



Universidad Internacional del Ecuador

Actividad En Contacto Con El Docente

Docente

MSC. Mónica Salazar

Autor/integrantes

David Proaño

Materia

[Lógica de Programación]

Curso

[1-ECC-1F]

TABLA DE CONTENIDO

Desarrollo del VIDEOJUEGO SNAKE CON EL IMPACTO EN LAS COMUNIDADES	
INDIGENAS	3
Descripción general	3
Propósito del proyecto	3
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
Cronograma de actividades.....	4

DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO SNAKE CON EL IMPACTO EN LAS COMUNIDADES INDIGENAS

Descripción general

En nuestro país tenemos una gran interculturalidad la cual muchas veces no es tomada en cuenta para el desarrollo de aplicaciones o videojuegos, por eso este proyecto busca integrar la riqueza cultural de nuestro país incorporando elementos visuales simbólicos para las comunidades indígenas. En la mayoría de los casos los productos finales de software diseñados para el Ecuador están orientados desde una mirada globalizada y dejan atrás sus raíces.

Con este proyecto de software no solo vamos a emplear los conocimientos aprendidos sino que vamos a buscar la forma de integrar este videojuego a nuestra historia ecuatoriana adaptando un videojuego hacia nuestra propia cultura construyendo un futuro digital prospero e inclusivo en nuestro país.

Propósito del proyecto

El propósito del proyecto es el desarrollar y adaptar el videojuego de la serpiente para que las comunidades indígenas puedan interactuar con el y de igual manera se identifiquen y se enganchen con el videojuego, además de fomentar la diversidad cultural, el respeto y el valorar a nuestra cultura a través del videojuego.

Buscamos demostrar que la tecnología puede ser una herramienta poderosa para fomentar la diversidad cultural y que el Ecuador apoya a su cultura aun en los entornos modernos que son un reto para la mayoría de Ecuatorianos

Objetivo general

El objetivo principal del desarrollo del videojuego es integrar los elementos visuales de nuestra cultura para preservar y fomentar la diversidad cultural a través de la tecnología

Objetivos específicos

Diseñar un prototipo en el lenguaje de programación “Python” con elementos gráficos que hagan referencia a la interculturalidad

Socializar y dar a conocer el proyecto a integrantes de las comunidades indígenas para que puedan interactuar con el

Cronograma de actividades

SEMANA 1 Y 2		SEMANA 3 Y 4		SEMANA 5 Y 6		SEMANA 7 Y 8	
Unidad 1		Unidad 2		Unidad 3		Unidad 4	
Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Tema 6	Tema 7	Tema 8
PROYECTO				INTEGRADOR			
Se selecciono el idioma a codificar el videojuego y se selecciono el juego de la serpiente para realizar		Se creo una cuenta en Github y se configuraron los parametros seleccionados		Se implementa los temas aprendidos de la unidad y se complementan con la materia de ingeniería y pensamiento		Se culmina de realizar el proyecto totalmente	
Se desarrolla el diagrama de caso de uso y arquitectura del sistema		Se desarrollo los diagramas de flujo para el sistema		Se desarrolla el videojuego en base al diagrama de flujo		Se realizan exhaustivas pruebas con varios testers	
Se estudia sobre la logica del funcionamiento del software		Se configura el entorno de programacion en base a python y se importan los modulos a		Se da inicio a los primeros bucles del videojuego y se desarrolla la interfaz		Se genera la presentacion del producto final a exponer	
Se genera un informe con los tipos de diagramas de caso de uso y arquitectura del sistema a desarrollar		Se sube a Github un avance del desarrollo del software		Se agregan imágenes a la interfaz grafica de experiencia		Se Genero el archivo readme en el github con la explicacion del codigo y las funciones principales	

