



TuTribu - Sprint 1

Carolina Bustos Cáceres

Sonia Alexandra Moreno Roncancio

Giovanny Guzmán Ramírez

Ferney Francisco Roa Huertas

Miller Alexander Quiroga Campos

October 31, 2021

1 INTRODUCCIÓN

A raíz de la globalización surgida a partir de mediados del siglo XX, los medios de comunicación masivos facilitaron la eliminación de las barreras físicas en las influencias culturales a nivel mundial y este hecho fomentó la convivencia cultural entre personas con afinidades diversas.

En este contexto se originó la palabra “tribu urbana”, ya que en las grandes ciudades empezaron a aparecer y expandirse subculturas entre los jóvenes, que tenían formas de pensar y actuar independientes a los impuestos por la cultura imperante en la sociedad.

Estas subculturas se expandieron de ciudad en ciudad, dando paso a un fenómeno donde las personas se identificaban con la forma de ser y pensar de los demás miembros de su tribu.

Comúnmente, los miembros de una tribu se caracterizan por juntarse con otros miembros de su misma tribu y una vez juntos, comparten gustos comunes como su forma de vestir, tipo de música, lugares frecuentados, su forma de hablar, ideología, ocios y forma de pasar su tiempo libre.

El placer de pertenecer a una tribu proviene de la eliminación de las exigencias de adaptarse a un universo social y sus reglas consecuentes en cuanto a pensamiento y conducta. Su objetivo principal es el de estar juntos, porque son semejantes.

En este contexto nace nuestro proyecto Tutribu, como respuesta a la necesidad de las personas con gustos afines de contar con una red social que les permitiera vincularse, agruparse, conocerse, reunirse, crear eventos y encontrar artículos de su interés.

2 JUSTIFICACIÓN Y/O PERTINENCIA DE LA TEMÁTICA

De lo general...

De acuerdo con el portal web Wikipedia, Una tribu urbana es un “grupo de personas, especialmente de jóvenes, que se visten de forma similar o igual, poseen hábitos comunes y lugares de reunión y que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura, que se origina y se desarrolla en el ambiente de una ciudad o casco urbano.” Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Subcultura>.

Si bien es cierto, las tribus urbanas son consideradas una “subcultura” comúnmente conformada por personas jóvenes en búsqueda de identidad y formar parte de una sociedad que tenga sus mismas tendencias y pensamientos, el proyecto tutribu nace como respuesta a la creciente necesidad de conexión entre grupos de personas de diferentes grupos etarios y con intereses comunes, que no cuentan con un espacio en el cual conocer personas en su entorno, compartir intereses, crear eventos, comprar en línea y muchas otras actividades enfocadas en disfrutar sus

hobbies.

¡A lo particular!

Como resultado de la primera sesión de naming, además del nombre de nuestra aplicación, surgieron los nombres de las primeras tribus que formarán parte de tutribu:

1. Bicurrunners: Esta tribu agrupará personas de 18 años en adelante, interesadas en la bici como medio de transporte, deporte y diversión. Funcionalidades:
 - Strava: Plataforma para registrar recorrido y relacionarse.
 - Cyborg: Red social corredores y biciusuarios.
 - We are cycling: Red social para biciusuarios.
2. Muppies: Término para referirse a “Millennials hippies”, personas entre los 25 y 40 años de los estratos 3 a 6 e intereses de moda sencillos, pero pensando siempre en el consumo responsable de recursos naturales, la búsqueda de la felicidad verdadera y el bienestar laboral sobre la remuneración económica. Funcionalidades:
 - Peace and love: Red social para conocer otros muppies, generar discusiones sobre temas relacionados con la felicidad y el bienestar.
 - Comfort: Plataforma de e-commerce para comprar y vender prendas de vestir con base en la moda muppie, así como regalar prendas usadas a otros usuarios que puedan estar interesados.
 - Comfort: Plataforma de e-commerce para comprar y vender prendas de vestir con base en la moda muppie, así como regalar prendas usadas a otros usuarios que puedan estar interesados.
 - Chill out: Sitio de organización y publicación de eventos.
3. Anilovers: Grupo de personas de todas las edades y estratos, que propenden por el amor y cuidado de los animales.
 - PetConnect: Red social para publicar e interactuar
 - ShelterMe: Plataforma para ayudar animales
 - DoggyBNB: AirBNB para perros y gatos.
4. Tribufit: Personas de 12 años en adelante, que disfrutan de un estilo de vida saludable. Incluye actividades deportivas, alimentación sana, práctica de mindfulness, yoga y demás.
 - Fitness Pal: Plataforma de alimentación y salud con localizador de restaurantes.
 - FitBit: Comunidad online con salas de discusión.
 - JeFIT: Plataforma de ejercicios con enlace a comunidad
5. Travellers:
 - Meetup: Red social para unirse a viajes o grupos.
 - BackpackMojo: Plataforma para tribus mochileras.

Tutribu.com nace en Colombia, por lo cual se creará en español, con argot popular propio de la cultura y de los grupos creados.

3 FACTOR DIFERENCIAL

La plataforma enfocada en generar sentido de comunidad contiene un market place de servicios y productos previamente segmentado y organizado en donde se encuentren todo tipo de opciones acorde a la tribu a la que se pertenece, no solo personas, sino además restaurantes, ropa, sitios de interés, etc.

4 ROLES Y FUNCIONES

Integrante: Santiago Benítez	Rol: Product Owner (PO)
Funciones: <ul style="list-style-type: none">• Maximizar el valor del producto desarrollado, con base en la visión del mismo y gestionando el flujo de valor a través de PB.• Representar las necesidades del cliente (Instructor) y demás partes interesadas (Tutor).• Gestionar (Construcción, organización y priorización) del Product Backlog. Incluye recoger y conocer los requisitos del producto terminado.• Asegurar la visibilidad, transparencia y claridad del PB.• Definir buenas historias de usuario.• Definir el Producto Mínimo Viable (PMV)• Acordar junto con el equipo Scrum la “Definición de hecho”	

Figure 1: Product Owner

Integrante: Carolina Bustos	Rol: Scrum Master (SM)
Funciones: <ul style="list-style-type: none">• Gestionar y asegurar que el proceso Scrum se lleve a cabo correctamente, haciendo que la metodología sea una fuente de generación de valor.• Ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar la entrega del producto.• Facilitar y asegurar la celebración de los eventos (planning, daily, retrospective, review y grooming).• Ayudar a los miembros del equipo Scrum a comprender y llevar a cabo los diferentes eventos.• Apoyar al PO a entender el concepto de generación de valor a través del control del flujo de trabajo en el PB.	

Figure 2: Scrum Master

Integrante:	Sonia Moreno Giovanny Guzmán Ferney Roa Miller Quiroga	Rol:	Developers
Funciones: <ul style="list-style-type: none">• Desarrollar el producto final, de forma auto organizada y auto gestionada.• Crear el Sprint Backlog (SB) durante el Sprint Planning, seleccionando los elementos del PB que formen parte del incremento enfocado en el cumplimiento del objetivo del Sprint.• Participar activamente en el review, presentando al cliente el resultado del sprint (incremento).			

Figure 3: Developers

5 MISIÓN

Lograr que las personas tengan acceso a un producto digital que les permita relacionarse entre sí de acuerdo con intereses y afinidades, crear eventos, adquirir productos y disfrutar de sus actividades, gustos, tendencias y preferencias de forma abierta y con una experiencia personalizada y acorde con sus necesidades particulares.

6 OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Diseñar y desarrollar la 2ª Fase de la aplicación TuTribu, con nuevos componentes y funcionalidades que complementan el backend y se implementan en el nuevo frontend que se desplegará en producción. Esta fase va a ser llevada a cabo en un time box de cinco (5) semanas, compuestas de cinco Sprint de una semana de duración cada uno.

7 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Permitir el registro de usuarios y su almacenamiento en una base de datos tipo NoSQL.
- Permitir a los usuarios la opción de crear, modificar, y establecer un perfil de usuario con información personal, actividades, principales aficiones y demás.
- Desarrollar 3 clases o paquetes principales que contengan toda la información, registros, y opciones de las 3 tribus predeterminadas de la aplicación.
- Establecer la opción de usuario que permita vincularse a alguna de las tribus, crear nuevas tribus y seguir a otros usuarios.

- Crear opciones para publicar información de tipo comercial, cooperativa y de mercadeo por parte de los usuarios, así como de recibirla.
- Desarrollar una base de datos que almacenará toda la información de los usuarios, de las tribus y de la aplicación en general.
- Complementar el backend implementado por medio del framework para desarrollo django-rest.
- Realizar pruebas a la aplicación con información real para validar su funcionamiento.

8 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTO	DESCRIPTION
Registro de usuarios	La aplicación permitirá el registro de nuevos usuarios, así como del ingreso de usuarios ya registrados.
Inicio de sesión	La aplicación autenticará la información de los usuarios registrados para permitir el acceso.
Configuración de perfil	Se permitirá establecer un perfil con información personal relevante, intereses, gustos y principales aficiones.
Visualizar, crear y eliminar publicaciones	Todo usuario registrado podrá visualizar las publicaciones hechas por los demás integrantes de la tribu a la que pertenece. Así mismo podrá crear sus propias publicaciones y eliminarlas
Seguir y tribus	La aplicación ofrecerá por defecto la opción de pertenecer a cualquiera de las tribus predefinidas, así como la opción de crear nuevas tribus y seguir a otros usuarios o tribus.
Marketing	Se incluirá la opción de publicar y recibir información relacionada con productos, negocios y marketing a todos los usuarios.
Almacenamiento de información	La aplicación almacenará la información básica de los usuarios, permitiendo el acceso y modificación de esta.
Filtro de marca “Con Propósito”	Crear un filtro para que los usuarios puedan identificar las marcas con programas de conciencia social.
Geolocalización de eventos, rutas y personas	En la aplicación se podrá visualizar los eventos que se realizarán por parte de las tribus. Así mismo se podrá localizar personas, rutas de movilización dadas por miembros de las tribus, y referencias para compras o servicios.

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES	
REQUERIMIENTO	DESCRIPTION
Actualización de datos	La información de usuario podrá ser modificada únicamente por el usuario registrado.
Tiempo de respuesta	La La visualización de información y demás transacciones realizadas por los usuarios debe ser atendida en un máximo 5 segundos.
Protección información	Se La información almacenada en base de datos será resguardada de forma segura.
Responsive	Usabilidad en celulares y tabletas
Insignias para marcas con propósito	Desarrollo de sellos de reconocimiento para las marcas que desarrollen programas de retorno social.

9 HISTORIAS DE USUARIO

En esta sección se realizan una lluvia de ideas para los módulos de Usuario, Tribus y Marketplace donde se implementarán en el desarrollo de la aplicación web.

- Yo como: usuario Quiero: crear una nueva tribu Para: Compartir mis afinidades que no están incluidas en ninguna tribu existente
- Usuario: Administrador de grupos pequeños dentro de una tribu (SubTribu), para tener un subgrupo con una misma afinidad dentro de la Tribu
- Yo como usuario quiero... Hacer georreferenciación
- Sitios de interés/recomendaciones
- Me gustaría invitar a mis amigos de otras redes sociales para hacer parte de TUTRIBU
- Esquema reputacional/verificación - Comentarios
- Invitaciones a acción: posts, like, seguir, etc
- Crear eventos/ Registrarse. Integrarlos en varias tribus. Transmisión en vivo conferencias, clases
- Yo como usuario quiero... Seleccionar qué tipo de info quiero ver priorizadla

10 DIAGRAMA UML

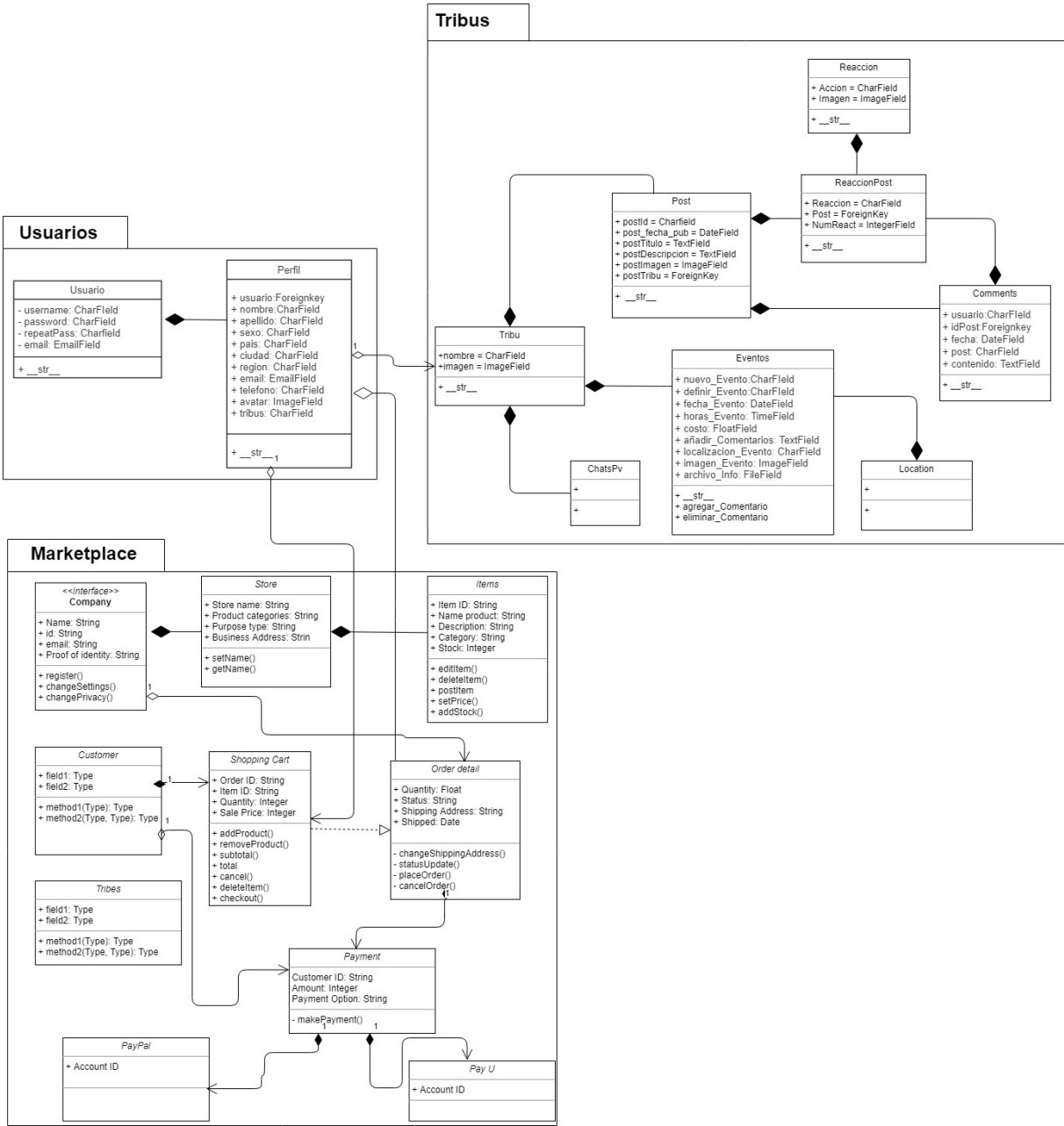


Figure 4: DIAGRAMA UML

11 TRABAJO EN EQUIPO

El trabajo ha sido liderado por **Carolina Bustos**, quien es **SCRUM MASTER**, y un gran apoyo de **Sonia Moreno** (desarrolladora), que en reuniones diarias de 15 minutos junto con el equipo de desarrolladores (**Giovanny Guzmán**, **Ferney Roa** y **Miller Quiroga**), han modificado algunas líneas del backend del proyecto. Se ha realizado una lluvia de ideas de **Historias de usuario** para implementar a la aplicación web, y la realización del documento del primer sprint.

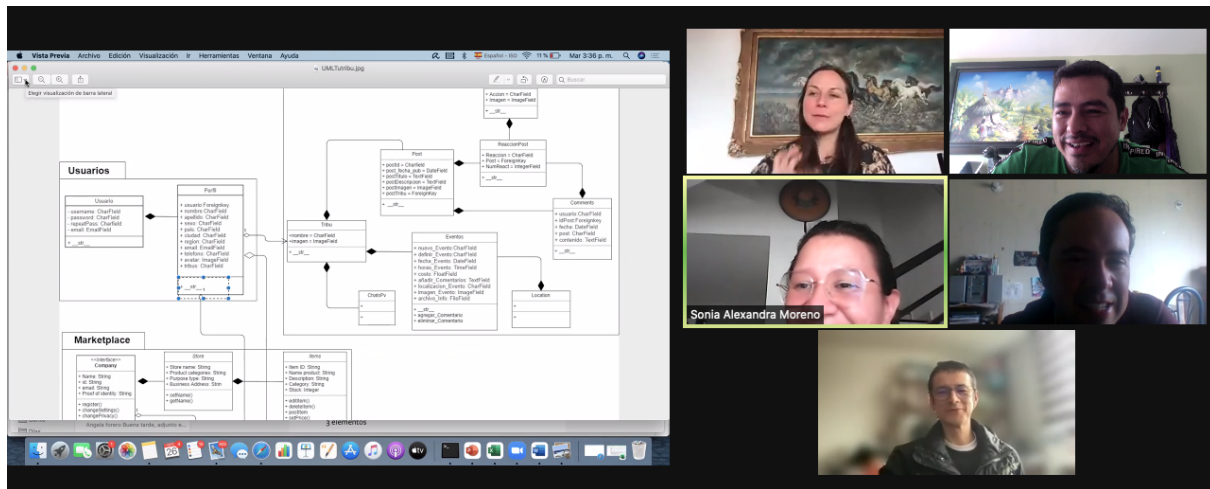


Figure 5: Reunión 1 - Diagrama UML y Backend

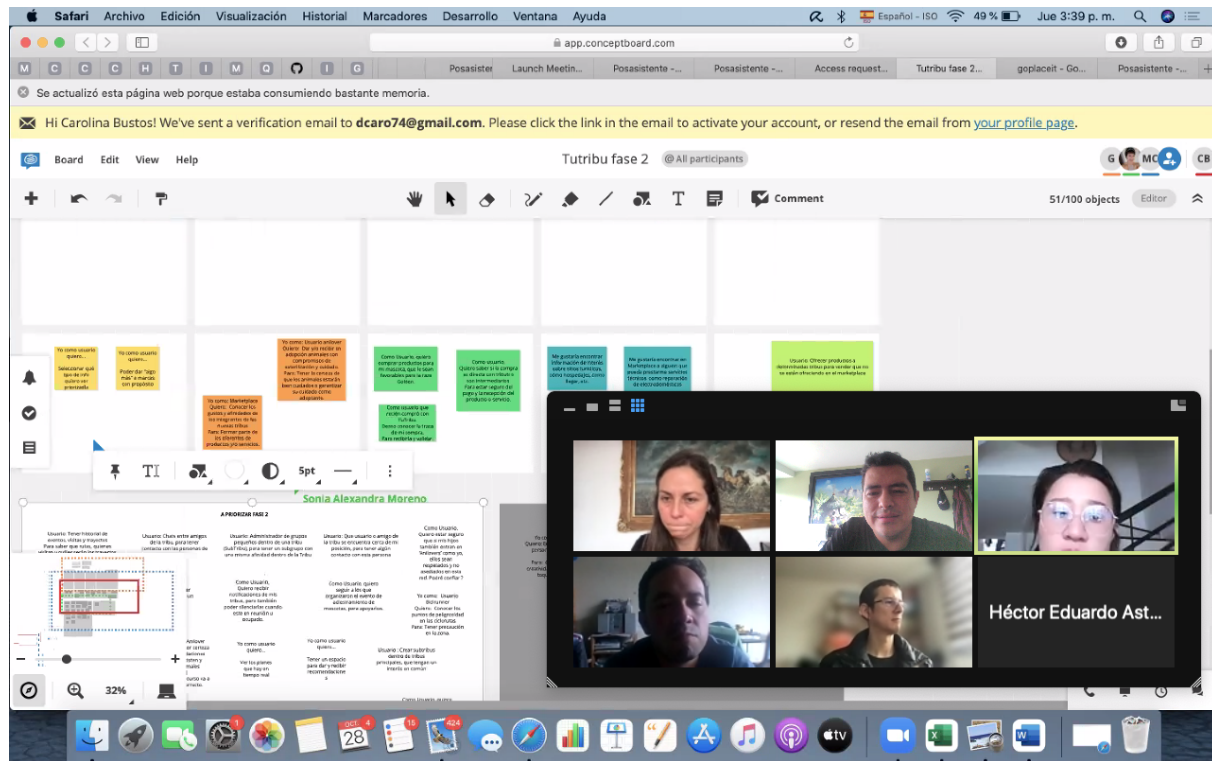


Figure 6: Lluvia de ideas para historias de Usuario

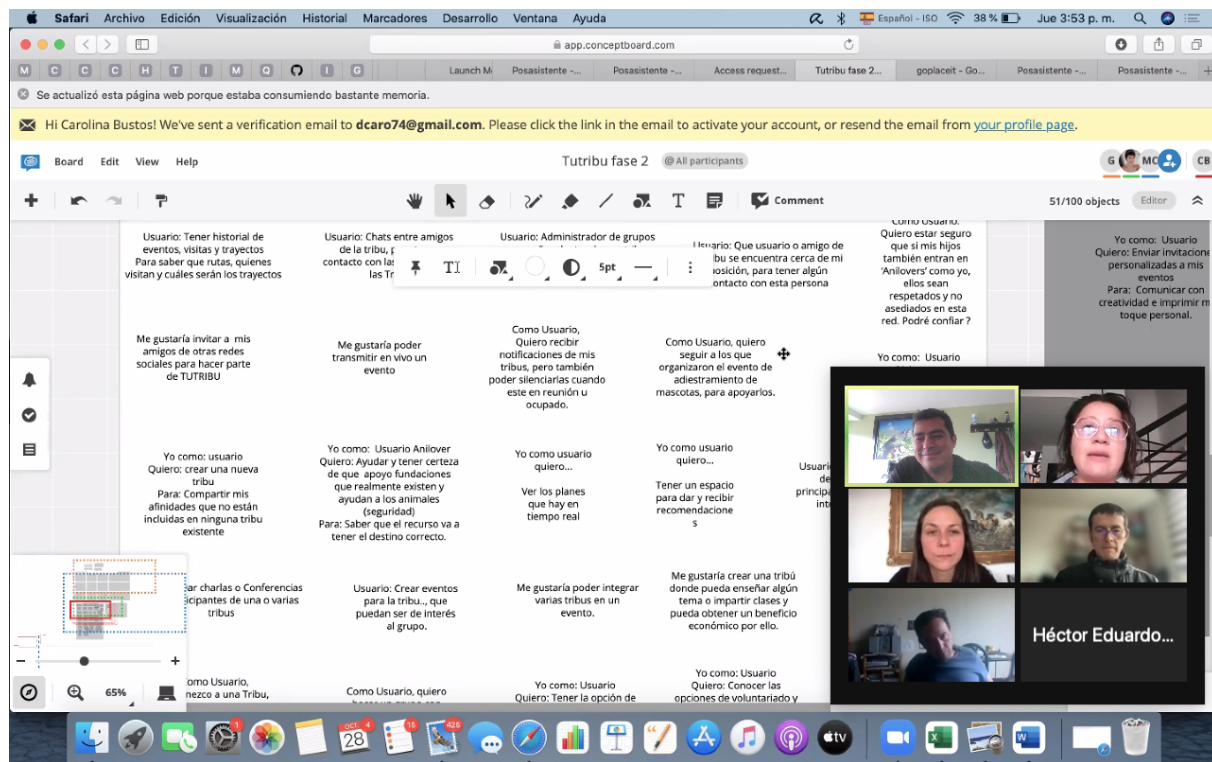


Figure 7: Exposicion de Historias de usuario por cada integrante

12 PRODUCT BACKLOG – FASE 2

<div><div></div><div>TT2021-12</div><div>PAQUETE USERS</div><div>ENTIDAD USERS</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-17</div><div>Desarrollo de la clase derivada Administrador</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-19</div><div>Creación de la clase Tipo de cuenta</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-21</div><div>Estructuración y desarrollo de la clase Admin-Tribu</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-22</div><div>Implementación y desarrollo de la clase Publicación Agregada de la clase cuenta</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-49</div><div>Yo como USUARIO quiero crear una nueva tribu para compartir mis afinidades que no están incluidas en ninguna tribu existente.</div><div>ENTIDAD TRIBU</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-45</div><div>Análisis de la funcionalidad "Creación nueva tribu" con base en un blueprint.</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-46</div><div>Diseño y desarrollo funcionalidad nueva tribu</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-47</div><div>Yo como USUARIO quiero hacer GEOLOCALIZACIÓN de rutas, sitios de interés y recomendaciones.</div><div>ENTIDAD TRIBU</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-48</div><div>Análisis de funcionalidad "Geolocalización" con base en un blueprint diseñado por necesidad de cada tribu.</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-50</div><div>Diseño y desarrollo de la funcionalidad de geolocalización personalizada por tribu.</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-51</div><div>Yo como USUARIO quiero recomendar y hacer recomendaciones de buenos vendedores y/o sitios de interés.</div><div>ENTIDAD MARKETPLACE</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-52</div><div>Análisis de funcionalidad "Recomendación" con base en un blueprint</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-53</div><div>Diseño y desarrollo de la funcionalidad "Recomendación"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>

Figure 8: Backlog

<div><div></div><div>TT2021-54</div><div>Yo como USER quiero "invitar" a mis amigos de otras redes sociales para que se unan a mi tribu</div><div>ENTIDAD TRIBU</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-55</div><div>Análisis de funcionalidad "Invitación"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-56</div><div>Diseño y desarrollo de la funcionalidad "Invitación"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-57</div><div>Yo como Usuario quiero conocer la reputación de un sitio de interés y/o saber si ha sido verificado para mi seguridad</div><div>ENTIDAD TRIBU</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-58</div><div>Análisis de la funcionalidad "Reputación / Verificación" con base en un blueprint</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-59</div><div>Diseño y desarrollo de la funcionalidad "Invitación"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-60</div><div>Yo como USUARIO quiero Seguir a otros miembros de la tribu</div><div>ENTIDAD TRIBU</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-61</div><div>Desarrollo de la funcionalidad "Seguir"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-62</div><div>Yo como USUARIO quiero invitar a otros miembros de la tribu a llevar a cabo una acción (post, like, seguir, etc)</div><div>ENTIDAD TRIBU</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-63</div><div>Análisis de la funcionalidad "Invitación_acción"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-64</div><div>Diseño y desarrollo de la funcionalidad "Invitación_acción"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-66</div><div>Yo como USUARIO quiero permitirle a los invitados a los eventos, hacer un registro o confirmación de asistencia</div><div>ENTIDAD TRIBU</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-67</div><div>Análisis de la funcionalidad "Registro_confirmación" con base en un blueprint</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-68</div><div>Diseño y desarrollo de la funcionalidad "Registro_confirmación"</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-69</div><div>Yo como USUARIO quiero Priorizar o seleccionar la información que recibo de acuerdo con mis intereses.</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-70</div><div>Análisis de la funcionalidad "Priorización" con base en un blueprint</div></div>		TAREAS POR HACER	<div></div>
<div><div></div><div>TT2021-71</div><div>Diseño y desarrollo de la funcionalidad "Priorización".</div></div>		TAREAS POR HACER	<div>Quickstart</div>

Figure 9: Backlog 2