

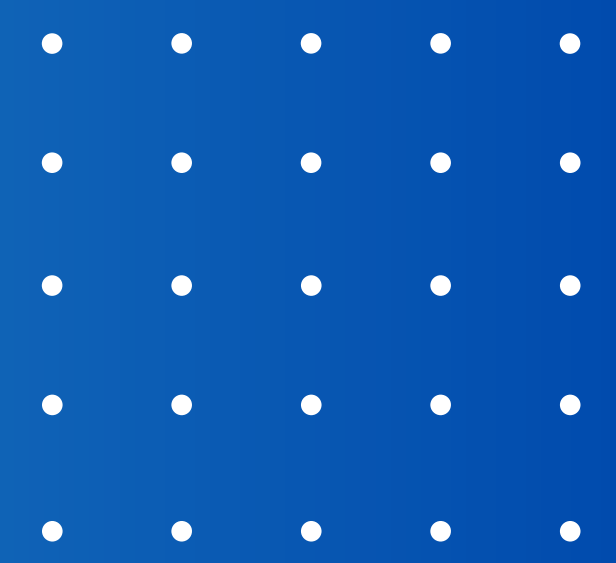


RISK MATH

Presentació Comercial

Gala del Àguila Redó i Danilo Victorio.

2DAW - Ins Pedralbes 2024



Definició i Planificació del Projecte

Risk Math és un innovador joc d'estratègia i educatiu . Dos jugadors competeixen en un tauler amb un mapa dividit en territoris. Els jugadors alternen torns per respondre preguntes de matemàtiques i conquerir territoris. El joc combina l'aprenentatge matemàtic amb elements d'estratègia i de competició.



Definició i Planificació del Projecte

1. Anàlisi i Definició de Requisits:

- Identificació de les funcionalitats essencials.
- Definició dels requisits tècnics i d'usuari.
- Creació de casos d'ús i diagrames de flux.

2. Disseny del Sistema

- Disseny de l'arquitectura del sistema.
- Disseny de la interfície d'usuari.
- Planificació del model de dades.

3. Desenvolupament i Programació:

- Implementació del backend: servidors, sockets i lògica del joc.
- Desenvolupament del frontend: interfície d'usuari.
- Integració de funcions de joc: preguntes matemàtiques, duels, sales.

1. Sales per dos jugadors:

- Crear i unir-se a una sala per jugar la partida

2. Duel de Conquesta:

- Desafiar oponents en territoris ja conquerits.

3. Mostrar informació de la partida

- Mostrar per pantalla el estat de la aplicació

4. Administració de preguntes:

- Fem un CRUD per poder modificar les preguntes.

5. Millores de disseny

- Canviar tots els estils de les pàgines.



Funcionalitats

Aquestes son funcionalitats de la
nostra aplicació



Estudis de la Competència:

1. Prodigy Math Game:

□ Enfocament en la gamificació de les matemàtiques amb un component fort d'aventures i desafiaments.

2. Kahoot!:

□ Plataforma d'aprenentatge que utilitza el joc i les preguntes en temps real per fomentar la competència i l'aprenentatge.

3. Math Blaster:

□ Joc clàssic de matemàtiques amb desafiaments i missions, centrat en la pràctica i el reforçament d'habilitats matemàtiques.



Avantatges Competitius de "Risk Math"

- Combina l'estratègia de jocs de conquesta amb l'aprenentatge de matemàtiques.
- Èmfasi en duels en temps real que promouen la competència directa.
- Preguntes adaptatives que mantenen el joc equilibrat i desafiant.



Costos / Requeriments:

1. Desenvolupament del Joc:

- Equip: Programadors, dissenyador web, y coordinadors de frontend i backend
- Programari: Nuxt, Laravel, Node.js, Apache, MySQL.

2. Màrqueting i Publicitat:

- Campanyes en xarxes socials, col·laboracions amb influencers educatius, anuncis a plataformes d'aprenentatge, donar accés al joc a les escoles per que es coneixi més.



Costos / Requeriments:

3. Manteniment i Actualitzacions:

- Costos de servidors per al mode en línia, actualitzacions periòdiques de contingut, suport tècnic.

4. Plataformes de Llançament:

- PC, Android i iOS.

5. Pressupost Estimat:

- Desenvolupament inicial: 8.015€
- Màrqueting i publicitat: 12.715€
- Manteniment anual: 6.965€



Requeriments Tècnics:

- PC: Windows 7 o superior, 4GB de RAM, 2GB d'espai al disc.
- Mòbil: Android 5.0 o superior / iOS 10.0 o superior, 500 MB d'espai lliure.

FÍ

THANK

YOU