

# **Propuesta inicial de Trabajo de Inserción Profesional**

## **Tema: Desarrollo de aplicación mobile de INFERNO®**

### **Justificación e importancia del tema**

INFERNO® es un juego de cartas coleccionables (CCG) producido por OMG! entretenimiento. Radicada en Mendoza, la empresa argentina comercializa su producto a todo el país y organiza -entre otras cosas- eventos provinciales y nacionales del juego.

En los CCG's un jugador debe comprar cartas y combinarlas para armar su propio mazo que competirá contra el de otros jugadores. La elección de cartas a utilizar en un mazo es la que define la estrategia y la forma de jugar con el mismo. INFERNO cuenta en la actualidad con unas 1000 cartas diferentes.

La implementación de la presente propuesta permitirá demostrar las capacidades de desarrollo para poder obtener futuro financiamiento en proyectos similares. A su vez, la creación de un programa mobile con herramientas del juego -con completo consentimiento del dueño- incrementará la visibilidad del producto, la calidad y las formas de interactuar con el mismo, ayudando a atraer a nuevos consumidores locales así como retener a los existentes y dejará las puertas abiertas a futuro a agregar la funcionalidad de poder jugar online, permitiendo a la empresa argentina -y al desarrollador- extender su producto a nivel mundial y también tener fácilmente un producto distribuido en diferentes idiomas.

### **Objetivos del trabajo**

El desarrollo tiene por objetivo ser una demostración que permita obtener futuro financiamiento en el presente proyecto o a través de nuevos clientes.

La aplicación permitirá a los jugadores acceder de manera virtual a la biblioteca de cartas disponibles en el juego y, combinándolas, armar y organizar mazos. Se creará un potente motor de búsqueda con el que los usuarios podrán filtrar y encontrar fácilmente aquellas cartas que le sean útiles. A su vez, los usuarios podrán combinar cartas que hayan buscado para guardarse en listas o crear y administrar mazos. También se tendrá cuidado con el aspecto visual y la usabilidad de la aplicación para poder generar el impacto más positivo posible entre la comunidad de jugadores y potenciales nuevos clientes.

### **Lugar donde se realizará el trabajo**

Universidad Nacional de Quilmes

## Plan de trabajo

Debido a la baja carga horaria que poseo en el presente cuatrimestre por cursar tan sólo 10 horas semanales, se podrán asignar 20 horas semanales para realizar el trabajo propuesto.

Se realizarán las siguientes iteraciones incrementales:

Iteración	Duración	Objetivo
1	2 semanas	Visualización de cartas y carga de datos *
2	2 semanas	Buscador de Cartas
3	2 semanas	Listas de cartas y validación de mazos
4	3 semanas	Documentación e informe

\*Se prevé generar una base de datos con aproximadamente 1000 cartas, debido a que una base de datos completa es importante para el objetivo de demo, con lo cual la tarea de carga de datos no es trivial.

## Referencias

- McWherter, J. and Gowell, S. Professional Mobile Application Development. Indianapolis, Ind: John Wiley & Sons, Inc, 2012. Print. ISBN: 978-1118240687
- Lee, and Chaim Krause. Beginning Android 4 application development. Indianapolis, Ind: Wrox/John Wiley & Sons, 2012. Print. ISBN: 978-1118199541
- Meier, Reto. Professional Android 4 application development. Indianapolis, IN: Wiley/Wrox, 2012. Print. ISBN: 978-1118102275
- <http://www.inferno.com.ar/> - Última visita: 12/10/15
- <http://developer.android.com/> - Última visita: 12/10/15