PLANTILLA PROYECTO

**1 - NOMBRE DEL PROYECTO:**

**Videojuego de Fotia y Viti**

**2 - SIGLAS DEL PROYECTO:**

**3 - DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** *RESUMEN. QUÉ, QUIÉN, CÓMO, CUÁNDO Y DÓNDE.*

Se trata de un videojuego en plataforma web, orientado a niños y adolescentes con discapacidades mentales leves, enfocado en el aprendizaje y refuerzo de matemáticas básicas.

El propósito del proyecto es el de reforzar el aprendizaje de matemáticas básicas en sus usos cotidianos; a través de una interfaz amigable al usuario.

Es un propósito importante la promoción del aprendizaje de matemáticas utilizando técnicas pedagógicas y que resulten de interés al niño o adolescente.

El mercado al que se enfoca el videojuego es el de la población con discapacidades mentales leves, hispanoparlante, de entre 5 y 18 años. Se estima, de acuerdo a estudios realizados, que dicha población es de 4 millones y medio de personas, del total de 560 millones de hispanoparlantes.

No obstante el alto número de personas con discapacidades mentales, el porcentaje de población bajo el límite de pobreza es de un 30%. Se tiene en cuenta este dato, ya que dichas personas no tendrían acceso a una computadora con conexión a internet, requisito indispensable del videojuego.

Asimismo, el alcance del juego en cuanto a las personas es del 2,5% de un total de casi 3 millones de la población a la que podría ser de interés el juego.

Luego de las anteriores estimaciones, se llega a un número final de 100 mil jugadores. Se llega a dicha estimación teniendo en cuenta:

* Porcentaje de jugadores de videojuegos entre jóvenes de 5 a 18 años.
* Alcance de jóvenes con discapacidades mentales a instituciones de apoyo.
* Presupuestos e interés de dichas instituciones en proporcionar una plataforma de entretenimiento y aprendizaje a los jóvenes.
* Acceso a computadoras con conexión a internet por parte tanto de los jóvenes como de las instituciones.
* Posibilidades económicas y financieras de los jóvenes nombrados de acceder a instituciones de apoyo escolar.
* Nivel de educación de los familiares del interesado.

Habiendo finalizado la estimación del posible número de jugadores de la plataforma educativa y de entretenimiento, se tiene en cuenta la cantidad de jugadores simultáneos que tiene la plataforma, para luego, en base a estos datos, estimar los costos y beneficios que trae el proyecto.

Teniendo en cuenta datos estadísticos de plataformas de videojuegos pioneras en la industria, asimismo líderes dentro de la misma, como ser el caso de Steam, Origin, IndieGoGo, Kickstarter, UPlay, entre otros; se llega al dato de que un 7,5% del total de jugadores, juegan en simultáneo; es decir, aproximadamente 7500 jugadores estarían en línea en el mismo momento.

**4 - OBJETIVOS DEL PROYECTO:** *METAS HACIA LAS CUALES SE DEBE DIRIGIR EL TRABAJO DEL PROYECTO EN TÉRMINOS DE LA TRIPLE RESTRICCIÓN (alcance, tiempo, costo).*

Alcance:

Inclusiones: el proyecto terminado permite a niños y adolescentes reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas en situaciones cotidianas.

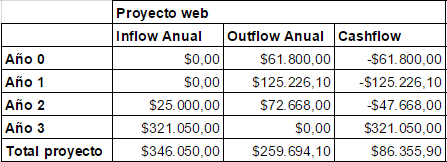
Exclusiones: el sistema no enseña operaciones matemáticas básicas, si no que sirve para reforzar.

Tiempo:

El proyecto se finalizará al cabo del año y medio de ser comenzado. Se prevé dar soporte al proyecto durante 3 años, con posibilidad de se extendido dicho período.

Costo:

El costo del proyecto será de 260000 dólares estadounidenses.



**5 - DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO/PRODUCTO:** *DESCRIPCIÓN DE REQUERIMIENTOS FUNCIONALES, NO FUNCIONALES, DE CALIDAD, TECNOLOGICOS, DE RENDIMIENTO, ETC., DEL PROYECTO/PRODUCTO.*

Funcionales:

* Reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas en niños y adolescentes a través de juegos.
* Promover la autosuperación constante por medio de sistemas de scoring (puntajes) y dificultades.
* Almacenamiento de los datos del usuario y posibilidad de compartirlos.
* Rendering de video y audio.
* Interfaces gráficas de fácil uso.

No funcionales:

* El videojuego no debe servir para enseñar operaciones matemáticas básicas, si no para reforzarlas.
* No incluye operaciones matemáticas más avanzadas que suma, resta, multiplicación y división.

Tecnológicos:

* Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10 o versiones posteriores.
* Un procesador Intel Pentium 4 o versiones posteriores compatibles con SSE2.

**6 - ALCANCE:** *EXPLICITAR QUE FUNCIONALIDAD SE INCLUYE Y QUE SE EXCLUYE.*

§ **INCLUSIONES:** *FUNCIONALIDAD QUE EL PRODUCTO DEBE POSEER.*

El proyecto terminado permite a niños y adolescentes reforzar la utilización de operaciones matemáticas básicas en situaciones cotidianas.

§ **EXCLUSIONES:** *FUNCIONALIDAD QUE EL PRODUCTO NO POSEERA.*

El sistema no enseña operaciones matemáticas básicas, si no que sirve para reforzar.

**7 - CRONOGRAMA DE HITOS DEL PROYECTO:** *PRODUCTOS ENTREGABLES INTERMEDIOS Y FINALES QUE SE GENERARÁN EN CADA FASE DEL PROYECTO.*

El proyecto se divide en 4 iteraciones:

* Rendering de video.
* Reproducción de audio.
* Interfaces gráficas.
* Bases de datos y redes sociales.

**8 - CRITERIOS DE ACEPTACIÓN DEL PRODUCTO:** *ESPECIFICACIONES DE RENDIMIENTO, TECNOLOGIA, FUNCIONALIDAD, ETC., QUE DEBEN CUMPLIRSE ANTES QUE SE ACEPTE EL PRODUCTO DEL PROYECTO.*

* Aprendizaje sencillo e interesante de aritméticas básicas.
* Posibilidad de utilizar lo aprendido en la vida cotidiana.
* Útil herramienta complementario para institutos y escuelas dedicados a la enseñanza de niños y adolescentes con discapacidades mentales.
* Generar nuevas vías de comunicación y enseñanza entre la institución o escuela y sus alumnos.

**9 - SUPUESTOS DEL PROYECTO:** *FACTORES QUE PARA PROPÓSITOS DE LA PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO SE CONSIDERAN VERDADEROS.*

**10 - RESTRICCIONES DEL PROYECTO:** *FACTORES QUE LIMITAN EL RENDIMIENTO DEL PROYECTO, DE UN PROCESO DEL PROYECTO, O LAS OPCIONES DE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO. PUEDEN APLICAR A LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO O A LOS RECURSOS QUE SE EMPLEAN EN EL PROYECTO.*

* Poca aceptación.
* Dificultad de uso.
* No satisfacción del interés de los alumnos.
* Poca eficiencia del rendering que provoque un mal rendimiento del videojuego.