



Propuesta

Chester Cheetah On-Pack

Games CD v1.0



Índice

- **Descripción General**
- **Contenedor de juegos y Aplicaciones**
- **Locutor Virtual (Voice assistant)**
- **Sistema de Instalación**
- **Sistema de actualización**
- **Dispositivos: Micrófonos y WebCam**
- **Juegos Interactivos**
- **Sistema de puntuación**
- **Servidor y estadísticas**
- **Calendario**
- **Presupuesto**



Descripción General

El proyecto se compone de

- Contenedor de juegos y aplicaciones personalizado a la marca instalable desde CD o Internet
- Locutor virtual para el escritorio con la mascota Cheetos
- Sistema de Instalación y Actualización que permitirá a los usuario descargarse nuevas aplicaciones y juegos online
- 4 juegos donde el usuario vivirá la experiencia Cheetos. Existirá un sistema de puntuación para competiciones entre usuarios. Los juegos podrán utilizar tecnologías multimedia con webcam, micrófonos o otros dispositivos
- Sistema Servidor donde se almacenara la información de los usuarios, numero de descargas, información sobre los juegos, etc... Una interfaz para el cliente le permitirá visualizar las estadísticas de sus usuarios.



Contenedor de juegos



- Instalable desde CD
- Descarga Online
- Actualizable con nuevas aplicaciones y juegos online



Locutor Virtual

- Obedece a la voz
- Abre aplicaciones
 - Juegos
 - Reproductor multimedia
 - Navegador WEB





Sistema de Instalación

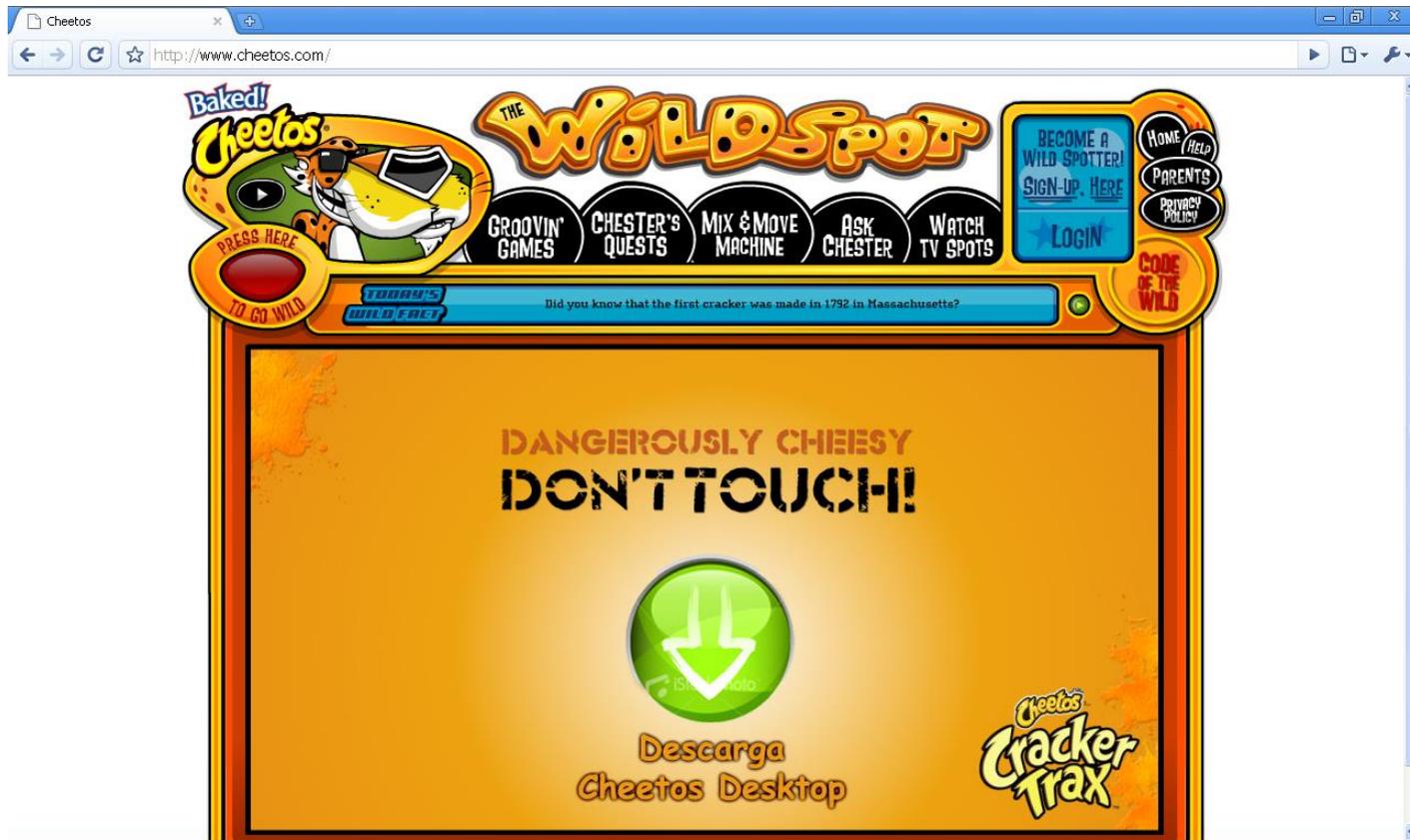
- Desde Mini-CD





Sistema de Instalación

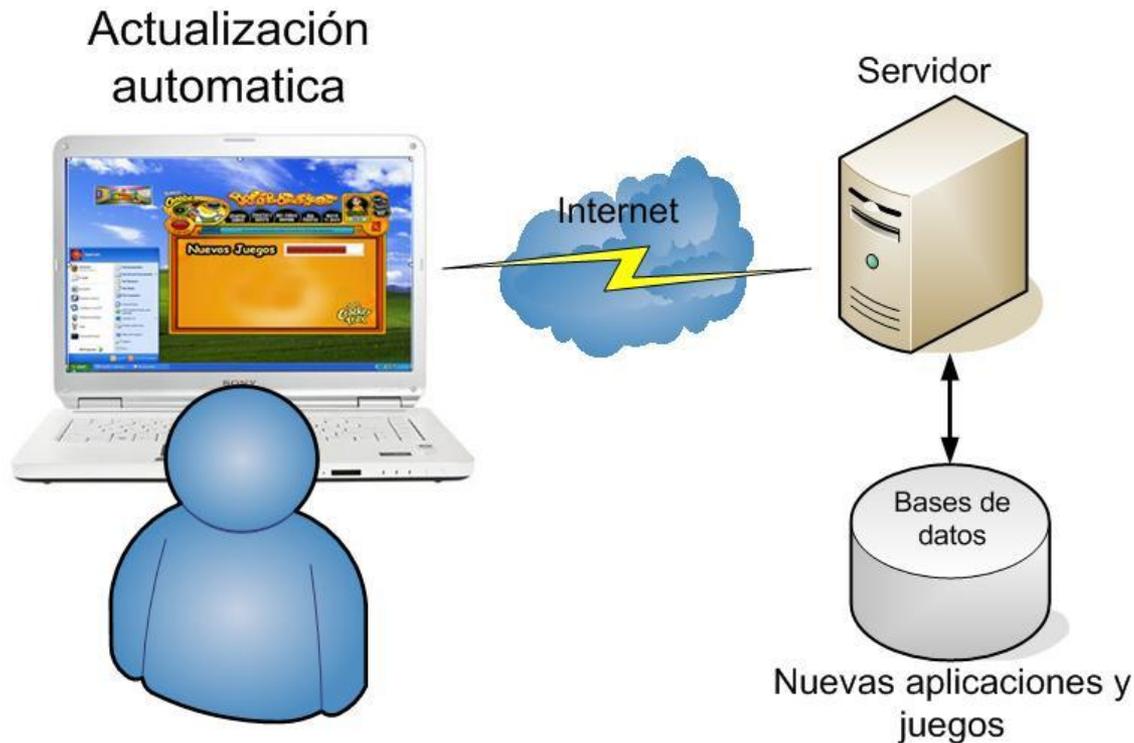
- Desde Internet – Descarga Online





Sistema de actualización

- Actualización automática de las aplicaciones y juegos por Internet





Micrófonos

- Micrófonos personalizados a la mascota de Cheetos





Webcams

- Webcam's personalizadas a la mascota Cheetos para los juegos interactivos cheetos y cualquier otra aplicación del usuario (skype, messenger, etc...)





Juegos

- Los juegos podrán utilizar nuevas tecnologías de interacción medianotes dispositivos como Webcam's, micrófonos, etc.
- En esta primera versión se plantean dos tipos de dispositivos, webcam y Micrófono a las cuales podremos aplicar las tecnologías siguientes:
 - Captura de movimiento
 - Reconocimiento de puntos de luz
 - Reconocimiento de voz
- Se incorpora un sistema de puntuación general entre los usuarios.



Los juegos

- Se proponen 4 juegos
 - **Virtual DJ:** compone música mediante el movimiento de sus manos
 - **El Misterio de la receta secreta:** Han robado la receta especial de Cheetos. Busca la receta de Cheetos por todo el mundo
 - **Cheetos Space Race:** Carrera de naves por el espacio
 - **VIP dance party:** Crea nuevos bailes para tu mascota Cheetos.



Juego – Virtual DJ

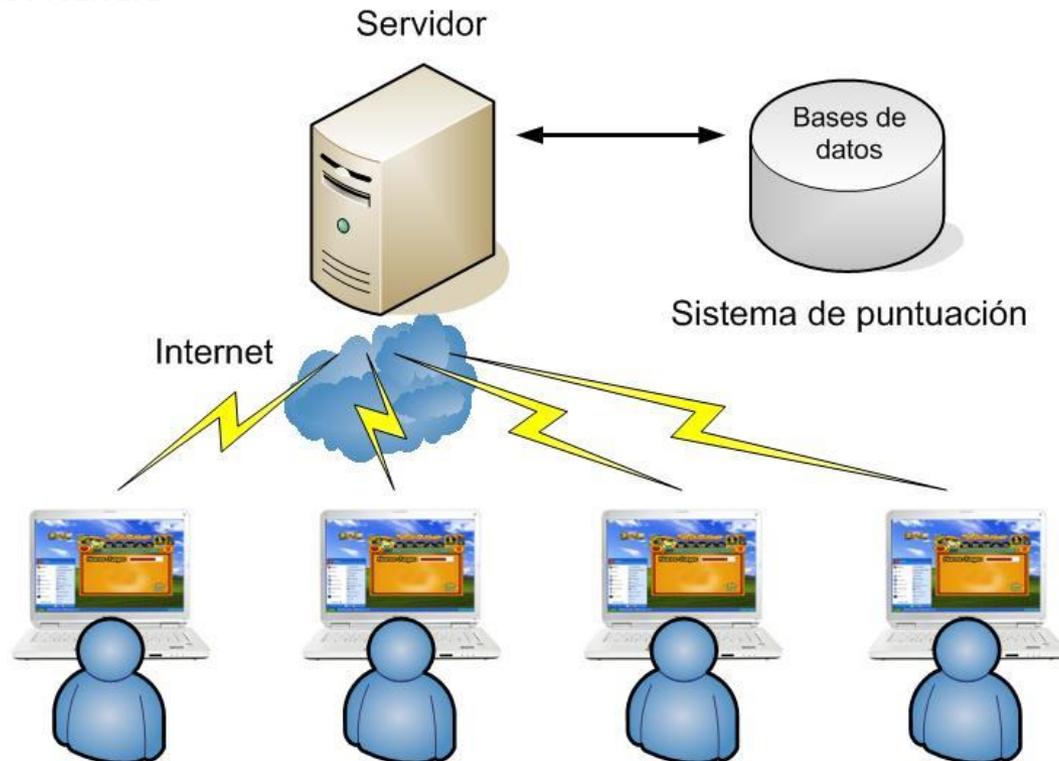
- Como ejemplo de juego explicamos el funcionamiento de Virtual DJ
- Compone tu música en directo con un sistema de captura de movimiento (necesita la webcam)





Sistema de puntuación

- Puntuaciones entre usuario
- En función de las mejores puntuaciones, se podrá determinar una serie de ventajas

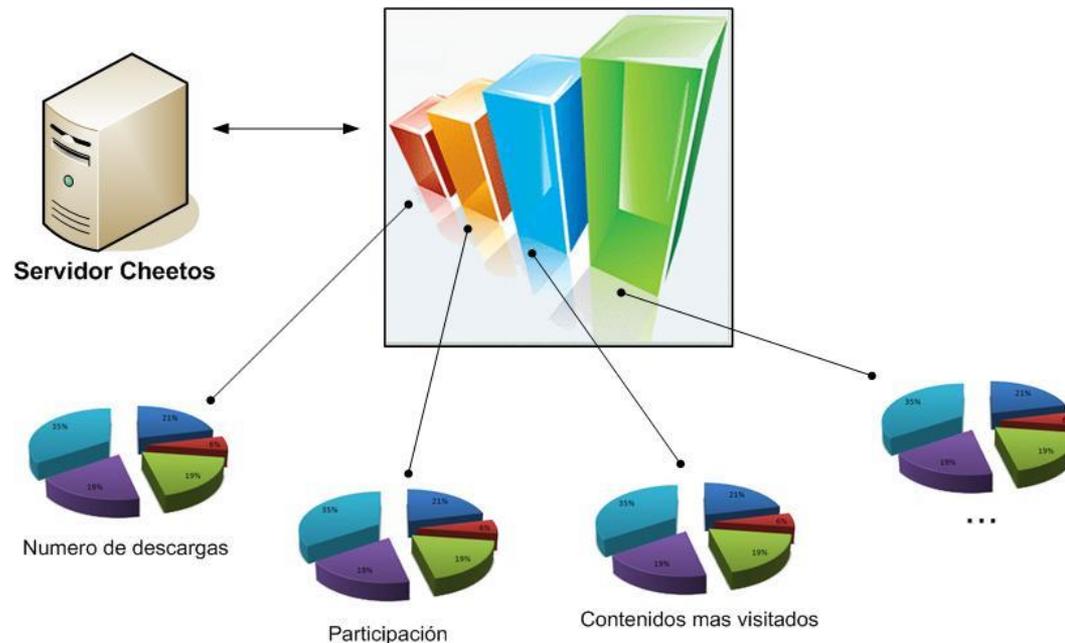




Servidor y estadísticas

- **Existirá un servidor en Internet que contendrá una base de datos con:**
 - Datos estadísticos del uso de los juegos (participación, tiempo, etc...)
 - Datos relativos al sistema de actualización (numero de descargas, etc...)
 - Datos de los usuarios
 - ...
- **El servidor tendrá una interfaz de cliente para poder consultar los**

datos





Calendario

- **Calendario y fases de desarrollo**

Mes	1				2				3				4	
Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Análisis y Diseño del Proyecto	█	█												
Diseño Gráfico		█	█											
Software Instalación				█										
Software Actualización					█	█	█	█	█	█	█			
Software Contenedor Juegos				█	█	█	█	█	█					
Locutor Virtual										█	█	█	█	█
Juegos				█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Sistema Servidor				█	█	█								
Creación Contenidos				█	█	█	█							



Presupuesto

- Desarrollo de software 120.000 €
- Servidor y mantenimiento 1200 € / mes
- Mini-CD 0,45 € / unidad para 10 000 ud
- WebCam **a definir**
- Micros **a definir**