



STRANGER THINGS – INNOVA COLOMBIA

Heidelberth Rocha Torres

Politécnico Internacional

Bogotá, Colombia

heidelberthrocha@outlook.es



I. Licenciamiento

Sobre la Ley 603 del 2000 sobre el software legal, todas las empresas están obligadas a realizar su respectivo informe de gestión, que mostrara su evaluación de los negocios y actividad económica, administrativas y jurídica de la sociedad. Como a su vez tendrá cumplimientos con las normativas, propiedad intelectual y derechos de autor por parte de los involucrados.

II. Introducción

La empresa colombiana INNOVA COLOMBIA es una de las grandes empresas solucionadoras de proyectos de software, durante sus 15 años en el mercado de procesos de desarrollo de software en la cual cuenta con personal altamente calificado para ejecución de proyectos, implementando metodologías ágiles actuales como lo son Scrum o Kanban, metodologías más utilizadas en el mercado de desarrollo de programas de software para las empresas estos por el gran resultado que presentan ante las respuestas de los requerimiento de los clientes y la satisfacción de los desarrolladores.

III. Abstract

The company INNOVA COLOMBIA, will have as a new project, the new design of the page on NETFLIX of the STRANGER THINGS series, this aims to implement new ideas and methodologies agile software development which currently have generated better results in these systematic intelligence programs that are the new wave of entertainment presentation

for current and old generations, for this reason the development of these agile methods such as the Scrum method generates many facilities for those involved as the beneficiaries.

IV. Resumen

La empresa INNOVA COLOMBIA, tendrá como nuevo proyecto, el nuevo diseño de la página en NETFLIX de la serie STRANGER THINGS, esto tiene como objetivo implementar nuevas ideas y metodologías ágiles de desarrollo de software las cuales en la actualidad han generado mejores resultados en estos programas de inteligencia sistemática que son la nueva ola de presentación de entretenimiento para las generaciones actuales y antiguas, por tal razón el desarrollo de estos métodos ágiles como lo es el método Scrum genera muchas facilidades como para los involucrados como los beneficiarios.

A. Palabras clave

Metodología Scrum
Kanban Implementar
Agiles

B. Definiciones

Metodologías ágiles: son aquellas formas de trabajo que permiten adaptarse a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatas de respuesta para amoldar el proyecto de las circunstancias específicas del entorno.

C. Metodologías tradicionales, ya no se usan;

Bajo la implementación de resistencia al cambio que la hace vulnerable ante los cambios y procesos de los proyectos que en la actualidad siguen siendo más exigente por parte de los clientes como también de los consumidores de este.

V. Scrum

El método Scrum permite abordar proyectos complejos que exigen una flexibilidad y rapidez esencial a la hora de ejecutar los resultados. La estrategia está orientada a normalizar los errores que se puedan producir en proyectos demasiado lagos esta también como el seguimiento con continuas reuniones para asegurar el cumplimiento de los objetivos establecidos.

A. Roles de Scrum

B. Product Owner: Tiene la responsabilidad de decidir qué trabajo necesita hacerse y maximizar el valor del producto o proyecto que esté llevando a cabo. Esto, que se expresa fácilmente, pero realmente es una tarea que conlleva lo siguiente:

C. Scrum Máster: actúa como un líder servicial, ayudando al equipo y a la organización a usar lo mejor posible la Metodología Scrum, se focaliza en la parte de negocio y es responsable del ROI del proyecto. Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las prioriza de forma regular.

D. Equipo de desarrollo: Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint. Sprint es una serie de periodos de tiempos pequeños, cuya duración es de 1 a 4 semanas, con preferencia por los intervalos más cortos.

VI. Implementar Scrum

Para implementar el método scrum debemos contar con los equipos de desarrollados, los cuales seguirán bajo la dirección del Scrum máster y a la vez este tendrá que manejar como líder todo lo proyectado del Product Owner que tendrá como objetivo decidir que trabajo requiere en la ejecución del proyecto. Para la ejecución de la metodología scrum.

- A. Implementación
- B. Infografía

VII. Definición del plan de trabajo

Para la creación del plan de trabajo en la ejecución del proyecto Stranger Things se implementaron los siguientes procesos:

- Revisión de los requerimientos funcionales y no funcionales
- Definición de roles del equipo ágil
- Arquitectura del proyecto
- Backlog del producto
- Capacity planning.

1. Requerimientos funcionales

- Ingresar registros
- Editar Registro
- Eliminar registros
- Exportar registros
- Acceso a la APP por usuarios y contraseña
- Usuario rol. Administrador
- Usuario rol. Fan
- Usuario rol Invitado (Acceso Limitado)
- Componentes gráficos – Pantallas de funcionamiento
- Consultar registro (FAN & INVITADO)

2. Requerimientos no funcionales

- Instalar servidor (opcional)
- Ejecutar en una solución MySQL (opcional)
- Código escrito en java
- Documento el código
- Documento en UML
- Publicar en GIT
- Prestar Diagrama de Arquitectura

VIII. Definición de roles equipo ágil

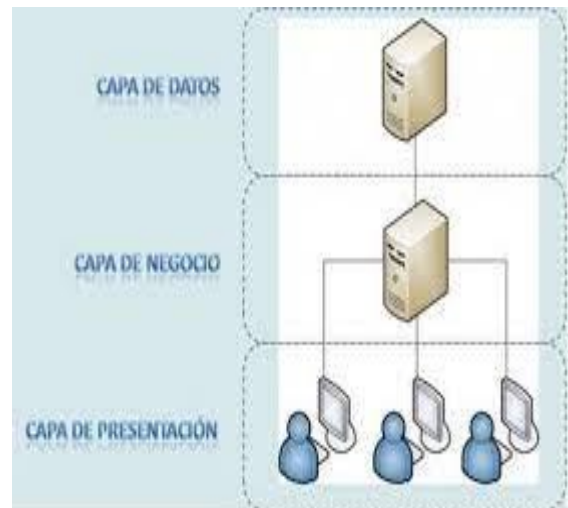
- Product Owner o responsable del producto

Es el encargado de definir los objetivos del producto como también determinar las características del producto y crear el backlog, crear historias de usuario, priorizar y gestionar el backlog del producto y supervisar las etapas de desarrollo del producto.

- **Scrum Máster**
Las funciones del scrum máster en sus funcionalidades tiene como principales gestionar el proceso Scrum y ayudar a eliminar los impedimentos que afecten la entrega del producto como también los miembros del equipo de desarrollo como sus funciones.

Equipo manejado por el scrum mater.

Líder de servicio
Entrenador
Facilitador
LRemovedor de impedimentos
Agente de cambios
Coach.



<https://images.app.goo.gl/DswRACTid7tETwHV7>

IX. Arquitectura del proyecto

- **Definición:** la arquitectura de software es una disciplina muy relevante en el desarrollo web y app, en este mundo de desarrollo existen múltiples problemas a tratar, los cuales la arquitectura es una de las formas que implanta una solución exacta de estos por el cual existen algunos métodos arquitectónicos más asertivos según lo que requiera el desarrollo, existen métodos como el método TRES CAPAS, método EVENT-BASED PATTERN, método Patrón de software basado en el espacio.

Una de las arquitecturas recomendadas para el desarrollo de problemas de ejecución de proyectos de software es el modelo tres capas MVC, o niveles este consiste en separar la capa de presentación la capa de negocio la capa de datos,

- **Presentación.** (Conocida como capa web en aplicaciones web o como capa de usuario en aplicaciones nativas)
- **Lógica de negocio.** (Conocida como capa aplicativa)
- **Datos.** (Conocida como capa de base de datos)

X. Backlog del producto

Definición: El backlog del producto es una lista de trabajo ordenado por prioridades para el equipo de desarrollo que se obtiene de la hoja de rutas y sus requisitos. Los elementos mas importantes se muestran al principio del backlog como prioritarios a desarrollar por el equipo dirigido por el scrum máster.

| ITERATION 3 (Aug 12th - Sept 2nd) | | | | |
|-----------------------------------|--|--------------|----------------------|-----------------------------|
| ITERATION PLANNING | STORIES | STORY POINTS | RESOURCES | STORY GOAL |
| | | | | Target Actual |
| | 3.1 Crear espacios de contenido informativo dentro de a data, datos del autor, libros involucrados, premios. | 3 | Sandra Julian | Done Done |
| | 3.2 Modificar, los registros de la data según su contenido prioritario. | 3 | Sandra Julian Camila | Done Done |
| | 3.3 Editar o eliminar el contenido DB | 5 | Sandra Julian Camila | Done Not Done |
| Iteration #3 Story Points | | | Iteration | 11 6 |
| Iteration Cost | | | Cumulative | 58 42 |
| | | | Iteration | \$ 90.000,00 \$ 120.000,00 |
| | | | Cumulative | \$ 870.000,00 \$ 398.000,00 |

| ITERATION 4 (Sept 2nd - 23rd) | | | | |
|-------------------------------|--|--------------|---------------|-----------------------------|
| ITERATION PLANNING | STORIES | STORY POINTS | RESOURCES | STORY GOAL |
| | | | | Target Actual |
| | 5.1 Mantenimiento de las vistas | 5 | Sandra Julian | Done-Carryover Done |
| | 5.2 Pruebas de las vistas y funciones | 4 | Sandra Julian | Done-Carryover Done |
| | 5.3 Pruebas de las vistane las datas los backend de conectividad | 3 | Sandra Julian | Done Done |
| Iteration #4 Story Points | | | Iteration | 3 12 |
| Iteration Cost | | | Cumulative | 61 54 |
| | | | Iteration | \$ 90.000,00 \$ 80.000,00 |
| | | | Cumulative | \$ 960.000,00 \$ 478.000,00 |

| Pre-Release Iteration (Oct 7th - Oct 28th) | | | | |
|--|--|--|------------|-------------------------------|
| PRODUCTION | <p>FINAL</p> <p>USER TRAINING</p> <p>PROJECT TRANSITION</p> <p>HELP DOCUMENTATION</p> <p>REGRESSION AND INTEGRATION TESTING</p> <p>USER ACCEPTANCE & SIGNGOFF</p> | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Iteration Cost | | | Iteration | \$ 90.000,00 \$ 80.000,00 |
| | | | Cumulative | \$ 1.050.000,00 \$ 558.000,00 |

| |
|--------------------|
| 31/10/2011 |
| Move to Production |

XII. Capacity Planning

El Capacity Planning permite anticipar cómo una solución va a escalar o responder a las posibles demandas del mercado. Pongamos como ejemplo las solicitudes o en cambio que tendrá nuestra pagina o app de Stranger thing con la cantidad se usuarios nuevos y sus nuevas exigencias como también sus solicitudes de cambio a impactar en la información brinda dentro de ella como los protagonistas efectos de sonido, colores, personajes especiales etc.

Todos estos cambios hacen que la planificación y verificación de su infraestructura será la adecuada para responder estas demandas de nuestros usuarios.

| Resource Capacity By Iteration | | | | | | | | | |
|--------------------------------|-----------------------------|---------------|--------------|-------------|---------------|---------------|---------------|------------|---------------|
| | | | | From | To | Working Days: | | From | To |
| | | | | 12/12/2007 | 01/01/2008 | 15 | | 01/01/2012 | 29/01/2012 |
| | | | | Iteration 1 | | | Iteration 2 | | |
| Resource Type | Core Team | Resource Name | % Allocation | # Days Off | Available Hrs | Planned Hrs | % Utilization | # Days Off | Available Hrs |
| Contractor | Intermediate Java Developer | ANDRES | 100% | 1 | 112 | 100,0 | 89% | 0 | 120 |
| Employee | Sr Java Web Developer | JULIAN | 100% | 0 | 120 | 135,0 | 113% | 0 | 120 |
| Employee | QA Tester | SANDRA | 75% | 2 | 74 | 40,0 | 54% | 0 | 90 |
| Contractor | Scrum Master | Carlos | 80% | 1 | 88 | 0,0 | 0% | 0 | 96 |
| Employee | Business Analyst | JULIAN | 66% | 0 | 78 | 55,0 | 71% | 1 | 70 |
| Employee | Product Owner | SANDRA | 40% | 0 | 48 | 40,0 | 83% | 1 | 40 |
| Employee | Business User | CAMILA | 50% | 0 | 60 | 65,0 | 108% | 0 | 60 |
| Shared Resources | | | | | 0 | | | 0 | #VALOR! |
| Employee | Architect (30%) | ANDRES | 25% | 2 | 14 | 20,0 | 143% | 0 | 30 |
| Employee | Report Designer(10%) | ANDRES | 10% | 0 | 12 | 15,0 | 125% | 1 | 4 |
| Employee | ETL Resource (10%) | ANDRES | 10% | 0 | 12 | 10,0 | 83% | 0 | 12 |
| Contractor | Portal Resource | CAMILA | 30% | 2 | 20 | 15,0 | 75% | 0 | 36 |
| Employee | Business SME for XYZ system | JULIAN | 25% | 0 | 30 | 30,0 | 100% | 1 | 22 |
| Employee | IT SME for XYZ System | SANDRA | 25% | 1 | 22 | 20,0 | 91% | 0 | 30 |
| Employee | DBA | JULIAN | 40% | 0 | 48 | 15,0 | 31% | 0 | 48 |



XIII. Bibliografía

[1] PALACIO, M. A. R. T. A. (2022). SCRUM MASTER
TEMARIO TONCAL 1. VERSION 3.0.

M.I.G.U.E.L. (2016, 22 abril). *Los 11
Pasos para Implementar metodología SCRUM*.
Proagilist.

GARRIDO SOTOMAYOR, S. A. N. D. R.
A. (2021, 9 diciembre). *Las metodologías ágiles
más*

ARQUITECTURA 3 CAPAS. (2014, 23 febrero).
PROGRAMACIÓN WEB. Recuperado 23 de
septiembre de 2022, de
<https://edgarbc.wordpress.com/arquitectura/>

[https://images.app.goo.gl/DswRACTid7tETwH
V7](https://images.app.goo.gl/DswRACTid7tETwHV7). (s. f.).

