[](http://www.google.com.mx/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&docid=G9CmGraXWW9TMM&tbnid=6FUsnBtl_yYhiM:&ved=0CAUQjRw&url=http://www.cedesoft.com.mx/Default.aspx&ei=QfOIU8ytAdWcqAb0-IGYDw&psig=AFQjCNElZaMdgm2JOB5N2iSnh8GKM9cKrQ&ust=1401570486255318)

**Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz**

**Tecnologías de la información y la comunicación**

**Proyecto Juego**

Presenta

Elizabeth Ramírez Medina.

Gustavo Orbezo Hernández.

Alejandro Martínez Valdés.

Felipe de Jesús Pedraza Castillo

**Contenido**

[**Sección I análisis del proyecto** 2](#_Toc430370322)

[**Introducción** 2](#_Toc430370323)

[**1.2 Planteamiento del problema** 2](#_Toc430370324)

[**1.3 Descripción del proyecto** 2](#_Toc430370325)

[**1.4 Metas y objetivos del proyecto** 2](#_Toc430370326)

# **Sección I análisis del proyecto**

# **Introducción**

Los videojuegos hoy en día se han ganado un lugar dentro de los hogares de cada persona en el mundo, su nivel visual y su interactividad mejoran a pasos agigantados con el correr de los años, a medida que las consolas se renuevan a nivel de hardware y software. Muchos de ellos son breves historias de las vidas cotidianas como también suelen ser educativos, es importante estimular los sentidos con juegos interactivos, mucho más a los pequeños quienes apenas empiezan el desarrollo y que mejor manera de aprender o desarrollar los conocimientos que asiéndolo divertido. Por ello el objetivo de este proyecto es la creación y el desarrollo de un Videojuego el cual contara con una historia entendible para cualquier edad así también será muy interesante pues consta de niveles que aportaran mayor calidad gráfica y ayudaran en el desarrollo de la historia y lograr atrapar al jugador dentro de ella.

El juego lost-dog consta de la historia de una mascota (perro), la cual al despertar se da cuenta que su familia se muda de la casa y lo olvidan por la prisa de la mudanza, ante esta situación decide buscar a su amo a través de diferentes escenarios, los cuales le presentaran diferentes retos y obstáculos los cuales tendrá que evadir para lograr su objetivo.

**1.2 Planteamiento del problema**

El juego surge en base a una idea, entretener al usuario final, y a partir de ella se desarrollara todo el proyecto que logrará transformar nuestras ocurrencias en algo palpable. Obtener un juego original es algo importante poder obtener algo nuevo, creativo y que aporte algo educativo para el público apoyándonos de ideas para saber qué es lo que al usuario le agrada y así no caer en los errores o fallos de los demás.

Actualmente los valores en la sociedad están desvirtuados por ello se espera reforzar el valor de la amistad y la lealtad a través de este videojuego en el cual se muestran no solo uno sino varios valores a lo largo de el mismo, con lo cual se espera enseñar y fomentar los lazos de amistad y ayudar a concientizar a la sociedad sobre los mismos.

# **1.3 Descripción del proyecto**

El proyecto consiste en el desarrollo de un video juego que pueda ejecutase tanto en los equipos portátiles como en PC’s para ello nos valdremos de tecnologías como son el lenguaje de programación C# con Visual Studio así como también se utilizara Unity para el desarrollo del mismo, de igual forma se utilizaran herramientas como Paint e Inkscape para los gráficos 2D, de esta forma se espera lograr un producto el cual contara con diversión para cualquier edad, ya que contendrá una historia en la cual una familia al mudarse de casa olvida a su mascota, la cual tendrá que pasar a través de diferentes obstáculos para poder llegar con ellos, demostrando que la amistad y el amor que tiene hacia ellos puede superar todo, de esta manera el juego mantendrá al usuario entretenido con la historia y reforzara los valores de amistad y lealtad a lo largo de la misma.

# **1.4 Metas y objetivos del proyecto**

**Metas**

Mostrar los valores de amistad y lealtad a lo largo del juego.

Diseñar personajes y escenarios que sean gráficamente agradables

**Objetivo General**

El principal objetivo es lograr que el juego sea entretenido para el usuario provocando a incitar a jugar varias veces y así poder adquirir más usuarios quienes se interesen por el mismo, siendo así una manera de fomentar valores entre los diferentes jugadores.

Dentro del juego el objetivo general del mismo es ayudar a la el personaje a pasar a través de los niveles esquivando los obstáculos que se le presenten para lograr encontrar a su dueño.

# **1.5 Alcances y limitaciones del Proyecto**

**Alcance**

El juego se podrá adaptar para usuarios de todas las edades, al mostrar un entorno agradable a la vista y con ello lograr captar la atención desde niños hasta adultos así como un historia fácil de entender con la cual se fomentaran los valores de amistad y lealtad, lo cual es la finalidad del juego.

Dentro de los requisitos que se necesitan para ejecutar el juego se podrá ejecutar en cualquier ordenador con sistema operativo Windows.

Entre algunas cosas más que incluye están:

**Gráficos 2D**

El juego contendrá gráficos en 2D por lo cual los movimientos de los personajes serán solo de manera horizontal y vertical.

**Diversión para cualquier edad**

El juego está diseñado para que sea posible jugarlo desde pequeños hasta adultos buscando tener gráficos atractivos para ello y una historia fácil de contar pero con contenido donde resalten valores como la amistad.

**Mensaje de amistad**

El juego contara una historia donde se resalte la amistad que existe entre una mascota y su dueño, la cual pasara por diferentes situaciones para poder llegar a estar con su amo y amigo otra vez.

**Violencia**

Al ser un juego con el cual se esperan fomentar valores, todo tipo de violencia explícita quedara excluida del mismo, así como se evita mostrar situaciones que fomenten la violencia.

**Lenguaje explicito**

Dentro del juego no se ocuparan palabras altisonantes o un lenguaje soez para evitar fomentar este tipo de lenguaje entre los usuarios del mismo.

**Armas de fuego**

Se excluyen totalmente este tipo de objetos dentro del juego a fin de no promover el uso de las mismas, se utilizaran acciones menos violentas para lograr evadir o eliminar los obstáculos que se presenten dentro del juego

**Limitaciones**

Por la limitante del tiempo en esta etapa solo se diseñara y ejecutara la introducción y el primer nivel del juego. Así mismo solo se podrá ejecutar en primera instancia en equipos con plataforma Windows.