

Gestión de Proyecto: Videojuego de Acción y Aventura 2D

Segundo Bimestre

Desarrollo de Videojuegos

Enero 2026

1. Introducción

Este documento detalla la gestión inicial para el desarrollo de un videojuego de acción y aventura en 2D. Se aplica una metodología ágil para organizar la creación del *Game Design Document* (GDD) y la producción de *assets*.

2. Metodología de Gestión

Se utilizará un tablero **Kanban** para visualizar el flujo de trabajo, dividido en tres fases principales:

- **Pre-producción:** Investigación y estructura del GDD.
- **Producción de Contenido:** Redacción detallada y creación de *assets*.
- **Preparación Técnica:** Definición del MVP (*Minimum Viable Product*) para la implementación.

3. Product Backlog (Historias de Usuario)

A continuación, se definen las historias de usuario prioritarias para este bimestre:

ID	Historia de Usuario	Prioridad
HU-01	Como diseñador, quiero definir la mecánica de movimiento (salto, ataque, dash) para establecer el <i>gameplay</i> core.	Alta
HU-02	Como guionista, quiero redactar el <i>lore</i> y el objetivo principal para dar contexto al jugador.	Media
HU-03	Como artista, quiero crear los <i>placeholders</i> y <i>sprites</i> básicos para visualizar el entorno 2D.	Alta
HU-04	Como diseñador de niveles, quiero esbozar el mapa del primer nivel (Mundo 1-1) para planificar la progresión.	Alta

Cuadro 1: Backlog de Historias de Usuario iniciales.

4. Planificación de Tareas Técnicas

Estas tareas son necesarias para completar el entregable del GDD y la gestión:

4.1. Fase 1: Estructura y GDD

1. **T-01:** Creación del repositorio de documentación y *template* del GDD.
2. **T-02:** Definición de secciones críticas: Mecánicas, Enemigos, Interfaz (UI).
3. **T-03:** Búsqueda de referencias visuales y sonoras (Moodboard).

4.2. Fase 2: Assets y Diseño de Nivel

- **T-04:** Diseño de la hoja de personaje (Concept Art inicial).
- **T-05:** Creación de diagramas de flujo para el combate.
- **T-06:** Listado de efectos de sonido necesarios (SFX) para el prototipo.

5. Cronograma de Entregables

- **Semana 2-3:** Finalización de la estructura del GDD y lógica de mecánicas.
- **Semana 4-5:** Generación de *assets* visuales y sonoros (Alpha).
- **Semana 6:** Cierre de documentación para el Examen 02.