**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**



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



Área de Ingeniería en Computación e Informática



**Slayer Of Monster**

**Autor(es): Claudio Contreras**

 **Katia Layi**

 **Maximiliano Riquelme**

**Curso:** **Introducción al Trabajo en Proyectos**

**Profesor: Ibar Ramírez Varas**

ARICA, MARTES 25 DE SEPTIEMBRE, 2018

**CONTENIDO**

[INTRODUCCIÓN 5](#_Toc525655291)

[ Alcance del proyecto 5](#_Toc525655293)

[ Entregables del proyecto 5](#_Toc525655296)

[MODELO DE PROCESO 6](#_Toc525655306)

[ Fases del proceso 6](#_Toc525655307)

[ Carta Gantt 6](#_Toc525655314)

[ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL 7](#_Toc525655316)

[RESPONSABLES 8](#_Toc525655321)

[PROCESOS DE GESTIÓN 9](#_Toc525655342)

[ Gestión de Riesgo 9](#_Toc525655343)

[ Costo 9](#_Toc525655344)

[ Recursos 9](#_Toc525655345)

[PROCESO TÉCNICO 10](#_Toc525655346)

[ Procedimientos técnicos, herramientas y tecnologías 10](#_Toc525655347)

[ÉTICA 11](#_Toc525655348)

# **INTRODUCCIÓN**

Con el siguiente proyecto mostraremos nuestras capacidades de crear y desarrollar un juego que dará horas de entretención para las personas. Esta aplicación la desarrollaremos con la plataforma APP Inventor 2 la cual nos permitirá crear nuestro juego.

* Alcance del proyecto

Los objetivos de nuestro proyecto es presentar en un futuro un juego el cual logre que las personas puedan salir de sus casas y caminar mientras disfruta de este juego. Otro objetivo es evitar problemas a la salud debido al sedentarismo de las personas de esta época y finalmente entregar entretención ilimitada a los jóvenes y adultos.

La intención de nuestro proyecto es dar a conocer un mundo donde se podrá investigar acerca de él, sobre las personas y seres mitológicos con los cuales habrá que luchar para poder sobrevivir y finalmente salvar al mundo de estos demonios. Durante el transcurso del juego los usuarios podrán subir de niveles mejorando así sus habilidades y obteniendo mejores armamentos, además se les otorgará como bonificación diaria un cofre en el cual se puedan obtener aleatoriamente algunos objetos de gran valor.

* Entregables del proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificación Entregable  | Descripción Entregable  | Fecha de entrega  |
| Proyecto (Demo) | Entrega de nuestra aplicación de juego. | 30 de Octubre |
| Informe Final | Entrega del informe de nuestro producto con todos los detalles de este.  | Primera semana de Diciembre |
| Presentación del proyecto con PPT | Power Point de apoyo para la presentación de nuestro juego. | Primera semana de Diciembre |

# **MODELO DE PROCESO**

* Fases del proceso

Para desarrollar nuestro proyecto tenemos que consideras las siguientes fases:

1. Especificación: En esta etapa los integrantes del equipo reuniremos ideas e información para crear el juego, basándonos en experiencias previas de cada uno e información de utilidad que potenciaría nuestro concepto del juego.
2. Análisis: Durante esta etapa revisaremos toda la información previamente reunida y entre todos decidiremos cuales serían las mejores ideas para incluirlas en la aplicación.
3. Diseño: En esta etapa se desarrollará las imágenes conceptuales del juego y de los personajes en general, además también se desarrollará la música ambiental y los efectos de sonido.
4. Codificación: Durante esta etapa se programará la movilidad, las acciones y el dialogo de los personajes, y además las acciones que pueda tomar el usuario.
5. Pruebas: Durante esta fase del proceso se probará la jugabilidad del proyecto para encontrar si tiene algunos errores y poder arreglarlo con anticipación, para después entregar un juego sin fallas.
* Carta Gantt



# **ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL**

La estructura jerárquica interna de nuestro proyecto se forma de la siguiente manera:

Como líder de nuestro equipo se encontraría Claudio Contreras, siendo este quien lidera nuestro proyecto y además se encargará del diseño de las imágenes de los personajes, diseño de los escenarios y de los objetos en general.

En el diseño de la música ambiental y sonidos del juego se encargará Katia Layi, además se encargará de la programación de la aplicación en la plataforma APP Inventor 2.

Finalmente, Maximiliano Riquelme se encargará de las pruebas de la aplicación, del marketing y de la promoción de nuestro juego.

Slayer Of Monster

Claudio Conteras

Líder

Maximiliano Riquelme

Katia Layi

Encargado del marketing y promoción del juego.

Diseñadora del audio y de la programación del juego.

Diseñador de las imágenes del juego.

# **RESPONSABLES**

Para desarrollar este proyecto, decidimos dividir las actividades y nombrar un responsable de cada actividad. Este responsable es el que tiene más manejo de dicha actividad logrando así poder desarrollar de buena manera esta aplicación.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificación de la actividad | Descripción de la actividad | Responsable | Involucrados |
| Diseño del juego | Diseño de los personajes, mapas, fondos, música y sonido. | Claudio Contreras | Katia LayiMaximiliano Riquelme |
| Programación del juego | Programación de las acciones, movimientos y de la aplicación en general. | Katia Layi | Claudio ContrerasMaximiliano Riquelme |
| Pruebas | Pruebas para encontrar errores en la aplicación | Maximiliano Riquelme | Claudio ContrerasKatia Layi |

# **PROCESOS DE GESTIÓN**

* Gestión de Riesgo

Los riesgos que puede tener nuestro proyecto sería el tamaño de almacenamiento que tenga el juego ya que si el móvil donde jugaría la persona no tiene suficiente espacio entonces el juego podría presentar algunas fallas como lentitud a la hora de jugar, entre otras fallas que pueden ocurrir.

Otro riesgo probable seria la aceptación de nuestra aplicación porque nuestro juego se especializa en la categoría de juegos RPG (del inglés *role-playing game*, en español “juego de rol”) y sus variables como MMORPG, entre otras.

Debido a esta categoría de juego, otro riesgo está en la aceptación por parte de los usuarios ya que es un estilo de juego que le gusta a ciertos tipos de personas.

* Costo

Para hacer esta aplicación redondeamos un costo en las horas trabajadas y su valor, teniendo en cuenta que se trabajarán de 5 a 6 horas diarias, el valor de esto sería $25.000 pesos semanales. También tendríamos un valor por cargo, el cual sería de $5.000 pesos. Además, tendríamos el valor de riesgo, el cual nos indica que podríamos tener una probabilidad de un 5% de perdida en un mes que sería de $100.000 pesos.

* Recursos

Nuestros Recursos Humanos se basan en nuestro personal los cuales son:

1. Un programador, el cual se encargue del desarrollo tecnológico de la aplicación, además de mezclar los distintos diseños de imágenes, la música, los personajes y hacer un buen funcionamiento de la aplicación.
2. Un diseñador, quien pueda crear y editar las imágenes del juego, mezclar las distintas músicas y sonidos logrando así una buena ambientación del juego.
3. Una persona que pruebe y haga propaganda de nuestro juego, además que pueda persuadir a los clientes para que se interesen en nuestra aplicación y así poder aumentar la demanda de nuestro juego.

Nuestro inventario de recursos tecnológicos consta de:

* Computadores
* Celulares
* Tablet gráfica para diseños
* Plataforma APP Inventor 2

# PROCESO TÉCNICO

* Procedimientos técnicos, herramientas y tecnologías

Para realizar este proyecto, el cual es una aplicación que se puede ocupar en el celular, requerimos un sistema operativo Android donde se pueda utilizar el juego, además del sistema operativo Windows en el cual podemos desarrollar el juego. Dentro de este último, utilizamos la plataforma APP Inventor 2 la cual nos permite crear las interfases del juego y la aplicación en general.

El lenguaje de programación que ocupamos dentro de esta plataforma es un lenguaje simple que puede ser utilizado por cualquier persona siendo o no un programador.

Los métodos que ocupamos para desarrollar el diseño del juego fueron, en primer lugar, imaginación y creatividad para tener una mejor ambientación y poder situarnos correctamente en la época del juego, luego ideamos las características y fortalezas de los personajes, así como también las características del juego. Finalmente, escogimos una variedad de sonidos que concordaban con los personajes, sus acciones y la ambientación del juego.

Todo lo anterior lo desarrollamos con herramientas tecnológicas las cuales serían los computadores, celulares y una Tablet gráfica para la creación de los personajes y paisajes.

Como objetivos del futuro, tenemos planeado modificar este juego para poder hacerlo más realista y más versátil a la hora de jugar, agregando el modo de juego online a través de WIFI o Bluetooth, también agregando mazmorras y enemigos utilizando la función de GPS de los celulares.

# ÉTICA

La ética que esta presente en nuestro equipo es de compromiso mutuo para desarrollar una buena aplicación, en el cual cada integrante de nuestro equipo tenga una actitud de respeto entre todos y a la hora de trabajar sea comprometido con su trabajo logrando hacerlo con la mayor dedicación y esfuerzo posible.

Para realizar de buena manera este proyecto, como grupo establecimos una lista de reglas para llevarlas a cabo y así tener una buena comunicación entre todos.

Una de nuestras reglas como equipo es que, si algún integrante del equipo tiene dificultades con su trabajo, el resto del equipo lo apoya moralmente y le brinda las herramientas necesarias para que este integrante pueda resolver sus dificultades y así todos avanzar para cumplir nuestro objetivo.

Nuestra segunda regla es que cada integrante debe cumplir con las fechas establecidas para desarrollar su trabajo en el cual se comprometió a realizar. Si en caso de que un integrante no pueda entregar el trabajo en el plazo estimado, como equipo nos comprometeremos a ayudarlo para así no tener retraso en nuestro proyecto.

Como tercera regla es que debemos respetar los derechos de autor de las personas, por lo tanto, cada integrante del grupo debe hacer su trabajo con su propia autoría, desde imágenes hasta ideas para nuestro proyecto, logrando así crear una aplicación de nuestra total autoría.

Y finalmente, la ultima regla es que debemos respetarnos entre todos para tener una buena comunicación, tanto como respetar las ideas de cada uno y la forma de hablar para así no faltar el respeto a nadie.