

APUNTES, MANUALES, PRESENTACIONES



Universidad de Jaén

Escuela Politécnica Superior de Jaén

Code with me: programa en equipo sin complicaciones

Gema Parra Cabrera

02/07/2025

Estructuras de datos



CREA

Índice

1. ¿Qué es Code With Me?	2
2. Requisitos previos	2
2.1. IDE compatible	2
2.2. Plugin Code With Me habilitado	3
2.3. Conexión a internet y cuenta de JetBrains (según el rol)	3
2.4. Recursos del sistema	3
2.5. Opcional: Dispositivos de audio y vídeo	3
2.6. Consideraciones extra	4
3. ¿Cómo iniciar una sesión?	4
3.1. Paso 1: Abrir el proyecto	4
3.2. Paso 2: Iniciar Code With Me	4
3.3. Paso 3: Configurar permisos	5
3.4. Paso 4: Generar y compartir el enlace	7
3.5. Paso 5: Esperar a los participantes	7
3.5.1. Comunicación mediante llamada o chat	7
4. ¿Cómo unirse a una sesión?	9
4.1. Paso 1: Recibir el enlace de invitación	9
4.2. Paso 2: Abrir el enlace	9
4.3. Paso 3: Confirmar identidad	9
4.4. Paso 4: Esperar la aprobación del anfitrión	9
4.5. Paso 5: Comenzar a colaborar	9
4.6. Consejos para invitados en una sesión	9
5. Funcionalidades destacadas	10
5.1. Comparativa de roles: ¿Qué puedo hacer si soy...?	11
6. Consejos para clases o tutorías	11
6.1. Antes de la sesión	11
6.2. Durante la sesión	11
6.3. Casos de uso recomendados	12
6.4. Seguridad y control	12
7. Preguntas frecuentes / errores comunes	12
8. Anexos y recursos útiles	13
8.1. Recursos oficiales	13

1. ¿Qué es Code With Me?

Code With Me es una herramienta de colaboración remota desarrollada por JetBrains que permite a varios usuarios trabajar juntos en tiempo real dentro de un mismo entorno de desarrollo (IDE) de JetBrains, como IntelliJ IDEA, PyCharm, CLion, WebStorm, entre otros.

Con Code With Me, un usuario puede **compartir su sesión de desarrollo** con otros participantes de forma segura, facilitando la edición simultánea de código, la navegación sincronizada, el uso compartido de terminal y depurador, e incluso videollamadas y chat directamente integrados en la interfaz del IDE.

Esta funcionalidad es especialmente útil para:

- Programación en pareja (pair programming)
- Tutorías o clases online
- Revisión de código conjunta
- Soporte técnico remoto

Gracias a su integración nativa con los IDEs de JetBrains, Code With Me ofrece una experiencia fluida y centrada en el desarrollo colaborativo profesional.

2. Requisitos previos

Antes de utilizar **Code With Me**, es necesario asegurarse de cumplir con los siguientes requisitos técnicos y de configuración:

2.1. IDE compatible

Debes tener instalada una de las siguientes IDEs de JetBrains, en una versión que incluya soporte para Code With Me (normalmente desde la versión 2020.3 en adelante):

- [IntelliJ IDEA \(Community o Ultimate\)](#)
- [PyCharm \(Community o Professional\)](#)
- [CLion](#)
- [WebStorm](#)
- [PhpStorm](#)
- [GoLand](#)
- [Rider](#)
- [RubyMine](#)

★ **Recomendación:** Utiliza la versión más actual de la IDE para garantizar compatibilidad y rendimiento óptimos.

En **IntelliJ IDEA 2021.1 y versiones posteriores**, el plugin de Code With Me viene **habilitado por defecto**. En versiones anteriores (a partir de 2020.2.1), el plugin debe descargarse y activarse manualmente.

2.2. Plugin Code With Me habilitado

El plugin suele venir preinstalado en versiones 2021.1 o superiores. Si no aparece, puedes activarlo desde:

Settings / Preferences → Plugins → Code **With Me**

2.3. Conexión a internet y cuenta de JetBrains (según el rol)

Una conexión a internet estable es imprescindible para el funcionamiento de Code With Me, ya que las sesiones colaborativas se gestionan a través de los servidores de JetBrains. Para una experiencia fluida, especialmente en sesiones con videollamada o múltiples invitados, se recomienda disponer de una conexión de banda ancha (fibra óptica o similar).

- Anfitrión: necesita tener iniciada sesión con una cuenta JetBrains válida.
- Invitados: no es obligatorio tener cuenta, pueden unirse mediante enlace.

En entornos corporativos con requisitos de privacidad más estrictos, es posible configurar un servidor interno mediante Code With Me Enterprise.

2.4. Recursos del sistema

La ejecución de sesiones con Code With Me puede suponer una carga adicional sobre los recursos del sistema, especialmente cuando se utilizan funciones como videollamada, terminal compartido o depuración remota. Para un rendimiento óptimo:

- Asegúrate de disponer de al menos 8 GB de RAM.
- Se recomienda un procesador multinúcleo (Intel i5 o superior).
- Cierra otras aplicaciones exigentes durante la sesión para evitar ralentizaciones.
- En portátiles, conéctate a la corriente para mantener el rendimiento estable.

Si experimentas lentitud o interrupciones, revisa el uso de CPU/RAM y la calidad de tu conexión de red.

2.5. Opcional: Dispositivos de audio y vídeo

Si deseas utilizar las funcionalidades de comunicación integradas de Code With Me, como el chat de voz, videollamadas o compartir pantalla, es muy recomendable contar con dispositivos de audio y vídeo adecuados. Esto garantiza una experiencia fluida, profesional y sin interrupciones durante la colaboración. Recomendado:

- **Micrófono:** Preferiblemente uno externo o de diadema para evitar eco o ruido de fondo.
- **Auriculares o altavoces:** Los auriculares ayudan a evitar retroalimentación acústica durante las llamadas.
- **Cámara web (opcional):** Útil para sesiones con tutorías, presentaciones o interacción visual directa.

Para contextos docentes o de trabajo colaborativo, el uso de auriculares con micrófono integrado mejora considerablemente la calidad de la comunicación.

2.6. Consideraciones extra

Antes de comenzar a trabajar con Code With Me, conviene tener en cuenta una serie de recomendaciones prácticas que mejorarán la experiencia de uso y garantizarán un entorno colaborativo seguro y eficiente.

- **No es necesario instalar nada adicional** si ya estás usando una IDE de JetBrains reciente: Code With Me viene incluido por defecto.
- **No hace falta tener cuenta de JetBrains para unirse** a una sesión como invitado. Solo necesitarás un enlace proporcionado por la persona que actúe como anfitrión (normalmente el profesor/a o un/a compañero/a).
- **Utiliza tu nombre real o identificador académico** al unirse a una sesión, para facilitar la comunicación.
- **Activa tu micrófono y/o cámara solo si se solicita**, para evitar interferencias o saturación de red.
- **Sigue las instrucciones del anfitrión**: este puede darte permisos para editar código, navegar, o simplemente observar. Respeta el rol asignado.
- **Evita cerrar la sesión accidentalmente**: si se pierde la conexión, puedes volver a acceder desde el mismo enlace, siempre que la sesión siga activa.
- **No compartas el enlace de la sesión con otras personas** sin autorización, ya que da acceso directo al entorno de trabajo del anfitrión.
- Si usas el terminal compartido, actúa con responsabilidad: cualquier comando que ejecutes afectará directamente al entorno del anfitrión.

Aplicar estas buenas prácticas no solo facilita una sesión fluida, sino que también fomenta el respeto mutuo y la responsabilidad en entornos colaborativos de desarrollo.

3. ¿Cómo iniciar una sesión?

Si eres quien va a compartir el entorno de desarrollo con otras personas (por ejemplo, profesor/a o tutor/a), puedes iniciar una sesión de Code With Me desde tu IDE JetBrains siguiendo estos pasos:

3.1. Paso 1: Abrir el proyecto

Abre el proyecto que desees compartir en tu IDE (CLion, IntelliJ, PyCharm, etc.).

3.2. Paso 2: Iniciar Code With Me

Haz clic en:



Tools → Code With Me → Start Session...

Se puede ver el proceso de forma gráfica en la Figura 1 y 2. También puedes hacer clic en el botón "Code With Me" que aparece en la parte superior derecha del IDE si está visible.

Figura 1. Acceso a la opción Start Session desde el menú Tools → Code With Me en IntelliJ IDEA.

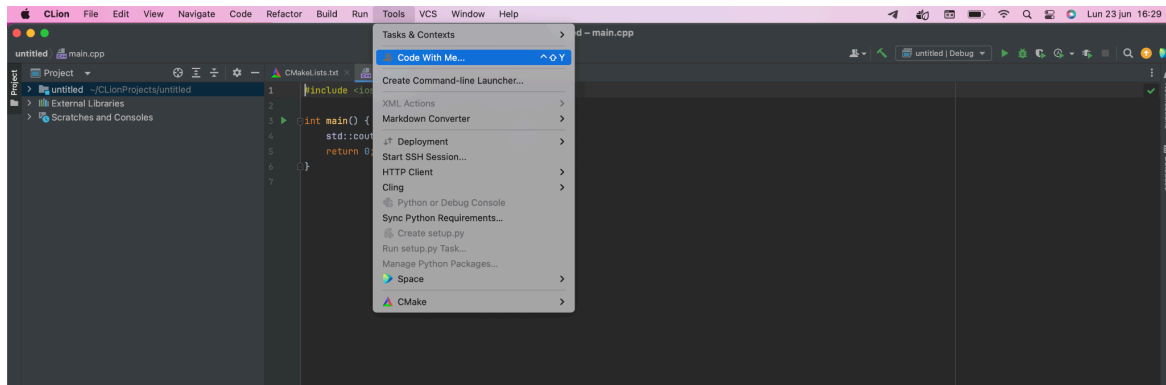
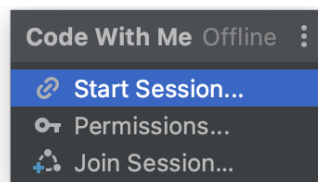
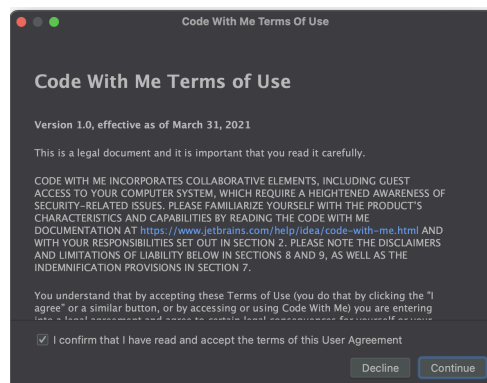


Figura 2. Acceso al botón para iniciar una sesión desde Code with me.



A continuación, aparece una ventana emergente con los términos de uso (Figura 3). Para continuar, se confirma la lectura de los términos de uso en el checkbox de abajo a la izquierda y se pulsa sobre el botón “Continue” (o “Continuar”), según el idioma en el que tengáis vuestro editor.

Figura 3. Ventana emergente con los términos de uso de Code With Me.



3.3. Paso 3: Configurar permisos

Al crear una sesión de Code With Me, el anfitrión puede asignar distintos niveles de acceso a los participantes. Estos permisos determinan qué puede hacer cada invitado en el entorno compartido.

Para ello, se abrirá un cuadro de diálogo para elegir el **nivel de acceso** que tendrán los invitados. Puedes seleccionar entre **read only**, **edit files**, **full access** y **custom**.

Permiso	Descripción	Recomendado para...
Read only (Figura 4)	El invitado solo puede ver el código y seguir los movimientos del anfitrión.	Observación pasiva, presentaciones, demostraciones.
Edit files (Figura 5)	Puede editar archivos, pero no acceder al terminal, depurador ni ejecutar código.	Clases colaborativas, pair programming con supervisión.
Full access (Figura 6)	Tiene acceso completo: editar, depurar, usar terminal y ejecutar código.	Colaboración entre iguales, sesiones de tutoría avanzada.
Custom (Figura 7)	Permite asignar permisos específicos (por ejemplo: permitir solo terminal).	Casos específicos en los que se necesite un control granular.

★ **Recomendación:** En contextos educativos, se recomienda **"Edit files"** como nivel por defecto. Así el alumnado puede colaborar sin poner en riesgo procesos críticos del sistema anfitrión. Puedes cambiar los permisos de cada usuario en cualquier momento durante la sesión desde el panel inferior del IDE.

Figura 4. Selección de permisos para los invitados: Read-only.

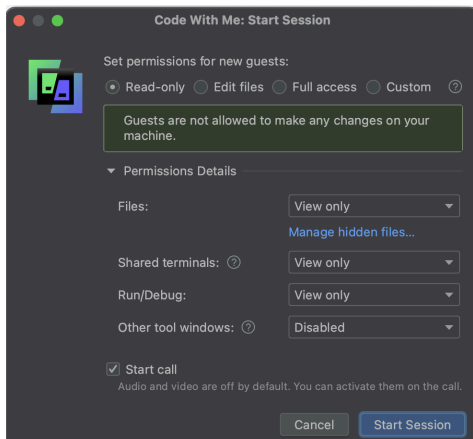


Figura 5. Selección de permisos para los invitados: Edit files.

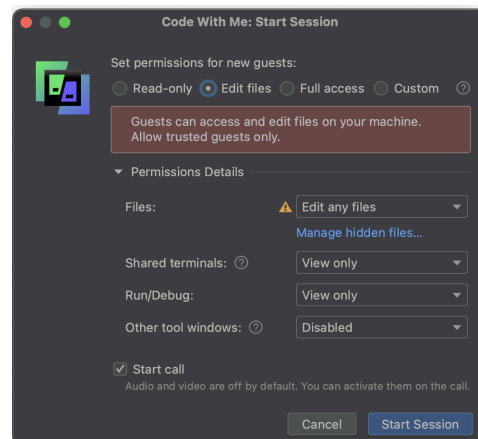


Figura 6. Selección de permisos para los invitados: Full access.

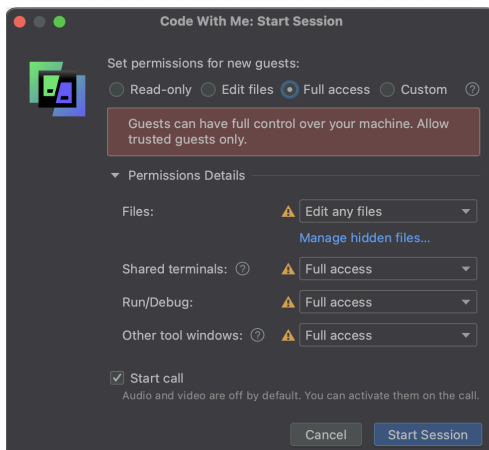
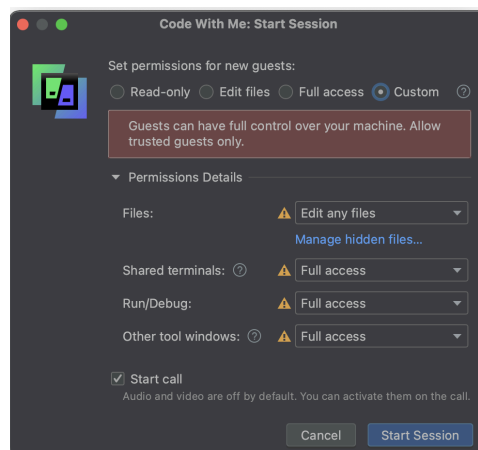


Figura 7. Selección de permisos para los invitados: Custom.



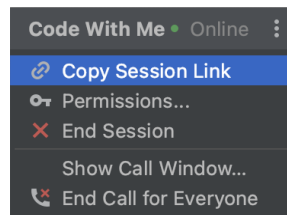
3.4. Paso 4: Generar y compartir el enlace

Una vez seleccionados los permisos que tendrán los invitados (como *View only*, *Edit files* o *Full access*), el sistema generará automáticamente un **enlace seguro** para la sesión.

Este enlace funciona como una invitación personal y permite que los participantes se conecten directamente al entorno compartido desde su propio IDE o navegador. Acciones recomendadas:

- Haz clic en el botón **“Copy link”** para copiar el enlace al portapapeles (Figura 8).
 - Comparte el enlace por un canal privado y controlado: correo electrónico, mensajería directa (*Telegram*, *Slack*, *Discord*), o plataforma educativa (*Moodle*, *Teams*, etc.).
 - Informa a los invitados del horario de conexión y del rol que tendrán (observador, editor...).
 - Si vas a trabajar con varios grupos, genera un nuevo enlace por grupo para mantener el control.
- ★ **Importante:** El enlace proporciona acceso directo al entorno del anfitrión. No lo compartas públicamente, ya que no requiere autenticación adicional para unirse. Además, si cierras el IDE o finalizas la sesión, el enlace dejará de estar activo. Deberás generar uno nuevo en caso de reiniciar una sesión posterior.

Figura 8. Botón “Copy link” que permite copiar al portapapeles el enlace de invitación a la sesión de *Code With Me*.



3.5. Paso 5: Esperar a los participantes

Una vez compartido el enlace, los invitados podrán acceder a la sesión haciendo clic en él. Al hacerlo, recibirás una **notificación emergente** en tu IDE indicando que alguien solicita acceso. Debes aceptar manualmente cada solicitud para que puedan unirse. Desde la barra inferior del IDE puedes:

- Ver la **lista de participantes activos**.
- Gestionar sus **permisos individualmente** (ver, editar, acceder a terminal, etc.).
- **Expulsar participantes** si es necesario.

3.5.1. Comunicación mediante llamada o chat

Además de compartir el código, *Code With Me* permite establecer una **comunicación directa** mediante chat o llamada de voz/vídeo. Puedes iniciar la llamada incluso antes de que todos los participantes se unan, o mientras los esperas.

Al iniciar la llamada, el sistema solicitará permiso para acceder al **micrófono y la cámara** (Figura 9). Es necesario aceptar ambos permisos para que la comunicación funcione correctamente. Una vez aceptados, la llamada se activará automáticamente y verás a los participantes que también hayan activado su cámara (Figura 10). Si prefieres no usar el micrófono o la cámara, siempre puedes comunicarte a través del **chat integrado** (Figura 11).

Figura 9. Solicitud de permisos del sistema para activar el micrófono y la cámara en una sesión de Code With Me.

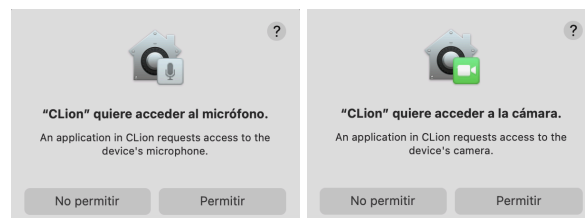


Figura 10. Vista activa de una videollamada dentro del entorno Code With Me. El anfitrión y los participantes pueden hablar, verse y compartir pantalla sin salir del IDE.

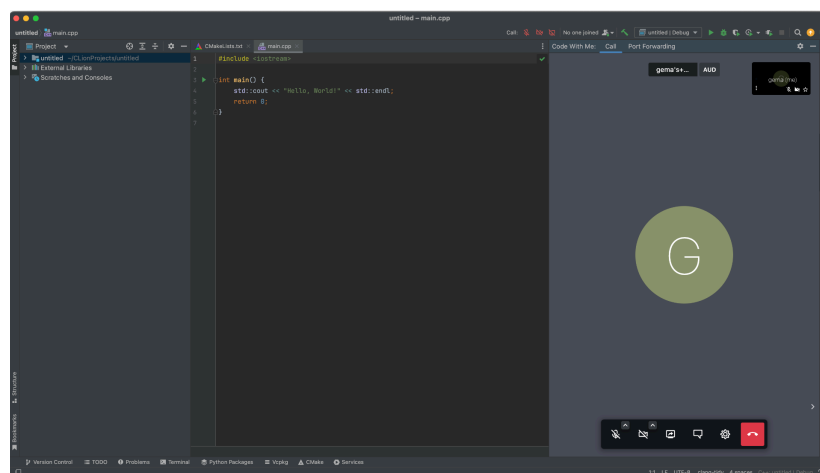
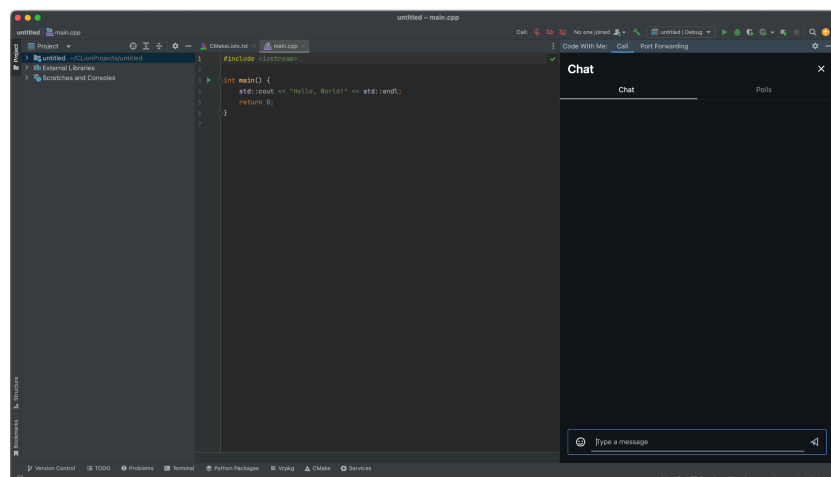


Figura 11. Ventana de chat disponible en las sesiones de Code With Me. Permite enviar mensajes rápidos sin interrumpir el flujo de trabajo.



4. ¿Cómo unirse a una sesión?

Si eres invitado/a a una sesión de **Code With Me**, puedes conectarte fácilmente al entorno compartido del anfitrión y colaborar en tiempo real. A continuación, se detallan los pasos para unirse correctamente:

4.1. Paso 1: Recibir el enlace de invitación

El anfitrión (por ejemplo, tu profesor/a o compañero/a) te proporcionará un **enlace seguro** generado desde su IDE. Este enlace tiene la forma:

```
https://code-with-me.jetbrains.com/...
```

4.2. Paso 2: Abrir el enlace

Puedes abrir el enlace directamente desde tu navegador web (modo rápido) o desde un IDE compatible de JetBrains instalado en tu equipo (recomendado). Si ya tienes un IDE compatible, al abrir el enlace se te preguntará si deseas abrirlo directamente desde allí.

4.3. Paso 3: Confirmar identidad

Cuando accedas, puedes indicar tu nombre o un alias. Es recomendable usar tu **nombre real** o **identificador académico** para que el anfitrión sepa quién eres.

4.4. Paso 4: Esperar la aprobación del anfitrión

Tu solicitud de acceso quedará **pendiente hasta que el anfitrión la apruebe**. Esto es por motivos de seguridad. Una vez aceptado, entrarás directamente en la sesión.

4.5. Paso 5: Comenzar a colaborar

Una vez dentro, verás el proyecto compartido en tu pantalla y podrás:

- Navegar por los archivos del proyecto.
- Editar, si se te ha concedido permiso.
- Chatear o hablar si hay habilitado audio/video.
- Seguir al anfitrión (modo "Follow"), útil para seguir clases, explicaciones o tutorías. Puedes dejar de seguir al anfitrión en cualquier momento si deseas moverte por el código de forma independiente.

4.6. Consejos para invitados en una sesión

- **Conéctate desde un IDE JetBrains si es posible**, ya que ofrece mayor estabilidad y todas las funcionalidades (el modo navegador tiene limitaciones).
- **Utiliza un nombre reconocible** al acceder, especialmente en sesiones grupales.

- **Comprueba tus permisos:** si no puedes editar o navegar, es probable que el anfitrión te haya asignado permisos de solo lectura.
- **Evita hacer cambios innecesarios** si estás colaborando en código ajeno.
- **Activa/desactiva el seguimiento del anfitrión** según lo necesites (ideal seguirlo durante explicaciones).
- **Respetar el entorno compartido:** todo lo que hagas afectará al proyecto del anfitrión.
- **Cierra la sesión cuando termines**, especialmente si estás en un equipo compartido o público.

★ **Recuerda:** el acceso a la sesión está limitado a la duración definida por el anfitrión y solo funcionará mientras la sesión esté activa.

5. Funcionalidades destacadas

Code With Me no solo permite compartir el código, sino que ofrece un conjunto de funcionalidades diseñadas para una colaboración fluida, segura y productiva. A continuación, se describen las más relevantes:

- **Edición simultánea de código.** Todos los participantes con permiso de edición pueden trabajar **simultáneamente en los mismos archivos**, viendo los cursores y cambios de los demás en tiempo real, con colores diferenciados para cada usuario.
- **Chat y videollamada integrados.** Dentro de la sesión es posible habilitar un **chat de texto** o iniciar una **llamada de audio y vídeo**, sin salir del entorno de desarrollo. Esto facilita la comunicación directa y continua.
 - Se accede desde la barra inferior → **"Start Call"** o **"Open Chat"**.
 - Es posible compartir pantalla si el anfitrión lo permite.
- **Seguimiento de la vista del anfitrión.** Los invitados pueden activar el modo *Follow* para que su vista del editor **siga automáticamente los movimientos del anfitrión**. Muy útil en clases, tutorías o presentaciones técnicas. Puedes activar o desactivar el seguimiento en cualquier momento desde la parte superior del editor.
- **Terminal compartida.** El anfitrión puede habilitar un **terminal compartido**. Los invitados con permisos pueden escribir comandos directamente en la terminal del sistema del anfitrión. **Precaución:** El uso indebido del terminal puede afectar seriamente al entorno de desarrollo del anfitrión. Solo debe usarse en contextos controlados.
- **Depuración compartida.** Con permisos adecuados, los invitados pueden participar en sesiones de **depuración conjunta**, incluyendo la visualización de puntos de ruptura, pilas de llamadas y variables.
- **Control de participantes.** El anfitrión tiene en todo momento el control sobre:
 - Aceptar o rechazar conexiones.
 - Cambiar permisos durante la sesión.
 - Expulsar a participantes si es necesario.

5.1. Comparativa de roles: ¿Qué puedo hacer si soy...?

Funcionalidad	Anfitrión	Invitado
Compartir proyecto	Sí	No
Editar archivos	Sí	Sí, si tiene permiso
Usar terminal compartido	Sí	Sí, si tiene permiso
Ejecutar y depurar código	Sí	Sí, si tiene permiso
Aceptar/rechazar participantes	Sí	No
Cambiar permisos a otros	Sí	No
Seguir vista del anfitrión (<i>Follow</i>)	No aplica	Sí
Iniciar o unirse a videollamada/chat	Sí	Sí
Finalizar sesión	Sí (termina para todos)	Solo puede salir individualmente

★ **Nota:** Las capacidades del invitado dependen del nivel de acceso que el anfitrión haya configurado al inicio o durante la sesión.

6. Consejos para clases o tutorías

Code With Me es una herramienta muy útil en el entorno educativo, especialmente para clases de programación, revisiones de código y tutorías personalizadas. A continuación, se presentan recomendaciones para aprovechar al máximo sus funcionalidades en contextos docentes:

6.1. Antes de la sesión

- **Prepara el entorno con antelación:** abre el proyecto, revisa que el plugin esté activo y que los archivos estén listos.
- **Configura los permisos por defecto** según el objetivo:
 - “*View only*” para demostraciones.
 - “*Edit files*” para prácticas colaborativas.
- **Comparte el enlace con anticipación** a través de la plataforma oficial del curso o canal de comunicación habitual.

6.2. Durante la sesión

- **Activa el modo *Follow* al inicio** para que los estudiantes sigan fácilmente tu explicación.

- **Alterna entre edición y observación:** puedes cambiar los permisos de cada estudiante si deseas que participen activamente por turnos.
- **Usa el chat para preguntas rápidas** y la videollamada si necesitas una explicación oral directa.
- **Comparte buenas prácticas de uso** con el alumnado (respetar el código ajeno, evitar interrupciones, mantener silencio en el chat si no hay duda).

6.3. Casos de uso recomendados

- Corrección en directo de ejercicios individuales.
- Resolución de dudas de código en tutorías personalizadas.
- Prácticas colaborativas entre pares.
- Demostraciones en directo con explicación paso a paso.
- Ejecución y depuración compartida de programas.

6.4. Seguridad y control

- **Evita conceder permisos de terminal** salvo en contextos avanzados o con estudiantes de confianza.
- **Supervisa la actividad de los invitados:** puedes ver quién edita cada archivo en tiempo real.
- **Finaliza la sesión al terminar**, especialmente si trabajas desde un equipo compartido o institucional.

Usar Code With Me como parte del entorno formativo mejora la implicación del alumnado, fomenta la colaboración y permite un seguimiento personalizado, incluso a distancia.

7. Preguntas frecuentes / errores comunes

Esta sección recoge las dudas más habituales y problemas frecuentes al usar **Code With Me**, junto con sus soluciones prácticas.

- **¿Pueden editar varias personas a la vez? Sí.** Si los permisos están configurados como “Edit files” o “Full access”, varios usuarios pueden editar simultáneamente. Cada usuario verá los cursores de los demás identificados con su nombre.
- **¿Qué ocurre si se pierde la conexión?** Si pierdes la conexión, puedes **volver a acceder usando el mismo enlace** mientras la sesión siga activa. No es necesario que el anfitrión genere uno nuevo.
- **¿Puedo conectarme desde el navegador? Sí.** Code With Me permite unirse desde el navegador sin necesidad de instalar el IDE, aunque algunas funcionalidades estarán limitadas (por ejemplo, sin depuración o ejecución de código).
- **¿Necesito una cuenta de JetBrains para participar?**
 - **Invitados:** no, pueden acceder desde el enlace directamente.
 - **Anfitrión:** sí, debe tener iniciada sesión con una cuenta JetBrains válida.
- **¿Qué pasa si uso el terminal compartido?** Cualquier comando ejecutado **afectará directamente al sistema del anfitrión**. Se debe usar solo en contextos controlados, como sesiones de confianza o formación avanzada.

- **¿Por qué no puedo escribir en el código?** Probablemente el anfitrión ha configurado la sesión con permisos de solo lectura ("View only"). Pide que cambien tus permisos si es necesario y apropiado.
 - **¿Cómo puedo dejar de seguir al anfitrión?** En la barra superior del editor aparece un botón que indica "Following [nombre]". Haz clic para dejar de seguir y navegar de forma independiente.
 - **¿Se puede grabar la sesión?** No directamente desde Code With Me, pero puedes usar herramientas externas como OBS, Zoom o grabación de pantalla de tu sistema operativo.
- ★ **Nota:** Si encuentras errores persistentes, asegúrate de que tanto tú como el anfitrión tenéis el plugin actualizado y una conexión estable.

8. Anexos y recursos útiles

8.1. Recursos oficiales

- Página oficial: <https://www.jetbrains.com/code-with-me/>
- Documentación técnica: <https://www.jetbrains.com/help/idea/code-with-me.html>
- Videotutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=Lq0fCMCK-Yw>