

ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO

INFORMACIÓN GENERAL

Alumno/a	Antonio Javier Galán Herrera				
Titulación:	Grado en Ingeniería Informática				
Tutor/es:	David Santo Orcero				
Título	DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL ANDROID PARA CONECTAR JUGADORES DE JUEGOS DE MESA				
Subtítulo <i>(solo si en grupo)</i>					
Título en inglés	DESIGN AND IMPLEMENTATION OF AN ANDROID MOBILE APPLICATION TO CONNECT BOARD GAME PLAYERS				
Subtítulo en inglés <i>(solo si en grupo)</i>					
Trabajo en grupo:	Sí	<input type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	
Otros integrantes del grupo:					

INTRODUCCIÓN

Contextualización del problema a resolver. Describir claramente de dónde surge la necesidad de este TFG y el dominio de aplicación. En caso de que el TFG se base en trabajos previos, debe aclararse cuáles son las aportaciones del TFG.

Existe una desconocida problemática en el mundo de los juegos de mesa en relación a la baja cantidad de jugadores frente a la gran cantidad de juegos disponibles.

Sucede que no hay muchas personas que jueguen a juegos de mesa intencionadamente como hobby, pero para aquellas que sí, a veces resulta complicado jugar a determinados juegos por falta de jugadores; y por otra parte, en aquellas situaciones donde se consigue un número aceptable de personas, suele haber tantos juegos disponibles y tan diferentes, que resulta difícil elegir a cuál de ellos jugar.

OBJETIVOS

Descripción detallada de en qué consistirá el TFG. En caso de que el objeto principal del TFG sea el desarrollo de software, además de los objetivos generales deben describirse sus funcionalidades a alto nivel.

Diseñar e implementar una aplicación Android con el fin de conectar a personas interesadas en los juegos de mesa, permitiéndoles contactarse entre sí para crear partidas o eventos en relación a sus juegos, haciendo uso de preferencias geográficas y de desplazamiento de los usuarios para formar grupos geográfica y temporalmente compatibles.

La aplicación guardará información relacionada con los juegos de los usuarios y sus preferencias en una base de datos, así como las partidas que tengan lugar; permitirá a los usuarios añadir amigos y ver cuándo ofrecen partidas.

ENTREGABLES

Listado de resultados que generará el TFG (aplicaciones, estudios, manuales, etc.)

Aplicación Android funcional que cumpla los objetivos descritos.

Manual de usuario de la aplicación.

Memoria del TFG.

MÉTODOS Y FASES DE TRABAJO

METODOLOGÍA:

Descripción de la metodología empleada en el desarrollo del TFG. Especificar cómo se va a desarrollar. Concretar si se trata de alguna metodología existente y, en caso contrario, describir y justificar adecuadamente los métodos que se aplicarán.

Para el desarrollo de la aplicación se empleará una metodología de desarrollo incremental: partir de una base a la que añadirle sucesivas mejoras sin que estas perjudiquen al resto del proyecto desarrollado hasta el momento.

Por otra parte, se usará la metodología Kanban para gestionar el desarrollo de las mejoras mencionadas: descomponer un proyecto en tareas lo más simples posibles, distribuyéndolas por una serie de etapas conforme se vayan realizando (normalmente tres: “Pendiente”, “En progreso” y “Terminado”) con el fin de hacer un seguimiento de la evolución y el estado del proyecto.

FASES DE TRABAJO:

Enumeración y breve descripción de las fases de trabajo en las que consistirá el TFG.

1. Investigar y estudiar tecnologías potenciales aplicables al desarrollo de la aplicación.
2. Diseñar la aplicación.
3. Implementar la aplicación.
4. Probar la aplicación con usuarios reales para solucionar errores e incluir posibles mejoras.
5. Revisar la memoria.*

* La memoria del TFG se desarrollará paralelamente al desarrollo de las fases mencionadas.

TEMPORIZACIÓN:

La siguiente tabla deberá contener una fila por cada una de las fases enumeradas en la sección anterior. En caso de tratarse de un trabajo en grupo, se añadirá una columna HORAS por cada miembro del equipo. Debe especificarse claramente el número de horas dedicado por cada alumno/a y la suma de horas individual deberá ser también de 296.

FASE	HORAS
	Antonio Javier Galán Herrera
Investigación y estudio de tecnologías potenciales	64
Diseño	48
Implementación	120
Pruebas para correcciones y mejoras	56
Revisión de la memoria	8
	296



ENTORNO TECNOLÓGICO

TECNOLOGÍAS EMPLEADAS:

Enumeración de las tecnologías utilizadas (lenguajes de programación, frameworks, sistemas gestores de bases de datos, etc.) en el desarrollo del TFG.

Lenguaje de programación “Lua”.

Gestor de bases de datos “MySQL”.

RECURSOS SOFTWARE Y HARDWARE:

Listado de dispositivos (placas de desarrollo, microcontroladores, procesadores, sensores, robots, etc.) o software (IDE, editores, etc.) empleados en el desarrollo del TFG.

Para programar, el entorno “IntelliJ IDEA”.

Para gestionar la base de datos, el entorno “DataGrip”.

Para controlar las versiones del proyecto, “Git” junto a “Github”.

REFERENCIAS

Listado de referencias (libros, páginas web, etc.)

LERUSALIMSKI, R. (2016). *Programming in Lua*. Lua.org.

Málaga, 3 de Marzo de 2022

Firma tutor/tutora:

Firma cotutor/a:

Firma tutor/a coordinador/a: