

Moralipsis

SISTEMA DE GESTIÓN DE CADENA DE SUMINISTROS AGRICOLAS PARA UN CULTIVO DE MORAS

Resumen

El proyecto se divide en dos partes, primero es un sistema que facilita la gestión eficiente de la cadena de suministro agrícola, desde la siembra, almacenamiento, transporte y comercio del producto por otra parte, es un juego/simulador logístico donde los jugadores coordinan actividades como siembra, almacenamiento, transporte y comercio, para maximizar la eficiencia de la cadena de suministro agrícola

Objetivo general

Desarrollar un sistema de gestión conectado a un videojuego/simulador del ciclo de las cadenas de suministro agrícola para un cultivo de mora.

Objetivos específicos

- Determinar el listado de requisitos necesarios para la elaboración del proyecto.
- Formular el concepto de diseño del juego y ORM para el sistema de gestión.
- Planear los Sprint con base a los Sprint Log o retrospectivas anteriores.
- Realizar pruebas de caja negra y blanca producto.

Marco teorico

Softwares para la toma de decisiones en el sector Agrícola

En el contexto cultural-histórico que se encuentra actualmente el mundo, la era de la digitalización, un remolino de cambios en el funcionamiento de los procesos realizados hasta ahora por la mano humana, se han evidenciado la iniciativa por parte de los países para crear softwares seguros para el apoyo en la toma de decisiones en el sector agrícola de su territorio.

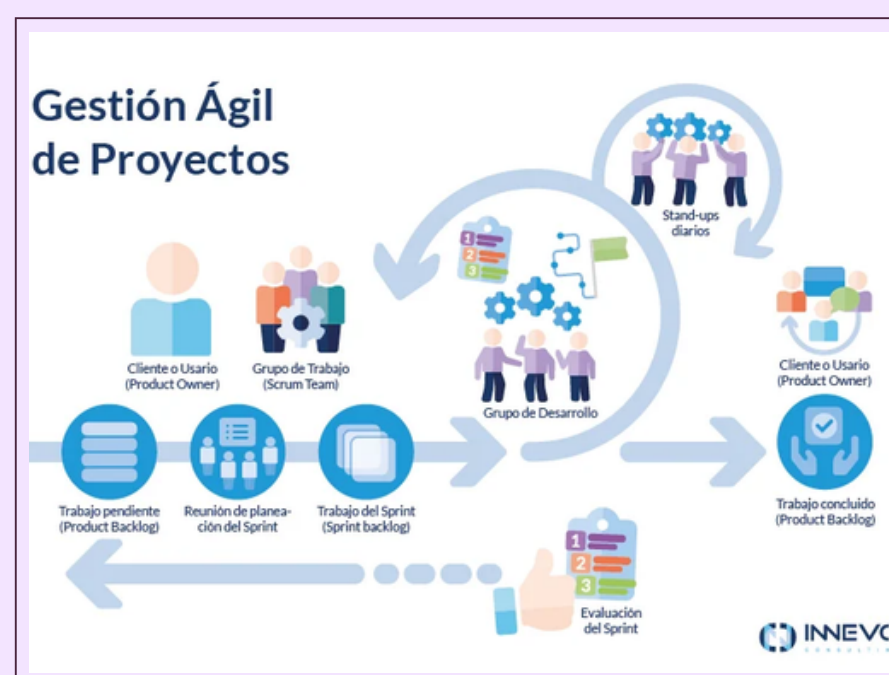
se es necesario tomar el concepto de los sistemas de apoyo en la toma de decisiones derivando varios significados por parte de este. Primero se puede definir como herramienta formada por un conjunto de procedimientos basado en modelos para procesar datos y juicios, por otro lado, también se puede definir

como un sistema de información desarrollado para apoyar la solución de un problema de gestión no estructurado para mejorar la toma de decisiones.

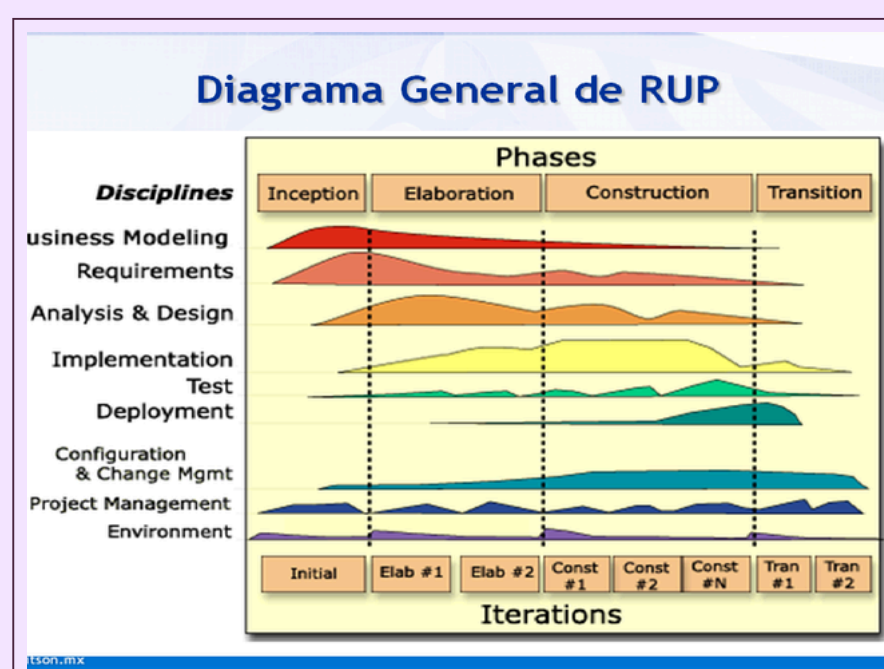
Producción del cultivo de mora

Uno de los principales habitas naturales de esta especie son los andes colombianos y ecuatorianos resaltando la mora de Catilla, una frutilla que presenta variedad en tamaño, color y calidad, por eso la producción y distribución en Colombia se incrementó a medida que pasaron los años, se incrementaron los huertos productivos así registrando en 2015 13.425 hectáreas en el territorio, teniendo presencia en 361 municipios de todo el país. Estos incrementos son el resultado del progresivo interés por parte de la agroindustria y de los consumidores por la fruta.

Metodología



Se emplearon múltiples metodologías para abordar el proyecto. **AGILE RUP** para la gestión general, adaptación continua, estructuración y documentación de requisitos, **KANBAN** para la gestión visual del flujo de trabajo y **SCRUM** para la planificación y ejecución de sprints, asegurando colaboración eficiente y entrega regular del producto.



Elaborado por:

- Julian Andres Almario
- Leidy Natalia Mendez
- Maria Camila Tovar

Gestores de Conocimiento:

- Edison Gustavo Cañon Varela
- Jeisson Mauricio Cardozo Monroy

Resultado

MoraLipsis es un juego educativo desarrollado en Unity que presenta tres niveles centrados en el cultivo de mora. Los jugadores deben completar tareas específicas y estar alerta ante peligros en el mapa, experimentando diversas etapas del proceso de cultivo, todo en un entorno apocalíptico.



En una pequeña isla Haru encontró un huerto de moras que se ha convertido en su único sustento, a medida que progresa el juego, descubren los secretos de las moras, que no solo son nutritivas, sino que también tienen propiedades para recuperar el mundo. La misión principal de Haru es realizar tareas como sembrar, cosechar, recolectar, almacenar, transportar y comercializar las moras, mientras se defiende de los enemigos, en un entorno apocalíptico donde la guerra, la enfermedad y la hambruna han diezclado a la humanidad.

