

5. Plan de trabajo para el Videojuego: "Memory Star"

Duración Total: 6 meses

Fase 1: Investigación y Diseño Conceptual

Duración: 1 mes

Entregables:

- Investigación sobre mecánicas populares en juegos de memorización.
- Encuestas para recolectar datos sobre preferencias de los jugadores.
- Definición de la temática principal, niveles de dificultad y estructura del juego.

Metodología:

- Análisis de juegos similares.
- Reuniones de equipo para definir características clave y lluvia de ideas sobre la temática del juego.

Fase 2: Planificación Técnica y Diseño Detallado

Duración: 1 mes

Entregables:

- Diagrama de flujo del juego.
- Prototipo visual de la interfaz.
- Planificación detallada del desarrollo y las tareas asignadas.
- Documentación.

Metodología:

- Prototipos en herramientas como Figma.
- Definición del sistema de puntuación y mecánicas de memorización (secuencias de colores, patrones, etc).

Fase 3: Desarrollo del Prototipo

Duración: 1 mes

Entregables:

- Prototipo funcional que incluya un nivel de prueba de las mecánicas del juego.
- Menú principal y navegación entre pantallas.
- Implementación básica del modo de juego para un jugador.

Metodología:

- Evaluación de la jugabilidad inicial por parte de los desarrolladores.

Fase 4: Desarrollo Completo del Juego

Duración: 2 meses

Entregables:

- Desarrollo completo de los niveles, rondas y modos de juego.
- Implementación del modo multijugador en línea.
- Implementación del chat en línea.
- Creación de la tienda interna para compra de mejoras (tiempo adicional, personajes).
- Diseño gráfico final de personajes, fondos y elementos visuales del juego.
- Optimización para diferentes dispositivos y plataformas.

Metodología:

- Integración de elementos de sonido.
- Pruebas internas de la jugabilidad, estabilidad y rendimiento.

Fase 5: Pruebas y Ajustes Finales

Duración: 0.5 meses

Entregables:

- Pruebas del juego con compañeros de clase o voluntarios.
- Corrección de errores y optimización del código para garantizar estabilidad.
- Retroalimentación final basada en la experiencia del usuario, con recomendaciones para mejorar el juego.

Metodología:

- Revisión de la eficiencia del código y el rendimiento del juego en diferentes dispositivos.

Fase 6: Presentación final

Entregables:

- Explicación de la mecánica del juego en el auditorio.
- Proceso de conexión en tiempo real: demostración de cómo los asistentes pueden conectarse a la partida a través de un código específico.
- Prueba en vivo: permitir que varios asistentes jueguen al mismo tiempo y ver los resultados en tiempo real proyectados en pantalla.

Metodología:

- Preparación de una presentación dinámica y práctica que muestre el funcionamiento del juego.
- Realizar una prueba general antes del día de la presentación para asegurarse de que todo funcione correctamente.