Propuesta de proyecto de grado

Sergio Leonardo Benítez Díaz

Categoría: Casual games
Género: Arcade y acción
Versión: 1.0
Idioma: Español
Plataforma: Online-Unity web player
Clasificación de contenido: Nivel de madurez bajo
Fecha de publicación: Por confirmar
Creador: Sergio Benítez Diaz

Descripción general

Bamboo Pandamonium es un proyecto motivado por la creación de videojuegos a través de software libre y versiones gratuitas de diferentes aplicaciones utilizadas para el desarrollo de los mismos. Dentro de sus principios, la parte artística de los videojuegos es un referente que influenciara el desarrollo de este proyecto. Bajo estas premisas, *Bamboo Pandamonium* se postula como una alternativa para el desarrollo de videojuegos estéticos con herramientas de software libre y acceso gratuito, con el fin de ser pionero en el campo de lo artístico bajo un recurso económico reducido en función de los programas utilizados para la creación de este tipo de proyectos.

Por otro lado, el proyecto realizará el despliegue de un proceso de creación de videojuegos liderado por el integrante Nicolás Mendoza del proyecto d.a.v.i.d[1]. de la Universidad de los Andes, con el fin de evaluar la adecuado e inadecuado de dicho proceso. Adicionalmente, el proyecto estará restringido por el tiempo y el recurso humano. En consecuencia, el desarrollo del mismo será un piloto que habilitará referencias en cuanto alcance y calidad para un proceso de creación de videojuegos bajo el contexto de software libre.

Objetivos

Objetivos generales:

- Desarrollar un proceso de creación de videojuegos con herramientas de software libre y acceso gratuito, enfocando dicho proceso en el aspecto artístico que caracterizan este tipo de proyectos.

[1] http://juegos.virtual.uniandes.edu.co/

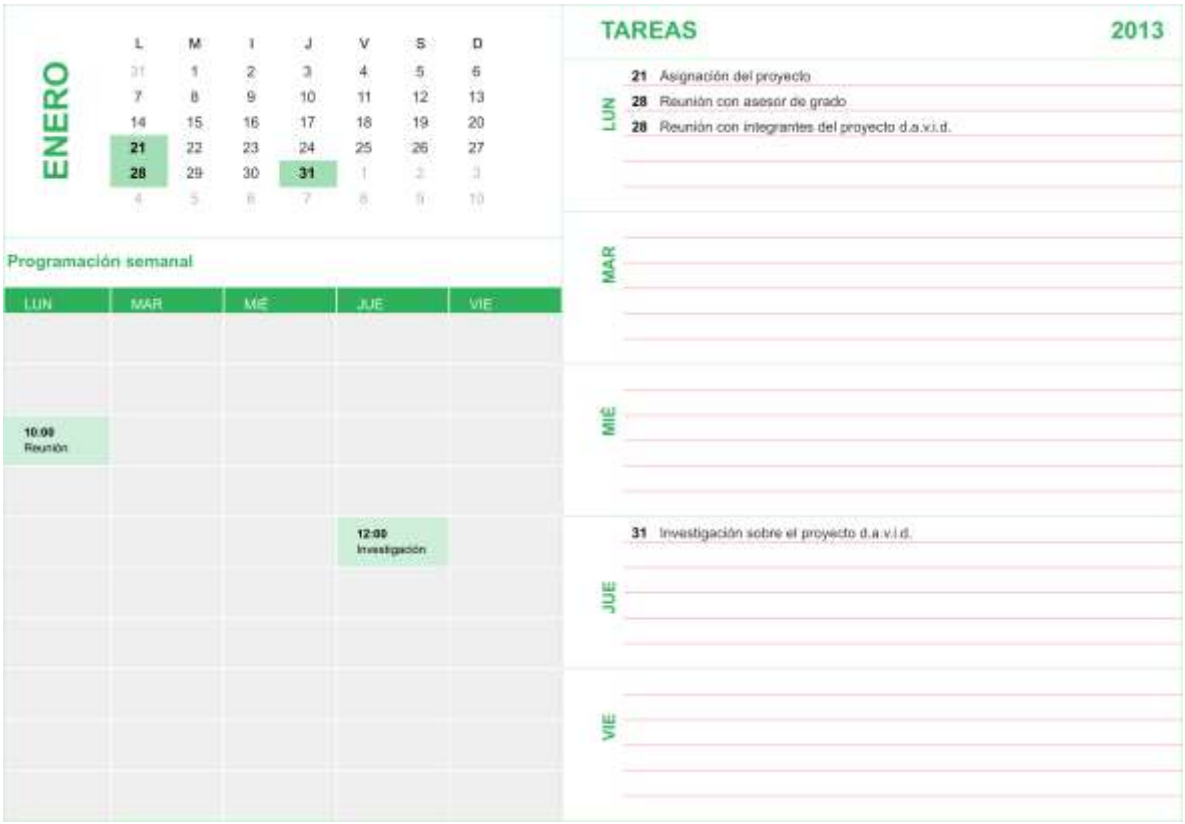
- Registrar la ejecución del proyecto en el portal web de videojuegos del proyecto d.a.v.i.d. correspondiente a la sección de software libre, a través de la creación de tutoriales que evidencien paso a paso el proceso realizado para la confección del videojuego.

Objetivos específicos:

- Ejecutar y evaluar el proceso de creación de videojuegos definido por Nicolás Mendoza.
- Investigar y comprender el estado de arte generado por los juegos casuales.
- Dominar el uso de herramientas tecnológicas de software libre para la creación de videojuegos
- Implementar un videojuego cuyo acceso es vía Internet.

Cronograma

El calendario del proyecto se compone de 4 meses en donde se seguirá el procesos de desarrollo de videojuegos generados por el integrante del proyecto d.a.v.i.d. Nicolás Mendoza. A continuación se muestra la distribución de tiempo de dicho proceso:



FEBRERO

L	M	I	J	V	S	D
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

Programación semanal

LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE
				8:00 Doc propuesta
10:00 Reunión		10:00 Brain storming		
		11:00 GDD		
	12:00 Descripcion		12:00 Pitch document	
			14:00 Pitch document	
15:00 Doc sistfo				

TAREAS 2013

LUN
- 4 Reunión con asesor de grado
- 11 Reunión con asesor de grado
- 18 Reunión con asesor de grado
- 18 Entrega del documento propuesta en sisinfo
- 25 Reunión con asesor de grado

MAR
- 5 Inicio de la etapa de pre-producción
- 12 Pre-producción: Descripción corta
- 19 Pre-producción: Prototipo físico
- 26 Pre-producción: Diseño de gameplay

MIÉ
- 6 Pre-producción: Brain stroming
- 20 Pre-producción: Inicio del GDD

JUE
- 14 Pre-producción: Pitch document
- 21 Pre-producción: Prototipo digital

VIE
- 1 Entrega del proceso de desarrollo de videojuegos
- 15 Pre-producción: Documento propuesta
- 28 Fin de la etapa de pre-producción

MARZO

L	M	I	J	V	S	D
25	26	27	28	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Programación semanal

LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE
				8:00 Arte
				9:00 Arte
10:00 Reunión	10:00 Programación			10:00 Assets
	11:00 Programación			
12:00 Diseño			12:00 Programación	
		14:00 Diseño		
				17:00 GDD

TAREAS 2013

LUN
- 4 Reunión con asesor de grado
- 11 Reunión con asesor de grado
- 18 Reunión con asesor de grado
- 25 Reunión con asesor de grado

MAR
- 5 Producción: Programación de gameplay modo arcade
- 12 Producción: Programación de menú
- 26 Producción: Programación de gameplay modo ira

MIÉ
- 13 Producción: Diseño de escenarios
- 20 Producción: Arte de personajes

JUE
- 7 Producción: Diseño de menú
- 28 Producción: Arte de props

VIE
- 1 Inicio de la etapa de producción
- 2 Producción: Listar los assets
- 22 Producción: Actualizar GDD

ABRIL

L	M	I	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12

Programación semanal

LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE
				8:00 Diseño
				9:00 Diseño
10:00 Reunión	10:00 Programación	10:00 Programación		
	11:00 Programación	11:00 Programación		
		14:00 GDD	14:00 Programación	
			15:00 Audio	

TAREAS 2013

LUN
- 1 Reunión con asesor de grado
- 8 Reunión con asesor de grado
- 15 Reunión con asesor de grado
- 22 Reunión con asesor de grado
- 29 Reunión con asesor de grado

MAR
- 9 Producción: Programación de assets-personaje
- 23 Producción: Compilar el juego
- 30 Inicio de la etapa de testing

MIÉ
- 3 Producción: Programación de assets-escenarios
- 17 Producción: Programación de assets-menús
- 24 Producción: Compilar el juego

JUE
- 11 Producción: Programación de assets-props
- 18 Producción: Audio de foley
- 25 Producción: Actualizar GDD

VIE
- 12 Producción: Ajustes de diseño
- 19 Producción: Ajustes de diseño
- 26 Fin etapa de producción

MAYO

L	M	I	J	V	S	D
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

Programación semanal

LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE
				8:00 GDD
10:00 Reunión	10:00 Analytics			
	11:00 Analytics			
			12:00 Testing	
14:00 Testing				

TAREAS 2013

LUN
- 6 Reunión con asesor de grado
- 13 Reunión con asesor de grado

MAR
- 7 Testing: Corregir defectos
- 14 Despliegue: Añadir analytics

MIÉ
- 1 Inicio de la etapa testing
- 8 Fin de la etapa testing

JUE
- 16 Despliegue: Publicar juego
- 9 Documentación final de GDD

VIE
- 3 Testing: Documentar bugs
- 10 Inicio de la etapa de despliegue y mantenimiento
- 17 Fin de la etapa de despliegue y mantenimiento

Proceso de creación de videojuegos

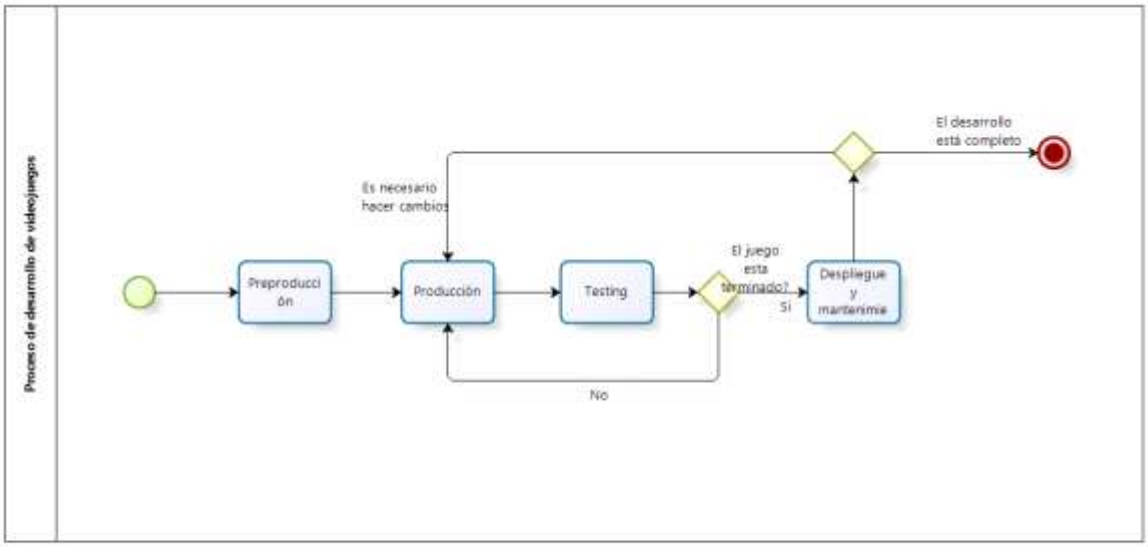


Ilustración 1. Proceso general de creación de videojuegos

El proceso general para la creación de bamboo Pandamonium se muestra en la ilustración 1. El proceso se compone de cuatro etapas dividas en un enfoque de diseño y un enfoque de pruebas y mantenimiento. Dentro de cada etapa se solicitan una serie de entregables que promueven un desarrollo iterativo de videojuegos en términos de programación y la creación de un Game Document Desing en donde se archive todo el contenido relacionado con el videojuego. Es importante resaltar que este diagrama generaliza en amplios términos el proceso de desarrollo, ya que dentro de cada etapa se han definido diferentes subprocesos y actividades.