



Alcance Y Visión

▼ Requisitos de Negocio

▼ Trasfondo

Una parte importante del desarrollo de videojuegos es la creación de niveles tanto a nivel diseño como a nivel funcional. Para ello los desarrolladores suelen emplear herramientas propias que les permiten agilizar el proceso, ya sea modificando el propio motor que estén utilizando o creando una herramienta externa con la que importar esos niveles al motor.

Estas herramientas permiten al desarrollador crear el nivel de forma más sencilla y además organiza la información de una manera más visual y útil para el desarrollador.

▼ Oportunidad de Negocio

Entre los motores públicos más utilizados encontramos *Unity*, *Unreal* y *Godot*, con un propósito más general. Los 2 primeros llevan más tiempo en auge y por lo tanto cuentan con herramientas desarrolladas por la comunidad que cubren el aspecto del diseño de niveles. Aun así los estudios suelen preferir crear su propia herramienta.

Por su parte, *Godot* no cuenta con ninguna herramienta de este estilo. Es por ello que existe una oportunidad como parte de la comunidad de ampliar los recursos de *Godot* para facilitar su uso para diseñadores de niveles. *Godot* además es un motor *OpenSource* e incorpora la posibilidad de crear *plug-ins* con el propio editor.

▼ Objetivos de Negocio

ID	Descripción
BO1	El interés de los usuarios crece en los primeros 3 meses
BO2	El reconocimiento de la “marca” crece en los primeros 3 meses

▼ Métricas de Éxito

ID	Descripción
SM1	Conseguir 20 descargas del <i>plugin</i> en los primeros 3 meses
SM2	Conseguir agilizar el trabajo del proyecto al menos un 20%

▼ Riesgos de Negocio

ID	Descripción	Probabilidad	Impacto
RN1	Perdida del posicionamiento de mercado sin la solución	1	9
RN2	Reducción del número de potenciales clientes sin la solución	1	8
RN3	Reducción de clientes en otros servicios sin la solución	0.8	4
RN4	Reducción de nuevas ventas de productos del negocio sin la solución	0.8	4

▼ Visión de la solución

▼ Visión

Para los diseñadores y desarrolladores de videojuegos que trabajan con el motor de videojuegos Godot, el producto 2D Level Editor es un *plugin* que permite incorporar al motor las funcionalidades necesarias para diseñar niveles complejos en juegos 2D del estilo plataformas/metroidvania a diferencia de las funcionalidades básicas que aporta Godot.

Nuestro producto pretende centralizar el trabajo y mejorar la eficiencia de la creación de videojuegos en general y de niveles en concreto.

▼ Funcionalidades Principales

ID	Funcionalidad
FE1	Tilemaps mejorados
FE2	Creación de estructuras tipo (<i>Rooms</i>)
FE3	Añadir contenido a las <i>Rooms</i>
FE4	Borrar contenido de las <i>Rooms</i>

ID	Funcionalidad
FE5	Duplicar <i>Rooms</i>
FE6	Enlazar <i>Rooms</i>
FE7	Creación de un mapa a gran escala
FE8	División del mapa en subescenas
FE9	Agrupación de escenas en un mapa
FE10	Exportación de imagen del mapa
FE11	Autogeneración de mapa <i>ingame</i> (preview)
FE12	<i>Presets</i> de posicionamiento en pantalla
FE13	Agrupación de recursos por categorías

▼ Suposiciones y Dependencias

ID	Descripción
AD1	El producto se diseñará en base a las especificaciones de los requisitos de negocio y funcionales
AD2	No se esperan cambios importantes a lo largo del desarrollo

▼ Alcance y Limitaciones

▼ Alcance de la Versión Inicial

ID	Requisito	Release Inicial
FE1	Tilemaps mejorados	No implementada
FE2	Creación de estructuras tipo (<i>Rooms</i>)	Implementada
FE3	Añadir contenido a las <i>Rooms</i>	Implementada
FE4	Borrar contenido de las <i>Rooms</i>	Implementada
FE5	Duplicar <i>Rooms</i>	Implementada
FE6	Enlazar <i>Rooms</i>	Implementada
FE7	Creación de un mapa a gran escala	No implementada
FE8	División del mapa en subescenas	No implementada
FE9	Agrupación de escenas en un mapa	No implementada
FE10	Exportación de imagen del mapa	No implementada
FE11	Autogeneración de mapa <i>ingame</i> (preview)	No implementada
FE12	<i>Presets</i> de posicionamiento en pantalla	Implementada

ID	Requisito	Release Inicial
FE13	Agrupación de recursos por categorías	Implementada

▼ Alcance de las Versiones Subsecuentes

ID	Requisito	Release 2
FE1	Tilemaps mejorados	Implementada
FE2	Creación de estructuras tipo (<i>Rooms</i>)	Implementada
FE3	Añadir contenido a las <i>Rooms</i>	Implementada
FE4	Borrar contenido de las <i>Rooms</i>	Implementada
FE5	Duplicar <i>Rooms</i>	Implementada
FE6	Enlazar <i>Rooms</i>	Implementada
FE7	Creación de un mapa a gran escala	Implementada
FE8	División del mapa en subescenas	Implementada
FE9	Agrupación de escenas en un mapa	Implementada
FE10	Exportación de imagen del mapa	Implementada
FE11	Autogeneración de mapa <i>ingame</i> (preview)	Implementada
FE12	Presets de posicionamiento en pantalla	Implementada
FE13	Agrupación de recursos por categorías	Implementada

▼ Limitaciones y Exclusiones

- No se permite la exportación/importación de mapas para herramientas de terceros
- etc.

▼ Contexto del Negocio

▼ Perfiles de Interesados

Interesado	Valor	Actitud	Interés	Restricciones
Diseñador	Mejorar la eficiencia al diseñar niveles con Godot	Fuerte	Editor sencillo y cómodo de usar	N/A

▼ Prioridades del proyecto

Dimensión	Restricción	Base	Grado de libertad
Funcionalidades			X
Calidad		X	
Tiempo	X		
Coste			X
Personal	X		

▼ Entorno de despliegue

El *plugin* será de acceso público mediante el propio repositorio de Github y la librería de assets de Godot.