

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.

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 is a news item from the Riot Games Social Impact Fund, followed by two other news items: 'ACTUALIZACIONES DEL JUEGO' (Version 11.10 of VALORANT and adjustments to Clove and Harbor) and 'ESPORTS' (DOMINA | Video promocional de VALORANT Game Changers Championship con M.I.A de KATSEYE). Each news item includes a thumbnail image, the date (13/11/2025 or 11/11/2025), and a brief description.

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, each featuring the agent's name, role, and a small preview image. The agents listed are GEKKO (Iniciador), HARBOR (Controlador), FADE (Iniciador), BREACH (Iniciador), RAZE (Duelista), CHAMBER (Sentinela), KAY/O (Iniciador), SKYE (Iniciador), CYPER (Sentinela), SOVA (Iniciador), KILLJOY (Sentinela), and VIPER (Controlador). Each card has a red arrow icon pointing to the right.

ALCANCES Y LIMITACIONES

The screenshot shows the LineupAngle web application. At the top, there's a navigation bar with a logo and the text "LINEUPANGLE". Below it, a large banner features the tagline "Mejora tu juego. Encuentra tu escuadra." and a subtext about clear guides for new players and lineup strategies for intermediate players. It includes buttons for "Ver lineups" and "Buscar equipo". The main content area has three sections: "Guía: Aim básico" (with "Ir a armas" and "Guardar" buttons), "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 main content, there's a sidebar titled "ACCESOS RÁPIDOS" with buttons for "ARMAS", "LINEUPS" (which is highlighted in red), "AGENTES", "LENGUAJE", "NOTICIAS", and "CALENDARIO".

- 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.

METODOLOGIA TRADICIONAL

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

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

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

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.

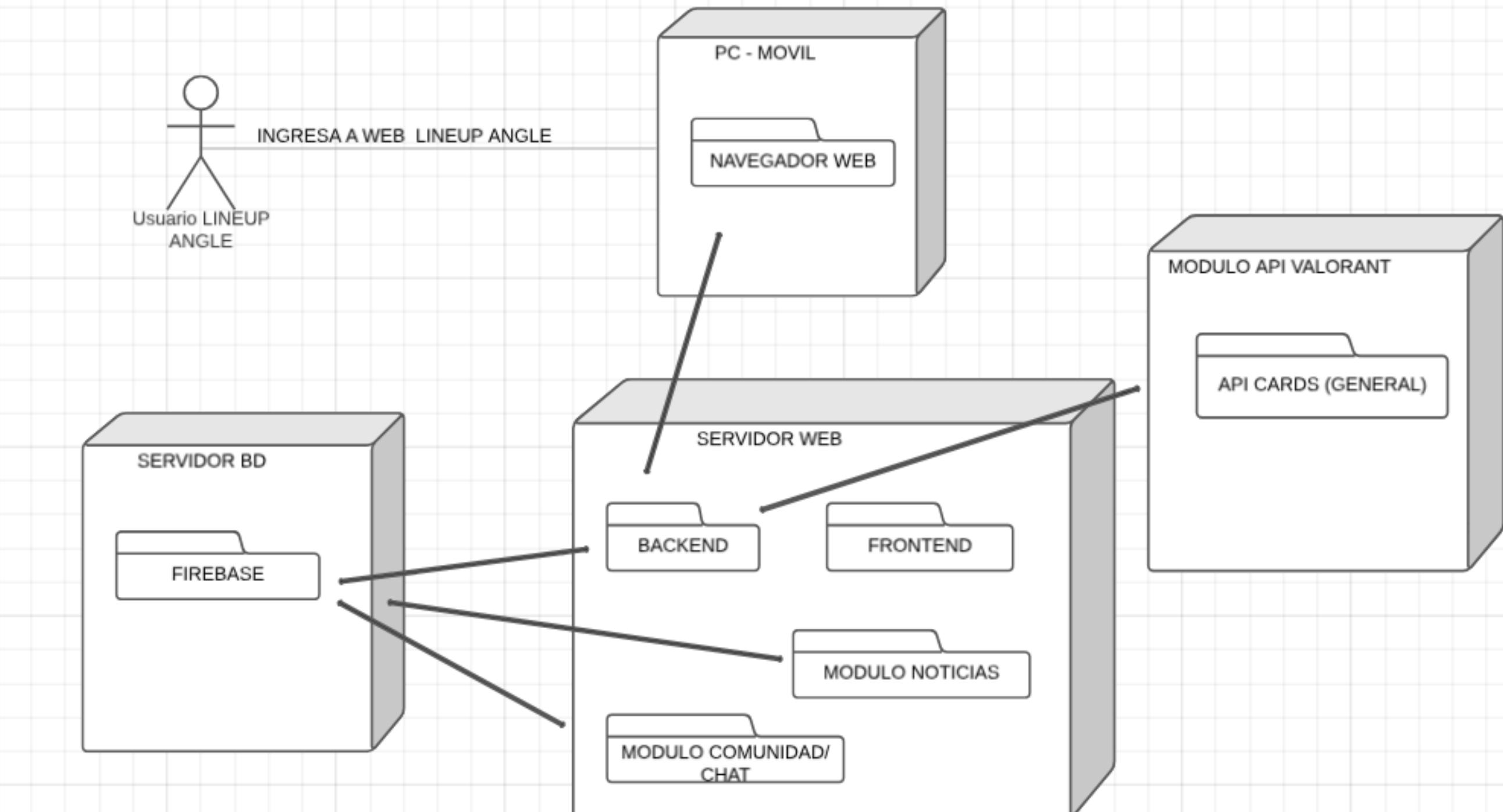
Semana 5-8: Análisis,
Diseño y Prototipado.

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

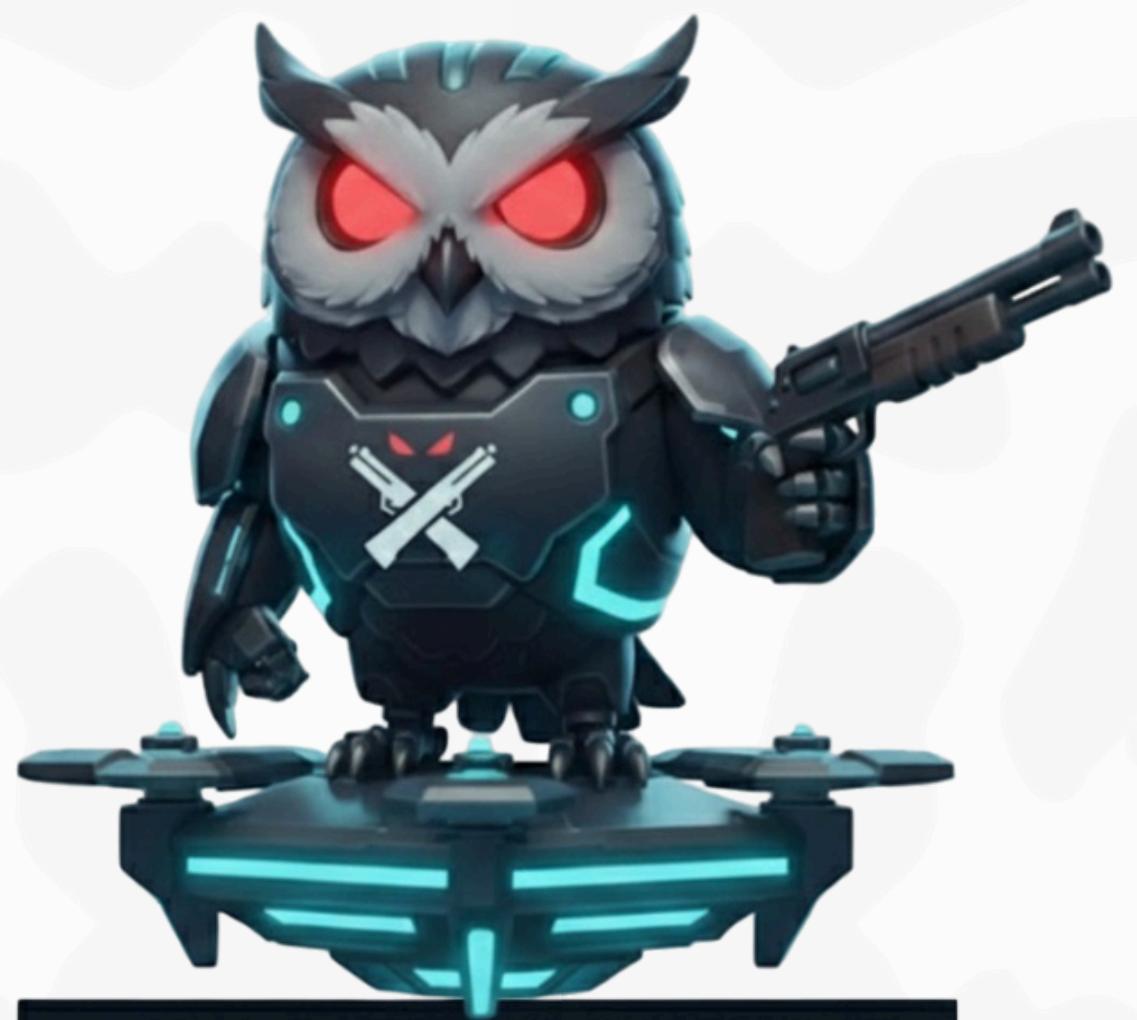
- GIT
- GITHUB



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.

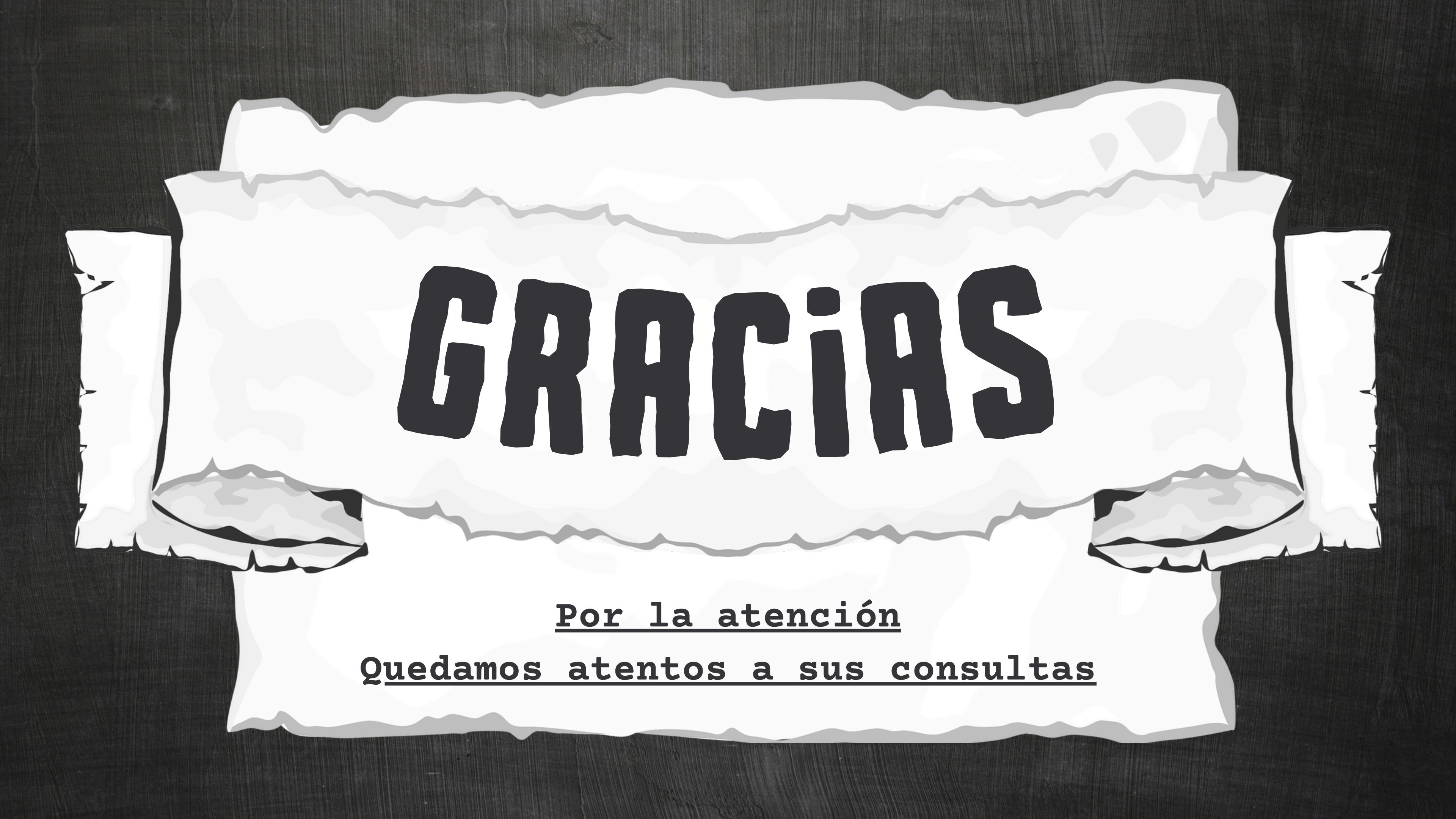
- **Solución:** Se priorizó un set de datos inicial ("Semilla") para demostrar la funcionalidad.

TERCERO

Gestión del Tiempo:

Coordinar el desarrollo con cargas académicas externas.

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



GRACIAS

Por la atención

Quedamos atentos a sus consultas