



---

**GAME DISCOVERY**

## **ALCANCE DEL PROYECTO**

---

Versión **1.0**  
**02/03/2021**

## HISTÓRICO DE VERSIONES

[Proporciona información sobre las versiones del documento ]

Versión #	Realizado por	Fecha Revisión	Aprobado por	Fecha Aprobación	Comentario
1.0	Equipo VIM		<Nombre>	<02/03/2021>	Creado documento a partir de plantilla. Rellenado de apartados 1 a 5

## **Notas**

*Este documento proporciona una plantilla para la elaboración de la declaración de Alcance de un proyecto. La plantilla contiene instrucciones para completar la información sobre una serie de aspectos que caracterizan dicho Alcance.*

*Al utilizar la plantilla se podrán reemplazar aquellos apartados que permitan identificar el proyecto como su nombre, el n° de versión o la fecha de revisión. Se podrán añadir nuevas secciones y se deberá proceder a actualizar la Tabla de Contenidos con esta información.*

---

# TABLA DE CONTENIDOS

1	INTRODUCCIÓN	5
1.1	PROPÓSITO DE LA DECLARACIÓN DE ALCANCE	5
2	RESUMEN DEL PROYECTO	5
3	JUSTIFICACIÓN	5
3.1	NECESIDADES DETECTADAS	5
3.2	ESTRATEGIA A DESARROLLAR	5
4	ENUNCIADO DEL ALCANCE	6
4.1	MISIÓN	6
4.2	OBJETIVOS	6
4.3	REQUERIMIENTOS	6
4.4	RESTRICCIONES	8
4.5	ASUNCIONES Y SUPUESTOS	8
4.6	ENTREGABLES	9
4.7	LÍMITES	9
5	ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO	10
5.1	ROLES Y RESPONSABILIDADES	10
5.2	IMPLICADOS	10

# 1 INTRODUCCIÓN

## 1.1 PROPÓSITO DE LA DECLARACIÓN DE ALCANCE

La declaración de Alcance asociada al proyecto *Game Discovery* trata de describir los procesos necesarios para que este pueda llevarse a cabo con éxito.

A continuación, se proporciona un breve resumen del proyecto así como la Justificación del mismo y se indican los principales elementos que forman parte de dicha declaración.

## 2 RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto *Game Discovery* surge a raíz del análisis del mercado de los videojuegos y de la creciente demanda por ellos. Dada la situación, se vio una oportunidad creciente de negocio y a través de la empresa se decidió apoyar la creación de dicho proyecto, que parte con unas grandes aspiraciones.

## 3 JUSTIFICACIÓN

### 3.1 NECESIDADES DETECTADAS

Dado el impacto de los videojuegos en la sociedad actual, creemos que hay ciertos aspectos que ayudarían a su crecimiento e integración, como lo son:

- El mercado de videojuegos es un lugar altamente competitivo, y sin saber cómo promocionar correctamente un producto, puede hacer que dicho producto no se dé a conocer suficientemente para que llegue a todo el público que pretenda abarcar.
- Muchas empresas pequeñas no tienen dinero suficiente para promocionar su videojuego.
- Hay muchos inversores o usuarios que no saben si apostar por el desarrollo de un determinado videojuego desarrollado por una empresa no demasiado conocida.

### 3.2 ESTRATEGIA A DESARROLLAR

Con el fin de dar a conocer los videojuego independientes o poco conocidos, hemos decidido llevar a cabo una estrategia de desarrollo dividida en los siguientes apartados:

- Métodos para publicitar cierto tipo de videojuegos que tienen dificultades para ser conocidos. Algunos de estos métodos serán anuncios, una página web, publicidad digital o física.
- Poner a potenciales inversores en contacto con las empresas en los que estén interesados
- A través de un foro interno de la página web, los usuarios podrán proponer mejoras y dar su opinión sobre cada videojuego que hayan comprado.

#Esto es un comentario

Posibles bloques:

1. Gestión de empresas (videojuegos)
2. Comunidad (registro) de usuarios (jugadores / inversores) 2 bloques quizás (David)
3. Solicitud de mejoras en videojuegos (existentes o no)
4. Soporte para márketing o contacto con inversores (Vicent D, lo haré yo.)

## **4 ENUNCIADO DEL ALCANCE**

### **4.1 MISIÓN**

El propósito fundamental del proyecto *Game Discovery* es dar a conocer videojuegos desconocidos a la comunidad de jugadores del mundo a través de una gran página web donde los jugadores podrán conocer y comprar juegos que hasta la fecha eran desconocidos para la mayoría de ellos. De igual manera los inversores podrán, a través de la página web invertir en aquellos videojuegos que crean oportunos.

### **4.2 OBJETIVOS**

Los objetivos del proyecto son:

- Facilitar a los usuarios nuevos videojuegos que no conocían y poder opinar y proponer mejoras sobre el mismo una vez lo haya comprado.
- Ofrecer un entorno para promocionar videojuegos "indies" de pequeñas empresas.
- Conseguir el soporte de grandes inversores que apoyen el proyecto.

### 4.3 REQUERIMIENTOS

Este apartado contiene los principales requerimientos del proyecto agrupados por tipo y ámbito de actuación. En primer lugar, se indicarán los requerimientos de tipo funcional y no funcional. Para ello se deben completar los huecos por cada ámbito señalado.

#### Requisitos Funcionales

##### Bloque 1: Gestión de empresas (videojuegos)

Req. #	Descripción
GE_Req1	Permitir a la empresas realizar operaciones CRUD, para afiliarse con nosotros
GE_Req2	Realizar un listado del equipo y empresas asociadas a nuestra empresa
GE_Req3	Permitir ver el stock de todas las licencias físicas de los productos a ofrecer
GE_Req4	Establecer un medio de comunicación con las empresas que patrocinamos y atender sus dudas o exigencias

##### Bloque 2: Seguimiento del desarrollo de los videojuegos (existentes o no)

Req. #	Descripción
SDV_Req1	Permitir a las empresas crear una entrada de nuevo videojuego, haciendo uso de las operaciones CRUD, para que los usuarios puedan dejar sus comentarios
SDV_Req2	Permitir a los usuarios crear videojuegos, gracias a las operaciones CRUD, y asignarlos a las empresas que crean que se ajustan mejor a la idea, a modo de sugerencia. Dicha entrada solo podrá ser vista por la empresa en cuestión y el usuario que la creó hasta que la empresa le dé el visto bueno.
SDV_Req3	Proporcionar una plataforma digital a través de la cual los usuarios puedan crear comentarios en los videojuegos publicados haciendo uso de las funciones CRUD
SDV_Req4	Permitir a las empresas de videojuegos ver, editar, borrar o incluso etiquetar los comentarios según los criterios que estimen oportunos, por ejemplo, “en proceso”, “completado”, “desestimado”, etc.

**Bloque 3: Soporte para márketing o contacto con inversores**

Req. #	Descripción
SM_Req1	El sistema establecerá un mecanismo de comunicación entre clientes e inversores.
SM_Req2	El sistema proporcionará información detallada sobre cada producto a promocionar o soportar.
SM_Req3	Se generará un informe detallado de cada acción de márketing que se lleva a cabo para evaluar su utilidad.
SM_Req4	Publicitar a través de distintas plataformas digitales nuestros productos.

**Bloque 4: Comunidad (registro) de usuarios (jugadores / inversores)**

Req. #	Descripción
CU_Req1	Permitir la creación de registro y la lectura, actualización y borrado de datos de usuario.
Cu_Req2	Contar con un sistema de clasificación de usuarios que agrupe a los usuarios según distintas categorías y con distintas características (descuentos de fidelidad, permisos de venta, etc.)
Cu_Req3	Realizar periódicamente un estudio de mercado de los distintos usuarios para saber qué servicios son viables para cada tipo de usuario y qué éxito potencial pueden llegar a tener.
Cu_Req4	Utilizar distintos mecanismos de recompensa a lo largo del año para crear fidelización con el usuario y mantenerlo, así, unido a la empresa.



**Requisitos NO Funcionales**

Req. #	Descripción
<b>Privacidad y Seguridad</b>	Asegurar cierta información de aquellos usuarios o empresas que deseen mantener cierta información de forma privada.
<b>Confidencialidad y Protección de datos</b>	Garantizar que la información de las reuniones empresariales y del personal de la empresa sea confidencial. Asegurar que los datos de inversores y clientes no sean publicados, ni facilitados a terceros sin consentimiento.
<b>Disponibilidad</b>	Todas las aplicaciones relacionadas con la empresa deberán estar altamente disponibles (como mínimo, 99,99% de disponibilidad).
<b>Rendimiento</b>	Garantizar un tiempo de respuesta óptimo en todos nuestros productos.
<b>Accesibilidad</b>	La interfaz web será accesible a través de un ordenador de sobremesa, móvil y tablet, independientemente de su sistema operativo.

**4.4 RESTRICCIONES**

A continuación se indican algunas de las limitaciones o restricciones impuestas en el desarrollo del proyecto y se trata de escribir **un mínimo de 5**:

- La página web se podrá visualizar en los navegadores principales, siendo algunos de ellos: Chrome, Firefox, Safari y todos los basados en Chromium.
- Se establece un máximo de 5000 usuarios que puedan acceder de forma concurrente a la página web.
- El diseño de la página web seguirá las guías de imagen corporativa establecidas por la empresa.
- La página web se adaptará según el dispositivo en el que se visualice, teniendo un diseño relativamente distinto en ordenador y móviles.
- La página web no contendrá publicidad no asociada a los videojuegos.

#### 4.5 ASUNCIONES Y SUPUESTOS

Este apartado identifica una serie de cuestiones que se asumirán en la planificación del proyecto (escribir **un mínimo de 5**):

- La página web permitirá el borrado de los datos personales de los usuarios cuando ellos lo crean conveniente.
- La empresa contará con el permiso para conocer su localidad, con el fin de hacer entrega de los productos físicamente.
- Se asumirá que cada cliente dispone de un medio de pago (ya sea cuenta bancaria o tarjeta de crédito, entre otros) y de un número de teléfono.
- Para la realización de compras en la página web se deberá ser mayor de edad, o en caso contrario contar con la supervisión de un adulto.
- Se asumirá que los usuarios sepan interactuar correctamente con nuestra página web.

#### 4.6 ENTREGABLES

La siguiente tabla contendrá algunos de los principales entregables que formarán parte del proyecto con el fin de satisfacer los objetivos del mismo.

Nombre	Descripción
Informe de análisis	Se trata de un documento que proporcionará información detallada y formal sobre los requisitos analizados en el proyecto.
Diseño gráfico de la página web	Incluirá los principales bocetos e imágenes que formarán parte del diseño de la página web.
Diseño de base de datos	Incluye el modelado de clases y el diseño de las tablas relacionales de la base de datos.
Prototipo inicial	Una primera versión de la página web con las funcionalidades básicas para el registro de usuarios, inversores y vendedores.
Prototipo intermedio	Una segunda versión de la página web con la implementación completa de los módulos de administración de usuarios e inversores, organización de los primeros videojuegos a promocionar.

Casos de pruebas iniciales	Contendrá un dossier completo acerca de las pruebas que deben realizarse sobre cada uno de los prototipos de la aplicación.
Aplicación final	Versión de la página web lista para su implantación.

#### 4.7 LÍMITES

En este apartado se mencionan las condiciones que limitan el alcance del proyecto, incluyendo aquellos elementos que no forman parte del mismo (escribir **un mínimo de 5**):

- No se notificará en la página web (pero sí en su cuenta de correo electrónico) las compras realizadas de los videojuegos.
- Se generará una factura de la compra del producto que será enviada al usuario a través de su cuenta de correo electrónico.
- El periodo de tiempo de actualización de los videojuegos a promocionar se hará de año en año.
- La página web solo contará con los idiomas español e inglés.
- Solo se realizarán entregas físicas de los productos dentro de la península, limitándose a la venta online para el resto de regiones.

#### 4.8 CRITERIOS DE ÉXITO

Indican los aspectos a considerar tras la finalización del proyecto que marcarán el cumplimiento de los objetivos propuestos (escribir **un mínimo de 5**):

- Aumentar un 20% el número de usuarios registrados al cabo de un año de puesta en marcha.
- Promocionar 1.500 videojuegos durante los primeros 3 años de apertura.
- Obtener una valoración positiva media en las encuestas realizadas a los usuarios superior a 4 (sobre 5).
- Conseguir una puntuación menor al 3% en cuanto a fallos en análisis de calidad.
- Deberá existir un procedimiento de identificación y resolución rápidos en cuanto a los conflictos.
- *Game Discovery* aparecerá dentro de las 5 primeras entradas al realizar su búsqueda en Internet.

## 5 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

### 5.1 ROLES Y RESPONSABILIDADES

A continuación y a modo de ejemplo, se introducen algunos de los responsables del proyecto y los principales roles que desarrollan en el mismo.

Nombre	Rol	Responsabilidades
Vicent Descals VIMSoft	Gerente del proyecto	Es la persona encargada de liderar el proyecto y proporcionar la dirección y soporte al equipo que lo desarrollará. En este contexto, se hará cargo de la aprobación del alcance del proyecto a través del presente documento.
David Arnal VIMSoft	Analista - jefe	Asumirá las labores de análisis de las necesidades del proyecto en contacto con los responsables de la empresa VIMSoft.
Luis Alberto VIMSoft	Coordinador de desarrolladores	Será la persona encargada de seleccionar aquellos programadores y diseñadores gráficos que darán soporte a la implementación del proyecto.
Javier Aibar VIMSoft	Supervisor de calidad	Llevará a cabo labores de supervisión y control del desarrollo del proyecto para comprobar que se cumplen los objetivos del mismo.

### 5.2 IMPLICADOS

En este apartado se incluyen aquellas personas que forman parte de la empresa desarrolladora, así como actores externos que puedan estar implicados en el proyecto.

En el entorno de la empresa desarrolladora se pueden citar los siguientes participantes:

- Gerente de la empresa.
- Jefe de recursos humanos.
- Responsable del área de mantenimiento.
- Director del proyecto.

En cuanto a los actores externos, estos pueden pertenecer a organismos o asociaciones que tengan alguna relación con el alcance del proyecto:

- Empresas del mundo de los videojuegos.
- Fondos de inversores.
- Asociaciones de jugadores de videojuegos.
- Jugadores en general
- Familiares y amigos de jugadores