

Plan de desarrollo académico

Videojuego en *PyGame* (6 semanas)

Kevin Esguerra Cardona

Inicio: 24 de abril de 2025
Fin estimado: 4 de junio de 2025

Índice

1. Cronograma de etapas e hitos	2
---------------------------------	---

Contexto y restricciones

- **Equipo:** desarrollo en solitario.
- **Motor:** PyGame (sin restricciones de arquitectura).
- **Duración:** 6 semanas, dedicación parcial (10–12 h/semana).
- **Presupuesto:** nulo; uso de recursos gratuitos o CC-0.
- **Alcance:** demo académica; playtest interno (2–3 personas).
- **Control de versiones:** Git (*feature branches* + *tags*).

1. Cronograma de etapas e hitos

1. **Kick-off & Setup** (24–25 abr)
 - Crear *one-pager* con visión y pilares de diseño.
 - Inicializar repositorio Git y plantilla mínima de PyGame.
 - Redactar lista de riesgos y tiempo efectivo disponible.
 - *Hito 0*: repositorio base + *one-pager*.
2. **Prototipo del *core loop*** (26–30 abr)
 - Estructurar bucle principal y escena vacía.
 - Implementar movimiento e *input* básicos con *placeholders*.
 - *Hito 1*: prototipo *grey-box* jugable (vídeo 30 s).
3. ***Vertical Slice*** (1–7 may)
 - Consolidar mecánicas definitivas y MVC ligero.
 - Crear un nivel corto con condiciones de victoria y derrota.
 - *Hito 2*: *vertical slice* estable, primera ronda de *feedback*.
4. **Contenido & UX Pass** (8–16 may)
 - Sustituir *placeholders* por arte y audio finales/CC.
 - Diseñar menú principal, transiciones y ajuste de dificultad.
 - *Hito 3*: versión *alpha* con todo el contenido jugable.
5. **Pruebas y Balance** (17–23 may)

- Organizar sesión de *playtest* con 2–3 compañeros.
- Registrar errores, accesibilidad y métricas de partida.
- Priorizar *backlog* de correcciones.
- *Hito 4*: informe de QA entregado.

6. Pulido y *Beta* (24–31 may)

- Optimizar FPS, mezcla de audio y animaciones finales.
- Añadir créditos y licencias de *assets*.
- *Hito 5*: *beta* congelada (*code-freeze*).

7. Empaquetado y Entrega (1–4 jun)

- Generar ejecutable (.exe/.app) y README.
- Preparar presentación (diapositivas y demo en vivo).
- Etiquetar versión v1.0 en GitHub.
- *Hito 6*: entrega académica final y exposición en clase.

Sugerencias de gestión personal

- Mantén un *Kanban* simple (TODO / Doing / Done) y revisa cada noche.
- Reserva al menos 2 h continuas los fines de semana para trabajo profundo.
- Si algún hito se retrasa más de dos días, recorta primero la característica menos crítica (protege el *core fun*).
- Graba pantalla y rostro de los testers para detectar fricción y mejorar UX.

Recursos gratuitos recomendados

- **Arte:** Aseprite (versión de prueba), Piskel, OpenGameArt.
- **Audio:** freesound.org, Bfxr, Incompetech (música CC-BY).
- **Gestión:** GitKraken o GitHub Desktop para visualizar ramas.