

# TÚUM

By



Ceo y Programador principal: Noe Vazquez Pompa  
Diseñador de personajes: Alan Yoell Piña Rosas  
Programadora: Vanessa Martinez Romero



<b>Introducción</b>	<b>3</b>
Objetivo general	3
Objetivos particulares	3
Justificación e impacto	4
Visión general	4
<b>Oportunidad de negocio.</b>	<b>5</b>
<b>Declaración de Problema.</b>	<b>5</b>
<b>Descripciones de la parte interesada y del usuario.</b>	<b>5</b>
<b>Ambiente de operación.</b>	<b>6</b>
<b>Ambiente del Usuario.</b>	<b>6</b>
<b>Perspectiva del producto</b>	<b>7</b>
<b>Coste y precios</b>	<b>8</b>





## Introducción

El objetivo de este proyecto es proponer una herramienta que permita realizar este tipo de evaluaciones de forma diferente a la tradicional. Con ello, se pretende demostrar que realizar una evaluación de habilidades y actitudes no siempre tiene que hacerse de la forma convencional.

Planteado esto, nosotros proponemos llevar a cabo una evaluación de aptitud interactiva, donde al usuario le serán presentados diversos escenarios con el fin de evaluar habilidades y aptitudes que le permitirá encontrar su perfil, y con ello sugerir un área que vaya de acuerdo a las habilidades y actitudes encontradas que le permitan desempeñarse de la mejor manera en una o más áreas.

## Objetivo general

Esta aplicación busca que las evaluaciones de aptitud sean menos tediosas y más divertidas mediante un juego que represente las preguntas en diferentes escenarios durante la partida haciendo que la evaluación sea mucho más divertida y por lo tanto, más fácil de aplicar a cierto tipo de usuarios.

## Objetivos particulares

Representar preguntas de un examen de aptitud en escenarios de un juego. Con base a las decisiones tomadas por el usuario se busca obtener:

- Las aptitudes del usuario.
- Datos relacionados con la personalidad del usuario.
- La capacidad de respuesta del usuario ante una situación..
- De ser posible canalizarlo para o propiciar que sus habilidades sean desarrolladas de mejor manera.





## Justificación e impacto

Nuestra aplicación tendrá como objetivo desempeñe en el sector educativo, ya que ofrecemos a nuestros clientes una forma diferente y dinámica de realizar evaluaciones tanto a alumnos como a profesores. De esta forma ayudamos a las instituciones educativas a agilizar su proceso de evaluación. Actualmente existen instituciones que ya tienen implementada esta forma de evaluar, sin embargo nosotros ofrecemos una variante, hacer el proceso algo divertido en lugar de tedioso y aburrido para el usuario, lo cual podría llevar al producto a tener un alcance mayor y un fuerte impacto en este sector y otros.

## Visión general

Este documento se estructura de la siguiente forma:

- Introducción, donde ofrecemos un panorama general sobre lo que va a tratar el proyecto así como justificar los objetivos del mismo.
- Objetivos, en este punto presentamos tanto el objetivo general del proyecto como los particulares, en los cuales definimos puntos específicos en los que se quiere que el proyecto se centre.
- Justificación, ayuda a sustentar la idea del proyecto.
- Impacto, el impacto que tendrá una vez puesto en marcha.





## Oportunidad de negocio.

Nuestro público objetivo son personas en el rango de edades comprendido entre 13 a 17 años, debido a que en esa edad se presentan diferentes decisiones referentes al futuro y busca que sean la mejor.

Dicho esto, el ámbito educativo será nuestro público objetivo ya que de esta manera los alumnos puedan ser orientados de una forma más interesante.

## Declaración de Problema.

El principal problema cuando realizan las pruebas de aptitud a un grupo de jóvenes está marcado en la enorme cantidad de preguntas y la poca innovación en ellas.

De igual forma, uno de los intereses en este público objetivo son los videojuegos por lo que una solución para esto es representar esta prueba en uno, buscando hacerla divertida, interesante y a su vez agradable para este público, permitiendo analizar a aquellos jóvenes que buscan alguna experiencia diferente a un examen escrito o digital.

## Descripciones de la parte interesada y del usuario.

Creemos que nuestros usuarios interesados serán:

- Jóvenes.
- Estudiantes.
- 13 a 17 años





## Ambiente de operación.

Será una aplicación de escritorio en la que tendrá diversos ambientes interactivos y divertidos con los cuales interactúa el usuario y nos da feedback al término de la prueba sobre sus aptitudes.

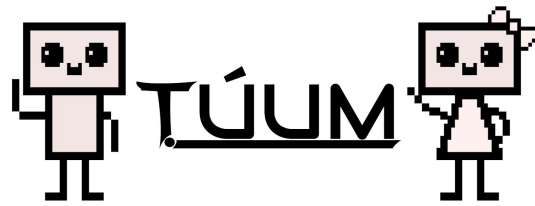
## Ambiente del Usuario.

Aplicación de escritorio buscando llegar a una aplicación móvil será siempre accesible para todo público.

## Paleta de colores

Esta paleta de colores fue elegida para mantener un estilo minimalista y demostrar un poco de misterio debido a que es una prueba en la que se busca descubrir sus aptitudes por lo que encaja completamente.





## Perspectiva del producto





## Coste y precios

Descripción	Precio estimado
Diseño del juego	\$15000
Diseñador de niveles	\$10000
Diseñador de personajes	\$10000
Programadores	\$30000
Total	\$65000

## Tarjeta de presentación

