






# CAPÍTULO 2- PROYECTO FINAL

## JUMPING GUY

### 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 obstáculos, 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

DW4.ME

JUMPING GUY

PULSA X PARA 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.