**Carpeta técnica**



**Del Fondo Corporeishon**

**Integrantes:**

Angel Nazareno Soisa

Lucas Joaquin Casanovas Olea

Lander Juan Maury Zamboran

Maximiliano Boccuti

Docente: Alejandro Montero

División: 5°14

Índice:

1. Metodología
2. Objetivos del Proyecto
3. Descripción del Proyecto
4. Carácterísticas generales
5. Diagrama de idea de juego
6. Alcance del Proyecto
7. Planificación y Cronograma
8. Equipo y Roles
9. Requisitos
10. Metodología:

Elegimos la metodología RAD para permitir un desarrollo rápido y flexible, adaptándose a cambios frecuentes según lo que queramos hacer y qué tan posible sea a medida que vayamos aprendiendo.

Prototipo:

Nos manejamos mediante prototipos, cada idea, que nos gusta, hacemos un boceto y analizamos si es viable, en caso de serlo, se programa un prototipo, dividiendo las tareas y asignándoles a los integrantes.

1. Objetivos del Proyecto:

Entrega final:

* + Una versión de la demo oficial del videojuego en el tiempo de entrega del proyecto requerido.

Narrativa y Ambientación:

* + Introducción a la historia principal del juego.
  + Presentación de los personajes principales y su contexto.
  + Descripción del mundo del juego y su atmósfera.

Jugabilidad:

* + Una sección completa del juego que represente la experiencia del juego entero.
  + Varios puzzles que demuestren la variedad y el nivel de desafío.
  + Mecánicas de juego básicas, incluyendo movimiento, interacción con el entorno y resolución de puzzles.

Gráficos y Sonido:

* + Gráficos pulidos que muestren el estilo visual del juego.
  + Animaciones fluidas y efectos visuales.
  + Música y efectos de sonido que complementen la atmósfera del juego.

Interfaz de Usuario:

* + Menús y HUD funcionales que sean intuitivos y fáciles de usar.
  + Instrucciones y tutoriales básicos para guiar al jugador.

Experiencia del Usuario:

* + Buen flujo de juego gracias a una optimización, corrección de errores críticos, equilibrio en la dificultad, continuidad y demás técnicas, generando una experiencia inmersiva y agradable.

1. Descripción del Proyecto (abierto a cambios)
2. Carácterísticas generales:

Géneros: No queremos cerrarnos a ninguno, ya que elegimos según los prototipos, pero las opciones que tenemos en consideramos son:

* Confirmados: De lógica.
* Posibles: Plataformas, aventura, aventura gráfica, ritmo, música, comedia, misterio.

Jugabilidad: 2D. Por ahora trabajamos con el movimiento del jugador sobre superficie sólo por el eje “x” y altura por el eje “y”, pero puede que agreguemos superficie en este eje también, y la altura podría descartarse o implementarse con otro sistema.

Los puzzles se resuelven en una interfaz que aparece en pantalla y en el entorno jugable con diferentes mecánicas.

Apartado visual: Todos los modelos y animaciones son en 2D y originales.

El estilo de animación es con sprites fluidos.

Audio: Los sonidos los sacaremos de internet y la música la compondremos.

Guión: Se decidirá

1. Diagrama de idea de juego:

¿Cómo cumplimos el objetivo?

Avanzando en los niveles

¿Cómo se avanza en los niveles?

Pasando los obstáculos (Puzzles)

¿Cómo se pasan los obstáculos?

Utilizando las mecánicas que ofrece el jugador y el entorno

¿Cuáles son las mecánicas del jugador?

…

//Responder en base a: Guión: ¿Cómo es el protagonista?

¿Cuáles son las mecánicas del entorno?

…

//Responder en base a: Guión: ¿Cómo es el entorno?

1. Alcance del Proyecto:
2. Planificación y Cronograma

* Ciclos de Desarrollo (Iteraciones): Planificación de los ciclos de desarrollo de 2 semanas con informe de avances al final de cada uno.

1. Equipo y Roles

* Integrantes del Equipo: Nombres, roles y responsabilidades de cada miembro por ahora.

Lander: Líder del grupo. Director de juego, está involucrado en todos los aspectos de la creación del juego.

Maxi: Programador, ideas en jugabilidad.

Naza: Programador, ideas en todos los aspectos.

Lucas: Diseño artístico, ideas en todos los aspectos.

* Organigrama: Estructura del equipo de desarrollo.

9. Requerimentos

* Programas a utilizar por ahora:

Motor gráfico

Repositorio

Gestión de archivos

Product backlog

Editor de imágenes

Ilustrador

Godot, Github, Trello, Google Drive, Photoshop, Adobe illustrator, y Adobe animate)