



Arquitecturas Software en Entornos Empresariales

&

Gestión de Proyectos Software



MEDIFLIX

Grado en Ingeniería Informática en Ingeniería del Software

Curso 2024-2025

Grupo GB01

Pablo Fernández González

Sara Guillén Torrado

Sergio Martín Ledesma

Daniel Mocinha Sánchez

Índice

1. Introducción a Mediflix	2
1.1. Equipo de trabajo	2
1.2. Descripción del proyecto	2
2. Proceso de desarrollo: SCRUM	3
2.1. Especificaciones de nuestro SCRUM	3
3. Anexo. Acuerdos y pautas de trabajo	4
3.1. Horario de reuniones	4
3.2. Acuerdos	4
3.3. Medios de comunicación	4
4. Anexo. Actas de reuniones	6
4.1. Encuentro presencial: 24 de septiembre de 2024	6
4.2. Reunión virtual: Miércoles 25 de septiembre de 2024	6
4.3. Laboratorio presencial (ASEE): Miércoles 25 de septiembre de 2024	6

Índice de figuras

1. Introducción a Mediflix

Mediflix es una plataforma web de streaming y gestión de contenido multimedia de última generación basada en microservicios. Desde Mediflix, buscamos ofrecer la mejor experiencia a nuestros usuarios para que puedan disfrutar de un contenido de calidad y de alta fidelidad, en cualquier momento y en cualquier lugar.

1.1. Equipo de trabajo

Nuestro equipo de desarrollo está formado por una plantilla variada de estudiantes de Ingeniería Informática de Software que tiene experiencia en el desarrollo de aplicaciones orientadas a ofrecer servicios y herramientas útiles en el día a día. A continuación, se presenta el equipo de trabajo de Mediflix:

- Fernández González, Pablo (<mailto:pfernandzoq@alumnos.unex.es>)
- Guillén Torrado, Sara (<mailto:sguillenl@alumnos.unex.es>)
- Martín Ledesma, Sergio (<mailto:semartinl@alumnos.unex.es>)
- Mocinha Sánchez, Daniel (<mailto:dmocinha@alumnos.unex.es>)

1.2. Descripción del proyecto

Mediflix es un proyecto realizado para las asignaturas ASEE (*Arquitecturas Software en Entornos Empresariales*) y GPS (*Gestión de Proyectos Software*), ambas pertenecientes al grado de Ingeniería Informática en Ingeniería del Software de la Universidad de Extremadura.

Hemos decidido desarrollar un único proyecto para ambas asignaturas para sacar el máximo provecho de la experiencia de desarrollo de ASEE y de la gestión de GPS.

Incluir requisitos en anexo

2. Proceso de desarrollo: SCRUM

Hemos elegido una metodología ágil para optimizar el desarrollo y la gestión de Mediflix. Dado que somos un equipo pequeño, podemos tener una mayor flexibilidad y adaptabilidad a los cambios que puedan surgir durante el desarrollo del proyecto. Asimismo, nos gusta fomentar la comunicación y la participación activa para que todos y cada uno de los miembros de nuestro equipo se sientan comprometidos con Mediflix.

Concretamente, el proceso de desarrollo de Mediflix se basa en SCRUM, un enfoque ágil que requiere de reuniones diarias, *sprints* cortos y entregas continuas. Buscamos entregar un producto final de gran calidad, respaldado por una buena gestión de requisitos y de pruebas.

Se ha optado por SCRUM en vez de UP (*Unified Process*) para que el equipo aprenda a trabajar en un entorno ágil y pueda aplicar los conocimientos adquiridos en futuros proyectos. Además, queremos fomentar los valores en los que se basa SCRUM (honestidad, apertura, respeto, confianza, etc.).

SCRUM se basa en tres roles principales:

- **Product Owner** (propietario del producto). Experto en el producto y responsable de crear y gestionar los requisitos (*product backlog*).
- **Scrum Master** (experto en SCRUM). Responsable de guiar al equipo y de asegurarse de que se siguen los principios y valores de SCRUM.
- **Equipo de desarrollo**: programador senior y programador junior. Su trabajo principal será implementar la arquitectura y los requisitos de Mediflix.

Para aumentar la colaboración y el sentimiento de equipo, todos los miembros serán partícipes de todas las reuniones y decisiones del proyecto, así como del desarrollo, de la revisión y la retrospectiva de cada sprint.

2.1. Especificaciones de nuestro SCRUM

- Los *sprints* tendrán una duración de una semana.
- Para una comunicación ágil y seguimiento continuo, distinguimos tres tipos de reuniones:
 - Encuentros presenciales. Encuentros muy cortos, de lunes a jueves, al salir de clase, para compartir los avances de cada miembro. Duración de menos de quince minutos.
 - Clases de laboratorio. Durante el horario de laboratorio de las asignaturas de ASEE (miércoles a las 15:30) y GPS (lunes a las 17:30), de una duración de dos horas.
 - Reuniones virtuales. Reuniones a través de Discord, para revisar y planificar el trabajo. Duración de hora y media como máximo.
 - Lunes: 9:00
 - Miércoles: 9:00
 - Viernes: 12:30
 - Sábado: 16:00
- GitHub como herramienta de control de versiones y de documentación a través del repositorio y de su Wiki.

3. Anexo. Acuerdos y pautas de trabajo

3.1. Horario de reuniones

El equipo se reúne con una frecuencia de dos días, aproximadamente. El horario de reuniones queda definido en el calendario de la siguiente manera:

- Lunes: 9:00 a 10:30
- Miércoles: 9:00 a 10:30
- Viernes: 12:30 a 14:00
- Sábado: 16:00 a 17:30

3.2. Acuerdos

- Frecuencia de encuentro: diaria.
- Frecuencia de reunión virtual: cada dos días.
- Frecuencia de respuesta a mensajes: cada doce horas.
- En caso de desaparición, se intentará contactar con la persona ausente. Si no responde, se hablará con el profesorado.
- En caso de que alguien deba ausentarse durante más de tres días, deberá avisar presencialmente y dejar la ausencia por escrito en el canal «comunicados» de Discord.
- Entorno para intercambiar información: la Wiki de GitHub y los medios de comunicación.

Para que una reunión sea efectiva, debe haber mínimo tres de los cuatro miembros presentes. Si no hay asistencia mínima, se intentará cuadrar otro día para que haya mínimo cuatro personas. Además, se intentará que haya un equilibrio entre los miembros del equipo para que no haya sobrecarga de trabajo.

El rol de secretario de reunión será otorgado al más joven del equipo, que será el encargado de tomar notas y de redactar el acta de la reunión. Tanto las notas como el acta serán visibles en tiempo real a través de un canal de Discord, y todos los miembros pueden participar. Al terminar cada reunión, el secretario publicará el acta de reunión en la Wiki de GitHub.

3.3. Medios de comunicación

El equipo emplea distintos medios de comunicación para mantener una relación activa entre los integrantes del equipo y el profesorado de la asignatura. Entre las aplicaciones y plataformas que se usan para tener una comunicación efectiva se encuentran:

- Entre el grupo
 - WhatsApp
 - Discord
 - Outlook/Gmail
- Con los profesores
 - Outlook

- Campus Virtual
- GitHub como herramienta de control de versiones y de documentación a través del repositorio y de su Wiki.

4. Anexo. Actas de reuniones

4.1. Encuentro presencial: 24 de septiembre de 2024

Se decide que la metodología a utilizar será SCRUM por mayoría absoluta.

Tiempo empleado: 5 minutos.

4.2. Reunión virtual: Miércoles 25 de septiembre de 2024

- Se establecen las pautas del acuerdo inicial (consultar en la Wiki de GitHub).
- Se asignan los roles (consultar en la Wiki).
- Se decide que el más joven será el secretario del equipo.
- Nombre del proyecto: Mediflix.

Tiempo empleado: De 9:00 a 10:34 (1 hora y 34 minutos).

4.3. Laboratorio presencial (ASEE): Miércoles 25 de septiembre de 2024

- Lluvia de ideas para la definición de requisitos y la arquitectura de Mediflix.
 - Conceptos principales: contenido multimedia (películas, series y tráileres), usuarios, actores, directores, suscripciones, valoraciones, comentarios, etc.
- Planificación de la arquitectura y modelo de datos.
- Asignación de tareas para la próxima reunión (viernes).
 - - Sergio diseñará el modelo de datos.
 - Pablo rellenará una tabla de requisitos.
 - Daniel realizará el diagrama de casos de uso.
 - Sara comenzará la documentación.