

9. Cronograma de pagos

Este cronograma establece los principales hitos del desarrollo del juego, distribuidos en un período de 7 meses. Cada hito representa una fase importante completada por el equipo.

Hito	Descripción	Fecha estimada de finalización	Porcentaje del pago (si aplica)
1. Fase de documentación	Finalización de la vigilancia tecnológica, casos de uso, diagrama de flujo.	Mes 1	20%
2. Diseño de mockups	Creación de los mockups iniciales con Figma y elección de temas.	Mes 2	15%
3. Desarrollo del prototipo inicial	Implementación del primer prototipo funcional del juego (login, menú, jugabilidad básica).	Mes 3	20%
4. Implementación de mecánicas de juego	Desarrollo de las mecánicas de juego clave, como la funcionalidad de las cartas y las temáticas.	Mes 4	15%
5. Pruebas y ajustes de usabilidad	Realización de pruebas internas, ajustes de errores, mejoras en la experiencia del usuario (UX).	Mes 5	10%
6. Desarrollo de funcionalidades adicionales	Creación de nuevas modalidades de juego, funcionalidades avanzadas, animaciones.	Mes 6	10%
7. Pruebas finales y lanzamiento	Pruebas beta con usuarios externos, correcciones finales de errores críticos, y lanzamiento del juego.	Mes 7	10%

