# 1.0 TÍTULO DEL PROYECTO

GALAXIA

# OBJETIVOS

* 1. Objetivo General:

Diseñar un videojuego con temática de naves espaciales con sistema de colección de cartas y batallas P.V.P.

* 1. Objetivos Específicos:
     + Lograr un software funcional.
     + Lograr un sistema de recolección de cartas únicas y originales, y la formación de mazos.
     + Integrar una función que permita a los usuarios jugar contra otros jugadores.
     + Lograr un juego divertido y coherente.

# RESULTADOS ESPERADOS

* + - Un juego visualmente atractivo
    - Conocer la demanda del mercado

# 4.0 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Galaxia es un juego de cartas de estrategia en tiempo real, ambientado en el espacio, y que está dirigido a jugadores de todas las edades que les gusten los juegos de ciencia ficción y aventura.

El juego consiste en proteger tu crucero mediante el despliegue de naves y destruir el enemigo jugando cartas de ataque. Las cartas tienen habilidades que ayudan a completar el objetivo. Cada jugador arma 2 mazos uno de naves y otro de disparos, por turno solo puede jugar una carta y agarrar una carta.

Para ampliar la variedad de cartas el juego tendrá una tienda que dispondrá cartas con rotación semanal y la posibilidad de acceder a un “pase de batalla” que es una suscripción mensual que premia al jugador con cartas.

# 5.0 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Galaxia es un juego que se puede desarrollar con un presupuesto bajo, usando herramientas gratuitas o de bajo costo, como el motor de desarrollo Unity, el software de producción Blender, Audacity e Inkscape, y archivos de sonidos e imágenes libres o de paga. El juego tiene un mercado potencial amplio, ya que los juegos de cartas y los juegos de naves espaciales son géneros populares y con muchos seguidores. El juego se puede distribuir a través de plataformas digitales como Steam o Google Play, aprovechando las ventajas del marketing online y las redes sociales. El juego tiene poca competencia directa, ya que no hay muchos juegos que combinen las cartas con las naves espaciales, y ofrece una experiencia única y original a los jugadores.

# 6.0 IDENTIFICACIÓN DE POSIBLES BENEFICIARIOS DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO

Clientes: Encontraran un espacio de entretenimiento y tiempo de diversión.

# 7.0 DURACIÓN ESTIMADA DEL PROYECTO

La duración del proyecto se estima en unos 8 meses, con 3 meses de margen.

# 8.0 DEFINICIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO

Delfino Brian: base de datos Delfino Damián: diseño grafico

Gamboa Gerardo: analista funcional López Santiago: programación

# 9.0 COSTO ESTIMADO DE PROYECTO

Se estima un costo total del proyecto de 69.352 USD, resultado de un sueldo mensual de 2800 USD para 2 programadores, 1600 USD para el analista funcional y 1715 USD para el diseñador gráfico.

# 10.0 DOCUMENTOS MENCIONADOS

|  |
| --- |
| **Nombre o web** |
|  |
|  |

**11.0 CONTROL DE CAMBIOS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Revisión | Ítem / Párrafo | Cambio | Confeccionó |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |