}

1. **PARTE I**

| **1. Antecedentes Personales** |
| --- |

| Nombre estudiante | 1.- Isaac Galleguillos  2.- Carlos Soto  3.- Nicolas Pulgar |
| --- | --- |
| Rut | 1.- 20.984.648-9  2.- 19.846.936-k  3.- 19.733.216-6 |
| Carrera | Ingeniería informática |
| Sede | Antonio Varas |

| **2. Descripción Proyecto APT** |
| --- |

| Nombre del proyecto | *Videojuego KualeLand* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Proyecto realizado con tecnologías de desarrollo de software, programación en C# y Unity, gestión de proyectos informáticos y pruebas de certificación de software. |
| Competencias | * Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. * Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. |

| **3. Fundamentación Proyecto APT** |
| --- |

| Relevancia del proyecto APT | Este proyecto busca desarrollar un videojuego diseñado para ofrecer un refugio emocional a los jugadores, especialmente aquellos que no estén pasando por buenos momentos y/o se sientan abrumados. En un mundo donde el estrés y la ansiedad son cada vez más comunes, la tecnología y los videojuegos pueden ser una herramienta para ofrecer apoyo y bienestar.  A través de misiones simples y mensajes inspiradores, el juego busca generar un entorno seguro, tranquilo y motivador, donde los jugadores se sientan acompañados y valorados. A través de esta experiencia interactiva, se reconoce el esfuerzo de cada usuario, brindando una sensación de logro y calma.  Este proyecto no solo implica el desarrollo de software y diseño de videojuegos, sino que también explora cómo la tecnología puede impactar positivamente en la vida de las personas. Su enfoque innovador resalta la importancia de crear experiencias digitales con un propósito emocional y social. |
| --- | --- |
| Descripción del 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. |
| Pertinencia del proyecto con el 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 con los intereses profesionales | *Señala cómo se relaciona el Proyecto APT que propones con tus 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 de desarrollo del Proyecto APT | 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. |

1. **PARTE II**

| **4. Objetivos** |
| --- |

| Objetivo general | Desarrollar KualeLand, un videojuego en 2D con diseño Pixel Art que funcione como un refugio emocional para jugadores que se sientan abrumados o atraviesen momentos difíciles, proporcionando un entorno seguro y tranquilo a través de mecánicas de juego accesibles, mensajes motivacionales y una estética reconfortante, asegurando su compatibilidad en PC, web y Android mediante el uso de C# y Unity. |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * Diseñar un mundo abierto en 2D con Pixel Art que genere una atmósfera visual acogedora y relajante para los jugadores.   Implementar mecánicas de juego accesibles que permitan una experiencia fluida y sin estrés, adecuada para todo tipo de jugadores.   * Desarrollar un sistema de diálogos e interacciones con NPCs que transmitan mensajes motivacionales y reflexivos, reforzando el propósito emocional del juego. Crear misiones sencillas y significativas que incentiven la exploración y el autoconocimiento del jugador sin generar presión o frustración. * Optimizar el rendimiento del juego en Unity con C#, garantizando compatibilidad y estabilidad en plataformas como PC, web y Android. * Integrar un diseño de sonido ambiental y musical relajante, complementando la atmósfera tranquila del juego. * Asegurar que la interfaz de usuario sea intuitiva y amigable, facilitando la navegación y la inmersión en el juego. * Realizar pruebas de experiencia de usuario para evaluar el impacto emocional del juego y realizar ajustes que maximicen su efectividad como refugio emocional. |

| **5. Metodología** |
| --- |

| Descripción de la Metodología |
| --- |
| Para el desarrollo del proyecto KualeLand, utilizaremos una metodología ágil, permitiendo adaptarnos a los cambios y mejorar continuamente el videojuego. Nos organizaremos a través del documento GDD (Game Design Document), el cual servirá como guía estructurada para definir las mecánicas, historia, diseño y funcionalidades del juego.  El trabajo se dividirá en etapas, donde cada una tendrá objetivos específicos:   1. Planificación y diseño inicial – Definir mecánicas, historia y estilo visual del juego utilizando el GDD. 2. Desarrollo básico – Implementación de los elementos esenciales en Unity, como movimiento del personaje y estructura del mundo. 3. Integración de mecánicas y narrativa – Agregar interacciones con NPCs, misiones y mensajes motivacionales. 4. Pruebas y ajustes – Realizar pruebas para mejorar jugabilidad, rendimiento y experiencia del usuario. 5. Optimización y entrega final – Corrección de errores y últimos detalles para la presentación del proyecto. |

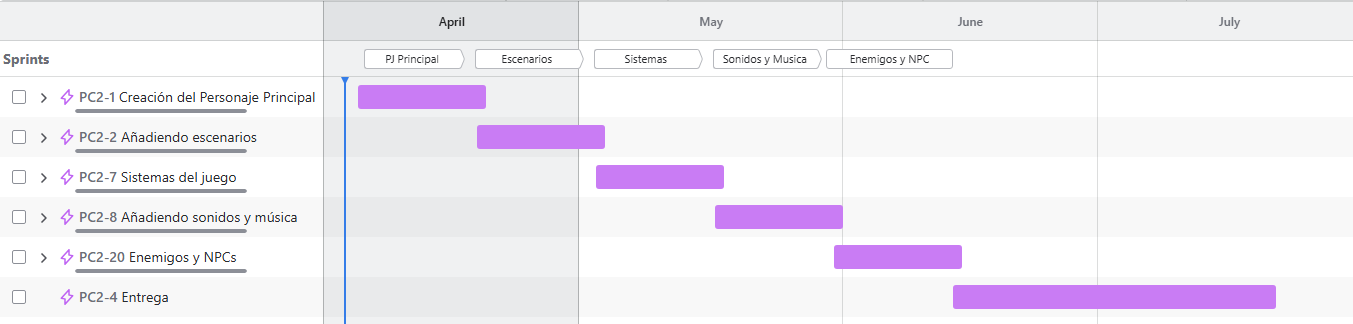
| **6. Evidencias** |
| --- |

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| Documento | Game Design Document | Documento que desglosa los aspectos generales y específicos del videojuego, incluye acciones, personajes, audio, zonas, items, diseños, estilos y género. | *Documento utilizado por grandes empresas en el desarrollo de videojuegos, como lo es EA games, fortnite y Ubisoft.* |

| **7. Plan de Trabajo** |
| --- |

| **Plan de Trabajo Proyecto APT** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones |
|  | Señale el nombre de la tarea o actividad. | Describe la tarea o actividad. | Nombra los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades definidas. | Escribe la duración de actividades o tarea. | Escribe el nombre del integrante del equipo responsable de la actividad y tareas asociadas. | Escribe las dificultades o facilitadores que se podrían presentar durante la ejecución de cada una de las actividades propuestas para llevar a cabo el plan de trabajo. |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

| **8. Carta Gantt** |
| --- |
| Como grupo ocuparemos la herramienta de Jira para gestionar nuestro proyecto, desglosando en Sprint e historias de usuario. |



1. En caso de que el Proyecto APT sea grupal, en esta columna deben indicar el nombre de los responsables de cada tarea o actividad. Esto posteriormente permitirá diferenciar la evaluación por cada integrante. [↑](#footnote-ref-0)