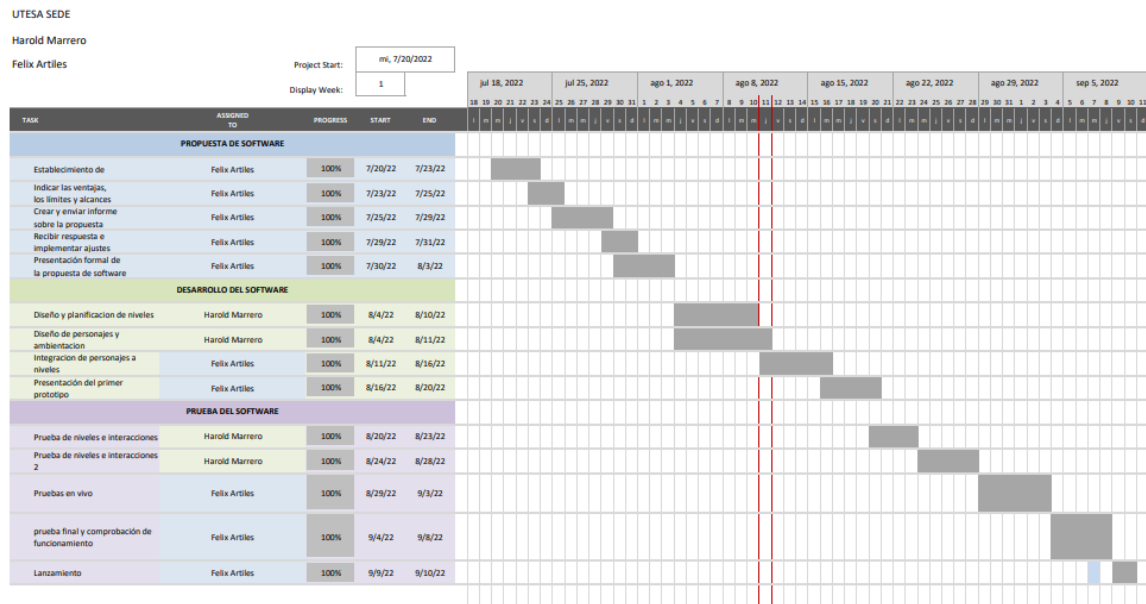
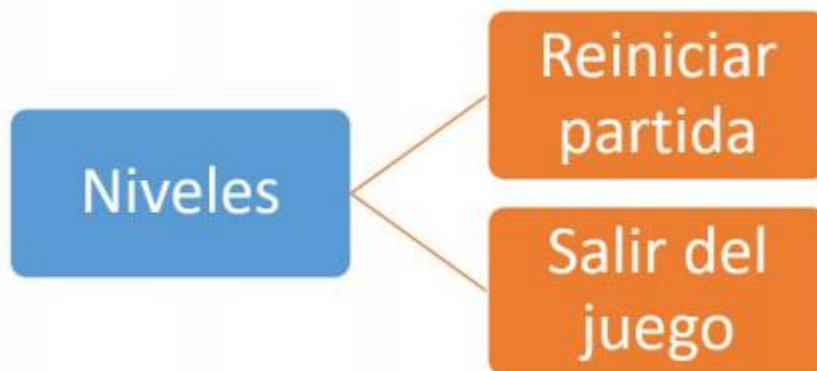
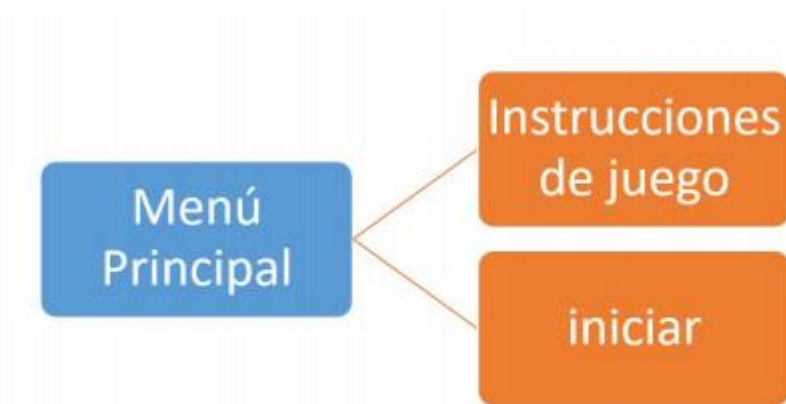


## 2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)



## 2.2 Diagramas y Casos de Uso





### 2.3 Plataforma

Este videojuego será desarrollado para plataformas Android, IOS y PC.

### 2.4 Género

El género en el que desarrollamos el videojuego es de Acción y aventura.

### 2.5 Clasificación

Clasificación M

### 2.6 Tipo de Animación

La animación que utilizamos es en 3D.

### 2.7 Equipo de Trabajo

El equipo de trabajo está conformado por los siguientes:

- ✓ **Productor:** Es el gestor del proyecto, se encarga de llevar el control del todo el proceso coordinando a los diseñadores de cada área. El encargado es Felix Artiles.
- ✓ **Los diseñadores:** Visualiza y conceptualiza el videojuego, según la visión del productor y sus creadores. Documenta cada paso del proceso, al que da seguimiento con descripciones y narraciones detalladas. No los crea, sólo lo describe. El encargado es Felix Artiles.
- ✓ **Los Artistas:** Le dan forma a los diseños y descripciones de los diseñadores para formar el arte conceptual, el cual se hace de forma gradual, de lo más general a lo particular, desde el bosquejo hasta el diseño 3D texturizado. Los encargados son los Harold Marrero y Félix Artiles.
- ✓ **Programadores:** Animán las acciones y personajes creados por los artistas. Dependiendo de la naturaleza del videojuego, las áreas especializadas y sus ingenieros varían, pero se clasifican en tres grandes ramas: redes,

hardware

y

software. El encargado es Félix Artiles.

- ✓ **Área de sonido:** Se encarga de todos los aspectos de sonido del videojuego, como: música de fondo, efectos de sonido de los objetos y animaciones del juego, voces de los personajes, etc. El encargado es el Harold Marrero.
- ✓ **Área de aseguramiento de la calidad:** Hace todo tipo de pruebas para asegurar que el resultado final del juego es el mejor. El encargado es el Ing. Sergio Guzmán.
- ✓ **Área de ventas y mercadotecnia:** Difunde y promociona el juego en todas sus etapas de lanzamiento; desde la aparición del demo, hasta la versión final, con el objetivo de atraer al mayor número de usuarios. Los encargados son los Harold Marrero y Félix Artiles.

## 2.8 Historia

Se trata de un joven pobre de la ciudad del gran santo domingo donde no puede conseguir un empleo decente ya que lo rechazan en todas partes y se adentra al mundo de la calle, realizando peleas a mano armada, robos de hogares solo o acompañado de sus compañeros delincuentes. El propósito de este chico es escapar de su barrio y mejorar su estilo de vida, pero mas adelante se da cuenta de que esta vida de la calle le gusta y se adentra a mayores.

## 2.9 Guion

Este joven que en principio empieza en el barrio Gualey de la ciudad de santo domingo un dia se despierta que esta cansado de su situación actual, pues cree que estudiando y trabajando arduamente no le conviene y se adentra al mundo de la calle, cuando sale de su hogar se encuentra con muchos tiguere (jóvenes y adultos del barrio) y va aprendiendo sus costumbres, mas adelante comienza a janguear por su cuenta y se envuelve en varios problemas, el joven tendrá que buscar la forma de salvarse de estas peleas, ya sea peleando o corriendo por su vida.

Mientras se desarrolla va sonando música cultural al barrio, un dembow, una bachata o un típico a alto volumen.

Para que el joven pueda escapar del barrio deberá superar una cantidad de misiones y objetivos como pelear con otro tiguere, robar a un tercero, entre otras...

## 2.10 Storyboard

## 2.11 Personajes

El personaje será un joven con ropa informal que el jugador podrá elegir su nombre de forma más accesible.

### 2.12 Niveles

En la fase beta solo contara con un nivel, cada nivel representa un barrio de la república dominicana.

### 2.13 Mecánica del Juego

El personaje principal estará en un mundo abierto rodeado de obstáculos y enemigos de los que tendrá que escapar, saltando paredes, golpeando gente, a medida que va avanzando la partida más complicada se vuelve.

Link github: <https://github.com/felixartiles/Proyecto-final>