

**Práctica Profesionalizante III - ISFT N° 151**  
**Tecnicatura Superior en Análisis de Sistemas**

**Plantilla de propuestas proyectos (2025)**

<b>Título</b>	Pixel Mech Mayhem
<b>Propósito</b>	El propósito estaría en ahondar en los conocimientos de Javascript, tanto en front como en back end, comprender el manejo de los prototipos en el lenguaje, entender sobre el desarrollo de videojuegos y todo lo que conlleva. Además de tratar de generar algo que no solo funcione sino que cumpla con el objetivo de entretener, en cuanto a motivación es el hecho de crear un juego desde 0
<b>Descripción breve</b>	Juego de plataformas/peleas al estilo smash bros, brawlhalla con arte 2D y multijugador
<b>PON</b>	<p>Establecer y describir si el proyecto responde a la resolución de una problemática, una necesidad y/o oportunidad. Esta sección define el contexto del proyecto.</p> <p><b>Problema:</b> La 'maqueta' que se generó con las actividades del primer cuatrimestre están con una optimización casi nula y no es para nada agradable su uso</p> <p><b>Oportunidad:</b> Es el espacio ideal para poder mejorar y extender la implementación hasta el punto de que quede una primera versión final jugable. Es un buen proyecto para entender que implica una optimización, extender el conocimiento con javascript e incorporar alguna tecnología complementaria para generar un back end</p> <p><b>Necesidad:</b> Necesidad de un juego real no hay, la necesidad la veo en generar un dominio de herramientas y tecnologías de uso en el campo profesional, con el fin de aparte de adquirir experiencia vía este proyecto además de también dejar una buena aplicación a modo de portfolio.</p>
<b>Público destino</b>	En el caso de que existiera tal público sería la gente que busca un juego grupal, no muy complejo mecánicamente, que sea meramente recreativo para pasar el tiempo.
<b>Proyectos relacionados y/o existentes</b>	<p>Acá se pueden colocar diferentes juegos que tienen la misma temática, sobre todo los productos provenientes de Nintendo que tienen este sentido más lúdico que competitivo más allá de que existan torneos de este tipo de juegos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Super Smash Bros</li><li>- Brawlhalla</li><li>- Nickelodeon All-Star Brawl</li></ul>
<b>Viabilidad técnica</b>	El proyecto lo tengo pensado hacer con Javascript puro y llegado el caso el uso de TypeScript para agregar tipado estático e interfaces para solucionar problemas de escalabilidad. Además para el back end si fuese necesario, ya que se usa Javascript, se podría implementar Node.js con el fin de no agregar complejidad técnica al proyecto. Llegado el caso se podrían agregar complementos en Python para algún tipo de automatización o de ser buena opción, armar el back completo.
<b>Viabilidad comercial</b>	Aun si se lograra llevar a cabo el objetivo de entretener, no creo que la primera versión final sea algo comercialmente óptimo, si creo sin embargo que se podría lograr un producto atractivo usando este proyecto como base
<b>Casos de uso</b>	<p>Cuando se jugaría el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- en una llamada de discord cuando los integrantes quieren divertirse sin la necesidad de tener un juego instalado en la pc</li><li>- tiene una estructura y temática que lo haría óptimo para teléfonos</li></ul>
<b>Expectativas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Generar algo estéticamente llamativo</li><li>- Generar un juego atractivo desde la jugabilidad</li><li>- El objetivo principal es que de verdad entretenga</li></ul>