****

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto Videojuego “*Javicho el espadachin”***

Curso: Diseño y creación de *Videojuegos*

Docente: Mag. Patrick José Cuadros Quiroga

Integrantes:

***Villanueva Yucra, Josue (2018000722)***

***Condori Vargas, Thomas (2018000487)***

***Neira Machaca, Javier (2017057984)***

**Tacna – Perú**

***2024***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | JVY,JNM,TCV | PCQ | JVY | 04/05/2024 | Versión Original |

Videojuego “*Javicho el espadachin”*

Documento de Visión

Versión *1.0*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | JVY,JNM,TCV | PCQ | JVY | 04/05/2024 | 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

**Informe de Visionamiento**

# **Introducción**

## **Propósito**

Este documento tiene como propósito definir la visión y el alcance del videojuego "Javicho el espadachín", detallando las expectativas, características y funcionalidades del juego. Pretende servir como guía fundamental para todos los equipos de desarrollo y partes interesadas durante el ciclo de vida del proyecto.

## **Alcance**

"Javicho el espadachín" es un videojuego de aventura y acción 2D, donde los jugadores controlan a Javicho, un espadachín que enfrenta diversos desafíos en un mundo fantástico. El juego será desarrollado para plataformas de PC y posiblemente consolas, ofreciendo una experiencia de juego inmersiva con múltiples niveles, enemigos variados y una trama envolvente.

## **Definiciones, Siglas y Abreviaturas**

PC: Personal Computer.

2D: Dos Dimensiones.

NPC: Non-Player Character (Personaje no jugable).

## **Referencias**

* RUP
* Diagramas de caso de uso

## **Visión General**

**1.5.1 General**

Este documento proporcionará una visión general del proyecto, incluyendo el posicionamiento en el mercado, la descripción de los interesados y usuarios, y una vista general del producto, asegurando que todos los participantes compartan una comprensión común de los objetivos y expectativas.

# **Posicionamiento**

## **Oportunidad de negocio**

El crecimiento continuo en la industria del entretenimiento digital, combinado con la popularidad de los juegos de aventuras 2D, representa una oportunidad única para lanzar un producto que atraiga tanto a jugadores nostálgicos como a nuevos entusiastas

## **Definición de problema**

El mercado actual carece de juegos 2D con una combinación de mecánicas de juego innovadoras y narrativas profundas. "Javicho el espadachín" se posicionará para llenar este vacío, ofreciendo una experiencia rica y envolvente que muchos jugadores buscan, pero raramente encuentran.

# **Descripción de los interesados y usuarios**

## **Resumen de los interesados**

Los principales interesados incluyen al equipo de desarrollo del juego, la empresa editora, inversores y plataformas de distribución digital como Steam o consolas.

## **Resumen de los usuarios**

Los usuarios finales serán principalmente jugadores que disfrutan de juegos de aventura y acción, valoran una narrativa sólida y buscan desafíos en juegos con estética retro modernizada.

## **Entorno de Usuario**

El juego se desarrollará y jugará principalmente en entornos de PC, con controles adaptados para teclado y mouse o gamepad. Se considerará la adaptabilidad a otras plataformas como consolas en fases posteriores.

## **Perfiles de los Interesados**

* Desarrolladores: Encargados de la creación técnica del juego.
* Diseñadores: Responsables de la estética y experiencia del usuario.
* Marketers: Encargados de la promoción y venta del juego.

## **Perfiles de los Usuarios**

* **Jugadores casuales**

|  |  |
| --- | --- |
| Descripción | Administrador |
| Tipo | Jugadores casuales |
| Responsabilidades | Buscan entretenimiento fácil de entender, pero con profundidad en el diseño. |

* **Jugadores hardcore**

|  |  |
| --- | --- |
| Descripción | Entidad externa |
| Tipo | Jugadores hardcore |
| Responsabilidades | Buscan desafíos y profundidad tanto en la historia como en las mecánicas del juego. |

## **Necesidades de los interesados y usuarios**

* **Interesados:** Retorno sobre inversión, cumplimiento de cronogramas y calidad del producto.
* **Usuarios:** Entretenimiento de calidad, desafíos apropiados y una historia atractiva.

# **Vista General del Producto**

## **Perspectiva del producto**

El juego se integrará en el mercado de juegos de aventura 2D, diferenciándose por su estilo visual único y mecánicas de juego innovadoras.

## **Resumen de capacidades**

* Niveles: Diversos mundos con múltiples niveles cada uno.
* Historia: Una trama envolvente que se desarrolla a través de diálogos y eventos en el juego.
* Mecánicas: Combate fluido, puzzles y exploración.

## **Suposiciones y dependencias**

* Suposición de que los usuarios tendrán el hardware necesario para ejecutar el juego sin problemas.
* Dependencia de la plataforma de distribución para la visibilidad y accesibilidad del juego.

## **Costos y precios**

A Continuación, se muestran los costes de desarrollo e implementación del videojuego.

|  |  |
| --- | --- |
| Costo Total de Costo General | S/. 64.50 |
| Costo Total del Ambiente | S/. 393.00 |
| Costo Total del Personal | S/. 60.00 |
| Costo Total de los Operativos | S/. 54.00 |
| Costo Final | S/. 591.50 |

## **Licenciamiento e instalación**

El videojuego "Javicho el espadachín" estará disponible para su compra y descarga a través de plataformas digitales reconocidas como Steam. Se ofrecerá bajo una licencia de usuario final estándar, que permitirá al comprador instalar y jugar el juego en múltiples dispositivos, aunque limitado a un número específico de activaciones simultáneas.

# **Características del producto**

* Sistema de combate innovador: Combate dinámico que permite a los jugadores utilizar combinaciones de movimientos y habilidades especiales.
* Diversidad de enemigos y jefes: Cada nivel introduce nuevos enemigos y desafiantes enfrentamientos con jefes que requieren tácticas específicas para vencer.
* Progresión del personaje: Los jugadores pueden mejorar sus habilidades y equipamiento a medida que avanzan en el juego.
* Narrativa inmersiva: Una historia rica que se desarrolla a través de interacciones con personajes y el entorno del juego.

# **Restricciones**

* Plataforma: Inicialmente disponible solo para PC con Windows.
* Recursos: Limitaciones en el presupuesto pueden afectar la extensión de características planeadas inicialmente.
* Tiempo: El cronograma del proyecto debe adherirse estrictamente para coincidir con las fechas de lanzamiento planificadas.

# **Rangos de calidad**

* Usabilidad: Interfaces intuitivas y accesibles para jugadores de todos los niveles.
* Rendimiento: Optimización para que el juego funcione fluidamente en la mayoría de los sistemas de gama media.
* Fiabilidad: Pruebas exhaustivas para asegurar estabilidad y minimizar bugs.

# **Precedencia y Prioridad**

* Alta prioridad: Desarrollo del núcleo del juego y mecánicas de combate.
* Media prioridad: Ampliación de niveles y enemigos.
* Baja prioridad: Elementos adicionales como logros y tablas de clasificación.

# **Otros requerimientos del producto**

b) Estándares legales: Cumplimiento con todas las leyes de derechos de autor y privacidad.

c) Estándares de comunicación: Implementación de protocolos seguros para las funciones en línea.

d) Estándares de cumplimiento de la plataforma: Asegurar que el juego cumpla con las directrices específicas de las plataformas en las que se lanzará.

e) Estándares de calidad y seguridad: Adherencia a normativas internacionales de seguridad en software.

# **Conclusiones**

El análisis y la planificación detallada presentados en este documento muestran que "Javicho el espadachín" está bien posicionado para ser un éxito en el mercado de videojuegos. Las características innovadoras y la atención a la calidad y a las normativas aseguran que el juego no solo será entretenido, sino también robusto y seguro para los usuarios.

**11. Recomendaciones**

* Continuar con las pruebas de usuario: Para garantizar que el juego sea accesible y disfrutable.
* Evaluación continua de feedback: Adaptar el desarrollo del juego según las opiniones y sugerencias de los jugadores durante las fases beta.
* Preparar para la expansión: Considerar el desarrollo de contenido adicional y expansiones post-lanzamiento para mantener el interés de los jugadores.