



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERIA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

Proyecto “*Chapels*”

Curso: Diseño y Creación de Videojuegos

Docente: Patrick José Cuadros Quiroga

Integrantes:

<i>Chambilla Mardínez, Renato Eduardo</i>	<i>(2020066918)</i>
<i>Medina López, Marcelo José</i>	<i>(2020066917)</i>
<i>Valle Bustamante, Gustavo Alonso</i>	<i>(2020066916)</i>

Tacna – Perú
2024

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Renato Chambilla Mardinez	Renato Chambilla Mardinez		03/05/2024	Versión 1

Chappels Documento de Visión

Versión 1.0

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Renato Chambilla Mardinez	Renato Chambilla Mardinez		03/05/2024	Versión 1

INDICE GENERAL

Contenido

1.	Introducción	5
1.1.	Propósito	5
1.2.	Alcance	5
1.3.	Definiciones, Siglas y Abreviaturas.....	5
1.4.	Visión General	5
2.	Posicionamiento.....	5
2.1.	Oportunidad de Negocio	5
2.2.	Definición del problema	6
3.	Descripción de los interesados y usuarios	6
3.1.	Resumen de los interesados	6
3.2.	Resumen de los usuarios.....	6
3.3.	Entorno de usuario.....	6
3.4.	Perfiles de los interesados	6
3.5.	Perfiles de los usuarios.....	6
4.	Vista General del producto	6
4.1.	Perspectiva del producto	6
4.2.	Resumen de capacidades	6
4.3.	Suposiciones y dependencias.....	7
4.4.	Costos y precios.....	7
4.5.	Licenciamiento e instalación	7
5.	Características del producto	7
6.	Restricciones	8
7.	Rangos de calidad.....	8
8.	Precedencia y prioridad	8
9.	Otros requerimientos del producto	8
A)	Estándares legales	8
B)	Estándares de comunicación.....	9
C)	Estándares de cumplimiento de la plataforma	9
D)	Estándares de calidad y seguridad	9
10.	CONCLUSIONES	9
11.	RECOMENDACIONES	10

1. Introducción

La creación de nuestro videojuego se basa en una de modo historia donde nuestro personaje es un guerrero solitario que descubre a través de un mensaje ancestral lo lleva a buscar tres capillas místicas. Durante su viaje, obtiene poderes enfrentando a los enemigos durante su viaje, luego de alcanzar al jefe final se enfrenta para vencerlo y así poder restaurar la paz en su mundo.

1.1. Propósito

El propósito de nuestro juego es sumergir a los jugadores en una emocionante búsqueda junto a nuestro guerrero solitario, explorando capillas místicas y enfrentando desafíos mortales. Queremos que sientan la emoción de adquirir poderes únicos y enfrentarse al antiguo mal en una batalla épica para restaurar la paz en el mundo.

1.2. Alcance

Queremos que nuestro juego no solo sea aceptado por la comunidad, sino que también sea aclamado por su innovación y creatividad. Nos esforzamos por ofrecer una experiencia de juego única y emocionante que sorprenda a los jugadores con mecánicas innovadoras, gráficos impresionantes y una historia envolvente. Además, estamos comprometidos a mantener una estrecha relación con nuestra comunidad, escuchando sus comentarios y sugerencias para mejorar continuamente la experiencia del juego.

1.3. Definiciones, Siglas y Abreviaturas

- Chappels: En español significa capilla, donde la historia de nuestro juego se basa en las capillas que nuestro jugador debe pasar.
- Videojuego: Es un juego electrónico que implica la interacción con una interfaz de usuario o un dispositivo de entrada para generar retroalimentación visual desde un dispositivo.

1.4. Visión General

En esta sección se proporciona una visión general de nuestro proyecto, abarcando su propósito, alcance y principales objetivos.

Nuestro objetivo es crear un videojuego innovador que no solo entretenga a los jugadores, sino que también los sumerja en un mundo de aventura y misterio. Nos esforzamos por ofrecer una experiencia de juego única y envolvente que no solo desafíe las habilidades de los jugadores, sino que también los emocione con una historia profunda y personajes memorables.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

El proyecto de desarrollo de nuestro videojuego, integrado con características únicas y un sistema de comunidad interactiva, presenta diversas oportunidades de negocio que pueden ser exploradas y aprovechadas:

Innovación en entretenimiento interactivo: La implementación de mecánicas de juego innovadoras y una narrativa envolvente representa una oportunidad de liderar en la vanguardia de la industria del entretenimiento interactivo. Esta propuesta puede captar la atención de inversores y jugadores interesados en experimentar nuevas formas de entretenimiento digital.

Mejora de la reputación del estudio desarrollador: La creación de un juego de alta calidad y originalidad puede mejorar la reputación y credibilidad de nuestro estudio desarrollador en la industria de los videojuegos. Esto puede atraer a nuevos seguidores, fortalecer la confianza de los jugadores en nuestros productos y establecer al estudio como un líder en la creación de experiencias de juego innovadoras y emocionantes.

2.2. Definición del problema

En nuestro videojuego, nos enfrentamos a desafíos importantes que afectan la experiencia del jugador y la eficiencia del juego. Estos desafíos incluyen la falta de guía clara en la progresión del juego, así como dificultades en la interacción entre los jugadores y el mundo del juego. Ante esta situación, surge la necesidad de implementar un sistema que automatice estas dificultades, proporcionando una experiencia de juego más fluida y orientación paso a paso para los jugadores, con el fin de lograr una experiencia de juego más inmersiva y satisfactoria.

3. Descripción de los interesados y usuarios

3.1. Resumen de los interesados

- Desarrolladores del juego: Interesados en crear una experiencia de juego atractiva y de alta calidad.
- Gerente de proyecto: Responsables de coordinar el desarrollo del juego y garantizar su cumplimiento con los requisitos y estándares establecidos.

3.2. Resumen de los usuarios

- Jugadores: Buscan una experiencia de juego entretenida y satisfactoria que les permita sumergirse en un mundo virtual emocionante.

3.3. Entorno de usuario

- Entorno del juego: Incluye el mundo virtual, los personajes, los escenarios y las interfaces de usuario dentro del juego.

3.4. Perfiles de los interesados

- Desarrolladores del juego: Responsables de la creación y programación del juego.
- Gerente de proyecto: Encargado de la planificación, coordinación y gestión general del desarrollo del juego.

3.5. Perfiles de los usuarios

- Jugadores: Utilizan el juego para disfrutar de una experiencia de entretenimiento y diversión.

4. Vista General del producto

4.1. Perspectiva del producto

El juego cumplirá con todos los estándares para que los jugadores puedan cumplir los objetivos y lograr alcanzar la victoria, y para ello proporcionaremos un diseño amigable, la funcionalidad de los personajes cumplirán con su propósito, tener una experiencia satisfactoria y eficiente.

4.2. Resumen de capacidades

Las capacidades que debe tener nuestro juego son:

Diseño amigable, cumplir las funcionalidades del personaje principal y de los enemigos, historia envolvente.

4.3. Suposiciones y dependencias

- Disponibilidad de tecnología: Suponer que los dispositivos y plataformas necesarios para jugar al juego están ampliamente disponibles y son accesibles para la mayoría de los usuarios.
- Tecnología y herramientas: Dependemos de herramientas de desarrollo de calidad y tecnología adecuada para construir el juego de manera efectiva y eficiente.
- Retroalimentación de los jugadores: Dependemos de la retroalimentación y comentarios de los jugadores para mejorar y refinar el juego a lo largo del desarrollo y después de su lanzamiento.
- Aceptación de la comunidad: Suponer que la comunidad de jugadores estará abierta a nuevas ideas y dispuesta a probar y dar retroalimentación sobre el juego.

4.4. Costos y precios

4.5. Licenciamiento e instalación

- Integración del juego: El juego debe ser capaz de correr en cualquier PC capaz de correr videojuegos para esta modalidad además aseguraremos que el juego sea adaptable al sistema operativo.
- Adquisición de la licencia: Esto dependerá de la plataforma que el juego se publicará, para ello se realizará una previa evaluación para la selección de la plataforma.
- Evaluación y Actualización: Se realizará una evaluación continua del juego para asegurar su jugabilidad y satisfacción de los usuarios, identificando áreas de mejora y proporcionando actualizaciones periódicas para mejorar la experiencia de juego y corregir posibles errores o problemas técnicos.

5. Características del producto

- Interfaz de usuario intuitiva: Presenta una interfaz de juego amigable y fácil de navegar, diseñada para garantizar una experiencia de juego fluida y sin complicaciones, con menús claros y controles intuitivos.
- Protección del mundo del juego: Garantiza la seguridad y confidencialidad de la información dentro del mundo del juego, como el progreso del jugador, logros y estadísticas, mediante medidas de protección de datos implementadas en el sistema del juego.
- Sistema de selección de misiones: Permite a los jugadores elegir entre una variedad de misiones disponibles en el juego, cada una con sus propias recompensas y desafíos, para que puedan planificar su aventura de manera estratégica.
- Sistema de progreso y logros: Los jugadores pueden realizar un seguimiento de su progreso en el juego, desbloquear logros y recibir recompensas por completar tareas específicas o alcanzar hitos importantes, lo que aumenta la sensación de logro y satisfacción.

6. Restricciones

- Recursos Limitados: El desarrollo del juego está sujeto a restricciones de recursos financieros, humanos y tecnológicos, lo que puede influir en la cantidad de contenido, características y calidad gráfica que se pueden incluir en el juego.
- Cumplir los estándares: El juego debe cumplir con las regulaciones y estándares de contenido establecidos por las autoridades de juegos y entretenimiento en diferentes regiones geográficas, lo que puede limitar la inclusión de ciertos temas o elementos controvertidos en el juego.
- Compatibilidad de Plataforma: Se debe garantizar la compatibilidad del juego con las diferentes plataformas de juego existentes, como consolas de videojuegos, computadoras y dispositivos móviles, lo que puede limitar las opciones de desarrollo y tecnología utilizada.

7. Rangos de calidad

- Eficiencia: El juego debe proporcionar una experiencia de juego fluida y sin interrupciones, con tiempos de carga mínimos, transiciones suaves entre escenas y mecánicas de juego responsivas y bien ajustadas.
- Seguridad: Es importante garantizar la seguridad del juego para proteger la integridad de la experiencia del jugador y prevenir cualquier tipo de trampa, hackeo o comportamiento no ético que pueda afectar negativamente la experiencia de juego de otros jugadores.
- Estabilidad: Se espera que el juego sea estable y confiable en todo momento, sin fallos o errores que interrumpan la experiencia del jugador. Debe funcionar de manera consistente en todas las plataformas y dispositivos compatibles.

8. Precedencia y prioridad

- Diseño y Desarrollo del Juego: La prioridad principal radica en el diseño y desarrollo del juego en sí mismo. Esto incluye la creación de mecánicas de juego innovadoras, la implementación de una narrativa envolvente, el diseño de niveles y escenarios, y la creación de arte y sonido de alta calidad que contribuyan a la experiencia del jugador.
- Optimización de Rendimiento: Se da precedencia a la optimización del rendimiento del juego, asegurando que funcione sin problemas en una variedad de dispositivos y plataformas, y que ofrezca una experiencia de juego fluida y sin interrupciones.
- Pruebas al juego: Es crucial realizar pruebas exhaustivas del juego para identificar y corregir cualquier error o problema técnico que pueda afectar la experiencia del jugador. Esto incluye pruebas de funcionalidad, pruebas de compatibilidad de plataformas y pruebas de rendimiento.

9. Otros requerimientos del producto

A) Estándares legales

1. Protección de Datos de los Jugadores:

- El juego cumplirá con la Ley de Protección de Datos Personales (Ley N°29733), asegurando que la información personal de los jugadores sea tratada con confidencialidad y seguridad.
 - Se registrarán los datos personales en la autoridad correspondiente de acuerdo con el Decreto Supremo N°003-2013-JUS.
2. Ley de Delitos Informáticos:
- El juego se registrará por la Ley N°30096 sobre Delitos Informáticos, tomando medidas para prevenir la vulneración de la seguridad del sistema y la manipulación de datos.
 - En caso de vulneración del sistema, se podrá restaurar los datos mediante un respaldo generado manualmente el día anterior, conforme al Artículo 2 de la Ley N°30096.
3. Respaldo de Datos y Seguridad del Sistema:
- Se establecerán procedimientos para respaldar y restaurar la información afectada por cualquier vulneración de la seguridad del sistema, en conformidad con el Artículo 3 de la Ley N°30096.
 - El juego garantizará la accesibilidad constante del servicio para los jugadores, brindando soporte técnico en caso de inaccesibilidad por cualquier motivo, según lo dispuesto en el Artículo 4 de la Ley N°30096.
- B) Estándares de comunicación
- Se implementarán protocolos de comunicación seguros, como HTTPS, para garantizar que la información transmitida entre el juego y los usuarios esté protegida contra accesos no autorizados y ataques de terceros.
- C) Estándares de cumplimiento de la plataforma
- Deben cumplir con los requisitos técnicos específicos de la plataforma de lanzamiento, garantizar su interoperabilidad con otros sistemas de la plataforma, adherirse a las normativas y políticas establecidas por la plataforma, y someterse a pruebas exhaustivas para obtener certificaciones de calidad y seguridad.
- D) Estándares de calidad y seguridad
- Realizar pruebas exhaustivas para detectar y solucionar posibles vulnerabilidades o defectos.
 - Garantizar la seguridad, disponibilidad y confidencialidad de la información almacenada mediante medidas físicas y lógicas como cifrado de datos, autenticación de usuarios y copias de seguridad regulares

10. CONCLUSIONES

- El desarrollo del videojuego representa una historia inmersiva de un personaje solitario donde realiza un viaje para lograr la paz de su mundo, a través queremos que el jugador se sienta satisfecho, además se espera que el juego pueda cumplir con todas las expectativas.
- La herramienta que hace posible el desarrollo del juego, ha cambiado significativamente ya que la empresa que hizo esta gran herramienta va lanzando

actualizaciones para que la herramienta pueda satisfacer con todas necesidades que requiera el desarrollador del juego.

11. RECOMENDACIONES

- Establecer un proceso de pruebas para ver la eficiencia del juego y verificar que no contenga errores tanto en las funcionalidades como la implementación de los personajes y escenarios.
- Establecer un mecanismo de retroalimentación para recopilar comentarios y realizar ajustes basados en las necesidades de los usuarios.