



GAMERGIRLS

Desarrollo de una aplicación móvil
para chicas gamers.

Sabrina Quintanilla Morales

01/2023

Consultores: Carles Sànchez Rosa - Jordi Almirall López

Profesor responsable de asignatura: Carles Garrigues Olivella

Grado de Ingeniería Informática

Desarrollo multiplataforma de aplicaciones móviles

Contenido

1. Análisis
2. Usuarios
3. Diseño
4. Implementación
5. Demo
6. Conclusión

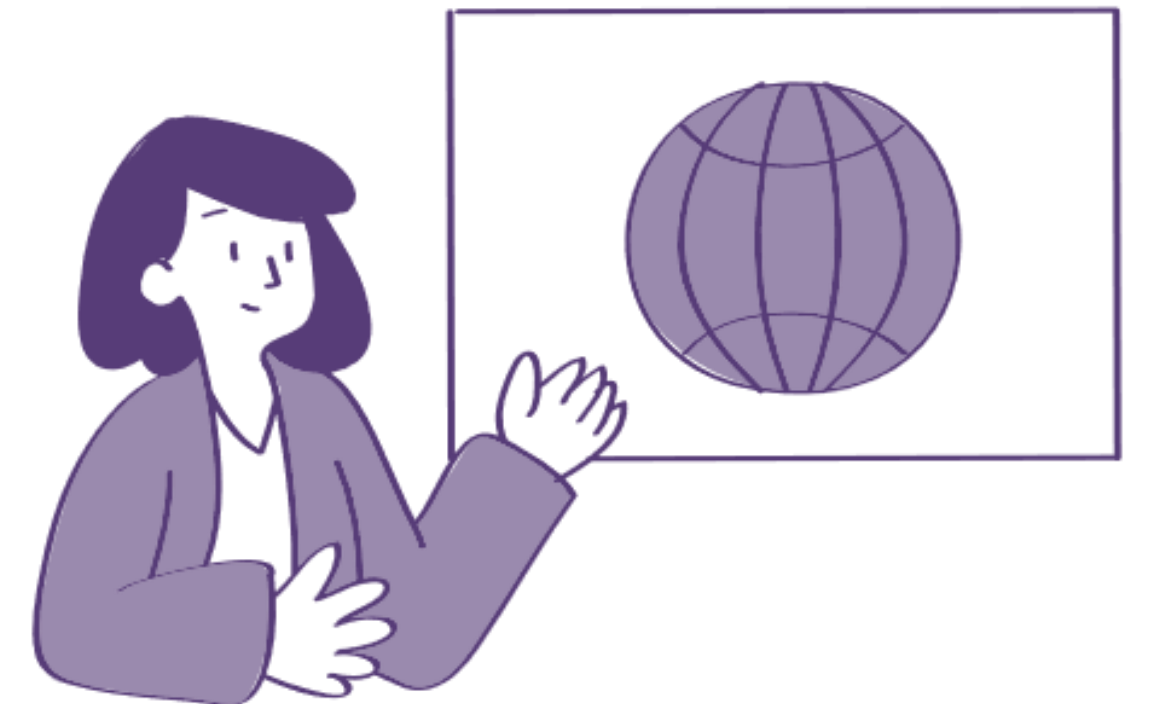
Análisis

- . **Contexto y justificación**
- . **Objetivos**
- . **Planificación del trabajo**

Contexto y justificación

Del proyecto

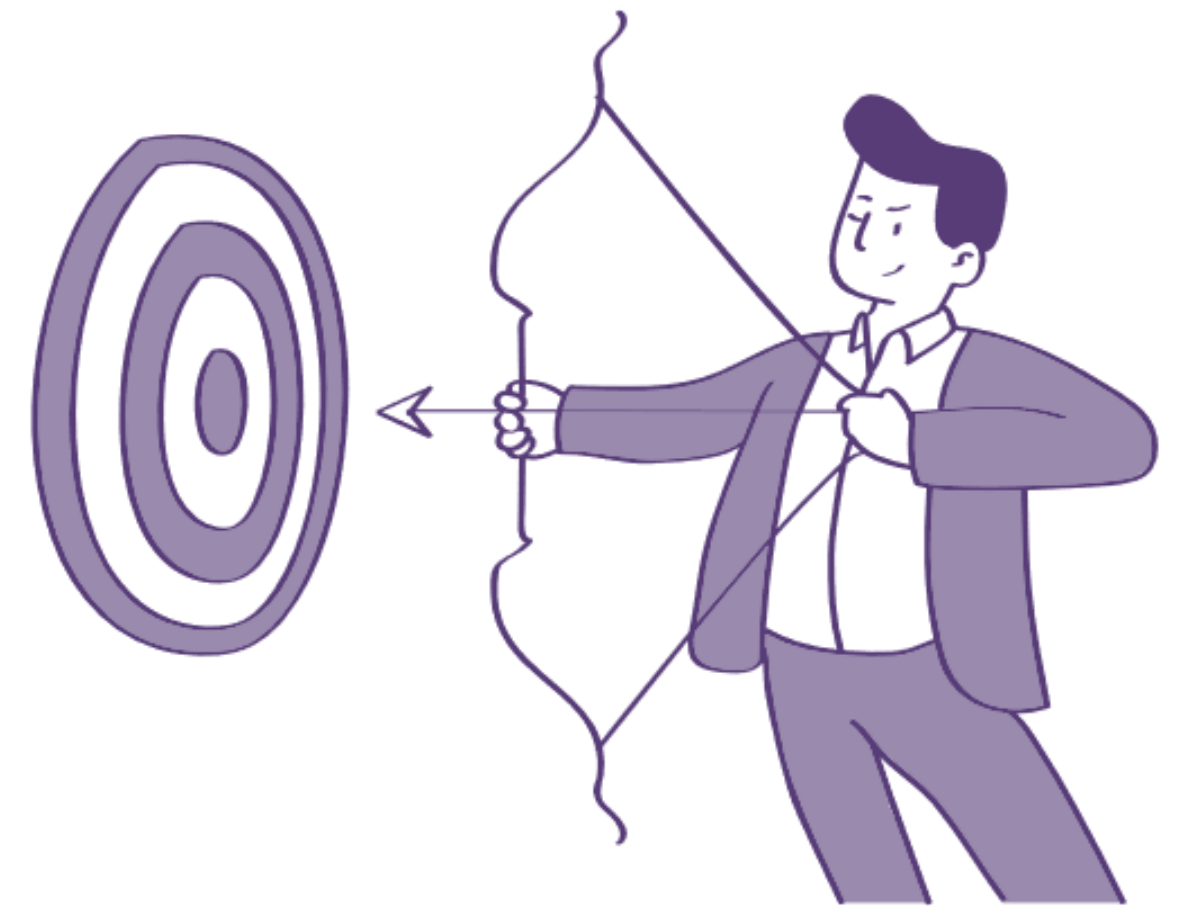
- Millones de mujeres juegan videojuegos online.
- Varias mujeres ocultan su identidad en los videojuegos.
- Es difícil encontrar mujeres gamers para formar amistad.



Objetivos

Todos los objetivos principales se han podido cumplir

- Profundizar los conocimientos.
- Aprender Flutter y Dart.
- Construir una aplicación de cero que solucione un problema.



Planificación del trabajo

¿Cómo se ha planificado?

- Método de desarrollo en cascada.
- Planificación por entregas.



Usuarios

- . Métodos de indagación
- . Perfil de usuario
- . Storyboard

Métodos de indagación

que se han utilizado

- Encuesta general.
- Entrevistas a posibles usuarios.
- Análisis de mercado.



Perfil de usuario

de la aplicación



USER PERSON

Gamer

Tipo de Usuario:
Quiere encontrar su "dúo".

Género: Femenino
Estado Civil: Soltera

Edad: 21 años
Ciudad: Lleida, España

"Me siento algo temerosa de ser discriminada a la hora de socializar en el mundo gamer, me gustaría encontrar con chicas dcon mi misma pasión por lo videojuegos bajo un marco seguro e inclusivo"

Es una usuario que por su pasatiempo quiere encontrar un dúo para poder jugar clasificatorias en su juego favorito, formar amistad y desarrollar sin temor su pasión por el mundo gaming y los videojuegos.

Sobre Flor

Flor quiere aprovecha que posee tiempo libre luego de pasar clases para poder distenderse jugando videojuegos y relacionándose con otras chicas que compartan su mismo pasatiempo. Pero no le gusta no tener la seguridad de conocer a una persona y que no sea quien dice ser o que la discriminen por su género a la hora de encontrar *dúo*.

Objetivos y Metas

- Quiere compartir con mujeres su misma pasión por el *gaming*.
- Quiere sentir la seguridad de que no va a ser engañada por perfiles falsos.
- Quiere poder sentir que su género no es un impedimento a la hora de relacionarse en el mundo *gamer*.

Motivaciones

- Divertirse
- Conocer mujeres que compartan su mismo pasatiempo.
- Lograr entablar una relación de amistad en el mundo *gamer*.

Frustraciones

- No existe ningún servicio que le facilite encontrar otras mujeres para relacionarse en el mundo *gamer*.
- Tuvo que jugar sola mucho tiempo y bajo un nombre de usuario neutro no revelando su verdadera identidad

Habilidades

Es muy sociable y posee un alto rango en la clasificatoria de su juego favorito

Storyboard



Flor

Amiga, desde que mi último compañero no se ha vuelto a conectar más, juego sólo :(Es difícil encontrar gente para jugar con quién poder sentirse cómoda y segura.

16:30

Belu

¡Te entiendo Flor! A mi me costaba mucho conseguir equipo para competir y una de las chicas me recomendó esta **APP** que conecta mujeres gamers para que puedas conseguir "duo" o "team", tanto para jugar de forma casual y pasar el tiempo con nuevas mujeres o competir con ellas. Es lo más! :D

16:30



Diseño

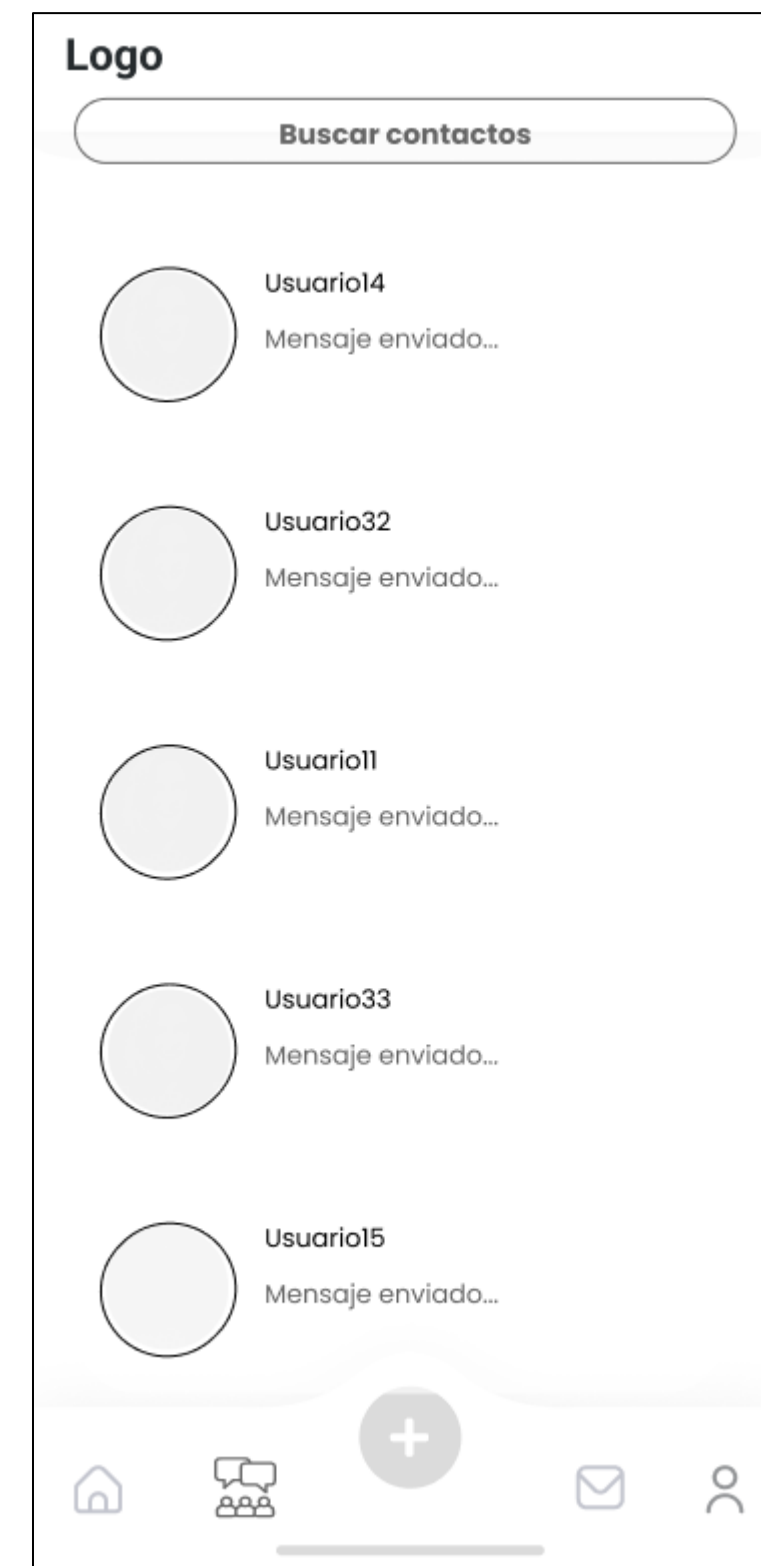
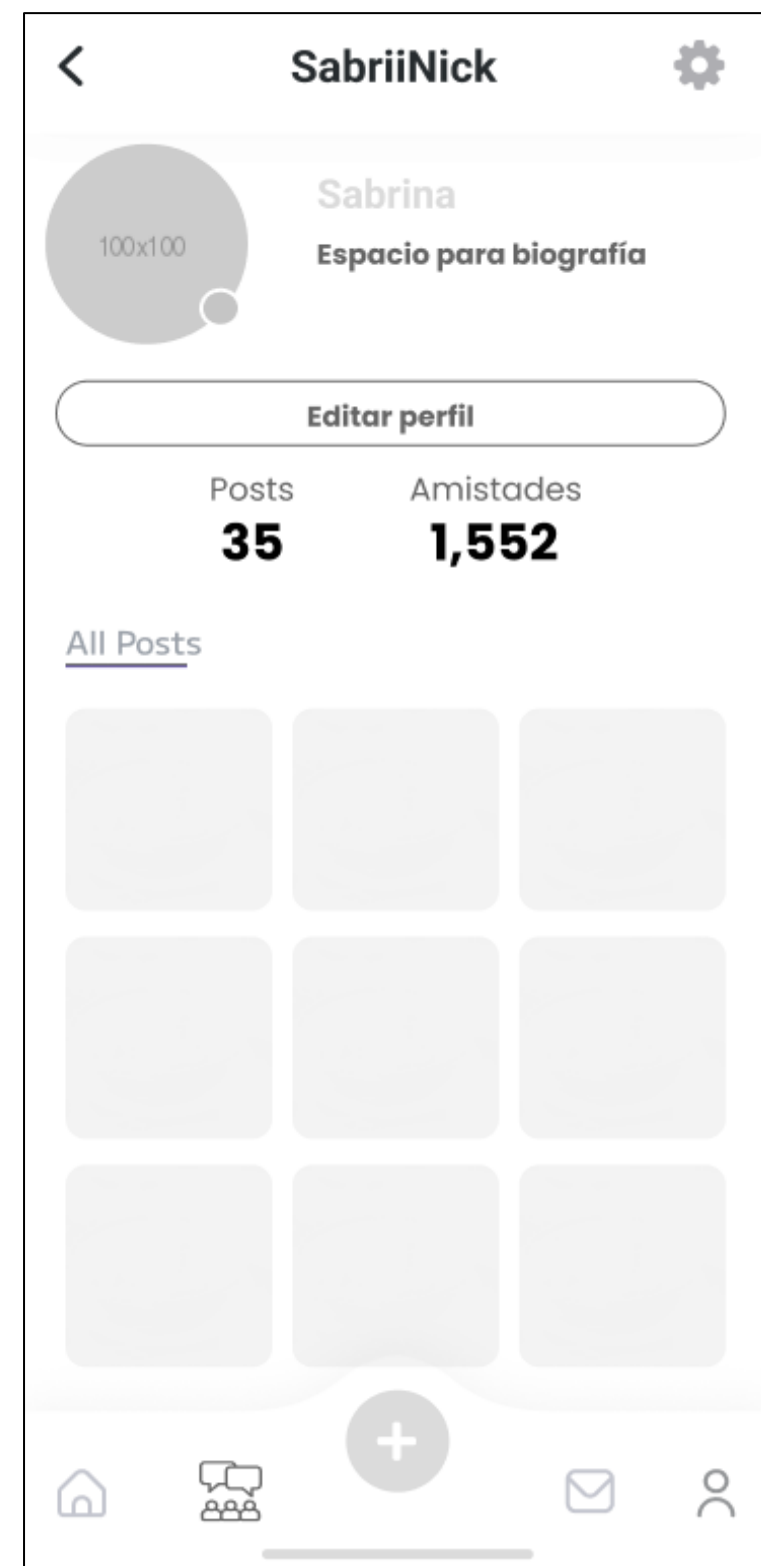
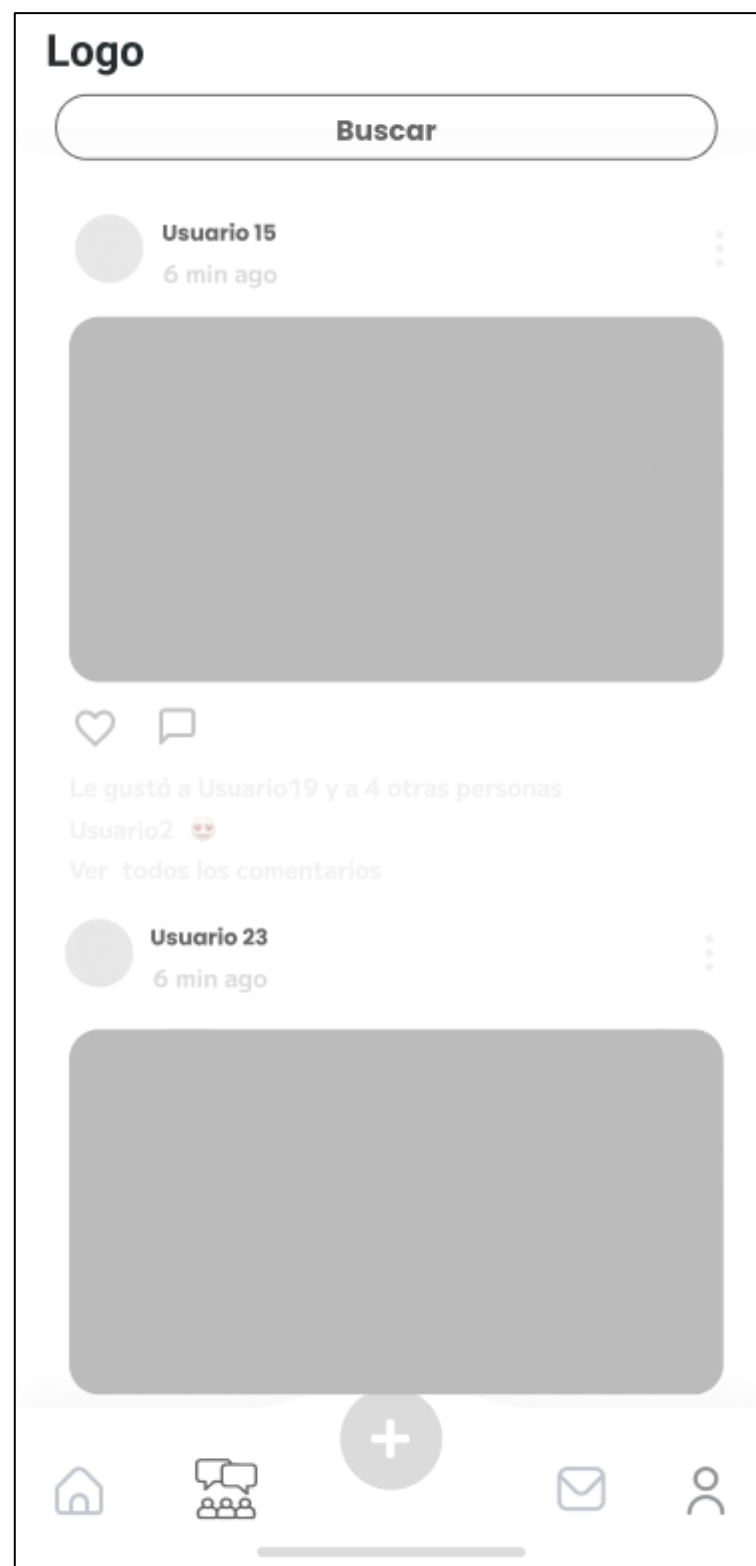
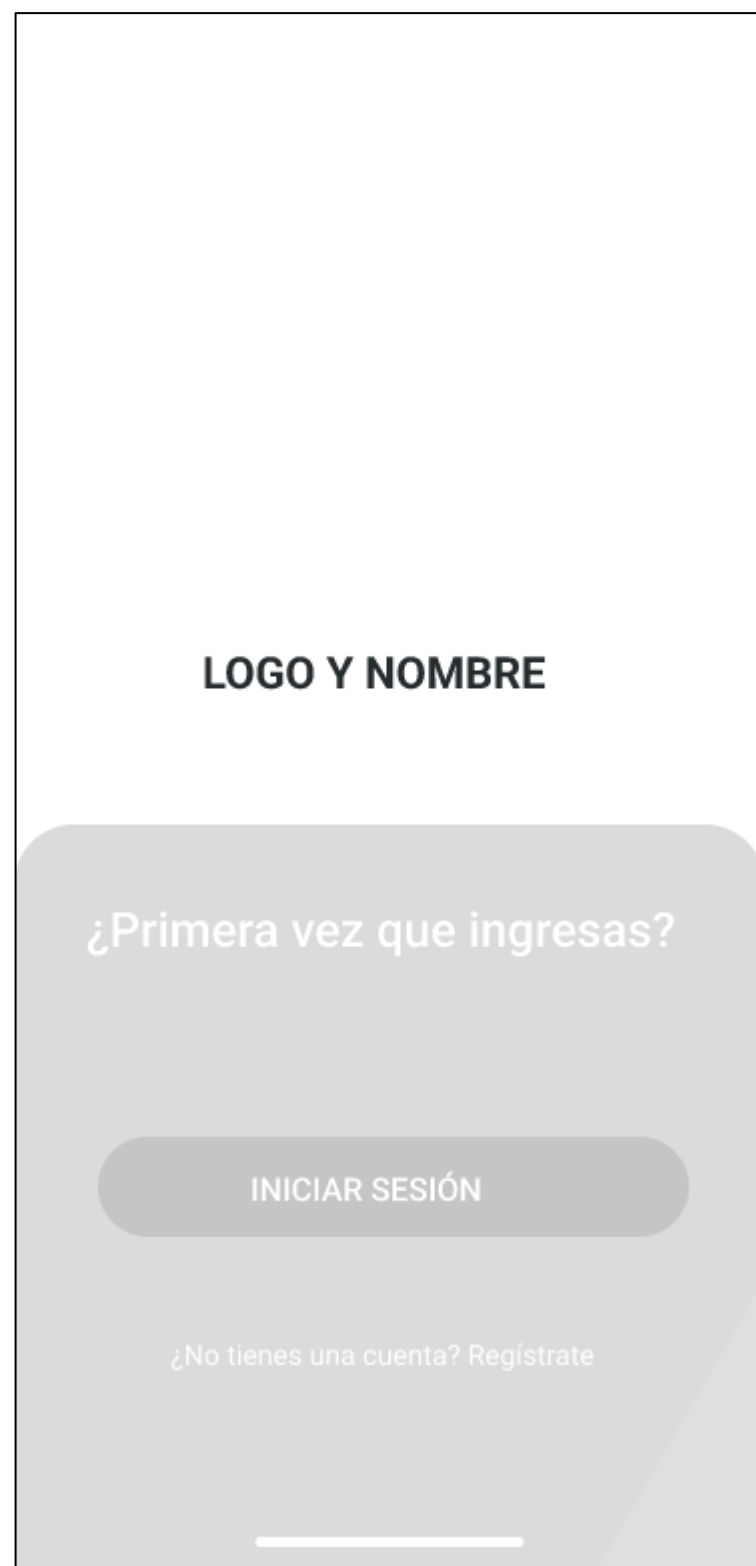
. Wireframes

. Mockups



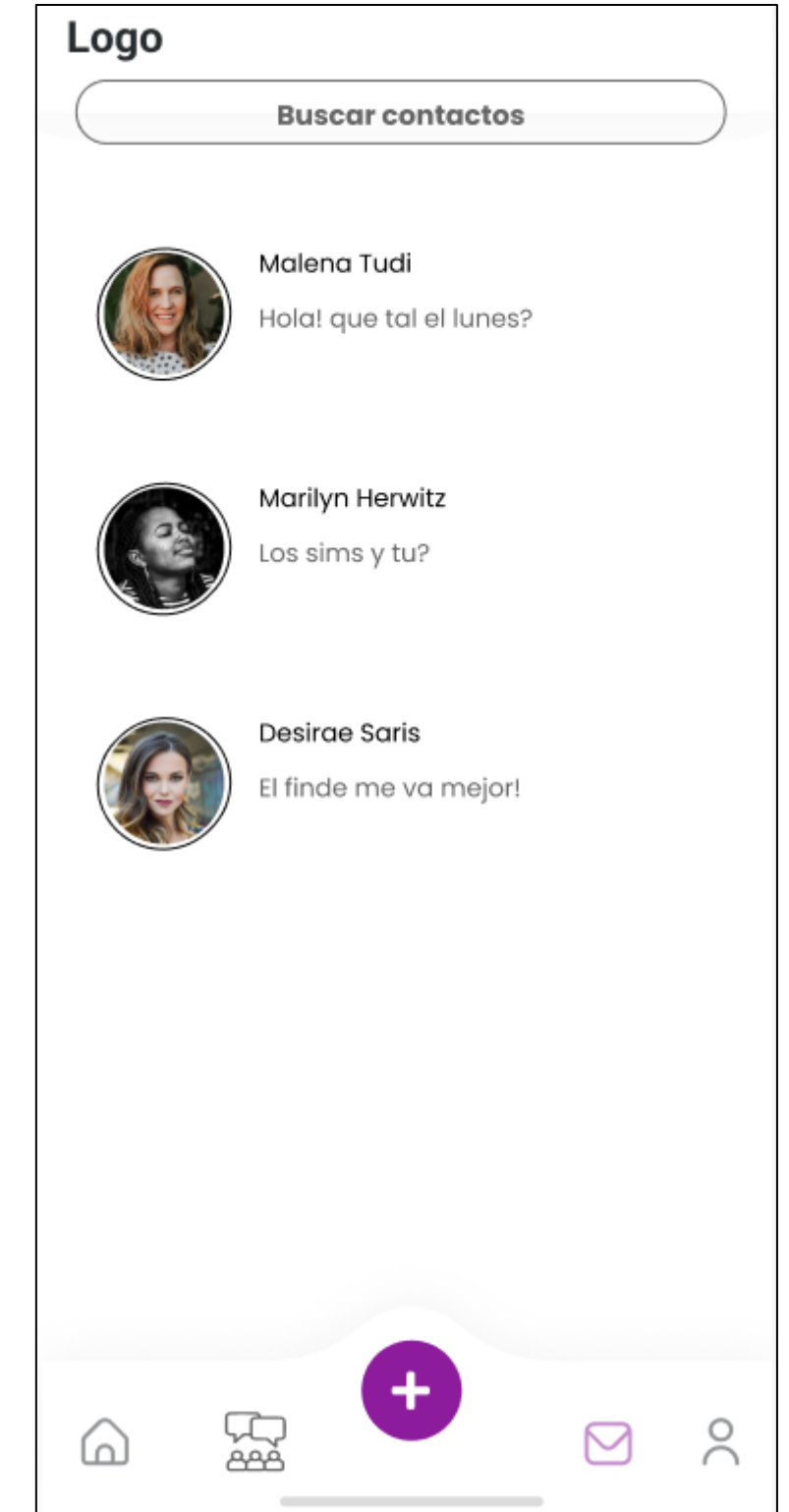
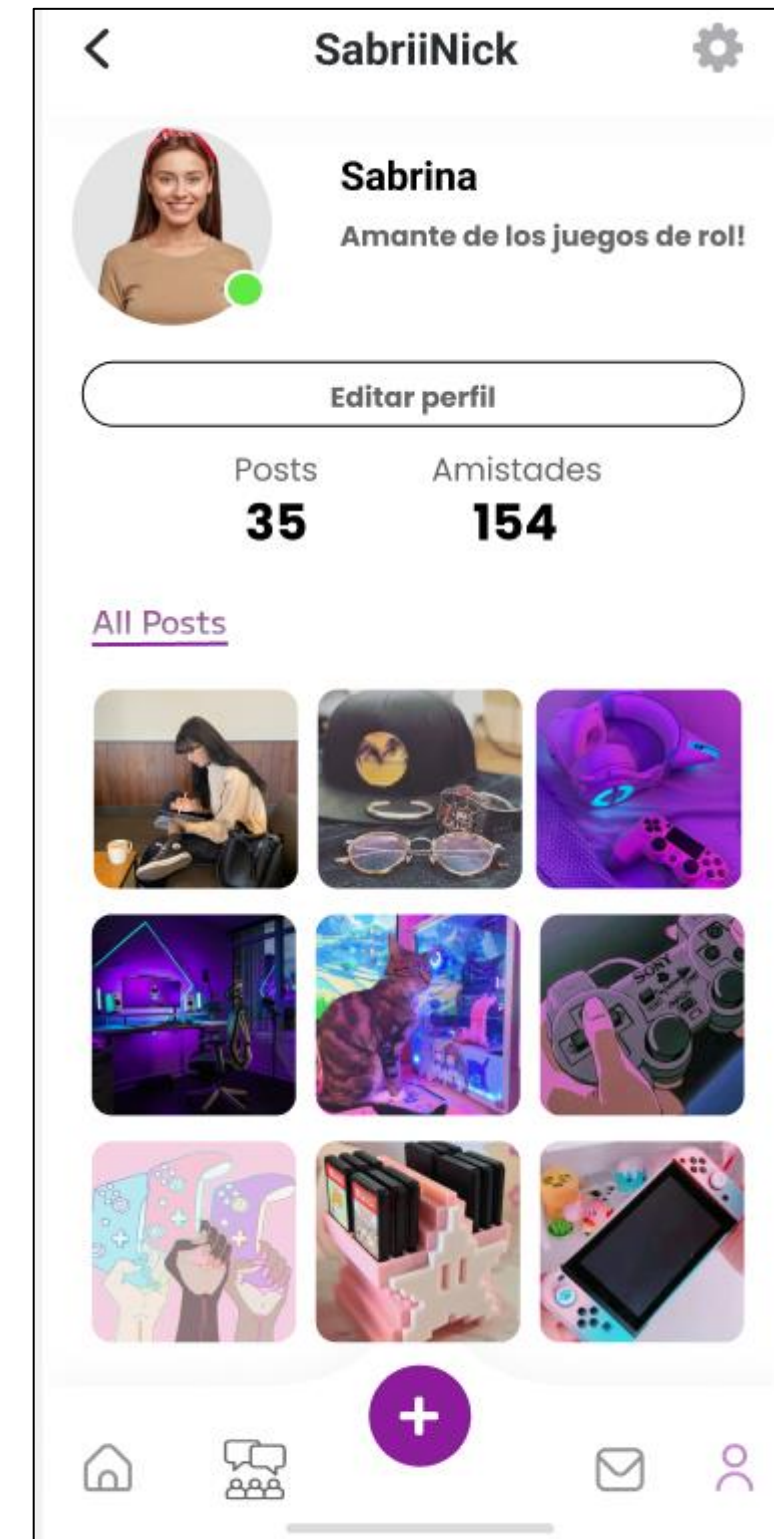
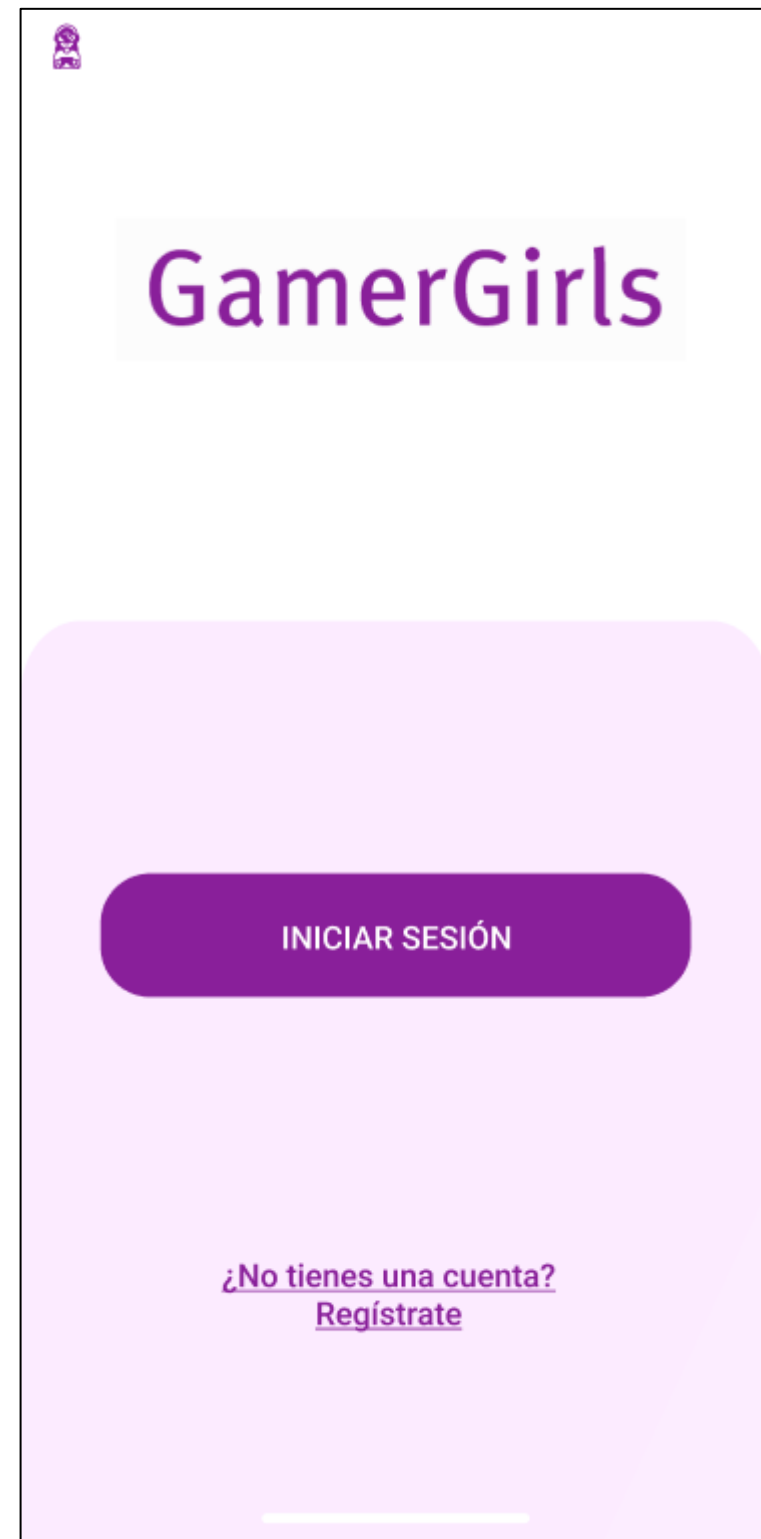
Diseño

Wireframes



Diseño

Mockups



Implementación

- . Tecnologías utilizadas**
- . Estructura de las carpetas del proyecto**

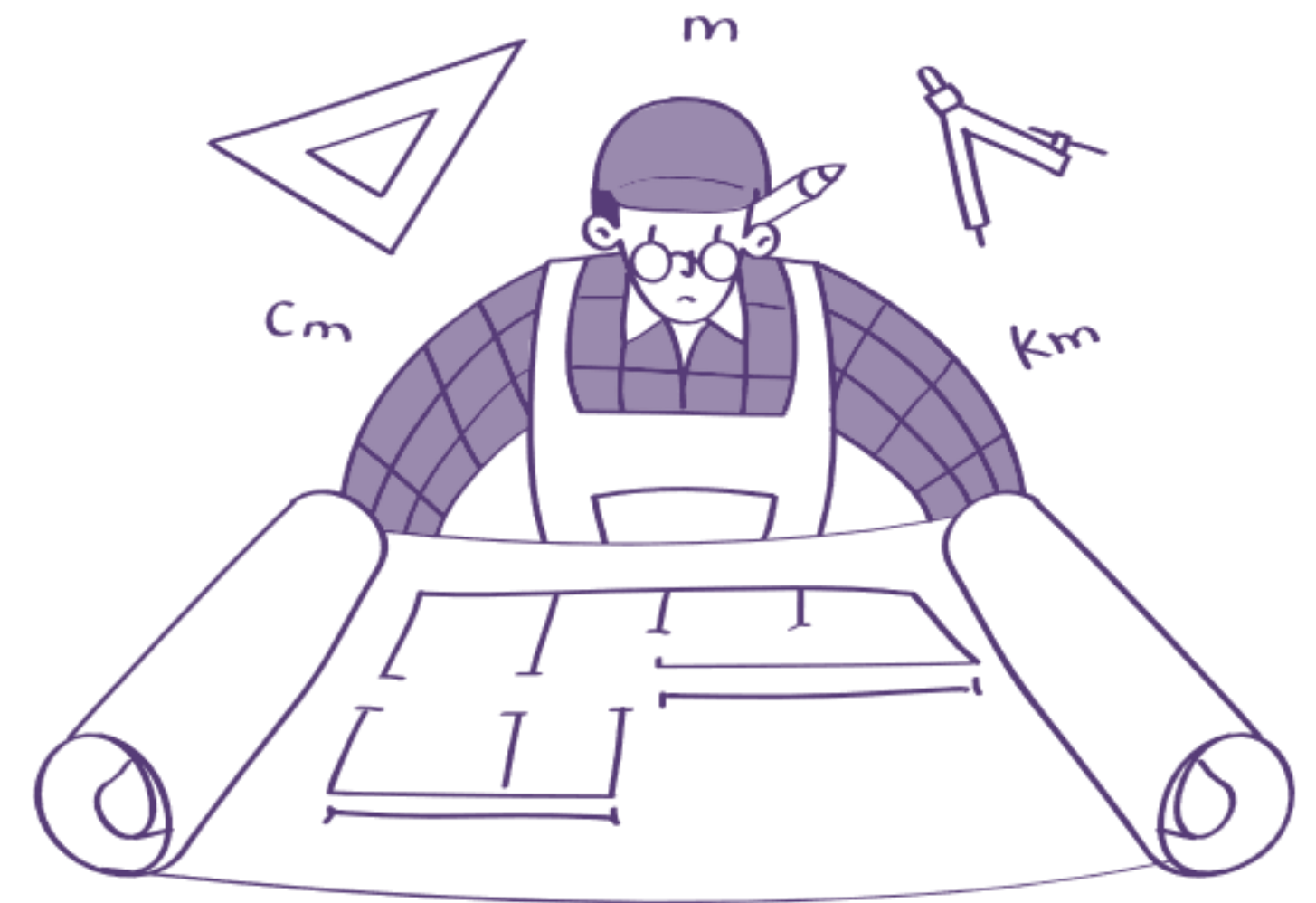
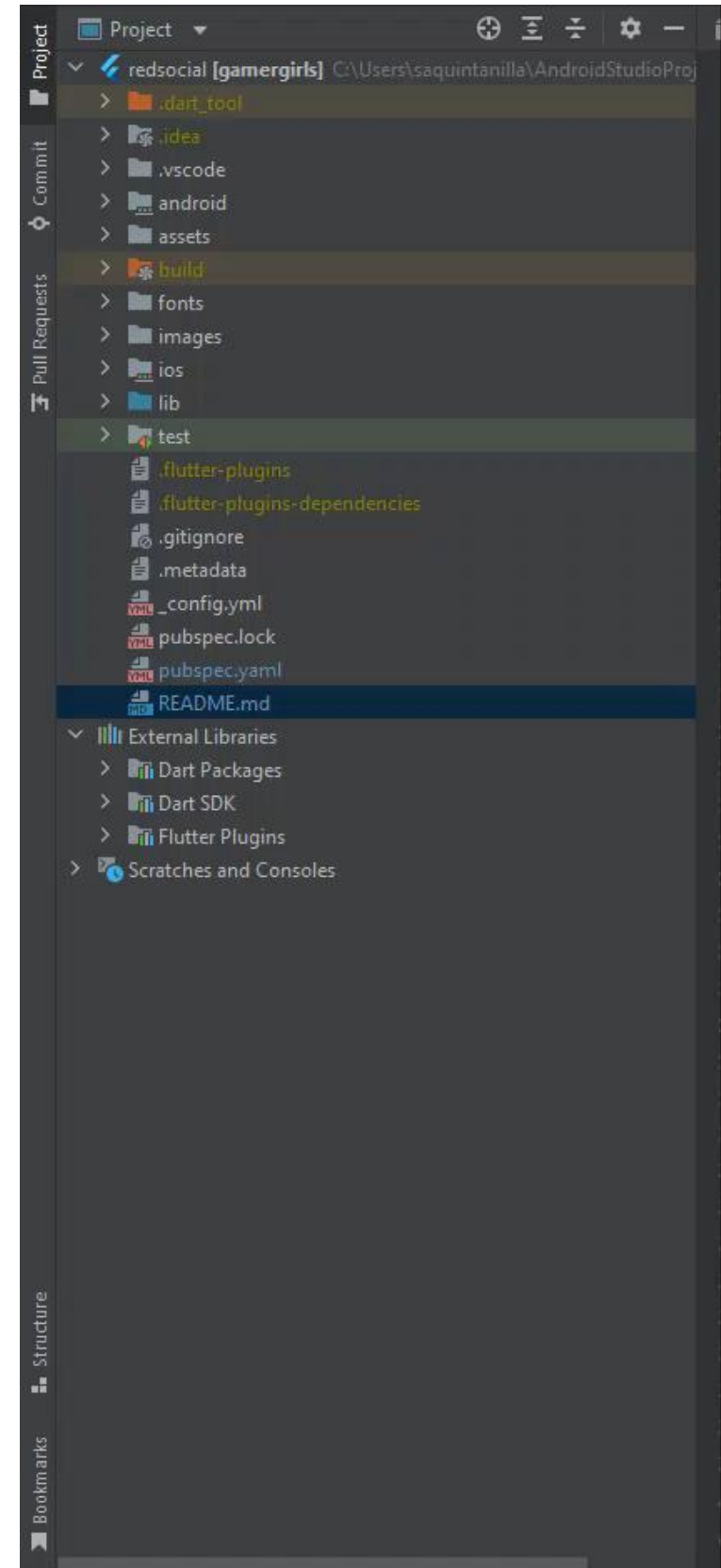
Tecnologías utilizadas

Lenguajes e IDEs

- **Firebase**
 - ✓ Authentication.
 - ✓ Firestore. Base de datos
- **Flutter**
- **Android Studio**
- **Visual Studio Code**



Estructura de las carpetas del proyecto



A blurred background image showing a person from behind, holding a smartphone. The person is wearing a white sweater and blue jeans. The smartphone screen is lit up, showing some text and a blue button. The word "DEMO" is overlaid in the center in a bold, purple, sans-serif font.

DEMO

DEMO



CONCLUSION DEL PROYECTO

- **Proyección a futuro**

- **Conclusiones**



Proyección a futuro

Próximas mejoras de la aplicación

- Finalizar las funcionalidades que fueron designadas a la siguiente versión.
- Mejorar el diseño de la aplicación.
- Añadir mejoras que han surgido durante el desarrollo.



Conclusiones

- Se han cumplido los objetivos principales.
- Se ha intentado seguir fielmente la planificación.
- El resultado final es positivo.



GAMERGIRLS