|  |  |
| --- | --- |
|  | Esta pauta tiene como objetivo que reflexiones sobre tus fortalezas, debilidades, intereses y proyecciones profesionales. Utiliza la Pauta de Reflexión de la Definición del Proyecto APT como insumo para responder las primeras cuatro preguntas. |

|  |
| --- |
| Responde esta guía y, posteriormente, cargarla en la sección de reflexión de la Fase 3, para retroalimentación de tu docente. |

|  |
| --- |
| 1. Mira la pregunta 1 de la Pauta de Reflexión de la Definición del Proyecto APT (Fase 1) que describe tus intereses profesionales al inicio de la asignatura y responde: |
| * ¿Luego de haber realizado tu Proyecto APT han cambiado tus intereses profesionales? ¿De qué manera han cambiado?   No considero que mis intereses profesionales hayan cambiado, pero puedo asegurar que ya los veo desde un punto de vista más aterrizado y realista, también se toda la dedicación que conlleva toda la planificación y desarrollo de videojuegos, y como lo subestime al soñar en grande sin haber desarrollado nada.   * ¿De qué manera afectó el Proyecto APT en tus intereses profesionales?   Me ayudó a aterrizar mis metas y a tener una idea más clara sobre cómo proseguir este camino a futuro |

|  |
| --- |
| 2. Mira la pregunta 2 de la Pauta de Reflexión de la Fase I que describe tus fortalezas y debilidades al inicio de la asignatura y responde: |
| * ¿Luego de haber realizado tu Proyecto APT han cambiado tus fortalezas y debilidades? ¿De qué manera han cambiado?   Sí. Considero que mis fortalezas en diseño visual, conceptualización y construcción de interfaces se reforzaron durante el proyecto porque pude aplicarlas en un contexto real con usuarios, feedback y limitaciones técnicas. También desarrollé una mejor visión sobre usabilidad, curvas de aprendizaje, diseño de mecánicas intuitivas y cómo la estética contribuye al engagement del jugador.  Respecto a mis debilidades, descubrí que debo fortalecer mis competencias técnicas en programación dentro de motores como Godot, así como la capacidad de integrar mis diseños directamente en la lógica del juego sin depender tanto del equipo de desarrollo. También debo mejorar en estimación de tiempos, ya que el diseño iterativo consume más horas de lo que inicialmente imaginaba.   * ¿Cuáles son tus planes para seguir desarrollando tus fortalezas?   Seguiré desarrollando proyectos personales, ya sea pequeños videojuegos o prototipos interactivos, profundizando en UX, narrativa visual y gamificación. También quiero aprender más sobre experiencia de usuario enfocada en educación, ya que me interesa generar productos que enseñen de forma entretenida y accesible.   * ¿Cuáles son tus planes para mejorar tus debilidades?   Me propongo estudiar programación básica en Godot y lógica de game design para tener mayor autonomía. Además, quiero aprender metodologías ágiles aplicadas a videojuegos, ya que el diseño y la implementación funcionan mejor con ciclos cortos, iteraciones y pruebas frecuentes. |

|  |
| --- |
| 3. Mira la pregunta 3 de la Pauta de Reflexión de la Fase I que describe tus proyecciones laborales al inicio de la asignatura y responde: |
| * ¿Luego de haber realizado tu Proyecto APT han cambiado tus proyecciones laborales? ¿De qué manera han cambiado?   Mis proyecciones laborales no cambiaron, pero se volvieron más realistas. Antes veía el diseño de videojuegos como un sueño; hoy lo entiendo como un campo profesional posible, con áreas definidas y herramientas concretas. Además, veo nuevas oportunidades en el diseño de productos interactivos, videojuegos educativos y aplicaciones con ranking y aprendizaje.   * ¿En qué tipo de trabajo te imaginas en 5 años?   En cinco años me imagino trabajando en un estudio de videojuegos, en un área relacionada con diseño, UX/UI o conceptualización creativa, aportando a proyectos que busquen no solo entretener, sino educar, motivar y generar experiencias memorables. También me veo construyendo portafolio profesional con proyectos propios y explorando alternativas como diseño interactivo o UX educativa. |

|  |
| --- |
| 4. Reflexiona sobre tu experiencia de trabajo en grupo y responde: |
| * ¿Qué aspectos positivos y negativos identificas del trabajo en grupo realizado en esta asignatura?   Lo positivo es que pudimos dividir roles según habilidades, y cada integrante aportó desde su área: diseño, desarrollo y gestión técnica. La comunicación fue constante, y nos permitió integrar módulos, pulir el gameplay, probar el ranking y validar gráficos y usabilidad. También me gustó aprender de mis compañeros, porque el trabajo con programadores me permitió comprender cómo mis diseños pasan de la idea a la realidad técnica.   * ¿En qué aspectos crees que podrías mejorar para tus próximos trabajos en grupo dentro de contextos laborales?   Me gustaría mejorar en documentación de decisiones visuales, organización de iteraciones y trazabilidad del diseño. También quiero practicar formas más estructuradas de comunicar requerimientos de UX al área técnica, como user stories, flujos de interacción o prototipos navegables, para que la implementación sea más eficiente y menos interpretativa. |