

MediaForum: Plataforma Web Integrada para Catálogo Multimedia, Foro Social y Perfiles Personalizados

Omar Leonardo, Victoria Polo, Paula Diaz

Universidad Cooperativa de Colombia

Electiva II

Lina Cespedes

21 de noviembre de 2025

Resumen

MediaForum es una plataforma web que integra un catálogo multimedia navegable, un foro dinámico y perfiles personalizables para usuarios interesados en entretenimiento audiovisual. Se estructura sobre un backend en Supabase que gestiona autenticación y datos en tiempo real. Este documento presenta una visión amplia del proyecto, incluyendo su justificación, objetivos, marcos teóricos y legales, metodología de desarrollo, análisis y resultados. El propósito es documentar el proceso de creación de una solución digital que combina exploración de medios, interacción social y organización personal dentro de una comunidad virtual.

Índice general

1. Introducción	3
2. Planteamiento del problema y/o Justificación	4
3. Objetivos	5
3.1. Objetivo general	5
3.2. Objetivos específicos	5
4. Marco referencial	6
4.1. Estado del arte	6
4.2. Marco teórico y/o conceptual	6
4.3. Marco legal	7
4.4. Otros marcos	7
5. Metodología	9
6. Metodología	11
6.1. Roles en Scrum	11
6.1.1. Product Owner	11
6.1.2. Scrum Master	12
6.1.3. Equipo de Desarrollo	12
6.2. Estructura de los Sprints	12
6.2.1. Sprint Planning	12
6.2.2. Daily Scrum	13
6.2.3. Sprint Review	13
6.2.4. Sprint Retrospective	13
6.3. Artefactos de Scrum utilizados	13
6.3.1. Product Backlog	13
6.3.2. Sprint Backlog	14

6.3.3. Incremento del Producto	14
6.4. Aplicación de Scrum en MediaForum	14
7. Resultados	15
8. Análisis y discusión	16
9. Conclusiones	17
10. Referencias	18
11. Anexos	19

Capítulo 1

Introducción

El consumo de contenido audiovisual —películas, series, anime, manga y otros formatos— se ha incrementado exponencialmente gracias a la accesibilidad digital. Al mismo tiempo, las comunidades online han fortalecido la manera en la que los usuarios comparten opiniones y descubren nuevos títulos. Sin embargo, la mayoría de plataformas existentes segmentan estas actividades: algunas se centran únicamente en catálogos, otras en foros y algunas en listas personalizadas.

MediaForum surge como respuesta a esta fragmentación. Es una plataforma web diseñada para reunir exploración multimedia, discusión temática y gestión de listas dentro de un solo sistema, con un funcionamiento moderno y escalable. A través de Supabase, se garantiza almacenamiento eficiente, autenticación segura y reactividad en la interacción del usuario.

Este documento describe detalladamente los fundamentos del proyecto, los procesos metodológicos y los aprendizajes derivados de su desarrollo.

Capítulo 2

Planteamiento del problema y/o Justificación

Las plataformas para fanáticos del entretenimiento suelen tener limitaciones claras:

- Los catálogos multimedia no incluyen funciones de discusión directa.
- Los foros temáticos carecen de integración con bases de datos audiovisuales.
- Las listas personalizadas están dispersas en múltiples sitios.

Esto obliga al usuario a moverse entre varias plataformas para actividades relacionadas. Esta desconexión genera pérdida de información, disminución de participación y baja cohesión en las comunidades digitales.

MediaForum busca integrar tres pilares fundamentales:

1. **Un catálogo navegable y detallado.**
2. **Un foro con funciones sociales profundas.**
3. **Perfiles personalizables con listas compartibles.**

La integración completa aporta mayor coherencia, mejora la experiencia del usuario y fomenta la participación activa.

Capítulo 3

Objetivos

3.1. Objetivo general

Crear una plataforma web que combine catálogo multimedia, interacción social mediante foro y perfiles personalizables, utilizando Supabase como backend unificado.

3.2. Objetivos específicos

- Desarrollar una interfaz intuitiva que permita explorar títulos por categoría.
- Implementar un foro funcional con creación de publicaciones, comentarios y reacciones.
- Diseñar perfiles de usuario con listas personalizadas que puedan ser editadas y compartidas.
- Integrar Supabase para autenticación, almacenamiento y consultas eficientes.
- Optimizar la comunicación entre frontend y backend mediante un contexto global de datos.

Capítulo 4

Marco referencial

4.1. Estado del arte

El análisis de plataformas influyentes revela que:

- **MyAnimeList** destaca por listas personalizadas, pero carece de foro moderno integrado.
- **Letterboxd** se centra en cine, sin catálogo para otros medios como anime o manga.
- **Reddit** es un foro masivo, pero sin catálogos multimedia nativos.

MediaForum propone una convergencia entre estas funciones, aportando cohesión y simplicidad.

4.2. Marco teórico y/o conceptual

Se consideran conceptos fundamentales:

Interacción humano–computadora

Se enfatiza la usabilidad, jerarquización visual, fluidez en la navegación y retroalimentación inmediata.

Comunidades virtuales

La discusión temática genera valor social y emocional en comunidades de fanáticos.

Sistemas de información

El manejo eficiente de datos multimedia y usuarios requiere estructuras optimizadas.

Frameworks y arquitectura web

Supabase proporciona:

- API REST automática
- Realtime subscriptions
- Autenticación integrada
- Postgres como base de datos principal

4.3. Marco legal

Los proyectos que manejan datos personales deben cumplir:

- Leyes de protección de datos (GDPR, equivalentes regionales)
- Normativas de uso y redistribución de contenido audiovisual
- Regulaciones sobre participación en foros públicos

Además, deben implementarse mecanismos de moderación para evitar difusión de contenido inapropiado.

4.4. Otros marcos

Marco geográfico

La plataforma está orientada al acceso global, con contenido adaptable según idioma o región.

Marco contextual

La era del streaming y redes sociales ha impulsado comunidades que requieren espacios híbridos.

Estudio de mercado

Las tendencias muestran demanda creciente por plataformas que combinen herramientas sociales y referenciales.

Marco histórico

Los foros tradicionales evolucionaron hacia redes sociales, pero los catálogos multimedia no se integraron adecuadamente en esta transición.

Capítulo 5

Metodología

Diseño del proceso

Se aplicó una metodología ágil con sprints semanales, integrando:

- Diseño UX/UI en iteraciones incrementales.
- Implementación modular del frontend con React/Next.js.
- Integración continua con Supabase.
- Pruebas unitarias y exploratorias.

Etapas principales

1. Análisis

Se definieron las necesidades del usuario y las funcionalidades clave.

2. Diseño

Se elaboraron wireframes, diagramas de navegación y estructura de la base de datos.

3. Desarrollo

Implementación de catálogo, foro, listas y perfiles.

4. Pruebas

Validación funcional, de rendimiento y de experiencia.

5. Despliegue

Configuración del entorno productivo, hosting y conexión con Supabase.

Capítulo 6

Metodología

Para el desarrollo de la plataforma MediaForum se implementó la metodología ágil **Scrum**, debido a su enfoque iterativo, adaptable y orientado a la entrega continua de valor. Scrum permitió organizar el proyecto en ciclos cortos denominados *sprints*, facilitando la planificación, revisión y mejora constante del producto durante todo el proceso de desarrollo.

Enfoque ágil del proyecto

Scrum fue seleccionado como marco de trabajo porque garantiza flexibilidad ante cambios en los requerimientos funcionales, fomenta la comunicación continua entre los miembros del equipo y permite entregar incrementos funcionales del sistema en periodos cortos. Este enfoque resultó ideal para un proyecto de naturaleza modular como MediaForum, donde el catálogo, foro y perfiles se desarrollaron progresivamente.

6.1. Roles en Scrum

Scrum define tres roles principales, cada uno con tareas específicas que contribuyen al desarrollo del producto:

6.1.1. Product Owner

El Product Owner fue responsable de:

- Definir la visión general del producto MediaForum.
- Gestionar y priorizar el *Product Backlog*.
- Asegurar que cada funcionalidad aportara valor al usuario final.

- Coordinar los requerimientos y objetivos con el equipo de desarrollo.

6.1.2. Scrum Master

El Scrum Master actuó como facilitador del proceso, garantizando que el equipo cumpliera con los principios de Scrum. Entre sus responsabilidades se incluyen:

- Eliminar impedimentos que afectaran el desarrollo.
- Fomentar prácticas ágiles y mejora continua.
- Facilitar la comunicación entre los miembros del equipo.
- Supervisar que los eventos de Scrum se realizaran adecuadamente.

6.1.3. Equipo de Desarrollo

El equipo de desarrollo fue responsable de:

- Implementar las funcionalidades de frontend, backend y base de datos.
- Estimar el esfuerzo técnico de cada tarea.
- Diseñar, construir y probar los incrementos del sistema.
- Garantizar la calidad del código y la documentación generada.

6.2. Estructura de los Sprints

El proyecto se organizó en **sprints de una a dos semanas**, permitiendo avances medibles y revisiones constantes. Cada sprint siguió la siguiente estructura:

6.2.1. Sprint Planning

Reunión inicial del sprint donde:

- Se seleccionaron los elementos del *Product Backlog* que serían desarrollados.
- Se definió el *Sprint Goal* o meta principal del sprint.
- Se creó el *Sprint Backlog*, desglosando historias de usuario en tareas técnicas.

6.2.2. Daily Scrum

Breve reunión diaria de aproximadamente 15 minutos en la que cada miembro respondía:

- ¿Qué hice ayer?
- ¿Qué haré hoy?
- ¿Qué impedimentos tengo?

Esto promovió la sincronización y permitió detectar bloqueos tempranos.

6.2.3. Sprint Review

Al finalizar cada sprint:

- Se presentaron al Product Owner las funcionalidades completadas.
- Se evaluó el incremento del producto.
- Se obtuvo retroalimentación para ajustar prioridades futuras.

6.2.4. Sprint Retrospective

Reunión de análisis interno en la que el equipo reflexionó sobre:

- Lo que funcionó bien durante el sprint.
- Las dificultades encontradas.
- Las mejoras que se implementarán en el siguiente sprint.

6.3. Artefactos de Scrum utilizados

6.3.1. Product Backlog

Lista priorizada de todas las funcionalidades y requerimientos del sistema, incluyendo:

- Catálogo multimedia.
- Foro interactivo.
- Listas personalizadas.
- Perfil de usuario.
- Reacciones, comentarios y autenticación.

6.3.2. Sprint Backlog

Conjunto de tareas seleccionadas para cada sprint, con estimaciones y criterios de aceptación claros.

6.3.3. Incremento del Producto

Cada sprint produjo una versión funcional del sistema que incluía avances verificables como:

- Nuevas pantallas o módulos.
- Integración con Supabase.
- Mejoras en el diseño y la experiencia de usuario.

6.4. Aplicación de Scrum en MediaForum

El desarrollo se organizó en varios sprints estratégicos:

- **Sprint 1:** Diseño arquitectónico, estructura de la base de datos y autenticación.
- **Sprint 2:** Implementación del catálogo multimedia y barra de búsqueda.
- **Sprint 3:** Creación del foro, publicaciones, comentarios y reacciones.
- **Sprint 4:** Desarrollo de perfiles, listas personalizadas y configuración de usuario.
- **Sprint 5:** Integración global, pruebas finales, optimización UI/UX.

Este enfoque permitió construir MediaForum de forma modular, garantizando una mejora constante y una validación continua de sus funcionalidades.

Capítulo 7

Resultados

Los resultados muestran una plataforma con:

- Catálogo funcional con búsqueda y filtros.
- Publicaciones y comentarios con reacciones en tiempo real.
- Perfiles editables y listas personalizadas.
- Backend robusto y seguro con rendimiento óptimo.

Además, se observó un alto nivel de participación en pruebas de usuario.

Capítulo 8

Análisis y discusión

MediaForum demuestra que la integración de catálogo y comunidad aporta múltiples beneficios:

- El usuario reduce la fragmentación de tareas.
- La comunidad se fortalece al interactuar alrededor de títulos específicos.
- La arquitectura basada en Supabase permite escalabilidad y flexibilidad.

Sin embargo, existen desafíos potenciales:

- Moderación constante del contenido del foro.
- Gestión de catálogo para mantener datos actualizados.
- Implementación futura de recomendaciones basadas en IA.

Capítulo 9

Conclusions

MediaForum cumple plenamente los objetivos planteados, demostrando ser una solución innovadora para la integración de catálogo multimedia, participación social y organización personal. La arquitectura moderna garantiza escalabilidad y eficiencia, mientras que la experiencia del usuario se ve enriquecida por la cohesión funcional del sistema.

Capítulo 10

Referencias

- MyAnimeList. (n.d.). <https://myanimelist.net>
- Letterboxd. (n.d.). <https://letterboxd.com>
- Supabase. (n.d.). Documentación. <https://supabase.com/docs>
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community*. MIT Press.
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.

Capítulo 11

Anexos

Incluye capturas, modelos ERD, mockups de interfaz, arquitectura, etc.