

TITULO DEL  
PROYECTO:

Student Game

[MichaelJ.Egea  
Rodríguez]

## Contenido

1	Diseño técnico .....	3
2	Diseño interfaz gráfica .....	3
3	Release plan / RoadMap.....	11
4	Diseño de pruebas .....	12
5	Herramientas a utilizar para el seguimiento y control en la ejecución del proyecto.....	12
6	Estimación costes del proyecto .....	12
7	Análisis de riesgos.....	13
8	Resumen ejecutivo .....	13
9	Bibliografía/webgrafia consultada .....	14

## 1 Diseño técnico

El IDE utilizado es Android Studio ya que el desarrollo de la aplicación será enfocado al Android, el lenguaje de programación será java, ya que el coste es nulo la documentación es muy extensa, la comunidad da un gran soporte y fiabilidad es grande.

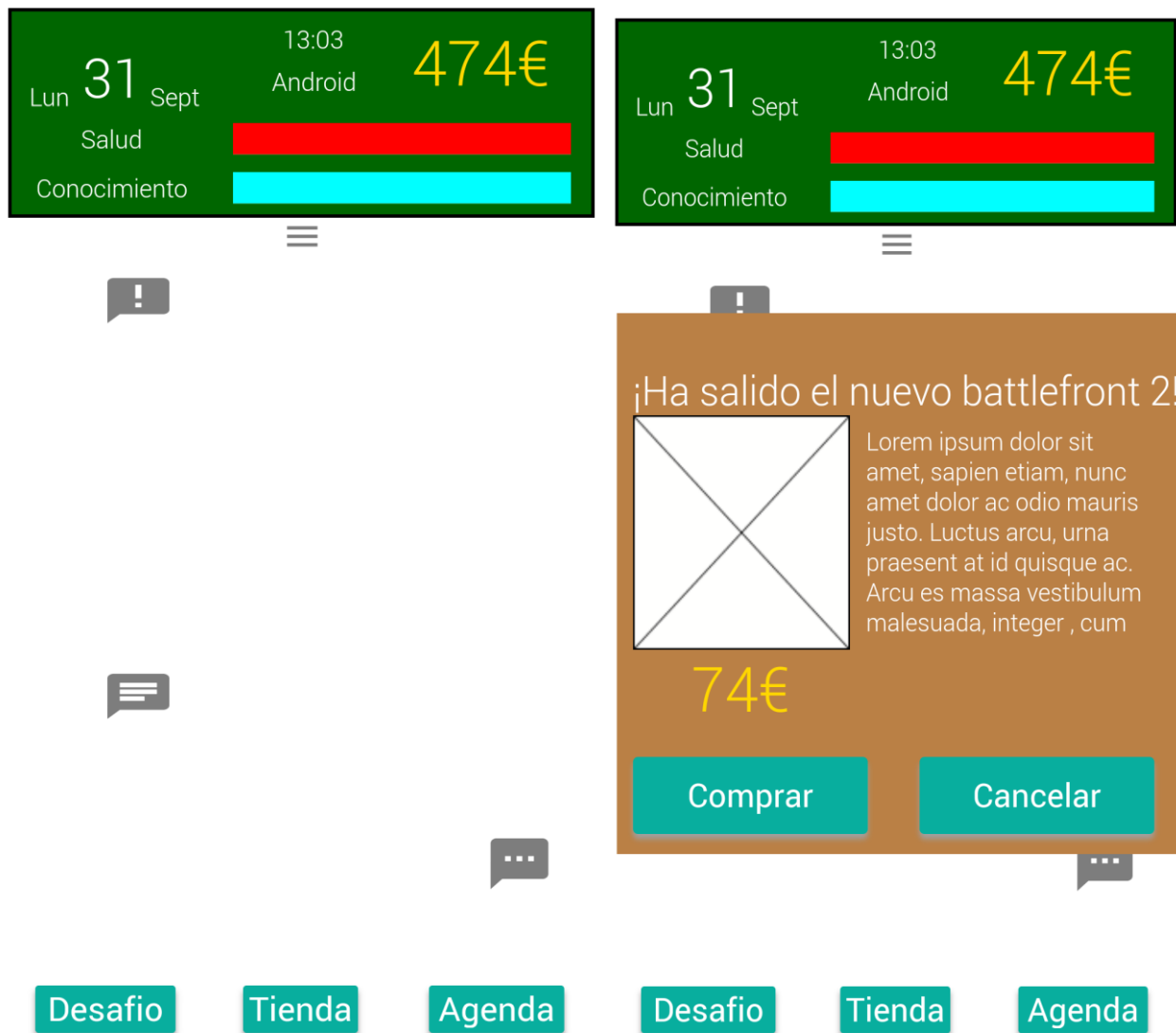
Una de las APIs a utilizar es libgdx ya que contiene una gran variedad de librerías también por el tema de compatibilidad porque se podría cambiar a Windows, mac, Linux, Android y navegadores web Html5. Los datos a guardar son el dinero, la salud, el conocimiento de cada asignatura y el los objetos que tienes y se guardaran de forma local en un fichero de texto porque para los datos que tengo hacerlo por bbdd seria ineficientes ya que solo son solo 4 datos

## 2 Diseño interfaz gráfica


iiStudent  
Game!!


Empezar Partida

video de fondo





Lun 31 Sept 13:03 Android 474€

Salud 

Conocimiento 


Lun 31 Sept 13:03 Android 474€

Salud 

Conocimiento 

¡Comprado! ×

¡Toca fin de semana de vicio!



Salud: +50  
Dinero: -74€

¡Rechazado! ×

Al menos podre pilotar el TIE  
Fighter en mis sueños :(

¡Ningun cambio!

Desafio

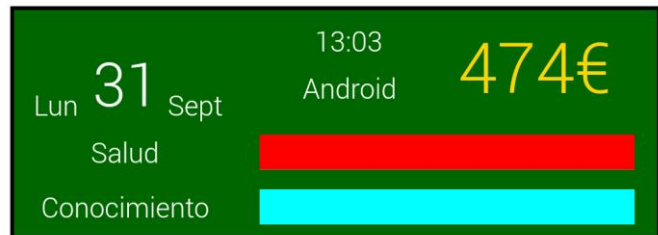
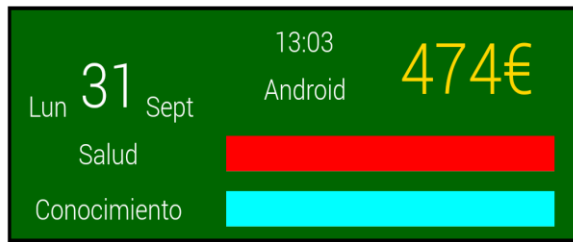
Tienda

Agenda

Desafio

Tienda

Agenda



Desafio

Tienda


Agenda


Desafio

Tienda


Agenda


Lun 31 Sept 13:03 Android 474€

Salud 

Conocimiento 

Lun 31 Sept 13:03 Android 474€

Salud 

Conocimiento 

## Menu

Continuar

Salir

## DESAFIOS

Dormir  Selecciona

Escuchar Musica  Selecciona

Jugar al Movil  Selecciona

Desafios disponibles 2/3  
Se regenerara en 00:30

Desafio

Tienda

Agenda

Desafio

Tienda

Agenda

13:03  
Lun 31 Sept  
Salud  
Conocimiento

Android

474€

Salud: ████████████████████

Conocimiento: ████████████████████

13:03  
Lun 31 Sept  
Salud  
Conocimiento

Android

474€

Salud: ████████████████████

Conocimiento: ████████████████████

×

Assignaturas

Castigos

Items

×

ITEMS

Portatil Selecciona

Consola Selecciona

Movil Selecciona

Desafio

Tienda

Agenda

Desafio

Tienda

Agenda



Lun 31 Sept

Salud

Conocimiento

13:03

Android

474€



Assignaturas ×

Acces a Dades

Programacio C#


Android


Desafio

Tienda


Agenda


Lun 31 Sept 13:03 Android 474€

Salud 

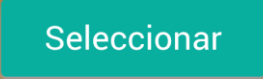
Conocimiento 


Lun 31 Sept 13:03 Android 474€

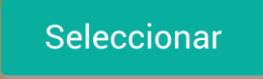
Salud 

Conocimiento 


### Castigos

Dormir en clase 

Escuchar musica en clase 

Jugar al movil 

### ¡Pillado durmiendo en clase!



Lorem ipsum dolor sit amet, sapien etiam, nunc amet dolor ac odio mauris justo. Luctus arcu, urna praesent at id quisque ac. Arcu es massa raesent at id quisque ac. Arcu es massa

Prob. de no volver a ser pillado 75%

Desafio

Tienda

Agenda

Desafio

Tienda

Agenda

### 3 Release plan / RoadMap

SPRINT	SUBTAREAS	FECHA INICIO	FECHA FIN
SPRINT 1 INVESTIGACIÓN HERRAMIENTAS Total de horas 40h <u>250€</u>	Investigación Trello-4h Investigación GitHub-10h Investigación Android-10h Preparación y entrega Ítem seguimiento 2-16h	6/10/2017	27/10/2017
SPRINT 2 PREPARACIÓN DE LA INFRAESTRUCTURA DE LA APLICACIÓN total de horas 13h 100€	Instalación entorno de desarrollo-3h Configuración GitHub-5h Configuración Trello-5h	27/10/2017	03/11/2017
SPRINT 3 INVESTIGACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LA APLICACIÓN Total de Horas 60h 350€	Creación de Bocetos 10h Investigación de colores 5h Creación de prototipo 25h Creación de <u>Clases</u> 20h	25/10/2017	07/11/2017
SPRINT 4 DESARROLLO PANTALLAS INICIO Total de horas 13h 100€	Creación de pantalla inicio 10h Creación de pantalla presentación 3h	10/11/2017	20/11/2017
SPRINT 5 DESARROLLO PANTALLAS Menú Total de horas 37h 197€	Creación de pantalla ajuste 10h Creación de pantalla agenda 15h Creación de pantalla tienda 12h	20/11/2017	10/12/2017
SPRINT 6 DESARROLLO PANTALLAS Eventos i Castigos Total de horas 24h 200€	Creación de pantalla castigo 12h Creación de pantalla evento 12h	10/12/2017	25/12/2017
Sprint 7 Programación acciones Total de horas 85h <u>300€</u>	programación de beneficios de ítems 25h programación de eventos 25h programación de castigos 25h programación de reset 10h	25/12/2017	20/01/2018
SPRINT 8 PUESTA A PUNTO Total de horas 40h 250€	Corrección de bugs 20h Creación de video promocional 10h Creación de video gameplay 10h	20/01/2018	20/03/2018
SPRINT 9 MEMORIA Total de horas 12 100€	Investigación de memoria 2h Creación de memoria 10h	20/03/2018	
SPRINT 10 OPCIONALES	Añadir conceptos nuevos Logros subida a google play Novia Añadir nuevos objetos a la tienda	Quando acabe todo	

## 4 Diseño de pruebas

- Pruebas de usabilidad del boceto: Comprobar la estructura, la facilidad y si es intuitivo
- Prueba de prototipo: Comprobar usabilidad de la estructura y de los botones
- Prueba de colores: Comprobar si los colores quedan bien si no quedan extraños
- Prueba de Inicio: Comprobar si inicia el juego comprobar si se puede salir
- Prueba de Menús: Comprobar la navegación y los controles de interfaz
- Prueba de castigos: Comprobar los castigos, cuando los aceptas, cuando te pillan y cuando no te pillan
- Prueba de eventos: Comprobar los castigos la bajada de neuronas, el aumento de dinero y de intelecto
- Pruebas integradas que simulen acciones del usuario
- Pruebas en dispositivos reales

## 5 Herramientas a utilizar para el seguimiento y control en la ejecución del proyecto

La herramienta a utilizar será el Trello y el link es:

<https://trello.com/b/IrL6qTr1/stutend-game-mjunior-dam>

## 6 Estimación costes del proyecto

- Master 24€ /h hará un total de 12h
- Diseñador de aplicación 10€/1h hará un total de 100h
- Programador de aplicación 15€/h hará un total de 150h
- Testar de aplicación bocata 3€ i Bebida 2€ uno por persona 15 personas en total
- Diseñador de video Promocional 20€/h hará un total de 30h

Total, del coste 4.213€

## 7 Análisis de riesgos

Tabla. Análisis de riesgos

Riesgo	Categoría	Probabilidad
Se añaden requisitos extra	Requisitos	10%
Programador enfermo	Personal	50%
Perdida de datos	Datos	40%
Los miembros del equipo no se implican en el proyecto, y por lo tanto no alcanzan el nivel de rendimiento deseado.	Personal	60%
El personal trabaja más lento de lo esperado.	Personal	60%
El cliente insiste en nuevos requisitos.	Cliente	70%

Los riesgos críticos serían pérdida de datos, el personal trabaja más lento de lo esperado, y las soluciones serían para la pérdida de datos tener siempre copias de seguridad así si en algún momento se pierde algo solo se perderá lo que sea hecho en ese momento, y para la del personal se buscaría una motivación adicional.

## 8 Resumen ejecutivo

En este ítem de seguimiento lo esencial es aclarar las ideas de tu proyecto en el aspecto técnico, en el apartado uno se define el diseño técnico que tendrá la aplicación como que APIs utilizar, IDE y como gestionar el guardado de datos, en mi caso una de las APIs a utilizar es libgdx, la IDE sería Android Studio y el formato de guardado sería local. En el apartado dos se define el diseño de la aplicación el sketch mockups y prototipos, en este apartado sea utilizada la plataforma justmind ya que puedes hacer un prototipo de tu aplicación y exportarla al móvil. En el apartado tres se comenta el RoadMap en mi caso son 10 sprint de investigación, desarrollo preparación, programación, puesta a punto, memoria, opcionales y cada uno de ellos con su fecha de inicio y fecha de fin. En el caso 4 se comenta que tipo de pruebas utilizaras para verificar el funcionamiento de tu aplicación. En el apartado 5 se habla de las herramientas a utilizar para el seguimiento y el control de ejecución del proyecto en mi caso se utilizara el Trello. En el apartado 6 se habla de la estimación de costes del proyecto cuanto cobrara un programador, un diseñador o un tester mi estimación de coste es de un total de 4,213€. En el caso 7 se comenta los riesgos que puedes sufrir desarrollando la aplicación uno de los riesgos mas críticos podrían ser la pérdida de datos y el personal trabaja más lento de lo esperado.

## 9 Bibliografía/webgrafia consultada

[**Libgdx** Librería 31-10-2017]

<https://libgdx.badlogicgames.com/index.html>

[**Appbot** Blog colores 25-10-2017]

<https://stories.appbot.co/the-colors-of-an-app-icon-b5e8805958d7>

[**Hubspot** Estudio de colores 26-10-2017]

<https://blog.hubspot.com/marketing/gender-and-color-infographic>

[**Justinmind** diseño de prototipo 25-10-2017]

<https://www.justinmind.com>

[**Yeeply** blog sobre colores 27-10-2017]

<https://www.yeeply.com/blog/disenio-de-apps-color/>

[**Android Studio** guía Android 10-10-2017]

<https://developer.android.com/studio/intro/index.html>

