

**DISEÑO MULTIMEDIA**

DOCUMENTACIÓN APLICACIÓN

**GG-SKINS**

****

**EMPRESA:**



**INTEGRANTES DEL EQUIPO:**

MARTÍN FERNANDO POOT CHUC

CESAR ALFREDO SANCHEZ CEN

NOÉ VÁZQUEZ ARZÁPALO

Índice

[**1. Introducción**](#_kt5lwhrry1a) **3**

[**2. Objetivo general**](#_qkdleen5vo80) **3**

[**3. Objetivo específico**](#_r2pgtjt9i0q) **3**

[**4. Modelo de negocios**](#_tn5t5puloafe) **4**

[**5. Solución del problema**](#_ad34dvmv4u6y) **4**

[**6. Demostración del producto**](#_jr5gbtm1c3d1) **4**

[**7. Prototipo de alta fidelidad**](#_5v6s4fdgf6cn) **4**

[**8. Proyecto**](#_dez387brwg4s) **4**

[8.1 Funcionalidad](#_bbbkxu43fwo5) 4

[8.2 El alcance del producto](#_kofdbkwr7fk0) 4

# 

# 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 los detalles de la implementación del proyecto.

# 2. Objetivo general

Desarrollar un catálogo de artículos de videojuegos, para un fácil y rápido acceso a precios e información destacable de estos, utilizando herramientas y conocimientos de programación.

# 3. Objetivo específico

La empresa tiene los siguientes objetivos específicos con los usuarios:

* Diseñar una interfaz amigable para que el usuario se sienta cómodo.
* Elaborar un apartado de opciones avanzadas que optimicen el tiempo de búsqueda de skins.
* Definir opciones de ordenamiento de skins a partir de parámetros como el precio o rareza.
* Obtener el precio en tiempo real de los skins desde el mercado oficial de Steam

# 4. Modelo de negocios

# 5. Solución del problema

# 6. Demostración del producto

# 7. Prototipo de alta fidelidad

# 8. Proyecto

## 8.1 Funcionalidad

## 8.2 El alcance del producto