

FASE 1: DESIGN THINKING

Héctor de León

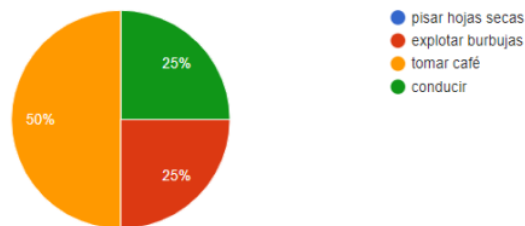
19511

Programación orientada a
objetos

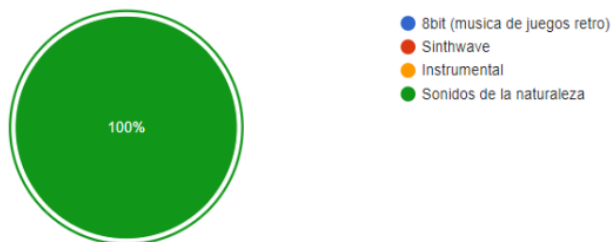
1. EMPATÍA

Los estudiantes de la universidad tendemos a estresarnos durante el semestre. Este estrés afecta a nuestro rendimiento, además de afectarnos psicológicamente. Este proyecto trata acerca de crear un juego que logre relajar al usuario; es por ello que en esta primera fase decidí hacer una encuesta en la que pregunté que acción, entre un grupo de acciones, es la más satisfactoria de realizar para los estudiantes, así como la música más relajante según su opinión. Los resultados fueron los siguientes:

¿Cual de las siguientes acciones te desestresa más?



Selecciona la musica que te relaje más



2. IDEACIÓN

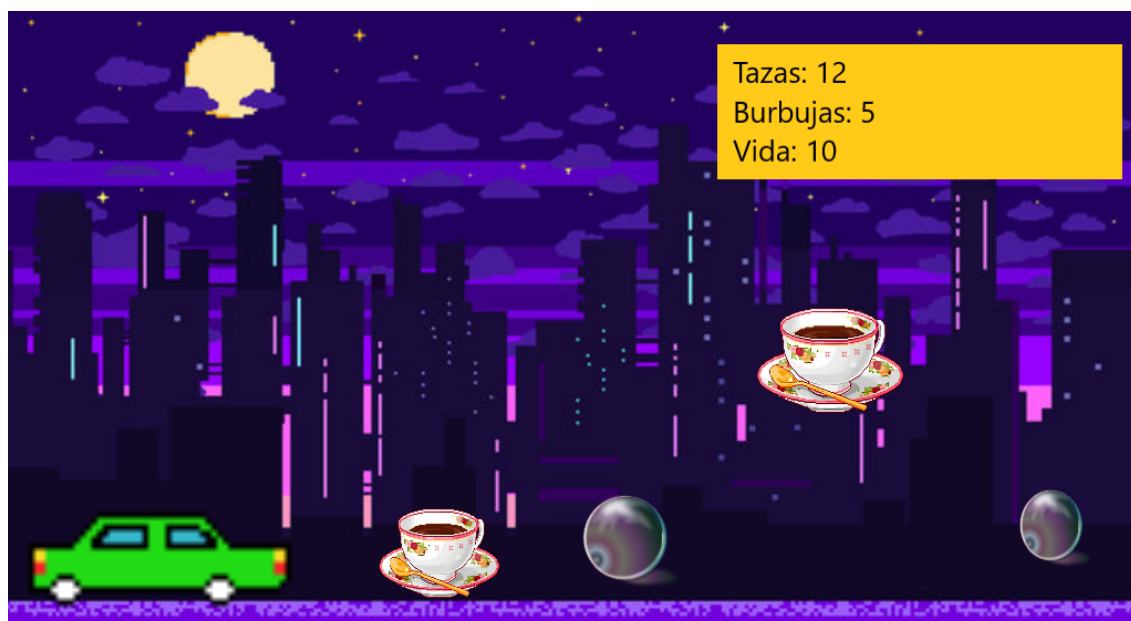
De acuerdo a la encuesta, las actividades más relajantes son tomar café, conducir y explotar burbujas y el sonido mas relajante es el de la naturaleza. Se tomarán en cuenta estos aspectos y se realizará un juego que los incluya. A continuación se presenta la lluvia de ideas a partir de los resultados de la encuesta:



3. PROTOTIPADO DE BAJA RESOLUCIÓN

La lluvia de ideas fue muy útil para pensar en como se verá el videojuego. Se decidió por el título Driving slow y se pensó en un mundo donde al manejar se observen los edificios y algunos árboles. a continuación se presenta el prototipo de las pantallas de inicio y del juego:

JUEGO

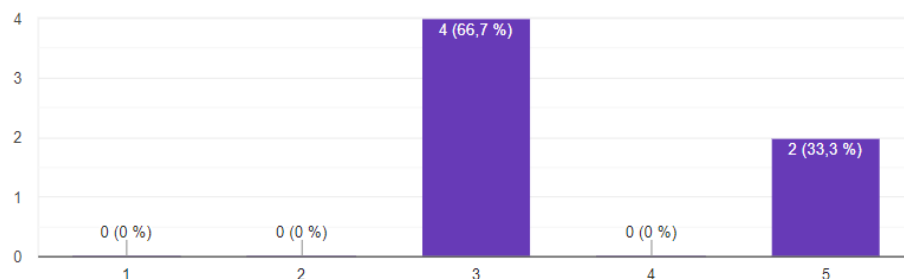


PANTALLA DE INICIO

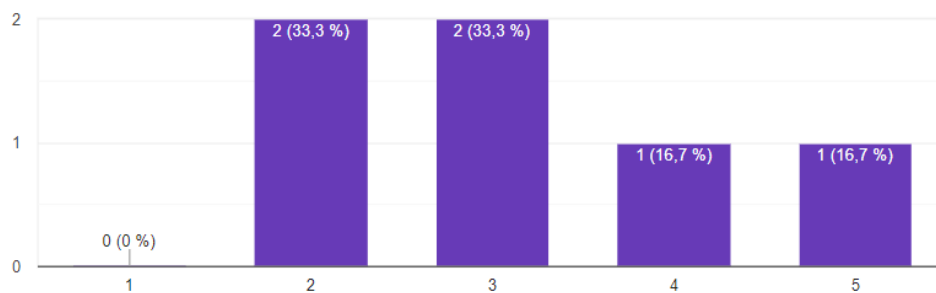


Se realizó otra encuesta entre algunos estudiantes de la universidad en donde se evaluó la estética y la jugabilidad del juego. Los resultados fueron los siguientes:

¿Qué tan bien crees que se ve estéticamente esta pantalla de inicio?



Esta es una representación de como se verá el juego. El objetivo es atrapar todas las tazas de café y explotar las burbujas saltando o permaneciendo en el suelo. En la esquina superior derecha se encuentra el marcador. ¿Que tan divertido crees que sería este videojuego?



¿Tienes alguna sugerencia para mejorarlo?

Que marque el tiempo de juego

-agregar más obstáculos y diferentes escenarios de fondo
-agregar efectos de sonido

Mejorar el diseño del auto

Estos resultados se tomarán en cuenta para mejorar el juego en las siguientes entregas.

4. PLANIFICACIÓN DE TRABAJO

Tarea	Fecha para realizar	Fecha en que se entregó
Colocar los mundos y objetos	20/07/21	
Crear pantallas de inicio y de juego	22/07/21	
Programar los controles	23/07/21	