



**Alumnos**

Rodrigo Seguel

Sofía Gómez

**Profesores**

Juan Pablo Mellado

Alejandro Sepulveda

**Capstone\_003V**

**Ingeniería en Informática**

# Índice

[**Abstract**](#_kq3nunegh87t) **3**

[**Desarrollo de Ingeniería**](#_m8i8wivf7gh0) **4**

[Relación con las competencias del perfil de egreso](#_wgxii6o0xh7v) 4

[Relación con intereses profesionales](#_3a98gnsbihnm) 4

[**Factibilidad del proyecto**](#_psbfo142tvsm) **5**

[**Conclusiones individuales (en inglés)**](#_rq10dmxyhzmv) **5**

[**Reflexión (en ingles)**](#_2ujl41j1730d) **5**

## Abstract

**Español**

Este proyecto busca considerarse como un “material educativo” y al mismo tiempo “orientado al entretenimiento” dada su naturaleza como VideoJuego. Este proyecto, cuyo nombre es Australis, llegó de manos del “Colegio Villa Nonguen” con la idea de generar una plataforma jugable donde estudiantes o jugadores que adquirieron este pudieran probarlo. Esta debe presentar un entorno basado en la Antártica, con la idea de no solo generar esta instancia donde el jugador pueda ocupar su tiempo de ocio, sino que también aprender sobre este entorno, su flora y fauna además de otras características de esta zona, mostradas en su entorno tanto actual, futuro estimado y pasado a través de una historia que se desarrolla a lo largo del juego.

Este proyecto genera una relevancia tanto para la carrera como para el campo laboral del desarrollo de software dado que en Chile actualmente existe un bajo enfoque en el desarrollo de videojuegos como medio de entretenimiento eficiente.

Para comprobar este hecho, se revisaron catálogos como el listado de juegos en plataforma de *Steam* con filtro de “Videojuegos chilenos” que en los últimos años, el único juego destacado es “Fallout Shelter”, un juego del año 2017. Por otro lado, se sabe que los videojuegos hacen más dinero que las películas y los deportes combinados, por lo tanto su factibilidad es altamente solicitada.

Por lo tanto, la ejecución del proyecto Australis se presenta de forma global ya que se espera ser ejecutado desde cualquier ordenador, aunque en temas de “temática” el proyecto se orienta netamente en el territorio antártico como lugar de exploración.

**Traducción inglés**

This project seeks to be considered as an “educational material” and at the same time “entertainment oriented” given its nature as a Video Game. This project, whose name is Australis, came from the hands of the “Villa Nonguen School” with the idea of generating a playable platform where students or players who purchased it could try it. This must present an environment based on Antarctica, with the idea of not only generate this instance where the player can occupy their leisure time, but also learn about this environment, its flora and fauna as well as other characteristics of this area, shown in its current environment, estimated future and past through a story that develops throughout the game.

This project generates a relevance for both the career and the labor field of software development since in Chile there is currently a low focus on the development of video games as a means of efficient entertainment.

To verify this fact, catalogs such as the list of games on Steam platform with “Chilean Video Games” filter were reviewed, which in recent years, the only game highlighted is “Fallout Shelter”, a game of the year 2017. On the other hand, video games are known to make more money than movies and sports combined, so their feasibility is highly sought after.

Therefore, the execution of the Australis project is presented globally as it is expected to be executed from any computer, although in “thematic” issues the project is clearly oriented in the Antarctic territory as a place of exploration.

## Desarrollo de Ingeniería

### Relación con las competencias del perfil de egreso

En este proyecto se desarrollará principalmente una solución informática, la cual es el aprendizaje de la flora y fauna Antártica en estudiantes. También se debe aplicar diferentes estandares, estandares de trabajo, metodologias y tecnologias como lo describe en el perfil de egreso, pues para el desarrollo de Australis se seguirá una metodología de tipo ágil como SCRUM, usaremos diferentes tecnologías como Godot o Figma (para el diseño), etc.

La innovación se centra en un juego enfocado en el aprendizaje de un tema que no es muy conocido a estudiantes como lo es la Antártica. Por otro lado, el trabajo colaborativo aquí es esencial, dado que el desarrollo va de la mano con crear una buena experiencia de usuario para el éxito del proyecto.

Y por último, este proyecto desea contribuir a un bien común a la sociedad al tener como objetivo principal el aprendizaje y elevar el porcentaje de desarrollo de videojuegos en Chile.

### Relación con intereses profesionales

Se presentan dos relaciones en este proyecto respecto a los intereses profesionales, los cuales son:

* Desarrollo de videojuegos.
* Desarrollo de experiencia de usuario y diseño de interfaces.

La relación con la primera es relativamente evidente, dado que es un videojuego que tiene conexión directa con el interés de crear videojuegos en un foco más profesional impulsado por el factor que este proyecto es una comisión proveniente del “Colegio Villa Nonguen”.

Pero la segunda se presenta en forma del diseño en sí del proyecto ya que como videojuego, se requieren estrategias que orienten al jugador a entender más de un sistema y que estos se queden grabados en su mente como elementos conocidos durante toda la experiencia, por ello hay que entregar experiencias sencillas y agradables al jugador, que no tenga que adivinar mecánicas ni que tenga que batallar con menús para poder llevar a cabo la acción esperada. Además de eso, su relevancia en los intereses profesionales se profundizan en el hecho de diseñar una solución, y con esto nos referimos a una solución informática, los dos intereses profesionales van unidos entre sí ya que para crear o desarrollar un videojuego se debe primero diseñar una solución, puesto que el éxito de un proyecto depende al final del usuario, teniendo esto en cuenta, hay que investigar a este, definir sus principales objetivos o desafíos, y en base a esta información definir una solución y desarrollar un videojuego cuyo flujo sea agradable y enfocado a nuestro tipo de usuario.

## Factibilidad del proyecto

El proyecto en sí es una comisión, por lo que el origen de él nace como un acuerdo de intercambio a cambio de un bien monetario y este acuerdo ya está en proceso, a parte este proyecto se ve financiado por los creadores de la iniciativa “Australis” y se encuentra constantemente en búsqueda de nuevos focos de ingresos. Así como ahora, se encuentra en conversaciones una unión con “Dr.Simi”, para subvencionar el proyecto además de postulaciones al fondo para proyectos audiovisuales.

## 

## Conclusiones individuales (en inglés)

**Rodrigo Seguel**

This project aims to be a software expected to be a new way for young people to learn about the Antarctic. This learning experience gets complimented with the interactivity and the ability of the player to be part of this world, and that will help people to get more of that knowledge that we want to give.

The cooperative idea of the project itself lets us to constantly be generating updates with visual and interactivity enhancements, all with a main focus on giving a fun experience that will let people learn more, making it not only a useful project, but a fun one too.

**Sofia Gómez**

This project aims to meet the expectations required according to the profile of graduation of our career, since for the development of this must be put into practice much of what has been learned throughout the career, but this time in a real project, since it should be noted that this is a monetized project for a school.

Each participant will contribute to the project in what he/she does best. For my part, although I will be in the development of the code, my main contribution will be in the design of user experience to ensure the success of the project, using different strategies learned, including KPIs to carry out the study and user testing. My goal is to ensure with a demonstrable basis that this video game achieves its goal of delivering knowledge about Antarctica, making it a feasible project.

## Reflexión (en ingles)

This project aims to be successful and meet all the objectives for those who are interested in the project it is intended to be used for. The next steps are user research, definition of general objectives, design of a solution and development of the video game.

We want to contribute our knowledge learned all these years in the career to demonstrate and offer a successful project, but not only to finish this subject, but also to generate a real contribution, so we focus on its realization and feasibility. We also hope that with this we can offer a contribution to the development of video games in Chile.