**Plan de Dirección del Proyecto**

**1. Introducción**

* **Nombre del Proyecto:** Centro MusicMix class.
* **Descripción:** Plataforma en línea que ofrece partituras, videos tutoriales y clases (sincrónicas y asincrónicas) para músicos de todos los niveles. el proyecto es una sección nueva en la tienda original, donde el usuario pueda acceder a información y clases
* Diseños de los mockups de cada módulo de la aplicación aprobados
* Documentación de la planificación del proyecto verificado y aprobado por el director de proyectos
* Plan de Marketing para el servicio.

**2. Objetivos del Proyecto**

* **Objetivo General:** Desarrollar una aplicación web funcional que permita la compra de artículos musicales y ofrezca recursos educativos para músicos de diferentes niveles.
* **Objetivos Específicos:**
  + Implementar un sistema de e-commerce para la venta de artículos musicales.
  + Desarrollar una biblioteca de partituras digitales.
  + Integrar videos tutoriales en la plataforma.
  + Ofrecer clases en línea, tanto en tiempo real (sincrónicas) como grabadas (asincrónicas).
* **Objetivos entregables:**
* Documentos de gestión de proyectos.
* Documentos de gestión de requisitos.
* Modelamiento de la base de datos.
* Módulo de clases online.
* Módulo de Preguntas y respuestas en foros.
* Módulo de Biblioteca.

**3. Alcance del Proyecto**

* **Incluye:**
  + Diseño y desarrollo de la interfaz de usuario.
  + Implementación del sistema de gestión de contenidos para partituras y videos.
  + Desarrollo de un sistema de pago seguro.
  + Creación de un sistema de gestión de usuarios y acceso a clases.
* **Excluye:**
  + Desarrollo de aplicaciones móviles (solo web).
  + Producción de contenido de clases y videos (se enfocará en la plataforma).

**4. Estructura del Proyecto**

* **Fases del Proyecto:**
  1. **Planificación**
  2. **Análisis de Requisitos**
  3. **Desarrollo**

**5. Cronograma**

* **Fase 1: Planificación** (1 mes).
* **Fase 2: Análisis de Requisitos** (1 mes).
* **Fase 3: Desarrollo** (2 meses).
* **Fase 4: Presentación de producto** (2 semanas).

**Cronograma de Hitos principales:**

* **Fin de la gestión de los requerimientos del Software (**31 de septiembre).
* **Fin de la planificación del proyecto (**primera semana de octubre).
* **Fin del desarrollo del módulo de Biblioteca (**segunda semana de octubre**).**
* **Fin del desarrollo del módulo de Foros de discusión (**cuarta semana de octubre**).**
* **Fin del desarrollo del Módulo de Clases (**segunda semana de noviembre**).**
* **Fin de la instalación del sistema en los servidores (**cuarta semana de noviembre**).**

**6. Recursos Necesarios.**

* **Equipo de Proyecto:**
  + Gerente de Proyecto.
  + Desarrolladores Web.
  + Editor de Contenido.
* **Tecnologías:**
  + Lenguajes de programación: PHP/Python.
  + Frameworks: Django (según se considere).
  + Base de datos: MySQL.
  + Herramientas de gestión de proyectos: Trello.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Recurso-función** | **Descripción** |
| Alan Zamora | Desarrollador / diseñador | Responsable de desarrollar los módulos de la aplicación, diseñar la interfaz de usuario (UI) y garantizar que los mockups sean funcionales y estéticos. |
| Juan Reynal - Raul Barahona | Gestor y director del proyecto | Juan dirige el proyecto, tomando decisiones clave sobre el alcance, cronograma y recursos. Raúl gestiona las tareas diarias y los equipos. |
| Visual Studio Code | entorno de desarrollo | Principal herramienta para escribir, depurar y editar el código del proyecto. Permite una fácil integración con Git y otros plugin de desarrollo. |
| Github Desktop | Control de versiones | Utilizado para gestionar el código fuente, realizar seguimientos de cambios y colaborar de manera eficiente con otros desarrolladores en el equipo. |
| Mockups | Aplicación para diseñar prototipos | Herramienta utilizada para crear los diseños visuales de la aplicación, permitiendo iterar sobre la interfaz antes del desarrollo. |
| Python | Lenguaje de programación | Lenguaje base para desarrollar la funcionalidad del backend del sistema, incluyendo la lógica de los módulos como clases y foros. |
| Django | Framework de desarrollo web | Framework en Python que permite la creación rápida de aplicaciones web modulares, eficiente para el desarrollo de los módulos del sistema. |
| Bootstrap | Framework de CSS, HTML y JavaScript | Bootstrap es un framework de código abierto que facilita el desarrollo de sitios web y aplicaciones web responsivas. Proporciona una colección de componentes predefinidos en HTML, CSS y JavaScript, como botones, formularios, menús y diseños de grid. |
| Oracle Sql | Base de datos | Sistema de gestión de bases de datos relacional, usado para almacenar los datos de los usuarios, clases, foros y bibliotecas musicales. |
| Trello | Herramienta de gestión de tareas | Plataforma de gestión de proyectos utilizada para asignar y hacer seguimiento de tareas, asegurando que el equipo mantenga los plazos. |

**7. Presupuesto.**

* Entre los 12 y los 14 Millones de CLP para el desarrollo del sistema, pues dentro del sistema
* Los gastos incluyen: salarios de cada empleado (3 ingenieros de software con un salario de 1.200.000.CLP).

Costos de Hosting.

Costos de Dominio.

Salario de profesores expertos en música.

**8. Riesgos del Proyecto**

* **Identificación de Riesgos:**
  + Retrasos en el desarrollo.
  + Cambios en los requisitos del cliente.
  + Problemas técnicos con la integración de sistemas de pago.
* **Mitigación:**
  + Realizar reuniones periódicas de seguimiento.
  + Establecer un proceso de gestión de cambios.
* **Módulos no Terminados:**
* Es posible que algunos módulos requieran más tiempo para su desarrollo, podemos clasificarlos según su complejidad. por ejemplo. el modelo más complejo del sistema es el de las clases pues son varias las cosas que necesitan ser programadas a la hora de desarrollar, en cambio los de los foros de discusión y la biblioteca musical no requieren tanto esfuerzo.
* **Bugs al inicializar el sistema por primera vez:**
  + Es posible que la instalación del sistema tenga bugs que deban ser corregidos antes de que el sistema entre en producción
* **Retrasos por diseño:**
  + Es posible que ocurran retrasos en la aprobación de los diseños por parte del cliente o patrocinador, lo cual puede retrasar las fases de desarrollo.

**9. Comunicación**

* **Estrategia de Comunicación:**
  + Reuniones semanales de seguimiento.
  + Informes semanales de progreso.
  + Canal de comunicación en tiempo real (Discord).

**10. Evaluación y Cierre del Proyecto**

* **Criterios de Éxito:**
  + Cumplimiento de plazos.
  + Satisfacción del cliente.
  + Empliamiento eficaz de todas las funcionalidades de la aplicación.
  + El producto final debe cumplir con todas las especificaciones y funcionalidades acordadas en los requisitos iniciales del proyecto.
  + El sistema debe ser intuitivo y fácil de usar para los usuarios finales.
  + Todas las funcionalidades clave del proyecto deben funcionar correctamente.