**PROPUESTA DE PROYECTO INTEGRADO**

**3º TRIM(ABR-JUN)**

**CURSO 2024-2025**

ALUMNO: Kleivan Alexander Torrealba Blanco

CICLO: 2 desarrollo de aplicaciones multiplataformas

MÓDULO: Proyecto Integrado

FECHA: 21-03-2025

Contenido

[DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROYECTO. 3](#__RefHeading___Toc1547_3066596088)

[OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS. 3](#__RefHeading___Toc1549_3066596088)

[JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO 3](#__RefHeading___Toc1551_3066596088)

[ALCANCE Y PROPÓSITO DEL SOFTWARE A DESARROLLAR. 4](#__RefHeading___Toc1553_3066596088)

[CONTEXTO Y PÚBLICO OBJETIVO. 4](#__RefHeading___Toc1555_3066596088)

[MEDIOS HARDWARE Y SOFTWARE A UTILIZAR. 5](#__RefHeading___Toc1557_3066596088)

[PREVISIÓN DE LA TEMPORALIZACIÓN DEL PROYECTO. 6](#__RefHeading___Toc1559_3066596088)

# DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROYECTO.

El proyecto se tratará de una aplicación móvil para Android diseñada para la gestión y planificación de espectáculos musicales.

# OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.

Los objetivos generales que espero cumplir con esta aplicación, son las siguientes:

* facilitar la organización de espectáculos
* permitir gestionar los roles de usuario.
* Optimizar la asignación de recursos y equipos
* integrar un sistema de comunicación para facilitar la coordinación entre los involucrados del montaje y las bandas.
* Ofrecer un historial y seguimiento de eventos
* garantizar la accesibilidad desde dispositivos móviles.

Los objetivos **específicos** de la aplicación son:

* implementar un sistema de autenticación
* desarrollar una base de datos con información sobre los eventos, usuarios, equipos, recursos necesarios para el montaje e incluso lugares.
* Permitir la creación, edición y eliminación de eventos
* integrar un sistema de notificaciones para mantener informados a los usuarios sobre cambios en el montaje
* diseñar una interfaz intuitiva y responsive
* incorporar un sistema de registro de equipos y materiales
* optimizar la aplicación para un rendimiento eficiente
* garantizar la seguridad de los datos

# JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La industria del espectáculo requiere una planificación precisa y una gestión eficiente de recursos humanos y materiales para garantizar montajes exitosos, pero la falta de herramientas digitales especializadas dificulta la coordinación entre los equipos de producción.

Este programa busca resolver estos desafíos proporcionando una plataforma centralizada para la gestión de espectáculos musicales.

# ALCANCE Y PROPÓSITO DEL SOFTWARE A DESARROLLAR.

El propósito de esta aplicación es facilitar la gestión y coordinación del montaje de espectáculos, proporcionando una plataforma centralizada donde los usuarios puedan planificar eventos y comunicarse de manera eficiente.

El alcance de esta aplicación estará dirigida a organizadores de eventos, técnicos de montaje y demás personal involucrado en la producción de espectáculos musicales en las que permitirá el acceso mediante un sistema de autenticación.

Las funcionalidades incluidas en un inicio son:

* autenticación y gestión de usuarios
* gestión de eventos
* asignación de tareas y equipos
* comunicación y notificaciones

Las funcionalidades que no incluirá son:

* no se integrará con plataformas de venta de boletos
* no se incluirá transmisión en vivo de los eventos
* no tendrá una función avanzada de edición de audio o video
* no contará con integración para pagos o facturación

# CONTEXTO Y PÚBLICO OBJETIVO.

En la industria del espectáculo, la planificación y montaje de eventos musicales requieren una coordinación precisa entre distintos equipos, incluyendo técnicos de sonido, iluminación, logística y producción. Sin embargo, muchos de estos procesos aún se gestionan de manera informal, con listas en papel, grupos de mensajería y correos electrónicos, lo que puede generar desorganización, retrasos y errores en la ejecución del evento.

El publico al que va dirigido esta aplicación es para:

* Productores de eventos musicales.
* Técnicos de montaje.
* Coordinadores logísticos.
* Equipos de soporte y staff.

# MEDIOS HARDWARE Y SOFTWARE A UTILIZAR.

Los medios hardware son:

* Un dispositivo Android o un emulador de Android para comprobar el funcionamiento del programa.
* Un ordenador con S.O Ubuntu para el desarrollo del programa
* Un servidor encargado de almacenar los datos-

Los medios software planteados en un inicio son:

* visual estudio code: Será el editor de código del programa.
* .NET SDK: Será la base para desarrollar en C#
* Android SDK: para compilar y probar la aplicación en Android
* .NET MAUI Workload: será necesario para el desarrollo de aplicaciones móviles en C#.
* SpostgreSQL: es la base de datos.

# PREVISIÓN DE LA TEMPORALIZACIÓN DEL PROYECTO.

El cronograma puede cambiar según vaya haciendo la prueba real.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Semana | Fase | Tareas |
| Semana 1 | Planificación y Diseño | - Definir requisitos y funcionalidades.  - Diseñar wireframes y arquitectura del sistema.  - Configurar herramientas: .NET SDK, MAUI, Android SDK, GitHub. |
| Semana 2 | Configuración del Backend | - Configurar base de datos (PostgreSQL/Firebase).  - Implementar API y login con roles (usuarios y administradores). |
| Semana 3 | Desarrollo del Backend | - Programar endpoints para gestión de espectáculos y usuarios.  - Probar conexión con la app móvil. |
| Semana 4-5 | Desarrollo del Frontend | - Crear interfaz de usuario (pantallas principales).  - Implementar funcionalidades clave (gestión de eventos, roles). |
| Semana 6 | Integración y Pruebas | - Conectar frontend con backend.  - Pruebas en dispositivos reales y emulador. |
| Semana 7 | Depuración y Optimización | - Corregir errores y mejorar rendimiento.  - Pruebas de usuario. |
| Semana 8 | Entrega y Documentación | - Implementación y presentación final. |

**\*\*La extensión de este documento no debe ser superior a 10 folios**

\*\*\*El **índice** **se actualiza** de forma **dinámica**, sigue este tutorial, **https://www.youtube.com/watch?v=rri7bLpAGdw**