



**VIBELY**

SIENTE. COMPARTE. VIBRA.

# MEMORIA PROYECTO

**Vibely**

**Belén Escrich Fernández**



ESTADO DEL ARTE .....	2
ESTUDIO DE VIABILIDAD .....	4



# ESTADO DEL ARTE

Se realizó un análisis de plataformas existentes relacionadas con la creación y compartición de playlists, enfocándose principalmente en servicios como Spotify y YouTube Music. Estas plataformas permiten a los usuarios crear y compartir listas de reproducción, pero su enfoque está centrado mayormente en la experiencia individual y en recomendaciones algorítmicas basadas en el comportamiento y preferencias personales. La interacción social es limitada y no se promueve la colaboración activa en la creación de listas.

Además, se analizaron las características principales de estas plataformas, como la integración con APIs para la gestión musical, los sistemas de recomendación basados en inteligencia artificial y las funcionalidades sociales existentes, que suelen restringirse a compartir listas ya creadas o seguir a otros usuarios.

Se comparó este enfoque con la propuesta del proyecto, que integra de manera innovadora la interacción social directa y la colaboración en tiempo real para la creación de playlists, sumando un elemento emocional para el descubrimiento musical basado en estados de ánimo y sentimientos reales de los usuarios. Este enfoque busca cubrir una necesidad no satisfecha en el mercado: la creación de una experiencia musical compartida que fomente la conexión emocional auténtica y el intercambio social a través de la música.

En cuanto a las tecnologías y métodos, se evaluaron APIs musicales disponibles, como la API de Spotify, y tecnologías para interacción social en línea, incluyendo frameworks para chat en tiempo real y gestión colaborativa de contenido. Se consideraron también métodos para la detección y clasificación de emociones, mediante análisis de texto o reconocimiento facial, con el objetivo de potenciar la experiencia emocional en la creación de playlists.

Respecto a las estrategias de recomendación musical, se identificaron métodos tradicionales como el filtrado colaborativo, que sugiere contenido en base a usuarios con gustos similares, y los sistemas basados en contenido, que analizan las características de las canciones para recomendar otras con atributos parecidos. También existen enfoques híbridos que combinan ambas técnicas, utilizados actualmente por plataformas como Spotify.

Sin embargo, la propuesta de este proyecto se diferencia porque busca integrar una dimensión emocional en la recomendación, utilizando el estado de ánimo de los usuarios como variable clave para crear listas compartidas y más significativas a nivel personal y social.

En cuanto a los lenguajes y tecnologías web, se revisaron las herramientas que ya se dominan en el ámbito del desarrollo, como HTML, CSS y JavaScript, que resultan fundamentales para la construcción de la interfaz y la experiencia del usuario. Para el backend, una opción común es PHP, que permite gestionar la lógica del servidor y la conexión con bases de datos, además de ser ampliamente utilizado en proyectos web de distinta escala. También se considera el uso de JavaScript en el lado del servidor con tecnologías como Node.js, ya que facilita el manejo de procesos en tiempo real, aspecto clave para implementar la colaboración simultánea en la creación de playlists.

En la parte del frontend, se puede trabajar inicialmente con JavaScript puro, aunque también se valoran librerías como React, que permiten desarrollar interfaces más dinámicas e interactivas. Para la comunicación en tiempo real, existen soluciones como Socket.io, que hacen posible la implementación de chats y la actualización inmediata de contenido compartido entre varios usuarios.

Estas herramientas y lenguajes ofrecen una base sólida para la construcción de una plataforma que combine simplicidad en el desarrollo con funcionalidades modernas.

Finalmente, se identificaron como novedades principales que este proyecto podría aportar:

- La integración de la dimensión emocional real de los usuarios en la creación colaborativa de playlists, no solo basada en algoritmos sino en sentimientos compartidos.
- El fomento de la interacción social auténtica y en tiempo real dentro de la plataforma, promoviendo la co-creación y el intercambio cultural y emocional a través de la música.
- La combinación de tecnologías de análisis emocional con APIs musicales para crear una experiencia única que conecta usuarios no solo a través de gustos musicales, sino también a través de sus estados emocionales.

Estas innovaciones, aunque no todas se implementen desde el inicio, justifican el valor diferencial del proyecto frente a las plataformas existentes y representan una oportunidad para cubrir un nicho poco explorado en el ámbito musical digital.

---

## ESTUDIO DE VIABILIDAD

El estudio de mercado nos permite analizar la situación actual del sector de las plataformas musicales y redes sociales, con el fin de determinar si existe una necesidad real para una red social centrada en la creación y compartición de playlists, y si cuenta con un espacio viable en el mercado. En primer lugar, se debe examinar la competencia, evaluando plataformas como Spotify, YouTube Music, SoundCloud, 8tracks o Playlistify, identificando sus fortalezas y debilidades. A partir de este análisis, se pueden detectar oportunidades para ofrecer una alternativa más social, colaborativa y emocional, donde los usuarios no solo escuchen música, sino también comparten y conecten con otros a través de sus estados de ánimo.

El público objetivo de Vibely son jóvenes y adolescentes que disfrutan descubriendo nueva música, creando playlists y participando en comunidades digitales. Este público está familiarizado con el uso de redes sociales y valora la interacción, la personalización y la creatividad.

Además, las tendencias actuales del mercado musical muestran un creciente interés en la curación social de contenidos, el uso de la inteligencia artificial para recomendaciones y la expresión emocional a través de la música, lo cual respalda la viabilidad del proyecto. La clave será ofrecer una experiencia ligera, atractiva y diferenciada que combine lo mejor de una red social con el descubrimiento musical colaborativo.

# Viabilidad técnica y tecnológica

Para evaluar la viabilidad técnica del proyecto, se deben definir los recursos tecnológicos necesarios.

## Hardware (HW):

El desarrollo se realizará en un ordenador personal estándar, con conexión a internet estable. Para la fase de pruebas, se utilizará un servidor en la nube gratuito o de bajo coste (por ejemplo, servicios como Render, Railway o Firebase).

## Software (SW):

Se emplearán tecnologías web modernas, como:

- **Frontend:** React.js, HTML5, CSS3, TailwindCSS.
- **Backend:** Node.js o Django (Python).
- **Base de datos:** PostgreSQL o Firebase Realtime Database.
- **Integración externa:** API de Spotify para importar canciones.
- **Hosting:** Servicios cloud como AWS, Firebase, Vercel o Netlify (según disponibilidad gratuita).

El sistema debe ser multiplataforma (accesible desde navegador o móvil), con diseño adaptable (responsive design).

## Viabilidad económica:

El coste de desarrollo es reducido, ya que se utilizarán herramientas gratuitas y recursos propios. No obstante, se deben considerar los gastos de servidor, dominio y promoción.

El modelo de negocio podría basarse en:

- **Freemium:** acceso básico gratuito y funciones premium (como playlists ilimitadas o filtros avanzados) mediante suscripción.
- **Publicidad:** ingresos por anuncios en la app o colaboraciones con marcas musicales.
- **Donaciones o membresías:** apoyo de usuarios mediante plataformas como Patreon.

Es clave asegurar que los costes sean sostenibles y que el retorno de la inversión sea posible a medio plazo mediante la fidelización de la comunidad.

# Viabilidad temporal

La viabilidad temporal se centra en determinar si el desarrollo puede completarse dentro de un plazo razonable con los recursos disponibles.



## Etapas del proyecto:

## **1. Análisis y diseño de requisitos (2 semanas)**

- Definición de funcionalidades principales y arquitectura del sistema.

## **2. Diseño de interfaz y experiencia de usuario (UI/UX) (3 semanas)**

- Creación de prototipos y pruebas de usabilidad.

## **3. Desarrollo del backend y base de datos (4 semanas)**

- Configuración del servidor y endpoints principales.

## **4. Desarrollo del frontend (5 semanas)**

- Implementación de vistas, formularios y lógica de playlists.

## **5. Pruebas funcionales y corrección de errores (2 semanas)**

- Testeo de usuarios y ajustes en la interfaz.

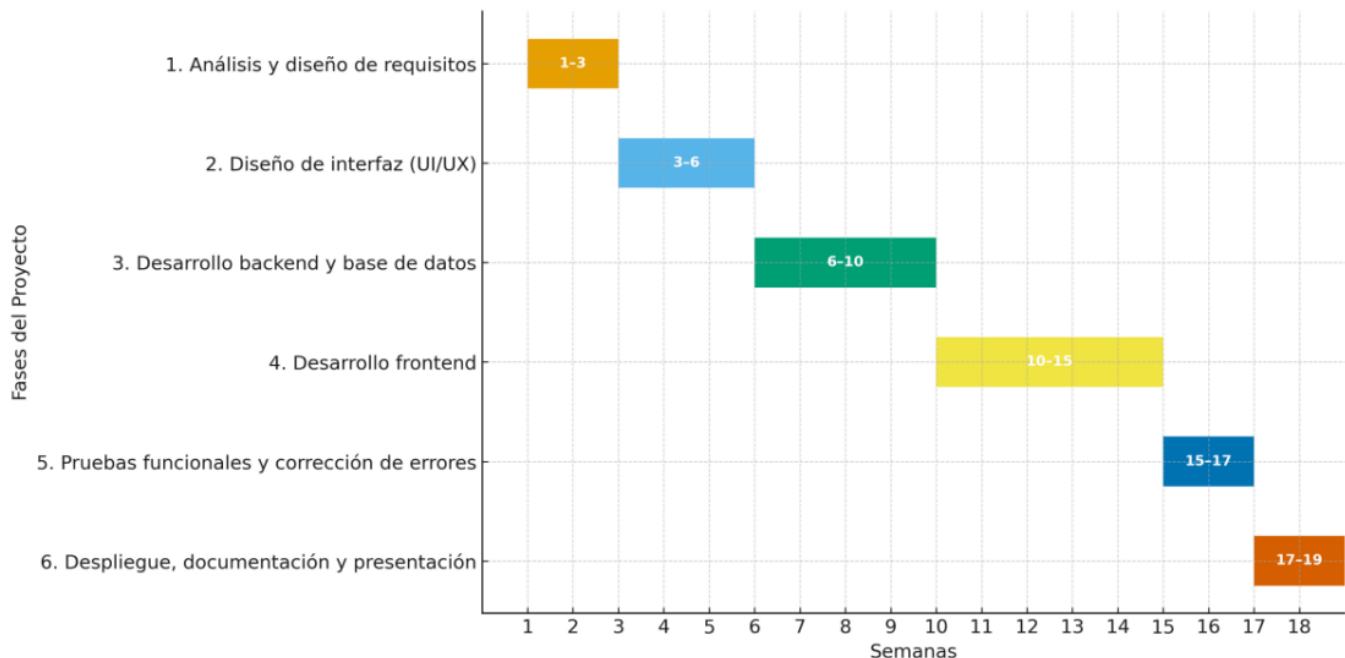
## **6. Despliegue y documentación (2 semanas)**

- Publicación en la nube y elaboración de la guía de usuario.

**Duración total estimada:** 18 semanas (4-5 meses).

El plazo es viable para una desarrolladora en solitario, siempre que el alcance inicial se limite a un MVP (Producto Mínimo Viable) con las funciones esenciales. Las mejoras adicionales podrán añadirse en fases posteriores.

### **Diagrama de Gantt:**



## **Estudio económico**

Datos iniciales:

- **Forma jurídica:** Autónomo o Sociedad Limitada Unipersonal.
- **Inversión inicial:** Propia (sin préstamos).
- **Modelo de ingresos:** Freemium + Publicidad + Opciones premium.
- **Número de desarrolladores:** 1 (fundadora).
- **Infraestructura:** 1 PC personal + hosting gratuito o económico.

Gastos anuales estimados:

Categoría	Coste anual aproximado
Equipo informático (único, año 1)	1.000 €
Internet y luz	300 €
Hosting / Servidor (bajo coste)	150 €

Categoría	Coste anual aproximado
Dominio y correo profesional	50 €
Licencias de software / herramientas	200 €
Publicidad y marketing digital	600 €
Total año 1	2.300 €
Total años siguientes (sin equipo)	1.300 €

Beneficios estimados:



Año	Escenario	Ingresos	Gastos	Beneficio/Pérdida
Año 1	Peor caso	300 €	2.300 €	-2.000 €
	Caso medio	2.500 €	2.300 €	+200 €
	Mejor caso	12.000 €	2.300 €	+9.700 €
Año 2	Peor caso	800 €	1.300 €	-500 €
	Caso medio	4.000 €	1.300 €	+2.700 €
	Mejor caso	15.000 €	1.300 €	+13.700 €
Año 5	Peor caso	2.000 €	1.300 €	+700 €
	Caso medio	10.000 €	1.300 €	+8.700 €
	Mejor caso	30.000 €	1.300 €	+28.700 €

## Análisis DAFO

El análisis DAFO refleja que el proyecto tiene un fuerte potencial diferenciador si logra aprovechar las oportunidades de interacción social y personalización emocional, minimizando las debilidades iniciales mediante una buena estrategia de marketing y alianzas estratégicas.

