| **Información General del Proyecto** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **\*** **ID. Proyecto:** | 01 | **\* Fecha:** |  |
| **\*** **Nombre del Proyecto:** | Featuring | | |
| **\*** **Director de Proyecto:** | Alexis Cuevas | | |
| **\*** **Preparado por:** | Equipo de desarrollo | | |

| **Descripción del Proyecto** |
| --- |
| \* **Objetivos estratégicos** |
| * Hacer de Featuring una aplicación móvil que otorgue herramientas a los músicos emergentes, fomentando la colaboración, conexión y aprendizaje mutuo, con el fin de potenciar sus carreras musicales y construir una comunidad dinámica. |
| \* **Objetivos y alcance del Proyecto** |
| **Objetivo general:**   * Desarrollar una aplicación móvil que facilite la colaboración, conexión y exposición entre artistas emergentes, ofreciendo herramientas tecnológicas avanzadas para conectar, compartir y colaborar de manera efectiva, fomentando el desarrollo y formación como artista.   **Objetivos específicos:**   * **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. |

| **Alcance del Proyecto** | |
| --- | --- |
| \* **Entregables** | |
|  | 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. |
| 6. | Manual de Usuario: Guía para los usuarios finales que explica cómo utilizar la aplicación. |
| 7. | Aplicación Móvil Funcional: Aplicación que permita la creación de perfiles, emparejamiento de músicos, chat privado y compartición de videos cortos. |
| \* **HITOS** | |
| **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. | |
| \* **Qué no incluirá este proyecto** | |
| * Aplicación web conectada de la misma forma que la aplicación móvil. * Compatibilidad con plataformas musicales para la producción musical * Herramientas para la construcción de música mediante instrumentos virtuales. | |
| \* **Supuestos (con relación al alcance)** | |
| * **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 vídeos 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.| | |

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