

# TÚUM

By



Ceo y Programador principal: Noe Vazquez Pompa  
Diseñador de personajes: Alan Yoell Piña Rosas  
Programadora: Vanessa Martinez Romero



<b>Introducción</b>	<b>3</b>
Objetivo general	3
Objetivos particulares	3
Justificación e impacto	4
Visión general	4
<b>Oportunidad de negocio.</b>	<b>5</b>
<b>Declaración de Problema.</b>	<b>5</b>
<b>Descripciones de la parte interesada y del usuario.</b>	<b>5</b>
<b>Paleta de colores</b>	<b>6</b>
<b>Gestión del proyecto.</b>	<b>6</b>
<b>Mockups</b>	<b>9</b>
<b>WireFrames</b>	<b>11</b>
<b>Tarjeta de presentación</b>	<b>13</b>





## Introducción

El objetivo de este proyecto es proponer una herramienta que permita realizar este tipo de evaluaciones de forma diferente a la tradicional. Con ello, se pretende demostrar que realizar una evaluación de habilidades y actitudes no siempre tiene que hacerse de la forma convencional.

Planteado esto, nosotros proponemos llevar a cabo una evaluación de aptitud interactiva, donde al usuario le serán presentados diversos escenarios con el fin de evaluar habilidades y aptitudes que le permitirá encontrar su perfil, y con ello sugerir un área que vaya de acuerdo a las habilidades y actitudes encontradas que le permitan desempeñarse de la mejor manera en una o más áreas.

## Objetivo general

Esta aplicación busca que las evaluaciones de aptitud sean menos tediosas y más divertidas mediante un juego que represente las preguntas en diferentes escenarios durante la partida haciendo que la evaluación sea mucho más divertida y por lo tanto, más fácil de aplicar a cierto tipo de usuarios.

## Objetivos particulares

Representar preguntas de un examen de aptitud en escenarios de un juego. Con base a las decisiones tomadas por el usuario se busca obtener:

- Las aptitudes del usuario.
- Datos relacionados con la personalidad del usuario.
- La capacidad de respuesta del usuario ante una situación..
- De ser posible canalizarlo para o propiciar que sus habilidades sean desarrolladas de mejor manera.





## Justificación e impacto

Nuestra aplicación tendrá como objetivo desempeñe en el sector educativo, ya que ofrecemos a nuestros clientes una forma diferente y dinámica de realizar evaluaciones tanto a alumnos como a profesores. De esta forma ayudamos a las instituciones educativas a agilizar su proceso de evaluación. Actualmente existen instituciones que ya tienen implementada esta forma de evaluar, sin embargo nosotros ofrecemos una variante, hacer el proceso algo divertido en lugar de tedioso y aburrido para el usuario, lo cual podría llevar al producto a tener un alcance mayor y un fuerte impacto en este sector y otros.

## Visión general

Este documento se estructura de la siguiente forma:

- Introducción, donde ofrecemos un panorama general sobre lo que va a tratar el proyecto así como justificar los objetivos del mismo.
- Objetivos, en este punto presentamos tanto el objetivo general del proyecto como los particulares, en los cuales definimos puntos específicos en los que se quiere que el proyecto se centre.
- Justificación, ayuda a sustentar la idea del proyecto.
- Impacto, el impacto que tendrá una vez puesto en marcha.





## Oportunidad de negocio.

Nuestro público objetivo son personas en el rango de edades comprendido entre 13 a 17 años, debido a que en esa edad se presentan diferentes decisiones referentes al futuro y busca que sean la mejor.

Dicho esto, el ámbito educativo será nuestro público objetivo ya que de esta manera los alumnos puedan ser orientados de una forma más interesante.

## Declaración de Problema.

El principal problema cuando realizan las pruebas de aptitud a un grupo de jóvenes está marcado en la enorme cantidad de preguntas y la poca innovación en ellas.

De igual forma, uno de los intereses en este público objetivo son los videojuegos por lo que una solución para esto es representar esta prueba en uno, buscando hacerla divertida, interesante y a su vez agradable para este público, permitiendo analizar a aquellos jóvenes que buscan alguna experiencia diferente a un examen escrito o digital.

## Descripciones de la parte interesada y del usuario.

Creemos que nuestros usuarios interesados serán:

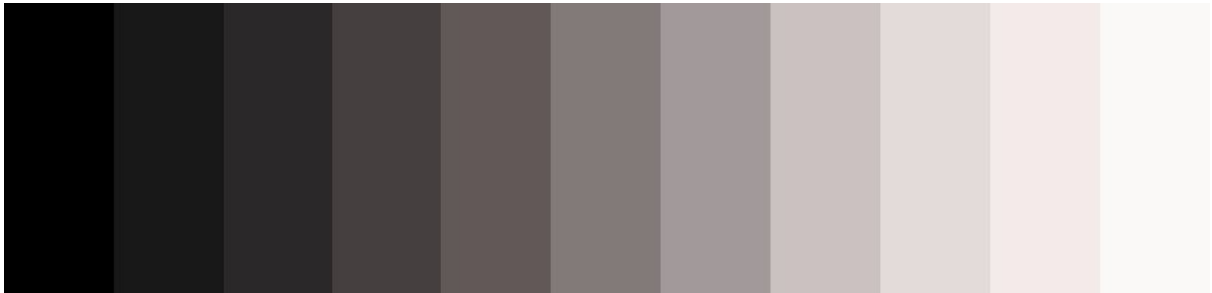
- Jóvenes.
- Estudiantes.
- 13 a 17 años





## Paleta de colores

Esta paleta de colores fue elegida para mantener un estilo minimalista y demostrar un poco de misterio debido a que es una prueba en la que se busca descubrir sus aptitudes por lo que encaja completamente.



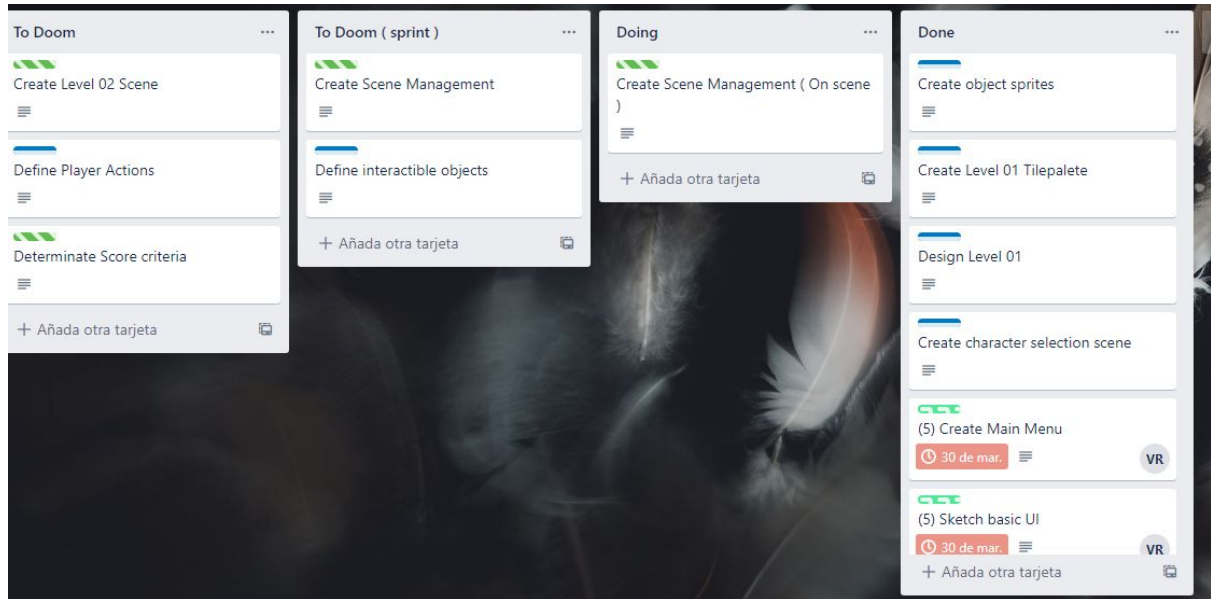
## Alcance del Demo.

Por el momento solo hemos trabajado en el primer nivel, estamos decidiendo aun las diferentes formas que tenemos para mostrar diferentes tipos de preguntas, pero para este primer nivel y por consiguiente el demo estamos utilizando la primera pregunta de un test vocacional que se nos fue proporcionado por la Coordinadora de psicólogos del Instituto Politécnico Nacional plantel Quintana Roo, el cual se localiza en la zona hotelera, al explorar el test tenemos una selección de disciplinas con la que podremos hacer una primera revisión y/o análisis de nuestro jugador o usuario. En este demo hemos respetado la paleta de colores y empezamos a mejorar el rendimiento del juego.

## Gestión del proyecto.

Para la gestión de este proyecto se está utilizando un tablero de trello en el cual se intenta simular sprints que se han utilizado en el software jira.





Nuestros sprints tardan 2 semanas cada uno y colocamos las tareas a realizar en este periodo.

Las tareas realizadas hasta el momento son las siguientes:

Create object sprites	TUUN-37
Fix Main Character animations ( Female )	TUUN-49
Design Level 01	TUUN-17
Create Level 01 Tilepalette	TUUN-22
Fix camera size	TUUN-54
Fix All sprites Pixels Per Unit	TUUN-51
Create character selection scene	TUUN-39
Create Main Menu	TUUN-25
Sketch basic UI	TUUN-24
Create Level 01 Objects Sprites	TUUN-23
Set player animations ( Female )	TUUN-34





Set player animations ( Male )	TUUN-33
Create Walking Animation BlendTree ( Female )	TUUN-43
Create Idle Animation BlendTree ( Female )	TUUN-41
Define Questions Pool	TUUN-46
Create Walking Animation BlendTree ( Male )	TUUN-42
Create Idle Animation BlendTree ( Male )	TUUN-40
Fix Main Character Sprites ( Female )	TUUN-48
Create Main Character's Animations ( Female )	TUUN-29
Create Main Character's Animations ( Male )	TUUN-21
Fix Sprite Settings ( Male )	TUUN-47
Fix Main Character Sprites ( Female )	TUUN-45
Create Main Character's Sprites ( Female )	TUUN-30
Design Main Character ( Female )	TUUN-28
Define Color Palette	TUUN-27
Create Camera Movement	TUUN-13
Create Player Movement	TUUN-12
Create Player InputController	TUUN-15
Create Main Character's Sprites ( Male )	TUUN-20
Design Main Character ( Male )	TUUN-19
Create Logo	TUUN-26







# Modelo de Negocios

## Modelo de Negocios Canvas

Nuestro modelo de negocio se basa en el modelo de negocio canvas, el cual se ajusta bien a las startups, en este caso nosotros.

Una vez teniendo claros los objetivos generales y particulares de nuestro proyecto, es importante definir los siguientes parámetros:

### 1. Segmentación de clientes:

Nuestro producto, como se ha mencionado anteriormente va enfocado a las escuelas de nivel medio superior y superior, donde las instituciones educativas requieren de aplicar una evaluación vocacional a sus alumnos con el fin de orientarlos mejor en la toma de decisiones con respecto a su futura vocación.

### 2. Propuesta de valor:

Tuum es una herramienta de evaluación vocacional que cambia completamente la forma de evaluar a los estudiantes. Ya que a diferencia de los exámenes tradicionales que los psicólogos aplican, éste presenta diversos escenarios donde se le estará evaluando de manera continua al usuario, por lo que consideramos es una forma más creativa y menos tediosa de guiarlo en la toma de decisiones en cuanto a su futura profesión.

### 3. Canales:

Los canales por los cuales haremos la promoción de nuestro producto, serán las redes sociales y a través de anuncios comerciales que aparecen en las páginas web, así como en los videos de YouTube.





#### 4. Relación con el cliente:

Nuestra relación con el cliente está en ofrecer un producto de código libre capaz de brindar una experiencia única al usuario, a diferencia de un test vocacional tradicional, ya que con este proyecto se logra una automatización del mismo, pero con una perspectiva totalmente diferente.

#### 5. Fuente de ingresos:

Nuestra fuente principal de ingresos serán los anuncios comerciales que aparezcan en la aplicación, ya que por el momento ésta estará disponible de manera gratuita, con el objetivo de dar a conocer la aplicación a las instituciones educativas.

#### 6. Recursos clave:

Los recursos principales de nuestra empresa serán tanto los ingresos generados por los anuncios publicitarios, como el personal de nuestro equipo, el cual es esencial para darle vida y mantenimiento a la aplicación. De igual forma, otro recurso importante es destinar parte de nuestro capital a algunos de los sitios web de mayor impacto para poder darnos a conocer en ellos.

#### 7. Actividades clave:

Nuestra empresa se concentrará en ciertas actividades que son esenciales para su desarrollo, como lo son: concentrarnos en las necesidades de nuestros clientes, esto nos permitirá establecer una relación cercana y causar un gran impacto. También destinar parte de nuestros ingresos a los sitios web más visitados, con el fin de darnos a conocer, nos permitiría lograr un mayor alcance.

Darle seguimiento y mantenimiento a la aplicación, este punto es importante debido a que ofrecer al cliente la mejor experiencia de usuario, es una buena estrategia para atraer más clientes a probar nuestro producto.

#### 8. Socios clave:

Los socios clave para nuestra empresa serán los sitios web que nos permitirán anunciar nuestro producto a cambio de una cuota. De igual forma los usuarios, ya sean desde una persona hasta una institución, son socios importantes, debido a que recomendarán la aplicación a otras personas o instituciones con base en su experiencia al utilizarla.





### Estructura de costes:

Descripción	Precio Estimado
Diseño del juego	15,000
Diseñador de niveles	10,000
Diseñador de personajes	10,000
Programadores	30,000
*Gastos extras	5,000
Total	70,000

### Solución del Problema:

Al haber identificado el problema que es, un test con muchas preguntas y poca interactividad, nos dimos a la tarea de cambiar esta perspectiva, de forma que las preguntas invitaran al usuario a interactuar con ellas, es decir, las preguntas estarán representadas con objetos, en este caso cajas con una figura en la tapa, la cual representará un atributo relacionado con los gustos personales del usuario. Seguido de esto, aparecerá un nuevo escenario donde el usuario se encontrará con cofres, que en este

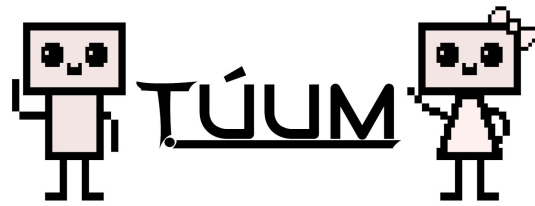




caso representarán las aptitudes. El usuario nuevamente, deberá interactuar con los objetos de ésta nueva escena para ser evaluado una vez más.

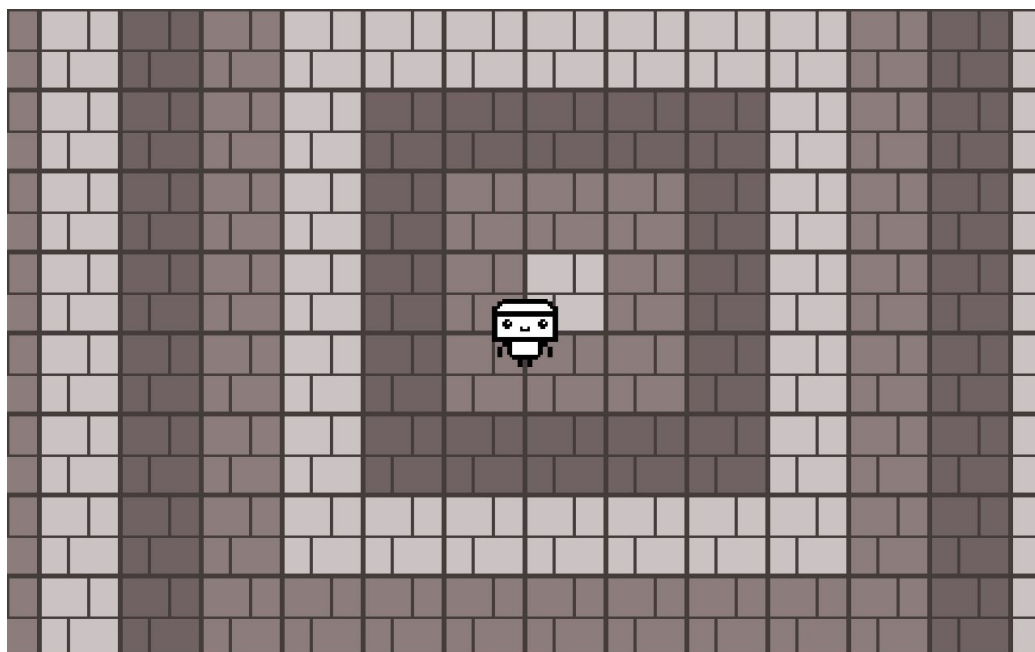
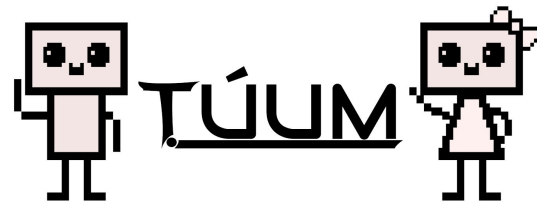
## Perspectiva del producto





## Mockups







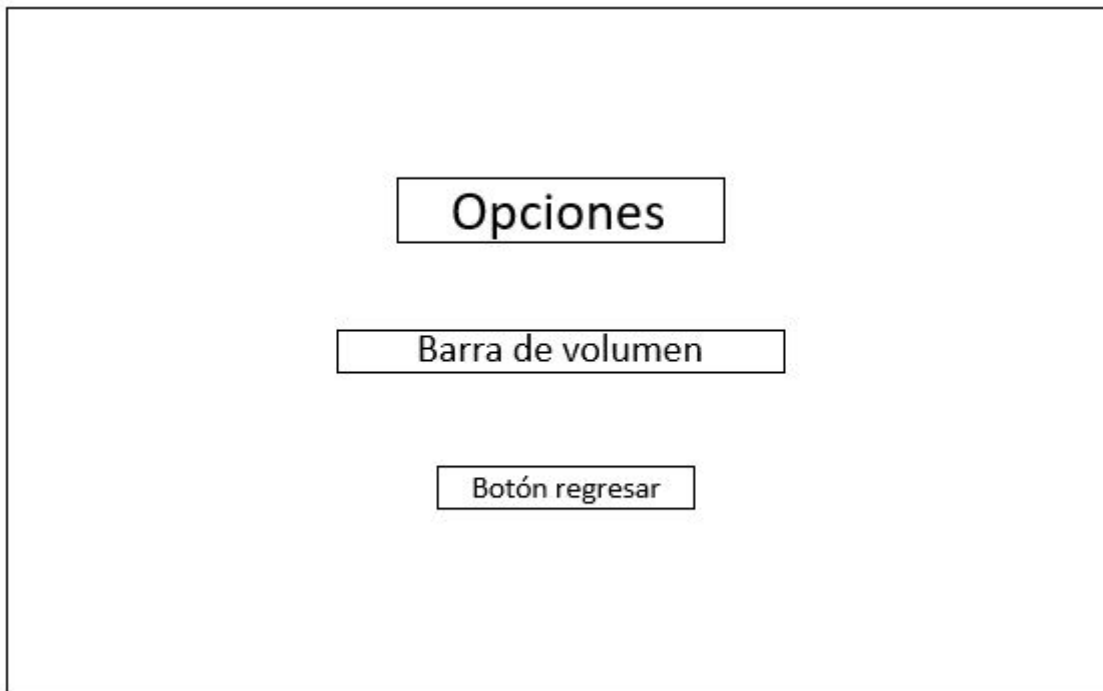
## Wireframes

Pantalla inicial del juego

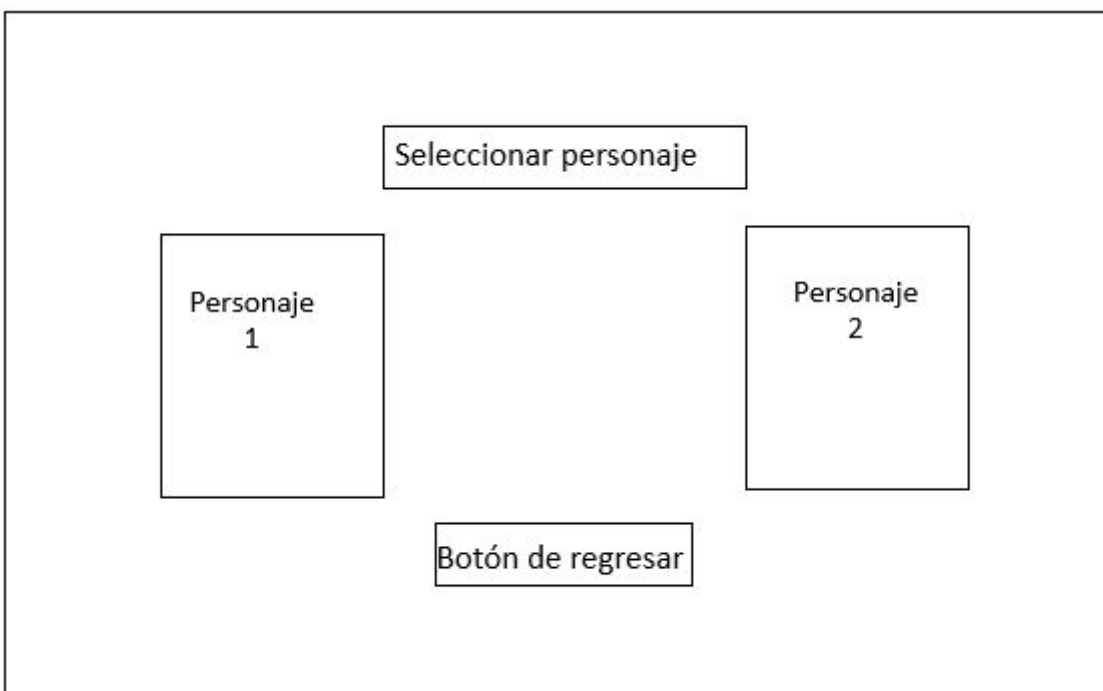




## Pantalla de opciones



## Pantalla de selección de personaje







## Prototipo

<https://www.figma.com/proto/FBlsUNmXzR694aQDOSIPDA/Tuum-Prototype?node-id=3%3A3&scaling=contain>

## Tarjeta de presentación

