

Título

Skycinema

Autor

Isabel Iglesias Velázquez

Erick Suárez

Ignacio Muñoz

Tutor

Tomás Escudero

Trabajo de fin grado

Curso 2023-2024

Centro Educativo: IFP Julián Camarillo

Convocatoria de Presentación: Mayo 2024

Contenido

Introducción:	3
justificación del proyecto:	4
Objetivos del proyecto	5
Estado del arte	6
Metodología de trabajo:	7
Tecnologías utilizadas:	8
Resultados	9
Fases del proyecto:	10
Definición de la idea del proyecto:	10
Comunicación entre componentes	10
Funcionalidades básicas de los roles de administrador y cliente:	11
Diseño de la Interfaz:	11
Interfaz	12
Conclusión:	14
Bibliografía:	15

Introducción:

El presente documento tiene por objetivo principal llevar a cabo el desarrollo de una aplicación web de streaming, que permita a los miembros de esta ver películas de todo tipo en cualquier dispositivo con conexión a internet.

Con Skycinema, se quiere lograr una aplicación web que tenga una presentación minimalista y sencilla, con contrastes de colores oscuros y claros; y que resulte cómodo para la vista del usuario.

Resulta de vital importancia para mayor comprensión de la aplicación mencionar que contará con dos principales roles y sus funciones básicas, que son: el administrador, quien podrá añadir o eliminar contenido a la plataforma; y un usuario registrado con funcionalidades exclusivas, al igual que un usuario sin registrar que solo tiene opción a vista previa.

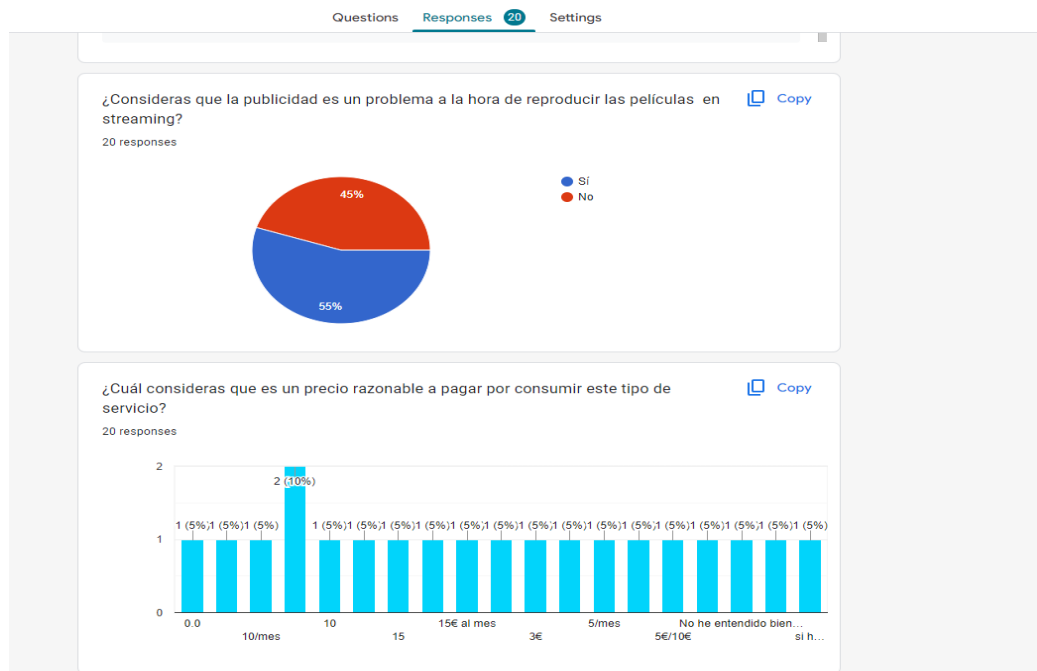
justificación del proyecto:

La razón de elaboración de esta idea del proyecto viene dada porque surge la necesidad de encontrar una plataforma de streaming sin anuncios de publicidad que ofrezca películas de calidad a un precio asequible. Más allá de destacar en lo asequible que resulta SKY CINEMA para el usuario, también destaca por su usabilidad clara y sencilla, y por ser un diseño totalmente responsive que se adapta a todos los dispositivos

Objetivos del proyecto

Crear una plataforma de streaming sin anuncios de publicidad que ofrezca películas de calidad a un precio asequible incluyendo un diseño totalmente responsive que se adapta a todos los dispositivos, y las funcionalidades básicas de administrador y usuario, que pueden irse modificando conforme vaya transcurriendo el proyecto. Estas serán determinadas posteriormente en el apartado de las funcionalidades.

Para poder llevar a cabo esta idea nos hemos basado los resultados de una encuesta que hemos mandado a 20 usuarios de distintas edades, donde destacamos estas dos preguntas como las más importantes:



Como conclusión final, para más de la mitad de los usuarios coinciden en que les gustaría no encontrar anuncios en este tipo de plataformas.

Estado del arte

PLATAFORMA	DISPOSITIVOS DISPONIBLES	PLAN DE PAGO
NETFLIX	Smart TV, teléfono, tableta, reproductor de streaming o videoconsola, que se conecte a internet y que cuente con la aplicación de Netflix, o a través de netflix.com, desde un ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> • Estándar con anuncios: 5,49 €/mes • Estándar: 12,99 €/mes (+ 5,99 € suscriptor/a extra) • Premium: 17,99€/mes (+ 5,99 € suscriptor/a extra)
HBO MAX	iPhone y iPad, móviles y tablets Android, Apple TV, Android TV, Chromecast, Samsung TV, LG, Chrome OS, MacOS, Windows PC, PS5, PS4, Xbox Series X S, y Xbox One.	<ul style="list-style-type: none"> • Mensual: 9,99 € • Anual: 69,99 €
Disney +	PC o Mac, Smart TV: Samsung, LG, Hisense y televisiones Android TV. Dispositivos HDMI: Android TV, Amazon Fire TV Stick y Apple TV, iPhone, iPad Móvil y Tablet Android Chromecast.	<ul style="list-style-type: none"> • Estándar con anuncios: 5,99 € • Estándar: mensual 8,99 € y anual 89,99 € • Premium: mensual 11,99 € y anual 119,90 €

Metodología de trabajo:

Para llevar a cabo este proyecto, repartimos el trabajo entre ocho semanas que estimamos que abarcaría el mismo. Siendo el resultado de planificación el siguiente:

Semana	Tarea	Eric	Isa	Nacho
1	Planteamiento de la idea del proyecto			
	Repartir las tareas			
	Visitar otras plataformas para estructurar el proyecto			
	Establecer funcionalidades			
2	Elaboración de la BBDD Mysql			
	Parte back Apirest cliente			
	Funcionalidad JS cliente			
	Investigación de otras plataformas			
3	Elaboración de encuesta y lanzamiento al usuario para averiguar las necesidades			
	Diseño logotipo y fotografías de la web			
	Parte back Apirest cliente			
	Funcionalidad JS cliente			
4	Parte back Apirest Administrador			
	Funcionalidad JS Administrador			
	Dar estilo a la parte de cliente			
	Acabar back Administrador			
5	Front Administrador			
	Funcionalidad JS de administrador			
	Memoria del proyecto			
	Front Administrador			
6	Memoria del proyecto			
	Conclusiones			
	Memoria del proyecto			
	Revisión funcionalidad completa Back			
7	Revisión funcionalidad completa del front			
	Últimas modificaciones			
	Memoria del proyecto completa			

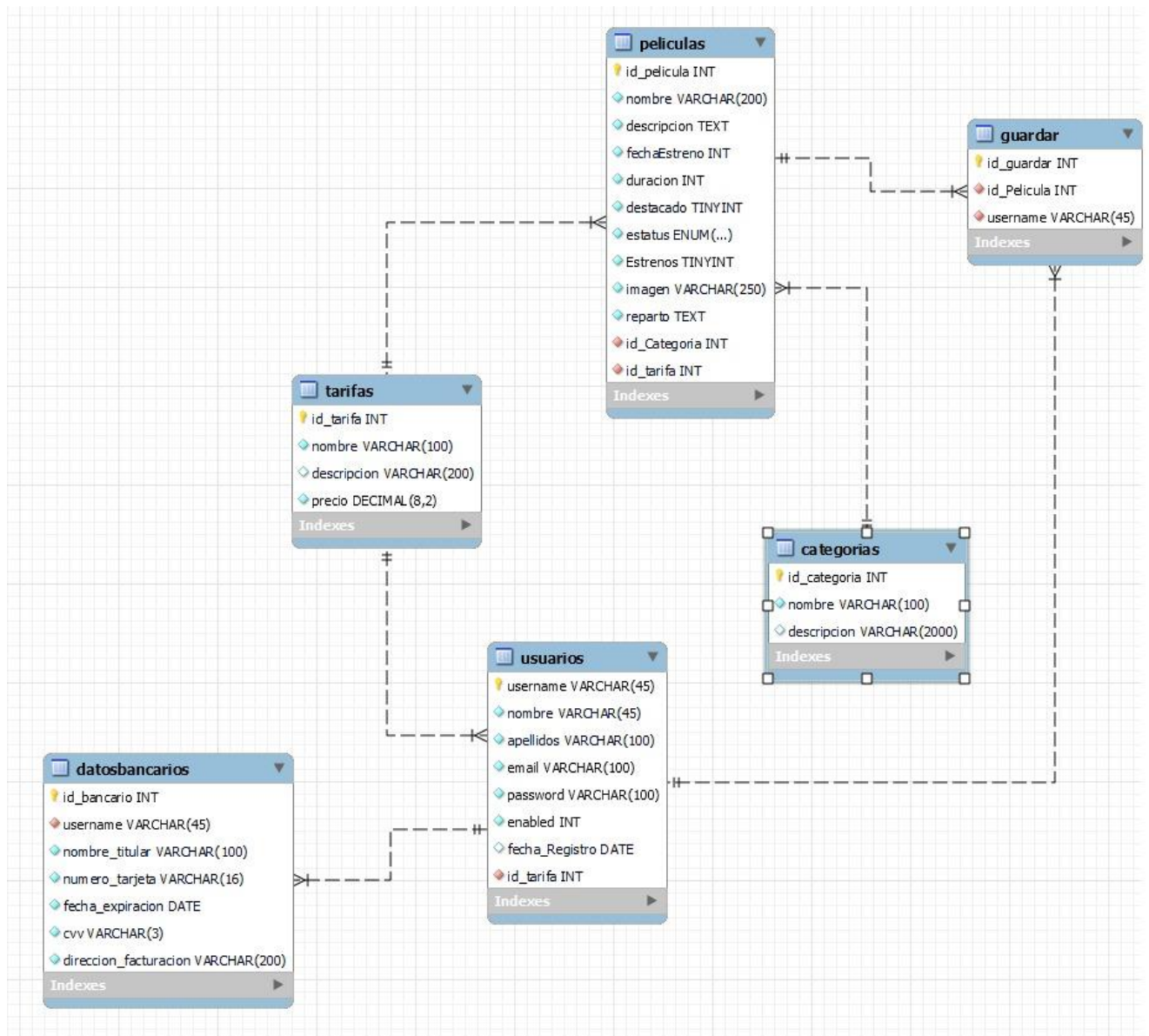
Tecnologías utilizadas:

La comunicación entre los diferentes componentes que hemos podido ver hasta ahora esta basada en el protocolo de comunicaciones TCP/IP. Este protocolo es el que ha permitido el nacimiento de internet. Para comunicar cada uno de los componentes, en el caso de este proyecto, hemos decidido utilizar la tecnología cliente-servidor web. Lo que quiere decir que el usuario utilizará un navegador para comunicarse con el servidor web. Todos los navegadores y todos los servidores web usan el protocolo HTTP.

Con lo que para desarrollar nuestra página web hemos utilizado los siguientes programas:

- Para el Front: HTML, CSS JavaScript.
- Para el back: servicio api Rest con Spring Boot.
- Base de Datos: en MySQL 8.
- Figma: diseño de la presentación de la aplicación para el cliente.
- Illustrator: diseño de logotipo.
- Photoshop: imágenes y collage.
- Google Form: para la encuesta

Resultados



Fases del proyecto:

Para desarrollar este proyecto la duración estimada fue de aproximadamente un bimestre, abarcando los meses de abril y mayo.

Definición de la idea del proyecto:

En primer lugar, buscamos una necesidad en función a nuestros gustos comunes como principal motor de motivación, ocurriéndonos así una plataforma de streaming para películas de pago sin anuncios, ya que actualmente en todas las plataformas de streaming hay alguna versión sea de pago o no, con anuncios; y decidimos su estructura:

- Backend:
 - es la capa de lógica de negocio, lo que el usuario no ve. Esta es la parte de Spring Boot, que hace posible la autenticación del usuario, sus suscripciones, etc.
- Frontend:
 - interfaz de usuario desarrollada con HTML, CSS y JavaScript, que hace que el usuario sea capaz de navegar por la web, buscar contenido y hacer interacciones en sí.
- Base de datos:
 - Para almacenar los datos en MySQL, que servirán para desarrollar todo el proyecto.
- Memoria del proyecto
 - Este apartado recoge toda la explicación del proyecto, investigación para desarrollar el mismo y su ciclo de vida.

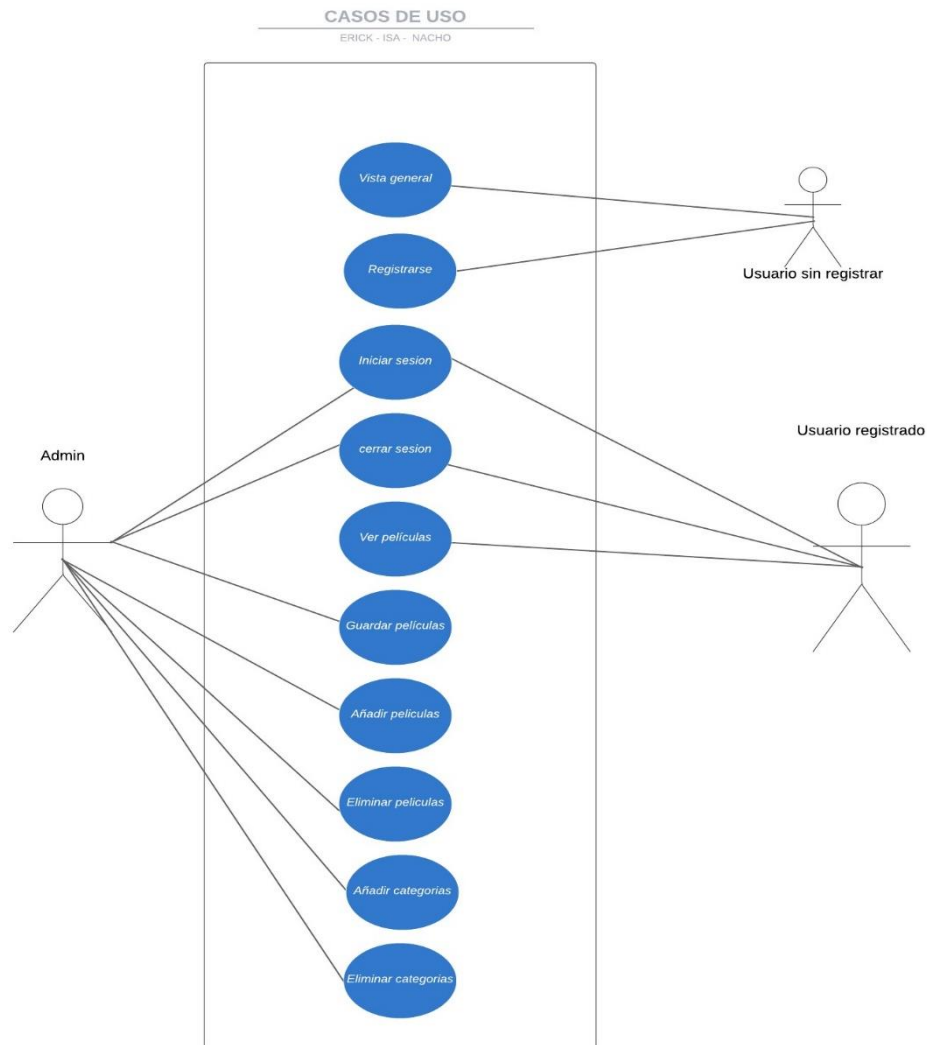
Comunicación entre componentes

Para realizar la comunicación, utilizamos solicitudes HTTP GET y POST.

- Métodos de GET: solicitar datos al servidor, como los videos o la información del usuario
- Métodos Post: recuperar datos, como la información de registro.

Para asegurarnos de que los cambios se han hecho, guardamos los datos, actualizamos la aplicación y utilizamos el Live Server para ver si se ha ejecutado correctamente.

Funcionalidades básicas de los roles de administrador y cliente:



Diseño de la Interfaz:

Una vez desarrollada la parte técnica de proyecto, dedicamos el último periodo de tiempo al diseño de la interfaz de usuario definiendo los siguientes aspectos:

- Colores de la Plataforma (Azul y morado)
- Tipo de fuente que vamos a utilizar.
- Diseño y nombre del logotipo.
- Llamadas de atención como botones.
- Diseño responsive para cualquier dispositivo, desde el más grande al más pequeño.
- Diseño de imágenes decorativas en photoshop.

Interfaz

En este Figma representamos tanto la parte de cliente como la parte del usuario:

Figma usuario

Figma administrador

Conclusión:

Como conclusión final, tras el desarrollo de esta aplicación el resultado ha sido el logro absoluto del proyecto tanto como caso práctico como en cuanto a trabajo en grupo, dado a que hemos conseguido que la aplicación sea cien por cien funcional y cumpla con los requisitos básicos establecidos, y en el tiempo estipulado de entrega.

Para hacer un diseño original de la aplicación más allá de las mejoras corrientes de cualquier otra empresa/proyecto, decidimos incorporar un logotipo único diseñado por nosotros mismos reuniendo nuestros colores favoritos; algunos diseños propios como son la edición de portadas de películas con la incorporación de nuestro logotipo como principal colaborador, o el apartado de preguntas frecuentes donde resolvemos las posibles dudas que pueden surgirle al usuario a la hora de consumir nuestro producto.

Con el paso del tiempo es probable plantearnos la mejora de la aplicación, incorporando nuevas tecnologías o incluyendo nuestro propio merchandising para crecer como marca.

Para finalizar, hay que destacar que como proyecto en grupo nos hemos organizado en función los puntos fuertes de cada uno; y una vez más hemos demostrado que somos un buen equipo que sabe adaptarse y comunicarse para realizar progresos y cambios cuando es oportuno, y como resultado final hemos obtenido la aplicación de streaming que queríamos desde el principio.

Bibliografía:

<https://www.hbomax.com/es/es>

<https://help.disneyplus.com/es/article/disneyplus-es-es-price>

<https://help.netflix.com/es-es/node/24926>

<https://getbootstrap.com/>

