**Documento de proyecto HCI**

Definición de la aplicación:

Objetivo de la app, identificación de usuarios y definición clara del objetivo del sistema, revisión de sistemas similares, elementos de innovación, motivación, relevancia.

El objetivo de la app se fundamenta en que existen múltiples plataformas de difusión musical, pero estas se concentran en solo distribuir canciones. Por lo que, si quieres conseguir show en vivo, tendrías que recurrir a redes sociales y/o establecer contacto con alguna agencia que te permita agendarte algún show. Por lo tanto, es difícil para los músicos establecer ese primer contacto que les permita avanzar en su carrera musical.

Nuestro objetivo es facilitar ese primer contacto entre el músico aficionado y el empleador de modo que ambas partes salgan beneficiadas, ya que será un medio en el que ellos tengan la facilidad de encontrar un músico que se adapte a sus necesidades.

Principalmente nos enfocamos en músicos de jóvenes a mediana edad que busquen que la música se vuelva su sustento primario.

Este tipo de aplicación aún no existe en Latinoamérica, por lo que resulta una alternativa innovadora para el mercado musical de este lado del mundo. La comparativa directa sería musiqua, esta plataforma con sede en España, se caracteriza por ofrecer servicios similares al que estamos proponiendo y cuenta con un apartado de blog donde igual se publican avisos sobre eventos, pero más allá de esta plataforma no existen otras que estén proponiendo esta misma idea.

Este proyecto se está realizando dado que es complicado vivir de la música, crear una plataforma que atienda esas necesidades se ve como una buena oportunidad de entrar a este mercado que parece no estar siendo explorado, además de existir un interés personal por parte del equipo de desarrollo en la música.

Plan de proyecto:

En nuestra investigación sobre el proyecto se buscó recopilar datos sobre la introducción de plataformas musicales en el área de la música, sin embargo, no fueron muy fructíferos los resultados: Es difícil determinar el por qué, pero aún así hay que mencionar que podría ser porque no es algo muy común, ya que el único tema que se toca es la colaboración a través de internet y como ésta ha ayudado a mejorar la salud mental de personas.

Para el diseño de mockups usaremos figma, que es una herramienta bastante conocida y ampliamente usada en este ámbito.

Como instrumento de recolección de datos nos decantamos por crear un cuestionario con el cuál esperamos obtener suficiente información para poder determinar el tipo de usuario y sus necesidades dentro de este ámbito.