

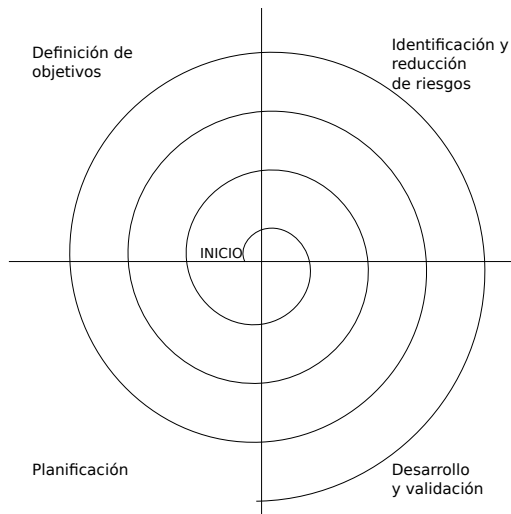
# Objetivos

Se han marcado los siguientes objetivos:

- 1 Simplificar las opciones de privacidad.
- 2 Mejorar la presentación de datos locales.
- 3 Ampliar la difusión del proyecto.
- 4 Crear una comunidad en torno al proyecto.
- 5 Analizar los datos recogidos.
- 6 Desarrollar una aplicación social.

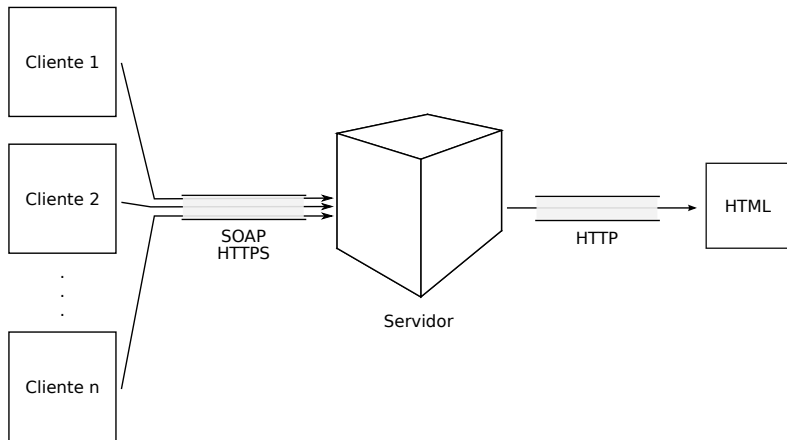
# Modelo de desarrollo

Se ha seguido un modelo de desarrollo en espiral.





# Arquitectura



# Logros alcanzados

- Nueva interfaz para seleccionar opciones de privacidad.
- Mejoras en la presentación de datos locales del *applet*.
- Corrección de errores e implementación de mejoras.
- Desarrollo de la aplicación social CheckApp.

# Conocimientos adquiridos

- Gestión de un proyecto.
- Ampliación de conocimientos en Python y Django.
- Creación de gráficas en GTK.
- Despliegue de aplicaciones en servidor LAMP.
- Conocimientos en herramientas de ayuda al desarrollo.

# Lecciones aprendidas

- La distribución es realmente difícil.
- Conseguir la colaboración de un usuario es aún más difícil.
- La primera impresión es fundamental.
- El desarrollo y la distribución deben mantenerse en el tiempo.
- La selección de tecnologías debe realizarse con mucha cautela.
- Es necesario llegar a los repositorios oficiales.

# Trabajos futuros

- Mejoras y ampliaciones en CheckApp:
  - ① Utilizar JavaScript y AJAX.
  - ② Permitir identificación de usuarios usando OpenID.
  - ③ Comunicación entre instancias de la aplicación.
  - ④ Aplicaciones móviles.
- Integración de DeTraS y CheckApp.
- API para utilizar datos de DeTraS en aplicaciones de terceros.

# Demostración

# Preguntas