**Tabla de contenido**

1. Introducción.
2. Planteamiento del problema.
3. Objetivos
   1. Objetivo General
   2. Objetivo Específico
4. Justificación
5. Propósito del Documento
6. Alcance del Sistema
7. Definición, Acrónimos y Abreviaciones
8. Referencias
9. Descripción General del Documento
10. Descripción General del Producto
11. Perspectiva del Producto
12. Funciones del Producto (Resumen General)
13. Caracteristicas del Usuario
14. Restricciones Generales
15. Suposiciones y Dependencias
16. Análisis preliminar de los requisitos del usuario
17. Introducción

DigiCard es un proyecto destinado al desarrollo de un video juego multijugador de cartas basado en la serie Digimon el cual busca entretener y hacer competir tanto a los fanáticos de la serie como a familias que quieran compartir un momento divertido y de sana competencia.

1. 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.

1. Objetivos

3.1. Objetivo General

El Objetivo General del proyecto DigiCard consiste en desarrollar un videojuego multijugador 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

3.2. 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.

1. 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 Digi Card 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 par todo público

1. Propósito del Documento

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

1. Alcance de sistema

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

**Recursos**

* Equipo de desarrollo (tres personas)

**Entregables**

* Juego web entregable el 8 de agosto del 2025
* Api Rest

**Fuera del Alcance**

* Aplicativo móvil
* Aplicativo de escritorio

1. Definiciones, acrónimos y abreviaciones

Definiciones:

Digicard : juego de cartas basado en la serie digimon.

Abreviaciones:

RF: Requerimiento Funcional:

FNF: Requerimiento No Funcional

1. Referencias

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

Baja de jugadores: 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.

1. Descripción General del Documento

Este documento trata una guía para los usuario 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 porqué se crea el producto,las referencia, acrónimos y palabras claves con su definición que facilita el entendimiento del lector.

1. Descripción General del producto

DigiCard trata de un videojuego de cartas, basado en las cartas de la serie Digimon. El videojuego se programara como un aplicativo web y 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.

1. 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.

1. Requisitos Del Usuario

| Nombre | RF-001 Registro de Usuario |
| --- | --- |
| Descripción | El sistema contará con la posibilidad de registrar nuevos usuarios |

| Nombre | RF-002 Inicio de sesión de usuarios |
| --- | --- |
| Descripción | El sistema contará con la posibilidad que los usuarios ya registrados puedan iniciar sesión |

| Nombre | RF-003 Multijugador |
| --- | --- |
| Descripción | El sistema contará con con un modo multijugador que tendrá un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 7 |

| Nombre | RF-003 Tabla de Puntuación |
| --- | --- |
| Descripción | El sistema contará con una tabla de puntuación que se mostrará al final del juego la cual mostrará la puntuación de los jugadores |

1. Caracteristicas de los Usuario

Jugador: Usuario que se conectará a una con el fin de jugar con amigos

Creador de partida: Usuario que creará la partida donde se conectaran hasta jugadores

1. Restricciones Generales

El proyecto debe ser realizado en las 2 semanas de duración del bootcamp

1. Suposiciones y Dependencias

* Se asume que se entregará el proyecto a tiempo.
* Se asume que el producto contará con el multijugador completamente funcional.
* Se asume que el código será documentado.
* Todos los miembros del equipo tendrán la disponibilidad para la finalización del producto en el tiempo establecido.
* Los clientes y partes interesadas no solicitarán ningún cambio con el proyecto una vez entregado.