

## Actividad

### 1. Presentación proyecto de semillero

Durante los días en que se llevó a cabo el Technology Camp, tuve la oportunidad no solo de asistir a algunas de las charlas de programación, sino también de colaborar con mis compañeros de equipo en la creación de un pequeño banner, en el que presentamos el proyecto del cual formamos parte, el cual está bajo la tutoría del profesor Eduard Sierra y su respectivo semillero de investigación (SAMI).

Aunque el proyecto en sí es, entre comillas, confidencial, sí puedo hablar de cómo ha sido mi experiencia trabajando en un semillero de investigación. Debo decir que, incluso antes de ingresar a la universidad, ya tenía en mente unirme a un semillero de investigación, tanto para que esto contara como opción de grado, como para tener un acercamiento a un entorno de trabajo real. Claro, a una escala menor que las pasantías, pero con la ventaja de que podía ingresar al semillero desde muy temprano en la carrera. La sorpresa fue mía al descubrir las posibilidades y nuevas experiencias que esta decisión me ofrecería.

En este espacio, no solo puedo enfocarme en temas de mi interés, sino que también puedo manejar un ritmo que se ajusta a mi tiempo y horario. Creo que uno de los mayores desafíos de la vida universitaria es aprender a distribuir el tiempo de manera que ninguna área se vea afectada. Por esto, considero importante mencionar este factor. También me ha gustado mucho compartir este espacio con mis compañeros, pues así la experiencia se enriquece y se hace más llevadera. Pero, sobre todo, cuando te acercas a la meta y ves cómo tu idea se convierte en realidad, empiezas a sentir que tomaste una buena decisión y que valió totalmente la pena la inversión.

Por último, agradezco tanto a mis compañeros como a todos los profesores y personas que en algún momento nos dieron su opinión y retroalimentación sobre el proyecto, pues es a través de estas que se moldea una idea hasta que, algún día, se convierte en el resultado que esperamos, uno que transmita todo aquello en lo que nos enfocamos

como personas, compañeros y amigos.



# Siecha

## 1. RESUMEN

Nuestro objetivo es enseñar sobre la historia y cultura colombiana a través de una jugabilidad divertida y educativa. La investigación se centra en el estudio de la información disponible sobre la cultura y costumbres muisas de la época de la conquista, así como sus atuendos, su división política y posibles disciplinas que puedan ejemplificar los estilos de combate de esa época. De esta investigación ha resultado un prototipo desarrollado en Unity, así como una estructura narrativa para guiar al videojuego hacia su objetivo, además de que ya se comenzaron los diseños conceptuales de los personajes que estarán en el videojuego.

## 2. INTRODUCCIÓN

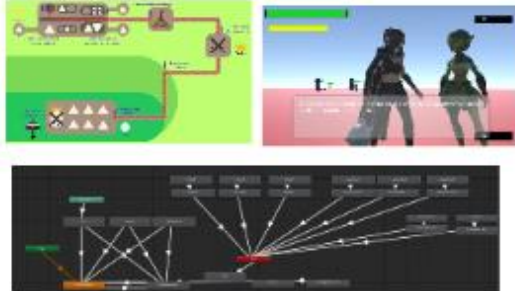
La época de la conquista está intrínsecamente envuelta en un aura de misterio y misticismo, ya sea por el choque cultural que se produjo o por la dificultad de documentación disponible en ese momento. Aun así, existen una buena cantidad de libros que, aunque algo subjetivos, proporcionan información valiosa que nos ha permitido construir una narrativa sólida alrededor de estos acontecimientos. Utilizamos materiales de investigación como el libro Caminando a través del tiempo, entre otros, con el fin de enriquecer nuestra narrativa y establecer una base histórica sólida. Tomando como referencia videojuegos roguelite, como Sifu, que combinan una narrativa interesante y ficticia con elementos culturales, nuestro principal propósito es transmitir, a través de estructuras preestablecidas, una narrativa sólida que brinde a los jugadores una experiencia vibrante y educativa.

## 3. MATERIALES Y MÉTODOS



Diagrama de flujo sobre las etapas de desarrollo del proyecto

## 4. RESULTADOS



## 5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El estudio en cuestión nos permitió recopilar suficiente información para generar una narrativa interesante para nuestra audiencia objetivo. Sin embargo, la veracidad de la información encontrada puede no ser la mejor, sobre todo se puede ver en temas como la mitología muisca o algunos sucesos importantes ocurridos en aquella época. Esto puede afectar uno de nuestros objetivos, el cual es educar a la población colombiana sobre el pasado de su cultura. A pesar de todo, la información obtenida nos permite generar en el videojuego un maliz cultural bastante interesante, que puede despertar interés en los usuarios e incitarlos a aprender más sobre nuestro pasado y los orígenes de nuestra cultura.

## 6. CONCLUSIONES

A pesar de la limitada información disponible, hemos logrado llegar a un consenso para establecer una base consistente que reúne una gran variedad de elementos tanto narrativos como interactivos. Esto nos permite continuar con la elaboración del material finalista. Esperamos encontrar una fórmula que brinde a los usuarios una experiencia dinámica a través de una jugabilidad atractiva y educativa, generando, en última instancia, una experiencia cultural que fortalezca y de a conocer nuestras raíces al mundo.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Caminando en el tiempo (2017) - Gilberto Castillo

## 8. AGRADECIMIENTOS

Agradecemos de manera cordial al ingeniero Eduard Leonardo Sierra Ballén por su apoyo y confianza a lo largo de este proyecto.

## 9. VISIBILIDAD

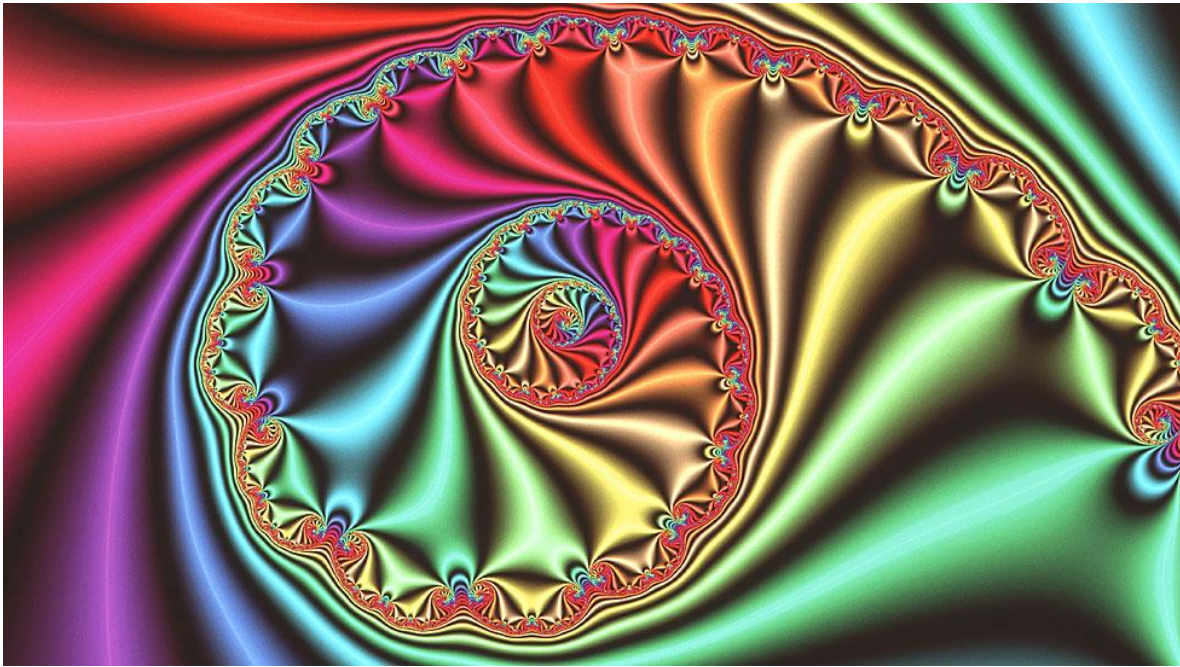




## 2. Presentación sobre la implementación de IAs en videojuegos

Para esta presentación llegue un poco tarde y ya estaban cerrando la conferencia, pero la parte que pude presenciar me gustó mucho pues fue una refección sobre la influencia de los fractales tanto para la programación como para la vida.

Un fractal es un objeto geométrico caracterizado por presentar una estructura que se repite a diferentes escalas. En cierto modo, se trata de un patrón sin fin. Así, la Figura 1 muestra un fractal del plano. El término fue propuesto por Benoît Mandelbrot en 1975.



En programación se puede usar como un generador random que mejore algunas funciones, como la generación de árboles o terrenos, también para la toma de decisiones de los NPCs o enemigos en un videojuego, es algo así como un acercamiento más real a una decisión que no esté basada en valores preestablecidos, haciendo de los entornos en que se implementan que todo parezca más natural, obviamente con las debidas delimitaciones que garanticen su correcto funcionamiento.