

CONTENIDO PROPUESTA TECNICA Y ECONOMICA

QUAC-MEMORIZE

Una propuesta técnica y económica para un proyecto de software debe incluir los siguientes elementos:

5. Plan de trabajo: Un plan detallado que describe la metodología de trabajo, los entregables, las fases y los plazos.

RTA: A partir de mayo se comenzó a trabajar en **Aquac-Memorize**. El primer paso fue realizar un análisis de la competencia a través de un sistema de vigilancia, identificando puntos débiles en otros juegos de memoria. Se detectó que muchos juegos de este tipo se volvían monótonos rápidamente, lo cual fue una oportunidad para diferenciarnos. La idea clave fue incorporar un modo multijugador, permitiendo que los jugadores interactuaran entre ellos, añadiendo un componente social que haría el juego más dinámico y menos predecible.

Fases del proyecto:

1. Fase de investigación y vigilancia:

- Marzo:** Identificación de juegos de memoria ya existentes en el mercado.

- Análisis de puntos débiles como la monotonía y falta de interacción social.

- Identificación de la oportunidad de agregar un componente multijugador para innovar.

2. Fase de documentación y planificación:

- Mayo:** Creación de la **documentación inicial** del proyecto, incluyendo los **requerimientos funcionales y no funcionales**, descripción del proyecto, objetivos, planteamiento del problema y análisis del público objetivo.

- Definición de las características principales de los tres juegos propuestos (rompecabezas, juego de cartas y adivinar la palabra con pistas).

3. Fase de diseño de arquitectura:

- Mayo:** Desarrollo de diagramas UML, tales como diagramas de flujo, de secuencia y de casos de uso, para planificar detalladamente las interacciones entre los jugadores y el sistema.

- Definición de la arquitectura tecnológica, identificando las herramientas y lenguajes adecuados para la implementación.

4. Fase de prototipado y mockups:

-Junio: Creación de un mockup del proyecto, diseñando la interfaz de usuario con un enfoque en la estética de océano y pixel art.

-Realización de varias iteraciones del diseño, basado en la retroalimentación del equipo y pruebas de usuarios potenciales, para asegurar que el estilo fuera atractivo y que la experiencia de usuario fuera intuitiva.

5. Fase de desarrollo y codificación:

-Julio a octubre: Inicio de la creación del código, plasmando las funcionalidades descritas en la documentación.

- Desarrollo de los tres juegos principales: el rompecabezas, el juego de buscar parejas y el juego de adivinar palabras.
- Implementación del modo multijugador para el juego de cartas.
- Pruebas internas para asegurarse de que cada componente funcione de manera eficiente y sea entretenido.

6. Fase de pruebas y optimización:

-Octubre: Ejecución de pruebas de usuario y detección de posibles errores o mejoras en las funcionalidades.

-Optimización del rendimiento, mejorando tiempos de carga y ajustando el código según los comentarios obtenidos durante las pruebas.

Entregables del proyecto:

- Documentación completa del proyecto.
- Diagrama de arquitectura del sistema.
- Mockups y prototipos funcionales.
- Código de la página.
- Sistema de multijugador integrado.
- Reportes de pruebas y optimización.