**9. Cronograma de pagos**

Este cronograma establece los principales hitos del desarrollo del juego, distribuidos en un período de 7 meses. Cada hito representa una fase importante completada por el equipo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Hito | Descripción | Fecha estimada de finalización | Porcentaje del pago (si aplica) |
| 1. Fase de documentación | Finalización de la vigilancia tecnológica, casos de uso, diagrama de flujo. | Mes 1 | 20% |
| 2. Diseño de mockups | Creación de los mockups iniciales con Figma y elección de temas. | Mes 2 | 15% |
| 3. Desarrollo del prototipo inicial | Implementación del primer prototipo funcional del juego (login, menú, jugabilidad básica). | Mes 3 | 20% |
| 4. Implementación de mecánicas de juego | Desarrollo de las mecánicas de juego clave, como la funcionalidad de las cartas y las temáticas. | Mes 4 | 15% |
| 5. Pruebas y ajustes de usabilidad | Realización de pruebas internas, ajustes de errores, mejoras en la experiencia del usuario (UX). | Mes 5 | 10% |
| 6. Desarrollo de funcionalidades adicionales | Creación de nuevas modalidades de juego, funcionalidades avanzadas, animaciones. | Mes 6 | 10% |
| 7. Pruebas finales y lanzamiento | Pruebas beta con usuarios externos, correcciones finales de errores críticos, y lanzamiento del juego. | Mes 7 | 10% |