



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERIA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

Proyecto de Videojuego “Squid Game”

Curso: Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Docente: Ing. Patrick Cuadros

Integrantes:

Cuadros Napa, Raúl Marcelo	(2017057851)
Pazos Alarcón, Christian Joshua	(2016055264)
Valdivia Guzmán, Alejandra María	(2017057783)

Tacna – Perú
2022

Proyecto de Videojuego “Squid Game”

Documento Informe de Visión Proyectos

Versión 1.0

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	grupo	grupo	grupo	09/04/2022	Versión Original

Contenido

1. Introducción.....	4
1.1 Propósito.....	4
1.2 Alcance	4
1.3 Visión General.....	4
2. Oportunidad de negocio.....	4
2.1 Definición del problema.....	4
3. Descripción de los interesados y usuarios.....	4
3.1 Resumen de los interesados	4
3.2 Resumen de los usuarios.....	5
3.3 Necesidades de los interesados y usuarios	5
4. Vista General del Producto.....	5
4.1 Perspectiva del producto.....	5
4.2 Resumen de capacidades.....	6
4.3 Suposiciones y dependencias	6
5. Características del producto.....	6
6. Restricciones	Error! Bookmark not defined.
7. Rangos de calidad.....	6
8. Precedencia y Prioridad.....	6
9.Otros requerimientos del producto	6
a) Estándares legales	6
b) estándares de comunicación	6
d) Estándares de calidad y seguridad	6
CONCLUSIONES	7
RECOMENDACIONES.....	8
BIBLIOGRAFIA.....	8
WEBGRAFIA	8

1. Introducción

A continuación, se procederá a explicar con más profundidad el proyecto de desarrollo de videojuego "Squid Game". El cual brindará una opción de entretenimiento sencillo e intuitivo.

1.1 Propósito

Este documento pretende explicar a fondo todos los requerimientos que se han planteado los desarrolladores del sistema, de manera que se explique lo que el sistema requiere para sus funcionamientos, y, además demostrar que el equipo de trabajo es capaz de cumplir este proyecto en el periodo de tiempo establecido.

1.2 Alcance

El desarrollo del videojuego "Squid Game" permitirá al usuario el acceso a un videojuego sencillo, de jugabilidad fácil e intuitiva, diseñado para momentos de ocio y relajación.

1.3 Visión General

Este documento está organizado de forma en la cual el lector conforme lo va leyendo, puede encontrar la descripción de la documentación de sistema con ayuda de diferentes aspectos importantes.

2. Oportunidad de negocio

El siguiente proyecto de creación de un videojuego fue desarrollado para entretener a personas de todo tipo de edad, en sus dispositivos móviles, es un videojuego de entretenimiento sano y de sencilla interacción.

2.1 Definición del problema

Actualmente la industria de videojuegos cuenta con una amplia gama de juegos en el mercado, muchos de ellos de entretenimiento de calidad y otros que no lo son, por ello hemos querido desarrollar con el conocimiento que poseemos actualmente un videojuego apto para todo tipo de edad y que sea de entretenimiento sano.

3. Descripción de los interesados y usuarios

3.1 Resumen de los interesados

Nombre	Descripción	Responsabilidad
Jefe de Proyecto	Persona con visión, planeación y organización respecto al área de sistemas.	Se encargará de gestionar el desarrollo del proyecto, así como también supervisar que se cumplan con las fechas establecidas y de que se entregue el producto a tiempo.

Miembro de Proyecto	Persona encargada de apoyar al jefe de proyecto a hacer un mejor uso de su tiempo, gestionar su carga de trabajo respecto al área de sistemas.	Se encargará de apoyar al jefe de proyecto en el desarrollo del proyecto, ya sea en diseño, programación, o documentación, para que el producto pueda ser entregado.
---------------------	--	--

3.2 Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidad
Usuario del sistema	Persona que hace uso del sistema para su beneficio.	<p>Podrá hacer uso de las funcionalidades completas del producto entregado, entre estos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar entre 2 jugadores de manera online. Mostrar el jugador que haya ganado el juego.

3.3 Necesidades de los interesados y usuarios

Necesidad	Prioridad	Inquietudes	Solución Actual	Solución Propuesta
Diseñar un videojuego de fácil jugabilidad e interacción.	Alta	El videojuego para desarrollar debe tener una jugabilidad sencilla, intuitiva y de fácil interacción que brinde al usuario un momento agradable y de relajó.	Juegos pesados, que consumen varias horas y en muchos casos se vuelven casi un trabajo por lo complicado que son.	Un videojuego sencillo, con el objetivo de cruzar el camino adivinando correctamente y evitar caerse o de lo contrario muere.

4. Vista General del Producto

Esta sección ofrece una vista de alto nivel de las capacidades del producto, interfaces de otras aplicaciones y configuraciones de sistema. Esta sección suele constar de tres subsecciones:

- Perspectiva del producto
- Funciones del producto
- Suposiciones y dependencias

4.1 Perspectiva del producto

La aplicación para desarrollar está enfocada en brindarle al usuario un fácil y rápido acceso a un videojuego sencillo que otorgue un momento agradable de ocio.

4.2 Resumen de capacidades

Principales beneficios y características que proporcionará el producto

Beneficio de Cliente	Características de Soporte
Acceso a un videojuego sencillo y disfrutable	Un videojuego con un objetivo intuitivo y una jugabilidad sencilla.
Acceso a leaderboard online.	Se muestra el score de otros usuarios haciendo una experiencia más amena.

4.3 Suposiciones y dependencias

Se enlistan las suposiciones que pueden llegar a afectar los requerimientos:

- El requerimiento del sistema para ser cambiados deberá ser evaluados por los miembros del proyecto, si es factible cambiar durante el desarrollo de la aplicación.

5. Características del producto

Nuestro producto ofrece lo siguiente:

- Nuestro juego ofrece una jugabilidad sencilla, única, entretenida e intuitiva.
- Nuestro juego ofrece una jugabilidad online para poder disfrutar de momentos entretenidos con tus amigos.

6. Rangos de calidad

- El sistema deberá ser sencillo e intuitivo para evitar inconvenientes.

7. Precedencia y Prioridad

Las prioridades de los requerimientos del sistema son:

Nro.	Requerimiento	Estado	Prioridad
RF01	Visualizar pantalla principal	Aprobado	Alta
RF02	Visualizar pantalla de logeo	Aprobado	Alta
RF03	Permitir la creación de un lobby	Aprobado	Alta
RF04	Permitir el ingreso al lobby de un host	Aprobado	Media
RF05	Permitir jugar entre 2 jugadores de manera online	Aprobado	Media

8. Otros requerimientos del producto

a) Estándares legales

El sistema brinda una experiencia de juego agradable de acuerdo con los requerimientos establecidos.

b) estándares de comunicación

Existe una relación de comunicación entre Cliente – Servidor.

d) Estándares de calidad y seguridad

El proyecto también considerara las siguientes características y sub-características, relativas a la protección del sistema.

Autenticidad: Tiene que ver con el grado en el que se garantiza que los recursos del sistema sean auténticos.

Identidad: Es relativo al grado en que se identifican a las casas de cambio antes de interactuar con ellas.

Confidencialidad: Es el grado en el que se asegura que la información es solamente accesible a usuarios autorizados.

Privacidad: Es el punto en el que se asegura que la información de carácter personal y privado sean confidenciales propio de cada usuario.

Conformidad: Es el grado en que los productos software se ajustan a los estándares, acuerdos, o regulaciones de leyes y otras recomendaciones similares de seguridad.

Disponibilidad: Es el grado en que se asegura que los usuarios autorizados tienen acceso a los datos del sistema en el momento en que lo requieran.

Integridad: Es el grado en que se protege a los componentes del sistema de alteraciones intencionadas por parte de usuarios no autorizados.

Integridad de datos: Concepto de integridad aplicado a los datos.

Integridad del hardware: Concepto de integridad aplicado a los componentes hardware del sistema.

Integridad del software: Es el grado en que se protege los componentes de software de corrupción intencionada.

Característica	Sub - Característica
Modelo de calidad de productos software	
Seguridad	Autenticidad
	Confidencialidad
	Conformidad
	Disponibilidad
	Integridad
Modelo de calidad en Uso	
Seguridad	Daño empresarial
	Conformidad de seguridad
Modelo de calidad de Datos	
Confidencialidad de datos	
Disponibilidad de datos	

CONCLUSIONES

- En conclusión, la aplicación a desarrollar beneficiará al usuario en cuanto a necesidades de entretenimiento, ocio y relajación. El juego cuenta con una interfaz intuitiva, y una jugabilidad amigable por lo que el juego es apto para jugadores de todas las edades.
- Se logro crear un juego en 3D multijugador online.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere realizar un mantenimiento continuo del sistema para añadir más niveles, agregar modalidades de juego y reparar bugs que puedan ocurrir en el futuro.

BIBLIOGRAFIA

- Larman, Craig (2002). UML y Patrones. (2º ed.). Madrid (España): LLEVEL, S. A.

WEBGRAFIA

- https://www.ibm.com/docs/es/elm/6.0?topic=SSYMRC_6.0.0/com.ibm.rational.rmm.help.doc/topics/r_vision_doc.html