



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## *INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN*

# FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

### ACTIVIDAD ASÍNCRONICA 7

**ALUMNO:** Raudales Palma Leonardo de Jesús

25/10/2020



### RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

- **¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por que alguien desarrolle tu proyecto?**

Creo que primero debería informarme bien sobre un precio de referencia que esté presente en el mercado. Incluyendo en ese precio todos los aspectos ya sea de programación. Diseño y eficacia que me dan como garantía. Si simplemente especulo, creo que pagaría lo que considero que vale mi proyecto. Pienso que sería una cantidad aproximada a los 5,000 pesos, más o menos, porque es simple quizá, pero requiere conocimientos específicos para poder llevarse a cabo.

- **¿Cuánto cobrarías si tú lo hicieras?**

Yo creo que cobraría un poco más a lo que estipulé en la primera pregunta, considerando el potencial que pueda tener mi proyecto, si considero que el videojuego puede llegar a crecer y a mejorar de forma que se vuelva competitivo en el mercado, pues calcularía el precio que es lógico para las expectativas que se llegaran a tener para el futuro. En este caso el precio que cobraría lo aumentaría a 7,000 respecto a la cantidad que dije que pagaría.

- **¿Cuánto tiempo te tomaría desarrollarlo si lo comenzaras a desarrollar hoy, con los conocimientos que posees hasta ahora (inclusive pueden ser nulos)?**

Depende del alcance que pueda tener el proyecto, puede ser bastante tiempo. Al ser un videojuego creo que influyen dos factores; el primero es que el perfeccionar un juego es complicado, pues debes revisar que su funcionalidad siempre esté correcta y además cause la impresión que se busca en el consumidor, para esto se debe verificar y analizar cada elemento un sinnúmero de veces, siempre se puede encontrar como mejorar, pero esto obviamente toma tiempo. El segundo es que un videojuego que sea puesto en alguna plataforma, como se busca en mi proyecto, recibe consejos, sugerencias y quejas de parte de la comunidad, eso sumado a que puedo tener nuevas ideas para agregar, significa que el desarrollo del juego puede llegar a estar en constante actualización, es decir, que quizás terminar mi proyecto como un juego completo no es el fin, se

pueden seguir modificando cosas para así volver el juego cada vez más mejor y más completo. Una estimación que tengo para terminar el prototipo del proyecto a una escala donde se pueda jugar como cualquier otro videojuego pequeño y que ya solo esté abierto a recibir modificaciones futuras que no alteren el sistema principal con el que funciona, sería un lapso de 2 años, ya con el juego funcionando correctamente, siendo completo y teniendo todos los elementos que se necesitan para poder jugarlo. Quizás me gustaría ya en 3 - 4 años añadiendo mejoras y complementos solamente. Esta estimación de tiempo es en factor de que mis conocimientos sobre el tema son prácticamente nulos y que no me dedico al proyecto al 100% en tiempo, si esas limitaciones cambiaran, se podría dar la posibilidad de que se reduzcan los tiempos que he sugerido.

- **¿Cuál sería tu plan de acción para el desarrollo de tu proyecto, si sólo te dedicarás al 100% a realizarlo? Realiza un diagrama de Gantt con tiempos y etapas del proyecto**

Creo que lo realizaría por etapas primero muy generales y conforme vaya adquiriendo más conocimiento pues estableciendo ya lapsos de realización más específicos.

Primero realizo la tabla con las habilidades y tiempos de forma simple y que sea capaz de entenderla.

Actividad	Fecha inicio	Duración en días	Fecha fin
Aprendizaje y dominio del tema	26-oct-20	25	20-nov-20
Aplicación del aprendizaje en problemas	21-nov-20	25	16-dic-20
Diseño del concepto general	17-dic-20	15	01-ene-21
Diseño de aspectos estructurales	02-ene-21	10	12-ene-21
Diseño de aspectos multimedia	13-ene-21	25	07-feb-21
Creación de bocetos	08-feb-21	5	13-feb-21
Creación del algoritmo	14-feb-21	15	01-mar-21
Comienzo de la programación	02-mar-21	7	09-mar-21
Desarrollo del juego	10-mar-21	60	09-may-21
Verificación de los elementos	10-may-21	10	20-may-21
Realización de pruebas	21-may-21	7	28-may-21
Aprobación del juego	29-may-21	2	31-may-21
Testeo por juego	01-jun-21	7	08-jun-21
Subir el juego a una plataforma de gaming	09-jun-21	2	11-jun-21

Una vez hecha la tabla comienzo a pasar los valores a gráficos y diseñar un diagrama de Gantt que me ayude a hacer mis lapsos de tiempo dentro de cada realización de una actividad.



Así quedaría mi diagrama, en factor de que aproximaciones en tiempo que especulo, teniendo conocimientos casi nulos sobre el tema.

- **¿Qué necesitarías para realizar tu proyecto (materiales, equipo de cómputo, licencias de software, cursos, asesorías, etc)?**

Pues creo que obviamente una cosa esencial es una computadora con características que me permitan ejecutar tanto la programación del juego, como el diseño digital de este. Varios bocetos, esto incluye pues quizá cuadernos y material de dibujo para diseñar los elementos del juego. Necesito conocimiento de distintos lenguajes de programación por muy básico que sea para crear el juego, obviamente pues esto representa las asesorías o cursos necesarios. Photoshop y dominio de este para ejecutar ajustes de aspectos visuales. Aún no estoy seguro si necesito

licencias, tendría que investigar un poco más al respecto. Una tableta para dibujo digital también podría ayudar. Programas dado el caso de tener la opción de crear un juego a partir de un programa.