

Versión 1.0

28/07/2025

DigiCard Srs

Especificación de Requisitos de Software

CENTRO DE LA INDUSTRIA LA EMPRESA Y LOS SERVICIOS

Neiva-Huila

Autores: Santiago Chaparro Riaño, Sergio Andrés Leguizamo Péres, Jesús David Fierro Rivera
Producción: Aprendices Sena®.

Contenido

1.	42.
	43.
	4Objetivo General
	5
Objetivo Específico	5
4.	55.
	66.
	6Recursos
	7
Entregables	7
Fuera del Alcance	7
7.	7Definiciones:
	8
Abreviaciones:	8
9.	8Perspectiva del Producto
	9
10.	811.
	1012.
	10Dia uno:
	11
Dia dos:	11
Dia tres:	11
Dia cuatro:	11
Dia cinco:	12
13.	1114.
	12Costos Aproximados
	13
15.	13Diagrama de calases
	14
Diagrama UML	14
Diagrama de Secuencia	14
Diagrama de Flujo	14
16. 16	

1. Introducción

DigiCard es un proyecto destinado al desarrollo de un video juego multijugador local de cartas.

“Queremos renacer la vieja escuela de la serie Digimon”

Está destinado hacia los fanáticos de la serie y el anime incluyendo familias y amigos sin restricciones de edad ya que no contiene contenido indebido, que quieran compartir un momento divertido y de sana competencia. El alcance es desarrollar un Video juego Funcional que cumplirá la función de jugar con dos personas y un máximo de 7 personas, y proporcionar un histórico.

2. Planteamiento del Problema

La poca innovación, la creciente edad de los fans y el desinterés de los niños de ahora. Son unos de los motivos de la creciente pérdida de fans de la serie Digimon.

Esta caída ha llevado a la franquicia a publicar numerosos mangas y series las cuales han sido un fracaso debido a su poca distribución, rating y el desinterés por parte de los cibernautas.

3. Objetivos

Objetivo General

El Objetivo General del proyecto DigiCard consiste en desarrollar un videojuego multijugador local de cartas basado en la serie Digimon, donde buscamos desarrollar o fortalecer una mente estratégica y cognitiva donde haya integración de personas bien sean fans de la serie o personas comunes que quieran competir sanamente en una lucha por el triunfo hasta el final

Objetivo Específico

Los Objetivos Específicos son:

Explorar y acompañar no solo a los fieles fanáticos de la serie Digimon centrándose, brindándoles un lugar para incentivar su competencia y a la vez disfrutar de la nostalgia de ver personajes de su serie favorita

Desarrollar habilidades del pensamiento como: buscar estrategias para resolver problemas, replantear las actividades para lograr el objetivo del juego, beneficia mucho a la concentración, atención, memoria, y la socialización.

4. Justificación

En la actualidad hay una creciente baja en el uso de videojuegos de cartas de digimon lo cual ha causado que los fans de la serie no tengan un lugar donde competir con otros fanáticos.

Ante esto se propuso la creación del proyecto Digicard el cual busca volver a conectar a los jugadores de cartas de digimon brindando un espacio donde puedan competir y revivir esa chispa por los juegos de cartas de su serie favorita

El proyecto DigiCard también busca ser un juego que no solo llame la atención no solo de los fans de la franquicia, sino también a los no fans de ella, ya que busca ser un videojuego apto para todo público.

5. Propósito del Documento

El propósito de este documento es tener una descripción detallada de qué tratará el proyecto DigiCard el cual contendrá la enumeración de requisitos, las expectativas y el diseño de dicho proyecto

6. Alcance de sistema

El objetivo general de este proyecto DigiCard consiste en desarrollar un videojuego multijugador local de cartas basado en la serie Digimon donde buscamos desarrollar o fortalecer una mente estratégica y cognitiva.

Recursos

Equipo de desarrollo (tres personas)

Computadores Que cumplen con los requisitos del proyecto

Internet, YouTube y Asesoría Profesional (Instructores ADSO)

Entregables

Documentación Actualizada

Sistema de modelado

Mockup

Backend y Frontend

Api Rest

Juego web con pruebas entregable el 1 de agosto del 2025

Fuera del Alcance

Aplicativo móvil

Aplicativo de escritorio

7. Definiciones, acrónimos y abreviaciones

Definiciones:

Digicard : juego de cartas basado en la serie digimon.

Queremos renacer la vieja escuela de la serie Digimon

Abreviaciones:

RF: Requerimiento Funcional:

FNF: Requerimiento No Funcional

8. Descripción General del Documento

Este documento trata una guía para los usuarios frente el producto que se pretende entregar, mostrando el proceso de planificación para la creación del producto, en este caso DigiCard, planteando un problema del cual arranca el desarrollo del producto, los objetivos generales y específicos, la justificación que es la que da a entender el por qué se crea el producto, las referencia, acrónimos y palabras claves con su definición que facilita el entendimiento del lector.

9. Descripción General del producto

DigiCard trata de un videojuego de cartas, basado en las cartas de la serie Digimon. El videojuego se desarrollará con un diseño llamativo alusivo a la serie Digimon, pensado para el entretenimiento solo o con amigos y familiares y el desarrollo de la mente estratégica.

Perspectiva del Producto

El videojuego se basará en una interacción del usuario con el juego dando una interfaz agradable y una excelente experiencia al usuario.

Se espera que los usuarios fanáticos de esta serie dominen por completo las estrategias, pero el juego será un reto para ellos.

Queremos fomentar la integración en usuarios dentro del mismo juego.

10. Requisitos Del Usuario

Identificador: RF-001	Nombre Multijugador
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa: No aplica
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado: No aplica

Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Ingreso a la partida 	Salida: <ul style="list-style-type: none"> ● Comienzo del juego con múltiples jugadores
Descripción: El sistema contará con un modo multijugador que tendrá un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 7	
Manejo de situaciones anormales: - En caso de que no hay mínimo 2 jugadores no se permitirá que inicie el juego	
Criterios de aceptación: Los jugadores pueden jugar al modo multijugador sin problemas	

Identificador: RF-002	Nombre Tabla de histórico
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa: No aplica
Prioridad de desarrollo: Media	Documento de visualización asociado: No aplica
Entrada: <ul style="list-style-type: none"> · Finalización de la partida 	Salida: <ul style="list-style-type: none"> ● Tabla de puntuación ordenados de mayor a menor puntuación

Descripción:

El sistema contará con una tabla de puntuación que se mostrará al final de una partida multijugador mostrando a los ganadores ordenando sus puntos de mayor a menor

Manejo de situaciones anormales:

En caso de error se notificará a los usuarios

Criterios de aceptación:

la tabla muestra correctamente los resultados de la partida multijugador

11. características de los Usuario

Jugador: Usuario que se ingresara personas para iniciar la partida

12. Restricciones Generales

El proyecto debe ser realizado en una 1 semana, duración del Bootcamp

Día uno:

Requisitos Iniciales y Especificaciones Generales

Dia dos:

Revisión de Requisitos Iniciales y Especificaciones Generales y inicio de WireFrame y Modelado

Dia tres:

Revisión de MockUp y Modelado e iniciar el backend con sus interfaces iniciales del juego

Dia cuatro:

Terminar codificación Backend y Frontend

Dia cinco:

Pruebas y Calificación

13. Suposiciones y Dependencias

Se asume que se entregará el proyecto a tiempo.

Se asume que el producto contará con el multijugador local completamente funcional.

Todos los miembros del equipo tendrán la disponibilidad para la finalización del producto en el tiempo establecido.

14. Análisis preliminar de los requisitos del usuario

Identificamos los requisitos de los usuarios donde encontramos a quien le podría interesar, sus documentos, Modelado, riesgos de costo análisis de requisitos y la priorización

Identificamos Clientes y usuarios que hacen parte de nuestro proyecto como los fans de la serie Digimon, Gamers, Streamers entre otros más.

Contará con toda su documentación preliminar su SRS respectivo, equipo de desarrollo, WireFrame, Mockup y pruebas respectivas

El proyecto no es desarrollado con ánimo de lucro es un proyecto formativo sus riegos de costo corren por parte del Centro formativo centro de la industria y los servicios – SENA y su equipo de instructores líderes de la línea ADSO, Mas sin embargo un aproximado por los 5 días el costo es de:

Costos Aproximados

Salario Desarrollador Junior \$30.000 COP * Hora

Total, de horas del proyecto 55 Horas => Total de \$1.650.000

Costo tres desarrolladores Junior => 4.950.000

Costos de internet => \$30.000 * Persona

Costo de servicio de Luz => \$50.000 * Persona

Total de: \$5.190.000COP

\$ 1268,90USD

15. Modelado

Diagrama de clases

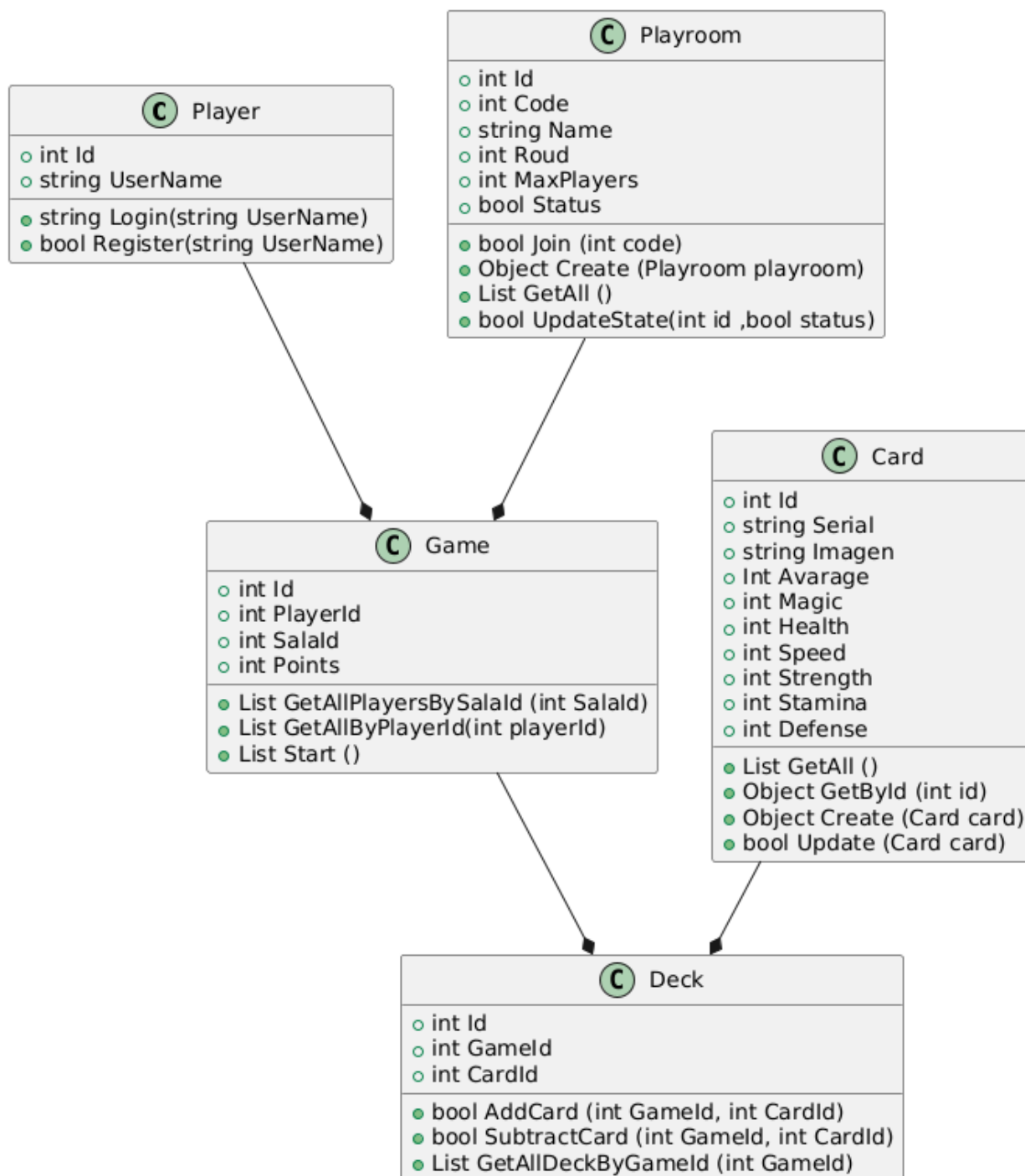


Diagrama Caso de uso

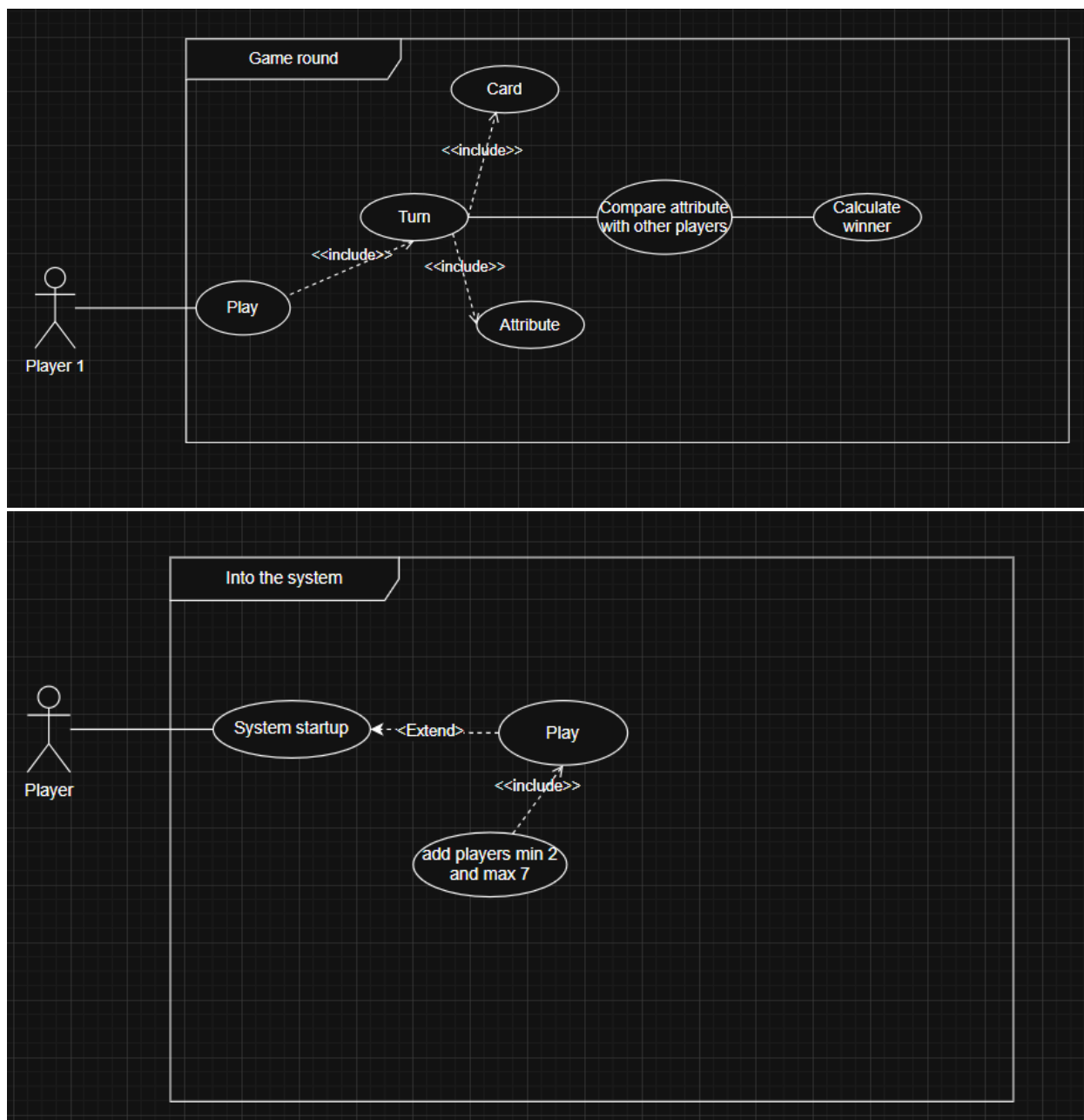
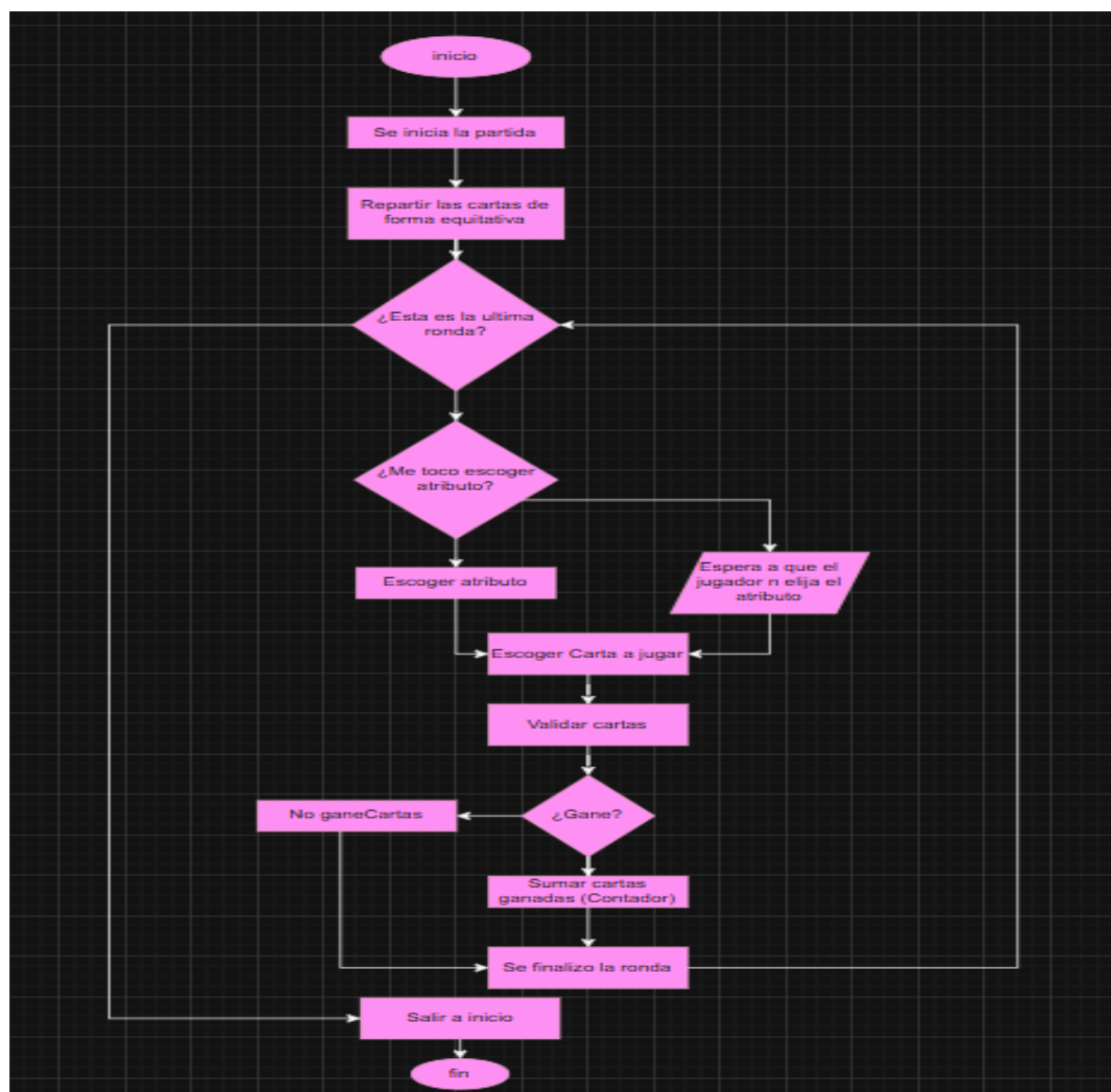


Diagrama de Flujo



16. Referencias

Libro de referencia de Digimon:

https://wikimon.net/Digimon_Reference_Book

Digimon: <https://digimoncard.io/card-database/>

¿Por qué bajó la popularidad de Digimon?

https://www.reddit.com/r/digimon/comments/3i1it1/why_did_the_popularity_of_digimon_decline/?tl=es-es

<https://www.cbr.com/digimon-pokemon-rivalry-lost-anime/#:~:text=None%20of%20the%20classic%20Digimon,Cyber%20Sleuth%20being%20fairly%20different.>

Especificacion de Requisitos segun el estandar de IEEE 830

<https://www.fdi.ucm.es/profesor/gmendez/docs/is0809/ieee830.pdf>