



Alanpro



Mi nombre es Alain

Desarrollador de Videojuegos

Desarrollador de Aplicaciones

Desarrollador web y de Backend

Donde todo comenzó

Si hay que contar una historia, vamos a hacerlo desde el principio...

Soy Alain, un chico nacido en Cuba, desde muy pequeño soy fan de los videojuegos, poder interactuar con mundos fuera de nuestra realidad fue algo que me tiene encantado, así que pensé: ¿Y si tal vez, yo puedo hacer que otros disfruten un videojuego hecho por mí?

Desde que tengo aproximadamente 12 años encontré una herramienta llamada Game Maker (Si, dede pequeño tenía cierto dominio del inglés). Aprender a usar esta herramienta me llevó a hacer algunos mini jueguitos que actualmente ya no existen, el internet en mi país no había llegado hasta poco después.

Luego aprendí Unity, fue un mundo totalmente nuevo para mí, pero claramente mucho más amplio.

Publiqué varios de los juegos que logré "terminar" en su momento en la Google Play Store: [Apps para Android de « Alanpro » en Google Play.](#)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Alanpro.ChickenoutofRoad>
[Google - details?](#)
[id=com.Alanpro.ChickenoutofRoad](#)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Alanpro.ProgrammerJokes>
[Google - details?](#)
[id=com.Alanpro.ProgrammerJokes](#)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Alanpro.WizardQuidditch>
[Google - details?](#)
[id=com.Alanpro.WizardQuidditch](#)



Alain (Yo)

En el año 2022 el equipo del que fui programador ganó premios a nivel nacional en el Global Game Jam de ese año



[Lost Without Past | Global Game Jam](#)

Nuestro juego: Lost Without Past, premio a mejor narrativa a nivel nacional

Ese mismo año, pero más adelante participé en el Hackathon realizado en el Primer Festival de Realizadores de Videojuegos de Cuba (Evento que empezaría a realizarse todos los años en mi país) con el videojuego Fuerzas de la Naturaleza.



En itch io está la versión realizada para ese evento, solo disponible para PC:

[Fuerzas de la Naturaleza by Alanpro204 \(itch.io\)](#)

En la tienda de Apps cubanas Apkils está la versión de Android más pulida:

[Apkils | Centro Cubano de Aplicaciones Android](#)

En su momento tuve un canal de YouTube donde subía tutoriales de Unity.



[Unity Engineer - YouTube](#)
152 suscriptores
17,139 vistas

Pero al final perdí las credenciales y ya no es posible subir contenido...

Más allá de los videojuegos

Una vez desarrollado en el mundo de los videojuegos me dí cuenta que existía otro mundo tan apasionante como el anterior

Sí, me convertí en desarrollador de aplicaciones. Pero vamos a hacer la historia completa:

Creo que al igual que todos los chicos de mi edad, me gustaba entretenerme escuchando música... Pero por la situación en mi país habían dos opciones:

Piratar algún servicio de Streaming

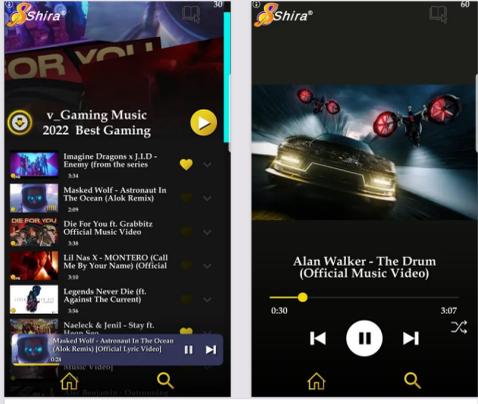
Descargar las canciones de YouTube

Pero me desvié un poco de estas dos



Así nació Shira:

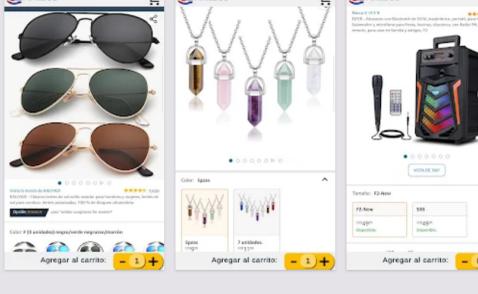
Shira fue una App de Streaming de música desarrollada por mí, que buscaba las canciones de YouTube y las reproducía online u offline en tu dispositivo móvil de una manera fluida y más intuitiva de lo que otras Apps lo hacían...



Por desgracia el servidor en el que estaban alojados los servicios de la App tuvieron ciertas dificultades asociadas a la situación económica de mi país, debido a lo cual actualmente, Shira vive solo en la memoria de las personas que en su momento la utilizaron

Tras la caída de Shira decidí no darme por vencido, pues mi carrera como desarrollador de aplicaciones no había hecho más que empezar

En el mundo de las aplicaciones lo importante es saber dónde hay un problema o un hueco en el mercado y saber como slucionarlo y rellenar ese hueco. En Cuba tenemos un problema importante y es la comunicación con el exterior, tanto de forma material como tecnológica de ahí mi nueva App:



En su momento también me dediqué a hacer catálogos de videojuegos, películas y series, con un programa en PHP y Python que recolectaba información de sitios como la IMDb

De a poco me fui dando cuenta de que tenía habilidad para el desarrollo de sistemas en PHP y así es como empezaría mi carrera como desarrollador de Backend

Ya estamos Online

¿Qué es una App sin un servidor hoy en día?

Sí, desde el desarrollo de Shira por allá por finales de 2021 ya tenía "algo de conocimiento de backend y servidores"



Tuve que aprender a la fuerza lo básico de Linux, puesto que muchas de las Apps y cosas que he desarrollado lo he montado sobre un VPS (Virtual Private Server) con sistema operativo Ubuntu

Poco después del fracaso de AmazCu las fuerzas armadas de mi país me reclutaron al igual que a muchos otros jóvenes de mi edad para pasar el Servicio Militar Activo...

Básicamente una pérdida de tiempo a la que fui sometido, por suerte por solamente medio año.

Pero esto me hizo valorar más mi tiempo, comprendí que aunque el exceso de trabajo (productivo) es malo, la carencia absoluta del mismo también lo es.

¿Recuerdan AmazCu? Pues muy pocos lo hacen, ya que fue un total fracaso, pero no me iba a dar por vencido, estaba seguro de que ese era un buen nicho de mercado y se podía hacer algo grande en ese sentido, de ahí fue que durante mi Servicio Militar me surgió la idea de crear BigShop:



BigShop fue una tienda virtual que básicamente sacaba por medio de un scraper información de Aliexpress y al momento de comprar algo, te ponía en contacto con una agencia de envíos que te realizaba el checkout del producto. Actualmente por la falta de ingresos y los cambios hechos en Aliexpress la página no está funcionando

En Cuba la forma principal de distribución de aplicaciones móviles es Apkils, una tienda de Apps en la que desarrolladores cubanos pueden publicar y ofrecer sus productos al mercado nacional.

Pero Apkils tiene un problema muy importante y es su sistema de monetización, verán en Apkils solo existe una forma de recibir ingresos por tu aplicación o videojuego, y es venderlo: Una compra única por usuario y con esto acceden a tu producto.

Actualmente por el modelo Freemium que se ha adoptado en el mundo entero, esta limitante ha dejado a Cuba bastante atrás en el desarrollo de esta industria.



De este problema nace Pay AAM <https://pay.aam.cu/>
[pay.aam.cu - https://pay.aam.cu/](https://pay.aam.cu/)

Pay AAM es una plataforma, actualmente operativa que existe con el objetivo de permitirle a los desarrolladores implementar pagos electrónicos en sus aplicaciones de una manera sencilla y efectiva por medio de la pasarela de pagos EnZona. Con un sistema de administración para que desarrolladores puedan agregar sus aplicaciones y los productos que en estas se comercializan. Además tiene un sistema S2S que permite que los pagos sean notificados incluso a otros servidores donde los desarrolladores tengan alojados sus servicios.

Una vez Pay AAM funcionando me quise introducir en el mundo del desarrollo web

Encontré una página de [archive.org](#) que tenía todo el listado de juegos de Nintendo Wii.

Así que se me ocurrió crear una web de ROMs como las muchas que existen, sin acortadores de URL mi premisa era ofrecerle a los usuarios una experiencia más agradable permitiendoles la descarga directa de los archivos de los juegos.

- Listé todos los juegos presentes en ese repositorio.
- Descargué el cover y la info de cada uno de GameTDB.
- Lo almacené en una base de datos SQL.
- Compré el dominio [romsuit.com](#) y hostee una web con un diseño intuitivo en InfinityFree.

(Cabe mencionar que fueron alrededor de 1,200 juegos).

Todo este proceso lo hice en PHP, programa que tardé un día en desarrollar y un día en ejecutar completamente.



Actualmente a base de anuncios, esta web se encuentra reportando ingresos.