A picture containing logo

Description automatically generatedLogo

Description automatically generatedUniversidad Autónoma de San Luis Potosí

Facultad de Ingeniería

Hackatón

**Documentación de**

**Planificación y Diseño**

Equipo: Equipo @everyone [Free iPhone](https://www.phising.com)’); DROP DATABASE; --

Fecha: 10 de octubre de 2024.

Índice

1. Introducción
2. Visión General del Juego
   1. Título del juego
   2. Resumen
   3. Objetivo
   4. Posibles dificultades y Estrategias
3. Descripción Detallada del Juego
   1. Historia y Narrativa
   2. Jugabilidad
   3. Estilo artístico
4. Diseño de Niveles
   1. Mapas y Escenarios
   2. Progresión
5. Personajes y Enemigos
   1. Descripción
   2. IA y Comportamiento
6. Interfaz de Usuario (UI) y Experiencia de Usuario (UX)
   1. Diseño de UI
   2. Flujo de UX
7. Mecánicas del Juego
   1. Controles
   2. Sistemas de juego
8. Plan de Producción
   1. Cronograma
   2. Roles y responsabilidades
9. Arquitectura del Software
   1. Descripción
   2. Clases y componentes principales
10. Introducción
11. Visión General del Juego

**Título del juego**

**Resumen**

**Objetivo**

El objetivo principal del juego es tomar el papel de Vato123 en su búsqueda por su titulación por medio del nuevo método implementado por la UASLP y la Facultad a razón de ayudar a sus alumnos del Área de Ciencias de la Computación a obtener estabilidad emocional y su título: conseguir novia.

**Posibles dificultades y Estrategias**

Posibles dificultades que podemos enfrentar, estrategias para superar esos desafíos.

Dificultades: poca experiencia con el entorno de desarrollo. Tiempo limitado. El equipo tenía que ponerse al corriente con cada una de las ideas de los otros.

Estrategias: echarle ganas y organizarse apropiadamente.

1. Descripción Detallada del Juego

**Historia y Narrativa**

Vato123 es un alumno regular de la carrera de Ingeniería en Computación y se aproxima a su séptimo semestre por lo que debe elegir su Área de Énfasis dependiendo de su interés profesional, al mismo tiempo considerando encontrar una pareja para titularse por el nuevo método de titulación implementado por la Facultad de Ingeniería y no tener que estresarse escribiendo una tesis.

**Jugabilidad**

El juego será para PC, rejugabilidad

**Estilo artístico**

El estilo visual que elegimos para nuestro juego es *estilo anime*, puesto que encaja bastante bien con la historia y el género del juego basándonos en los videojuegos de tipo novela visual.

El diseño de los escenarios es igual de estilo anime y están inspirados en los paisajes que nos ofrece la Facultad de Ingeniería y el Edificio I.

La banda sonora…

1. Diseño de Escenarios

**Escenarios**

Las posibles rutas para seguir son 4, los escenarios como mencionamos serán paisajes de la Facultad y el Edificio I…

**Progresión**

1. Personajes y Enemigos

**Descripción**

El personaje principal es un chico de 20-21 años que estudia la carrera de Ingeniería en Computación, gráficamente no es visible, debido a que el juego es en primera persona. Por lo que el personaje no tiene una personalidad definida, con la idea de que se adapte a cualquier persona que lo juegue.

Los otros cuatro personajes son las posibles parejas que puede conseguir el jugador, estos personajes se caracterizan por tener interés en un área de énfasis en específico, y es a través de ese interés que el jugador buscara conquistarla(s).

**IA y Comportamiento**

1. Interfaz de Usuario (UI) y Experiencia de Usuario (UX)

**Diseño de UI**

El diseño de la interfaz incluye un cuadro de diálogo en la parte inferior minimalista con la siguiente información: de quién es el diálogo, y el diálogo. Las opciones que puede elegir el usuario aparecen justo arriba de los cuadros de diálogo.

**Flujo de UX**

El flujo del usuario es intuitivo, con opciones fáciles e intuitivas como comenzar el juego, elegir rutas, respuestas u opciones y/o quitar el juego.

1. Mecánicas del Juego

**Controles**

Los controles para interactuar con el juego son intuitivos y muy conocidos, facilitando que los jugadores se familiaricen rápidamente con ellos, se utilizan las flechas de dirección, las teclas de *enter* y *espacio*, y el ratón, que son un esquema de control estándar en la mayoría de los juegos de novela visual. A continuación, se detallan:

* Flechas de dirección: Navegar entre las diferentes opciones.
* Tecla de enter o espacio: Seleccionar una opción.
* Ratón: Seleccionar una opción.

Este esquema de control es ampliamente reconocido y empleado en juegos de este género, lo que permite a los jugadores concentrarse en la experiencia de juego sin necesidad de aprender un conjunto de controles complejo o desconocido.

**Sistemas de juego**

1. Plan de Producción

**Cronograma**

Día 1

10:00 – 11:00: Lluvia de ideas y planteamiento del género del juego.

11:00 – 13:00: Desarrollo y diseño del concepto definido.

13:00 – 14:00: Presentación del diseño.

14:00 – 23:00: Desarrollo de la lógica del juego, creación de los escenarios y personajes.

Día 2

07:00 – 11:00: Desarrollo de la lógica del juego, las posibles rutas y posibles finales del juego.

11:00 – 13:00: Finalización de la documentación y últimos detalles de pruebas.

**Roles y responsabilidades**

Para tener una mejor organización y avanzar exitosa y rápidamente con el proyecto decidimos asignar responsabilidades y roles específicos a cada integrante del equipo.

Francisco Jesús: Lead Developer

Eunice Saraí : Character designer

Diego Gael : Project Manager, Screenwriter

Severo Alejandro : Prompt Engineer, Background artist

1. Arquitectura del Software

**Descripción**

El juego está desarrollado en Python utilizando el entorno de desarrollo Ren’Py. Y el arte utilizado es creado por nosotros con las herramientas MediBang Paint Pro y .

**Clases y componentes principales**

Descripcion del producto final esperado y qué características clave tendrá el juego una vez terminado.