**Acta de constitución**

**del proyecto**

***Fecha: 21/09/2024***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Información del proyecto 3](#_heading=h.3znysh7)

[Datos 3](#_heading=h.2et92p0)

[Propósito y justificación del proyecto 3](#_heading=h.1t3h5sf)

[Descripción del proyecto y entregables. 3](#_heading=h.otyk1pfqoxha)

[Requerimientos de alto nivel 3](#_heading=h.4d34og8)

[Requerimientos del proyecto 3](#_heading=h.2s8eyo1)

[Objetivos 3](#_heading=h.17dp8vu)

[Premisas y Restricciones 4](#_heading=h.3rdcrjn)

[Riesgos iniciales 4](#_heading=h.26in1rg)

[Cronograma de hitos principales 4](#_heading=h.bitnpdfj8eb5)

[Presupuesto inicial asignado 4](#_heading=h.lnxbz9)

[Personal y recursos pre asignados 5](#_heading=h.35nkun2)

[Aprobaciones 5](#_heading=h.1ksv4uv)

# Información del proyecto

## Datos

| **Empresa / Organización** | IndentandoDevs |
| --- | --- |
| **Proyecto** | Chronicles TCG |
| **Fecha de preparación** | 21/09/2024 |
| **Gerente de proyecto** | Daniel Arancibia |

# 

# Propósito y justificación del proyecto

# Este proyecto tiene como propósito el crear un videojuego, dentro del género de TCG (Juego de Cartas Intercambiables por sus siglas en inglés), que combina complejidad técnica e innovación en el diseño de experiencias de usuario.

# La relevancia de este proyecto se destaca en el contexto actual, donde la industria de los videojuegos, especialmente en dispositivos móviles, está experimentando un crecimiento acelerado. Existe una demanda creciente por juegos que ofrezcan experiencias interactivas y sociales, y este videojuego busca satisfacer esta demanda mediante la creación de un juego dinámico y accesible para una amplia gama de usuarios.

# Descripción del proyecto y entregables.

# El proyecto consiste en la creación de un videojuego de cartas que enfrentará a dos jugadores en duelos estratégicos. El objetivo del juego será vencer al oponente agotando su mazo de cartas o impidiéndole robar una carta cuando le toque hacerlo.

# Mecánica principal:

# Cada jugador comenzará la partida con un mazo preconfigurado de 30 cartas.

# Al inicio de cada partida, los jugadores recibirán 5 cartas de su mazo en la mano.

# Ambos jugadores también comenzarán con una moneda de plata en su reserva de recursos, la cual podrán utilizar para jugar sus cartas.

# Acciones en el turno:

# Durante su turno, cada jugador podrá desplegar cartas de su mano en el tablero utilizando los recursos disponibles.

# Las cartas pueden ser esbirros, hechizos, apoyo o equipamiento que influirán en el desarrollo del enfrentamiento.

* Cada jugador puede colocar una moneda de plata por turno.

# Ataque y Defensa:

# Los esbirros atacarán automáticamente al final tu turno a las casillas correspondientes ocupadas por el oponente o casillas vacías.

# Cuando un esbirro ataca una casilla vacía del oponente, el jugador defensor perderá una carta al azar de su mazo.

# El objetivo es agotar el mazo del oponente, ya que si al jugador le toca robar una carta y no tiene más en su mazo, perderá la partida.

# Condiciones de victoria:

# El primer jugador que intente robar una carta y no tenga cartas disponibles en su mazo será declarado perdedor.

# Alternativamente, si un jugador no tiene cartas en el mazo y recibe daño de un ataque, perderá automáticamente.

# Requerimientos de alto nivel

| **ID** | **Nombre Requerimiento** | **Descripción Requerimiento** |
| --- | --- | --- |
| RA001 | Acceso Plataforma | El juego deberá ser accesible dentro de la plataforma de PC’s. |
| RA002 | Interfaz de usuario(GUI) | Diseño intuitivo y amigable que facilite la navegación y jugabilidad tanto para jugadores casuales como competitivos. |
| RA003 | Sistema Multijugador | Implementación de un sistema en tiempo real que permita a dos jugadores enfrentarse en duelos. |
| RA004 | Sistema de recursos | Cada jugador contará con un sistema de monedas de plata que se incrementará cada turno y que podrán usar para jugar cartas. |
| RA005 | Seguridad de Datos | El juego deberá manejar los datos del usuario de forma segura y eficiente. |

## Requerimientos del proyecto

| **ID** | **Nombre Requerimiento** | **Tipo de Requerimiento** | **Descripción Requerimiento** |
| --- | --- | --- | --- |
| R001 | Duelos | Funcional | Permitir enfrentamientos estratégicos de dos jugadores, con un flujo de turno y manejo de cartas y recursos bien definidos. |
| R002 | Mecánica De Mazo | Funcional | Implementar un mazo preconfigurado de 30 cartas por jugador, con la capacidad de repartir 5 cartas al inicio del juego y mecánicas de robo y descarte aleatorio. |
| R003 | Sistema de combate automático | Funcional | Los esbirros atacarán automáticamente al final del turno, afectando a los esbirros del oponente o las casillas vacías, lo cual impactará el mazo del defensor. |
| R004 | Interacción con cartas | Funcional | Soportar diferentes tipos de cartas (esbirros, hechizos, apoyo, equipamiento) que tendrán efectos visibles en el campo de batalla y sobre los recursos del jugador. |
| R005 | Condiciones de Victoria | Funcional | Detectar automáticamente cuando un jugador no puede robar más cartas o recibe daño sin cartas en el mazo, declarándose un ganador. |
| R006 | Economía de Recursos | Funcional | Implementar un sistema de monedas de plata que limite la cantidad de cartas que un jugador puede jugar por turno. |
| R007 | Sistema de Partida | Funcional | Capacidad para crear y gestionar partidas en tiempo real, incluyendo una sala de espera o emparejamiento de jugadores. |
| R008 | Interfaz de Batalla | No funcional | Crear un tablero visual donde los jugadores puedan desplegar cartas, ver su mazo, mano, y recursos disponibles. |
| R009 | Efectos visuales y sonoros | No funcional | Implementar animaciones y efectos de sonido para acciones clave como ataques, jugar cartas, y fin de turno. |

# Objetivos

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| Crear un videojuego TCG dinámico, accesible y estratégico para PC, que permita enfrentamientos entre dos jugadores. | Demo funcional finalizado con todos los requerimientos descritos. |
| Ofrecer una experiencia de usuario competitiva y fluida con mecánicas de juego definidas claramente. | Un 70% de las partidas iniciadas se completan sin interrupciones, con menos del 15% de reportes de bugs relacionados con rendimiento. |

# 

# Premisas y Restricciones

Las premisas del proyecto son las siguientes:

**Disponibilidad de recursos**: Se cuenta con un equipo de desarrollo multidisciplinario que abarca diseño, programación, pruebas y gestión de proyectos.

**Acceso a tecnología**: El equipo tiene acceso a las herramientas y tecnologías necesarias para el desarrollo (Unity, software dedicado, entre otros).

**Compatibilidad del hardware**: Se asume que la mayoría de los dispositivos móviles en el mercado tendrán la capacidad de ejecutar el juego sin problemas.

Por otra parte, las restricciones que presenta el proyecto son:

**Plazos de tiempo**: El lanzamiento del demo funcional del juego debe ocurrir dentro de un plazo de 3 meses desde el inicio del desarrollo.

**Plataforma específica**: El juego debe estar optimizado para PC en el lanzamiento inicial.

**Recursos limitados**: El proyecto cuenta con un equipo reducido y un presupuesto limitado, lo que impone restricciones en la complejidad y el alcance de las funcionalidades iniciales.

**Calidad gráfica**: Las animaciones y efectos visuales deben ser atractivos pero no tan exigentes como para impactar el rendimiento en dispositivos de gama media o baja.

**Seguridad**: Los datos de usuario deben estar protegidos con medidas de seguridad sólidas.

# 

# 

# Riesgos iniciales

El proyecto contempla los siguientes riesgos:

**Problemas de rendimiento**: El juego podría tener problemas de optimización en dispositivos móviles más antiguos o de gama baja, afectando la experiencia del usuario.

**Multijugador inestable**: El sistema de partidas en tiempo real podría experimentar problemas de latencia o desconexiones, lo que afectaría negativamente la jugabilidad y la satisfacción del jugador.

# Cronograma de hitos principales

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Definicion de requisitos | 24/09/24 |
| Diseño de la arquitectura del juego | 08/10/24 |
| Diseño del sistema del juego de cartas | 12/10/24 |
| Pruebas Internas del Juego | 20/11/24 |
| Beta Testing | 30/11/24 |

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Presupuesto inicial asignado

| Dentro del presupuesto inicial para el proyecto se tienen contemplados los siguientes recursos:   | **Recurso** | **Costo en CLP** | | --- | --- | | Computadores (3) | $ 600.000 | | Plan de Internet (3) | $ 60.000 | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

# Personal y recursos pre asignados

| **Recurso** | **Departamento / División** |
| --- | --- |
| **Unity 6** | **Equipo IndentandoDevs** |

# 

# Aprobaciones

| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
| --- | --- | --- |
| Daniel Arancibia | **21/09/2024** | Daniel Arancibia |
| Mauricio Villarroel | **21/09/2024** | Mauricio Villarroel |
| Gervasio Herrera | **21/09/2024** | Gervasio Herrera |