



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

Nombre: Jhonattan Amagua

Carrera: Software

Fecha: 18-08-2024

TEMA: Proyecto 2BM GDD

1. Identificación del Proyecto

- **Nombre del Proyecto:** Cazador de Zombies: Traición
- **Descripción:** "Cazador de Zombies: Traición" es un juego de plataformas 2D donde el jugador asume el papel de un cazador en un mundo post-apocalíptico infestado de zombies. El objetivo principal es navegar a través de varios niveles, luchar contra hordas de zombies y rescatar al amigo del cazador, solo para descubrir una traición al final.
- **Responsable del Proyecto:** Jhonattan Amagua
- **Duración Estimada:** [Duración estimada en semanas o meses]

2. Fase de Planificación

- **Objetivos del Proyecto:**
 1. Desarrollar un juego de plataformas interactivo y desafiante que combine acción, aventura y resolución de puzzles.
 2. Implementar niveles progresivos que aumenten en dificultad y diversidad, introduciendo nuevas mecánicas y enemigos.
 3. Garantizar una experiencia de usuario fluida en PC y consolas.
 4. Incorporar elementos narrativos como la traición final para añadir una capa emocional al juego.
- **Alcance del Proyecto:**
 - Desarrollo de la mecánica de juego principal (plataformeo, combate y resolución de puzzles).
 - Creación de gráficos y animaciones para personajes, enemigos, y entornos.
 - Implementación de niveles con temas variados y dificultad creciente.
 - Diseño de un sistema de puntuación y recompensas, incluyendo power-ups.
- **Recursos Necesarios:**



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA EN SOFTWARE

- **Desarrolladores:** Programadores con experiencia en motores de juego como Unity.
- **Artistas Gráficos:** Para la creación de sprites, fondos y animaciones.
- **Diseñadores de Niveles:** Encargados de la creación de niveles y desafíos.
- **Compositores:** Para la creación de música y efectos de sonido.
- **Testers:** Para pruebas de jugabilidad y detección de errores.
- **Herramientas:** Unity, Photoshop, GitHub para control de versiones.
- **Presupuesto Estimado:**
 - Desarrollo: [Costo estimado]
 - Licencias de software: [Costo estimado]
 - Recursos gráficos y musicales: [Costo estimado]
 - Testing y QA: [Costo estimado]

3. Fase de Desarrollo

- **Diseño del Juego:**
 - **Mecánicas de Juego:** Implementación de la mecánica básica de plataformas, combate y resolución de puzzles.
 - **Sistema de Enemigos:** Creación de varios tipos de zombies con diferentes habilidades y patrones de ataque.
 - **Diseño de Niveles:** Desarrollo de niveles temáticos con dificultad progresiva y desafíos específicos.
 - **Interfaz de Usuario (UI):** Diseño de menús, HUD (Head-Up Display) y pantallas de inicio que guíen al jugador a lo largo del juego.
- **Desarrollo de Funcionalidades:**
 1. **Control del Personaje:** Programación de las mecánicas de movimiento, combate y resolución de puzzles.
 2. **Sistema de Enemigos:** Implementación de la IA de los zombies, incluyendo su comportamiento y reacciones.
 3. **Power-Ups y Recompensas:** Diseño e implementación de ítems que proporcionen habilidades especiales al personaje.
 4. **Generación de Niveles:** Creación de niveles con diseño lineal y áreas ocultas para incentivar la exploración.
 5. **Sistema de Puntuación y Vida:** Implementación de un sistema para registrar la puntuación y controlar las vidas del jugador.



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA EN SOFTWARE

- **Pruebas y Validación:**

- **Testing de Usabilidad:** Realización de pruebas con usuarios para asegurar que el juego sea intuitivo y disfrutable.
- **Testing de Funcionalidad:** Pruebas unitarias y de integración para verificar el correcto funcionamiento de las mecánicas del juego.
- **Optimización de Rendimiento:** Ajuste del rendimiento para asegurar una experiencia fluida en PC y consolas.

4. Fase de Implementación

- **Lanzamiento del Juego:**

- **Plataformas de Publicación:** Publicación del juego en plataformas como Steam, PlayStation Store, y Xbox Store.
- **Marketing y Promoción:** Creación de una estrategia de marketing que incluya tráilers, demos, y campañas en redes sociales.
- **Feedback de Usuarios:** Implementación de un sistema para recibir comentarios de los jugadores y realizar mejoras basadas en sus sugerencias.

5. Fase de Seguimiento y Control

- **Monitoreo del Rendimiento:**

- Seguimiento de métricas clave como descargas, usuarios activos y feedback de jugadores.
- Análisis de los comentarios para identificar áreas de mejora y ajustar el juego en consecuencia.

- **Actualizaciones y Mantenimiento:**

- Lanzamiento de actualizaciones periódicas que incluyan nuevos niveles, enemigos, y mejoras en la jugabilidad.
- Corrección de errores y ajuste de balance según el feedback de los jugadores.

6. Evaluación del Proyecto

- Revisión de los objetivos alcanzados en comparación con los objetivos iniciales.
- Identificación de lecciones aprendidas y oportunidades para futuros proyectos de desarrollo de juegos.

Conclusión

El desarrollo del juego "Cazador de Zombies: Traición" sigue una estructura bien planificada y ejecutada, lo que garantiza la entrega de un producto de alta calidad. El enfoque en una



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

narrativa cautivadora, combinada con mecánicas de juego atractivas y un diseño de niveles progresivo, asegura que los jugadores tendrán una experiencia envolvente y emocionante. La integración de elementos de marketing y la planificación de actualizaciones futuras refuerzan la sostenibilidad del juego en el mercado. Este proyecto no solo cumple con los objetivos establecidos, sino que también establece una base sólida para futuros desarrollos en el ámbito de los videojuegos.