| **Información General del Proyecto** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID Proyecto** | 001 | **Fecha:** | |  |
| **Nombre Proyecto** | MatchMusic | | | |
| **Director de Proyecto** | Alexis Cuevas | **Área** | Desarrollo de Software | |
| **Área Ejecutora Responsable** | Equipo de desarrollo Featuring | | | |
| **Mandante/Cliente** | Duoc UC | **Área** |  | |
| **Sponsor** | Duoc UC | | | |

| **Descripción del Proyecto** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Necesidad del Negocio** | | | |
| En la actualidad, muchos músicos emergentes enfrentan dificultades para encontrar colaboradores adecuados debido a la falta de plataformas especializadas que faciliten este proceso. Las herramientas actuales se enfocan más en la distribución de música que en la conexión entre artistas, lo que crea un vacío para aquellos que buscan trabajar en proyectos conjuntos.  **Featuring** surge para cubrir esta necesidad, ofreciendo un espacio donde los músicos puedan conectarse de manera efectiva, colaborar en proyectos, y superar barreras como la ubicación geográfica y la falta de recursos para promoción. Esta plataforma permitirá que los artistas encuentren compañeros de colaboración con intereses similares, fomentando así su crecimiento profesional y creativo. | | | |
| **Objetivos Generales del Proyecto** | | | |
| * **Facilitar la colaboración entre músicos**: Crear una plataforma donde los músicos puedan encontrar y conectarse con colaboradores afines, basados en sus intereses y habilidades musicales. * **Fomentar el crecimiento de la comunidad musical**: Ofrecer herramientas para que los músicos compartan sus proyectos, reciban retroalimentación y crezcan profesionalmente dentro de una comunidad activa. * **Crear un entorno seguro y confiable**: Implementar un sistema de verificación de perfiles para garantizar que los usuarios interactúen en un entorno seguro y confiable. * **Promover la innovación en la creación musical**: Alentar colaboraciones entre músicos de diferentes géneros y estilos para fomentar la creación de proyectos musicales únicos e innovadores. | | | |
| **Entregables** | | | |
| **Documentación del Proyecto**:   * **Documentación de inicio**: Documentos que describen los objetivos y el alcance general del proyecto. * **Especificaciones de Requisitos**: Requisitos funcionales y no funcionales detallados del sistema. * **Plan del Proyecto (Diagrama de Gantt)**: Cronograma detallado del proyecto y sus hitos. * **Diseño del Sistema**: Documento con los diagramas de la arquitectura, base de datos , componentes y mockups. * **Plan de Pruebas y Reporte de Pruebas**: Casos de prueba, resultados y correcciones. * **Manual de Usuario**: Guía para los usuarios finales que explica cómo utilizar la aplicación.   **Aplicación Móvil Funcional**: Aplicación que permita la creación de perfiles, emparejamiento de músicos, chat privado y compartición de videos cortos. | | | |
| **Supuestos, Restricciones (considerar qué no incluirá)** | | | |
| **Supuestos:**   * **Tiempo de desarrollo:** No sobrepasar el tiempo estimado establecidos: 2 meses y 1 semana * **Acceso a tecnologías y herramientas**: Se asume que el equipo de desarrollo tendrá acceso a todas las herramientas necesarias, como **Expo, Firebase, Node.js, PostgreSQL** (o MongoDB), y **Express.js** para la implementación del proyecto. * **Colaboración de usuarios beta**: Se espera que se puedan reclutar músicos y usuarios beta dispuestos a participar en pruebas de usabilidad y proporcionar retroalimentación durante el desarrollo del proyecto. * **Estabilidad del entorno de desarrollo**: Se presupone que las tecnologías elegidas se mantendrán estables durante el periodo de desarrollo, sin cambios mayores que afecten el flujo del proyecto. * **Soporte de plataformas externas**: Se cuenta con que las plataformas de redes sociales como **Facebook, Google**, y otras APIs externas serán compatibles y accesibles para integrarse en la aplicación.   **Restricciones:**   * **Sin sistema de pagos en la versión inicial**: La primera versión de **Featuring** no incluirá funciones de monetización como pagos o compras dentro de la aplicación. Esto será considerado en futuras actualizaciones. * **Compatibilidad inicial con dispositivos móviles**: **Featuring** se centrará únicamente en el desarrollo de una aplicación móvil. No se incluirá una versión web en la primera fase de desarrollo. * **Límite de almacenamiento y ancho de banda**: Dado que la aplicación depende de servicios externos como **Firebase** para almacenamiento y notificaciones, habrá restricciones en el espacio disponible para videos y archivos musicales en las primeras versiones. * **Recursos limitados para marketing**: Inicialmente, no se implementarán estrategias avanzadas de marketing y promoción, enfocando los esfuerzos en el desarrollo técnico y la funcionalidad del producto.| | | | |
|  | | | |
| **No hay proveedores externos** | X | **Llamado a Propuesta** |  |
| **Continuación de Contrato** |  | **Existe un Único Proveedor** |  |

| **Hitos del Proyecto** |
| --- |
| Eventos significativos dentro del proyecto, puntos de control , en los que se deberá tomar una decisión. |
| **1.-Inicio del proyecto**: Aprobación e inicio oficial del proyecto  **2.-Definición de requisitos:** Este hito marca el momento en que los documentos de requisitos están definidos.  **3.-Diseño del sistema:**  **Finalización del diseño de arquitectura**:   * Este hito marca el momento en que el diseño de la arquitectura del sistema**.**   **Finalización del modelo de base de datos:**   * Este hito marca el momento en el que el diseño de la base de datos del sistema está terminado.   **Finalización de diseño de interfaces:**   * Este hito marca el momento en que los mockups del sistema están terminados.   **4.-Desarrollo de funcionalidades claves:**   * **Implementación de autenticación y perfiles de usuario** :   Después de esta fase, se deberá verificar que la funcionalidad de registro, autenticación y gestión de perfiles de usuario esté completamente implementada.   * **Desarrollo del sistema de recomendaciones y match** :   Una vez que el algoritmo de recomendación esté implementado, se deben realizar pruebas iniciales para verificar su precisión en las sugerencias de músicos.   * **Integración del chat privado y funcionalidad de colaboración** :   Al llegar a este hito, se completará la integración del chat privado entre músicos que hacen match, junto con la funcionalidad de colaboración.  **5.-Pruebas de usuario y retroalimentación**: Este hito marca el inicio de las pruebas de usuario en una versión beta, donde se recabará retroalimentación sobre usabilidad y experiencia general.  **6.-Despliegue final del producto**: El producto será desplegado en los entornos de producción, listo para su uso por los usuarios finales.  **7.- Cierre de proyecto:** Este hito marca el cierre del proyecto. |
|  |

| **Riesgos del Proyecto** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descripción** | **Probabilidad** | **Impacto** | **Acciones de Respuesta al Riesgo** |
| Sobrepasar el tiempo estimado de desarrollo. | Bajo | Alto | Priorización de las funcionalidades esenciales y ajustes en el cronograma para descartar funciones no críticas en caso de retrasos. |
| Riesgos técnicos | Bajo | Alto | Capacitaciones específicas para el equipo de desarrollo en las tecnologías usadas (React Native, Expo, Firebase, PostgreSQL/MongoDB). |
| Problemas de escalabilidad de la base de datos | Media | Media | Monitoreo del rendimiento de la base de datos, optimización temprana del diseño y posibles migraciones a soluciones más robustas si es necesario. |
| Riesgos de cronograma | Media | Alto | Retrasos en el cronograma debido a problemas imprevistos. |
| Problemas de usabilidad en la aplicación | Media | Media | Realización de pruebas de usabilidad frecuentes y ajustes basados en el feedback de los usuarios beta. |
| Falta de participación de usuarios beta | Media | Bajo | Estrategias de marketing simples para reclutar más usuarios y mantener la retroalimentación constante. |

| **Estimación de Tamaño (***provenientes de la evaluación del proyecto o acuerdos previos***)** | |
| --- | --- |
| **Costo total estimado** | 0$ |
| **Plazo total estimado en cantidad meses, semanas o días** | 2 meses y 1 semana. |
| **Esfuerzo total estimado en HH (si se dispone)** |  |

| **Dimensión del Proyecto** | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Dimensionar el proyecto permite, entre otros, Identificar el nivel requerido de gestión | | | | | | | | | |
| **Importancia**  **Estratégica** | | **Complejidad**  **Negocio** | | | **Complejidad**  **Tecnológica** | | | **Complejidad por**  **Tamaño** | |
| **Baja** |  | **Baja** | |  | **Baja** |  | | **Baja** |  |
| **Media** |  | **Media** | | X | **Media** | X | | **Media** | X |
| **Alta** | X | **Alta** | |  | **Alta** |  | | **Alta** |  |
| **Dimensión (AP=Administración de Proyecto):** | | | | | | | | | |
| **1/AP Básica** | X | | **2/AP Media** |  | **3/AP Avanzada** |  |  | | |

| **Interesados Clave** | | |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Cargo en la organización** | **Tipo de Interesado** |
| **Profesor Guía** | Asesor Académico | Interno |
| **Equipo de Estudiantes** | Desarrolladores del Proyecto | Interno |
| **Duoc UC** | Institución Educativa | Interno |
| **Usuarios Beta** | Músicos emergentes (Usuarios finales de la app) | Externo |

| **Áreas / Proyectos relacionadas** | |
| --- | --- |
| **Área / Proyecto** | **Relación** |
| Duoc UC - Asignatura de Proyecto Final | El proyecto forma parte del plan académico de la asignatura final del programa de Ingeniería en Informática. |
| Industria Musical | La app está orientada a resolver un problema actual en la colaboración entre músicos emergentes. |
| Proyectos de aplicaciones móviles | El desarrollo de **Featuring** se relaciona con otros proyectos móviles en React Native y Expo. |

| **Lista de anexos y documentos adjuntos** | |
| --- | --- |
| **Descripción del documento** | **Ubicación y nombre o hipervínculo** |
| Especificaciones de Requisitos |  |
| Plan del Proyecto (Diagrama de Gantt) |  |
| Diseño de Arquitectura del Sistema |  |
| Prototipo de Wireframes de la Interfaz de Usuario |  |

| **Aprobaciones** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre** | **Firma** | **Fecha** |
| **Director del proyecto** | Alexis Cuevas |  |  |
| **Profesor Guía** | Juan Mellado |  |  |

| **Observaciones** |
| --- |
|  |

***Notas: Recordar borrar el texto descriptivo de cada sección.***