

DIFLAC games

1 . Introducción.

Plataforma basada en el universo Starcraft. Con motivo del próximo lanzamiento del tan esperado Starcraft 3 presentamos una nueva plataforma como complemento a la plataforma principal de Blizzards.

Con esta plataforma pretendemos promocionar el nuevo videojuego, recuperando a antiguos jugadores de la saga, captar el gran mercado que supone el mundo WOW así como a las nuevas generaciones de jugadores.

2. Plan de Proyecto:

Plataforma basada en las facciones del juego Starcraft.

Los usuarios podrán elegir una de las facciones (Terran, Protos o Zerg) para iniciar en la plataforma, de manera que puedan tener acceso a juegos exclusivos por cada facción.

Sistema de recompensas, como avatar, perfil, etc; según la facción elegida.

Cada una de las facciones tendrá asociado un catálogo de juegos específicos:

Terran: juegos de RPG.

Protos: Juegos de Ciencia Ficción.

Zerg: juegos de Terror.

Una vez alcanzado un nivel específico en una de las facciones, podrá elegir otra, llegando a desbloquear todas las facciones y dando acceso a nuevas recompensas.

Tambien incluye una comunidad, para el contacto entre los usuarios, cooperación en juegos, competiciones e intercambios de objetos especiales de cada facción.

Cronograma

Investigación y análisis	Diseño Conceptual	Desarrollo técnico y pruebas	Implementación Y lanzamiento	Mantenimiento Y soporte
Septiembre – Octubre (2 meses)	Noviembre (1 mes)	Diciembre – Febrero (3 meses)	Marzo (1 mes)	Meses posteriores

3. Recursos Técnicos

3.1 Tecnologías utilizadas

- Infraestructura en la nube: Plataforma AWS, para escalar y gestionar la demanda de la plataforma.
- Bases de datos: SQL Server para almacenar información de usuarios y estadísticas acceso y tiempo de navegación.
- Tecnologías de programación: plataforma integrada en .Net para backend y frontend.

3.2 Equipo técnico:

- Project Manager:
 - Gestión del proyecto: Planificación y seguimiento del proyecto, asignación de recursos y cumplimiento de plazos
 - Comunicación con cliente: cumplir y gestionar que el equipo de desarrollo cumpla con los requerimientos
 - Control de calidad: gestión de entregas, seguridad y calidad
 - Presupuesto y cronograma: Gestión del tiempo y recursos financieros
 - Facilitación de reuniones
- Desarrollador full-stack:
 - Arquitectura de la plataforma: Definir la arquitectura general de los sistemas
- Desarrollo del backend
 - Integración de APIs
 - Seguridad
 - Despliegue en la nube
- Desarrollador Frontend:
 - Desarrollo de la interfaz de usuario (UI/UX)
 - Optimización para dispositivos móviles
 - Integración con servicios de video
 - Optimizaciones de rendimiento
- Desarrollador Backend
 - Streaming de video
 - Compresión y codificación de video
 - Gestión de bases de datos y almacenamiento
 - Monitoreo y escalabilidad
 - Integración con servicios en la nube

Adrián Nuñez

Leonardy Escalona

Carolina Mármol

Francisco Vico