

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto SungWo**

Curso: Diseño y Creación de Videojuegos

Docente: Mag. Patrick Jose Cuadros Quiroga

|  |  |
| --- | --- |
| Integrantes: |  |

***Romero Roque, Angelica Beatriz*** ***(2019063327)***

***Mamani Ramos, Jhonatan Stveve*** ***(2019063316)***

***Poma Chura, Jhon Romario*** ***(2019064022)***

**Tacna – Perú**

***2024***

***Proyecto SungWo***

**Documento de Visión**

**Versión *1.0***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONTROL DE VERSIONES** | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | JMR | RVA | JMR | 04/05/2024 | Primera Versión, Redacción del documento |

**INDICE GENERAL**

1. [**Introducción** 7](#_heading=h.gjdgxs)
   1. [**Propósito** 7](#_heading=h.gjdgxs)
   2. [**Alcance** 7](#_heading=h.1baon6m)
   3. [**Definiciones, Siglas y Abreviaturas** 7](#_heading=h.3vac5uf)
   4. [**Referencias** 7](#_heading=h.2afmg28)
   5. [**Visión General** 7](#_heading=h.pkwqa1)
2. [**Posicionamiento** 8](#_heading=h.3znysh7)
   1. [**Oportunidad de Negocio** 8](#_heading=h.tyjcwt)
   2. [**Definición del Problema** 8](#_heading=h.1t3h5sf)
3. [**Descripción de los Interesados** 8](#_heading=h.2s8eyo1)
   1. [**Resumen de los Interesados** 8](#_heading=h.3rdcrjn)
   2. [**Resumen de los Usuarios** 8](#_heading=h.lnxbz9)
   3. [**Entorno del Usuario** 9](#_heading=h.1ksv4uv)
   4. [**Perfiles de los Interesados** 9](#_heading=h.2jxsxqh)
   5. [**Perfiles de los Usuarios** 9](#_heading=h.3j2qqm3)
   6. [**Necesidades de los interesados y usuarios** 11](#_heading=h.4i7ojhp)
4. [**Vista General del Proyecto** 11](#_heading=h.1ci93xb)
   1. [**Perspectiva del Producto** 11](#_heading=h.2bn6wsx)
   2. [**Resumen de Capacidades** 11](#_heading=h.3as4poj)
   3. [**Suposiciones y Dependencias** 11](#_heading=h.49x2ik5)
   4. [**Costos y Precios** 12](#_heading=h.43ky6rz)
   5. [**Licenciamiento e Instalación** 12](#_heading=h.147n2zr)
5. [**Características del Proyecto** 12](#_heading=h.23ckvvd)
   1. [**Usabilidad** 12](#_heading=h.32hioqz)
   2. [**Consistencia** 12](#_heading=h.43ky6rz)
   3. [**Disponibilidad** 13](#_heading=h.3hv69ve)
   4. [**Seguridad e integridad de los datos** 13](#_heading=h.41mghml)
   5. [**Mantenibilidad** 13](#_heading=h.39kk8xu)
   6. [**Inmediatez en la respuesta** 13](#_heading=h.vx1227)
6. [**Restricciones** 13](#_heading=h.3hv69ve)
   1. [**Alcance** 13](#_heading=h.1v1yuxt)
   2. [**Tiempo** 13](#_heading=h.2u6wntf)
   3. [**Costo** 14](#_heading=h.3l18frh)
   4. [**Calidad** 14](#_heading=h.3tbugp1)
   5. [**Recursos** 14](#_heading=h.nmf14n)
   6. [**Riesgos** 14](#_heading=h.1mrcu09)
   7. [**Satisfacción al cliente** 14](#_heading=h.2lwamvv)
7. [**Rangos de Calidad** 14](#_heading=h.4k668n3)
8. [**Precedencia y prioridad** 15](#_heading=h.1egqt2p)
9. [**Otros requerimientos del Producto** 15](#_heading=h.2dlolyb)
   1. [**Estándares Legales** 15](#_heading=h.3cqmetx)
   2. [**Estándares de comunicación** 15](#_heading=h.4bvk7pj)
   3. [**Estándares de cumplimiento de la plataforma** 15](#_heading=h.1664s55)
   4. [**Estándares de calidad y seguridad** 16](#_heading=h.25b2l0r)
10. [**CONCLUSIONES** 16](#_heading=h.34g0dwd)
11. [**RECOMENDACIONES** 17](#_heading=h.2w5ecyt)

## Introducción

1. **Propósito**

El propósito de este documento es proporcionar una descricción detallada y un marco comprensivo para el desarrollo del videojuego de lucha "Sungwo", desarrollado en Unreal Engine. Este documento está destinado a ser utilizado por todos los equipos de proyecto, incluyendo desarrollo, diseño, marketing y ventas, para asegurar una visión compartida y objetivos alineados.

1. **Alcance**

El proyecto "Sungwo" incluirá el desarrollo de un videojuego de lucha en 3D con múltiples personajes y arenas, enfocado en ofrecer una experiencia competitiva y entretenida. El juego será desarrollado utilizando Unreal Engine para garantizar gráficos de alta calidad y una mecánica de juego fluida. Se espera que el juego sea lanzado en múltiples plataformas, incluyendo PC y consolas.

1. **Definiciones, Siglas y Abreviaturas**

* UE: Unreal Engine
* NPC: Non-Player Character (Personaje No Jugable)
* PvP: Player versus Player (Jugador contra Jugador)
* AI: Artificial Intelligence (Inteligencia Artificial)

1. **Visión General**

"Sungwo" será un juego de lucha que combina elementos tradicionales del género con innovaciones tecnológicas, aprovechando las capacidades avanzadas de Unreal Engine para crear una experiencia inmersiva y visualmente impactante. El juego contará con un modo historia profundo, multijugador competitivo y varios modos de juego que atraerán tanto a jugadores casuales como a entusiastas del eSport.

## Posicionamiento

## Oportunidad de Negocio

El creciente mercado de eSports y el interés continuo en los videojuegos de lucha presentan una oportunidad significativa para "Sungwo". Al centrarse en la calidad gráfica, la jugabilidad innovadora y el soporte para competiciones, "Sungwo" se posiciona para captar tanto a jugadores habituales como a profesionales, llenando un nicho en el mercado de juegos de lucha.

## Definición del Problema

Actualmente, muchos juegos de lucha no logran equilibrar la accesibilidad para nuevos jugadores con la profundidad estratégica que los jugadores experimentados demandan. "Sungwo" buscará resolver este problema mediante un sistema de control intuitivo que también permite técnicas avanzadas y estrategias complejas.

## Descripción de los Interesados

## Resumen de los Interesados

Los interesados en el proyecto "Sungwo" incluyen el equipo de desarrollo interno, los inversores del proyecto, los socios de marketing, distribuidores de plataformas de juego y patrocinadores de eventos de eSports.

## Resumen de los Usuarios

Los usuarios de "Sungwo" serán principalmente jugadores que disfrutan de juegos de lucha y aquellos interesados en el eSport. Estos usuarios valoran tanto la calidad gráfica como una mecánica de juego desafiante y equitativa.

## Entorno del Usuario

El entorno de los usuarios será predominantemente digital, interactuando con el juego principalmente en PC y consolas. Los usuarios accederán al juego a través de plataformas digitales de distribución como Steam, PlayStation Network y Xbox Live. El entorno también incluirá eventos de eSports y competiciones tanto locales como internacionales.

## Perfiles de los Interesados

| Aspecto | Representante | Descripción | Tipo | Responsabilidades | Criterio de Éxito | Grado de Participación | Comentarios |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Desarrolladores | Juan Pérez | Equipo encargado de la programación y diseño del juego en UE. | Interno | Desarrollar el código, diseñar niveles, implementar IA. | Completar el juego sin retrasos y con pocos errores. | Alta | Esencial para la ejecución técnica del proyecto. |
| Inversores | María López | Grupo financiador del proyecto. | Externo | Proveer fondos necesarios para el desarrollo del juego. | Retorno de inversión y éxito comercial del juego. | Media | Influyen en las decisiones de presupuesto. |
| Jugadores | Comunidad de eSports | Usuarios finales del juego. | Externo | Probar versiones beta, proporcionar feedback. | Alta satisfacción del usuario y buena recepción del mercado. | Baja | Sus opiniones son críticas para ajustes finales. |
| Distribuidores | Alianza de Plataformas de Juegos | Entidades que manejan la distribución digital del juego. | Externo | Distribuir el juego en diversas plataformas. | Ventas exitosas y amplia distribución. | Media | Clave para la disponibilidad y alcance del juego. |
| Marketers | Equipo de Marketing | Responsables de la promoción y publicidad del juego. | Interno | Crear y ejecutar estrategias de marketing, manejar lanzamientos. | Alcance efectivo de campañas y generación de interés. | Alta | Cruciales para el lanzamiento y adopción del juego. |

## Perfiles de los Usuarios

Necesidades de los interesados y usuarios

La tabla siguiente profundiza en las necesidades particulares tanto de los interesados en el proyecto como de sus usuarios finales, delineando requisitos específicos para el SGCS con el fin de maximizar su utilidad y eficacia operativa.

|  |  |
| --- | --- |
| Grupo | Necesidades Específicas |
| Interesados | - Un sistema que integre la gestión de múltiples proyectos mediante una interfaz intuitiva y fácil de usar, mejorando así la accesibilidad y la eficiencia en la supervisión de proyectos. |
| Jefe de Proyecto | - Herramientas que permitan una planificación detallada, seguimiento en tiempo real, y ajustes ágiles a los proyectos para mejorar su rendimiento y la entrega de resultados. |
| Miembros del Equipo de Desarrollo | - Una plataforma que facilite la colaboración efectiva, permitiendo una gestión eficiente de tareas, revisiones de cambios, y actualizaciones de estado, todo en un entorno que fomente la transparencia y el flujo constante de información. |
| Administrador del Sistema | - Capacidad para gestionar de forma centralizada usuarios y proyectos, incluyendo asignaciones de roles, permisos y accesos, garantizando la seguridad de los datos y la integridad del sistema. |

## Vista General del Proyecto

## Perspectiva del Producto

"Sungwo" será un juego de lucha 3D desarrollado en Unreal Engine, diseñado para ser atractivo visualmente y fácil de aprender pero difícil de dominar. El juego ofrecerá una experiencia rica en gráficos y mecánicas innovadoras, diferenciándose de otros títulos del género por su enfoque en la estrategia y la personalización del personaje.

## Resumen de Capacidades

* Multijugador en línea y local: Soporte para competencias PvP tanto locales como en línea.
* Personalización de personajes: Amplias opciones de personalización que permiten a los jugadores modificar la apariencia y habilidades de sus luchadores.
* Múltiples modos de juego: Incluye modos historia, arcade, y torneo.
* Integración con plataformas de eSports: Facilidades integradas para torneos y transmisiones en vivo.

## Suposiciones y Dependencias

* Suposiciones: Se asume que la demanda de videojuegos de lucha seguirá siendo fuerte. Se espera que los jugadores tengan hardware capaz de soportar gráficos de alta definición.
* Dependencias: El proyecto depende de licencias de software para Unreal Engine y otras herramientas de desarrollo. La popularidad del juego también depende del estado de la comunidad de eSports.

## Costos y Precios

* Costos: Desarrollo estimado en $10000, incluyendo diseño, programación, marketing y soporte post-lanzamiento.
* Precios: El juego se ofrecerá a $10.99 por copia, con DLCs y contenido adicional como fuente de ingresos adicionales.

## Licenciamiento e Instalación

El juego será licenciado por compra única con actualizaciones gratuitas. Estará disponible para descarga digital en plataformas como Steam, PlayStation Store y Xbox Marketplace. No se requiere hardware especializado aparte de las consolas y PCs de gama media a alta.

## Características del Proyecto

* Usabilidad

Interfaz intuitiva con tutoriales incorporados para nuevos jugadores y accesibilidad considerada en el diseño.

* Consistencia

Experiencia de usuario coherente en todas las plataformas, con controles y menús estandarizados.

Disponibilidad

* Seguridad e integridad de los datos

El juego estará disponible globalmente con soporte para múltiples idiomas.

* Mantenibilidad

Uso de servidores seguros para el almacenamiento de datos del jugador y transacciones en línea, con cifrado de datos end-to-end.

* Inmediatez en la respuesta

Optimización para tiempos de carga rápidos y respuesta inmediata a las entradas del jugador en todas las plataformas.

* Restricciones

Alcance:

* + El juego debe incluir al menos 10 personajes únicos y 5 arenas en el lanzamiento.

Tiempo:

* + El lanzamiento está programado para dentro de 24 meses desde el inicio del proyecto.

Costo:

* + El presupuesto total no debe exceder los $2 millones.

Calidad:

* + El juego debe alcanzar una calificación mínima de 80 en Metacritic.

Recursos:

* + El equipo no debe exceder los 40 miembros incluyendo todos los roles.

Riesgos:

* + Posibles retrasos por la pandemia, cambios en la popularidad del género de lucha, y dependencia de terceros para ciertas tecnologías.

Satisfacción al cliente:

* + Mantener una tasa de satisfacción del cliente de al menos el 85% tras el lanzamiento.

## Rangos de Calidad

El proyecto apunta a mantener estándares de calidad que incluyan baja tasa de bugs (menos de 0.1 bugs por hora de juego), altas velocidades de frame (60 fps constantes), y altos estándares de diseño artístico y sonoro.

## Precedencia y prioridad

Prioridad alta para características que influyen directamente en la jugabilidad y la experiencia del usuario, como la mecánica de lucha y la estabilidad del juego. Menor prioridad para elementos como la personalización extensiva del personaje y características secundarias del modo historia. Se enfatizará en asegurar que el multijugador y la jugabilidad principal sean impecables y atractivos para los jugadores competitivos, ya que estos aspectos son cruciales para el éxito en el mercado de eSports.

## Otros requerimientos del Producto

## Estándares Legales

El juego cumplirá con todas las leyes y regulaciones aplicables en los mercados objetivo, incluyendo las leyes de protección de la privacidad (como GDPR en Europa), derechos de autor y clasificación de contenido por edades.

## Estándares de comunicación

Se implementarán protocolos estándar de la industria para las comunicaciones en línea, asegurando una experiencia de juego en red estable y segura. Esto incluye el uso de servidores dedicados y tecnologías de encriptación para proteger la información de los usuarios durante las partidas en línea.

## Estándares de cumplimiento de la plataforma

El juego será desarrollado siguiendo las directrices y requerimientos de las plataformas en las que será lanzado (PC, PlayStation, Xbox), asegurando la compatibilidad y aprovechando las características específicas de cada plataforma.

## Estándares de calidad y seguridad

Adopción de las mejores prácticas en desarrollo de software para garantizar un alto estándar de calidad y seguridad. Esto incluye pruebas continuas, revisiones de código, y la implementación de medidas de seguridad para proteger los datos de los usuarios y el rendimiento del juego.

## CONCLUSIONES

El proyecto "Sungwo" se perfila como una innovadora adición al género de los videojuegos de lucha, con su enfoque en la mecánica de juego refinada y opciones de personalización. Basándonos en análisis exhaustivos y feedback del mercado, el juego tiene un potencial significativo para captar tanto a la audiencia casual como a los jugadores competitivos. Las estrategias establecidas en este documento deberían guiar al equipo a través de un desarrollo estructurado y centrado en calidad, apuntando a cumplir con las expectativas de los usuarios y los objetivos comerciales

## RECOMENDACIONES

* + Focalización en la Calidad del Multijugador: Priorizar el desarrollo de una experiencia multijugador robusta y atractiva para asegurar la adopción y el éxito en el ambiente de eSports.
  + Marketing Estratégico: Desarrollar y ejecutar una campaña de marketing que resalte las características únicas de "Sungwo", especialmente en eventos y plataformas enfocadas en eSports.
  + Monitoreo y Feedback Continuo: Establecer un proceso de iteración continua que incorpore feedback de los usuarios desde las etapas tempranas del desarrollo para ajustes y mejoras.
  + Preparación para Escalabilidad: Asegurar que la infraestructura tecnológica sea capaz de escalar y adaptarse a una base de usuarios en crecimiento.
  + Enfoque en la Seguridad: Implementar políticas y herramientas de seguridad desde el inicio para proteger la integridad del juego y la privacidad de los usuarios.