

**GRUPO #1** 

**Yunisse Peña** 1-18-2568

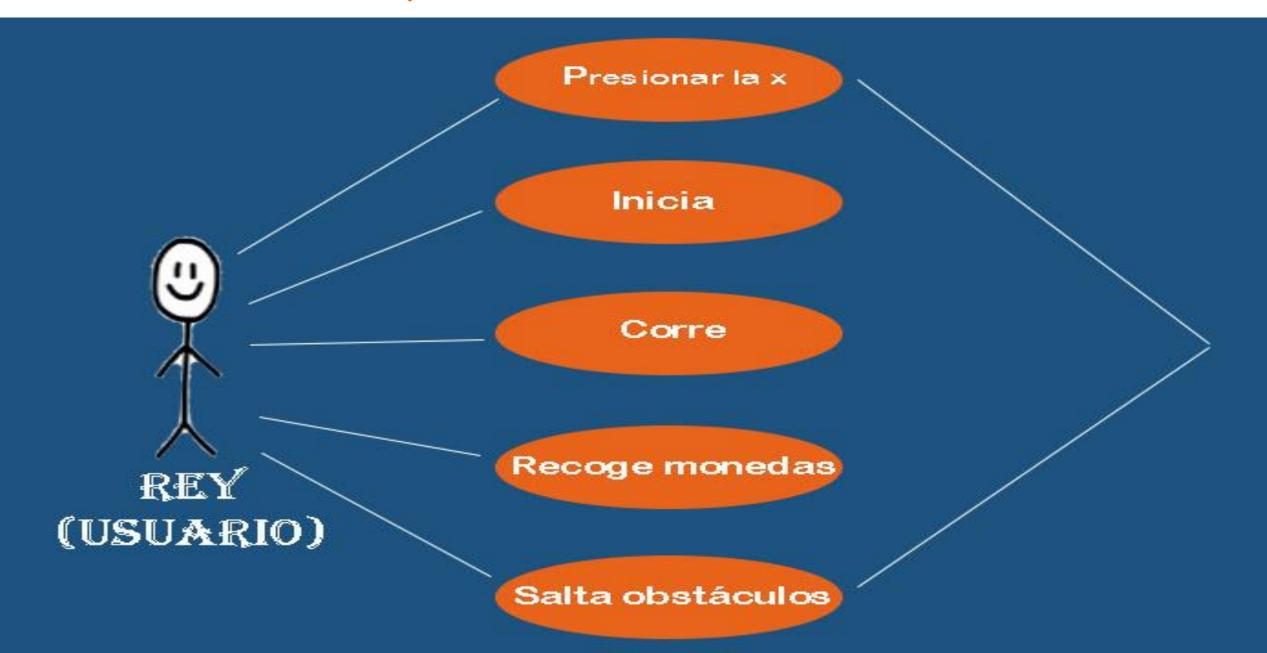
Esmirna Estrella 1-17-1556

**Félix Tavárez** 1-16-0293

## DIAGRAMA DE GANTT

| Actividad   | Inicio    | Fin       | Estado |
|---|-----------|-----------|--------|
| Planificación del videojuego: desarrollar la plataforma, el género, la clasificación, el tipo de animación, definición equipo de trabajo. | 22-nov-21 | 24-nov-21 |        |
| Desarrollar el escenario, los contenidos, la metodología, la arquitectura de la aplicación y las herramientas de desarrollo.              | 24-nov-21 | 27-nov-21 |        |
| Hacer el storyboard, los personajes, los niveles.   | 29-nov-21 | 03-dic-21 |        |
| Hacer prototipos, perfiles de usuarios y test   | 04-dic-21 | 11-dic-21 |        |
| Especificar los requisitos de la instalación, las instrucciones de uso, proyección a futuro, viabilidad, análisis de mercado, etc.        | 13-dic-21 | 18-dic-21 |        |

## DIAGRAMAS Y CASOS DE USOS



## CAPÍTULO 2

#### **Plataforma**

La plataforma en la que se desarrollará será en PC.

#### Género

El género en el que se va a desarrollar es Arcade.

#### Clasificación

La clasificación es para todo público (T).

#### Tipo de Animación

El tipo de animación será en 2D.

#### Equipo de Trabajo

- Ingenieros de audio: Esmirna.
- Diseñadores: Félix y Yunisse.
- Ilustradores: Félix.
- Programadores: Félix y Yunisse.
- Animadores: Félix.

## CAPÍTULO 2

#### Historia

El personaje llamado Rey se encuentra en un camino de obstáculo, los cuales debería de saltarlos con la intención de llegar a lo más largo del camino, en este mismo camino se le presentará la oportunidad de recolectar monedas.

#### Guion

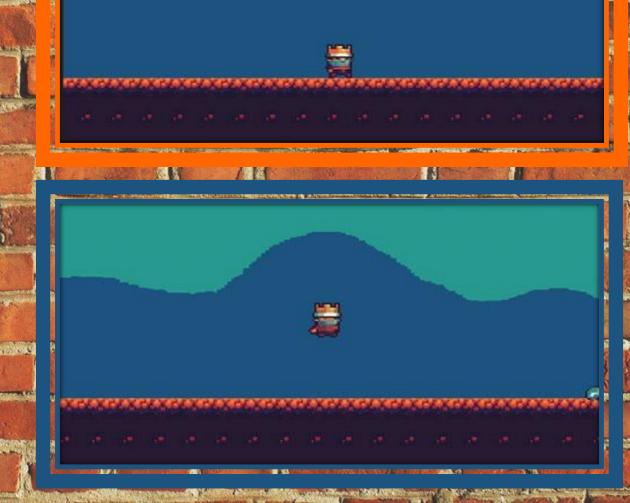
A medida que Rey va en el transcurso del camino, la velocidad va aumentando y de esta manera agregando dificultad, las monedas seguirán saliendo como efecto sorpresa.

# STORYBOARD

#### JUMPING GUY

PULSAXPARA INICIAR





## CAPÍTULO 2

#### REY



#### **Niveles**

El videojuego solo tiene un solo nivel.

#### Mecánica del Juego

Superar los obstáculos para llegar más lejos y conseguir el mayor número de monedas posibles.