

Informe de entregables para el proyecto de desarrollo de software

José Ignacio Botero Osorio
Instructor

Lyam Acosta Forero
Aprendiz

SENA – Servicio Nacional de Aprendizaje
Tecnología en análisis y Desarrollo de Software
3118526
Bogotá D.C.

Contenido

Informe de entregables para el proyecto de desarrollo de software.....	3
Identificación de usuarios	3
Historias de Usuarios	6
Prototipo de Aplicación	6
Casos de Uso	7
Diseño del modelo Relacional.....	7
Modelo UML.....	8
Conclusión.....	8

Informe de entregables para el proyecto de desarrollo de software

En el siguiente informe revisaremos nuestro proyecto de software donde revisaremos algunos conceptos básicos ya contruidos en nuestro videojuego, donde revisaremos a detalle los usuarios, las historias de este o los casos de usos, entre muchos otras

Aquí revisaremos un resumen a detalle del proyecto mejorado.

Identificación de usuarios

Aquí revisaremos un Brief de marca de nuestro videojuego iniciando con los tipos de usuarios:

1. **Jugador Principal:** El usuario que experimenta el juego, controla los personajes y avanza los niveles
 2. **Administrador:** Hace la gestión de usuarios, los niveles y estadísticas generales del juego.
 3. **Desarrollador/Testers:** Se encarga del manteamiento, las pruebas y actualizaciones de contenido
- Cuál es el tipo de público o clientes a los que la empresa se dirige actualmente:
 - **Edad:** Entre 13 a 40 años dado que algunos adolescentes y adultos gustan de juegos con la estética como la de nuestro videojuego
 - **Género:** Predominantemente mixto, los juegos de plataformas atraen tanto a hombres como a mujeres gracias a su estilo visual.
 - **Lugar de origen:** Bogotá y ciudades de Latinoamérica donde los juegos indie 2D tienen fuerte presencial digital y cultural
 - **Gustos:** Fan de los juegos 2D estilo Píxel, art o “Retro” y mecánicas inspiradas en juegos de plataforma sin depender de “Gráficos hiperrealistas”
 - **Estilo de vida:** Jugadores casuales o profesionales que consuman claramente videojuegos por medio de redes sociales o plataformas digitales y también algunos jugadores que solo busquen una partida de camino al trabajo o algún otro lugar.

- **Cuál es el tipo de negocio de la empresa**

Nuestra empresa pertenece al sector de desarrollo y publicación de videojuegos, los cuales nos hace fabricantes y digitales y distribuidores independiente (Indie) de títulos para PC, consolas y teléfonos gracias a que usamos varios motores de desarrollo.

- **¿Qué unidades de negocio y/o productos maneja la empresa?**

Desarrollo y publicación de videojuegos, producción de contenido multimedia, monetización y soporte técnico y por último tiendas propias digitales o de terceros.

- **¿Qué lo diferencia de la competencia?**

El arte visual distintivo como uso del píxel artístico y animaciones fluidas, con jugabilidad original que mezcla plataformas clásicas con mecánicas modernas como físicas mejoradas o narrativas interactivas.

También tenemos una jugabilidad original que mezclan plataformas clásicas con mecánicas modernas como físicas mejoradas o narrativa interactiva.

El modelo escalable que tiene integración con eventos de streaming y eventos de videojuegos.

La historia envolvente que se diseñó con un mundo con identidad propia y desafíos adaptativos.

- **¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de su empresa?**

Las fortalezas son el uso de motores eficientes como Unity, que permiten rapidez y multiplataforma, la alta interacción de la comunidad gamers mediante las redes sociales y algunas betas abiertas, y por último la creatividad artística y narrativa.

Las debilidades es nuestro limitado presupuesto frente a estudios AAA como Sony o Xbox, también vemos una saturación en el mercado de juegos 2D que nos dificulta mantener la visibilidad constante sin campañas de marketing intensivas.

- **¿Cuál o cuáles son las redes sociales donde el cliente tiene mayor presencia digital?**

Las plataformas de mayor impacto y al alcance para la empresa son principalmente YouTube y TikTok, también debemos tener como prioridad Twitch donde varios gamers transmiten videojuegos donde podría hacerse viral

- **¿Cuánto tiempo lleva la empresa en el entorno digital?**

Se espera que la empresa tenga presencia digital activa entre 4 a 5 años conociendo el auge del mercado independiente y el crecimiento de motores 2D accesibles entre 2020 a 2025.

- **¿Cómo está estructurado su plan de marketing digital?**

El plan de marketing se basa en nuestro enfoque multicanal y orientado al engagement.

Por medio de SEO y posicionamiento digital en tiendas de videojuegos con optimización de descripciones y palabras clave en plataformas de ventas de videojuegos digitales.

También queremos hacer una publicidad segmentada en anuncios pagados en redes sociales y Google Ads dirigidos a jugadores casuales, retos y profesionales.

También debemos tener en cuenta los influencers de marketing con colaboraciones con eventos e influencers de Twitch o YouTube

También queremos tener como opción el contenido orgánico tales como videos virales, blogs con los desarrolladores y teasers en redes sociales.

Queremos hacer una analítica retargeting con seguimientos de conversaciones (Con autorización) también haciendo una optimización de campañas y creación de comunidades mediante Discord o Patreon.

Y por último hacer eventos digitales como lanzamientos, betas abiertas y desafíos en redes sociales de forma semanal.

Historias de Usuarios

Aquí veremos 5 nuevas historias de usuarios

1. Historia 1: Como jugador, quiero guardar mi progreso para continuar la partida más tarde sin perder lo que ya jugué.
2. Historia 2: Como jugador, quiero poder personalizar mi personaje para sentir que tengo una identidad única dentro del juego.
3. Historia 3: Como jugador, quiero recibir una o muchas recompensas al completar las misiones para sentir que progreso y sentirme motivado.
4. Historia 4: Como administrador, quiero visualizar las estadísticas de los jugadores para analizar el rendimiento general del juego.
5. Historia 5: Como desarrollador, quiero probar las funciones del juego en modo debug para detectar errores y mejorarlos.

Prototipo de Aplicación

El prototipo de aplicación incluye las siguientes pantallas principales

1. **Pantalla de inicio:** Con el logo del juego y los botones de “Jugar”, “Opciones” y “Salir”.
2. **Pantalla de Selección:** Permite crear o cargar un perfil y configuración de personajes.
3. **Interfaz de juego:** Muestra el entorno 2D como barra de vida, el mapa y las instrucciones si se requieren además de objetivos activos.
4. **Menú de pausa:** Opciones de guardar, reiniciar, configuraciones y salir al menú principal.
5. **Pantallas de superación y logros:** Visualizamos las estadísticas, récords y misiones completadas.

Casos de Uso

Aquí revisaremos un cuadro con los casos de usos más importantes:

Caso de uso	Actor	Descripción	Flujo Principal
Iniciar Sesión	Jugador	Accede con su cuenta o crea un nuevo perfil	El jugador ingresa datos → el sistema valida → entra al juego
Guardar Progreso	Jugador	Almacena datos de misión y nivel	Jugador puede seleccionar guardar → el sistema lo guarda en bases de datos
Configuración de personajes	Jugador	Podemos cambiar apariencia y habilidades	El jugador elige diseños → el sistema aplica los cambios
Ver las estadísticas	Administrador	Podemos consultar datos globales	El administrador solicita información → el sistema muestra resultados
Actualizar las versiones	Desarrollador	Aquí subiremos parches o mejoras	El desarrollador sube archivos → el sistema actualiza contenidos

Diseño del modelo Relacional

A continuación, veremos un diseño de modelo relacional de nuestro videojuego

Tabla	Campos	Clave primaria o foránea
Jugadores	id_jugador,nombre,email,experiencia	PK: id_jugadores
Personajes	id_personaje,nombre,tipo,puntis_vida,habilidad	PK: id_personajes
Misiones	id_mision,descripcion,recompensa,estado	PK: id_mision
Progreso	id_progreso,id_jugador,id_mision,fecha,estado	PK: id_progreso FK: id_jugadores, id_mision
Administradores	id_admin,nombre,permiso	PK: id_admin

Modelo UML

En nuestro videojuego tenemos varias variables UML tales como:

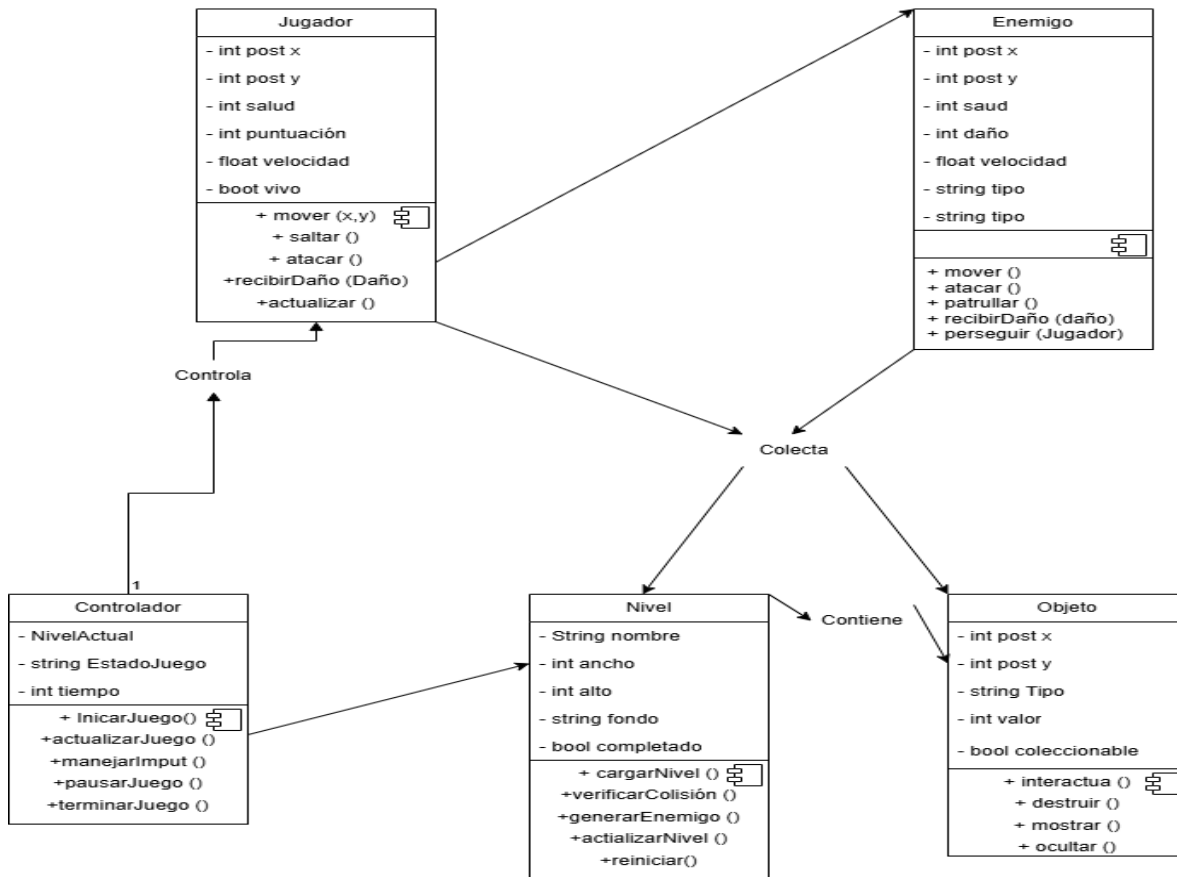


Ilustración 1 Diagrama UML Entregable

Conclusión

El diseño conceptual de nuestro videojuego establece la base sólida tanto la experiencia del jugador como para la administración técnica. A través de una arquitectura clara y un modelo relacional optimizado, facilitando la escalabilidad y el mantenimiento del proyecto.

Los próximos pasos son realizar la implantación del motor (Unity o Unreal) y desarrollar un prototipo funcional jugable que permita probar mecánicas básicas y recoger retroalimentación temprana.