

BOMBER WARS 3D  
Acta de constitución de proyecto



# Descripción del proyecto

El proyecto de “Bomber Wars 3D” tiene como objetivo la creación de un videojuego en 3D, que consiste en la participación de múltiples jugadores, tanto localmente como en línea, los cuales tienen el objetivo de eliminar a sus oponentes, con el fin de lograr la mejor puntuación y de esta manera lograr obtener la posición final como sobreviviente a cada ronda. Por otro lado, el videojuego también está planteado para contar con un modo espectador, mediante el cual aquellos que no quieran jugarlo pero si quieran verlo puedan hacerlo. Este proyecto nace a partir de la iniciativa de mejorar un videojuego predecesor, “Bomber Wars”, el cual consiste de las mismas mecánicas base, sin embargo estuvo planteado como un juego 2D y de multijugador local; éste fue pensado para el curso de Desarrollo de Software a Gran Escala, a modo de proyecto de curso.

# Objetivos estratégicos que dan soporte al proyecto

* Cumplir con todos los requisitos preestablecidos en el diálogo entre miembros de la empresa (estudiantes) y el cliente (profesor), y entablar un diálogo previo para los requisitos en donde se tenga problema en su cumplimiento. **(OE01)**
* Lograr una mejora respecto al juego base “Bomber Wars” de acuerdo a los requerimientos establecidos, tales como el multijugador en línea, el paso de 2D a 3D y agregar el modo espectador. **(OE02)**
* Tener un registro de la actividad de cada uno de los integrantes de la empresa para así llevar un control de actividades y porcentaje de trabajo. **(OE03)**

# Justificación

Este proyecto se realizará con el objetivo de lograr el desarrollo de un producto mejorado que no solo cumpla con los requerimientos acordados en un principio, sino que también se adapte a los nuevos requerimientos acordados, para que logre cumplir con las expectativas de los usuarios aplicando las metodologías y enseñanzas que hemos recibido a lo largo del semestre. Para nosotros como estudiantes, esto representa un afianzamiento en nuestros conocimientos, ya que demuestra nuestra habilidad para adaptar nuestro conocimiento a nuevos retos e ideas que se nos presenten, así como la aplicación de la asignatura de Desarrollo de Software a Gran Escala en futuros proyectos tanto grupales como individuales.

# Entregables principales

* Acta de Constitución del proyecto
* Lista de Requisitos y Seguimiento
* Declaración de Alcance
* Estructura de Desglose del Trabajo
* Cronograma del Proyecto
* Presupuesto
* Matriz de Riesgos
* Informe de Desempeño
* Sub-entregas de Progreso de Desarrollo del Proyecto
* Proyecto completamente funcional y terminado

# Estimación inicial de costos del proyecto

La estimación inicial de costos ofrece una primera aproximación a los dineros que serán utilizados durante el proyecto. Por tratarse de una estimación preliminar a la elaboración del presupuesto detallado, se estiman posibilidades de variación que oscilan entre el -10% y el +35%. Nuestro presupuesto total es de 44’836.000

|  |  |
| --- | --- |
| Rubro | Valor |
| Local Comercial en Arriendo, Cali, Departamental 90 m2 | 1’900.000 /mes |
| Composición de la banda sonora por parte de Matthew Pablo | 2’600.000 |
| Desarrollo de la narrativa y composición de los personajes | 3’200.000 |
| Desarrolladores y programadores | 2’000.000 /mes c/u |
| Marketing digital por parte de la empresa Bambu Creativos | 3’360.000 |

# Evidencia de aprobación del patrocinador del proyecto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Cargo | Fecha | Evidencia |
| Luis Eduardo Fuertes | Patrocinador - Evaluador | 27/02/19 |  |