

| **1. Informe final Proyecto APT** |
| --- |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

| Nombre del proyecto | Australis |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | **Desarrollo de videojuegos** |
| Competencias | * 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 de la organización. * Comunicar en forma oral y escrita diferentes mensajes, utilizando herramientas lingüísticas funcionales con propósitos específicos en diversos contextos sociolaborales y disciplinares. * Capacidad para generar ideas, soluciones o procesos innovadores que respondan a oportunidades, necesidades y demandas productivas o sociales, en colaboración con otros y asumiendo riesgos calculados. * Desarrollar proyectos de emprendimiento a partir de la identificación de oportunidades desde su especialidad, aplicando técnicas afines al objetivo, con foco en agregar valor al entorno. |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | La relevancia del proyecto se presenta considerando este como un “Material educativo” y al mismo tiempo “Orientado al entretenimiento” dada su naturaleza como VideoJuego. Este proyecto 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.  **Planteamiento del problema:** Hay mucho desconocimiento sobre la Antártica, así como de su flora y fauna. Por otro lado, existe una gran falta de conciencia de lo que ocurre actualmente en dicho lugar.  **Solución**: Se necesita crear un videojuego con una historia interesante que despierte en el jugador curiosidad y ansias de seguir jugándolo. Este debe tener mecánicas de juego desafiantes y con recompensas que motive a los jugadores a seguir explorando mientras aprenden sobre la Antártica por medio de misiones, personajes carismáticos e interacción con objetos. |
| 2. Objetivos | * Incrementación en el conocimiento general de la Antártica. * Atraer jugadores * Obtención de conocimientos científicos respecto a la Antártica. * Difusión educativa * Entretenimiento |
| 3. Metodología | Metodología ágil SCRUM - Kanban   1. Realización de carta gantt para definir sprints, tareas, objetivos, etc. 2. Utilización de herramienta Notion para implementación de Kanban 3. Desarrollo de sprints 4. Documentar y actualizar trabajo terminado   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. |
| 4. Desarrollo | Etapas relevantes del proyecto:   1. Investigación de usuarios: Realizar investigación de usuarios y comprender sus expectativas, requisitos, necesidades de aprendizaje y su interacción con los videojuegos de este tipo. 2. Definición e ideación: Análisis en base a la investigación y responder las necesidades y expectativas de nuestros usuarios para saber cómo abordar el diseño. Generación de ideas para la historia hasta la mecánica del juego. 3. Diseño y desarrollo de sistemas de mecánicas de juego: codificación y desarrollo de mecánica de pesca, inventario, investigación, compra y venta, diálogos, cinemáticas y exploración. 4. Diseño y desarrollo de tutorial del videojuego. 5. Implementación de mejoras gráficas. 6. Implementación de sistema de guardado en la nube. 7. Pruebas de usabilidad.   No han habido dificultades durante el desarrollo del proyecto. |
| 5. Evidencias | **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. * Documentación de diseño detallado. * Mecánica de sistema de guardado en la nube implementada. * Documentación de pruebas de usabilidad. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | Este proyecto nos ayudó a adquirir más conocimientos sobre cómo queremos abordar nuestros intereses profesionales y cómo debería desarrollarse un proyecto real en nuestra profesión. Gracias a esto, ambos reafirmamos nuestros intereses profesionales llegando a la conclusión de que queremos desenvolvernos en el área que cada uno desarrolló en el proyecto.  Los intereses profesionales que se desean profundizar son los mismos que al principio:  Desarrollo de videojuegos  Experiencia de usuario  Por último, los dos integrantes del equipo se proyectan trabajando en sus respectivas áreas de interés que se llevaron a cabo en este proyecto formando deseos de buscar trabajos o empresas que nos ayuden a profundizar en estas áreas y próximamente ser expertos en el área. |