

UOC

Memoria del TFG



Ainhoa Ybáñez Domínguez

Universitat Oberta de Catalunya

10/06/2011

1. Introducción	<u>Página 1</u>
1.1. Objetivos y justificación	<u>Página 2</u>
1.2. Descripción	<u>Página 2</u>
1.3. Usuarios	<u>Página 2</u>
1.4. Viabilidad	<u>Página 3</u>

2. Cuerpo de la memoria	<u>Página 4</u>
2.1. Objetivos y justificación	<u>Página 4</u>
2.1.1. Objetivos generales	<u>Página 4</u>
2.1.2. Objetivos específicos	<u>Página 4</u>
2.2. Contenidos	<u>Página 4</u>
2.2.1. Definición de los contenidos	<u>Página 4</u>
2.2.2. Estructura de los contenidos	<u>Página 4</u>
2.3. Definición de la interfaz	<u>Página 5</u>
2.3.1. Estilo artístico	<u>Página 5</u>
2.3.2. Tipología de los medios	<u>Página 7</u>
2.3.3. Formas de interacción	<u>Página 8</u>
2.3.4. Navegación	<u>Página 9</u>
2.3.5. Estructura de página	<u>Página 10</u>
2.3.6. Dimensión de la aplicación	<u>Página 10</u>
2.4. Análisis tecnológico	<u>Página 11</u>
2.4.1. Solución tecnológica adoptada	<u>Página 11</u>
2.4.2. Requerimientos técnicos de producción	<u>Página 12</u>
2.4.3. Requerimientos técnicos de usuario	<u>Página 14</u>
2.5. Necesidades de mantenimiento de la aplicación	<u>Página 14</u>

2.6. Calendario y plazos	<u>Página 14</u>
2.7. Presupuesto	<u>Página 15</u>

Anexos	<u>Página 16</u>
Anexo 1. Recursos utilizados	<u>Página 16</u>
Anexo 2. Planificación del proyecto	<u>Página 17</u>
Anexo 3. Guiones	<u>Página 18</u>
Anexo 4. Bibliografía	<u>Página 18</u>
Anexo 5. Estudio de mercado	<u>Página 19</u>

1. INTRODUCCIÓN

Portal web promocional con comunidad de usuarios hispanohablantes, del juego de rol multijugador online masivo o MMORPG (siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Role-playing game) Everquest 2. Está compuesto de diferentes secciones, tales como: guías del juego, información del mismo, instrucciones sobre cómo adquirirlo, contenido multimedia, noticias y foros u otras secciones destinadas a la interacción entre usuarios, así como a la difusión de la información.

Otras comunidades similares:

- **WoWEsp**

Comunidad del MMORPG World of Warcraften español.



Sitio web: www.wow-esp.com

- **Dragones Negros**

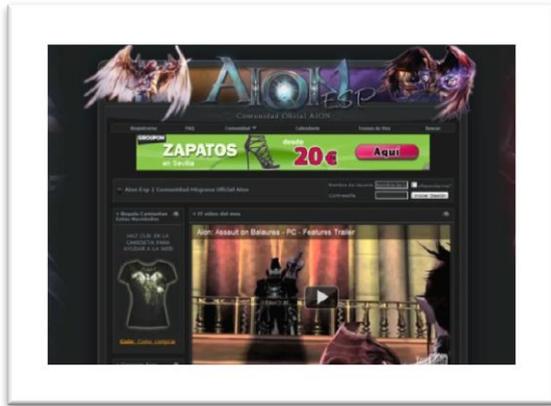
Comunidad que abarca los siguientes juegos: League of Legends, Lineage 2, Warhammer Online y World of Warcraft.



Sitio web: www.dragonesnegros.com

- **AionEsp**

Comunidad del MMORPG Aion en español.



Sitio web: www.aion-esp.com

1.1. Objetivos y justificación

Objetivos respecto al proyecto:

Con la realización de este proyecto, se pretende concentrar a los jugadores hispanohablantes en activo y atraer a nuevo público potencial, ya que la comunidad actual es bastante pequeña en comparación con las de otros países. Así mismo, se quiere aportar a los usuarios un lugar de reunión e intercambio de información en español, puesto que la mayoría del material referente al juego está escrito en inglés.

Objetivos personales:

Este proyecto me permitirá profundizar en mis conocimientos sobre interfaces y diseño web, así como en diseño gráfico y otras disciplinas necesarias para este caso, como pueden ser edición de vídeo, audio, estudios de mercado y estrategias de marketing.

1.2. Descripción

Portal web y comunidad de jugadores de habla hispana del Everquest 2. Se integrará contenido estático en el portal, como la información básica del juego u otras secciones de carácter informativo que no requieren tareas de mantenimiento o actualización continuas; y contenido dinámico, como es el caso de las noticias o novedades de la página web o el propio juego, gestionadas por la administración del sitio, y las secciones orientadas a ser actualizadas por la comunidad de usuarios, como es el foro de debate o la Wiki, que contiene las misiones, objetos y personajes del juego; las cuales, estarán desarrolladas en PHP y utilizarán una base de datos MySQL.

1.3. Usuarios

Jugadores del videojuego Everquest 2 o personas interesadas en el género MMORPG, principalmente hombres, a pesar de que el público femenino está en aumento, con edades

comprendidas entre los 16 y 40 años aproximadamente, con un nivel de estudios básico(graduado escolar en adelante), de clase social media y nivel de ingresos medio, y atraídos por los juegos de rol cooperativos, que simplemente buscan ampliar información sobre el juego, o integrarse en una comunidad de jugadores con sus mismas preferencias, disponibilidad horaria e incluso geográfica.

1.4. Viabilidad

El proyecto es viable gracias a su inversión inicial, la cual es moderada, al ser únicamente necesaria la contratación de diseñadores y programadores web y, en todo caso, asesores de marketing o publicidad o editores multimedia ocasionalmente, pudiendo ser realizado por una única empresa externa, o bien, por un departamento de la compañía desarrolladora del videojuego. Así mismo, este tipo de juegos está teniendo un auge creciente en internet, permitiendo atraer una gran cantidad de usuarios. Además, el Everquest 2 ve reforzado dicho efecto al tratarse de un juego creado por la compañía Sony Online Entertainment, debido a la reputación que ello conlleva. También debemos tener en cuenta que este videojuego es una secuela de su antecesor, Everquest, que aún tiene una gran comunidad de jugadores y, gracias a esto, podemos atraer a un mayor número de usuarios que ya conozcan esta saga de juegos de tanto éxito.

Respecto a la viabilidad económica podemos afirmar que es sencillo recuperar el capital invertido, ya que un portal virtual es un elemento de fácil mantenimiento, y aunque en este caso la parte dinámica del mismo requiera una moderación continua, los beneficios procedentes de la publicidad integrada en la página pueden superar los gastos sin demasiados inconvenientes, mostrando banners publicitarios que incluyan otros juegos online, anuncios de informática, y de todo concepto relacionado con los hábitos de los usuarios del portal.

Finalmente, el estudio de mercado realizado posteriormente, ratificará la inexistencia de este tipo de comunidades en nuestro idioma y el gran terreno abonado que ello implica para el primer competidor que se atreva a intentarlo. Así mismo, al ya existir una comunidad internacional consolidada y de un tamaño considerable, será razonablemente más fácil atraer a los jugadores hacia nuestra comunidad, al ofrecerles lo que puedan echar en falta en su equivalente global.

2. CUERPO DE LA MEMORIA

2.1. Objetivos y justificación

2.1.1. Objetivos generales

Creación de un portal promocional del MMORPG Everquest 2 con comunidad de usuarios integrada.

2.1.2. Objetivos específicos

- Promover la participación de la comunidad hispana.
- Difundir el juego como producto para aumentar el número de usuarios.
- Crear una base de datos de información, aportada por los administradores y los propios usuarios, para su consulta pública.
- Facilitar la difusión de información y noticias relacionadas mediante las redes sociales.

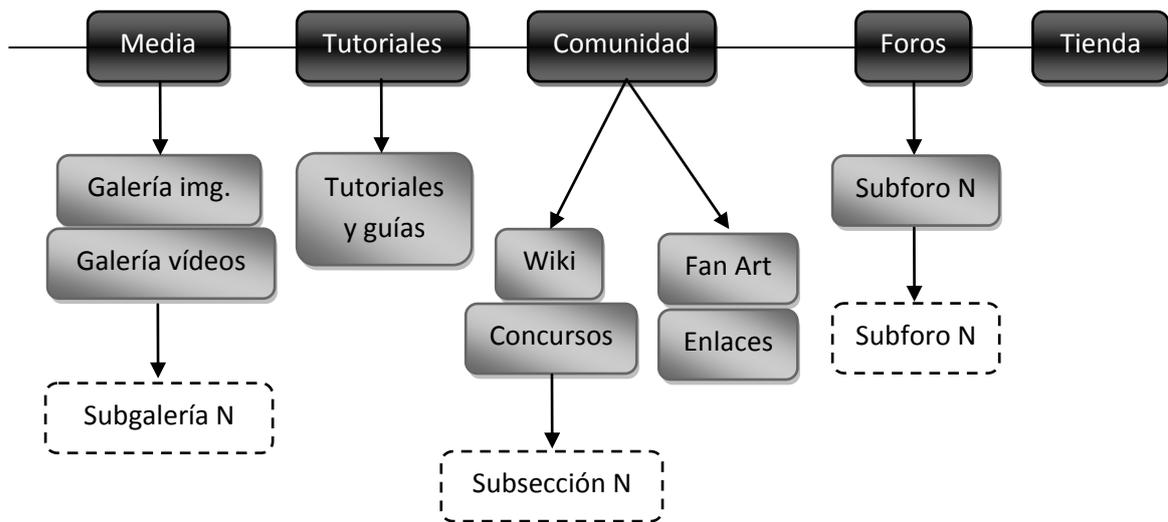
2.2. Contenidos

2.2.1. Definición de los contenidos

Este proyecto tiene el objetivo de convertirse en la enciclopedia de referencia en castellano sobre el videojuego Everquest 2, explicando de la manera más clara y concisa posible a los jugadores toda la información que pudieran necesitar para desenvolverse en el juego con éxito. Esto incluye todas las herramientas que puedan necesitar, como por ejemplo guías y tutoriales creados por los administradores, así como toda clase de contenido dinámico, como son una Wiki y un foro, los cuales rellenarán de contenido los propios usuarios.

2.2.2. Estructura de los contenidos





El modelo de arquitectura de la información al que responde este árbol es el conocido como jerárquico, ya que organiza una gran cantidad de información en subsecciones y, estas, a su vez, se organizan en secciones más generales, presentes en el menú principal. De esta forma, se puede navegar fácilmente por el contenido del portal, permitiendo al usuario mantenerse orientado en todo momento. En este caso, la profundidad del árbol es de 2 niveles en la mayoría de casos, llegando a 3 niveles o incluso más en las secciones dinámicas, como pueden ser las galerías o los foros.

2.3. Definición de la interfaz

2.3.1. Estilo artístico

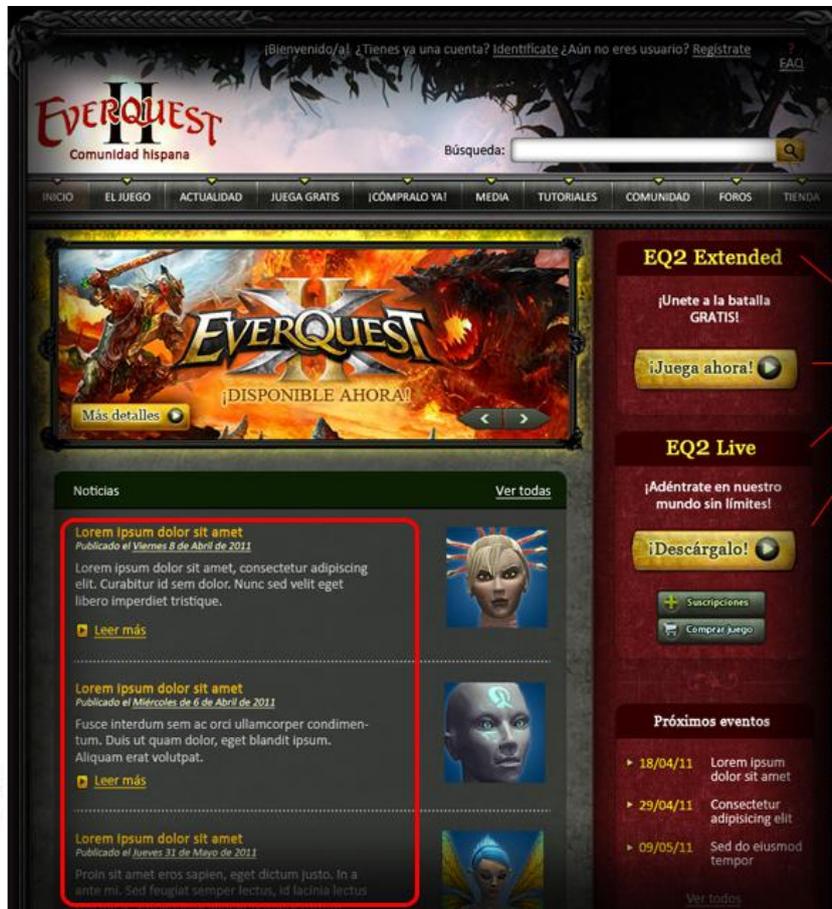
El estilo visual de la aplicación tiene elementos atrevidos y sobrios a la vez. El primer estilo engloba toda la iconografía fantástica de la que hace gala, así como los colores vivaces, que permiten al usuario verse inmerso en el mismo ambiente que experimenta al jugar al videojuego. Sin embargo, gracias al segundo estilo, encontramos elementos más serios y profesionales, como pueden ser los diseños basados en líneas rectas, así como la elección correcta de los colores en determinadas secciones, habiéndose elegido este estilo para transmitir la sensación de madurez al usuario, ya que este videojuego tiene un target más adulto que la mayoría de sus competidores.

Así mismo, se ha intentado mantener la estética del juego, utilizando algunos elementos de la web original, sin llegar a copiarla, además de imágenes creadas por *Sony Online Entertainment* como son los fondos de pantalla promocionales del videojuego, con el objetivo de mantener una coherencia de estilo, y transmitir la sensación de que ambas forman parte del mismo colectivo.

Elementos gráficos característicos del juego



Respecto a la tipografía utilizada, se han aplicado fuentes *Arial*, o en su defecto, las que carecen de serifas, para facilitar una lectura cómoda, así como compatibilidad con usuarios de todo tipo. Así mismo, se ha empleado la fuente *Georgia* para títulos, para mantener el estilo empleado en la web original, que usa esta fuente en sus titulares.

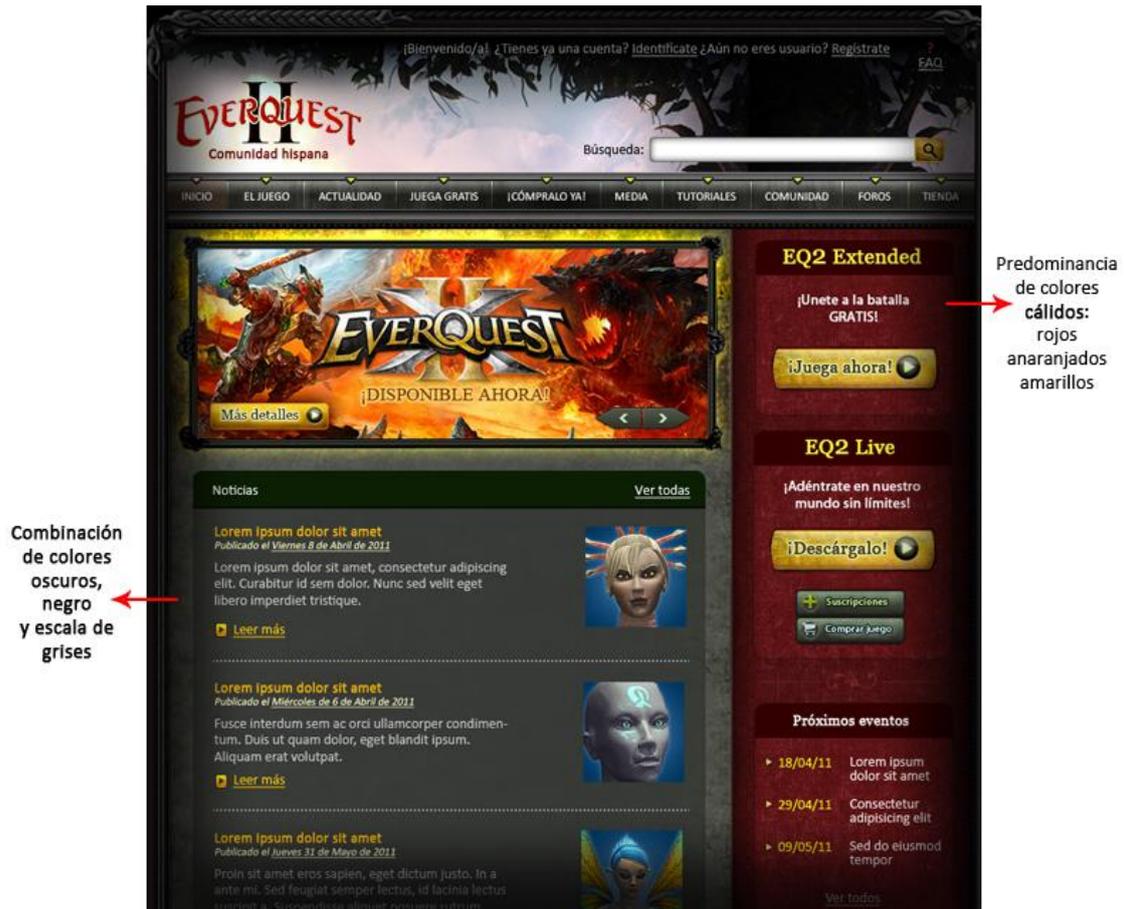


Fuentes sans-serif para los textos

Los medios predominantes en el portal son, principalmente, las imágenes, presentes tanto en el diseño, como en las galerías dedicadas a este tipo de contenido, y los vídeos, los cuales disponen de otra galería del mismo tipo. Así mismo, algunas imágenes serán descargables, como los wallpapers oficiales presentes en las galerías, y los "Fan Art", ilustraciones creadas por los propios usuarios y aportadas en una galería independiente destinada a este tipo de imágenes. Finalmente, el tercer tipo de medio son las animaciones, presentes principalmente

en los banners publicitarios, los cuales estarán colocados en los lugares destinados para ello, y siempre respetando la navegación y la experiencia del usuario por encima de todo.

Los colores utilizados son similares a los de la página web oficial, implementando colores oscuros, primordialmente negros y grises, para aportar seriedad y elegancia, a la vez que se transmite el misterio propio de la historia vivida en el juego. Así mismo, se utilizan colores cálidos, vivaces y dinámicos como el rojo, para aportar energía y vitalidad al diseño, o como el amarillo, para sugerir innovación y tibieza.



2.3.2. Tipología de los medios

En este caso, el texto ocupa un lugar de importancia en el portal, ya que se distribuye por casi todas las secciones del mismo al tratarse de una web, en parte, informativa. Así mismo, este elemento está presente en todas las secciones dinámicas, haciendo uso del mismo los usuarios para aportar sus contenidos y datos a dichas secciones.

Inmediatamente después se encuentran las ilustraciones, al ser el siguiente medio más predominante en la web, ya que se incluye una gran cantidad de ellas en el propio diseño del portal; en algunas secciones deben formar parte del contenido, como en las guías y tutoriales;

y, finalmente, varias secciones del portal están dedicadas a este tipo de medio, como por ejemplo la galería de imágenes y la de “Fan Art”.

A continuación, consideramos el vídeo como el tercer medio utilizado en el portal, ya que este último incluye una sección exclusiva para la clase de medio que nos ocupa: la galería de vídeos.

Y finalmente, varias animaciones en Flash serán incluidas en el diseño, como por ejemplo los banners publicitarios, añadiendo más dinamismo y espectacularidad al sitio.

Texto



Imágenes /animaciones



2.3.3. Formas de interacción

El usuario podrá interactuar con la página web como es habitual en este tipo de aplicaciones. Podrá hacer clic en cualquier enlace de la página, permitiéndole desplazarse por los contenidos integrados en la misma, y ciertas partes reaccionarán a la transición del ratón por encima de ellas, también conocido como efectos “roll over”, como por ejemplo los botones situados en el

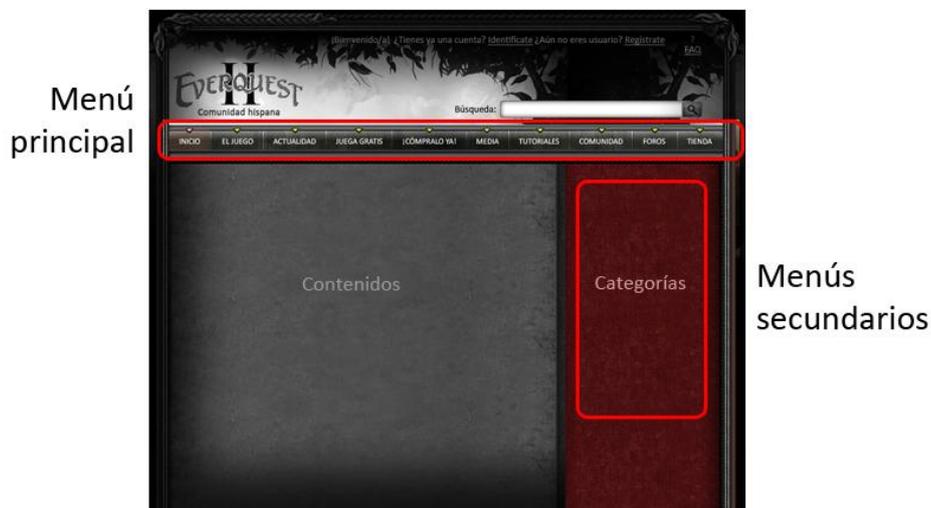
menú superior, así como en muchas de las secciones presentes en la página.



Así mismo, el menú principal será textual, de igual forma que la mayoría de los submenús integrados por toda la web, ya que este tipo de menú facilita la comprensión y la navegación entre la gran cantidad de contenidos incluidos en la página. Este menú está situado en la parte superior de la página o cabecera, y es visible en cualquier sección del portal, de forma que el usuario pueda cambiar de sección en el momento que desee. El menú principal se mostrará de forma dinámica, accionando la visualización de los submenús de cada sección al situarse el ratón encima del botón correspondiente, representando cada uno de ellos una sección principal. Gracias a esto, conseguimos un efecto estético interesante, a la vez que mantenemos una cabecera de tamaño adecuado, sin perder la capacidad de navegación. Así mismo, se utilizará JavaScript para elaborar estos efectos, aunque se implementarán diseños alternativos para los navegadores que no acepten este lenguaje, o lo tengan desactivado.

2.3.4. Navegación

La navegación en esta página se centra primordialmente en el menú principal presente en la cabecera. Este, permite acceder a todas las secciones y subsecciones de mayor importancia, de forma directa y eficaz. Sin embargo, hay secciones dinámicas, como las galerías de imágenes, las de vídeos, el foro o la Wiki, que conllevan una profundidad de información variable y creciente con el transcurso del tiempo y los aportes de la comunidad, por lo que, dentro de estas secciones, la navegación queda supeditada a los sistemas que integren estas mismas aplicaciones, las cuales incluyen servicios de búsqueda personalizada y menús propios, para mantener al usuario con plena capacidad de navegación en todo momento. Así mismo, la mayor parte de las secciones informativas contienen un menú exclusivo, situado en la columna derecha de la página, permitiendo navegar por las opciones propias de esa sección.



2.3.5. Estructura de página

La estructura de la página está conformada por un menú de navegación superior y uno lateral, dejando el espacio central para mostrar la información necesaria.

El menú principal se sitúa en la cabecera de forma horizontal, ocupando todo el ancho disponible, debido al gran número de secciones principales presentes en la página. Así mismo, una gran parte de las opciones de este menú se despliegan en sus respectivos submenús cuando el ratón se sitúa sobre ellas, permitiendo mostrar todos los elementos necesarios sin perder espacio en el diseño.

Finalmente, el menú lateral recoge las opciones secundarias dentro de cada sección, como por ejemplo las descargas y las últimas encuestas en la página inicial, o los últimos mensajes creados y demás información relevante en el foro.



2.3.6. Dimensión de la aplicación

Esta aplicación está conformada por plantillas dinámicas y scripts independientes.

Estas plantillas comprenden la sección inicial, todas las secciones de información general, guías, tutoriales y, en definitiva, todas las secciones de contenido que requieran una frecuencia de actualización baja. Por otra parte, se utilizarán scripts propios para las galerías multimedia, y scripts de terceros para algunas secciones, como el foro o la Wiki. Estos últimos elementos son

aplicaciones previamente desarrolladas por otros programadores, que se implementarán en nuestro sitio de forma que queden adecuadamente integradas.

Secciones con plantillas dinámicas:

- Inicio
- Información del juego
- Información de las razas
- Información de las clases
- Información de las zonas
- Información de zonas de PVP (Player vs Player)
- Información de los servidores
- Noticias
- Actualizaciones del juego
- Eventos oficiales
- Información de la versión Extended (Gratuita)
- Registro de cuenta de la versión Extended (Gratuita)
- Descarga del juego Extended (Gratuito)
- Descarga del juego normal
- Compra del juego
- Invitaciones a amigos
- Tutoriales y guías
- Concursos
- Enlaces

Secciones con scripts propios:

- Galería de imágenes
- Galería de vídeos
- Fan art

Secciones que incluyen scripts independientes y de tamaño incremental:

- Wiki
- Foros

2.4. Análisis tecnológico

2.4.1. Solución tecnológica adoptada

La solución tecnológica que ha sido elegida para el desarrollo de esta aplicación es una combinación de lenguaje PHP para la programación de la página web, y la utilización de una base de datos MySQL para el almacenamiento de los datos necesarios. Se han elegido estos dos elementos por ser de libre distribución, así como por haberse convertido en los referentes globales en sus respectivos campos por su profesionalidad y eficiencia.

En la mayor parte de las secciones, cuyo contenido es estático, aunque actualizado con poca regularidad, se utilizarán plantillas dinámicas, dentro de las cuales se integrará, mediante programación, el contenido solicitado por el usuario en cada momento. De esta forma, se logra una homogeneidad en el diseño de cada sección sin la necesidad de repetir código HTML y con las ventajas propias de un sistema dinámico de contenido.

Así mismo, en las secciones en las que se utilizarán scripts desarrollados por terceros, se hará uso de los sistemas integrados de búsqueda y gestión que contengan por defecto, si bien se adecuará el estilo de los diseños a las necesidades del portal, con el objetivo de evitar posibles disonancias en el diseño.

Los scripts externos que se utilizarán son los siguientes:

- Wiki: MediaWiki
- Foros: vBulletin



2.4.2. Requerimientos técnicos de producción

	La realización del diseño del interfaz, imágenes, logotipos y demás utilidades gráficas, se efectuará con el editor de imágenes Adobe Photoshop .
---	--

	<p>El maquetado del portal web se realizará mediante HTML y CSS, utilizando el editor web Adobe Dreamweaver.</p>
	<p>Se utilizará programación PHP y/o JavaScript para las secciones en las que sea necesario un contenido dinámico.</p>
	<p>Los materiales de las diferentes asignaturas del Grado en Multimedia de la UOC, relacionadas con los temas que tocaremos en el proyecto: diseño de interfaces, diseño gráfico, animación, edición de vídeo, publicidad interactiva, gestión de proyectos, etc., serán la fuente de información principal de consulta.</p>
	<p>Internet, es una herramienta útil, rápida y efectiva a la hora de buscar información, por lo que su uso se convertirá en una constante a lo largo de la realización del proyecto.</p>
	<p>El hosting utilizado para albergar el portal dispondrá de las siguientes características:</p> <p>Hosting compartido (Linux):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 50 GB espacio ✓ 100 correos ✓ 30 BB.DD. ✓ Transferencia ilimitada <p>Una vez publicada la página web y según se incrementen los contenidos: imágenes, mensajes, tutoriales, etc., se podrá realizar un cambio en el plan de alojamiento con las mejoras que sean necesarias.</p>

2.4.3. Requerimientos técnicos de usuario

Al tratarse de una página web, los requerimientos de software para su visualización se limitan a los requerimientos del navegador utilizado, en el sistema operativo elegido por el usuario, así como a los periféricos habituales: ratón y teclado. Sin embargo, sí se recomienda utilizar una resolución de 1280 píxeles de ancho por 1024 píxeles de alto o superior, para visualizar la página de manera óptima, dado que la página estará preparada para esta resolución al ser una de las más utilizadas en la actualidad por los usuarios aficionados a los videojuegos, los cuales suelen tener monitores con resoluciones mayores a la media. No obstante, los usuarios con

una resolución menor, como puede ser la de 1024 píxeles de alto por 768 píxeles de ancho, seguirán pudiendo visualizar el área de contenidos sin necesidad de hacer scroll horizontal.

2.5. Necesidades de mantenimiento de la aplicación

En el caso que nos ocupa, al tratarse de una aplicación dinámica, es necesaria la gestión de la misma por parte de un administrador o equipo de administradores, con el objetivo de actualizar los contenidos que dependen de ellos, como pueden ser los situados en las páginas de baja frecuencia de actualización, las cuales, a pesar de crearse y gestionarse mediante programación, solo son editables por parte de dicho equipo de administración. Por tanto, estos gestores deben ocuparse de añadir o modificar la información contenida en estos apartados, así como del mantenimiento de la aplicación y de su base de datos, intentando optimizar el rendimiento de ambas cuanto sea posible.

Así mismo, es necesario un equipo de moderadores que puedan controlar los mensajes creados en el foro por parte de los usuarios, así como las ediciones del script Wiki y los contenidos multimedia subidos a la galería, caso este último de gran importancia, ya que es necesaria la confirmación de un administrador para publicar una imagen o vídeo subido por parte de un usuario, con el objetivo de evitar contenido inapropiado y posibles problemas legales.

Este equipo podrá realizar dichas tareas mediante la página de administración general del portal, así como desde la página de administración de los diferentes scripts integrados en el mismo, accediendo desde la correspondiente url o enlace, en cada caso.

2.6. Calendario y plazos

Tarea	Fecha de inicio	Fecha de entrega
Análisis inicial	14/03/2011	27/03/2011
<i>Entrega para evaluación heurística de la interfaz</i>	<i>21/03/2011</i>	<i>27/03/2011</i>
Diseño del interfaz	27/03/2011	16/04/2011
<i>Entrega parcial</i>	<i>14/03/2011</i>	<i>13/04/2011</i>
Maquetación	18/04/2011	30/04/2011
Programación	02/05/2011	21/05/2011
<i>Entrega parcial</i>	<i>14/04/2011</i>	<i>18/05/2011</i>
Creación de contenido multimedia	23/05/2011	03/06/2011
Correcciones finales	04/06/2011	10/06/2011
Entrega final	19/05/2011	10/06/2011

2.7. Presupuesto

PRE-PRODUCCIÓN			
<i>Concepto</i>	<i>Cantidad</i>	<i>Horas</i>	<i>Precio</i>
Análisis y planteamiento del proyecto			
- Project Manager - Senior	60€/h	20 horas	1.200€
Estudio de mercado			
- Licenciado en Marketing y Publicidad - Intermedio	40€/h	20 horas	800€

PRODUCCIÓN			
<i>Concepto</i>	<i>Cantidad</i>	<i>Horas</i>	<i>Precio</i>
Arquitectura de la información			
- Diseñador de interfaz - Senior	60€/h	16 horas	960€
Creación de prototipos			
- Diseñador de interfaz - Intermedio	40€/h	20 horas	800€
Diseño de interfaz			
- Diseñador de interfaz - Senior	60€/h	20 horas	1.200€
Evaluación de la usabilidad			
- Diseñador de interfaz - Intermedio	40€/h	16 horas	640€
Creación de contenido gráfico y audiovisual para publicitar el portal			
- Director de arte - Senior	60€/h	16 horas	640€
- Diseñador gráfico - Junior	20€/h	32 horas	640€
Maquetación HTML/CSS			
- Maquetador CSS - Intermedio	40€/h	40 horas	1.600€
Programación e integración de scripts en las secciones dinámicas			
- Analista programador - Senior	60€/h	16 horas	960€
- Programador - Intermedio	40€/h	66 horas	2.640€
Creación de contenido para las secciones estáticas			
- Documentalista - Intermedio	40€/h	80 horas	3.200€

POST-PRODUCCIÓN

Concepto	Cantidad	Horas	Precio
Publicación del sitio			
- Webmaster - Intermedio	40€/h	20 horas	800€
Otros gastos			
- Registro del dominio			12€
- Contratación del hosting			35€
- Derecho de materiales utilizados, licencias y copyright			200€

TOTAL 382 horas 16.327€

ANEXOS

Anexo 1 Recursos utilizados

A continuación se detallan los recursos utilizados, su autor y la licencia utilizada:

Nombre	Autor o dueño de los derechos	Licencia
Ilustraciones del videojuego	Sony Inc.	Copyright – No solicitada
Imágenes del videojuego	Sony Inc.	Copyright – No solicitada
MediaWiki	MediaWiki.org	Licencia libre: Creative Commons Attribution/Share-Alike License
vBulletin	vBulletin Solutions	Copyright – Solicitada

Anexo 2 Planificación del proyecto

Calendario

Tarea	Fecha de inicio	Fecha de entrega
Inicio del proyecto	14/03/2011	
Análisis inicial		
Brainstorming y análisis de la competencia	14/03/2011	16/03/2011
Cardsorting y preparación de prototipo de baja fidelidad	17/03/2011	21/03/2011

<i>Entrega para evaluación heurística de la interfaz</i>	21/03/2011	27/03/2011
Diseño del interfaz		
Creación de prototipo de alta fidelidad	27/03/2011	30/03/2011
Test con usuarios	30/03/2011	02/04/2011
<i>Entrega parcial</i>	14/03/2011	13/04/2011
Diseño del interfaz	04/04/2011	16/04/2011
Maquetación		
Maquetación HTML & CSS	18/04/2011	30/04/2011
Programación		
Creación de base datos MySQL	02/05/2011	07/05/2011
<i>Entrega parcial</i>	14/04/2011	18/05/2011
Implementación de scripts y programación necesaria	09/05/2011	21/05/2011
Creación de contenido multimedia		
Redacción y traducción de textos	23/05/2011	25/05/2011
Redacción de noticias	26/05/2011	28/05/2011
Diseño de anuncios destacados	30/05/2011	03/06/2011
Correcciones finales		
Test de usuarios final	04/06/2011	10/06/2011
<i>Finalización del proyecto</i>		10/06/2011
<i>Entrega final</i>	19/05/2011	10/06/2011

Diagrama de Gannt

Se adjunta documento realizado en Project Professional 2010.

[Abrir documento](#)

Anexo 3 Guiones

1. Análisis inicial

Benchmarking, brainstorming, análisis de usuario, card-sorting y prototipo de baja fidelidad

[Ver documento](#)

2. Diseño de interfaz

Prototipo de alta fidelidad

[Ver documento](#)

Bibliografía empleada para el desarrollo de esta memoria:

- <http://boards.lineage2.com>
- <http://forums.eu.aiononline.com/eu/>
- <http://www.aion-esp.com/index.php>
- <http://eu.battle.net/wow/es/forum/>
- <http://www.wow-esp.com/modules.php?name=Forums>
- <http://www.dragonesnegros.com/foro/forum.php>
- <http://www.mmorpghispano.net/>
- <http://www.the-top-tens.com/lists/top-ten-mmorpg-games.asp>
- <http://www.gameogre.com/topmmorpgs.htm>
- Consulta de materiales de la UOC y prácticas entregadas anteriormente

Recursos empleados para el desarrollo del proyecto:

Recursos foro vBulletin:

Foro: Ya se contaba con una licencia adquirida previamente.

Estilo del foro vBulletin: <http://www.vbulletin.org/forum/showthread.php?t=231695>

Login externo de vBulletin: <http://www.downtwarez.com/foro/vb-4-x-hacks-modificaciones/83538-simple-vb-user-login-and-access-control-on-non-vb-pages.html>

Traducción al español vBulletin: <http://www.celulia.com/2011/05/traduccion-al-espanol-de-vbulletin-4-1-3/>

Recursos portal:

Date picker: http://www.triconsole.com/php/calendar_datepicker.php

Editor WYSWYG HTML: <http://tinymce.moxiecode.com/>

Recursos galería multimedia:

Galería de imágenes y vídeos: <http://coppermine-gallery.net/>

Plugin de reproductor flash: <http://forum.coppermine-gallery.net/index.php/topic,62704.0.html>

Theme Coppermine (curve_dark_v1.0):
<http://sourceforge.net/projects/coppermine/files/Themes/1.5.x/>

Recursos MediaWiki:

Mediawiki: <http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/es>

Otros:

Logo EQ2: <http://www.epicslant.com/images/100/eq2.jpg>

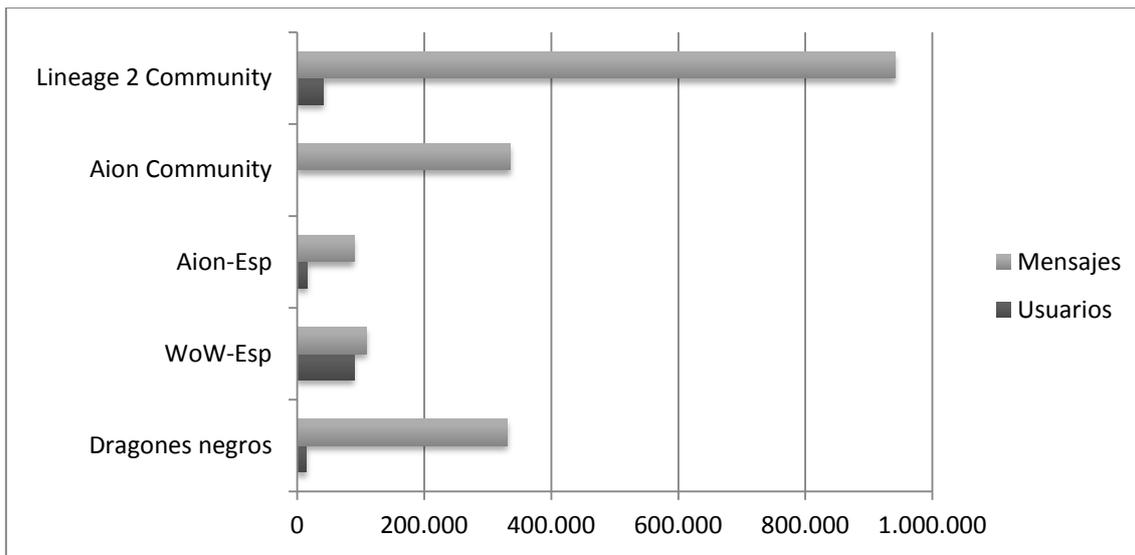
Logo tipo noticia "Otros": <http://icons.iconarchive.com/icons/aha-soft/software/256/objects-icon.png>

Anexo 5 Estudio de mercado

Análisis de la competencia:

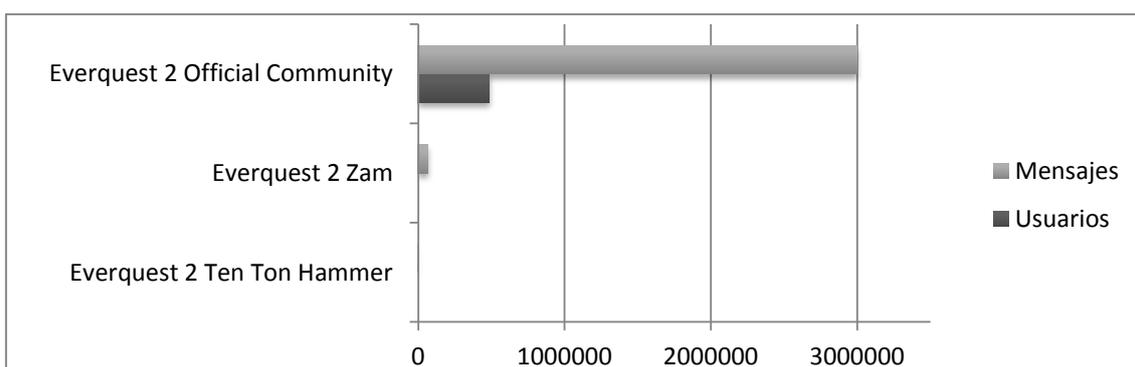
Comunidades de usuarios de videojuegos competidores de Everquest 2

- **Lineage 2 Community (Oficial):** 41.346 usuarios registrados y 941.883 mensajes en su foro.
<http://boards.lineage2.com>
- **AionCommunity (Oficial):** 335.419 mensajes en sus foros. Incluye foros en inglés, alemán y francés.
<http://forums.eu.aiononline.com/eu/>
- **Aion-Esp:** 15.877 usuarios registrados y 89.560 mensajes en su foro.
<http://www.aion-esp.com/index.php>
- **World of Warcraft (Oficial):** No se ha podido comprobar el número de usuarios ni de mensajes.
<http://eu.battle.net/wow/es/forum/>
- **WoW-Esp:** 89.602 usuarios registrados y 109.076 mensajes en su foro.
<http://www.wow-esp.com/modules.php?name=Forums>
- **DragonesNegros:** 14.300 usuarios registrados y 330.884 mensajes en su foro.
<http://www.dragonesnegros.com/foro/forum.php>



Comunidades de usuarios de Everquest 2

- **Everquest 2 OfficialCommunity (Oficial):** Estimación de 485.000 usuarios registrados y 3.000.000 de mensajes aproximadamente. Incluye 35 foros en alemán, 24 en francés, 23 en japonés y 2 en español.
<http://forums.station.sony.com/eq2/forums/list.m>
- **Everquest 2 Zam:** 66.774 mensajes en su sección de Everquest 2. Incluye otros juegos, la información está únicamente en inglés.
<http://eq2.zam.com/forum.html?forum=19>
- **Everquest 2 TenTonHammer:** 2.846 mensajes en su sección de Everquest 2. Incluye otros juegos, la información está únicamente en inglés.
<http://forums.tentonhammer.com/forumdisplay.php?f=22>



Conclusión

Como podemos observar, las comunidades independientes (no oficiales) referentes a otros juegos (World of Warcraft, Aion, etc.), son más grandes que sus equivalentes de Everquest 2. Sin embargo, la página oficial del mismo, tiene más usuarios y mensajes que sus competidoras (exceptuando la comunidad de World of Warcraft, de la cual no se ha podido comprobar el número de usuarios ni de mensajes). Así mismo, debemos remarcar la inexistencia de

comunidades de Everquest 2 en nuestro idioma, tanto independientes como oficiales, ya que estos últimos son meros foros de soporte técnico. Esto demuestra, que la situación actual del mercado propicia para la elaboración de nuestro proyecto, ya que no existe una competencia sólida.

Target:

- **Criterios sociodemográficos:** Jugadores del videojuego Everquest 2 o personas interesadas en el género MMORPG, principalmente hombres, a pesar de que el público femenino está en aumento, con edades comprendidas entre los 16 y 40 años aproximadamente.
- **Criterios socioeconómicos:** Destinado a usuarios con un nivel de estudios básico (graduado escolar en adelante), de clase social media y nivel de ingresos medio.
- **Criterios psicológicos:** Orientado a usuarios atraídos por los juegos de rol cooperativos, que simplemente buscan ampliar información sobre el juego, o integrarse en una comunidad de jugadores con sus mismas preferencias, disponibilidad horaria e incluso geográfica.

Análisis DAFO:

- **Debilidades:** Pocos usuarios hispanohablantes presentes en las comunidades actuales. Por otro lado, el juego lleva en activo varios años, lo que dificulta la atracción de nuevos jugadores, que buscan novedades. Finalmente, el hecho de que el juego no esté traducido al español entorpece la captación de este público.
- **Amenazas:** La dificultad de atraer a los usuarios a una nueva comunidad cuando ya están asentados en otras, aunque sean pequeñas y separadas entre ellas.
- **Fortalezas:** Ofrecer contenido traducido al español, lo cual no ofrece casi ninguna comunidad, ya que el juego no está traducido a nuestro idioma y la mayor parte de usuarios usan el inglés, así como aportar un único lugar de reunión para todos los jugadores de habla hispana.
- **Oportunidades:** Aprovechar el vacío de mercado existente en las comunidades de usuarios, ya que los foros oficiales no ofrecen apenas infraestructura y no existe ninguna otra comunidad de tamaño significativo en habla hispana.

Reason why:

“Debes utilizar nuestros servicios porque somos los únicos que te explicamos lo que necesitas en tu propio idioma, además de contar con una comunidad de usuarios que juegan al mismo juego y hablan el mismo idioma que tú”.

Key facts:

“Tu comunidad de jugadores de Everquest 2 en español”

Mensaje directo y enfoque racional.

Nos centramos en utilizar la ventaja de ser la única comunidad en español sobre el juego, ya que la única existente es muy pequeña y solo está compuesta de un foro.

Estrategia:

La estrategia utilizada es de tipo pull, ya que al tratarse de una página web en la que ofrecemos distintos tipos de contenido, es más adecuado dejar al usuario que se acerque a consultar lo que necesite en cada momento. Sin embargo, también se utilizarán reclamos publicitarios en otros portales web, como por ejemplo, banners o vídeos promocionales para darnos a conocer, ya que una comunidad de este tipo será una novedad entre los jugadores.

Se explota, sobre todo, la comunicación multidireccional al tratarse de una comunidad de usuarios, de los cuales gran parte nos conocerán gracias a la recomendación de algún amigo o conocido, posiblemente dentro del propio juego. De esta forma, también se utiliza la relación hombre-máquina como algo esencial para el desarrollo de esta publicidad.