

ENTREGA FINAL: 15/12/20

# SE ESTÁ QUEMANDO NUESTRA CASA

## VIDEOJUEGO

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Cátedra Rosenthal - 2do Cuatrimestre 2020

ALUMNXS:

Balza, Vanina (DNI:40134237)

Borja, Brad (DNI.:95344560)

Gutiérrez, Pilar (DNI: 41395384)

Scarcia Zan, Rocío Belén (DNI: 41559758)



**UBA, FADU.**

Universidad  
de Buenos Aires

Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo



## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Para pensar la idea de nuestro videojuego nos basamos en una problemática actual que sucede en nuestro país: los incendios forestales. Estos han afectado hasta ahora a más de 120.000 hectáreas de nuestro territorio. Los fuegos provocados por el hombre con fines lucrativos implican el daño de ecosistemas naturales donde conviven flora y fauna. Con este juego nuestra intención es generar conciencia y empatía con la naturaleza, también es una manera de que los más jóvenes se involucren y difundan el reclamo de una ley de humedales y control de incendios.

## DESCRIPCIÓN GLOBAL TRAMA DEL VIDEOJUEGO

El juego consiste en la elección de un personaje, en este caso un pájaro autóctono de la fauna argentina. Este deberá apagar el fuego producido por la quema indiscriminada de ecosistemas. El ave debe recolectar gotas de agua en el camino a su nido, para ir apagando el incendio, debe evitar los fuegos y troncos caídos y juntar lombrices para alimentar a sus crías y llegar a su nido a salvo. En caso de no lograr esquivar los fuegos, el ave muere.

## OBJETIVOS Y LÓGICA DEL VIDEOJUEGO

El objetivo es llegar con vida a los 1000 puntos, lo que se consigue comiendo las lombrices. Cada lombriz otorga 100 puntos, mientras que cada choque con un tronco resta 100. Las vidas se pierden chocando contra los fuegos, y a su vez cada vida perdida hace que el paisaje se incendie un poco más. Pero si el ave toma agua, puede recuperar vidas y apaciguar el fuego del paisaje de fondo.

Al perder las 3 vidas, se termina el juego.

# EVENTOS DE INTERACCIÓN CON EL USUARIO

Para ingresar al juego, el usuario deberá elegir un ave. Luego, verá una pantalla con las instrucciones del juego y un botón para empezar la partida. A partir de ese momento, solo podrá apretar la flecha para arriba y para abajo para agarrar lombrices y gotas o esquivar fuegos y troncos. Tanto si pierde como si gana, se le da la opción de reiniciar el juego.

## PÚBLICO OBJETIVO

El target de nuestro videojuego son personas de 10 a 17 años, de género indistinto. Dentro de este rango etario, nuestro público será aquel que esté interesado en aprender sobre los incendios en nuestro país, que están empezando a entender que es el cambio climático y que le guste la estética tipo dibujos animados. Nuestro abordaje de la problemática explica de manera simple las consecuencias que tienen los incendios en el ecosistema, haciéndolo accesible a un público sin mucho conocimiento sobre el tema.

## REFERENCIAS ESTÉTICAS Y PALETA DE COLORES

### BOSQUE - ESCENARIO

Nuestra idea es plantear tres escenarios que muestren los tres estados del incendio (prendido, medio y apagado) a medida que el pájaro progresa en el juego.

- Una tarde caótica, el bosque se está quemando.
- Atardecer semi quemado, quedan algunos fuegos.
- Día soleado, el bosque ya no se quema.



## REFERENCIAS - PÁJARO - PERSONAJE

Pájaros autóctonos de la Argentina, elegimos las especies más coloridas y con rasgos característicos para ilustrar (Loica, Rey deñ bosque y Carpintero)



## BOCETOS DE DISEÑO

### PERSONAJES



### FONDOS



# DIAGRAMA DE FLUJO DE UN CASO DE USO

