**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SAN LUIS RÍO COLORADO**

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**ÁREA SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**MATERIA:**

**INTEGRADORA II**

**MAESTRO:**

**SOTO MORALES RICARDO ALEJANDRO**

**TRABAJO:**

**DOCUMENTO COMPLETO**

**NOMBRE ESTUDIANTES:**

**DELFÍN BARRÓN JUAN CARLOS**

**FIERRO GARCÍA ALEJANDRO**

**ALVIDRES LUGO JESÚS HORACIO**

**GÁMEZ SÁNCHEZ OSCAR JAVIER**

**MEDINA HERNÁNDEZ ADRIANA DEL PILAR**

**RODRÍGUEZ FLORES ROBERTO MIGDALEL**

**GRUPO:**

**TIC’S 5-1 y 5-2**

**22 DE MAYO DE 2017 SAN LUIS RÍO COLORADO, SONORA**

**ACTA DE INICIO DEL PROYECTO**

15 de mayo de 2017

Universidad Tecnológica de San Luis Río Colorado.

Av. Jalisco y Calle 59, Col. Progreso

(653) 518-5146, (653) 518-5147, (653) 518-5148

**Nombre del proyecto:**

**RUN FEVER**

**Fecha de inicio:** 11 de mayo de 2017

**Fecha de requerimientos:** 11 de mayo de 2017

**Fecha de terminación:** 14 de agosto de 2017

**INTRODUCCIÓN:**

El documento contiene información del proyecto en el que se trabajará. Se detalla el rol de cada uno de los integrantes y el aporte que tendrá cada uno de ellos en dicho proyecto. Durante el proyecto se determinarán los costos que se efectuarán y se realizará un informe de ello de igual manera.

Se desarrolla un juego innovador para poder divertir al usuario, ofreciéndole a los consumidores un tiempo de entretenimiento mediante nuestros diferentes modos de juego, que van desde una partida clásica hasta un modo desafío y otros modos diferentes como lo son el contra reloj, misiones y puntuaciones. Para que esto sea más competitivo el juego contará con un *login* tanto a Facebook como a Gmail para poder compartir los puntajes con todos sus amigos de dichas redes sociales. También tendrá una página web donde podrá consultar su puntuación con diferentes personas de su localidad, estado y país. Todo esto está basado en un estudio de mercado donde encontramos algunos puntos claves para desarrollar dicho proyecto, como el hecho de que no hay tantos programas de este tipo, o que ofrezcan algo a lo que los jugadores están acostumbrados.

**OBJETIVO GENERAL:**

Videojuego de plataforma y aventura para dispositivos móviles Run Fever versión 1.0.

* Aplicación en Android
* Videojuego móvil y en tableta
* Versión 1.0
* Requerimientos bajos
* Versión de Android (4 en adelante)

**Requerimientos funcionales y Requerimiento no funcional:**

**Requerimientos funcionales:**

Si no se tiene una conexión a internet los datos (score) se guardan en cache del teléfono, cuando se haga una conexión, los datos se actualizan y se sincronizan con los servidores del juego.

Habrá varias ventanas (Inicio del juego, “Game over”, Empezar de nuevo) llamativas en las que el usuario podrá interactuar, fondos dinámicos y ayudas para la mejor experiencia de juego.

**Requerimiento no funcional:**

Se hace una conexión a Facebook para generar un ID de usuario, en caso de no hacer la sincronización de Facebook se hace una puntuación local.

**ALCANCE:**

El alcance del proyecto concluirá con la presentación hasta el final del proyecto y no se subirá a Play Store.

**PLAN DE TRABAJO Y REQUERIMIENTO DE RECURSOS:**

Mediante un estudio de mercado se determinaron los principales usuarios y sus derivados para poder adaptar nuestros productos en un rango mayor de personas. Como los primeros interesados en nuestro proyecto son los jóvenes y menores de entre 10 a 25 años y mediante recomendación de personas cercanas y popularización llegaría a jóvenes menores de 10 a 25 (otra vez).

**Miembros:**

* **JUAN CARLOS DELFÍN: ADMINISTRADOR / ANÁLISTA:**

Tendrá la mayor responsabilidad para la realización con éxito del proyecto. Contará con una jornada laboral de 8 horas de lunes a viernes y de ser necesario trabajará tiempo extra si así se requiere.

* **ALEJANDRO FIERRO: PROGRAMADOR:**

Diseñará el videojuego mediante líneas de código para sus diferentes funciones, acciones y seguridad, su jornada laboral consistirá de 8 horas de lunes a viernes.

* **OSCAR GÁMEZ: DISEÑADOR DE BASE DE DATOS:**

Creará la base de datos donde se guardarán los datos del juego y el usuario. Su jornada laboral es de 8 horas de lunes a viernes.

* **HORACIO ALVIDRES: DISEÑADOR:**

Creará y modificará las imágenes y cualquier otro diseño de imágenes en cuanto imágenes lo requiera. La jornada de éste será de 5 horas de lunes a sábado.

* **ADRIANA MEDINA: DOCUMENTADORA:**

Realizará la documentación que se lleve a cabo y sea necesaria para cumplir con la documentación requerida por las autoridades. La jornada será de 8 horas de lunes a jueves.

* **ROBERTO RODRÍGUEZ: TESTER:**

Realizará pruebas a cada proceso realizado en el proyecto. Jornada laboral 5 horas de lunes a domingo.

De sus derivados

**GANT PROJECT EN LA SIG PÁGINA**

**PRESUPUESTO APROXIMADO**:

* Número de trabajadores: 6 (Seis).
* Inicio de actividades: 4/ Enero /2017
* Fecha tentativa de término: 25/ Agosto /2017
* Días trabajados totales: 237 Días
* Análisis y especificaciones del sistema (SRS): $0.00 mx.
* Diseño y especificación del Sistema (SRS): $0.00 mx.
* Construcción del sistema: $0.00 mx.

**CLÁUSULAS DE RESTRICCIONES, ASUNCIONES Y RIESGOS**

* **Técnico:** son los profesores y asesores del proyecto la empresa.
* **Recursos:** es el personal técnico mencionado en el punto anterior; otros recursos son las herramientas para trabajar.
* **Financiación:** préstamo de equipos por parte de las instalaciones de la Universidad Tecnológica de San Luis Río Colorado.
* **Suposición:** se pretende finalizar el proyecto con todos los miembros del equipo.
* **Riesgos:** incumplir con la demanda de los usuarios provocando la pérdida de interés en el juego y posteriormente el abandono total del proyecto.

**STAKEHOLDERS**

**EQUIPO DESAROLLADOR**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CARGO** | **NOMBRE** | **E-MAIL** | **TELEFONO** | **FIRMA** |
| **ADMINISTRADOR** | **Delfín Barrón**  **Juan Carlos** | **charly56hp@gmail.com** | **(044)**  **6531322208** |  |
| **ANALISTA** | **Delfín Barrón**  **Juan Carlos** | **charly56hp@gmail.com** | **(044)**  **6531322208** |  |
| **PROGRAMADOR** | **Fierro García Alejandro** | **alejandro.fierro1103@hotmail.com** | **(044)**  **6531072260** |  |
| **DISEÑADOR** | **Alvidres Lugo**  **Jesus Horacio** | **horacio.lugo@hotmail.com** | **5361395** |  |
| **BASE DE DATOS** | **Gámez Sánchez Oscar Javier** | **oscarjgmez@hotmail.com** | **(044)**  **6531396820** |  |
| **DOCUMENTADOR** | **Medina Hernández Adriana del Pilar** | **franciscomedina177@yahoo.com** | **(044)**  **6531398010** |  |
| **TESTER** | **Rodríguez Flores Roberto Migdalel** | **robertomr01@hotmail.com** | **(044)**  **6531067953** |  |

**ASESOR EMPRESARIAL**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ASESOR** | **NOMBRE** | **DIRECCION** | **TELEFONO** | **E-MAIL** | **FIRMA** |
| **EMPRESARIAL** | **SWEATERSTUDIO** | **CJÓN. 5 DE MAYO 36 Y 37** | **5361395** | **sweaterstudioofficial@gmail.com** |  |

**ASESORES ACADÉMICOS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ASESOR** | **NOMBRE** | **E-Mail** | **TELEFONO** | **FIRMA** |
| **DESARROLLO DE APLICACIONES II** | **Valdez Ayón Yohani** | **yohanipahola@gmail.com** | (044)  653-10-3-19-54 |  |
| **ING. DE SOFTWARE II** | **Amillano Ramos Sergio** | **hardwareamillano@hotmail.com** | **…………..** |  |
| **CALIDAD EN DESARROLLO DE SOFTWARE** | **Rodríguez Negrete Miguel Ángel** | **negretemicke@hotmail.com** | (044)  653-11-9-03-07 |  |
| **INTEGRADORA II** | **Ricardo Alejandro Soto** | **ricksoto33@hotmail.com** | (044)  653-12-0-64-14 |  |
| **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS** | **Ricardo Alejandro Soto** | **ricksoto33@hotmail.com** | (044)  653-12-0-64-14 |  |
| **INGLÉS V** | **Flores Núñez Norma Beatriz** | **bettyflores2002@hotmail.com** | (044)  653-11-0-88-34 |  |
| **EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA II** | **Rivera Díaz Cinthya** | **lic.riveradiaz@hotmail.com** | (044)  653-12-7-53-48 |  |

AUTORIZÓ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**RODRÍGUEZ NEGRETE MIGUEL ÁNGEL**