



# Proyecto Pagina Web Stranger Things EMPRESA NETFLIX



Diaz Camargo Sebastian

[sebastian.diaz.camargo@pi.edu.co](mailto:sebastian.diaz.camargo@pi.edu.co)

Desarrollo de software y aplicaciones móviles del politécnico  
internacional

Calle 127c#88b-34 Bogotá Colombia

**Resumen – La empresa NETFLIX Líder en entretenimiento del 7 arte desea realizar un servicio web para una de sus series más destacadas en la actualidad la cual es se encuentra en la plataforma de netflix, una de las plataformas de entretenimiento más de importantes a nivel global sobre la serie stranger things, para esto ha realizado una convocatoria a nivel nacional con el fin de tener la mejor página web que supla las necesidades de los seguidores de esta serie**

**Los requerimientos que desea implementar la empresa NETFLIX de acuerdo con un estudio de mercadeo que realizo son: consultar por medio de interfaz amigable todo sobre la serie empezado por una reseña de todas sus temporadas, el reparto de actores, muisca, premiaciones. Esta es debe ser muy interactiva ya que va dirigida a un público joven.**

## PALABRAS CLAVES:

1. Scrum
2. Servicio web
3. Backend
4. Frontend
5. Procesos
6. Actualizaciones

**Abstract – NETFLIX company leader of the seventh art wants to develop a web portal to one of their top series nowadays which you can find on Netflix, one of the biggest and most important streaming platforms worldwide, the serie is stranger things, about this they have created a call/announcement for local people to assist all the fans of this serie by giving them the best portal to cover all the needs they may inquire about this.**

**The requirements that NETFLIX has set up guided by the results of the marketing study are**

**\* Research through friendly sources all related to the serie starting with the summary of all the seasons, cast, music, nominations and this should be very specific and interactive because the public will be young people.**

## I. INTRODUCCION

Se ha creado un equipo de capacitado para proponer una propuesta de valor para este nuevo proyecto de la aplicación de la serie de Stranger Things para la cual se considera beneficioso para el proyecto trabajar bajo la modalidad de la metodología ágil y para una buena ejecución del proyecto adoptara el modelo de Scrum, ya que esta se a convertido en una herramienta fundamental para el desarrollo de proyectos de alta calidad y en el menor tiempo posible.

Al momento de realizar el proyecto con este método tiene varios beneficios como por ejemplo la poder fragmentar el proyecto para que más personas puedan trabajar de manera simultánea.

El servicio web tendrá como objetivo ser una interfaz amigable y intuitiva para el usuario, para esto el usuario deberá ingresar atreves de una página web donde deberá realizar un registro ingresando datos personales como el nombre, el apellido, correo electrónico y crear una contraseña esto con el fin de poder enviar información de la pagina por medio del correo electrónico,

Una vez haya ingresado el usuario podrá visualizar información de la serie como ultimas noticias, también tendrá una sección donde pueda agregar información sobre sus gustos, sus personajes favoritos entre otras cosas más, en la parte superior de la pagina (en el header) se podrá ver las pestañas donde estarán ubicados personajes, premiaciones, banda sonora y reseña.

## II. DEFINICIONES

A. *¿Que son las metodologías agiles?*

Las metodologías ágiles son una manera gestionar y organizar

la ejecución de proyectos de manera práctica, muy sencilla y rápida, ya que estas ayudan a que un proyecto no requiera mucho tiempo y una documentación más robusta, sino que se va desarrollando en la “marcha” durante su construcción.

### B. ¿Por qué no usar metodologías tradicionales?

Las metodologías traccionales en los últimos tiempos han ido perdiendo fuerza entre los programadores ya que es demanda por la alta documentación que se debe conocer, el tiempo que demanda y esfuerzo no es viable manejar esta forma de trabajo debido a que consume muchos recursos y tiempo

Por otra parte, otra de las desventajas de las metodologías tradicionales son que solo se maneja una sola entrega y no hay posibilidades de realizar mejoras constantes (actualizaciones).

### C. ¿Qué es Scrum?

Es una de las metodologías de desarrollo ágil y más usada en la actualidad debido a que es fácil de comprender y es adaptable a cualquier situación, es necesario tener en cuenta que si esta metodología es usada de manera correcta y siguiendo sus pasos de forma detallada se puede llegar a realizar proyectos de muy alta calidad, su eje se centra en la producción de proyectos de software, pero también es usada en otros espacios debido a su alta eficacia.

En esta metodología es fácil realizar adaptaciones al proyecto en el momento que se requiera ya que no es una metodología que se comprometa desde un inicio a seguir lineamientos que puedan cambiar durante la ejecución de los proyectos, pero se debe tener en cuenta que tampoco debe ser tan cambiante ya que puede llegar a perder el enfoque inicial que se le quería dar.

### D. ¿Cuáles son los roles que se definen en SCRUM?

Para la metodología ágil de SCRUM se tienen definido 3 roles fundamentales para el desarrollo de un proyecto de muy alta calidad los cuales son:

1. Product Owner: (el propietario del producto) este es el encargado de tener la relación directa con cliente y el que realiza la visita al cliente y da a conocer los avances en proyecto, él es el responsable de identificar las necesidades del cliente dando una asesoría sobre cosas que el cliente no haya manifestado pero que sean necesarias para que el proyecto sea un éxito en el menos tiempo posible.
2. SCRUM master: es la persona encargada liderar el equipo de trabajo, sus funciones son recibir la información del (product owner), este analizará la información recibida para crear un plan de acción y dividirá en partes el proyecto dándole una asignación

de tareas al equipo de trabajo, ya conociendo las fortalezas y debilidades de cada miembro para que así la tarea que se le asigna se cumpla a cabalidad

3. Development Team: Son las personas que se encargaran de desarrollar el proyecto solicitado por el cliente, pero su rol no es solo el de programar sino también el de pueden ser analistas, tester entre otras funciones que podrán realizar ya que todos se encuentran altamente capacitados para responder con cualquier requerimiento se les dé a conocer.

### E. ¿Cómo Implementar un Scrum?

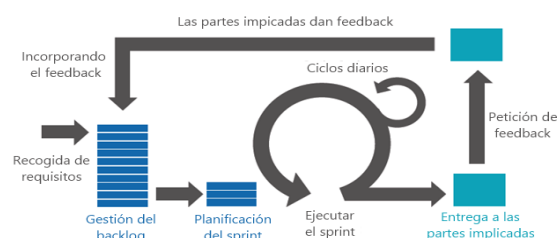
El SCRUM se debe iniciar con el (product owner) creando la documentación necesaria donde se mencionarán todos los requerimientos del cliente donde se identifica las funciones, como se desea que sea gráficamente entre otros a esto se le asigna el nombre de product backlog.

Una vez ya se ha levantado la información se realiza una reunión con el SCRUM master y con development team la cual se llama sprint planning meeting aquí se le ideará como se dará respuesta a la solicitud del cliente, se realizará en conjunto una lista de funcionalidades la cual tienen el nombre sprint backlog, de aquí se asignarán las tareas que tendrá para participante del equipo que deberá entregar en un tiempo no mayor a 4 semanas.

El periodo de las 4 semanas es llamado sprint donde en este tiempo el equipo estará realizando por módulos individuales que serán funcionales para la unión de ellos al final, se deben realizar reuniones diarias conocidas como daily Scrum que tiene como objetivo de que el SCRUM master realice seguimiento a las actividades como que se realizó ayer, que se realizó hoy y que se realizará el día de mañana a cada persona del equipo que no puede tener una duración mayor a 15 min ya que debe ser puntual

Todos los participantes visualizarán un tablero donde se encontrarán las actividades que ya se han hecho y las que están pendientes como también quien es el responsable de cada una de las actividades

Finalmente, una vez realizado el sprint se realiza una entrega parcial al cliente donde el hará una prueba básica del segmento entregado y el equipo realizará una retroalimentación de las observaciones del cliente y continuarán por el siguiente sprint.



### III. INFOGRAFÍA



### IV. PLAN DE TRABAJO

Para poder realizar un buen plan de trabajo en cualquier entorno de la vida es necesario contar con la ayuda de mas

personas esto con el fin de facilitar la creación de proyectos complejos, una de las herramientas o metodología mas popular y eficiente es la de scrum.

Esta metodología de trabajo en grupo surge de la necesidad de generar proyectos más eficaces y rápidos para suplir las demandas de los clientes, ya que para ellos prosperar en sus negocios requieren que las actividades de cualquier cosa que sea realizadas de su empresa sea lo más rápido posible, por eso se ha conformado un equipo de trabajo para suplir la necesidad del cliente distribuyendo actividades de la siguiente manera:

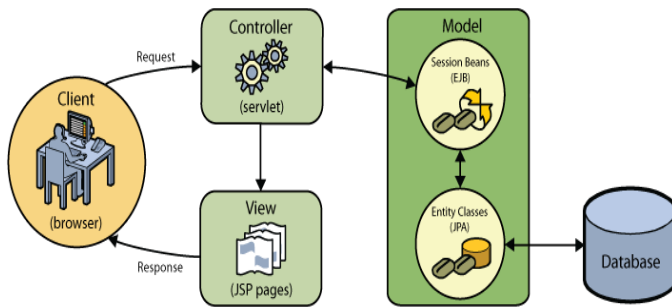
| REQUERIMIENTOS FUNCIONALES |   |
|----------------------------|---|
| 1.                         | REGISTRO ADMIN                            |
| 2.                         | INGRESAR DATOS PREVIAMENTE REGISTRADO     |
| 3.                         | MODIFICAR DATOS                           |
| 4.                         | GUARDAR DATOS                             |
| 5.                         | INGRESO DE USUARIO A LA APLICACIÓN WEB    |
| 6.                         | REGISTRO FAN                              |
| 7.                         | INGRESO FAN                               |
| 8.                         | VISUALIZACIÓN FAN DE APLICACIÓN           |
| 9.                         | NAVEGACIÓN DEL USUARIO, CON RESTRICCIONES |

| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES |                                      |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| 1.                            | GESTIÓN DE BASE DE DATOS NO VISIBLE  |
| 2.                            | ELIMINACIÓN DE COMENTARIOS SENSIBLES |
| 3.                            | GUÍA DE USO APP                      |

### V. ARQUITECTURA DEL PROYECTO

En este caso se utilizará un modelo vista controlador el cual está separado por 3 fases en las que su principal eje es el de la lógica y la ejecución, para esto la aplicación debe tener eventos que haga que se realice su ejecución y para esto se necesitan 3 componentes los cuales son

- modelo: que es el que se encarga de darle lógica a las acciones realizadas por el usuario.
- Vista: en esta se encarga de presentar de una forma gráfica y didáctica el contenido de la página para que sea comprensible para el usuario
- Controlador: este será la interacción entre el frontend y backend, ya que será el mediador entre las acciones realizadas por el usuario y la lógica de la máquina.



| DEFINICION DE ROLES  |   |
|----------------------|---|
| Contratador          | La persona que paga por el servicio programadores                                 |
| Aprendiz             | Realizara taeras básicas de programación de acuerdo a su rama de conocimeto       |
| Tester               | Es la persona que se encarga de realizar las pruebas necesarias a la aplicación   |
| Developer 1 back end | Será encargado de asumir una parte del proyecto                                   |
| Developer 2          | Será encargado de asumir una parte del proyecto                                   |
| Developer 3          |   |
| Product owner        | El contacto directo con el cliente  |
| Scrum Master         | La persona a cargo de repartir y validar actividades dispuestas al team developer |

1. Contratador : Angela Gomez
2. Tester: Juan Botero
3. Developer 1: Sebastian Diaz
4. Developer 2: Jairo Martinez
5. Developer 3: Felipe Martinez
6. Produc owner: Harold Torrez
7. Scrum Máster: Sebastian Diaz

| Resource Capacity By Iteration |                        |                 |              |            | From          | To          | Working Days  |            | From          | To          | Working Days  |
|--------------------------------|------------------------|-----------------|--------------|------------|---------------|-------------|---------------|------------|---------------|-------------|---------------|
|                                |                        |                 |              |            | 26/08/2020    | 10/09/2020  | 15            |            | 10/09/2020    | 25/09/2020  | 15            |
|                                |                        |                 |              |            | Iteration 1   |             |               |            | Iteration 2   |             |               |
| Resource Type                  | Core Team              | Resource Names  | % Allocation | # Days Off | Available Hrs | Planned Hrs | % Utilization | # Days Off | Available Hrs | Planned Hrs | % Utilization |
| Employee                       | Product Owner          | Harold torres   | 100%         | 1          | 112           | 100.0       | 89%           | 0          | 120           | 100.0       | 83%           |
| Employee                       | Scrum Master           | Sebastian Diaz  | 100%         | 0          | 120           | 135.0       | 112%          | 0          | 120           | 135.0       | 113%          |
| Employee                       | developer 1 - backend  | Sebastian Diaz  | 75%          | 2          | 74            | 40.0        | 54%           | 0          | 90            | 40.0        | 44%           |
| Employee                       | developer 2 - backend  | Felipe Martinez | 40%          |            |               |             |               |            |               |             |               |
| Employee                       | developer 3 - frontend | Felipe Martinez | 80%          | 1          | 88            | 0.0         | 0%            | 0          | 96            | 0.0         | 0%            |
| Contractor                     | UI/UX                  | Angela Gomez    | 66%          | 0          | 78            | 55.0        | 71%           | 1          | 70            | 55.0        | 79%           |
| Employee                       | tester - stakeholder   | Juan Botero     | 40%          | 0          | 48            | 40.0        | 83%           | 1          | 40            | 40.0        | 100%          |

## VI. BACKLOG DE LA APP

En esta parte daremos a conocer las actividades requeridas para la realización este proyecto en una esca de necesidad y premura según las siguientes historia de usuario.

## VII. HISTORIAS DE USUARIO

|                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Sinopsis de la serie |                        |
| Nº Sprint:1             | Programador: Sebastian |

|   |  |
|---|--|
| Diaz  |  |
| Como usuario quiero poder tener acceso a informaciones más detallada sobre la serie enfocada en su trama y en los actores que participan en ella para conocer su trayectoria artística. |  |
| Criterio de Aceptación:   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ver sinopsis por capitulos</li> </ul>  |  |

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| 2. Música   |                                      |
| Nº Sprint:1   | Programador: Carlos Rios, Luisa Peña |
| Conocer que canciones hacen parte de la historia y cuales han aumentado su popularidad por haber estado en esta para descargar las canciones y darlas a conocer a mis amigos. |                                      |
| Criterio de Aceptación:   |                                      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Reproducir musica de la serie</li> <li>Visualizar artistas</li> </ul>  |                                      |

|  |  |
|--|--|
| 3. Relación entre libros y serie   |  |
| Nº Sprint:2  | Programador: Carlos Rios, Edison rojas |
| Deseo saber si la serie se acoge a los libros o si por el contrario hay aspectos que cambian para poder facilitar la realización de la serie de Netflix esto para saber si es necesario que deba leer los libros |  |
| Criterio de Aceptación:  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuadro comparativo de escenas con diferencia entre serie y</li> <li>Indicar capítulos y episodios comparados</li> </ul>   |  |

|   |  |
|---|--|
| 4. Premiación   |  |
| Nº Sprint:2   | Programador: sebastian Diaz, Luis Martinez |
| Quisiera saber quiénes y que galardones han recibido por la interpretación de sus papeles en la serie de stranger things esto con el fin comparar premiaciones. |  |
| Criterio de Aceptación:   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuadro comparativo de escenas con diferencia entre serie y</li> <li>Indicar capítulos y episodios comparados</li> </ul>  |  |

| 5. Sitio de grabación  |  |
|--|--|
| N° Sprint:3  | Programador: Luis Martínez, sebastian Diaz |
| Cuáles son los escenarios donde se grabaron las diferentes temporadas esto con fin de poder visitar en algún momento las locaciones.           |  |
| <b>Criterio de Aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Foto de sitio de grabación</li> <li>Ubicación por Google maps</li> </ul> |  |

| 6. Tiempo entre temporadas   |  |
|--|--|
| N° Sprint:3  | Programador: Edison Rojas, Carlos Rios |
| Cuanto tiempo pasa de una temporada a otra para saber si los actores que interpreta la serie pueden mantenerse en el papel.  |  |
| <b>Criterio de Aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Foto de sitio de la primera temporada de los actores y actuales</li> <li>Edad de actor en primer temporada edad en la actualidad y comparación con libros</li> </ul> |  |

| 7. Redes Sociales   |                         |
|---|-------------------------|
| N° Sprint:4   | Programador: Luisa Peña |
| Quisiera saber cuáles son las cuentas de redes sociales de todos los actores de la serie, para poder estar al día de todas de todo el contenido que puedan subir. |                         |
| <b>Criterio de Aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Link de redes sociales de actores</li> <li>Link de fanatios</li> </ul>                      |                         |

| 8. Apariciones   |  |
|--|--|
| N° Sprint:4  | Programador: Carlos ríos, Sebastian Diaz |
| Desearía saber que apariciones en público o firma de autógrafos van a realizar los actores para poder estar en ese sitio con anticipación y que firme todos mis objetos referentes a la serie. |  |
| <b>Criterio de Aceptación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poster de apariciones</li> <li>Ubicación por Google maps</li> </ul>  |  |

| Rank | Story  | Story Points | Release # |
|------|--|--------------|-----------|
|      | <b>Portal Site Stranger Things</b>                                     |              |           |
|      | <b>1 -Definir proyecto</b>   |              |           |
|      | 1.1 Definir las secciones de la aplicación.                            | 2            | 1         |
|      | 1.2 Definir perfiles de ingreso  | 3            | 1         |
|      | 1.3 Definir propiedades de cada sección.                               | 3            | 1         |
|      | <b>2 -Servidor y protocolos de seguridad</b>                           |              |           |
|      | 2.1 Instalacion de servidor  | 5            | 1         |
|      | 2.2 Instalaciones de soluciones Mysql, apache, php                     | 2            | 1         |
|      | <b>3 - Maquetación</b>   |              |           |
|      | 3.1 Definir lenguajes de programacion y etiquetas                      | 3            | 1         |
|      | 3.2 Crear la base de datos y la conexión                               | 2            | 1         |
|      | 3.3 Crear la interfaz grafica  | 5            | 1         |
|      | <b>4 - 1. Sinopsis de la serie</b>                                     |              |           |
|      | 4.1 acceso a informaciones más detallada sobre la serie                | 2            | 1         |
|      | 4.2 trayectoria artística  | 2            | 1         |
|      | <b>5 - 1. Música</b>   |              |           |
|      | 5.1 • Reproducir musca de la serie                                     | 2            | 1         |
|      | 5.2 • Visualizar artistas  | 3            | 1         |
|      | <b>6 - 1.Relación entre libros y serie</b>                             |              |           |
|      | 6.1 • Cuadro comparativo de escenas con diferencia entre serie y libro | 2            | 1         |
|      | 6.2 •Indicar capítulos y episodios comparados                          | 3            | 1         |
|      | <b>7 - 1.Premiación</b>  |              |           |
|      | 7.1 • Cuadro comparativo de escenas con diferencia entre serie y libro | 2            | 1         |
|      | 7.2 •poder ver premios ganados   | 3            | 1         |

En base lo anterior se realizar de la siguiente manera:



## VIII. HISTORIAS DE USUARIO

| ITERATION 1 (Agosto 26 - Septiembre 09)            |              |                 |                 |                 |
|--|--------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| STORIES  | STORY POINTS | Owner           | STORY GOAL      |                 |
|  |              |                 | Target          | Actual          |
| 1.1 Definir las secciones de la aplicación.        | 2            | Harold torres   | Not Done        | Not Done        |
| 1.2 Definir perfiles de ingreso                    | 3            | Sebastian Diaz  | Not Done        | Not Done        |
| 1.3 Definir propiedades de cada sección.           | 3            | Sebastian Diaz  | Not Done        | Not Done        |
| 2.1 Instalacion de servidor                        | 5            | Sebastian Diaz  | Not Done        | Not Done        |
| 2.2 Instalaciones de soluciones Mysql, apache, php | 2            | Felipe Martinez | Not Done        | Not Done        |
| 3.1 Definir lenguajes de programacion y etiquetas  |              | Sebastian Diaz  | Not Done        | Not Done        |
| 3.2 Crear la base de datos y la conexión           |              | Felipe martinez | Not Done        | Not Done        |
| 3.3 Crear la interfaz grafica                      |              | Felipe Martinez | Not Done        | Not Done        |
| Iteration #1 Story Points                          |              | Iteration       | 14              | 18              |
|  |              | Cumulative      | 14              | 18              |
| Iteration Cost                                     |              | Iteration       | \$ 7.400.000,00 | \$ 8.000.000,00 |
|  |              | Cumulative      | \$ 7.400.000,00 | \$ 8.000.001,00 |

| ITERATION 2 (Septiembre 10 - Septiembre 25)  |              |                 |                 |                  |
|--|--------------|-----------------|-----------------|------------------|
| STORIES  | STORY POINTS | Owner           | STORY GOAL      |                  |
|  |              |                 | Target          | Actual           |
| 4. Implementar las secciones de la aplicación  | 3            | Harold torres   | Not Done        | Not Done         |
| 4.1 Implementacion de Roles  | 2            | Sebastian Diaz  | Not Done        | Not Done         |
| 4.2 Implementacion de herramientas de ingresar, editar, consultar y exportar registros | 5            | Felipe Martinez | Not Done        | Not Done         |
| 4.3 Generar documentacion  | 3            | Sebastian Diaz  | Not Done        | Not Done         |
| 5. Primer test   | 3            | Juan Botero     | Not Done        | Not Done         |
| Iteration #2 Story Points  |              | Iteration       | 12              | 12               |
|  |              | Cumulative      | 26              | 30               |
| Iteration Cost   |              | Iteration       | \$ 1.100.000,00 | \$ 4.000.000,00  |
|  |              | Cumulative      | \$ 8.000.000,00 | \$ 12.000.001,00 |

## IX. CONCLUSIONES

La estructuración de un proyecto cualquiera sea las características de el son sencillas llevando a cabo un plan elaborado para la ejecución de este, que en este caso será realizado con una metodología ágil llamada SCRUM donde cada una de las personas tiene asignado un componente del proyecto que se entregara por sprints y así poder

## REFERENCES

- [1] Palacio, M. (2022). SCRUM MASTER (M. Soro, Ed.; Vol. 3) [Libro electrónico]. Temario Troncal.
- [2] Maida, E. (2015). Metodologías de desarrollo de software. Pontificia universidad católica argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/522>