

Codeanim

Revisión: 0.0.1

Documento escrito por:

Andrés Amavizca Rodríguez

Carlos Adán Salas González

René Sestier Castro

Eunice Andrea Villa Velásquez

Eduardo Castro López

Francisco Javier González

Mónica Lara Ramos

[Overview](#_yj5nhqp5cf0j)

[Tema / Escena / Genero](#_5s48wntac2es)

[Mecánicas principales](#_uzq23hfhdv6e)

[Plataformas Target](#_kvz0cxkhwt0s)

[Modelo de monetización](#_421ijgnpyvmc)

[Alcance de proyecto](#_rdb2xo3rjh0s)

[Influencias](#_155cm8v36jpc)

[- Pokémon](#_c6nxu1rzd2cc)

[- Pokémon Go](#_ssiemceczw16)

[Pitch de elevador](#_337xnergkz1b)

[Descripción del proyecto:](#_z7oe7x50rpf3)

[Descripción detallada del proyecto](#_exbmsy55zuvb)

[¿Que diferencia el proyecto?](#_s4h84uy3suza)

[Mecánicas principales detalladas](#_a8x4s87df6uk)

[- Búsqueda de targets](#_jyik8zbcjcio)

[- Información de los pokémon vía audio.](#_y46mn9zee60t)

[Jugabilidad](#_6pmf08ssy6y0)

[Jugabilidad resumida](#_ejtq4v6r30ui)

[Jugabilidad Detallada](#_cl69l94amjmx)

[Assets necesarios](#_6m1256af7s3j)

[- 2D](#_1wb69txjqarm)

[- 3D](#_xdk2cy4n4ovn)

[- Sonidos](#_f8xx8iwg5gs9)

[- Codigo](#_ky1qxs88utre)

[- Animaciones](#_isk96p5euy3r)

[Calendario de actividades](#_kmt9zaowjejr)

[- Desarrollo de producto alpha](#_r3fjjzh8krjg)

[- Desarrollo de producto beta](#_j584764hn4bz)

[- Debuggeo del producto](#_lbj31oz0xb3v)

# Vista general

## Tema / Escena / Genero

- Tema: Pokémon

- Escena: Vida real y digital

- Genero: Aventura, MR, informativo

## Mecánicas principales

- Buscar en la vida real imágenes que funcionan como pistas de presencia pokémon y activar el visor pokémon para visualizarlos y adquirir información de ellos.

## Plataformas Target

- Smartphone con sistema operativo Android por encima de 6.0.

## Modelo de monetización

- Debido a que los derechos de Pokémon pertenecen a Game Freak y no se tiene el permiso de usarlos no puede monetizarse este proyecto.

El juego debe declararse como un proyecto sin fines de lucro que utiliza las creaturas resguardadas por el derecho de autor de Game Freak.

## Alcance de proyecto

- Tiempo de desarrollo

- El tiempo de desarrollo se estima que será en 3 semanas para realizar una aplicación funcional hasta su primera iteración.  
 - La fecha de entrega es el 25 de marzo del 2019

- Tamaño del equipo

- Equipo de programación

- Miembros:

- Andrés Amavizca

- Carlos Adán Salas González

- Francisco Javier González

- Generan código capaz de dotar de un comportamiento adecuado al producto

- Equipo de diseño

- Miembros:

- Andrés Amavizca

- Andrea Villa Velásquez

- Eduardo Castro López

- Francisco Javier González

- René Sestier Castro

- Mónica Lara Ramos

- Generan modelos, texturas y animaciones para funcionar como contenido visual dentro de la aplicación.

- Equipo de audio

- Miembros:

- Eduardo Castro López

- Andrea Villa Velásquez

- Busca y produce música y efectos sonoros para aumentar la inmersión del juego.

- Graba audios que explican brevemente el contexto del pokémon

- Licencias

- Maya $2,393.13 MN

- Substance Painter $ 383.64 MN

- Unity $ 481.88 MN

- Vuforia $1,907.88 MN

- Hardware

- Cardboard $110.06 MN

- Computadora de desarrollo varia

- smartphone con Sistema android varia

- Costos de desarrollo

- Equipo de programación $7,499.40 MN

- Equipo de diseño $24,108.00 MN

- Equipo de audio $5,568.00 MN

- Coste total

- Equipos de desarrollo $37,175.00 MN

- Licencias $5,166.53 MN

- Hardware $ 110.06 MN

- Costos adicionales $2,200.00 MN

------------------------------

Costo total $44,651.59MN

## Influencias

### - Pokémon

- Televisión y Juegos

- El juego en un principio se basa en las criaturas presentadas por la compañía Game Freak, llamadas “Pokémon”. Se usa unos cuantos ejemplares de estos como objetivos del juego.

### - Pokémon Go

- Juego

- Un juego no canónico de Pokémon realizada en colaboración con Niantic, donde se maneja la misma idea principal que el juego original: Buscar a los pokémon, pero con el giro de tener que buscarlos en la vida real. Utilizando este giro intentamos hacer una versión más coherente en relación creatura-escenario.

## Pitch de elevador

La OMS dio a conocer que los videojuegos forman un factor del creciente índice de obesidad infantil, esto se descubrió en un estudio en que se les examino cerca de 73 mil jóvenes. La tercera parte de los chicos examinados mostraron tener sobrepeso, en los cuales le dedican entre 3 a 10 horas diarias a los videojuegos.

Sabiendo que los jóvenes se decantan por los juegos virtuales, hemos creado el juego Pokévision. Una aplicación en la cual se deben de buscar criaturas ya bien conocidas desde hace generaciones: Los pokémon, con la singularidad de que es necesario buscar en diversos lugares físicos para encontrar dichas criaturas.

De esta manera se utiliza la pasión por los videojuegos de los jóvenes para generar actividad física que les ayudara a los jóvenes a regresar a pesos más sanos.

## Descripción del proyecto:

Pokévision es una aplicación de realidad mixta basada en los juegos de Pokémon e inspirada por Pokémon Go, el objetivo del juego es encontrar marcadores en la vida real que puedan ser pistas de pokémon cercanos, encontrarles y aprender un poco sobre ellos.

## Descripción detallada del proyecto

Pokévision es una aplicación de realidad mixta que se basa en los juegos de Pokémon, inspirado en la mecánica de juego de Pokémon Go para teléfonos móviles. El objetivo de la aplicación es, mediante marcadores ubicados en diferentes lugares de la vida real, tales como fuentes, árboles, etc. encontrar pokémon, poder visualizarlos y obtener información sobre ellos.

Solo aparecerán unos cuantos pokémon de inicio, éstos representando diferentes partes (los marcadores) y tipos. Los marcadores coinciden en algo con los pokémon que se visualizarán en cierto lugar. Al encontrarlos se verá una animación de cuando aparecen y estarán en estado de descanso mientras escuchamos su información.

Se nos da a conocer la información a través de audio pregrabado, donde se nos explicará el tipo de pokémon, su natividad y su hábitat salvaje.

# ¿Qué diferencia el proyecto?

- Esta pensada para funcionar con MR, los juegos actuales de pokémon no utilizan MR

- Utiliza audios para explicar la información de cada criatura.

## Mecánicas principales detalladas

### - Búsqueda de targets

- El juego se basa en la búsqueda de carteles que se pudiese pensar son pistas que muestra la presencia cercana de un pokémon.

### - Información de los pokémon vía audio.

- Se otorga información del pokémon a mostrar en pantalla mediante audio.

# Jugabilidad

## Jugabilidad resumida

La jugabilidad de Pokévision se basa en la búsqueda de targets y activar el pokévisor para visualizar a los pokémon.

## Jugabilidad Detallada

Dentro de una búsqueda de marcadores ubicados en objetos de la vida real, correspondientes a hábitats diferentes de los pokémon, se debe prender la app de pokévisor para visualizar los diferentes pokémon que salen por área.

Una vez mostrado el pokémon del área, se nos dará a conocer información del mismo mediante un audio.

Cada quién puede ir moviéndose y visualizando diferentes marcadores para explorar y conocer más pokémon dentro de la aplicación. El propósito es dar a conocer la información y aprender de estos mismos.

# Assets necesarios

## - 2D

- Texturas

- Texturas de ambiente

- Texturas de Pokémon

## - 3D

- Lista de personajes

- Metapod (Andrés Amavizca)

- Geodude (Andrés Amavizca)

- Jigglypuff (Andrés Amavizca)

- Gastly (Carlos Salas)

- Haunter (Carlos Salas)

- Gengar (Carlos Salas)

- Natu (Mónica Lara)

- Wobbuffet (Mónica Lara)

- Exeggcute (Mónica Lara)

- Electrode (Eduardo Castro)

- Voltorb (Eduardo Castro)

- Polywhirl (Andrea Villa)

- Togepi (Andrea Villa)

- Dratini (Andrea Villa)

- Magneton (Rene Sestier)

## - Sonidos

- Lista de sonidos ambiente

- Música ambiental varia

- Sonidos de personajes

- Llantos de pokémon

- Metapod

- Llanto

- Descripción

- Geodude

- Llanto

- Descripción

- Jigglypuff

- Llanto

- Descripción

- Gastly

- Llanto

- Descripción

- Haunter

- Llanto

- Descripción

- Gengar

- Llanto

- Descripción

- Natu

- Llanto

- Descripción

- Wobbuffet

- Llanto

- Descripción

- Exeggcute

- Llanto

- Descripción

- Electrode

- Llanto

- Descripción

- Voltorb

- Llanto

- Descripción

- Polywhirl

- Llanto

- Descripción

- Togepi

- Llanto

- Descripción

- Dratini

- Llanto

- Descripción

- Magneton

- Llanto

- Descripción

- Sonidos de pokédex

- SFX

- Análisis de pokémon

- Encendido de pokévisor

## - Código

- Scripts del personaje

- Alternancia de modo visor / cámara

- Activación o inactivación de escenarios pokémon

- Reproductor de audio de pokédex

- Scripts ambientales

-

- Scripts de personajes no jugables

- Administrador de animaciones

- Alternancia de estadísticas

- Administrador de audios

- Gastly

- Sistema de partículas

- Scripts de interfaz

- Despliegue de información

- Rotación inteligente

## - Animaciones

- Metapod

- Entrada

- Idle

- Geodude

- Entrada

- Idle

- Jigglypuff

- Entrada

- Idle

- Gastly

- Entrada

- Idle

- Haunter

- Entrada

- Idle

- Gengar

- Entrada

- Idle

- Natu

- Entrada

- Idle

- Wobbuffet

- Entrada

- Idle

- Exeggcute

- Entrada

- Idle

- Electrode

- Entrada

- Idle

- Voltorb

- Entrada

- Idle

- Polywhirl

- Entrada

- Idle

- Togepi

- Entrada

- Idle

- Dratini

- Entrada

- Idle

- Magneton

- Entrada

- Idle

# Calendario de actividades

### - Desarrollo de producto Alpha

- 11 días

- Creación de pokémon de al menos 1 tipo

- Sistema funcional de escenario pokémon

- Integración de audios para el tipo de pokémon usando de prueba

- Búsqueda de errores dentro de la aplicación

- Corrección de los errores del producto Alpha

### - Desarrollo de producto beta

- 3 días

- Creación del resto de pokémon

- Integración de pokémon en el sistema

- Integración de audios para el resto de pokémon

- Localizar pokémon.

### - Corrección de errores

- 7 días

- Búsqueda de errores del producto

- Corrección de errores de implementación

- Exportación del producto en formato APK para su lectura en productos Android varios