

**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTA CATARINA**

**Gestión del Proceso del Desarrollo de Software**

**Segundo Parcial**

**IDGS**

App Móvil

Onirophobia

**Equipo:**

**Equipo:**

Axel Eduardo Ruíz Torres #19271

David Alessandro Martínez Valdez #16641

Leonardo Francisco Patiño Fuentes #16648

Dylan Daniel Sotelo Gonzales #20696

**Maestra(o):** José Francisco Esparza Arévalo

**Grupo:** 10B

**Descripción General de la Aplicación**

La aplicación móvil 'Onirophobia' está diseñada para complementar la experiencia del videojuego principal que desarrolla el equipo. Al iniciar la aplicación, los usuarios podrán registrarse y su información será almacenada en una base de datos. Una vez registrados, tendrán acceso a un cronómetro que indica los días restantes para el lanzamiento oficial del videojuego. Además, recibirán notificaciones cuando el juego esté disponible para su descarga.

La aplicación también contará con una sección dedicada a brindar información sobre el videojuego, avances, contenido exclusivo, y enlaces hacia organizaciones y sitios de apoyo a personas con ansiedad y depresión.

**Ventajas y Beneficios**

- Provee una cuenta regresiva al lanzamiento del videojuego.

- Envío de notificaciones al usuario sobre eventos importantes.

- Información continua y actualizaciones sobre el juego.

- Apoya causas sociales permitiendo al usuario hacer donaciones directas a organizaciones dedicadas al tratamiento de la ansiedad y depresión.

- Interfaz sencilla y amigable.

**Tecnología Por Usar**

- Lenguaje de programación: XAML con C#

- Herramienta de desarrollo: Visual Studio 2022

- Framework: .NET MAUI

- Base de datos: Firebase

- Otras herramientas: Notificaciones push, integración con APIs de donación, autenticación de usuarios.

**Organigrama del Equipo**

- Product Owner: Juan Pablo Vega

- Scrum Máster: Axel Torres

- Scrum Team: Axel Torres, Dylan Sotelo, Leonardo Fuentes, David Valdez

- Desarrollador de la aplicación móvil: Axel Torres

- Tester: Dylan Sotelo

- Documentación de proyectos: Dylan Sotelo

- Desarrollo del videojuego: Leonardo Fuentes

- Desarrollo de la página web: David Valdez

**Bitácora del Proyecto**

**Semana 1:**

• Se llevó a cabo una reunión inicial del equipo para definir los objetivos generales del proyecto.

• Se asignaron los roles bajo la metodología Scrum.

• Se discutió y aprobó la propuesta general de la aplicación móvil.

**Semana 2:**

• Se inició el diseño de la interfaz utilizando XAML.

• Se definió la estructura de la base de datos en Firebase.

• Se comenzó la implementación de pantallas principales como el Registro, Inicio de sesión.

**Semana 3:**

• Se comenzó la implementación de pantallas como el menú principal donde aparecerá el contador,

• Se integraron funciones básicas.

• Se estableció la conexión entre la interfaz y la base de datos.

• Se realizaron pruebas iniciales del flujo de navegación.

**Semana 4:**

• Se implementó la funcionalidad del contador que avisara el usuario cuando saldrá el videojuego.

• Se realizaron ajustes en la experiencia de usuario.

• Se validó la persistencia de datos.

**Semana 5:**

• Se efectuaron pruebas de usabilidad y detección de errores.

• Se documentó el proyecto y se preparó la presentación final.

• Se entregó la versión funcional del prototipo de la aplicación