



# PROYECTO STRANGER THINGS



CARRILLO CABRERA EDISON

[Edison.carrillo@pi.edu.co](mailto:Edison.carrillo@pi.edu.co)

Desarrollo de software y app móviles, Politécnico internacional, Bogotá D.C

**Resumen-**En esta propuesta nos orientamos a generar y realizar una contribución para el diseño un aplicativo la cual se solicitó con el fin por la empresa de Netflix de Innova Colombia.

Se propone una metodología para el desarrollo del proyecto las metodologías ágiles de Scrum en particular, con el fin de agilizar el proyecto, tener un óptimo levantamiento de los requerimientos y que el proyecto sea de innovación

## Requerimientos:

La implementación que Netflix desea es ante el mercado como definir este proyecto de Stranger, también ante la competencia y su metodología de la implementación para el levantamiento de dicho proyecto bajo su equipo de trabajo e implementación del aplicativo y la interacción del usuario y su experiencia en ella

English: We base ourselves on the fact that Netflix worldwide is a leader in the strimer and entertainment sector, as a result of which a well-known series emerged that is Stranger things, which generated a national call for implementation at the national level. of the creation of supplanting the needs of a web page on said project Requirements:

The implementation that Netflix wants is before the market how to define this Stranger project, also before the competition and its implementation methodology for the lifting of said project under its work team and the lifting of said project under its work team and implementation of the application and user interaction and its experience in she Introduction:

## Introducción:

Para comenzar Innova Colombia está ubicada en la ciudad de Bogotá, desde el 2019 ha realizado servicios a soluciones tecnológicas de TI en cuanto a Machin Learning – Big Data, con la plataforma libre de software eso convierte a esta empresa en líderes y especialistas en el mercado, al día de hoy es una empresa de innovación siendo líder en soluciones tecnológicas tanto en el mercado local e internacional y adicional de ello son los primeros en Colombia en realizar una implementación de infraestructura con soluciones 100 % Libres y con soporte especializado.

Y en el proyecto Stranger se estaba creando e implementado un equipo capacitado con el fin de proponer una propuesta de valor hacia el proyecto de la aplicación referente a Stranger y adaptación al modelo Scrum ya que es una herramienta fundamental en el tiempo de la ejecución en un tiempo mucho más corto



En este caso con el fin de brindar una óptima experiencia al usuario se realiza la propuesta de trabajo según y bajo las metodologías e Scrum, dejando de lado la metodología tradicional y efectuando la metodología agiles en cuanto a los cambios iniciales.

## Roles

### ➤ Propietarios del producto

El propietario del producto es uno de los [roles](#) de scrum técnico.El propietario del producto (product owner) es quien toma las decisiones del cliente. Su responsabilidad es el valor del producto

### ➤ Scrum master

El Scrum Master tiene dos funciones principales dentro del marco de trabajo: gestionar el proceso Scrum y ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto. Además, se encarga de las labores de mentoring y formación, coaching y de facilitar reuniones y eventos si es necesario.

### ➤ Artefactos

El Product Backlog es un inventario que contiene cualquier tipo de trabajo que haya que hacer en el producto: requerimientos, casos de uso, tareas y dependencias. Es la principal fuente de información sobre el producto en Scrum, una lista, en cualquier formato, que contiene todos los requerimientos que necesitamos implementar en el producto. Esta lista es el resultado del trabajo del Product Owner con el cliente, los distintos stakeholders, sponsors, comités, etc, y refleja el estado real del trabajo pendiente de implementar en el producto, así como el ya realizado.

## ➤ SCRUM

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para **trabajar colaborativamente, en equipo**, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en **entornos complejos**, donde se necesita **obtener resultados pronto**, donde los **requisitos son cambiantes o poco definidos**, donde la **innovación**, la **competitividad**, la **flexibilidad** y la **productividad** son fundamentales.

*Tabla 1*  
*Requerimientos funcionales*

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES		
Admin	1.	Ingresar registros
Admin	2.	Editar registros
Admin	3.	Eliminar registros
	4.	Exportar registros
	5.	Acceso a la APP por usuario y Contraseña
	6.	Usuario Rol - Administrador
	7.	Usuario Rol - FAN
	8	Usuario Rol - Invitado (Acceso Limitado)
	9	Componente Grafico - Pantallas de Funcionamiento
FAN & Invitado	10	Consultar Registros

*Tabla 2*  
*Requerimientos no funcionales*

1	<b>INSTALAR SERVIDOR (OPCIONAL)</b>
2	Ejecutar en una solución MySQL (Opcional)
3	Ejecutar en una solución SQL Server 2019 Standart (Opcional)
4	Código escrito en JAVA
5	Documentar el Código
6	documentación en UML
7	Publicar en GIT
8	Presentar Diagrama de Arquitectura

## EVENTOS:

- Planificación de sprint: desde este medio el propietario genera la explicación las propiedades y el equipo elabora ciclo de desarrollo de 3 meses y no mayor a 9.
- Sprint diario se va a generar reunión de 30 minutos de los avances tanto del día anterior como el actual
- Revisión de Sprint en un plazo de 2 horas se genera reunión donde se presentan avances y se verifica nuevas propuestas y modificación el proyecto

## ¿Por qué se requiere Scrum?

El marco de trabajo de scrum es heurístico. Se basa en el aprendizaje continuo y en la adaptación a los factores fluctuantes. Reconoce que el equipo no lo sabe todo al inicio de un proyecto y evolucionará a través de la experiencia. Scrum está estructurado para ayudar a los equipos a adaptarse de forma natural a las condiciones cambiantes y a los requisitos de los usuarios, con el cambio de prioridades integrado en el proceso y ciclos de lanzamiento breves para que tu equipo pueda aprender y mejorar constantemente.

## ➤ Metodologías

### ➤ Ágiles

las **metodologías ágiles** son aquellas que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatez en la respuesta para amoldar el proyecto y su desarrollo a las circunstancias específicas del entorno.

En esencia, las empresas que apuestan por esta metodología consiguen gestionar sus proyectos de forma flexible, autónoma y eficaz reduciendo los costes e incrementando su productividad. Con este Master en Metodologías ágiles 100% online aprenderás los aspectos básicos para gestionar las metodologías ágiles dentro de tu empresa.

### ➤ Tradicionales

Las metodologías tradicionales se caracterizan por tener una estructura de desarrollo claramente establecida, lineal y poco flexible ante cambios de un entorno volátil. Presentan un alto costo al ser implementadas. Tienen roles, actividades y artefactos claramente definidos. Requieren de una documentación exhaustiva, clara y detallada de todo el proyecto. Y centran su atención en cumplir un plan establecido desde el inicio del desarrollo, por todas las partes involucradas. Por ejemplo: RUP, MSF, cascada, espiral, ICONIX, entre otros.

Sin embargo, a lo largo de los años, los requerimientos de los clientes cambiaron; ahora se tienen restricciones de tiempo, debe existir flexibilidad a lo largo del desarrollo del proyecto y en lo posible una disminución de costos. Por lo que, los equipos de desarrollo tienden a prescindir de la implementación de estas metodologías (Parada, 2016).



The diagram illustrates the Scrum Methodology. It features a central circle labeled "SCRUM Methodology". Surrounding this circle are several stages: "Preparation" (with sub-points: Initial release, Initial product backlog), "Sprint Planning", "Daily Scrum", "Daily Work", "Product Increment", "Release", "Sprint Review", "Sprint Retrospective", and "Update Product Backlog". Above the central circle, there is a section for "User Role" with icons for "Product Owner", "Team", and "Scrum Master".

Scrum es un marco de trabajo para desarrollo ágil de software que se ha expandido a otras industrias. Es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo y obtener el mejor resultado posible de proyectos

En Scrum un proyecto se ejecuta en ciclos temporales cortos y de duración fija (iteraciones que normalmente son de 2 semanas, aunque en algunos equipos son de 3 y hasta 4 semanas, límite máximo de feedback de producto real y reflexión).

ENVÍA TU CURRÍCULUM Y PORTAFOLIO A  
HOLA@SITIOINCREIBLE.MX

➤ DEFINICION DE PLAN DE TRABAJO

1. Revisión de requerimientos funcionales y no funcionales
2. Arquitectura del proyecto
3. Definición de roles equipo ágil
4. Blacklog del producto
5. Relase plan
6. Capacity planning

Tabla 3. Requerimientos funcionales

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES		
Admin	1.	Ingresar registros
Admin	2.	Editar registros
Admin	3.	Eliminar registros
	4.	Exportar registros
	5.	Acceso a la APP por usuario y Contraseña
	6.	Usuario Rol - Administrador
	7.	Usuario Rol - FAN
	8	Usuario Rol - Invitado (Acceso Limitado)
	9	Componente Grafico - Pantallas de Funcionamiento
FAN & Invitado	10	Consultar Registros

Tabla 4. Requerimientos no funcionales

El proveedor determina los siguientes requerimientos no funcionales.

1	INSTALAR SERVIDOR (OPCIONAL)
2	Ejecutar en una solución MySQL (Opcional)
3	Ejecutar en una solución SQL Server 2019 Standart (Opcional)
4	Código escrito en JAVA
5	Documentar el Código
6	documentación en UML
7	Publicar en GIT
8	Presentar Diagrama de Arquitectura

## EQUIPO SCRUM

En este apartado es donde todos los trabajadores se reúnen para implementar y lograr el Scrum del aplicativo y optimo desarrollo cada uno con su función

### Desarrollo

Es un programador que poder generar e implementar y llevar a cabo toda la implantación de código necesario para el proyecto

## INTERMEDIANTE

Programador auxiliar a cargo del protocolo y desarrollo del aplicativo con diferentes funciones

## BUSSINES

En este apartado es la persona que cuenta con toda la capacidad y conocimiento y a cargo de la implementación y estructura del proyecto, que se va en mano con el programador

## TESTES

En este campo es la persona a cargo de generar diversas pruebas en el aplicativo con el fin de validar fallas, mejoras y nuevas implementaciones

## PRODUCTO

Es aquel encargado de analizar las necesidades del cliente y implementar nuevas estrategias para suprimir esa necesidad y darle una mejor experiencia y calidad de vida al cliente

## SCRUM MASTER

Esta persona tiene dos funciones principales dentro del marco de trabajo: gestionar el proceso Scrum y ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto. Además, se encarga de las labores de mentoring y formación, coaching y de facilitar reuniones y eventos si es necesario

➤ Historias de usuario

➤ Como usuario deseo generar registro

1. Registro de formulario
2. Código de verificación
3. Recuperación de contraseña
4. Interfaz de usuario en la plataforma

➤ Como usuario quiero ser administrador en mi cuenta

1. Ser administrador mi cuenta
2. Generar interfaz de usuario modificada
3. Generar base de usuario para registro de usuario

➤ Como usuario quiero conocer los actores de la serie

1. Base de datos de actores principales y secundarios
2. Base de personajes
3. Base de guiones

➤ Como desarrollador deseo generar el proyecto

1. Acceso a información del proyecto
2. Acceso a las bases de datos
3. Permisos de modificación y estructuración

## Bibliografía:

C.A.N.V.A. (2022, 12 agosto). *Just a moment.* . . CANVA. Recuperado 12 de agosto de 2022, de

<https://www.canva.com/design/DAFJKTgzD14/kkqonGMEIPVzVQPeqjRWxA/view?utm>

[\\_content=DAFJKTgzD14&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink&mode=preview](https://www.canva.com/design/DAFJKTgzD14/kkqonGMEIPVzVQPeqjRWxA/view?utm_content=DAFJKTgzD14&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview)

<https://www.wearemarketing.com/es/blog/metodologia-scrum-que-es-y-como-funciona.html>

<https://www.boletin.upiita.ipn.mx/index.php/ciencia/925-cyt-numero-83/1901-metodologia-tradicional-vs-agil-para-la-gestion-de-proyectos-de-software#:~:text=Las%20metodolog%C3%ADas%20tradicionales%20se%20caracterizan,actividades%20y%20artefactos%20claramente%20definidos.>