**Plan para la dirección**

**del proyecto**

***CypherCTRL***

***Fecha: 14/04/2025***

**Tabla de contenido**

Información del proyecto 4

Aprobaciones 4

Introducción 5

Planes de gestión de proyecto subsidiarios 6

Plan de gestión del alcance 6

Plan de gestión de cronograma ………………………………………………………6

Plan de gestión de calidad 8

# Información del proyecto

**Datos**

|  |  |
| --- | --- |
| Empresa / Organización | CypherCTRL |
| Proyecto | Prototipo de Videojuego 2.5D en Unity |
| Fecha de preparación | 10/02/2025 |
| Cliente | Aficionados a los Videojuegos |
| Gerente de Proyecto | Samuel Benavidez Chávez |

# Aprobaciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre / Cargo** | **Fecha** | **Firma** |
| Jair Sanclemente | 14/04/2025 |  |

# Introducción

# La introducción responde a:

**¿Cuál fue el problema investigado y por qué?**

Tras el avance tan descomunal que ha tenido la Inteligencia Artificial (IA) en los últimos años, nos surge una preocupación creciente sobre el uso que le damos y las consecuencias que pueda tener. Si bien los videojuegos ya han abordado temas postapocalípticos anteriormente, muchos no tienenprofundidad a la hora de la narrativa y no muestran el riesgo de la IA. Esto genera una brecha en el mercado de los videojuegos actuales.

Este proyecto nace con el fin de darle una respuesta a esa problemática, buscando desarrollar un videojuego inmersivo con una gran narrativa que nos plantee un posible escenario donde la IA ha superado el control humano. De este modo, CypherCTRL no es solo un juego que entretiene, sino que también nos lleva a reflexionar sobre el uso de las tecnologías emergentes como lo son la Inteligencia Artificial (IA).

1. El conocimiento actual del tema (antecedentes)

En la actualidad Existen muchos videojuegos ambientados en futuros distópicos, como lo son Cyberpunk 2077 o The Las of Us, pero, sin embargo, pocos logran integrar de manera significativa sistemas de inteligencia artificial avanzados que interactúen dinámicamente con el jugador. Las investigaciones recientes destacan el potencial de la IA para mejorar la experiencia del cliente por medio de mecánicas inmersivas y que se adapten.

CypherCTRL se apoya en estos avances, haciendo uso de la IA en los NPCs enemigos, también como en el entorno del videojuego, para generar experiencias que muestre comportamientos realistas.

2. El propósito (objetivo)

El objetivo del proyecto es desarrollar un prototipo funcional de videojuego 2.5D con una vista top-down, utilizando el motor unity, ambientado en un mundo postapocalíptico dominado por la inteligencia artificial. Este juego busca ofrecer una experiencia inmersiva que combine varias mecánicas como lo son la exploración, recolección de materiales y un combate estratégico con una toma de decisiones, acompañada de una narrativa que envuelva al jugador para así incentivar a la toma de decisiones.

También busca simular entornos hostiles controlados por robots con una inteligencia artificial y fomentar la conciencia crítica sobre el impacto que puede tener el mal uso de estas tecnologías en la sociedad. Este enfoque convierte a CypherCTRL no solo en un videojuego sino también en una herramienta formativa y de reflexión

3. La importancia (Justificación - porque y para que se realiza el proyecto)

El proyecto CypherCTRL se realiza para generar conciencia sobre los riesgos del mal uso de la inteligencia artificial, utilizando un medio interactivo como el videojuego. A través de una narrativa postapocalíptica y mecánicas de supervivencia, CypherCTRL busca inmersiva que invite a la reflexión, al mismo tiempo que brinda el entretenimiento.

# Planes de gestión de proyecto subsidiarios

## Plan de gestión del alcance (CypherCTRL)

Este plan de gestión de alcance cuyo nombre indica se basará en definir y controlar el alcance que el desarrollo del videojuego CypherCTRL tendrá, se trata un videojuego 2.5D futurista con ambientación post-apocalíptica con vista desde arriba. Será desarrollado en el motor Unity. En sí, la misión de este documento es asegurar que cada actividad dentro de la programación del proyecto se cumpla al pie de la letra dentro del tiempo establecido por la herramienta de Gestión de Proyectos y a los recursos que se cuentan para el mismo.

Este plan muestra clara y detalladamente los roles que el equipo tiene dentro de su personal, definiendo los entregables, criterios y exclusiones del proyecto. Dentro de las cuales figuran la ausencia de un multijugador local y online y contenido descargable, por mencionar algunas.

Incluye dentro de sí un prototipo funcional del videojuego con mecánicas como lo son el combate, recolección de recursos y una progresión del personaje con una narrativa detallada. El prototipo contará con gráficos 2D y 3D, muchas de las fases se desglosan y muestran en el WBS de forma detallada, sin ningún coste al equipo y con programas con licencias gratuitas.

Habrá revisiones periódicas dentro del proyecto y cada cambio que se realice deberá ser monitoreado y aprobado por el líder del proyecto.

## Plan de gestión del cronograma

Este plan busca hacer seguimiento del cronograma para el videojuego. Para este proyecto se adoptó a SCRUM, como metodología ágil en base a los lineamientos y reglas del PMBOK, haciendo uso de herramientas como Excel, y Trello. Además de hacer uso del WBS y diagramas de Gantt.

Se harán reuniones semanales para que los miembros entre sí puedan evaluarse mutuamente en el progreso de las tareas, identificando tanto fallos como observaciones generales, como establecer prioridades o ajustar el cronograma en caso tal que sea necesario. Aquí se definen temas como los hitos, asignación de recursos y la evaluación de los riesgos.

Para el control del cronograma se hará cargo el Gerente del Proyecto, o el Líder del Proyecto, quien se encargará de estar al pendiente de las solicitudes de cambio en el cronograma. El equipo de desarrollo también jugará un papel importante con sus roles asignados en la validación y el correcto funcionamiento del cronograma.

En caso de que haya cambios en el alcance, el cronograma tendrá que ser modificado y adaptado a dichos cambios y a la validación de los interesados. Velando por la integridad de los objetivos del proyecto sin comprometerlos.

## Plan de gestión de calidad

Este plan tiene como objetivo principal asegurar que todos y cada uno de los documentos y entregables del proyecto cumplan con los respectivos requisitos técnicos, artísticos y funcionales para que la experiencia que tenga el usuario sea la mejor y más satisfactoria posible.

El plan tiene varios objetivos, entre ellos los más destacables son:

1. Garantizar que el funcionamiento del juego vaya acorde a los requisitos mínimos de calidad y su coherencia estética sea la adecuada.
2. Asegurar que los entregables que compongan al documento cumplan con los estándares de calidad definidos.
3. Documentar cada proceso de desarrollo para de esta forma, la mejora sea continua.
4. Establecer las métricas necesarias para la revisión y la validación del producto en cada una de sus fases.

Hay cinco faces en las cuales este proceso se divide, las cuales son:

1. Definición de Características de Calidad: Se basa en la estabilidad, rendimiento, estética del juego, narrativa y usabilidad del producto.
2. Aseguramiento de la Calidad: Este punto trata de que la calidad del proyecto sea la mejor, mediante pruebas internas, listas de verificación y análisis entre el coste y el beneficio.
3. Control de Calidad: Aquí se habla sobre los entregables a corregir, la solución de errores y el ajuste de procesos.
4. Aceptación de Entregables: Cada uno teniendo una revisión formal del Dueño del Proyecto para su verificación.
5. Aceptación Final: Es el cierre del proyecto y la realización de un documento final sobre las lecciones aprendidas en el proceso.

En este proyecto se utilizarán varias herramientas para asegurar y garantizar la calidad del mismo, entre las cuales están Unity, Trello, GitHub, Google Drive, OneDrive, Google Meet y Excel, dentro de las cuales se realizarán las mencionadas pruebas externas, la retroalimentación de los usuarios, la revisión y aprobación del arte y del código y finalmente las reuniones semanales de los hitos y los sprints.

Este plan incluye métricas definidas para los aspectos más importantes del juego como la narrativa, las mecánicas, el arte, el rendimiento, la IA aplicada y la experiencia del jugador. Para lograr la realización de todo lo anterior se harán revisiones semanales, checklist de los entregables, se hará control de los bugs y glitches que se reporten junto con las pruebas de rendimiento y gameplay.

Se harán gestiones de versiones, con la seguridad de los archivos y el código fuente como prioridad, almacenado en repositorios los cuales estarán organizados por cada fase del proyecto, entre las cuales están el inicio, la planificación, la ejecución, el seguimiento y el cierre.

Este plan de Calidad está complementado con otros documentos del PM2 que hasta ahora se han realizado, los cuales son el Acta de Constitución y la Matriz de Partes Interesadas.