

- Introducción

El principal motivo que impulsa la ejecución de esta aplicación es la necesidad de proporcionar a los usuarios de plataformas de streaming un espacio informativo eficiente y accesible sobre los próximos estrenos de contenido audiovisual. En la actualidad, se ha identificado que un gran número de consumidores no dispone del tiempo suficiente para llevar a cabo una búsqueda exhaustiva y precisa de los nuevos lanzamientos en dichas plataformas. Esta limitación temporal dificulta que los usuarios puedan mantenerse al día con las novedades del sector audiovisual, lo que puede repercutir negativamente en su experiencia de consumo.

Asimismo, se ha observado que la falta de campañas publicitarias efectivas y de estrategias de marketing en torno al estreno de determinados títulos ha provocado que muchas producciones pasen desapercibidas para el público. Esta invisibilidad ha resultado, en numerosas ocasiones, en índices de audiencia considerablemente bajos, lo que a su vez ha conducido a la cancelación prematura de series o películas, incluso cuando estas poseían una destacable calidad en términos de guion, producción o interpretación actuarial.

En este contexto, se considera pertinente el desarrollo de una aplicación móvil que centralice y facilite el acceso a la información sobre los nuevos estrenos audiovisuales en diversas plataformas de streaming. Dicha aplicación busca proporcionar a los usuarios una herramienta intuitiva que les permita conocer de forma rápida y eficaz los próximos lanzamientos, sin que ello requiera una inversión significativa de tiempo en búsquedas independientes. Este planteamiento responde a la creciente necesidad de optimizar el consumo de contenido en un entorno digital cada vez más saturado de opciones.

Además de cumplir con este objetivo principal, la aplicación también incluirá funcionalidades adicionales que enriquecerán la experiencia del usuario. Entre estas se encuentra la integración de un apartado que mostrará el Top 10 de España en distintas plataformas de streaming, permitiendo a los usuarios identificar fácilmente aquellos títulos que están siendo tendencia en el país. Asimismo, se incorporará una herramienta que funcionará como una wishlist, donde el usuario podrá guardar aquellas producciones que desee ver en el futuro, facilitando así la organización de su consumo de contenido audiovisual.

- Motivación

La concepción de este proyecto surge de un interés particular por el ámbito audiovisual y la necesidad de disponer de una herramienta que centralice de manera eficiente la información sobre los estrenos en plataformas de streaming. En un contexto en el que la oferta de contenido es cada vez más amplia y dispersa, resulta complejo para los usuarios mantenerse actualizados sobre las novedades del sector sin invertir una cantidad significativa de tiempo en la búsqueda de información en distintas fuentes.

Desde una perspectiva personal, la identificación de esta problemática ha sido el punto de partida para el desarrollo de esta aplicación. A lo largo del tiempo, se ha evidenciado que la dispersión informativa no solo afecta a nivel individual, sino que también impacta a un amplio sector de consumidores que, por diversas razones, no pueden realizar un seguimiento constante de los nuevos lanzamientos. Además, la falta de estrategias de promoción efectivas en determinadas producciones ha contribuido a que algunas de ellas no alcancen el reconocimiento que podrían merecer, lo que ha derivado en bajos índices de audiencia e incluso en la cancelación de títulos con gran potencial.

En este sentido, la motivación principal de este proyecto radica en el diseño de una solución que no solo optimice el acceso a la información sobre nuevos estrenos, sino que también favorezca la difusión de contenidos que, por diversos factores, pueden quedar relegados en el mercado audiovisual. La materialización de esta aplicación representa la oportunidad de contribuir a la mejora de la experiencia del usuario, facilitando la organización y planificación de su consumo de contenido. Asimismo, este proyecto permite abordar un desafío presente en la industria del entretenimiento digital, combinando la resolución de una necesidad detectada con el interés por ofrecer una herramienta funcional y accesible para una amplia comunidad de usuarios.

- **Objetivos propuestos (generales y específicos):**

Para abordar el desarrollo y análisis del proyecto se establecen una serie de objetivos generales (O.G.), que a su vez se desglosan en otros objetivos específicos (O.E.). Estos objetivos son los siguientes:

O.G.1. Explicar y diseñar la aplicación con un previo análisis del proyecto y desarrollo de la documentación esencial

El diseño de la aplicación requiere un análisis previo que examine las tendencias de consumo de producciones audiovisuales en plataformas de streaming. Se establecerán los antecedentes y justificaciones del proyecto, definiendo su metodología y las tecnologías empleadas. Además, se elaborará la documentación técnica con los requerimientos y funcionalidades esenciales para su correcto desarrollo.

O.G.2. Crear y desarrollar una aplicación móvil capaz de mostrar y listar los próximos estrenos de una o varias plataformas de *streaming*

La aplicación debe centralizar la información sobre los estrenos en diversas plataformas, permitiendo la consulta de fechas de lanzamiento y tendencias de contenido. Se incorporará una función para la gestión de listas personalizadas y un motor de búsqueda avanzada con filtros específicos. También se integrará información detallada de cada título para mejorar la experiencia del usuario.

O.G.3. Analizar y evaluar el desarrollo del aplicativo, así como explorar el resultado de este y sus vías futuras

El rendimiento de la aplicación se evaluará mediante pruebas funcionales basadas en casos de uso, optimizando su funcionamiento y detectando posibles mejoras. Se analizará su viabilidad y su impacto en el mercado, proponiendo futuras líneas de desarrollo para ampliar sus funcionalidades y consolidar su utilidad en el ámbito del entretenimiento digital.

En la Tabla 3.1., que se muestra a continuación, se sintetizan los objetivos del proyecto, detallando también los apartados, que pueden ayudar a comprender su estructura.

Tabla 3.1. Objetivos del Trabajo Fin de Máster

OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	EPÍGRAFES
O.G.1. Explicar y diseñar la aplicación con un previo análisis del proyecto y desarrollo de la documentación esencial.	O.E.1.1. Analizar y determinar la manera de consumir producciones audiovisuales de plataformas de streaming en base al desarrollo y avance tecnológico.	Justificación
	O.E.1.2. Indicar los antecedentes para explicar la elección de proyecto y temática.	Motivación
	O.E.1.3. Detallar la metodología y tecnologías utilizadas a lo largo del proyecto.	Metodología y Tecnologías y herramientas utilizadas
	O.E.1.4. Establecer las necesidades y finalidad del aplicativo a través de la documentación básica necesaria.	Análisis
O.G.2. Crear y desarrollar una aplicación móvil capaz de mostrar y listar los próximos estrenos de una o varias plataformas de <i>streaming</i> .	O.E.2.1. Registrar las fechas de estreno de una o varias plataformas y su/sus top 10 en España.	Inicio
	O.E.2.2. Establecer una lista personalizada con los estrenos y productos audiovisuales ya disponibles que se quieran ver.	Mi lista
	O.E.2.3. Detallar búsqueda de títulos por nombre u otros parámetros como el género, tipo o año de estreno.	Listado completo
	O.E.2.4. Detallar información básica de cada uno de los títulos.	Info series e Info pelis
O.G.3. Analizar y evaluar el desarrollo del aplicativo, así como exponer el resultado de este y sus vías futuras.	O.E.3.1. Determinar y registrar pruebas funcionales del aplicativo, basados en los casos de uso.	Despliegue y pruebas
	O.E.3.2. Advertir de la viabilidad del proyecto, así como de las vías de futuro.	Conclusiones y Vías futuras

Fuente: Elaboración propia (2025)

- **Metodología utilizada:**

Para garantizar una gestión eficiente del proyecto y alcanzar los objetivos propuestos, se ha optado por la combinación de dos metodologías ágiles ampliamente utilizadas en la gestión de proyectos: Scrum y Kanban. La implementación de ambas metodologías se lleva a cabo a través de la plataforma Trello, una herramienta digital que permite la organización de tareas mediante la creación de tableros visuales, columnas y tarjetas adaptadas a las necesidades del proyecto.

Scrum se aplica principalmente en el desarrollo del proyecto a través de sprints, los cuales representan ciclos de trabajo delimitados temporalmente para la ejecución de tareas específicas. Antes de cada entrega, se llevarán a cabo reuniones de seguimiento con el tutor, permitiendo así evaluar el estado del proyecto, identificar posibles desviaciones y realizar ajustes necesarios. Uno de los aspectos clave en la aplicación de Scrum dentro de este proyecto es la utilización de la técnica Planning Poker como herramienta para la estimación del tiempo requerido para cada tarea. Esto permite una planificación más precisa y colaborativa, basada en la opinión del equipo y en la complejidad de cada actividad. Además, la metodología Scrum fomenta la adaptabilidad y la mejora continua mediante la retroalimentación constante, lo que facilita la optimización del proceso de desarrollo.

Por otro lado, la metodología Kanban se encuentra integrada de manera natural dentro del proyecto gracias a la estructura visual proporcionada por Trello. Kanban permite una gestión eficiente del flujo de trabajo al ofrecer una visión clara y en tiempo real del estado de cada tarea, clasificándolas en distintas fases, como pendientes, en proceso y finalizadas. Este enfoque facilita la identificación de cuellos de botella, permitiendo una mejor distribución de la carga de trabajo y evitando sobrecargas innecesarias. Además, la posibilidad de visualizar información detallada sobre cada tarea (responsables, fechas de entrega, tiempos estimados, entre otros) contribuye a una mayor transparencia y organización dentro del proyecto.

La decisión de emplear tanto Scrum como Kanban responde a la necesidad de abordar el proyecto desde una perspectiva integral, combinando la estructura y planificación de Scrum con la flexibilidad y visualización continua de Kanban. La combinación de ambas metodologías permite:

- Optimizar la organización del trabajo mediante la división en sprints y la representación visual del progreso.
- Facilitar la adaptabilidad ante cambios o imprevistos, gracias a la naturaleza flexible de Kanban.

- Mejorar la gestión del tiempo y la asignación de recursos con herramientas como Planning Poker y el seguimiento de tareas en Trello.
- Fomentar la colaboración y comunicación efectiva, permitiendo una supervisión continua por parte del tutor y la posibilidad de realizar ajustes según el avance del proyecto.

En conclusión, la aplicación combinada de Scrum y Kanban a lo largo del desarrollo del proyecto permite un equilibrio entre la planificación estructurada y la gestión ágil del flujo de trabajo. Esta estrategia garantiza una mayor eficiencia, transparencia y adaptabilidad, contribuyendo así al cumplimiento exitoso de los objetivos planteados.

- Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto:

El desarrollo de la aplicación se llevará a cabo en Android Studio, un entorno de desarrollo integrado (IDE) ampliamente utilizado para la creación de aplicaciones móviles en el ecosistema Android. El lenguaje de programación elegido es Kotlin, debido a su eficiencia, compatibilidad nativa con Android y capacidad para mejorar la seguridad y optimización del código. En cuanto a la gestión de datos, se implementará SQLite, una base de datos local que permitirá almacenar, estructurar y gestionar la información recopilada sobre las distintas plataformas de streaming. Para la integración de estos datos, se empleará la API Streaming Availability, que proporcionará acceso en tiempo real a los estrenos y contenidos disponibles en diversos servicios de streaming, evitando la necesidad de ingresar información de manera manual.

El diseño de la interfaz de usuario y la experiencia de usuario (UI/UX) se trabajará en Figma, herramienta que facilitará la creación de prototipos interactivos y maquetas visuales antes de la implementación final. Esto permitirá definir de manera precisa la estructura y funcionalidad de la aplicación, asegurando una navegación intuitiva. Para la documentación gráfica del proyecto, se utilizará Canva, plataforma versátil que permitirá la elaboración de diagramas clave como el Diagrama de Entidad-Relación (DER) y el Diagrama de Casos de Uso, además de servir como apoyo en la presentación visual del proyecto. Asimismo, se recurrirá a Draw.io para la creación del Diagrama de Clases, proporcionando una representación clara de la arquitectura del software y las relaciones entre sus componentes.

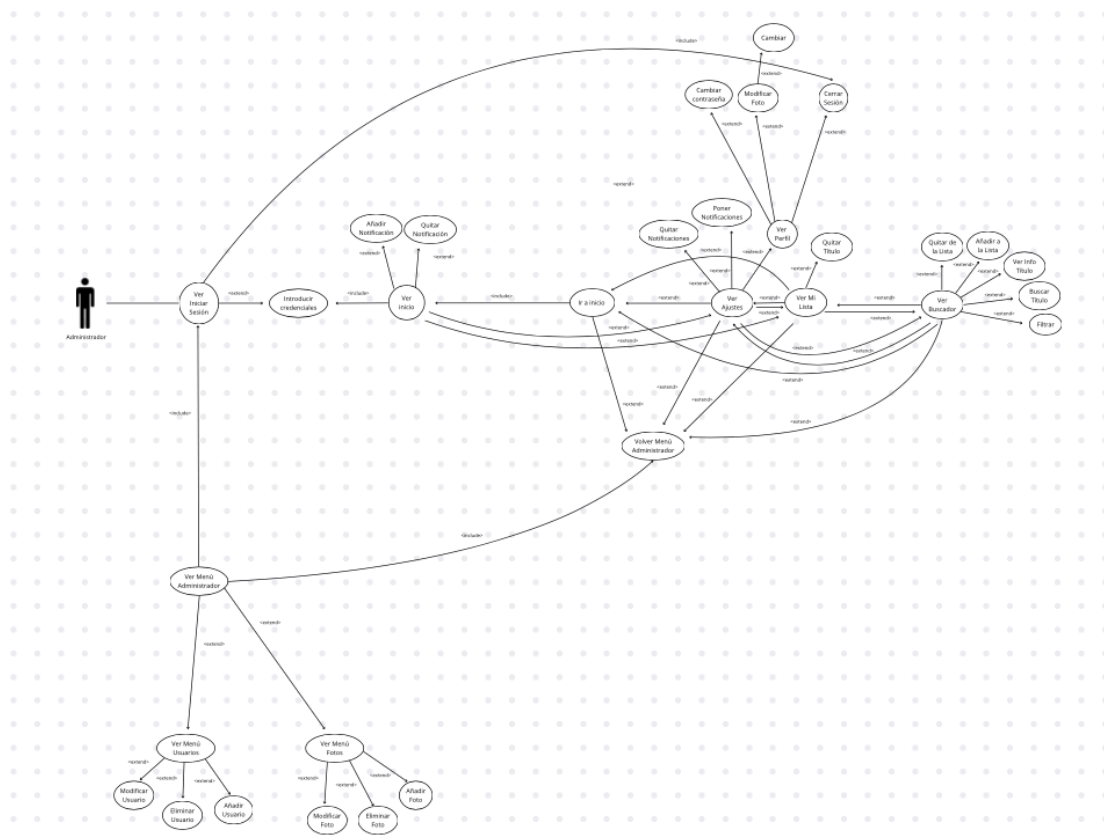
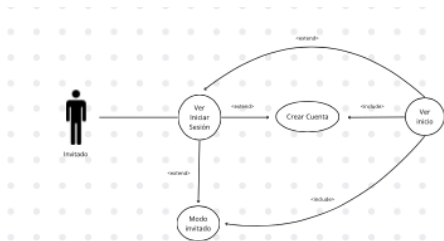
El aspecto visual del aplicativo se reforzará con elementos gráficos obtenidos de Flaticon.es, recurso esencial para incorporar iconografía atractiva y coherente con el diseño de la interfaz. Por otro lado, el control de versiones se gestionará mediante Git y GitHub, lo que garantizará un desarrollo colaborativo seguro y permitirá un historial detallado de cambios a lo largo del proyecto. Finalmente, Google Drive servirá como plataforma de almacenamiento y respaldo de archivos, asegurando la sincronización de la documentación y el acceso remoto a los recursos necesarios para el desarrollo del aplicativo.

- [illegible]

-
- ```

graph LR
 Usuario[Usuario] --> VerInicioSesion((Ver Inicio Sesión))
 VerInicioSesion --> Cambiar((Cambiar))
 VerInicioSesion --> IntroducirCredenciales((Introducir credenciales))
 IntroducirCredenciales --> VerInicio((Ver Inicio))
 VerInicio --> VerInicioSesion
 VerInicio --> AñadirNotificación((Añadir notificación))
 VerInicio --> QuitarNotificación((Quitar notificación))
 VerInicio --> VInicio((V a inicio))
 VInicio --> VerInicioSesion
 VInicio --> VerAjustes((Ver Ajustes))
 VInicio --> VerPerfil((Ver Perfil))
 VerAjustes --> PonerNotificaciones((Poner notificaciones))
 VerAjustes --> QuitarNotificaciones((Quitar notificaciones))
 VerAjustes --> VerMiLista((Ver Mi Lista))
 VerAjustes --> VerInicioSesion
 VerPerfil --> CambiarContraseña((Cambiar contraseña))
 VerPerfil --> ModificarFoto((Modificar Foto))
 VerPerfil --> CerrarSesion((Cerrar Sesión))
 VerPerfil --> VerInicioSesion
 VerMiLista --> QuitarTitulo((Quitar Título))
 VerMiLista --> VerBuscador((Ver Búsqueda))
 VerMiLista --> VerInicioSesion
 VerBuscador --> QuitarDeLaLista((Quitar de la Lista))
 VerBuscador --> AñadirLaLista((Añadir a la Lista))
 VerBuscador --> VerInfoTitulo((Ver Info Título))
 VerBuscador --> ReservarTitulo((Reservar Título))
 VerBuscador --> Filtrar((Filtrar))
 VerBuscador --> VerInicioSesion

```





- los **requisitos funcionales y no funcionales**,

## **REQUISITOS FUNCIONALES:**

**-Creación cuenta de usuario:** El sistema debe permitir que nuevos usuarios se registren proporcionando información básica como correo electrónico y contraseña. El registro podría implicar validación de correo mediante un código o enlace de verificación.

**-Ver inicio:** es la pantalla principal de la aplicación donde se pueden ver los top 10 de España y los próximos estrenos.

**-Ir a inicio:** el usuario podrá volver a inicio, ya sea que esté en Mi lista, Ajustes o el Buscador.

**-Modo invitado:** permite al invitado poder acceder a la aplicación sin registrarse pero sin poder ver todo el contenido.

**-Introducir credenciales:** Los usuarios deben poder iniciar sesión con sus credenciales (correo electrónico y contraseña). El sistema validará estas credenciales comparándolas con los datos almacenados en la base de datos.

**-Cambiar contraseña:** El sistema proporcionará un mecanismo para que los usuarios puedan cambiar su contraseña.

**-Ver perfil:** ver tu perfil y poder ver las opciones para configurarlo.

**-Cierre sesión:** permite a los usuarios cerrar sesión de manera segura.

**-Despliegue de opciones:** menús desplegables que muestren distintas opciones en la interfaz de usuario.

**-Botones para clicar las series y películas:** Los botones permiten a los usuarios interactuar con los productos.

**-Guardar título:** una vez seleccionado se podrá añadir la película o la serie a la lista del usuario y además, si próximamente se va estrenar se guardará la notificación para avisar cuando se estrene.

**-Quitar título:** una vez seleccionado se podrá eliminar la película o la serie de la lista del usuario y si forma parte de sus posibles notificaciones se quitarán también.

**-Añadir notificación:** en el inicio cuando se muestran los próximos estrenos permite al usuario guardar esa serie o película a su lista y también en el momento que se estrene, enviar una notificación donde se avise del estreno de este título.

**-Eliminar notificación:** en el inicio cuando se muestran los próximos estrenos permite al usuario quitar esa serie o película de su lista y también se eliminará la notificación de su estreno.

**-Lista de películas y series:** el usuario podrá ver todas las películas y series disponibles en la aplicación.

**-Filtrar títulos:** permite al usuario buscar series o películas ya sea por género, tipo o año.

**-Buscar título:** permite buscar una película o serie por el nombre.

**-Ver título:** esto permite al usuario ver la información de una película o serie en específico.

**-Ver Iniciar Sesión:** Es la primera pantalla que visualizan los usuarios para entrar al aplicativo.

**-Ver ajustes:** Una sección donde los usuarios pueden ver las opciones para ver su perfil o cerrar sesión.

**-Modificar foto perfil:** permite al usuario poder cambiar la foto de perfil que tiene en la cuenta.

**-Mi lista:** permite a los usuarios ver los títulos guardados y la opción de quitarlos.

**-Volver al menú administrador:** permite al administrador volver al menú desde el inicio, mi lista, ajustes y el buscador.

**-Ver menú administrador:** permite ver al administrador las opciones que tiene en la aplicación.

**-Ver menú fotos:** permite ver al administrador las opciones que tiene para editar las fotos de perfil.

**-Añadir foto:** permite al administrador añadir una foto a la aplicación.

**-Eliminar foto:** permite al administrador eliminar una foto de la aplicación.

**-Modificar foto:** permite al administrador modificar una foto de la aplicación.

**-Ver menú usuarios:** permite ver al administrador las opciones que tiene para editar los usuarios.

**-Añadir usuario:** permite al administrador añadir un usuario a la aplicación.

**-Eliminar usuario:** permite al administrador eliminar un usuario de la aplicación.

**-Modificar usuario:** permite al administrador modificar un usuario a la aplicación.

### **REQUISITOS NO FUNCIONALES:**

**-Disponibilidad y confiabilidad:** La app debe estar disponible para los usuarios en todo momento y funcionar de manera estable sin fallos.

**-Seguridad y privacidad:** Los datos personales y de pago de los usuarios deben estar protegidos para evitar filtraciones o accesos no autorizados.

**-Rendimiento eficiente:** La app debe ser rápida y responder de forma ágil, incluso cuando hay muchos usuarios conectados.

**-Actualizaciones continuas:** Debe ser posible hacer mejoras y corregir errores en la app sin interrumpir el servicio a los usuarios.

**-Interfaz de usuario intuitiva:** La app debe tener un diseño fácil de entender, con menús y botones claros para que los usuarios no se confundan.

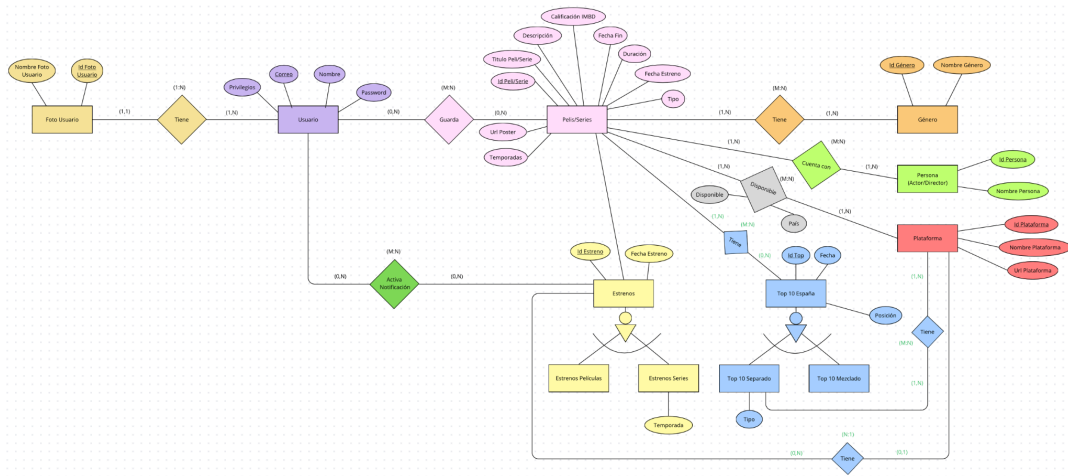
**-Control de acceso a funciones:** Algunas funciones deben estar restringidas a ciertos usuarios (por ejemplo, solo administradores pueden acceder a configuraciones especiales).

**-Entrada de texto:** Los usuarios deben poder introducir datos como nombres o títulos fácilmente y sin errores.

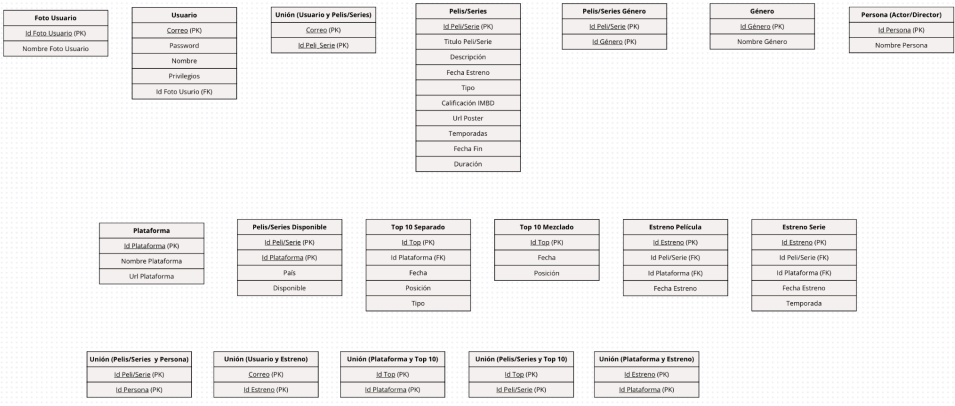
**-Actualización diaria:** Proporcionar actualizaciones diarias de los próximos estrenos y los top 10 de España.

**-Notificaciones:** Las notificaciones pueden alertar a los usuarios sobre el estreno de los títulos guardados por los usuario.

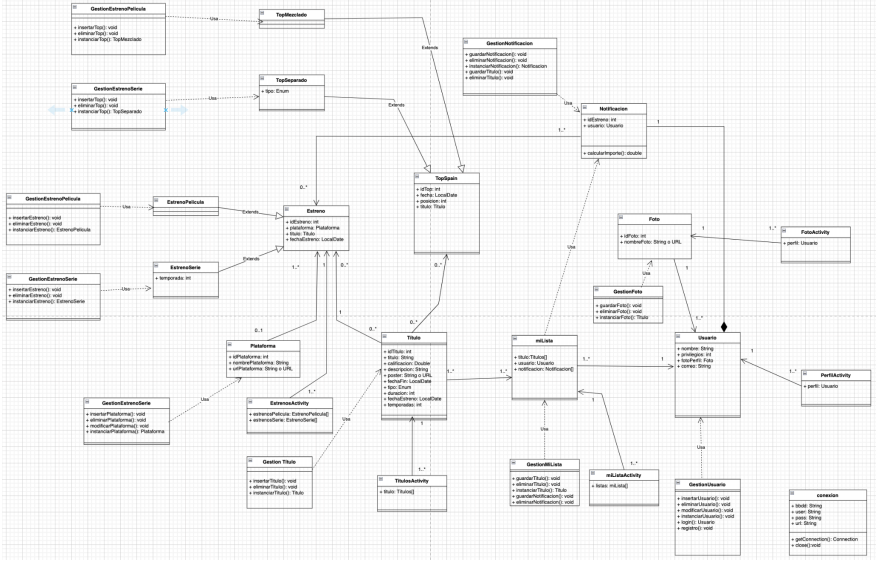
- los diagramas de Entidad-Relación



- Normalización



- diagrama de clases



- **Diseño:** Se debe realizar un diseño previo a la implementación del proyecto y realizar las modificaciones oportunas en caso de ser necesario. Para ello se puede ilustrar mediante Mockups, Wireframes o Prototipos (mediante Figma)

