



# Arena Games Pro

## Plataforma de torneos y eventos Gamer

### | Documento de análisis

**Autor:**

María Alejandra Rodriguez Franco



## Historial De Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor	Revisor
17 de septiembre de 2023	1.0	Documento de análisis	Arena Games Pro	María Alejandra Rodríguez

## Colaboradores

	Nombre	Rol en el proyecto
1	María Alejandra Rodríguez franco	Product owner Diseñador UX/UI Desarrollador



## Tabla De contenido

<b>1. Introducción .....</b>	<b>4</b>
1.1    Objetivos.....	4
1.2    Objetivo General.....	4
1.3    Objetivos Específicos.....	4
<b>2. Estudio De viabilidad.....</b>	<b>5</b>
2.1    Alcance: .....	5
2.2    Restricciones: .....	5
<b>3. Requerimientos: .....</b>	<b>6</b>
3.1    Requerimientos Funcionales: .....	6
3.2    Requerimientos No Funcionales: .....	6
<b>4. Soporte y Mantenimiento .....</b>	<b>7</b>
<b>5. Plan de Trabajo .....</b>	<b>7</b>
5.1. Pre entrega.....	7
5.2. Sprint (o Fases, según corresponda).....	8
5.3. Entrega Final .....	8
<b>Referencias .....</b>	<b>9</b>

## 1. Introducción

La industria de los videojuegos en Latinoamérica esta experimentando un crecimiento significativo, son cada vez mas las personas que se están interesando en lo videojuegos como forma de entretenimiento y competencia.

Adicionalmente, son múltiples los beneficios del sector de los videojuegos a nivel social y psicológico, la generación de ingresos adicionales, oportunidades de carrera y por ende el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Por esta razón, he afrontado el reto de diseñar y desarrollar un sitio web que permita conectar a diferentes jugadores en torneos y eventos de la comunidad Gamer de Latinoamérica y diferentes partes del mundo en un solo lugar.

En este documento se especificarán los principales objetivos del proyecto, necesidades y requisitos funcionales y no funcionales. De acuerdo con lo anterior se realizará una evaluación de viabilidad que permita establecer un plan de trabajo que abarque las diferentes etapas del diseño e implementación del proyecto.

### 1.1 Objetivos

#### 1.2 Objetivo General.

El objetivo de este proyecto es diseñar y desarrollar un sitio web que permita el registro de jugadores y la creación de torneos de videojuegos en tiempo real en diferentes categorías de videojuegos alrededor del mundo mediante el uso de las últimas tecnologías de programación.

#### 1.3 Objetivos Específicos

- Identificar y documentar las características de un torneo de videojuegos.
- Determinar los requerimientos funcionales del sitio web de acuerdo a los lineamientos de un torneo de videojuegos

- Diseñar y desarrollar páginas, elementos que permitan la funcionalidad del sitio web
- Diseñar una estrategia de marketing que permita el posicionamiento de la pagina en la comunidad Gamer.

## 2. Estudio De viabilidad

### 2.1 Alcance:

El sitio web para torneos y eventos de videojuegos debe contemplar los siguientes aspectos:

- Debe ser atractivo desde el punto de vista del diseño y las funcionalidades
- Debe permitir el registro de jugadores y la creación de torneos o eventos dando la opción de una suscripción premium
- Solo los jugadores registrados pueden acceder a contenido como: estadísticas de juego, historial de torneos, equipos o clanes, logros y trofeos, reputación entre otros.
- Los usuarios con suscripción premium podrán acceder a:
  1. Acceso Anticipado a torneos
  2. Acceso a torneos de mayor nivel
  3. Insignias y reconocimientos especiales
  4. Soporte prioritario
  5. Sin anuncios
  6. Acceso a contenido exclusivo
- El sitio web debe contener dos páginas: inicio, torneos.

### 2.2 Restricciones:

- El sitio web no cuenta con alianzas con pasarelas de pago y servidores en la nube por lo que el cargue de contenidos y formularios de pago son una simulación
- En esta primera versión el sitio web estará desarrollado en español
- No hay imágenes propias por lo que se hace una simulación tomando imágenes de los videojuegos más populares por medio de internet.
- Solo habrá un usuario administrador

- Esta versión solo permitirá el registro de usuarios y creación de torneos, no la transmisión online de torneos
- El logo, paleta de colores o diseño del sitio web es responsabilidad del equipo de diseño de Arena Games pro

### 3. Requerimientos:

#### 3.1 Requerimientos Funcionales:

En esta primera versión al ingresar a la Página de inicio se mostrarán tres secciones de contenido llamativo relacionado con eventos, torneos y contenido novedoso en torno a los videojuegos, de acuerdo con ello este contenido invitará al usuario a registrarse a los diferentes eventos y a acceder a la información de interés sobre nuevos lanzamientos.

El usuario podrá registrarse mediante la verificación de su correo electrónico y crear un perfil en el sitio web que muestre un banner superior, su Nickname, avatar, iconos de redes sociales, insignias, clanes y torneos. Así mismo tendrán la posibilidad de editar su perfil.

##### **Los usuarios premium podrán:**

- Cargar contenido multimedia ilimitado, fotos y videos
- Agregar usuarios de la comunidad
- Enviar mensajes a otros usuarios
- Crear y gestionar torneos
- Crear eventos.
- Acceder a contenido ilimitado

Para usuarios no registrados podrán acceder a la pagina principal que muestra las ultimas novedades cargadas en el sitio web.

#### 3.2 Requerimientos No Funcionales:

- Metodología de desarrollo XP (Extreme Programming)
- Toda actualización o registro de información debe verse reflejada en menos de 5 minutos

- La página web debe estar disponible un 99.9% de las veces que un usuario intente acceder a las funciones establecidas.
- La pagina web debe estar desarrollada en idioma español
- La interfaz de usuario debe ser implementada para navegadores web por medio del uso de HTML5, CSS, y JavaScript

## 4. Soporte y Mantenimiento

### • Soporte al Cliente 24/7:

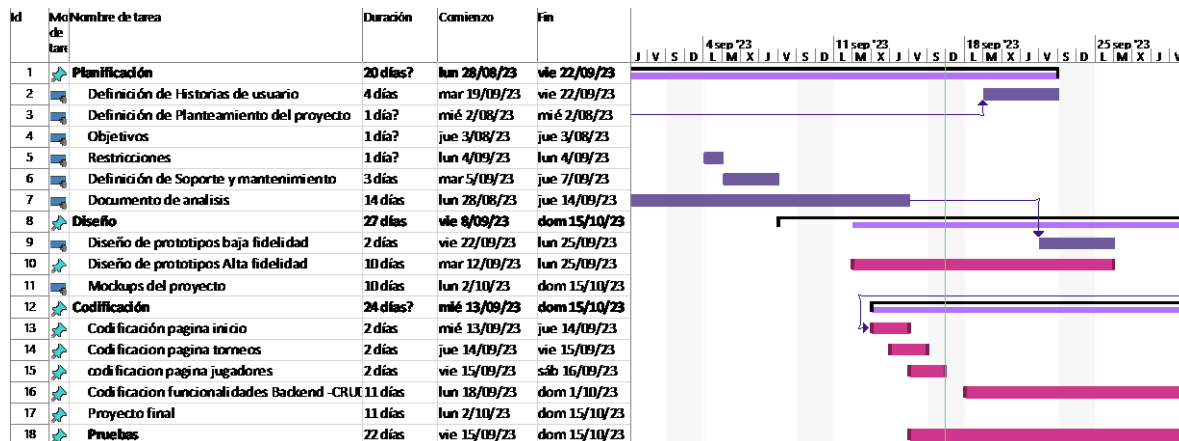
Se ofrecerá soporte a los usuarios disponible las 24 horas del día para ayudar a los usuarios con problemas de registros, actualizaciones y acceso a los contenidos.

### • Copias de Seguridad y Recuperación de Datos:

Los usuarios registrados podrán guardar los cambios y ultimas versiones de realizadas en la creación de eventos y torneos

## 5. Plan de Trabajo

Cronograma plan de trabajo de acuerdo a las fases de la metodología XP



### 5.1. Pre entrega

Sitio web con dos paginas: pagina de inicio y pagina de torneos. Cada página con tres secciones, barra de navegación, Footer y contenido multimedia, fotos, videos y formularios de registro. Eventualmente se desarrollará una tercera página para el registro de jugadores para la versión 2.

## 5.2. Sprint (o Fases, según corresponda)

Fases	Actividades	Entregables
<b>Fase de planificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historias de usuario</li> <li>• Planteamiento del proyecto</li> <li>• Planteamiento Objetivos</li> <li>• Restricciones</li> <li>• Soporte y mantenimiento</li> </ul>	Documento de análisis Estructura en HTML y CSS de la página web de inicio y torneos.
<b>Diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de prototipos baja fidelidad</li> <li>• Diseño de prototipos Alta fidelidad</li> </ul>	Mockups del proyecto
<b>Codificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Codificación página inicio</li> <li>• Codificación página torneos</li> <li>• codificación página jugadores</li> <li>• Codificación funcionalidades Backend - CRUD</li> </ul>	<b>Entrega 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Página inicio</li> <li>– Página torneos</li> </ul> <b>Entrega 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pagina jugadores</li> <li>– Funcionalidades CRUD</li> </ul> <b>Entrega 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Proyecto final</li> </ul>
<b>Pruebas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pruebas Funcionales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pruebas unitarias:</li> <li>- Pruebas de integración</li> <li>- Pruebas de aceptación</li> </ul> </li> </ul>	Informe de pruebas de software

## 5.3. Entrega Final

Sitio web de torneos de video juegos, dos páginas: inicio, torneos con Funcionalidades CRUD



## Referencias

- BIT. (2023). ¿Cómo trabajar con Bootstrap? [Video].
- BIT. (2023). ¿Qué es Bootstrap? [Video].
- BIT. (2023). Formularios [Video].
- BIT. (2023). Implementación de CSS en HTML. [Video].
- BIT. (2023). Implementando Bootstrap en un proyecto I,II,III [Video].
- BIT. (2023). Modelo de cajas. [Video].
- BIT. (2023). Responsive design I,II,III [Video].
- BIT. (2023). Sistema de Grilla I,II,III [Video].
- BIT. (2023). Tablas [Video].
- BIT. (2023). Principales propiedades de CSS I,II,III [Video].
- Capcom, G. (2023). Imagen Street Fighter. Obtenido de <https://game.capcom.com/manual/sfv/img/ryu-bg-mobile.jpg>
- Deportivo, M. (2023). Imagen League Of Legends. Obtenido de [https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/hero/2020/11/Guia-completa-de-League-of-Legends-trucos-y-secretos.jpg?width=768&aspect\\_ratio=16:9&format=nowebp](https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/hero/2020/11/Guia-completa-de-League-of-Legends-trucos-y-secretos.jpg?width=768&aspect_ratio=16:9&format=nowebp)
- Duty, C. O. (2023). Imagen Call Of Duty. Obtenido de <https://www.callofduty.com/content/dam/atvi/callofduty/cod-touchui/blog/hero/mwiii/MWIII-REVEAL-FULL-TOUT.jpg>
- Eurogamer. (2023). Imagen Fortnite. Obtenido de [https://assetsio.reedpopcdn.com/Fortnite-Battle-Pass-creen-1\\_Kv8vlfH.jpeg?width=1200&height=630&fit=crop&enable=upscale&auto=webp](https://assetsio.reedpopcdn.com/Fortnite-Battle-Pass-creen-1_Kv8vlfH.jpeg?width=1200&height=630&fit=crop&enable=upscale&auto=webp)
- Extra, V. (2023). Imagen Castlevania. Obtenido de <https://www.vidaextra.com/juegos-retro/castlevania-anniversary-collection-contara-espectaculares-ediciones-fisicas-limitadas-para-ps4-nintendo-switch>
- Games, E. (2023). Imagen Genshin Impact. Obtenido de [https://cdn1.epicgames.com/offer/879b0d8776ab46a59a129983ba78f0ce/genshintall\\_1200x1600-4a5697be3925e8cb1f59725a9830cafc](https://cdn1.epicgames.com/offer/879b0d8776ab46a59a129983ba78f0ce/genshintall_1200x1600-4a5697be3925e8cb1f59725a9830cafc)



- Ign. (2023). Imagen Valorant. Obtenido de  
[https://www.ign.com/wikis/valorant/Concepts:\\_Roles\\_in\\_Valorant](https://www.ign.com/wikis/valorant/Concepts:_Roles_in_Valorant)
- Minecraft. (2023). Imagen Minecraft. Obtenido de  
[https://www.minecraft.net/content/dam/games/minecraft/key-art/CC-Update-Part-II\\_600x360.jpg](https://www.minecraft.net/content/dam/games/minecraft/key-art/CC-Update-Part-II_600x360.jpg)
- Play Station. (2023). Imagen Elden Ring. Obtenido de  
<https://image.api.playstation.com/vulcan/ap/rnd/202107/0902/8ew9QqHI1eLFFq5XdIOhN2Q2.jpg>
- Play Station. (2023). Imagen The witcher. Obtenido de  
<https://image.api.playstation.com/vulcan/ap/rnd/202211/0711/qezXTVn1ExqBjVjR5Ipm97IK.png>
- Xbox. (2023). Imagen Diablo II. Obtenido de <https://news.xbox.com/en-us/2021/09/23/diablo-2-resurrected-now-available-for-xbox-series-xs-and-xbox-one/>
- Xboxera. (2023). Imagen Age of Empires. Obtenido de  
<https://xboxera.com/es/2023/04/07/return-of-rome-comes-to-age-of-empires-ii-definitive-edition-may-16th-noclip-documentary-is-in-the-works/>