

Del fondo corporeishon

Proyecto sin nombre: Informe 1

Materia: Proyecto informático

Profesor: Oscar Segovia

Integrantes:

Lander Maury

Nazareno Soisa  
Lucas Casanovas  
Maximiliano Boccuti

- Índice:

1- Descripción del proyecto:

2- Roles de los integrantes:

3-Fases del proyecto:

4- Informe de avances:

5-Anexo

1- Descripción del proyecto:

Diagnóstico inicial:

Recursos humanos:

Somos 4 integrantes con conocimiento y experiencia en videojuegos de todo tipo y desarrollo web. También con conocimiento pero sin experiencia en la metodología ágil a utilizar y sin conocimiento ni experiencia en desarrollo de videojuegos.

Recursos materiales:

Cada uno tiene una computadora y conexión a internet para trabajar en nuestras casas y también contamos con el laboratorio del colegio, que nos ofrece una computadora para cada uno con la cercanía para comunicarnos.

Objetivos: Tenemos la ambición de diseñar y desarrollar un videojuego independiente, con una historia que se cuente a través de una narrativa y una jugabilidad que priorice la calidad, dentro de la fecha de entrega requerida.

Características del juego: Será un juego lineal, de un jugador, que para avanzar en los niveles, deba superar los puzzles y amenazas sin requerir mucha habilidad en los controles, sino que más razonamiento lógico, la vista será en 3era persona, pero el jugador no tendrá la capacidad de mover la cámara. Tendrá elementos 3d, sus géneros confirmados son: puzzles y aventura.

Plan de acción: Para cumplir nuestro objetivo, teniendo en cuenta nuestro diagnóstico, y las características de nuestro juego, tenemos que aprender las distintas habilidades que se requiere, así que ya estamos aprendiendo en internet y en un curso de unity del gobierno al que estamos yendo los viernes.

A medida que vayamos aplicando lo aprendido, vamos a desarrollar los detalles.

La metodología con la que estamos empezando a trabajar es Scrum.

2- Roles de los integrantes:

Todos los integrantes pueden participar en cada apartado del proyecto, dependiendo de sus preferencias, tanto en el desarrollo del código, como en el diseño, pero siempre haciendo el mayor esfuerzo posible. También consideramos las ideas que todos puedan dar.

3-Fases del proyecto:

Nos encontramos en la fase de diseño del proyecto.

4-Informe de avances:

En cuanto al desarrollo de la idea del juego, a nivel individual cada uno desarrolló una idea y a nivel grupal elegimos una, pero adaptada a los gustos de todos.

En cuanto al aprendizaje, todos empezamos con unity y Nazareno con modelaje 3d.

En cuanto al desarrollo del juego, empezamos a crear el mundo y sus fisicas en unity y el modelo inicial del protagonista en blender.

5-Anexo:

Tablero de trello:

<https://trello.com/invite/b/07fy8CBm/ATTIa9d7591ec5ea9d9108ae6976247a47285804FD0C/del-fondo>

V0.1