

Presentación de

LINEUP PANGLE

José Muñoz

Cristobal Arellano

Aurelio Ramirezs

INTEGRANTES DEL PROYECTO

José Muñoz

Funciones: Lideró el Análisis de Requisitos (ERS) y la Gestión de Calidad (QA), participando en el Desarrollo Full-Stack.

Cristobal Arellano

Funciones: Lideró la Arquitectura y Modelado de Datos, y participó activamente en el Desarrollo Full-Stack.

Aurelio Ramirez

Funciones: Lideró el Análisis de Requisitos (ERS) y la Gestión de Calidad (QA), participando en el Desarrollo Full-Stack.

¿QUÉ ES EL VALORANT?

Definición: Videojuego shooter táctico 5 vs 5 (eSport) de la empresa Riot Games.

La Clave de la Estrategia: El juego exige la ejecución precisa de estas habilidades (humo, cegadoras, explosivos) para controlar áreas del mapa.

Mecánica Central: Combina la precisión de disparos con el uso de Habilidades únicas (poderes) asociadas a cada personaje, llamado Agente.

Concepto 'Lineup': Es una trayectoria geométrica específica para lanzar una habilidad. La precisión milimétrica es vital para que la estrategia funcione.

PROYECTO

PROBLEMA

- Dispersión de información: los jugadores de VALORANT pierden tiempo buscando lineups en TIKTOK Y YOUTUBE
- Contenido Obsoleto: Mucha información en internet corresponde a parches antiguos

PROPUESTA

- Centralización: Una plataforma web única que agrupa lineup e información
- Estandarización: Información estructurada con pasos claros

OBJETIVO GENERAL

DESARROLLAR CATÁLOGO INTERACTIVO

Implementar un módulo de búsqueda y visualización detallada de lineups con soporte multimedia.

IMPLEMENTAR GESTIÓN DE USUARIOS

Crear un sistema de registro, login y perfiles personalizados para guardar favoritos.

Desarrollar una web centralizada para la COMUNIDAD DE VALORANT, que facilite el aprendizaje y fomente la interacción entre jugadores

HABILITAR HERRAMIENTAS DE COMUNIDAD

Integrar sistemas de valoración, comentarios y reportes para asegurar la calidad del contenido.

CONSTRUIR UN PANEL DE ADMINISTRACIÓN

Permitir la gestión y moderación eficiente del contenido subido.

ALCANCES Y LIMITACIONES

Alcances (Lo que SÍ hace):

- Plataforma Web Responsiva (PC y Móvil).
- Búsqueda y filtrado por Agente, Mapa y noticias.
- Visualización paso a paso de estrategias.
- Sistema de autenticación propio.

The screenshot shows the 'NOTICIAS' (News) section of the Lineupangle website. It features a search bar at the top labeled 'Buscar (ej: Sport, Anuncios...)'. Below it are three news items:

- ANUNCIOS** (13/11/2025): Riot Games Social Impact Fund. A banner for the fund is shown, featuring a yellow character and the text 'RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND'. Below the banner, it says 'La comunidad recaudó más de cinco millones de dólares. ¡Elige una organización benéfica!' and provides a link to the campaign.
- ACTUALIZACIONES DEL JUEGO** (11/11/2025): Versión 11.10 de VALORANT y ajustes a Clove y Harbor. Includes a thumbnail of a character and a brief description of the update.
- ESPORTS** (11/11/2025): DOMINA | Video promocional de VALORANT Game Changers Championship con M.I.A de KATSEYE. Includes a thumbnail of a character and a brief description of the tournament.

The screenshot shows the 'AGENTES' (Agents) section of the Lineupangle website. At the top is a search bar labeled 'Buscar Agentes ...'. Below it is a grid of agent cards:

GEKKO Iniciador	HARBOR Controlador	FADE Iniciador
BREACH Iniciador	RAZE Duelista	CHAMBER Sentinela
KAY/O Iniciador	SKYE Iniciador	CYPHER Sentinela
SOVA Iniciador	KILLJOY Sentinela	VIPER Controlador

ALCANCES Y LIMITACIONES

- No es una aplicación móvil nativa (es Web App).
- No tiene integración en tiempo real con la API de Riot Games para ver partidas en vivo (considerado para V2).
- El contenido inicial está limitado a los agentes y mapas más populares para el MVP.

The screenshot shows the homepage of LineupAngle. At the top, there's a dark header with a logo and the text "LINEUPANGLE". Below the header, a large banner features the tagline "Mejora tu juego. Encuentra tu escuadra." in white. Underneath the tagline, there's a subtext: "Guías claras para nuevos, lineups para intermedios y un LFG con chat en tiempo real." Two buttons are visible: "Ver lineups" (red) and "Buscar equipo" (blue). The main content area has three sections: "Guía: Aim básico" (with a "Ver armas" button), "Lineup: Viper - Ascent A" (with "Ver lineup" and "Mas lineup de Viper" buttons), and "Comunidad: Stack Oro/Plat" (with "Unirse al Chat" and "Ver mas grupos" buttons). On the right side of the page, there's a sidebar titled "ACCESOS RÁPIDOS" with buttons for "ARMAS" (selected), "AGENTES", "LINEUPS" (highlighted in red), "LENGUAJE", "NOTICIAS", and "CALENDARIO".

METODOLOGIA TRADICIONAL

Planificación: Definición del Acta de Constitución, Cronograma y Análisis de Riesgos.

Análisis: Levantamiento detallado de Requerimientos (ERS) y procesos de negocio.

Diseño: Elaboración de la Arquitectura (DAS), Modelo de Datos (E-R) y Diseño de Interfaz (UI).

Construcción: Codificación del sistema (Backend y Frontend).
Pruebas: Ejecución del Plan de Pruebas y corrección de errores.

CRONOGRAMA DEL PROYECTO

ACTIVIDADES

1.0 Gestión y Documentación

1.4 Planificación

1.5 Análisis y Diseño

2.1 Desarrollo del MVP

2.2.1 Configuración del Entorno

2.2.2 Módulo de Autenticación

2.2.3 Módulo de Perfiles

2.2.4 Módulo de Lineups

2.2.5 Módulo de Interacción

2.2.6 Noticias y Notificaciones

2.3.1 Módulo del Chat

2.3.2 Componentes de Autenticación

2.3.3 Página de Perfil

2.3.4 Búsqueda y Filtros (UI)

2.3.5 Página de Visualización (UI)

2.3.6 Componentes Interacción (UI)

2.3.7 Sección Noticias (UI)

2.3.8 Interfaz de Chat (UI)

4.0 Cierre del Proyecto MVP

4.1 Prueba de Integración

4.2 Despliegue en Producción

4.3 Pruebas Finales

**Semana 9-12:
Desarrollo del MVP
(Módulos
críticos).**

**Semana 13-14:
Pruebas integrales y
Cierre.**

**Semana 1-4:
Documentación de
Inicio y
Planificación.**

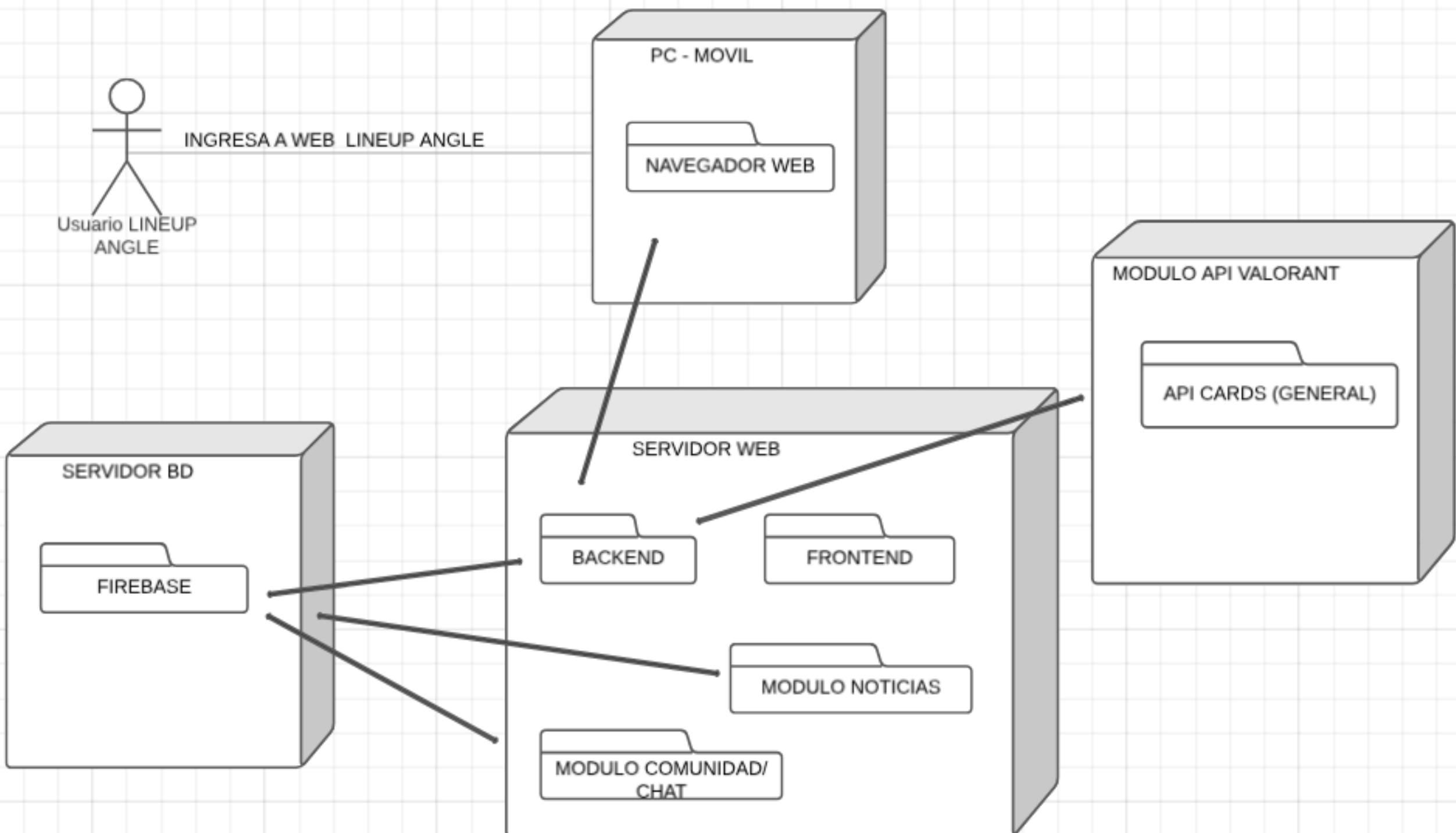
**Semana 5-8: Análisis,
Diseño y Prototipado.**

ARQUITECTURA DE SOTFWARE

- Frontend: HTML5, CSS3 (Bootstrap 5) para diseño responsive y JavaScript para lógica de cliente.
- Backend: Python con Django, manejando la lógica de negocio, ruteo y seguridad.
- Persistencia de Datos: Firebase es una solución NoSQL que garantiza escalabilidad, alta disponibilidad y simplifica la autenticación.

ARQUITECTURA DE SOFTWARE

VISTA FÍSICA 4+1



TECNOLOGÍAS

Lenguajes y framework

- DJANGO
- HTML
- CSS
- JS
- BOOTSTRAP



Control de versiones

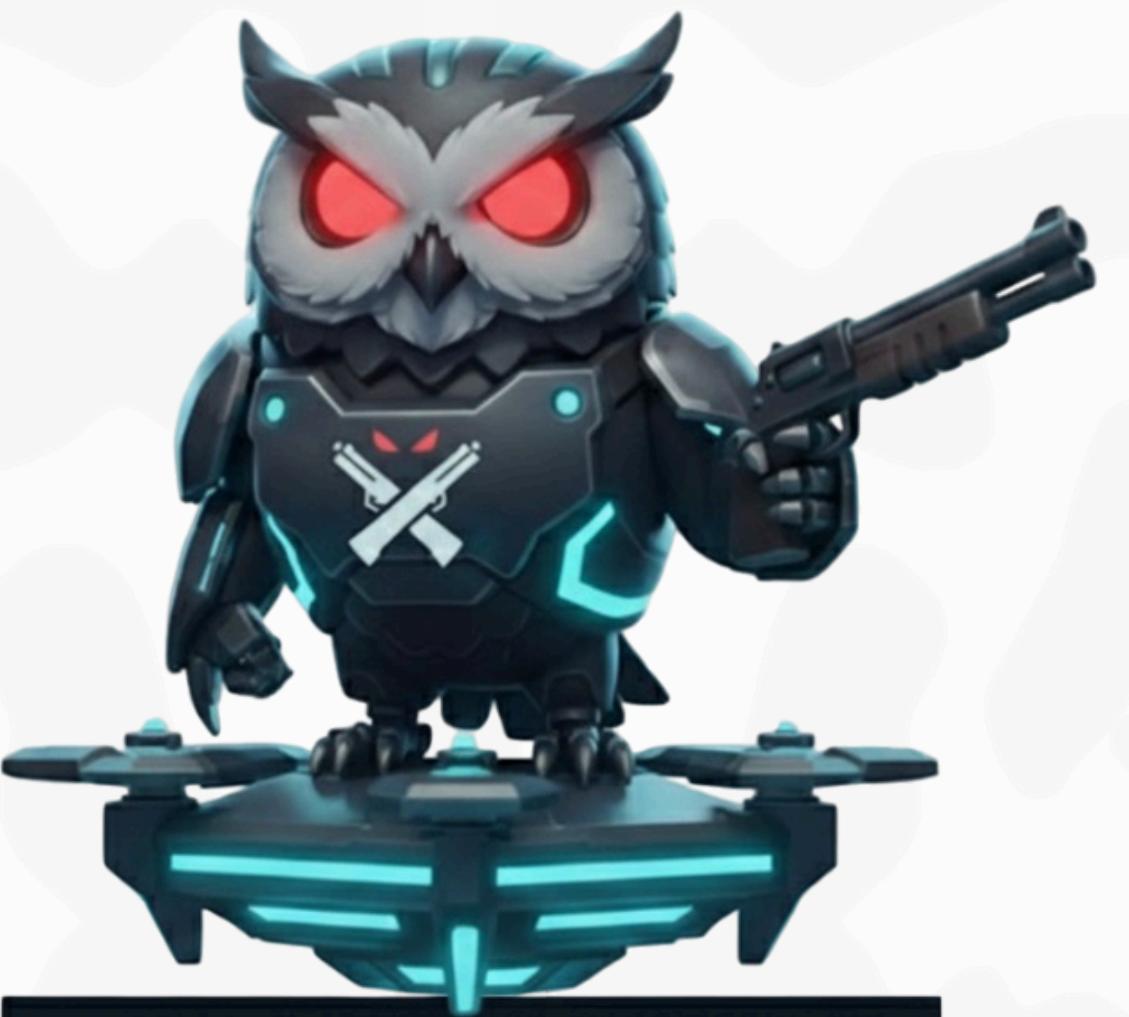
- GIT
- GITHUB



Herramientas diseño

- Lucidchart Lucidchart

DEMOSTRACIÓN DEL PROYECTO



LINEUPANGLE

RESULTADOS

PRIMERO

Se entrega un MVP funcional que cumple con los objetivos de búsqueda y visualización de estrategias.

SEGUNDO

Se generó toda la documentación exigida por la metodología tradicional (Acta, ERS, Manuales)

TERCERO

Diseño "Dark Mode" acorde a la estética gamer, validado mediante pruebas de usabilidad.

CUARTO

Estructura de datos lista para escalar y recibir contenido masivo.

OBSTÁCULOS

PRIMERO

Curva de Aprendizaje (Firebase): La adaptación de Firebase y su sistema desafíos iniciales.

- Solución: Investigación y capacitación técnica intensiva.

SEGUNDO

Generación de Contenido: La creación de lineups es un proceso manual lento.

- Solución: Se priorizó un set de datos inicial ("Semilla") para demostrar la funcionalidad.

TERCERO

Gestión del Tiempo: Coordinar el desarrollo con cargas académicas externas.

- Solución: Apego estricto a la Carta Gantt y Matriz de Riesgos.



GRACIAS

Por la atención

Quedamos atentos a sus consultas