 **UNIVERSIDAD TECNOLOGÍCA**

**SANTA CATARINA**

**INGENIERÍA EN DESARROLLO Y GESTIÓN DE SOFTWARE**

**“A1 Documento Descripción del proyecto”**

**Materia:** **Gestión del Proceso de Desarrollo de Software**

**Nombre la aplicación: Timeless**

**Nombre del equipo o empresa: Skynet**

**Nombre:** **Jesús Oliverio Rubio González Matricula:** **19351**

**Nombre:** **Oscar Osiel Rivera Contreras Matricula:** **19249**

**Nombre:** **José Federico Guardado Rodríguez Matricula:** **19297**

**Nombre:** **Saúl Mauricio Rodríguez Vaquera Matricula:** **19257**

**Nombre:** **Roberto Noé Zárate Cordero Matricula:** **18243**

**Maestro:** **José Francisco Esparza Arévalo**

**Grupo: “10ºA”**

***Descripción general de la aplicación a desarrollar explicando sus principales funcionalidades***

**Creación de Videojuegos**

**Descripción general del juego a desarrollar**

Este juego será una novela visual interactiva con elementos de ciencia ficción y thriller psicológico, donde las decisiones del jugador afectarán el curso de la historia. El jugador tomará el rol de Oliver, un científico que ha descubierto el secreto de los viajes en el tiempo. La narrativa girará en torno a su lucha por salvar a su esposa Mónica, secuestrada por una corporación que busca aprovechar su conocimiento.

El juego se centrará en la reconstrucción de los recuerdos de Oliver, mientras se encuentra en una situación donde la confianza es crucial. A lo largo del juego, el jugador deberá tomar decisiones clave que alterarán el curso de la historia, afectando su relación con los personajes secundarios y los diferentes finales.

***Ventajas-Beneficios de usar la aplicación***

**Principales funcionalidades:**

**Sistema de diálogo interactivo:** El jugador seleccionará opciones de diálogo que influirán en el curso de la historia.

**Administración de decisiones:** Las decisiones afectarán el comportamiento de los personajes y el desenlace final.

**Múltiples finales:** Dependiendo de las decisiones del jugador, la historia tomará diferentes rutas que culminarán en finales alternativos.

**Sistemas de flashbacks y memoria:** El protagonista podrá reconstruir su memoria mediante conversaciones y eventos importantes, lo que afectará las decisiones futuras.

**Estilo visual 2D:** Fondos de escenarios de los años 80, personajes dibujados o en estilo animado.

**Guardado y carga:** Posibilidad de guardar el progreso del jugador para continuar en otro momento.

**Ventajas-Beneficios de usar Unity**

**Multiplataforma:** Unity permite desarrollar el juego para varias plataformas, como PC, consolas y dispositivos móviles, lo que maximiza su alcance.

**Facilidad para trabajar en 2D y 3D:** Unity facilita la creación de entornos 2D (ideal para la novela visual), pero también puede integrar elementos 3D, si se desean animaciones o fondos dinámicos.

**Amplia comunidad y soporte:** Hay muchos recursos, tutoriales y foros que pueden ayudar durante el desarrollo del juego.

**Plugins y Asset Store:** Unity ofrece una amplia gama de plugins y assets gratuitos y pagos que pueden acelerar el desarrollo, desde sistemas de diálogo hasta efectos visuales y de sonido.

**Optimización:** Es una herramienta que permite optimizar fácilmente el rendimiento del juego en diferentes dispositivos, mejorando la experiencia del usuario.

**Flexibilidad:** Ofrece una gran capacidad de personalización y control sobre la mecánica y la narrativa del juego.

***Tecnología para usar (Lenguaje de programación, Base de datos, herramientas a utilizar para el desarrollo)***

**Tecnología a usar.**

**Lenguaje de programación:** C# será el lenguaje principal utilizado para desarrollar la lógica del juego, manejar los diálogos, decisiones y las mecánicas de interacción.

**Unity:** El motor principal para el desarrollo del juego, que permitirá gestionar la estructura de escenas, animaciones, y sistemas de decisiones.

**Fungus o Naninovel (opcional):** Para agilizar la creación de los sistemas de diálogo y toma de decisiones, si decides usar frameworks preexistentes.

**Visual Studio:** El entorno de desarrollo integrado (IDE) para escribir el código en C#.

**Tensor art:** Para crear el arte visual del juego, como personajes y fondos.

**Audacity o Adobe Audition:** Para la edición y creación de efectos de sonido y música.

**GitHub:** Para la administración del proyecto, facilitando la colaboración y el control de versiones.

***Organigrama del equipo***

* **Product Owner (Nombre del profesor y/o integrante del equipo que lleve este rol)**

**Consuelo Elizabeth de León González**

* Responsable de definir los requisitos y prioridades del proyecto, asegurando que el producto final cumpla con las expectativas de los usuarios.
* **Scrum Master**

**Oscar Osiel Rivera Contreras**

* Encargado de coordinar el equipo y asegurar que el proceso de desarrollo ágil sea respetado, eliminando impedimentos y facilitando la comunicación entre los miembros del equipo.
* **Scrum Team**

**Director/Guionista Principal:** Oscar Osiel Rivera Contreras

**Diseñador de Juego:** Oscar Osiel Rivera Contreras

**Artista de Concepto/Artista 2D:**

Roberto Noé Zárate Cordero

Jesús Oliverio Rubio González

**Programador:**

Roberto Noé Zárate Cordero

Saúl Mauricio Rodríguez Vaquera

**Diseñador de Interfaz (UI/UX Designer):** Jesús Oliverio Rubio González

**Tester:** José Federico Guardado Rodríguez