Somos un grupo de desarrollo centrado en la creación de videojuegos. Nuestro objetivo es innovar en la industria enfocándonos en la curva de dificultad que comparten todos los juegos que podemos encontrar en internet independientemente del género al que pertenezca. Esto gracias al aprendizaje de la inteligencia artificial que tienen los antagonistas para establecer una dificultad variable

1. **Análisis de la organización**

**PrismIAStudios**

Somos una empresa desarrolladora de videojuegos que busca la implementación de IA dinámica en dichos softwares

Objetivos principales:

* Desarrollar un juego que destaque por el uso de IA y la capacidad de la misma para aprender del jugador

Objetivos secundarios:

* Complementar dicho juego con contenido tal como: historia, diseño de personajes, variación de enemigos, etc.
* Lograr la viralización del producto mediante el uso de redes sociales y medios de comunicación
* Especializar conocimiento en las herramientas de software a utilizar

Organigrama empresarial

CEO’s

Finanza

CM

Diseño

Desarrollo

Secretaria

Matriz FODA

* Debilidades:
  + Estamos en un mercado saturado
  + (Capacidad mínima para crear una IA reducida, Rubro de industria de videojuegos ocupado)
  + Equipo de desarrollo reducido
* Fortalezas:
  + Buena comunicación entre los desarrolladores
  + Experiencia previa en desarrollo de IA y videojuegos
* Amenazas:
  + Capital reducido (capacidad de expansión, versión de pago de algunas aplicaciones, comercialización)
  + Tiempo de desarrollo limitado
* Oportunidades
  + Capacidad de innovación

Análisis de los principales procesos:

* Implementación de motor grafico: Godot y las herramientas que ofrece
* Desarrollo de inteligencia artificial: Tenemos que decidir el lenguaje de programación con el cual se va a implementar
* Diseño de los Sprite: Diseñar a los personajes principales y a los enemigos que aparecen dentro del juego, y acumular suficientes Sprite para lograr animaciones fluidas
* Incluir música: Elaborar un soundtrack y efectos de SFx

1. Análisis de problemas:

* Adquirir conocimiento en el motor grafico Godot y sus lenguajes de programación
* Conocimiento en aplicaciones de sonido (FLstudio)
* Conocimiento en Aseprite (Herramienta de diseño para los Sprites)

1. 1. Diseño y ambientación:
      1. Recopilar una cantidad practica de diseños y animaciones
      2. Planificar efectos de sonido
   2. Godot:
      1. Creación de personajes (Combinación de sonido y diseño)
      2. Programar:
         1. Movimientos (Tanto jugador como enemigos)
         2. Modelos de inteligencia artificial
      3. Menú de juego
      4. Planificar dinámica de progreso del juego y rondas