

| **1. Resumen avance Proyecto APT** |
| --- |
| A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada. |

| Resumen de avance proyecto APT | El proyecto se ha desarrollado hasta ahora de acuerdo a la planificación definida en la carta Gantt. El proyecto ha partido realizando una investigación de usuarios promedio para conocer la opinión de estos respecto a nuestro videojuego y definir las principales funciones y necesidades deben satisfacer en base a esta investigación. Luego se realizó una fase de definición para documentar los detalles más importantes que abordará nuestro proyecto.  Luego de la documentación parte la fase de desarrollo incluyendo las primeras mecánicas de juego, las cuales cumplen con los principales objetivos de nuestro proyecto que son la incrementación de conocimiento de la Antártica, entretenimiento por medio del aprendizaje y adquisición de conocimientos científicos.  Hasta ahora no se han hecho ajustes a los objetivos o a la metodología, también se han cumplido las tareas según el plazo establecido y se ha logrado cumplir con todos los requerimientos definidos en el acta de constitución del proyecto. |
| --- | --- |
| Objetivos | **Objetivo general:** Fomentar el conocimiento de la Antártica mediante la interacción y entretenimiento a través de un sistema informático, en este caso de un videojuego que funciona a través de mecánicas interactivas.  **Objetivos específicos:** Se definieron objetivos específicos mediante KPIs para mostrar resultados cuantificables.   * Incrementación en el conocimiento general de la Antártica: número de jugadores que logran completar los mecanismos de conocimiento educativo en el juego. * Conversión de jugadores: porcentaje de jugadores que completaron un flujo de misiones con éxito. * Conocimientos científicos adquiridos: promedio de los test sobre conocimiento científico de la Antártica después de jugar. * Difusión educativa: Porcentaje de usuarios que recomendarían este juego luego de jugarlo.   Los resultados comprobables de estos objetivos se mostrarán en el informe final del proyecto. |
| Metodología | La metodología a usar para este proyecto es definida como metodología ágil con entrega incremental usando como base SCRUM(marco de metodología ágil de gestión de proyectos). Se ajustó dicha metodología con el fin de adecuarla a las necesidades del proyecto para permitir el logro de los objetivos propuestos anteriormente.  Para llevar a cabo el proceso y desarrollo de esta metodología, se usó la organización de Kanban(marco de gestión de proyecto) para optimizar el flujo de trabajo mediante la visualización y repartición de tareas asignadas según el cronograma definido en la carta Gantt.  Para demostrar la implementación de la metodología SCRUM en este proyecto, se ajustará el procedimiento de desarrollo a través de sprints y se realizará las prácticas de esta mediante entregables (en la carpeta de evidencias del proyecto) como:   * Product Backlog (pila de producto) * Carta Gantt (Guiadas por sprints con objetivos y entregables) * Reuniones de avances.   **Justificación**  La razón por la que se decidió usar este tipo de metodología fue principalmente porque el desarrollo de un videojuego no es el mismo al de un desarrollo de software en sí. Puesto que para el desarrollo de videojuegos se debe obtener constantemente revisión de avance mediante versiones del videojuego.  Es decir, por cada versión del videojuego se requiere revisión del mismo con el cliente, interesados y profesores asignados. No es posible mostrar el proyecto completo (así como sus gráficos, con todas sus mecánicas y sistemas) porque se debe primero evaluar si el procedimiento está correcto y cumple los objetivos planteados. Si se entregara el proyecto con todas sus funcionalidades en cada sesión de avance, se acumularían las correcciones, y se generaría un cuello de botella, por lo tanto aumentaría aún más el tiempo de desarrollo y corrección puesto que es un proceso más complicado en cuanto a codificación. |
| Evidencias de avance | **Evidencias**:   * Acta de constitución: Definición del proyecto y especificaciones clave del mismo. * Análisis FODA: Se describen las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de nuestro proyecto. * Investigación de usuarios: Definición de necesidades, hallazgos de investigación y posibles mecánicas de juego y mapas de empatía. * Definición e ideación: Recorrido de usuario e historias de usuario. * Sistemas de mecánicas de juego: aplicación de videojuego en su última versión con mecánicas integradas. * Carta Gantt * Product Backlog (pila de producto) * Resumen de las reuniones de avance. * RACI para pruebas de uso. * Plan de pruebas de software. * Pruebas de software. * Pruebas de usabilidad. * Videojuego en su versión correspondiente. |
| **2. Monitoreo del Plan de Trabajo** |
| Examina cuidadosamente tu plan de trabajo, enfocándote especialmente en la columna de estado de avance y ajustes. |

| Plan de Trabajo | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Actividades | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones | Estado de avance | Ajustes |
| Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización.  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 | Diseño base de mecánicas, presentación y desarrollo de las mismas siendo estas:  Movimiento básico.  Sistema de áreas.  Mecánicas de juego.  Sistema de inventario.  Interfaz de juego. | Como recursos se utilizaron herramientas como Godot, figma, aseprite, Clip Studio Paint. | 9 semanas. | Rodrigo Seguel y Sofia Gomez. | N/A | Finalizado. | Hasta ahora no se han realizado ajustes |

| **3. Ajustes a partir del monitoreo** |
| --- |
| Profundiza en las observaciones de tu plan de trabajo. Analiza las actividades planificadas y señala qué aspectos facilitaron u obstaculizaron la ejecución del plan. Plantea cómo abordaste y/o abordarás los obstáculos. Por último, señala los ajustes que realizaste al plan de trabajo a partir de este análisis. |

| Factores que han facilitado y/o dificultado el desarrollo de mi plan de trabajo:  Los factores que han facilitado el desarrollo del proyecto han sido principalmente el uso de herramientas de organización como Notion, donde se definieron las tareas y su respectivo estado para avanzar de acuerdo a los plazos estimados.  Otro factor que facilitó el desarrollo del proyecto fue la pronta investigación de usuarios para entender a nuestros futuros jugadores para los que estamos desarrollando y sacar ideas desde sus comentarios.  Hasta la fecha no hubo dificultades en el desarrollo del proyecto y todo va según lo estipulado. |
| --- |

| **Actividades ajustadas o eliminadas**: Hasta ahora no se han presentado tareas que requieran ajuste o eliminación. |
| --- |

| Actividades que no has iniciado o están retrasadas:Según lo definido en la carta gantt, no se presentan tareas con retraso. Se finalizaron las tareas propuestas antes del plazo. |
| --- |

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)