Proyecto “KualeLand”

Integrantes: Nicolas Pulgar

Isaac Galleguillos

Carlos Alexis Soto Alfaro

Profesor: Arturo Guerra Castro

Asignatura: 001V

[**Abstract 3**](#_s4tl9p9aueki)

[Abstract inglés 3](#_qzxjurnpigdt)

[Abstract español 3](#_yrmuw54o3se8)

[**Desarrollo de ingeniería 4**](#_395z518josm)

[Descripción proyecto APT 4](#_il3qw935vqk7)

[Relación proyecto APT con competencias del perfil de egreso 4](#_vy6lcx5vn4kt)

[Relación proyecto APT con intereses profesionales 5](#_r31hw8f8o845)

[Factibilidad del proyecto 5](#_6zr53znwegm1)

[**Conclusiones 6**](#_mjn1jkmn3pbc)

[Nicolas Pulgar 6](#_aurxrfejfy6z)

[Isaac Galleguillos 6](#_xhn9swrj71l4)

[Carlos Soto 6](#_bevzblx9q3k)

[**Reflexiones 7**](#_f44mxjnqrt3t)

# 

# 

# 

# 

# 

# Abstract

## Abstract inglés

This report details the bases that will be used to carry out the APT project. These include the description of the project to be carried out, which are the competencies of the graduate profile of the career that are involved in the project and its relation with the professional interests of the members of the group. Likewise, the factors for which the project is considered feasible for its development and which are the eventual inconveniences that may arise during the development of the project are detailed.

Subsequently, the report will contain the conclusions and reflections that the members of the work team have reached once the project has been presented and all the parts it contains and the efforts involved in carrying out the project in the best possible way have been considered.

## Abstract español

En el presente informe se detallan las bases que se utilizaran para realizar el proyecto APT. Estas incluyen la descripción del proyecto a realizar, cuales son las competencias del perfil de egreso de la carrera que se ven involucradas en el proyecto y su relación con los intereses profesionales de los integrantes del grupo. Así mismo se detallan los factores por los cuales se considera que el proyecto sea factible para su desarrollo y cuales son los eventuales inconvenientes que se pueden presentar durante el desarrollo del proyecto.

Posteriormente se encontrarán presentes en el informe las conclusiones y reflexiones a las cuales los miembros del equipo de trabajo han llegado una vez presentado el proyecto y considerado todas las partes que contiene y los esfuerzos que conlleva el realizar el proyecto de la mejor manera posible.

# Desarrollo de ingeniería

## Descripción proyecto APT

El objetivo de KualeLand es ofrecer una experiencia de videojuego que sirva como un refugio emocional para jugadores que se sientan abrumados o atraviesen momentos difíciles. Para lograrlo, el juego presenta un mundo abierto en 2D con un diseño Pixel Art, donde los jugadores asumirán el papel de un ninja perdido, quien a través de misiones sencillas e interacciones con NPCs recibirá mensajes motivacionales y reflexivos. La problemática se aborda creando un entorno seguro y tranquilo, utilizando mecánicas de juego accesibles, una estética visual reconfortante y un sistema de diálogos inspiradores. A nivel técnico, el juego se desarrollará en C# y Unity, con compatibilidad para PC, web y Android, asegurando que sea accesible para una amplia audiencia. A través de este enfoque, se espera que KualeLand ayude a los jugadores a encontrar momentos de calma y motivación dentro de su experiencia de juego.

## Relación proyecto APT con competencias del perfil de egreso

El proyecto KualeLand se relaciona con el perfil de egreso de Ingeniería en Informática, ya que implica el desarrollo y gestión de una solución de software con un propósito social.

Las competencias seleccionadas son clave para resolver la problemática de ofrecer un refugio emocional a través del videojuego KualeLand:

1. Desarrollo de software: Permite crear el videojuego utilizando C# y Unity, asegurando que sea funcional y accesible en varias plataformas. Esto es esencial para ofrecer una experiencia de juego fluida y agradable, y para que el juego evolucione con el tiempo.
2. Gestión de proyectos informáticos: Ayuda a tomar decisiones sobre el diseño y las mecánicas del juego, optimizando recursos para que el proyecto se desarrolle de manera eficiente, cumpliendo su objetivo de brindar un entorno seguro y motivador.
3. Realización de pruebas de certificación: Garantiza que el juego funcione correctamente y cumpla con los estándares de calidad, asegurando una experiencia confiable y emocionalmente reconfortante para los jugadores.

En conjunto, estas competencias son necesarias para crear un videojuego de calidad, funcional y que cumpla su objetivo de apoyar el bienestar emocional de los jugadores.

Este proyecto demuestra cómo la informática puede usarse para crear experiencias interactivas que aporten al bienestar emocional de los usuarios.

## Relación proyecto APT con intereses profesionales

Nuestro proyecto APT se relaciona con el desarrollo software, en específico de un sistema de videojuego, la gestión de proyectos y un ámbito social sobre la salud mental de las personas, que hoy en día se encuentra en un aumento significativo.

Debemos destacar el propósito del proyecto y dejar claro desde el principio su objetivo, ya que esto es lo que nos motiva a realizar este proyecto, lograr otorgar un refugio emocional y generar un entorno seguro para el usuario. Esperamos como equipo que este proyecto cumpla su objetivo y que sirva como una herramienta para el área de salud y demostrar que los juegos no solo generan condiciones negativas.

## Factibilidad del proyecto

El desarrollo del proyecto KualeLand es factible dentro del tiempo y los recursos disponibles. Se estima un período de 10 semanas de trabajo dentro del semestre académico, con una dedicación semanal que varía entre 3 y 7 horas según la carga de la asignatura.

En cuanto a los materiales, contamos con los PC necesarios, y Unity, al ser un motor de desarrollo de código abierto que incluye C#, facilita la implementación del videojuego sin costos adicionales.

Si bien es nuestro primer proyecto en desarrollo de videojuegos y contamos con conocimientos básicos en C#, esto no representa una barrera insalvable, ya que podemos apoyarnos en documentación y tutoriales disponibles en línea para aprender y mejorar.

Un posible desafío es la falta de recursos para elementos como el audio del videojuego. Para solucionar esto, planeamos utilizar música y efectos de sonido de libre uso, asegurando que el juego mantenga una calidad adecuada sin generar costos adicionales.

Con una adecuada planificación y aprovechando los recursos disponibles, el desarrollo del proyecto es viable dentro del tiempo estipulado.

# Conclusiones

## Nicolas Pulgar

Considering the details and suggestions given by our professor, we will seek to provide more information regarding the scenarios that we encounter in the game; meaning that each area, non playable character as well as items will be detailed so that the player can engage in depth with the concepts we seek to deliver with this game.

## Isaac Galleguillos

## Carlos Soto

According to the feedback from our assigned professor for the project, we have decided to orient our video game project to a social environment, managing to create an emotional refuge for people who feel overwhelmed or are going through bad times. We hope to achieve our goal by demonstrating our competencies of our graduation profile of the career of computer engineering, such as software development oriented to a video game system, project management to plan in detail our project and quality control for the user to have access to a product that meets the quality standards that any system must meet.

# Reflexiones

As a group we have determined that the proposed IT solution to be carried out should be adapted both to the competencies of the graduate profile and to the professional interests that each of us have, highlighting the development of video games in C# programming language and the social purpose that this project entails. As a team we hope to achieve our goal, working together and being self-taught to solve any problems that may arise in the course of development.