

Índice

[Versión 3](#_Toc113016020)

[Introducción 3](#_Toc113016021)

[Alcance. 3](#_Toc113016022)

[Visión general del proyecto. 3](#_Toc113016023)

[Partes del proyecto. 4](#_Toc113016024)

[Escala. 4](#_Toc113016025)

[Frases 4](#_Toc113016026)

[Diálogo. 4](#_Toc113016027)

[Comparativa 5](#_Toc113016028)

[Reseñas 5](#_Toc113016029)

[Formulario de usuario. 5](#_Toc113016030)

[Modificación de fuentes. 6](#_Toc113016031)

[Creación de la página principal de la tienda 6](#_Toc113016032)

[Creación de la página principal 6](#_Toc113016033)

[Historia de los videojuegos 6](#_Toc113016034)

[Modificación de Reseñas. 6](#_Toc113016035)

[Organización del proyecto. 7](#_Toc113016036)

[Estimación del proyecto. 7](#_Toc113016037)

[Habilidades. 7](#_Toc113016038)

[Frases 7](#_Toc113016039)

[Diálogo. 7](#_Toc113016040)

[Comparativa 7](#_Toc113016041)

[Reseñas 7](#_Toc113016042)

[Formulario de usuario. 7](#_Toc113016043)

[Modificación de fuentes. 7](#_Toc113016044)

[Infraestructuras 8](#_Toc113016045)

[Componentes software. 8](#_Toc113016046)

[Componentes hardware. 8](#_Toc113016047)

[Diseño de la arquitectura del sistema. 8](#_Toc113016048)

[Resumen de procesos del sistema. 8](#_Toc113016049)

[Interfaces del sistema. 9](#_Toc113016050)

[Información de sistema y background. 9](#_Toc113016051)

[Gestión de riesgos. 9](#_Toc113016052)

[Plan de pruebas. 9](#_Toc113016053)

[Índice de Ilustraciones y tablas 10](#_Toc113016054)

[**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.** 10](#_Toc113016055)

# Versión

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Autor** | **Versión** | **Fecha** |
| Iván Pedroche | 1.0 | 22/02/2021 |
| Iván Pedroche | 1.1 | 06/10/2021 |
| Iván Pedroche | 1.2 | 20/10/2021 |
|  |  |  |

# Introducción

El presente documento está destinado a describir detalladamente el plan de desarrollo de la aplicación denominada “Ocio Lectura Aprendizaje” (en adelante OLA). Este documento provee una visión global del enfoque de desarrollo propuesto y una descripción de los requerimientos especificados.

Usuarios.

Responsable: gestor de las fases y ejecución del proyecto.

Desarrolladores: responsables de la evolución y ejecución de las fases del proyecto.

Auditores: verificadores del correcto funcionamiento de las aplicaciones.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usuario** | **Contraseña** | **Tipo usuario** |
| Rep1 | Rep1234 | Responsable |
| Dev1 | Dev1234 | Desarrollador |
| AUD | Adu12334 | Auditores |

# Alcance.

El proyecto tiene una previsión de 3 meses de desarrollo, 1 mes de pruebas y modificaciones y 6 meses de revisión.

Las entregas se harán semanalmente, adjuntando la documentación pertinente y el plan pruebas (PDP) debidamente cumplimentado.

# Visión general del proyecto.

La plataforma Steam quiere hacer una ampliación y mejora de su página web.

Constará de una ampliación de los contenidos que tienen y que ofertan, un enlace a la tienda online y a otro tipo de páginas con las que van a emprender una colaboración más estrecha.

Estas nuevas colaboraciones y modificaciones de la web se irán cerrando conforme indicaciones, a estipular en versiones posteriores a la versión 0.1 del presente documento.

# Partes del proyecto.

## Escala.

Es necesario poner una escala de colores con las habilidades, atributos o actitudes más relevantes de nuestros personajes.

Realizaremos una página con mínimo 3 habilidades con tonos distintos. Se valorará tener 6 habilidades enfrentadas o con modificadores.

Ejemplo:



## Frases

Encuadra la frase más típica o conocida de la obra seleccionada. El encuadre tiene que tener 4 colores y por lo menos una línea de puntos y otra de rayas. Ningún punto se debe cortar por la mitad.

## Diálogo.

Queremos enseñar a nuestro público el estilo de diálogos que se pueden encontrar en las obras, por lo tanto, queremos incluir un diálogo de por lo menos 5 intervenciones, en bocadillos, a ambos lados de la pantalla, el bocadillo de cada personaje tiene que ser diferente, y tienen que ser responsive.

## Comparativa

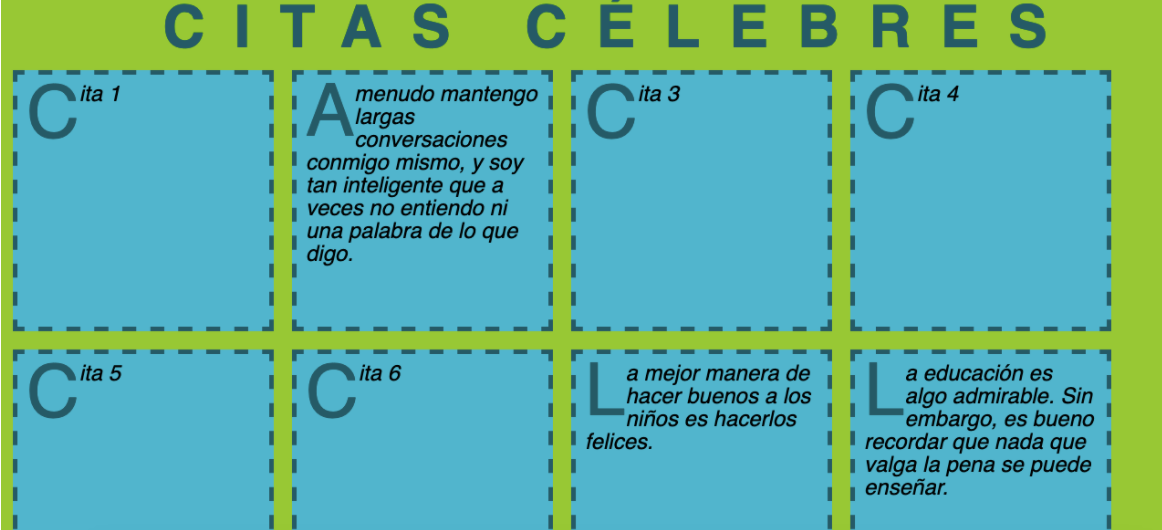
Comparar 2 juegos/novelas/películas… similares destacando las maravillas y benevolencias de nuestro juego. Para ello, haremos 2 listas comparativas de ambos juegos. Las listas deben tener en cada elemento algún logo o imagen pequeña identificativa de cada juego. Tienen que ser minimalistas, sin estar recargadas, pero con información suficiente. Prohibido totalmente utilizar tablas.

## Reseñas

Tenemos que hacer una página con reseñas, cada obra tendrá 5 reseñas, la primera letra debe ser de un tamaño mayor y estará a la izquierda flotante, irán en un cuadrado enmarcadas, la estética tiene que ser común entre todos los juegos, pero a su vez marcar la diferencia entre cada juego. Obligatoriamente tiene que ser responsive la página.

Es necesario verificar que si reducimos el ancho del navegador un 60% se reordenan las citas y se pueden seguir leyendo.

Es recomendable utilizar: div::first-letter



## Formulario de usuario.

Creación de un formulario con los datos de usuario:

* Nombre
* Apellidos
* Teléfono.
* Correo electrónico
* Fecha de nacimiento: con opción de selector de calendario.
* Check de aceptación de uso de cookies y política de privacidad.
* Dirección
* Código postal
* 3 checks redondos con el formato de pago habitual, VISA, Mastercard, Paypal.

Estética limpia y clara, sin recargar la página, que no haya opción a errores.

## Modificación de fuentes.

En los diálogos cambiar las fuentes en función de cada miembro que esté en la conversación.

## Creación de la página principal de la tienda

Referencia en documento adjunto 1

## Creación de la página principal

Referencia en documento adjunto 2.

## Historia de los videojuegos

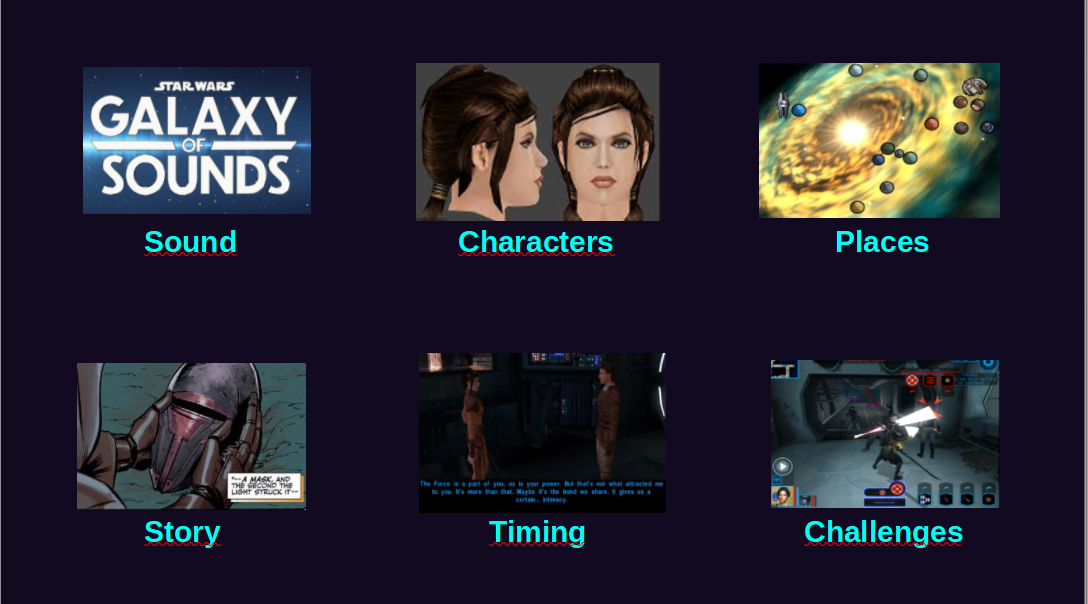
Por cada videojuego definido en la plataforma hay que hacer una página con una explicación de la historia del videojuego, juegos anteriores, referencias literarias o audiovisuales.

Añadir 4 imágenes a lo largo del texto de las referencias, cada vez que se ponga el ratón por encima se ampliará dicha imagen y ocupará el centro de la pantalla, haciendo un translúcido por detrás en el resto de la página.

## Modificación de Reseñas.

Dividir la reseña en función de la imagen adjunta.

En la música, además, empezará a sonar la banda sonora del videojuego.



# Organización del proyecto.

# Estimación del proyecto.

## Habilidades. 29/09/2023

* 8 FTE.
* 1 días.

## Frases 06/10/2023

* 8 FTE.
* 1 hora.

## Diálogo. 13/10/2023

* 8 FTE.
* 1 hora.

## Comparativa 20/10/2023

* 8 FTE.
* 2 horas.

## Reseñas 27/10/2023

* 8 FTE.
* 2 horas.

## Formulario de usuario.

* 8 FTE.
* 2 horas.

## Modificación de fuentes.

* 1FTE.
* 1 hora.

# Infraestructuras

## Componentes software.

## Componentes hardware.

# Diseño de la arquitectura del sistema.

# Resumen de procesos del sistema.

# Interfaces del sistema.

# Información de sistema y background.

# Gestión de riesgos.

# Plan de pruebas.

# Índice de Ilustraciones y tablas

# **No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**