

UNIVERSIDAD TECNOLOGICA SANTA CATARINA

**ACTIVIDAD 2 Parcial 1**

**INGENIERIA EN DESARROLLO Y GESTION DE SOFTWARE**

**MATERIA: Gestión del Proceso de Desarrollo de Software**

**GRUPO: 10B**

**MAESTRO: José Francisco Esparza Arévalo**

**Alumno:**

**LUIS ENRIQUE RIVERA SANTIAGO #19539**

**JOSUE HERNANDEZ SILVESTRE #19387**

**EDWIN SAUL NIÑO PONCE #20241**

**LITZY NALLELY MARTINEZ SANTIAGO #19393**

**OCTAVIO MARIO GARCIA MUÑOZ #19310**

**Descripción General de la Aplicación**

El proyecto consiste en la creación de un videojuego en 3D, desarrollado utilizando Unreal Engine como motor principal y Blender para la creación y modelado de los personajes y escenarios. El videojuego se enfoca en ofrecer una experiencia inmersiva con gráficos de alta calidad y mecánicas de juego fluidas, aprovechando las capacidades avanzadas de renderizado de Unreal y los modelados detallados generados en Blender.

**Principales funcionalidades:**

* **Escenarios y personajes en 3D**: Modelados en Blender y renderizados en Unreal Engine.
* **Interacción en tiempo real**: Mecánicas de juego que permiten la interacción fluida entre el jugador y el entorno.
* **Entorno inmersivo**: Uso de iluminación avanzada, sombras y efectos visuales para una experiencia inmersiva.
* **Física realista**: Implementación de un motor de físicas para colisiones, gravedad y simulaciones.

**Ventajas-Beneficios de Usar la Aplicación**

* **Gráficos de alta calidad**: Unreal Engine ofrece un potente renderizado en tiempo real, lo que garantiza una experiencia visual realista.
* **Modelados 3D detallados**: Blender permite crear personajes y escenarios detallados y personalizables.
* **Motor de físicas avanzado**: La interacción del jugador con el entorno es realista, mejorando la jugabilidad.
* **Herramientas para animación**: Blender y Unreal proporcionan potentes herramientas para la creación de animaciones.

**Tecnología a Usar**

* **Lenguaje de programación**: C++ (Unreal Engine)
* **Herramientas para modelado 3D**: Blender
* **Motor de juego**: Unreal Engine
* **Herramientas adicionales**:
  + **Visual Studio**: Para la programación en C++.
  + **GitHub/GitLab**: Para la gestión del código y colaboración en equipo.

**Organigrama del Equipo**

* **Product Owner**: Elizabeth de León
* **Scrum Master**: Octavio
* **Scrum Team**:
  + **Desarrollador 1**: Luis
  + **Desarrollador 2**: Josué
  + **Desarrollador 3**: Edwin
  + **Tester**: Litzy

**Base de Datos**

No se usa una base de datos tradicional para este proyecto, ya que está centrado en el desarrollo de un videojuego en 3D, aunque se puede emplear algún tipo de almacenamiento de datos local para las partidas guardadas o configuraciones de usuario en una etapa posterior del proyecto.