



PROYECTO FINAL

UTN - FRC
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Paper



v a t r o m

Docentes:

- Ing. Quinteros, Sergio Ramón
- Ing. Savi, Cecilia Andrea
- Ing. Liberatori, Marcelo Sadi
- Ing. Destefanis, Maria Laura
- Ing. Trettel, Marta Cecilia

Integrantes:

- | | |
|----------------------|-------|
| ● Arancibia Ana Luz | 60279 |
| ● Ghirardotti Andres | 57711 |
| ● Gomez Alvaro | 58897 |
| ● Maldonado Claudio | 36664 |
| ● Samper Hernan | 66924 |

Grupo N° : 9

Curso: 5K3 – Año: 2020

Vatrom

**Arancibia, Ana Luz - Ghirardotti Bruno, Andres - Gomez,
Alvaro - Maldonado, Claudio - Samper, Hernán**

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

Vatrom es una red social que surge con el objetivo de conectar personas que generen o estén interesados en consumir arte. Vatrom permite que los usuarios puedan compartir sus creaciones para que otros usuarios puedan disfrutarlo y así poder llegar a un nuevo público que quizás nunca hubiesen pensado alcanzar. Además, brinda un calendario de eventos que permite saber qué eventos disponibles tenemos cerca de nuestra ciudad.

Para el desarrollo de esta aplicación se utilizan metodologías ágiles con el framework Scrum y las tecnologías más utilizadas en el mercado para poder lograr un producto moderno, ágil e innovador.

Palabras Clave

Red Social, Artistas, Vatrom, Proyectos, Escena artística, Solución de Negocio, Eventos, Búsqueda.

Introducción

En la primera reunión del grupo surgieron muchas ideas interesantes que tenían un punto en común, la necesidad de dar a cada integrante de la comunidad artística la posibilidad de darse a conocer, Si bien existen redes sociales en las cuales se comparte contenido, las mismas no son exclusivas para artistas, sitios artísticos, personas que deseen ver un espectáculo o que sencillamente se informen de lo que está pasando.

Por estas razones es que nace Vatrom, una red social que tiene como objetivo potenciar la escena artística, compartiendo así sus creaciones, intereses, eventos, reuniones, exposiciones y todo lo referente a las actividades artísticas que se desempeñen.

Por ello, la generación de nuevos vínculos entre los integrantes de la escena, es la parte fundamental de nuestro sistema, además pondremos especial énfasis en la realización de nuevos proyectos, fomentar la aparición de nuevos talentos y potenciar los actuales,

dando un nuevo empuje a la escena artística local.

Elementos del Trabajo y metodología

La metodología que se escogió para desarrollar Vatrom es Agile dentro del marco de trabajo de Scrum[1]. Scrum, es un modelo de referencia que define un conjunto de prácticas y roles, que se utilizan como un punto de partida para establecer el proceso de desarrollo que se utilizará y se ejecutará durante la duración de todo el proyecto.

Scrum define una unidad de medida, Sprint, en la cual el equipo se encargará de realizar un incremento de software. En el caso de Vatrom la duración del Sprint fue definida en 2 semanas.

El equipo de desarrollo está integrado por cinco miembros.

Para la gestión del proyecto se utiliza la herramienta GitLab[2] donde se define el Sprint Backlog y se realiza el seguimiento y control de las tareas asignadas a cada miembro del equipo.

La gestión del proyecto se complementa con Discord[3] para la comunicación grupal y reuniones diarias, además, se realizaron ciertas automatizaciones dentro de esta herramienta que informan vía bot cada vez que una tarea cambia de estado en GitLab y cada vez que un miembro del equipo realiza un merge request. Se utiliza Git[4] para realizar el control de versiones, a través de GitLab, la documentación del proyecto y del producto se genera con Google Drive[5], ya que son plataformas de desarrollo colaborativo de software para almacenar la codificación, los documentos del proyecto y brindan un conjunto de herramientas muy útiles para el trabajo en equipo

Para el desarrollo del producto se definió una arquitectura del tipo API REST[6], la cual nos permite crear servicios y

aplicaciones que pueden ser consumidas desde cualquier dispositivo que utilice el protocolo HTTP[7].

Las tecnologías implementadas en el front-end son: HTML 5[8], CSS 3[9], Typescript[10], Angular 9[11] y la librería de UI de angular llamada Nebular[12], la cual permite adaptar la interfaz del sitio web al tamaño de la pantalla del dispositivo en el que se visualice.

Para la lógica de negocio (back-end), se utiliza NodeJs[13], la cual es una librería de Javascript[14] que brinda un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma para la capa del servidor y el framework Express[15] para la creación de la API REST.

Para la persistencia de datos generados por el sistema, se utilizará una base de datos no relacional de MongoDB[16].

Resultados

Con Vatom, se fomentará la interconexión entre artistas, público en general, centros culturales, lugares de entretenimiento, etc brindando un espacio para gestionar e intervenir en toda clase de iniciativas, obras y emprendimientos de carácter cultural, artístico, educacional y laboral.

La aplicación contará con los siguientes módulos:

Gestión de cuentas: permitirá a los usuarios darse de alta en la aplicación mediante un mail y contraseña o a través de social login, también permitirá dar de baja o eliminar la cuenta y actualizar/modificar los datos de la misma.

Gestión de perfil: permitirá la elección del tipo de perfil y la carga de los datos correspondiente a su tipo, en el cual se establece va a contener contenido embebido, así como su panel de redes sociales, y sus actividades.

Gestión de eventos: permitirá a los usuarios poder crear y administrar eventos para una fecha en particular y agregarla al calendario de la aplicación, además permitirá que usuarios interesados en los eventos puedan suscribirse y agregar dicho evento en su calendario personal (fuera de la app).

Gestión de búsqueda: permitirá mediante

una barra de búsqueda en el home, encontrar usuarios dependiendo los filtros que se seleccionen y acorde a los intereses del usuario que realiza la búsqueda.

Discusión

Por una u otra razón el equipo está vinculado a la escena del arte, ya sea desde la música, fotografía, escritura, actoral, sumado a estas visiones y recabando inquietudes de colegas se constata que la escena artística no cuenta con la difusión necesaria sobre los eventos a realizar, lugares donde se realizan eventos, fechas, precios, disponibilidad localidades, promociones, servicios que ofrecen, etc. También tienen dificultades en conseguir artistas para realizar proyectos nuevos o sumarlos a los ya existentes, encontrar artistas que se dediquen a su misma actividad para compartir experiencias y conocimientos.

Vatom otorga una solución a los inconvenientes anteriormente planteados. Ya que, en la red social, la comunidad podrá ver de forma unificada la información de los distintos tipos de perfiles (artista, banda, bar).

Una vez creado un perfil, se podrá compartir enlaces a las distintas redes sociales, contenido, información acerca de la trayectoria artística de un artista, entre otros. Luego, dicho perfil podrá ser encontrado a través del motor de búsqueda y seguido por otros usuarios.

Además, se podrán crear eventos para su futura difusión.

Se espera que la aplicación sea utilizada por artistas que quieren integrarse a la escena del arte, y que puedan formar creaciones a través de la misma.

Si bien, en un principio se contempla que la aplicación se utilice en la ciudad de Córdoba, se espera que en un futuro cercano, esté disponible en más regiones de Argentina.

Conclusión

Sabemos que el arte es la expresión más sincera y que mejor identifica a las personas con su pasión, por esta razón es que creamos Vatrom y creemos que será el nexo perfecto para aunar a los integrantes de la comunidad artística, fomentando la aparición de nuevos exponentes, potenciando los ya existentes, ayudando a que artistas puedan interactuar de una manera más directa con otros artistas, espacios artísticos y culturales y fundamentalmente con las personas que gustan de sus expresiones artísticas.

Agradecimientos

Queremos agradecer a nuestras familias y a nuestros amigos por el apoyo que nos han brindado y por brindarnos feedback sobre Vatrom. Además, queremos agradecerles a los profesores de la cátedra, por guiarnos en este proceso tan importante en la finalización de nuestra carrera, se nota el esfuerzo que hacen por estar presentes inclusive en este contexto tan complicado como es una pandemia mundial. Por último, agradecer a los lectores e interesados en nuestro proyecto.

Referencias

- [1] SCRUM - <https://www.scrum.org> [09/2020]
- [2] GitLab - <https://gitlab.com/vatrom> [09/2020]
- [3] Discord - <https://discord.com/> [09/2020]
- [4] Git - <https://git-scm.com/> [09/2020]
- [5] Google Drive - https://www.google.com/intl/es_ALL/drive/ [09/2020]
- [6] Api Rest - https://es.wikipedia.org/wiki/Transferencia_de_estado_Representacional [09/2020]
- [7] Protocolo HTTP - https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_transferencia_de_hipertexto [09/2020]
- [8] HTML - <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML> [09/2020]
- [9] CSS - https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_estilos_en_cascada [09/2020]
- [10] Typescript <https://www.typescriptlang.org/> [09/2020]
- [11] Angular - <https://angular.io/> [09/2020]
- [12] Nebular - <https://akveo.github.io/nebular/> [09/2020]
- [13] NodeJs - <https://nodejs.org/en/> [09/2020]
- [14] JavaScript - <https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript> [09/2020]
- [15] Framework Express - <https://expressjs.com/es/> [09/2020]
- [16] MongoDB - <https://www.mongodb.com/> [09/2020]

Datos de Contacto

- *Arancibia, Ana Luz.*
Email: analuzarancibia@gmail.com
- *Ghirardotti, Andrés.*
Email: andresghirardotti@gmail.com
- *Gomez, Alvaro.*
Email: alvaro11122@gmail.com
- *Maldonado, Claudio.*
Email: claudiomaldonadogonzalez@gmail.com
- *Samper, Hernán.*
Email: hernansamper95@gmail.com