

5. Plan de Trabajo

1. Metodología de Trabajo:

- **Metodología Ágil:** Se utilizará la metodología ágil para permitir adaptaciones rápidas y constantes a lo largo del desarrollo del juego.

2. Fases del Proyecto:

Fase 1: Definición del Proyecto

- **Duración:** 3 semana
- **Actividades:**
 - Definir la visión del juego y el público objetivo.
 - Realizar un análisis de mercado y competencia.
 - Especificar requerimientos funcionales y no funcionales.

Fase 2: Diseño del Juego

- **Duración:** 2 semanas
- **Actividades:**
 - Crear wireframes y mockups de la interfaz de usuario.
 - Diseñar personajes, objetos y entornos del juego.
 - Definir la mecánica del juego y la narrativa.

Fase 3: Desarrollo

- **Duración:** 8 semanas
- **Actividades:**
 - **Sprint 1 (2 semanas):** Implementar la lógica básica del juego y el sistema de menús.
 - **Sprint 2 (2 semanas):** Desarrollar las funcionalidades de mezcla de pociones y objetos.
 - **Sprint 3 (2 semanas):** Integrar la interfaz de usuario, animaciones y efectos visuales.
 - **Sprint 4 (1 semanas):** Desarrollar el modo solitario funcional correctamente.
 - **Sprint 5 (1 semanas):** implementar el modo online del juego.

Fase 4: Pruebas

- **Duración:** 1 semanas
- **Actividades:**
 - Realizar pruebas unitarias de componentes individuales.
 - Ejecutar pruebas de integración para asegurar que los sistemas funcionen correctamente juntos.
 - Organizar pruebas de usuario para recibir retroalimentación y hacer ajustes.

Fase 5: Lanzamiento

- **Duración:** 1 semana
- **Actividades:**
 - Preparar la versión final del juego.
 - Crear material de marketing y documentación.
 - Publicar el juego en las plataformas seleccionadas.

3. *Entregables*

- **Documentación del Proyecto:** Incluye requerimientos, diseño y análisis.
- **Mockups:** Representaciones visuales del diseño del juego.
- **Código Fuente:** Todo el código desarrollado durante el proyecto.
- **Material de Prueba:** Resultados de pruebas.
- **Versión Final del Juego:** La entrega del producto terminado y funcional.

4. *Plazos*

Fase	Fecha inicio	Fecha finalización
Definición del Proyecto	26/08/2024	16/09/2024
Diseño del Juego	17/09/2024	30/09/2024
Desarrollo	01/10/2024	26/11/2024
Pruebas	27/11/2024	03/12/2024
Lanzamiento	04/12/2024	10/12/2024