**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:** José María Rojas Guimarey

**Código del estudiante:** u201623243

# 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 juego hace una recapitulación de los incendios forestales sucedidos a inicios del 2020 en Australia, donde más que informar, queremos darle al jugador la habilidad controlar un Koala bombero para poder apagar las llamas.

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

Se utilizó programación orientada objetos para crear las entidades, sobre todo para manipular las llamas como objetivos del jugador.

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.**

El juego fue pensado como una idea original para el curso, si bien se tomo inspiraciones mecánicas de otros videojuegos, el desarrollo fue hecho directamente por el equipo.

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

El juego consta de niveles de cuales van aumentando dificultad secuencialmente, asimismo de un nivel procedural para recrear el escenario estresante de un incendio forestal. Al momento de apagar una llama o no apagarla se mostrará mensaje que crearan consciencia en el jugador: “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 del videojuego es concientizar y reflexionar a las personas sobre catástrofes naturales como los incendios forestales. Si bien nuestra recreación es irreal, porque es un koala bombero, queremos recalcar en la importancia de tomar acciones inmediatas para poder ayudar al ambiente, no solo una postura de observador.