



Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Córdoba
Ingeniería en Sistemas de Información – Proyecto Final - 5K4

Proyecto **MILO** 

Equipo de proyecto: Berretta Lara, Luis
Fariña, Damián
Reyes, Luciano
Roca, Félix
Rouaux, Matías

Leg: 62253
Leg: 58842
Leg: 66540
Leg: 63573
Leg: 64731

Docentes: Ing.Gastañaga, Iris Nancy (Titular)
Ing.Arenas, María Silvina (JTP)

Milo

**Berretta, Luís- Fariña, Damián- Reyes, Luciano-
Roca, Félix- Rouaux, Matías**
Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

El proyecto Milo surgió debido a que la distribución de cine independiente en Córdoba, se realizaba a partir del envío de un correo electrónico del interesado al Centro Cultural de Córdoba, y estos compartían el material a través de Google Drive. En este contexto, junto con la investigación de organizaciones que se dedican a la producción de este tipo de obras nació la plataforma web Milo cuyo principal objetivo fue poner a disposición a quien deseara consumir este tipo de contenido.

La intención de esta plataforma fue dar la posibilidad a los artistas independientes de lograr compartir sus obras y darse a conocer. Por otro lado, brindar a los usuarios consumidores que deseen utilizar la aplicación, la posibilidad de adentrarse en un universo con otro tipo de oportunidades en el ámbito del entretenimiento.

Se llevó a cabo la integración de un módulo de suscripciones, donde estos usuarios consumidores contrataron un plan para acceder a los contenidos, y con esto se brindó un rédito a las organizaciones que contrataron Milo con el fin de brindar una ayuda a estas y que puedan seguir produciendo obras.

En los siguientes apartados, se detalla la metodología de trabajo y tecnologías utilizadas para el desarrollo e implementación de Milo.

Palabras Clave

Cortometrajes. Mediometrajes. Largometrajes. Experimentales. Musicales. Artistas independientes. Impacto Social. Categorías. Géneros. Accesibilidad. Espectadores. Feedback.

Introducción

Todos los sistemas de información existentes actualmente para la emisión de material audiovisual transmiten contenido de productoras mundialmente reconocidas. Milo es un sistema de información que nace de la necesidad de distribuir contenido audiovisual de índole independiente a todo el público que lo desee. Este mismo se

encuentra en formato de largometrajes, mediometrajes, cortometrajes, ficcionales, documentales, experimentales y musicales. Actualmente no existe ningún medio que lleve a cabo la actividad de distribución de estas obras, existiendo una gran cantidad de estas mismas. Inicialmente la motivación de llevar a cabo el proyecto Milo, surge por esta necesidad, y luego al observar algunas de estas obras, se complementa al deseo de lograr la accesibilidad de las mismas con el objetivo de que el público disfrute y conozca el trabajo de artistas independientes.

Elementos del Trabajo y metodología

Como marco de trabajo para el desarrollo e implementación del proyecto se decidió utilizar metodología de trabajo ágil, en particular el framework SCRUM[1] debido a que gracias a las continuas y breves iteraciones permite tener rápidamente producto con funcionalidad disponible para su uso de forma rápida y periódica, para así tener feedback continuo del product owner y minimizar la probabilidad de riesgo de fracaso en el proyecto.

Se llevarán a cabo quince sprints de dos semanas de duración, donde al comienzo de cada semana se realizará una reunión para definir qué funcionalidades se llevarán a cabo.

A continuación se describen las herramientas utilizadas para afrontar el proyecto.

Jira[2] como herramienta de gestión de proyecto, el cual permite realizar un seguimiento continuo del estado del

proyecto. GitLab[3] para la gestión del repositorio, con el cual se puede realizar un continuo control de versión del código fuente del proyecto mediante Git. Google Drive para el versionado de documentación. También se utilizan dos principales lenguajes de programación para implementar la arquitectura del sistema desde el punto de vista de desarrollo.

En el Frontend, para lograr diseñar las diferentes interfaces de usuario, se emplea Javascript con el Framework de Angular[4] en su versión 9, junto con algunos frameworks como Bootstrap 4[5], g ng-bootstrap. Por otro lado, en el Backend, para gestionar la lógica necesaria que hace posible lograr las interacciones internas necesarias para que el sistema funcione debidamente, se utiliza PHP[6] con el Framework de Laravel.

Adicionalmente se implementan una serie de herramientas y librerías complementarias que hacen posible optimizar el código, tanto al momento de su desarrollo como así también al momento de su puesta en producción, entre ellas se destaca Docker.

Finalmente, como tecnología para administrar y almacenar los datos del sistema se implementa una Base de Datos no Relacional llamada MongoDB.

Resultados

Con el fin de brindar una solución a estas organizaciones antes mencionada, Milo contó con distintos módulos siendo los más importantes:

- El módulo principal de Milo fue el encargado de gestionar los contenidos. El mismo, permitió la completa manipulación de los videos en la plataforma, tanto subir y habilitarlos para que fueran accesibles por los espectadores, como borrarlos o deshabilitarlos. A la vez comprendió la función de reproducción en línea del mismo, entregando los mismos mediante

una interfaz elaborada para ser intuitiva, cómoda y agradable para el usuario.

- Milo, dispuso de los módulos categorización de las obras, géneros, tipos de obra, valoraciones de obras y comentarios, que ayudó a la organización a recopilar estadísticas del contenido más consumido y con mejores reseñas lo que logró hacer foco sobre este a la hora de agregar nuevo contenido. También estos módulos generaron a los artistas un feedback sobre sus obras expuestas en Milo.
- Fue necesario un mecanismo de seguridad en el acceso debido a que ésta era una plataforma web y era accesible por todo el mundo, lo cual generaba un riesgo a la integridad de la misma. Para resolver el requerimiento de control de acceso y seguridad a la hora de administrar el sistema, se desarrolló el módulo de usuario.
- Por otro lado, se generó el módulo de gestión de suscripciones con la finalidad de crear, modificar o dar de baja planes con distintas formas de suscripción. Además, permitió asociar estos planes a los usuarios consumidores que contraten los mismos. Se utilizó la plataforma "DECIDIR" como herramienta para la gestión y el procesamiento de los pagos que los consumidores realicen dentro del sistema de Milo. El principal motivo de esta selección se debió a que esta plataforma proveyó altos estándares de seguridad y confianza para los consumidores que lo utilizaban, así como también brindó soporte y documentación de utilidad para todo el equipo de desarrollo.

Discusión

En el mercado existen sistemas similares al proyecto, pero en estos se distribuye material de productoras reconocidas. Aquí es donde se genera una hegemonía. No existe ninguna plataforma que brinde la posibilidad a artistas independientes el compartir de forma simple y gratuita sus obras como pretende brindar Milo, es por ello que su inserción en el mercado es muy prometedora.

Con su implementación se pretende tanto dar a conocer artistas independientes como también brindar una experiencia distinta a usuarios que deseen incurrir en algo distinto.

Además, de que los usuarios se sientan partícipes de este mundo brindando sus opiniones sobre lo que consumen y así los artistas puedan obtener una devolución de su obra.

Conclusión

En el presente artículo queda plasmada la motivación por la cual se lleva a cabo Milo, como así también la metodología, tecnologías y forma de trabajo que se utilizan para lograr implementar el mismo con eficiencia y eficacia.

Se pretende tener un impacto social tanto en artistas dedicados a producir, actuar, etc; como en personas de cualquier índole que deseen incursionar en el mundo del cine independiente.

La arquitectura elegida permite el acceso On Demand del contenido sin interrupciones, lo cual brinda al usuario consumidor una experiencia única.

Agradecimientos

El equipo desea agradecer en primer lugar a los profesores de la cátedra Proyecto Final, en especial a Silvina Arenas por el continuo seguimiento y conocimientos brindados para poder llevar a cabo nuestro proyecto.

En especial se agradece a las familias y allegados por el apoyo incondicional a lo largo de todos estos años.

Referencias

- [1]SCRUM:(2020-07)<https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/scrum-guide-es.pdf>
- [2]JIRA:(2020-07)
<https://www.atlassian.com/es/software/jira>
- [3] GitLab: (2020-07)<https://gitlab.com/gitlab-com>
- [4]Angular: (2020-07)<https://angular.io/>
- [5]Bootstrap:(2020-07)<https://getbootstrap.com/>
- [6]PHP:(2020-07) <https://www.php.net/>

Datos de Contacto:

Berretta, Luis | luisberretta35@gmail.com
Fariña, Damián | damian.farina92@gmail.com
Reyes, Luciano | luchoreyes92@gmail.com
Roca, Félix | felixroca123@gmail.com
Rouaux, Matías | mrrouaux10@gmail.com