**Plan de Trabajo del Videojuego: Cerrazón: El Latido del Fútbol**  
  
**Objetivo general:**  
Desarrollar un videojuego narrativo y deportivo que combine la emoción del fútbol con el cuidado de la salud física y emocional.  
 **Fases del proyecto:**  
1. Concepción y diseño (Semana 1-2):Definición del concepto, historia, personajes, niveles y estilo visual.   
2. Desarrollo inicial (Semana 3-5):\*\* Programación base, creación de sprites, interfaz y primeras pruebas.   
3. Integración narrativa (Semana 6-7): Incorporar diálogos, cinemáticas y eventos emocionales.   
4. Pruebas y ajustes (Semana 8-9): Corrección de errores, balance de dificultad y mejora visual.   
5.Versión final (Semana 10): Prueba piloto, recopilación de retroalimentación y entrega final.  
  
**Recursos técnicos:**  
- Motor: Ren’Py o Unity.   
- Herramientas gráficas: Photoshop, Piskel, Krita.   
- Edición de audio: Audacity.   
- Control de versiones: GitHub.   
 **Riesgos identificados:**  
- Dificultad técnica para vincular narrativa con mecánicas.   
- Limitaciones de tiempo o recursos gráficos.   
- Errores en la integración del sistema de signos vitales.  
 **Soluciones propuestas:**   
- Simplificación de mecánicas complejas.   
- Uso de recursos visuales gratuitos.   
- Pruebas constantes durante el desarrollo.