

MORTAL KOMBAT WIKI

Conquista el saber, domina la práctica: tu guía completa de conocimiento y entrenamiento.



Bruno Esquiva Romero



INTRODUCCION

El principal problema sobre las wikis de videojuegos es que suelen carecer de una estética agradable, centrándose en dar mucho contenido, pero sin apenas preocuparse por el estilo visual.

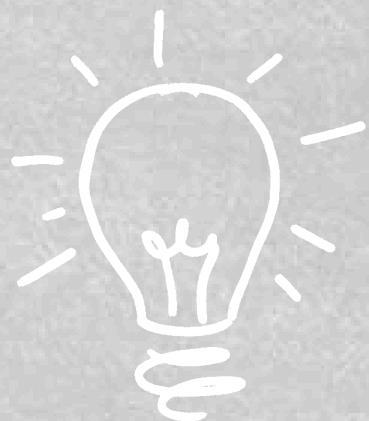
INTRODUCCION

Se propuso crear una página web con un estilo visual agradable del videojuego **Mortal Kombat 1**.

- Esta plataforma ofrece un sistema de entrenamiento en línea en el cual un entrenador monitorizará a un jugador en tiempo real.
- También se brinda a los usuarios la oportunidad de acceder a toda la documentación oficial del videojuego y contribuir activamente añadiendo la información según sea necesario.

REC •

ANALISIS DE MERCADO



01

Competencia

Se analizará las webs de la competencia para ver en que distinguirnos.

02

Estructura Empresarial y Costes Empresariales

Se verá como se asumirá la responsabilidad del proyecto.

03

Viabilidad del Proyecto

Se comprobará si este proyecto puede obtener una viabilidad económica.

04

Análisis DAFO y objetivos

Se verán las fortalezas, amenazas, oportunidades y debilidades de nuestra web. Así como los objetivos que se tienen en cuenta.

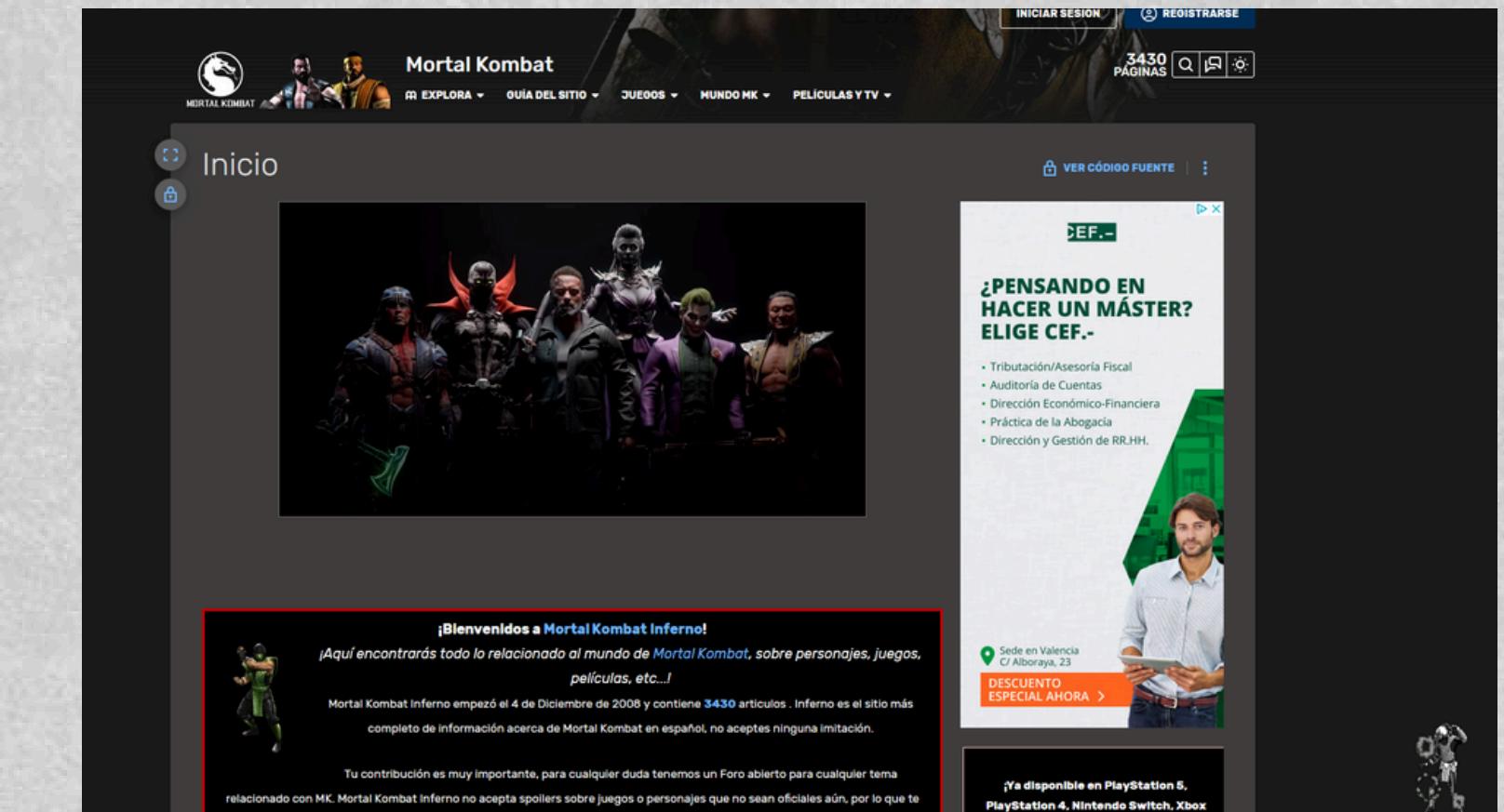
FANDOM

Es una web genérica de información. Su estilo no destaca, debido a que se crean sobre una base que no llama la atención.

Además, el uso de anuncios como banners perjudican gravemente la experiencia del usuario, dado que eliminan completamente el estilo propuesto por la web.

Ventajas

- Mucho contenido
- Facilidad de crear tu propia versión.



Desventajas

- Contenido desorganizado
- Visualmente anticuada
- Web centrada en la información.

SUPERCOMBO

Al igual que Fandom, esta no destaca en el apartado visual dado que está más centrada en el entorno competitivo. Aplicando datos relevantes para todo jugador que necesite aprender en profundidad sobre el juego.

Pero como en la mayoría de webs, no destacan lo importante, los personajes y los escenarios. Que es donde se va a desarrollar el juego por completo.

Ventajas

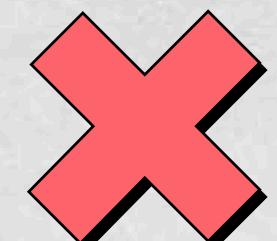
- Relevancia para Jugadores Competitivos.
- Organización de Contenido Organizada.



The screenshot shows the Mortal Kombat 1 Wiki page. It features sections for Characters (with a grid of 18 character icons), Kameos (with a grid of 12 cameo icons), and System controls (Movement, Offense, Defense, Kameo, Gauges, Attributes). A large green banner at the bottom left reads "Welcome to the Mortal Kombat 1 Wiki!". To the right is a sidebar with game details: Mortal Kombat 1 (MK1), Version N/A, Developers NetherRealm Studios, Publishers WB Games, Systems PC via Epic/Steam, Nintendo Switch, PS5, Xbox Series, Release Date September 19, 2023, Official Websites Mortal Kombat 1 Portal, Rollback, Online Play Cross-play (PS5, Xbox Series, Steam, and Epic Games Store), Player Resources Kombat Akademy, and Community Channels r/MortalKombat Subreddit.

Desventajas

- Páginas sin implementar.
- Estética Uniforme.
- Foco en la Información.



ESTRUCTURA

EMPRESARIAL

Mortal Kombat Wiki está constituido de manera autónoma. Se gestionarán todas las etapas del proyecto desde la planificación inicial hasta la finalización del mismo.

Se optó por esta decisión, ya que este proyecto no va a requerir de un equipo amplio, permitiendo así mayor flexibilidad y eficiencia.



ESTRUCTURA

EMPRESARIAL

Autónomo

El coste del primer año como autónomo es de 80€/mes lo que implica un gasto de 960€/año

Dominio

El costo del primer año para el dominio de "mortalkombatwiki.com" es de 4,99€/año.

Hosting Web

El costo de los tres primeros meses es de 2,79€/mes. Pasada la oferta ascendería a 11,99€/mes. Se necesita un hosting que permita una gran cantidad de espacio en el servidor

Mortal Kombat Wiki está constituido de manera autónoma. Se gestionarán todas las etapas del proyecto desde la planificación inicial hasta la finalización del mismo.

Se optó por esta decisión, ya que este proyecto no va a requerir de un equipo amplio, permitiendo así mayor flexibilidad y eficiencia.



VIABILIDAD

Los servicios de entrenamientos tendrán un **20%** de comisión por cada entrenamiento realizado.

Se evaluará esta opción durante un periodo de dos meses para garantizar su viabilidad y sostenibilidad. En caso de que no resulte efectiva, se tendrá que implementar el uso de anuncios.

Estos suelen dar una mala imagen de nuestra web, por lo que se optaría por elegir anuncios como videos con una duración de 5 segundos.

ANÁLISIS DAFO

DEBILIDADES

- Las actualizaciones pueden retrasarse.
- Dependencia de Administradores



AMENAZAS

- Hay mucha competencia en este sector.
- Los cambios en el juego pueden afectar al desarrollo de la web



FORTALEZAS

- Diseño Visual Atractivo
- Sistema Administrativo
- Sistema de Entrenamientos



OPORTUNIDADES

- Crecimiento de la Comunidad
- Potenciar la web con el uso de redes sociales



OBJETIVOS

Informar al usuario

Nuestro principal objetivo es que el usuario que nos visite aprenda lo máximo posible sobre el universo de Mortal Kombat



OBJETIVOS

Informar al usuario

Nuestro principal objetivo es que el usuario que nos visite aprenda lo máximo posible sobre el universo de Mortal Kombat



Fomentar el aprendizaje

Los usuarios más casuales de Mortal Kombat necesitarán esta web para aprender sobre el mundo competitivo del juego.



OBJETIVOS

Informar al usuario

Nuestro principal objetivo es que el usuario que nos visite aprenda lo máximo posible sobre el universo de Mortal Kombat



Fomentar el aprendizaje

Los usuarios más casuales de Mortal Kombat necesitarán esta web para aprender sobre el mundo competitivo del juego.



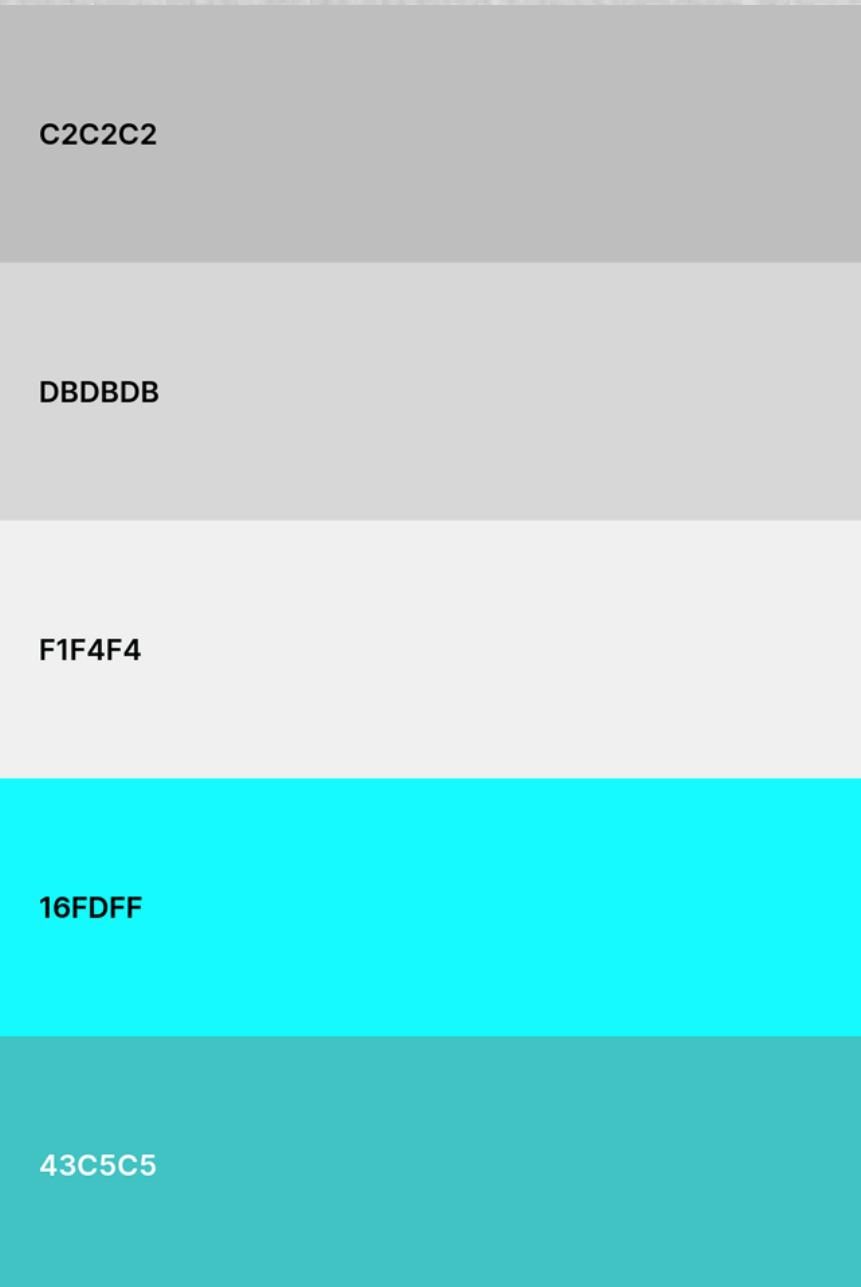
Mejorar la comunidad

Se enfoca en brindar un espacio donde los jugadores puedan conectarse, aprender unos de otros y participar en actividades centradas en el juego, como sesiones de entrenamiento.



DOCUMENTACION TECNICA

COLORES PRINCIPALES



TIPOGRAFÍA

Texto

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ

Títulos

EJEMPLO

TECNOLOGIAS USADAS

Python & Django

Usado para el backend debido a su robustez. Se ha elegido Django ya que contiene herramientas que van a facilitar su creación.



TECNOLOGIAS USADAS

Python & Django

Usado para el backend debido a su robustez. Se ha elegido Django ya que contiene herramientas que van a facilitar su creación.



HTML & JavaScript

HTML es el lenguaje requerido para crear páginas web, y se aplicará funcionalidad e interactividad mediante JavaScript



TECNOLOGIAS USADAS

Python & Django

Usado para el backend debido a su robustez. Se ha elegido Django ya que contiene herramientas que van a facilitar su creación.



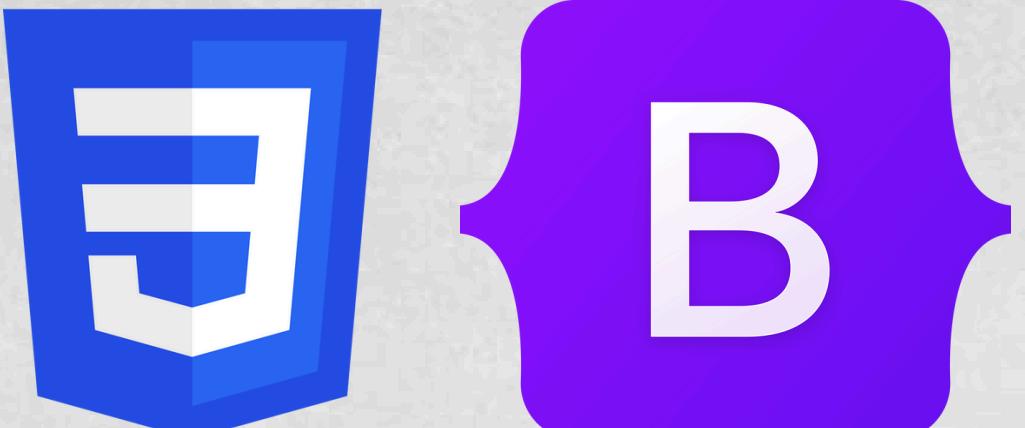
HTML & JavaScript

HTML es el lenguaje requerido para crear páginas web, y se aplicará funcionalidad e interactividad mediante JavaScript



CSS & Bootstrap

Con CSS mejoraremos la calidad de nuestra web y Bootstrap nos ayudará con tareas de posicionamiento de elementos.



ENTIDAD RELACION

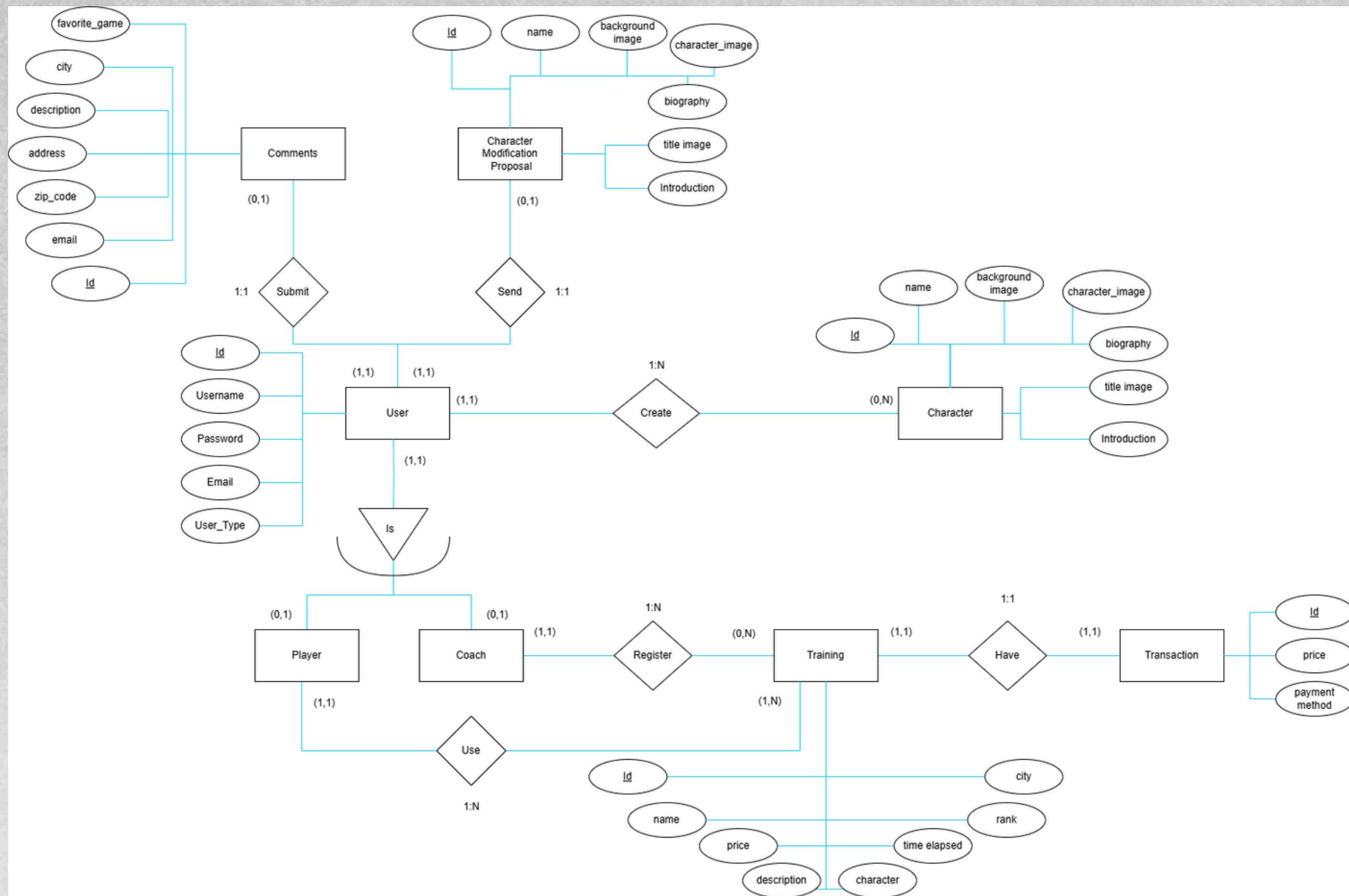
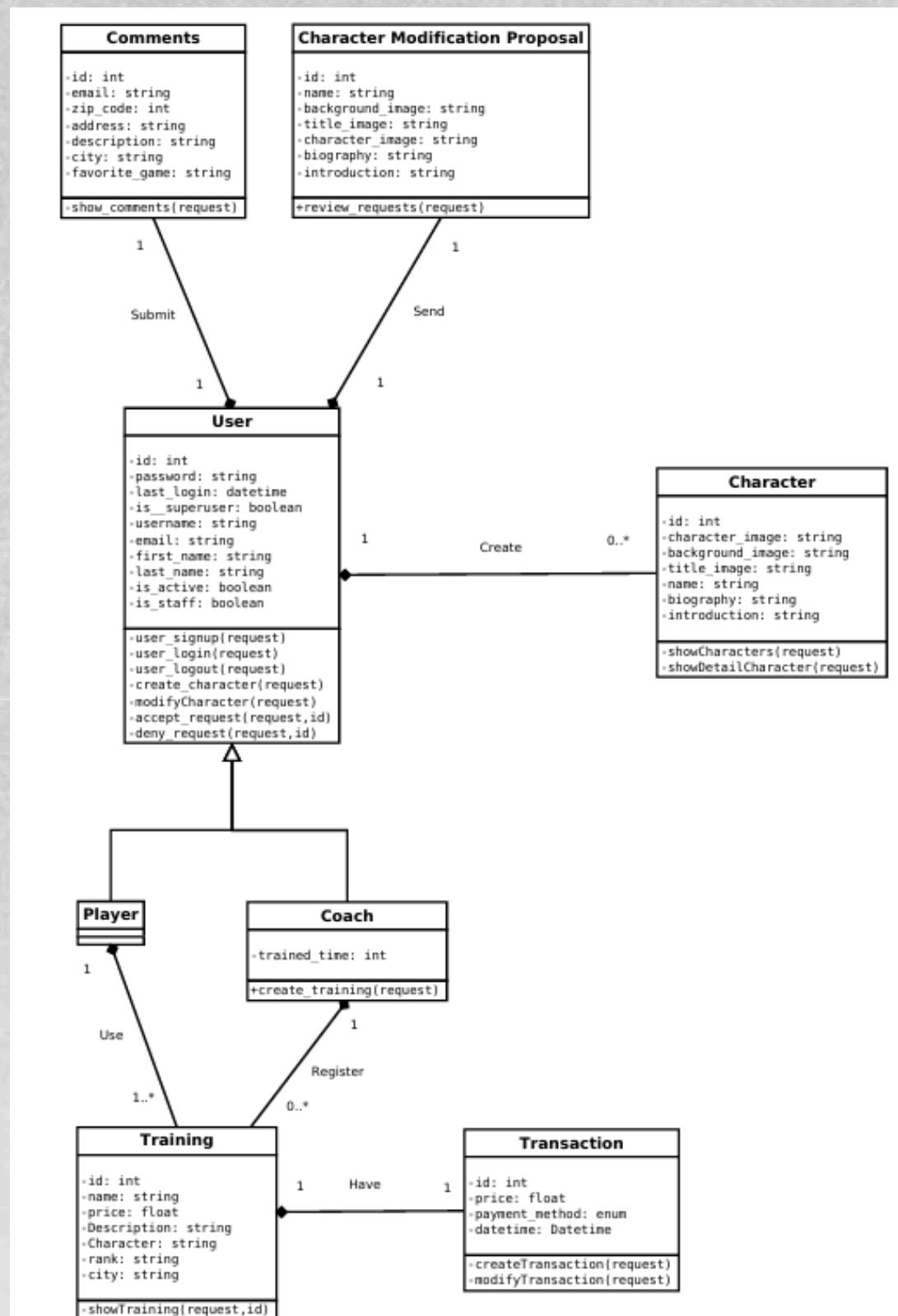


DIAGRAMA DE CLASES





FASE DE PLANIFICACION

Esta fase se planificó en 3 distintas:

Fase 1

Se creará el diseño de todas las páginas web.





FASE DE PLANIFICACION

Esta fase se planificó en 3 distintas:

Fase 1

Se creará el diseño de todas las páginas web.

Fase 2

Se hará la migración de HTML a Django





FASE DE PLANIFICACION

Esta fase se planificó en 3 distintas:

Fase 1

Se creará el diseño de todas las páginas web.

Fase 2

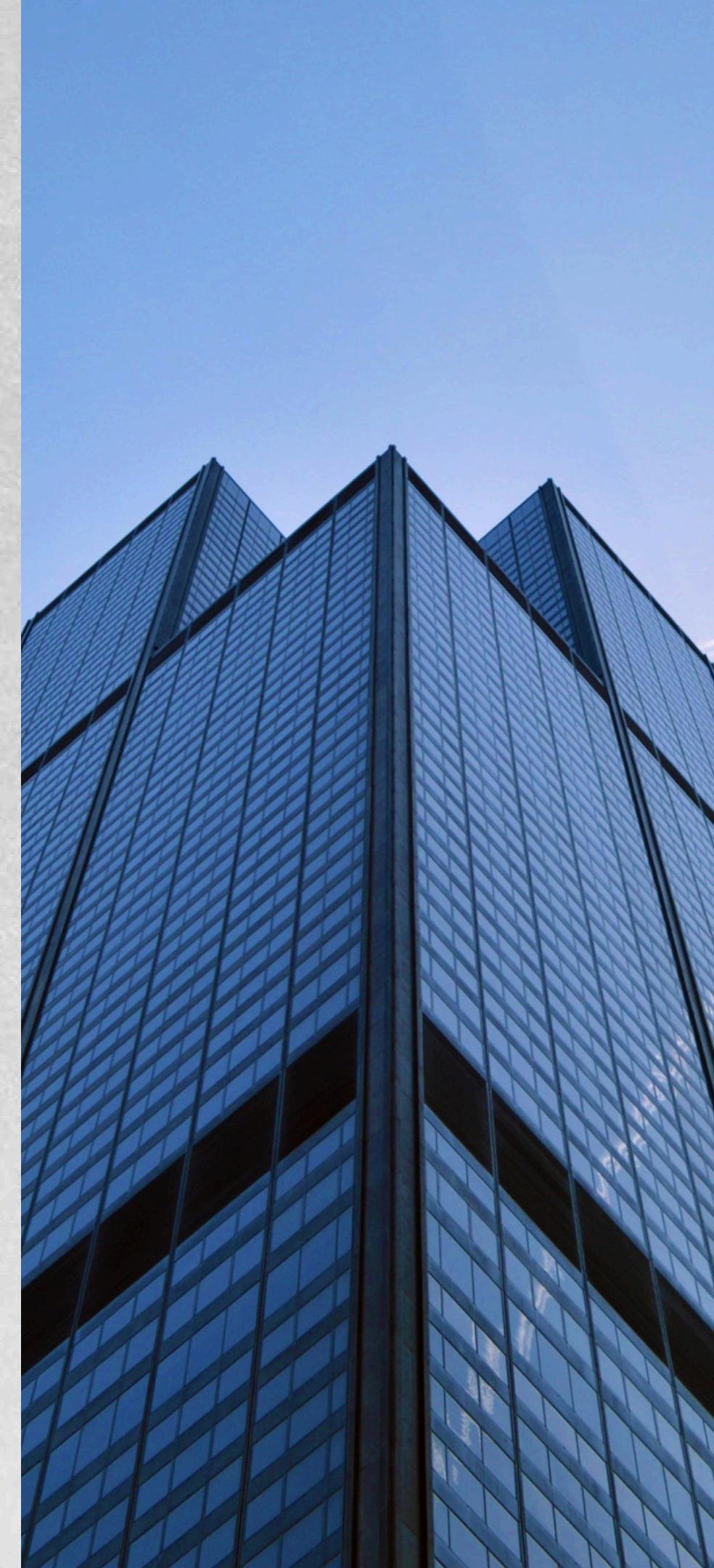
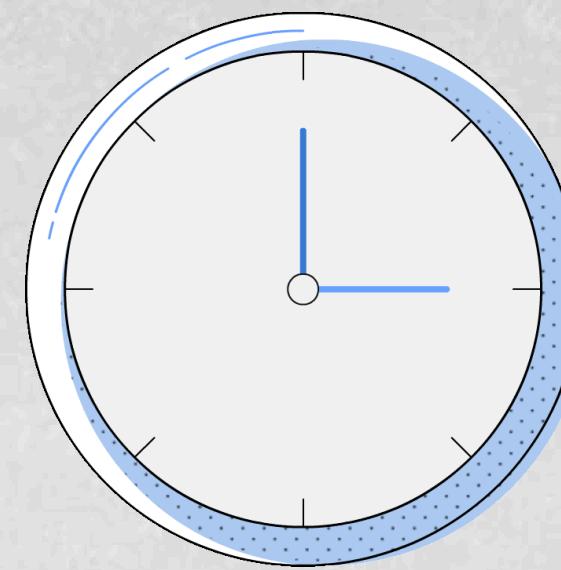
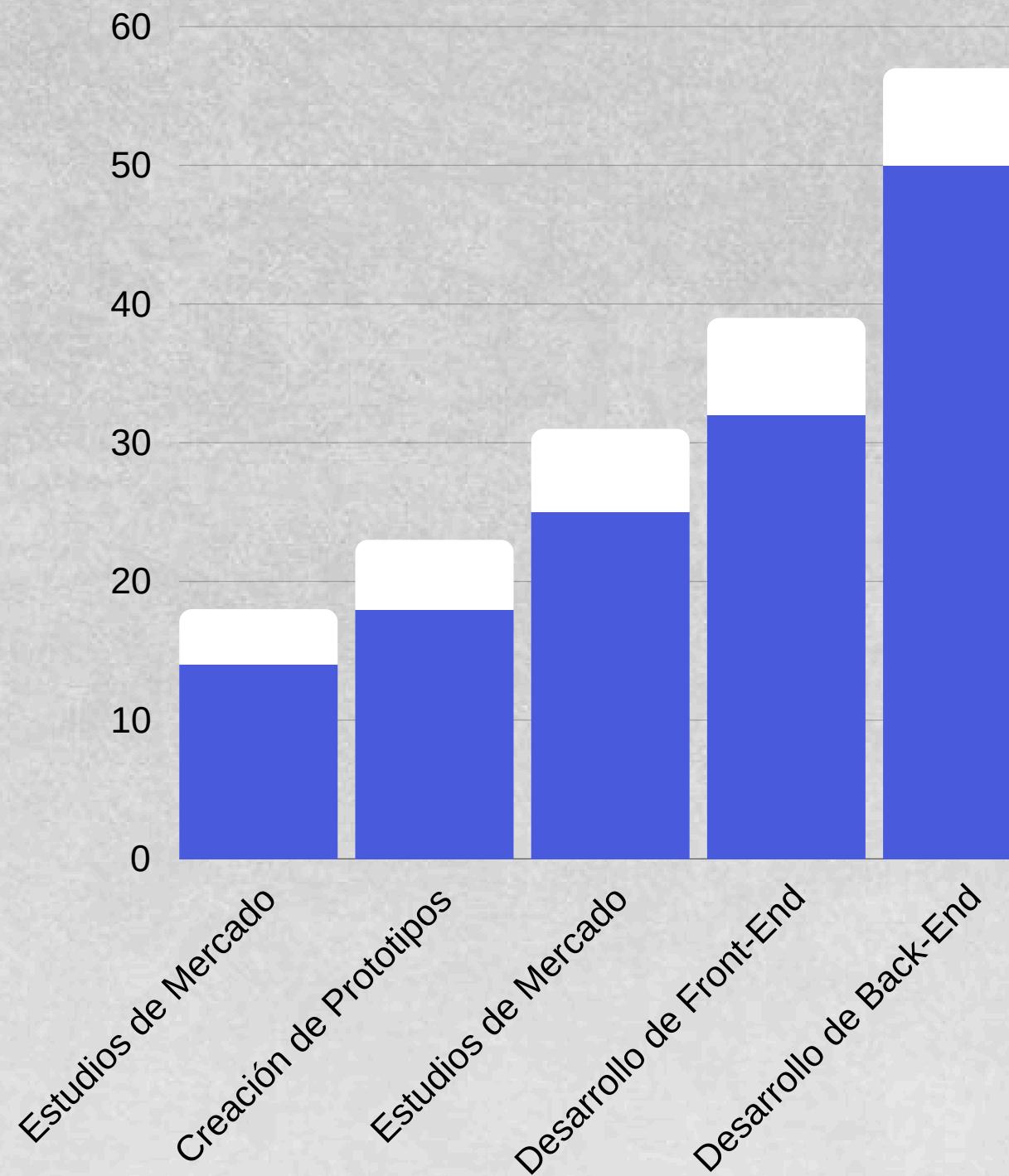
Se hará la migración de HTML a Django

Fase 3

Se crearán los modelos necesarios para guardar la información en la base de datos.



RECURSOS ASIGNADOS



FASE DE PLANIFICACION

Fase 1 | Diseño de la página web

En esta fase se prestó especial atención en hacer lo más animada posible la web, aplicando pequeñas animaciones e implementando funciones mediante CSS y JavaScript para mejorar el aspecto visual.



Responsive

Se hizo uso de Bootstrap para hacer la página web responsive, respetando márgenes y haciéndola mas espaciosa.

Diseño Minimalista

Se hizo un diseño claro y elegante que no llame mucho la atención para dar así un aire de original.

Implementación de sonidos

Cada personaje realizará el sonido del narrador oficial del videojuego al seleccionar el personaje.

FASE DE PLANIFICACION

Fase 1 | Diseño de la página web

En esta fase se prestó especial atención en hacer lo más animada posible la web, aplicando pequeñas animaciones e implementando funciones mediante CSS y JavaScript para mejorar el aspecto visual.



Responsive

Se hizo uso de Bootstrap para hacer la página web responsive, respetando márgenes y haciéndola mas espaciosa.

Diseño Minimalista

Se hizo un diseño claro y elegante que no llame mucho la atención para dar así un aire de original.

Implementación de sonidos

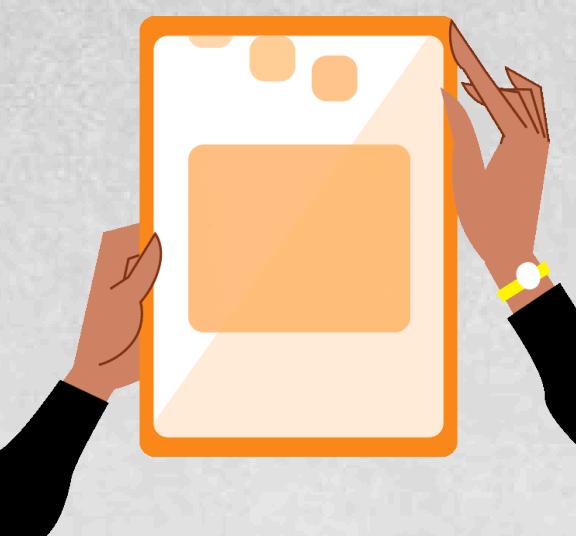
Cada personaje realizará el sonido del narrador oficial del videojuego al seleccionar el personaje.

DETALLES IMPORTANTES



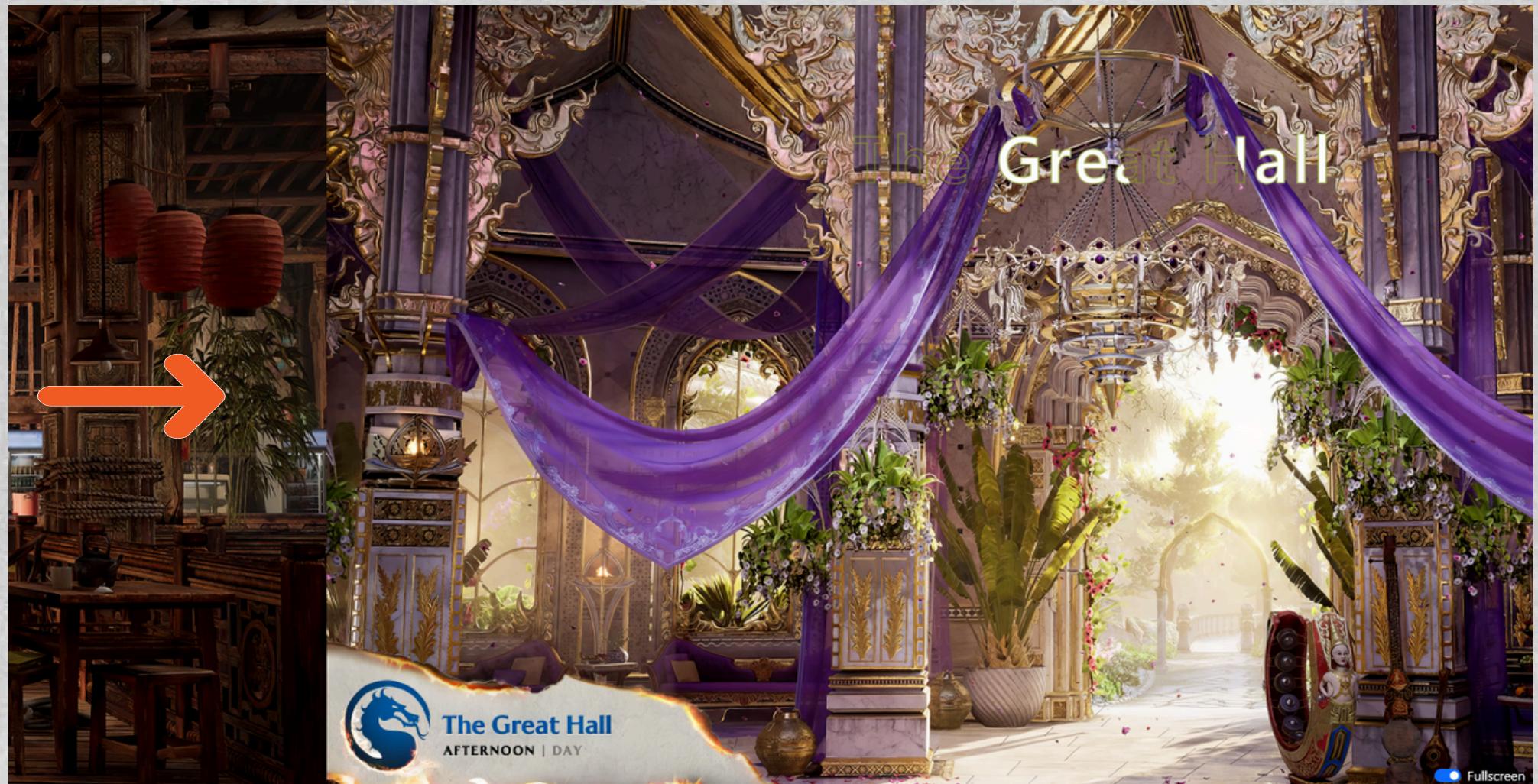
Swiper JS

Se hizo uso de librerías como Swiper JS especializadas en carruseles interactivos. Lo que permitió realizar los escenarios de manera muy visual.



Migración a Django

Se pasó todo el diseño de la web a un proyecto en Django para poder implementar el Backend.



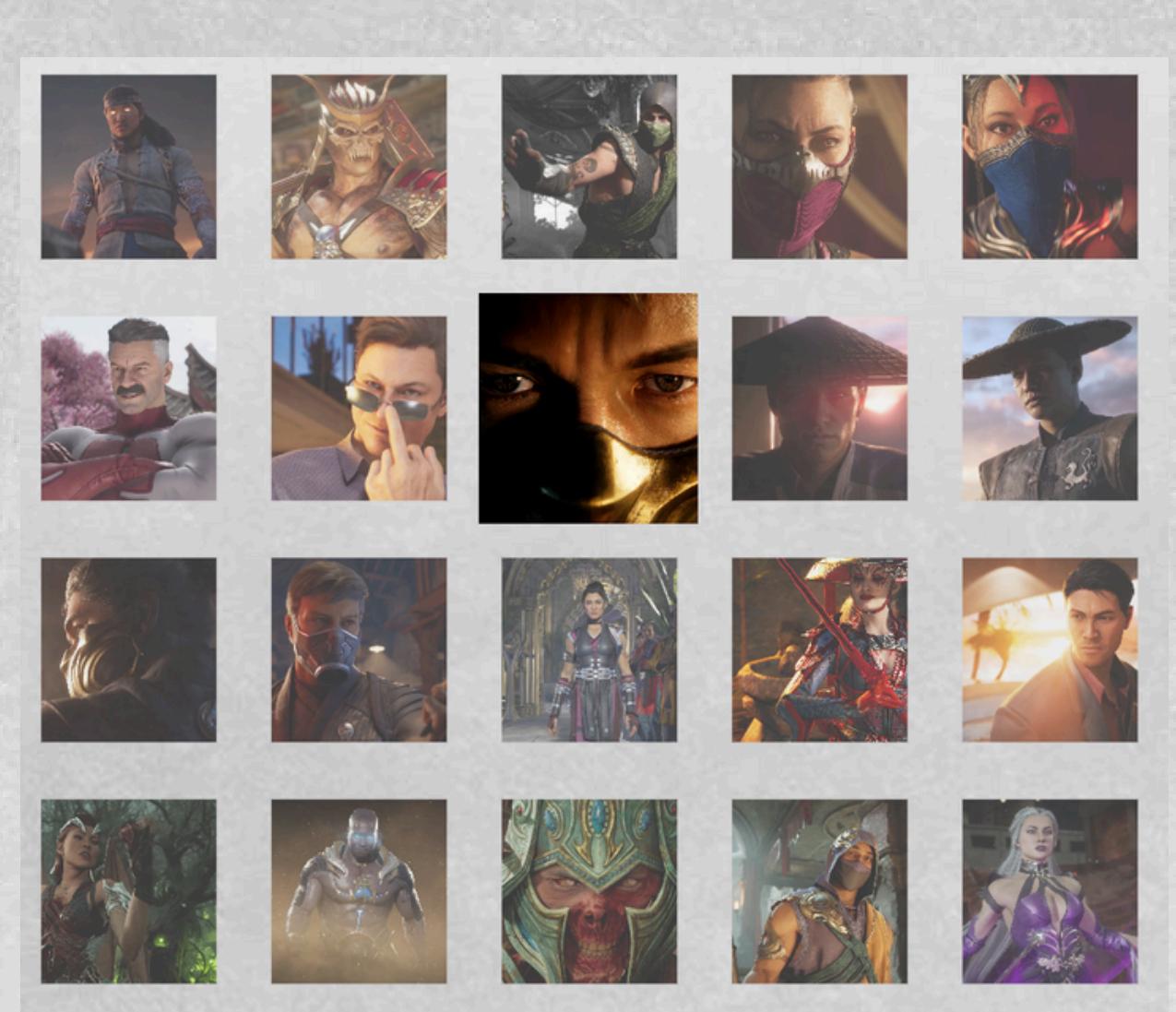
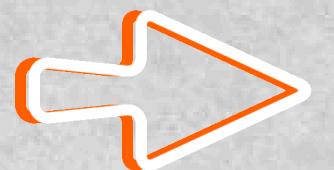
Creación de personajes

Los usuarios tendrán que llenar un formulario donde pueden

OTROS DETALLES

Entrenamiento

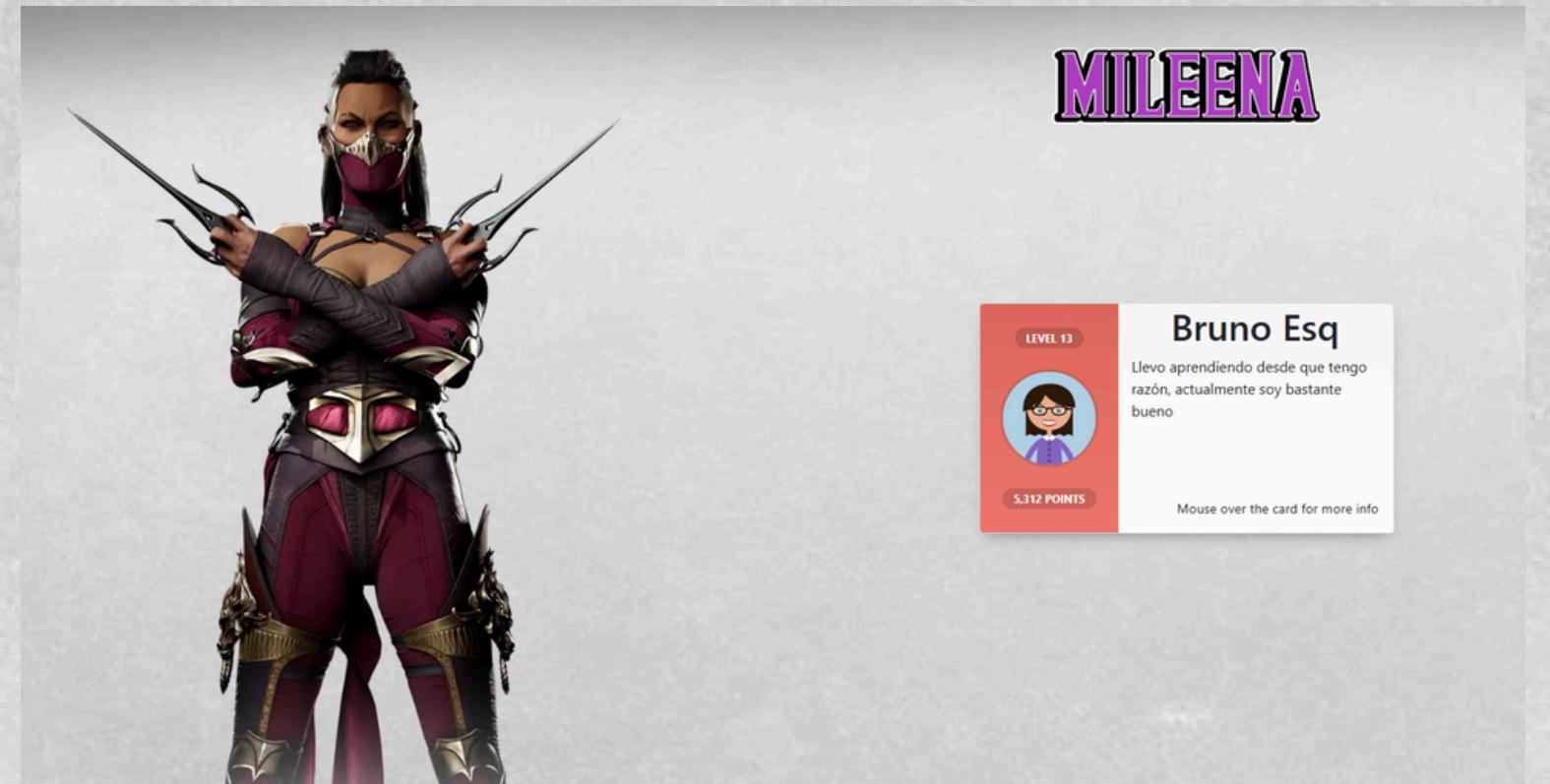
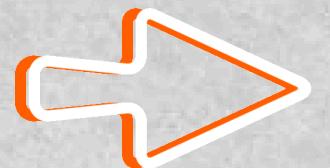
Se hizo un selector de personaje para el coach con un diseño llamativo que muestra los entrenadores disponibles para dicho personaje.



OTROS DETALLES

Entrenamiento

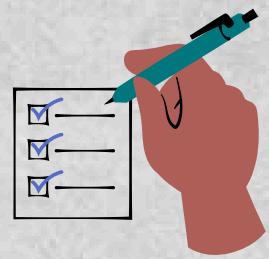
Se hizo un selector de personaje para el coach con un diseño llamativo que muestra los entrenadores disponibles para dicho personaje.



CONCLUSIONES



A medida que se iba desarrollando el proyecto, se vió que podría llegar a ser una aplicación web escalable, pudiendo abarcar más videojuegos y así poder dar mucho beneficio si se hace de buena manera.



Aunque se tuvieron cambios durante el desarrollo, este proyecto se terminó realizando tal cual se tenía planeado, cumpliendo todos los objetivos que se necesitaban.



Aun así, ha sido una experiencia gratificante ya que el resultado de este proyecto tiende a parecer una wiki desarrollada por Warner Bros.

¿ ALGUNA PREGUNTA ?