

# PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo para el desarrollo del juego "**Treasure and Set**" se divide en varias fases, cada una con objetivos claros y entregables específicos. A continuación, se detallan las fases del proyecto:

## **Fase 1: Investigación y Planificación (Duración: 2 semanas)**

- **Objetivos:**
  - Realizar un análisis de mercado para identificar tendencias y necesidades en el aprendizaje de la teoría de conjuntos.
  - Definir el alcance del proyecto, incluyendo características y funcionalidades clave.
  - Establecer el perfil del usuario objetivo.
- **Entregables:**
  - Informe de investigación de mercado.
  - Documento de requisitos del proyecto.
  - Esquema de características y funcionalidades.

## **Fase 2: Diseño del Juego (Duración: 4 semanas)**

- **Objetivos:**
  - Crear mockups de la interfaz del juego.
  - Diseñar la arquitectura técnica del software, incluyendo la base de datos y la estructura del servidor.
  - Desarrollar un plan de contenido educativo para los desafíos.
- **Entregables:**
  - Mockups del juego.
  - Documento de diseño de arquitectura técnica.
  - Plan de contenido educativo.

## **Fase 3: Desarrollo del Juego (Duración: 8 semanas)**

- **Objetivos:**
  - Implementar la capa de presentación (frontend) y la capa de lógica del juego (backend).
  - Integrar la base de datos y asegurar la funcionalidad de almacenamiento de datos.
  - Desarrollar los diferentes modos de juego y los desafíos educativos.
- **Entregables:**

- Código fuente del juego (frontend y backend).
- Base de datos configurada y funcional.
- Prototipo funcional del juego.
- 

## PLAN DE MANTENIMIENTO Y SOPORTE

El plan de mantenimiento y soporte para el juego "**Treasure and Set**" está diseñado para garantizar el correcto funcionamiento del software después de su lanzamiento, asegurar una experiencia de usuario fluida y mantener la relevancia del contenido educativo a largo plazo. Este plan incluye actualizaciones periódicas, corrección de errores, soporte al usuario y mejoras continuas en la funcionalidad del juego.

### 1. Mantenimiento Correctivo

- **Descripción:** Se refiere a la identificación y corrección de errores que puedan surgir durante el uso del juego. Estos problemas pueden incluir fallos técnicos, errores en la interfaz de usuario, problemas de conexión, o cualquier otro inconveniente que afecte la experiencia del usuario.
- **Acciones:**
  - Monitorización continua para identificar errores críticos.
  - Sistema de reporte de errores disponible para los usuarios.
  - Corrección de fallos con tiempos de respuesta predefinidos (p.ej., errores críticos en 24 horas).
- **Frecuencia:** Según demanda, en cuanto se detecten errores críticos.