

**INGENIERÍA DE SISTEMAS DE SOFTWARE****SI730 - Aplicaciones Web SW56****Profesor: Efrain Ricardo Bautista Ubillus****INFORME****"MediaVerse" | "NexaLibery"****Integrantes:**

- Loli Ruiz, Renzo Javier - U20161C993
- Quispe Erasmo, Raúl Ronaldo - U20211B682
- Ramirez Ramirez, Marcelo Sebastian - U202210582
- Javier Murillo, Mathias - U202022211
- Leon Rioja Carlos Andres - U202111451

Registro de Versiones del Informe

Version	Fecha	Autor	Descripcion de Modificacion
0.0	24/03/2024	Grupo 4	Se crea el documento
1.0	24/03/2024	Grupo 4	Se crean las ramas correspondientes
1.1	24/03/2024	Grupo 4	Capitulo I
1.1	24/03/2024	Grupo 4	Capitulo II
1.1	24/03/2024	Grupo 4	Capitulo III
1.1	29/03/2024	Grupo 4	Capitulo IV
1.1	04/04/2024	Grupo 4	Landing Page
1.1	04/04/2024	Grupo 4	Capitulo v

Project Report Collaboration Insights

Repositorio del reporte: <https://github.com/AplicacionesWeb-SW56/upc-pre-202401-si730-SW56-NexaLibery-report>

Repositorio del Landing Page: <https://github.com/AplicacionesWeb-SW56/NexaLibery-landingPage>

Student Outcome

Criterio Específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
----------------------------	----------------------------	---------------------

Criterio Específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
Participa en equipos multidisciplinarios con eficacia, eficiencia y objetividad, en el marco de un proyecto en soluciones de ingeniería de software.	<p>Marcelo Ramirez: <i>TB1:</i> Durante este proyecto, colaboré con compañeros de diferentes disciplinas. Mi contribución principal fue en el diseño de la arquitectura de software y la implementación de funcionalidades del lading page y primera versión del proyecto</p> <p>Raúl Quispe Erasmo: <i>TB1:</i> Tras avanzar el proyecto con el equipo 4, colaboré los Lean UX, General Styles, la base de los códigos Html y CSS (Navbar y Footer), el primer Sprint y arreglando y analizando los errores del equipo.</p> <p>Mathias Javier: <i>TB1:</i> Mi participación en el trabajo fue en la realización de los user personas, la realización de los landing pages y explicación de esta en el código</p> <p>Carlos Andres: <i>TB1:</i> Ayude en explicar la problemática del nuestro producto, hacer los wireflow mock ups user flow y prototyping del web applications</p> <p>Renzo Javier: <i>TB1:</i> Analise los sectores competitivos que pueden ser rivales contra nosotros y crear los diagramas c4</p>	<p>Se logró una colaboración efectiva en el proyecto de ingeniería de software, destacando por la eficacia, eficiencia y objetividad en la contribución de habilidades técnicas como el diseño de software, implementación de funcionalidades clave, y análisis del mercado, lo cual fue crucial para el progreso y éxito del proyecto.</p>

Criterio Específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
Conoce al menos un sector empresarial o dominio de aplicación de soluciones de software	<p>Marcelo Ramirez: <i>TB1:</i> En mi quinto ciclo de Ingeniería de Software, desarrollé un sistema de una biblioteca virtual. Aunque recién estoy aprendiendo sobre aplicaciones web y .NET, utilizaremos C# y .NET Framework para este proyecto, aplicando mis conocimientos y enfrentándome a nuevos desafíos.</p> <p>Raúl Quispe Erasmo: <i>TB1:</i> En este ciclo de mi carrera, aprendí sobre las aplicaciones web y fortaleciendo el conocimiento sobre .NET, .NET Framework, HTML y CSS para este proyecto</p> <p>Mathias Javier: <i>TB1:</i> Este ciclo me permitió involucrarme en el desarrollo de documentación técnica y en el diseño de interfaces, específicamente en el desarrollo del landing page. Aplicué mis conocimientos en HTML y CSS, mejorando mi técnica y entendimiento del desarrollo front-end.</p> <p>Carlos Andres: <i>TB1:</i> En mi reciente proyecto académico, me concentré en mejorar mi manejo de .NET y C#, trabajando en el backend de una aplicación web. Este desafío fue una oportunidad para aplicar teoría en práctica real, aumentando mi fluidez en estas tecnologías.</p> <p>Renzo Javier: <i>TB1:</i> articipé activamente en el diseño y desarrollo frontend de nuestra última aplicación web. Mi rol involucró la aplicación de HTML, CSS y JavaScript, permitiéndome contribuir significativamente al aspecto visual y la usabilidad del proyecto.</p>	Los miembros del equipo han aplicado y ampliado sus conocimientos en tecnologías y métodos relevantes para el desarrollo de aplicaciones web, como .NET, HTML y CSS. El trabajo realizado en el proyecto de una biblioteca virtual y otras aplicaciones web subraya su comprensión práctica y la capacidad para enfrentar desafíos en el ámbito de la ingeniería de software.

Capítulo I: Introducción

1.1. Startup Profile

1.1.1. Descripción de la Startup

NexaLibery

En NexaLibery, somos un equipo de desarrolladores enfocados en revolucionar la experiencia multimedia digital. Nuestra plataforma está diseñada para ofrecer una colección diversa de libros electrónicos, audiolibros, música y podcasts, enriqueciendo cada interacción con listas de reproducción a medida y recomendaciones basadas en tus intereses. Además, te brindamos el espacio para conectar y compartir en comunidades y grupos de discusión especializados. Con NexaLibery, explorar, descubrir y disfrutar de contenidos digitales nunca ha sido tan personalizado ni interactivo.

- **Misión:** Dar acceso a las personas que necesiten o quieran contenido multimedia esto incluye libros electrónicos, audiolibros, música, podcasts, etc.
- **Visión:** Diseñar una plataforma que da acceso a los usuarios a una gran biblioteca de contenido multimedia, ademas de la opcion de tener un perfil para personalizar el contenido que deseas y poder elegir los planes de membresia para poder desbloquear mas beneficios, contenido y funciones.

1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo

Miembros del equipo	Código Estudiante	Carrera	Conocimientos / Habilidades
 Loli Ruiz Renzo, Javier	U20161C993	Ingeniería de software	C++, Python, Javascript, C#
 Ramirez Ramirez, Marcelo Sebastian	U202210582	Ingeniería de software	C++, HTML5, JavaScript, SQL,CSS

Miembros del equipo	Código Estudiante	Carrera	Conocimientos / Habilidades
 A portrait photograph of a young man with dark, curly hair, wearing a light blue button-down shirt. He is looking directly at the camera with a neutral expression.	U20211B682	Ingeniería de software	C++, python, HTML5, CSS3, JavaScript
Quispe Erasmo, Raúl Ronaldo	Javier Murillo, Mathias	U202022211	Ingeniería de software C++, SQL, React, Python, JavaScript

Miembros del equipo	Código Estudiante	Carrera	Conocimientos / Habilidades
 A close-up portrait of a young man with dark hair and a light beard, wearing a light green hoodie.			
 A full-body photograph of the same young man, wearing a white jacket over a black t-shirt with the text "VIN KLEIN" printed on it.	U202111451	Ingeniería de software	C++, Python, HTML, CSS

Leon Rioja, Carlos Andres

1.2. Solution Profile

1.2.1 Antecedentes y problemática

- Las consecuencias de la pandemia del covid-19 son demasiadas y una de ellas es la necesidad de tener información desde la comodidad del hogar y debido a la falta de dicha esta hemos planeado hacer una aplicación que brinda toda la información que necesites al alcance de tu mano donde sea y cuando sea. Nuestro equipo ha planeado diseñar una biblioteca que contenga mucho contenido de diferentes tipos y que este disponible cada vez que el usuario lo quiera, para así contrarestar la necesidad de información que trajo la crisis global que acaba de terminar (covid-19).

1.2.2 Lean UX Process.

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements.

Problem Statement:

Nuestra visión con NexaLiberty, la plataforma de Biblioteca Digital de Contenidos Multimedia, es ofrecer a los usuarios una experiencia completa para acceder y disfrutar de una amplia variedad de contenido digital, que incluye libros electrónicos, audiolibros, música y podcasts. Sin embargo, nos enfrentamos a un desafío importante: los usuarios de la suscripción básica se encuentran limitados en la creación de listas de reproducción personalizadas, lo que dificulta su capacidad para organizar y acceder fácilmente al contenido multimedia. Esta restricción, junto con la falta de recomendaciones personalizadas basadas en el historial de consumo del usuario, limita la exploración de nuevo contenido relevante. Estas limitaciones en la experiencia del usuario pueden conducir a la insatisfacción de los clientes en la suscripción básica. Además, la ausencia de interacción social, como la falta de comunidades o grupos de discusión, puede disminuir el compromiso del usuario con la plataforma y limitar su potencial de crecimiento. Por lo tanto, nos enfrentamos a la pregunta de cómo podemos mejorar la experiencia del usuario en NexaLibrary, especialmente para los usuarios de la suscripción básica y los estudiantes, proporcionando opciones de personalización, promoviendo la interacción social y ofreciendo herramientas educativas y de investigación efectivas.

1.2.2.2. Lean UX Assumptions.

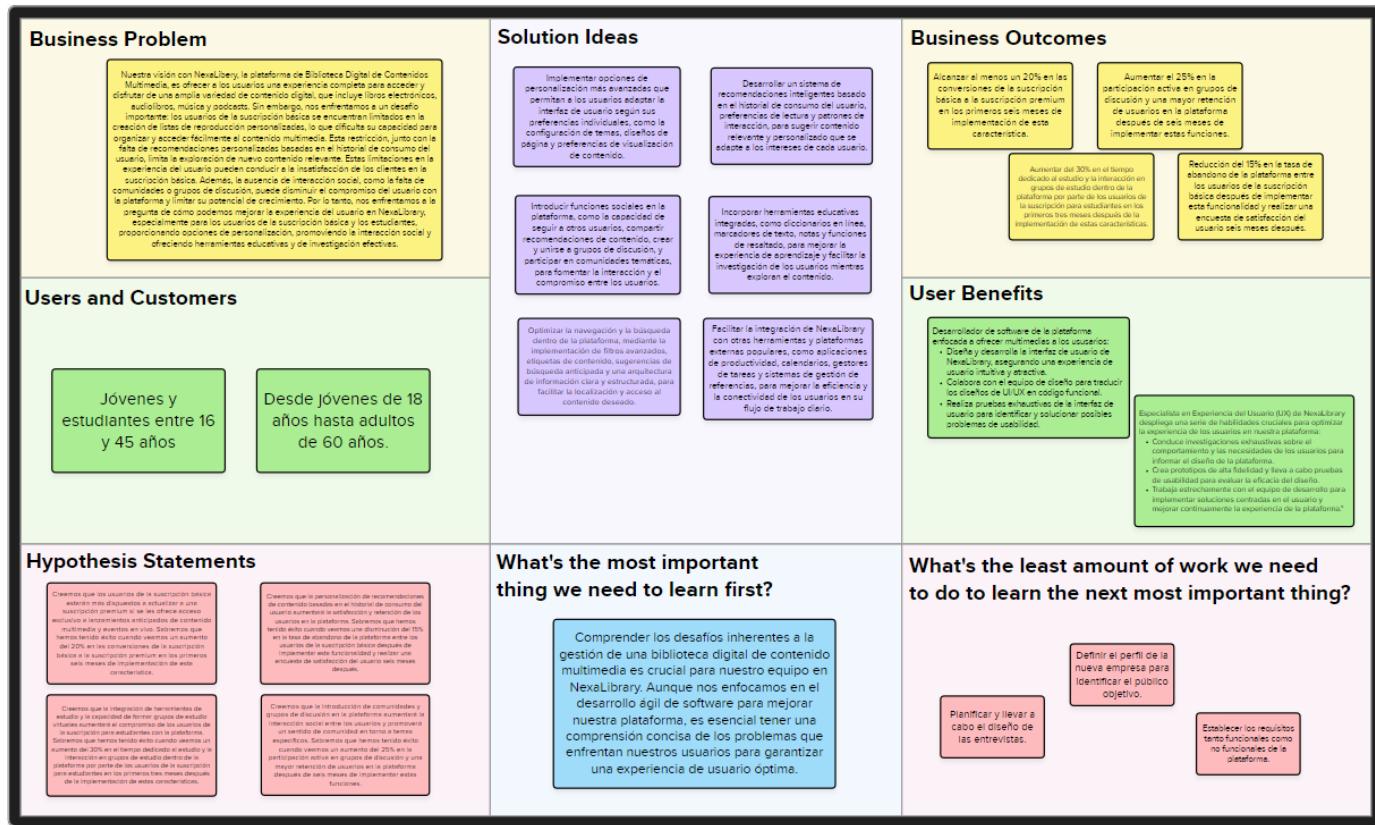
Business Assumptions	User Assumptions
1. Creemos que los usuarios de NexaLibrary, especialmente aquellos que utilizan la suscripción básica, necesitan una forma más eficiente de descubrir y acceder al contenido multimedia relevante, como libros electrónicos, audiolibros, música y podcasts.	1. ¿Quién es el usuario? Los usuarios son, en primera parte, aquellos que utilizan la suscripción básica de NexaLibrary, buscando acceder a una amplia variedad de contenido digital. Además, estudiantes que buscan apoyo en su aprendizaje e investigación podrían beneficiarse de características específicas.
2. Estamos asumiendo que estas necesidades pueden satisfacerse mediante el desarrollo de características adicionales, como recomendaciones personalizadas basadas en el historial de consumo del usuario y una mayor capacidad de personalización en la creación de listas de reproducción.	2. ¿Qué problemas tiene NexaLibrary? ¿Resolver? Un problema que enfrenta actualmente NexaLibrary es la dificultad para los usuarios de la suscripción básica de descubrir nuevo contenido y acceder a él de manera eficiente.
3. Inicialmente, nuestros clientes principales serán los suscriptores de la suscripción básica de NexaLibrary, así como los estudiantes que buscan acceder a contenido educativo y de entretenimiento.	3. ¿Qué características son importantes? Las características más importantes de NexaLibrary incluyen recomendaciones personalizadas, mayor capacidad de personalización en la creación de listas de reproducción y acceso a contenido educativo relevante para los estudiantes.
4. Suponemos que el valor más importante que un cliente espera de nuestros servicios es la capacidad de descubrir nuevo contenido relevante de manera eficiente y personalizada, así como acceder a herramientas de estudio integradas para apoyar su aprendizaje e investigación.	4. ¿Dónde encaja NexaLibrary en su trabajo o vida? NexaLibrary encaja en la vida de los usuarios al proporcionarles una plataforma centralizada para acceder y disfrutar de una amplia variedad de contenido digital, tanto para su entretenimiento como para su desarrollo académico.
5. Asumimos que los clientes también valorarán la capacidad de participar en comunidades o grupos de discusión en la plataforma, lo que les permitirá conectarse con otros usuarios con intereses similares y compartir recomendaciones y opiniones sobre el contenido.	5. ¿Cuándo y cómo es NexaLibrary? ¿Usado? NexaLibrary se utiliza cuando los usuarios buscan acceder a contenido digital, ya sea para su entretenimiento personal, estudio o investigación, en cualquier momento y lugar a través de dispositivos conectados a Internet.

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements.

- Hypothesis Statement 01:** Creemos que los usuarios de la suscripción básica estarán más dispuestos a actualizar a una suscripción premium si se les ofrece acceso exclusivo a lanzamientos anticipados de contenido multimedia y eventos en vivo. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos un aumento del 20% en las conversiones de la suscripción básica a la suscripción premium en los primeros seis meses de implementación de esta característica.
- Hypothesis Statement 02:** Creemos que la integración de herramientas de estudio y la capacidad de formar grupos de estudio virtuales aumentará el compromiso de los usuarios de la suscripción para estudiantes con la plataforma. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos un aumento del 30% en el tiempo dedicado al estudio y la interacción en grupos de estudio dentro de la plataforma por parte de los usuarios de la suscripción para estudiantes en los primeros tres meses después de la implementación de estas características.
- Hypothesis Statement 03:** Creemos que la personalización de recomendaciones de contenido basadas en el historial de consumo del usuario aumentará la satisfacción y retención de los usuarios en la plataforma. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos una disminución del 15% en la tasa de abandono de la plataforma entre los usuarios de la suscripción básica después de implementar esta funcionalidad y realizar una encuesta de satisfacción del usuario seis meses después.
- Hypothesis Statement 04:** Creemos que la introducción de comunidades y grupos de discusión en la plataforma aumentará la interacción social entre los usuarios y promoverá un sentido de comunidad en torno a temas específicos. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos un aumento del 25% en la participación activa en grupos de discusión y una mayor retención de usuarios en la plataforma después de seis meses de implementar estas funciones.

1.2.2.4. Lean UX Canvas.

El Lean UX Canvas es usado como un diseño para el usuario y de acuerdo a la metodología "Lean" sería para crear, desarrollar y generar elaboraciones de manera ordenada, eficiente y efectiva. Acá dejamos una visualización directa del Lean UX Canvas trabajad por el equipo con la herramienta Mural:



Si quieres ver más a detalle, acceder a [Canvas](#).

1.3. Segmentos objetivo.

Segmento 1

Usuarios Generales: Este segmento incluye individuos que buscan entretenimiento y enriquecimiento personal a través del acceso a una amplia gama de contenidos digitales. Los usuarios generales de NexaLibrary utilizan la plataforma principalmente para disfrutar de libros electrónicos, audiolibros, música y podcasts. Buscan una experiencia de usuario fluida y conveniente que les permita explorar y consumir contenido digital de forma casual, mejorando así su tiempo libre y proporcionando una fuente continua de entretenimiento y aprendizaje autodidacta.

Segmento 2

Este grupo está compuesto por estudiantes que utilizan NexaLibrary como una herramienta esencial en su educación y desarrollo académico. Los estudiantes recurren a la biblioteca digital para acceder a materiales educativos específicos, incluyendo libros de texto, recursos de investigación y contenidos multimedia que apoyan sus estudios universitarios y proyectos de investigación. NexaLibrary sirve como un recurso valioso para estos usuarios, proporcionando acceso a información actualizada y relevante que es crucial para su éxito académico y profesional. Además, la plataforma puede ofrecer funcionalidades de estudio personalizadas y herramientas de colaboración que enriquecen su experiencia de aprendizaje.

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

2.1. Competidores

2.1.1. Análisis Competitivo

Competitive Analysis Landscape					
¿Por qué llevar a cabo este análisis?		¿Como nuestros competidores impulsaron el rubro del multimedia dentro de sus productos/servicios? y ¿Como nos diferenciamos con ellos?			
Competidores		NexaLibery	Amazon Kindle	Google Play	Spotify
Perfil	Overview	Plataforma de almacenamiento/clasificación de archivos multimedia	Dispositivo/aplicación con un catálogo amplio de libros distribuido por amazon.	Catálogo de aplicaciones, música, libros, podcasts etc con una vasta cantidad de variedad.	Plataforma de reproducción de música por streaming. Dispone de otros servicios como los podcast y membresías.
	Ventaja competitiva ¿Qué valor ofrece al cliente?	Ofrecemos "PERSONALIZACIÓN" adecuada a cada uno de nuestros clientes y membresías accesibles según tu frecuencia de uso.	Disponibilidad 24/7 y una interfaz dinámica para la búsqueda y descarga de medios digitales. Vasta cantidad de música, libros, podcasts de talla mundial.	Amplia gama de canciones reconocidas mundialmente, disponibilidad 24/7 y modo offline. Además, de personalización y compartimentar de listas, y recomendaciones musicales personalizadas.	
Perfil de marketing	Mercado objetivo	Jóvenes y estudiantes entre 16 y 45 años	Desde jóvenes de 18 años hasta adultos de 60 años.	Desde niños de 7 años por las apps de juegos que abundan mucho hasta adultos de hasta 50 años por las apps de streaming/música/libros.	Actualmente se podría decir que entre jóvenes y adultos entre 16 y 45 años . Esto depende mucho

				de las tendencias y gustos, las cuales, en estos años no han cambiado demasiado	
Estrategias de marketing	Brindar un extenso catalogo, servicio freemium, disponibilidad total según suscripción, personalización de playlist y recomendación según tendencias	Brindar un dispositivo y plataforma económico, duradero y de uso intuitivo con un catalogo atractivo preciso para sus clientes.	* Seguridad a sus clientes por medio de sus filtros y análisis de virus. * Amplia cantidad de temas a abordar: Juegos, Apps, Libros, Podcast * Reconocimiento en la mayoría de dispositivos celulares (viene por defecto)	Uso de "freemium" el cual brinda servicios básicos gratuitos hasta que se haga una incorporación de un servicio avanzado de pago con planes adaptables. Ademas, de personalización y trends para recomendaciones.	
Perfil del producto	App web y mobile con un diseño interactivo y moderno, ademas de inclusivo	App multiplataforma, Dispositivo de lectura, Catalogo de libros	Catalogo de aplicaciones, música, libros, podcasts etc. App compatible con android. Cuenta para guardado de estados de juegos/apps/música etc	Catalogo de canciones. Playlist recomendadas y compatibles Freemium Podcasts Membresías económicas Soporte web	
Precios y costos	* Básico: 10 soles * Estudiantil: 8 soles * Premium: 20 soles	\$9.99 al mes	Playstore maneja la suscripción de las apps como tal no tiene membresías, aunque si para juegos, lo demás es pagar por libros por ejemplo	* Individual: 21 soles al mes * Estudiantes: 12 soles al mes * Duo: 27 soles al mes * Familiar: 33 soles al mes	
Canales de distribución	Web	Kindle, Kindle App	Mobile, Web	Mobile, Web	
Tecnologías usadas	C#, .NET	Propio hardware de amazon. Posiblemente con	Java, Android	Python, Javascript, React	

			sistemas basados en linux.		
Análisis SWOT	Fortalezas	* Capacidad de aprender rápidamente * Personal capacitado * organización y responsabilidad	* Personal con experiencia de renombre * Constantes capacitaciones	* Personal capacitada a nivel de seguridad	* Personal joven * conocimiento en trends y actualidad
	Debilidades	* Falta de experiencia en ciertas áreas * Poco conocimiento entre los miembros del grupo	* Idea imitable	* Apps maliciosas aceptadas a pesar de estar infectadas	* Necesario uso de internet * Publicidad molesta en servicio gratuito
	Oportunidades	* Únicos, según reconocimientos de otras apps, en el mercado que tengan variedad (música, libros, podcasts)	* Internacionalización * Confianza del público * Fácil apertura de tiendas físicas internacionales	* Multiplataforma * Ser una de las apps por defecto mas usadas y escuchadas en el mundo	* Estamos en una época de los trends * Aceptación de los artistas
	Amenazas	* Regulaciones con los artistas/autores	* Alta competitividad nacional e internacional * Ciberdelincuencia	* Competencia con otras tiendas de apps * Restricciones de los países	* Contradicciones y quejas con artistas * Alta competencia

2.1.2. Estrategias y tacticas frente a competidores

Estrategias:

Posicionamiento en el mercado: Buscamos meternos en un rubro demasiado competitivo. Esto nos lleva a enfocarnos en las tendencias del dia a dia; ya que, estas estan en constante cambio. Darle prioridad al cliente, sus gustos e intereses nos brindara un posicionamiento tanto en usuarios como en marcas y artistas.

Impulso de la inclusividad: Las personas con una discapacidad visual y auditiva tambien son un publico a tener en cuenta. Se impulsara el uso de audiolibros y una guia para movilisarse dentro de la aplicacion.

Tácticas:

Listas Personalizadas: Los usuarios podran disponer de listas creadas segun sus gustos y añadirlas a sus playlist. No solo listas tambien canciones/libros/podcast. Todo para ofrecer variedad.

Vita Support: Sera un guia para las personas con alguna discapacidad que se personaliza automaticamente segun lo que quieras leer,buscar, oir o comprar.

2.2. Entrevistas

2.2.1. Diseño de entrevistas

Estructura de la entrevista:

- Presentacion de la tematica y entrevistado
- Preguntas sobre el rubro de la persona

- Preguntas previas introduciendo la necesidad a solucionar al entrevistado.
- Preguntas sobre la idea a evaluar
- Preguntas de retroalimentación y seguimiento de agrado del entrevistado

Lista de preguntas:

Preguntas introductorias:

- ¿Cuál es su nombre?
- ¿Qué edad tiene?
- ¿Cuál es su ocupación? ¿Estudia o trabaja?
- Si estudia, ¿Qué carrera está cursando?
- Si trabaja, ¿Qué ámbito laboral sigue?
- ¿Tiene un dispositivo móvil o una computadora/laptop?
- ¿Con qué regularidad hace compras por internet?
- ¿Cuál es el tipo de artículos que suele comprar?
- ¿Alguna vez ha comprado música o libros a través de internet? ¿Le fue útil o prefiere tenerlos en físico?
- ¿Alguna vez se ha frustrado por no encontrar un recurso (canción/libro) que deseaba?

----- Aquí le hablamos un poco de la solución. -----

- ¿Cree que esta aplicación sería útil o solo una más de las que pudo haber probado?
- ¿Cómo se siente al tener que usar diferentes apps para básicamente el mismo propósito, el cual, es tener sus recursos digitales en un solo lugar, ordenados y a su disposición todo el día?
- ¿Cree que sería práctico el uso de esta o es muy complejo para su propósito?

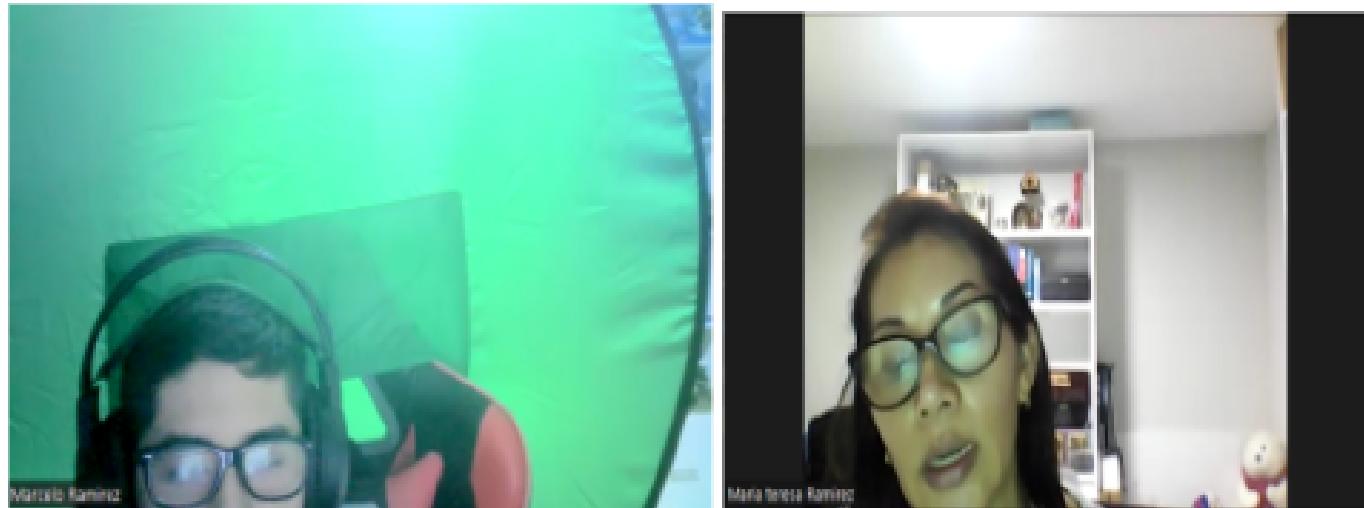
----- Explicamos los beneficios según la membresía -----

- ¿Qué opina de estos beneficios?
- ¿Pagaría usted por el uso de la aplicación? ¿Cuánto?
- ¿Tiene familiares que hagan uso de herramientas parecidas?

2.2.2. Registro de entrevistas.

Segmento 1

Nombre: María Teresa Ramírez Edad: 52 años Ocupación: Administradora de empresas



Maria Teresa Ramírez, una profesional de 52 años en el área de ventas y estudiante de Administración de Empresas, utiliza tecnología diariamente para trabajo y estudios. Aunque compra en línea solo ocasionalmente debido a la complejidad del proceso, está abierta a la tecnología y reconoce su utilidad. María Teresa ha tenido experiencias frustrantes al buscar recursos en línea, especialmente libros, y prefiere las compras físicas por la simplicidad que ofrecen. La idea de una aplicación unificada que centralice las funciones de varias otras aplicaciones le parece útil y cree que simplificaría significativamente su experiencia en línea. Está dispuesta a pagar por una suscripción si el servicio

proporciona valor claro y mejora su eficiencia. Además, menciona que su familia también ha utilizado y beneficiado de herramientas de suscripción, lo que indica una familiaridad y aceptación de soluciones digitales en su entorno cercano.

Segmento 2

Nombre: Giakomo Causso Edad: 19 años Ocupación: Estudiante de UPC



Giakomo, un estudiante de 19 años de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), se encuentra en el séptimo ciclo de la carrera de Ingeniería de Software. Siempre está equipado con dispositivos móviles y computadoras, los cuales utiliza tanto para fines académicos como para entretenimiento. Aunque no tiene un horario fijo para las compras en línea, suele realizar alrededor de 2 a 3 compras por internet al mes, principalmente de artículos relacionados con juegos, música y otros de su interés personal. Si bien prefiere los libros en formato físico, en ocasiones adquiere música digitalmente cuando le atrae mucho un álbum. En cuanto a la utilidad de una aplicación que reúna todos sus recursos digitales en un solo lugar, Giakomo ve esta idea como muy conveniente y práctica, ya que actualmente utiliza múltiples aplicaciones para acceder a contenido similar. Considera que una suscripción básica sería un buen punto de partida, aunque está abierto a probar una suscripción premium si la aplicación demuestra ser efectiva. Giakomo también identifica el potencial de la aplicación para ser utilizada por sus familiares, especialmente por sus primos y hermano, quienes también están en la universidad y podrían beneficiarse de una plataforma que organice y proporcione acceso fácil a recursos digitales relevantes para sus estudios.

2.2.3. Análisis de entrevistas.

Segmento 1:

- María Teresa trabaja en el área de ventas en una empresa de importación de pescado congelado y simultáneamente estudia Administración de Empresas.
- A pesar de su familiaridad con dispositivos tecnológicos como celular, computadora y laptop, muestra cierta reticencia hacia las compras en línea debido a su complejidad.
- Prefiere realizar compras físicas para artículos de casa y libros, aunque ha realizado compras en línea ocasionalmente.
- Tiene una clara preferencia por los libros en formato físico, basada en una experiencia negativa con la descarga y uso de un libro digital.

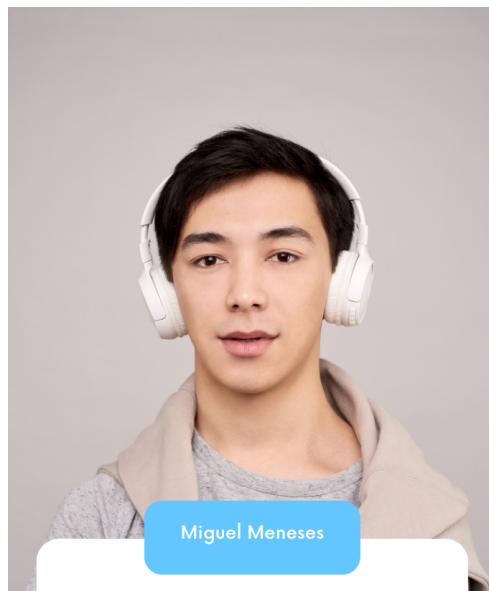
- Se siente frustrada por la dificultad de encontrar y manejar recursos en línea, y por la necesidad de utilizar múltiples aplicaciones para acceder a contenido similar.
- Considera que la aplicación centralizada para gestionar recursos digitales sería muy útil y práctica, facilitando su experiencia en línea.
- Está dispuesta a pagar por una suscripción si esta proporciona un valor claro y mejora su eficiencia al acceder a recursos necesarios.
- Nota que tanto su hijo como sus hermanos han utilizado herramientas de suscripción similares, lo que indica un posible interés y aceptación general en su entorno familiar hacia soluciones tecnológicas eficientes.

Segmento 2:

- Giakomo está en su séptimo ciclo en la UPC, indicando que está bastante avanzado en su carrera y probablemente tiene habilidades técnicas desarrolladas.
- Utiliza dispositivos móviles y computadoras diariamente, tanto para fines académicos como de entretenimiento, lo que implica una alta integración de la tecnología en su rutina diaria.
- Realiza compras en internet regularmente (2-3 veces al mes), interesado principalmente en juegos y música. Esto sugiere que es un consumidor digital activo y familiarizado con el comercio electrónico.
- Prefiere libros físicos pero no duda en adquirir música digitalmente si un álbum es especialmente atractivo, lo que muestra una apertura hacia los formatos digitales cuando ofrecen un valor añadido.
- La idea de una aplicación que centralice recursos digitales es atractiva para él, resaltando un interés en soluciones que simplifiquen y organicen el acceso a sus herramientas y contenido digital.
- Está dispuesto a comenzar con una suscripción básica y considerar opciones más avanzadas si la efectividad del servicio lo justifica, demostrando una actitud práctica hacia nuevas soluciones digitales.
- Reconoce el potencial de la aplicación para ser utilizada también por familiares en la universidad, lo que indica que piensa en soluciones escalables y aplicables a un grupo más amplio de usuarios.
- Prefiere probar primero la eficacia de un servicio antes de comprometerse a niveles más altos de suscripción, lo que sugiere una aproximación cuidadosa y basada en resultados a la adopción de nuevas tecnologías.

2.3. Needfinding.

2.3.1. User Personas.



Miguel Meneses

Hola, soy Miguel Meneses, Soy estudiante de Finanzas. Me gustaría conocer alguna plataforma donde pueda tener más contenido sobre mi carrera

Información personal:

Edad: 19
Sexo: Hombre
Estudios: Finanzas
Localización: Lima
Estado Civil: Soltero

Personalidad:

Atento

Alegre

Profesional

Intereses:

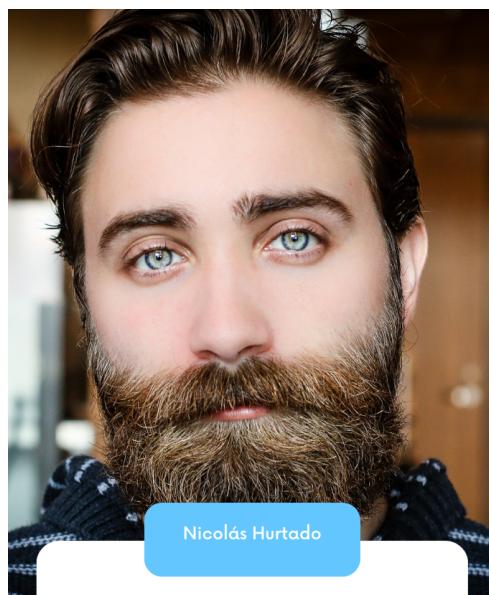
Leer libros, escuchar podcasts y musica

Objetivos:

Aprender más sobre el mundo de las finanzas
Conocer nuevos podcasts sobre el mundo empresarial

Frustraciones:

No encontrar contenido entretenido
Escuchar siempre los mismos podcast aburrido



Nicolás Hurtado

Hola, soy Nicolás Hurtado, Soy profesor de Marketing. Me gustaría conocer alguna plataforma donde pueda ampliar mis conocimientos.

Información personal:

Edad: 45
Sexo: Hombre
Estudios: Marketing
Localización: Lima
Estado Civil: Divorciado

Personalidad:

Atento

Alegre

Profesional

Intereses:

Leer libros, escuchar podcasts y musica

Objetivos:

Aprender más sobre el mundo del marketing digital
Conocer nuevos podcasts sobre técnicas de marketing

Frustraciones:

No encontrar contenido entretenido
Escuchar siempre los mismos podcast aburrido

2.3.2. User Task Matrix.

Estudiantes colegiales, universitarios o tecnicos:

Task Matrix	Frecuencia	Importancia
Registrarse	Siempre	Alta
Completar perfil	Siempre	Alta
Descargar libros electrónicos	Frecuente	Alta
Escuchar audiolibros	Frecuente	Alta
Escuchar música	Muy frecuente	Alta

Task Matrix	Frecuencia	Importancia
Escuchar podcasts	Frecuente	Alta
Crear y personalizar listas de reproducción	Frecuente	Alta
Recibir recomendaciones personalizadas	Siempre	Alta
Participar en comunidades y grupos de discusión	Ocasional	Media
Seleccionar y cambiar planes de membresía	Ocasional	Media

Egresados de carreras universitarias y/o técnicas:

Task Matrix	Frecuencia	Importancia
Registrarse en la plataforma	Siempre	Alta
Completar y actualizar perfil profesional	Siempre	Alta
Buscar libros electrónicos especializados	Muy frecuente	Alta
Escuchar y descargar podcasts educativos	Frecuente	Alta
Acceder a audiolibros de desarrollo profesional	Frecuente	Alta
Crear listas de reproducción para clases	Ocasional	Media
Participar en foros de discusión académica	Frecuente	Alta
Recomendar contenidos a estudiantes	Frecuente	Alta
Descargar material para clases	Muy frecuente	Alta
Actualizar preferencias de contenido	Ocasional	Media

2.3.3. User Journey Mapping.

Registration: Why would they trust us?

- Investiga sobre la reputación y confiabilidad de la plataforma
- Lee reseñas o testimonios
- Revisa políticas de privacidad y medidas de seguridad de la plataforma

Onboarding and first use: How can they feel successful?

- Completa el proceso de registro sin problemas
- Navega por la plataforma fácilmente y encuentra contenido de manera fácil y eficiente
- Recibe orientación sobre cómo usar diferentes características

Sharing: Why would they invite others?

- Encuentra valor sobre las características que ofrecemos y el contenido publicado
- Recibe incentivos o recompensas por invitar a otros
- Participa en discusiones o grupos comunitarios

	REGISTRO	EXPLORACION	CONSUMO	INTERACCION	RETROALIMENTACION
OBJETIVO	Descubrir y explorar NexaLibrary	Encontrar contenido relevante y de interés	Acceder y disfrutar del contenido multimedia	Conectar con otros usuarios	Proporcionar retroalimentación y mejorar experiencia de usuario
NECESIDADES	Acceso a una amplia variedad de contenido digital	Organización del contenido	Acceso fácil al contenido relevante	Interacción social	Mejoras basadas en comentarios
SENTIMIENTOS	Intriga y curiosidad	Emoción por la cantidad de recursos disponibles	Satisfacción al encontrar contenido útil	Deseo de colaborar y discutir	Frustración por falta de mejoras
BARRERAS	Falta de conocimiento sobre la plataforma y dudas sobre la calidad del contenido	LIMITACIÓN en la personalización	Restricciones en la suscripción básica	Ausencia de grupos de discusión o comunidades	Falta de respuesta por parte de la comunidad



2.3.4. Empathy Mapping.

Estudiante Universitario:



Egresado Universitario:**2.3.5. As-is Scenario Mapping.****Segmento 1**

Escenario: Un estudiante universitario se inscribe en la aplicación de contenido multimedia para acceder a una extensa variedad de recursos educativos y de entretenimiento

As Is:

Fases	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
Doing	Explora la interfaz de la aplicación	Busca contenido relevante en la sección de libros	Intenta crear su propia lista de reproducción	Proporciona una reseña de la app
Thinking	"¿Cómo puedo encontrar lo que necesito?"	"¿Por qué no puedo crear una lista de reproducción?"	"¿Hay alguna forma de organizar mejor mi contenido?"	"¿Mi reseña será considerada?"
Feeling	Curiosidad por explorar las características de la app	Frustración por la limitación de crear listas	Confusión sobre cómo organizar mi contenido	Esperando que sus comentarios mejoren la aplicación

Segmento 2

Escenario: Un egresado universitario utiliza la aplicación para acceder a recursos educativos y de entretenimiento mientras busca oportunidades de crecimiento profesional

As Is:

Fases	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
-------	--------	--------	--------	--------

Fases	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
Doing	Explora la interfaz de la aplicación	Busca contenido relevante en la sección de libros	Intenta crear su propia lista de reproducción	Proporciona una reseña de la app
Thinking	"¿Cómo puedo encontrar lo que necesito?"	"¿Por qué no puedo crear una lista de reproducción?"	"¿Hay alguna forma de organizar mejor mi contenido?"	"¿Mi reseña será considerada?"
Feeling	Curiosidad por explorar las características de la app	Frustración por la limitación de crear listas	Confusión sobre cómo organizar mi contenido	Esperando que sus comentarios mejoren la aplicación

2.4. Ubiquitous Language.

Terms and Definitions	Términos y Definiciones
Estudiante	Persona la cual busca nuestra aplicación por medio de la suscripción para estudiantes.
Usuario	Cualquier persona o entidad que utiliza la plataforma para solicitar o proveer servicios técnicos.
Plan de suscripción	Modelo de pago que permite a los usuarios acceder a servicios específicos durante un periodo determinado.
Lista de reproducción	Lista el cual puede organizar sus preferencias y descubrimientos
Contenido multimedia	Repertorio de todos los materiales de la plataforma
Premiuin	Contenido exclusivo de la suscripción Premium

Capítulo III: Requirements Specification

3.1. To-Be Scenario Mapping.

Fases	Descubrimiento	Evaluación	Suscripción	Uso Intensivo	Participación Comunitaria
Doing	Los usuarios exploran la oferta inicial de contenidos y las funcionalidades básicas de la plataforma.	Los usuarios comparan las opciones de suscripción y evalúan los beneficios.	Los usuarios se suscriben al nivel que mejor se ajusta a sus necesidades, completando el registro y la configuración de preferencias.	Los usuarios consumen contenido, crean listas de reproducción y utilizan herramientas de estudio.	Los usuarios participan en comunidades, eventos en vivo, y crean grupos de estudio o discusión.
Thinking	"¿Qué tipo de contenido puedo encontrar aquí?"	"¿Qué plan de suscripción ofrece el mejor valor para mí?"	"Espero que el proceso de suscripción sea sencillo."	"Hay tanto contenido interesante; ¿por dónde empiezo?"	"Quiero compartir mis ideas y obtener nuevas perspectivas de otros usuarios."
Feeling	Curiosidad por la nueva plataforma y sus ofertas.	Consideración cuidadosa y tal vez algo de indecisión sobre las opciones.	Satisfacción al unirse fácilmente y anticipación por explorar el contenido.	Entusiasmo y placer al descubrir y consumir contenido que les gusta.	Sentido de comunidad y conexión al interactuar con otros usuarios con intereses similares.

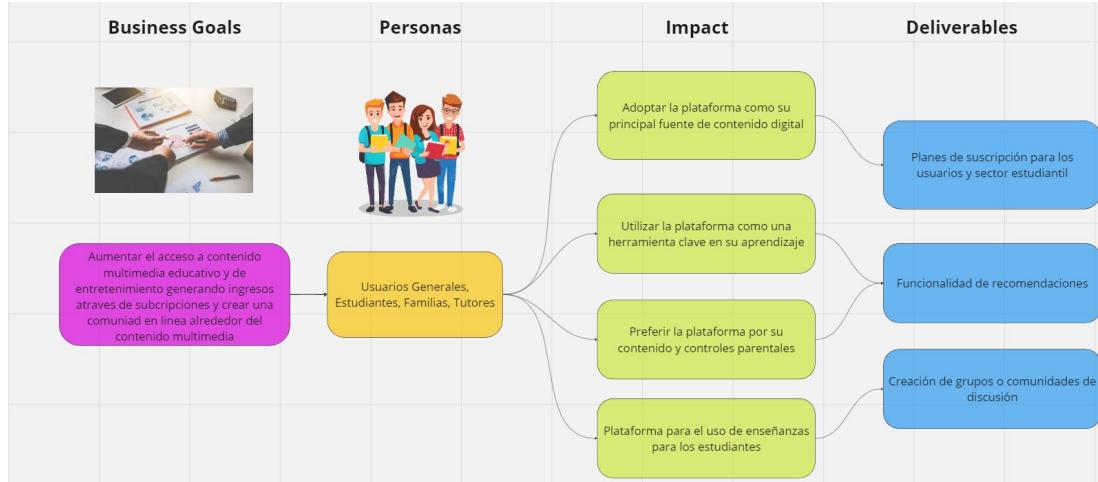
3.2. User Stories.

Epic ID	Titulo	Descripción de Historias de Usuario Asociadas
EP01	Experiencias de Suscripción	Como usuario con diferentes niveles de suscripción, quiero beneficios adecuados para maximizar mi experiencia en la plataforma.

Epic ID	Titulo	Descripción de Historias de Usuario Asociadas		
EP02	Personalización y Organización de Contenidos	Como usuario, quiero personalizar y organizar mis contenidos para mejorar mi acceso y disfrute.		
EP03	Comunidades y Conectividad	Como usuario interesado en la interacción, quiero conectarme con comunidades y grupos para enriquecer mi experiencia.		
EP04	Herramientas y Beneficios para Estudiantes	Como estudiante, quiero herramientas de estudio y beneficios de suscripción para potenciar mi aprendizaje.		
EP05	Gestión y Seguridad Familiar	Como cabeza de familia o padre/madre, quiero gestionar el acceso y la seguridad del contenido familiar.		
EP06	Opciones de Consumo de Contenido Avanzado y Experimental	Como usuario de suscripción básica, quiero explorar ocasionalmente contenido premium para conocer la oferta completa.		
USER STORY ID	TITULO	DESCRIPCION	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	EPIC USER RELACIONADO
HU01	Acceso a contenido básico	"Como usuario con suscripción básica, deseo tener acceso a una selección limitada de contenidos multimedia para disfrutar de variedad sin un costo elevado."	"Dado que soy un usuario básico, cuando inicio sesión, entonces debo tener acceso solo a contenido limitado."	EP01
HU02	Publicidad a cambio de premium	"Como usuario de suscripción básica, deseo la opción de ver o escuchar anuncios a cambio de acceso ocasional a contenido premium, para explorar contenido de mayor valor sin costo adicional."	"Dado que acepto ver anuncios, cuando elijo esta opción, entonces tengo acceso temporal a contenido premium."	EP01, EP06
HU03	Crear listas de reproducción personalizadas	"Como usuario, deseo crear listas de reproducción personalizadas para organizar mis contenidos favoritos y acceder a ellos fácilmente."	"Dado que soy usuario registrado, cuando intento crear una lista, entonces debo poder seleccionar y guardar mis contenidos favoritos."	EP02
HU04	Acceder a comunidades	"Como usuario con suscripción estándar o premium, deseo acceder a comunidades y grupos de discusión para conectar con otros usuarios con intereses similares."	"Dado que tengo suscripción estándar o premium, cuando busco grupos, entonces puedo unirme y participar en comunidades."	EP03
HU05	Recibir recomendaciones personalizadas	"Como usuario, deseo recibir recomendaciones basadas en mi historial de consumo para descubrir nuevos contenidos que se ajusten a mis gustos."	"Dado que tengo un historial de consumo, cuando inicio sesión, entonces debo recibir recomendaciones personalizadas."	EP02
HU06	Acceso exclusivo a lanzamientos anticipados	"Como usuario con suscripción premium, deseo tener acceso exclusivo a lanzamientos anticipados para disfrutar del contenido antes que nadie."	"Dado que soy un usuario premium, cuando hay lanzamientos nuevos, entonces debo tener acceso antes que otros usuarios."	EP01
HU07	Descargar contenido para consumo sin conexión	"Como usuario premium, deseo descargar contenido para consumirlo sin necesidad de una conexión a internet, ideal para viajes o zonas sin cobertura."	"Dado que soy usuario premium, cuando selecciono contenido, entonces puedo descargarlo para acceso offline."	EP01
HU08	Participar en eventos en vivo	"Como usuario premium, deseo participar en eventos en vivo con creadores de contenido para enriquecer mi experiencia con la plataforma."	"Dado que soy usuario premium, cuando hay eventos en vivo, entonces puedo acceder y participar en ellos."	EP01

USER STORY ID	TITULO	DESCRIPCION	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	EPIC USER RELACIONADO
HU09	Beneficios de suscripción para estudiantes	"Como estudiante, deseo acceder a un descuento en la suscripción estándar o premium para aprovechar al máximo los recursos educativos ofrecidos."	"Dado que soy estudiante, cuando verifico mi estatus, entonces recibo un descuento en mi suscripción."	EP01
HU10	Herramientas de estudio integradas	"Como usuario estudiante, deseo herramientas de estudio integradas en la plataforma para mejorar mi aprendizaje y organización."	"Dado que soy estudiante, cuando accedo a la plataforma, entonces tengo herramientas de estudio disponibles."	EP04
HU11	Acceso familiar bajo una sola suscripción	"Como cabeza de familia, deseo adquirir una suscripción familiar que permita a varios miembros acceder a contenido con perfiles individuales, para satisfacer los gustos de todos en casa."	"Dado que tengo una suscripción familiar, cuando mis familiares intentan acceder, entonces cada uno tiene su perfil individual."	EP01
HU12	Controles parentales	"Como padre/madre, deseo establecer controles parentales para asegurar que mis hijos accedan solo a contenido apropiado para su edad."	"Dado que soy padre/madre, cuando configuro controles parentales, entonces puedo restringir el contenido según la edad."	EP05
HU13	Listas de reproducción familiares	"Como usuario con suscripción familiar, deseo crear listas de reproducción que reflejen los gustos de toda la familia, para disfrutar juntos."	"Dado que tengo suscripción familiar, cuando creo una lista de reproducción, entonces puede ser disfrutada por todos los miembros de la familia."	EP05
HU14	Explorar contenido premium ocasionalmente	"Como usuario de suscripción básica, deseo la opción de explorar contenido premium ocasionalmente para conocer la oferta completa de la plataforma."	"Dado que soy usuario básico, cuando elijo explorar contenido premium ocasionalmente, entonces tengo acceso temporal a este contenido."	EP06
HU15	Crear grupos de estudio virtuales	"Como estudiante, deseo la capacidad de formar grupos de estudio virtuales con otros usuarios, para colaborar y aprender juntos de manera más eficaz."	"Dado que soy estudiante, cuando quiero formar un grupo de estudio, entonces puedo invitar a otros usuarios y colaborar virtualmente."	EP03, EP04
HU16	Acceso a las suscripciones	"Como usuario interesado, deseo conocer los detalles de las diferentes suscripciones para elegir la que mejor se ajuste a mis necesidades."	"Dado que estoy evaluando las opciones, cuando accedo a la sección de suscripciones, entonces puedo ver información detallada de cada plan."	EP01
HU17	Descubrir servicios adicionales	"Como usuario, deseo descubrir los servicios que ofrecen la plataforma para maximizar mi experiencia."	"Dado que busco aprovechar al máximo la plataforma, cuando navego por el sitio, entonces encuentro secciones detalladas de los servicios que ofrecen."	EP01
HU18	Conocer autores de la pagina	"Como usuario curioso, deseo conocer más sobre los creadores y el equipo detrás de la plataforma para sentir una conexión más personal con el servicio."	"Dado que valoro el esfuerzo humano detrás de los servicios, cuando exploro la sección 'Acerca de', entonces puedo leer perfiles y historias del equipo de desarrollo."	EP03
HU19	Informacion de contacto	"Como usuario, deseo tener acceso fácil a opciones de contacto para resolver dudas o gestionar problemas rápidamente."	"Dado que necesito ayuda o quiero hacer una consulta, cuando busco opciones de contacto, entonces encuentro múltiples maneras de comunicarme con soporte."	EP03

3.3. Impact Mapping.



3.4. Product Backlog.

#Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
1	HU01	Acceso a contenido básico	"Como usuario con suscripción básica, deseo tener acceso a una selección limitada de contenidos multimedia."	2
2	HU02	Publicidad a cambio de premium	"Como usuario de suscripción básica, deseo la opción de ver o escuchar anuncios a cambio de acceso ocasional a contenido premium."	3
3	HU03	Crear listas de reproducción personalizadas	"Como usuario, deseo crear listas de reproducción personalizadas para organizar mis contenidos favoritos."	3
4	HU04	Acceder a comunidades	"Como usuario con suscripción estándar o premium, deseo acceder a comunidades y grupos de discusión."	4
5	HU05	Recibir recomendaciones personalizadas	"Como usuario, deseo recibir recomendaciones basadas en mi historial de consumo."	5
6	HU06	Acceso exclusivo a lanzamientos anticipados	"Como usuario con suscripción premium, deseo tener acceso exclusivo a lanzamientos anticipados."	2
7	HU07	Descargar contenido para consumo sin conexión	"Como usuario premium, deseo descargar contenido para consumirlo sin conexión a internet."	4
8	HU08	Participar en eventos en vivo	"Como usuario premium, deseo participar en eventos en vivo con creadores de contenido."	4
9	HU09	Beneficios de suscripción para estudiantes	"Como estudiante, deseo acceder a un descuento en la suscripción estándar o premium."	3
10	HU10	Herramientas de estudio integradas	"Como usuario estudiante, deseo herramientas de estudio integradas en la plataforma."	4
11	HU11	Acceso familiar bajo una sola suscripción	"Como cabeza de familia, deseo adquirir una suscripción familiar que permita a varios miembros acceder con perfiles individuales."	3
12	HU12	Controles parentales	"Como padre/madre, deseo establecer controles parentales para asegurar que mis hijos accedan solo a contenido apropiado."	3
13	HU13	Listas de reproducción familiares	"Como usuario con suscripción familiar, deseo crear listas de reproducción que reflejen los gustos de toda la familia."	2

#Orden	User		Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
	Story	Titulo ID		
14	HU14	Explorar contenido premium ocasionalmente	"Como usuario de suscripción básica, deseo la opción de explorar contenido premium ocasionalmente."	3
15	HU15	Crear grupos de estudio virtuales	"Como estudiante, deseo la capacidad de formar grupos de estudio virtuales con otros usuarios."	4
16	HU16	Acceso a las suscripciones	"Como usuario interesado, deseo conocer los detalles de las diferentes suscripciones para elegir la que mejor se ajuste a mis necesidades."	2
17	HU17	Descubrir servicios	"Como usuario, deseo descubrir los servicios que ofrecen la plataforma para maximizar mi experiencia."	3
18	HU18	Conocer autores de la pagina	"Como usuario curioso, deseo conocer más sobre los creadores y el equipo detrás de la plataforma para sentir una conexión más personal con el servicio."	3
19	HU19	Informacion de contacto	"Como usuario, deseo tener acceso fácil a opciones de contacto para resolver dudas o gestionar problemas rápidamente."	2

Capítulo IV: Product Design

4.1. Style Guidelines.

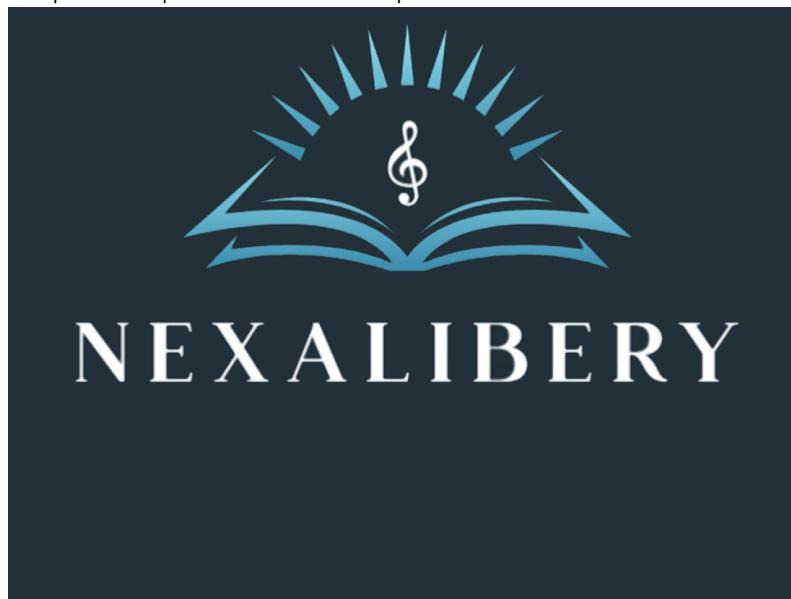
4.1.1. General Style Guidelines.

Un "Style Guideline" es un conjunto de reglas para escribir y diseñar cosas como documentos, páginas web y más. Incluye cosas como gramática, cómo se ven las palabras y las imágenes, y cómo se organizan las cosas.

Branding:

- **Brand Overview:** NexaLibrary es una plataforma líder en la industria de bibliotecas digitales, comprometida en proporcionar acceso fácil y conveniente a una amplia gama de contenido multimedia de alta calidad. Con una interfaz intuitiva y funciones innovadoras, NexaLibrary se esfuerza por ofrecer una experiencia de usuario excepcional que satisface las necesidades y expectativas de sus usuarios. Con una extensa colección de libros electrónicos, audiolibros, música y podcasts, NexaLibrary se posiciona como la elección preferida para aquellos que buscan explorar, descubrir y disfrutar de contenido multimedia en línea. Además, NexaLibrary se distingue por su enfoque en la personalización y la comunidad, ofreciendo características como recomendaciones personalizadas, listas de reproducción curadas y comunidades de usuarios para fomentar la interacción y el compromiso.
- **Misión:** Conectar a las personas con el contenido que aman, promoviendo la educación, el aprendizaje continuo, el enriquecimiento personal y la reducción del estrés.
- **Visión:** MediaVerse se desea convertirse en la plataforma líder en la entrega de contenido multimedia personalizado, transformando la manera en que las personas exploran, descubren y se conectan con el contenido digital y entre sí. MediaVerse aspira a ser el puente entre el vasto mundo del contenido digital y las preferencias únicas de cada usuario, ofreciendo una experiencia inmersiva y

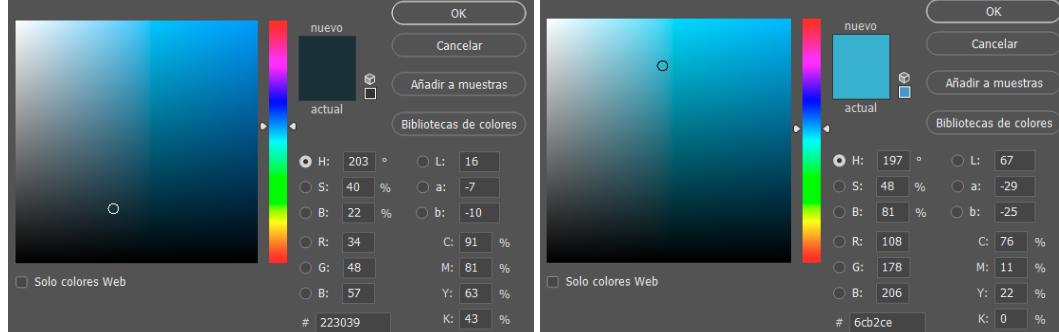
enriquecedora que va más allá de la simple consumición de contenido.

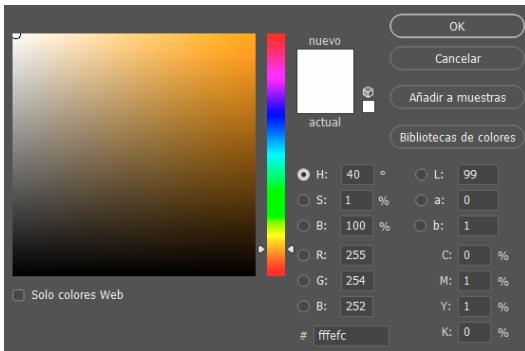


- **Brand Name:** El nombre "MediaVerse" se nos ocurrieron al formar 2 palabras "Medios"(Media) y "Universo"(Verse). La palabra Media nos referimos a la gran variedad de medios de comunicación y contenido. Y la palabra Verse nos idealizamos eem que se trata un extenso y expansivo mundo del contenido digital, dando entender que MediaVerse tiene como objetivo abarcar todo este universo de medios digitales.



- **Colores:** Los colores toman un papel muy importante para la plataforma al momento de hablar sobre captar la atención y dar comodidad a los usuarios, es allí lo que buscábamos un color específico en el que transmita paz y calma para combinar con nuestros contenidos, el azul, que es bien indicado por los expertos para enfrentar al insomnio o estrés de los estudiantes.
- Primary Colors:

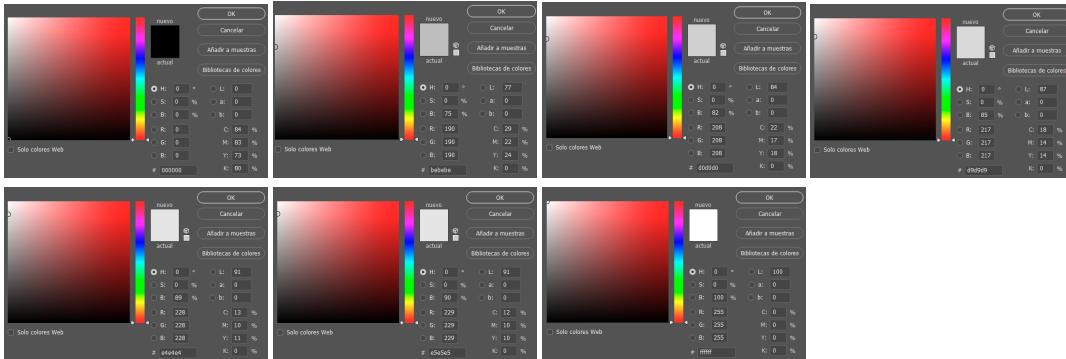




- Secondary Colors:



- Wireframe Colors:



- Text Colors:



- Tipografía: La tipografía representa el orden y jerarquía. Toma un cumplimiento muy importante para la perspectiva de los usuarios al navegar por la interfaz. El tipo de letra de nuestro proyecto es "Andada Pro"

4.1.2. Web Style Guidelines.

El panorama de "MediaVerse" en la perspectiva de la aplicación web es de sencillez, facilidad y comodidad para los usuarios realizar sus navegaciones. Para llenar los procedimientos, procesos y las planillas, están siendo mostrado como formularios que se visualiza en la perspectiva del usuario.

- Tarjetas:** Solamente usamos el "card" para incluir titulos, subtítulos, información y vinculación para más información.
- Imágenes:** Aquí se incluyen imágenes decorativas, descriptivas con sus respectivo objetivo de significado. Incluso las imágenes como las fotos personales de los usuarios que se mostrarían despues de ingresar sesión en la parte superior y derecha.

- **Botones:** Solamente se utilizan los botones de acuerdo al General Style Guidelines. Para aplicaciones web, muchas veces se encuentran en la parte inferior de la sección principal de la pantalla. Los botones es importante para los usuarios, ya que al seleccionar esos botones, genera nuevos procesos que toma nuevamente para registrar, términos y políticas.
- **Tablas:** Las tablas toman los colores diferentes de la aplicación, celeste y azul oscuro.
- **Pantallas Emergentes:** Estos avisos están diseñadas para confirmar acciones críticas para el negocio y con un gran impacto en su funcionamiento. Se destacan por colores más vibrantes que el resto de la aplicación web y oscurecen la pantalla para generar contraste. Este efecto busca resaltar la importancia de abordar el asunto antes de continuar navegando en la aplicación.

4.1.2. Mobile Style Guidelines.

La experiencia de "MediaVerse" en dispositivos móviles se enfoca en la simplicidad, la facilidad y la comodidad para que los usuarios realicen sus navegaciones. Los procedimientos, procesos y formularios se presentan de manera clara y accesible en la pantalla del celular.

- **Tarjetas:** En las tarjetas se organizan utilizando el componente "card". Estas tarjetas presentan un título, un subtítulo, un párrafo descriptivo y proporcionan un enlace para acceder a más información.
- **Imágenes:** Aquí se incluyen imágenes decorativas, descriptivas con sus respectivo objetivo de significado. Incluso las imágenes como las fotos personales de los usuarios que se mostrarían despues de ingresar sesión en la parte superior y derecha.
- **Botones:** Solamente se utilizan los botones de acuerdo al General Style Guidelines. Para aplicaciones web, muchas veces se encuentran en la parte inferior de la sección principal de la pantalla. Los botones es importante para los usuarios, ya que al seleccionar esos botones, genera nuevos procesos que toma nuevamente para registrar, términos y políticas.
- **Tablas:** Las tablas toman los colores diferentes de la aplicación, celeste y azul oscuro.
- **Pantallas Emergentes:** Estos avisos están diseñadas para confirmar acciones críticas para el negocio y con un gran impacto en su funcionamiento. Se destacan por colores más vibrantes que el resto de la aplicación web y oscurecen la pantalla para generar contraste. Este efecto busca resaltar la importancia de abordar el asunto antes de continuar navegando en la aplicación.

4.2. Information Architecture.

La estructura de MediaVerse está diseñada para ofrecer una experiencia fluida y enriquecedora a los usuarios, permitiéndoles explorar y descubrir contenido multimedia de manera intuitiva y personalizada. Desde la página de inicio, los usuarios pueden sumergirse en un vasto universo de medios digitales, navegando a través de diversas categorías como libros electrónicos, audiolibros, música, podcasts y videos. Cada categoría presenta una amplia gama de opciones, organizadas de manera clara y accesible para facilitar la búsqueda y selección de contenido. Los detalles de cada elemento, incluyendo descripciones, reseñas y opciones de reproducción, se presentan de manera concisa y fácil de entender, brindando a los usuarios la información necesaria para tomar decisiones informadas sobre lo que desean consumir.

4.2.1. Organization Systems.

La organización visual de nuestro contenido consta de 3 formas distintas, Hierarchical, Sequential y Matrix. La organización de forma jerárquica puede reflejarse en la organización de archivos y directorios en el repositorio del proyecto, La organización secuencial de la información, podría ayudar a los nuevos colaboradores a familiarizarse con el flujo de trabajo del proyecto y a contribuir de manera efectiva, y por último, La organización matricial, puede permitir a los usuarios explorar el proyecto según sus preferencias de navegación.

4.2.2. Labeling Systems.

Las partes de arriba (los encabezados) siempre se va a encontrar en las pantallas, se mantiene el "Services", "Pricing", "About us", "iniciar sesión" y "registrarse" para los usuarios. Además de imágenes, los paneles de controles que están asociadas con labels que informan al usuario del contenido que puede visualizar si llegan a acceder a los mencionados. También mencionar que todas las tarjetas que se ve en esa presentación cuentan con sus respectivos títulos. En "about us" se muestra más detallado en todos mencionados.

4.2.3. SEO Tags and Meta Tags

Las metas etiquetas nos facilitan en el análisis de los archivos HTML. Es decir, posiciona nuestro página web en los navegadores webs y muestra de manera llamativa con información breve de la plataforma a los usuarios que aún no entraron. Las metas etiquetas que usaremos son:

- **Título:** Esta etiqueta es la cabeza principal técnicamente ya que se pone primero antes de cualquier metaetiqueta, es decir, sería leída por todos los motores de búsqueda (SERP) como encabezado.
`<title> Register your processes with MediaVerse </title>`
- **Codificación de caracteres:** Esta etiqueta básicamente solo mostrará de manera correcta los caracteres especiales en la plataforma.
`<meta charset="utf-8">`
- **Descripción:** En esa meta etiqueta sirve para llamar la atención a los usuarios con un resumen de lo que se trata la página web. Solamente un pequeño informacion sobre cómo sería la perspectiva dentro de la plataforma.

```
<meta name = "description" content = "MediaVerse is a web application focused so that users can browse and have the multimedia they want to reduce their stress."/>
```

- Palabras Clave: En esa etiqueta solamente se pone palabras claves con el que tiene que ver con la página web.

```
<meta name = "keyword" content = "Music, Library, songs, media, video, stress"/>
```

- Autor y Derechos de Autor: Básicamente se usa para registrar y mostrar información del autor original y sus derechos de autor.

```
<meta name="author" content="NexaLibery"/> <meta name="copyright" content="Copyright NexaLibery team" />
```

4.2.4. Searching Systems.

Los usuarios podrán encontrar todo el contenido que necesiten saber sobre nuestra plataforma por medio de un menu que se presentará en la pagina principal del sitio web, despues de haberse registrado y/o iniciado sesion, podrán encontrar opciones de filtrado por categorias para los temas de su interes, podrán ingresar a material multimedia de su preferencia y de igual modo podrán cambiar informacion o editar su perfil de cuenta. Dentro de cada material seleccionado, podrán visualizar, autor, comentarios y valoracion por estrellas o puntuacion, realizados por el publico.

4.2.5. Navigation Systems.

El sistema de navegacion de nuestro sitio web consta de menus de navegacion, en los cuales el usuario elegir entre diferentes opciones como: iniciar sesion, registrarse, leer sobre el equipo de desarrollo y las diferentes suscripciones que le ofrecemos a los usuarios. De la misma manera podrá desplazarse verticalmente y poder visualizar la informacion dentro de los menus. Luego de haber iniciado sesion/registrarse, el usuario tendrá acceso a la seccion de los caracteres de su interes, como pueden ser ciertos temas de programacion, lecturas, videos, etc. Cada opcion permitirá que el usuario pueda visualizar archivos multimedia sobre el tema elegido. Todas las interfaces son sencilla, para un mayor entendimiento de nuestros usuarios y no complicarles el recorrido por nuestra plataforma.

4.3. Landing Page UI Design.

4.3.1. Landing Page Wireframe.

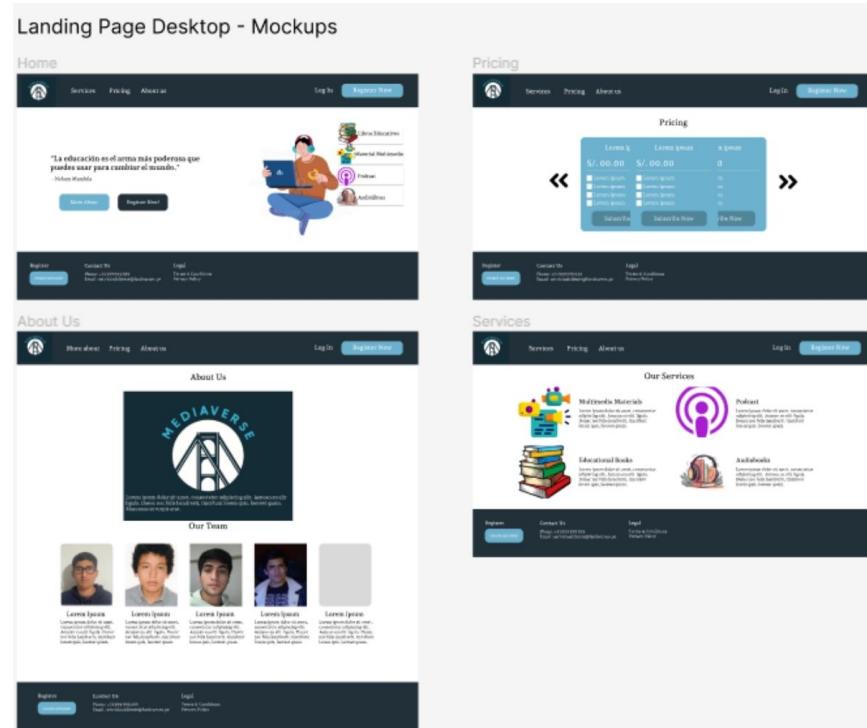
Landing Page Desktop - Wireframes

The wireframe illustrates the layout of the landing page across four main sections:

- Home:** Features a large central placeholder for an image or video. Navigation includes a logo, "Services", "Pricing", "About us", "Login", and "Register Now". A "More About" button and a "Register Now" button are also present.
- Pricing:** Shows a table for comparing plans. It includes columns for "S/. 00.00", "S/. 00.00", and "n ipsum". Buttons for "Previous", "Next", "Subscribe", "Subscribe Now", and "See Plan" are included.
- About Us:** Contains a "About Us" section with a placeholder for the company logo and descriptive text. It also includes a "Our Team" section with five placeholder cards for team members, each with a name and a short bio.
- Services:** Displays a "Our Services" section with three placeholder cards, each containing a title and a short description. Navigation at the bottom includes "Login", "Register Now", and links to "About", "Contact Us", and "Legal".

<https://www.figma.com/file/jnpsfeSHPNGP0YjRKdvbLH/NexaLibery?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=XxmpBXkzUHrLgWYU-1>

4.3.2. Landing Page Mock-up.



<https://www.figma.com/file/jnpsfeSHPNGP0YjRKdvbLH/NexaLiberty?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=XjmpBXkzUHrLgWYU-1>

4.4. Web Applications UX/UI Design.

4.4.1. Web Applications Wireframes.

Web App Desktop - Wireframes

Login

Pricing

Choose credit/debit card

Register

Choose payment method

Main Menu

Library

Podcast

Multimedia

Account Settings - User

The wireframes show various user interface components such as input fields, dropdown menus, buttons, and search bars, designed for a desktop application.

<https://www.figma.com/file/jnpsfeSHPNGP0YjRKdvbLH/NexaLibery?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=XxmpBXkzUHrLgWYU-1>

4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams.

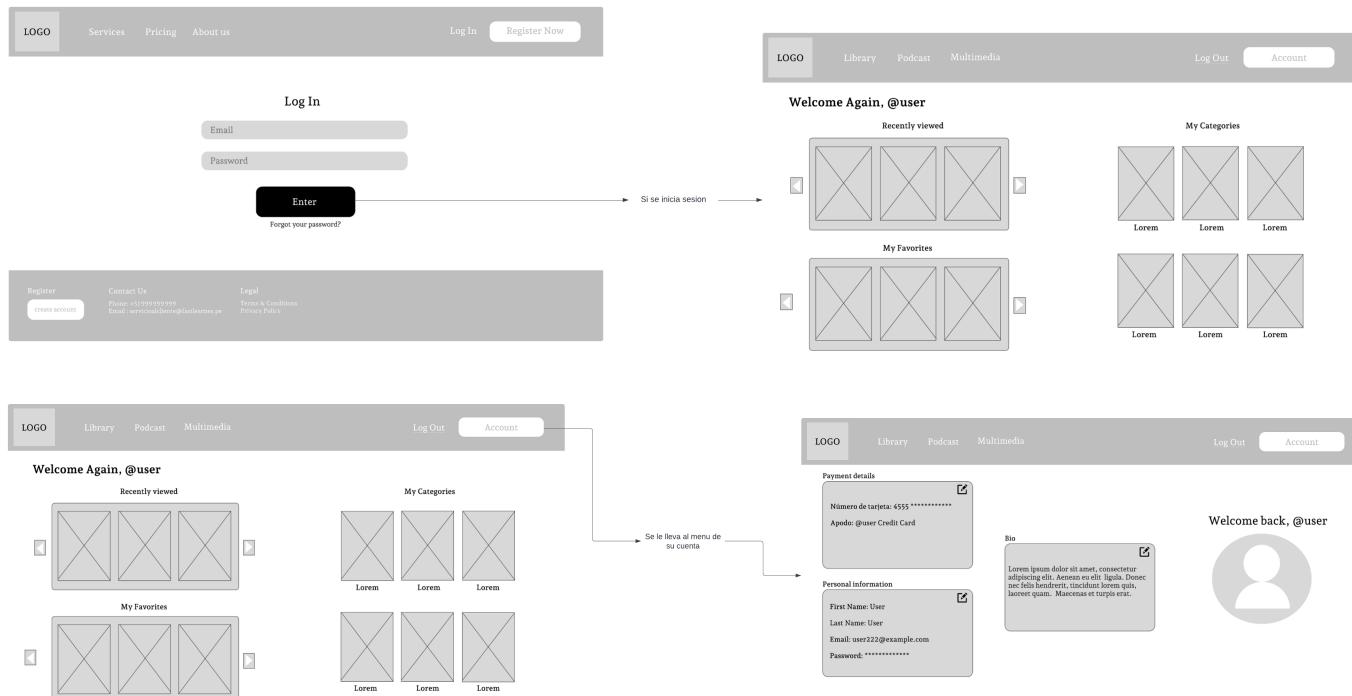


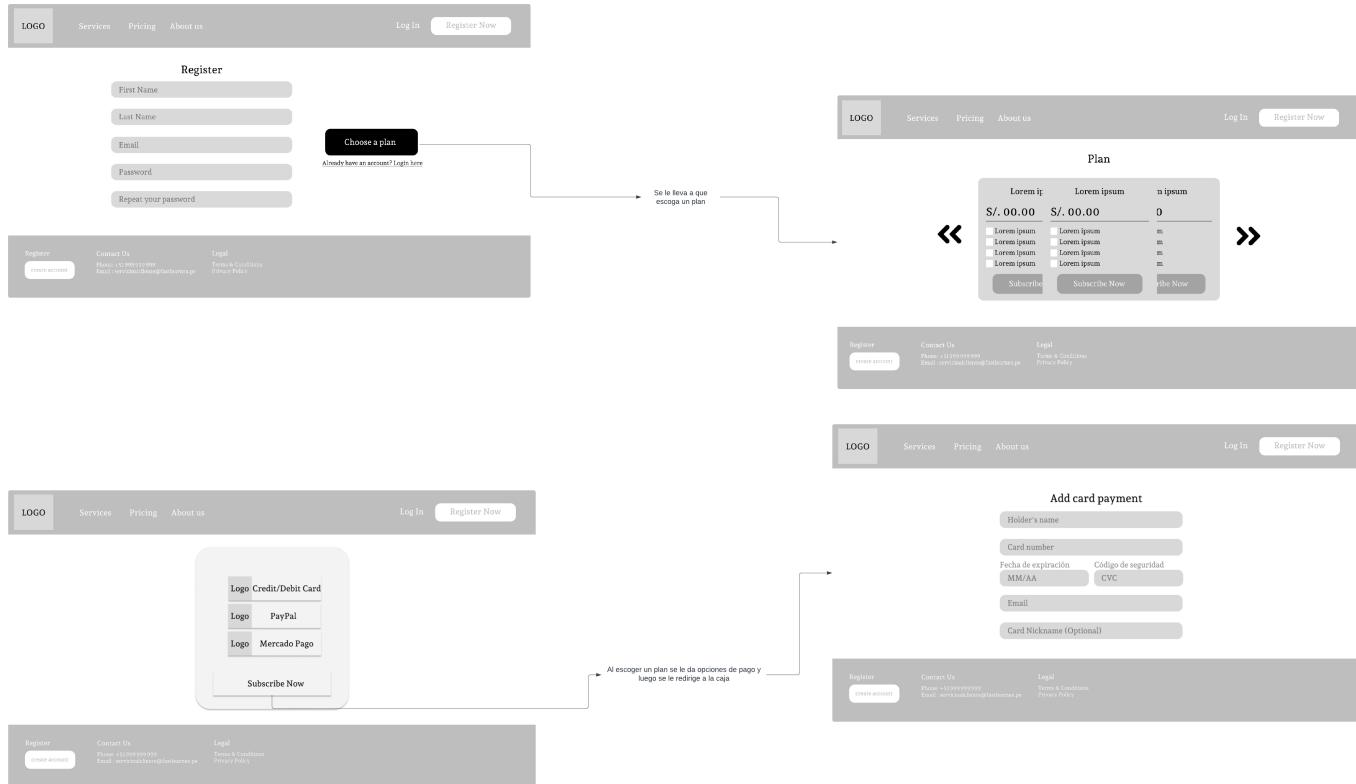
4.4.2. Web Applications Mock-ups.

Web Applications - Muck-ups



4.4.3. Web Applications User Flow Diagrams.





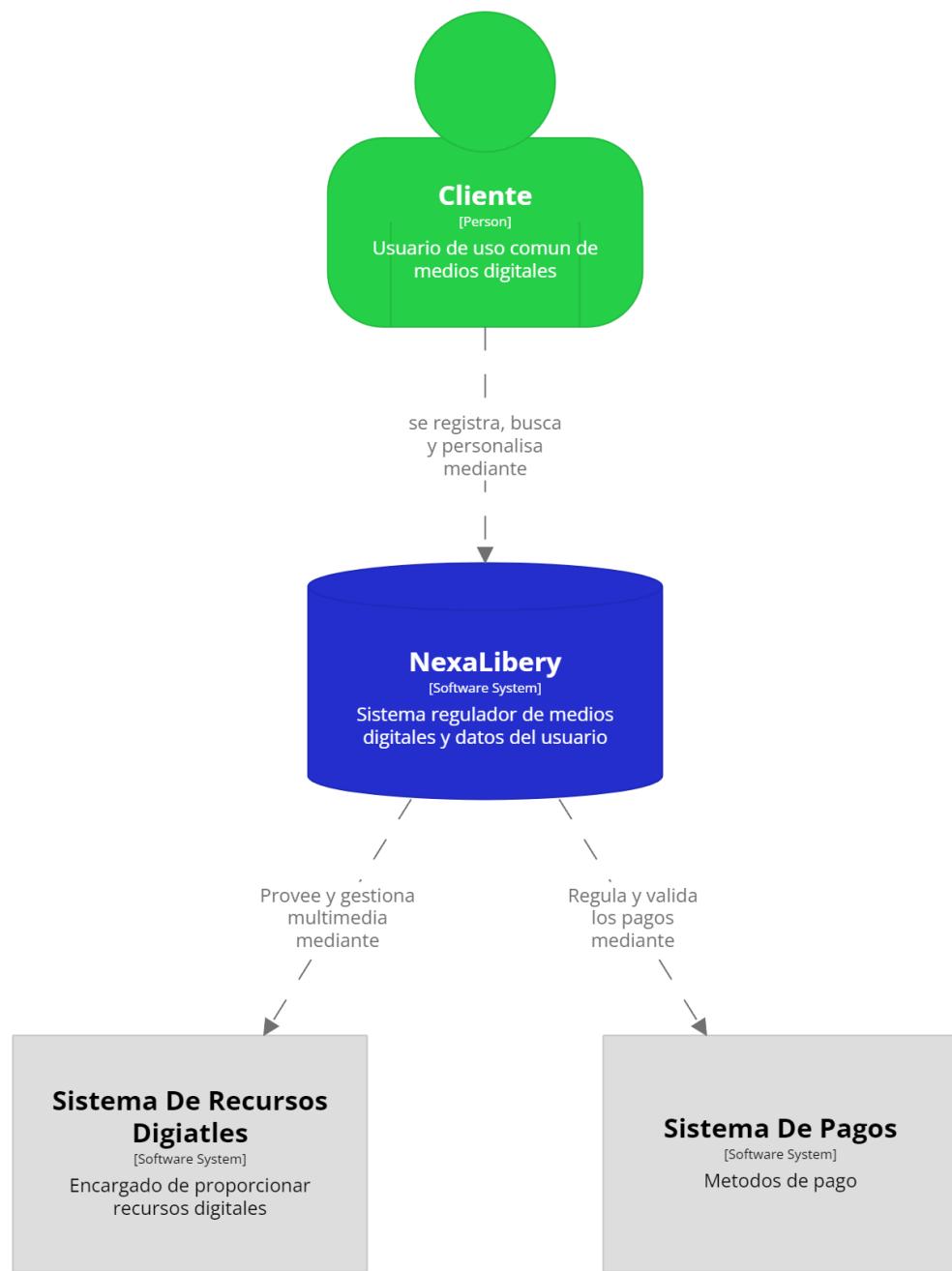
4.5. Web Applications Prototyping.

[URL del Prototipo](#)

4.6. Domain-Driven Software Architecture.

4.6.1. Software Architecture Context Diagram.

1. System Context Diagram: Diagrama que muestra la relación del aplicativo con los usuarios se incluyen servicios externos (si hay pocos bounded context se incluyen ahí)



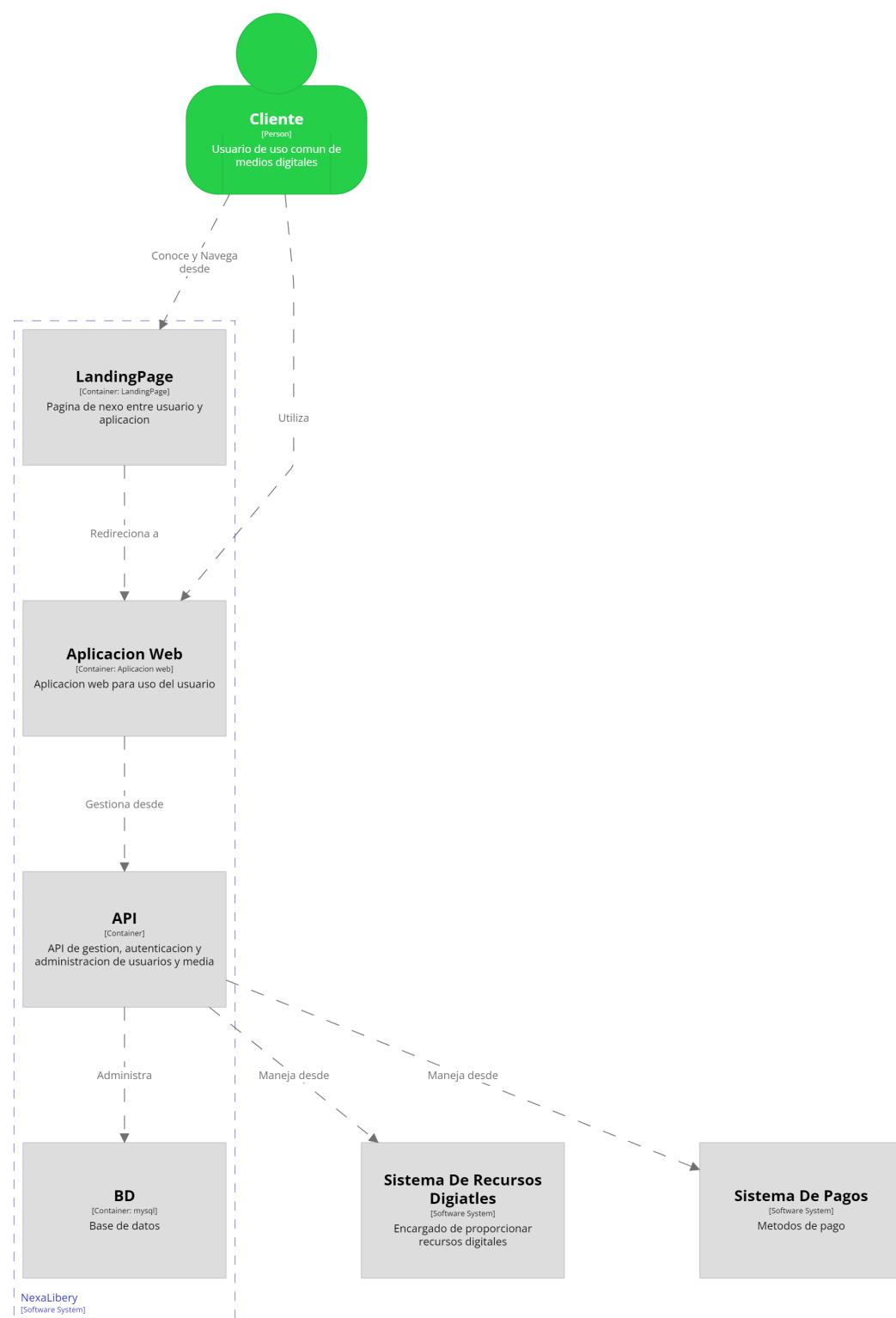
[System Context] NexaLibery

Diagrama de contexto
domingo, 7 de abril de 2024, 18:55 hora estándar de Perú

4.6.2. Software Architecture Container Diagrams.

1. Bounded Context Deployable / Container Diagrams. Sirve para entender como funciona y el proceso, Se especifican DB's, indexers, Search engine, las Apis que usen los bounded context y se conectan por flechas, las cuales tienen como objetivo explicar la direccion y

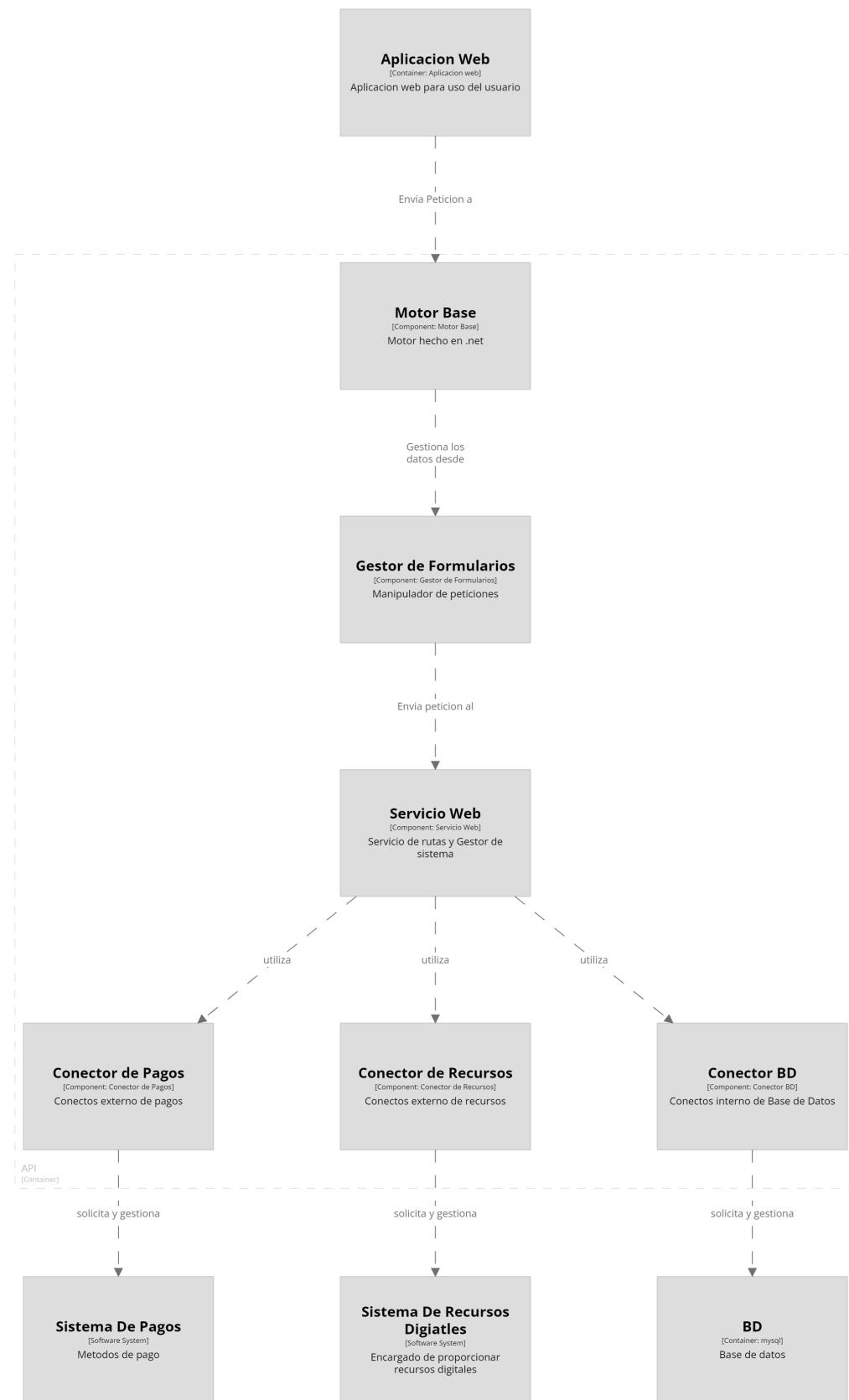
relacion junto a que se esta enviando/comunicando (TCP)



[Container] NexaLibery
Vista de contenedores
domingo, 7 de abril de 2024, 18:55 hora estándar de Perú

4.6.3. Software Architecture Components Diagrams.

- Component diagrams: Estos van a mostrar las ordenes, procesos, mensajes y componentes utilizados en el uso del aplicativo, claro se deben hacer diferentes de estos para cada bounded o USER GOALS



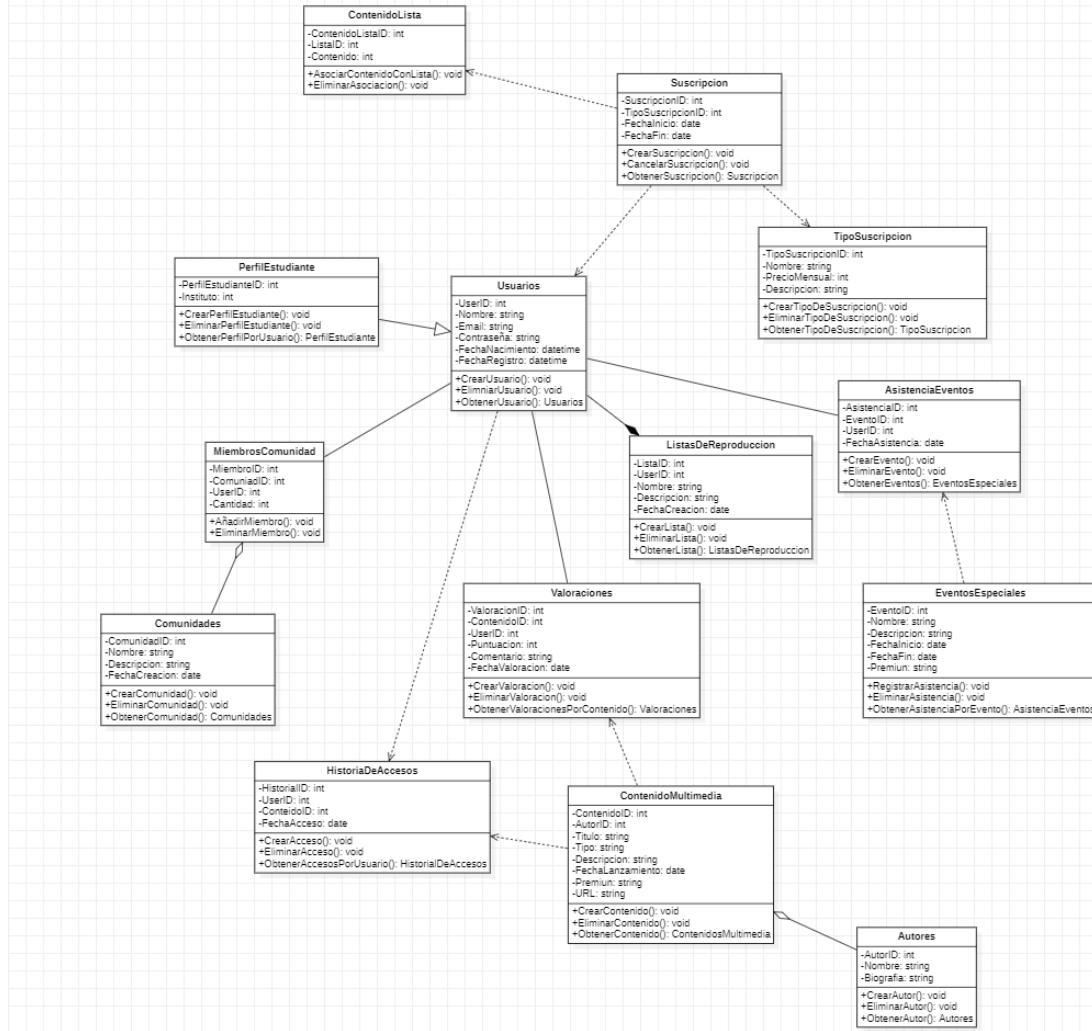
[Component] NexaLibery - API

Vista de componentes
domingo, 7 de abril de 2024, 18:55 hora estándar de Perú

4.7. Software Object-Oriented Design.

4.7.1. Class Diagrams.

Esta yaselasaben (diagrama de clases) Clases(name), objetos(nombre-objeto [como objeto]), metodos("Accion") y atributos(Correo, edad,nombre como valor, ID)



4.7.2. Class Dictionary.

1. Usuarios

Descripción: Representa a cada persona que se registra y utiliza la plataforma. Incluye información personal básica, así como detalles de su cuenta como el email y contraseña.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
UserID	INT (PK)	Identificador único para cada usuario.
Nombre	VARCHAR	Nombre completo del usuario.
Email	VARCHAR	Dirección de correo electrónico del usuario.
Contraseña	VARCHAR	Contraseña de acceso del usuario.
FechaDeNacimiento	DATE	Fecha de nacimiento del usuario.
FechaDeRegistro	DATETIME	Fecha en la que el usuario se registró en la plataforma.

2. Suscripciones

Descripción: Gestiona las suscripciones de los usuarios a la plataforma. Cada suscripción está vinculada a un usuario y un tipo de suscripción, y tiene un período de validez.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
SuscripcionID	INT (PK)	Identificador único de cada suscripción.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
TipoDeSuscripcionID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al tipo de suscripción elegido.
UserID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al usuario suscrito.
FechaInicio	DATE	Fecha de inicio de la suscripción.
FechaFin	DATE	Fecha de fin de la suscripción.

3. TipoDeSuscripcion

Descripción: Define los diferentes planes o tipos de suscripción que los usuarios pueden adquirir. Esto puede incluir diferentes niveles de acceso a contenidos, precios, y beneficios.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
TipoDeSuscripcionID	INT (PK)	Identificador único para cada tipo de suscripción.
Nombre	VARCHAR	Nombre del tipo de suscripción (ej. Básica, Premium).
PrecioMensual	DECIMAL	Costo mensual de la suscripción.
Descripción	VARCHAR	Descripción breve de lo que incluye la suscripción.

4. ContenidosMultimedia

Descripción: Gestiona el contenido multimedia disponible en la plataforma, categorizado por tipo y accesibilidad.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
ContenidoID	INT (PK)	Identificador único de cada contenido multimedia.
Título	VARCHAR	Título del contenido.
Tipo	VARCHAR	Categoría del contenido (ej. Libro electrónico).
Descripción	VARCHAR	Breve descripción del contenido.
FechaDeLanzamiento	DATE	Fecha en que el contenido fue lanzado o publicado.
Premium	BOOLEAN	Indica si el contenido es exclusivo para suscriptores premium.
URL	VARCHAR	Dirección URL donde se encuentra alojado el contenido.

5. Autores

Descripción: Contiene información sobre los autores de los contenidos disponibles en la plataforma.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
AutorID	INT (PK)	Identificador único de cada autor.
Nombre	VARCHAR	Nombre completo del autor.
Biografía	TEXT	Breve biografía del autor.

6. ListasDeReproduccion

Descripción: Permite a los usuarios crear y gestionar listas personalizadas de contenidos multimedia.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
ListalD	INT (PK)	Identificador único de cada lista de reproducción.
UserID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al usuario creador.
Nombre	VARCHAR	Nombre de la lista de reproducción.
Descripción	VARCHAR	Descripción breve de la lista.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
FechaCreación	DATETIME	Fecha en que la lista fue creada.

7. ContenidoLista

Descripción: Define la pertenencia de contenidos a listas de reproducción específicas.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
ContenidoListalID	INT (PK)	Identificador único de la relación entre contenido y lista.
ListalID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza a la lista de reproducción.
Contenidoid	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al contenido en la lista.

8. Comunidades

Descripción: Facilita la creación y gestión de comunidades dentro de la plataforma para fomentar la interacción entre usuarios.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
ComunidadID	INT (PK)	Identificador único de cada comunidad.
Nombre	VARCHAR	Nombre de la comunidad.
Descripción	VARCHAR	Descripción breve de la comunidad.
FechaCreación	DATETIME	Fecha en que la comunidad fue creada.

9. MiembrosComunidad

Descripción: Gestiona la membresía de usuarios en las comunidades, incluyendo la cantidad de usuarios por comunidad.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
MiembroID	INT (PK)	Identificador único de cada miembro de comunidad.
ComunidadID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza a la comunidad.
UserID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al usuario miembro.
Cant	INT	Cantidad de usuarios de comunidades.

10. PerfilEstudiante

Descripción: Asocia a los usuarios con sus respectivas instituciones educativas, posibilitando ofertas o contenidos exclusivos para estudiantes.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
PerfilEstudiantelID	INT (PK)	Identificador único del perfil de estudiante.
UserID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al usuario con estatus de estudiante.
InstituciónEducativa	VARCHAR	Nombre de la institución educativa del estudiante.

11. HistorialDeAccesos

Descripción: Registra cada vez que un usuario accede a un contenido, permitiendo seguimiento de lo que los usuarios ven o escuchan en la plataforma.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
HistorialID	INT (PK)	Identificador único del historial de acceso a contenidos.
UserID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al usuario.
Contenidoid	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al contenido accedido.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
FechaDeAcceso	DATETIME	Fecha y hora en que el contenido fue accedido.

12. Valoraciones

Descripción: Permite a los usuarios valorar y comentar sobre los contenidos que consumen, ofreciendo feedback y recomendaciones a otros usuarios.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
ValoracionID	INT (PK)	Identificador único de cada valoración.
ContenidoID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al contenido valorado.
UserID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al usuario que realiza la valoración.
Puntuación	INT	Puntuación otorgada al contenido.
Comentario	VARCHAR	Comentario sobre el contenido.
FechaValoracion	DATE	Fecha en que se realizó la valoración.

13. EventosEspeciales

Descripción: Administra eventos especiales o promociones en la plataforma, los cuales pueden ser accesibles para todos los usuarios o exclusivos para suscriptores premium.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
EventoID	INT (PK)	Identificador único de cada evento especial.
Nombre	VARCHAR	Nombre del evento.
Descripción	VARCHAR	Descripción breve del evento.
Fechainicio	DATE	Fecha de inicio del evento.
FechaFin	DATE	Fecha de fin del evento.
Premium	BOOLEAN	Indica si el evento es exclusivo para suscriptores premium.

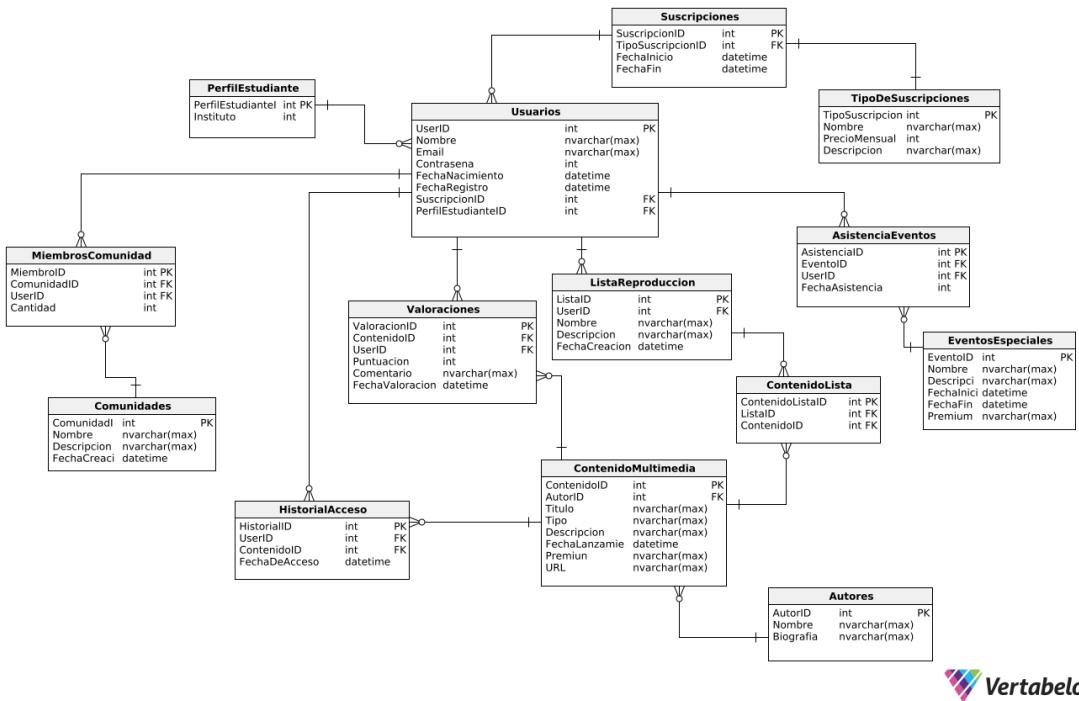
14. AsistenciaEventos

Descripción: Registra la asistencia de usuarios a eventos especiales, lo que podría ser usado para ofrecer contenidos exclusivos o beneficios a los asistentes.

Atributo	Tipo de Dato	Descripción
AsistencialD	INT (PK)	Identificador único de la asistencia a eventos.
EventoID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al evento.
UserID	INT (FK)	Clave foránea que enlaza al usuario asistente.
FechaAsistencia	DATE	Fecha en que el usuario asistió al evento.

4.8. Database Design.

4.8.1. Database Diagram.



Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

5.1. Software Configuration Management.

5.1.1. Software Development Environment Configuration.

Requirements Management

1. Figma: Figma es una herramienta de diseño, la cual la implementamos para llevar a cabo el prototipado de nuestra landing page y coordinar el desarrollo de la misma, de igual manera para nuestra plataforma final, tanto en móvil como en web. Ruta de referencia: <https://www.figma.com/files/recents-and-sharing?uid=1157140311282758154>
2. Canva: Canva es una plataforma que usamos para el diseño de los user persona para ambos segmentos detectados en nuestro público y también fue usado para los Empathy Map para los mismos. Ruta de referencia: <https://www.canva.com/>

Software Development

1. WebStorm: IDE desarrollado por JetBrains, creado para la elaboración y compilación de los códigos, esto lo empleamos para el desarrollo de nuestra Landing Page y de igual manera lo usaremos para el desarrollo de la plataforma.
2. HTML5: HTML5 o también HyperText Markup Language, es un lenguaje de etiquetado empleado en páginas web y será usado por nuestro equipo durante el proceso de nuestro proyecto.
3. CSS: Cascading Style Sheets, es un lenguaje de programación para el manejo y estética de la página web, de igual manera será empleado durante todo el transcurso del proyecto.

Software Deployment

1. Git: Control de versiones, el cual nos facilita el desarrollo del proyecto, ya que podemos ver el avance y participación de los participantes del proyecto.

Software Documentation and Project Management

1. Github: Plataforma en la cual hemos alojado nuestro proyecto por su dinámica y fácil colaboración entre colaboradores.

5.1.2. Source Code Management.

Nuestro proyecto mantiene las convenciones de flujo implementadas por el modelo GitFlow para el control de versiones en GitHub como plataforma. Compartiremos nuestras URLs de nuestra Landing Page y seguiremos implementando nuestros próximos productos.

Repositorio de Github:

URL para acceder a nuestra organización de GitHub <https://github.com/AplicacionesWeb-SW56>

URL para acceder a nuestra Landing Page <https://github.com/AplicacionesWeb-SW56/NexaLibery-landingPage>

5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions.

Lenguaje de Programación y Documentación: Los informes y documentación técnica se elaborarán en español para facilitar la comprensión dentro del equipo. En cambio, los identificadores como nombres de archivos, clases, métodos, variables y constantes en HTML, CSS, JavaScript, TypeScript y Java se nombrarán en inglés. Esta práctica apunta a mantener una coherencia con las normas internacionales de programación.

Estructura de Código: Utilizaremos inglés para los nombres de clases y métodos, empleando camelCase o snake_case según corresponda al lenguaje de programación utilizado. Esto ayudará a mantener un código limpio y fácilmente legible.

Documentación Interna del Código: Los comentarios dentro del código serán en español, buscando ofrecer explicaciones claras y breves de las funciones y lógica utilizadas. Esto permitirá a cualquier miembro del equipo entender rápidamente el propósito de los bloques de código específicos.

5.1.4. Software Deployment Configuration.

Implementamos la publicación de nuestra página web utilizando GitHub Pages, una herramienta que ofrece hospedaje gratuito para sitios estáticos. A continuación se describe el procedimiento que seguimos para realizar el despliegue:

1. Accedimos a la sección 'Settings' del repositorio de nuestra landing page y, desde allí, nos dirigimos a 'Pages'.
2. Elegimos la rama del repositorio donde se encuentra el código de nuestro sitio y aplicamos los cambios necesarios para activar el servicio.
3. Tras finalizar el proceso de configuración, GitHub Pages procesó y desplegó nuestra página, proporcionándonos una URL específica para acceder a ella.

5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation.

5.2.1. Sprint 1

5.2.1.1. Sprint Planning 1.

Dentro del marco de trabajo Scrum, un Sprint representa un período de tiempo definido y limitado en el que un equipo se dedica a completar todas las tareas necesarias para alcanzar el objetivo final del proyecto. En el caso del desarrollo de la aplicación MediaVerse, se optó por dividir el proyecto en tres sprints, cada uno con una duración de dieciocho días. El Sprint #1, que comienza el 21/03/2024, tiene como objetivo principal la creación de una página de inicio atractiva para MediaVerse, destinada a captar la atención de los usuarios y comunicar claramente los beneficios del producto.

Sprint #	Date	Time	Location	Prepared By	Attendees
1	21/03/2024	5:00pm	Reunión virtual a través de Discord	Raúl Quispe	Loli Ruiz, Renzo Javier; Quispe Erasmo, Raúl Ronaldo; Ramirez Ramirez, Marcelo Sebastian; Javier Murillo, Mathias; Leon Rioja Carlos Andres
Sprint 1 Goal			Sprint 1 Velocity		Sum of Story Points
Elaborar y crear la página MediaVerse con HTML y CSS			13		40

5.2.1.2. Sprint Backlog 1.

Sprint 1

User Story						
Work-Item/Task						
ID	Title	ID	Title	Description	Estimation	Assigned To

User Story	Work-Item/Task					
HU16	Acceso a las suscripciones	W101	Desarrollo de la sección Suscripciones	"Desarrollo del código base HTML para detallar las diferentes opciones de suscripción disponibles."	8 horas	Renzo Javier Loli Ruiz
HU17	Descubrir servicios	W102	Desarrollo de la sección Servicios	"Desarrollo del código base HTML para la sección de Servicios, mostrando los servicios ofrecidos por la plataforma."	8 horas	Ramirez Ramirez Marcelo Sebastian
HU18	Conocer autores de la página	W103	Desarrollo de la sección Equipo	"Mejora del código HTML para incluir información sobre los creadores y el equipo detrás de la plataforma."	8 horas	Leon Rioja Carlos Andres
HU19	Información de contacto	W104	Desarrollo de la sección Contacto	"Desarrollo del código base HTML para la sección Contacto, facilitando el acceso a las opciones de comunicación."	8 horas	Raul Ronaldo Quisper Erasmo

5.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review.

Se descompuso cada vista del landing page para realizar el trabajo. Estos son los principales commits que ayudan a entender de manera individual cada vista.

Repository	Branch	Commit ID	Commit Message	Committed on(date)
NexaLibery-landingPage	feature/navbar-footer	af09715	Update Navbar_Footer.html	05/04/2024
NexaLibery-landingPage	feature/home	d09b222	Add files via upload	07/04/2024
NexaLibery-landingPage	feature/home	4466239	Update Home	10/04/2024
NexaLibery-landingPage	feature/Services	ce2e91b	Add files via upload	07/04/2024
NexaLibery-landingPage	feature/Pricing	484f5c0	Added pricing section	09/04/2024
NexaLibery-landingPage	feature/About-us	8d2dd57	Add files via upload	10/04/2024
NexaLibery-landingPage	feature/Development	8d2dd57	Update Development	10/04/2024
NexaLibery-landingPage	feature/main	4debb6f	Merge branch 'development'	10/04/2024

5.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review.

La ejecución de la página fue a través de la rama main en el repositorio NexaLibery-landingPage donde main es la base principal que da funcionamiento a la página

Repository	Branch	Commit ID	Commit Message	Committed on(date)
NexaLibery-landingPage	main	4debb6f	Merge branch 'development'	10/02/24

5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review.

Se hace referencia del link del [Landing Page](#) en funcionamiento. Luego se mencionan las vistas del landing page:

- Home

"Education is the most powerful weapon you can use to change the world."
-Nelson Mandela

[More About](#) [Register Now](#)

Educational Books

Multimedia Material

Podcast

Audiobooks

- Services

OUR SERVICES



Multimedia Materials

Explore a vast array of multimedia content designed to enhance your learning experience, from interactive videos to engaging infographics.



Podcast

Dive into our series of educational podcasts featuring experts and thought leaders on a wide range of topics to fuel your curiosity.



Educational Books

Discover our selection of educational books, crafted to support your learning journey across various subjects and levels.



AudioBooks

Listen to our collection of audiobooks, perfect for learning on the go. Immerse yourself in knowledge, wherever you are.

[Register](#) [Create Account](#)
Contact Us
Phone: +51 999 999 999
Email: servicioalcliente@fastlearnes.pe
Legal
[Terms & Conditions](#)
[Privacy Policy](#)

- Pricing

Basic \$4.99

- Limited Access
- Advertising Contracts
- Custom Playlists
- Occasional Access
- Premium Content

Student \$9.99

- Premium Educational Content
- Collaboration Tools
- Exclusive Webinars and Tutorials
- Mentoring and Professional Networks

Premium

- Premium Access
- Exclusive Tutorials
- Community

[Subscribe Now](#) [Subscribe Now](#) [Subscribe Now](#)

Register [Create Account](#)

Contact Us
Phone: +51 999 999 999

Legal
[Terms & Conditions](#)

- AboutUs

About Us

Team of developers focused on revolutionizing the digital multimedia experience.

Our Team

Marcelo Ramirez	Raul Quispe	Mathias Murillo	Carlos Leon	Renzo Ruiz
I am a Software Engineering student with solid skills in programming and web development, excelling in C++, HTML5, JavaScript, SQL, CSS.	Passionate about programming and web development. I use C++ for efficient solutions, Python for automation, and combine HTML5, CSS3, and JavaScript to create dynamic interfaces.	Specialized in the development of complete applications, from back-end logic in C++ and Python, to interactive user interfaces with React and Java Script, optimizing data management with SQL.	With a focus on solid fundamentals, I am proficient in C++ and Python for software and script development, and employ HTML and CSS to accurately structure and style web pages.	Specialist in C++ and Python for robust development and automation, with skills in HTML5 and CSS for responsive web design.

Register [Create Account](#)

Contact Us
Phone: +51 999 999 999
Email: servicioalcliente@fastteamers.net

Legal
[Terms & Conditions](#)
[Privacy Policy](#)

<https://nexa-liberty-landing-page.vercel.app/>

5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review.

En este sprint, el equipo de NexaLiberty alcanzó con éxito las metas establecidas. Durante este período, se enfocaron en complementar las tareas previamente propuestas sin la necesidad de añadir nuevas. El proceso se caracterizó por un flujo de trabajo constante y eficiente, demostrando la capacidad del equipo para manejar y ejecutar el proyecto de manera efectiva.

5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review.

Herramientas Utilizadas en el Desarrollo y Despliegue de la Landing Page

- **Git**

- **Uso:** Control de versiones del código fuente.
- **Beneficio:** Permite la gestión eficiente de las versiones y cambios en el código.

- **GitFlow**

- **Uso:** Gestión del avance y colaboración del equipo.

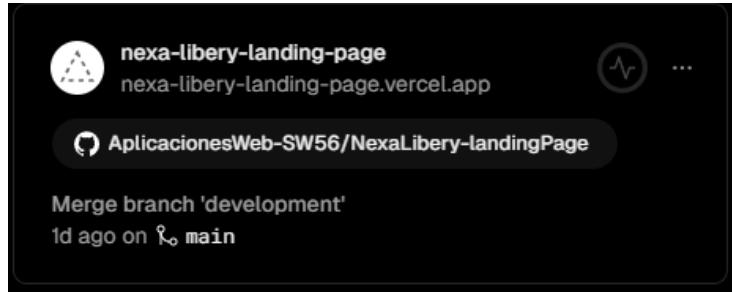
- **Beneficio:** Facilita el seguimiento de las contribuciones individuales y la organización del trabajo en ramas dedicadas.

- **GitHub**

- **Uso:** Hosting del repositorio del proyecto.
- **Beneficio:** Centraliza el almacenamiento del código fuente y facilita la colaboración y el control de versiones.

- **Vercel**

- **Uso:** Despliegue de la página web.
- **Beneficio:** Ofrece un servicio de despliegue rápido y gratuito, integrado directamente con GitHub, lo que simplifica la publicación de actualizaciones.

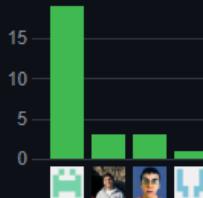


5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint.

Alumno	Actividad
Loli Ruiz, Renzo Javier	Implementacion de la seccion Pricing
Quispe Erasmo, Raúl Ronaldo	Implementacion de la seccion NavBar-Footer
Ramirez Ramirez, Marcelo Sebastian	Implementacion de la seccion Service
Javier Murillo, Mathias	Implementacion de la seccion Home
Leon Rioja Carlos Andres	Implementacion de la seccion About us



Excluding merges, **4 authors** have pushed **1 commit** to main and **26 commits** to all branches. On main, **0 files** have changed and there have been **0 additions** and **0 deletions**.



Conclusiones y recomendaciones.

Conclusiones

- Enfoque Personalizado en Multimedia Digital:** La especialización en una experiencia multimedia rica y personalizada ha permitido que NexaLibery se destaque en el mercado digital, ofreciendo una plataforma donde los usuarios no solo consumen contenido, sino que también interactúan y comparten experiencias.
- Innovación en Recomendaciones y Listas de Reproducción:** Gracias a nuestro enfoque en recomendaciones personalizadas y listas de reproducción a medida, los usuarios pueden descubrir contenido que realmente resuena con sus intereses personales, mejorando significativamente su interacción con nuestra plataforma.
- Creación de Comunidades:** Proporcionar espacios para que los usuarios conecten en grupos de discusión y comunidades especializadas ha enriquecido la experiencia de usuario, haciendo de NexaLibery no solo una plataforma de contenido, sino un espacio de encuentro para aficionados y expertos por igual.
- Adopción de Tecnología de Vanguardia:** El uso continuo de tecnología avanzada para facilitar el acceso y la gestión de contenido asegura que nuestra plataforma se mantenga competitiva y relevante en un mercado en constante evolución.

Recomendaciones:

- Fortalecimiento de Competencias en HTML y CSS:** Antes de empezar el desarrollo, es crucial tener un conocimiento sólido de HTML y CSS para garantizar que la estructura de cada página sea eficaz y estable.
- Participación y Comunicación del Equipo:** Mantener una comunicación constante y efectiva dentro del equipo es vital para sincronizar esfuerzos y evitar desfasos en la entrega del proyecto.
- Ciclos Continuos de Feedback y Pruebas:** Integrar períodos regulares de retroalimentación y pruebas de usuario durante las etapas de desarrollo asegura que el producto final responda verdaderamente a las necesidades del usuario.
- Aplicación de Prácticas Ágiles:** La adopción de prácticas ágiles como Scrum o Kanban facilita una gestión de proyecto dinámica y flexible, permitiendo ajustes rápidos y eficientes según las necesidades del proyecto.
- Implementación de Herramientas de Prototipado:** Recomendamos el uso de herramientas avanzadas de diseño de prototipos, como Figma, para previsualizar y ajustar diseños antes de la codificación, lo que mejora significativamente la calidad y la usabilidad del producto final.

Bibliografía

Eslava, D. C. (2024, 14 marzo). Las bibliotecas digitales y sus esfuerzos por reducir brechas. ELESPECTADOR.COM.

<https://www.elespectador.com/el-magazin-cultural/bibliotecas-digitales-un-nuevo-acceso-a-la-educacion-y-al-patrimonio-de-colombia-noticias-hoy/>

De Quijano, F. D. (2024, 2 abril). La venta de libros digitales creció un 9% en 2023 y se duplicó la destinada a préstamos en bibliotecas. El Español. https://www.elspanol.com/el-cultural/letras/20240402/venta-libros-digitales-crecio-duplico-destinada-prestamos-bibliotecas/844665801_0.html

Anexos

Video Grbacion TB1: https://upcedupe-my.sharepoint.com/:f/g/personal/u202210582_upc_edu_pe/EYXxGwNagKZCvauw2GANB-UBiCFuxF0Bq0Ln0o6oKrcGxA?e=meG7X1&nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAIoijTdhJIYW1XZWJBcHAIICJyZWZlcnJhbFZpZXciOijTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwcmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYilsInJIzmvycmFsTW9kZSI6InZpZXcifX0%3D