**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**



**ESCUELA UNIVERSITARIA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, INFORMÁTICA Y DE SISTEMAS**



Área de Ingeniería en Computación e Informática



**Guía de League of Legends**

**Autor(es): Bastián Aguilera  
Adolfo Pardo  
Camilo Yampara**

**Asignatura: Introducción al trabajo en proyecto**

**Profesor(es): Ibar Ramírez Varas**

ARICA, 04 de noviembre de 2017

# Historial de Cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor(es)** |
| 13/11/2016 | 1.1 | Versión preliminar del formato | Bastián Aguilera Adolfo Pardo Camilo Yampara |

Índice

[Historial de Cambios 1](#_Toc496623105)

[1. INTRODUCCIÓN 3](#_Toc496623106)

[1.1 ALCANCE DEL PROYECTO 4](#_Toc496623107)

[1.2 ENTREGABLES DEL PROYECTO 4](#_Toc496623108)

[2. MODELO DE PROCESO 4](#_Toc496623109)

[2.1 FASES 5](#_Toc496623110)

[2.2 CARTA GANTT 7](#_Toc496623111)

[3. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL 7](#_Toc496623112)

[1. RESPONSABLES 7](#_Toc496623113)

[5. PROCESOS DE GESTION 8](#_Toc496623114)

[5.1 GESTION DE RIESGOS 8](#_Toc496623115)

[5.2 COSTOS 8](#_Toc496623116)

[5.3 RECURSOS 8](#_Toc496623117)

[6. PROCESO TECNICO 8](#_Toc496623118)

[6.1 PROCEDIMIENTOS TECNICOS, HERRAMIENTAS Y TECNOLOGIAS 8](#_Toc496623119)

[7. ETICA 8](#_Toc496623120)

# INTRODUCCIÓN

# ALCANCE DEL PROYECTO

Meta:

Desarrollar una app informativa sobre el juego league of legends para ayudar principalmente a usuarios principiantes o inexpertos, se desarrollará en el periodo de estudio del segundo semestre entre los meses de Noviembre y Diciembre, en la plataforma app inventor 2.

Descripción:

Esta aplicación nos dará una guía sobre los campeones de league of legends, de tal manera que el usuario podrá escoger a su campeón; en el cual se le dará a conocer sus estadísticas del campeón, su rol y su equipamiento recomendado.

Además, en esta aplicación podrá encontrar concejos específicos de acuerdo al rol que el usuario escoja, en los cuales también se le mencionaran los campeones específicos del rol escogido.

Esta aplicación no mejorar su habilidad como tal, sino que le dará un mayor conocimiento durante y sobre el juego.

# ENTREGABLES DEL PROYECTO

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificación**  **Entregable** | **Descripción**  **Entregable** | **Fecha de**  **Entrega** |
| Diseño y Esquema | Se entregara un prototipo del diseño de la aplicación | 11-10-2017 |
| Prototipo | Se entregara un prototipo funcional de la aplicación. | 15-11-2017 |
| Informe Del Proyecto | Se entregara información escrita y detallada del proyecto | 05-12-2017 |
| Presentación | Panorama general del funcionamiento del proyecto y la aplicación | 05-12-2017 |
| Aplicación | Funcionamiento total de la aplicación | 05-12-2017 |

# 2. MODELO DE PROCESO

Esta sección contiene la definición de las relaciones entre las actividades más relevantes del proyecto.

# FASES

Las fases del proyecto son:

1. Diseño y Esquema: Se establece el diseño de la aplicación, la cual mostrara a lo que se quiere realizar previamente.
2. Desarrollo de Fondos y Diseños: Se llevará a cabo los fondos y diseños a través del programa Photoshop.
3. Programación: La programación se llevará a cabo a través de la plataforma app inventor 2.
4. Entrega del Prototipo: Se entregará un avance de la aplicación.
5. Desarrollo del informe: Se llevará a cabo un informe detallado del proyecto.
6. Desarrollo del PPT: Se hará un PPT para la presentación del proyecto.
7. Arreglos y Actualizaciones: Se harán los arreglos necesarios de acuerdo a las situaciones.

# CARTA GANTT

# 3. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

# RESPONSABLES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificación de actividad** | **Descripción de actividad** | **Responsable** | **Involucrados** |
| Desarrollo de Fondos y Diseños | Se llevara a cabo el diseño general y detallado de la aplicación. | * Bastián Aguilera | * Camilo Yampara * Bastián Aguilera * Adolfo Pardo |
| Programacion | Se formara la estructura de la aplicación. | * Camilo Yampara | * Camilo Yampara * Bastián Aguilera * Adolfo Pardo |
| Desarrollo de Informe | Se llevara a cabo un informe detallado sobre el proyecto. | * Adolfo Pardo | * Camilo Yampara * Bastián Aguilera * Adolfo Pardo |
| Desarrollo de Presentación | Se hará un PPT para poder exponer la aplicación y su contenido. | * Camilo Yampara | * Camilo Yampara * Bastián Aguilera * Adolfo Pardo |
| Arreglos y Actualizaciones | Se harán ajustes a la aplicación de acuerdo a lo que se ha estipulado anteriormente. | * Adolfo Pardo | * Camilo Yampara * Bastián Aguilera * Adolfo Pardo |

# PROCESOS DE GESTION

# GESTION DE RIESGOS

Como riesgos que se pueden encontrar en el transcurso del proyecto son:

1. Uno de los integrantes no trabaja; se deberá tomar la decisión en concilio de darle una fecha estimada para que cambie y si no cumple se le deberá echar del proyecto como tal.
2. Si uno de los integrantes abandona el equipo de trabajo, se deberá realizar un concilio para determinar y rediseñar los planes para poder llevar a cabo la meta del proyecto, de tal manera para contrarrestar la pérdida del integrante.

# COSTOS

Se estima un total de 42 horas de trabajo, con un equipo de trabajo de 3 personas; el cual sumando sus horas totales son 126 horas de trabajo.

# RECURSOS

Los recursos utilizados son:

-App inventor 2.

- Photoshop.

-Celular con sistema Android.

# PROCESO TECNICO

Esta sección debe contiene la definición de los procedimientos técnicos, herramientas y tecnologías que se utilizarán en el proyecto.

# PROCEDIMIENTOS TECNICOS, HERRAMIENTAS Y TECNOLOGIAS

# ETICA