****

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto *Juego de Parkour***

Curso: *DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS*

Docente: Mag. Patrick Cuadros Quiroga

Integrantes:

***Zevallos Purca Justin Zinedine (2020066924)***

***Anahua Coaquira, Mayner Gonzalo (2020067145)***

***Erick Javier SALINAS CONDORI (2020069046)***

**Tacna – Perú**

***2024***

| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | MPV | ELV | ARV | 10/10/2020 | Versión Original |

Sistema *{Nombre del Sistema}*

Documento de Visión

Versión *{1.0}*

| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | MPV | ELV | ARV | 10/10/2020 | Versión Original |

**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 32

c) Estandares de comunicación 37

d) Estandaraes de cumplimiento de la plataforma 42

e) Estandaraes de calidad y seguridad 42

[CONCLUSIONES](#_heading=h.1fob9te) 46

[RECOMENDACIONES](#_heading=h.3znysh7) 46

[BIBLIOGRAFIA](#_heading=h.2et92p0) 46

[WEBGRAFIA](#_heading=h.tyjcwt) 46

1. Introducción

1.1 Propósito

El propósito de este informe es evaluar la factibilidad del desarrollo de un juego de parkour, proporcionando una visión detallada de los objetivos, riesgos y consideraciones técnicas asociadas con el proyecto.

1.2 Alcance

El alcance de este informe abarca desde la descripción del proyecto hasta la evaluación de la viabilidad técnica, incluyendo análisis de riesgos, situación actual, consideraciones de hardware y software, así como la descripción de los interesados y usuarios.

1.3 Definiciones, Siglas y Abreviaturas

* Juego de parkour: Videojuego que simula la experiencia de practicar parkour en un entorno virtual.
* Factibilidad técnica: Evaluación de la viabilidad del proyecto desde el punto de vista tecnológico.
* Hardware: Componentes físicos de un sistema informático.
* Software: Programas y aplicaciones informáticas utilizados en el desarrollo y funcionamiento del juego.
* Usuarios: Personas que juegan al juego de parkour.
* Interesados: Personas u organizaciones con interés en el desarrollo y éxito del proyecto.
* Viabilidad: Capacidad del proyecto para ser realizado con éxito dentro de los recursos disponibles.

1.4 Referencias

1.5 Visión General

Este informe proporcionará una visión general del proyecto de desarrollo de un juego de parkour, abordando aspectos clave como los objetivos, riesgos, stakeholders y usuarios, así como detalles técnicos relacionados con la viabilidad del proyecto.

2. Posicionamiento

2.1 Oportunidad de negocio

La oportunidad de negocio radica en la demanda de juegos de acción y aventura innovadores que ofrezcan experiencias únicas a los jugadores, aprovechando el creciente interés en el parkour y el entretenimiento digital.

2.2 Definición del problema

El problema que se aborda es la falta de juegos de parkour auténticos y emocionantes en el mercado actual, lo que crea una oportunidad para desarrollar un juego que llene este vacío y satisfaga las expectativas de los jugadores.

3. Descripción de los interesados y usuarios

3.1 Resumen de los interesados

Los interesados incluyen a los desarrolladores del juego, inversores potenciales, distribuidores de juegos, y cualquier otra parte interesada en el éxito del proyecto.

3.2 Resumen de los usuarios

Los usuarios son los jugadores del juego de parkour, que buscan una experiencia emocionante y desafiante que les permita explorar y dominar el arte del parkour en un entorno virtual.

3.3 Entorno de usuario

El entorno de usuario es un mercado dinámico y competitivo, donde los jugadores tienen acceso a una amplia variedad de juegos de acción y aventura, pero con una demanda creciente de experiencias innovadoras y emocionantes.

3.4 Perfiles de los interesados

Los perfiles de los interesados incluyen a desarrolladores de juegos, inversionistas, distribuidores, y cualquier otra parte interesada en el éxito del proyecto, cada uno con sus propios intereses y objetivos relacionados con el juego de parkour.

3.5 Perfiles de los Usuarios

Los perfiles de los usuarios varían desde jugadores casuales hasta entusiastas del parkour, con diferentes niveles de experiencia y habilidad en los juegos de acción y aventura.

3.6 Necesidades de los interesados y usuarios

Los interesados necesitan un retorno de inversión favorable y un juego exitoso en el mercado, mientras que los usuarios buscan una experiencia de juego emocionante y desafiante que satisfaga sus expectativas y los mantenga comprometidos a largo plazo.

4. Vista General del Producto

4.1 Perspectiva del producto

El juego de parkour será un producto digital disponible para diversas plataformas de juego, ofreciendo a los jugadores una experiencia inmersiva y desafiante que combina el realismo del parkour con la emoción de superar obstáculos en un entorno virtualmente estimulante.

4.2 Resumen de capacidades

4.3 Suposiciones y dependencias

4.4 Costos y precios

4.5 Licenciamiento e instalación

5. Características del producto

6. Restricciones

7. Rangos de calidad

8. Precedencia y Prioridad

9. Otros requerimientos del producto

[b) Estandares legales](#_heading=h.30j0zll)

[c) Estandares de comunicación](#_heading=h.30j0zll)

[d) Estandaraes de cumplimiento de la plataforma](#_heading=h.30j0zll)

[e) Estandaraes de calidad y seguridad](#_heading=h.30j0zll)

[CONCLUSIONES](#_heading=h.1fob9te)

[RECOMENDACIONES](#_heading=h.3znysh7)

[BIBLIOGRAFIA](#_heading=h.2et92p0)

[WEBGRAFIA](#_heading=h.tyjcwt)