

Proyecto

- Descripción general:

MusicBeans es una disquera que planea crear una aplicación móvil con el objetivo de aumentar sus ganancias, para esto pretende proveer a los clientes un medio de información sobre sus bandas favoritas. Se espera que la aplicación beneficie, de igual forma, a las bandas pertenecientes a la disquera haciendo que estas puedan aumentar su alcance y por ende ganar más seguidores.



La disquera espera que se puedan cumplir sus expectativas dentro de un presupuesto de \$20 000, con una flexibilidad máxima de \$30 000.

- Descripción de la aplicación:
 - La aplicación contará con 3 tipos de cuenta: (banda, cliente y administrador).
 - Se espera tener una sección de noticias sobre la disquera (con imágenes).
 - Cada banda tendrá una tienda de artículos (camisas, entradas a conciertos, discos, etc.) y su propia sección de noticias.
 - La cuenta administradora tiene las siguientes funcionalidades:
 - Crear cuentas de bandas.
 - Eliminar cuentas de bandas o clientes.
 - Eliminar o realizar publicaciones (noticias de disquera).
 - La cuenta de una banda puede:
 - Agregar, eliminar y editar artículos de la tienda (con imágenes).

- Agregar/eliminar posts de la sección de noticias.
 - Agregar los eventos programados próximamente (lugar, fecha y detalles).
 - Sobre la cuenta cliente se desea lo siguiente:
 - Poder comprar un artículo de la tienda.
 - Marcar las bandas favoritas.
 - Ver noticias de la disquera (inicio) y noticias de bandas en forma general y específicas.
 - Ver los eventos de bandas favoritas.
 - Calificar una banda (con estrellas), esto se podrá ver en el perfil de la banda.
 - Comentar una noticia.
 - Se espera que los clientes puedan registrarse por su cuenta.
 - El inicio de sesión debe ser inteligente (distinguir el tipo de cuenta).
 - Extra (10 pts): agregar muestras (música) a los discos en venta.
- Indicaciones generales:

1. El proyecto debe ser realizado en grupos (Máximo 3 estudiantes por grupo).
2. Desarrolle el sistema completo utilizando las herramientas indicadas (en caso de utilizar otras, consultar al asistente):
 - a. Aplicación en Android Nativo (Android Studio)
 - b. Base de Datos (MySQL, Ms SQL Server o SQLite) Debe utilizar herramientas como REM (texto de casos de uso), Visual Paradigm (diagramas) y JustInMind (desarrollo de prototipos).
3. Como buen programador, siempre trate de utilizar buenas prácticas de programación.
4. Tome en cuenta todos los requerimientos posibles, con el objetivo de generar una aplicación completa y adecuada a lo requerido por el cliente.

Organice adecuadamente los requerimientos y priorícelos de acuerdo con su nivel de importancia, pues la distribución de trabajo puede ser de vital importancia en caso de límites de tiempo.

5. Los documentos necesarios para el proyecto deben demostrar formalidad y profesionalismo. Evite errores de ortografía y mantenga un formato adecuado y constante.
6. Debe crear una minuta para cada reunión que se lleve a cabo con el cliente.