

SPRINT 1: MUMAPS

Integración de Sistemas Informáticos 3-TI

ÍNDICE

1. Introducción

1.1. Nombre de la compañía y logo

1.2. Explicación base de nuestro proyecto

1.3. Integrantes del equipo y roles tecnológicos

2. Motivación

3. Objetivos y subobjetivos

4. Diagrama de casos de uso

5. TAM & SAM, perfil cliente

6. Business model canvas, customer journey

7. KPIs & OKRs

7.1. KPI

7.2. OKR

1. Introducción

Vacaciones, viajes con los amigos, ir de fiesta a otra ciudad, ¿qué crees que es importante para hacer un trayecto en coche ameno? La música. La música hace que ese viaje con amigos sea una experiencia inolvidable: cantar, tararear, hacer un intento de baile, todo es posible en esos viajes. Sin embargo, esto depende muchas veces de quién pone las canciones. Algunas veces no tenemos en cuenta los gustos de todos, otras nos quedamos sin canciones que escuchar porque el trayecto es muy largo. En fin, antes de iniciar un trayecto alguien se tiene que encargar de elegir las canciones y crear una playlist de forma manual. Pero ¿y si una aplicación pudiese realizar esto por ti? Nuestro proyecto consiste en la integración de una aplicación de mapas 'Here WeGo' con 'Spotify', con el fin de una vez conocido el trayecto a realizar, crear una playlist perfecta para ese viaje, teniendo en cuenta una serie de filtros introducidos por todas las personas interesadas.

¡Haz cada viaje diferente!

1.1. Nombre de la compañía y logo

Debido a que nuestra aplicación está relacionada con geolocalización, los viajes y mapas, junto a la música, hemos elegido nombre de la compañía "**MuMaps**".

Además, hemos creado un logo, que es el siguiente:



1.2. Explicación base de nuestro proyecto



Nuestra aplicación funcionará siguiendo una serie de pasos, los cuales son los siguientes:

1. El sistema preguntará al usuario el trayecto que va a realizar: indicará el origen y destino de este y cómo va a realizarlo (a pie, coche, tren, bus...). De esta forma, calcularemos la ruta que el usuario realizará y su duración. También se necesitará saber las preferencias del usuario respecto a la música que desea escuchar, incluyendo aspectos como géneros, artistas, álbumes en específico, etc. Sin embargo, el paso de selección de preferencias se podrá omitir y seleccionar una playlist que ya se haya generado con anterioridad para dicha ruta o duración similar (se debe indicar que dicha playlist es pública).
2. La aplicación “MuMaps”, ayudándose de ‘Here WeGo’, procesará estos datos recogidos y los analizará, mostrando en nuestra aplicación la ruta que debe realizar. Además, a partir de la duración del trayecto y los filtros de música indicados, generará una playlist que se adecue de la mayor manera posible (sólo si la playlist se crea desde cero, es decir, no se selecciona ninguna playlist existente).

El objetivo de la creación de esta playlist es crear o agrupar canciones que interesen en un determinado momento, siendo estas únicas para cada viaje realizado.

3. Una vez generado el trayecto, podemos tener una información básica sobre este en nuestra aplicación, o utilizarlo en la aplicación específica de geolocalización y mapas (Here WeGo).
4. También, una vez generada la playlist generada anteriormente, será mostrada en nuestra aplicación y podrá enviarse a Spotify para su posterior reproducción.

1.3. Integrantes del equipo y roles tecnológicos

- **José Ramón Serrano López** --> FrontEnd
- **Daniel Romero Blasco** --> BackEnd
- **Alejandro Villamayor Zapero** --> BackEnd
- **Miguel Ángel Sánchez-Medina Camacho** --> Testing

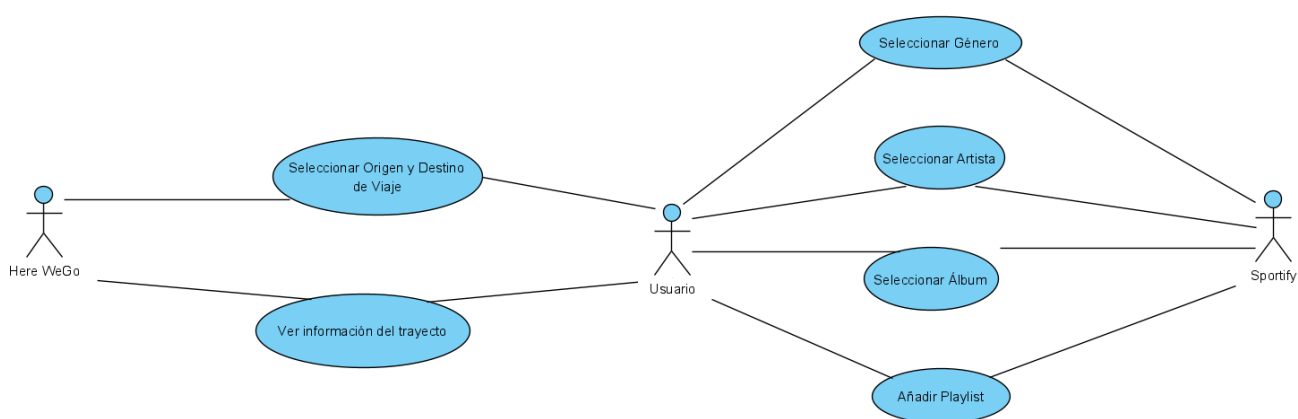
2. Motivación

La música nos acompaña siempre y puede modificar positivamente nuestras emociones en diferentes ambientes y distintas situaciones. Muchas veces viajamos y para hacer que el viaje sea más llevadero, recurrimos a la música, un gran instrumento para despejarnos del día a día. Algunos prefieren escuchar música de la radio, pero otros (y no tienen por qué ser los más jóvenes), prefieren escuchar la música que ellos eligen. Nuestra propuesta es una aplicación que ayude y facilite al usuario la creación de playlist para sus viajes. La idea es definir una serie de datos para obtener información acerca de los gustos del usuario y la duración del viaje a realizar. Todo ello será analizado a continuación y se creará una lista acorde a la información obtenida.

3. Objetivos y subobjetivos

- Ofrecer música y facilitar la creación de playlist para cada viaje que realicen los usuarios, haciendo de dichos viajes una experiencia única.
- Se pretende que el usuario pueda estar al tanto de los últimos lanzamientos musicales y de las tendencias actuales.
- Ofrecer al usuario canciones, listas, álbumes e información sobre sus artistas favoritos.
- Acercar al usuario con sus artistas favoritos, aportándoles y facilitándoles información que serán de interés.

4. Diagramas de casos de uso



En el siguiente diagrama podemos observar algunas de las acciones que el usuario podrá realizar en nuestra aplicación, en este caso al ser una aplicación orientada a contenido musical.

5. TAM & SAM, perfil cliente

Primero, debemos conocer los usuarios activos de las aplicaciones que vamos a integrar.

Spotify tiene actualmente 381 millones de usuarios activos mientras que el conjunto de aplicaciones de navegación y rutas tiene unos 1.000 millones de usuarios activos.












Definido el TAM como el mercado total, puede ser aquel que esté interesado en el uso conjunto de aplicaciones de viajes y música. Por tanto, nuestro TAM rondará los 300 millones de usuarios.

Respecto al SAM, que es el volumen de mercado al que podemos llegar con nuestro modelo de negocio, debemos saber que 'Here WeGo' tiene un mercado actual bastante reducido (100.000 usuarios). Por tanto, nuestro SAM estará determinado por el número de usuarios de dicha aplicación.

Finalmente, nuestro perfil cliente es sobre todo amantes de la música que realicen muchos viajes de forma continua, junto a otras personas, o también puede enfocarse a personas que trabajen como conductores de transportes públicos, y que no tengan tiempo para crear una playlist en cada viaje o que no quieran repetir alguna canción.

6. Business model canvas, customer journey

El Business Model Canvas es:

The Business Model Canvas		Designed for:	Designed by:	Date:	Version:
Key Partners  <ul style="list-style-type: none">- Here WeGo - Spotify - Proveedor Cloud	Key Activities  <ul style="list-style-type: none">- Mantenimiento de la app y constante actualización- Control sobre una gran cantidad de datos- Marketing y publicidad	Value Propositions  <ul style="list-style-type: none">- Ofrecer música y facilitar la creación de playlist para cada viaje que realicen los usuarios, haciendo de dichos viajes una experiencia única.- Se pretende que el usuario pueda estar al tanto de los últimos lanzamientos musicales y de las tendencias actuales.- Ofrecer al usuario canciones, listas, álbumes e información sobre sus artistas favoritos.- Acercar al usuario con sus artistas favoritos, aportándoles y facilitándoles información que serán de interés.	Customer Relationships  <ul style="list-style-type: none">- Redes Sociales- Correo- Teléfono	Customer Segments  <ul style="list-style-type: none">- Jóvenes- Viajeros amantes de la música- Conductores de servicio público y transportistas.	
Key Resources  <ul style="list-style-type: none">- API pública Here WeGo- Volúmenes de datos de Spotify.- El equipo de trabajo	Channels  <ul style="list-style-type: none">- Redes Sociales- Web	Cost Structure  <ul style="list-style-type: none">- Salario del equipo de trabajo- Costes de operaciones para realizar el servicio	Revenue Streams  <ul style="list-style-type: none">- Suscripciones a contenido premium- Publicidad in-App		

Y el Customer Journey:



7. KPIs & OKRs

7.1. KPI

Ya que hemos visto que el KPI que nos permite medir el rendimiento de una aplicación, hemos seleccionado los siguientes KPI para nuestro sistema:

- Número de veces que una playlist es reproducida y total de gente que reproduce dicha playlist.
- Número de likes/dislikes que tiene la playlist.
- Número de usuarios que añaden la playlist generada.
- Número de gente que comparte la playlist, para acceder a una mayor cantidad de usuarios.
- Los comentarios de los usuarios son una buena forma de conocer lo que piensan los usuarios de nuestro sistema.
- La cantidad de seguidores. A más seguidores podemos considerar más aceptación por parte de los usuarios.
- El tiempo medio que se escucha la playlist es una buena forma de medición.

7.2. OKR

Por otro lado, el OKR sirve para obtener los objetivos de la aplicación, dichos objetivos son los siguientes:

- Crear una playlist con al menos un 35% de canciones de los últimos 4 meses.
- Conseguir al menos 1000 seguidores en nuestra aplicación cada 3 meses.
- Conseguir al menos 3 playlists distintas para una misma ruta.
- Llegar a 1/3 de likes de los usuarios que han guardado la playlist.
- Conseguir al menos un 80% de comentarios positivos.