



Nombre del producto.	Plataforma.	Costo.	Género de juego.	Nicho de mercado	Sitio web oficial.
Guacamelee!!	Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Wii U, Xbox 360, Xbox One.	\$103.12 a \$206.03 (dependiendo de la plataforma)	Plataforma, Metroidvania.	Personas mayores de 10 años.	<a href="http://guacamelee.com/">http://guacamelee.com/</a>
Never Alone	Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox One, iOS, Android.	\$150.00 a \$89.00 (dependiendo de la plataforma)	Plataforma, puzzle.	Personas mayores de 10 años.	<a href="http://neveralonegame.com/">http://neveralonegame.com/</a>
Valiant Hearts	Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 3, wiistation 360, Android y iOS.	\$285.00	Juego de Lógica.	Personas mayores de 13 años.	<a href="https://www.ubisoft.com/es-ES/game/valiant-hearts/">https://www.ubisoft.com/es-ES/game/valiant-hearts/</a>
Olympia rising.	Wii U.	\$95.11	Acción y aventura.	Mayores de 10 años.	<a href="http://www.nintendo.com/games/detail/olympia-rising-wii-u">http://www.nintendo.com/games/detail/olympia-rising-wii-u</a>
Jotun: Valhalla Edition.	PlayStation 4, Xbox One, Wii U, Microsoft Windows, GNU/Linux, Mac OS.	\$150.00	Acción Aventura.	Personas mayores de 13 años.	<a href="http://jotungame.com/">http://jotungame.com/</a>
Yolotl.	Android	-	Plataforma, puzzle.	Para mayores de 13 años.	-

Tabla Resumen de productos similares.

## 2. Objetivo

Desarrollar un videojuego, en tercera persona de plataforma dirigido a jóvenes mayores de 13 años usando como base para el argumento la mitología mexica para fomentar la cultura nacional.

## 3. Justificación

Contrario a la industria de la recreación cultural, la industria de los videojuegos goza de una gran popularidad dentro de la población mexicana. Durante el 2016 la industria del videojuego percibió una ganancia de \$1.2 billones de dólares, colocando a México como el décimo tercer país con mayor consumo en videojuegos a nivel mundial. México cuenta con una población de 125.2 millones de jugadores[8]. Ante este contexto, consideramos que es viable utilizar un videojuego como medio para el fomento cultural. Como menciona Hefner en el artículo Identification with the Player Character as Determinant of VideoGames Enjoyment publicado por la Universidad de Amsterdam: en los videojuegos, la interactividad juega un papel importante para identificar y adoptar un determinado concepto, ya que dentro del videojuego el jugador no es un espectador, ya que participa directamente en la historia e interactúa con el mundo del personaje; esto genera una relación íntima entre el jugador y el personaje ya que es gracias al

jugador que el personaje puede avanzar en la historia y a su vez es gracias al personaje que el jugador puede interactuar con la historia [9].

Con lo anterior la implementación del juego permitirá que el jugador interactúe de manera directa con la cultura mexica, permitiéndole que ésta se integre a su pensamiento y que despierte la curiosidad de los jugadores con la posibilidad de que deseen investigar más sobre ella. Como se mencionó en la introducción, la importancia de conocer la cultura recae en que genera un sentido de pertenencia a un grupo, anudado a que favorece la creación de un sentimiento de nacionalismo.

Para la implementación de este videojuego requiere conocimientos de programación orientada a objetos, modelado gráfico, animación, sistemas operativos (multiprogramación, regiones críticas y memoria dinámica), inteligencia artificial, diseño de interfaces de usuario, programación de dispositivos de entrada de datos y bases de datos, interacción humano y computadora, usabilidad heurística, diseño y creación de guiones, música, diseño de personajes y escenarios, información sobre la cultura y sociedad mexica.

#### 4. Productos o Resultados esperados.

Los productos esperados al finalizar este trabajo terminal son:

- Un videojuego
- Reporte técnico
- Pruebas realizadas
- Estudio de impacto

#### 5. Metodología.

La metodología que usaremos está basada en la metodología Huddle. Esta metodología fue desarrollada como una propuesta de proceso de desarrollo para videojuegos por el Instituto de Ingeniería y tecnologías de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Huddle es una metodología orientada a desarrolladores independientes, incluye detalles del proceso, diagramas e información de las plantillas y herramientas. Huddle es un proceso específico para desarrollo de videojuegos con las siguientes características: ágil, óptimo para equipos multidisciplinarios de 3 a 10 personas, iterativo, incremental y evolutivo [10]. Su proceso principal se muestra en la Ilustración 1 Actividades principales de Huddle.

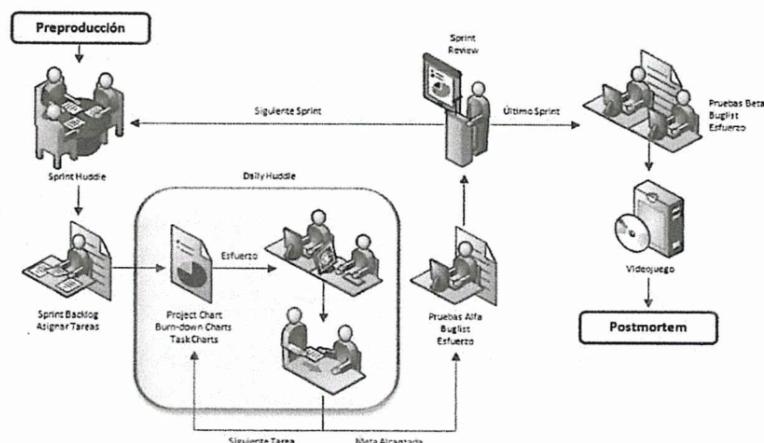


Figura 1: Ciclo de desarrollo de Huddle [imagen] (2010). Recuperado de:  
<http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/view/299/283>

## 6. Cronograma

Nombre del alumno(a): Márquez Hernández Karla Rocío  
Título del TT: YOLOTT; un videojuego para fomentar la cultura

TT No.: A0-35

Sprint review[3]	Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprint huddle[4]</li> <li>• Sprint backlog[4]</li> <li>• Esfuerzo.</li> <li>• Pruebas alfa[4]</li> <li>• Sprint review[2]</li> </ul>				
	Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprint huddle[5]</li> <li>• Sprint backlog[5]</li> <li>• Esfuerzo.</li> <li>• Pruebas alfa[5]</li> <li>• Sprint review[5]</li> </ul>				
	Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprint huddle[6]</li> <li>• Sprint backlog[6]</li> <li>• Esfuerzo.</li> <li>• Pruebas alfa[6]</li> <li>• Sprint review[6]</li> </ul>				
	Generación del reporte técnico.					
	Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprint huddle[7]</li> <li>• Sprint backlog[7]</li> <li>• Esfuerzo.</li> <li>• Pruebas alfa[7]</li> <li>• Sprint review[7]</li> </ul>				
	Postmortem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• End-game huddle</li> <li>• Reporte</li> </ul>				
	Evaluación TT2.					





## 7. Referencias

- [1] L. h. Nacional, «Importancia de la Cultura,» La hora Nacional , 2006. [En línea]. Available: [http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/408088/-1/La\\_importancia\\_de\\_la\\_Cultura\\_.html#.WNPe9jvhDIV](http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/408088/-1/La_importancia_de_la_Cultura_.html#.WNPe9jvhDIV).
- [2] S. Paz, «Día Mundial de la Diversidad Cultural: México, país multicultural,» CONACYT, 2015. [En línea]. Available: <http://www.conacytprensa.mx/index.php/ciencia/humanidades/1583-dia-mundial-de-la-diversidad-cultural-mexico-pais-multicultura>.
- [3] A. S. Jesús, «En el 2016, 40% de los mexicanos no fue a ninguna actividad cultural.,» Milenio, 2016. [En línea]. Available: [http://www.milenio.com/cultura/mexicanos-actividad\\_cultural-arte-cultura-museos-modecult-interes-milenio\\_0\\_875312472.html](http://www.milenio.com/cultura/mexicanos-actividad_cultural-arte-cultura-museos-modecult-interes-milenio_0_875312472.html).
- [4] R. Migueles y A. Piñon, «México lee 3.8 libros al año, indica encuesta de INEGI,» El Universal, 2016. [En línea]. Available: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/letras/2016/04/16/mexico-lee-38-libros-al-ano-indica-encuesta-de-inegi>.
- [5] S/A, «México, onceavo en el Índice de Ignorancia de la realidad: Ipsos,» EL economista , 2016. [En línea]. Available: <http://eleconomista.com.mx/internacional/2016/12/14/mexico-ocupa-posicion-11-indice-ignorancia-mundial-2016>.
- [6] M. Jona, «El mexicano festeja lo que desconoce o lo que no existe,» Tercer vía, 2015. [En linea]. Available: <http://terceravia.mx/2015/09/el-mexicano-festeja-lo-que-desconoce-o-lo-que-no-existe/>.
- [7][9] D. Hefner, C. Klimmt y P. Vorderer, « Identification with the Player Character as Determinant of VideoGames Enjoyment » Universidad de Amsterdam, 2007. [En línea]. Available: <http://opendl.ifip-tc6.org/db/conf/iwec/icec2007/HefnerKV07.pdf>.
- [8] S/A, «Game revenues of top 25 public companies up 17% in 2016, top 10 take more than half of global market» Newzoo, 2016. [En línea]. Available: <https://newzoo.com/>.
- [10] M. Gerardo, N. Claudia, F. Luis y R. Mirsha, «Proceso de desarrollo para videojuegos» Instituto de Ingeniería y Tecnología. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 2010 [En línea]. Available: <http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/view/299/283>

## 8. Alumnos y Directores

*Hernández Bautista Yasmine Pilar.*- Alumna de la carrera de Ing. en Sistemas Computacionales en ESCOM, Especialidad Sistemas, Boleta: 2014340073, Tel. 5522181281, email: daughterofthewind10@gmail.com.

Firma: 

*Márquez Hernández Karla Rocío.*- Alumna de la carrera de Ing. en Sistemas Computacionales en ESCOM, Especialidad Sistemas, Boleta: 2013602459, Tel. 5566202030, email: winged.zelda@gmail.com.

Firma: 

*Vélez Saldaña Ulises.*- Lic en computación por la UAM Iztapalapa, estudios de M. en C. en Computación del CINVESTAV con especialidad en sistemas de tiempo real en ingeniería de software Profesor de ESCOM/IPN Ext. 52045, ulises.velez@gmail.com.

Firma: 

*Saucedo Delgado Rafael Norman.*- Ing. en sistemas computacionales en ESCOM, estudios de Maestro en ciencias por el IIMAS Profesor de ESCOM/IPN Ext. 52045, norman\_escom\_ipn@yahoo.com

Firma: 