Universidad de Lima

Facultad de Ingeniería

Carrera de Ingeniería de Sistemas



**PITCH DE PROYECTO**

Ingeniería de Software II

**Cesar Del Castillo Merino Código 20130403**

**Carlos Seiji Fujii Mendieta Código 20131824**

**Gabriel Garaycochea Gómez De La Torre Código 20130527**

**Mitchelli Patrick Murgueytio Lynch Código 20132057**

**Ivan Enrique Palomares Huerta Código 20133037**

2017-II

Lima – Perú

Agosto 2017

**Índice**

[1. Descripción del Producto 3](#_Toc491620243)

[2. Necesidad del Producto 3](#_Toc491620244)

[3. Clientes Potenciales 3](#_Toc491620245)

[4. Competencia 4](#_Toc491620246)

[5. Manejo de riesgos 5](#_Toc491620247)

[6. Requerimientos de recursos 6](#_Toc491620248)

# Descripción del Producto

El videojuego se denomina Medieval Brawler. Es parte de la categoría top-down capture the flag. Al comenzar el juego, el jugador puede elegir un personaje. Por ejemplo, un arquero. Al cargar el escenario, aparecerá la bandera a capturar y otros personajes contra los cuales se disputará la posesión de la bandera.

Al transportar la bandera al punto indicado, se obtiene la victoria en el presente nivel. Puedes eliminar adversarios infligiendo daño con las armas a disposición del personaje.  Al subir de nivel, se cambia de escenario y se aumenta la dificultad: los adversarios disparan más rápido y el jugador se mueve más lento.

# Necesidad del Producto

Satisfacer al cliente brindado un producto novedoso de entretenimiento y ocio con un alto nivel de diversión para combatir las situaciones de estrés del día a día.

Como juego, y teniendo en cuenta la popularidad de los juegos móviles, que cumplen con las características de tener una curva de aprendizaje empinada, y con un tiempo de juego entre partidas pequeño, lo que lo hace un juego accesible y de rápida inmersión.

El software en cuestión presenta un juego de fácil para aprender a jugar, accesible y provee una fuente rápida y efectiva de entretenimiento. Abarcando factores como reflejos y pensamiento estratégico, el juego llama a estas facultades y atenciones de parte de sus jugadores, enganchando y retando al jugador a buscar nuevas estrategias y mejorar sus reflejos para poder cumplir objetivos.

# Clientes Potenciales

El mercado actual es propicio para juegos ligeros o móviles, como demuestran el auge de juegos como “clash of clans”, “war game” y demás juegos pequeños, fáciles de aprender y multijugadores. La demografía objetivo principal consiste en hombres, mujeres entre los 12 y 30 años de edad y familiarizados con la tecnología. Sin embargo, no se limita solo a este segmento, ya que puede ser utilizado por cualquier usuario debido a la jugabilidad simple e intuitiva.

En diferentes comunidades online (Reddit, por ejemplo) se puede ver la aceptación y búsqueda de juegos de este género y características. La tendencia de descargas de aplicaciones en este mismo tipo de juego sugiere también un mercado disponible entre los jugadores casuales, que estarían dispuestos a probar juegos fáciles y de corta duración, pero con alto nivel de reusabilidad por sus funciones multiplayer.

El nivel de sofisticación del usuario es básico para usuario de computadora, el poder usar un teclado y un mouse basta, y hasta el momento no se requiere de mayor conocimiento computacional para poder operar y jugar el juego a todo nivel.

# Competencia

Dentro de los principales competidores podemos encontrar a todo tipo de juegos ligeros lo que abarca juegos del calibre de grandes desarrolladores como Supercell, responsables por títulos como Clash of Clans y Clash Royale, a desarrollados por equipos de una sola persona con ayuda de distribuidores como Armor Games y otras empresas dedicadas al hosting de juegos online.

Todos estos juegos se caracterizan por tener una jugabilidad intuitiva, son user-friendly y permiten al usuario una fácil inmersión al juego entre los juegos más resaltantes también podemos apreciar la inclusión de sistemas de progreso como niveles, mejora de atributos, logros del juego, etc.

La principal diferencia se da en que el equipo detrás de Medieval Brawler está conformado por los mismos usuarios que han jugado todos estos juegos de la competencia. Nosotros tenemos la perspectiva de qué nos gusta y/o esperamos en un juego de esta categoría y esperamos poder representarlo en Medieval Brawler.

Será un juego hecho por millennials para millennials, de gamers para gamers.

# Manejo de riesgos

Riesgos legales:

* Productoras de juegos grandes roben o plagien la temática el juego y/o el nombre:

1. Establecer todas las políticas legales internacionales de patentes y derechos de marca antes del lanzamiento.
2. Tomar medidas legales.

Riesgos financieros:

* No se consiga la liquidez necesaria para el mantenimiento, por lo tanto, no se puede continuar con las mejoras y con corrección de los errores.

1. Captación de inversores nuevos. Tablas de resultado activo. Seguimiento del proyecto con Gantt Chart.
2. Préstamos o aplicar al capital de trabajo de financieras.

Riesgos operacionales:

* Fuga de programadores

1. Implementar un ambiente laboral adecuado y agradable.
2. Buscar un reemplazo rápidamente

* Bugs críticos no encontrados en las primeras fases de desarrollo

1. Aplicar testing continuo. Desplegar versiones alpha y beta.
2. Resolver los errores lo más rápido y efectivo posible con actualizaciones.

Riesgos de imagen:

* Falta de un servicio post-venta y soporte del usuario en caso de quejas y errores encontrados

1. Tener un mail disponible para el feedback de usuarios. Tener un personal encargado de darle seguimiento (Social Media)
2. Hablar directamente con el usuario afectado, pedirle disculpas y negociar algún acuerdo o premio.

# Requerimientos de recursos

Con el fin de cumplir con las expectativas que nos planteamos brindar a los usuarios requerimos de un buen servicio de hosting para el generador de Medieval Brawler, el cual debe tener capacidad de alojamiento para ambientes en Python con el framework Django.

Además, se debe definir si buscaremos una solución que ofrezca el servicio de dominio y hosting o si estas serán obtenidas por separado. Cabe resaltar que apuntamos a una plataforma como servicio en la nube.