

”Friends Night”: Documento de Requerimientos

COR Studios

Luis Lemus
Víctor Sánchez
Diego Lecanda
André Cerdán

4 de noviembre de 2023

Índice general

I	Introducción	1
1.	Descripción del proyecto	2
2.	Entender al usuario	3
II	Requerimientos y diagramas	10
3.	Requerimientos funcionales	11
4.	Requerimientos no funcionales	13
4.1.	Requerimientos de usabilidad:	13
4.2.	Requerimientos de desarrollo:	13
4.3.	Requerimientos de entorno/de software:	13
4.4.	Requerimientos de eficiencia:	14
4.5.	Requerimientos de disponibilidad:	14
4.6.	Requerimientos de mantenimiento:	14
4.7.	Requerimientos regulatorios:	14
4.8.	Requerimientos éticos	14
5.	Arquitectura	15
6.	Diagramas	16
6.1.	Diagrama de casos de uso	17
6.2.	Diagrama de componentes	17
6.3.	Diagrama de Bases de Datos <i>Entidad Relación</i>	18
6.4.	Diagrama de Clases	19
6.5.	Diagramas de Secuencia:	20

ÍNDICE GENERAL II

6.6. Diagramas de estados	37
7. Propuesta de pantallas (Mapa de sitio)	40
8. Prototipo en Figma	42
 III Identidad	 44
9. Identidad	45
9.1. Nuestra marca:	45
9.2. Logo del juego	46
9.3. Paleta de color del juego	47
9.4. Tipografia del juego	47

Parte I

Introducción

Capítulo 1

Descripción del proyecto

Esta aplicación es un videojuego de fiesta o ”party game” el cual busca brindar distintos juegos para que la gente en las fiestas pueda jugar entre ellos, usando la pantalla únicamente para ver instrucciones y algunas dinámicas del juego, además de que permitirá usar filtros para buscar juegos que se acomoden a la situación, ya sea por cantidad de jugadores, gustos, materiales necesarios y algunos otros. En resumen nuestra aplicación sera un videojuego que sirva como puente para que los jóvenes puedan convivir y jugar.

Capítulo 2

Entender al usuario

Para entender mejor al usuario o jugador que comprará o usará nuestra app realizamos un empathy map y tres "Buyer person" es decir, 3 modelos de lo que sería nuestro comprador ideal, alguien que quizás compre el juego y el que no lo compraría, además, también hicimos un User Journey Map para identificar lo que siente, piensa, considera y hace a lo largo del proceso desde buscar y bajar el juego hasta compartirlo una vez jugado.

Primero, tenemos el empathy map, tanto la plantilla que usamos como las observaciones que hicimos

Después tenemos el User Journey Map

Además, contamos con tres tipos de compradores, el que seguro compraría el juego, el que tal vez lo haría y el que no lo haría (En ese orden):

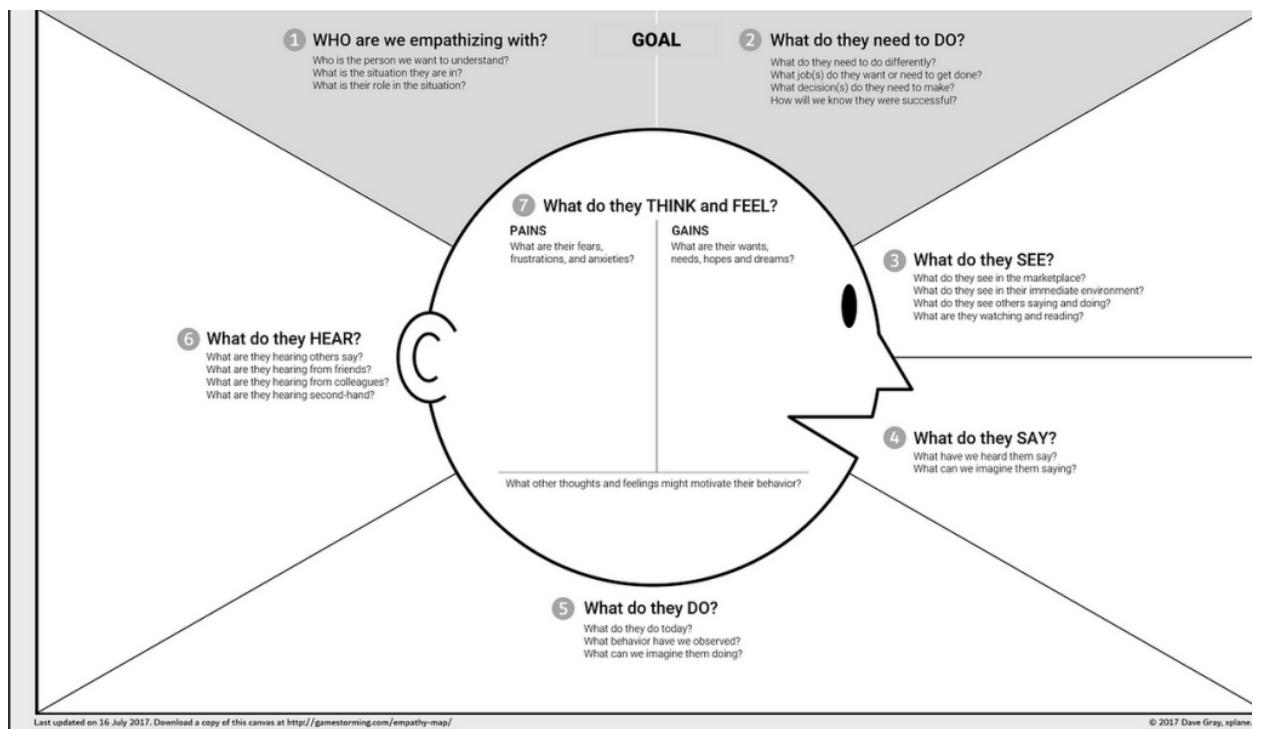


Figura 2.1: Base del empathy map usado

1.- ¿Con quien estamos empatizando?

Principalmente jóvenes entre 12 y 30, buscando diversión en una fiesta con amigos, ambientar y pasarlo bien.

2.- ¿Qué es lo que tienen que hacer?

Necesitan cambiar la rutina, querer pasarsela bien con sus amigos, si frecuentan la aplicación y buscan más con los DLC.

3.- ¿Qué es lo que ven?

Muchos juegos de fiesta y en línea que son parecidos pero con otra temática, jugar otros juegos de fiesta, las reglas de los juegos.

4.- ¿Qué es lo que dicen?

Buscan un juego para divertirse con amigos que sea diferente, se imaginan pasarsela bien con sus amigos con un tema que todos tienen en común.

5.- ¿Qué es lo que hacen?

Le gusta ver películas con sus amigos, les gusta mucho las películas

6.- ¿Qué escuchan?

Que platican mucho de las películas en general, comparativas entre ellos de las películas, que haya un juego sobre las películas que les gusta.

7.- ¿Qué piensan y sienten?

Pains: Perder, olvidar detalles de las películas.

Gains: Ganar, Competir, diversión, entretenimiento.

Figura 2.2: Observaciones del empathy map

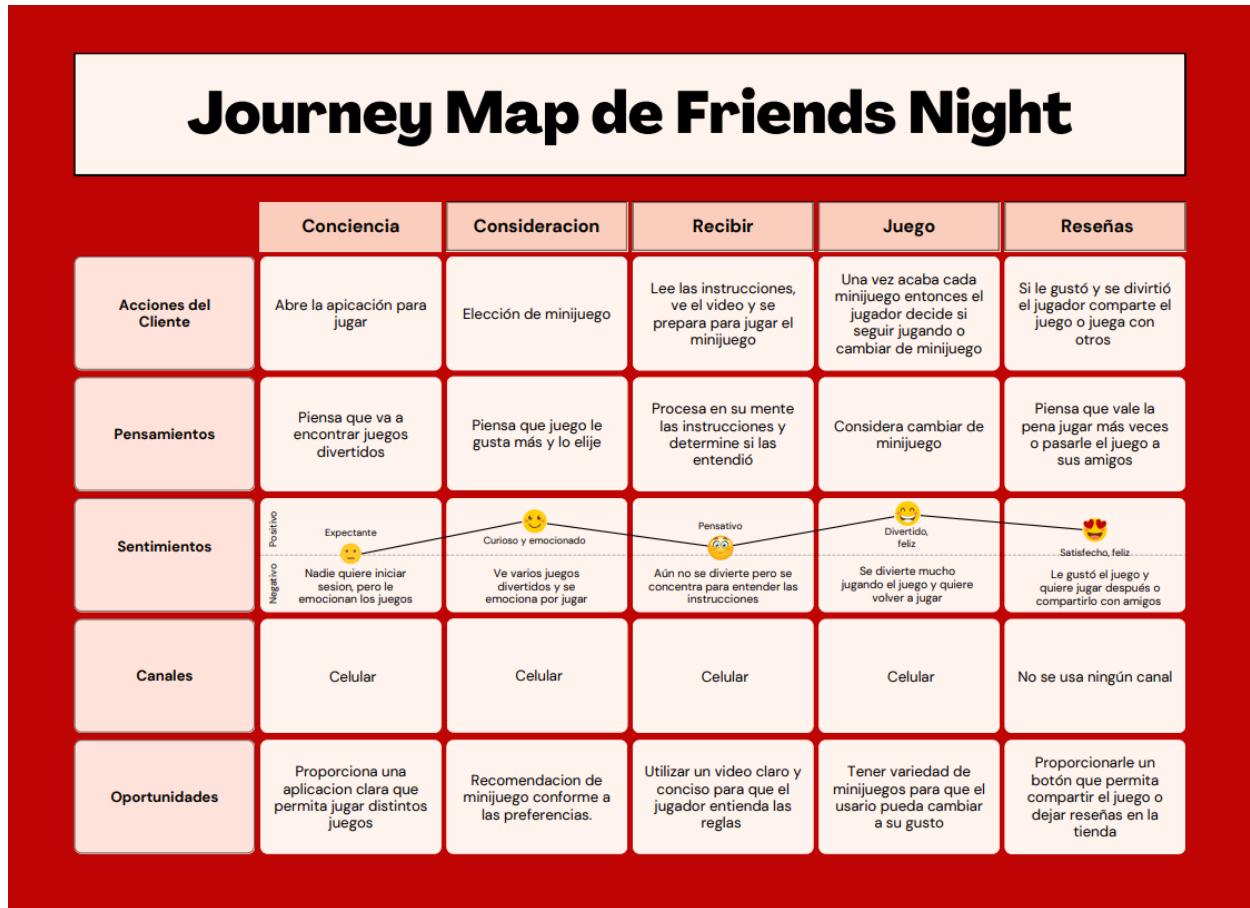


Figura 2.3: User Journey Map

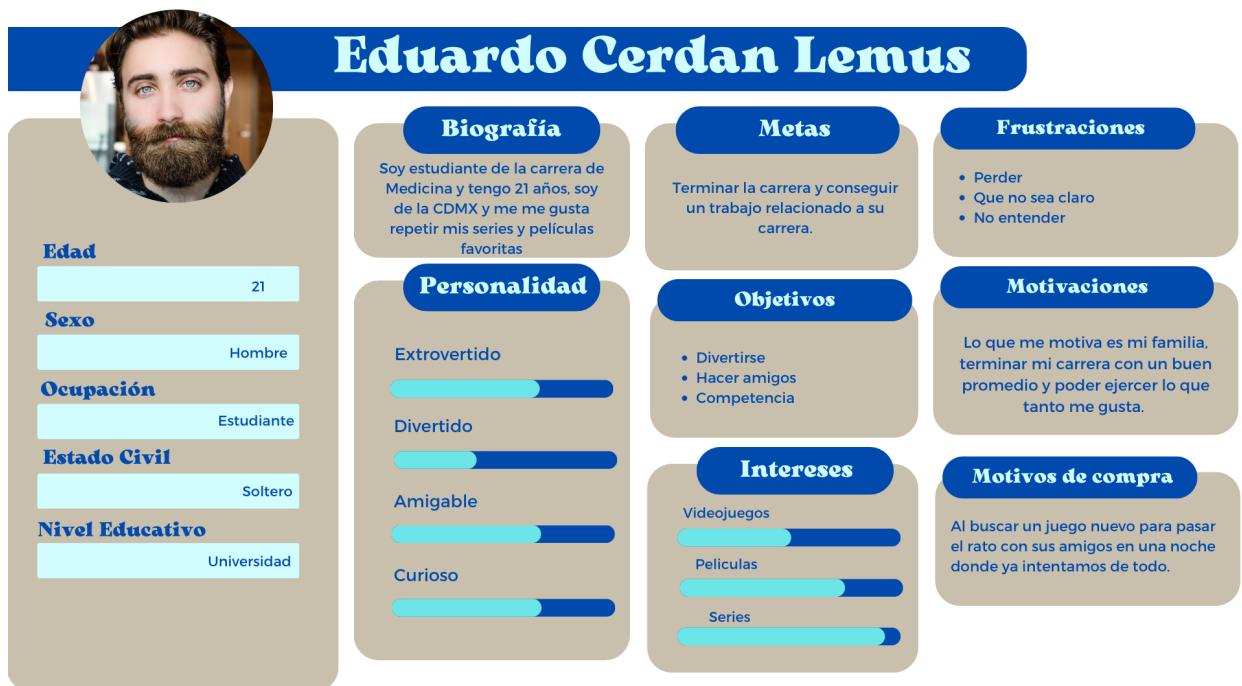


Figura 2.4: Ideal Buyer

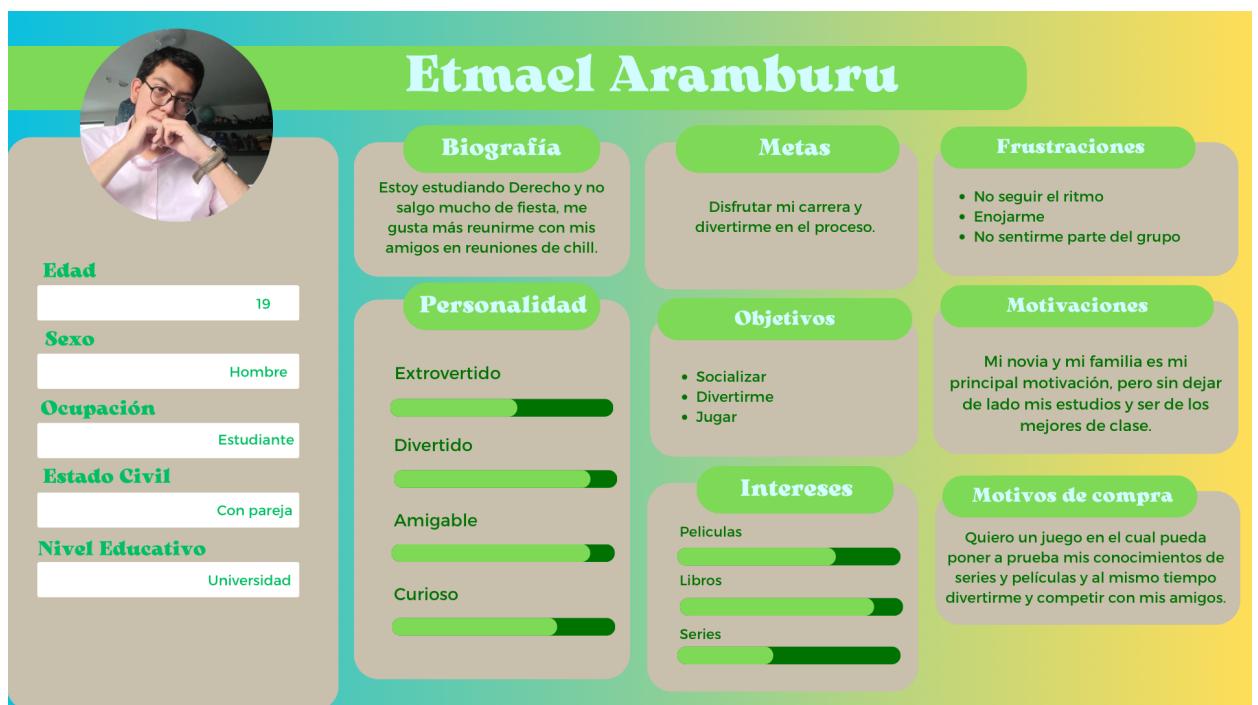


Figura 2.5: Buyer que quizás compraría el juego



Figura 2.6: User Journey Map

Parte II

Requerimientos y diagramas

Capítulo 3

Requerimientos funcionales

Los requerimientos funcionales de la aplicación **Friends Night** son:

1. Crear un perfil
2. Administrar perfil
3. Cambiar imagen de perfil
4. Cambiar nombre del perfil
5. Filtro de contenido por edad
6. Preferencias de géneros de película
7. Enviar queja o comentario al soporte técnico
8. Ajustar el rendimiento en el dispositivo
9. Editar el perfil
10. Buscar juegos por categorías
11. Elegir un juego
12. Jugar el juego

13. Acceder al menu de opciones

14. Regresar al menu principal

Capítulo 4

Requerimientos no funcionales

4.1. Requerimientos de usabilidad:

1. Interfaz clara que permita ver donde hay ajustes y donde es para jugar (sobre todo para usuarios no acostumbrados a la tecnología).

4.2. Requerimientos de desarrollo:

1. Trabajar con sistemas operativos de window 10 o mayor (Abstenerse de usar sistemas IOS).
2. Las imágenes solo se podrán cambiar entre las predeterminadas, no subir ninguna más.

4.3. Requerimientos de entorno/de software:

1. Sistemas Ios y Android

4.4. Requerimientos de eficiencia:

1. La aplicación no debe tardar mucho tiempo en conectar a los jugadores entre ellos.

4.5. Requerimientos de disponibilidad:

1. Mostrar desde el área de descarga la compatibilidad con dispositivos Android e IOS

4.6. Requerimientos de mantenimiento:

1. Versión de unity 2021.3.8f LTS con mantenimiento de 3 años desde que salió

4.7. Requerimientos regulatorios:

1. Acatar regulaciones respecto a contenido +18 respecto a consumo de alcohol

4.8. Requerimientos éticos

1. Advertir acerca de los juegos +18 de bebida, tanto en la página donde se publique el juego como dentro del juego

Capítulo 5

Arquitectura

La arquitectura que escogimos para el proyecto es la arquitectura de Modelo-Vista-Controlador (también conocida por su abreviación como MVC). Esta arquitectura consiste en una programación y acomodo del sistema en tres partes: La vista, donde se habla literalmente de la interfaz que vemos, la cual será realizada en Unity para este proyecto con ayuda de los elementos de Unity hechos en C donde lo procesado por el controlador se le muestre al usuario; El controlador son los códigos que literalmente controlan el programa, así, en este caso se manejará en Unity con códigos en C y en algunos casos códigos de PHP o similares que controlarán solicitudes de creación de cuenta o similares, en este caso se hará a través de alguna API o de algún método que permita conectar la vista del usuario y el modelo; Por último, el modelo, el cual será una base de datos en Firebase o SQLite o algún otro sistema de bases de datos que nos permita conectarnos con Unity.

Capítulo 6

Diagramas

6.1. Diagrama de casos de uso

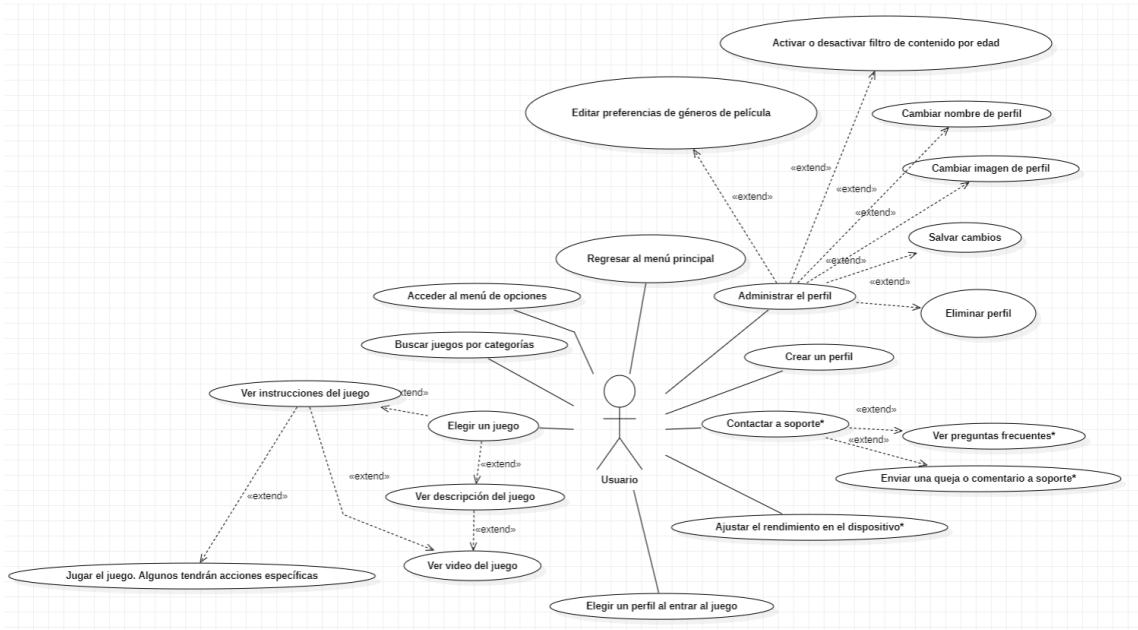
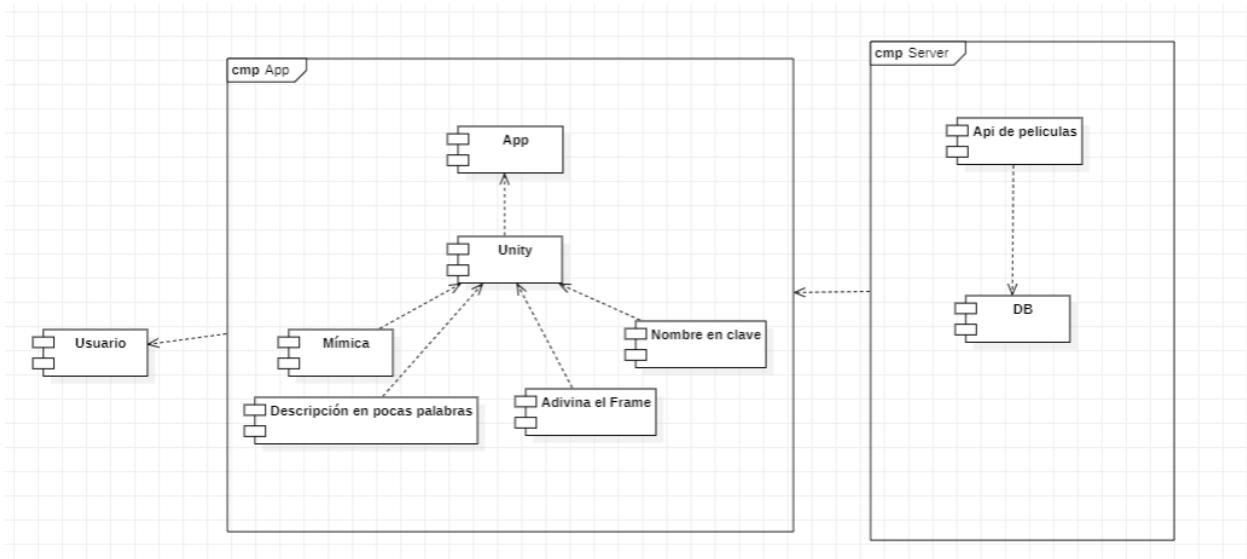


Figura 6.1: Diagrama de uso de caso

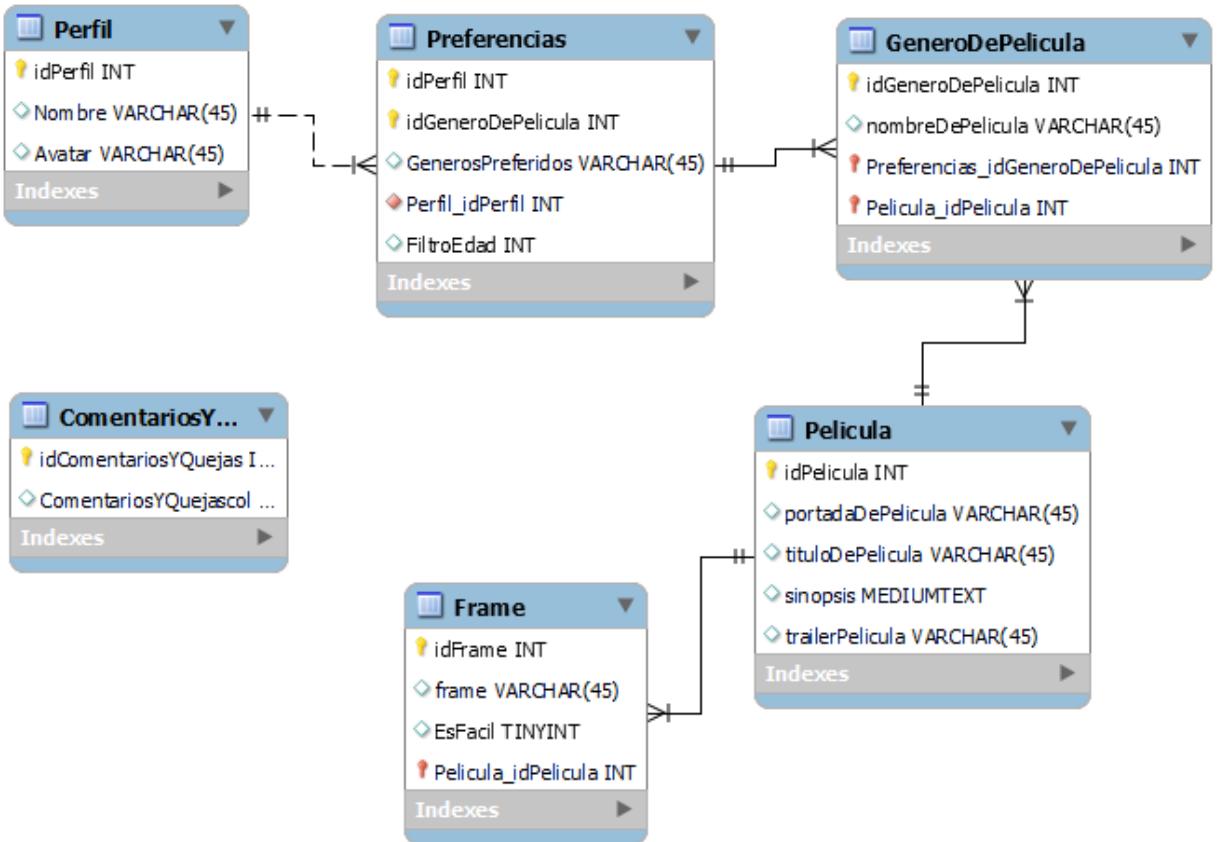
6.2. Diagrama de componentes

El siguiente diagrama de componentes de **Friends Night** contempla la arquitectura con la que se conectarán la base de datos, el juego y el usuario



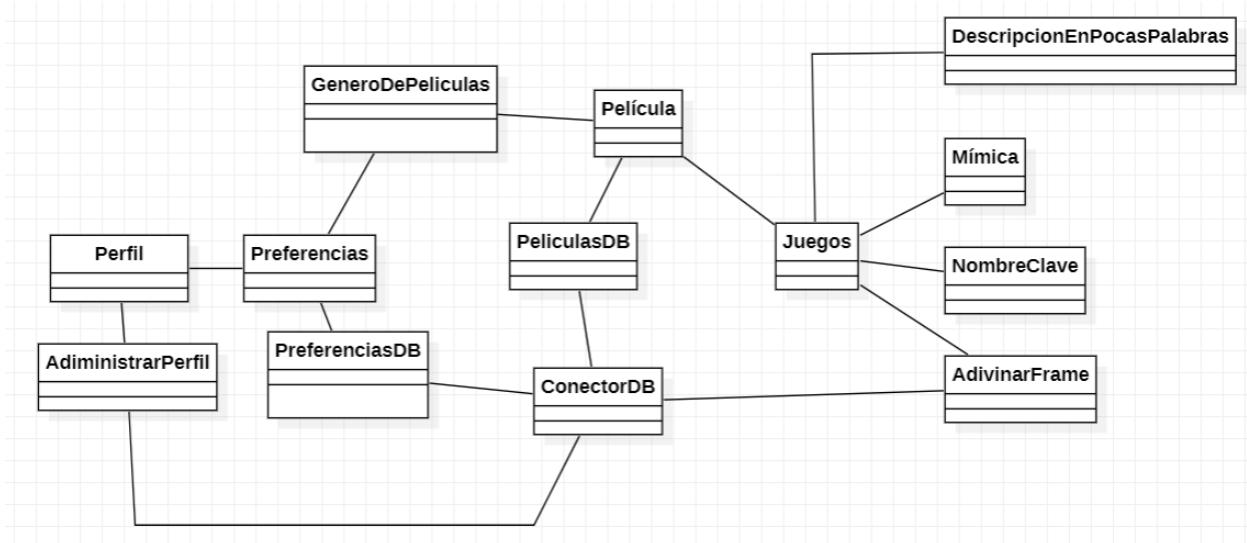
6.3. Diagrama de Bases de Datos *Entidad Relación*

El siguiente diagrama de Entidad Relación **Friends Night** contempla las distintas entidades que necesitarán guardar información en la base de datos:



6.4. Diagrama de Clases

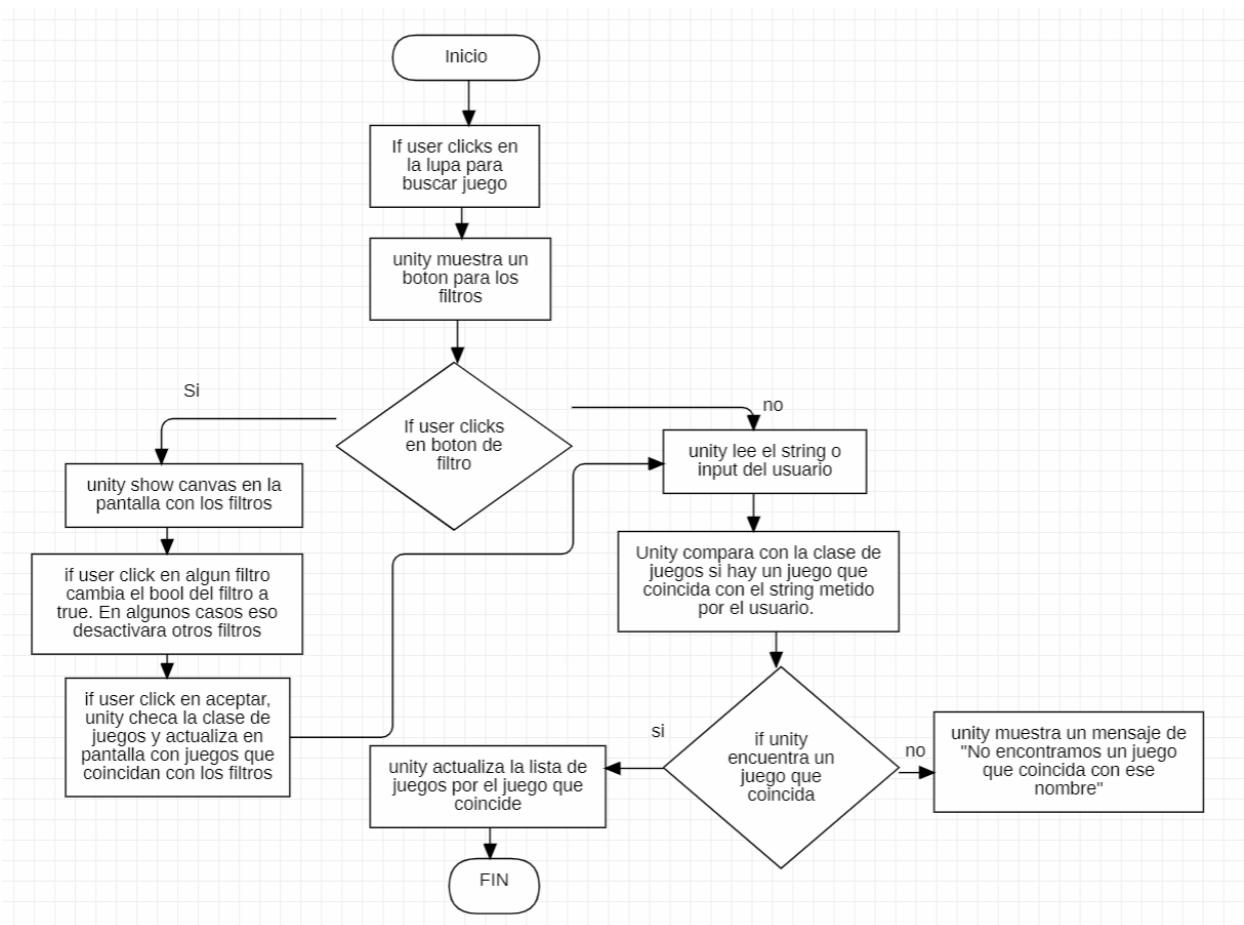
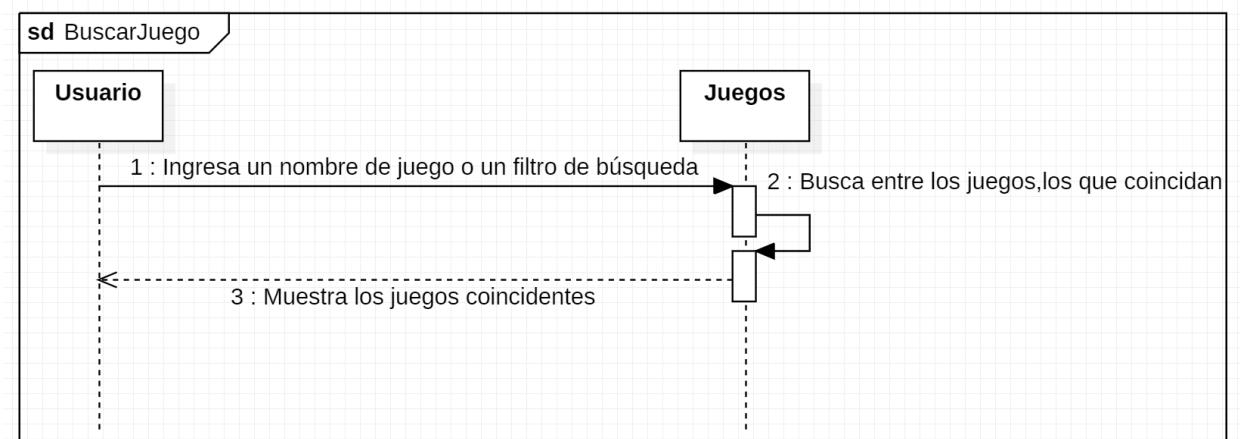
El siguiente diagrama de clases de **Friends Night** contempla las distintas clases que se programarán en el desarrollo del juego:



6.5. Diagramas de Secuencia:

A continuación van los diagramas de secuencia para los distintos casos de uso.

El primero refiere al caso de buscar un juego:



En el segundo diagrama se plasma como sería la creación y edición de un nuevo perfil:

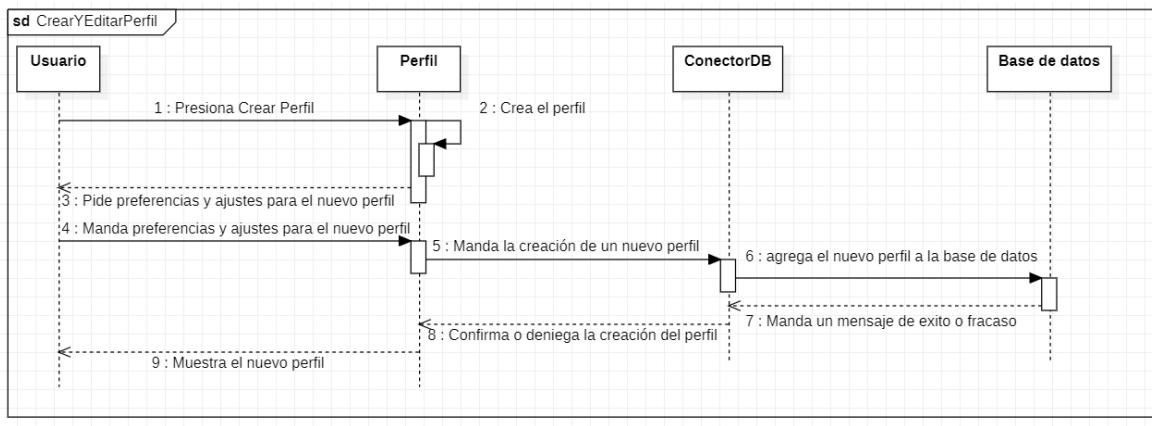
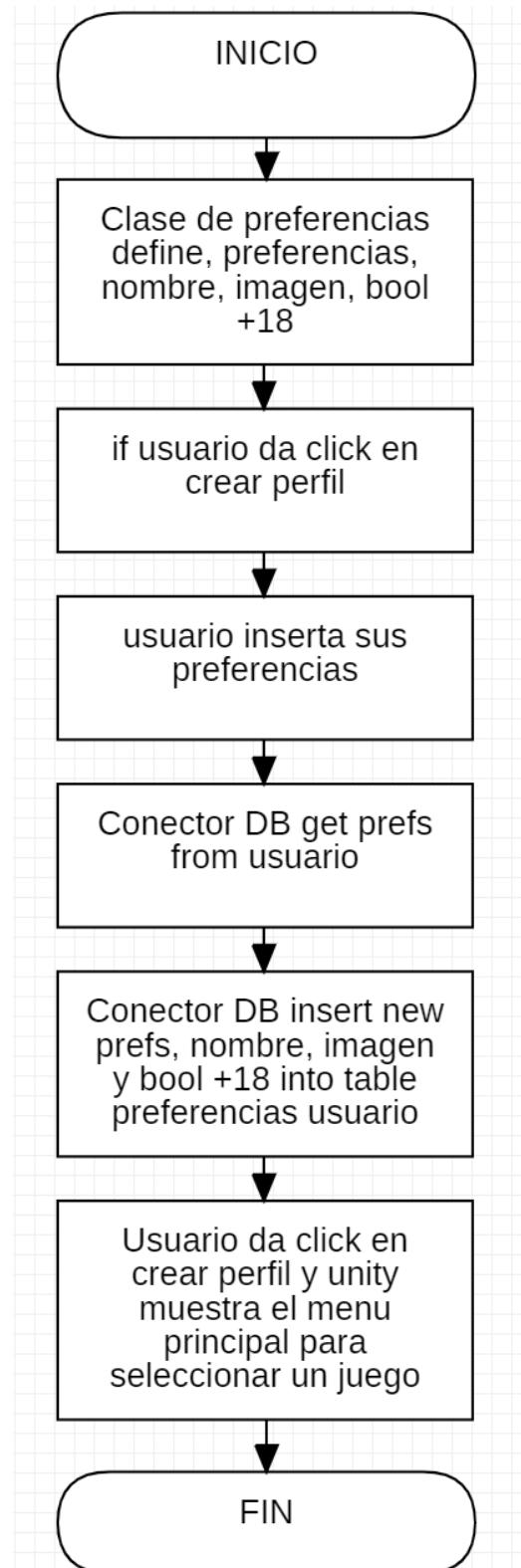


Figura 6.2: Diagrama de secuencia para crear y editar un perfil nuevo



En el tercer diagrama propone la secuencia para la edición de la información o preferencias de un perfil ya existente:

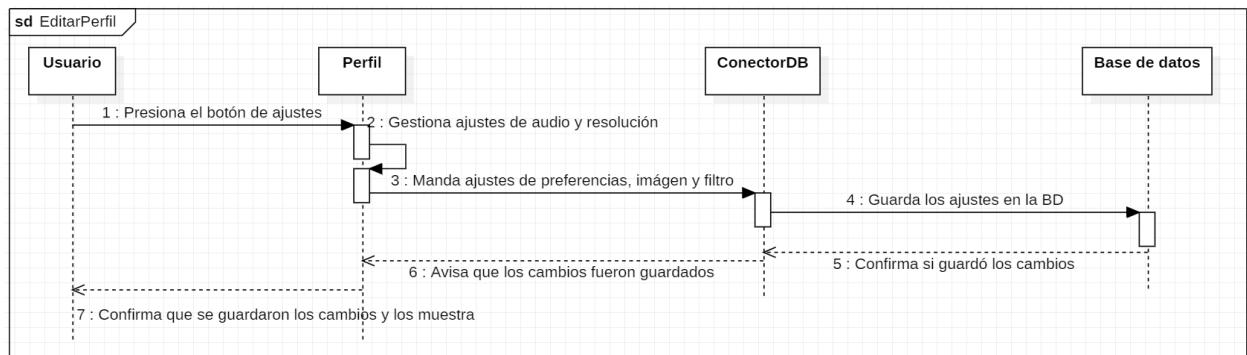
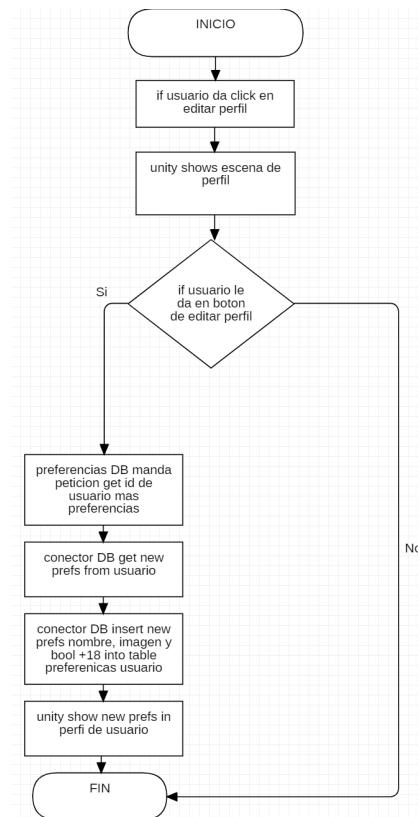


Figura 6.3: Diagrama de secuencia para editar un perfil ya existente



El cuarto diagrama plantea la elección de un juego, en este caso no se contempla un diagrama de flujo ya que este viene incluido en los diagramas de flujo de cada juego respectivamente, sin embargo, se contempla su diagrama de secuencia pues es necesario detallar las clases de donde obtiene la información necesaria:

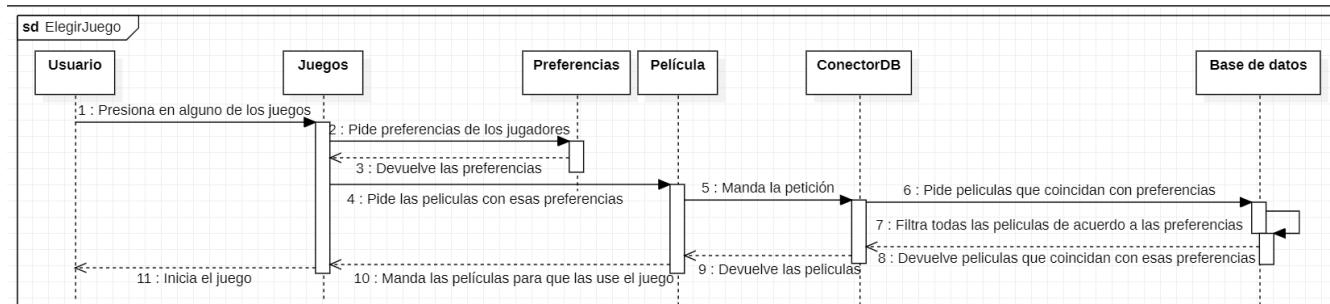
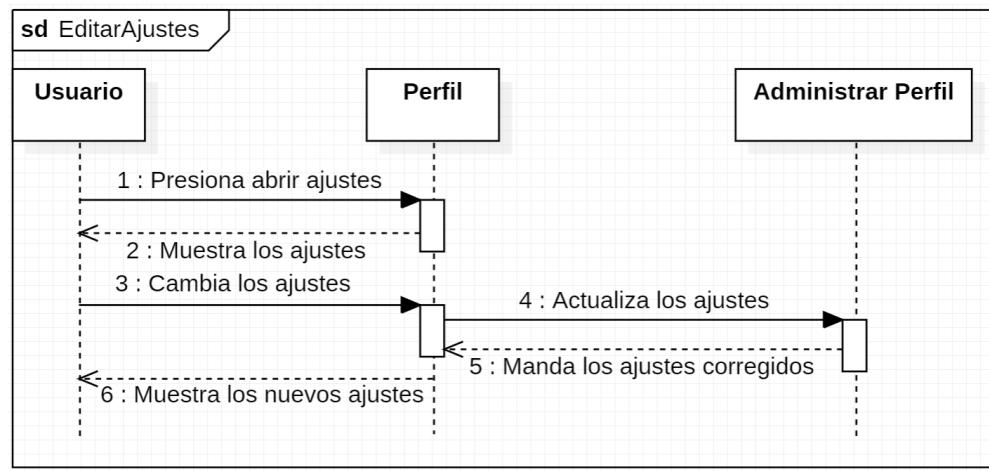
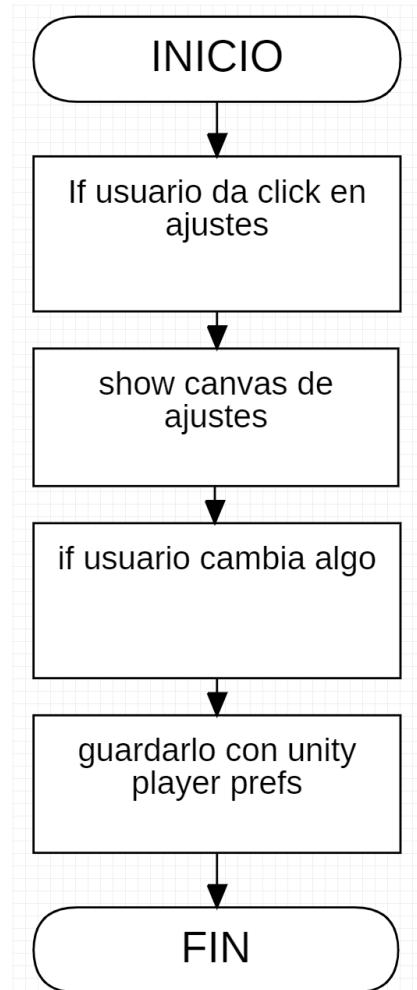


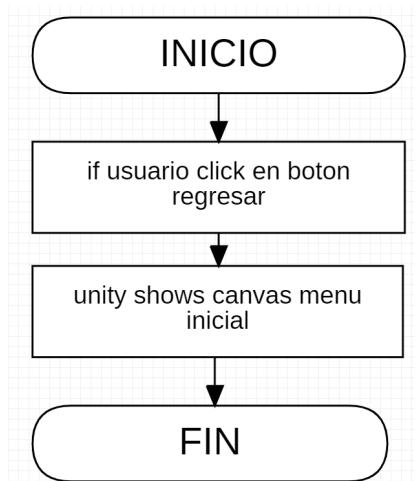
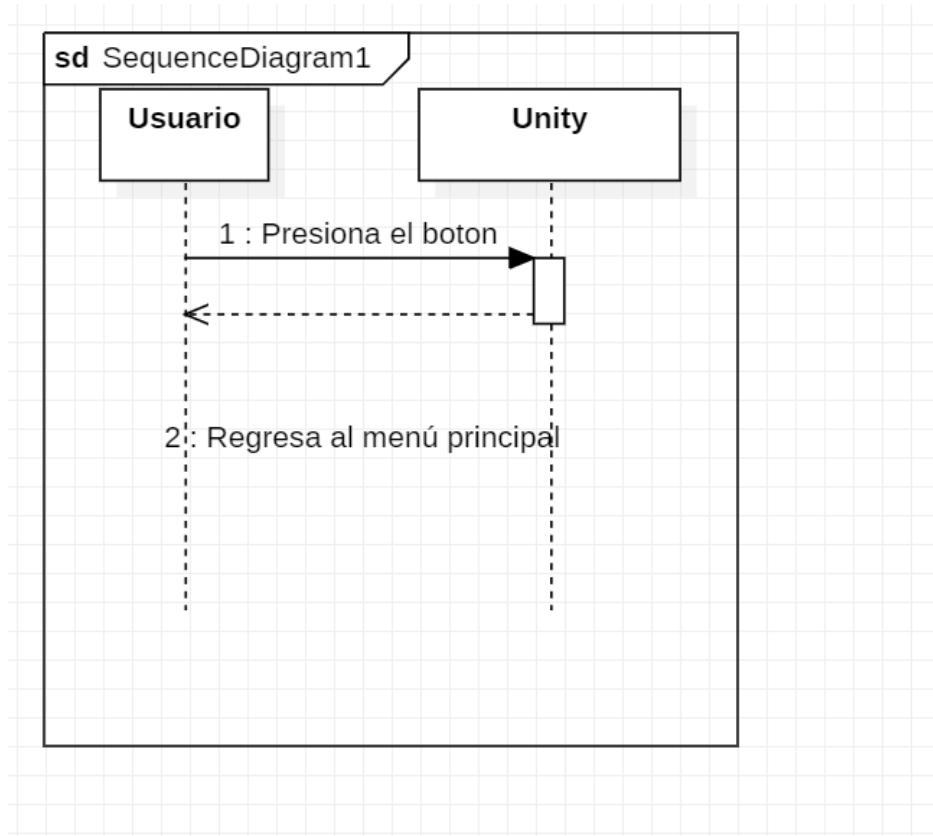
Figura 6.4: Diagrama de secuencia para elegir un juego

El quinto diagrama propone la secuencia para cambiar las opciones de la interfaz de configuración:





En el sexto diagrama se propone la secuencia para regresar al menu principal:



Para el séptimo diagrama plantea el contacto a soporte, sin

embargo, esta opción dependerá del tiempo de desarrollo de la aplicación:

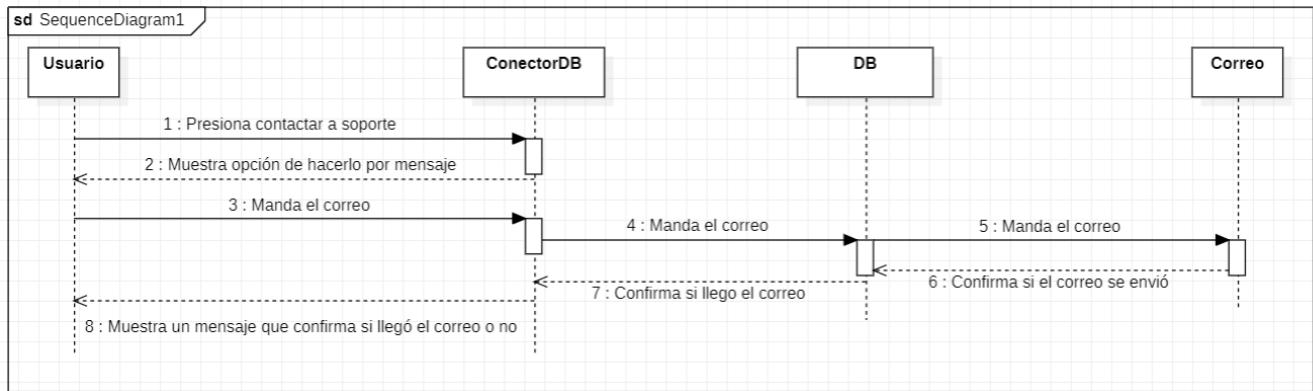
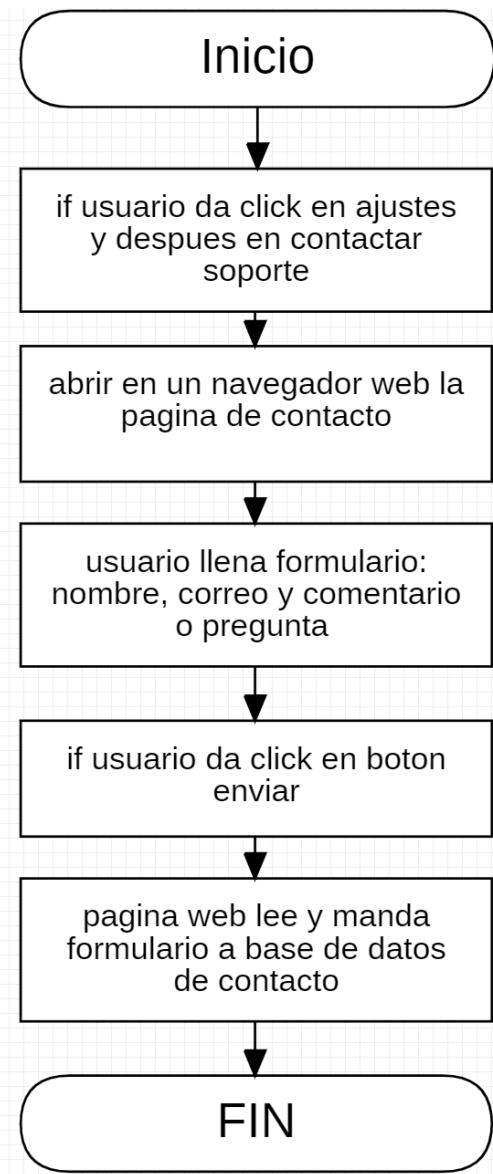
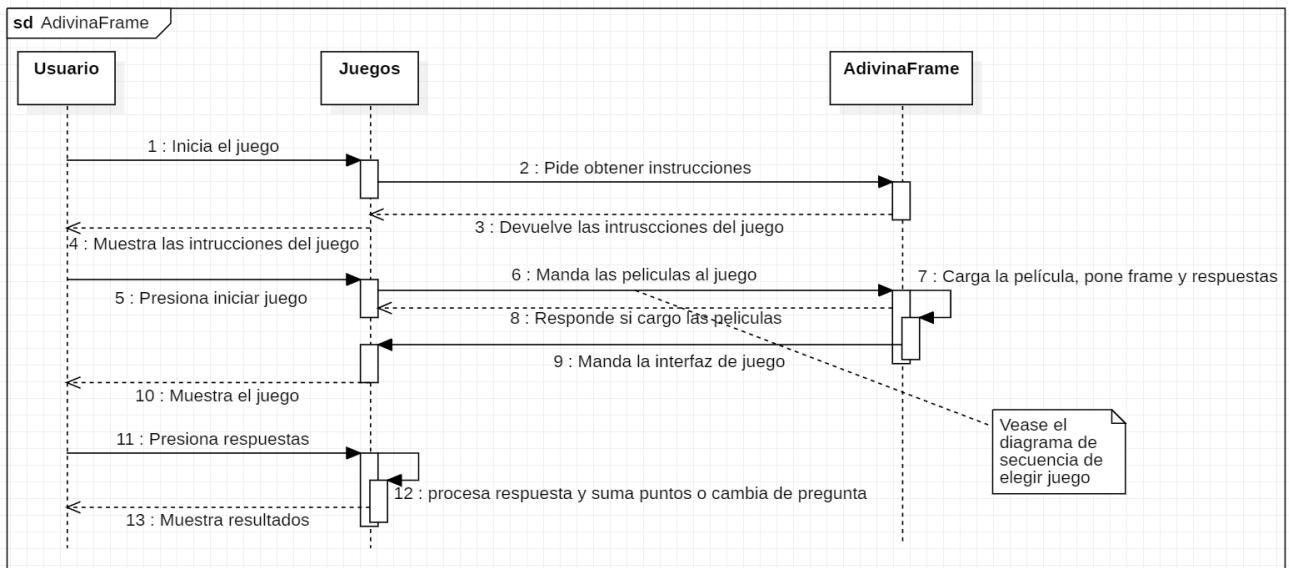


Figura 6.5: Diagrama de secuencia para contactar a soporte



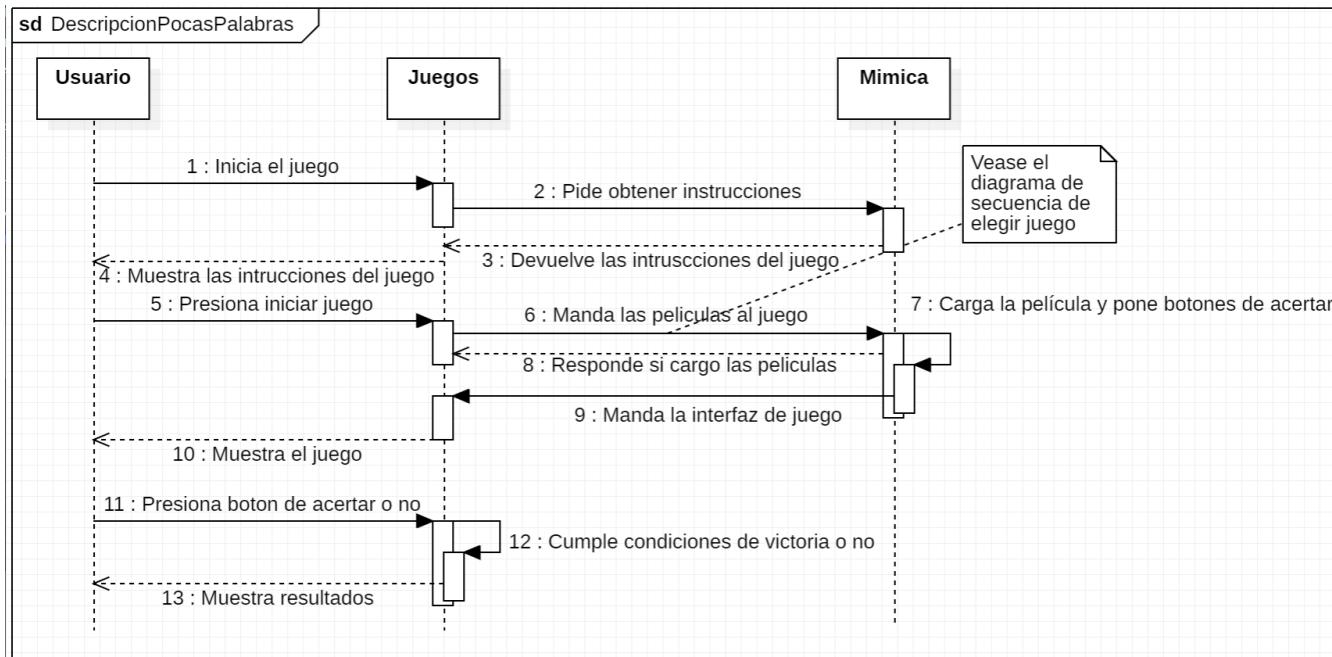
En el octavo diagrama se propone la secuencia para jugar el juego de Adivina Frame y el diagrama de flujo respectivo:

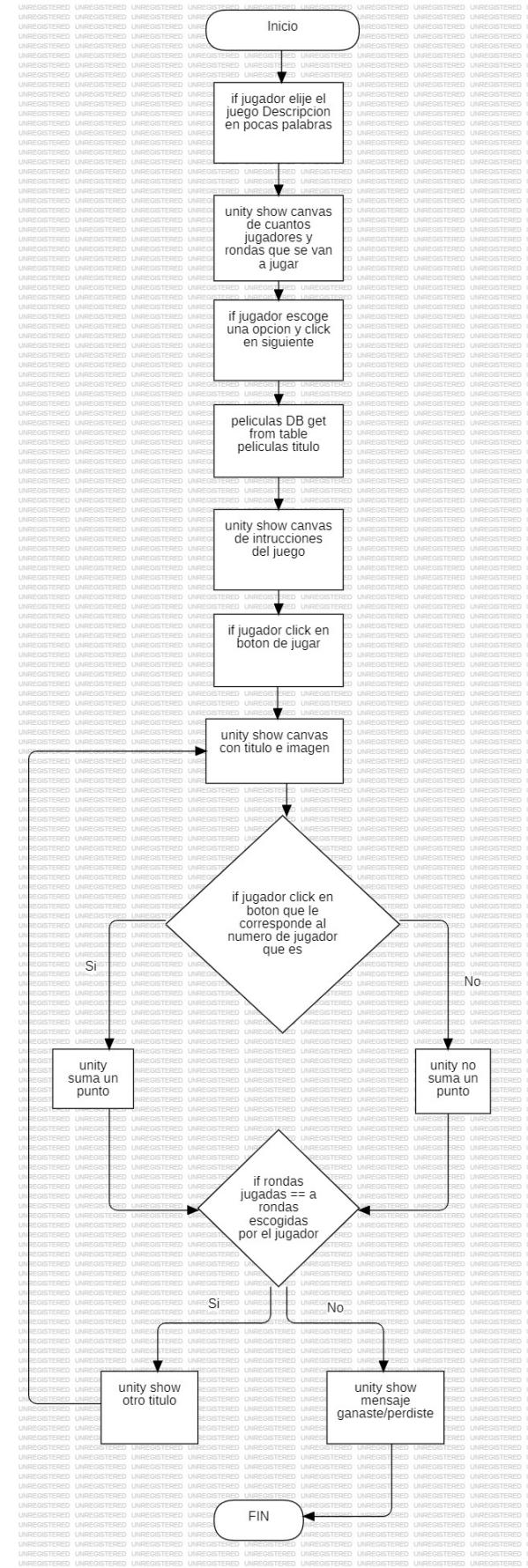


DFFNAdvinaFrame.png

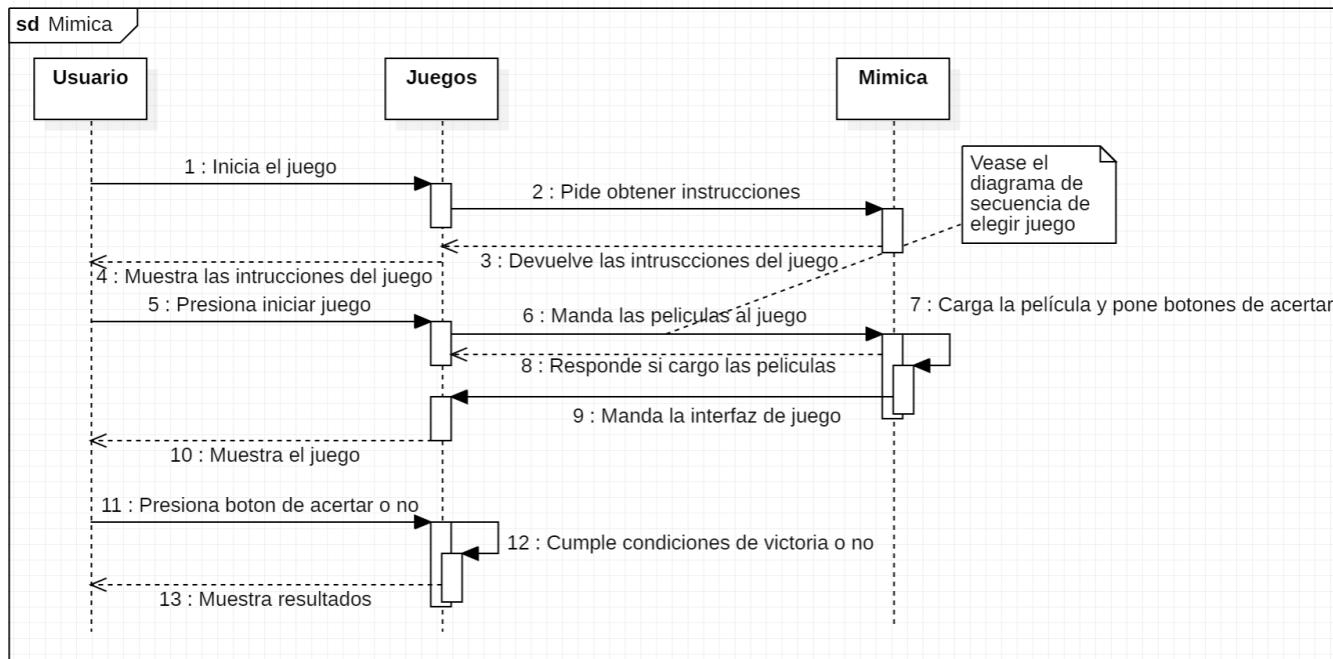
En el noveno diagrama se propone la secuencia para jugar el

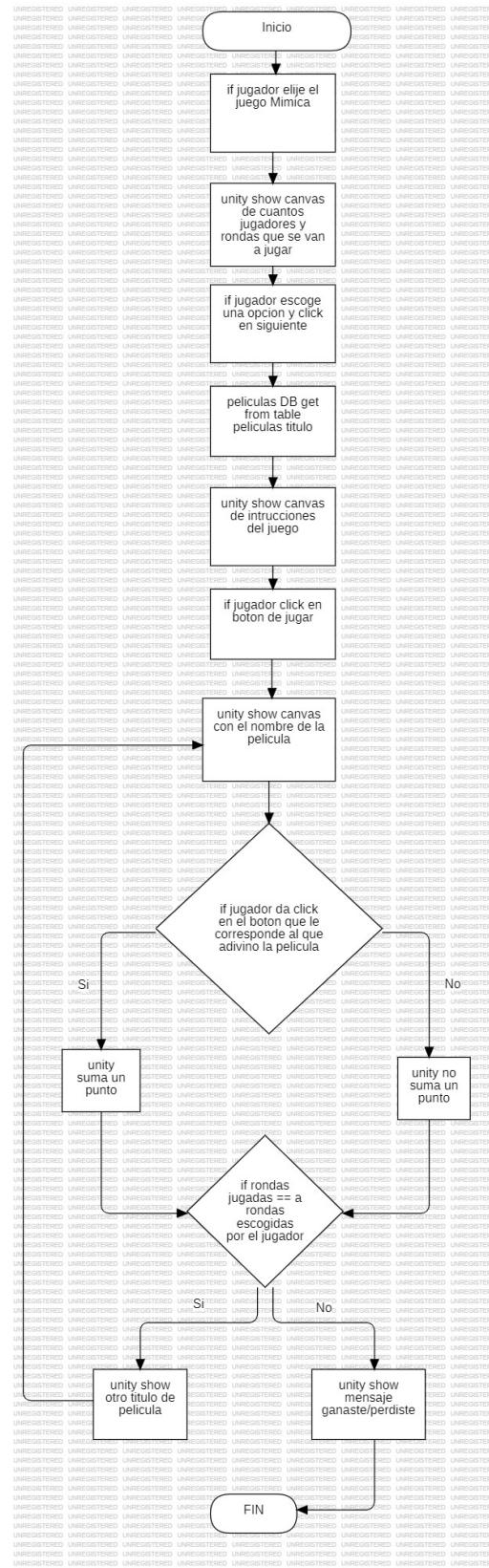
juego de descripción en pocas palabras y el diagrama de flujo respectivo:



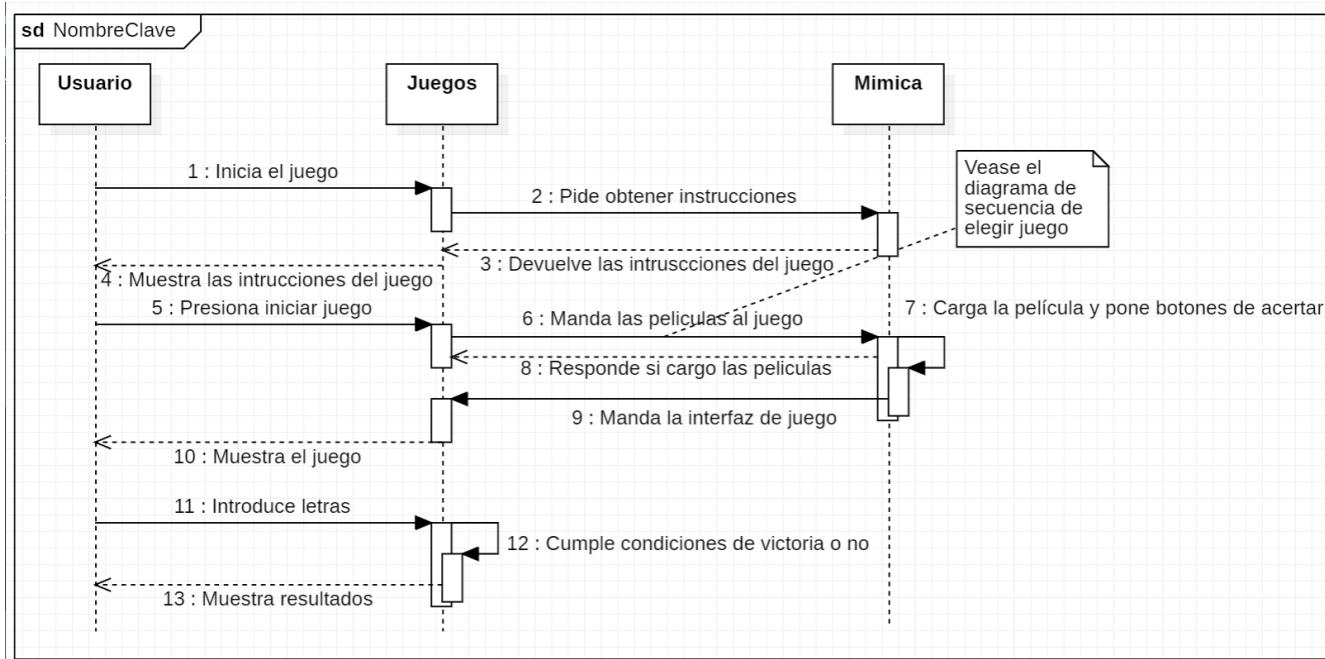


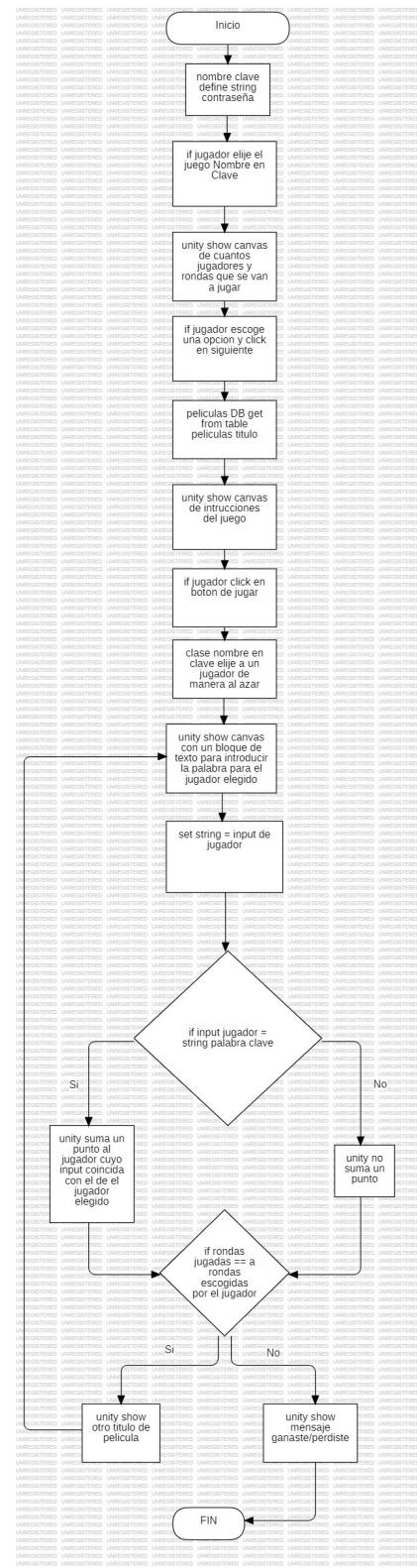
En el decimo diagrama se propone la secuencia para jugar el juego de mímica y el diagrama de flujo respectivo:





En el onceavo diagrama se propone la secuencia para jugar el juego de Nombre Clave y el diagrama de flujo respectivo:





En el doceavo diagrama se propone la secuencia para elegir el perfil al iniciar el juego con su diagrama de flujo respectivo:

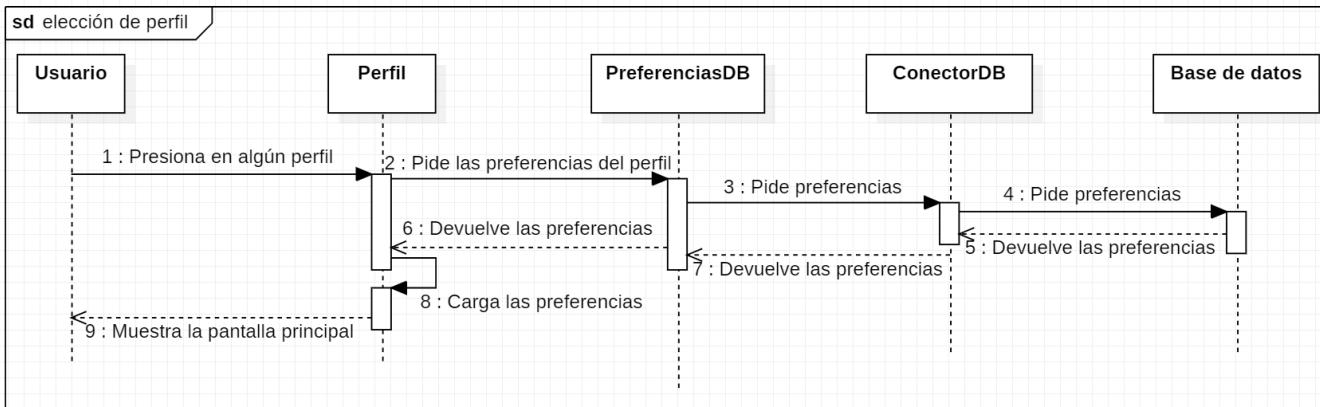
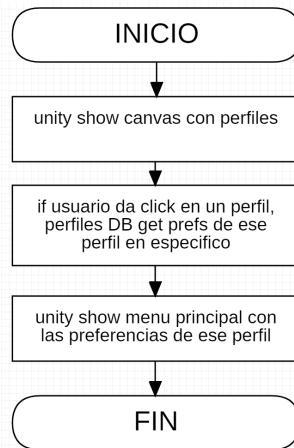


Figura 6.6: Diagrama de secuencia para elegir perfil



6.6. Diagramas de estados

Tenemos dos diagramas de estados, el primer corresponde a los estados al estar en el menu, inmediatamente despues de haber

seleccionado un perfil:

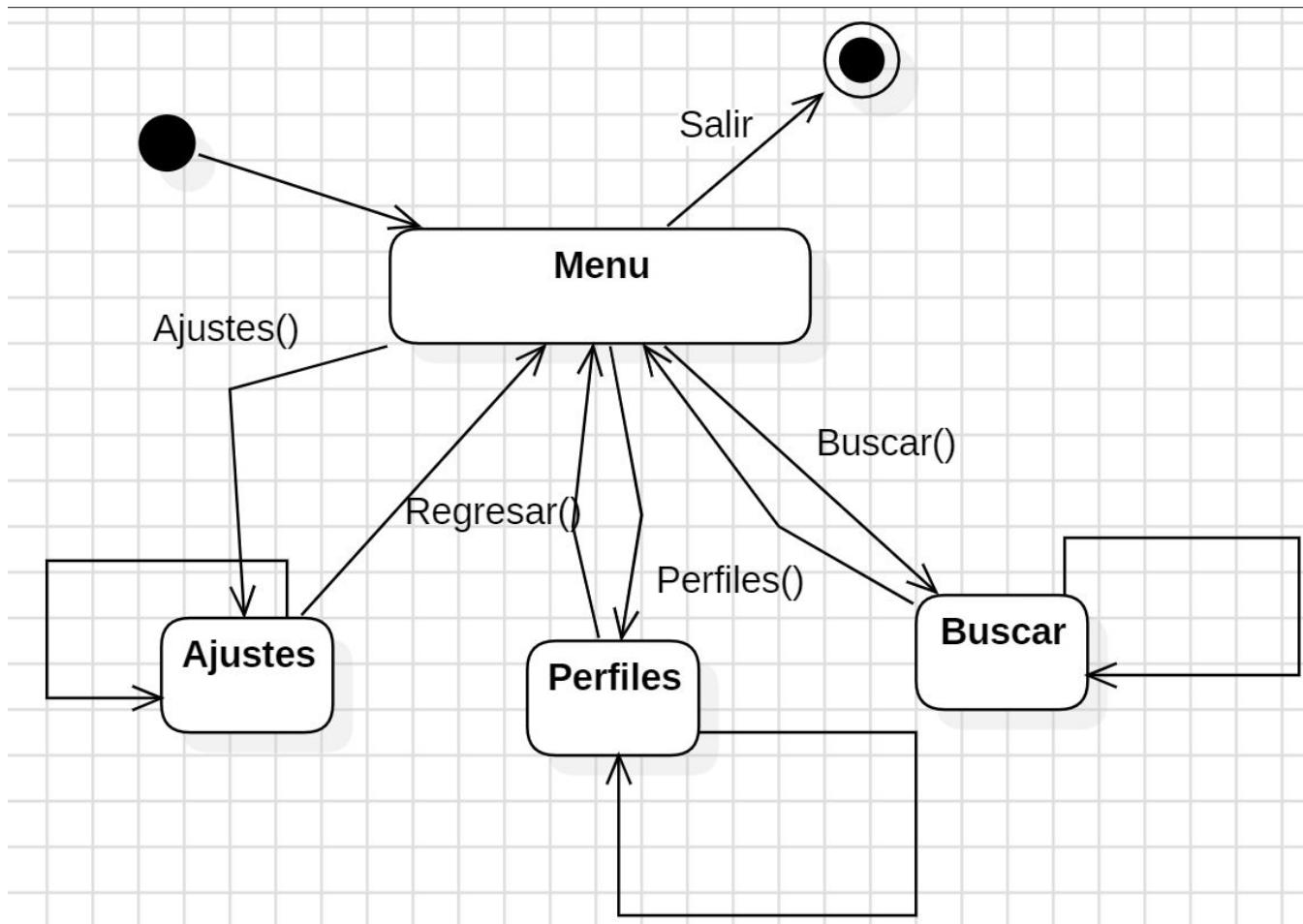


Figura 6.7: Diagrama de estados del menu

En el diagrama siguiente se muestran los estados del juego al crear un perfil en el juego:

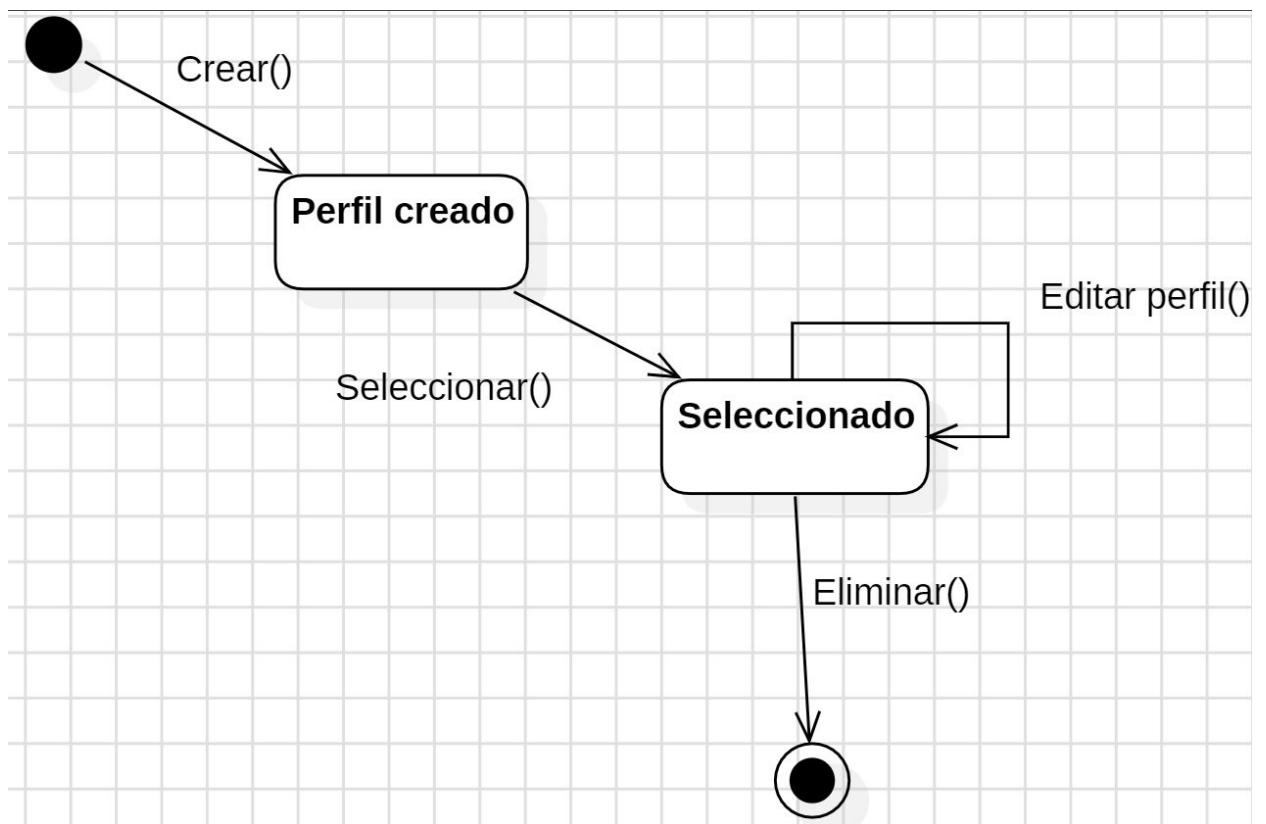


Figura 6.8: Diagrama de estados creación de perfil

Capítulo 7

Propuesta de pantallas (Mapa de sitio)

Para la propuesta de las distintas pantallas se hicieron estos tres bocetos:

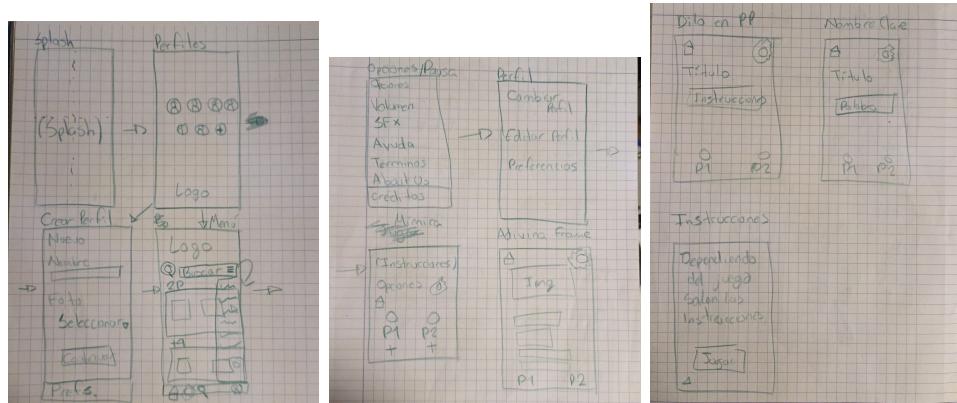
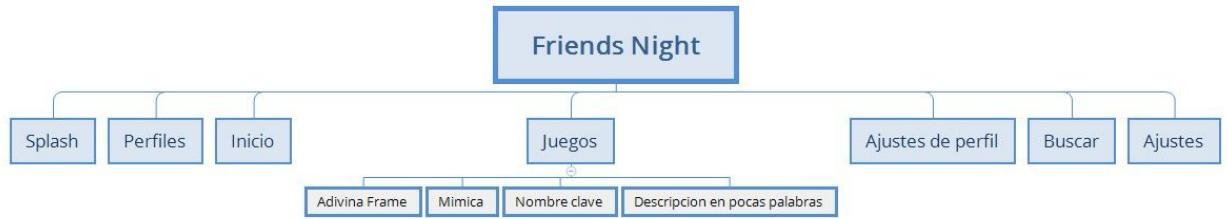


Figura 7.1: Bocetos de las pantallas

Una vez realizado eso, quedo el mapa de sitio con todas las interfaces necesarias:

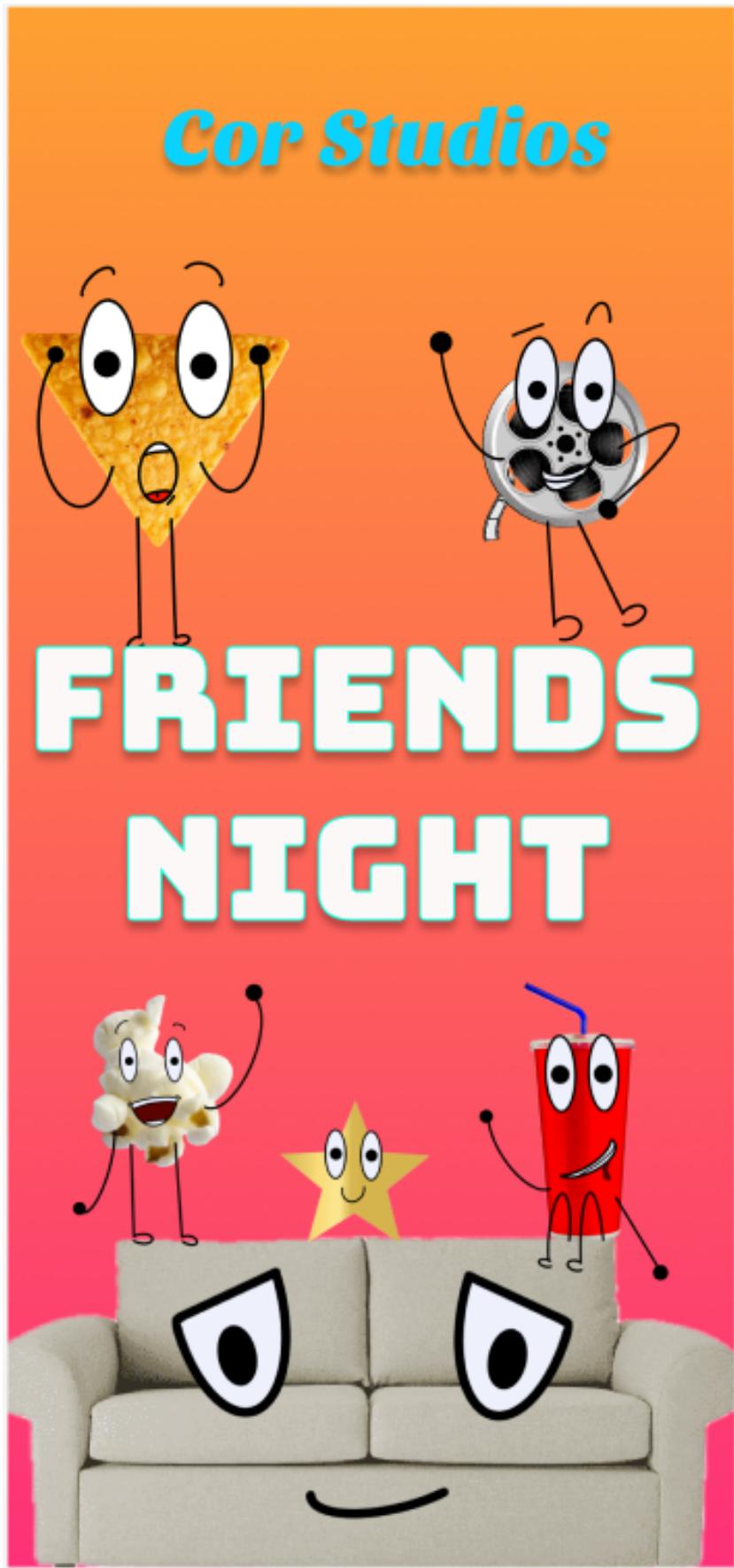
CAPÍTULO 7. PROPUESTA DE PANTALLAS (MAPA DE SITIO) 41



Capítulo 8

Prototipo en Figma

Para tener mas claro la secuencia de como irán las pantallas dentro del juego se realizó un figma del juego para visualizar tanto aspectos gráficos como funcionales: Prototipo en Figma de Friends Night



Parte III

Identidad

Capítulo 9

Identidad

9.1. Nuestra marca:

El estudio productor del juego que somos nosotros se llama *COR Studios*, y el logo es el siguiente:



COR STUDIOS

Y surge de que buscamos mostrar pasión por la creación de videojuegos, de ahí que el nombre sea corazón en latín, a su vez, en el logo vemos el símbolo de libertad e innovación que viene implícito por el cohete (Siendo el propio corazón ese

cohete)

9.2. Logo del juego



Figura 9.1: Logo del juego Friends Night

En este logo podemos ver a palomitas y un refresco, dos elementos asociados al cine, que se reunen a jugar videojuegos, dando la imagen que buscamos de la unión entre videojuegos y el cine, además de la amistad.

9.3. Paleta de color del juego

Para las paletas de color del juego usamos colores asociados al juego mental, sin embargo, para evitar que el color pastel usual de juegos así también brindara una calma que no queremos transmitir, los colores estan saturados o en algunos casos se cambiar por completo la tonalidad. En la siguiente imagen se puede ver todas las paletas de color intentadas, pero resalta la cuarta fila pues es la paleta de color principal que estamos usando



Figura 9.2: Paleta de color de Friends Night

9.4. Tipografía del juego

Para los titulos, en especial el titulo principal se usará la letra "Bungee" que llama la atención de una manera no tan formal, dando esa sensación de un gran titulo de película, para letras

normales como las instrucciones o en ajustes se usara la letra Inter, la cual es legible, simple y al no tener serifa da la sensación de informalidad que buscamos. Por último, específicamente para cuando se mencione nuestra marca (Cor Studios) se usará la letra Sansita One que tiene algunos elementos estilo cursiva y dan un toque hecho a mano.