### **Project Charter - Plataforma Web Beatbox Chile**

1. **Propósito del Proyecto:**
   * **Propósito**: Crear una plataforma web para centralizar la gestión de audiciones, eventos, estadísticas y el contacto con la comunidad Beatbox de Chile, integrando un sistema de **e-commerce** para la venta de productos relacionados con beatbox, como equipos, accesorios y merchandising.
   * **Justificación**: El proyecto busca resolver la dispersión de información y la falta de herramientas organizadas dentro de la comunidad Beatbox. También busca monetizar la plataforma mediante la venta de productos, ofreciendo una solución integral para los participantes y organizadores.
2. **Objetivos del Proyecto:**
   * **Objetivo General**: Desarrollar una plataforma web moderna, funcional y segura que permita la gestión de audiciones, eventos y estadísticas, y que, a su vez, ofrezca un e-commerce para la venta de productos relacionados con el beatbox.
   * **Objetivos Específicos**:  
     + Desarrollar funcionalidades para la recepción de audiciones (wildcards).
     + Crear y gestionar eventos con estadísticas asociadas.
     + Implementar un sistema de e-commerce (carrito de compras, pago seguro, gestión de pedidos).
     + Permitir la visualización de estadísticas de los competidores y eventos.
     + Desarrollar un sistema de autenticación seguro y un área administrativa.
     + Crear una sección de "Quiénes somos" y un buzón de ideas para mejorar la participación.
3. **Alcance del Proyecto:**
   * **Lo que se incluirá**:  
     + Desarrollo y despliegue de la plataforma web.
     + Funcionalidades de audiciones, eventos y estadísticas.
     + Integración de e-commerce para la venta de productos (merchandising, equipos, accesorios).
     + Implementación de un sistema de autenticación (NextAuth).
     + Diseño de base de datos con Prisma y PostgreSQL.
     + Despliegue en Vercel.
   * **Lo que no se incluirá**:  
     + Funcionalidades adicionales de e-commerce como gestión avanzada de inventarios o envíos (esto se puede considerar para etapas futuras).
     + Funcionalidades no relacionadas directamente con la comunidad Beatbox (por ejemplo, integración con otras plataformas de música fuera de Beatbox).
4. **Justificación del Proyecto:**
   * **Relevancia**: El proyecto tiene un impacto significativo en la comunidad Beatbox de Chile, proporcionando una solución digital eficiente para gestionar audiciones, eventos y estadísticas, además de ofrecer un canal para monetizar a través del e-commerce.
   * **Impacto**: El sistema ayudará a los organizadores de eventos a gestionar inscripciones, audiciones y participantes de manera más efectiva, mientras que los beatboxers podrán hacer crecer su presencia online al mostrar sus audiciones y competir en eventos.
5. **Requisitos del Proyecto:**
   * **Requisitos Funcionales**:  
     + Formulario de envío de audiciones (wildcards).
     + Visualización de eventos y competidores.
     + Generación de estadísticas por evento y competidor.
     + Implementación de un sistema de pago y carrito de compras para productos relacionados con Beatbox.
     + Página de contacto y "Quiénes somos".
     + Gestión administrativa de eventos y roles de usuario.
   * **Requisitos No Funcionales**:  
     + Seguridad de los datos del usuario (autenticación segura con NextAuth).
     + Plataforma accesible desde dispositivos móviles y escritorio.
     + Despliegue escalable y fiable (usando Vercel).
6. **Equipo de Trabajo:**
   * **Responsabilidades**:  
     + **Ayrton Catri**: Jefe de proyecto, Desarrollador Backend, Arquitecto de software, QA y DBA.
     + **Alexander Pizarro**: Desarrollador Frontend, Scrum Master, Analista Programador.
   * **Stakeholders**:  
     + **Clientes/Usuarios finales**: Beatboxers, organizadores de eventos, público general.
     + **Docente**: Fernando Herrera.
7. **Cronograma y Planificación:**
   * **Duración**: 3 meses.
   * **Fases**:  
     + **Fase 1 (Mes 1)**: Análisis de requisitos, diseño de la arquitectura, y desarrollo inicial (autenticación y gestión de audiciones).
     + **Fase 2 (Mes 2)**: Implementación de e-commerce, visualización de eventos y estadísticas, y funcionalidad administrativa.
     + **Fase 3 (Mes 3)**: Pruebas, ajustes y despliegue en producción, entrega de documentación.
   * **Sprints**: El proyecto se desarrollará de forma ágil con entregas semanales, permitiendo revisiones regulares del progreso.
8. **Presupuesto:**

| **Herramienta / Recurso** | **Plan estimado** | **Costo mensual aprox (CLP)** | **Costo total 3 meses** | **Comentarios** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Vercel Pro** | **USD 20** | **$18.000** | **$54.000** | **Hosting del frontend.** |
| **Base de Datos (PostgreSQL en Railway/Neon/Supabase)** | **USD 15** | **$13.500** | **$40.500** | **DB escalable para desarrollo y producción.** |
| **Cloudinary (Media Assets - Starter Plus)** | **USD 25** | **$22.500** | **$67.500** | **Almacenamiento y optimización de imágenes/videos.** |
| **Stripe / PayPal comisiones** | **3% ventas** | **Variable (ej. $30.000)** | **$90.000** | **Se asume $1.000.000 en ventas → 3% comisión.** |
| **GitHub Pro** | **USD 4** | **$3.600** | **$10.800** | **Control de versiones privado.** |
| **Dominio .cl** |  | **$12.000 anual** | **$12.000 (proporcional)** | **Registro de dominio .cl por 1 año.** |

**Recursos materiales:**  
Se consideran costos reales en servicios en la nube y herramientas necesarias para el desarrollo y despliegue de la plataforma.

**Herramientas y servicios:**

* Hosting en Vercel (Pro Plan).
* Base de datos PostgreSQL en un servicio gestionado (Railway, Supabase o Neon).
* Cloudinary para gestión de imágenes y videos.
* GitHub Pro para control de versiones privado.
* Registro de dominio .cl.
* Comisiones de pasarelas de pago (Stripe/PayPal) aplicables sobre las ventas de entradas y merchandising.

**Estimación de costos:**  
El presupuesto total del proyecto asciende a $275.000 CLP aprox. por los 3 meses de duración, considerando hosting, almacenamiento, control de versiones, dominio y comisiones de pagos.

1. **Riesgos y Estrategias de Mitigación:**
   * **Riesgos**:  
     + Interrupciones de conexión a internet que afecten el desarrollo.
     + Restricciones en los planes gratuitos de Cloudinary y otras plataformas.
     + Incremento en los requerimientos que afecte el tiempo del proyecto.
   * **Estrategias de Mitigación**:  
     + Tener herramientas de trabajo offline (como documentación local).
     + Optimizar recursos y tamaño de archivos para cumplir con límites de carga.
     + Planificación de márgenes de tiempo para posibles contratiempos.
2. **Aprobaciones y Firmas:**
   * **Aprobación por parte del docente**: Fernando Herrera.
   * **Firma del jefe de proyecto**: Ayrton Catri.
   * **Firma del equipo de desarrollo**: Alexander Pizarro.