

CONTENIDO PROPUESTA TECNICA Y ECONOMICA

QUAC-MEMORIZE

5. Plan de Trabajo

El desarrollo de **Aquac-Memorize** se estructuró en fases para asegurar un progreso ordenado y eficiente. Comenzó en mayo de 2024, siguiendo un cronograma detallado que garantiza la entrega de resultados en tiempos establecidos.

Fase de Investigación y Vigilancia (23 de mayo de 2024)

Actividades principales:

23 de mayo: Identificación de juegos de memoria existentes en el mercado.

23 de mayo: Análisis de puntos débiles, como la monotonía y falta de interacción social.

23 de mayo: oportunidad de agregar un componente multijugador.

Resultados esperados:

Informe detallado sobre fortalezas y debilidades de los juegos existentes.

Definición del enfoque diferenciador de **Aquac-Memorize**.

Fase de Documentación y Planificación (6 de junio de 2024)

Actividades principales:

6 de junio: Creación de la documentación inicial (objetivos, descripción del proyecto, análisis del público objetivo, requerimientos funcionales y no funcionales).

6 de junio: Definición de características principales de los tres juegos (rompecabezas, parejas de cartas y adivinar palabras).

Resultados esperados:

Documento base del proyecto para guiar las fases posteriores.

Fase de Diseño de Arquitectura (13-20 de junio de 2024)

Actividades principales:

13 de junio: Creación de diagramas UML: casos de uso, flujos y secuencias.

20 de junio: Definición de la arquitectura tecnológica (HTML5, CSS3, JavaScript, PHP, MySQL, Bootstrap).

Fase de Prototipado y Mockups (22 de junio - 11 de julio de 2024)

Actividades principales:

22 de junio - 1 de julio: Diseño inicial del mockup con estética oceánica en pixel art.

2 de julio - 11 de julio: Iteraciones del diseño basado en retroalimentación del equipo y usuarios.

Resultados esperados:

Mockup funcional validado por usuarios potenciales y equipo de diseño.

Fase de Desarrollo y Codificación (25 de agosto - 15 de noviembre de 2024)

Actividades principales:

25 de agosto - 30 de septiembre: Desarrollo del juego de rompecabezas.

19 de septiembre: presentación de los resultados de la encuesta.

1 de octubre - 20 de octubre: Desarrollo del juego de parejas de cartas con modo multijugador.

21 de octubre - 15 de noviembre: Desarrollo del juego de adivinar palabras.

Resultados esperados:

Juegos funcionales listos para pruebas internas.

Implementación inicial del sistema multijugador.

Fase de Pruebas y Optimización (1 de septiembre - 15 de noviembre de 2024)

Actividades principales:

1 de septiembre - 15 de octubre: Pruebas internas y ajustes técnicos.

16 de octubre - 15 de noviembre: Pruebas con usuarios externos, optimización de rendimiento y corrección de errores.

Resultados esperados:

Sistema funcional y optimizado, listo para el lanzamiento inicial.

Entregables del Proyecto

Diagramas UML y arquitectura del sistema (20 de junio de 2024).

Mockup funcional (11 de julio de 2024).

Código fuente completo de los tres juegos (15 de noviembre de 2024).

Sistema multijugador integrado (15 de noviembre de 2024).

Reporte de pruebas y optimización (15 de noviembre de 2024).