

## CONTENIDO PROPUESTA TECNICA Y ECONOMICA

### QUAC-MEMORIZE

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

8. soporte para el software después de su lanzamiento.

Plan de mantenimiento y soporte: Una descripción del plan de mantenimiento y e  
**Mantenimiento y Soporte del Proyecto "Aquac-Memorize"**

#### **Objetivo del Plan:**

El plan de mantenimiento y soporte para el proyecto *Aquac-Memorize* tiene como objetivo asegurar que el software continúe operando sin problemas y se mantenga relevante para los usuarios. El proyecto incluye tres juegos enfocados en el desarrollo de la memoria: un juego de rompecabezas, un juego de buscar la pareja de cartas y un juego de adivinar la palabra con pistas (Worldlet), todo con un estilo de océano y pixel art. El mantenimiento garantiza que las funcionalidades actuales sean optimizadas, mientras que el soporte ofrecerá ayuda continua a los usuarios.

#### *Objetivos del Mantenimiento:*

**-Optimización:** Garantizar el buen rendimiento de los tres juegos y su adaptación a futuras tecnologías.

**- Multijugador:** Iniciar la implementación del modo multijugador en los demás juegos.

**-Funcionalidad continua:** Asegurar que el modo multijugador del juego de cartas y el rendimiento general de los otros dos juegos funcionen sin fallas.

**-Satisfacción del usuario:** Mantener un alto nivel de satisfacción a través de mejoras constantes y un soporte técnico eficiente.

#### *Tipos de Mantenimiento:*

##### **-Mantenimiento Correctivo:**

Resolver errores reportados en los tres juegos, como fallas en la sincronización del modo multijugador o problemas en la interfaz de usuario con el estilo pixel art.

##### **-Mantenimiento Evolutivo:**

Incorporar nuevas funcionalidades basadas en las sugerencias de los usuarios, como nuevos niveles para el juego de adivinar palabras o modos de juego adicionales en el multijugador.

##### **-Mantenimiento Adaptativo:**

Ajustar el software para adaptarse a nuevas versiones de navegadores web, sistemas operativos o dispositivos en los que se pueda utilizar *Aquac-Memorize*, como tablets o móviles.

#### *Soporte Técnico:*

##### **-Canales de Soporte:**

Los usuarios podrán contactar al soporte a través del correo electrónico y una sección de preguntas frecuentes en la página web del juego.

##### **-Horarios:**

El soporte estará disponible de Lunes a Viernes, de 9 AM a 6 PM. Los problemas del modo multijugador tendrán prioridad para asegurar una experiencia fluida en las sesiones de juego.

##### **-Tiempo de Respuesta:**

El tiempo de respuesta para consultas y problemas reportados será de 24 a 48 horas. Las incidencias críticas, como errores en el multijugador, serán atendidas en un máximo de 24 horas.

#### *Actualizaciones:*

##### **-Frecuencia:**

Las actualizaciones del software se realizarán trimestralmente para incorporar mejoras y correcciones de errores.

##### **-Notificaciones:**

Los usuarios serán notificados de las actualizaciones mediante notificaciones dentro de los juegos y correos electrónicos.

##### **-Actualizaciones de contenido:**

Cada actualización incluirá mejoras estéticas relacionadas con el tema del océano y nuevos retos o niveles para mantener el interés de los jugadores.

#### *Monitoreo y Evaluación:*

##### **-Revisión del Rendimiento:**

Se revisará el rendimiento del juego mensualmente para identificar y solucionar cualquier problema de carga o lentitud, especialmente en el modo multijugador.

##### **-Encuestas de Satisfacción:**

Se implementarán encuestas trimestrales para recopilar retroalimentación de los jugadores sobre su experiencia con *Aquac-Memorize*, incluyendo sus opiniones sobre la jugabilidad, el estilo visual de pixel art y las mejoras necesarias.

#### *Recursos Necesarios:*

##### **Personal Responsable:**

-Jesús David Fierro Rivera y Jhoan Camilo Charry Pérez estarán a cargo del mantenimiento backend, asegurando que los servidores del multijugador funcionen de manera óptima.

-Marcos Rojas Álvarez e Isabella Carrera Cabrera estarán a cargo del mantenimiento frontend, asegurando que las actualizaciones estéticas y funcionales en los juegos sean coherentes con el estilo de pixel art.