La tierra de las manzanas

Nuestra principal idea es diseñar una página web para nuestro videojuego “La tierra de las manzanas”, cuya página sirva como una presentación del mismo además de que será el lugar oficial donde los usuarios podrán probarlo y descargarlo.

Roles de los integrantes

Romazzotti: Team leader

Palacios: Diseñador gráfico

Aldea: Programador

Fabián: Documentador y diseñador gráfico

**FODA JUEGO**

Fortalezas:

Primer nivel completo y jugable, el cual demuestra la idea del juego

Mecanicas basicas implementadas y funcionales

Los diseños que presenta el juego son buenos

Oportunidades:

Retroalimentación de parte de profesores y compañeros puede servir para mejorar el juego

Poca competencia: Debido a que el proyecto es interno, es decir, entre el curso, no hay mucha competencia

Debilidades:

Falta de personal

Falta de niveles e historia completa

Errores no resueltos pueden afectar la presentación del juego

Falta de tiempo para agregar lo que gustaría incluir

Falta de pantallas interactivas

Poca variedad de enemigos o desafíos

Amenazas:

La comparación frente a otros juegos puede generar presión

Falta de tiempo para solucionar fallas visibles

Falta de público: es decir, que al público logre jugar el videojuego

**FODA GRUPO**

Fortalezas:

El equipo tiene una buena organización

El equipo cuenta con programadores, diseñadores y documentadores

El equipo en su totalidad está igualmente motivado con el proyecto

El equipo tiene buena comunicación interna

Hay buena colaboración y disposición para apoyarse

El equipo puede contar con profesores, laboratorios o equipos como apoyo

Oportunidades:

Hay mucha disponibilidad de materiales en línea que se pueden ser útiles en el juego

Hay oportunidad de mostrar el juego en ferias o concursos y recibir retroalimentación

Se puede acceder a recursos escolares: docentes, equipamiento y licencias educativas

Debilidades:

El equipo no tiene experiencia previa en el desarrollo de videojuegos

Poco tiempo disponible por las responsabilidades escolares.

El equipo posee recursos económicos escasos para invertir en licencias, marketing u otras herramientas.

El equipo está en constante aprendizaje durante el desarrollo del proyecto

Solo hay un programador, lo que genera una gran carga sobre una sola persona.

Amenazas:

Interrupciones por evaluaciones o entregas escolares.

Riesgo de fallos que afecten la jugabilidad o causen retrasos

Políticas nuevas o restricciones en tiendas digitales pueden afectar el lanzamiento

**Estudio de Mercado**

Objetivo: Como objetivo queremos evaluar el interés del público, presentando una página web que demuestra el contexto narrativo mezclado con funciones interactivas, para así lograr tener más público.

Planificamos acciones: Se muestra en pantalla una breve historia del contexto del juego, que llevará una pantalla jugable de prueba. Quienes se encargan de llevar a cabo la página web son los programadores del equipo con el lenguaje de python y las interfaces de diseño con html.

Recopilación: Analizamos páginas con características parecidas para lograr una competencia y hacemos arreglos necesarios para completar la experiencia del usuario.

Análisis de resultados: Evaluar si el objetivo en cuanto a la audiencia mejora y leer comentarios de otras páginas para no cometer los mismos errores antes de ser lanzada al mercado.