



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
Ágiles

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.

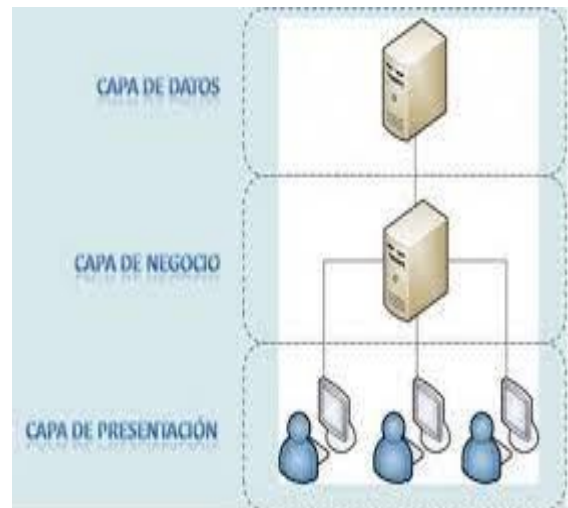
Líder de servicio
Entrenador
Facilitador
LRemovedor de impedimentos
Agente de cambios
Coach.

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)



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

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 más importantes se muestran al principio del backlog como prioritarios a desarrollar por el equipo dirigido por el scrum máster.

Rank	Story	Story Points	Release #	Change Manage
	1 - Regístrame en la pagina o app donde registre mi correo y contraseña			
1	1.1 Registro a traves de un formulario	3	1	
2	1.2 Al registrarse enviar un correo para confirmar el registro del usuario	2	2	
3	1.3 Habilitar la funcion de recuperar contraseña	2	1	
4	1.4 Tener acceso a la APP por usuario y contraseña con facilidad	3	1	
	2 - Tener acceso a la información de los actores de la serie tambien poder realizar una cadena de seguidores (invitar a mas usuarios)			
1	2.1 Crear base de datos de administrador y usuario(rol fan y rol invitado)	5	1	
2	2.2 Crear el sistema para registrar usuario y diferenciarlos por ROL	5	1	
3	2.3 Diseñar e implementar el flujo para enviar la invitacion a un usuario con ROL-INVITADO	4	1	
4	2.4 Definir los permisos de acuerdo al ROL	4	1	
5	2.5 Crear los perfiles para cada ROL	3	1	
	3 - Poder crear nuevo contenido dentro de la app, registro de datos de actores, poder modificarlos o eliminarlos para actualizar contenido.			
1	3.1 Crear espacios de contenido informativo dentro de a data, datos del autor, libros involucrados, premios.	5	1	
2	3.2 Modificar, los registros de la data según su contenido prioritario.	3	1	
3	3.3 Editar o eliminar el contenido DB	5	1	
	4 - Como usuario invitado quiero tener acceso a toda la información de la serie conocer todo los actores, bandas musicales, y libros.			
1	4.1 Espacio de buscador con acceso a la informacion brinda por las DB.	3	1	
2	4.2 Espacio de editar informacion bandas, actores , libros.	2	1	
3	4.3 Exportar la información	3	1	
	5 - Control de las vistas imágenes multiples y modificacion de las mismas.			
	5.1 Mantenimiento de las vistas	4	1	
	5.2 Pruebas de las vistas y funciones	3	1	
	5.3 Pruebas de las vistane las datas los backend de conectividad.	3	1	
	100 - Non Functional Stories			
	100.1 Aprovisionar los recursos de hadware	5	1	
	100.2 Instalar el sistema operativo	2	1	
	100.3 Instalar PHPmyAdmin, Apache y MySQL	3	1	
	100.4 Presentar Diagrama de Arquitectura	4	1	
	100.5 Documentar el código	3	1	
	Original Story Points for Release 1	79		
	New Points for Release 1	8		
	Total Points for Release 1	87	9%	Change in scope

XI. Reléase plan

El reléase plan es la planificación de cada sprint donde se ejecutará cada uno de los requerimientos realizando un control impactos financieros de la planificación de las entregas solicitadas por el cliente.

100 - Non Functional Stories					
ITERATION PLANNING	STORIES	STORY POINTS	Owner	STORY GOAL	
				Target	Actual
	100.1 Aprovisionar los recursos de hardware	5	Andres	Done	Not Done
	100.2 Instalar el sistema operativo	2	Julian	Done	Done
	100.3 Instalar PHPmyAdmin, Apache y MySQL	3	Andres	Done	Done
	100.4 Presentar Diagrama de Arquitectura	4	Andres	Done	Done
	100.5 Documentar el código	3	Andres	Done	Done
	Setup Iteration Story Points			Iteration	17
			Cumulative	17	12
Iteration Cost			Iteration	\$ 600.000,00	\$ 75.000,00
			Cumulative	\$ 600.000,00	\$ 75.000,00

ITERATION 1 (July 1st - 22nd)					
ITERATION PLANNING	STORIES	STORY POINTS	Owner	STORY GOAL	
				Target	Actual
	1.1 Registro a traves de un formulario	3	Julian	Done	Not Done
	1.2 Al registrarse enviar un correo para confirmar el registro del usuario	3	Julian	Done	Not Done
	1.3 Habilitar la funcion de recuperar contraseña	2	Julian	Done	Done
	1.4 Tener acceso a la APP por usuario y contraseña con facilidad	5	Sandra	Done	Done
	Iteration #1 Story Points			Iteration	13
			Cumulative	30	19
Iteration Cost			Iteration	\$ 90.000,00	\$ 93.000,00
			Cumulative	\$ 690.000,00	\$ 168.000,00
DEMO & RETROSPECTIVE					

ITERATION 2 (July 22nd - Aug 12th)					
ITERATION PLANNING	STORIES	STORY POINTS	Owner	STORY GOAL	
				Target	Actual
	2.1 Crear base de datos de administrador y usuario(rol fan y rol invitado)	3	Sandra	Done	Done
	2.2 Crear el sistema para registrar usuario y diferenciarlos por ROL	3	Camila	Done	Done
	2.3 Diseñar e implementar el flujo para enviar la invitacion a un usuario con ROL-INVITADO	5	Camila	Done	Done
	2.4 Definir los permisos de acuerdo al ROL	3	Sandra	Done	Done
	2.5 Crear los perfiles para cada ROL	3	Sandra	Done	Done
Iteration #2 Story Points			Iteration	17	17
			Cumulative	47	36
Iteration Cost			Iteration	\$ 90.000,00	\$ 110.000,00
			Cumulative	\$ 780.000,00	\$ 278.000,00
DEMO & RETROSPECTIVE					

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	0	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/DswRACTid7tETwHV7>. (s. f.).

