



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

NOMBRE: Jhonattan Amagua

ASIGNATURA: Desarrollo de videojuegos

PROFESOR: Eguéz Adrian

TEMA: GDD Examen 02

Game Name:

"Dino Escape"

1. Identificación del Proyecto

- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de un Juego Dino Escape
- **Descripción:** Este proyecto consiste en el desarrollo de un juego de plataformas en el que el jugador controla un dinosaurio que debe esquivar obstáculos y evitar ser alcanzado por su contraparte malvada para llegar a la puerta de salida en cada nivel.
- **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 elementos de acción rápida y habilidades de esquivar.
 2. Implementar niveles progresivos con una variedad de obstáculos y configuraciones de cañones.
 3. Garantizar una experiencia de usuario fluida en PC.
 4. Incorporar elementos de gamificación, como power-ups y recompensas.
- **Alcance del Proyecto:**
 - Desarrollo de la mecánica de juego principal (correr, saltar, esquivar).
 - Creación de gráficos y animaciones para el dinosaurio, los cañones y los escenarios.
 - Implementación de niveles progresivos y sistema de puntaje.
 - Optimización para rendimiento en PC.



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA EN SOFTWARE

- **Recursos Necesarios:**

- Desarrolladores: Programadores especializados en C# y desarrollo de videojuegos en 2D.
- Artistas Gráficos: Para la creación de personajes y escenarios.
- Testers: Para pruebas de jugabilidad y detección de errores.
- Herramientas: Unity, Blender, Photoshop, GitHub para control de versiones.

- **Presupuesto Estimado:**

- Desarrollo: [Costo estimado]
- Licencias de software: [Costo estimado]
- Recursos gráficos: [Costo estimado]
- Testing y QA: [Costo estimado]

3. Fase de Desarrollo

- **Diseño del Juego:**

- **Mecánicas de Juego:** Implementación de las habilidades de correr, saltar y esquivar obstáculos.
- **Sistema de Enemigos:** El jugador debe evitar ser alcanzado por su contraparte malvada mientras esquivo cañones disparados desde diferentes ángulos.
- **Diseño de Niveles:** Creación de niveles progresivos con dificultad creciente.
- **Interfaz de Usuario (UI):** Diseño de una interfaz intuitiva que permita al jugador controlar el dinosaurio y visualizar su progreso y power-ups activos.

- **Desarrollo de Funcionalidades:**

1. **Módulo de Movimiento:** Implementación del control del dinosaurio para correr y saltar.
2. **Módulo de Enemigos:** Implementación de la inteligencia artificial (IA) de la contraparte malvada.
3. **Sistema de Recursos:** Gestión de power-ups que el jugador puede utilizar para mejorar su rendimiento.
4. **Progresión de Niveles:** Implementación de un sistema que incremente la dificultad de los niveles a medida que el jugador avanza.
5. **Sistema de Puntuación y Recompensas:** Registro de la puntuación del jugador y otorgamiento de recompensas por alcanzar la puerta de salida.

4. Fase de Implementación

- **Lanzamiento del Juego:**



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA EN SOFTWARE

- **Plataformas de Publicación:** Publicación del juego en PC.
- **Marketing y Promoción:** Creación de campañas de marketing para atraer jugadores, incluyendo demos y promoción 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 puntuaciones y niveles completados.
 - Análisis del feedback de los jugadores para identificar áreas de mejora.
- **Actualizaciones y Mantenimiento:**
 - Lanzamiento de actualizaciones periódicas que incluyan nuevos niveles y ajustes en el balance del juego.
 - Corrección de errores reportados por los jugadores.

6. Evaluación del Proyecto

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

Conclusión

El desarrollo de "Dino Escape" como proyecto de videojuego de plataformas representa un esfuerzo significativo en la creación de una experiencia de juego dinámica y entretenida. Desde la planificación inicial hasta la implementación y el seguimiento, el proyecto ha seguido un enfoque meticuloso para asegurar que cada aspecto del juego, desde las mecánicas de movimiento hasta el diseño de niveles, esté bien integrado y optimizado.

La planificación detallada ha permitido anticipar y abordar los desafíos en cada fase del desarrollo, asegurando que los recursos se utilicen de manera eficiente y que el proyecto se mantenga dentro de los plazos y el presupuesto estimados. Además, la implementación de características como la inteligencia artificial para los enemigos y un sistema de progresión de niveles incrementa la complejidad y la rejugabilidad del juego, lo que se espera que mantenga a los jugadores comprometidos a largo plazo.

El enfoque en la experiencia del usuario también ha sido un pilar central en este proyecto. Se han realizado pruebas exhaustivas para garantizar que el juego sea accesible y disfrutable para una amplia audiencia, optimizando su rendimiento en diversas plataformas y ajustando la jugabilidad para mantener un equilibrio entre desafío y diversión.

Finalmente, el monitoreo constante del rendimiento del juego y la planificación de actualizaciones futuras reflejan un compromiso con la mejora continua y la atención a la retroalimentación de los



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

jugadores. Este enfoque asegura que "Dino Escape" no solo será un juego exitoso en su lanzamiento, sino que también evolucionará y mejorará con el tiempo, ofreciendo nuevas experiencias y desafíos a su comunidad de jugadores.

El proyecto "Dino Escape" ha logrado cumplir con sus objetivos iniciales y se posiciona como un ejemplo de un desarrollo de videojuego bien ejecutado, que combina creatividad, tecnología, y una sólida gestión de proyectos.