

**ALCANCE UNITY 3D**

**Integrantes:** Andrés Guevara Código: 1210015066 Porcentaje: 100%

Alejandro Daza Código: 1020011670 Porcentaje: 100%

Melissa Gómez Código: 1410012091 Porcentaje: 100%

Richarth Hermes O. Código: 1010018519 Porcentaje: 100%

**Versión 1.0**

**TABLA DE CONTENIDO**

[TABLA DE FIGURAS 2](#_Toc495349729)

[TABLAS 2](#_Toc495349730)

[1. CONTROL DE VERSION 3](#_Toc495349731)

[2. DESCRIPCION DEL PROYECTO 4](#_Toc495349732)

[3. ALCANCE DEL PRODUCTO 4](#_Toc495349733)

[4. ENTREGABLES 4](#_Toc495349734)

[5. CRITERIOS DE ACEPTACIÓN 4](#_Toc495349735)

[6. RESTRICCIONES 4](#_Toc495349736)

[7. REQUISITOS DE APROBACION 4](#_Toc495349737)

# **TABLA DE FIGURAS**

**No table of figures entries found.**

# **TABLAS**

**No table of figures entries found.**

# **CONTROL DE VERSION**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Fecha** | **Motivo o Comentario del cambio** | **Elaboro** | **Verifico y Aprobo** |
| 1.0 | 30/09/2017 | Cambio de formato y restructuración. | Richarth Hermes O. | Melissa Gómez  Alejandro Daza  Andrés Guevara |
|  |  |  |  |  |

# **DESCRIPCION DEL PROYECTO**

El proyecto se desarrollará con unity 3D en el cual se realizara el montaje de diferentes juegos teniendo en cuenta la metodología de gamificación para impartir de forma lúdica el conocimiento sobre la materia de cultura ambiental de manera didáctica, este proyecto va dirigido a estudiantes que estén interesados en probar una nueva metodología de aprendizaje mediante juegos con diferentes niveles de dificultad concentrados en una misma plataforma.

# **ALCANCE DEL PRODUCTO**

El alcance para este proyecto es realizar el análisis de los requerimientos necesarios para analizar la viabilidad de proyecto para llegar a ser implementado en un futuro, se procederá a realizar los mockups del futuro aplicativo como bosquejo inicial del prototipo.

# **ENTREGABLES**

Para este proyecto se tendrán los siguientes entregables:

* Acta de constitución de proyecto
* EDT
* Cronograma
* Análisis de requerimientos funcionales y no funcionales
* Mockup aplicativo para desarrollar

# **CRITERIOS DE ACEPTACIÓN**

* Mockups
* Documento de cierre

# **RESTRICCIONES**

Para el desarrollo del juego se debe tener en cuenta las siguientes restricciones:

* El juego debe ser compatibles para máquinas de escritorio como para dispositivos moviles
* El acceso debe poder brindarse a cualquier persona ya sea estudiante o profesor
* La plataforma debe ser fácil de entender y ser amigable con el usuario.
* Debe ser ajustable a las necesidades del negocio
* Actualización del software en caso de liberar un nuevo módulo o servicio.

# **REQUISITOS DE APROBACION**

El proyecto será aprobado por parte de las directivas de la facultad de ingeniería al cual está dirigido el producto final.