# PROJECT CHARTER

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL PROYECTO | SIGLAS DEL PROYECTO |
| Juego de simulación y toma de decisiones  (Rector Simulator) | JSTD |
| DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: | |
| Rector Simulator (por definir name) es un juego de aventuras y toma de decisiones en el que los jugadores asumen el papel de un rector universitario. El objetivo principal es gestionar el presupuesto de la universidad y mantener la aprobación de los estudiantes mientras se navega por diversos eventos aleatorios. Las decisiones del jugador influirán directamente en el éxito o el fracaso de la universidad, con posibles resultados tanto triunfales como desastrosos. El juego tiene como objetivo proporcionar una experiencia de simulación atractiva que combina estrategia, gestión de recursos y toma de decisiones narrativa. | |
| DEFINICIÓN DEL PRODUCTO DEL PROYECTO: | |
| El videojuego será una aplicación web desarrollado en el frontend con la biblioteca React debido a su capacidad para crear una interfaz interactiva y dinámica, con Django para el backend para conseguir un API RESTFUL seguro y robusto y finalmente, con MySQL para la base de datos para una gestión eficiente de los datos de los jugadores. | |
|  | |

|  |
| --- |
| DEFINICIÓN DE REQUISITOS DEL PROYECTO: |
| **Requisito funcional**   * Sistema de Toma de Decisiones   + El juego debe permitir al jugador tomar decisiones en respuesta a eventos aleatorios. * Persistencia de puntajes   + La aplicación será capaz de guardar los 5 mejores puntajes del usuario. * Gestión de Recursos   + El juego debe incluir un sistema de gestión recursos donde los fondos disponibles se ajusten según las decisiones tomadas por el jugador. * Aprobación del Alumnado   + El juego debe rastrear la aprobación del alumnado a través de un sistema de puntuación que cambie según las decisiones del jugador. * Eventos Aleatorios   + El juego debe generar eventos aleatorios que obliguen al jugador a tomar decisiones críticas. * Múltiples Finales   + El juego debe incluir diferentes finales dependiendo de las decisiones y la gestión del jugador.   **Requisito no funcional**   * El sistema funcionará en los navegadores de Firefox, Edge y Google Chrome. * El sistema debe manejar múltiples eventos simultáneos sin demoras perceptibles. * El diseño debe ser intuitivo, con botones y menús claramente etiquetados. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVOS DEL PROYECTO: | | | | |
| CONCEPTO | OBJETIVOS | | CRITERIO DE ÉXITO | |
| ***1. ALCANCE*** | Desarrollar un juego de simulación de gestión universitaria que permita a los jugadores asumir el rol de un rector, tomando decisiones estratégicas que afecten el presupuesto y la aprobación del alumnado, con una variedad de eventos aleatorios y múltiples finales basados en las decisiones del jugador.  (QUE SE va a desarrollar y para qué va a servir) | | El juego debe incluir todas las características descritas en los requisitos funcionales y no funcionales. | |
| ***2. TIEMPO*** | Fecha de inicio: 22/08/2024  Fecha de término: 14/11/2024 | | Cumplir con las fechas establecidas. | |
| ***3. COSTO*** | Cumplir el presupuesto establecido. | | No pasarse del presupuesto previsto. | |
| FINALIDAD DEL PROYECTO: | | | | |
| Realizar una aplicación web de un juego single player que utilice inteligencia artificial para la generación de la historia, escenarios y eventos ante los cuales el jugador deba decir, además de que una vez finalizada la partida el sistema sea capaz de guardar en un ranking el máximo puntaje obtenido por dicho usuario. | | | | |
| JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO: | | | | |
| JUSTIFICACIÓN CUALITATIVA | | JUSTIFICACIÓN CUANTITATIVA | | |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| DESIGNACIÓN DEL PROJECT MANAGER DEL PROYECTO | | |
| NOMBRE | Joshua Barrantes | NIVELES DE AUTORIDAD |
| REPORTA A | Lenis Wong | Supervisa el cumplimiento del cronograma |
| SUPERVISA A | Equipo de desarrollo  Jefe de proyecto |

|  |  |
| --- | --- |
| CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO | |
| HITO O EVENTO SIGNIFICATIVO | FECHA PROGRAMADA |
| 1. Análisis: | 20/09/2024 |
| 1. Diseño: | 24/10/2024 |
| 1. Desarrollo: | 14/11/2024 |

|  |  |
| --- | --- |
| ORGANIZACIONES O GRUPOS ORGANIZACIONALES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO | |
| ORGANIZACIÓN O GRUPO ORGANIZACIONAL | ROL QUE DESEMPEÑA |
| Meta | Cliente que solicita el sistema |
| CodeCrafters | Empresa desarrolladora |
| OpenAI | Proveedor del modelo de IA |

|  |
| --- |
| PRINCIPALES AMENAZAS DEL PROYECTO (RIESGOS NEGATIVOS). |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| PRINCIPALES OPORTUNIDADES DEL PROYECTO (RIESGOS POSITIVOS). | |
|  | |
| LISTA DE INTERESADOS | |
| * Interno   + Equipo de desarrollo   + Jefe de proyecto * Externo   + Jugadores | |
| PRESUPUESTO PRELIMINAR DEL PROYECTO | |
| CONCEPTO | MONTO (US$) |
| 135 horas Desarrollo Front-End | 1350 |
| 135 horas Desarrollo Back-End | 1350 |
| 20 horas Diseño e Implementación Base de Datos | 450 |
| 45 horas Diseño e Implementación APIs | 450 |
| 50 horas Levantamiento y Especificación de Requerimientos | 450 |
| 60 horas Diseño de la Arquitectura del Sistema | 600 |
| API de OpenAI | 30 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Total Línea Base** | | 4680 |
| Reserva de Contingencia | 10% del presupuesto | 468 |
| Reserva de Gestión | 10% del presupuesto | 468 |
| **Total Presupuesto** | | 5616 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| SPONSOR QUE AUTORIZA EL PROYECTO | | | |
| NOMBRE | EMPRESA | CARGO | FECHA |
| Joshua Barrantes | CodeCrafters | Gerente general | 29/08/2024 |