PROYECTO

**SeriesBuddies**

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR:

**Desarrollo de Aplicaciones Web**

AUTORES:

**Román Kornyeyev**

**Ana Isabel Pedrajas Navarro**

**Licencia**

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons**.**



Para ver una copia de esta licencia:

* Visite: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>
* O envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

**AGRADECIMIENTOS**

**Anabel**

A mi familia, a los amigos que me han escuchado y apoyado estos meses y a los compañeros que contribuyeron a que este viaje fuese mucho más sencillo.

**Román**

A mi familia, a los amigos que me han escuchado y apoyado estos meses y a los compañeros que contribuyeron a que este viaje fuese mucho más sencillo.

**RESUMEN**

Con este proyecto de fin de grado (Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web) se quiere demostrar los conocimientos adquiridos a lo largo de los dos años de curso y la experiencia obtenida durante el periodo de prácticas en la empresa.

Hoy en día, en pleno 2023 existen muchos foros, blogs de opinión, etc. Pero no existe ningún sitio web especializado en compartir ideas respecto a series. Asimismo, hay mucha gente a la que le gustaría compartir ideas, opiniones y gustos sobre series en un sitio web y encontrar a otras personas con los mismos gustos (o similares) con los que poder conversar, debatir y compartir opiniones. Y es aquí donde entra SeriesBuddies.

Nuestra propuesta de proyecto consiste en realizar una aplicación web llamada SeriesBuddies. Este sitio web permitirá a los aficionados de las series, no solo llevar un registro del contenido que ven en diferentes plataformas de streaming, sino de poder interactuar con otros usuarios a partir del diálogo y el intercambio de opiniones sobre las mismas. En un primer momento, la plataforma está enfocada hacia el público joven (rango de edad entre los 18-25 años), aunque será accesible para todas las edades.

Con respecto a los stack tecnológicos utilizados para llevar a cabo SeriesBuddies, en el apartado front-end se han empleado las siguientes tecnologías: HTML, CSS (vanilla) y JavaScript (vanilla). Mientras que, en el lado back-end se ha optado por emplear PHP (vanilla) y MariaDB (MySQL).

**ABSTRACT**

With our final degree project (Higher Degree in Web Application Development), we aim to demonstrate the knowledge acquired throughout the two-year course, as well as the new skills obtained during our internship period at the company.

At present, there are many forums, opinion blogs, etc. However, there is no specialized website for sharing ideas about TV series. There are many people who would like to do so and have the opportunity to share ideas, opinions, and preferences about different series on a website. This way they could connect with others who have similar or shared interests, opening the door to discussion on various items related. This is where SeriesBuddies comes in.

Our proposed project is to develop a web application called SeriesBuddies. This website will allow series enthusiasts not only to keep a record of the content they watch on different streaming platforms but also to interact with other users through dialogue and the exchange of opinions about series. Initially, the platform will primarily target a younger audience (aged between 18-25), although it will be accessible to all age groups.

To develop SeriesBuddies on the front-end, the following technologies have been employed: HTML, CSS (vanilla), and JavaScript (vanilla). For the back-end, we have chosen to use: PHP (vanilla) and MariaDB.

Índice de contenido

[1 INTRODUCCIÓN 8](#__RefHeading__2216_364215148)

[2 NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO 9](#__RefHeading__4307_478974897)

[2.1 Análisis de la situación actual 9](#__RefHeading__4644_1717060311)

[2.2 Necesidades del cliente y oportunidad de negocio 9](#__RefHeading__4646_1717060311)

[2.3 El nuevo proyecto: Nombre del proyecto 9](#__RefHeading__4648_1717060311)

[3 DISEÑO DEL PROYECTO 11](#__RefHeading__4309_478974897)

[3.1 Fases del proyecto 11](#__RefHeading__864_980353409)

[3.1.1 Análisis 11](#__RefHeading__866_980353409)

[3.1.2 Diseño 11](#__RefHeading__868_980353409)

[3.1.3 Implementación 11](#__RefHeading__870_980353409)

[3.1.4 Pruebas 12](#__RefHeading__928_1438982970)

[3.2 Objetivos a conseguir 13](#__RefHeading__874_980353409)

[3.3 Previsión de recursos materiales y humanos necesarios 13](#__RefHeading__876_980353409)

[3.4 Presupuesto económico. 13](#__RefHeading__878_980353409)

[4 PLANIFICACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO 14](#__RefHeading__4311_478974897)

[4.1 Fase de Análisis 14](#__RefHeading__938_1438982970)

[4.2 Fase de diseño 14](#__RefHeading__940_1438982970)

[4.3 Fase de Implementación 14](#__RefHeading__942_1438982970)

[4.4 Fase de pruebas 15](#__RefHeading__944_1438982970)

[5 DEFINICIÓN DE PROCEDIMIENTOS DE CONTROL Y EVALUACIÓN 16](#__RefHeading__4313_478974897)

[6 FUENTES 17](#__RefHeading__4319_478974897)

[7 ANEXOS 18](#__RefHeading__4321_478974897)

[7.1 Guía de estilo 19](#__RefHeading__7110_478974897)

# INTRODUCCIÓN

Este documento responde a la realización del módulo de Proyecto del CFGS en Desarrollo de Aplicaciones Web. El módulo de Proyecto complementa, la formación establecida para el resto de los módulos profesionales que integran el título en las funciones de análisis del contexto, diseño del proyecto y organización de la ejecución.

Con SeriesBuddies se pretende habilitar un espacio seguro en donde los aficionados de las series puedan dejar comentarios sobre las series que ven o han visto y conocer a otros usuarios, en este caso buddies, que tengan gustos similares. Este proyecto también aspira a convertirse en una muestra de la formación obtenida en el Ciclo Formativo que se ha cursado y de las habilidades que se han adquirido con tecnologías como PHP, MySQL o CSS y JavaScript.

La interconexión de los diferentes módulos estudiados se ha visto más claramente ejemplificada gracias al desarrollo de SeriesBuddies y en las diferentes fases de desarrollo y diseño vividos y que se desglosan a continuación:

El temario impartido en la asignatura Empresa e Iniciativa Emprendedora ha servido como base para:

* Realizar un correcto análisis y detección de la situación y las necesidades de los internautas de un determinado rango de edad (18 - 25 años).
* Definir la idea final del producto que se desea publicar, tras la generación de una lluvia de ideas con diversas propuestas viables y el estudio de los factores presentes en el macroentorno y microentorno que afectan al proyecto.
* Saber escoger el tipo de empresa que mejor se adapta a SeriesBuddies en función de las necesidades económicas y la viabilidad de desarrollo.

Las nociones de diseño aprendidas en los módulos Lenguaje de marcas y sistemas de gestión de información y Diseño de interfaces web se han podido aplicar para dotar al sitio web de:

* Una interfaz accesible e intuitiva. El objetivo principal siempre ha consistido en permitir que el usuario pueda hacer uso de SeriesBuddies de una manera sencilla, con una navegación clara y bien definida.
* Una gran capacidad de adaptación a todo tipo de dispositivos con los que poder acceder a SeriesBuddies a través del diseño responsive.
* Un diseño moderno, minimalista e innovador con el que poder diferenciar a SeriesBuddies de otras plataformas, pero guardando aquellos elementos estéticos y funcionales que permiten que sea identificada como un sitio web relacionado con el mundo de las series y, en consecuencia, de las plataformas de streaming que las alojan.

Los módulos de Programación, Desarrollo Web en entorno cliente y Desarrollo web en entorno servidor han permitido que durante el desarrollo del proyecto se tengan en cuenta las siguientes medidas:

* Establecer unas buenas prácticas a la hora de programar para obtener un código lo más estructurado, entendible y factorizado en la medida de lo posible.
* Documentar el código para una fácil lectura pensando no sólo en la supervisión de este durante las fases de desarrollo sino también para hacer más sencillo la revisión en caso de implementar mejoras o actualizaciones en un futuro.
* Diseñar y modularizar el proyecto para que las distintas partes que lo conforman puedan ser en cierta medida independiente y conserven su capacidad para fusionarse y complementarse en cualquier situación o necesidad requerida. Ej.: desarrollo de una librería especializada para la gestión de formularios, uso de una clase con sus respectivos métodos y variables para facilitar las peticiones a la API utilizada,…
* Realizar optimizaciones que agilicen los procesos de carga, mediante la utilización de peticiones asíncronas AJAX. A su vez usar dichas peticiones para evitar recargar la página entera en algunos casos y mejorar así, la experiencia del usuario.

Gracias a la asignatura de Base de Datos se han podido fortalecer y ampliar los conocimientos aprendidos de SQL e integrarlos en SeriesBuddies de la siguiente manera:

* Hacer un correcto diseño de la base de datos necesaria para poder desarrollar el sitio web, atendiendo a las necesidades que se han de cubrir y escogiendo los tipos de datos y relaciones que mejor se adaptan al proyecto.
* Preparar y configurar procedimientos y consultas optimizadas, que faciliten la obtención de la información y que puedan ser resueltas en el menor tiempo posible gracias al uso de JOINS en lugar de combinación de tablas/ subconsultas.

Finalmente, los módulos Entornos de Desarrollo, Sistemas informáticos y Despliegue de aplicaciones web han servido para:

* Hacer uso de un IDE específico (Visual Studio Code), así como de todos los complementos necesarios para la mayor comodidad posible y optimización del tiempo de desarrollo.
* Trabajar de forma colaborativa utilizando un sistema de control de versiones y ser capaces de solventar conflictos.
* Ser capaces de desplegar la aplicación configurando y usando un servidor VPS (Virtual Private Server) y un dominio propio (www.seriesbuddies.es), gracias a los conocimientos adquiridos en los módulos de Despliegue de aplicaciones web, Desarrollo web en entorno servidor y Sistemas Informáticos.

# NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO

A continuación, se identifican las necesidades detectadas en el sector productivo que originan la oportunidad de negocio que se detalla en los siguientes puntos.

## Análisis de la situación actual

La tendencia de consumir contenido audiovisual (más concretamente series) ha crecido de forma constante en los últimos años, sin embargo, con la llegada de la pandemia y las medidas de asilamiento que se tuvieron que adoptar, el consumo de dicho contenido aumentó entre un 37% y un 41% en España durante los primeros meses del confinamiento.

Esta tendencia tras el paso de los años no ha disminuido. A inicios del año 2023, España ha ocupado el puesto número 28 en cuota de usuarios que consumen contenido televisivo por plataformas de streaming y la media que se emplea en plataformas como Netflix y Prime Video alcanza los 40 minutos al día en los consumidores más jóvenes. Además, otro dato importante para tener en cuenta es que el tiempo que se consume delante de una pantalla asciende aproximadamente a unas 4 y 6 horas diarias.

Tras la obtención de estos datos, se plantea las siguientes cuestiones ¿Existen sitios web o aplicaciones que permitan a estos consumidores expresar sus opiniones y compartir sus reacciones sobre las series que ven? ¿Son plataformas seguras y que estén especializadas o enfocadas en series y programas televisivos? ¿Permiten que cualquier usuario independientemente de su edad pueda hacer uso de esta aplicación de forma sencilla y se sienta integrado?

La información obtenida como respuesta a estas preguntas es la siguiente: sí, existen aplicaciones que permiten comentar episodios de series como TV Time o Letterboxd y plataformas web como Filmaffinity, Rotten Tomatoes e IMDb. Sin embargo, abarcan también la industria cinematográfica por lo que el contenido que muestran se multiplica.

Otras aplicaciones que se desarrollan en este sector son JustWatch, Trakt o Hobi, la diferencia principal con las anteriores y por las que merecen ser tratadas como grupo aparte es que la función que le ofrecen al usuario es la de llevar un registro de los episodios que tienen pendientes por ver, es decir, hacen la tarea de una agenda o calendario, pero no permiten comentar o dejar valoraciones sobre las series.

Finalmente, las opciones que existen actualmente en la web y que son capaces de responder en gran medida a las cuestiones planteadas anteriormente son NextEpisode y SeriesGuide. La primera se trata de un sitio web que ofrece información sobre los capítulos de las series disponibles, el reparto que la protagoniza y un calendario para contar con un seguimiento de las series, no obstante, al ser un servicio veterano, la interfaz y la navegación por la página no es clara y sencilla ya que muestra mucha información repartida a la vez. La segunda es una aplicación de código abierto que cuenta prácticamente con las mismas funciones que NextEpisode, pero está disponible únicamente para Android por lo que el segmento de consumidores y posibles clientes se limita.

Es importante destacar el hecho de que además de todas las plataformas mencionadas en el apartado anterior, existen redes sociales como TikTok y Twitter que permiten ser espacio de diálogo y promoción de series a través del uso de hashtags o palabras clave y en las cuales, el usuario puede encontrar y formar una comunidad más fácilmente.

## Necesidades del cliente y oportunidad de negocio

Una vez realizado el estudio de mercado y analizado la situación actual en la que se encuentra el consumidor detectamos las siguientes necesidades:

A pesar de contar con dos espacios especializados en series de televisión, no son capaces de transmitir un diseño limpio y sencillo además de una navegación intuitiva que invite al consumidor a quedarse en la página y hacer un uso continuado de ella.

Por todo esto, las **necesidades que necesitan ser cubiertas** son las que se especifican a continuación:

* Configurar un espacio especializado únicamente en series que se pueden encontrar en el catálogo de la televisión y otras plataformas de streaming, con indiferencia del país en donde se produjo para así aportar un amplio abanico de resultados y evitar que el usuario no encuentre la serie que necesita.
* Diseñar un sitio web que contemple todas las posibilidades de acceso que pueden hacerse, esto es, que sea compatible con todos los sistemas operativos, navegadores y dispositivos y permitir que el rango de posibles usuarios sea grande.
* Desarrollar una plataforma que cuente con un mapa de navegación (menús, barras de navegación, herramientas de búsqueda y filtrados) que faciliten al usuario el uso de esta, evitar que no sepa ubicarse en todo momento en la web y que el acceso a los diferentes contenidos resulte fácil de recordar.
* Dotar al sitio de interactividad entre los usuarios mediante las peticiones de amistad con las que poder incentivar a crear comunidad ya sea por géneros o series determinadas y por la capacidad de dejar comentarios en cualquier serie.
* Permitir que los comentarios que se publiquen puedan ser modificados con posterioridad y eliminados, ofreciendo al usuario la capacidad de sentirse libre a la hora de gestionar el contenido que publica en la plataforma.
* Elaborar un diseño único, llamativo y diferenciador que permita que la aplicación pueda distinguirse de otras de tal forma que facilite que SeriesBuddies se convierta no sólo en un servicio, sino en una marca que se defina por sí misma. Esto se consigue a partir de la elección de una guía de estilos, paleta de color uniforme, creación de una marca e identidad visual, etc.

Con respecto a los objetivos como el incremento del número de usuarios que utilicen SeriesBuddies, abordar nuevas líneas de negocio o mejorar la competitividad, se desarrollan las siguientes propuestas:

**Propuestas a corto plazo (máximo 6 meses):**

Para aumentar la interactividad de los usuarios al hacer uso de SeriesBuddies:

* Diseñar las creatividades para nuevos chips y sus correspondientes procedimientos y/o triggers. Por ejemplo:
  + Chips a los usuarios con que alcancen un total de 5 buddies, entre 10 y 19 buddies y más de 20 buddies.
  + Chips a los usuarios que alcancen más de 10 series vistas del mismo género.
  + Chips a los usuarios que comenten más de 10 veces en un mismo día.
  + Chips por veteranía en función del tiempo que lleven registrados en el sitio web.
* Habilitar la posibilidad de enviar y recibir mensajes privados a otros buddies con el fin de establecer una comunicación más directa y personal.
* Responder a otros comentarios y poder darle me gusta.
* Aplicar botones para marcar las series que se están viendo actualmente y una sección de “favoritos”.
* Permitir que el usuario pueda dejar una valoración numérica de una serie para poder calcular y elaborar un ranking de las series mejor valoradas.
* Complementar la información de una serie con su respectivo tráiler de tal modo que el usuario pueda hacerse una idea de si esa serie se encuentra acorde a sus preferencias o no.

**Propuestas a medio y largo plazo (entre 1 y 3 años):**

Para abordar nuevas líneas de negocio con SeriesBuddies:

* Añadir publicidad en la página de forma poco intrusiva (configurar banners a modo de “asides” o cabeceras). Aplicar una membresía premium para aquellos usuarios que deseen deshabilitar la publicidad.
* Agregar botones que servirán como hipervínculos que indiquen dónde puede ver el usuario dicha serie y establecer a su vez links de afiliaciones para esas plataformas de streaming.
* Configurar una sección o apartado en donde el usuario pueda comprar merchandising de las series e integrar el mismo sistema de afiliación que el comentado en el punto anterior.

Para mejorar la competitividad con respecto a otras plataformas o sitios web que puedan surgir o ya existan en el mercado:

* Desarrollar una aplicación móvil que esté disponible en todos los dispositivos, facilitando y automatizando el acceso del usuario a la aplicación.
* Poder ofrecer varias opciones de registro (Google, Apple, Outlook, …) para aumentar la comodidad del usuario al usar la plataforma e incrementar el número de posibles clientes.
* Implementar un calendario o sistema de recordatorio de eventos que avisen al usuario de cuándo está disponible el próximo episodio de la serie que está viendo o de la fecha de estreno de una serie.
* Habilitar la aplicación móvil y el sitio web en diferentes idiomas para que la sección de mercado no hispanohablante pueda hacer uso de ella.

Tipo de empresa: Sociedad limitada. Empresa capitalista.

Localización de la empresa

En primera instancia, la empresa no dispondrá de una oficina física.

En un primer momento la empresa no tendrá una oficina física, se harán las reuniones y encuentros en espacios de coworking. Además, se pondrá como dirección física para la recepción de notificaciones físicas la calle México 34 que se trata de la vivienda habitual del CEO.

En el futuro, cuando la empresa alcance la viabilidad financiera y el tamaño de la empresa lo demande se buscarán oficinas físicas, aplicando criterios como la sinergia con empresas del sector y empresas colaboradoras, teniendo siempre en cuenta la posibilidad de llegar a ellas usando medios de transporte sostenibles.

Público objetivo

Edad: entre 16 y 65 años.

Sexo: indiferente

Ubicación: núcleos urbanos de España, empezando por Madrid en la primera fase.

Formación educativa: indiferente

Poder Adquisitivo: entre 12.000 y 60.000€ al año por núcleo familiar.

Clase Social: indiferente

Hábitos de consumo: personas que hayan empezado o están acostumbradas a consumir productos que se promocionen como ecológicos, se perciban a sí mismas como concienciadas o que deseen adquirir una mayor conciencia medioambiental. Personas que deseen contribuir al desarrollo saludable de su ciudad. Personas que deseen ahorrar. Personas que deseen ponerse en forma.

Segmento de mercado

Segmento #1: Entre 16 y 25 años. Necesidad homogénea del segmento: Ahorro económico.

Segmento #2: De 26 a 40 años. Necesidad homogénea del segmento: Ahorro económico y contribución medioambiental.

Segmento #3: De 40 años en adelante. Necesidad homogénea del segmento: Ponerse en forma. Salud.

Competencia: Océano azul o minúscula.

Proveedores: Hostinger para el hospedaje de la web, coworking por definir para las ocasionales reuniones físicas.

## El nuevo proyecto: SeriesBuddies

**2.3.1Tipo de proyecto**

* **Creación** de una empresa para dar respuesta a las necesidades que se hayan detectado.

Sociedad limitada. Empresa capitalista.

Socios:

La empresa cuenta con 5 socios con lo cual el capital está repartido en particiones.

En la Junta General de Socios, donde se toman las decisiones según el capital aportado, cada participación supone un voto.

Responsabilidad:

La responsabilidad se limita al capital aportado.

Capital:

El capital mínimo para constituir la empresa será de X.

Cotización:

Se cotiza en el RETA (Régimen Especial de Trabajadores Autónomos) y la sociedad tributa en el Impuesto de Sociedades.

Como obligación, se deben depositar las cuentas anuales en el Registro Mercantil.

Constitución del nombre:

La sociedad limitada exige que se añada al nombre la expresión Sociedad de Responsabilidad Limitada (SRL) o Sociedad Limitada (SL). (NUESTRO NOMBRE).

Funciones, tareas y responsabilidades

CEO

Javier Lasso

Funciones y tareas

Coordinación entre departamentos, dirección empresarial.

Departamento de diseño

Anabel Pedrajas Navarro - Directora Creativa

Román Kornyeyev - Asistente de diseño

Funciones y tareas

Desarrollo de la imagen corporativa de la empresa.

Diseño y prototipado del sitio web y de la aplicación web.

Planteamiento del diseño UI/UX.

Elaboración de los gráficos y optimización de los archivos que se implementaran en el sitio web.

Departamento de marketing

Ariana Nataly Mamani Ticona - Directora de Marketing

Henry David Orbe Cisneros - Director de ventas

Anabel Pedrajas Navarro

Funciones y tareas

Promoción de la aplicación y estrategia de publicidad.

Negociación de acuerdos, convenios y márgenes de beneficio con las principales empresas de movilidad sostenible.

Establecer los objetivos de un plan de marketing

Analizar el grado de cumplimiento de dichos objetivos.

Elaborar una estrategia de branding para posicionar la marca en su mercado y mejorar o afianzar su reputación.

Realizar estudios de mercado para conocer la situación del sector en el que la empresa se mueve.

Elaboración de campañas promocionales.

Diseño y desarrollo de acciones de marketing digital: presencia en redes sociales, campañas SEO/SEM, email marketing, campañas de afiliados, etc.

Fijación de objetivos de venta.

Definición de productos. Conocer el producto, las diferentes opciones, los cambios y las tendencias del consumidor.

Comunicación con el cliente.

Controlar la calidad del producto.

Resolución de problemas.

Departamento de finanzas y recursos humanos

Henry David Orbe Cisneros - Director financiero

Elaboración del presupuesto.

Registro de los procesos contables.

Gestión de la financiación.

Gestión de las inversiones.

Gestión de la información financiera.

Tesorería.

Auditoría interna.

Gestión de nóminas.

Gestión tributaria.

Funciones y tareas

Búsqueda de financiación y control de ingresos y gastos.

Departamento IT

Román Kornyeyev - Responsable IT

Henry David Orbe Cisneros

Ariana Nataly Mamani Ticona

Anabel Pedrajas Navarro

Javier Lasso

Funciones y tareas

Desarrollo, mantenimiento y actualización de:

Aplicación web.

Aplicación móvil.

Bases de datos.

Entorno cliente.

* La empresa/organización ya existe y el proyecto abre **una nueva línea** de negocio/producto (por ejemplo, VozIP, desarrollo de software embarcado...)
* La empresa/organización ya existe y quiere **diversificar o extenderse** a otros sectores (además del sector terrestre ampliar al sector aéreo)

Concretar además el tipo de proyecto a desarrollar en la empresa:

* Desarrollo software
* Implementación de BBDD
* Implantación de software
* Implantación de sistemas en red
* Seguridad de redes
* Desarrollo de un sistema de información...

**2.3.2 Características requeridas al proyecto**

Concretar los detalles del proyecto en cuanto:

* Qué tiene que hacer
* Cuáles son los elementos diferenciadores
* Entorno específico
* Justificación de las herramientas a utilizar.
* Primera aproximación a los recursos tanto humanos como materiales necesarios.

**2.3.3 Obligaciones fiscales, laborales y de prevención de riesgo**

Resumir las principales obligaciones fiscales, laborales y de prevención de riesgos que conlleva el nuevo negocio.

\*\***EMPRESA**

**2.3.4 Ayudas/subvenciones**

Incluir las ayudas/subvenciones susceptibles de ser concedidas para la puesta en marcha del proyecto.

Premios emprendimiento de Carne Joven

Viveros de empresa

Ayuda a pymes

# DISEÑO DEL PROYECTO

Una vez vista la viabilidad del proyecto, en este apartado se concretarán las fases necesarias para llevarlo a cabo y cumplir con los objetivos que se establezcan, teniendo en cuenta los recursos necesarios.

## Fases del proyecto

El proyecto se encuentra dividido en cuatro fases principales: análisis, diseño, implementación y pruebas. Dichas fases se detallan a continuación.

### Análisis

En la primera fase del análisis se determinan los requisitos del proyecto. Diferenciamos entre requisitos funcionales, aquellos que tienen que ver con lo que el sitio web tiene que hacer; y los requisitos no funciones, que responden a las cualidades que el sitio web debe cumplir y transmitir.

**FUNCIONALES**

* + Sitio web disponible las 24 horas del día, todos los días del año, para garantizar el acceso al usuario en todo momento.
  + Permitir al usuario compartir ideas sobre una serie al instante desde cualquier parte del mundo y/o debatir sobre estas ideas y opiniones con otros usuarios.
  + Establecer un círculo de amigos cercanos a partir del envío de peticiones de amistad.
  + Ayudar a los usuarios a hacerse una idea general sobre una serie gracias a los comentarios que otros “buddies” han publicado.

**NO FUNCIONALES**

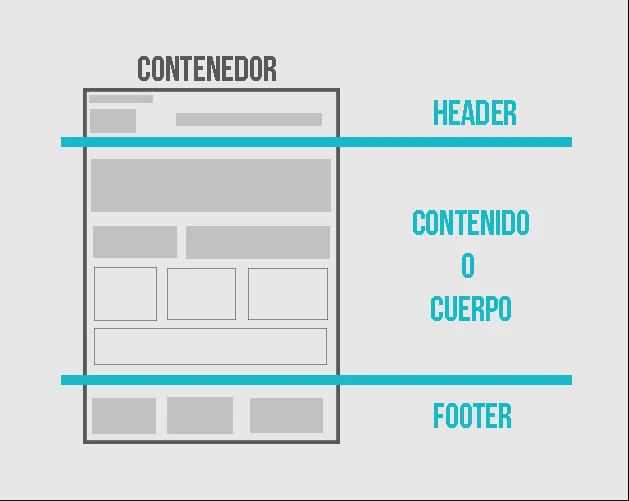
* + Dotar al sitio web de un diseño atractivo para atraer al público al que va dirigido.
  + Implementar una interfaz intuitiva con el fin de minimizar la memorización de los buddies, asegurando un comportamiento predecible y proporcionando acceso rápido a la información práctica y útil de la web.
  + Uniformidad estructural en todas las páginas que conforman el sitio web para no desorientar al usuario.
  + Por otro lado, esta aplicación se debe adaptar a todo tipo de pantallas para facilitar el acceso al usuario desde cualquier plataforma y lugar.
  + Además de lo comentado anteriormente, el sitio web será compatible con todos los navegadores principales: Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari y Opera.

### Diseño

Antes de realizar un primer boceto de cómo se desea configurar el sitio web, se ha realizado una breve investigación de otros diseños y layouts de plataformas con funcionalidades similares a SeriesBuddies en portales como Pinterest, Behance y Figma. De esta forma conseguimos establecer una estructura básica que además de ser familiar para el usuario y evitar que se pueda desorientar, cumplirá con los principios UX/UI del diseño (estructura en bloques claramente diferenciados, diseño que facilite las tareas más comunes y evitar información innecesaria).

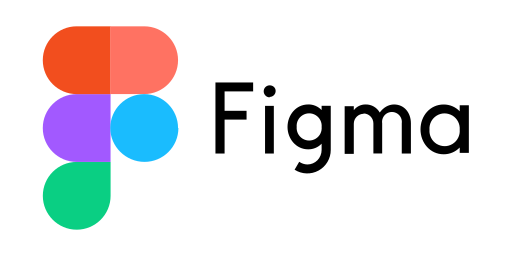
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

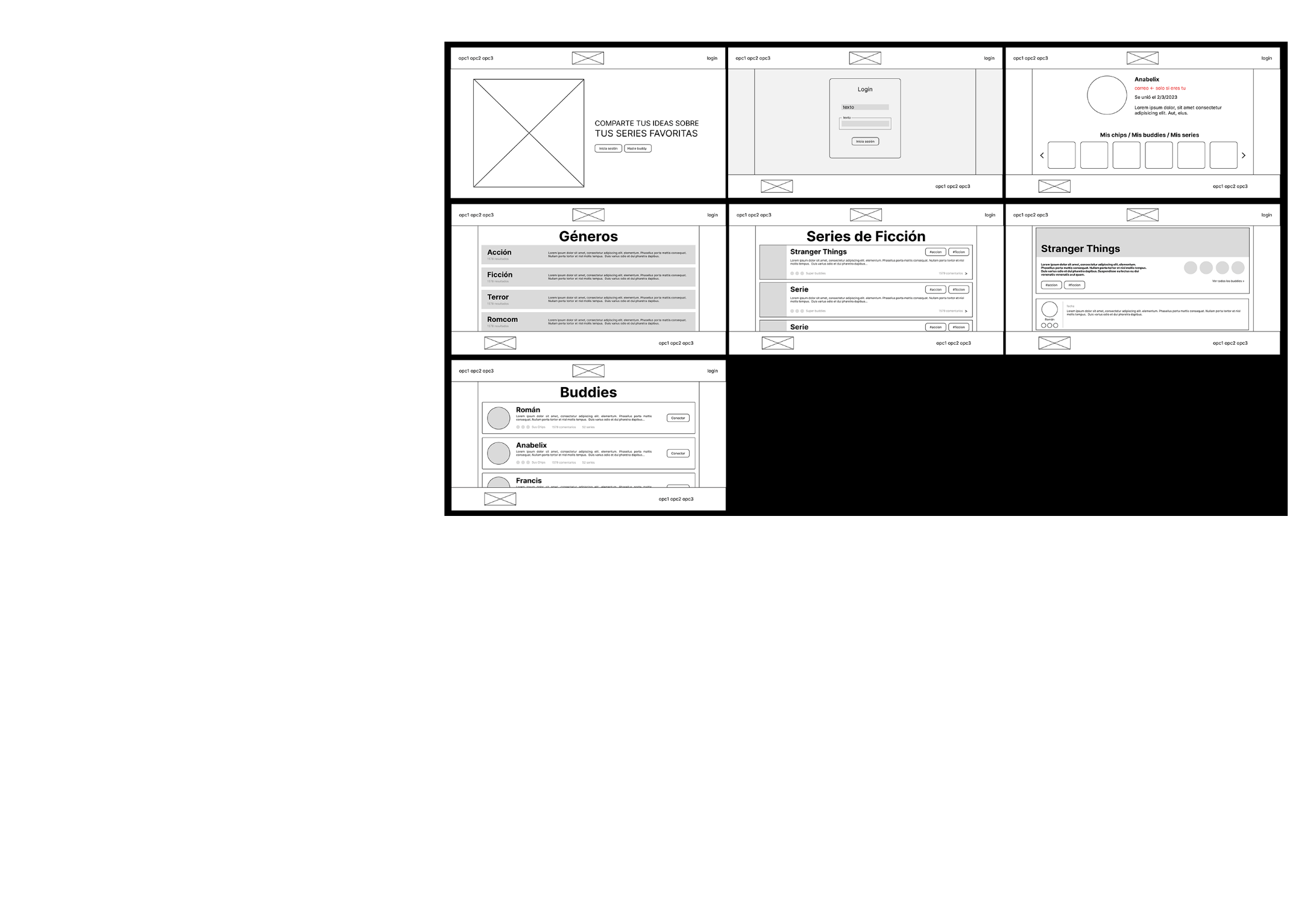


Es importante mencionar que para realizar tanto el wireframe como el mockup se ha utilizado el editor gráfico y de prototipado Figma. Las razones por las que se ha escogido este programa son las siguientes:

* Figma ha sido uno de los editores empleados en el modulo de Diseño de Interfaces Web.
* Destaca en el mundo del diseño digital, posicionándose a día de hoy, como el programa de referencia en el diseño de páginas web e interfaces de aplicaciones.
* Figma permite el trabajo colaborativo simultáneo, agilizando el proceso creativo y de maquetación de las diferentes vistas con las que cuenta el sitio web.
* Dispone de varias herramientas que facilitan luego el proceso de maquetación web. Por ejemplo: posibilidad de varias capas y controlar la visibilidad de las mismas, cuenta con distintos espectros de colores (RGB, HSL, hexadecimal…), posibilidad de crear gráficos vectoriales que puedan exportados como SVG.



Con respecto al diseño y la interfaz del sitio web, se elabora un wireframe a escala de grises sobre el que poder plasmar y organizar las diferentes partes que compondrán la aplicación.



Una vez realizado el wireframe y decidida la paleta de colores sobre la que trabajar, se desarrolla un mockup o prototipo, donde se puedan ver los estilos definidos a las diferentes páginas y cómo se expondría la información al usuario de manera que le fuera atractiva, sencilla e intuitiva.

Al mismo tiempo, se pensó en qué efectos o animaciones se podían incluir en el sitio web para dotarla de mayor dinamismo y modernidad.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

A continuación, se especifican todas las páginas que compondrán la plataforma y que son las siguientes:

* Índex: página de inicio o home que a su vez actúa como página de landing.
* Registro: página donde los nuevos usuarios puedan darse de alta.
* Inicio de sesión: página donde los usuarios puedan iniciar sesión y tengan habilitadas otras funciones que los usuarios no registrados no posean.
* Recuperación de contraseña: página donde los usuarios que hayan olvidado o quieran restablecer la contraseña de su cuenta, pueden solicitar un email que les permita realizar esta acción a partir del envío de un token personal con una fecha de expiración para mayor seguridad.
* Verificación: página donde los usuarios puedan solicitar un nuevo correo de verificación en el caso de que no les haya llegado el de registro y a su vez, verifica aquellos que posean un enlace válido reforzando así la seguridad del sitio web.
* Géneros: página donde se muestre el listado de los géneros de todas las series que hay en SeriesBuddies y del total de resultados encontrados.
* Serie: página que muestra una lista de las diferentes series filtradas por un determinado género y/o una búsqueda. También indica los datos más importantes sobre la serie (imagen tipo poster, título y breve descripción), además de información adicional (las tres personas que más han comentado en dicha serie). Al hacer clic sobre una serie, se redirige al usuario al feed de la misma.
* Feed: página que indica de forma más detalla la información de una determinada serie (nombre, descripción completa, listado de géneros a los que pertenece e imagen tipo banner). La página feed permite a los usuarios dejar comentarios (que se muestran ordenados por fecha de manera descendente) sobre esa serie mostrando la fecha de publicación, el nombre del usuario, su foto de perfil y los chips que posee actualmente. Estos comentarios pueden ser editados con posterioridad y eliminados tanto por el propietario de ese comentario como por los administradores de SeriesBuddies. Por último, esta página posee un enlace que redirige al usuario al listado de todos los buddies que han participado en esa serie.
* Buddies: en esta página se muestra un listado de todos los buddies que pueden o no estar filtrados por su participación en una serie y/o una búsqueda por nombre. Esta información se presenta en formato tarjeta en la que se indica de forma resumida el número total de amigos que posee en SeriesBuddies, el total de series en las que ha participado, el total de post que ha escrito y el total de chips que posee. Estas tarjetas cuentan con un footer que contiene acciones rápidas para ver el perfil de ese usuario, enviarle una petición de amistad o de aceptar/rechazar su invitación, por otro lado, si el usuario que está visualizando esta página tiene privilegios de administrador, podrá eliminar a cualquier usuario.
* Perfil del usuario: página dedicada a visualizar y/o gestionar la información de un usuario especifico. La información principal del usuario (nombre, foto de perfil, alias, fecha en la que se unió y descripción) se encuentra presentada en formato tarjeta. Esta información sólo podrá ser editada por el mismo usuario o el administrador. Si un usuario inicia sesión en el sitio web y accede a su página de perfil, podrá ver en el lado derecho las peticiones de amistad recibidas y gestionarlas (aceptar o rechazar). La información adicional del usuario (series en las que ha participado, amigos y chips) viene representada en un bonito formato carrusel.
* Página de contacto: página que permite a los usuarios registrados ponerse en contacto con los administrados de la página web con respecto a dudas, sugerencias, propuestas de mejora de SeriesBuddies y peticiones para ampliar el catálogo de series.

Para el diseño de la base de datos, se usará un gestor de base de datos relacional (MariaDB) y se diseña un modelo entidad relación para poder ver cómo interaccionan las tablas entre sí.

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Por último, para el desarrollo back-end tras barajar varias opciones como Python, PHP y Java, se elige PHP como lenguaje de desarrollo entorno servidor debido a que, a pesar de ser lenguaje de scripting de propósito general, es un lenguaje enfocado al desarrollo web.

Como ya se ha mencionado anteriormente, SeriesBuddies se construye a partir de la utilización de los lenguajes HTML, CSS y JavaScript para el lado front-end, mientras que para la gestión y la carga de los datos se hace uso de MariaDB.

### Implementación

Partiendo del diseño, en esta fase se construye el proyecto.

Por ejemplo, se lleva a cabo la implementación de la página web en el lenguaje que se haya determinado, la creación de las tablas de la BBDD, la carga de datos...

### Pruebas

Son muchas pruebas que pueden realizarse en un proyecto, para eliminar los posibles errores y garantizar su correcto funcionamiento. Los casos de prueba establecen las condiciones/variables que permitirán determinar si los requisitos establecidos se cumplen o no. A continuación, se detallan algunos de los casos de prueba que se ejecutarán para comprobar la correcta construcción de este proyecto.

A modo de ejemplo se facilitan los campos de una posible plantilla para definir casos de pruebas, que deberá modificarse como se estime oportuno en función del proyecto y las pruebas que se consideren oportunas realizar.

* Fecha/autor/[ versión a probar]
* Caso de prueba

Identificador del caso de prueba ( nombre único)

* Descripción

Breve explicación sobre el objetivo del caso de prueba

* Condiciones de ejecución

Descripción de las condiciones de ejecución que se deben cumplir antes de iniciar el caso de prueba, por ejemplo, que se haya realizado correctamente el login en el sistema...

* Entrada

Datos necesarios para poder ejecutar la prueba

* Resultado esperado

Valor esperado para el correcto funcionamiento del proyecto

* Resultado obtenido

Valor de salida al ejecutar el caso de prueba

* Evaluación

Comparación del valor esperado y obtenido para concluir, finalmente, si el aspecto chequeado por el caso de prueba confirma el correcto funcionamiento del proyecto o elevación detallada del correspondiente error.

A modo de ejemplo se facilitan los campos de una posible plantilla para reportar los errores detectados en los casos de prueba ejecutados.

* Fecha/autor/[ versión probada ]
* Caso de prueba
* Evaluación

Comparación del valor esperado y obtenido para concluir, finalmente, si el aspecto chequeado por el caso de prueba confirma el correcto funcionamiento del proyecto o elevación detallada del correspondiente error.

* Posible causa de error

Detallar la posible causa o causas que han podido generar el error detectado.

* Posible corrección

Detallar la posible forma de corregir el problema

* Áreas afectadas

Detallar qué áreas (módulos, componentes, documentos...) se verán afectados al implementar la corrección.

## Objetivos a conseguir

Se pueden diferenciar objetivos que son para el desarrollo (cumplimiento de los requisitos técnicos) del proyecto o bien del negocio, de la empresa, financieros,...

* Extender el uso en la empresa de nuevas metodologías, estándares, procedimientos de trabajo...
* Abrir el mercado internacional
* Satisfacer los requisitos del cliente con un valor añadido
* Facturar 100.000.00 en 2015
* Tener 150 clientes el primer año.
* Contar con 3000 visita en la página web el primer mes

## Previsión de los recursos materiales y humanos necesarios

Se tendrá en cuenta las herramientas y la formación necesaria para desarrollar las actividades que requiere el proyecto, así como el tiempo para llevarlo a cabo.

## Presupuesto económico.

Detallar el coste económico de los recursos anteriormente establecidos.

# PLANIFICACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

A continuación, se detallan las actividades/tareas/procedimientos por cada una de las fases del proyecto previamente establecidas.

[Estas tareas podrán variar en función del proyecto]

## Fase de Análisis

1. Estudio de las necesidades a cubrir
2. Estudio de la situación actual
3. Establecimiento de los requisitos del proyecto
4. Valoración comparativa de las posibles soluciones
5. Identificación de las necesidades que implica el nuevo proyecto en la empresa.

Para solventar los problemas que plantea el proyecto puede ser necesario contratar personal, formarlo en determinadas metodologías/herramientas, comprar equipos...

1. Estudio de viabilidad de la solución elegida teniendo en cuenta no solo los beneficios económicos.
2. Corrección de posibles errores

## Fase de diseño

1. Preparación del entorno de diseño
2. Diseño de la arquitectura
3. Diseño de los interfaces
4. Diseño de los datos
5. Diseño de los procedimientos
6. Corrección de posibles errores

## Fase de Implementación

1. Preparación del entorno de implementación
2. Desarrollo de la arquitectura
3. Desarrollo de los interfaces, los datos y los procedimientos
4. Corrección de posibles errores

## Fase de pruebas

1. Preparación del entorno de pruebas
2. Ejecución de las pruebas y reporte de los errores encontrados

# DEFINICIÓN DE PROCEDIMIENTOS DE CONTROL Y EVALUACIÓN

* Definir el procedimiento de evaluación de las **incidencias** que puedan presentarse durante la realización de las diferentes actividades.
* Definir el procedimiento para gestionar los posibles **cambios** en los recursos y en las actividades.

# FUENTES

Incluir las páginas web, biografía, consultadas.

https://marketing4ecommerce.net/asi-consumimos-television-via-streaming-peliculas-y-series-mas-populares-en-plataformas-online/

https://www.elmundo.es/television/2021/03/11/6049f1f3fdddffc93e8b4642.html

https://www.eldebate.com/familia/20230216/2022-ninos-pasaron-cuatro-horas-dia-delante-pantalla\_93891.html

https://www.comparitech.com/es/transmisiones-de-video/estadisticas-tiempo-pantalla/

# <https://www.lavanguardia.com/series/20220529/8301509/tienes-comentar-series-miras-aplicacion-tv-time-pmv.html>

<https://www.xataka.com/basics/14-mejores-servicios-apps-para-seguir-controlar-series-peliculas-que-ves-tener-toda-su-informacion>

https://www.thebridge.tech/blog/principios-basicos-del-ui-design

# ANEXOS

Cualquier añadido se incluirá en este apartado.

Por ejemplo, a continuación, se incluyen unas pautas a tener en cuenta a la hora de elaborar la documentación del proyecto.

## Guía de estilo

Obviamente, este anexo deberá ser eliminado del documento final a entregar.

* **Título del proyecto**

Elegir un nombre llamativo y relacionado con la temática que va a tratar.

* **Figuras y tablas**

Cualquier figura, tabla... incluida en el documento deberá tener un título a pie de página...

Incluir tablas, gráfico, mapas conceptuales...que ayuden a leer y comprender el documento.

* **Índices**

Además del índice de contenidos, ya incluido en la plantilla, se añadirá a continuación el índice de figuras, si fuera necesario.

* **Redacción**

Se evitarán las mayúsculas, salvo en los títulos y poco más.

No se emplearán formas personales (instalamos, seleccionamos...) en su lugar se utilizarán formas impersonales ( instalar, se instalará, seleccionar, se selecciona,...).

Se evitará la voz pasiva (casi siempre traducción literal del inglés). En vez de: es desarrollado para cumplir... mejor: se desarrolla para cumplir...

Se evitarán los párrafos largos.

Se utilizarán las viñetas para facilitar la lectura del documento.

* **Formato**

El documento se generará en formato pdf.

* **Entrega**

Todo el material del módulo Proyecto (documentos, ficheros fuentes, herramientas...) se entregará en formato electrónico, en una carpeta comprimida:

CICLO-CURSO-TITULO DEL PROYECTO