



**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto Streamfy**

Curso: Soluciones Móviles

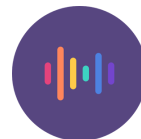
Docente: Ing. Patrick Jose Cuadros Quiroga.

Integrantes:

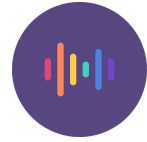
- Chambilla Mardinez, Renato Eduardo (2020066918).
- Valle Bustamante, Gustavo Alonso (2020067146).
- Viveros Blanco, Farley Rodrigo Eduardo (2020066896).
- Corrales Solis, Moisés Alessandro (2020067579).
- Medina López, Marcelo José (2020066917).

**Tacna - Perú**

**2023**

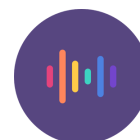


CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Marcelo Medina López, Moisés Corrales Solis, Renato Chambilla, Gustavo Valle Bustamante, Farley Viveros Blanco	Ing. Patrick Jose Cuadros Quiroga		13/11/2023	Versión 1.0



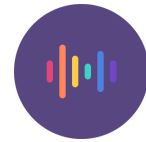
# **Sistema *Streamfy*** **Documento Informe de Visión**

**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



## **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:**

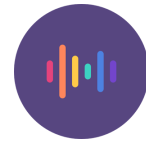
- App de Música: Una aplicación diseñada para permitir a los usuarios acceder y disfrutar de contenido musical. Estas aplicaciones suelen ofrecer una variedad de funciones y características para mejorar la experiencia del usuario

#### **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:**

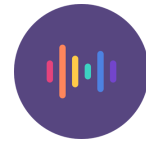
- Las personas comunes.
- Artistas profesionales.
- Empleados de la empresa.

### **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

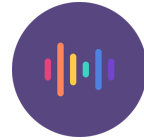


Costos Generales	s/. 125.00
Costos Operativos	s/. 510.00
Costos del Ambiente	s/. 320.00
Costos de Personal	s/. 8,000.00
<b>Total</b>	s/. 8,955.00

#### 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:**

**6. Restricciones:**

**7. Rangos de calidad:**

**8. Precedencia y prioridad:**

**9. Otros requerimientos del producto:**

**a) Estándares legales:**

**b) Estándares de comunicación:**

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

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

**Recomendaciones:**

**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.>