|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONTROL DE VERSIONES** | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | Fotia - Viti |  |  |  |  |

***SCOPE STATEMENT***

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | **SIGLAS DEL PROYECTO** |
| **Videojuego** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **DESCRIPCIÓN DEL ALCANCE DEL PRODUCTO** | |
| ***REQUISITOS QUE INCLUYE:*** *FUNCIONALIDAD QUE EL PRODUCTO POSEERA. CONDICIONES O CAPACIDADES QUE DEBE POSEER O SATISFACER EL PRODUCTO PARA CUMPLIR CON CONTRATOS, NORMAS, ESPECIFICACIONES, U OTROS DOCUMENTOS FORMALMENTE IMPUESTOS.* | ***REQUISITOS QUE EXCLUYE:*** *FUNCIONALIDAD QUE EL PRODUCTO NO POSEERA.* |
| Reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas en niños y adolescentes a través de juegos. | Aprendizaje de matemáticas a través del producto. |
| Promover la autosuperación constante por medio de sistemas de scoring (puntajes) y dificultades. |  |
| Almacenamiento de los datos del usuario y posibilidad de compartirlos. | Logins y registro de usuarios (para facilidad de uso). |
| Rendering de video y audio. | Motor Físico. |
| Interfaces gráficas de fácil uso. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS DE ACEPTACIÓN DEL PRODUCTO:** *ESPECIFICACIONES O REQUISITOS DE RENDIMIENTO, FUNCIONALIDAD, ETC., QUE DEBEN CUMPLIRSE PARA QUE SE ACEPTE EL PRODUCTO.* | |
| ***CONCEPTOS*** | ***CRITERIOS DE ACEPTACIÓN*** |
| Aritméticas básicas. | Refuerzo de operaciones básicas. |
| Operaciones matemáticas. | Utilización en situaciones cotidianas. |
| Facilidad de uso. | Interfaces sencillas de utilizar. |
| Aprendizaje complementario. | Posibilidad de ser utilizado en escuelas o en casa. |
| Apoyo a instituciones. | Posibilidad de uso en instituciones de apoyo escolar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ENTREGABLES DEL PROYECTO:** *PRODUCTOS ENTREGABLES INTERMEDIOS Y FINALES QUE SE GENERARÁN EN CADA FASE DEL PROYECTO.* | |
| ***FASE DEL PROYECTO*** | ***PRODUCTOS ENTREGABLES*** |
| Rendering | Renderizado de video. |
| Audio | Reproducción y utilización de audio. |
| Interfaces gráficas | Visualización de interfaces gráficas. |
| Enlace de datos | Conexión con base de datos y social media. |