



**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto Streamfy**

**Curso: Soluciones Móviles**

**Docente: Ing. Patrick Jose Cuadros Quiroga.**

**Integrantes:**

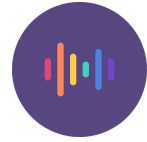
- Chambilla Mardinez, Renato Eduardo (2020066918).
- Valle Bustamante, Gustavo Alonso (2020067146).
- Viveros Blanco, Farley Rodrigo Eduardo (2020066896).
- Corrales Solis, Moisés Alessandro (2020067579).
- Medina López, Marcelo José (2020066917).

**Tacna - Perú**

**2023**

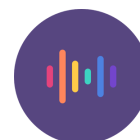


CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Marcelo Medina López, Moisés Corrales Solis, Renato Chambilla, Gustavo Valle Bustamante, Farley Viveros Blanco	Ing. Patrick Jose Cuadros Quiroga		13/11/2023	Versión 1.0



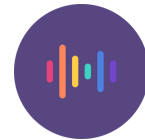
# **Sistema *Streamfy*** **Documento Informe de Visión**

**Versión 1.0**



## ÍNDICE GENERAL

Introducción:	4
1.1. Propósito:	4
1.2. Alcance:	4
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas:	4
1.4. Referencias:	4
1.5. Visión general:	4
2. Posicionamiento:	5
2.1. Oportunidad de negocio:	5
2.2. Definición del problema:	5
3. Descripción de los interesados:	5
3.1. Resumen de los interesados:	5
3.2. Resumen de los usuarios:	5
3.3. Entorno de usuario:	5
3.4. Perfiles de los interesados:	6
3.5. Perfiles de los usuarios:	6
3.6. Necesidades de los interesados y usuarios:	6
4. Vista general del producto:	6
4.1. Perspectiva del producto:	6
4.2. Resumen de capacidades:	6
4.3. Suposiciones y dependencias:	7
4.4. Costos y precios:	7
4.5. Licenciamiento e instalación:	7
5. Características del producto:	7
6. Restricciones:	8
7. Rangos de calidad:	8
8. Precedencia y prioridad:	8
9. Otros requerimientos del producto:	8
a) Estándares legales:	8
b) Estándares de comunicación:	9
c) Estándares de cumplimiento de la plataforma:	10
d) Estándares de calidad y seguridad:	10
Conclusiones:	10
Recomendaciones:	10
Bibliografía y Webgrafía:	10
	4



## **Informe de Visión**

### **1. Introducción:**

#### **1.1. Propósito:**

- El propósito de nuestro proyecto es sobre la creación de una aplicación musical que sea capaz de satisfacer las necesidades de los amantes de la música, proporcionando un espacio para conectarse más con sus canciones favoritas de forma legal y segura sin problemas.

#### **1.2. Alcance:**

- El alcance del proyecto será de uso personal por cada cliente, el cual hará uso de la aplicación para pasar un buen rato, si es posible extendiéndose a todo el Perú, siendo de beneficio mutuo entre la empresa y los clientes.

#### **1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas:**

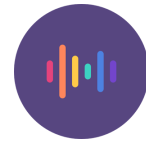
- App de Música: Una aplicación diseñada para permitir a los usuarios acceder y disfrutar de contenido musical. Estas aplicaciones suelen ofrecer una variedad de funciones y características para mejorar la experiencia del usuario

#### **1.4. Referencias:**

- Las referencias para desarrollar nuestro proyecto serían las aplicación de música ya conocidas como Spotify, SoundCloud, etc. Para así construir una propia, tratando de tomar lo mejor de las aplicaciones ya mencionadas.

#### **1.5. Visión general:**

- Nuestra visión es que Streamfy se convierta en el destino predilecto para aquellos que buscan no solo escuchar música, sino sentir la magia que ella conlleva. Al hacerlo, esperamos inspirar una nueva forma de experimentar, compartir y vivir la música, impulsando una comunidad global unida por la pasión sonora y las emociones compartidas.



## **2. Posicionamiento:**

### **2.1. Oportunidad de negocio:**

- La oportunidad de negocio se basará en proveer entretenimiento y fluidez operativa en el control de la música o canciones favoritas de las personas. Obteniendo mayor visibilidad para la empresa y más clientes que siempre prefieran nuestros servicios.

### **2.2. Definición del problema:**

- La problemática que busca resolver nuestro proyecto es el acceso a la música ilegal por parte de la gente, por lo que nuestra aplicación podría proporcionar una plataforma para descubrir o explorar música de manera legal, accesible y éticamente distribuida.

## **3. Descripción de los interesados:**

### **3.1. Resumen de los interesados:**

- Los clientes.
- El equipo de proyecto.
- El jefe de la empresa.

### **3.2. Resumen de los usuarios:**

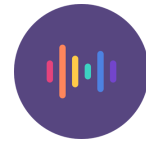
- Las personas comunes.
- Artistas profesionales.
- Empleados de la empresa.

### **3.3. Entorno de usuario:**

- El entorno del usuario del proyecto será una aplicación móvil desarrollada con NET MAUI que permite crear aplicaciones nativas para Android, iOS, macOS y Windows.

### **3.4. Perfiles de los interesados:**

- Los clientes: Personas que utilizarán la aplicación para conocer música, descubrir nuevos artistas y pasar un buen tiempo en general.
- El equipo de proyecto: Creadores de la aplicación, quienes se encargarán del aseguramiento y desarrollo del proyecto.
- El jefe de la empresa: Encargado de velar siempre por el bienestar de la empresa con productos o en este caso aplicaciones de calidad para los clientes.



### 3.5. Perfiles de los usuarios:

- Las personas comunes: Personas que simplemente usarán la aplicación de música para su tiempo personal.
- Artistas profesionales: Cantantes que deseen conocer más sobre la musica y así inspirarse para crear la suya propia
- Empleados de la empresa: Encargados de que la aplicación se mantenga funcionando correctamente, sea confiable y evitar posibles errores.

### 3.6. Necesidades de los interesados y usuarios:

- Las necesidades que pueden poseer los usuarios de la aplicación sería una herramienta eficaz para descubrir nueva música que se ajuste a sus gustos y por parte de los interesados sería ver un crecimiento continuo de usuarios que vuelva rentable la aplicación.

## 4. Vista general del producto:

### 4.1. Perspectiva del producto:

- La perspectiva que tenemos sobre el proyecto producto final es que si podrá complacer las necesidades del cliente y asegurar su uso por parte de los usuarios, cumplirá su propósito, resolver el problema planteado permitiendo a los usuarios el descubrimiento musical de forma lícita.

### 4.2. Resumen de capacidades:

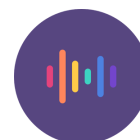
- Proveer información de las canciones a explorar
- Buena fluidez a la hora de usar la aplicación para evitar interrupciones en la experiencia de uso.
- Reproducción de las canciones a escuchar.
- Seguridad de la aplicación a través de un login.

### 4.3. Suposiciones y dependencias:

- Suponemos que el proyecto se culminará en el límite de entrega establecido.
- Suponemos que el presupuesto usado no será excedido.
- Dependemos de NET MAUI para el uso de la aplicación.

### 4.4. Costos y precios:

COSTOS TOTALES	
Resumen de Costos	Costo



Costos Generales	s/. 125.00
Costos Operativos	s/. 510.00
Costos del Ambiente	s/. 320.00
Costos de Personal	s/. 8,000.00
<b>Total</b>	<b>s/. 8,955.00</b>

#### **4.5. Licenciamiento e instalación:**

- Para licenciar la aplicación, se debe redactar un Acuerdo de Licencia de Usuario Final claro y completo que describa los términos y condiciones para el uso de la aplicación de música. Además de obtener las licencias necesarias para reproducir y distribuir el contenido musical dentro de la aplicación durante un periodo de tiempo y con un propósito determinado.

#### **5. Características del producto:**

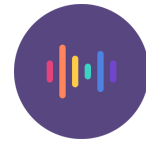
- Interfaz sencilla: El diseño de la interfaz de la aplicación móvil tendrá un diseño fácil de entender y rápidamente adaptable al usuario para que los clientes la usen sin problemas.
- Catálogo Amplio: La aplicación contará con un catálogo de canciones de diferentes géneros y artistas para satisfacer los gustos variados de los usuarios.
- Funcionalidad de Búsqueda y Filtros: Se encontrará un sistema de búsqueda robusto que permita a los usuarios encontrar fácilmente canciones por título y artista.
- Reproducción de Muestras: Con la aplicación, se garantizará una experiencia de reproducción de muestras de 30 segundos sin interrupciones y con una calidad de audio óptima.
- Legalidad y Derechos de Autor: Se asegurará de cumplir con todas las leyes de derechos de autor y licencias necesarias para la reproducción de las canciones.

#### **6. Restricciones:**

- No pasarse del tiempo de entrega del proyecto, tanto como la entrega de su código, como los entregables del mismo.
- Uso del marco NET Multi-platform App UI (. NET MAUI).
- No excederse del costo o presupuesto.

#### **7. Rangos de calidad:**





#### Rendimiento:

- Bajo Rendimiento (1-3): La aplicación experimenta constantes retrasos, bloqueos o tiempos de carga extremadamente largos.
- Rendimiento Aceptable (4-6): La aplicación funciona bien en la mayoría de los casos, pero puede haber ocasiones de ralentización o pequeños problemas de rendimiento.
- Alto Rendimiento (7-10): La aplicación es rápida, ágil y responde de manera eficiente en todas las situaciones.

#### Interfaz de Usuario y Experiencia del Usuario:

- Baja Calidad (1-3): La interfaz es confusa, poco atractiva y la experiencia del usuario es frustrante.
- Calidad Aceptable (4-6): La interfaz es funcional, pero podría mejorarse en términos de diseño y usabilidad.
- Alta Calidad (7-10): La interfaz es atractiva, intuitiva y la experiencia del usuario es fluida y satisfactoria.

#### Estabilidad:

- Poca Estabilidad (1-3): La aplicación se bloquea con frecuencia y presenta errores graves.
- Estabilidad Aceptable (4-6): La aplicación rara vez se bloquea, pero pueden surgir errores menores ocasionalmente.
- Alta Estabilidad (7-10): La aplicación es robusta y no se bloquea, con errores mínimos.

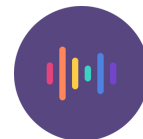
#### Funcionalidades:

- Básicas (1-3): La aplicación carece de muchas características esenciales y no cumple con las expectativas básicas.
- Funcionales (4-6): La aplicación realiza las funciones esenciales, pero puede carecer de algunas características avanzadas.
- Completo (7-10): La aplicación ofrece todas las funciones esperadas y puede tener características adicionales que mejoran la experiencia del usuario.

#### Seguridad:

- Baja Seguridad (1-3): La aplicación presenta vulnerabilidades de seguridad significativas.
- Seguridad Aceptable (4-6): La aplicación cumple con los estándares de seguridad básicos, pero puede haber áreas de mejora.
- Alta Seguridad (7-10): La aplicación implementa medidas de seguridad robustas y cumple con las mejores prácticas de la industria.

#### Actualizaciones y Mantenimiento:



- Escasas Actualizaciones (1-3): La aplicación recibe actualizaciones infrecuentes y no aborda problemas importantes.
- Actualizaciones Aceptables (4-6): La aplicación recibe actualizaciones periódicas y se abordan problemas menores.
- Actualizaciones Frecuentes (7-10): La aplicación se actualiza regularmente con mejoras significativas y correcciones de errores.

## **8. Precedencia y prioridad:**

La aplicación se centra en proporcionar contenido, funcionalidades específicas, relacionadas con el fácil acceso a muestras musicales, debido a que es el objetivo principal del desarrollo de la aplicación. Por otra parte, la siguiente prioridad sería una interfaz sencilla y atractiva para los clientes. Y por último, la satisfacción de los clientes, para no perder su inclinación ante Streamfy.

## **9. Otros requerimientos del producto:**

### **a) Estándares legales:**

- Ley N° 30096:  
Artículo 2.

La ley presente se aplica en la vulneración parcial o total de la seguridad de un sistema informático.

En caso de vulneración de la aplicación, los datos podrán ser repuestos por un respaldo generado manualmente el día anterior.

#### Artículo 3.

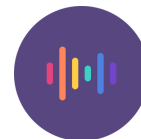
Este artículo se aplica en la manipulación y modificación de datos informáticos introducidos en una base de datos, que ha sido vulnerada en la seguridad y han eliminado, modificado o agregado datos no aprobados en esta.

- Los datos manipulados solo guardaran relación con los productos registrados o la forma por la que se identifica al encargado. En caso de problemas con estos datos es posible restaurarlos a un punto anterior por medio de un respaldo.

#### Artículo 4

Este artículo aplica en el ataque la seguridad del sistema y la modificación parcial o total de acceso a este.

- En caso de ser inaccesible por cualquier motivo, se nos puede contactar como soporte para solventar el problema o en caso extremo brindar una nueva copia



## **b) Estándares de comunicación:**

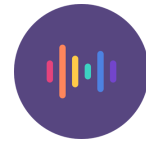
- Herramientas de Comunicación: Se organizarán reuniones regulares, informes de estado, correos electrónicos, mensajes instantáneos, etc.
- Frecuencia de Actualización: Se establecerán la frecuencia y los plazos para las actualizaciones y reportes del proyecto, para garantizar que la información esté siempre actualizada.
- Formatos de Documentación: Seguimiento de los formatos estandarizados para la documentación del proyecto.
- Jerarquía de Información: Se definirá la jerarquía de la información para asegurar que los mensajes clave se transmitan de manera clara y priorizada.
- Roles y Responsabilidades en la Comunicación: Se clasificarán los roles y responsabilidades de cada miembro del equipo en términos de comunicación, especificando quién es responsable de qué tipo de información.
- Escalación de Problemas: Se establecerá el proceso claro para la escalación de problemas y desafíos en la comunicación, asegurando que los problemas importantes se aborden de manera oportuna.
- Cultura de Comunicación Abierta: Se fomentará la cultura de comunicación abierta y transparente, donde se anime a los miembros del equipo a compartir información y preocupaciones de manera proactiva.
- Seguridad de la Información: Se establecerán las medidas de seguridad para proteger la información confidencial y asegurar que se comparta de manera segura.

## **c) Estándares de cumplimiento de la plataforma:**

- Los estándares de cumplimiento para esta aplicación serían la accesibilidad, para que cualquier persona pueda usar la aplicación; seguridad para la protección de la información de los usuarios; y usabilidad, para que los usuarios puedan interactuar y utilizar la página de manera fácil y eficiente.

## **d) Estándares de calidad y seguridad:**

- ISO 9001: Es la norma de gestión de calidad más conocida a nivel mundial. Establece los requisitos para un sistema de gestión de calidad en cualquier tipo de organización, independientemente de su tamaño o sector.
- ISO 27001: Plantea la seguridad de la Información forma parte del modelo de Ciberseguridad y Privacidad de AENOR, perteneciente a la Plataforma de Confianza "Proteger la Seguridad y Privacidad de Datos".



### **Conclusiones:**

- En conclusión, la visión del proyecto toma en cuenta un montón de puntos importantes o relevantes para poder realizar con eficiencia cada una de las actividades y aspectos a analizar y desarrollar para llevar al éxito el proyecto presente de implementación de la aplicación móvil de Streamfy, logrando captar el interés del cliente, ofreciéndole una buena app de muestras de música.

### **Recomendaciones:**

- Tener siempre en mente al cliente, sus necesidades y la satisfacción de estas, porque al final, todo el proyecto va dirigido a la atención del cliente y darle un buen servicio, si los clientes se sienten descontentos todo se viene abajo.
- Cumplir con todos las características o requerimientos de la aplicación móvil, los estándares, etc, para proporcionar todo lo dicho.

### **Bibliografía y Webgrafía:**

- Ima. (21 de Diciembre, 2021). TIPOS DE LICENCIAS MUSICALES. The Imagos. Recuperado de <https://theimagos.com/tipos-de-licencias-musicales/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20una%20licencia%20musical,y%20con%20un%20prop%C3%B3sito%20determinado.>