

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 y funciones básicas de la aplicación, no será necesario un registro de usuario, por lo que directamente se mostrará la vista de inicio, en donde se encontrará la sección de búsqueda, que se dividirá en dos, el botón de búsqueda por tipo y el campo de búsqueda por nombre, en ambas opciones se desplegarán ejemplos de skins en recuadros con su descripción y precios obtenidos directamente de Steam, cada skin al pulsar sobre ella mostrará una nueva vista con descripción avanzada.



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

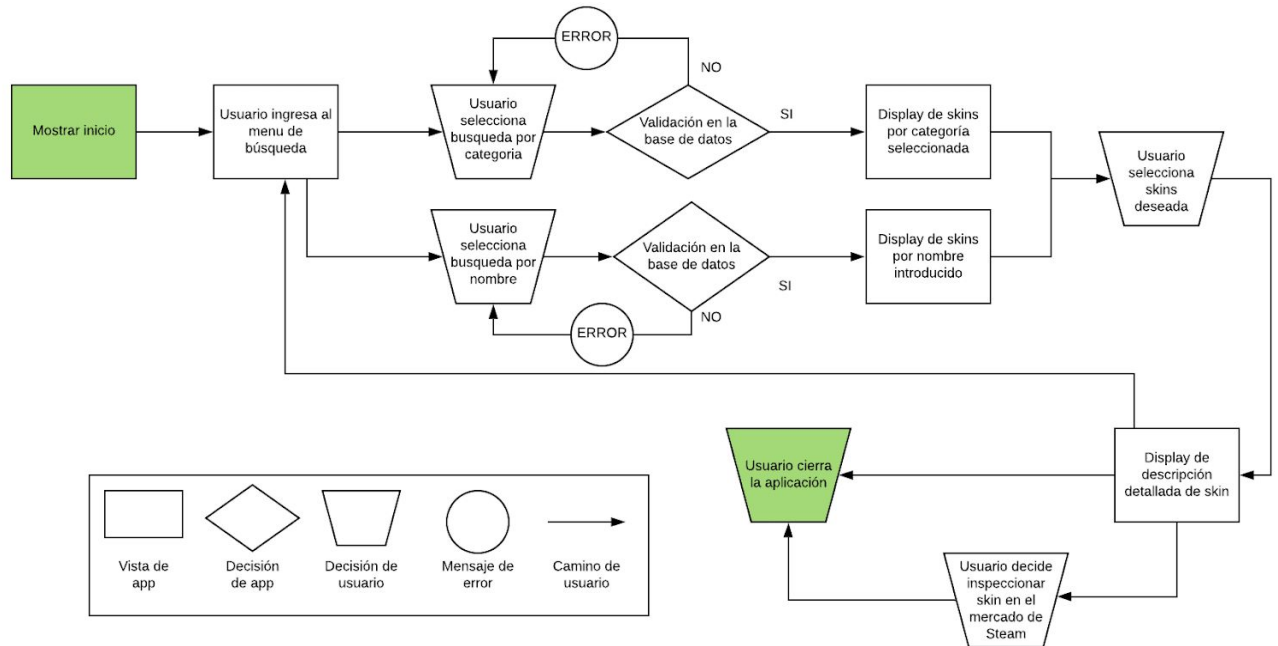
b. Tareas Realizadas

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. Generar URL dinámica para obtener precios en tiempo real de las skins a partir del mercado de Steam
5. Diseñar vista de inicio/noticias
6. Desarrollar función de búsqueda por parámetros
7. Desarrollar función de búsqueda por nombre
8. Desplegar vista con la lista de skins encontradas tras búsqueda
9. Desarrollar vista de una skin específica y su descripción avanzada
10. Diseño de User Flow
11. Diseño de Mockups
12. Diseño de Wireframes
13. Diseño de Prototipos



HYPNOTICS GAMING

4. User Flow





HYPNOTICS GAMING

5. Mockups

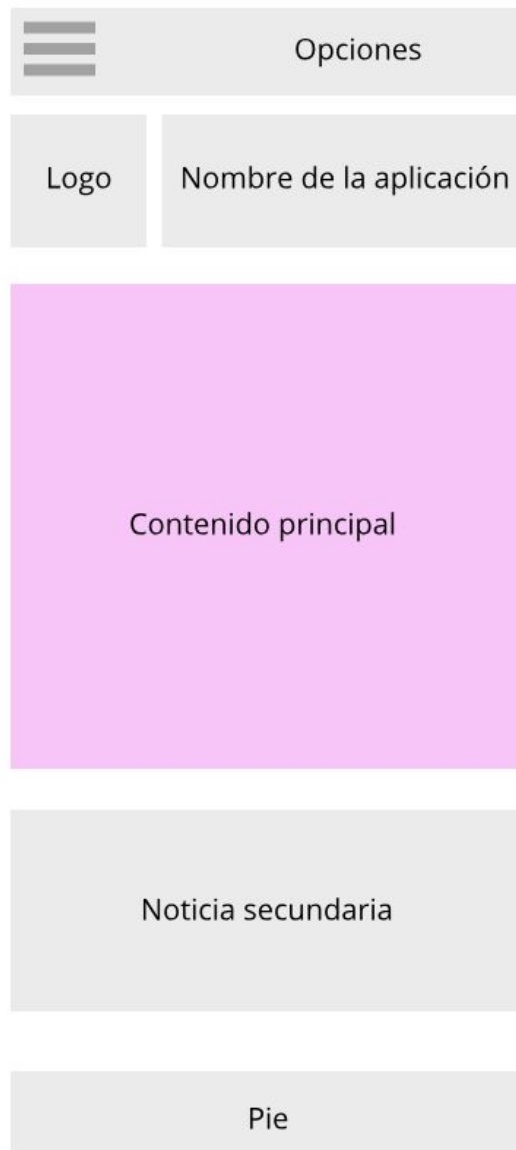




HYPNOTICS GAMING

6. Wireframe

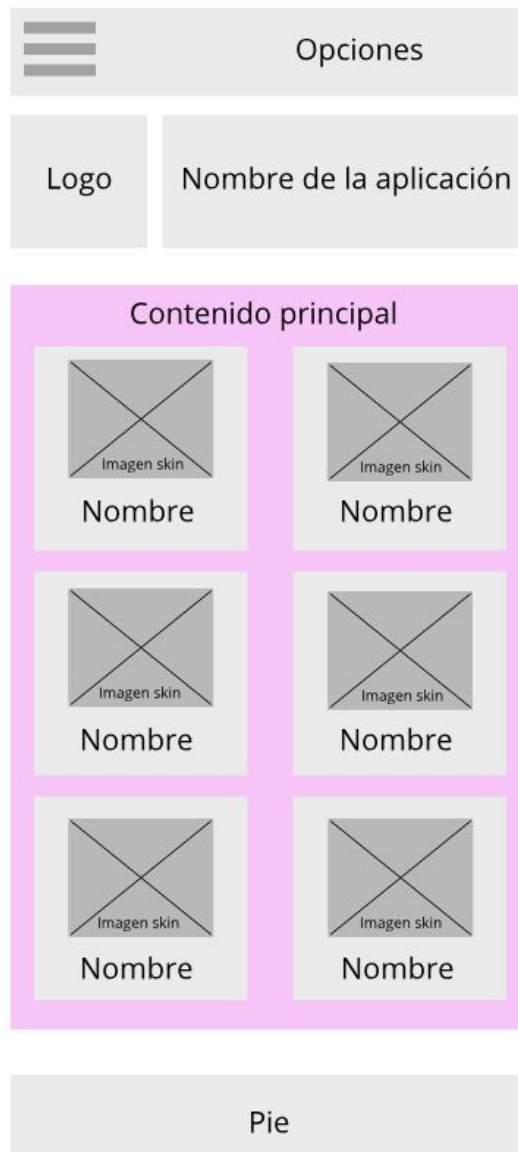
Sección de noticias:





HYPNOTICS GAMING

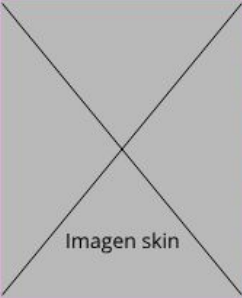
Filtrado:





HYPNOTICS GAMING

Descripción Skin:

		Opciones
Logo	Nombre de la aplicación	
 Imagen skin	Nombre	
	Estado	
	Colección	
	Precio Medio	
	Precio Mínimo	
	Skins existentes	
Pie		



7. Prototipos

Sección de noticias:





HYPNOTICS GAMING

Filtrado:

