**Documento de Presentación de proyecto**

***ODEONIC PROJECT***

***Fecha: 24/08/2024***

**Historial de Versiones**

| **Fecha** | **Versión** | **Autor** | **Organización** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 30-08-2024 | 1.0 | Pedro Carrasco | Alloxentric |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Identificación de Proyecto**

| Empresa / Organización | Alloxentric |
| --- | --- |
| Proyecto | Odeonic Project |
| Fecha de preparación | 30-08-2024 |
| Cliente | Alloxentric |
| Patrocinador principal | Alloxentric |
| Gerente / Líder de Proyecto | Carlos Correa |
| Líder de Análisis de negocio y requerimientos | Pedro Carrasco |

**Aprobaciones**

| **Nombre y Apellido** | **Cargo** | **Departamento u Organización** | **Fecha** | **Firma** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

[**1. Resumen Ejecutivo 4**](#_heading=h.1fob9te)

[**2. Objetivos del Proyecto 4**](#_heading=h.3znysh7)

[Objetivo General: 4](#_heading=h.2et92p0)

[Objetivos Específicos: 4](#_heading=h.tyjcwt)

[**3. Alcance del Proyecto 4**](#_heading=h.3dy6vkm)

[**4. Justificación 5**](#_heading=h.1t3h5sf)

[Beneficios: 5](#_heading=h.4d34og8)

[**5. Metodología 5**](#_heading=h.2s8eyo1)

[Tecnologías Usadas: 5](#_heading=h.17dp8vu)

[**6. Recursos Necesarios 6**](#_heading=h.3rdcrjn)

[Equipo de desarrollo 6](#_heading=h.26in1rg)

[Herramientas de Desarrollo: 6](#_heading=h.lnxbz9)

[**7. Cronograma 6**](#_heading=h.35nkun2)

[**8. Relación del Proyecto con Perfil de Egreso, Intereses Profesionales 7**](#_heading=h.1ksv4uv)

[**9. Factibilidad de la asignatura 7**](#_heading=h.44sinio)

[**10. Conclusión 7**](#_heading=h.2jxsxqh)

# **Resumen Ejecutivo**

Odeonic es una plataforma web diseñada para que los usuarios puedan crear, personalizar y descargar música utilizando un sistema MIDI. Los usuarios tienen la opción de autenticarse a través de redes sociales (Google, Facebook, TikTok, Instagram, X) mediante OAuth, aunque el inicio de sesión es opcional. Para descargar sus creaciones, los usuarios deberán pasar por una pasarela de pago (Stripe) o contratar planes con diferentes cuotas de descargas. La plataforma también permitirá compartir las canciones directamente en redes sociales.

# **Objetivos del Proyecto**

## Objetivo General:

Desarrollar una plataforma web que permita a los usuarios crear música a través de un sistema MIDI, con opciones de descarga mediante pago o suscripción, y compartir sus creaciones en redes sociales.

## Objetivos Específicos:

* Integrar un sistema MIDI para la creación musical proporcionado por el cliente.
* Implementar autenticación opcional con OAuth a través de Keycloak y redes sociales (Google, Facebook, TikTok, Instagram, X).
* Configurar Stripe como pasarela de pago para descargas individuales o suscripciones.
* Desarrollar una funcionalidad para compartir directamente en redes sociales las creaciones musicales. Ya sea como MP3 o MP4.
* Utilizar la metodología Scrum para la gestión del desarrollo.

# **Alcance del Proyecto**

El proyecto cubre el desarrollo completo de una plataforma que incluye la creación musical mediante el sistema MIDI, autenticación opcional con OAuth, integración de Stripe como pasarela de pago, y funcionalidad para compartir en redes sociales. Queda fuera del alcance la implementación del sistema MIDI, ya que será proporcionado por el cliente.

# **Justificación**

Odeonic resuelve la necesidad de los usuarios de crear, personalizar y compartir música de manera fácil y eficiente. Este proyecto aborda una necesidad en el mercado musical actual, donde los creadores buscan herramientas accesibles para generar contenido sin necesidad de altos recursos técnicos. La plataforma también apunta a mejorar la accesibilidad para creadores independientes, ofreciendo una solución completa desde la creación de la música hasta su distribución. El impacto de esta plataforma será tanto para usuarios individuales como para músicos profesionales que buscan optimizar el proceso creativo.

### Beneficios:

* Fácil acceso a herramientas musicales sin necesidad de software especializado.
* Opciones flexibles de descarga, con pago por canción o suscripciones mensuales.
* Compartición rápida en redes sociales, incrementando la visibilidad de las creaciones musicales.
* Autenticación opcional, brindando flexibilidad a los usuarios.

# **Metodología**

### **Tecnologías Usadas:**

**Frontend:** Vue.js con Vite.

**Backend:** FastAPI.

**Base de datos:** MongoDB.

**Autenticación:** Keycloak integrado con proveedores externos (Google, Facebook, TikTok, Instagram, X).

**Pasarela de pago:** Stripe.

Se seguirá la metodología ágil Scrum, con ciclos de desarrollo iterativos y revisiones continuas. Cada sprint varía según la complejidad de los requerimientos y variarán entre 2-4 semanas, con entregables funcionales al final de cada uno.

# **Recursos Necesarios**

#### **Equipo de desarrollo**

* Desarrollo Frontend: Responsable de la implementación de la interfaz de usuario con Vue.js.
* Desarrollo Backend: Implementación de las APIs en FastAPI y la integración de la base de datos en MongoDB.
* Autenticación y Seguridad: Configuración de Keycloak para OAuth.
* Pagos y Facturación: Configuración de Stripe como pasarela de pago.

#### Herramientas de Desarrollo:

* Github para control de versiones.
* Herramientas para la gestión de proyecto (Trello)

# **Cronograma**

Plan de Trabajo:

| Fase | Duración | Responsable |
| --- | --- | --- |
| Diseño e Implementación del Frontend | 2 Semanas | Equipo Frontend |
| Implementación del Backend | 4 Semanas | Equipo Backend |
| Integración Keycloak para Oauth y Stripe para pagos | 2 Semanas | Equipo Backend |
| Seguridad | 4 Semanas | Todos |
| Pruebas y Despliegue | 4 Semanas | Todos |

# **Relación del proyecto con Perfil de Egreso, Intereses Profesionales**

El proyecto Odeonic está directamente alineado con las competencias del perfil de egreso, ya que permite aplicar conocimientos en desarrollo web, integración de sistemas y uso de metodologías ágiles como Scrum, todo dentro de un entorno de comercio electrónico y autenticación segura. Además, responde a los intereses profesionales de especialización en desarrollo de aplicaciones web escalables y sistemas de pago en línea, utilizando tecnologías demandadas en el mercado laboral como Vue.js, FastAPI, y MongoDB.

# **Factibilidad de la asignatura**

Este proyecto es factible de realizar en el marco de la asignatura, ya que su alcance está bien definido y las tecnologías utilizadas son acordes al nivel de la materia. Además, la metodología Scrum garantiza una gestión efectiva del tiempo y los recursos, lo que asegura la entrega de un producto funcional dentro de los plazos establecidos.

# **Conclusión**

Al finalizar el proyecto, se espera contar con una plataforma robusta y funcional que permita a los usuarios crear y descargar música de manera sencilla y flexible, con integración de pasarelas de pago y redes sociales para compartir sus producciones. La autenticación opcional proporcionará flexibilidad y facilidad de uso.