

Urband

Pràctica 3 – Anàlisi del Dominio

17/03/2020

Oriol Vivó, Iván Méndez, Èlia Isart, Antoni Carol

Índice

Introducción	3
Glosario	4
Conocimiento general acerca del dominio	6
Clientes y Usuarios	7
MÚSICOS	7
PATROCINADORES	8
El Entorno	9
Tareas y procedimientos actualmente utilizados	10
Software competente	12
Parecidos entre dominios	13

Introducción

Hemos realizado este análisis del dominio, para conocer mucho mejor el mundo de la música; que se trata del dominio que analizaremos.

Nuestra aplicación necesita tener muy claro los dos segmentos de usuarios que tenemos, los músicos y los propietarios de locales, por eso crearemos dos diagramas de clases para después unirlos por una sola relación. Ya que buscamos solucionar el problema de contacto entre ellos, contacto para trabajar juntos en un proyecto musical, debemos recoger toda la información de este sector.

En este documento encontrarás el análisis de este dominio en forma de diagrama de clases, y una explicación en diferentes pasos del dominio para la mejor comprensión del dominio analizado.

Los diferentes pasos determinados en este documento son; el **Glosario**, definición de los términos del diagrama de clases, un resumen sobre el **conocimiento general acerca del dominio**, una definición de los **usuarios y clientes** en el dominio, el **entorno** relacionado con el ámbito musical, las **tareas y procedimientos realizados** en el dominio en la **actualidad**, el software competente, y los **parecidos entre el dominio y sus organizaciones**.

Glosario

A continuación describiremos algunos de los términos que veremos en nuestro diagrama de análisis del dominio:

Discográfica: También conocida como sello discográfico, es una empresa que se dedica a realizar grabaciones de música, comercialización y distribución. A menudo tienen sus propios **estudios de grabación** y profesionales dedicados.

Estudio de grabación: Recinto acondicionado de forma especial para el registro de sonido. Se divide en dos salas, la sala de captación donde se produce la toma del sonido y la de control, donde se ubica el equipo de grabación y proceso de sonido. Todo este proceso se lleva a cabo por un **productor discográfico**.

Productor discográfico: Controla las sesiones de grabación, ayuda a los novatos en la música, dirige creativamente, produce la **mezcla** y la **masterización**.

Mezcla: Proceso utilizado en la grabación y edición de sonido para balancear y equilibrar el volumen de las distintas fuentes.

Masterización: Producto final de una grabación sonora, aquí garantizamos que la **mezcla** suena exactamente igual en todos los dispositivos donde pueda ser reproducida.

Álbum: Formato estándar de distribución de la música, compuesto por aproximadamente 12 canciones. En él se incluye la **masterización**.

Patrocinador: El **patrocinador** es aquella persona o empresa que invierte un cierto dinero, para sacar nuevos álbumes o concierto adelante.

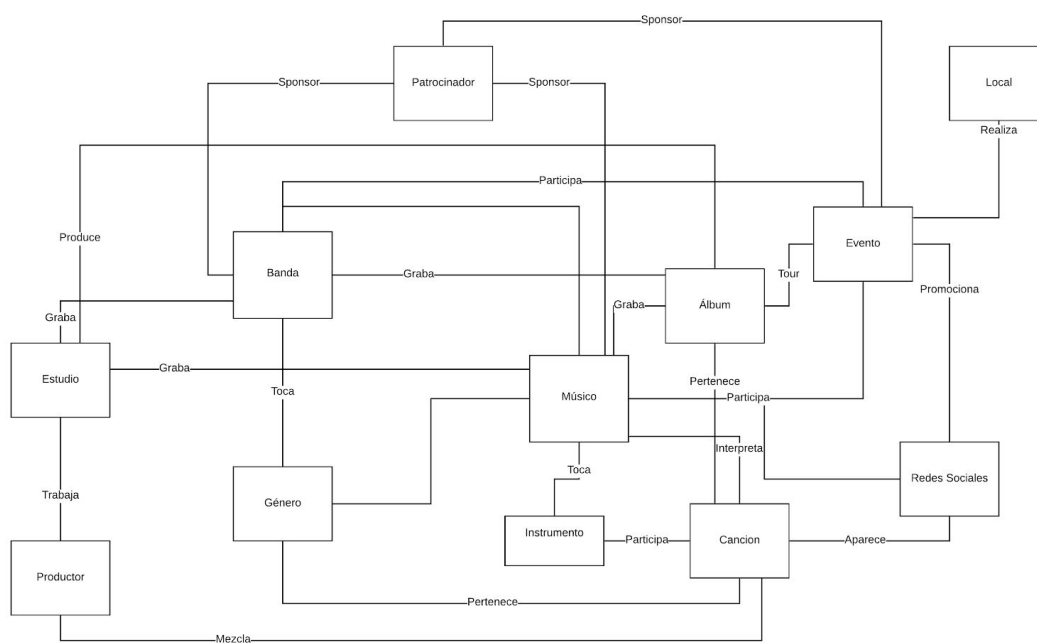
Grupo: Tiene diversos nombres como: una agrupación, conjunto, ensamble, banda o grupo musical. Pero todos viene a significar un conjunto de dos o más **músicos** actuando conjuntamente en un proyecto que comparten, ya sea para una única canción, **álbum**, concierto.

Músico: es una persona que se dedica a la composición, interpretación y/o edición de la música, mediante un **instrumento** o la voz. Se pueden dividir en compositor (quien crea la música) y trovador (quien la interpreta).

Instrumento: Objeto compuesto por la combinación de uno o más sistemas resonantes y los medios para su vibración, construido con el fin de producir sonido en uno o más tonos que puedan ser combinados por un **músico** para producir música

Locales: Apodo para cualquier lugar donde una **banda/autor** pueda actuar ante un público. Se suelen clasificar dependiendo de si es remunerado o no, frecuentan autores amateurs o no, qué género se suele presentar, etc..

Género: Categoría que reúne composiciones musicales que comparten distintos criterios de afinidad. Ya sea por función(música religiosa, música de danza), instrumentación, o, más importante aún, las características concretas (pop,rock).



Conocimiento general acerca del dominio

Hacerse un lugar en el mundo de la música no es tarea fácil. Cualquier persona con un mínimo conocimiento musical puede probar fortuna intentándolo pero las probabilidades de que al final se acabe triunfando son escasas.

Es por ello que cuando queremos iniciar un camino en la música debemos acudir a profesionales para que nos asesoren, estos nos pueden ofrecer la posibilidad de alquilar un estudio de grabación con o sin técnico, pueden realizar las mezclas de las canciones, adaptarlas para cualquier medio en el que se puedan reproducir, editarlas, producirlas, etc.

Una vez que comprendemos que el camino será difícil, llega el momento en que tenemos que hacer una inversión para acceder a los recursos, la mayoría de ellos nombrados anteriormente, para poder tener todo lo necesario para la grabación de las piezas musicales.

Una vez hecho este camino tenemos que tener en cuenta que las primeras veces que empezamos a tocar para el público serán en locales independientes y no muy grandes, para que nuestra popularidad vaya incrementando es necesario el boca a boca y ahora en la actualidad, sobretudo las redes sociales, ellas son un portal para todo el público y es mucho más fácil hacerte ver. Algunos ejemplos de artistas que han alcanzado la fama mundial gracias a las redes sociales pueden ser: Dua Lipa o Shawn Mendes, estos dos artistas empezaron subiendo contenido en Youtube.

Para finalizar, también hay que tener en cuenta que la estética de cada individuo tendrá un factor influyente en sí el artista se acabe convirtiendo en una estrella.

Clientes y Usuarios

músicos

Descripción del usuario: Este grupo de usuarios puede estar formado por gente de variada edad, desde los 18 hasta los 100 años, aunque nuestro usuario objetivo es de joven/mediana edad. Es gente con pasión por la música en común, pero con actitudes y personalidades muy diferentes. Pueden tener cualquier tipo de profesión, ya que la música puede ser una profesión o un hobby. En este sector de usuarios, es difícil deducir características comunes entre estos usuarios.

Características en común:

- Dificultad para encontrar gente nueva con la que tocar.
- Facilidad para aprender a usar la aplicación.
- Disponibilidad de tiempo y recursos para tocar música.
- Falta de relación con otros músicos.

Perfiles a destacar:

- Usuario que está aprendiendo a tocar un instrumento y busca gente con la que aprender.
- Usuario que sabe tocar un instrumento y busca gente para pasar el rato tocando.
- Usuario que sabe tocar un instrumento y quiere formar una banda o un grupo (Nivel intermedio/alto, su objetivo actual no es ser famoso, sino empezar a moverse por el mundo de la música).
- Usuario que tiene estudios musicales y/o sabe tocar un instrumento de forma profesional que busca formar una banda o un grupo profesional (mayoritariamente tienen experiencia previa con otros grupos y quieren formar la banda con el fin de ganarse la vida con ello).
- Usuario que usa la app con el fin de promocionar su música.

PATROCINADORES

Descripción del usuario: Este grupo de usuarios puede estar formado por gente de 18 hasta los 100 años, aunque gran parte de este sector se encuentra rondando la mediana edad (ya que disponen de un negocio y cada vez es más difícil abrir uno siendo joven). Estos pueden sentir pasión por la música o simplemente buscar rendimiento económico para su negocio. La profesión de este usuario suele ir ligada con el negocio a dar a conocer, mayoritariamente es autónomo y pertenece en el sector de los servicios (una gran parte dispone de bares, locales o restaurantes). Al ser un dominio tan extendido, muchos otros patrocinadores pueden requerir de nuestros servicios (organizador de bodas o eventos, ayuntamientos...).

Características en común:

- Usan la aplicación con un fin económico.
- Disponen de un negocio.
- Disponen de espacio y tiempo para ofrecer conciertos.
- Quieren dar a conocer su negocio.
- Tienen dificultades para encontrar músicos cerca dispuestos a tocar en su negocio.

Perfiles a destacar:

- Usuario que acaba de montar un negocio y para darse a conocer organiza conciertos de gente del pueblo/ciudad.
- Usuario que tiene un negocio hace unos años y está estancado. Busca algo nuevo que relance el negocio.
- Usuario que dispone de un local prestigiado, y para seguir con buena fama busca profesionales alrededor para tocar en su negocio.
- Usuario con un negocio que quiere ofrecer conciertos y ganar con la entrada del público.
- Usuario con un negocio que quiere ofrecer conciertos y ganar con las consumiciones.

Creemos que es importante hablar también de las otras personas que se encuentran dentro de nuestro dominio, que aunque no sean nuestros usuarios potenciales podrían llegar a serlo. Comentamos algunos de los más destacados.

- Las escuelas de música: Tanto los alumnos como los profesores asisten semanalmente a las diferentes escuelas de música para estudiar, dar clases o tocar en grupos. Los alumnos mayoritariamente son estudiantes que sienten ganas de tocar un instrumento. Estos son usuarios abiertos a conocer nuestra aplicación y unos de los que la acogerán con mayor facilidad. Los profesores también podrían verse atraídos hacia nuestra app si buscan nuevas relaciones musicales, fuera de las que ya tienen y las que se encuentran en la escuela de música. Los alumnos usarán la aplicación más que para profesionalizarse, para conocer y moverse por ambientes nuevos y disfrutar tocando música.
- El conservatorio: Encontramos estudiantes y trabajadores mayores de edad que tienen como objetivo estudiar un instrumento en profundidad, y la mayoría de ellos profesionalizarse. Estos son posibles usuarios que también acogerán la aplicación con rapidez, dependiendo de su situación personal y de si ya disponen de suficientes músicos con los que tocar. Estos tendrán el objetivo de formar un grupo o una banda seria, de calidad y con fines profesionales.

El Entorno

Ahora vamos a hablar de las tecnologías que se utilizan dentro de nuestro dominio. La música es un campo muy amplio que engloba muchas tecnologías. Algunas de ellas pueden influir directa o indirectamente en el uso de nuestra aplicación, por eso vamos a nombrar algunos componentes tecnológicos que consideramos importantes.

- Aplicaciones de música en streaming: Destacamos Youtube, Spotify, SoundCloud, Apple music, Google Play Music y Amazon music son las más destacadas.

Estas plataformas son utilizadas para escuchar música en directo. Algunas necesitan internet, otras no y otras te dan la opción de pagar para dejar de usar internet. Sea cual sea, todas ellas ofrecen una infinidad de música que suben los artistas a internet. Sea cual sea la canción que queremos escuchar, la podemos encontrar en estas plataformas y eso es lo que las convierte en algo tan usado y popular. Nuestra aplicación no compite con ninguna de estas, ya que nosotros no ofrecemos música en streaming.

- Programas para producir música: LOGIC PRO X, ABLETON LIVE, CUBASE, PRO TOOLS y FL STUDIO son los ejemplos más destacados.

Estos programas nos permiten producir música. Con estos, podemos producir todo tipo de música electrónica y podemos editar canciones de cualquier estilo musical para añadir efectos, modificar o perfeccionar las voces o simular el sonido de los instrumentos virtualmente. Todo y que son herramientas muy potentes, no son nuestra competencia ya que nosotros ofrecemos relaciones entre músicos y entre patrocinadores.

- Plataformas para compartir música: Reverbnation, Tweet For a Track, Stagelt, Tubemogul, Kompoz son las más relevantes.

Estas plataformas las encontramos en la web y no disponen de aplicación, pero las funcionalidades que ofrecen al usuario son muy interesantes y algunas de ellas coinciden con las nuestras:

- Promoción musical: Ofrecen la opción de subir videos tocando para compartirlo entre gente que pueda estar interesada en escucharlo o en promocionarlo. Esta funcionalidad de relacionar y conectar músicos con productores también la ofrecemos en nuestra aplicación.
- Música en directo: Los músicos que deseen pueden compartir su arte tocando música en directo. Esto permite dar a conocer a muchos artistas que quieren compartir su música y empezar a ganar fans. Nuestra aplicación también ofrece la funcionalidad de compartir tu música con los demás para que todos puedan ver y valorar tus cualidades musicales, pero no en directo.
- Crowdsourcing para músicos: Permite crear colaboraciones musicales a distancia. Cada uno ofrece su parte de la canción, discuten para retocarla y se graba, cada uno desde su casa para acabar juntandolo todo en una canción. Nuestra aplicación no entra en este ámbito

Tareas y procedimientos actualmente utilizados

En este apartado veremos qué acciones hacen los usuarios en este dominio en la actualidad, relacionadas con funcionalidades de nuestra aplicación ofrecerá al usuario, para comparar y analizar cómo llega a su solución.

- **Contacto entre músicos:** el propio músico debe buscar por sus propios medios a otros para colaborar, existen diferentes medios :
 - Ir a la escuela de música dónde se encuentran posibles colaboradores
 - Mediante redes sociales, foros en páginas web.
 - Mediante software parecido al nuestro, pero poco funcional.
- **Búsqueda de un músico para una banda:** las bandas para encontrar un ingrediente de su equipo necesitan asegurarse del potencial del futuro integrante.
 - Se promocionan mediante anuncios, en redes sociales o por la calle.
 - preparan entrevistas para validar al nuevo miembro.
- **Organización de un evento musical:** el propietario del local dónde se realizará el evento, tiene que preparar una cartelera.
 - *Búsqueda de músicos:*

- se guían por buscar grandes nombres incitando a los clientes a acudir a su local.
 - Se opta por talentos locales.
 - Acostumbran a llenar toda la cartelera con uno o dos artistas.
- *Promoción del evento*: el propietario debe promocionarse para llegar a los clientes
 - Se anuncia mediante publicidad en las redes sociales
 - Se anuncia colgando carteles en las calles de la ciudad.
 - Consigue promoción del propio artista por su parte.
 -
- **Producción de una canción** : el artista/banda colaboran con un productor en un estudio de producción, para conseguir un resultado.
 - Contacto Artista --- Productores : debemos analizar la “profesionalidad:
 - *Amateur*: se ponen en contacto mediante las redes, conocidos, oportunidades dadas en sorteos, etc. Se tienen que buscar la vida
 - *Profesionales*: mediante sus agentes, le consiguen sitio dónde grabar y producir su contenido y mediante antiguos contactos de colaboradores.
 - Estudio de grabación: el artista acude a un estudio de grabación para grabar su canción con una buena calidad de sonido.
- **Creación de un álbum musical** : el artista/banda, se pone en contacto con una discográfica, para la recopilación de canciones compuestas por el artista en formato de un álbum.
 - El productor discográfico se encarga de hacer los últimos retoques en el trabajo
 - *Publicación* : Se publica en nombre de la discográfica, o en el del artista según el contrato ajustado.
 - *Publicidad* : la misma discográfica proporciona una publicidad dependiendo de su fama.
- **Aprender a tocar un instrumento**:
 - El músico acude a clases; ofrecidas por la escuela de música, tutores personales, amigos,...
 - Aprende por sí solo mediante tutoriales en internet, o por practicar sin descanso.
- **Promoción, publicidad de un artista** : los artistas publican, comparten y esperan un feedback de los usuarios para darse a conocer
 - Mediante las redes sociales, herramienta potente que llega a mucho público
 - Mediante conciertos locales, publicidad por las calles...

Software competente

Ya hay software que intenta resolver las mismas necesidades que nuestra app, al menos parcialmente. A continuación describiremos estas piezas de software, y que tienen de distintivo, para bien o para mal.

Parcialmente

Aquí exponemos piezas de software que, aunque no son competencia directa dentro del dominio, podrían adaptarse o si logran complacer alguna de las necesidades identificadas por nuestro software:

Tinder: Ya ayuda a conectar a gente o personas entre sí, y con la infraestructura de la que gozan, no parece difícil adaptarse para colocarse en el ámbito musical.

Escuelas de musica online: Ya proporcionan el servicio de conectar a gente con gustos musicales entre ellos, incluso si el foco principal es para enseñar a tocar instrumentos, casi todas gozan de un chat o aspecto social que compite contra nuestro software

Directamente

Aquí comentaremos los principales competidores directos dentro del dominio, que cumplen con todas o casi todas las necesidades que nosotros intentamos resolver.

solomusicos.com: Web ya antigua que permite buscar contactos cercanos afines a los géneros musicales del usuario. El problema, es que nunca consiguió una base de usuario amplia, y con el tiempo los usuarios han dejado de usarla. Además, todo el trabajo de búsqueda recaía en el usuario, haciendo el filtraje manual y la selección de perfiles uno a uno.

Bandwidth: App de android que presenta unas ideas similares a las nuestras, geolocalización, búsqueda por géneros y experiencia. Muestra problemas similares a la anterior solución, teniendo una base de usuarios nula, una vez en la aplicación, no se encuentra gente. Y un problema aún mayor, la falta de mantenimiento, errores, dificultad para hacer login, crashes de la aplicación, “features” que ya no se ofrecen al depender de API’s de terceros (Concretamente geolocalización por Google Maps). La diferencia principal, es similar a la anterior, no ofrece matching automático, y aunque puedes navegar por un mapa que te permite buscar a gente cerca de ti, no hay quien lo use.

Parecidos entre dominios

Músicos – Estudio de grabación:

Los músicos tienen como objetivo poder dedicarse a vivir de la composición y/o edición de la música, esto lo llevan a cabo mediante instrumentos o la voz. Por otra parte tenemos a los estudios de grabación que es el lugar dónde se lleva a cabo el registro de los sonidos.

Los aspectos generales que podemos encontrar entre los músicos y los estudios de grabación son por ejemplo las canciones y los álbumes. Los músicos necesitan un lugar dónde poder grabar sus canciones en unas condiciones óptimas ya que no cualquier lugar vale para poder llevarlo a cabo, por otra parte los estudios de grabación necesitan músicos y canciones para poder grabar en sus estudios y así hacer su trabajo ya que sin estos los estudios de grabación no tendrían utilidad ninguna.

Por otra parte como aspectos específicos por parte de los músicos podemos decir que son los únicos que tienen las cualidades suficientes para poder escribir y/o cantar las canciones. Estas cualidades pueden ser el canto, tocar un o más de un instrumento o poder escribir canciones. Estas cualidades pueden ser alcanzadas por otros aunque no con el mismo nivel.

En cuanto a los estudios de grabación su punto diferencial es que tienen los medios, aportan un espacio dónde se pueden fabricar las canciones, y en este espacio hay todos los recursos necesarios para poder hacer que los sonidos estén bien producidos.

Músicos – Productores:

Cómo hemos dicho anteriormente los músicos són las personas que se dedican a la composición, interpretación y/o edición de la música. Por otra lado los productores discográficos son las personas que controlan las sesiones de grabación.

Los aspectos generales que podemos encontrar entre los músicos y productores son las canciones entre otros. Los músicos tienen las cualidades suficientes para poder hacer canciones pero por otra parte la mayoría de ellos no tienen los recursos o el conocimiento de cómo producirlas, es así que los productores aportan en las canciones sus ideas de como tener un ritmo que sea acorde a la letra de las canciones y a lo que los músicos tengan en mente. Además del ritmo tienen que producir las mezclas y la masterización.

En cuanto a los aspectos específicos los músicos aportan el talento que tienen escribiendo o tocando, las letras de las canciones y las intenciones que quieran tener con ellas, como por ejemplo, a qué público quieren llegar y qué mensaje les quieren transmitir.

Por otro lugar los productores discográficos controlan en todo momento la grabación de los sonidos, también dentro de los productores hay los que están enfocados más en el tema económico, ellos controlan la contratación del personal necesario y también que el presupuesto máximo dado por la discográfica no supere los límites.