**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.