

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas



### 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

---

NexaLibery-Aplicaciones Web

---

## 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 landing 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>	Su texto de conclusión
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>	Su texto de conclusión

## 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, además de la opción de tener un perfil para personalizar el contenido que deseas y poder elegir los planes de membresía para poder desbloquear más 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
Quispe Erasmo, Raúl Ronaldo 	U20211B682	Ingeniería de software	C++, python, HTML5, CSS3, JavaScript
Javier Murillo, Mathias 	U202022211	Ingeniería de software	C++, SQL, React, Python, JavaScript

Miembros del equipo	Código Estudiante	Carrera	Conocimientos / Habilidades
Leon Rioja, Carlos Andres 	U202111451	Ingeniería de software	C++, Python, HTML, CSS

## 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 contrarrestar 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 NexaLibery, 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.

Business Assumptions	User Assumptions
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 trabajado por el equipo con la herramienta Mural:  LeanUXCanvas 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.

## 2.1. Competidores

### 2.1.1. Análisis Competitivo

#### Competitive Analysis Landscape

¿Por qué llevar a cabo este análisis?	<p>¿Cómo nuestros competidores impulsaron el rubro del multimedia dentro de sus productos/servicios? y      ¿Cómo nos diferenciamos con ellos?</p> <hr/> <p>Nos diferenciamos en cuanto a calidad, personalización, ofertas y crecimiento constante según las estadísticas. Nos enfocaremos principalmente en cada cliente.</p>				
Competidores	NexaLibery	Amazon Kindle	Google Play	Spotify	
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.	
Perfil	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

##### Productos y servicios

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 sistemas basados en linux.

Java, Android

Python, Javascript, React

## 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 más 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 tácticas frente a competidores

#### Estrategias:

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

**Impulso de la inclusividad:** Las personas con una discapacidad visual y auditiva también son un público a tener en cuenta. Se impulsará el uso de audiolibros y una guía para moverse dentro de la aplicación.

#### Tácticas:

**Listas Personalizadas:** Los usuarios podrán disponer de listas creadas según sus gustos y añadirlas a sus playlists. No solo listas también canciones/libros/podcast. Todo para ofrecer variedad.

**Vita Support:** Será un guía para las personas con alguna discapacidad que se personaliza automáticamente según lo que quieras leer, buscar, oír o comprar.

## 2.2. Entrevistas

### 2.2.1. Diseño de entrevistas

#### Estructura de la entrevista:

- Presentación de la temática 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?

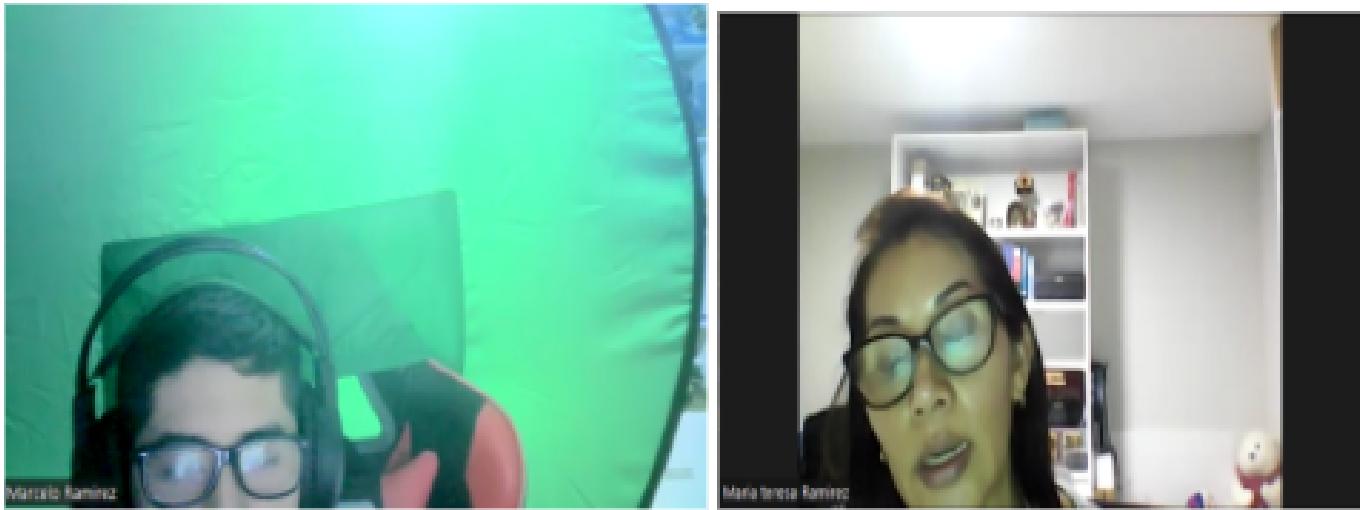
----- Explicamos los beneficios según la membresía -----

- ¿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.

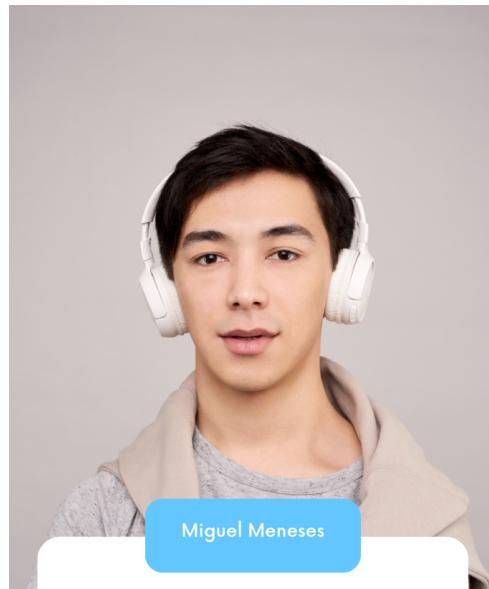
- Considera que la aplicación centralizada para gestionar recursos digitales sería muy útil y práctica, facilitando su experiencia en línea.
- Está dispuesta a pagar por una suscripción si esta proporciona un valor claro y mejora su eficiencia al acceder a recursos necesarios.
- Nota que tanto su hijo 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

Objetivos:

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

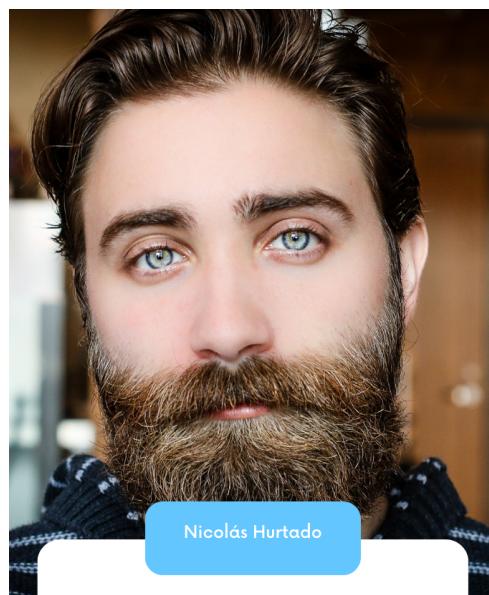
Personalidad:

<b>Atento</b>	██████████
<b>Alegre</b>	██████████
<b>Profesional</b>	██████████

Frustraciones:

- No encontrar contenido entretenido
- Escuchar siempre los mismos podcast aburrido

Lenguajes favoritos:



**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

Objetivos:

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

Personalidad:

<b>Atento</b>	██████████
<b>Alegre</b>	██████████
<b>Profesional</b>	██████████

Frustraciones:

- No encontrar contenido entretenido
- Escuchar siempre los mismos podcast aburrido

Lenguajes favoritos:

### 2.3.2. User Task Matrix.

#### Estudiantes colegiales, universitarios o técnicos:

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

#### 2.3.4. Empathy Mapping.

**Estudiante Universitario:****Empathy Map****¿Qué siente y piensa?****Emociones:**

- Emoción por acceder a una variedad de contenido digital
- Curiosidad por explorar nuevas opciones de personalización

**Pensamientos:**

- "Quiero organizar mi contenido de manera eficiente"
- "Me gustaría tener más opciones para personalizar mi experiencia"

**¿Qué es lo que escucha?**

- Comentarios de otros usuarios sobre la aplicación
- Anuncios sobre mejoras y actualizaciones

**¿Qué es lo que ve?**

- Interfaz de aplicación y contenido disponible
- Notificaciones sobre nuevas características y actualizaciones

**¿Qué dice y hace?**

- Comparte ideas y sugerencias para mejorar la experiencia de usuario
- Explora el contenido disponible y busca formas de personalizar su experiencia

**Desafíos**

- Limitaciones en la organización y acceso de contenido
- Dificultad para descubrir nuevo contenido

**Necesidades**

- Herramientas para organizar y acceder fácilmente al contenido
- Recomendaciones personalizadas basadas en historial de consumo

**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 aplicacion	Busca contenido relevante en la seccion de libros	Intenta crea su propia lista de reproduccion	Proporciona una reseña de la app
Thinking	"¿Como puedo encontrar lo que necesito?"	"¿Por que no puedo crear una lista de reproduccion?"	"¿Hay alguna forma de organizar mejor mi contenido?"	"¿Mi reseña será considerada?"
Feeling	Curiosidad por explorar las caracteristicas de la app	Frustracion por la limitacion de crear listas	Confusion sobre como organizar mi contenido	Esperando que sus comentarios mejoren la aplicacion

## 2.4. Ubiquitous Language.

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

## 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.

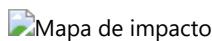
### 3.2. User Stories.

Epic ID	Título	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.		
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	Título	Descripción	Críterio 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

USER STORY ID	TITULO	DESCRIPCION	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	EPIC USER RELACIONADO
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
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

USER STORY ID	TITULO	DESCRIPCION	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	EPIC USER RELACIONADO
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 exploró 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

#Orden	Story ID	User	Descripción	Story Points
		Titulo		(1/2/3/5/8)
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
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 satisfaga 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.

Imagen del logo secundario

- **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 mostrados como formularios que se visualiza en la perspectiva del usuario.

- **Tarjetas:** Solamente usamos el "card" para incluir títulos, 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 después 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 son importantes 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 después 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 son importantes 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:

- Titulo: 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">`
- Descripcion: 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.

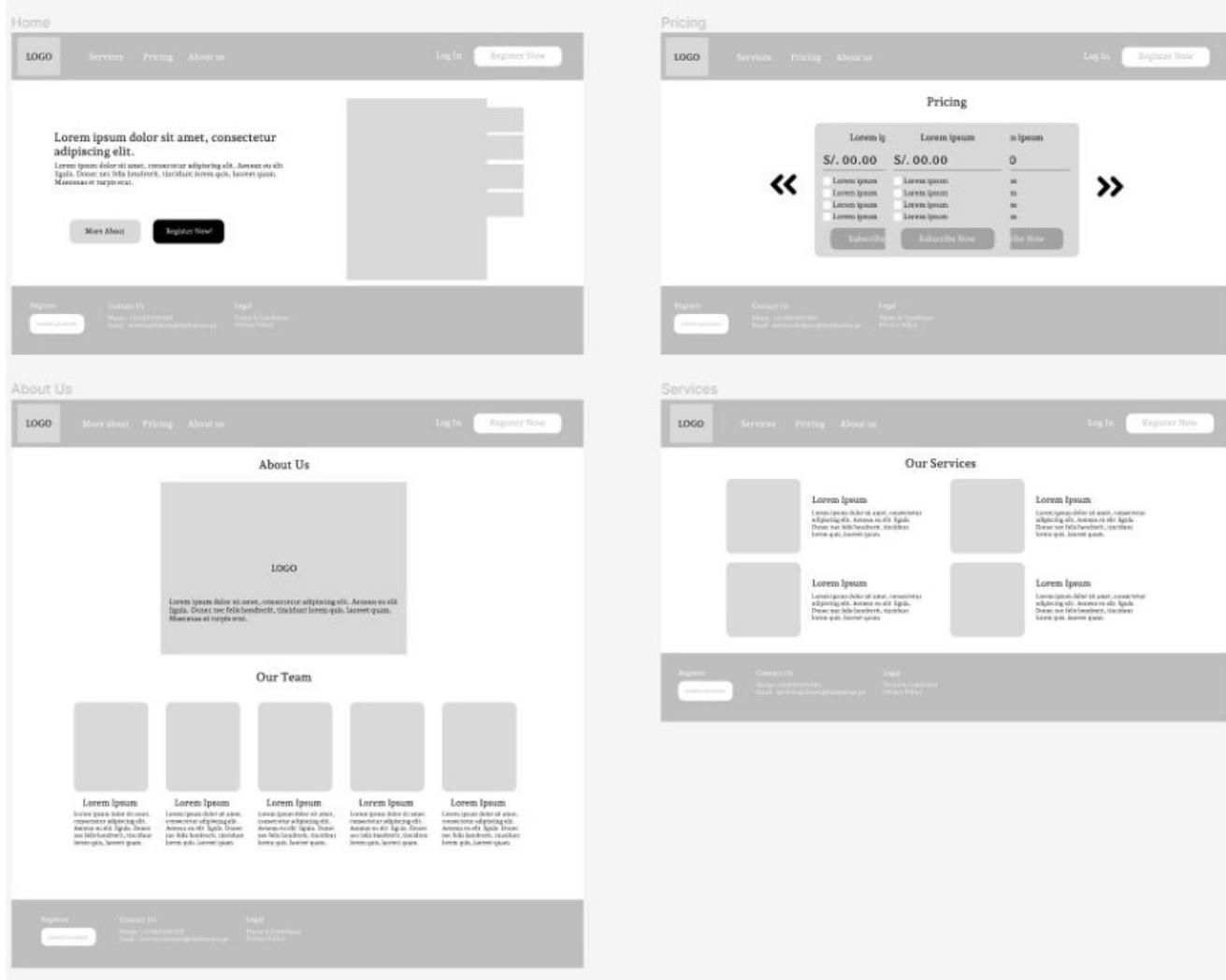
El sistema de navegacion de nuestro sitio web consta de menus de navegacion, en los cuales el usuario elegir entre diferentes opciones como: iniciar sesion, registrarse, leer sobre el equipo de desarrollo y las diferentes suscripciones que le ofrecemos a los usuarios. De la misma manera podrá desplazarse 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.

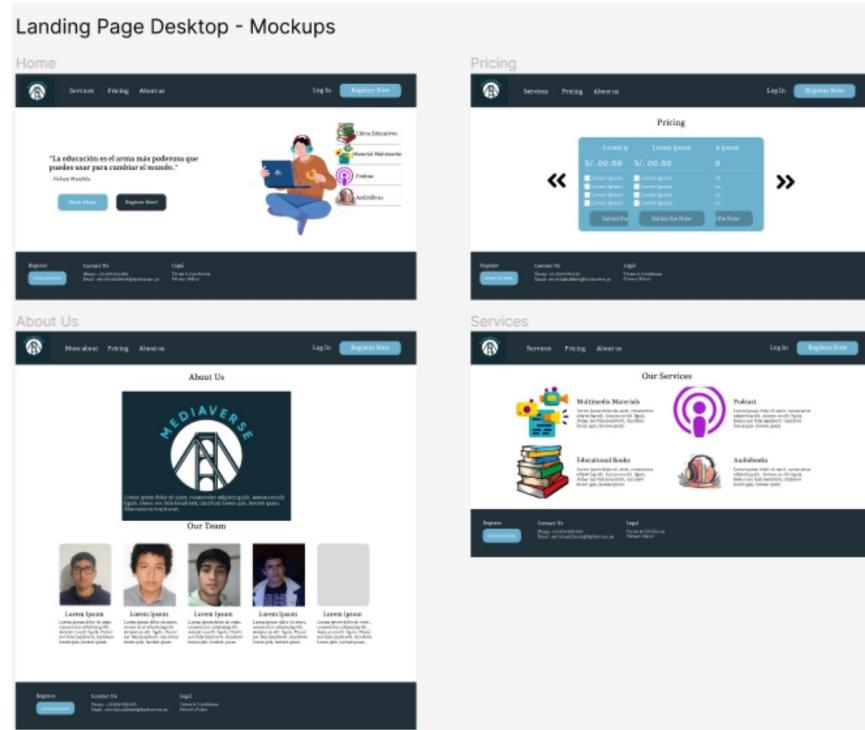
### 4.3.1. Landing Page Wireframe.

#### Landing Page Desktop - Wireframes



<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/jnpsfeSHPNGPOYjRKdvbLH/NexaLibery?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=XxmpBXkzUHrLgWYU-1>

#### 4.4. Web Applications UX/UI Design.

#### 4.4.1. Web Applications Wireframes.

## Web App Desktop - Wireframes

The wireframes illustrate the following sections:

- Login:** A simple form with 'Email' and 'Password' fields, a 'Forgot your password?' link, and a 'Login' button.
- Pricing:** A table showing price comparisons between 'Lunes IP' and 'Lunes ipeos' across four categories: 'S/ 00.00', 'S/ 00.00', 'S/ 00.00', and 'S/ 00.00'. Buttons include 'Compare Now', 'Subscribe Now', and 'See More'.
- Choose credit/debit card:** A form for adding a card, including fields for 'Card number', 'Expiry date', 'Cardholder name', and 'CVV'. It also includes a 'Get My Business Payment' link.
- Register:** A form with fields for 'First Name', 'Last Name', 'Email', 'Phone', and 'Repeat'. Below it is a note: 'Before you can start using our service, you must accept our terms and conditions.' A 'Continue' button is present.
- Choose payment method:** A list of payment options: 'Logo Credit/Debit Card', 'Logo PayPal', and 'Logo Mercado Pago'. A 'Subscribe Now' button is at the bottom.
- Main Menu:** A welcome message 'Welcome Again, @user' followed by sections for 'Recently viewed' (with three items), 'My Categories' (with three items), 'My Favorites' (with three items), and 'Multimedia' (with three items).
- Library:** A section with tabs 'Library', 'Podcast', and 'Multimedia'. It shows 'Most viewed books' (with three items) and 'Recent purchases for you' (with three items). Below these are 'Most downloaded' (with five items) and 'Recently added' (with five items).
- Podcast:** A section with tabs 'Library', 'Podcast', and 'Multimedia'. It shows 'Most downloaded' (with five items) and 'Recently added' (with five items).
- Multimedia:** A section with tabs 'Library', 'Podcast', and 'Multimedia'. It shows 'Videos' (with three items), 'AudioBooks' (with three items), and 'ImageBooks' (with three items).
- Account Settings - User:** A page for managing personal information. It includes sections for 'Personal Details' (with a 'Change User Profile' link), 'Payment Methods' (with a 'Add New Card' link), and 'Personal Information' (with fields for 'First Name', 'Last Name', 'Email', and 'Password'). A 'Welcome back, @user' message and a user profile icon are also present.

<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.

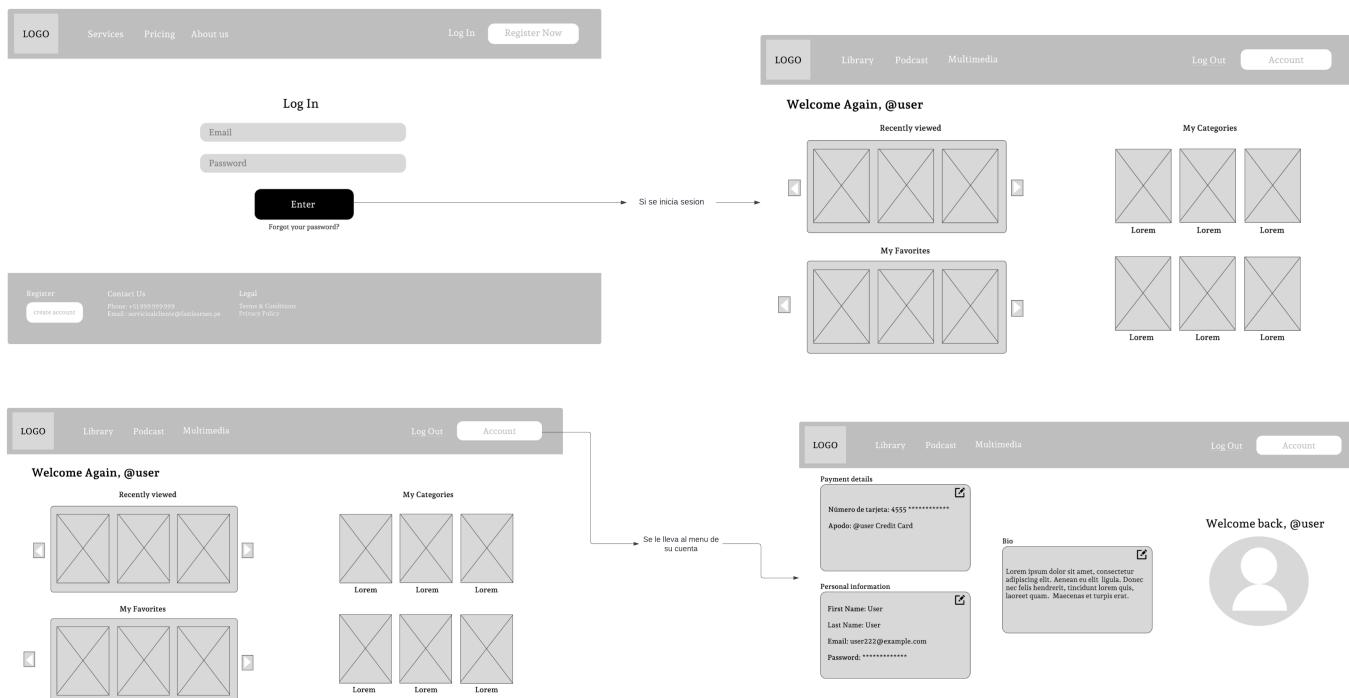


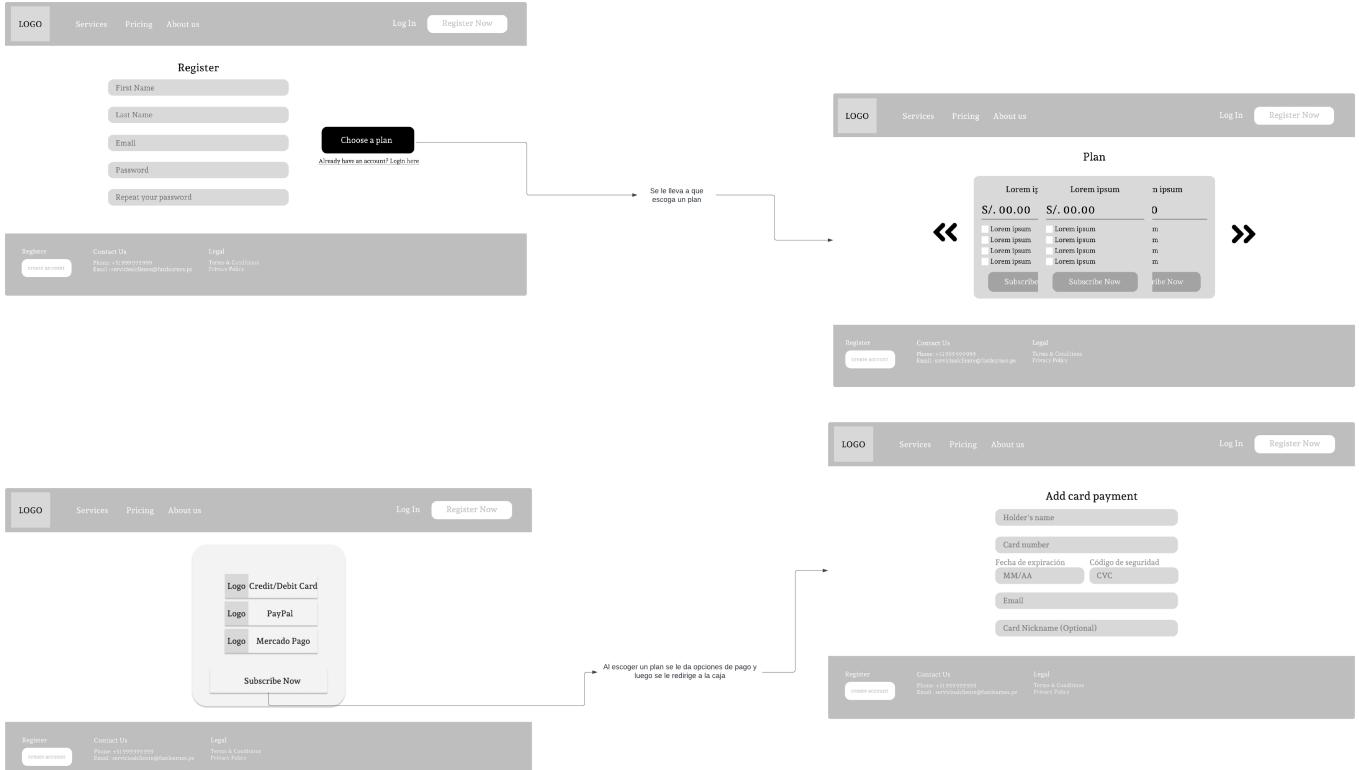
#### 4.4.2. Web Applications Mock-ups.

## 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)

### 4.6.2. Software Architecture Container Diagrams.

1. Bounded Context Deployable / Container Diagrams. Sirve para entender como funciona 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 dirección y relación junto a la que se está enviando/comunicando (TCP)

### 4.6.3. Software Architecture Components Diagrams.

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

## 4.7. Software Object-Oriented Design.

### 4.7.1. Class Diagrams.

Esta y las demás (diagrama de clases) Clases(name), objetos(nombre-objeto [como objeto]), métodos("Acción") 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.
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.
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
ContenidoListalD	INT (PK)	Identificador único de la relación entre contenido y lista.
ListalD	INT (FK)	Clave foránea que enlaza a la lista de reproducción.
Contenidolid	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
PerfilEstudianteID	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.
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.

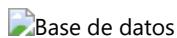
## 14. AsistenciaEventos

**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
AsistencialID	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/ApplicacionesWeb-SW56>

URL para acceder a nuestra Landing Page <https://github.com/ApplicacionesWeb-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
<b>Sprint 1 Goal</b>		<b>Sprint 1 Velocity</b>		<b>Sum of Story Points</b>	
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	Description	Estimation	Assigned To
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

User Story	Work-Item/Task				
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 to Premium Content

**Student**  
\$9.99

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

**Premium**  
\$14.99

- Premium Access
- Priority Support
- Exclusive Downloads
- Advanced Features
- Community

[Subscribe Now](#)

[Subscribe Now](#)

[Subscribe Now](#)

[Register](#) [Create Account](#) [Contact Us](#) Phone: +51 999 999 999 [Legal Terms & Conditions](#) [Log In](#) [Register Now](#)

## About Us

Team of developers focused on revolutionizing the digital multimedia experience.

### Our Team

<b>Marcelo Ramirez</b>	<b>Raul Quispe</b>	<b>Mathias Murillo</b>	<b>Carlos Leon</b>	<b>Renzo Ruiz</b>

I am a Software Engineering Student with solid skills in programming and web development, excelling in C++, HTML5, JavaScript, SQL, CSS, Python for automation, and combine HTML5, CSS3, and JavaScript to create dynamic interfaces.

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 JavaScript, 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: servicioclienti@fastteamsoft.pe [Legal Terms & Conditions](#) [Privacy Policy](#) [Log In](#) [Register Now](#)

### 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**

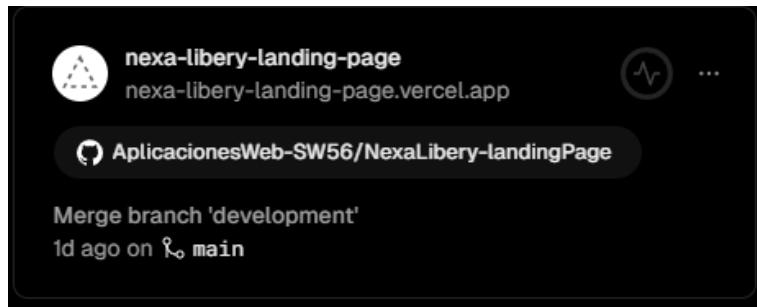
- **Uso:** Gestión del avance y colaboración del equipo.
- **Beneficio:** Facilita el seguimiento de las contribuciones individuales y la organización del trabajo en ramas dedicadas.

- **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

Sprint review Team Collaboration Insights

Sprint review Team Collaboration Insights

## 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 desfases 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](https://www.elspanol.com/el-cultural/letras/20240402/venta-libros-digitales-crecio-duplico-destinada-prestamos-bibliotecas/844665801_0.html)

## Anexos

---

Video Grbacion TB1: [Video Grbacion TB1](#)