



Departamento de Sistemas e Industrial
Ingeniería de Software
Daniel Felipe Ahumada Hernández
Propuesta Breve

Brief Description:

El proyecto propuesto implica el desarrollo de un sitio web para el semillero UN-GAMES, con el propósito de exhibir los trabajos realizados en el semillero. Esto posibilitará la carga de los juegos desarrollados y simplificará la búsqueda de inversionistas interesados en financiar el desarrollo de nuevos juegos, así como la búsqueda de un equipo capacitado para crear un juego específico. Además, el sitio contendrá una base de datos que permitirá a los clientes y estudiantes crear perfiles en el sistema, facilitando así el contacto entre clientes y estudiantes en busca de posibles oportunidades laborales.

Opportunity Alpha:

El desarrollo de este sistema es crucial debido a la falta de visibilidad que actualmente enfrentan los proyectos realizados en el semillero. Además, proporcionará una plataforma más accesible para aquellos interesados en la industria de los videojuegos, sirviendo como punto de partida para quienes deseen incursionar en este campo y mostrar el potencial que podrían alcanzar.

Con este sistema, se podrá mostrar a personas interesadas en crear un juego específico, pero que carecen de los conocimientos necesarios para su desarrollo. Por ende, buscarán una organización sería como el semillero

UN-GAMES, que cuenta con un equipo de desarrolladores capaces de satisfacer estas necesidades con la experiencia y habilidades necesarias para llevar a cabo estos proyectos con el más alto nivel de profesionalismo posible.

Además de cubrir estas necesidades, este proyecto tiene como objetivo mejorar la percepción del semillero. Es relevante destacar que pocos semilleros cuentan con páginas dedicadas a mostrar sus proyectos propios y darles la visibilidad que merecen. No obstante, otro semillero de creación de videojuegos perteneciente a la Universidad Javeriana también dispone de una página destinada a exhibir sus proyectos.

Stakeholders Alpha:

Aquí presenté una lista de posibles stakeholders y sus razones para estar interesados o afectados por el desarrollo del sistema de sitio web para el semillero.

Estudiantes universitarios y recién graduados:

Intereses: Estos estudiantes están buscando oportunidades laborales y necesitan destacar sus proyectos realizados y experiencia hacia posibles clientes.



Afectados: Les afecta directamente el sitio web, pues será una forma de visibilidad tanto para gente interesada en la industria como posibles clientes en busca de desarrolladores

Agencias de colocación y reclutadores:

Intereses: Buscan candidatos calificados para cubrir puestos de trabajo y pueden ver los proyectos realizados de una manera rápida y sencilla.

Afectados: El sistema podría afectarles al proporcionarles una fuente de contactos potenciales para sus empresas.

Profesores y orientadores universitarios:

Intereses: Están interesados en ayudar a los estudiantes para darle una orientación y mostrar las habilidades que podrían llegar a tener.

Afectados: El sistema podría afectarles al ofrecerles un sitio web que pueden recomendar a los estudiantes para destacar sus habilidades y logros.

Desarrolladores y equipos de diseño de software:

Intereses: Están interesados en participar en el desarrollo y mejora continua del sistema.

Afectados: Los desarrolladores y diseñadores podrían verse afectados por el sistema al contribuir a su desarrollo y mantenimiento, así como al beneficiarse de las oportunidades de aprendizaje y

crecimiento profesional que ofrece el proyecto.

Requirements Alpha:

Identificando las necesidades generales que el sistema de sitio web de UN-GAMES cubriría, junto con una descripción de alto nivel de cada una de las funcionalidades mayores que podría incluir:

Creación de perfiles

Descripción: Los usuarios tendrán la capacidad de crear, editar y borrar información relacionada con sus perfiles a través del sistema. Esto además incluye la posibilidad de agregar detalles sobre el desarrollo de los juegos, como descripciones, imágenes y videos demostrativos. Además, podrán actualizar la información conforme avancen los proyectos, reflejando los hitos alcanzados y los cambios realizados durante el proceso de desarrollo.

Proyectos UN-GAMES:

Descripción: Los estudiantes deberían tener la capacidad de cargar sus proyectos en la página, lo que permitirá que estos sean jugados directamente sin la necesidad de descargar ningún programa adicional al navegador. Además, la plataforma mostrará toda la información relevante sobre quienes participaron en el proyecto, ofreciendo transparencia y reconocimiento a los colaboradores. De esta manera, se facilita el acceso a los juegos desarrollados en el semillero UN-GAMES.



Equipos UN-GAMES

Descripción: Los usuarios tendrán acceso a visualizar los equipos de trabajo, así como toda la información relevante sobre los roles desempeñados por cada miembro en cada proyecto. Además, dispondrán de un apartado dedicado a la información de contacto, donde podrán comunicarse directamente con el equipo en general o con un miembro específico.

Integración de redes sociales y enlaces externos:

Descripción: Los usuarios tendrían la opción de enlazar sus perfiles de redes sociales, como LinkedIn o GitHub, así como compartir enlaces a proyectos o trabajos anteriores en sus perfiles. Esto contribuiría a ofrecer una visión más amplia y detallada de su experiencia y competencias.

Gestión de proyectos:

Descripción: Los administradores deben contar con la capacidad de agregar y eliminar proyectos que no cumplan con los estándares establecidos en la página, además de enviar mensajes a los grupos para comunicar las razones por las cuales un juego ha sido eliminado. Esto garantizaría la calidad y coherencia de los contenidos presentados, así como proporcionaría una retroalimentación constructiva a los usuarios sobre las decisiones administrativas tomadas.

Facilidades de actualización y mantenimiento:

Descripción: El sistema debería ofrecer herramientas que permitan a los usuarios mantener y actualizar sus proyectos de forma regular. Esto podría implicar la posibilidad de realizar modificaciones de manera ágil y sencilla mediante una interfaz intuitiva, así como la opción de recibir notificaciones sobre las actualizaciones requeridas.

TCO:

Costos de personal variarán dependiendo del tamaño del equipo y los salarios promedio en Colombia para roles como desarrolladores, administradores de bases de datos y personal de soporte técnico. A modo de estimación, podríamos calcular un promedio de 2.000.000 a 3.000.000 de pesos colombianos mensuales por persona.

Costos de capital inicial en hardware y software puede variar considerablemente según las necesidades específicas del proyecto. Para un proyecto

de tamaño mediano, podríamos estimar un rango de 10.000.000 a 30.000.000 de pesos colombianos.

Costos de desarrollo pueden variar en función de la complejidad del sistema y el tamaño del equipo de desarrollo. Para un proyecto de mediana envergadura, podríamos estimar un rango de 10.000.000 a 30.000.000 de pesos colombianos.



Costos de mantenimiento y soporte dependerán de si se externalizan o se gestionan internamente. Se estima un rango anual de 10.000.000 a 20.000.000 de pesos colombianos.

Los gastos relacionados con consultoría especializada y honorarios pueden fluctuar dependiendo de la demanda de contratar expertos externos. Se podría calcular un intervalo de entre 10.000.000 y 20.000.000 de pesos colombianos para este propósito.

Los costos asociados al soporte a usuarios pueden variar de acuerdo con el número de usuarios y sus requerimientos de asistencia. Se estima un rango anual de entre 5.000.000 y 10.000.000 de pesos colombianos para cubrir estas necesidades.

Los gastos relacionados con la intervención y supervisión del proyecto pueden oscilar en función de su complejidad y duración. Se estima un intervalo de entre 10.000.000 y 20.000.000 de pesos colombianos para esta tarea.

Costos de divulgación o capacitación a la población universitaria: Esto puede variar según la estrategia de divulgación y capacitación utilizada. Podríamos estimar un rango de 5.000.000 a 10.000.000 de pesos colombianos.

Otros costos: Esto puede variar según las necesidades específicas del proyecto. Podríamos estimar un rango de 5.000.000 a 20.000.000 de pesos colombianos.

Sumando estos rangos, obtenemos una estimación aproximada del Costo Total de Propiedad (TCO) del sistema de sitio web 72.000.000 a 172.000.00 COP. Este rango

refleja la variabilidad de los costos estimados y puede ajustarse según las necesidades y especificaciones del proyecto.