Plan de proyecto

[1. Modificaciones de la Propuesta del Tema 2](#_Toc85627886)

[A. Finalidad del proyecto 2](#_Toc85627887)

[B. Historia y objetivo del juego 2](#_Toc85627888)

[C. ¿Cómo se juega? 2](#_Toc85627889)

[D. Jugadores a los que va dirigido 2](#_Toc85627890)

[2. Benchmarking 2](#_Toc85627891)

[A. Proyecto 1 2](#_Toc85627892)

[B. Proyecto 2 3](#_Toc85627893)

[C. Proyecto 3 3](#_Toc85627894)

[3. Contenidos del videjuego 4](#_Toc85627895)

[4. Diseño conceptual del Software 4](#_Toc85627896)

[A. Lista de pantallas 4](#_Toc85627897)

[B. Workflow 4](#_Toc85627898)

[C. Mockup 4](#_Toc85627899)

[5. Definición de elementos de producción audiovisual y multimedia 5](#_Toc85627900)

[6. PLAN DE TRABAJO y METODOLOGÍA DE PRODUCCIÓN 5](#_Toc85627901)

­­

 [TODAS las indicaciones que están incluidas entre corchetes [ ] se deben eliminar en la versión final que se suba a Aula Virtual (incluida esta)]

# Modificaciones de la Propuesta de Tema

[Esta información se pidió en el documento "Propuesta de Tema" por lo que el trabajo. Si no hay modificaciones se deberá incluir el mismo texto que ya se entregó]

## Finalidad del proyecto

[300 palabras]

## Historia y objetivo del juego

[200 palabras]

## ¿Cómo se juega?

[200 palabras]

## Jugadores a los que va dirigido

[100 palabras]

# Benchmarking

[Selecciona al menos tres proyectos similares al que se planteó en la propuesta de tema y completa los siguientes datos.]

## Proyecto 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto (Título)** |  |
| **Género** | [En función del gameplay y los objetivos del juego.] |
| **Historia** | [La historia debe contextualizar el videojuego.] |
| **Categoría** | [Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de este juego.] |
| **Público** | [¿A quién va dirigido el juego? ¿Quién lo jugará? Describir el tipo de jugador​.] |

## Proyecto 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto (Título)** |  |
| **Género** | [En función del gameplay y los objetivos del juego.] |
| **Historia** | [La historia debe contextualizar el videojuego.] |
| **Categoría** | [Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de este juego.] |
| **Público** | [¿A quién va dirigido el juego? ¿Quién lo jugará? Describir el tipo de jugador​.] |

## Proyecto 3

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto (Título)** | [ |
| **Género** | [En función del gameplay y los objetivos del juego.] |
| **Historia** | [La historia debe contextualizar el videojuego.] |
| **Categoría** | [Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de este juego.] |
| **Público** | [¿A quién va dirigido el juego? ¿Quién lo jugará? Describir el tipo de jugador​.] |
| **Finalidad** | [¿Cuál es la finalidad para la que se desarrolla el videojuego? ¿Para qué ha sido creado?] |

# Contenidos del videjuego

[300 palabras. ¿Qué contenidos se ofrecerán? Deben ser adecuados para lograr la finalidad del proyecto. ¿Qué contenidos ofrecen otros productos similares al que se va a realizar? ¿Cuál es el nivel de oportunidad de este proyecto? ¿Qué fuentes se han utilizado para la elaboración del contenido que incluirá el videojuego?]

# Diseño conceptual del Software

## Lista de pantallas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pantalla | Descripción | Conecta con |
| Inicio | [50 palabras máx..] |  |
| Introducción | [50 palabras máx..] |  |
| Menú | [50 palabras máx..] |  |
| Nivel 1 | [50 palabras máx..] |  |
| Nivel 2 | [50 palabras máx..] |  |
| … | [50 palabras máx.] |  |
| … | [50 palabras máx.] |  |
| … | [50 palabras máx..] |  |
| Créditos | [50 palabras máx..] |  |

## Workflow

[Boceto que muestra la relación que existe entre las diferentes pantallas y qué conexión existe entre ellas]

## Mockup

[Boceto de las interfaces, sin el diseño final, que permite identificar espacio en el que situarán los elementos esenciales para que se puedan desarrollar el juego: dónde se situarán los botones, los personajes, dónde estarán ubicados los indicadores de vida…]

# Definición de elementos de producción audiovisual y multimedia

[¿Qué elementos gráficos o multimedia se van a utilizar para el videojuego? ¿Qué finalidad cumplirán? ¿Qué software, adicional al del desarrollo del videojuego, es necesario para crear los elementos gráficos y multimedia que se incluirán en el videojuego?]

# PLAN DE TRABAJO y METODOLOGÍA DE PRODUCCIÓN

[Se deberá indicar cómo se va a trabajar. Cuáles son los mecanismos de coordinación y qué herramientas de comunicación se van a utilizar.]