

IN THE UNIVERSITY
THE VIDEOGAME

Wilson Alexander Cruz Mesa

Jhon Devisson Luna Prieto

Harold David Quiñones Ciprian

Bogotá D.C

Unipanamericana

Análisis y Diseño de Software Web

Introducción

Con este proyecto queremos dar una ayuda a los estudiantes nuevos que ingresan a la universidad sin tener conocimiento de donde se encuentran los departamentos de ayuda estudiantil en cuanto a dudas como los horarios, sedes de los salones y demás cuestiones que tengan los estudiantes.

Este proyecto constara en mostrar a los estudiantes los puntos de ayuda mediante un mapa e interacción con preguntas frecuentes que tienen los estudiantes, dando así explicación y funcionalidad de estos, el estudiante podrá interactuar con un avatar y visitar los departamentos o sedes para que se guie mejor

Algunos de los centros de ayuda al estudiante son:

MIS Mesa Integral de Servicio: Esta se encarga de tema de usuarios para ingreso a plataforma universitaria, correo institucional, préstamo de equipos, ayuda técnica en equipos institucionales, prestamos de laboratorios y equipo.

Bienestar Universitario: este encargado de préstamos de deporte, instrumentos musicales y espacios de ejercicio.

Enfermería: Prestación de primeros auxilios.

Financiera: Encargada de matrículas, pagos,

Registro y control: Encargada de asignación de materias y salones para maestros y estudiantes.

Centro de Ayuda Estudiantil: Esta se encarga de tramitar carnets estudiantiles, certificados y demás preguntas frecuentes.

Biblioteca: préstamo de equipos de cómputo, libros, base de datos y libros virtuales.

REQUERIMIENTOS

Identificación del requerimiento:	RFM1.1
Nombre del Requerimiento:	Registro Usuario
Características:	Los usuarios ingresaran su nombre, correo electrónico de la universidad y la facultada a la que pertenecen
Descripción del requerimiento:	Esta información será almacenada en una base de datos para usarla como información de las personas que has ingresado a la aplicación web
Prioridad del requerimiento:	Alta

Identificación del requerimiento:	RFM1.2
Nombre del Requerimiento:	Barra Menú
Características:	En esta se encontrarán las diferentes opciones que tendrá el usuario los cuales son, "Inicio", "Reglas", "Jugar", "Sobre nosotros"
Descripción del requerimiento:	El usuario podrá elegir la opción que necesite de acuerdo si quiere saber información de la universidad o configuración, saber acerca de las reglas del juego
Prioridad del requerimiento:	Alta

Identificación del requerimiento:	RFM1.2.1
Nombre del Requerimiento:	Barra Menú Fija
Características:	La barra de menú tendrá que estar fija en la parte de arriba
Descripción del requerimiento:	Si hace scroll hacia abajo la barra de menú siempre aparecerá visible en la parte superior de la pantalla
Prioridad del requerimiento:	Baja

Identificación del requerimiento:	RFM1.3
Nombre del Requerimiento:	Sección "Inicio"
Características:	En la sección menú se encontrará información general acerca de Unipanamericana, así como información acerca de las sedes de la universidad.
Descripción del requerimiento:	Abra información detallada acerca de cada sede de la universidad y que servicios podrá encontrar en las mismas.
Prioridad del requerimiento:	Alta

Identificación del requerimiento:	RFM1.4
Nombre del Requerimiento:	Sección "Reglas"
Características:	Esta sección el usuario encontrara información correspondiente a la interacción con el juego
Descripción del requerimiento:	Esta sección se le mostrará al usuario una introducción de como jugar, las reglas o interacciones que deberá hacer para completar el juego
Prioridad del requerimiento:	Media

Identificación del requerimiento:	RFM1.5
Nombre del Requerimiento:	Sección "Jugar"
Características:	Esta sección se ejecutará el juego hecho en Unity para WebGL, así como los controles que se usaran para el juego
Prioridad del requerimiento:	Alta

Identificación del requerimiento:	RFM1.6
Nombre del Requerimiento:	Sección "Sobre Nosotros"
Características:	Se encontrará la información acerca de los creadores de la plataforma
Prioridad del requerimiento:	Baja

Identificación del requerimiento:	RFM1.7
Nombre del Requerimiento:	Consulta Base Datos
Características:	Se podrá visualizar la gente que ha entrado a la página, así como su información registrada y la cantidad de veces que ha entrado
Prioridad del requerimiento:	Baja

La aplicación web para usuario contara con las siguientes funcionalidades.

Registro: Se llevará un registro de los usuarios que entren a nuestra página web por medio de unos campos que tendrá que diligenciar, estos campos son:


- **Nombres y Apellidos**
- **Correo Institucional**
- **Carrera**

Inicio:

- **Inicio:** El usuario encontrara información de la universidad y algunas sedes explicando lo que contiene
- **¿Cómo jugar?:** El usuario en esta parte encontrara los controles de como moverse con el personaje y también la interacción con los demás personajes
- **Jugar:** El usuario en esta sección de la página encontrará el juego, ya en este podrá interactuar con los personajes y navegar por todo el mapa que hace alusión a la universidad
- **Sobre nosotros:** El usuario podrá ver la información de cada uno de los creadores del Website, el cual contendrá, el nombre del ingeniero, el correo, la edad y la carrera que está cursando

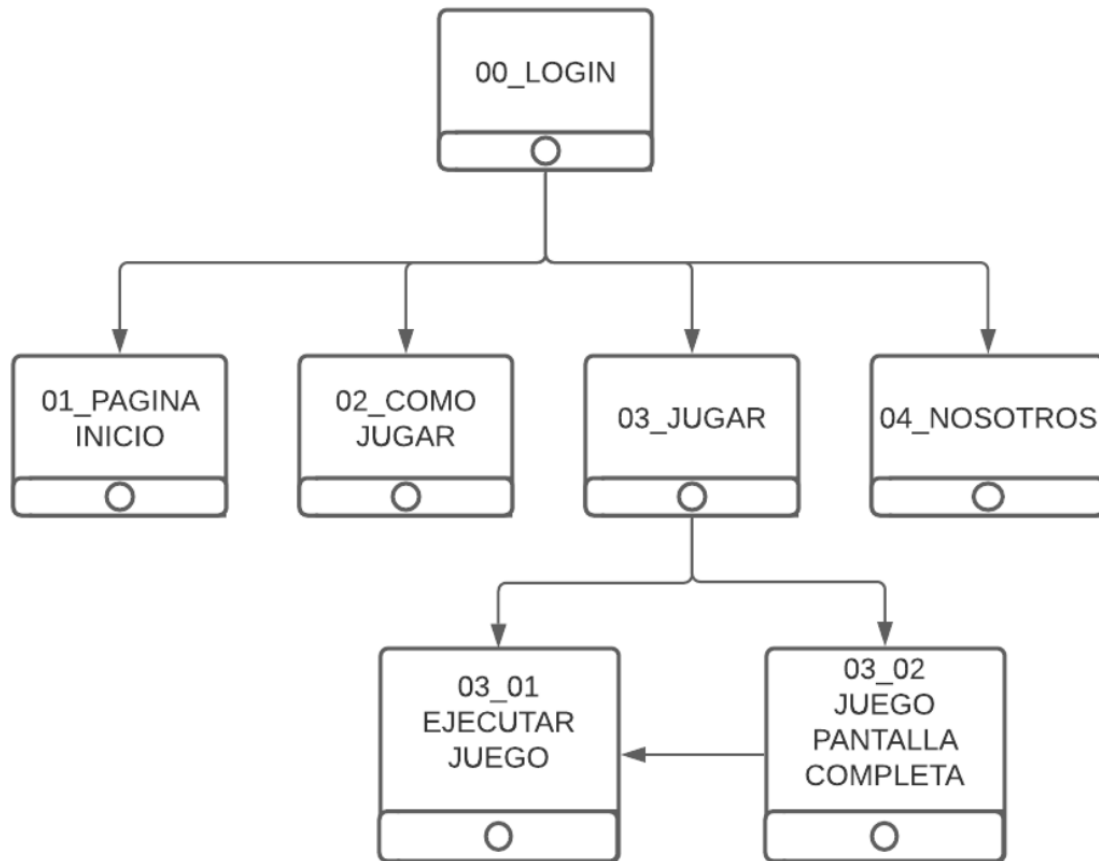
Historia de usuarios: Usuario Final

Identificador de la Historia	Rol	Característica / Funcionalidad	Razón / Resultado	Numero de escenario	Criterios de Aceptación
H1	Usuario Final	Ingreso de Usuario	Ingreso de datos	1	El usuario deberá llenar el formulario propio del sistema y enviar los datos “haciendo clic en el botón Confirmar”, donde el sistema enviará esos datos a la BD
H2	Usuario Final	Inicio	Poder navegar entre las distintas secciones del menú	1	El usuario usara el botón inicio de la barra menú Si el usuario se encuentra desplazado hacia abajo en la página, volverá a la parte inicial
				2	El usuario usara el botón ¿Cómo jugar? de la barra menú El usuario se redirigirá a la pantalla ¿Cómo Jugar?
				3	El usuario usara el botón Jugar de la barra menú El usuario se redirigirá a la pantalla Jugar
				4	El usuario usara el botón Sobre Nosotros de la barra menú El usuario se redirigirá a la pantalla Sobre Nosotros
				1	El usuario usara el botón inicio de la barra menú El Usuario se redirigirá a la pantalla Inicio
				2	El usuario usara el botón ¿Cómo jugar? de la barra menú Si el usuario se encuentra desplazado hacia abajo en la página, volverá a la parte inicial
				3	El usuario usara el botón Jugar de la barra menú
H3	Usuario Final	¿Cómo Jugar?	Poder navegar entre las distintas secciones del menú	1	El usuario usara el botón inicio de la barra menú El Usuario se redirigirá a la pantalla Inicio
				2	El usuario usara el botón ¿Cómo jugar? de la barra menú Si el usuario se encuentra desplazado hacia abajo en la página, volverá a la parte inicial
				3	El usuario usara el botón Jugar de la barra menú

					El usuario se redirigirá a la pantalla Jugar
				4	El usuario usara el botón Sobre Nosotros de la barra menú
					El usuario se redirigirá a la pantalla Sobre Nosotros
H4	Usuario Final	Jugar	Poder navegar entre las distintas secciones del menú/ Jugar In The University	1	El usuario usara el botón inicio de la barra menú
					El Usuario se redirigirá a la pantalla Inicio
				2	El usuario usara el botón ¿Cómo jugar? de la barra menú
					El usuario se redirigirá a la pantalla ¿Cómo Jugar?
				3	El usuario usara el botón Jugar de la barra menú
					La página se volverá a cargar y el juego se reiniciará
				4	El usuario usara el botón Sobre Nosotros de la barra menú
					El usuario se redirigirá a la pantalla Sobre Nosotros
				5	El usuario usara el botón  para poner el juego en pantalla completa
H5	Usuario Final	Sobre Nosotros	Poder navegar entre las distintas secciones del menú	1	El usuario usara el botón inicio de la barra menú
					El Usuario se redirigirá a la pantalla Inicio
				2	El usuario usara el botón ¿Cómo jugar? de la barra menú

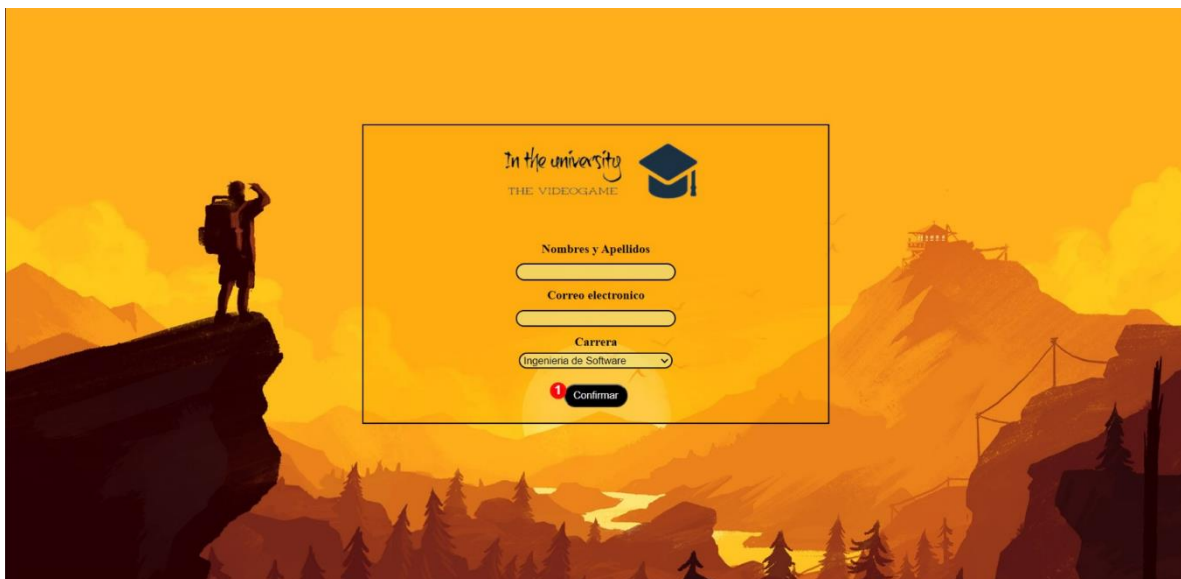
					El usuario se redirigirá a la pantalla ¿Cómo Jugar?
				3	El usuario usará el botón Jugar de la barra menú
					El usuario se redirigirá a la pantalla Jugar
				4	El usuario usará el botón Sobre Nosotros de la barra menú
					Si el usuario se encuentra desplazado hacia abajo en la página, volverá a la parte inicial

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN



WIREFRAMES-DISEÑO- NAVEGABILIDAD

00_LOGIN



01: ME LLEVA A LA PANTALLA **01_PAGINA INICIO**

01_PAGINA INICIO



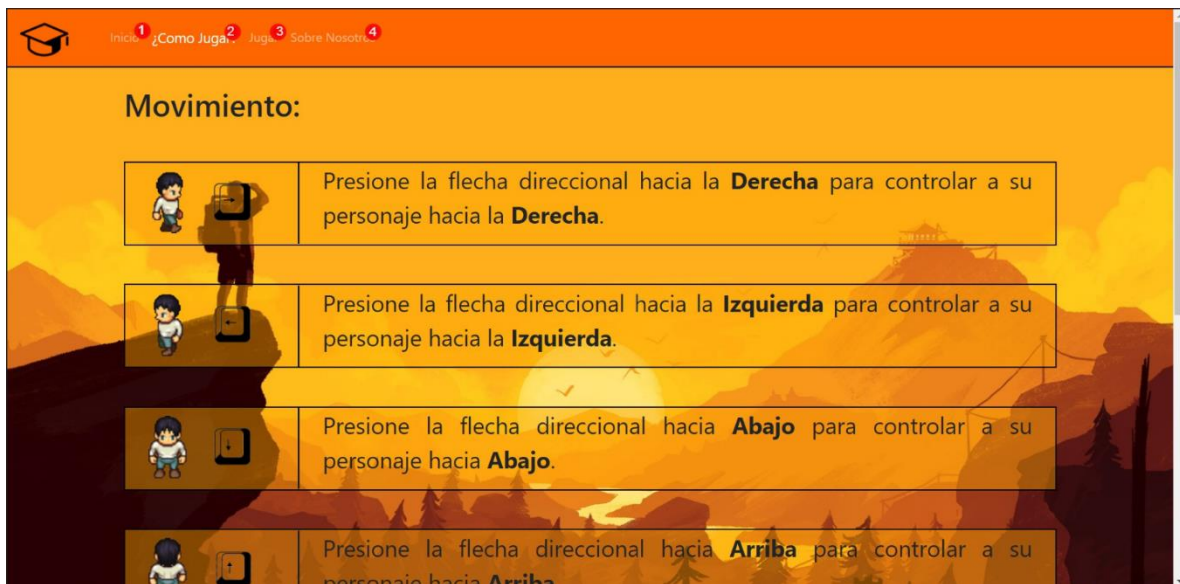
01: ME LLEVA AL INICIO DE LA PANTALLA

02: ME LLEVA A LA PANTALLA **02_COMO JUGAR**

03: ME LLEVA A LA PANTALLA **03_JUGAR**

04: ME LLEVA A LA PANTALLA **04_NOSOTROS**

02_COMO JUGAR



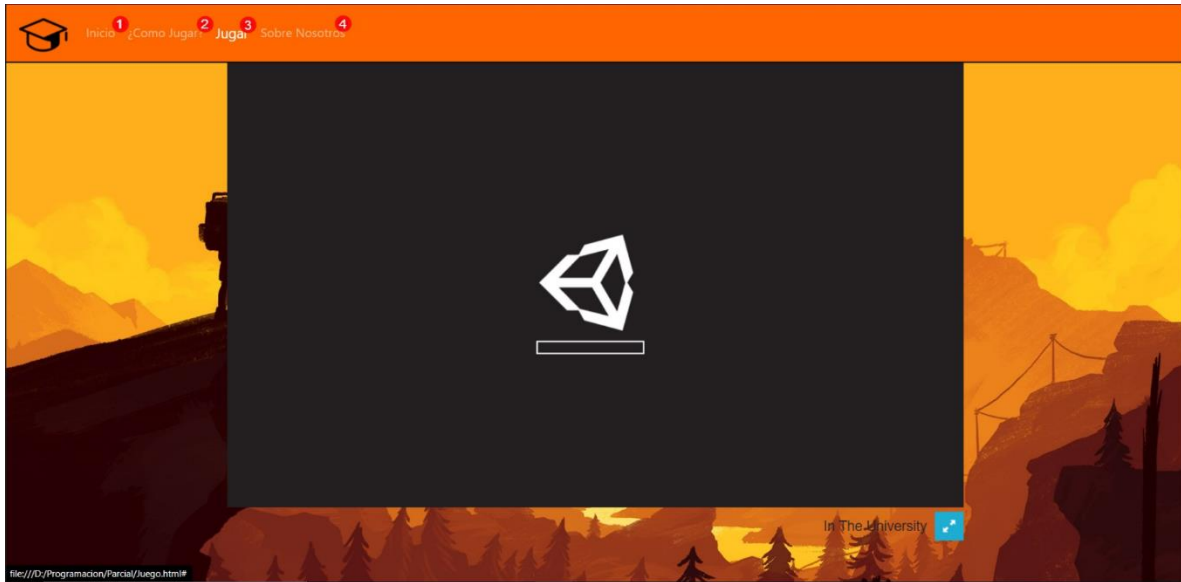
01: ME LLEVA A LA PANTALLA **01_PAGINA INICIO**

02: ME LLEVA AL INICIO DE LA PANTALLA

03: ME LLEVA A LA PANTALLA **03_JUGAR**

04: ME LLEVA A LA PANTALLA **04_NOSOTROS**

03_JUGAR



01: ME LLEVA A LA PANTALLA **01_PAGINA INICIO**

02: ME LLEVA A LA PANTALLA **02_COMO JUGAR**

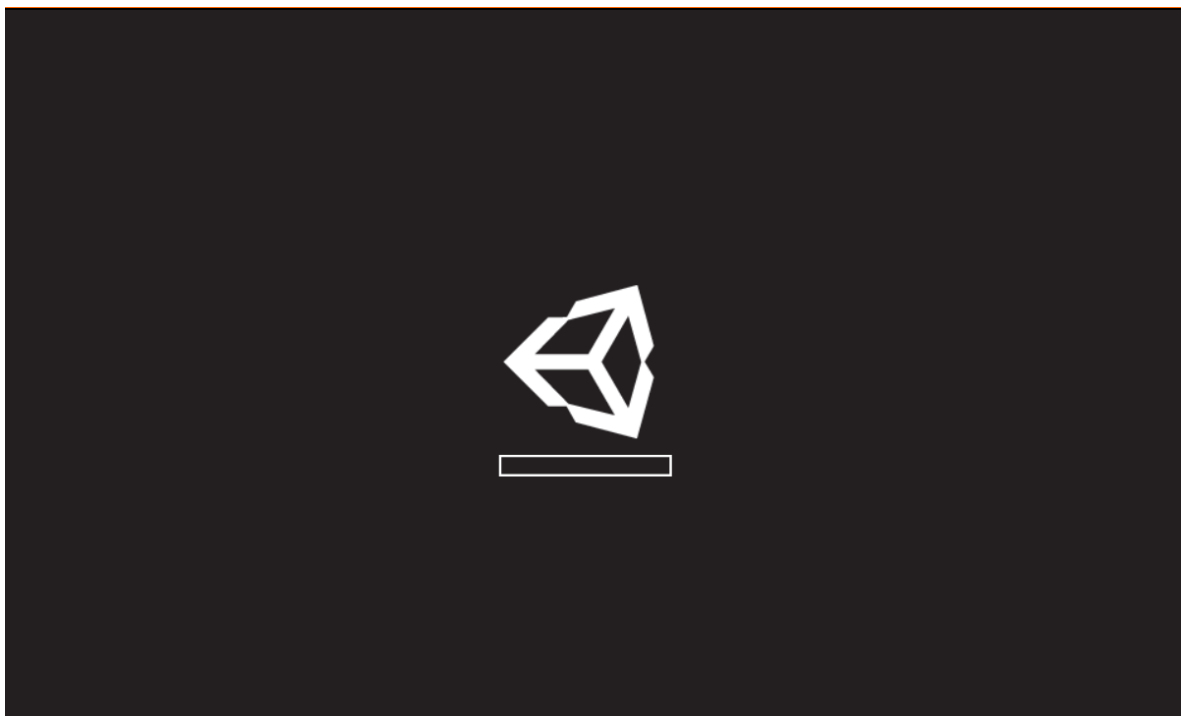
03: ME LLEVA AL INICIO DE LA PANTALLA

04: ME LLEVA A LA PANTALLA **04_NOSOTROS**

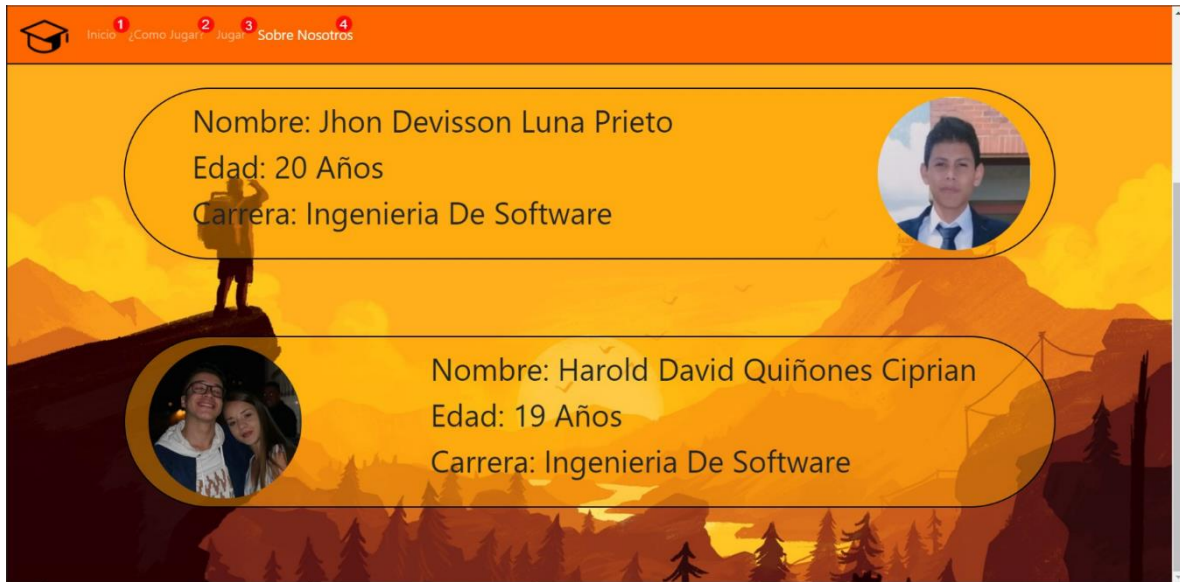
05: SE ACTIVARÁ LA LECTURA DEL TECLADO PARA JUGAR A IN THE UNIVERSITY

06: IN THE UNIVERSITY SE PONDRÁ EN PANTALLA COMPLETA

03: JUEGO PANTALLA COMPLETA



04_NOSOTROS



01: ME LLEVA A LA PANTALLA **01_PAGINA INICIO**

02: ME LLEVA A LA PANTALLA **02_COMO JUGAR**

03: ME LLEVA A LA PANTALLA **03_JUGAR**

04: ME LLEVA AL INICIO DE LA PANTALLA