

Proyecto práctica 1: Mouse Riders

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.

Propuesta de trabajo

Lo primero de todo fue pensar en qué proyecto enfocarnos y la temática del mismo. Después de hacer un brainstorming decidimos hacer una revista digital que mientras que seguiría analizando juegos según los estándares de las reviews actuales, se centraría en realizar una tarea que no realiza ninguna revista hoy en día en España: Un análisis exhaustivo del apartado técnico de los juegos así como su rendimiento y consejos prácticos para los usuarios de pc que no disponen de la suficiente información relativa a esto en las revistas actuales.

Nombres propuestos:

- Mouse warriors.
- Keyboard fighters.
- Keyboard riders.
- Mouse riders. (escogido)

Recursos

Para diseñar la revista digital y sus versiones alpha utilizaremos Adobe Photoshop CS6. para implementarla en página web utilizaremos Wix, ya que después de mirar varias opciones decidimos que era la más acertada.

Para los análisis de los juegos utilizaremos un PC de las siguientes características:

CPU: Intel i7 4770 (3'8GHz)

GPU: Nvidia GTX 770 4GB (1228 MHZ)

RAM: Corsair X 8gb (1600 MHZ)

HDD: Seagate Barracuda 1 TB

PSU: Tacens Mars 900W

MOBO: Gigabyte GA-B85M-D3H (parámetros estándar de la bios a excepción de los perfiles de RAM)

Calendario de ejecución

Tiempo de trabajo: aprox.5h por persona.

$5 \times 4 = 20$ horas a la semana * 4 semanas = 80 horas (aprox).

PRIMERA FASE(Toma de decisiones): (10h)

Elección del proyecto (revista digital). 2h.

Elección del nombre de la revista. 6h.

Asignación de tareas. 2h.

SEGUNDA FASE(Diseño): (23h)

Diseño previo de la revista:

Diseño del logotipo 10h.

Diseño preliminar de la revista 15h.

Elección del hosting 8h.

TERCERA FASE(Creación de la revista): (43h)

Búsqueda de imágenes y juegos 8h.

Análisis de juegos 12h.

Adaptar el diseño preliminar a la web 15h.

Introducir datos a la revista 5h.

Crear redes sociales 3h.

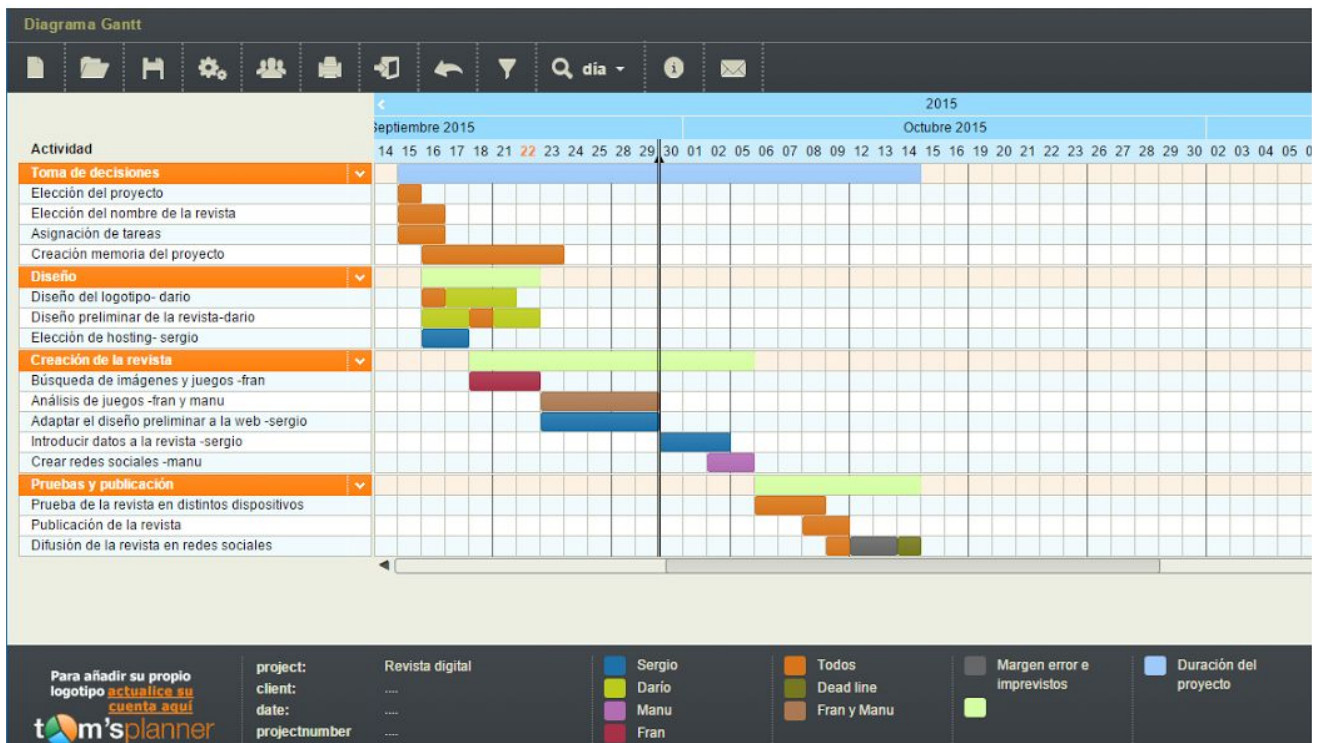
CUARTA FASE: (14h)

Prueba de la revista en distintos dispositivos 10h.

Publicación de la revista digital 2h.

Difusión de la revista en redes sociales 2h.

Aquí tenemos el Diagrama de Gantt para repartir las tareas entre los componentes del grupo.



Marketing

En este apartado crearemos las diferentes redes sociales para promocionar y dar a conocer nuestra revista digital.

Dichas redes sociales son: Facebook, Twitter, Instagram, etc...

Coste previsto

Teniendo en cuenta que es un proyecto para la asignatura Sistemas Multimedia el coste del mismo se reduce al ordenador donde hacemos las pruebas y la implementación a la web.

Si el proyecto siguiera adelante, los costes serían:

Programas Adobe: 725€/año. (aprox.)

Wix: 8€/mes. (aprox.)