

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

1 IDENTIFICACIÓN

Proyecto		Poketryhard
Responsables		Juan Daniel Murcia y Mateo Sebastián Forero
Historia		
Numero	Fecha	Descripción
01a	S05	Propuesta inicial
01b	S07	Actualización del entregable considerando: Describir cambios
02a	S11	Propuesta intermedia
02b	S13	Actualización del entregable considerando: Describir cambios
03a	S17	Propuesta final

2 INTRODUCCIÓN

2.1 Tema del proyecto

- Presentación general del tema del proyecto: ¿cuál es el tema? ¿por qué es interesante para ustedes trabajar en ese tema?

El proyecto presentado a continuación es un proyecto que tiene como temática base uno de los videojuegos más populares de la saga de Pokémon, Pokémon perla, este juego fue lanzado el 2007 junto a su versión semejante Pokémon diamante ambos juegos fueron desarrollados por la empresa Game Freak y en la actualidad estos juegos tienen un numero de ventas aproximado 17,6 millones de copias vendidas siendo uno de los juegos más vendidos en toda la historia de los videojuegos. En la actualidad muchos de los juegos de Pokémon representan la infancia de muchas personas debido a esto decidimos basarnos en uno de sus juegos específicamente como una forma de recordar el impacto de la saga en las personas.

De manera más exacta vamos a trabajar tres funcionalidades con respecto a información del juego Pokémon diamante, las cuales son, la “pokedex” que es un sistema que nos permite guardar la información de todos los

Pokémon existentes en el juego, la creación de equipo, la cual se va a basar en la selección de Pokémon existentes en la pokedex para crear un conjunto de 6 Pokémon que pueden ser usados por el usuario, dando un análisis rápido de información correspondiente al equipo formado, y por último la consulta de equipos rivales, con información de los equipos que poseen e información relevante a el combate.

- Fuentes de información. ¿cuáles van a ser las fuentes de información? ¿qué mecanismos van a usar para validar la solución propuesta?

Para este proyecto y debido a que no existe una documentación oficial para los videojuegos nos vamos a basar en las diversas paginas realizadas por fans las cuales nos brindan una vasta cantidad de información que nos permite llegar a una aproximación de la información real del videojuego, algunas de las páginas que resumen de manera más exacta los videojuegos son pkparaiso, Pokémon fandom, wikidex, entre otras.

2.2 Organización

- Breve descripción de la organización: ¿cuál es su nombre? ¿qué logo la identifica? ¿cuál se su misión?

El nombre del proyecto es “Poketryhard” por el momento el logo que nos va a identificar es este:



La misión de nuestro proyecto es brindarle al usuario información relacionada con el juego, permitiéndole tener una experiencia más amigable en los combates y permitiéndole diseñar estrategias en todo momento, logrando así un entendimiento mayor del juego y su dificultad.

- Personas interesadas en el proyecto. ¿cuáles son los principales patrocinadores del proyecto? ¿cuál es el principal interés de cada uno de ellos?

Los principales patrocinadores del proyecto son los propios usuarios del videojuego los cuales debido a las funcionalidades ofrecidas podrán tener un gran grupo de información obtenida de manera comprensible y eficaz.

3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

3.1 Problema

- Las razones de la organización para emprender el proyecto: ¿cuál es el problema a solucionar? ¿cuáles las oportunidades a aprovechar?

Pokémon es un videojuego con mucha libertad que goza de diversas estrategias de combate que hacen interesante su experiencia de juego, dada la inmensidad de combinaciones que se pueden realizar en un mismo equipo muchas veces es complicado ver las mejores posibilidades que tenemos, nuestro proyecto se basa en este problema, de manera que buscamos solucionar al jugador sus problemáticas a la hora de saber información de Pokémon, debilidades, equipos, rivales y etc.

Las oportunidades que vamos a aprovechar son las mecánicas que tiene el juego, las debilidades y fortalezas de cada tipo Pokémon, así pudiendo crear diferentes equipos teniendo en cuenta los Pokémon que desee usar el usuario y también comparando rivales para brindar al usuario la mejor opción de equipo frente a ese combate.

- El impacto esperado de la solución: ¿qué beneficios generales se esperan?

Los beneficios esperados generales es mejorar la jugabilidad y la adaptabilidad que tendrían los jugadores de Pokémon al momento de empezar el videojuego.

3.2 Objetivos.

¿Cuáles son los objetivos del sistema? ¿cómo impactan el logro de las metas de negocio?

Los objetivos del sistema son 3.

La pokedex: Este objetivo es poder implementar la información de todos los Pokémon que están en el juego.

Creación de equipos: El sistema ayudara a los usuarios a la formación de equipos Pokémon, a partir de x o y Pokémon que desee incluir analizando sus debilidades y fortalezas, así pudiendo crear el equipo más balanceado para su aventura.

Análisis de equipos rivales: Esta meta es la que permitirá al usuario comparar su equipo Pokémon ya sea con, un rival NPC que este dentro del juego, o contra un jugador de verdad que tiene su propio equipo Pokémon, entonces según los Pokémon que tendrán los rivales y los Pokémon con los que desee jugar el usuario, se le ayudara asignándole a la mejor opción de Pokémon para el combate, explotando las debilidades potenciales que tiene el equipo enemigo, así mejorando la competitividad en la que nos buscamos enfocar.

Cumplir estos 3 objetivos nos garantizara el cumplimiento de las metas de negocio, ya que podremos abarcar todos los potenciales patrocinadores que tendría este proyecto, de esta forma poder brindarles a estos clientes lo que ellos exactamente buscan según sus intereses a la hora de jugar y no lo que queramos venderles.

3.3 Alcance

¿Cuáles aspectos se incluyen en el proyecto? ¿cuáles aspectos queden excluidos del proyecto?

Los aspectos que se van a incluir en el proyecto son, la información de los Pokémon que están incluidos en el juego, la información de todos los combates relevantes en el juego y la creación de los equipos del usuario por medio de tablas.

Los aspectos que excluirémos del proyecto son, los mapas del juego, los combates menores o con poca relevancia para el usuario y toda la historia del juego.

3.4 Factores críticos de éxito

¿Cuáles factores se consideran fundamentales para el éxito del proyecto?

El primer factor fundamental para conseguir el éxito del proyecto es implementar de manera correcta el algoritmo que permita diseñar cierto equipo para una pelea en específico, donde se tendrá en cuenta las diferentes desventajas y fortalezas del rival. Para la formulación del equipo.

4 PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

¿Cuáles son los entregables de este primer semestre? ¿por qué se seleccionaron estas áreas?

Para este primer tercio vamos a centrarnos en la formulación del proyecto y el desarrollo del modelo conceptual, estas áreas son las principales bases de un proyecto por lo cual es importante en tenerlos en consideración como primer ámbito a trabajar.

Hito / Entregable	Fecha Meta
Modelo conceptual general	S07
Ciclo uno de desarrollo Indicar el área definida	S13
Ciclo dos de desarrollo Indicar el área definida	S17