

Proyecto

-Lenguaje de Marcas-

Tema:

-Misterio y paranormal-

Isaac Sánchez



Versión	3
Introducción.....	3
Alcance.....	3
Visión general del proyecto.....	3
Partes del proyecto.....	3
Escala.....	3
Frases	4
Diálogo.....	4
Comparativa.....	4
Reseñas.....	5
Formulario de usuario.....	5
Modificación de fuentes.....	5
Creación de la página principal de la tienda.....	5
Creación de la página principal	6
Historia de los videojuegos.....	6
Modificación de Reseñas.....	6
Organización del proyecto.....	6
Estimación del proyecto.....	6
Habilidades. 29/09/2023	6
Frases 06/10/2023	7
Diálogo. 13/10/2023	7
Comparativa 20/10/2023	7
Reseñas 27/10/2023	7
Formulario de usuario.....	7
Modificación de fuentes.....	7
Infraestructuras.....	8
Componentes software.....	8
Componentes hardware.....	8
Diseño de la arquitectura del sistema.	8
Resumen de procesos del sistema.	8
Interfaces del sistema.....	8
Información de sistema y background.....	10
Gestión de riesgos.	10
Plan de pruebas.....	14
Índice de Ilustraciones y tablas	14
No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.....	14

Versión

Autor	Versión	Fecha
Isaac Sánchez	1.0	27/06/2023
Isaac Sánchez	1.1	14/10/2023
Isaac Sánchez	1.2	20/10/2023
Isaac Sánchez	1.3	5/11/2023
Isaac Sánchez	1.4	15/11/2023
Isaac Sánchez	1.5	21/11/2023
Isaac Sánchez	1.6	19/03/2024
Issac Sánchez	1.7	31/05/2024

Introducción

Usuarios.

Responsable: gestor de las fases y ejecución del proyecto.

Desarrolladores: responsables de la evolución y ejecución de las fases del proyecto.

Auditores: verificadores del correcto funcionamiento de las aplicaciones.

Usuario	Contraseña	Tipo usuario
Rep1	Rep1234	Responsable
Dev1	Dev1234	Desarrollador
AUD	Adu12334	Auditores

Alcance.

El proyecto tiene una previsión de 3 meses de desarrollo, 1 mes de pruebas y modificaciones y 6 meses de revisión.

Las entregas se harán semanalmente, adjuntando la documentación pertinente y el plan pruebas (PDP) debidamente cumplimentado.

Visión general del proyecto.

La temática escogida es el Misterio. Se pondrán en uso los conocimientos que se van adquiriendo en el curso a través de obras de misterio, bien sean literarias, audiovisuales o videojuegos.

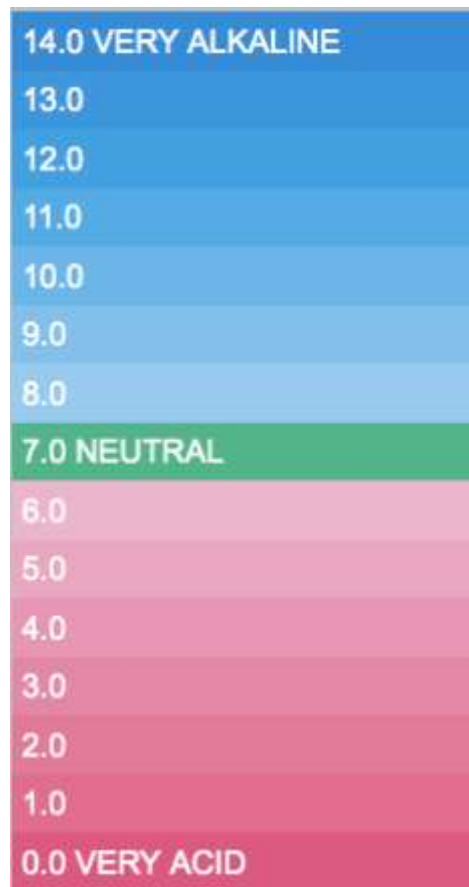
Partes del proyecto.

Escala.

Es necesario poner una escala de colores con las habilidades, atributos o actitudes más relevantes de nuestros personajes.

Realizaremos una página con mínimo 3 habilidades con tonos distintos. Se valorará tener 6 habilidades enfrentadas o con modificadores.

Ejemplo:



Frases

Encuadra la frase más típica o conocida de la obra seleccionada. El encuadre tiene que tener 4 colores y por lo menos una línea de puntos y otra de rayas. Ningún punto se debe cortar por la mitad.

Diálogo.

Queremos enseñar a nuestro público el estilo de diálogos que se pueden encontrar en las obras, por lo tanto, queremos incluir un diálogo de por lo menos 5 intervenciones, en bocadillos, a ambos lados de la pantalla, el bocadillo de cada personaje tiene que ser diferente, y tienen que ser responsive.

Comparativa

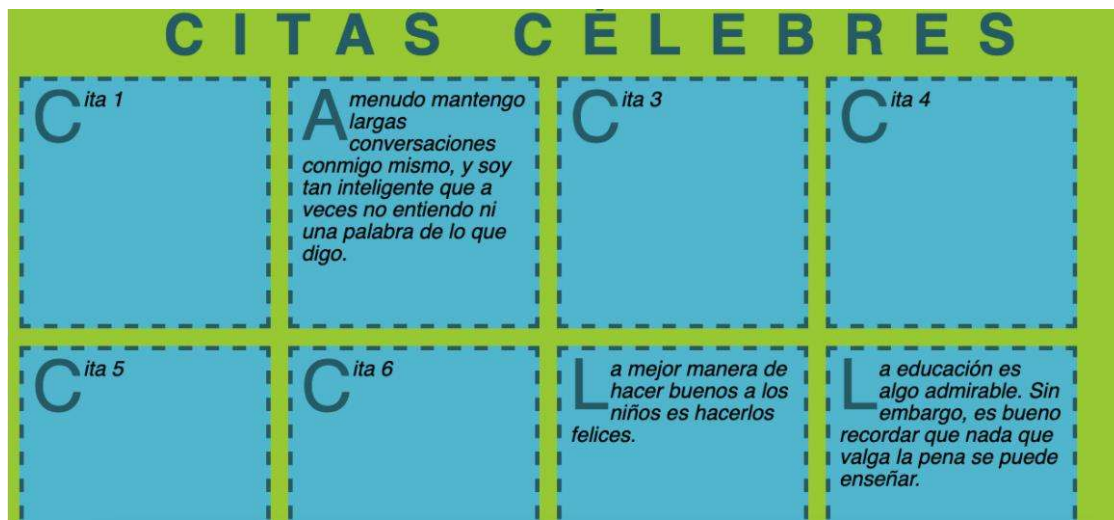
Comparar 2 juegos/novelas/películas... similares destacando las maravillas y benevolencias de nuestro juego. Para ello, haremos 2 listas comparativas de ambos juegos. Las listas deben tener en cada elemento algún logo o imagen pequeña identificativa de cada juego. Tienen que ser minimalistas, sin estar recargadas, pero con información suficiente. Prohibido totalmente utilizar tablas.

Reseñas

Tenemos que hacer una página con reseñas, cada obra tendrá 5 reseñas, la primera letra debe ser de un tamaño mayor y estará a la izquierda flotante, irán en un cuadrado enmarcadas, la estética tiene que ser común entre todos los juegos, pero a su vez marcar la diferencia entre cada juego. Obligatoriamente tiene que ser responsive la página.

Es necesario verificar que si reducimos el ancho del navegador un 60% se reordenan las citas y se pueden seguir leyendo.

Es recomendable utilizar: `div::first-letter`



Formulario de usuario.

Creación de un formulario con los datos de usuario:

- Nombre
- Apellidos
- Teléfono.
- Correo electrónico
- Fecha de nacimiento: con opción de selector de calendario.
- Check de aceptación de uso de cookies y política de privacidad.
- Dirección
- Código postal
- 3 checks redondos con el formato de pago habitual, VISA, Mastercard, Paypal.

Estética limpia y clara, sin recargar la página, que no haya opción a errores.

Modificación de fuentes.

En los diálogos cambiar las fuentes en función de cada miembro que esté en la conversación.

Creación de la página principal de la tienda

Referencia en documento adjunto 1

Creación de la página principal

Referencia en documento adjunto 2.

Historia de los videojuegos

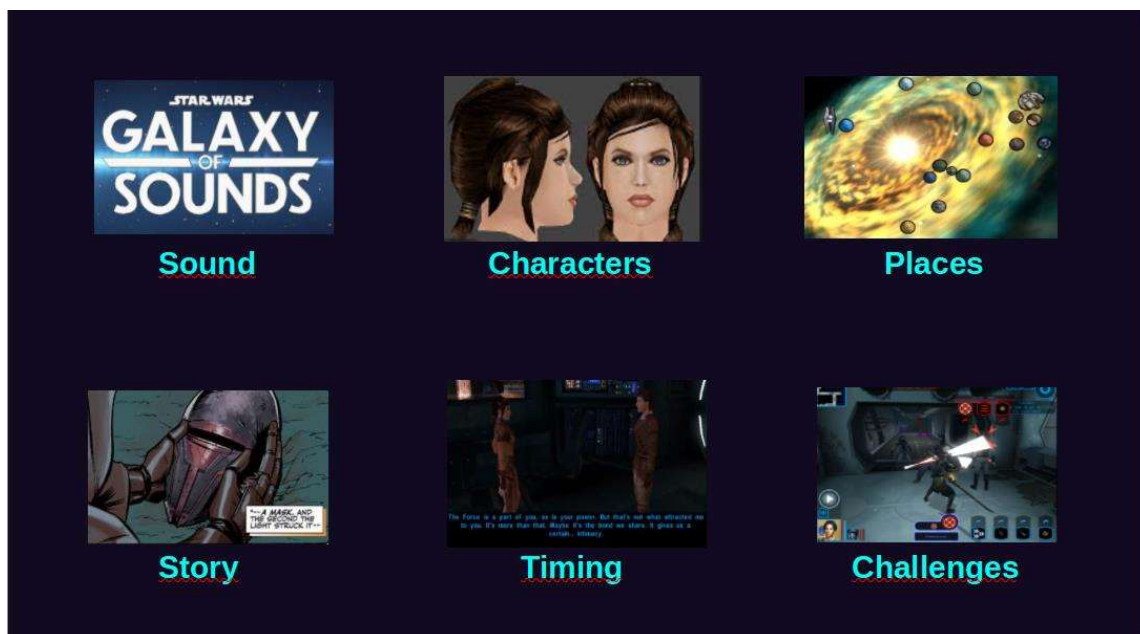
Por cada videojuego definido en la plataforma hay que hacer una página con una explicación de la historia del videojuego, juegos anteriores, referencias literarias o audiovisuales.

Añadir 4 imágenes a lo largo del texto de las referencias, cada vez que se ponga el ratón por encima se ampliará dicha imagen y ocupará el centro de la pantalla, haciendo un translúcido por detrás en el resto de la página.

Modificación de Reseñas.

Dividir la reseña en función de la imagen adjunta.

En la música, además, empezará a sonar la banda sonora del videojuego.



Organización del proyecto.

Estimación del proyecto.

Habilidades. 29/09/2023

- 8 FTE.
- 1 días.

Frases 06/10/2023

- 8 FTE.
- 1 hora.

Diálogo. 13/10/2023

- 8 FTE.
- 1 hora.

Comparativa 20/10/2023

- 8 FTE.
- 2 horas.

Reseñas 27/10/2023

- 8 FTE.
- 2 horas.

Formulario de usuario.

- 8 FTE.
- 2 horas.

Modificación de fuentes.

- 1FTE.
- 1 hora.

Infraestructuras

Componentes software.

- Visual Studio Code
- Clip Studio Paint
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- HitFilm

Componentes hardware.


- Monitor DELL U2410
- PEN Tablet Display HUION Kamvas Pro 24
- NVIDIA GeForce GTX 1660 SUPER

Diseño de la arquitectura del sistema.

Resumen de procesos del sistema.

Interfaces del sistema.

Howard Phillips Lovecraft



Howard Phillips Lovecraft tenía debilidad por los helados y por los gatos. De hecho, tenía un gato negro, y según sus propias palabras: "No me disgustan los perros más de lo que lo hacen los monos, los seres humanos, los comerciantes, las vacas, las ovejas o los pterodáctilos, pero por los gatos tengo un particular respeto y afecto desde los primeros días de mi infancia".

Considerado un gran innovador del género de terror, al que aportó una mitología propia –los conocidos como Mitos de Cthulhu, que constituyen un ciclo literario de horror cósmico–, H. P. Lovecraft nació el 20 de agosto de 1890 en Providence, la capital y ciudad más grande de Rhode Island, en Estados Unidos.

La infancia de Lovecraft estuvo marcada por la trágica muerte de su padre en un centro psiquiátrico tras diagnosticársele parépsia, una ausencia parcial de movimiento voluntario que es un síntoma común de la esclerosis múltiple, y una fase terminal de neurosífilis. Lovecraft además tuvo una mala relación con su madre, Sarah Susan Phillips, una puritana ultraconservadora.

Sarah negaba a su hijo cualquier muestra de cariño, y muchos críticos la consideran la causante del comportamiento un tanto extravagante que el escritor mostraría durante toda su vida. Lo sobreprotegió hasta límites demenciales y lo trató como si fuera su único bien en la tierra. Esta actitud provocó que a Lovecraft le costara convivir con su entorno debido a la poca habilidad que desarrolló para relacionarse con el resto de las personas. Esta situación llevó al joven Lovecraft a evadirse de la estricta educación materna y a frecuentar parajes solitarios para poder dar rienda suelta a su imaginación.

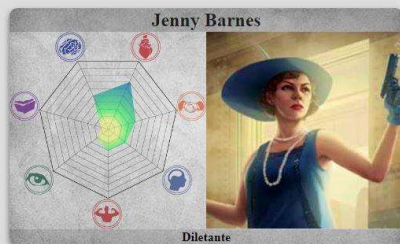
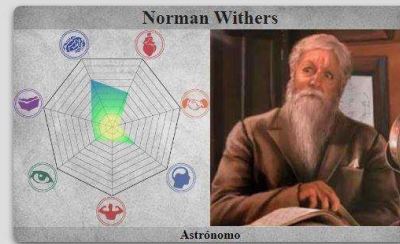
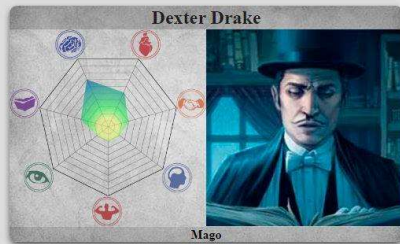
Entre 1903 y 1908, Lovecraft vivió como un ermitaño sin apenas contacto con el mundo exterior, excepto el que tenía con su madre y con sus tíos. Ese tiempo lo pasó escribiendo poesía. La situación cambió cuando, molesto por lo aburridas que eran las historias románticas de la época, envió una carta a la revista Argosy quejándose sobre la insipidez de los relatos de uno de los escritores más populares de la publicación, Fred Jackson.

La evolución literaria de Lovecraft experimentó tres fases. Una primera etapa gótica, que fue desde 1905 a 1920; la segunda, una etapa onírica que abarcó desde 1920 a 1927, y una etapa final que tuvo como base la filosofía cosmiocénica (desde 1927 a 1937), en la que el cosmos es visto como un todo inmenso y hostil. Su obra es un reflejo de su vida, que fue de todo menos fácil: vivió aislado, concentrado en sus particulares mundos literarios, casi extravagantes, y entregado a la creación y disfrute de mundos paralelos.

Méritos académicos

CV Lovecraft

Escala de habilidades **INVESTIGADORES**



Isaac Sánchez Vilches @ Lenguajes de Marca 2023

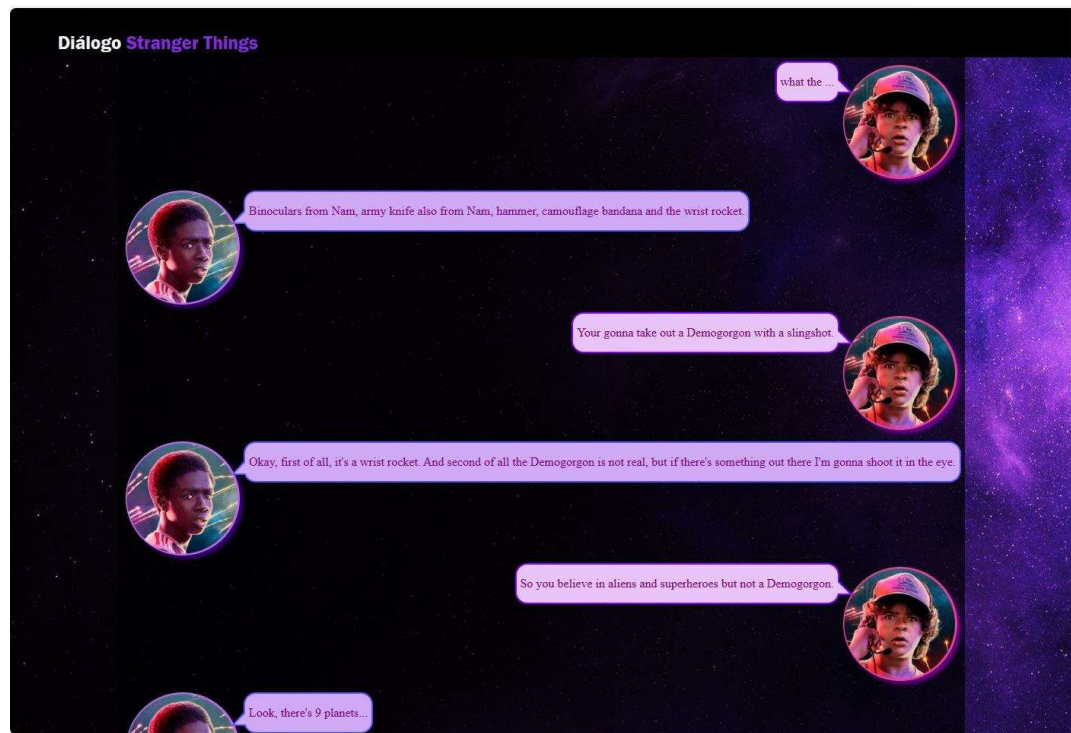
Escala Arkham Horror

Frase. **The Stranger Things**



You're gonna take out the Demogorgon with a slingshot?





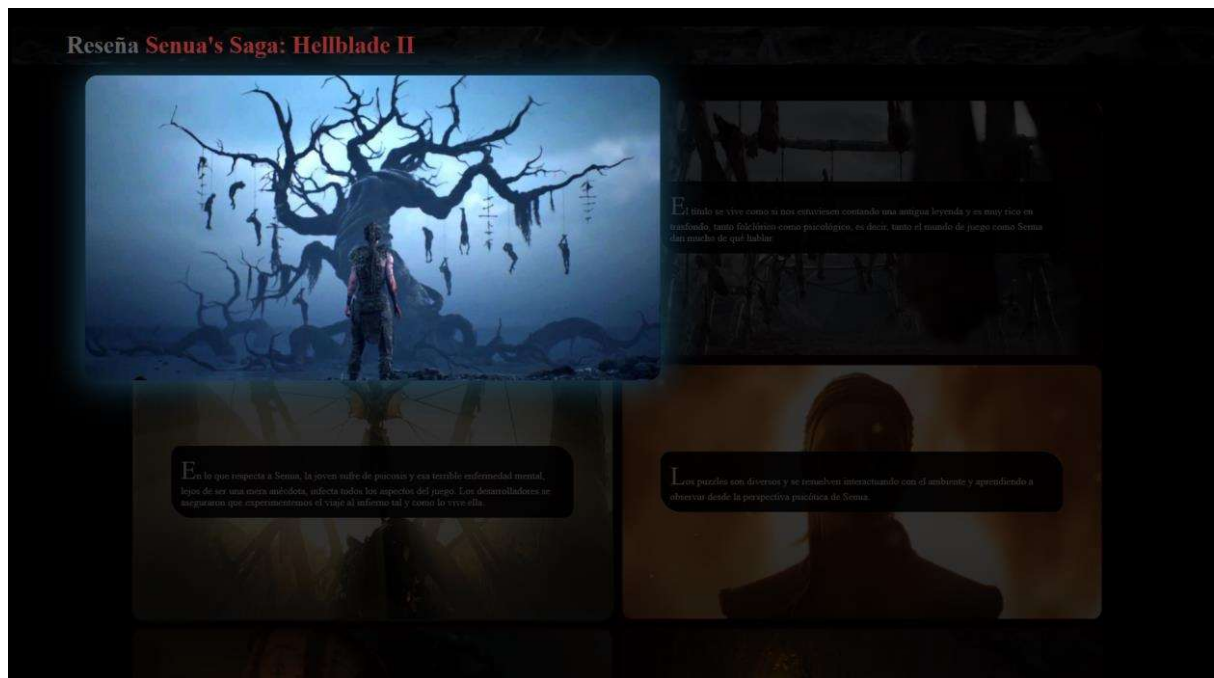
Diálogo Stranger Things

Comparativa Juegos de mesa

ARKHAM HORROR	LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Jugadores: 1 - 6	Jugadores: 1 - 5
Edad: 14+	Edad: 14+
Duración: 120 - 180 Min	Duración: 120 - 180 Min
Miniaturas: No	Miniaturas: 32
Número de cartas: 469	Número de cartas: 350
Tipo de tablero: Losetas	Tipo de tablero: Losetas
Expansiones: 5	Expansiones: 5

Isaac Sánchez Vilches @ Lenguajes de Marca 2023

Comparativa juegos de mesa de género misterio



Reseña Senua's Saga: Hellblade II

Formulario Misterio

Datos personales

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Teléfono:

Correo electrónico:

Fecha de nacimiento:

Dirección:

Calle:

Número:

Piso/puerta:

Código Postal:

Población:

Provincia:

Método de pago

Por favor, seleccione su método de pago:

☒ VISA ☐ Mastercard ☐ Paypal

¿Aceptas las cookies?

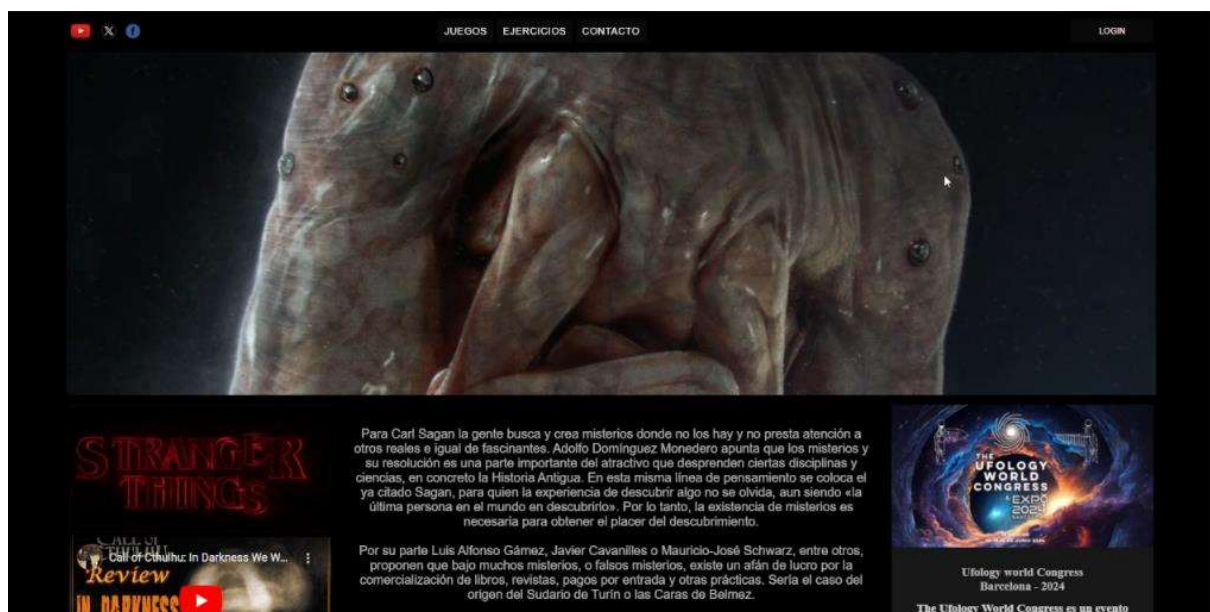
☒ SI, acepto ☐ No acepto

Isaac Sánchez Vilches @ Lenguajes de Marca

Formulario Misterio



Video juego Escape Room - Misterio



Página Principal – Misterio

Plan de pruebas.

Índice de Ilustraciones y tablas

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.