

Memoria proyecto 1

0. Resumen Ejecutivo

Mouse Riders es una revista digital de análisis de videojuegos en pc que ofrece a los jugadores información técnica de actualidad acerca del rendimiento y las características referentes al hardware y el software que no se encuentran presentes en ninguna otra revista de España.

En la actualidad, los videojuegos están alcanzando profundidades técnicas y artísticas que empiezan a escapársele al usuario medio. De la misma forma los gamers apasionados que buscan información profunda de calidad se encuentran que debido a que la mayoría de usuarios no están implicados en estas cuestiones los sitios donde encontrar este tipo de información son muy escasos especialmente en análisis completos. Además la complejidad de los datos y la información a obtener crece exponencialmente cuando se trata de los videojuegos en PC, plataforma que hoy en día maneja todo tipo de API's gráficas, sistemas operativos y hardware que tiene la desventaja de resultar abrumadora para aquellos que no sepan afrontar la inmensa cantidad de opciones que se le da al usuario. No obstante esta mayoría está comenzando a reducirse poco a poco y con la aparición de usuarios cada vez más implicados junto con los grandes veteranos de la industria aparece la demanda que nuestra revista quiere cubrir.

1. Descripción del proyecto

El proyecto que llevaremos a cabo será una revista digital online en la que haremos periódicamente análisis de videojuegos de actualidad y/o recopilaciones de un periodo o género concreto. Principalmente la revista se compondrá de dos secciones, una para títulos estándar y otra para juegos flash o de navegador. En ambas secciones se hará un análisis de los videojuegos y se realizará un análisis técnico profundo especialmente en la sección estándar. Cabe destacar que en ambas secciones, dada la naturaleza del proyecto, se analizarán única y exclusivamente títulos disponibles en la plataforma de PC.

Adicionalmente la web implementará un sistema de rating para los usuarios así como una sección de comentarios en cada una de las reviews.

También realizaremos una pequeña sección con varias noticias de actualidad y próximos lanzamientos sin profundizar demasiado en cada una de ellas.

2. Descripción de los trabajos realizados

2.1. Memoria de Actividades

En primer lugar, realizamos un brainstorming para la decisión del nombre de la Web y decidimos un logotipo y el diseño general del contenido.

Diseño preliminar de la web:

Tras repartir las tareas de cada uno, elegimos donde alojar la web, que diseño escogimos para la web (colores y temática) y que herramientas utilizar para los análisis de videojuegos.

Para cubrir las necesidades de las tareas de cada miembro hemos usado algunos programas tales como 'MSI Afterburner' (para realizar los gráficos de los análisis) y Photoshop (para el diseño del logo y la página web así como algunas pequeñas ediciones de los gráficos (véanse las líneas azules de estos)).

Diagrama gantt:

Finalmente, creamos la página de Facebook y la cuenta de Twitter para mantener informados a nuestros usuarios y atraer más usuarios.

Página de Facebook:

Cuenta de Twitter: https://twitter.com/Mouse_Riders

La página incluye además la posibilidad de registro en la Web para así poder dejar comentarios en las publicaciones y recibir las noticias antes que nadie.

Diseño final de la Web:

2.2. Dificultades encontradas y cómo se han superado/obviado

Uno de los problemas que tuvimos, fue que las imágenes de la página web no se fijaban en el sitio que queríamos, debido a unos problemas con el scroll.

Finalmente conseguimos solucionarlo, aunque perdimos tres días por tener que recolocar todo.

2.3. Grado de ajuste a la planificación propuesta en el proyecto

Hemos conseguido alcanzar los objetivos marcados en el proyecto inicial en el tiempo establecido.

Hemos logrado encontrar una solución satisfactoria para todas las dificultades encontradas a lo largo de la realización del proyecto. Gracias a estas dificultades hemos ampliado nuestros conocimientos de diseño Web, y hemos aprendido a trabajar en equipo y repartir las tareas de forma equitativa. Por ello, estamos muy satisfechos con el resultado obtenido y esperamos que los usuarios que lo reciban estén de acuerdo con nosotros.

3. Conclusión

3.1. Objetivos cumplidos/no cumplidos

Hemos logrado nuestro objetivo principal: la creación de un portal de videojuegos que analice de forma mas profesional.

Hemos logrado además diseñar una interfaz sencilla e intuitiva para nuestra Web. Ofreciendo también un sistema de registro que permite a los usuarios dejar comentarios en las publicaciones.

También hemos conseguido enlazar la Web con las cuentas de Facebook y Twitter para mantener un trato más cercano con el usuario y promocionarla.

3.2. Limitaciones

La gran mayoría de las limitaciones encontradas son debidas principalmente al uso de la plataforma “Wix” para crear nuestro sitio web. Al momento de comenzar la realización del proyecto no disponíamos de los conocimientos de html y programación web necesarios como para partir de cero y esto ha repercutido en decisiones forzadas de diseño tales como que el sistema de rating para los usuarios sea por estrellas y no por una nota libre del 0 al 10.

3.3. Mejoras

Cuota wix:14,58€/mes.

Para mantenernos en la red, insertaremos algunos banners de comercios, asi como la realización de algunos sorteos.