

| **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 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. |
| --- | --- |
| Objetivos | Finalizar con las mecánicas iniciales de:   1. Moverse. 2. Pescar. 3. Inventario de objetos con:    1. Agregar objetos al inventario.    2. Revisar datos sobre objetos.    3. Movilizar objetos de posición.    4. Eliminar objetos del inventario. 4. Investigación de objetos no documentados. |
| Metodología | La metodología a utilizar fue un desarrollo en base a fases experimentales de “mecánicas” basadas netamente en el feedback del cliente en fases de:   1. Diseño: En esta fase se definieron en forma de ejemplo formas en las que las mecánicas base se implementan, tomando en cuenta elementos como referencias obtenidas de otros proyectos existentes, o ideas para hacer estas mecánicas más entretenidas. Esta sección funcionó como un proceso de “presentación” donde los clientes daban feedback en base al diseño enseñado y gustos personales. 2. Iteración: En esta sección simplemente se generó el diseño de las áreas especificadas y aprobadas. 3. Demostración: En esta sección se implementó un proceso de prueba donde los clientes lograron interactuar con el estado actual del proyecto, entregando feedback sobre elementos jugables como:    1. Velocidad de movimiento.    2. Altura de salto.    3. Configuración de botones.   Tras la aprobación de la fase de diseño se generó la carta gantt en la cual usando sistema kanban, se almacenan las tareas y se especifican según etapas denominadas sprints. |
| 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. * Definición e ideación: Auditoría competitiva, propuesta de valor, definición de mecánica de juego, definición de KPIs, recorrido de usuario e historias de usuario. * Sistemas de mecánicas de juego: aplicación de videojuego en su última versión con mecánicas integradas. |
| **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.  Pesca  Inventario.  Investigación. | Como recursos se utilizaron herramientas como Godot, figma, aseprite, Clip Studio Paint. | 9 semanas. | Rodrigo Seguel y Sofia Gomez. | N/A | En curso. | 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 el momento no han habido 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. |
| --- |

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)