**Desarrollo de** **Juegos 1**

Responsabilidad ética y profesional “ABET – 2”

Secciones: Todas

**INFORME DE APLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS “ABET” EN EL TRABAJO FINAL**

**GENERALIDADES:**

**Nombre:** Mariano de Rivero Burbank

**Código del estudiante:** u201510450

# Título del trabajo final: Australia Fire Fight

**Objetivo de la propuesta del trabajo final:** Concientizar a las personas sobre las consecuencias que tiene el aumento de la temperatura y los cambios climáticos sobre el medio ambiente.

1. Diseña productos o componentes en ingeniería que satisfacen necesidades específicas considerando el impacto en salud pública, seguridad, bienestar, así como factores globales, culturales, sociales, ambientales y económicos
2. **Describa como su videojuego o componente satisface alguna de estas necesidades**

Nuestro videojuego satisface una necesidad informativa sobre los efectos que esta teniendo el aumento de las temperaturas por el calentamiento global sobre el planeta. En este caso se esta tomando como ejemplo los incendios forestales sucedidos en el año 2020 en Australia.

1. **Algoritmos, métodos, técnicas u otros en desarrollo de videojuegos que ha usado para el desarrollo de proyecto**

Se utilizo principalmente la programación orientada a objetos para la construcción de todos los componentes del videojuego

1. **Describa brevemente la arquitectura o modelo de la solución que emplea al desarrollar el videojuego o componente del proyecto**

El videojuego no posee ninguna arquitectura o modelo en específico.

1. Diseña proyectos que permiten la implementación de soluciones en ingeniería considerando el impacto en salud pública, seguridad, bienestar, así como factores globales, culturales, sociales, ambientales y económicos
2. **Describa la arquitectura o diagrama de flujo del aplicativo que utiliza el modelo de solución del videojuego o componente.**

Ninguna arquitectura en específico. El flujo consta en iniciar el juego, en el menú iniciar alguna de las modalidades de juego, jugar la modalidad escogida.

1. **Describe cómo reconoce las restricciones éticas como plagios y/o copias de las otras propuestas planteadas.**

Se investigo si es que existía alguna otra propuesta parecida en el mercado, al no ver una existente procedimos al desarrollo del videojuego.

1. **Como la arquitectura planteada ayuda a satisfacer alguna de las necesidades anteriormente mencionadas**

El juego a medida que se realicen o no las actividades supuestas brinda al jugador información relevante sobre el medio ambiente. Por ejemplo, si no se apaga alguno de fuegos forestales causados por las prolongadas sequias producidas por el calentamiento global el jugar recibe un mensaje que creara consciencia en el: ej. “Debido a los arboles quemados miles de metros cúbicos de dióxido de carbono fueron liberados”, “Los incendios destruyeron importante santuario de los Koalas animales en peligro de extinción”.

|  |
| --- |
| 1. Diseña los procesos relacionados al desarrollo y mantenimiento de la solución en ingeniería considerando el impacto en salud pública, seguridad, bienestar, así como factores globales, culturales, sociales, ambientales y económicos |

1. **Métricas de mediciones que ha usado para mostrar los resultados y para comparar o discutir con otras propuestas.**

No se utilizó ninguna métrica para medir el impacto de los resultados con un publico externo al equipo de desarrollo.

1. **Cuál es el impacto que puede tener su solución**

El impacto que puede tener nuestra solución es crear conciencia sobre la realidad actual del medio ambiente y los cambios que esta sufriendo por el calentamiento global.

Julio, 2020