

PROYECTO **ARCADE**

María Diz
Paula Martínez
Yaiza Matesanz

NUESTRO EQUIPO



María
Diz

Development
Team



Paula
Martínez

Development
Team



Yaiza
Matesanz

Scrum Master

CONTEXTO Y OBJETIVO

Contexto

Nuestro cliente, una entidad financiera, busca fomentar el bienestar y la socialización de sus empleados a través de un espacio dedicado al ocio.

Objetivo

Desarrollar versiones digitales de juegos clásicos de arcade: "Piedra, papel o tijera", "Ahorcado" y un "Trivial de geografía".

FASES DEL PROYECTO



RETOS Y SOLUCIONES

Retos



**Integración de juegos clásicos en versión digital.
Adaptación a una interfaz moderna,
asegurando una experiencia fluida.**

Interfaz atractiva: Desarrollo de interfaces intuitivas y funcionales que mantengan el interés del usuario.

Soluciones



HITOS CONSEGUIDOS



FUNCIONALIDAD DE LA DEMO

Piedra, papel o tijera
Ahorcado
Trivial de geografía

PRÓXIMOS PASOS Y CONCLUSIONES

Próximos pasos

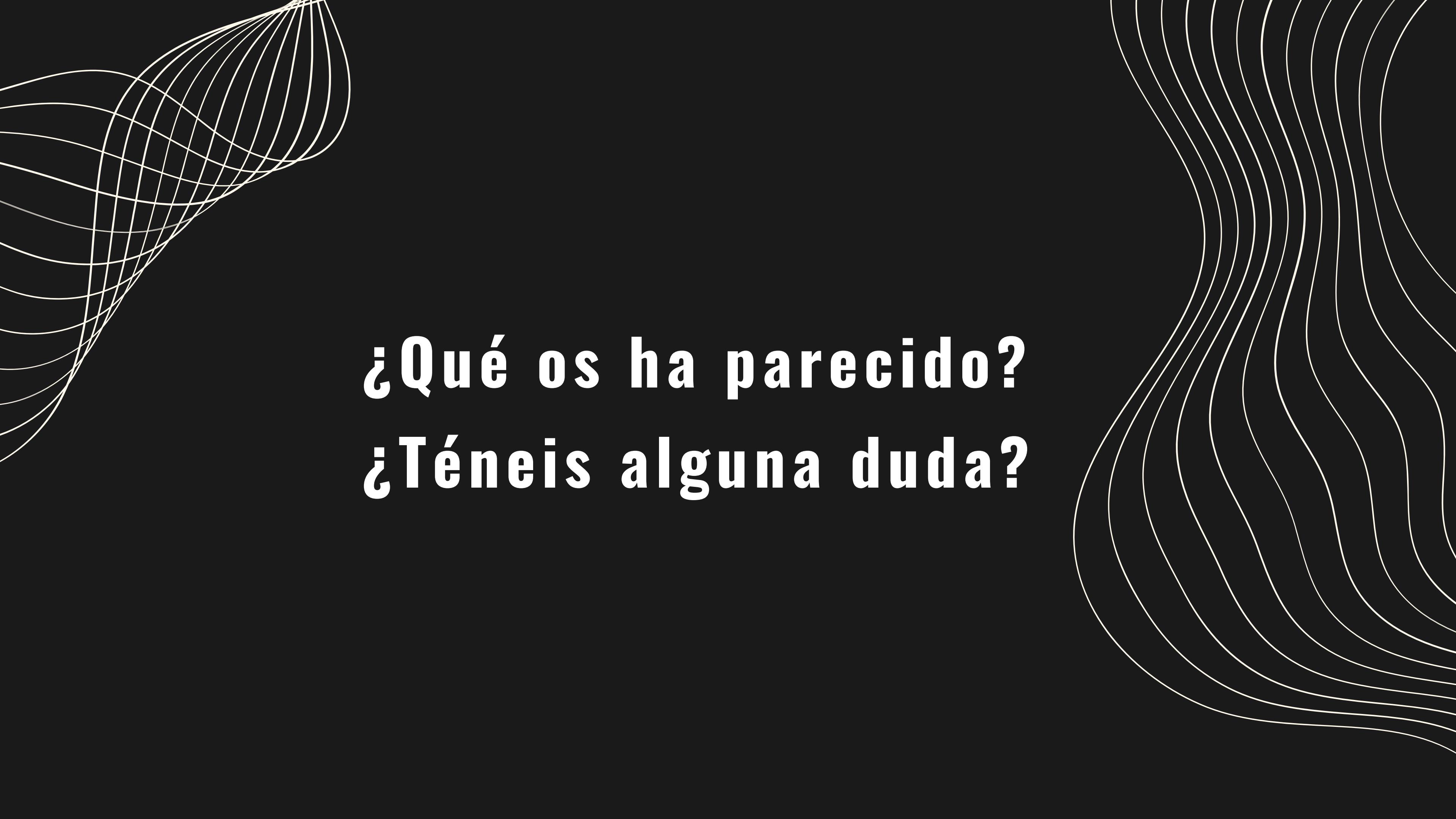


- **Mantenimiento continuo:** Mejorar funcionalidades y añadir nuevas características basadas en el feedback de los usuarios.

Conclusiones



- **Objetivo cumplido:** Los juegos digitales cumplen con las expectativas del cliente
- **Impacto positivo:** Mejora del bienestar y la socialización en el entorno laboral.

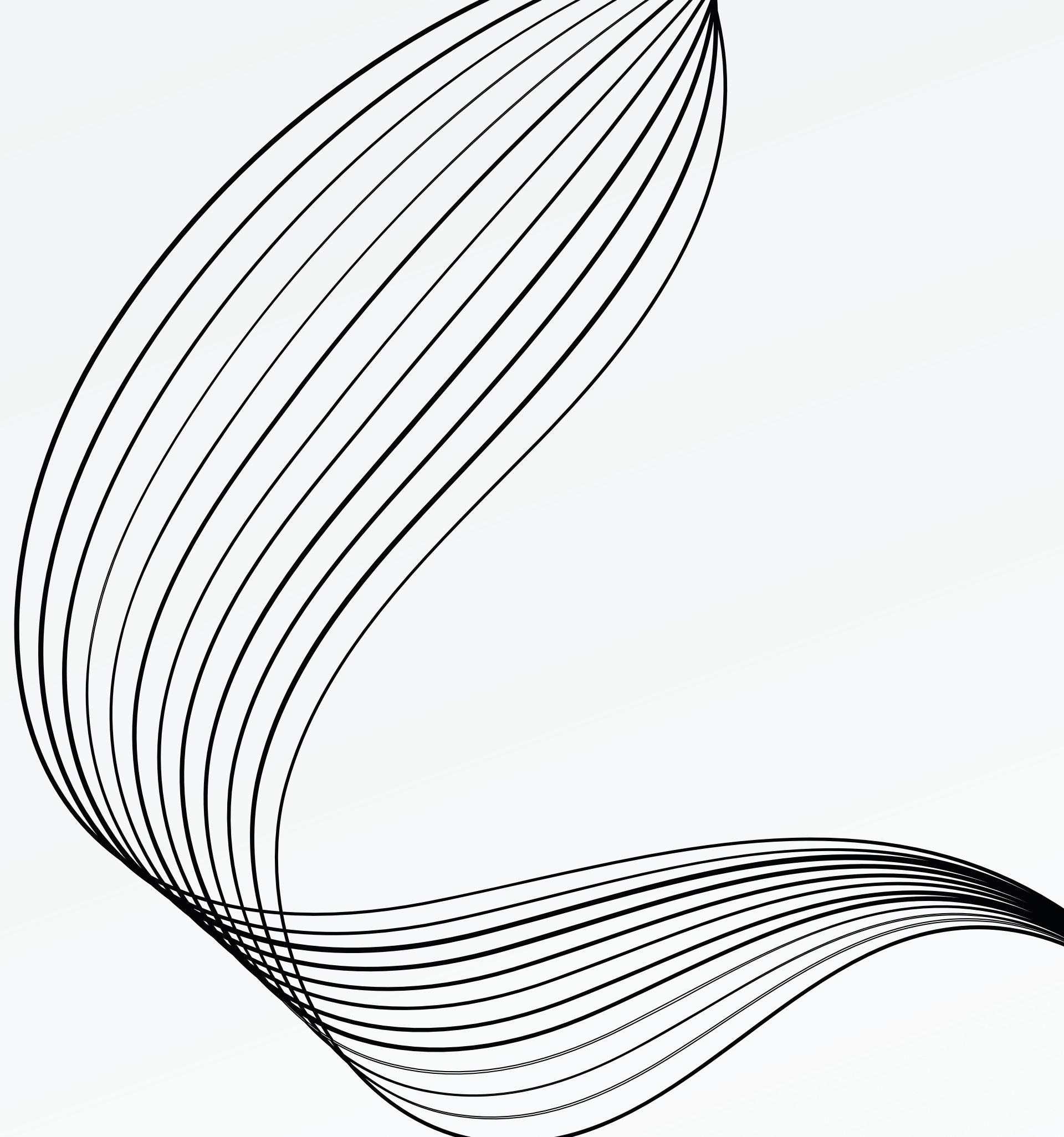


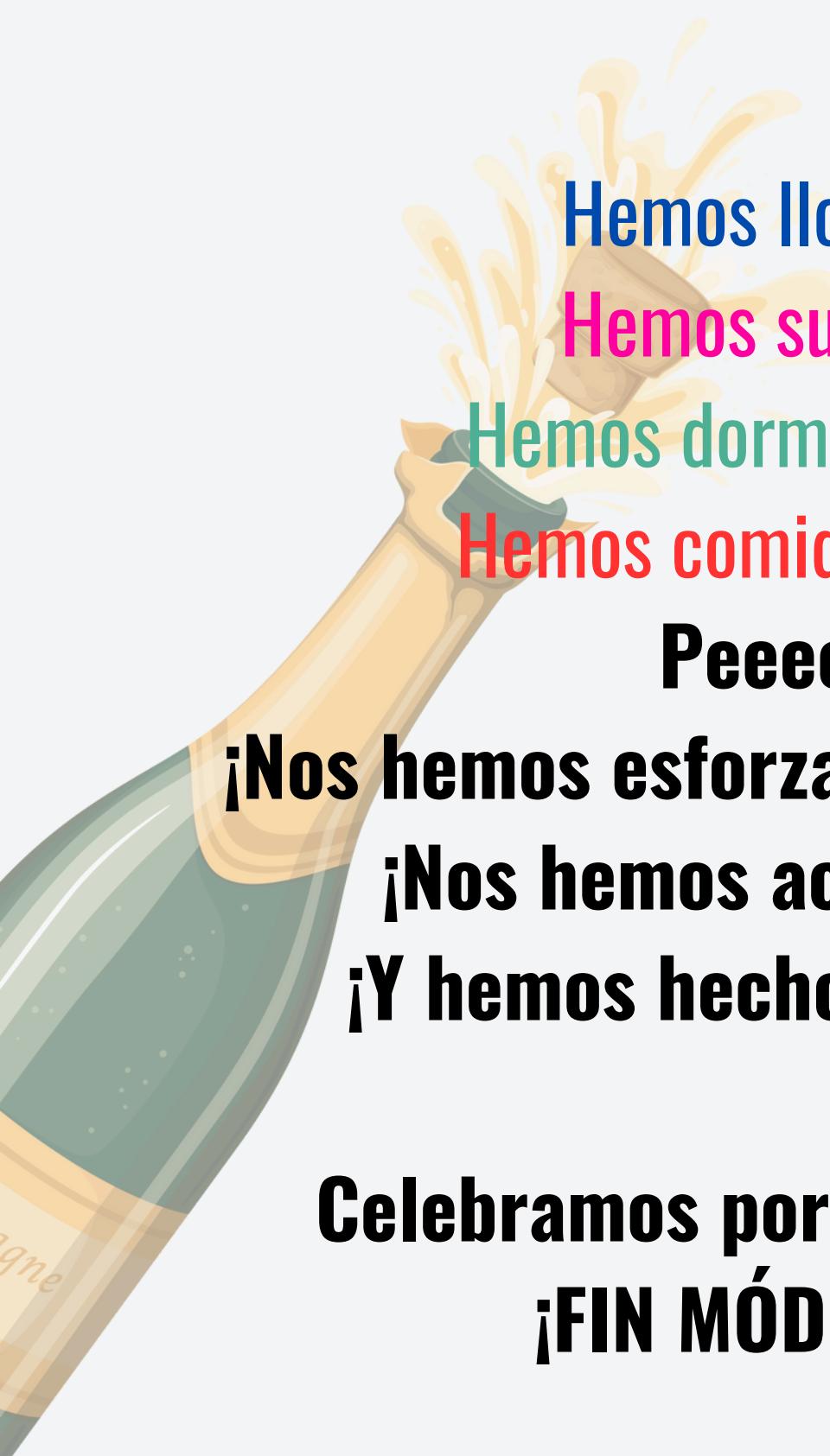
¿Qué os ha parecido?
¿Téneis alguna duda?

YPM CONSULTING

Data Drives Your Success.

¡GRACIAS!





Hemos llorado...

Hemos sufrido...

Hemos dormido poco...

Hemos comido rápido...

Peeeero

¡Nos hemos esforzado como nunca!

¡Nos hemos acompañado!

¡Y hemos hecho súper piña!

Celebramos por todo lo alto :
¡FIN MÓDULO 1!

