

trakz.music



Universidad Modelo – Escuela de Ingeniería

Materia: Proyectos V

Alumnos:

Gustavo Alberto Barredo Mendoza
Juan Felipe Cervantes Alonzo
Kevin Emanuel Garabita Córdova
Anderson Guillermo Piña
Eliam Matus Salvador

Docente: Lic. Ana Bolio Ayora

Fecha: 05 de noviembre de 2025

Índice

Contexto Académico y Relevancia	2
Resumen	2
Introducción.....	3
Antecedentes.....	4
Definición del problema	7
Justificación	7
Objetivos.....	9
Metodología.....	10
Diseño Conceptual.....	11
Plan de trabajo	18
Costos y plan de negocios	20
Difusión y Exposición del proyecto	21
Conclusiones.....	21
Referencias	21

Contexto Académico y Relevancia

Este anteproyecto forma parte de la materia Proyectos V en el marco del Modelo D+i y la metodología CDIO (Concebir, Diseñar, Implementar y Operar). Se pretende presentar el proyecto en la Expotrónica 2025-B de la Universidad Modelo.

Resumen

En el presente documento se presenta una propuesta de proyecto que consiste en desarrollar un sitio web en donde los usuarios puedan encontrar contenido musical libre de regalías, especialmente pensado para creadores de contenido que buscan enriquecer sus proyectos sin preocuparse por limitaciones legales.

El sitio ofrecerá una biblioteca de música libre de regalías organizada por géneros, estilos y temáticas, con un sistema de búsqueda sencillo e intuitivo que facilite la localización de pistas adecuadas para cada necesidad, con su respectiva licencia. Además, se espera integrar funciones de vista previa y descarga inmediata, permitiendo a los usuarios acceder de manera rápida y práctica a las canciones.

Con esto, se busca impulsar la creatividad de los creadores de contenido, fomentar la producción de proyectos originales y contribuir a una comunidad global de intercambio cultural, donde la música pueda ser utilizada de forma segura, legal y gratuita.

Introducción

En la actualidad, el contenido digital se ha consolidado como una de las principales formas de comunicación, entretenimiento y educación en todo el mundo. Plataformas de video, redes sociales y servicios de *streaming* han generado un ecosistema en el que millones de creadores producen y comparten material diariamente. Dentro de este panorama, los recursos auditivos, como la música de fondo, desempeñan un papel fundamental, ya que potencian la calidad, el impacto emocional y la identidad de los proyectos audiovisuales.

No obstante, uno de los principales retos que enfrentan los creadores es el acceso a material musical libre de regalías. De acuerdo con el informe *“The Future of the Creator Economy 2023”* de *Epidemic Sound*, el 97.7% de los creadores considera que la música es esencial para su contenido, pero más del 61% ha enfrentado penalizaciones o eliminación de videos por problemas de derechos de autor. Esto demuestra la necesidad de contar con recursos legales y accesibles.

Desde el ámbito tecnológico, el desarrollo de bibliotecas digitales de contenido musical plantea una solución atractiva, pues permite organizar y distribuir pistas de manera eficiente mediante sistemas de clasificación y búsqueda accesibles desde cualquier parte del mundo. Además, el mercado de música libre de regalías está en expansión: según un estudio de *WiseGuy Reports* (2024), este sector alcanzó un valor de 2,580 millones de dólares y podría superar los 6,500 millones para 2035, con un crecimiento anual estimado del 6.6%.

Estos datos reflejan no solo la creciente demanda de música sin restricciones, sino también la importancia de democratizar su acceso. Así, un proyecto que ofrezca un repositorio global de música libre de regalías no solo representa una herramienta tecnológica, sino una contribución significativa al impulso de la cultura digital, fomentando la creatividad, la innovación y la colaboración en una sociedad cada vez más interconectada.

Antecedentes

En el mercado digital actual, el contenido audiovisual proporciona oportunidades de crecimiento debido a plataformas como *YouTube*, que han facilitado su distribución y comercialización. Esto ha resultado en nuevas formas de llegar a un público amplio de manera efectiva y simple.

La incorporación de música en este contenido se considera un punto clave por los efectos psicológicos que esta tiene en las conexiones sociales y el bienestar, siendo una manera eficaz de mantener atención y agregar valor emocional y creativo a contenido audiovisual. Sin embargo, con la velocidad de las producciones de contenido digital, así como el presupuesto limitado de creativos independientes, encontrar música para usar puede ser un desafío, principalmente por las implicaciones legales de su uso. Por esto, los creadores de videos en Internet tienen que buscar alternativas para incorporar música en sus videos, incluyendo:

- a) Comprando una licencia para usar la música que desean usar.
- b) Buscando música que sea libre de regalías o de dominio público.

Mediante la segunda opción, los creadores de contenido no necesariamente tienen que pagar por cada canción que deseen usar en sus proyectos. Es por esto por lo que existen plataformas como *YouTube Audio Library* (que es exclusiva a *YouTube*) e *Incompetech* (que incluye música libre de regalías creada por el músico estadounidense Kevin McLeod) que buscan proporcionar a creadores una manera sencilla de encontrar música para utilizar. Sin embargo, mientras más limitadas son las opciones, más complicado resulta a creadores dar personalidad a sus proyectos.

La música libre de regalías generalmente se comparte utilizando una licencia de *Creative Commons*, las cuales permiten a creadores de contenido utilizar material que, aunque sí esté protegido por leyes de derechos de autor, permiten el uso de este sin necesidad de una licencia o permiso. Estas licencias, al ser gratuitas, son

usadas ampliamente al compartir contenido en el Internet, pues permiten a creadores expandir el alcance de su trabajo al proporcionarlo a la comunidad creativa para que sea utilizado en otros proyectos.

Otros servicios similares a los anteriormente mencionados son los proporcionados por *Epidemic Sound* y *Artlist*, que ofrecen servicios de suscripción para creadores de contenido para usar música y sonidos de sus respectivas librerías. Sin embargo, no facilitan la entrada de artistas a sus catálogos. Otras plataformas como *Soundcloud* y *Bandcamp* tienen la opción de subir música con licencias *Creative Commons*, aunque encontrarla es un proceso más complicado.

Aunque artistas ven mayores ingresos al publicar música con derechos reservados en forma de regalías, estos también pueden ser beneficiados mediante publicaciones usando licencias *Creative Commons*, pues estas permiten que su trabajo sea transformado y compartido de manera más sencilla, así fomentando la creatividad y la colaboración.

Plataforma	Tipo de acceso / modelo	Licencia o tipo de uso	Ventajas principales	Limitaciones o desventajas
<i>YouTube Audio Library</i>	Gratuita (solo para creadores de YouTube)	Música libre de regalías bajo licencias estándar de uso interno de YouTube	Fácil de usar; integrada a YouTube; amplia selección de géneros básicos.	Solo puede usarse sin restricciones dentro de YouTube; catálogo limitado; no permite personalización.
<i>Incompetech</i> (Kevin MacLeod)	Gratuita (con atribución requerida)	Licencia <i>Creative Commons Attribution 4.0</i>	Amplio catálogo; gratuita; ampliamente reconocida en la comunidad creativa.	Muchas pistas son muy usadas (falta de originalidad); estilos limitados.

<i>Epidemic Sound</i>	Subscripción mensual o anual.	Licencia propia libre de regalías mientras dure la suscripción	Alta calidad profesional; incluye efectos de sonido; cubre derechos globales.	Requiere pago; al cancelar la suscripción se pierde la cobertura de nuevos usos; no acepta nuevos artistas libremente.
<i>Artlist</i>	Subscripción anual.	Licencia universal (permite uso perpetuo incluso tras cancelar)	Acceso a música y efectos de alta calidad; uso comercial amplio; interfaz profesional.	Costosa para creadores pequeños; catálogo más cerrado a artistas externos.
<i>SoundCloud</i>	Gratis o por suscripción (opcional).	Varía: algunos temas bajo licencias <i>Creative Commons</i> , otros con no.	Comunidad activa; permite compartir música y descubrir artistas independientes.	Difícil filtrar música libre de regalías; no todo el contenido está disponible para uso libre.
<i>Bandcamp</i>	Gratis o pago según el artista.	Varía: algunos artistas usan licencias <i>Creative Commons</i> , otros no.	Apoya directamente a los artistas; posibilidad de descargar en alta calidad.	No cuenta con filtro específico para música libre de regalías; estructura menos intuitiva para uso audiovisual.
<i>Free Music Archive (FMA)</i>	Gratis.	Licencias <i>Creative Commons</i> diversas.	Creada por instituciones culturales; fácil de buscar por tipo de licencia.	Interfaz básica; algunos enlaces pueden estar inactivos o desactualizados.
<i>Jamendo</i>	Gratis para uso personal o de pago para uso comercial.	Licencias <i>Creative Commons</i> y licencias comerciales propias.	Permite uso gratuito no comercial; conecta artistas con empresas.	Uso comercial requiere pago; catálogo menos actualizado.

Definición del problema

En la actualidad, muchos creadores de contenido enfrentan dificultades para encontrar música libre de regalías que puedan utilizar de forma sencilla y segura en sus diferentes proyectos. Por otro lado, los músicos emergentes carecen de un espacio centralizado donde puedan compartir su música y promover su trabajo, facilitando que otros creadores la utilicen y les brinden visibilidad o apoyo económico.

Esta falta de conexión entre músicos y creadores de contenido genera un problema de accesibilidad y exposición, ya que los creadores de contenido corren el riesgo de recibir reclamaciones por derechos de autor, mientras que los músicos pierden oportunidades de dar a conocer su trabajo.

La solución para esta problemática consiste en crear una plataforma accesible, intuitiva y gratuita donde los músicos emergentes puedan subir sus canciones, y los creadores de contenido puedan buscar, filtrar, escuchar y descargar música sin preocuparse por reclamos de copyright. Además, se puede agregar valor al permitir que los músicos compartan enlaces de apoyo económico, generando así una relación de beneficio mutuo entre músicos y creadores.

Justificación

El desarrollo del proyecto “trakz.music” se fundamenta académicamente en la necesidad de aplicar de manera integral los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, consolidando así la formación profesional del estudiante mediante la creación de una solución tecnológica funcional. La elaboración de este sitio web no solo responde a una problemática real en el entorno digital, sino que también representa un espacio idóneo para poner en práctica aprendizajes obtenidos en distintas áreas como desarrollo web, bases de datos y fundamentos de programación.

Al ser un sitio web, facilita su implementación y, al mismo tiempo, brinda la oportunidad de integrar diversas competencias técnicas de forma práctica. Entre ellas se encuentran el uso de GitHub para el control de versiones y trabajo colaborativo, la implementación de una base de datos para la gestión y almacenamiento de información, el empleo de HTML y CSS mediante Node.js para la construcción de la interfaz, y la aplicación de principios de calidad de software y metodologías ágiles para organizar el desarrollo de manera más eficiente y estructurada.

No obstante, durante el desarrollo e implementación de “trakz.music” pueden presentarse ciertos riesgos y desafíos que deben considerarse. Entre ellos destacan el falso copyright, es decir, casos en los que usuarios intenten subir música que no les pertenece o esté protegida por derechos de autor, lo cual podría generar conflictos legales o afectar la credibilidad del proyecto. También existe el riesgo de plagio o abuso de contenido, ya que el carácter abierto del repositorio puede facilitar la copia no autorizada de material. Además, la falta de variedad o cantidad suficiente de música en la librería podría limitar la utilidad y el atractivo de la plataforma para los creadores. Por ello, es fundamental implementar mecanismos de verificación, moderación y actualización constante del catálogo para mantener la calidad y legalidad del contenido.

Asimismo, el proyecto aporta de forma directa al perfil de egreso de la carrera, ya que evidencia la capacidad del estudiante para identificar necesidades dentro del entorno digital y diseñar soluciones escalables y funcionales. De esta manera, “trakz.music” se convierte en un ejercicio académico que fortalece tanto las competencias técnicas como las habilidades de gestión, al mismo tiempo que promueve la responsabilidad ética en el manejo de contenidos digitales, contribuyendo así al desarrollo profesional del futuro egresado.

Objetivos

General

Desarrollar un sitio web que se enfoque en la música libre de copyright, es decir, músicos emergentes o que apenas se estén dando a conocer podrían publicar sus canciones libres de copyright en la página que su vez permitiría a diferentes creadores de contenido poder entrar al sitio y poder buscar, filtrar y descargar la música de su conveniencia de manera fácil y segura de que el material adquirido está libre de restricciones por derechos de autor.

Específicos

1. Diseñar una interfaz sencilla y amigable de utilizar para los usuarios, tanto los usuarios que solo buscan música como los que entrarían para poder subir sus propias canciones.
2. Permitir a los músicos interesados en publicar su trabajo en el sitio poder crear una cuenta de artista y subirlo.
3. Validar que los datos de las canciones sean correctos y correspondan con el autor real de la canción para evitar plagios o robos hacia otros artistas.

Metodología

Las metodologías que se utilizarán para la realización de este proyecto serán las siguientes:

En el desarrollo se utilizará la metodología Scrumban, que consiste en una combinación de Scrum y Kanban. Esta metodología permitirá organizar el trabajo en sprints cortos, con objetivos claros y entregables funcionales, mientras que al mismo tiempo se visualiza el flujo de tareas mediante un tablero Kanban, mostrando el estado de cada actividad y reduciendo cuellos de botella mediante la limitación de trabajos en proceso. Scrumban ayudará a gestionar de manera ágil y eficiente las tareas, entregando avances de forma incremental y manteniendo una comunicación constante entre los integrantes del proyecto.

Para el diseño del sitio web se utilizará la metodología *Design Thinking* que está centrada en el usuario, lo que permitirá crear soluciones funcionales y atractivas mediante un proceso iterativo. Esta metodología se basa en empatizar con los usuarios, definir sus necesidades, generar ideas creativas, prototipar las soluciones y probarlas para recibir retroalimentación. Aplicando *Design Thinking*, el equipo podrá desarrollar una interfaz intuitiva y accesible, asegurando que la plataforma sea fácil de usar y cumpla con las expectativas de los usuarios.

Para garantizar la calidad del sitio web se utilizará la metodología de pruebas *Smoke Testing*, un enfoque de pruebas rápido y básico que verifica que las funciones principales de la plataforma funcionen correctamente. Esto incluye comprobar que los usuarios puedan subir música, reproducir y descargar canciones, utilizar la búsqueda y filtrado de manera adecuada, y que los enlaces de contacto y apoyo económico se muestren correctamente. De esta manera, se pueden detectar y corregir errores críticos de forma temprana, asegurando la funcionalidad sin necesidad de realizar pruebas exhaustivas.

Al aplicar estas metodologías, se espera que el proyecto dé como resultado una plataforma web funcional, intuitiva y confiable, que satisfaga las necesidades tanto de los músicos emergentes como de los creadores de contenido, ofreciendo un producto de alta calidad, eficiente y fácil de usar.

Diseño Conceptual

El sitio web está dirigido a los siguientes usuarios:

- Los músicos emergentes o consolidados que buscan dar a conocer su trabajo y compartir su música libre de derechos de autor. Utilizarán la plataforma para subir sus canciones en distintos formatos de audio como MP3, WAV y AIFF, así como poder añadir información relevante como nombre de la canción, etiquetas, nombre del autor, redes sociales y enlaces de apoyo económico como *PayPal* o *Ko-fi*. Su objetivo principal es aumentar su visibilidad, permitir que otros creadores utilicen su música de manera legal y generar oportunidades de reconocimiento o ingresos adicionales a través del apoyo de los usuarios de la plataforma.
- Los creadores de contenido que incluyen youtubers, streamers, editores de video y cualquier persona que necesite música para sus proyectos digitales. Utilizarán la plataforma para buscar, filtrar, escuchar y descargar canciones que sean libres de derechos de autor, asegurando que su contenido no tenga restricciones legales. Su objetivo es encontrar música confiable y de calidad de manera sencilla para sus proyectos.

User history:

- Felipe es un músico de 24 años apenas egresado de la universidad con una licenciatura en producción musical. Recién comienza a promocionar su trabajo de forma independiente. Felipe encontró el sitio web a través de una recomendación en un foro de músicos independientes que buscaban plataformas para compartir y monetizar su trabajo. Lo utiliza porque le permite subir sus canciones, añadir sus redes sociales y enlaces de apoyo

económico. Así, puede difundir su música, generar reconocimiento, y abrir oportunidades para que otros creadores utilicen su trabajo y lo respalden.

- Nabil es un youtuber de 28 años que se dedica a crear contenido educativo y de entretenimiento. Él gestiona su propio canal de manera independiente. Está preparando un nuevo video y necesita música libre de derechos que se ajuste al estilo de su proyecto. Después de buscar en Google alternativas de música libre de derechos encontró el sitio web. Lo utiliza porque le ofrece la posibilidad de buscar canciones por nombre, etiquetas o género, reproducirlas antes de descargarlas y acceder a la información de los músicos para darles crédito o apoyarlos económicamente.

Diseño de pantallas

En la Figura 1 se muestra el flujo de usuario del sitio web, donde se representan las principales funcionalidades que conforman su estructura principal, la búsqueda, subida y reproducción de los temas musicales. Este diagrama permite visualizar el recorrido que siguen los usuarios al interactuar con la plataforma, desde su acceso inicial hasta la interacción con los temas musicales disponibles.

Pantalla Principal

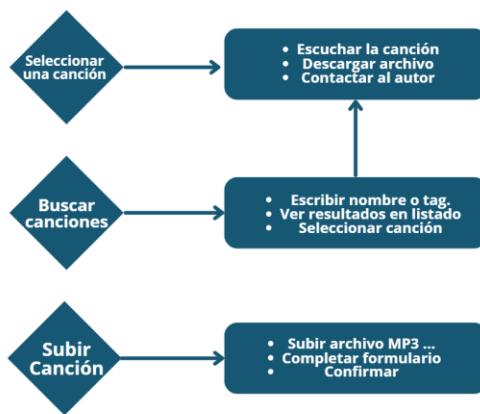


Figura 1. User Flow

Logo

El logo que se eligió representa una bocina, ya que el sitio web está enfocado en contenido auditivo. Las bocinas de escritorio han sido un elemento clave para todas aquellas personas que se dedican a la creación y disfrute de este tipo de contenido.

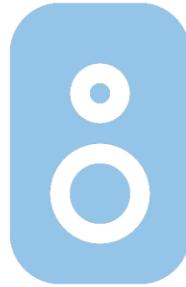


Figura 2. Logo del proyecto

Nombre

El nombre “trakkz” proviene de la palabra en inglés “Tracks”, que hace referencia a pistas de audio o canciones. Se optó por una ligera variación en la escritura para darle un estilo más moderno, distintivo y fácil de recordar, manteniendo al mismo tiempo la relación directa con el concepto principal del sitio: el contenido auditivo.

El uso del dominio .music en el nombre del proyecto es una estrategia que refuerza tanto la identidad como la finalidad de la plataforma. A diferencia de dominios genéricos como .com o .net, el dominio .music comunica de manera inmediata la naturaleza del sitio: un espacio dedicado exclusivamente a la música. Esto genera una asociación clara en la mente de los usuarios, facilitando su recordación y posicionamiento dentro del ecosistema digital.

Paleta de colores

La paleta de colores fue seleccionada para transmitir dinamismo, accesibilidad y equilibrio visual. El azul aporta frescura, confianza y una sensación de modernidad, lo que refleja la naturaleza tecnológica del proyecto. El rosa introduce un matiz creativo y cercano, evocando originalidad y conexión emocional con los usuarios. El amarillo añade energía y optimismo, reforzando la idea de un espacio vibrante y en constante movimiento.

Por su parte, el negro se utiliza como elemento de contraste para dar fuerza, elegancia y legibilidad a los contenidos, mientras que el gris sirve como tono neutro, equilibrando la composición y evitando la saturación visual. En conjunto, estos colores crean una identidad amigable, dinámica y confiable, ideal para un sitio web centrado en el contenido auditivo.

Identidad de proyecto

La identidad del proyecto se construye a partir de los elementos visuales y conceptuales que buscan reflejar la esencia de la plataforma, su funcionalidad y el valor que aporta tanto a músicos emergentes como a creadores de contenido. A continuación, se presentan los diferentes diseños de pantalla desarrollados.

En la Figura 3 se muestra la pantalla de registro de usuario, donde los artistas pueden crear una cuenta proporcionando su correo electrónico, nombre de usuario y contraseña.

Esta medida contribuye a reforzar la seguridad de la plataforma, disminuyendo la posibilidad de que las obras musicales de los artistas sean plagiadas o utilizadas sin autorización por otros usuarios.

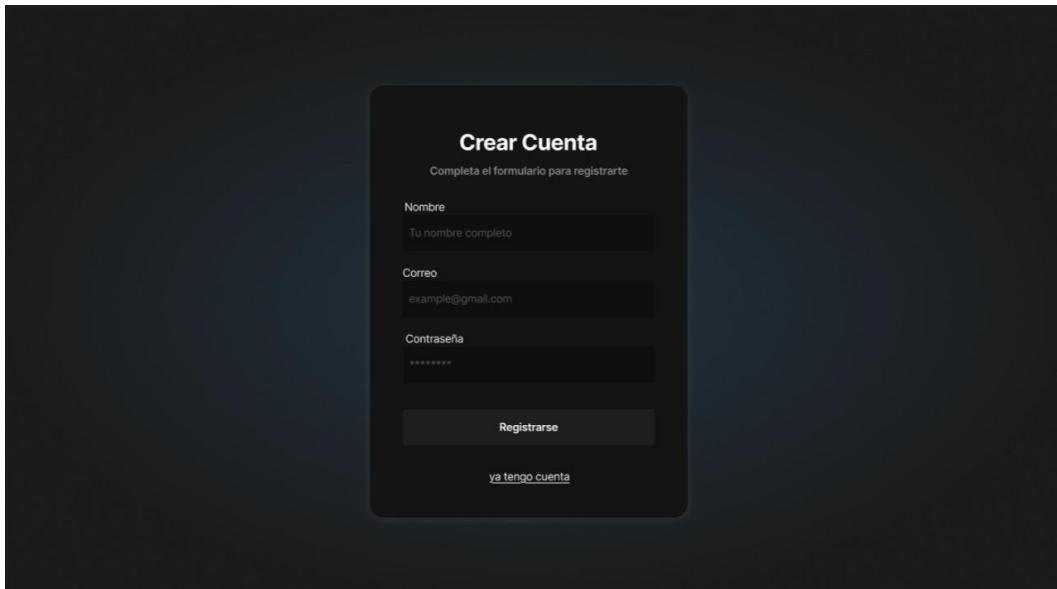


Figura 3. Vista de la pantalla de registro de usuario

En la Figura 4 se muestra el diseño de la pantalla de inicio, donde los usuarios pueden visualizar todas las músicas subidas. Además, se incluye un botón que redirige a una página para subir nuevas canciones, así como un sistema de búsqueda que permite localizar contenidos por nombre o etiquetas (tags).

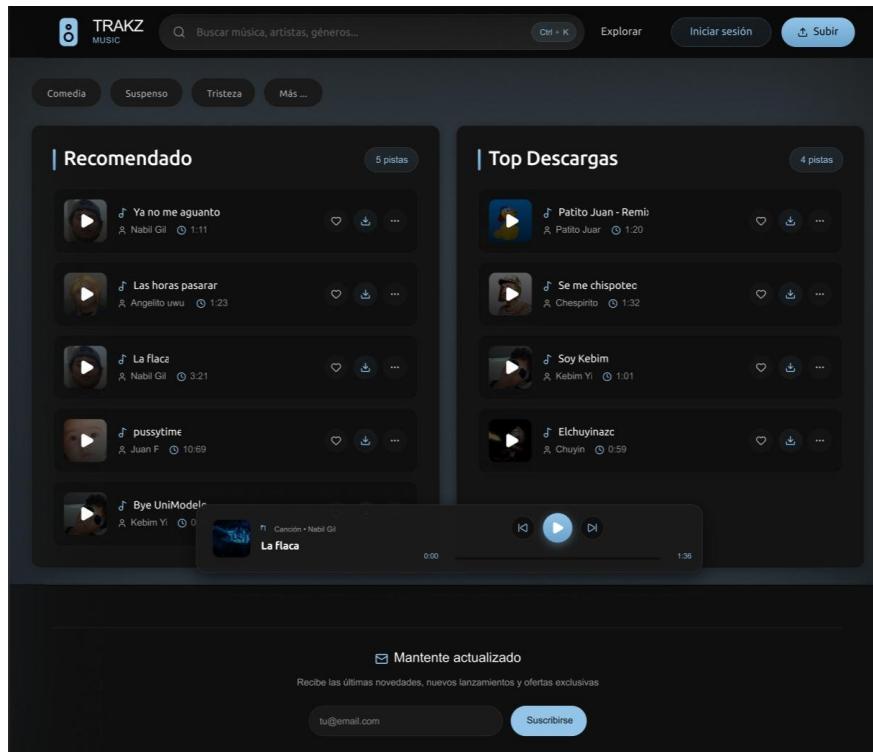


Figura 4. Vista de la pantalla de inicio

En la Figura 5 se muestra el diseño del pop-up que aparece al seleccionar una música. En esta ventana emergente, los usuarios pueden reproducir y descargar la canción seleccionada, así como visualizar el nombre de la canción, una breve descripción, los tags asociados, el nombre del artista y un botón para apoyar al creador de dicha música.

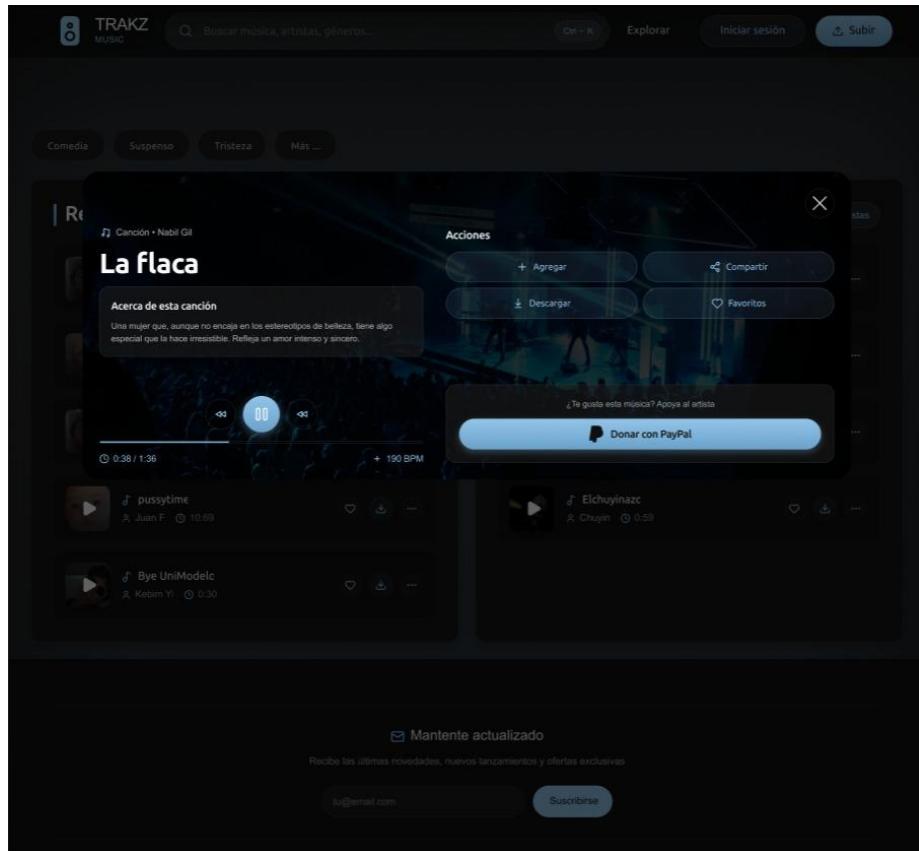


Figura 5. Vista del pop up de la música

En la Figura 6 se muestra el diseño de la pantalla para subir música, donde los usuarios pueden cargar archivos de audio junto con sus datos correspondientes. Esto incluye el nombre de la canción, una breve descripción, los tags asociados, el nombre del artista y enlaces de contacto o de apoyo, como *PayPal* o *Ko-fi*.

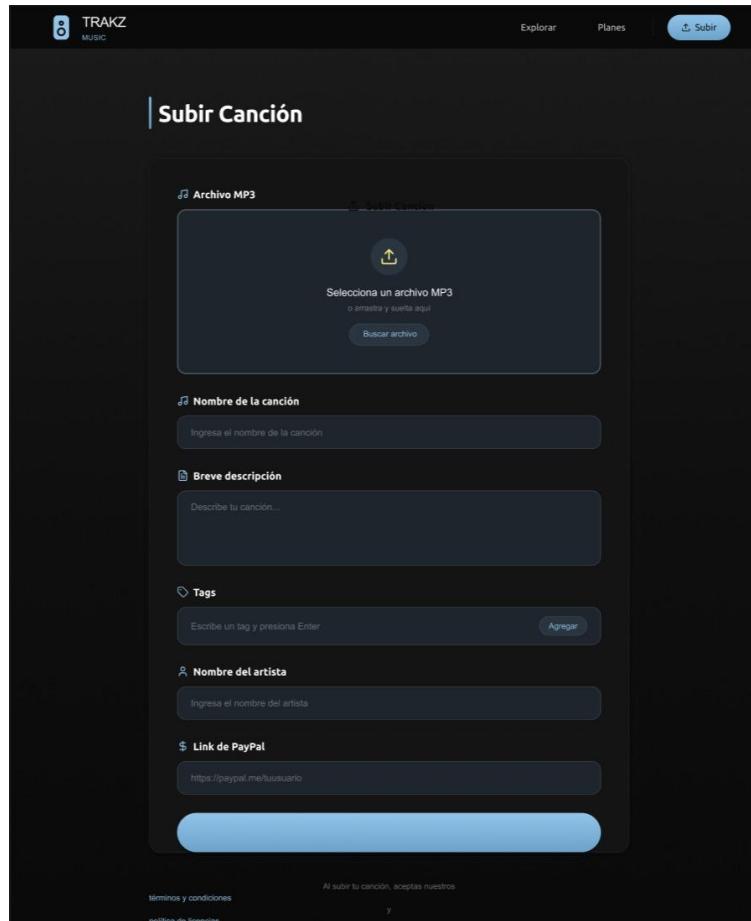


Figura 6. Vista de la pantalla de inicio

Herramientas a utilizar

Para el desarrollo, pruebas y operación del prototipo se utilizarán las siguientes herramientas:

Área	Herramientas
Frontend	HTML/CSS
Backend	JavaScript
Base de datos	MySQL
Control de versiones	GitHub

Área	Herramientas
Pruebas	Cypress
Gestión	Click-Up
DevOps	Docker

Plan de trabajo

Se utilizará la herramienta *Click-Up* para la gestión del proyecto, con el fin de planificar, organizar y dar seguimiento a todas las tareas del equipo. Esta herramienta permitirá asignar responsabilidades, establecer fechas de entrega, priorizar actividades y mantener un registro claro del progreso de cada etapa del proyecto, facilitando la comunicación y coordinación entre los integrantes del equipo.

Link: <https://app.clickup.com/90132450526/v/f/901313276582>

The screenshot shows the Click-Up application interface. On the left, there is a sidebar with various icons for 'Inicio', 'Espacios', 'Planificación', 'Brain', 'Pizarras', 'Hojas de h.', and 'Más'. The main area displays a project board titled 'Espacio del equipo [ES] / FreeMusic / Pantalla.Feed'. The board has three columns: 'PENDIENTE' (4 tasks), 'EN CURSO' (1 task), and 'COMPLETADO' (0 tasks). The tasks in the 'PENDIENTE' column are: 'Funcionalidad de búsqueda' (Baja priority), 'Botón "Subir música"' (Baja priority), 'Botón "Selección música"' (Baja priority), and 'Pruebas Finales' (Baja priority). The task in the 'EN CURSO' column is 'Diseño de pantalla' (Alta priority). The interface includes a search bar at the top and various navigation and filter options.

Figura 1. Lista de tareas del proyecto

Roles y responsabilidades

Rol	Responsable
Líder de proyecto	Eliam Matus Salvador
Responsable de diseño UI/UX	Juan Felipe Cervantes Alonzo
Responsable de pruebas	Kevin Emanuel Garabita Cordova
Responsable de implementación / DevOps	Anderson Guillermo Piña
Responsable de documentación	Gustavo Alberto Barredo Mendoza

Costos y plan de negocios

Como el proyecto se está realizando con fines principalmente académicos, realizándose en el tiempo de los integrantes del equipo con el material que disponen, no existen muchos costos de desarrollo establecidos. Aunque estos pueden llegar a generarse de manera espontánea, no se consideran en este apartado pues, por su naturaleza, no se pueden predecir estos costos. Los costos que considerar actualmente son los siguientes:

Artículo	Costo (MXN\$)
Dominio "trakz.music"	1,360
Hosting (AWS)	2,300/mes

Con la información disponible, el costo total del proyecto sería de MXN\$3,660 para el primer mes, y MXN\$2,300 por mes posteriormente.

Inicialmente, trakz.music operará como un proyecto gratuito sin fines de lucro, con posibilidad de escalar en un futuro hacia diferentes modelos sostenible con los siguientes planes de negocios:

Fuente de ingreso	Descripción
Publicidad	Anuncios en forma de banners en el sitio web.
Suscripción Ad-Free	Modelo de suscripción mensual que remueve los anuncios del sitio web para el usuario.
Música premium	Canciones con derechos reservados. Los usuarios podrán comprar licencias para usarlas en su contenido. Un pequeño porcentaje del dinero irá al sitio, con el resto yendo al artista.

Difusión y Exposición del proyecto

El proyecto será presentado en el evento Expotrórica, organizado por la Universidad Modelo, el día 10 de diciembre de 2025. Durante esta exposición, el equipo tendrá la oportunidad de mostrar el funcionamiento de la plataforma, explicar su desarrollo y destacar los beneficios para músicos emergentes y creadores de contenido. El objetivo de la participación es dar a conocer el proyecto, recibir retroalimentación de expertos y asistentes, y generar interés entre usuarios potenciales, promoviendo su visibilidad y el impacto de la plataforma en la comunidad universitaria y tecnológica.

Conclusiones

La realización de este proyecto representa una propuesta innovadora y funcional para conectar a músicos emergentes con creadores de contenido digital, mediante una plataforma sencilla y accesible. A pesar de las limitaciones iniciales en cuanto a diseño y alcance (centradas en funciones básicas como la visualización, carga, búsqueda y descarga de canciones), se busca lograr cumplir con el objetivo principal, que es: ofrecer un espacio seguro para compartir y utilizar música libre de derechos.

Este proyecto sienta las bases para futuras mejoras y expansiones, como incorporar sistemas de valoración, recomendaciones personalizadas o integración con redes sociales, consolidándose como una herramienta útil tanto para artistas independientes como para productores de contenido en el entorno digital actual.

Referencias

- Vercelli, A. (2009). *Guía de licencias Creative Commons*. Ariel Vercelli.
<https://www.arielvercelli.org/gdlcc2-0.pdf>
- Tabak, C. (2023). *The Effect of Music in Social Media Content Production*.
International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal.

<https://smartofjournal.com/files/smartjournal/47951a19-e3f0-462c-bcf0-169d1f961b26.pdf>

- Creative Commons. *Legal Music for Videos*.
<https://creativecommons.org/legalmusicforvideos/>
- Seldon, D. (2023). *How the Internet Has Revolutionized Video Marketing*. Liberty University.
<https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1415&context=honors>
- Epidemic Sound. (2023, 31 de mayo). *The Future of the Creator Economy Report 2023*. <https://www.epidemicsound.com/blog/the-future-of-the-creator-economy-report-2023/>
- Rose, J. (2016, 13 de julio). *“It’s music for the people”: Monk Turner on defying genre and the open community*. Creative Commons.
<https://creativecommons.org/2016/07/13/monk-turner-music-for-the-people/>
- WiseGuy Reports. (2024). *Royalty-Free Music for Video Market*.
<https://www.wiseguyreports.com/reports/royalty-free-music-for-video-market>