****

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto**

Zombie´s War: Ataque Final

**Curso:**

Diseño y creación de videojuegos

**Docente:**

Ing. Patrick Cuadros Quiroga.

**Integrantes:**

* Lostaunau Lozano, Juan Gonzalo - 2019063323
* Poma Manchego, Rene Manuel - 2017057491.
* Salluca Valero, Jhon Francisco -2019063623

Tacna – Perú

2024

**Proyecto**

***Zombie´s War: Ataque Final***

**Presentado por:**

***Lostaunau Lozano, Juan Gonzalo***

***Poma Manchego, Rene Manuel***

***Salluca Valero, Jhon Francisco***

***06 de Julio del 2024***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | Rene Poma, Jhon Salluca y Juan Lostaunau |  |  | 05/06/2024 | Versión 1.0 |
| 2.0 | Rene Poma, Jhon Salluca y Juan Lostaunau |  |  | 19/06/2024 | Versión 2.0 |

Tabla de contenido

Resumen Ejecutivo3

I Propuesta narrativa4

1. Planteamiento del Problema………………………………………………………………………………4
2. Justificación del proyecto 4
3. Objetivo general 5
4. Beneficios 6
5. Alcance 7
6. Requerimientos del sistema 7
7. Restricciones 7
8. Supuestos7
9. Resultados esperados 8
10. Metodología de implementación 8
11. Actores claves 9
12. Papel y responsabilidades del personal 10
13. Plan de monitoreo y evaluación 12
14. Cronograma del proyecto 15
15. Hitos de entregables 17

II Presupuesto18

1. Planteamiento de aplicación del presupuesto18
2. Presupuesto 18

3. Análisis de Factibilidad18

4. Evaluación Financiera18

Anexo 01 – Requerimientos del Sistema *{nombre del sistema}*19

RESUMEN EJECUTIVO

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto propuesto**:  *Zombie´s War: Ataque Final* | |
| **Propósito del Proyecto y Resultados esperados:**  El propósito del proyecto es desarrollar un sistema interactivo para "Zombie's War: Ataque Final" que permita a los jugadores gestionar vidas a través de la resolución de puzzles y preguntas, mejorando así la dinámica de juego y aumentando la satisfacción del usuario mediante desafíos equilibrados y entretenidos.  Los resultados esperados son:   * *Mejora en la Gestión de Vidas: Un sistema interactivo que permite a los jugadores obtener y gestionar vidas mediante la resolución de puzzles y preguntas, ofreciendo una experiencia de juego más dinámica y envolvente.* * *Aumento de la Satisfacción del Usuario: Jugadores más satisfechos gracias a desafíos equilibrados y entretenidos que promuevan el pensamiento estratégico y la resolución de problemas.* * *Optimización del Tiempo de Juego: Reducción en el tiempo necesario para que los jugadores completen puzzles y respondan preguntas, manteniendo el flujo y ritmo del juego.* * *Mejora de la Experiencia de Juego: Un juego más atractivo y competitivo que retiene a los jugadores y los incentiva a seguir jugando y mejorando sus habilidades.* * *Innovación en el Mercado de Juegos: Posicionamiento de "Zombie's War: Ataque Final" como un líder en innovación dentro del mercado de juegos de estrategia y puzzles, atrayendo a una audiencia más amplia y diversa.* | |
| **Población Objetivo:**   * *Desarrolladores y Diseñadores de Juegos: Profesionales que pueden beneficiarse de las innovaciones tecnológicas implementadas en el proyecto y aplicar estos conocimientos a futuros desarrollos.* * *Mercado de Juegos de Estrategia y Puzzles: El sector del entretenimiento interactivo que se verá enriquecido por un nuevo estándar en la calidad y dinamismo de los juegos.* | |
| **Monto de Inversión (En Soles):**  ***{ S/. 14,000}*** | **Duración del Proyecto (En Meses):**  ***{3}*** |