**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**



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



Área de Ingeniería en Computación e Informática



“HEART OF FRUIT”

**Autor(es): Martínez Kevin**

**Ríos Gustavo**

**Mamani Mauricio**

**Curso: Grupo A**

**Profesor: Ibar Ramírez**

ARICA, Julio 2018

**ÍNDICE**

1. **Introducción** 
   1. Alcance del proyecto
   2. Entregables del proyecto
2. **Modelo de proceso**

2.1. Fases del proceso

2.2. Carta Gantt

1. **Estructura organizacional**
2. **Responsables**
3. **Procesos de gestión**

5.1. Gestión de riesgo

5.2. Costo

5.3. Recursos

1. **Procesos técnicos**

6.1. Procedimientos técnicos, herramientas y

Tecnologías

1. **Ética**

**Introducción**

Desarrollamos un videojuego de diálogos de una novela visual en la cual se encarna a nuestro personaje principal con el cual a lo largo de nuestra historia se irám eligiendo las decisiones que tomará este. Según la decisión tomada la historia cambiará dependiendo del resto de opciones.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificación** | **descripción** | **Fecha de entrega** |
| Ibar Ramírez | Entrega aplicación | 27-11-2018 |

**Novela visual: Género de videojuegos de aventura conversacional el cual contiene casi en su totalidad imágenes estáticas. Estos están particularmente centrados en una historia.**

**Modelo de proceso**

Nuestro proyecto está compuesto en un comienzo por, la búsqueda de información sobre el escenario donde se desenvuelven los personajes, luego nos enfocaremos en el desarrollo del guion de cada uno de los personajes con la creación de la historia, basándonos en la vida real. A continuación, se trabajará con el arte conceptual, luego se iniciará el proceso de programación del evento.

*Carta Gantt proceso app*

**Estructura organizacional**

Kevin Martínez

Programación

Mauricio

Kevin

Diálogos

Gustavo

Kevin

Vista de la sociedad

Relacionar personajes

Mauricio Mamani

Análisis

Gustavo

Diseño

Animación

Jefe de proyecto

-Gustavo Ríos-

**Responsables**

Los encargados responsables de cada área dentro del equipo de trabajo son:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Informe** | Explicación, desarrollo y evaluación del proyecto | Gustavo Rios |
| **Investigación** | Búsqueda de información para la creación de la historia y ambientes | Gustavo Rios |
| **Diseño** | Creación de los escenarios y personajes | Mauricio Mamani |
| **Programación** | Desarrollar el videojuego implementando las ilustraciones | Kevin Martínez |
| **Historia** | Desarrollo de los sucesos en los cuales el videojuego se basara | Gustavo Rios |

**Gestión de riesgo**

Asegurando la efectividad y viabilidad del proyecto, es necesario mencionar y tener en cuenta los posibles contratiempos o adversidades que podrían poner en peligro el trabajo. Para minimizar lo anterior, identificar es importante por lo que se reducen a los siguientes factores:

1. Perdida de integrantes del equipo: Evaluación del proceso llevado hasta el momento y tomar decisión si el plazo es suficiente para terminarlo o eliminar secciones de la aplicación.
2. Errores en la programación: Reprogramar dicha sección o de ser necesario eliminarla.

**Costos**

Los costos no-monetarios estás concentrados directamente en el tiempo de desarrollo de la aplicación móvil. Dentro de nuestro grupo de trabajo consideramos de manera aproximada una jornada total de 224 horas de labor distribuidas correctamente acordadas dentro de la carta Gantt:

Los siguientes elementos, donde se considera exclusivamente los monetarios, podemos encontrar diversos elementos que influirán en un precio variable según sea su coste:

* El gasto por uso de internet
* El gasto de luz eléctrica
* Logística (transporte de equipos, movilización grupo de trabajo)
* Encargo de creación de animaciones para el uso del juego
* Arriendo y/o compra de material no contable adicional

**RECURSOS**

Los instrumentos físicos, tecnológicos y humanos cumplen un rol importante dentro del desarrollo de cualquier planificación, dándole una identidad propia como producto, tanto como a modo de desarrolladores. Esto son definidos por el valor que mantienen los costos incluidos en la sección anterior y son detallados a continuación.

**Recursos humanos:**

* Grupo

Gustavo Ríos : Encargado de Informe, Investigación, Diseño e Historia.

Kevin Martínez: Encargado de Informe, Investigación, Programación e Historia.

Mauricio Mamani: Encargado de Informe, Diseño, Programación e Historia.

* Externos

Consultoría con diseñador (personajes, storyboard, guiones y producción multimedia)

**Inventario:**

Entre los objetos o recursos tecnológicos con los que se trabajará en primera instancia son:

* Celulares
* Computadores
* Conexión con servidor de internet
* Tableta digitalizadora

**Ética**

Dentro de los planes de los desarrolladores está inmersa la ética tanto profesional y como servicio al usuario. En esta instancia el producto debe entregar un bienestar, colaborar y enriquecer la experiencia del cliente manteniéndolo no solo interesado con el fin de vender, sino también de entender sus deseos e incorporándolo como parte de la realidad de este producto digital.

Aplicándolo más directa y eficazmente; la inclusión, diversidad, historia y gráfica refleja lo mencionado materializándolo en la experiencia de usuario, su interfaz y el enlace que generará como producto completo adaptado para el público en específico.

Los valores éticos destacados son: equidad, respeto, tolerancia y honestidad.

**Equidad: Todos cumpliremos con cierta cantidad de trabajo y a la vez seremos capaces de opinar, lanzar críticas, etc.**

**Respeto: Se respetaran los espacios para hablar de cada integrante ya sean a favor o en contra de un tema en concreto.**

**Tolerancia: Tomando la opinión de algún integrante y/o usuario tomando en cuenta con el debido respeto sobre este.**

**Honestidad: Se evaluará el entorno de trabajo y se dará a conocer las falencias a las/s parte/s implicadas junto con el docente.**