

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería

PROYECTO FINAL

Propuesta

Fundamentos de programación

Grupo 37

Hernández Ayala Oscar Emmanuel

Problema a resolver o mejora a implementar:

Contar una historia en la que el lector sienta que forma parte de ella puede ser algo difícil ya que al leerla, el curso que toma ya está determinada y más que sentirse parte, puede sentirse ajeno de a ella, observando de lejos la historia de alguien más y no la suya.

Existen historias contadas en primera persona y el hecho de que imagines las escenas a tu manera puede hacerlo sentir que es parte de ella, sin embargo, no deja de ser una historia predeterminada y hasta cierto punto no sientes ser parte de, pues no influyes en ningún aspecto, lo que la vuelve menos inversiva. Esto es tanto para las historias escritas como las visuales pues ambos tienen está limitante.

El objetivo de este proyecto es hacer sentir al usuario parte de la historia y que tiene control sobre él flujo de esta (ya que en un programa debes definir lo que pasara en cada situación y todo esta predeterminado y en realidad jamás podrás tener el control verdadero sobre lo que pase).

Propuesta a implementar:

Contar una historia por medio de un videojuego nos permite romper con esta sensación en la que el lector se siente ajeno a ella pues en esta podemos tomar decisiones o formar parte de ciertos eventos, lo que nos da la ilusión de tener el control en como avanzara la historia y nos vuelve un elemento importante de ella, pues aunque las decisiones que se pueden tomar en cada punto son limitadas y definidas, el hecho de decidir el camino hace sentir al usuario que influye en la historia lo que lo hace sentir inmerso y un poco más personal.

Además podemos combinar los elementos de una historia escrita y visual para poder contarla de una mejor manera, y así no tener la limitante de que se sienta tan lineal.

Referencias:**-FinalFantasy X:**

Tomare su modo de pelea y lo introduciré a mi videojuego, ya que es relativamente fácil para introducirlo en mi sistema

-BlackMirror Bander Snack:

Ya que la película se basa en una historia donde tomas decisiones, las cuales, según tomes tendrás un final de muchos. Ya que esta película lleva a cabo el concepto de mi proyecto es un gran referente para saber cómo llevar el proyecto.

-Catherine:

Un videojuego donde tomas decisiones las cuales cambian el curso de la historia, me ayudara a tener otro enfoque para llevar la historia.

-King Gizzard & the Lizard Wizard:

Banda la cual lleva la historia de un robot en sus albums, el cual tomare de inspiración para mi historia.

Cronograma:

Actividad	Fechas de realización
Definición de la historia y personajes	21-Dic-2020 a 27-Dic-2020
Creación de programas para el juego (Batallas, toma de objetos, toma de decisiones, etc.)	28-Dic-2020 a 3-Ene-2021
Implementar los programas a la historia y definir el flujo de la historia con las decisiones	04-Ene-2021 a 17-Ene-2021
Corrección de errores o de historia	18-Ene-2021 a 22-Ene-2021

Alcance de implementación:

El alcance del proyecto se limita a contar una historia en donde el usuario pueda tomar decisiones definidas y limitadas importantes para ella, participar en ciertos eventos como batallas y conversaciones, tomar ciertos objetos que sean importantes para la trama, o no, y tener la oportunidad de llegar a tres finales definidos, los cuales se llegan por medio de las decisiones que se tomen a lo largo de la historia.