

Habilidades del ingeniero de sistemas

Pedro Pablo Rodríguez Carranza

Julio, 2021

Universidad Nacional abierta y a distancia - UNAD
Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería - ECBTI
Ingeniería de Sistemas

Juego

<https://scratch.mit.edu/projects/554687578>

1. **Validación de la solución solicitando a un usuario potencial (Familiar, amigo o compañero) y que responda las siguientes preguntas al vivir la experiencia jugando en la solución implementada:**

- **¿Fue necesario darle indicaciones para usar el programa?**

Realmente fue muy fácil de entender, jugar y muy entretenido. Si necesite una pequeña explicación del objetivo del juego, pero después quería continuar jugando. Las preguntas fueron interactivas.

- **¿Con la explicación del tema fue suficiente para responder las preguntas?**

Si, ya que entendí el concepto general de inteligencia artificial. Las preguntas estaban sencillas, pero daba a entender mejor el concepto del juego y en qué consistía el tema.

- **¿De 1 a 5 cuál fue el nivel de motivación del usuario para utilizar el programa (Qué tan llamativo fue)?**

Cinco, fue muy llamativo, entretenido, sencillo, pero a la vez con un grado de complejidad, los gráficos no eran muy saturados ni daba la sensación de perderse entre

las órdenes para desarrollar el juego. El dialogo final del robot fue muy ingenioso y creativo.

2. Cada estudiante redacta un párrafo en el que comente sobre su experiencia:

- **Descripción del proceso de elaboración del proyecto**
- **Fortalezas**
- **Debilidades**
- **¿Cómo le aporta la actividad a su formación?**

El proyecto se realizó buscando todos los objetos para efectuar completamente el juego, primeramente se adecuaron algunos objetos como la pelota y los jugadores, una vez hecho esto se inició la programación dando diferentes órdenes a cada uno de estos hasta lograr el objetivo, en un juego de dos jugadores, seguidamente de esto se inició la temática planteada en anteriores actividades y se extrajeron tres preguntas que debe responder el jugador perdedor para ello se buscó otro fondo y otros objetos, se programó para establecer las tres preguntas y que el jugador pudiera responderlas finalmente se le dio al jugador la posibilidad de nuevamente jugar, una de las mayores fortalezas que presente al utilizar esta herramienta fue el conocimiento previo de esta, ya que un poco antes había trabajado con ella, por otro lado es fácil el entorno de trabajo, te permite una gran cantidad de posibilidades como crear tus propios bloques y es perfecta para principiantes, por otro lado presentaba algunas debilidades pero no siendo gran cosa, como por ejemplo que algunas de sus funciones no responden con la velocidad necesaria y se necesita de Java para poder utilizar la herramienta, finalmente esta actividad dejo grandes conocimientos sobre la programación aunque sea muy

básicos además es una aplicación que te deja nociones para familiarizarte, fue una actividad que mejoro mi interés por estos temas en los que se desarrolla.