**Evaluación Fase 1**

**Nombre: Formativa Definición Proyecto APT**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sigla** | **Nombre Asignatura** | **Tiempo Asignado** | **% Ponderación** |
| **PTY4614** | **Capstone** | Semana 2 | **0%** |

1. **Agente evaluativo**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **X** | **Heteroevaluación** |  |  | **Coevaluación** |  |  | **Autoevaluación** |

1. **Tabla de Especificaciones**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Resultado de Aprendizaje** | **Indicador de Logro (IL)** | **Indicador de Evaluación (IE)\*** | **Ponderación Indicador Logro** | **Ponderación Indicador de Evaluación** |
| **RA1**  Diseña una propuesta de proyecto que considera los intereses profesionales y la integración de competencias del perfil de egreso. | **IL 1.1**  Fundamenta el Proyecto APT considerando intereses profesionales, competencias del perfil de egreso, factibilidad y relevancia. | 1. Describe brevemente en qué consiste el Proyecto APT, justificando su relevancia para el campo laboral de su carrera. | 40 | **10** |
| 2. Relaciona el Proyecto APT con las competencias del perfil de egreso de su Plan de Estudio. | **10** |
| 3. Relaciona el Proyecto APT con sus intereses profesionales. | **10** |
| 4. Argumenta por qué el proyecto es factible de realizarse en el marco de la asignatura. | **10** |
| **IL 1.5** Cumple con los indicadores de calidad requeridos en la presentación del diseño del Proyecto APT de acuerdo a estándares definidos por la disciplina. | 5. Cumple con los indicadores de calidad requeridos en la presentación del diseño del Proyecto APT de acuerdo a estándares definidos por la disciplina. | 60 | **50** |
| 6. Redacta el abstract, las conclusiones y la reflexión en inglés con ideas completas que se conectan en secuencia lógica, utilizando estructuras gramaticales y vocabulario en forma correcta y pertinente al tema a un nivel intermedio alto. | **10** |
| **Total** | | | **100%** | **100%** |

Para evaluar el logro del IL 1.5, el/la docente deberá revisar si la Definición de Proyecto APT que cada estudiante está desarrollando cumple con los indicadores de calidad disciplinarios, propios de las competencias del Perfil de Egreso de la Carrera que están involucradas en el Proyecto. Para ello, deberá seleccionar de la siguiente tabla aquellos indicadores de calidad propios de cada una de las competencias del perfil de egreso que se está desarrollando en el Proyecto presentado y determinar si estos están o no presentes en la propuesta.

|  |  |
| --- | --- |
| **Competencia del Perfil de Egreso** | **Indicadores de Calidad** |
| **Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria.** | 1.1 Diseña pruebas de validación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. |
| 1.2 Aplica Pruebas de validación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. |
| 1.3 Desarrolla mejoras al producto en base al resultado de las mismas. |
| **Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización.** | 2.1 Planifica proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. |
| 2.2 Controla proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. |
| **Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.** | 3.1 Diseña modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo. |
| 3.2 Implementa modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo. |
| **Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.** | 4.1 Construye una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. |
| 4.2 Integra los distintos componentes de una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. |
| 4.3 Implanta una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. |

1. **Instrucciones para el/la estudiante**

|  |
| --- |
| Esta es una evaluación que corresponde a una entrega de encargo de carácter formativo*,* por lo que no tieneponderaciónsobre la nota final de la asignatura.  **Deberán redactar los siguientes apartados según este formato:**   * Abstract (inglés y español) * Conclusiones individuales solo en inglés. * Reflexión solo en inglés.   **Tu informe debe contener:**   * Descripción breve del proyecto APT, justificando su relevancia. * Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso. * Relación del proyecto APT con tus intereses profesionales. * Argumento sobre la factibilidad del proyecto dentro de la asignatura.   **Además, debe cumplir con:**   * Los indicadores de calidad requeridos en la presentación del diseño del proyecto APT.   El formato informe técnico: Portada, índice, abstract, desarrollo de ingeniería, conclusiones y reflexiones.  Letra: Arial, verdana o calibri  Tamaño: 11 o 12  Interlineado: 1,0 o 1,5 según corresponda  Número de página  Fuente o bibliografía (Si corresponde)  Anexo de evidencia (Si corresponde)  La evaluación se realiza en la **segunda semana** de la asignatura y se lleva a cabo en **equipos** de 2 o 3 integrantes en el taller de proyectos, con una duración de 40 minutos.  La siguiente pauta será aplicada por el/la docente de la signatura para evaluar la primera parte de la guía Definición Proyecto APT.  El/la docente evaluará el cumplimiento de las condiciones definidas para la primera fase de tu proyecto. A partir de esta evaluación se te entregarán recomendaciones sobre cómo mejorar tu proyecto o te proporcionará alternativas para que puedas seleccionar uno de los proyectos propuestos por la escuela de acuerdo con tus intereses profesionales. |

**Pauta de Evaluación**

**Pauta tipo: Rúbrica**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Categoría** | **% logro** | **Descripción niveles de logro** |
| **Completamente Logrado** | **100%** | Demuestra logro destacado en todos los aspectos evaluados en el indicador. Se considera como el punto óptimo dentro del rango competente. |
| **Logrado** | **60%** | Demuestra logro en los elementos básicos del indicador, las omisiones, dificultades o errores le permiten ser considerado competente. |
| **Logro incipiente** | **30%** | Presenta importantes omisiones, dificultades o errores que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente. |
| **No Logrado** | **0%** | Presenta ausencia o incorrecto logro de los aspectos evaluados en el indicador. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indicador de Evaluación** | **Categorías de Respuesta** | | | | **Ponderación del Indicador de Evaluación** |
| **Completamente Logrado (100%)** | **Logrado (60%)** | **Logro incipiente**  **(30%)** | **No logrado**  **(0%)** |
| 1. Describe brevemente en qué consiste el Proyecto APT, justificando su relevancia para el campo laboral de su carrera. | Describe brevemente en qué consiste el proyecto APT, justificando la relevancia, impacto o beneficio (real o simulado) que tendría en el campo laboral de su carrera. | Describe brevemente en qué consiste el proyecto APT, señalando la relevancia, impacto o beneficio (real o simulado) que tendría, pero no queda clara la relación con el campo laboral de su carrera. | Describe brevemente en qué consiste el proyecto APT, pero no lo justifica ni relaciona con el campo laboral de su carrera. | No describe o es confuso el proyecto APT, sin justificar ni relacionarlo con el campo laboral de su carrera. | **10** |
| 2. Relaciona el Proyecto APT con las competencias del perfil de egreso de su Plan de Estudio. | Describe una relación coherente entre su proyecto y el perfil de egreso de su plan de estudio, especificando cómo debe utilizar distintas competencias para desarrollar su Proyecto APT. | Describe una relación coherente entre su proyecto y el perfil de egreso de su plan de estudio, pero no especifica cómo debe utilizar distintas competencias para desarrollar su Proyecto APT. | Describe una relación que tiene elementos que no son coherentes entre su proyecto y el perfil de egreso de su plan de estudio. | Describe una relación sin coherencia entre su proyecto y el perfil de egreso de su plan de estudio. O No relaciona el proyecto con el perfil de egreso. | **10** |
| 3. Relaciona el Proyecto APT con sus intereses profesionales. | Menciona sus intereses profesionales y explica con claridad cómo estos se ven reflejados en su proyecto. | Menciona sus intereses profesionales, pero no queda completamente clara su conexión con el proyecto. | Menciona sus intereses profesionales sin conectarlos con el proyecto. | No menciona sus intereses profesionales. | **10** |
| 4. Argumenta por qué el proyecto es factible de realizarse en el marco de la asignatura. | Justifica por qué el proyecto puede desarrollarse considerado tiempo, materiales y factores externos, y en caso de posibles dificultades plantea como las abordaría. | Justifica por qué el proyecto puede desarrollarse, considerando el tiempo y materiales o factores externos Y En caso de posibles dificultades no plantea claramente como las abordaría. | Justifica por qué el proyecto puede desarrollarse en el tiempo de la asignatura, sin considerar materiales ni factores externos.  Y En caso de posibles dificultades no plantea como abordarlas. | No justifica las razones de porque el proyecto puede desarrollarse.  O El proyecto presentado no es factible de realizarse en el tiempo asignado. | **10** |
| 5. Cumple con los indicadores de calidad requeridos en la presentación del diseño del Proyecto APT de acuerdo a estándares definidos por la disciplina. | El informe cumple con el 100% de los indicadores de calidad disciplinarios requeridos en el diseño del Proyecto APT. | El informe cumple con el 60% de los indicadores de calidad disciplinarios requeridos en el diseño del Proyecto APT. | El informe cumple solo con el 30% de los indicadores de calidad disciplinarios requeridos en el diseño del Proyecto APT. | El informe no cumple con los indicadores de calidad disciplinarios requeridos en el diseño del Proyecto APT. | **50** |
| 6. Redacta el abstract, las conclusiones y la reflexión en inglés con ideas completas que se conectan en secuencia lógica, utilizando estructuras gramaticales y vocabulario en forma correcta y pertinente al tema a un nivel intermedio alto. | Redacta los textos en inglés siguiendo una secuencia lógica en la que todas las oraciones se conectan de manera fluida y comprensible, utilizando en forma correcta las estructuras gramaticales y el vocabulario pertinentes al tema. | Redacta los textos en inglés siguiendo una secuencia lógica en la que gran parte de las oraciones se conectan de manera fluida y comprensible, utilizando en forma correcta la mayoría de las estructuras gramaticales y el vocabulario pertinentes al tema. | Redacta los textos en inglés usando una secuencia limitada o desorganizada que dificulta la comprensión de las ideas, utilizando inadecuadamente las estructuras gramaticales y el vocabulario pertinentes al tema. | No produce texto en inglés  o escribe frases sueltas que no se relacionan entre ellas impidiendo la comprensión de las ideas,  utilizando estructuras gramaticales y vocabulario con errores graves. | **10** |
| **Total** | | | | | **100%** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Recomendación** | |
| **A** **partir de esta evaluación y de los criterios establecidos para construir proyecto[[1]](#footnote-1) se establece que la definición del proyecto (marque la opción que corresponda):** |  |
| 1. Cumple las condiciones definidas para los proyectos APT. |  |
| 2. Cumple algunas condiciones definidas para los proyectos APT, pero requiere algunas modificaciones para ser aprobado. |  |
| 3. No cumple los criterios definidos para los proyectos APT y, por tanto, se recomienda cambiar el proyecto o seleccionar alguno propuesto por la escuela. |  |

|  |
| --- |
| **En caso de que el proyecto no cumpla algunos criterios o se recomiende cambiar el proyecto, señalar los criterios que no cumplen el proyecto y sugerencias de mejoras, en caso de que corresponda.** |
|  |

Proyecto: MatchMusic

**Nombre de los integrantes del equipo:**

* Felipe Vega
* Elvis Espejo
* Alexis Cuevas

**Asignatura:** Capstone (PTY4614)

**Fecha:** 28-08-2024

**Docentes:** Jazna Meza Hidaldo, Juan Mellado Alarcon

**Índice**

Contenido

[1. Abstract 13](#_Toc175768728)

[Español 13](#_Toc175768729)

[English 13](#_Toc175768730)

[2. Descripción del Proyecto 14](#_Toc175768731)

[3. Relación del Proyecto con las Competencias del Perfil de Egreso 15](#_Toc175768732)

[4. Relación del proyecto con nuestros intereses profesionales 16](#_Toc175768733)

[5. Justificación de la factibilidad del proyecto 16](#_Toc175768734)

[6. Objetivos del Proyecto 17](#_Toc175768735)

[7. Propuesta Metodológica 18](#_Toc175768736)

[8. Plan de Trabajo 19](#_Toc175768737)

[9. Propuesta de Evidencias 19](#_Toc175768738)

[10. Conclusión (English) 20](#_Toc175768739)

[11. Reflexión (English) 20](#_Toc175768740)

# 

# 1. Abstract

## Español

**Descripción**  
MatchMusic es una aplicación móvil para conectar músicos emergentes y profesionales interesados en colaborar en proyectos musicales. La aplicación permitirá a los usuarios encontrar otros artistas con intereses similares, basándose en un algoritmo de recomendación que considera el estilo musical y las preferencias personales. Los usuarios pueden crear perfiles, publicar su música, recibir retroalimentación, y participar en salas de colaboración para proyectos específicos. Además, MatchMusic incluye funciones como chat privado, un sistema de valoración de colaboraciones, y una sección de videos cortos para compartir música.

**Relevancia:**  
Este proyecto es relevante en el campo de la tecnología aplicada a la música, ya que proporciona una plataforma digital para fomentar las conexiones y el crecimiento profesional de los artistas. La colaboración es fundamental en la industria musical, y MatchMusic facilita este proceso al eliminar barreras geográficas y proporcionar herramientas específicas para mejorar la visibilidad y las oportunidades de los músicos.

## English

**Description:**  
MatchMusic is a mobile application designed to connect emerging and professional musicians interested in collaborating on music projects. The app allows users to find other artists with similar interests, based on a recommendation algorithm that considers musical style and personal preferences. Users can create profiles, upload their music, receive feedback, and join collaboration rooms for specific projects. Additionally, MatchMusic includes features such as private chat, a collaboration rating system, and a short video section for sharing music.

**Relevance:**  
This project is relevant in the field of technology applied to music, as it provides a digital platform to foster connections and professional growth for artists. Collaboration is essential in the music industry, and MatchMusic facilitates this process by removing geographical barriers and offering specific tools to improve musicians' visibility and opportunities.

# 2. Descripción del Proyecto

Nuestro proyecto APT, **MatchMusic**, surge como respuesta a la necesidad de los músicos emergentes de contar con una plataforma digital que facilite la conexión y colaboración entre artistas. La aplicación móvil estará diseñada para ayudar a los músicos a encontrar colaboradores que compartan intereses musicales similares, utilizando un algoritmo de recomendación avanzado que toma en cuenta el estilo y las preferencias musicales de los usuarios.

El sistema permitirá a los artistas crear perfiles personalizados, publicar su música, recibir retroalimentación y participar en salas de colaboración temáticas para proyectos específicos. Además, se integra un chat privado para la comunicación directa entre colaboradores y un sistema de valoración de colaboraciones para asegurar la calidad de las interacciones. Asimismo, la plataforma contará con una sección de videos cortos donde los músicos podrán compartir su trabajo y recibir comentarios de la comunidad.

Este proyecto tiene como objetivo principal facilitar el crecimiento y desarrollo profesional de los artistas, eliminando barreras geográficas y proporcionando una amplia gama de herramientas tecnológicas que les permitan conectarse y colaborar de manera efectiva tanto a nivel local como internacional. **MatchMusic** no solo será una aplicación para conectar músicos, sino un espacio donde las ideas se encuentran, se potencian, y se materializan en colaboraciones significativas que impulsan a los artistas hacia nuevas oportunidades creativas.

# 3. Relación del Proyecto con las Competencias del Perfil de Egreso

* **Construcción de una solución de software compleja:** Este proyecto requiere el desarrollo de una aplicación móvil que demanda técnicas avanzadas para sistematizar tanto el proceso de desarrollo como el mantenimiento, asegurando que se cumplan los objetivos funcionales de la plataforma y garantizando su escalabilidad a largo plazo.
* **Modelo de datos escalable:** Para gestionar eficientemente la información de los usuarios, la aplicación necesita un modelo de datos sólido y adaptable. Esto permite que la plataforma almacene y maneje datos de manera eficiente, mientras se prepara para el crecimiento y la integración de nuevas funcionalidades en el futuro.
* **Gestión de proyectos:** La implementación de SCRUM como metodología ágil de gestión está alineada con las competencias adquiridas en la carrera, que exigen la planificación estructurada y gestión de proyectos tecnológicos. Esta metodología es clave para organizar y dirigir todas las etapas del proyecto, desde el diseño hasta la implementación.
* **Arquitectura robusta y adaptable:** El diseño arquitectónico de la aplicación debe garantizar la compatibilidad entre los distintos componentes, así como su rendimiento y capacidad de integración con servicios externos, asegurando una plataforma eficiente y escalable. Estas son competencias críticas que hemos desarrollado en la carrera y que se aplican directamente a la creación de esta solución.
* **Pruebas de componentes y buenas prácticas:** El proyecto requiere realizar pruebas exhaustivas de los componentes clave (como el sistema de emparejamiento y el algoritmo de recomendación), aplicando buenas prácticas de la industria. Además, se incorporarán medidas para asegurar la protección de datos y la privacidad de los usuarios, lo que es esencial en el contexto actual.
* **Automatización del desarrollo y mantenimiento:** La implementación de técnicas para automatizar el proceso de desarrollo y mantenimiento será fundamental. Esto incluye la documentación detallada, la gestión de versiones y el uso de herramientas para la prueba y el despliegue continuo, facilitando actualizaciones futuras y el crecimiento de la aplicación.

**Conclusión:** Este proyecto está estrechamente relacionado con las competencias del perfil de egreso de la carrera, ya que implica el desarrollo de una solución informática integral que responde a las necesidades de los usuarios (músicos y colaboradores). Pone en práctica habilidades avanzadas como la construcción de modelos de datos escalables, el diseño arquitectónico de sistemas complejos y la implementación de algoritmos de recomendación, todo lo cual refuerza el conocimiento teórico y práctico adquirido durante mi formación.

# 

# 4. Relación del proyecto con nuestros intereses profesionales

Como equipo, nos une el interés común en el desarrollo de software, particularmente en aplicaciones móviles que aborden necesidades específicas en sectores creativos. Para Felipe, este proyecto representa una oportunidad de fusionar su pasión por la música y la tecnología, aplicando sus conocimientos en desarrollo web y móvil que ansía seguir profundizando para ser un profesional apto de trabajar en proyectos de gran envergadura. El proyecto se alinea con sus metas a largo plazo de trabajar en empresas que desarrollen software escalable y de alta calidad.

Elvis, por su parte, ha encontrado en **MatchMusic** una forma de aplicar y ampliar sus conocimientos en programación de aplicaciones móviles y manejo de bases de datos, aspectos clave de su interés profesional. A través de este proyecto, busca ganar experiencia práctica en áreas técnicas que son cruciales para su carrera en el desarrollo de software.

Finalmente, para Alexis, este proyecto representa una plataforma para adquirir experiencia en desarrollo full-stack, trabajando tanto en frontend como en backend. Su interés profesional está centrado en el desarrollo de aplicaciones móviles y web, y **MatchMusic** le proporciona la oportunidad de poner en práctica lo aprendido, además de prepararse para los desafíos del mercado laboral en el futuro.

El desarrollo de **MatchMusic** utilizando herramientas como GIT no solo fortalece nuestras competencias individuales, sino que también nos permite colaborar en un proyecto que refleja nuestras pasiones y nos prepara para nuestras futuras carreras profesionales, dándonos una muestra de lo que será nuestro futuro en la industria trabajando como equipo.

# 5. Justificación de la factibilidad del proyecto

**MatchMusic** es un proyecto factible dentro del marco de la asignatura, debido a la sólida planificación y el conocimiento técnico del equipo. Estamos utilizando tecnologías con las que ya estamos familiarizados, como **React** (a través de Expo) para el frontend, **Node.js** para el backend, y **PostgreSQL** para la base de datos. Estas herramientas son ampliamente documentadas y respaldadas por grandes comunidades, lo que nos permitirá desarrollar más rápido y corregir posibles problemas rápidamente.

Con un equipo de tres personas, la división del trabajo es eficaz: cada miembro puede centrarse en áreas clave como el frontend, backend, y diseño de la arquitectura del sistema.

Hemos planificado el desarrollo en fases manejables y factibles. Aunque pueden surgir desafíos técnicos, confiamos en que, gracias a nuestro conocimiento combinado y la planificación cuidadosa, podremos implementar las funcionalidades clave en el tiempo asignado y superar cualquier obstáculo con recursos accesibles y el soporte mutuo del equipo.

# 6. Objetivos del Proyecto

El principal objetivo del proyecto es desarrollar una aplicación móvil que facilite la colaboración entre músicos emergentes y profesionales. Además de los puntos anteriormente mencionados, los objetivos específicos del proyecto son:

* **Fomentar el crecimiento de la comunidad musical** proporcionando herramientas que permitan a los artistas conectarse, compartir conocimientos y aprender unos de otros, potenciando la colaboración entre músicos locales e internacionales.
* **Crear una plataforma confiable** en la que los usuarios puedan verificar su identidad y garantizar la autenticidad de sus perfiles, generando un entorno de confianza y seguridad para establecer colaboraciones profesionales.
* **Desarrollar un sistema dinámico** para proyectos en curso, permitiendo a los músicos recibir sugerencias de la comunidad y colaborar en tiempo real durante el proceso de creación musical.
* **Ofrecer recursos educativos accesibles**, como tutoriales, artículos y videos prácticos, para mejorar las habilidades musicales y técnicas de los usuarios, apoyando su crecimiento continuo en la plataforma.
* **Implementar notificaciones y alertas personalizadas**, manteniendo a los usuarios informados en tiempo real sobre nuevas oportunidades de colaboración, eventos musicales cercanos, y proyectos relevantes a sus intereses.
* **Integrar funcionalidades para compartir logros y proyectos** en redes sociales externas, amplificando el alcance de los artistas y ayudándoles a construir su reputación y presencia tanto en la plataforma como en otros medios.

Estos objetivos son fundamentales para lograr una colaboración efectiva y fluida entre artistas en nuestra aplicación, fomentando relaciones profesionales valiosas en la industria musical. Además, garantizan un alto estándar de calidad, seguridad, y transparencia en cada interacción dentro de la plataforma.

# 7. Propuesta Metodológica

Utilizaremos la metodología ágil **SCRUM**, estructurada en **6 sprints** de diferentes duraciones según la complejidad de las funcionalidades. Esta metodología nos permite una planificación flexible y una rápida adaptación a cambios o problemas imprevistos.

**Plan de Sprints (Sujeta a cambios)**

* **Sprint 1 (2 semanas)**:
  + **Objetivo**: Diseño de la arquitectura, configuración de herramientas de desarrollo (Expo, Node.js, PostgreSQL, Firebase), y desarrollo de la funcionalidad básica de **autenticación de usuarios**.
* **Sprint 2 (3 semanas)**:
  + **Objetivo**: Desarrollo de **perfiles de usuario**, que incluye la capacidad de subir música, crear un historial de colaboraciones, y la **verificación de identidad**.
* **Sprint 3 (1 semana)**:
  + **Objetivo**: Implementación de los **filtros de búsqueda avanzada** (género, ubicación, experiencia, etc.) y la **categorización de usuarios** (músicos, productores, DJ's, etc.).
* **Sprint 4 (3 semanas)**:
  + **Objetivo**: Desarrollo del sistema de **match** y el **algoritmo de recomendación** basado en gustos musicales y perfiles.
* **Sprint 5 (2 semanas)**:
  + **Objetivo**: Implementación del **chat privado entre colaboradores** y del **sistema de valoración de colaboraciones**.
* **Sprint 6 (3 semanas)**:
  + **Objetivo**: Finalización de funcionalidades avanzadas como la **sección "Watch" de videos cortos**, las **salas de colaboración temáticas**, y la **publicación de previews de música**.

**Revisión y Pruebas (Continua en cada sprint)**:  
Cada sprint incluye pruebas al final de cada ciclo para asegurar que las funcionalidades implementadas cumplan con los objetivos de calidad. Las revisiones de sprint y retrospectivas también permitirán ajustar el backlog y asegurar que todo el equipo esté alineado en los objetivos del siguiente ciclo.

# 

# 8. Plan de Trabajo

El plan de trabajo se desarrollará en **12 semanas**, dividido en los **6 sprints** mencionados:

1. **Fase 1 (2 semanas):** Diseño de la arquitectura, configuración y autenticación de usuarios.
2. **Fase 2 (3 semanas):** Desarrollo de perfiles de usuario, manejo de música y verificación de identidad.
3. **Fase 3 (1 semana):** Implementación de filtros de búsqueda avanzada y categorización de usuarios.
4. **Fase 4 (3 semanas):** Desarrollo del sistema de match y algoritmo de recomendación.
5. **Fase 5 (2 semanas):** Implementación del chat privado y sistema de valoración de colaboraciones.
6. **Fase 6 (3 semanas):** Finalización de funcionalidades avanzadas como la sección de videos, salas de colaboración y publicación de previews.

Estas 6 fases contemplan 84 días (12 semanas) desde el 02 de septiembre al 25 de noviembre. Dejándonos 6 días adicionales antes de diciembre para revisar bugs, errores de compatibilidad, etc.

# 9. Propuesta de Evidencias

Las evidencias que demostrarán el logro de las actividades del proyecto incluirán:

* **Documentación técnica completa**: Diagramas de la arquitectura de la aplicación, detalles del diseño de la base de datos y explicaciones del algoritmo de recomendación.
* **Código fuente**: Disponible en un repositorio de GitHub con historial de commits detallados, para mostrar el progreso de cada sprint.
* **Capturas de pantalla y videos**: Demostrando las funcionalidades clave, como la autenticación de usuarios, el sistema de match, el chat privado, la valoración de colaboraciones y la sección "Watch".
* **Video de demostración**: Un video que muestre la experiencia del usuario dentro de la aplicación, desde la creación del perfil hasta la interacción con otros músicos.
* **Evidencia de las notificaciones y alertas de oportunidades**: Capturas de pantalla o registros de pruebas que muestren cómo se generan y entregan alertas personalizadas a los usuarios.
* **Demostración de integración con plataformas musicales**: Capturas y videos que muestren la integración con plataformas como SoundCloud o Spotify, permitiendo a los usuarios compartir sus logros y proyectos.

Estas evidencias no solo mostrarán que el proyecto ha sido completado, sino también que ha sido testeado en un entorno real, con el feedback de usuarios, lo que ayudará a realizar mejoras antes de su lanzamiento oficial.

# 10. Conclusión (English)

MatchMusic is more than just a tool for connecting musicians; it is an ecosystem that promotes growth, creativity, and collaboration within the music industry. By offering personalized recommendations based on a user’s musical style and preferences, the platform creates opportunities for artists to connect with others who complement their talents, fostering more successful and meaningful collaborations. The incorporation of features like the feedback system, collaboration rooms, and video sharing not only facilitates professional development but also builds a sense of community among users.

The development of this app demonstrates a practical application of cutting-edge technologies in solving real-world problems within the creative sector. By bringing musicians together on a global scale, MatchMusic has the potential to democratize opportunities in the industry, allowing emerging artists to access resources and networks that were previously difficult to reach. As we look ahead, there is vast potential for growth and improvement, including the integration of AI-driven tools, more advanced collaboration features, and expanded support for different types of creative professionals. MatchMusic is positioned to become a key platform for musicians, producers, and industry professionals, revolutionizing how collaborations are formed in the digital age.

# 11. Reflexión (English)

This project will be a rewarding experience, both in terms of technical growth and personal satisfaction. Developing MatchMusic will allow me to explore various facets of software development, including backend architecture, algorithm design, user experience, and database management. Working through the challenges of implementing complex features like recommendation systems and real-time communication will provide me with valuable insights into problem-solving and the intricacies of creating scalable, user-focused applications.

Beyond the technical aspects, this project will reinforce my belief in the power of technology to drive change in creative industries. Music, like many forms of art, thrives on collaboration, and yet it can be difficult for artists to find the right partners who share their vision. Through MatchMusic, I will realize how technology can remove barriers and open new avenues for creative expression and professional development. It will be particularly fulfilling to see how a project like this could potentially make a real difference for musicians by providing them with a platform to showcase their talents, connect with like-minded individuals, and build a stronger community.

As I continue my career, this project will strengthen my desire to work on initiatives that merge technology with human creativity. It’s clear that there will be endless opportunities for innovation at the intersection of art and technology, and I will want to continue creating solutions that empower users to achieve their creative and professional goals.

1. Los Proyectos APT, ya sea propuesto por estudiantes o por las Escuelas, deben cumplir con los siguientes criterios:

   1. **Integración de competencias**: Deben integrar la mayor cantidad de competencias del perfil de egreso (al menos tres competencias de especialidad) o todas en caso que el proyecto APT o portafolio profesional a desarrollar lo requiera, con el propósito de movilizar los recursos internos y externos del estudiante.
   2. **Situación real o simulada**: Puede ser una situación real o simulada a la que el estudiante podría enfrentarse eventualmente en el campo laboral.
   3. **Factibilidad**: Debe ser un proyecto posible de realizar, considerando los siguientes aspectos:
      1. el tiempo estipulado para esta asignatura (en 1 semestre y 20 créditos);
      2. los materiales que se requieren;
      3. los factores externos que podrían facilitar o dificultar su implementación.

   [↑](#footnote-ref-1)