

GRUPO 8

COMPATIFY



Participantes:

- Emilio Gómez Esteban, emige19@uma.es
- Fernando Javier López Cerezo, lopezalhaurin@uma.es
- Enrique Pérez Haro, enriqueperezharo@uma.es
- Alberto Trigueros Postigo, albertotrigueros22@uma.es
- Jesús Fuentes Moya, jesusfuentesm4@uma.es
- María Peinado Toledo, mariapt02@uma.es
- Antonio Trujillo Reino, antoniotrujillo@uma.es
- Juan José Rodríguez Hernández, jrodriguezhernandez@uma.es

Enlaces:

- Enlace al repositorio GitHub: <https://github.com/fjlc-73/q08-por-determinar>
- Enlace al espacio de trabajo de Trello:
<https://trello.com/w/espaciodetrabajodeuser46307107>

Índice

1. Introducción	3
2. Asignación de roles	4
3. Gestión de riesgo	5
3.1. Límite de peticiones	5
3.2. Falta de experiencia	5
3.3. Enfermedad o baja del personal	5
3.4. Restricción de usuarios	6
3.5. Cierre de la API Spotify Developers	6
4. Herramientas Software	7

1. Introducción

El proyecto consta de un software que estima la compatibilidad musical entre dos individuos. Se averiguará el porcentaje de similitud que tienen en común mediante un link y dos usuarios de Spotify. Para lograrlo, se hará uso del historial de reproducción de Spotify de ambos participantes y se observarán los aspectos, como, por ejemplo, artistas, canciones o géneros musicales que hay en común. Finalmente, se mostrará el resultado de forma sencilla y visual.

2. Asignación de roles

En cuanto a los posibles roles que pueden adoptar los participantes en este proyecto tendremos en cuenta los siguientes:

- Analista: especifica la documentación independiente del modelo de implementación.
- Diseñador: especifica la documentación dependiente del modelo de implementación.
- Programador: implementa el programa en los lenguajes y marcos de trabajo escogidos.
- Jefe de proyecto: coordina las operaciones y se responsabiliza de las decisiones tomadas.
- Ingeniero de pruebas: diseña e implementa los casos de prueba unitarios, de integración, etc.

(En caso de que sea necesario en el proyecto, aparecerán nuevos roles como el de grafista o jefe de SCRUM, pero por el momento esos son los esenciales)

Que un integrante tenga un rol significa que será responsable de esa tarea, sin embargo, todos los participantes estarán informados de todas las tareas realizadas en el proyecto. De esa manera, la distribución de roles en primera instancia puede quedar de la siguiente manera:

Analista	Diseñador	Programador	Jefe de proyecto	Ingeniero de pruebas
Jesús Fuentes	Emilio Gómez	Alberto Trigueros	Fernando Javier López	Alberto Trigueros
Juan José Rodríguez	Jesús Fuentes	Enrique Pérez	Enrique Pérez	Juan José Rodríguez
Fernando Javier López	María Peinado	María Peinado	Antonio Trujillo	Antonio Trujillo
		Emilio Gómez		

3. Gestión de Riesgo

Se identificarán los riesgos, es decir, los posibles contratiempos que afecten al desarrollo del proyecto y preparar un plan que minimice sus efectos.

Se abordarán los siguientes tipos de riesgo:

- Los riesgos del proyecto que afectan a la planificación y a los recursos.
- Los riesgos del producto que afectan a la calidad y al rendimiento del software bajo desarrollo.
- Los riesgos del negocio que afectan a la organización que desarrolla el software.

3.1. Límite de peticiones

- Descripción: La API de Spotify establece un límite al número de peticiones que se pueden hacer en una franja de treinta segundos. Si se excede el límite, se reciben respuestas de error 429. Spotify no especifica cuál es este límite.

- Tipo: Producto y negocio

- Probabilidad: Moderada

- Efectos: Serio

- Estrategia de gestión: Intentar optimizar el número de peticiones que se realizan. Spotify tiene para ello algunas recomendaciones en su página web.

3.2. Falta de experiencia

- Descripción: Somos un equipo con poca experiencia en el desarrollo de software, lo cual puede provocar una mayor dificultad y retraso para elaborar el código.

- Tipo: Proyecto

- Probabilidad: Alta

- Efectos: Tolerable

- Estrategia de gestión: Recurrir a recursos webs y tutoriales, así como preguntar a los profesores.

3.3. Enfermedad o baja del personal

- Descripción: Algún miembro del equipo puede caer enfermo o abandonar el proyecto, lo que provocaría un retraso en la ejecución del proyecto.

- Tipo: Proyecto
- Probabilidad: Baja
- Efectos: Tolerable
- Estrategia de gestión: Todo el equipo debe saber qué tareas realizan los demás para que pueda haber mayor flexibilidad y se pueda retomar el trabajo hecho por otro integrante. También es buena idea llevar a cabo buenas prácticas de programación como puede ser comentar adecuadamente el código.

3.4. Restricción de usuarios

- Descripción: Spotify tiene dos modos para las apps que usan su API, el modo en desarrollo y el modo de cuota extendida. Las aplicaciones inicialmente están en el primer modo, el cual requiere que los usuarios estén en una whitelist y limita el número de usuarios autenticados a 25.
- Tipo: Negocio
- Probabilidad: Baja (Poca probabilidad de que la app sea usada por más de 25 usuarios distintos)
- Efectos: Serio
- Estrategia de gestión: En caso de que queramos lanzar la aplicación al mercado y pueda ser usada por un mayor número de usuarios, habría que rellenar un formulario para que el equipo de Spotify apruebe que la aplicación pase al modo de cuota extendida, que no tiene límite de usuarios.

3.5. Cierre de la API Spotify Developers

- Descripción: El cierre temporal o definitivo de la API Spotify por la empresa. Esto nos lleva a perder el acceso a la información de cada usuario y quedaría la actividad paralizada.
- Tipo: Producto
- Probabilidad: Muy baja (No ha sido anunciado tal suceso)
- Efectos: Catastrófico
- Estrategia de gestión: Contacto con el equipo de marketing de Spotify con el fin de exponer la idea de proyecto y que se nos permita el acceso a dichos datos, implementado como extensión de la aplicación o como proyecto propio.

4. Herramientas Software

Usaremos herramientas como las siguientes:

- Google Docs/Google Drive: Usaremos este software para la elaboración de forma colaborativa de los documentos relacionados con el proyecto.
- GitHub: repositorio remoto para trabajar de forma colaborativa sobre el código de la aplicación.
- Trello: software para la planificación y organización de las diferentes tareas y subtareas del proyecto.
- Paquete Office: Lo usaremos para redacción y apuntes del proyecto.
- Whatsapp: Software empleado para la comunicación no instantánea para la organización y planteamientos de diferentes ideas sobre el proyecto.
- Discord: Software usado para la comunicación instantánea a distancia. Es decir, para mantener una conversación mientras hacemos el proyecto.