

Project Charter: Biti Match

Descricao do Projeto:

Desenvolvimento de um aplicativo que identifica o ritmo de uma música e encontra músicas semelhantes no Spotify.

Tipo de Aplicação:

Aplicativo Web.

Cliente

Publico Geral

Mentor

Mentor (a):

- Prf. Diego da Silva Rodrigues, diego.rodrigues@prof.infnet.edu.br

Objetivo do Projeto

Criar um aplicativo web que facilita a descoberta de músicas semelhantes no Spotify com base no ritmo.

Benefícios

- Ajuda os usuários a encontrar novas músicas que correspondem ao seu gosto.
- Acesso a músicas de língua estrangeira.

Perfis de Usuários

O aplicativo será usado pelos seguintes tipos de usuários:

- Entusiastas de música
- Produtores de conteúdo

Histórias por Perfil

Entusiastas de música:

- Como apreciador de música quero ter acesso a mais musicas que despertam em mim o mesmo sentimento de conexão.

Produtor de conteúdo:

- Como produtor de conteúdo, aumentar o acervo de músicas para criação de vinhetas e conseguir se conectar com outros públicos descobrindo novos gêneros musicais.

Organização da Equipe

Estrutura da Equipe:

Líder de Equipe:	Coordenação geral, cronograma, orçamento e riscos.
Arquiteto:	Design do banco de dados.
Especialista em Dados:	Amostragem de dados.
UX Designer:	Design das telas e experiência do usuário.
Testes e Aceitação:	Testes e critérios de aceitação.

Escopo

Fase 1 - Concepção e Iniciação

Desenvolver uma visão inicial do projeto.

Entregáveis:

- Canvas
- Project Charter inicial
- Histórias de usuários iniciais
- Critérios de aceitação iniciais
- Diagrama ER inicial
- Dados de amostra iniciais
- Esboços do projeto

Fase 2 - Definição e Planejamento

Consolidar a visão do projeto e planejar o desenvolvimento.

Entregáveis:

- Project Charter consolidado
- Artefatos de suporte integrados
- Decisões arquiteturais
- Backlogs de produto

Fase 3 - Implementação de Protótipos Arquitetônicos

Desenvolver protótipos para testar a arquitetura do projeto.

Entregáveis:

- Protótipos funcionais streamlit
- Plano de implementação final

Fase 4 - Especificação de Requisitos do Sistema

Finalizar os requisitos para a fase de implementação.

Entregáveis:

- A definir

Fora do Escopo

O seguinte está fora do escopo deste projeto:

Integração com plataformas que não sejam o Spotify.

Cronograma

Cronograma Geral:

- Fase 1: Conclusão na semana 1.
- Fase 2: Conclusão na semana 2.
- Fase 3: Conclusão na semana 3.
- Fase 4: A definir.

Milestones:

- Entrega do Canvas.
- Entrega do Charter inicial.
- Entrega de Wireframe
- Protótipo funcional Streamlit.

Orçamento

O orçamento em termos de horas trabalho, considerando 7-12 horas semanais por 4 semanas.

Riscos

Identificação de Riscos:

- Falta de tecnologia

- Dados inadequados
- Carência técnica

Critérios de Aceitação

Correspondência de Ritmo:

Quando o usuário faz o upload de uma música, o aplicativo deve retornar uma lista de pelo menos 10 músicas com ritmos, gênero, e datas aproximadas.

Qualidade das Sugestões:

80% das músicas sugeridas devem ter mais de 50% de semelhança no espectro de ritmo, conforme analisado pelo algoritmo do aplicativo.

Facilidade de Acesso:

As sugestões de músicas devem carregar em menos de 5 segundos após a seleção da música de referência. O usuário deve ter a opção de ouvir um trecho de 120 segundos de cada música sugerida diretamente no aplicativo.