Nombre: Gabriel Pérez Quiles (R00481216)

Fecha: Martes, 8 de Octubre de 2019

Comp: 4400 -Prof. Maldonado

**ASIGNACIÓN -ETAPA 1 DEL PROYECTO FINAL (30pts).**

Objetivo de esta asignación: *El estudiante completará un documento en Word que será muy similar al informe que resulta de la INVESTIGACIÓN PRELIMINAR (vea imagen de los pasos de la investigación preliminar, que se encuentra en Recursos y Materiales, en la Clase #2). Recuerde que la investigación preliminar se hace en la etapa de ANÁLISIS del SDLC (System Development Life Cycle).*

**Conteste lo siguiente:**

1. ¿Cuál es el nombre de la solución de IT del proyecto final?

-IN SEARCH OF THE S.E.T.I MESSAGE-

2. ¿Cuál o cuáles son los objetivos de esta solución?

Los objetivos de este proyecto es educar y ensenar de manera divertida mediante un video juego a los turistas o personas que visiten al museo del centro de visitantes del Observatorio de Arecibo en Puerto Rico. Quiero crear este video juego para atraer a la juventud que tanto le encantan el video juegos hoy día. Eh incrementar el margen de llegada de personas al Observatorio. Creando una mayor diversidad de actividades en el museo.

3. Reporte de la Investigación Preliminar:

1. Describa el problema o la oportunidad(2pts)

Al trabajar en el Observatorio de Arecibo encontré que tenía presente una gran oportunidad al ver la falta de diversidad de actividades del museo. Hay actividades y exhibiciones para niños y adultos, pero no para los jóvenes de hoy en día. Donde estadísticamente el 75% a 65% de los jóvenes son jugadores de video juegos.

1. Defina el alcance (hasta dónde llegará el proyecto, que áreas cubrirá).(2pts)

Mediante el corto tiempo que tengo disponible para crear este proyecto. Espero crear un prototipo 99.9% funcional. Lograr que en este prototipo de video juego dure entre cinco a quince minutos de tiempo de jugada. En donde ensene información sobre; el Radio telescopio de Arecibo, P.R, asteroides, ondas de radio y estrellas.

1. Defina las limitaciones del proyecto(2pts)

La limitación más preocupante de este proyecto, es la del factor tiempo. Sin dejar atrás que este será mi primer video juego. Y finalmente mi poco conocimiento sobre la herramienta que utilizare, llamada Unity.

1. Investigue en los “apps store” si existe una aplicación como la que usted quizás propone, obviamente, si lo que usted propone es un app.

Existen muchísimos video juegos similares al que creare. Es más, mi video juego tiene como inspiración el famoso video juego “Galaxia”. Pero así como “Galaxia”, ninguno tiene como propósito ser educativo y ensenar sobre universo.

1. Busque información relacionada a su solución (texto, imágenes (royalty freeimages & music)), etc que le ayudará con su solución. Debe buscar información en al menos 4 fuentes: website, revistas, libros, bases de datos, etc(5pts)

* Primera fuente, **NASA**: https://www.nasa.gov/mission\_pages/asteroids/overview/index.html
* Segunda fuente, **Icon** **Archive**: http://www.iconarchive.com/show/business-economic-icons-by-inipagi.html
* Tercera fuente, **Freesound**: https://freesound.org/people/Greek555/sounds/487443/
* Cuarta fuente, **Observatorio** **de** **Arecibo** **Web** **page**: https://www.naic.edu/ao/

1. Haga el análisis de las viabilidades: operacional, técnica y de tiempo (schedule); Para la viabilidad económica vamos a asumir que si hay dinero para cubrir los gastos de hacer esta solución de IT. Usted debe acceder a Recursos y Materiales, al PDF que habla de las diferentes viabilidades y debe responder 3preguntas de las que se presentan encada viabilidad (en la operacional, la técnica y la de tiempo). (10pts)

Viabilidad Operacional:

* ¿La administración (gerencia) apoya el proyecto?

Si, ya hable con la administración y me dio el visto bueno.

* ¿El nuevo sistema requerirá capacitación para los usuarios? Si es así, ¿está la compañía preparada para proporcionar los recursos necesarios para capacitar a los empleados actuales?

No hay que dar capacitación a ningún empleado. Es bien sencillo de utilizar.

* ¿Los usuarios estarán involucrados en la planificación del nuevo sistema desde el principio?

Los usuarios estar ayudando en la mejora y planificación desde el principio hasta la finalización del programa.

Viabilidad Técnica:

* ¿Tiene la empresa el hardware, el software y los recursos de red necesarios? Si no, ¿pueden esos recursos ser adquiridos sin dificultad?

Si, la facilidad del museo está preparada tanto con equipos de pantalla táctil (hardware) y el equipo de software para instalar el proyecto.

* ¿La empresa tiene la experiencia ("expertise") técnica necesaria? Si no, ¿puede ser adquirido?

Si, la empresa y su equipo tienen el "expertise" necesaria para utilizar el proyecto que les estaré creando.

* ¿La combinación de hardware y software proporcionará un rendimiento adecuado? ¿Existen expectativas claras y especificaciones de rendimiento (performance)?

Mediante mi verificación, estoy 99.9% seguro que el software y hardware va a proporcionar un rendimiento excelente. Las expectativas son que corra en unos 60fps el video juego.

Viabilidad Itinerario:

* ¿Ha establecido la administración un calendario para el proyecto?

Si, en el calendario están presente tres etapas que deberán ser cumplidas antes del 20 de Diciembre.

* ¿Se nombrará un gerente de proyecto?

Si, su nombre es Gabriel Pérez Quiles

* ¿Un itinerario acelerado implica algún riesgo? De ser así, ¿son aceptables los riesgos?

Si, un itinerario acelerado incrementa el riesgo de crear un producto mal hecho o incompleto. Y no son aceptables los riesgos si nuestro cliente es afectado. De lo contrario el riesgo es aceptable.

1. Haga el SWOT análisis de su tema de proyecto.(8pts)

|  |  |
| --- | --- |
| STRENGTHS   * Atractivo para la juventud * Es divertido * Todos pueden jugar y aprender(Es fácil) * Es educativo * Interactivo * El algo nuevo | WEAKNESS   * Solo se puede utilizar en las exposiciones del museo del Observatorio de Arecibo. * Muchas personas han jugado juegos similares y pueden encontrarlo aburrido. * Va a ser un juego muy corto. * La gente se quejará. |
| OPPORTUNITIES   * Se puede comercializar en la tienda de aplicaciones. * Si se aprueba, puede ser parte de las exposiciones del Observatorio de Arecibo. * Podemos ampliar en el futuro, el concepto del juego para crear algo más grande con más características e información educativa. | THREATS   * A la gente no le gusta. * Que el Observatorio no lo apruebe. * Que alguien pueda crear un mejor juego educativo * El tiempo * Ocurra un Terremoto * Le quiten los fondos al Observatorio |