

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ



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

EUIIIS

Área de Ingeniería en Computación e Informática



Creación de aplicación móvil.

Proyecto “Guía para Novatos en Counter Strike”

Autores: Manuel Elgueta Zavala

Ian Argandoña Diaz

Caleb Aguilar

Juan Medina

Asignatura: Introducción al Trabajo de Proyecto

Profesor: Humberto Urrutia López

Arica, 19 de octubre 2018

INDICE

1. INTRODUCCIÓN
 - 1.1. ALCANCE DEL PROYECTO
 - 1.2. ENTREGABLES DEL PROYECTO
2. MODELO DE PROCESO
 - 2.1. FASES DEL PROCESO
 - 2.2. CARTA GANTT
3. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL
4. RESPONSABLES
5. PROCESO DE GESTION
 - 5.1. GESTION DE RIESGOS
 - 5.2. MECANISMOS PARA LA VERIFICACIÓN
 - 5.3. COSTO
 - 5.4. RECURSOS
6. PROCESO TECNICO
 - 6.1. PROCEDIMIENTOS TECNICOS, HERRAMIENTAS Y TECNOLOGIAS
7. ÉTICA

1. INTRODUCCIÓN

En este informe se dará a conocer las herramientas necesarias que necesitaremos y utilizaremos en nuestro proyecto (Guía para Novatos en Counter Strike) ya sea horas de trabajo, programas, etc. Se establecerá la estructura organizacional del trabajo repartiendo las tareas por las capacidades de cada miembro del grupo para que cada persona pueda dar lo mejor de sí mismos y todos tengan el mismo nivel de responsabilidad a la hora de desarrollar el proyecto. Además, se describirá brevemente que conceptos del juego estamos enfocados para poder guiar al usuario en su rendimiento y jugabilidad en el mismo.

1.1 ALCANCE DEL PROYECTO

Esta Aplicación está enfocada en Usuarios que están recién empezando en este Juego, además de jugadores que no se han adecuado en la jugabilidad de este, en simples palabras esta Aplicación sirve de ayuda o tal vez apoyo a estos Nuevos jugadores de este popular juego de disparos y estrategia.

Menú de Opciones:

La aplicación dispondrá de un menú donde este tendrá las siguientes cosas o fases del juego mismo:

- Mapas: la aplicación muestra los mapas de las distintas zonas del juego
- Servidores: se muestra las direcciones Ip. de varias zonas para que los usuarios se puedan conectar y jugar
- Tutoriales: se muestra tutoriales de ayuda para los jugadores que no se pierdan en el juego.
- Rangos: se muestra en que nivel estas en el juego, con respecto a otros jugadores
- Comandos: se muestra los controles de teclado, ratón, joystick, etc. en el juego

DESCRIPCION

Esta aplicación es una guía para apoyar al Jugador a adecuarse a la jugabilidad de este, y poder desempeñarse mejor en el juego.

Esta aplicación muestra mapas, armas, equipamiento, etc. Para realizar de mejor manera las estrategias para poder obtener la victoria a tu equipo

1.1 ENTREGABLES DEL PROYECTO

En el siguiente cuadro se listará los entregables del proyecto:

Identificación Entregable	Descripción Entregable	Fecha de Entrega
Informe	Lluvia de ideas	12 / 09 / 2018
Informe	Formulación de proyecto	22 / 10 / 2018
Prototipo	Entrega de un prototipo funcional del proyecto	11 / 2018
Proyecto final	Entrega de proyecto final y presentación	12 / 2018

2. MODELO DE PROCESO

Para la realización del proyecto se necesitará programar, diseñar, gestionar tiempos en reuniones, horas a la semana dedicadas al proyecto.

2.1 FASES DEL PROCESO

- Primero se necesitará diseñar toda la aplicación.
- Se puede conseguir imágenes de los mapas del juego.
- Se procederá a la programación.
- Se procederá a la realización de la base de datos, para poder acceder de manera online a la Aplicación
- Se entregará un prototipo funcional para la evolución temporal.
- Se dará término a la programación de la aplicación.
- Iniciará la fase de preparación de la presentación del proyecto final.
- Se presentará la aplicación de manera oficial.

2.2 CARTA GANTT

<i>Actividad</i>	10 al 14 Sept	24 al 28 Sept	01 al 05 Oct	08 al 12 Oct	16 al 19 Oct	22 al 26 Oct	29 Oct al 02 Nov	05 al 09 Nov	12 al 16 Nov	19 al 23 Nov	26 al 30 Nov	03 al 07 Dic
<i>Diseño</i>	12 sep.											
<i>Creación de Medios</i>												
<i>Programación</i>												
<i>Entrega Prototipo</i>									14 nov.			
<i>Preparación de Presentación</i>												
<i>Presentación de Proyecto</i>												08 dic.

Leyenda	
	Trabajo y Diseño de la Aplicación
	Entrega del Prototipo
	Entrega del Proyecto Finalizado

3. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL



4. RESPONSABLES

Identificación de actividad	Descripción de actividad	Responsable	Involucrados
Diseño	Tiempo dedicado al diseño de la aplicación	Juan Medina	Ian Argandoña Caleb Aguilar
Creación de medios	Creación de sonidos para la aplicación	Caleb Aguilar	Ian Argandoña Juan Medina
Creación de medios	Creación modelos y partes graficas	Caleb Aguilar	Ian Argandoña Juan Medina
Programación	Programación de código de la aplicación	Ian Argandoña	Caleb Aguilar Juan Medina
Preparación Presentación	Preparación de la presentación de la aplicación	Manuel Elgueta Zavala	Ian Argandoña Caleb Aguilar Juan Medina

5. PROCESO DE GESTION

5.1 GESTION DE RIESGOS

Para la entrega del proyecto final, para evaluar el funcionamiento y calidad de la aplicación final, también como el conocimiento sobre el manejo del tema del cual es creado esta Aplicación, el desarrollo y diseño de la App es con la plataforma APP INVENTOR 2 es bajo costara más desarrollar el proyecto.

La gran cantidad de juegos presentes en la tienda de Google hace difícil crear un juego único.

5.2 MECANISMOS PARA LA VERIFICACION

Para la verificación del avance del proyecto se cuenta con la página web entregada por el profesor (<http://pomerape.uta.cl/redmine/>).

5.3 COSTO

La cantidad de tiempo dedicada para la realización del proyecto incluirán las horas correspondientes a las clases y horas extras en la semana dependiendo de los integrantes del grupo. En cuanto a valor de la realización del proyecto este es nulo ya que se utilizaran recursos gratuitos de la web.

5.4 RECURSOS

Actualmente el equipo de trabajo cuenta solamente con 3 personas, cada una encargada de diferentes áreas del proyecto basadas en las especialidades de cada uno.

6. PROCESO TECNICO

6.1 PROCEDIMIENTOS TECNICOS, HERRAMIENTAS Y TECNOLOGIAS

Para la realización del proyecto dispondremos de tres computadores, cada miembro del equipo se maneja con uno.

Se utilizará el App inventor 2, en donde en este se desarrollara la aplicación.

Por otra parte, se ocupará adobe Photoshop en que crearemos botones u otros diseños que tienen que ver con la parte estética del Proyecto en sí.

7. ETICA

En este proyecto nos comprometemos a utilizar solamente medios y códigos creados por nosotros mismos, esto con fin de respetar los derechos de autor. También no utilizaremos materia considerado ofensivo, racial o de carácter sexual.