



Innovación y Tecnología

CLAVE: IL351

NRC: 193749

2023A

D04

Actividad 6:

Generador de valor de datos

Arellano Granados Angel Mariano

218123444

Descripción de la Actividad:

Para esta actividad se desarrollarán los 5 puntos del Generador de valor de datos aplicado a nuestra empresa que hemos planificado desde la primera actividad.

Contenido de la Actividad:

Paso 1: Área de impacto y KPI

Para esta empresa se pretende impactar en el área de negocio a través del aprovechamiento de los datos y IA de las tecnologías actuales aplicadas a la industria musical, para ofrecer tanto a artistas e ingenieros herramientas que mejoren y aprovechen su creatividad y talento para las presentaciones en vivo, impactando también al público general en el proceso de marketing.

Objetivos:

- Definir un nuevo estándar en el área de las presentaciones en vivo del arte.
- Permitir al artista aprovechar su potencial en un programa simple y atractivo de usar.
- Crear una gran impresión en el público general para generar un debate positivo sobre el uso del software.
- Aprovechar tecnologías actuales como las inteligencias artificiales para automatizar procesos e incrementar la producción.

Indicadores clave de rendimiento (KPI):

- Licencias vendidas
- Vistas en redes sociales
- Público que experimentando el uso de software
- Trends en redes sociales
- Feedback de ingenieros que usan el software

Paso 2: Selección de la plantilla de valor

Las secciones que se seleccionaron para esta empresa serán la Visión y la Personalización, centrándonos más en la personalización del producto final al nivel de que no se puedan crear 2 animaciones iguales, a través de tecnologías que se adapten a cada obra y stage donde sea presentado, sin embargo se considera la visión un pilar esencial para la empresa, pues al estar en la industria del arte la subjetividad de las obras puede afectar al software, por ello entender a los artistas (nuestros clientes) es un punto importante.

Paso 3: Generación de conceptos

Personalización:

Ofrecer a cada artista una implementación única de sus canciones y permitirle cambiarla y personalizarla en tiempo real adaptándola a cada show y publico donde se esté presentando.

Visión:

Entrenar a la inteligencia artificial para comprender la gran mayoría de los estilos musicales, así como comprender el estilo individual de cada artista para ofrecerle una experiencia adecuada a su propuesta musical.

Paso 4: Auditoria de datos

Datos requeridos:

- Archivos canciones completas (mp3, wav, m4a, flack, etc.).
- Proyecto con las pistas aisladas (Depende del DAW usado).
- Intención de la canción (Letra).
- Metadatos de la canción (Artista, productor, año, genero, duración, tempo, etc.).
- Imágenes o assets propios del artista o creados desde el software.

Datos faltantes:

1. Platilla de momentos de interés o cambios en la canción.
2. Detectar paradas o cambios en el transcurso de la presentación en vivo.

Obtención de datos faltantes:

1. Se pretende crear un algoritmo que logre detectar cambios como el inicio del estribillo, el puente o drops para crear énfasis en dichos momentos.
2. Si el artista o musico decide detenerse se pretende que el programa sea capaz de crear loops o ampliar el track para esperar al que el artista continúe, así como si el artista decide agregar más letra a alguna parte de la canción el programa se capas de alterar el track para esperar a una bandera o señal que le permita continuar.

Paso 5: Plan de ejecución

El primer paso para ejecutar el plan será la creación y entrenamiento de las inteligencias artificiales que se encargarán de analizar las acciones del artista, para crear las animaciones y plantillas que se podrán adaptar a si mismas durante las presentaciones en tiempo real, así como las dificultades que se pueden presentar en la interpretación de los ingresado por el artista, pues existen varios tipos de archivos y DAW's que no puedan ser compatibles con el software ofrecido.

Para el primer arranque del proyecto se busca que la empresa contacte con varios artistas de alcance medio para invitarles a usar el software y presentárselo a sus fans, para así crear un interés en los fans que impulse a otros artistas a comprar el software y poco a poco entrar en la industria con ayuda de las redes sociales involucrando al publico en crecimiento de la empresa.