



MUSIC HEADS

VÍCTOR BERENGUER MADRID

PROYECTO FINAL DEL CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN
DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

IES SEVERO OCHOA

2024

Contenido

1. Introducción	4
2. Descripción del proyecto	¡Error! Marcador no definido.
2.1. Ejemplo de Título 2	¡Error! Marcador no definido.
2.1.1. Ejemplo de Título 3	¡Error! Marcador no definido.
2.1.2. Ejemplo Actualización del índice.....	¡Error! Marcador no definido.
3. Herramientas utilizadas.....	5
4. Desarrollo del Prototipo	9
5. Dificultades encontradas	10
6. Evaluación/pruebas del prototipo	11
7. Conclusiones.....	12
8. Bibliografía y recursos utilizados	13
Anexo A. Ejemplo de anexo	14
A.1. Instalación	14
A.2. Configuración	14
Anexo B. Ejemplo de anexo 2	15

1. Introducción

La música, como es obvio, le gusta a muchas personas, incluso les resulta imprescindible para el día a día. Además, muchas de ellas, se interesan por descubrir nueva música, estar al tanto sobre las novedades de sus artistas favoritos u opinar sobre ella con más gente.

Todo esto resulta algo complicado de realizar ya que no existen plataformas concretas que den soporte a estas opciones y siempre suele ser por medio de extras en aplicaciones o webs de forma indirecta. Existen plataformas para valorar música, se pueden utilizar las redes sociales para opinar sobre ella, descubrir las últimas novedades, pero no de forma personalizada.

Con Music Heads, se busca que los usuarios puedan buscar personalizar su experiencia musical. Establecer un diario de los álbumes escuchados, añadir nuevos artistas o álbumes, escribir reseñas, lista de proyectos que se quieren escuchar, ranking de discos con mejor valoración, además de lo anteriormente mencionado, entre otras opciones son las características que hacen de Music Heads una aplicación musical completa.

Music Heads está desarrollada en Kotlin ya que está pensada para dispositivos móviles, además, utiliza la plataforma FireBase para almacenar los datos.

2. Objetivos del proyecto

Se han establecido una serie de objetivos que se quieren alcanzar en la realización del proyecto. Entre estos objetivos, se incluyen tanto aquellos que se han podido alcanzar como los que se tienen la intención de alcanzar en un futuro. Se listarán a continuación:

2.1. Inicio de sesión

Al ejecutar la aplicación, lo primero que aparecerá será la pantalla de inicio de sesión con la cual se accederá a los datos del usuario.

- Botón de acceso al registro de usuarios.
- Botón de recuperación de contraseña.

2.2. Pantalla principal

Cuando el usuario accede a su sesión, entrará en la pantalla principal de la aplicación.

- Listado de novedades
- Últimas reseñas de proyectos destacables.
- Botón para añadir un nuevo *ítem*.
- Botón de búsqueda.

2.3. Barra lateral

Si el usuario desliza de izquierda a derecha en su pantalla, se mostrarán el resto de secciones de la aplicación.

- Sección de inicio.
- Perfil del usuario.
- Listas.
- Lista para escuchar.
- Diario.
- Ajustes.
- Cerrar sesión.

2.4. Perfil

Aquí se muestran los artistas o álbumes favoritos seleccionados por el usuario, además de acceder a distintas listas como el diario, la lista de escucha u otros. Es decir, aquello que verían el resto de usuarios.

- Acceso a la lista de álbumes marcados como escuchados.
- Acceso a la lista de álbumes escuchados en forma de diario.
- Lista de proyectos para escuchar.

2.5. Listas

Acceso a las distintas listas generales de la aplicación.

- Álbumes mejor valorados.
- Listas por géneros musicales.
- Artistas mejor valorados.

2.6. Lista para escuchar

La lista de proyectos musicales individual que cada usuario ha marcado para escuchar en un futuro.

2.7. Diario

Lista en forma de calendario en la que se muestra el proyecto marcado como escuchado, junto con la nota adjudicada por el usuario y acompañado por el día en el que se ha escuchado.

2.8. Ítems

Cuando se accede a cualquier artista o álbum aparecerá la siguiente información sobre dicho ítem:

- Imagen del ítem.
- Título o nombre, fecha de nacimiento o creación, duración y número de canciones en caso de álbum.
- En caso de artista o grupo:
 - Breve biografía.
 - Proyectos musicales en los que ha trabajado.
- En caso de álbum:
 - Listado de canciones dentro del álbum.
 - Nota media dada por los usuarios.
 - Reseñas de los usuarios.
 - Participantes del proyecto (cantantes, productores, escritores, etc...)
 - Género musical del proyecto.
 - Botón con diferentes funciones como marcar como escuchado, adjudicar una nota, añadir al diario o marcar para escuchar más tarde.

2.9. Ajustes de la aplicación

Diversos ajustes de accesibilidad, privacidad, notificaciones o dar de baja la cuenta de usuario.

3. Herramientas utilizadas

4. Desarrollo del Prototipo

5. Dificultades encontradas

6. Evaluación/pruebas del prototipo

7. Conclusiones

8. Bibliografía y recursos utilizados

La forma de referenciar un libro es la siguiente: Apellido autor, Iniciales nombre autor, (Año), Título en cursiva, Ciudad y país, Editorial.

La forma de referenciar una web es la siguiente: nombre web, título del artículo, fecha de consulta DDMMAA, URL.

Anexo A. Ejemplo de anexo

A.1. Instalación

A.2. Configuración

Anexo B. Ejemplo de anexo 2