



Plan de Proyecto de Aplicación Web ASP.Net Framework

Objetivos

Comprender los componentes fundamentales del desarrollo de aplicaciones web utilizando ASP.NET Framework, incluyendo arquitectura cliente-servidor, modelo de capas, y conexión a bases de datos.

Diseñar e implementar un sistema web funcional utilizando Visual Studio y ASP.NET Framework, aplicando buenas prácticas de codificación, diseño de formularios, validación y estructuración de la base de datos.

Valorar la importancia del trabajo colaborativo, la organización y el compromiso en el desarrollo de proyectos web, promoviendo la responsabilidad profesional y ética en el uso de tecnologías.

1. Nombre de la empresa/institución

- **GameUNITEC**

2. Nombre del proyecto

- **Gaming Hub**

3. Propósito de la aplicación web

- **Crear una comunidad donde los gamers puedan registrarse, compartir sus perfiles y encontrar contenido relevante basado en su juego favorito.**

4. Levantamiento y definición de requerimientos

Requerimientos funcionales (¿Qué funcionalidades va a tener la aplicación Web?):

1. Registro y login de usuarios.
2. Perfil de usuario (nombre de usuario, edad, juego favorito, imagen de perfil).
3. Sistema de recomendación de contenido basado en el juego favorito (puede ser noticias, torneos, foros, listas de amigos con gustos similares).
4. Sección de comentarios y valoraciones sobre diferentes juegos.
5. Chat o foro para discusión entre usuarios.



Requerimientos no funcionales (¿Qué atributos de calidad va a tener la aplicación Web?):

1. **Seguridad:** Protección de datos de usuarios con autenticación segura.
2. **Escalabilidad:** Posibilidad de agregar más funcionalidades conforme crece la comunidad.
3. **Interfaz amigable:** Diseño atractivo y fácil de usar.
4. **Optimización:** Carga rápida de imágenes y datos.



5. Maquetado de la aplicación web (wireframes)

Páginas o vistas requeridas:

1. **Página principal:** Explica el propósito del sitio y muestra los juegos populares.
2. **Registro/Login:** Para que los usuarios creen una cuenta.
3. **Perfil de usuario:** Donde pueden ver y editar sus datos.
4. **Sección de recomendaciones:** Basada en el juego favorito del usuario.
5. **Foro/chat:** Espacio para conversación y comunidad.

Pueden elaborar el maquetado de la aplicación web con herramientas como Figma, Balsamiq o lápiz y papel escaneado.

6. Diseño lógico y físico de la base de datos

Tablas:

1. **Usuarios:** ID, nombre de usuario, edad, correo, contraseña.
2. **Juegos:** ID, nombre, categoría, descripción.
3. **Preferencias:** ID usuario, ID juego favorito.
4. **Foro/Comentarios:** ID usuario, ID juego, comentario.
5. **Mensajes (chat):** ID usuario, ID destinatario, contenido, fecha/hora.

Relaciones:

- Un usuario puede tener un juego favorito.
- Un usuario puede comentar sobre varios juegos.
- Los juegos pueden recibir comentarios de varios usuarios.
- Un usuario puede enviar mensajes a otros usuarios en la plataforma.

Relaciones:

-



8. Lista de cotejo para evaluación del plan de proyecto

Criterio	Cumple	No cumple	Observaciones
Nombre de la empresa y del proyecto claramente definidos			
Propósito de la aplicación explicado de manera clara y precisa			
Requerimientos funcionales claramente definidos			
Requerimientos no funcionales especificados			
Maquetas representativas de la interfaz			
Diseño lógico de base de datos con relaciones			
Diseño físico de base de datos viable			
Total			