

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto *Videojuego 2D***

Curso: *Diseño y creación de videojuegos*

Docente: *Patrick Cuadros Quiroga*

Integrantes:

***Cano Sucso, Anthony 2020067573***

***Jarro Cachi, Jose Luis 2020067148***

**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](#_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

**1. Introducción**

**1.1 Propósito**

**Este documento de visión define las características clave del videojuego 2D "Super Pumatario Aventuras", sus objetivos, funcionalidades y restricciones. Servirá como guía para el desarrollo y proporcionará una visión general del producto final.**

**1.2 Alcance**

**El videojuego "Super Pumatario Aventuras" será un juego de plataformas y aventuras en 2D para dispositivos móviles y PC, inspirado en los clásicos como Super Mario Bros pero con un toque de identidad peruana.**

**1.3 Definiciones, Siglas y Abreviaturas**

**2D: Dos dimensiones**

**PC: Computadora personal**

**Jugador/Usuario: Persona que utiliza el videojuego**

**1.4 Referencias**

**Documento de Especificación de Requerimientos**

**Manual de Usuario de Unity**

**1.5 Visión General**

**Este documento de visión describe los requerimientos clave del videojuego, los perfiles de los usuarios e interesados, las características principales, las restricciones y otros aspectos importantes.**

**2. Posicionamiento**

**2.1 Oportunidad de negocio**

**Existe una oportunidad de mercado para un videojuego de plataformas y aventuras divertido, accesible y con elementos culturales peruanos distintivos que atraigan tanto a jugadores nacionales como internacionales.**

**2.2 Definición del problema**

**La gran mayoría de videojuegos populares provienen de empresas extranjeras. Hay una carencia de juegos que reflejen elementos culturales propios de Perú, con los que los jugadores nacionales puedan identificarse y sentir cercanía.**

**"Super Pumatario Aventuras" busca cubrir esta necesidad ofreciendo una experiencia de juego entretenida y desafiante, con un concepto, historia y estética inspirados en la cultura e identidad peruanas.**

**3. Descripción de los interesados y usuarios**

**3.1 Resumen de los interesados**

**Equipo de desarrollo del videojuego**

**Profesores guías del proyecto**

**Comunidad de gamers y seguidores del juego**

**Empresas o marcas interesadas en auspicios o publicidad**

**3.2 Resumen de los usuarios**

**Los usuarios primarios serán jugadores de videojuegos casuales y hardcore, tanto nacionales como internacionales, de edades entre 12 y 45 años aproximadamente, con acceso a dispositivos móviles o computadores personales.**

**3.3 Entorno de usuario**

**El videojuego será ejecutado en teléfonos inteligentes con sistemas Android o iOS, así como en computadoras personales con Windows, Linux o MacOS. Se requerirá una conexión a internet para funciones en línea.**

**3.4 Perfiles de los interesados**

**Equipo de desarrollo:**

**Desarrolladores y programadores**

**Diseñadores gráficos y de niveles**

**Compositores y diseñadores de sonido**

**Encargados de pruebas y control de calidad**

**Profesores guías:**

**Docentes de la Universidad que supervisarán y guiarán el desarrollo del proyecto.**

**Comunidad y seguidores:**

**Jugadores interesados en el concepto y desarrollo del juego, que lo seguirán en redes sociales.**

**Empresas y marcas:**

**Posibles interesados en publicitar sus productos o servicios dentro del juego.**

**3.5 Perfiles de los Usuarios**

**Jugador casual:**

**Entre 12 y 30 años**

**Con interés en juegos móviles sencillos**

**Busca entretenimiento y diversión**

**Dispuesto a hacer pequeñas compras dentro del juego**

**Aprecia gráficos y temáticas originales**

**Jugador hardcore:**

**Entre 16 y 45 años**

**Apasionado por los juegos de plataformas y desafíos**

**Valora jugabilidad profunda y rejugabilidad**

**Busca juegos con alta dificultad y curva de aprendizaje**

**Aprecia aspectos técnicos y de diseño sobresalientes**

**Jugador ocasional de PC:**

**Entre 18 y 40 años**

**Juega en PC cuando tiene tiempo libre**

**Aprecia juegos con buena calidad gráfica**

**Busca experiencias de juego entretenidas y accesibles**

**Le interesan los juegos indie y con elementos culturales únicos**

**3.6 Necesidades de los interesados y usuarios**

**Equipo de desarrollo:**

**Herramientas y recursos adecuados**

**Soporte y capacitación continua**

**Incentivos y reconocimiento**

**Profesores guías:**

**Seguimiento cercano del progreso**

**Evaluación justa y objetiva**

**Asegurar aprendizaje de los estudiantes**

**Comunidad y seguidores:**

**Mantenerse informados de avances y novedades**

**Interacción con el equipo de desarrollo**

**Sentirse parte del proceso creativo**

**Empresas y marcas:**

**Impacto publicitario efectivo**

**Generar awareness de marca**

**Métricas de rendimiento de la publicidad**

**Jugador casual:**

**Diversión y entretenimiento en cortos periodos**

**Juego intuitivo y fácil de aprender**

**Progreso y desbloqueos con baja inversión**

**Jugador hardcore:**

**Desafíos constantes y alta dificultad**

**Jugabilidad profunda y bien diseñada**

**Progresión y recompensas gratificantes**

**Jugador de PC ocasional:**

**Experiencia de juego fluida y sin complicaciones**

**Controles sencillos y versatilidad de uso**

**Calidad visual y auditiva sobresaliente**

**4. Vista General del Producto**

**4.1 Perspectiva del producto**

**"Super Pumatario Aventuras" será un videojuego de plataformas y aventuras en 2D con temática y elementos inspirados en la cultura peruana. El jugador controlará a un personaje principal con habilidades de saltar, correr, aplastar enemigos y recolectar**