

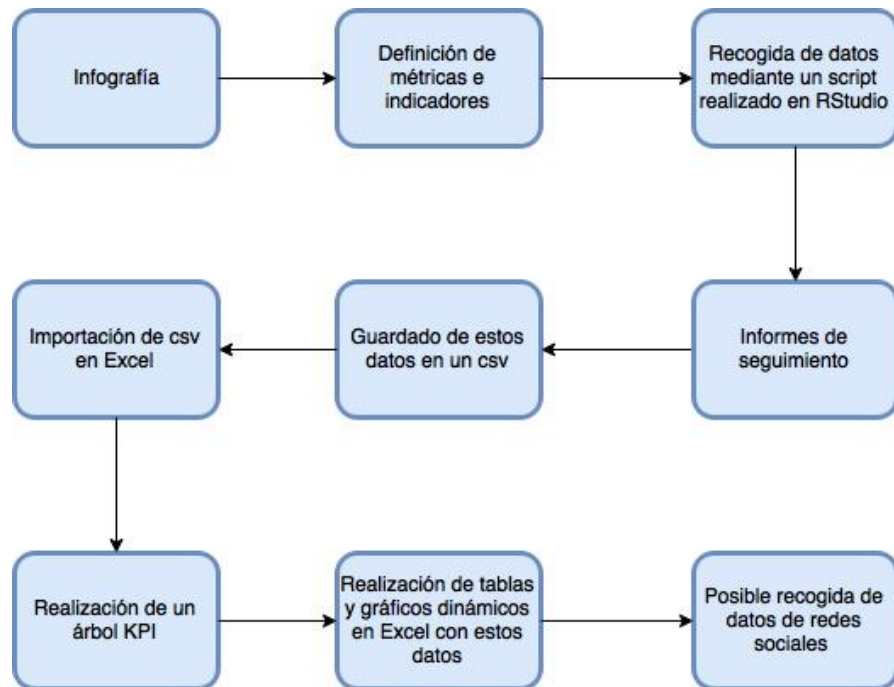
# Memoria final

Negocios Multimedia



Nerea Castellanos Rodríguez  
Julia Martínez Valera

## Proceso del proyecto realizado



## Infografía

En esta infografía especificamos y visualizamos los elementos y tecnologías que utilizamos en nuestro proyecto.

# VESPER



## PERSONAJES

Los personajes principales serán tres niños de los cuales uno de ellos será el protagonista en cada nivel con el objetivo de rescatar a uno de sus compañeros que los enemigos habrán tomado como rehén

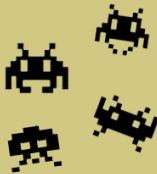


## NIVELES

Habrán cinco niveles que simularán ser espacios abiertos limitados con distintos recintos a los que se podrá acceder

## MECÁNICAS

El player contará con diferentes mecánicas como correr, disparar, atacar, dar alarmas, entre otras, para poder conseguir sus todos sus objetivos! También encontrará diferentes tipos de puertas para ir descubriendo el nivel



## ENEMIGOS

Habrán 4 tipos de enemigos, cada uno con unas características diferentes, los cuales tendrán como objetivo acabar con el player y para ello dispondrán de diferentes armas

## ELEMENTOS MOTIVADORES

### NIVELES

Crea una sensación de progreso



### AVATAR

Permite encarnar a otros personajes y asumir roles

### OBJETIVOS

Ayudan a tener una visión general de la experiencia de juego para desarrollar estrategias adecuadas



**SKYSCRAPERS**

## Definición de métricas e indicadores del proyecto

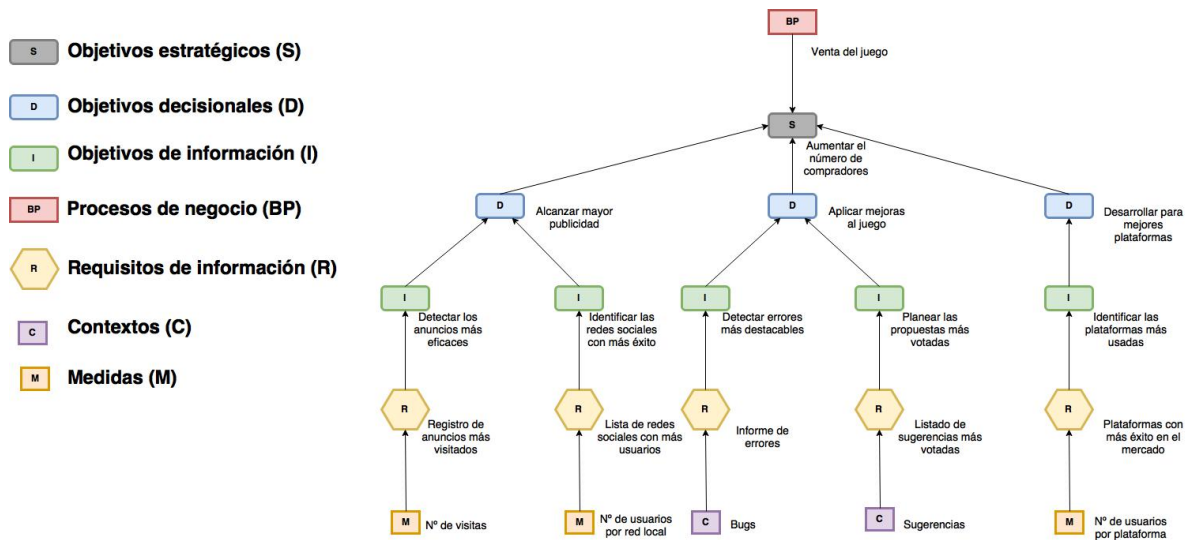
Para el correcto seguimiento del proyecto son necesarios ciertos indicadores y requisitos en los que podremos ver la evolución o aceptación que ha tenido nuestro videojuego.

Los indicadores que nosotras hemos tenido en cuenta son los siguientes:

- Fecha de registro
- Reportes realizados/recibidos
- Puntuaciones
- Ganancias
- Banners y Posts publicitarios
- Servicios Premium comprados

Este apartado está mejor explicado en el documento que está incluido en el entregable de métricas\_indicadores.

## Definición de KPI's



## Informes de seguimiento

Hemos ido realizando informes de seguimiento cada dos semanas con el fin de poder tener un seguimiento de lo que hemos ido realizando cada semana durante el curso.

Se pueden encontrar con más información en la carpeta del entregable “informes\_seguimiento”.

## Diseño funcional

1. Búsqueda de la base de datos de la que posteriormente obtendremos los datos.
2. Recogida de datos mediante la realización de un script con el programa RStudio en la que hacemos peticiones a la base de datos y guardamos estos datos en un .csv.
3. Importación de estos .csv en Excel.
4. Realización de tablas dinámicas y gráficos dinámicos con los datos recogidos.

[illegible]

Etiquetas de fila

☒ Suma de cantidad

4K (explore, expand, exploit, and exterminate)	563
Action	320
Business	463
Comedy	438
Drama	294
Educational	329
Erotic	320
Fantasy	408
Historical	596
Horror	267
Kids	616
Mystery	284
Non-fiction	367
Open world	487
Party	587
Sandbox	221
Science fiction	620
Stealth	486
Survival	385
Thriller	490
Warfare	368
<b>Total general</b>	<b>8909</b>

TOTAL GENERAL

Genre	Percentage
4K (explore, expand, exploit, and exterminate)	6%
Action	4%
Business	5%
Comedy	5%
Drama	3%
Educational	4%
Erotic	4%
Fantasy	5%
Historical	7%
Horror	3%
Kids	7%
Mystery	3%
Non-fiction	4%
Open world	5%
Party	7%
Sandbox	2%
Science fiction	7%
Stealth	5%
Survival	4%
Thriller	6%
Warfare	4%