1. **FUNDAMENTACIÓN**

* Descripción del proyecto a realizar.

El proyecto realizado, consiste en una plataforma web dinámica, en la que podremos ver estadísticas de juego en tiempo real, del videojuego de Blizzard, Hearthstone. Para ello, utilizaremos una API externa llamada Track-o-Bot, la cual graba las partidas del usuario, y vuelca los datos en distintos archivos .json.

Este tracker, facilita al usuario un username y un token, con lo que podrá acceder desde la web a esos datos, mediante varias url, cambiando una serie de parámetros. Podemos ver el historial de partidas, las estadísticas totales del jugador, las estadísticas de clase, cartas jugadas en cada partida, etc.

Nuestro objetivo es usar estás estadísticas individuales, de forma colectiva, para dar unos datos mucho más precisos del metagame del juego.

* Justificación.

**2. DESTINATARIOS**

Los destinatarios de la plataforma web, son los jugadores de Hearthstone, es una herramienta que puede ayudar a mejorar su juego, ya que es básicamente un estudio del metagame actual, ¿Qué funciona? ¿Qué no funciona? ¿Qué clases van mejor que otras? ¿Cuáles están más fuertes? Realmente es trasladar esos datos privados a un entorno público y en el que los datos van a reflejar el juego en sí, ya que individualmente pueden no ser reales por una serie de circunstancias.

**3. OBJETIVOS** *“Para qué se quiere hacer el proyecto”*

* Objetivo general.

Como venimos diciendo, el objetivo general es informar a los jugadores de Hearthstone mediante estadísticas

 Objetivos específicos.

**4. METODOLOGÍA** *“Cómo se va a hacer el proyecto”*

 Herramientas y tecnologías que se van a emplear para la realización del proyecto.

 Aspectos tecnológicos más relevantes. Éstos se incorporarán a un repositorio documental, que podrá ser consultado por futuros alumnos.

**5. TEMPORALIZACIÓN** *“Cuándo se va a desarrollar el proyecto”*

 Cronograma de actividades.

**6. RECURSOS** *“Qué se necesita para hacer el proyecto”*

 Humanos.

 Espaciales.

 Materiales.