

Propuesta Técnica

Equipo:

Johan Steven Rodríguez Charry

Cristian Javier Palma Sotto

Ficha: 2901817

2024-10-18

Neiva – Huila

Servicio Nacional De Aprendizaje

Resumen ejecutivo

Objetivos del proyecto:

Desarrollar un software de bingo que sea intuitivo y accesible para todos los usuarios.

Promover la interacción social con familia o amigos distanciados a través del bingo.

Resultados esperados:

Creación de una plataforma funcional y atractiva para los usuarios.

Participar en el incremento de participación en juegos de azar online

.

Desafíos:

Asegurar una experiencia de usuario fluida y libre de errores.

Inconvenientes al recolectar información.

Recomendaciones:

Implementar pruebas beta para ajustar la funcionalidad del software antes del lanzamiento.

Establecer un plan de marketing para atraer usuarios a la plataforma.

Introducción

En un mundo donde el entretenimiento digital ha cobrado una importancia fundamental, el juego del bingo ha encontrado nuevas formas de conectar a las personas y brindar diversión. Este proyecto de desarrollo de un software de bingo en línea busca innovar en la experiencia del usuario, ofreciendo una plataforma que no solo facilita el juego, sino que también fomente la interacción social y la diversión entre jugadores de todas las edades.

Los objetivos de este documento son presentar una propuesta técnica y económica que detalle cómo se llevará a cabo este proyecto. Se abordarán los elementos clave que sustentan el desarrollo de esta plataforma, incluyendo sus características distintivas, la planificación del trabajo y el presupuesto estimado. Además, se analizarán los desafíos a enfrentar y se ofrecerán recomendaciones estratégicas para garantizar el éxito del proyecto.

Descripción del proyecto

Declaración del Problema:

En un mundo donde el entretenimiento digital se ha vuelto fundamental para la socialización y la diversión, el bingo tradicional enfrenta el reto de adaptarse a las nuevas dinámicas de juego en línea. Muchos usuarios buscan experiencias interactivas y lúdicas que no solo ofrezcan diversión, sino que también creen un ambiente acogedor y social. Este proyecto propone desarrollar un software de bingo en línea que no solo cumpla con estas expectativas, sino que lo haga de una manera amigable y entretenida, integrando un elemento único: la mascota Capi, un carpincho que acompañará a los jugadores durante toda la experiencia.

Objetivos del proyecto:

Desarrollar una Plataforma Amigable: Crear un software fácil de usar que permita a los jugadores unirse a partidas y pasar un rato divertido.

Integrar la Mascota Capi: Utilizar a Capi, el carpincho, como guía y compañero en el juego, añadiendo un toque de diversión y carisma a la experiencia.

Anfitriones: Añadir dos tipos de anfitriones, donde uno crea la partida y saca las balotas etc, y el otro crea la partida pero tiene opción de jugar la misma.

Análisis del Mercado:

El mercado de juegos en línea se ha expandido enormemente, con un creciente interés en experiencias sociales que integren elementos de interacción y comunidad. Aunque existen varias plataformas de bingo, muchas carecen de un enfoque centrado en la diversión y la conexión emocional entre los jugadores. La inclusión de una mascota carismática como Capi y la dualidad de los anfitriones posiciona a este proyecto como una opción única y atractiva para quienes buscan una experiencia de juego divertida y social.

Solución propuesta

La solución propuesta para el desarrollo del software de bingo en línea se basará en una arquitectura de cliente-servidor, lo que permitirá una experiencia fluida y eficiente para los usuarios. La aplicación se dividirá en dos componentes principales: el **frontend** (interfaz de usuario) y el **backend** (servidor y lógica).

Frontend: Desarrollado utilizando html, JavaScript y css, utilizando frameworks como bootstrap para asegurar que la aplicación sea visualmente atractiva y fácil de navegar.

Backend: Utilizando PHP para la comunicación con el servidor

Funcionalidades

- Registro e Inicio de Sesión: Permitir a los usuarios crear cuentas y acceder a la plataforma de manera segura.
- Sistema de Anfitriones: Implementar roles diferenciados (anfitrión gestor y anfitrión jugador) para enriquecer la experiencia.
- Interacción con Capi: Animaciones y mensajes de Capi que acompañan a los jugadores durante el juego, creando un ambiente dinámico.

Link Mockup: <https://www.figma.com/proto/BingoZone>

Plan de trabajo

Se empleará una metodología ágil, específicamente Scrum, que permitirá una gestión eficiente del proyecto, facilitando la adaptación a cambios y promoviendo la colaboración constante del equipo. El desarrollo se organizará en sprints de dos semanas, al final de cada uno se realizará una revisión para evaluar el progreso y ajustar el enfoque según sea necesario.

Fase de Planificación (2 semanas)

- Entregables:
 - Documentación del proyecto (alcance, objetivos y requisitos).
 - Plan de trabajo detallado.

Fase de Diseño (2 semanas)

- Entregables:
 - Prototipos de alta fidelidad de la interfaz de usuario.
 - Diseño de la arquitectura de la base de datos.
- Actividades:
 - Desarrollo de los mockups en herramientas como Figma.
 - Definición de la estructura de navegación y flujo del usuario.

Fase de Desarrollo (6 semanas)

- Entregables:
 - Versión inicial del software con funcionalidades básicas.
 - Documentación técnica.
- Actividades:
 - Desarrollo del frontend y backend de la aplicación.
 - Implementación de las funcionalidades clave: registro de usuarios, salas de juego, interacción con Capi, etc.

Fase de Pruebas (2 semanas)

- Entregables:
 - Versión beta del software.
- Actividades:
 - Realización de pruebas funcionales y de usabilidad.
 - Corrección de errores y optimización del rendimiento.

Fase de Lanzamiento (1 semana)

- Entregables:
 - Versión final del software.
- Actividades:
 - Preparación y despliegue de la aplicación en el entorno de producción.

Historias de usuario

