



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

Periodo

2025-B

Desarrollo de Juegos Interactivos

ISWD823

PROYECTO II BIMESTRE

Planificación y Gestión del Proyecto

Dead Channel

Nombres:

Guachamin Morillo Daniela Nicole

Armijo López Marlow Alexis

Contenido

1. Planificación y Gestión del Proyecto	3
1.1. Metodología de Trabajo	3
1.2. Roles del Proyecto	3
1.3. Definición de Épicas	3
1.3.1. Épica 1: Diseño del Concepto y Experiencia de Juego	3
1.3.2. Épica 2: Análisis MDA y Diseño de Gameplay	4
1.3.3. Épica 3: Diseño Narrativo y Worldbuilding	4
1.3.4. Épica 4: Diseño de Niveles	4
1.3.5. Épica 5: Arte y Audio	4
1.3.6. Épica 6: Arquitectura Técnica	5
1.3.7. Épica 7: Documentación y Presentación Final	5
1.4. Historias de Usuario	5
1.4.1. Épica 1: Diseño del Concepto y Experiencia	5
1.4.2. Épica 2: Análisis MDA y Gameplay	5
1.4.3. Épica 3: Narrativa y Worldbuilding	5
1.4.4. Épica 4: Diseño de Niveles	6
1.4.5. Épica 5: Arte y Audio	6
1.4.6. Épica 6: Arquitectura Técnica	6
1.5. Estimación y Planificación por Sprints	6
1.5.1. Sprint 1 – Concepto y experiencia	6
1.5.2. Sprint 2 – Gameplay y análisis MDA	6
1.5.3. Sprint 3 – Narrativa y Worldbuilding	7
1.5.4. Sprint 4 – Diseño de niveles	7
1.5.5. Sprint 5 – Arte y audio	7
1.5.6. Sprint 6 – Arquitectura técnica	7
1.5.7. Sprint 7 – Integración final	7

1. Planificación y Gestión del Proyecto

1.1. Metodología de Trabajo

Para la organización del proyecto se emplea una metodología ágil basada en **Scrum**, adaptada a la fase de preproducción y diseño de un videojuego. Esta metodología permite dividir el trabajo en bloques manejables, priorizar actividades y simular un entorno real de desarrollo.

Scrum se selecciona debido a su enfoque iterativo, el cual facilita la revisión constante del diseño, la narrativa y la arquitectura, permitiendo realizar ajustes antes de la fase de producción. El desarrollo se estructura mediante **épicas**, **historias de usuario** y **sprints**, los cuales permiten organizar el avance del proyecto de manera ordenada y trazable.

1.2. Roles del Proyecto

- **Product Owner:** responsable de definir la visión del juego, priorizar los requerimientos y validar que el diseño cumpla los objetivos narrativos y de experiencia.
- **Scrum Master:** encargado de facilitar la metodología, organizar los sprints y asegurar el cumplimiento del proceso de trabajo.
- **Equipo de Desarrollo:** conformado por los integrantes del grupo, responsables del diseño del juego, la arquitectura técnica, la documentación y los prototipos conceptuales.

1.3. Definición de Épicas

Las épicas representan los grandes bloques de trabajo planificados para la fase de preproducción del videojuego. Estas épicas agrupan actividades de diseño, análisis y documentación, sin contemplar implementación funcional.

1.3.1. Épica 1: Diseño del Concepto y Experiencia de Juego

Objetivo: definir la idea central del juego, su enfoque de terror psicológico y la experiencia que vivirá el jugador.

Alcance:

- definición del concepto general
- público objetivo
- experiencia emocional buscada

1.3.2. Épica 2: Análisis MDA y Diseño de Gameplay

Objetivo: estructurar las mecánicas, dinámicas y estéticas del juego, justificando cada decisión de diseño.

Alcance:

- análisis MDA
- definición del core loop
- mecánicas principales
- sistema de decisiones

1.3.3. Épica 3: Diseño Narrativo y Worldbuilding

Objetivo: construir la historia del juego, el contexto del crimen y la forma en que la narrativa se desarrolla mediante exploración y decisiones.

Incluye:

- sinopsis
- estructura narrativa no lineal
- personajes y entidades espirituales
- fragmentos de memoria

1.3.4. Épica 4: Diseño de Niveles

Objetivo: definir la estructura espacial del escenario y el flujo del jugador.

Incluye:

- layout 2D del nivel
- distribución de salas
- progresión de exploración
- objetivos por etapa

1.3.5. Épica 5: Arte y Audio

Objetivo: establecer la identidad visual y sonora del juego.

Incluye:

- estilo visual
- paleta de colores
- diseño del dispositivo espiritual
- referencias sonoras
- moodboard

1.3.6. Épica 6: Arquitectura Técnica

Objetivo: diseñar la estructura del sistema y los componentes del juego sin implementación.

Incluye:

- definición del stack tecnológico
- diagramas UML
- patrones de diseño
- gestión de datos y guardado

1.3.7. Épica 7: Documentación y Presentación Final

Objetivo: consolidar el proyecto y preparar la entrega final.

Incluye:

- organización del documento
- revisión de coherencia
- preparación de evidencias
- presentación final

1.4. Historias de Usuario

1.4.1. Épica 1: Diseño del Concepto y Experiencia

- **HU-01:** Como diseñador, quiero definir la experiencia emocional del juego, para asegurar coherencia con el enfoque de terror psicológico.
- **HU-02:** Como diseñador, quiero establecer el público objetivo, para orientar el nivel de dificultad y narrativa.

1.4.2. Épica 2: Análisis MDA y Gameplay

- **HU-03:** Como jugador, quiero recibir mensajes contradictorios, para experimentar duda e incertidumbre.
- **HU-04:** Como jugador, quiero tomar decisiones basadas en información incompleta, para influir en el desarrollo de la historia.
- **HU-05:** Como sistema, quiero registrar las decisiones del jugador, para modificar el progreso narrativo.

1.4.3. Épica 3: Narrativa y Worldbuilding

- **HU-06:** Como jugador, quiero descubrir la historia mediante exploración, para reconstruir el crimen de forma gradual.

- **HU-07:** Como jugador, quiero acceder a fragmentos de memoria, para comprender distintas versiones de los hechos.

1.4.4. Épica 4: Diseño de Niveles

- **HU-08:** Como jugador, quiero explorar distintas salas del escenario, para encontrar pistas relevantes.
- **HU-09:** Como jugador, quiero que el acceso a ciertas zonas dependa de mis decisiones, para sentir que mis elecciones importan.

1.4.5. Épica 5: Arte y Audio

- **HU-10:** Como jugador, quiero una atmósfera visual oscura y opresiva, para aumentar la tensión.
- **HU-11:** Como jugador, quiero que el sonido cambie según la situación, para percibir presencia espiritual.

1.4.6. Épica 6: Arquitectura Técnica

- **HU-12:** Como sistema, quiero separar la narrativa del nivel físico, para permitir múltiples interpretaciones del mismo escenario.
- **HU-13:** Como sistema, quiero gestionar el progreso mediante estados narrativos, para habilitar distintos finales.

1.5. Estimación y Planificación por Sprints

La planificación del proyecto se estructuró en iteraciones de trabajo, permitiendo organizar el proceso de diseño de manera progresiva. Cada iteración aborda un conjunto específico de elementos del videojuego, facilitando la revisión y coherencia entre las distintas áreas del diseño.

1.5.1. Sprint 1 – Concepto y experiencia

En esta etapa se definió la visión general del videojuego, el enfoque de terror psicológico y el tipo de experiencia que se busca transmitir al jugador.

Historias asociadas: HU-01, HU-02

1.5.2. Sprint 2 – Gameplay y análisis MDA

Se desarrolló el análisis MDA y se establecieron las mecánicas principales, el core loop y el sistema de toma de decisiones.

Historias asociadas: HU-03, HU-04, HU-05

1.5.3. Sprint 3 – Narrativa y Worldbuilding

Se construyó la narrativa del juego, el contexto del crimen y la forma en que la historia se revela mediante exploración.

Historias asociadas: HU-06, HU-07

1.5.4. Sprint 4 – Diseño de niveles

Se definió la estructura del escenario, el layout 2D y la progresión del jugador según sus decisiones.

Historias asociadas: HU-08, HU-09

1.5.5. Sprint 5 – Arte y audio

Se establecieron los lineamientos visuales y sonoros que conforman la atmósfera del juego.

Historias asociadas: HU-10, HU-11

1.5.6. Sprint 6 – Arquitectura técnica

Se diseñó la estructura del sistema, los diagramas UML, los patrones de diseño y la gestión de datos.

Historias asociadas: HU-12, HU-13

1.5.7. Sprint 7 – Integración final

Se consolidó la documentación completa del proyecto, asegurando coherencia entre diseño, narrativa y arquitectura.