****

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto Autoclicker Unity**

Curso: Diseño y Creación de Videojuegos

Docente: Mag. Patrick José Cuadros Quiroga

Integrantes:

LOSTAUNAU LOZANO, JUAN GONZALO (2019063323)

SALLUCA VALERO, JHON FRANCISCO (2019063633)

POMA MANCHEGO, RENE ()

**Tacna – Perú**

**2024**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | JFSV | JGLL | RPM | 03/05/2024 | Versión Original |

Sistema autocliker unity

Documento de Visión

Versión 1.0

**INDICE GENERAL**

1. Introducción 1

1.1 Propósito 1

1.2 Alcance 1

1.3 Definiciones, Siglas y Abreviaturas 1

1.4 Referencias 1

1.5 Visión General 1

2. Posicionamiento 1

2.1 Oportunidad de negocio 1

2.2 Definición del problema 2

3. Descripción de los interesados y usuarios 3

3.1 Resumen de los interesados 3

3.2 Resumen de los usuarios 3

3.3 Entorno de usuario 4

3.4 Perfiles de los interesados 4

3.5 Perfiles de los Usuarios 4

3.6 Necesidades de los interesados y usuarios 6

4. Vista General del Producto 7

4.1 Perspectiva del producto 7

4.2 Resumen de capacidades 8

4.3 Suposiciones y dependencias 8

4.4 Costos y precios 9

4.5 Licenciamiento e instalación 9

5. Características del producto 9

6. Restricciones 10

7. Rangos de calidad 10

8. Precedencia y Prioridad 10

9. Otros requerimientos del producto 10

[b) Estandares legales](#_Toc394513800) 32

[c) Estandares de comunicación](#_Toc394513800) 37

[d) Estandaraes de cumplimiento de la plataforma](#_Toc394513800) 42

[e) Estandaraes de calidad y seguridad](#_Toc394513800) 42

[CONCLUSIONES](#_Toc394513803) 46

[RECOMENDACIONES](#_Toc394513804) 46

[BIBLIOGRAFIA](#_Toc394513805) 46

[WEBGRAFIA](#_Toc394513806) 46

**Visión**

1. Introducción
   1. Propósito

El propósito principal del juego es proporcionar a los jugadores una experiencia divertida y emocionante. tiene como objetivo el desarrollo de habilidades del jugador, como la coordinación o la toma de decisiones rápidas. Donde se sumerjan a los jugadores en un mundo de fantasía lleno de aventuras y desafíos.

* 1. Alcance

El juego se enfocará en una experiencia de aventura en 2D, donde los jugadores explorarán diversos niveles para enfrentarse a monstruos y progresar. Introduciremos una mecánica de autoclicker que permitirá a los jugadores derrotar a los monstruos mediante clics repetidos. Habrá una amplia variedad de criaturas con distintas habilidades y características, lo que garantizará que el juego sea tanto interesante como desafiante. A medida que los jugadores avancen, se encontrarán con niveles cada vez más difíciles, enfrentando nuevos desafíos y enemigos más poderosos. Además, se implementará un sistema de recompensas para mantener la motivación de los jugadores, ofreciendo la oportunidad de adquirir habilidades nuevas y emocionantes.

* 1. Definiciones, Siglas y Abreviaturas
* C#: Lenguaje de programación utilizado en el desarrollo de videojuegos con Unity.
* Unity: Motor de juego ampliamente utilizado para crear videojuegos en 2D y 3D.
* 2D: Dos dimensiones, se refiere a juegos con gráficos bidimensionales.
* NPC: Non-Player Character (Personaje No Jugador), se refiere a personajes controlados por la computadora en el juego.
* HUD: Heads-Up Display (Visualización en Pantalla), se refiere a la interfaz gráfica que muestra información relevante durante el juego.
* UI: User Interface (Interfaz de Usuario), se refiere a los elementos con los que interactúa el jugador, como menús, botones, etc.
* FPS: Frames Per Second (Cuadros Por Segundo), se refiere a la medida de la fluidez de la animación en el juego.
  1. Referencias

Metodología Ágil

Diagrama de Clases

Diagrama de Estados

* 1. Visión General

Este documento consta de 9 secciones. La sección 1 muestra la introducción donde se proporciona una visión general acerca del propósito y alcance. En la sección 2 se brinda el posicionamiento, donde se menciona la oportunidad de negocio, el problema que este proyecto soluciona. En la sección 3 se puede encontrar descripciones de la parte interesada y del usuario. En la sección 4 tenemos la visión general del producto donde se ofrece una vista de alto nivel de las capacidades del producto. En la sección 5 se brinda las características del producto. En la sección 6 las restricciones como de diseño, externas, requisitos operativos, etc. En la sección 7 están los rangos de calidad relativos al rendimiento, solidez, tolerancia a fallos, la usabilidad, entre otros. En la sección 8 se encuentra precedencia y prioridad de las diferentes características del sistema. Por último, en la sección 9 se tiene otros requisitos del producto, como son los requisitos de hardware o plataforma.

1. Posicionamiento
   1. Oportunidad de negocio

Si el juego es atractivo y bien recibido por los jugadores, puede generar ingresos significativos a través de las ventas en plataformas de distribución como Steam.

Si el juego desarrolla una base de fans sólida, se podría explorar oportunidades de merchandising, como la venta de camisetas, pósters, figuras de acción u otros productos relacionados con la marca del juego.

* 1. Definición del problema

|  |  |
| --- | --- |
| **El problema de** | La falta de una experiencia de juego adictiva y entretenida que combine la mecánica de autoclicker con una narrativa de aventura envolvente. |
| **Que afecta a** | Afecta tanto a los jugadores que buscan experiencias nuevas y emocionantes como a los desarrolladores de juegos que buscan crear productos innovadores y exitosos. |
| **El impacto de ello es** | Para los jugadores, la falta de una experiencia satisfactoria puede resultar en aburrimiento y falta de compromiso con el juego, lo que lleva a una pérdida de interés y potencialmente a malas críticas. |
| **Una solución exitosa sería** | Desarrollar un juego llamado "ClickSaga" que combine la mecánica de autoclicker con una narrativa de aventura emocionante. ClickSaga ofrecerá una experiencia inmersiva donde los jugadores se embarcarán en un viaje épico para derrotar a monstruos. La clave será implementar mecánicas de juego emocionantes, gráficos atractivos y una historia envolvente que mantenga a los jugadores comprometidos y deseando más. |

1. Descripción de los interesados y usuarios
   1. Resumen de los interesados

* **Jugadores**: Jugadores entusiastas de los videojuegos que buscan experiencias nuevas y emocionantes.
* **Desarrolladores del juego**: Buscan maximizar la calidad del juego, optimizar la experiencia del jugador y garantizar la viabilidad comercial del proyecto.
* **Inversionistas:** Están interesados en obtener un retorno de su inversión a través del éxito comercial del juego.
  1. Resumen de los usuarios
* **Jugadores:** Buscan una experiencia de juego emocionante y entretenida que combine la mecánica de autoclicker con una narrativa de aventura.
* **Beta Testers:** Son usuarios seleccionados para probar versiones preliminares del juego y proporcionar retroalimentación valiosa antes del lanzamiento oficial.
  1. Entorno de usuario

ClickSaga estaría inicialmente disponible en plataformas de juego ampliamente accesibles, como PC

* 1. Perfiles de los interesados
* Jugadores: Buscan experiencias de juego emocionantes. Activo en comunidades de juegos, disfruta de retos y busca progresar en el juego
* Desarrolladores del Juego: Conocimientos en programación, diseño de juegos, arte, sonido y narrativa. Crear un juego exitoso y rentable, establecer la marca de la empresa en la industria del juego, aprender y mejorar habilidades en el desarrollo de juegos.
* Inversionistas: Buscan oportunidades de inversión rentables, apoyan el crecimiento y la innovación en la industria del juego. Esperan un retorno de inversión significativo.
  1. Perfiles de los Usuarios

|  |  |
| --- | --- |
| **Usuario** | Jugadores |
| **Descripción** | Los jugadores son los usuarios finales del juego ClickSaga. Son personas apasionadas por los videojuegos que buscan una experiencia emocionante y entretenida. |
| **Tipo** | Usuarios finales |
| **Responsabilidad** | Disfrutar del juego, proporcionar retroalimentación y sugerencias para mejorar la experiencia del jugador. |
| **Criterio de Éxito** | La satisfacción del jugador, medida por la retención de jugadores, las críticas positivas y la participación en la comunidad del juego. |
| **Implicación** | Alta, ya que son los principales destinatarios del juego y determinan su éxito o fracaso. |
| **Entregable** | Descargar e instalar el juego, participar activamente en las actividades del juego, proporcionar comentarios y críticas constructivas. |
| **Comentarios** | Los jugadores son la razón de ser del juego y su satisfacción es fundamental para el éxito del proyecto. |

Tabla 01: Jugadores

|  |  |
| --- | --- |
| **Usuario** | Testers |
| **Descripción** | Los testers son usuarios seleccionados para probar versiones preliminares del juego y proporcionar retroalimentación valiosa antes del lanzamiento oficial. |
| **Tipo** | Usuarios de prueba. |
| **Responsabilidad** | Probar diferentes aspectos del juego, identificar errores, sugerir mejoras y evaluar la jugabilidad y la experiencia del usuario. |
| **Criterio de Éxito** | La identificación y corrección efectiva de errores, la mejora de la jugabilidad y la satisfacción del jugador. |
| **Implicación** | Alta, ya que su retroalimentación ayuda a mejorar la calidad del juego antes de su lanzamiento oficial. |
| **Entregable** | Participar activamente en pruebas de juego, informar de errores y proporcionar comentarios detallados sobre la experiencia de juego. |
| **Comentarios** | Los testers desempeñan un papel crucial en el proceso de desarrollo de ClickSaga, ayudando a garantizar un producto final de alta calidad y la satisfacción del jugador. |

Tabla 02: Testers

1. Vista General del Producto
   1. Necesidades de los interesados y usuarios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Necesidades | Prioridad | Inquietudes | Solución propuesta |
| Experiencia de juego emocionante y entretenida. | Alta | Calidad y estabilidad del juego.  Posibilidad de estancamiento o aburrimiento.  Experiencia de juego desequilibrada o injusta. | Desarrollar mecánicas de juego innovadoras y emocionantes.  Crear una narrativa profunda y envolvente. |
| Acceso temprano al juego para pruebas exhaustivas. | Alta | Falta de retroalimentación sobre los problemas informados. | Establecer canales de comunicación claros para informar sobre el estado de los errores reportados. |

1. Vista General del Producto
   1. Perspectiva del producto

ClickSaga es un juego de aventura y autoclicker que transporta a los jugadores a un mundo épico lleno de desafíos, monstruos y emocionantes batallas. Con una combinación única de mecánicas de clics automáticos y una narrativa envolvente, los jugadores se embarcarán en un viaje emocionante para salvar el reino y convertirse en héroes legendarios.

* 1. Resumen de capacidades
* ClickSaga ofrece una mecánica de juego adictiva y fácil de entender, donde los jugadores pueden derrotar monstruos y avanzar en la historia con simples clics
* A medida que avanzan en la historia, los jugadores podrán mejorar las habilidades y poderes de su personaje
* Los jugadores tendrán la opción de personalizar el aspecto y las habilidades de su personaje
  1. Suposiciones y dependencias
* Hay una demanda significativa de juegos de aventura con mecánicas de autoclicker, basada en la popularidad de géneros similares y la disponibilidad de audiencia en el mercado de videojuegos.
* ClickSaga depende del éxito del proceso de desarrollo, que incluye la implementación efectiva de mecánicas de juego, diseño de niveles, narrativa y gráficos.
* La eficacia de las estrategias de marketing y promoción en la generación de conciencia y el alcance de la audiencia será fundamental para el éxito comercial de ClickSaga.
* ClickSaga depende de la estabilidad y disponibilidad de las plataformas de distribución de juegos, como tiendas en línea y redes sociales.
  1. Costos y precios

S/. 17,811.00

* 1. Licenciamiento e instalación

ClickSaga estará disponible bajo un modelo de licenciamiento de software comercial

Los usuarios podrán descargar e instalar ClickSaga desde tiendas de aplicaciones en línea, como Steam

El proceso de instalación será guiado y sencillo, con instrucciones claras para los usuarios sobre cómo descargar, instalar y ejecutar el juego en su dispositivo.

1. Características del producto

**Mecánica de Autoclicker**

ClickSaga presenta una mecánica de juego adictiva y fácil de entender

**Narrativa Envuelta**

Los jugadores se sumergirán en una historia épica y emocionante que los llevará a través de paisajes fantásticos y desafiantes.

**Personalización**

Los jugadores tendrán la opción de personalizar el aspecto y las habilidades de su personaje

1. Restricciones

* Alcance: La disponibilidad inicial del juego estará limitada para PC.
* Tiempo: Existe una restricción de tiempo para el lanzamiento del juego, que está sujeta a plazos definidos en el plan de desarrollo.
* Costo: La inversión total del proyecto se estima como S/. 11,546 siendo este nuestro limite.
* Calidad: Se busca proporcionar una experiencia de juego satisfactoria.

1. Rangos de calidad

* Funcionalidad. Todas las funciones principales del juego deberán estar implementadas según lo planeado y funcionan sin errores significativos. Los jugadores pueden completar todas las tareas y actividades del juego sin problemas.
* Confiabilidad. El juego es estable y confiable, con una tasa mínima de accidentes o bloqueos. Los jugadores pueden esperar una experiencia de juego consistente y sin interrupciones.
* Usabilidad. La interfaz de usuario es intuitiva y fácil de usar, permitiendo a los jugadores navegar por el juego sin esfuerzo y comprender rápidamente cómo jugar.
* Eficiencia. Los tiempos de carga son mínimos y los recursos del sistema se utilizan de manera eficiente.
* Capacidad de mantenimiento. El juego estará diseñado con flexibilidad y modularidad, lo que facilita la incorporación de nuevas características y la corrección de errores.

1. Precedencia y Prioridad

Las tareas relacionadas con la estabilidad y confiabilidad del juego, como la corrección de errores críticos y la optimización del rendimiento, tienen la máxima prioridad, ya que afectan directamente la experiencia del jugador y la reputación del juego.

Las mejoras de usabilidad y la implementación de nuevas características importantes pueden tener una prioridad alta o media

1. Otros requerimientos del producto
   * 1. Estándares legales:

Debe cumplir con las disposiciones legales relacionadas con la protección de datos personales de los usuarios.

* + 1. Estándares de comunicación

Se deben implementar protocolos de comunicación seguros para garantizar la integridad y confidencialidad de los datos transmitidos entre el juego y los servidores

* + 1. Estándares de cumplimiento de la plataforma

Debe cumplir con los estándares y políticas de las plataformas de distribución de juegos en línea, como Steam

* + 1. Estándares de calidad y seguridad

Debe cumplir con estándares de calidad y seguridad establecidos por la industria de los videojuegos y las normativas gubernamentales relevantes.

CONCLUSIONES

A través de este documento, se ha logrado establecer una dirección clara para el desarrollo de ClickSaga y alinear a todas las partes interesadas en torno a una visión compartida del juego.

El documento de visión servirá como un marco de referencia para la toma de decisiones futuras durante el desarrollo de ClickSaga. Proporciona una base sólida sobre la cual se pueden tomar decisiones relacionadas con nuevas características, cambios en el alcance del proyecto y priorización de tareas.