**Visión y Alcance del proyecto**

**“Proyecto Feeling Music”**

***[PFM]***

***Fecha:[15/09/2024]***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Datos del documento](#_heading=h.1fob9te) 3

Resumen del proyecto4

[Visión del Proyecto Scrum “ Academia Feeling Music”](#_heading=h.tyjcwt) 5

Alcance del Proyecto 8

Restricciones del Proyecto 8

Recursos 9

Definición de Stakeholders 9

**Datos del documento**

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 03/09/24 | Primera versión del documento | Cristopher Caro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Información del Proyecto

| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| --- | --- |
| Sección | 002D |
| Proyecto (Nombre) | Proyecto Feeling Music |
| Fecha de Inicio | 13/08/2024 |
| Fecha de Término | 15/12/2024 |
| Patrocinador principal | Diego Peñailillo |
| Docente | Carlos Eduardo Correa Sanhueza |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **21.172.910-4** | **Cristopher Caro** | **caropobletecris@gmail.com** |
| **19.924.400-0** | **Matias Torres** | **matiassaserver@gmail.com** |
| **20.752.557-k** | **Adolfo Venegas** | **adolfoignacio.vg@gmail.com** |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Resumen del proyecto**

**1.1 Breve descripción del proyecto**

* Este proyecto consiste en desarrollar una sistema web ERP para la academia de música “Feeling Music”, la cual actualmente cuenta con 250 alumnos.
* Esta plataforma modernizará los procesos manuales con los que trabajan actualmente, entregando un sistema web que ayudará a agilizar la inscripción de nuevos alumnos, gestionará la asistencia y pagos de mensualidad de los alumnos, además permitirá visualizar el estado actual de la academia proporcionando interfaces que mostrarán información útil como el total de alumnos en general y cuales son sus profesores, entregando claridad y transparencia a todos los involucrados en la academia.
* También este sistema web busca ayudar a posibles alumnos que estén interesados, ya que entregará información útil.

**1.2 Objetivos principales**

* Los objetivos principales del proyecto son:
  + **Optimizar las inscripciones de nuevos alumnos**, agilizando la inscripción y asignación de horarios con una página de informaciones de horarios, clases disponibles, costo de las mismas y preguntas frecuentes, con la finalidad de evitar conflictos además de entregar transparencia al proceso.
  + **Modernizar el registro de asistencia,** entregando un sistema que permita a los profesores llevar un registro ordenado y eficiente.
  + **Incluir un registro de pagos,** con un gestor de mensualidades que permitirá a los profesores registrar los pagos.
  + **Mejorar la comunicación,** automatizando mensajes para los apoderados con información de eventos y fechas límite de pago entregadas por el director.
  + **Facilitar la consulta de información,** entregando a los alumnos y profesores una plataforma de fácil acceso con los horarios de clases y estado de pagos de mensualidades. Además de un chatbot que responda preguntas frecuentes.
  + **Optimizar la gestión de horarios y salas,** entregando a los profesores una plataforma que les permita coordinar la disponibilidad de horarios, salas e instrumentos, en caso de modificaciones o cambios temporales.

**1.3 Justificación del proyecto**

* El sistema actual de la academia está estancando y retrasando a los profesores, impidiendo crecer como empresa, ya que todos los registros y sistemas de pagos se realizan con planillas físicas, que más tarde se pasan a excel.

1. **Visión del Proyecto Scrum “Proyecto Feeling Music”**

El “Proyecto Feeling Music” , tiene como visión crear una plataforma web de calidad y moderna que transforme la gestión y la experiencia educativa de la Academia Feeling Music. Este sistema no sólo optimizará los procesos internos de la academia, sino que también mejorará significativamente la interacción entre profesores, alumnos y apoderados, posicionando a la Academia Feeling Music como una institución educativa musical innovadora y centrada en el usuario.

**2.1 Declaración de la Visión**

Nuestra visión es transformar la Academia Feeling Music mediante una plataforma web integral que revolucione la gestión administrativa y la experiencia educativa. Esta solución permitirá a la academia:

1. Ofrecer un servicio educativo moderno, mediante una plataforma digital accesible para profesores y estudiantes.
2. Potenciar el crecimiento y posicionamiento de la academia en la comuna.
3. Optimizar los procesos internos, llámese financiero o administrativo, para centrar los recursos en entregar excelencia educativa.
4. Mejorar los procesos comunicativos entre los profesores y alumnos.
5. Ordenar y centralizar la información de la institución.

Características clave:

1. Gestión eficiente de los horarios y salas de la academia.
2. Sistema de registro de pagos moderno.
3. Portal digital personalizado para el uso de profesores y alumnos.
4. Sistema de comunicación con respuesta automatizada, mediante chatbot.
5. Sistema de notificaciones para cobro.
6. Creación de una BD para ordenar y gestionar mejor la información.

Mejoras sobre la situación actual:

1. Pasar de procesos manuales a digitales.
2. Modernización del sistema de registro de pago.
3. Mejorar el sistema de comunicación presencial a una remota.
4. Pasar de una plataforma básica a una interactiva al implementar un chatbot.
5. De Información dispersa a una más ordenada y accesible mediante la implementación de una BD.
6. La posibilidad de notificar a clientes con anticipación fecha de pago.
7. Mejorar la posición de la academia al entregar un servicio más moderno e interactivo, orientado al usuario.

**2.2 Supuestos y dependencias**

Supuestos

1. Disponibilidad de los recursos: se asume que la Academia Feeling Music, tiene los recursos monetarios y materiales necesarios para implementar correctamente este proyecto.
2. Adopción del usuario: se asume que los profesores y alumnos, están dispuestos a adaptarse y aprender a utilizar todas las nuevas funciones del nuevo sistema.
3. Infraestructura: se asume que la Academia cuenta con la infraestructura necesaria para albergar el servidor y el resto de materiales necesarios para que la solución funcione correctamente.

Dependencias

1. Framework para desarrollo web moderno, en este caso Express(opcional).
2. Como sistema de gestión y servidor de base de datos, se dependerá de MySql.
3. Colaboración continua del personal de la academia, los cuales deben validar las funcionalidades del producto.
4. Integración de servicios de terceros, en este caso se dependerá de API’s para enviar notificaciones.
5. Se necesitarán los recursos necesarios para la capacitación del personal, para la utilización del producto final.

1. **Alcance del proyecto**

**3.1 Dentro del alcance:**

1. Chatbot para consultas principales o muy recurrentes, además que por medio de este si un alumno quiere tomar una clase será la vía de comunicación para registrarse.
2. Login donde el profesor le otorgará credenciales a los alumnos para visualizar su sistema de registro de clases.
3. Diseño de página intuitivo donde se conocerá quienes son en la empresa, además de un apartado de perfiles donde se conocerá quienes son los profesores de la academia.
4. Sistema de gestión donde los profesores, además del administrador podrán gestionar sus horarios, informar a los alumnos, gestionar el sistema de pagos y el registro de alumnos para acceder a la plataforma.
5. Diseño responsivo para móviles y escritorio.
6. Base de datos para almacenar información de los alumnos, profesores y otros.
7. Manual de usuario.
8. Sistema de asistencia para los profesores.
9. Automatización de medio Whatsapp.
10. Notificaciones de fechas límite de pago.
11. Implementación de autenticación y autorización de usuarios.
12. Implementación de medidas de seguridad básicas (ej. encriptación de datos sensibles, protección contra inyecciones SQL).
13. Implementación de roles y permisos de usuario.
14. Desarrollo de pruebas unitarias para componentes clave.
15. Realización de pruebas de integración.
16. Pruebas de carga para asegurar el funcionamiento con el número de usuarios concurrentes acordado.
17. Optimización de consultas a la base de datos para operaciones frecuentes.
18. Configuración del ambiente de producción.
19. Entrega del código fuente y otros artefactos acordados.

**3.2 Fuera del Alcance:**

1. Desarrollo para sistemas operativos específicos(Android, IOS).
2. Optimización para ciertos navegadores o versiones antiguas.
3. Soporte técnico 24/7.
4. Mantenimiento a largo plazo.
5. Desarrollo de funcionalidades a medida no acordadas inicialmente.
6. Manuales excesivamente detallados.
7. Cumplimiento con regulaciones.
8. Personalización extrema.
9. Desarrollo de API’S adicionales.
10. Migración de datos históricos.
11. Implementación de medidas de seguridad más allá de los estándares básicos de la industria.
12. Diseño o temas personalizados.
13. Realización de pruebas de penetración o auditorías de seguridad extensivas.
14. Pruebas de compatibilidad con un amplio rango de configuraciones de hardware.

1. **Restricciones del proyecto**

* El proyecto no incluye desarrollo nativo para sistemas operativos específicos (Android, IOS), soporte técnico 24/7, mantenimiento a largo plazo, o desarrollo de funcionalidades no especificadas inicialmente.
* Compatibilidad para ciertos navegadores o versiones antiguas de estos.
* Capacidades técnicas del equipo de desarrollo.
* Restricciones de tiempo.
* Restricciones tecnológicas, el proyecto debe desarrollarse en una plataforma web, además el diseño debe ser responsivo para móviles y escritorio.
* El diseño de la página web será utilizado por niños, adolescentes, adultos y ancianos lo que implica que debe ser intuitivo y accesible.
* El sistema debe ser capaz de manejar el número acordado de usuarios concurrentes.
* Se deben implementar medidas de seguridad básicas, incluyendo encriptación de datos sensibles y protección contra inyecciones SQL.

1. **Recursos**
   1. Hosting
   2. Dominio
   3. API Chat Bot
   4. API Whatsapp
   5. Visual Studio Code
   6. Node.js
   7. Express JS
   8. MySql
   9. Trello
   10. GitHub
   11. Git
   12. Google Drive
   13. Internet
   14. Notebook Personal
2. **Definición de Stakeholders**

| **Rol** | **Nombre** | **Intereses** | **Responsabilidades** |
| --- | --- | --- | --- |
| Stakeholder (Cliente) | Diego Peñailillo | Asegurar que el producto aumente la satisfacción de los alumnos y profesores de la academia, mejorando el posicionamiento de la institución. | Proporcionar requisitos claros, feedback oportuno y tomar decisiones clave para el proyecto. |
| Product Owner | Carlos Correa | Asegurar que el producto final sea de calidad y que cumpla con los requerimientos, así como las expectativas que tiene el cliente. Además asegurar que el producto sea innovador y se maximice su valor. | Actuar como el representante de los Stakeholders dentro del equipo Scrum, gestionando el backlog del producto y asegurando que se prioricen las funcionalidades correctas. |
| Scrum Master | Christopher Caro | Llevar a cabo la metodología Scrum de manera completa y satisfactoriamente, durante el proyecto. Por otra parte, fomentar la comunicación y colaboración dentro del equipo Scrum con el Product Owner. | Facilitar el proceso Scrum, eliminando obstáculos y asegurando que el equipo siga las prácticas ágiles. |
| Scrum Team | Matías Torres  Adolfo Venegas | Mejorar constantemente sus habilidades técnicas de trabajo en equipo. Además participar activamente en la toma de decisiones y diseño del producto. | Desarrollar las funcionalidades del producto, colaborando estrechamente para entregar incrementos de producto al final de cada Sprint. |