

PROJECT CHARTER

I. Información General

Nombre del proyecto	Fichaman	Fecha de inicio	Octubre 7, 2020
Patrocinador	Bandai Namco		

II. Propósito del proyecto / Justificación

El propósito principal para llevar a cabo la elaboración de una nueva versión de Pacman es la de integración de nuevas modalidades de juego, hoy en día una implementación de multijugador es necesaria al ser uno de los principales objetivos de los consumidores de videojuegos. Pacman, al ser un juego de renombre atraerá a gran cantidad de consumidores y al tener diferentes modalidades de juego que a su vez tendrá una mayor retención de jugadores que la versión original.

II. A Necesidad del negocio

Debido al gran éxito alcanzado con la saga de videojuegos "Pacman" se ha decidido comenzar con un nuevo proyecto que mantiene los principios originales, pero ahora dándole un nuevo enfoque. Dado que su mecánica de juego es sencilla y divertida, es un videojuego compatible con diversas plataformas y a su vez dirigido a todo público (clasificación E) se espera una rápida aceptación por parte de éste permitiendo así un rápido retorno de la inversión.

II. A Objetivos del negocio

Nuestro objetivo principal es el de revivir uno de los mejores videojuegos creados adaptándolo a los intereses de hoy en día al agregar mejoras en los gráficos y multijugador con una diferente dinámica para obtener una mejor experiencia de juego.

III. Descripción del proyecto

Se propone crear y poner en marcha un videojuego con la adopción de una serie de medidas o adaptaciones que redunden en una mejor prestación del servicio a la Comunidad *Gamer* y a la Sociedad en general y que mejoren el trabajo pasado para que sea más eficaz, ofreciendo al exterior una imagen acorde con los tiempos actuales.

El proyecto consistirá en el desarrollo de un sucesor espiritual a la saga de Pacman, el cual ampliará sus horizontes agregando mecánicas modernas tales como multijugador local y en línea; modo historia entre otras.

III. A Objetivos del proyecto y criterios de éxito

- Escribir una historia lineal (desde el inicio, pasando por el conflicto y seguir hasta el final) solo con los detalles necesarios, acentuando las características de los personajes y contando los eventos principales a través de un narrador en tercera persona. Este objetivo debe alcanzarse en los dos primeros meses después de haberse aprobado el proyecto.
- Definir el aspecto de los personajes, habilidades, personalidades y la manera en cómo se relacionan entre ellos. Se debe lograr este objetivo dentro de los primeros tres meses.
- Diseñar los escenarios (laberintos) para cada uno de los niveles en los primeros cuatro meses.
- Componer los temas musicales del videojuego entre los que destacan: “Intro”, “Tema principal de un solo jugador”, “Tema principal multijugador”, “Derrota”, “Finalización de nivel” y “Tema de los créditos finales”. También se deben componer los efectos de sonido que realimentan al usuario por cada una de las acciones que realizan los personajes tales como movimiento, comerse a un oponente, consumir un *power up*, entre otros. Se considera un plazo de 8 meses para concluir todas las piezas musicales.
- Elaborar el *Game Document Design* (GDD) dentro de los primeros 10 meses de puesta en marcha del proyecto. Este documento debe contener el concepto, historia, personajes, música y efectos de sonido, niveles, mecánica del juego, estados del juego, interfaz de usuario, plataformas, controles y anexos.
- Describir un conjunto completo de requisitos para el software que cumpla todos los aspectos del GDD. Este objetivo debe cumplirse un mes después de que se obtenga la primera versión del GDD y actualizarse cada vez que exista una nueva versión del documento de diseño.
- Desarrollar una arquitectura del software que satisfaga los requisitos de este. Dicha arquitectura se define por completo dentro de los siguientes dos meses de haberse terminado la primera versión del documento de requisitos.
- En los siguientes seis meses de finalizada la arquitectura de software se debe obtener un software que se pueda analizar, someter a ensayos, verificar y mantener.

- Realizar la integración del software y del software/hardware en los siguientes dos meses de haberse obtenido las primeras versiones del software.
- Demostrar a través de ensayos que el software y el hardware interactúan correctamente para realizar sus funciones previstas. Esto se debe lograr en los primeros catorce meses de haberse iniciado el proyecto.

III. B Requerimientos

- Debe contar con modo historia para uno o dos jugadores. Contenido original que abarque un mínimo de 12 horas jugables.
- Estilo narrativo retro sin animaciones (Presentar diálogos entre personajes de manera estática).
- Debe incluir modo de un solo jugador.
- Debe incluir modos multijugador local y online de 2 a 4 jugadores.
- Se debe crear música original que acompañe y motive al jugador.
- Debe estar disponible para PC y Smartphones (Windows, Mac OS, Android e iOS)
- Carácter visual heredado del videojuego clásico de PACMAN
- Mecánicas de juego nuevas. Sin salirse de las reglas básicas de un juego retro
- Debe ser entretenido y casual pero que contenga desafíos para los jugadores

III. C Supuestos

La siguiente es una lista de supuestos. Tras el acuerdo y la firma de este documento, todas las partes reconocen que estas suposiciones son verdaderas y correctas:

- Este proyecto cuenta con el apoyo total de Bandai Namco, las partes interesadas y todos los departamentos de desarrollo.
- Bandai Namco se encargará de seleccionar a la agencia de distribución y a la agencia de publicidad y relaciones públicas.
- Se incrementa el número de jugadores en plataforma online, la plataforma online se expande de acuerdo con la demanda efectiva de los usuarios
- El número de jugadores ha aumentado con tendencia al incremento, los precios y accesibilidad se mantienen estables
- Se ha reducido el número de jugadores recurrentes, el precio relativo del videojuego se mantiene estable

- Se considera el juego no apto para todas las edades, el consejo aprueba normativas para el manejo del videojuego
- El videojuego está certificado y puesto en operación, el consejo aprueba el apoyo a propaganda
- Se selecciona agencia de publicidad, se aprueba el plan de apoyo nacional por parte del gobierno
- Modernizan plataformas online, los usuarios están de acuerdo con el proyecto

III. D Restricciones

- **COSTE:** No acceder del presupuesto teniendo en cuenta lo siguiente:
 - **Costos de recursos:** Tasa de costos de bienes y trabajo por unidad.
 - **Estimación Ascendente:** Estimar desde el más bajo al más alto nivel de paquetes de trabajo.
 - **Paramétrico:** Relaciones estadísticas entre los datos históricos y otras variables.
 - **Propuestas de vendedores:** Promedio de las propuestas de vendedores en un proyecto
 - **Reserva:** Costo de actividades.
 - **Análisis de calidad:** costos de la más alta calidad para las actividades.
- **TIEMPO:** Establecer los tiempos y verificar que se cumplan en forma teniendo en cuenta los siguientes puntos:
 - **Planificar la gestión del cronograma:** Crear políticas procedimientos y documentación para la planificación ejecución y monitoreo del cronograma del proyecto.
 - **Definir las actividades:** Identificar qué acciones deben realizarse para producir los entregables del proyecto.
 - **Secuenciar las actividades:** Identificar y documentar el orden lógico de trabajo que sea más eficiente.
 - **Estimar los recursos de las actividades:** qué tipo y cuántos materiales, personas, equipamiento, suministros, etc. se necesitan para desarrollar cada actividad.
 - **Estimar la duración de las actividades:** Cuánto tomar completar cada actividad con los recursos estimados.
 - **Elaborar el cronograma:** Analizar la actividad duración, recursos y elaborar el cronograma.
 - **Controlar el cronograma:** Comparar el cronograma planeado con el progreso actual para determinar si el proyecto permanece encarrilado.

IV. Alcance

- **Diseño de juego:** Proponer mecánicas, una historia y un estilo específico

- **Narrativa:** Historia memorable ,motivar al jugador a avanzar al siguiente nivel y causar un impacto que lo haga querer jugar más.
- **Arte:** Desde el personaje principal, los personajes secundarios, villanos, escenarios, texturas, menús.
- **Gráficos:** Crear elementos de los mundos, llevar el arte conceptual al *pixel art*, 2D, modelos 3D.
- **Audio:** Melodías, ambientaciones y efectos, implementarlo acorde a la jugabilidad.
- **Diseño de niveles:** Unión de audio, *assets*, interacción programada y demás elementos para generar los niveles.
- **Control de calidad con pruebas:** Probar el juego y buscar cualquier posible error que se haya escapado hasta la etapa final de nuestro juego.

V. Entregables del proyecto

- Entregar un videojuego completo, llamativo, agradable al juego y libre de bugs, que cuente con todos los requerimientos previamente mencionados.
- Ser capaces de dar mantenimiento al software del videojuego por un periodo de 10 meses después del lanzamiento.
- Entregar un paquete con arte conceptual para que la compañía encargada de la promoción y distribución pueda utilizar.
- Paquete de documentación técnica que permita el mantenimiento del producto una vez cumplidos los 10 meses mencionados en el segundo punto.

VI. Riesgos

- Incremento en costo de operación
- Entregas después de tiempo previsto
- Fallas en el rendimiento del producto
- Cambios en el ritmo de producción
- Rotación de personal

VII. Stakeholders

Diseño del arte Estructura narrativa y diseño visual de personajes	Axel Unzon Garcia
Diseño de audio Composición musical y de efectos de sonido	Ricardo Bojorquez Morales
Programación Jefe de diseño	Hector Missael Castañeda Godoy
Programación Encargada de pruebas y validación	Roxana Sanchez Laguna

Representante de Bandai Namco Entertainment	Shin Unozawa
Representante de Bandai Namco Business Promotion Unit	Satoshi Oshita
VIII. Fechas del proyecto	
<ul style="list-style-type: none"> ● Inicio formal del proyecto (Aprobación del <i>Project Charter</i>) 07/10/2020 ● Guion argumental terminado 05/12/2020 ● Diseño de personajes terminado 04/01/2021 ● Mecánicas de juego desarrolladas 17/05/2021 ● Diseño sonoro concluido 07/06/2021 ● Diseño de niveles terminado 18/10/2021 ● Implementación multijugador local concluida 02/08/2021 ● Banda sonora terminada 22/11/2021 ● Implementación multijugador online concluida 06/12/2021 ● Versión Alpha concluida 17/12/2021 ● Versión Beta concluida 07/03/2021 ● Validación para producto terminado concluida 17/06/2022 ● Entrega del videojuego terminado 05/08/2022 	
IX. Requisitos de aprobación del proyecto	
<p>El éxito de este proyecto será alcanzado cuando se cumplan los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El videojuego cumpla con cada uno de los requisitos establecidos y funcione tal y como se requiere. ● Los objetivos presentados en este documento son implementados adecuadamente. ● El desarrollo del proyecto se llevó a cabo bajo las restricciones establecidas al inicio del mismo. ● Toda la documentación técnica ha sido implementada por completo. ● Todas las pruebas del software han pasado completamente. <p>Además, el éxito será determinado por los Representantes de Bandai Namco, el Sr. Shin Unozawa y el Sr. Satoshi Oshita, quienes autorizarán la finalización del proyecto.</p>	
X. Presupuesto resumido	
<ul style="list-style-type: none"> ● Sueldos, prestaciones y honorarios totales \$1,152,000 ● Equipo necesario (gasto único) \$320,000 ● Software y licencias \$300,000 ● Gastos misceláneos \$100,000 	
Presupuesto total	\$1,872,000

XI. Administrador del proyecto

Eduardo Vidal es nombrado Administrador del Proyecto durante todo el desarrollo del mismo hasta su respectiva entrega. Sus responsabilidades incluyen gestionar todas las tareas del proyecto, planificar y ajustar las fechas de entrega, controlar los recursos asignados, resolver conflictos y tomar las decisiones en todas las fases del proceso. El Sr. Eduardo Vidal está autorizado a aprobar todos los gastos presupuestarios asignados. Cualquier financiamiento adicional debe solicitarse a través del patrocinador del proyecto, Satoshi Oshita. El Sr. Vidal proporcionará actualizaciones semanales a los representantes de Bandai Namco.

XII. Autorización

Aprobado por Bandai Namco:

Shin Unozawa

Satoshi Oshita

Fecha: