

| **1. Informe final 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. |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. 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. |
| 2. Objetivos | 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.   * 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. |
| 3. 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. |
| 4. Desarrollo | * *Descripción de las etapas o actividades del Proyecto APT.*   *¿Cuáles fueron las etapas o actividades que desarrollaste en tu Proyecto APT?*   * *Dificultades y facilitadores en el desarrollo del Proyecto APT.*   *¿Qué elementos/aspectos te facilitaron o ayudaron en el desarrollo de tu proyecto APT?*  *¿A qué dificultades enfrentaste en el desarrollo de tu Proyecto APT?*   * *Ajustes realizados.*   *¿Cómo abordaste las dificultades para cumplir con los objetivos? ¿Tuviste que hacer algún ajuste? ¿Qué ajuste?* |
| 5. Evidencias | * *Adjunta evidencias que permitan dar cuenta del desarrollo del Proyecto APT y sus resultados finales.*   *¿Qué evidencias pueden servir para que los demás puedan visualizar y entender las distintas etapas de tu Proyecto APT y el resultado final?* |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | * *Reflexión sobre el aporte del Proyecto APT en el desarrollo de los intereses profesionales.*   *¿De qué manera tu Proyecto APT te sirvió para tener mayor conocimiento de tus intereses profesionales? Luego de terminar tu Proyecto APT, ¿tus intereses profesionales siguen siendo los mismos que planteaste al comienzo de la asignatura?*   * *Proyecciones laborales a partir de Proyecto APT.*   *¿Qué intereses profesionales te gustaría explorar o seguir profundizando?*  *¿Cómo te proyectas laboralmente después de haber terminado tu Proyecto APT?* |