

AVANCE DE PROYECTO AUSTRALIS

Equipo:
Rodrigo Seguel y Sofia Gomez

Índice de contenidos

01

Requerimientos

02

Arquitectura

03

Carta Gantt

04

Estado actual del
proyecto

05

Conclusión

Requerimientos

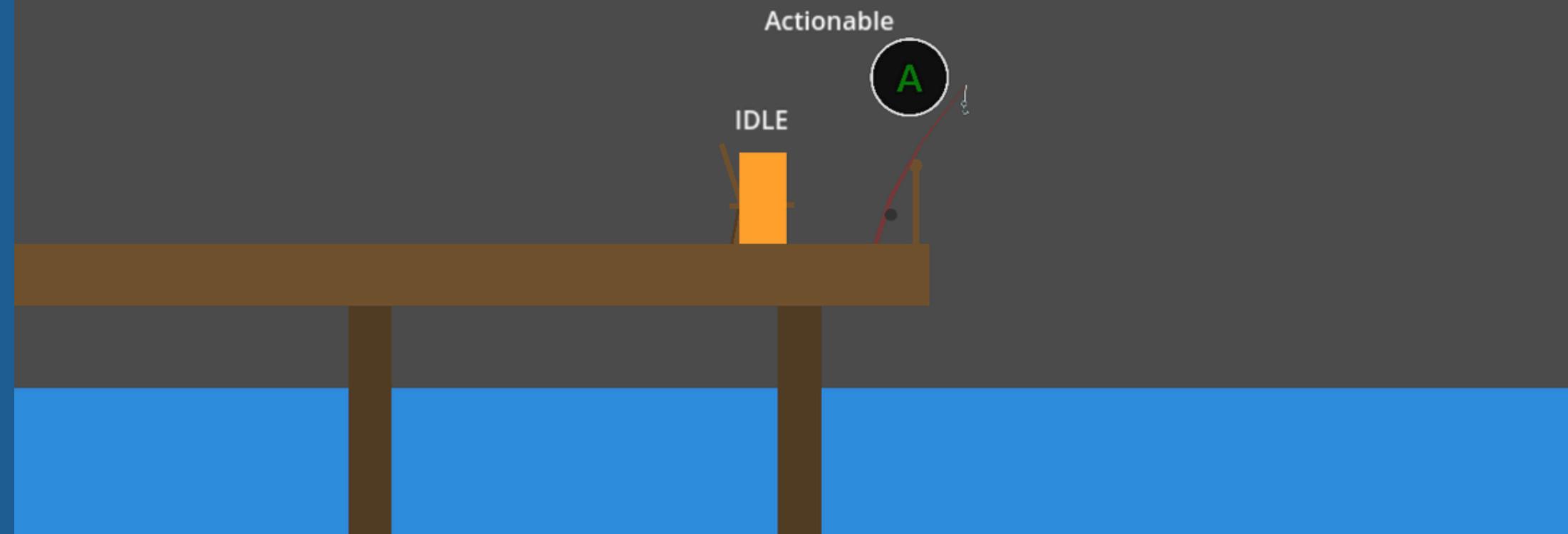
Características y funcionalidades clave

- El jugador podrá caminar por un área designada
- El jugador tendrá mini juegos de pesca
- El jugador tendrá un inventario donde se almacenaran objetos
- El jugador tendrá un sistema para investigar objetos
- El jugador tendrá un sistema para interactuar con personajes y objetos
- El jugador tendrá un sistema para mostrar cinemáticas y diálogos
- El jugador contara con un área de investigación donde podrá:
 - Saltar plataformas.
 - Escalar
 - Guardar su avance
 - Recolectar objetos
- El jugador podrá guardar y cargar su avance desde la nube

Requerimientos

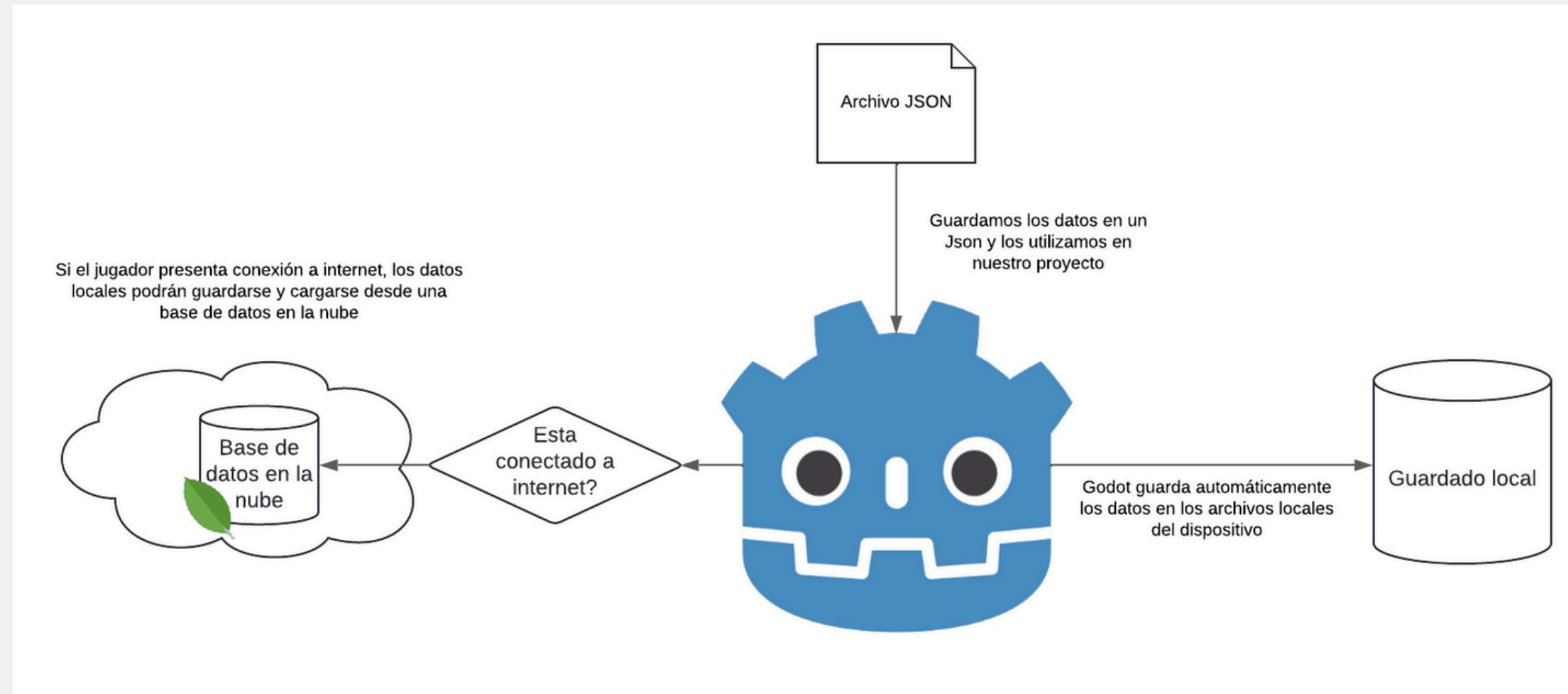
Interacciones con el usuario

Interfaz amigable - interacción con mecánicas





Arquitectura



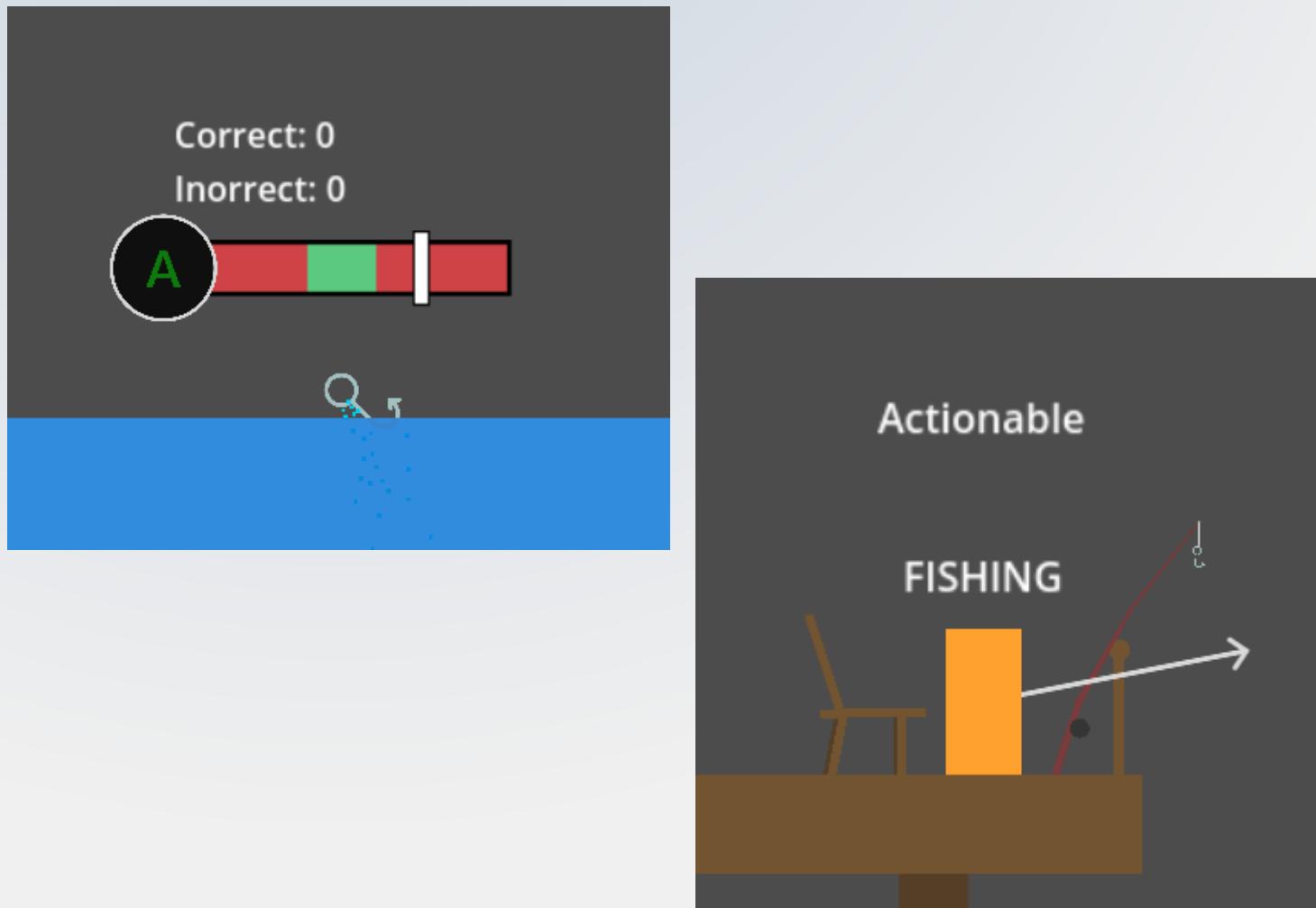
Carta Gantt

Nombre de tarea	Objetivo de tarea	Comienzo	Fin	% completado	Responsable	Entregables
UX: Investigación de usuarios (Sprint 3)	Realizar investigación de usuarios y comprender sus expectativas, requisitos, necesidades de aprendizaje y su interacción con los videojuegos de este tipo.	lun 09-09-24	vie 13-09-24	100%	Sofia Gomez	Definición de necesidades y objetivos, definición de mecánicas y características del videojuego.
UX: Definición e ideación (Sprint 4)	Análisis en base a la investigación y responder las necesidades y expectativas de nuestros usuarios para saber como abordar el diseño. Generación de ideas para la historia hasta la mecánica del juego.	lun 16-09-24	vie 20-09-24	100%	Sofia Gomez	Auditoria competitiva, propuesta de valor, definición de mecánica de juego, definición de KPIs, recorrido de usuario, historias de usuario.
UX: Definición de recorrido del usuario (Sprint 5)	Diseñar el recorrido que el usuario tendrá que realizar secuencialmente a lo largo del juego.	lun 23-09-24	vie 27-09-24	100%	Sofia Gomez	Documentación del recorrido del usuario.
Sistema de inventario (Sprint 6)	Desarrollar e insertar segunda mecánica dirigida al inventario y la gestión de este.	lun 30-09-24	vie 04-10-24	100%	Rodrigo Seguel	Sección de inventario general del juego e interacción de el.
Sistema de investigación (Sprint 6)	Desarrollar e insertar tercera mecánica dirigida a la sección de investigación.	lun 30-09-24	vie 04-10-24	100%	Rodrigo Seguel	Sección de investigación donde el jugador revisa objetos misteriosos

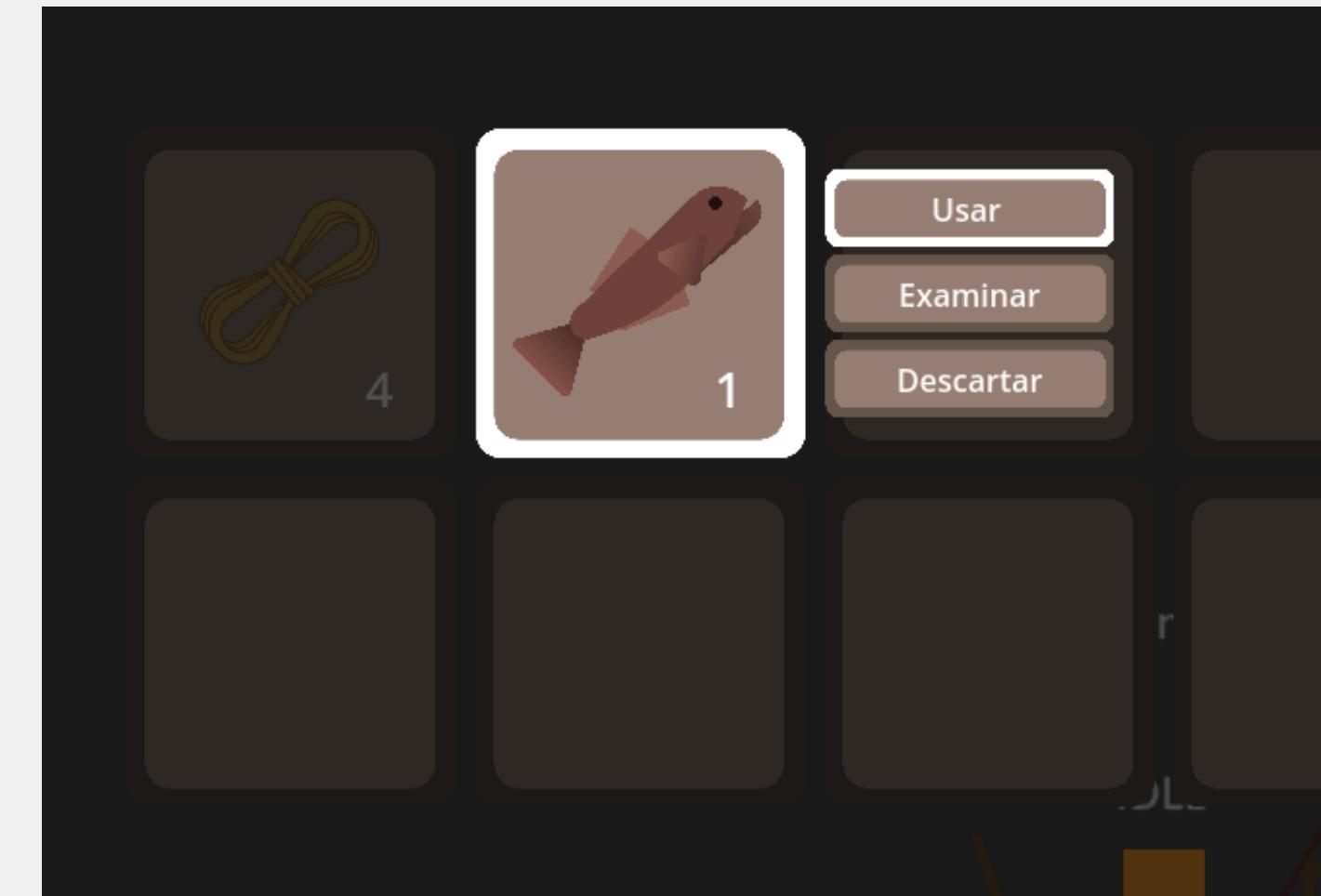
Estado actual del proyecto

El videojuego cuenta con las siguientes mecánicas actualmente:

Sistema de pesca:



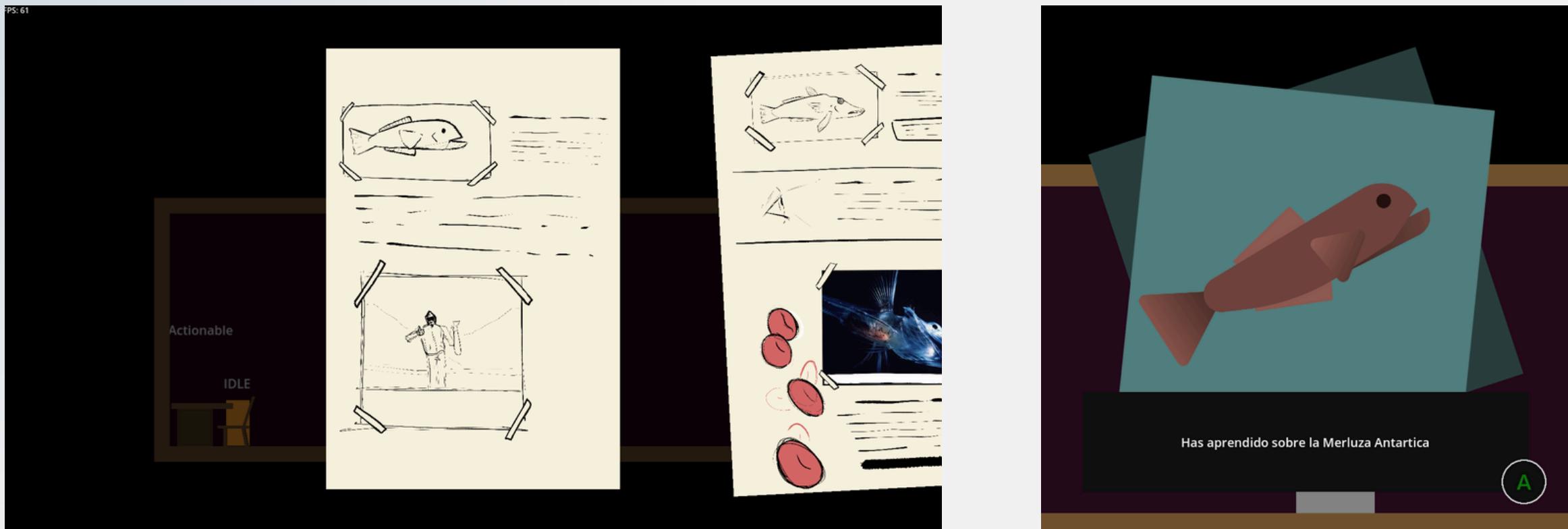
Sistema de inventario:



Estado actual del proyecto

El videojuego cuenta con las siguientes mecánicas actualmente:

Sistema de investigación:



CONCLUSIÓN

