**Definición de proyecto**

**“Informe:Aplicación de ajedrez ”**

***Fecha:[29/08/2024]***

**Nombres: Ivan Gallegos-Angel Quidiante-Cristobal Soto**

**Sección: OO1\_D**

**Docente: German Barrientos**

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[**Datos del documento 3**](#_heading=h.1fob9te)

[**Problemática 4**](#_heading=h.tyjcwt)

[**Introducción 4**](#_heading=h.tyjcwt)

[**Objetivos 4**](#_heading=h.3dy6vkm)

[Objetivos específicos 4](#_heading=h.zhn7im508jgr)

[**Metodología 5**](#_heading=h.jz8ku6jjiba3)

[**Roles 5**](#_heading=h.7mhq6sdqmo2p)

[**Herramientas 5**](#_heading=h.ooqd4c4i6sin)

[**Epicas 6**](#_heading=h.5qspl7yqtbge)

[**Carta Gantt 6**](#_heading=h.ravntlhrte3e)

[**Product Backlog 7**](#_heading=h.8iy12xwqvy5h)

[**Conclusión 9**](#_heading=h.nshpolaplvkt)

-

# Datos del documento

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | xx/xx/xx | xxxxxxxxxxxxx | xxxxxxxxxxxx |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Información del Proyecto

| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| --- | --- |
| Sección | 002D |
| Proyecto (Nombre) | Aplicación de ajedrez para discapacitados visuales |
| Fecha de Inicio | xx/xx/xx |
| Fecha de Término | xx/xx/xxxx |
| Docente | German Barrientos |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **20778735-3** | **Ivan Gallegos** | **iva.gallegos@duocuc.cl** |
| **19607048-6** | **Angel Quidiante** | **An.quidiante@duocuc.cl** |
|  | **Cristobal Soto** | **Cri.Sotom@duocuc.cl** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Problemática

A comienzos de la pandemia de 2019, aumentaron los gustos por el deporte-ciencia conocido como “ajedrez”, aumentando considerablemente la gente interesada en aprender y sumarse rápidamente a competir en torneo o simplemente jugar recreativamente, entre esas personas no podemos dejar atrás a la gente discapacitada o con algún problema que le imposibilite jugar de buena manera, es por esto que nos enfocamos en la población de discapacidad visual. Ya que hoy en día no existen tantas opciones dentro de las aplicaciones de ajedrez online.

# Introducción

En la actualidad, hay muchas aplicaciones de ajedrez disponibles que van desde herramientas educativas hasta plataformas para torneos. Sin embargo, pocas de ellas están diseñadas para personas con discapacidades visuales. Nuestra aplicación está especialmente creada para estas personas, proporcionando una interfaz accesible e intuitiva que facilita la experiencia de jugar ajedrez, adaptándose a sus necesidades y permitiéndoles disfrutar del juego de manera plena.

# Objetivos

La app contará con lo ya establecido normalmente, un tablero de ajedrez y sus respectivas notación de las jugadas, posición de las piezas, enfocándonos en los distintos contrastes para ayuda a personas con distintos tipos de daltonismo y así generar una agradable sensación en la experiencia del usuario al probar nuestra app.

## Objetivos específicos

* *Mejorar la experiencia del usuario con alguna discapacidad (ceguera, daltonismo, etc.)*
* *Optimizar la eficiencia en la gestión de campeonatos*
* *Mejorar la visibilidad y promoción de los campeonatos para discapacitados*
* *Facilitar la comunicación entre organizadores y participantes*
* *Ofrecer estadísticas y análisis detallados*

# 

# Metodología

Metodología Scrum

Scrum es un marco de trabajo para desarrollo ágil de software que se ha expandido a otras industrias. Es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo y obtener el mejor resultado posible de proyectos.

# Roles

Scrum Master: Cristobal Soto

El Scrum Master está encargado de guiar al equipo de desarrollo y mantenerlos enfocados en las prácticas de scrum, es un organizador de ceremonias claves en las diversas reuniones de la metodología. Fomenta la comunicación entre los integrantes del equipo y los interesados.

Equipo desarrollador: Ivan Gallegos, Angel Quidiante

El equipo desarrollador se encarga de realizar el proyecto. Son multidisciplinarios y autoorganizados que de manera conjunta desarrollan incrementos en cada sprint del producto del proyecto.

# Herramientas

* Ionic angular
* Android studio
* Github
* Java
* Visual Studio
* SQL oracle
* Selenium

# Epicas

Epica 1: Accesibilidad visual para discapacitados

Epica 2: Personalización de interfaz

Epica 3: Juego competitivo en línea

Epica 4: Estadística de partidas

# Carta Gantt

| **Actividad** | **Fase 1** | | | | **Fase 2** | | | | | | | | | | | | **Fase 3** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S 1** | **S 2** | **S 3** | **S 4** | **S 5** | **S 6** | **S 7** | **S 8** | **S 9** | **S 10** | **S 11** | **S 12** | **S 13** | **S 14** | **S 15** | **S 16** | | **S 17** | **S 18** |
| 1.1 Definir objetivos y alcance del proyecto. | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 1.2 Identificar los requisitos de usuario |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 1.3 Elección de metodología y justificación |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 1.4 Definir los roles |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 2.1 Definir y configurar el entorno de desarrollo |  |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 2.2 Desarrollo backend |  |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** |  |  | |  |  |
| 3.1 Desarrollo frontend |  |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** |  |  | |  |  |
| Arquitectura de Red |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | **x** |  | |  |  |
| Pruebas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | **x** | |  |  |
| Implementación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | | **x** |  |
| Cierre |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | **x** |

# Product Backlog

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Identificador (ID) de la Historia | Enunciado de la Historia | Alias | Estado | Dimensión / Esfuerzo | Iteración (Sprint) | Prioridad | Comentarios |  |
|  | 1.1 | Yo, como una persona con discapacidad visual, quiero una interfaz de alto contraste para poder diferenciar claramente las piezas del tablero. | Alto contraste | Planificada | 3 | Por planificar | 5 | Funcionalidad especial para la gente con problemas de visión, se realizan configuraciones de acuerdo a sus capacidades. |  |
|  | 1.2 | Yo, como una persona con discapacidad visual, quiero poder ajustar el tamaño de la fuentes y colores para poder adaptar la interfaz a mis necesidades. | Ajuste de tamaño | Planificada | 3 | Por planificar | 3 | Funcionalidad de mejorar la legibilidad de los textos para poder leer mejor según sea necesario |  |
|  | 2.1 | Yo, como un jugador , quiero cambiar los colores de las piezas y el tablero para adaptarlo a mis necesidades visuales. | Ajuste visual | Planificada | 3 | Por planificar | 5 | Implementar una interfaz personalizable para usuarios con alguna condición visual |  |
|  | 2.2 | Yo, como un jugador , quiero poder guardar las configuraciones hechas para no tener que personalizar cada vez que abra la aplicación. | Guardado de personalización | Planificada | 2 | Por planificar | 3 | Ofrecer la posibilidad de guardar las personalizaciones hechas por el usuario |  |
|  | 3.1 | Yo, como un jugador , quiero poder jugar en línea con otros usuarios para que pueda ver mis habilidades. | Modo online | Planificada | 5 | Por planificar | 5 | Organizar partidas competitivas entre los usuarios en tiempo real |  |
|  | 3.2 | Yo, como un jugador , quiero poder ser emparejado con jugadores del mismo nivel para que las partidas sean justas. | Equilibrio de partidas | Planificada | 5 | Por planificar | 5 | En base a las estadísticas de los usuarios poder ofrecer un sistema emparejado para partidas más justas competitivamente |  |
|  | 4.1 | Yo, como un jugador , quiero poder almacenar las estadísticas de las partidas para poder ver mi nivel de habilidad. | Analisis de estadisticas | Planificada | 3 | Por planificar | 3 | Guardar las estadísticas de las partidas del usuario para revisar su nivel de desempeño |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Conclusión

Podemos concluir que la integración para todas las personas a una actividad, deporte o lo que sea, es esencial para el desarrollo social humano, buscando los métodos y soluciones necesarias para contemplar las necesidades del cliente son esenciales como prioridad para nosotros a la hora del desarrollo de esta app móvil.

Además el ajedrez tiene diversos beneficios para el quien los practica, tales como:

* Mejorar el razonamiento lógico
* Fortalece la memoria
* Ayuda a la concentración
* Mejora el estado de ánimo de las personas
* Ayuda a favorecer las habilidades sociales dentro del entorno

Junto con el desarrollo de la app, esperamos que sea agradable para el usuario.