

Universidad del Caribe

2000

CANCUN, QUINTANA ROO, MEXICO

CONOCIMIENTO Y CULTURA PARA EL DESARROLLO HUMANO

DISEÑO MULTIMEDIA

DOCUMENTACIÓN APLICACIÓN

GG-SKINS



EMPRESA:

HYPNOTICS
GAMING

INTEGRANTES DEL EQUIPO:

MARTÍN FERNANDO POOT CHUC

CESAR ALFREDO SANCHEZ CEN

NOÉ VÁZQUEZ ARZÁPALO



1. Introducción

En esta documentación se presentará por parte de la empresa Hypnotics Gaming, el desarrollo hasta el momento de la nueva plataforma móvil GG-Skins, aplicación que consiste en un catálogo de artículos conocidos como skins de videojuegos, principalmente enfocado en el videojuego Counter Strike: Global Offensive, en donde se mostrará la organización del proyecto y todo lo correspondiente al diseño previo, es decir, los mockups, user flows, wireframes y prototipos.

2. Alcance del Demo

En la demo se mostrarán las vistas básicas de la aplicación, específicamente la vista principal, sección de búsqueda por categoría de skin y descripción de skin. No será necesario un registro de usuario, por lo que al abrir la aplicación directamente se mostrará la vista de inicio, en donde se encontrará la sección de búsqueda, que se dividirá en dos botones, búsqueda por categoría y búsqueda por nombre, al ingresar a la sección de búsqueda por categoría se desplegarán todos los tipos de skins del juego, y dentro de cada opción se mostrará un ejemplo de una skin y su descripción. La aplicación no posee todas las características ni funciones finales, la sección de búsqueda por nombre no tiene funcionalidad, además se tiene cantidad limitada de skins almacenadas.



3. Gestión de proyecto

Para este proyecto se decidió utilizar el método de desarrollo SCRUM y trabajar en la plataforma Trello.

a. Calendario

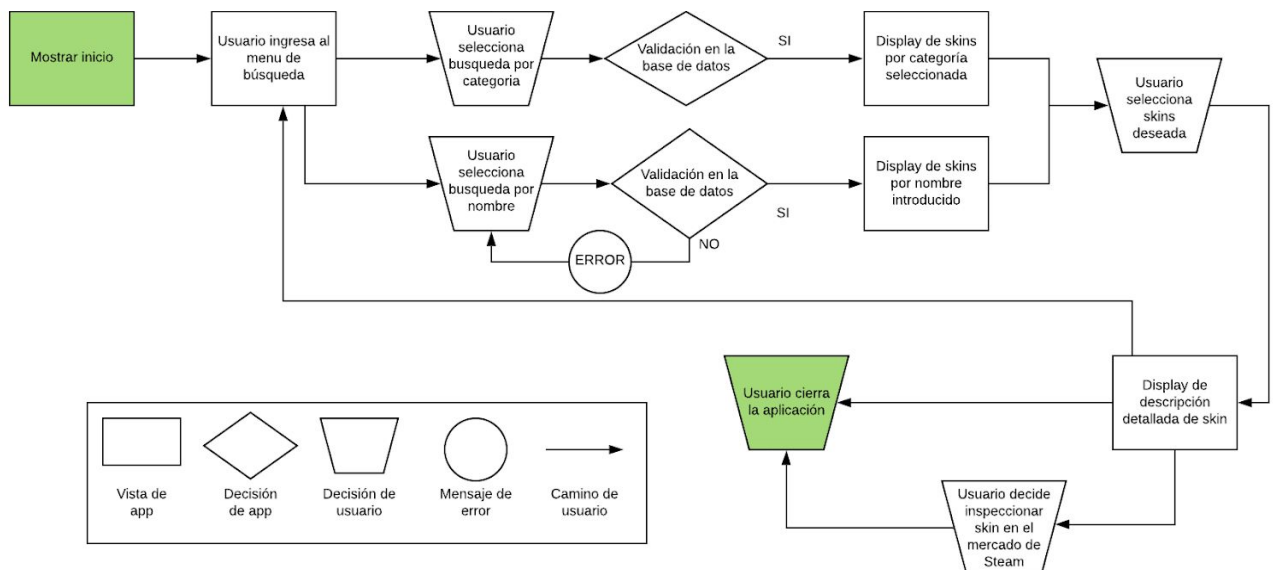
Fecha	Actividad
25 de marzo - 2 de abril	Instalar Android Studio para el desarrollo de la aplicación
	Obtener imágenes PNG de skins
	Obtener información elemental de todas las skins y almacenarla en un CSV
	Obtener URL dinámica para obtener precios en tiempo real de las skins a partir del mercado de Steam
3 de abril - 10 de abril	Diseño de User Flow
	Diseño de Mockups
	Diseño de Wireframes
	Diseño de Prototipos
11 de abril - 24 de abril	Diseñar vista de inicio/noticias
	Diseñar vista con la lista de skins encontradas tras búsqueda
	Diseñar vista de una skin específica y su descripción avanzada
22 de abril - 24 de abril	Corrección de Prototipos y Wireframes



b. Tareas Realizadas

1. Instalar Android Studio para el desarrollo de la aplicación
2. Obtener imágenes PNG de skins
3. Obtener información elemental de todas las skins y almacenarla en un CSV
4. Obtener URL dinámica para obtener precios en tiempo real de las skins a partir del mercado de Steam
5. Diseñar vista de inicio/noticias
6. Diseñar vista con la lista de skins encontradas tras búsqueda
7. Diseñar vista de una skin específica y su descripción avanzada
8. Diseño de User Flow
9. Diseño de Mockups
10. Diseño de Wireframes
11. Diseño de Prototipos

4. User Flow





HYPNOTICS GAMING

5. Mockups





6. Wireframes

Vista principal:





Vista búsqueda por categoría:

NOMBRE DE LA APP

BÚSQUEDA POR

CATEGORÍA

SMG'S

PISTOLS

KNIVES

RIFLES

HEAVYS



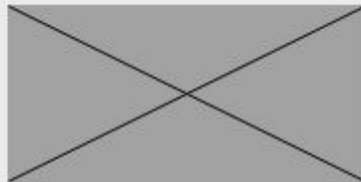
Vista selección de tipo de skin (búsqueda por categoría):

NOMBRE DE LA APP

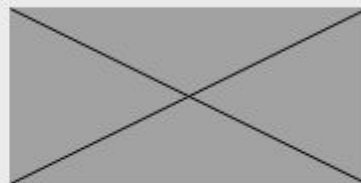
BÚSQUEDA POR

CATEGORÍA

CATEGORÍA XXXX



TIPO 1



TIPO 2



HYPNOTICS GAMING

Vista búsqueda por nombre:

NOMBRE DE LA APP

BÚSQUEDA POR

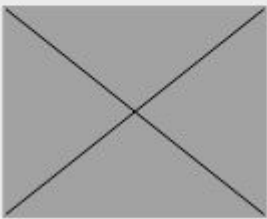
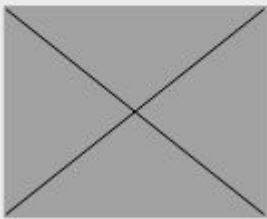
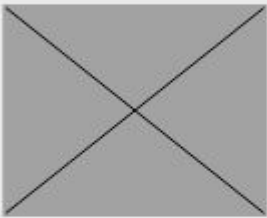
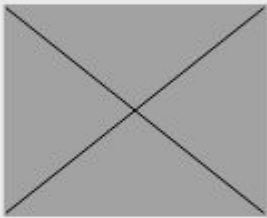
NOMBRE

INGRESA NOMBRE DE SKIN

BUSCAR



Vista resultados de búsqueda:

NOMBRE DE LA APP	
RESULTADOS	
TIPO SKIN	
	
NOMBRE SKIN	NOMBRE SKIN
	
NOMBRE SKIN	NOMBRE SKIN



HYPNOTICS GAMING

Vista descripción de skin:

NOMBRE DE LA APP				
RESULTADOS				
NOMBRE DE SKIN				
FN	MW	ESTADO FT	WW	BS
CAJA XXXXXX				
PRECIO - - - - - \$XX.XX				
XXX ITEMS LISTADOS EN MERCADO DE STEAM				