}

1. **PARTE I**

| **1. Antecedentes Personales** |
| --- |
| A continuación, se presenta una tabla en la que debes completar la información solicitada. |

| Nombre estudiante | **Robin Flores** | **Catalina Sánchez** |
| --- | --- | --- |
| Rut | **21.097.452-0** | **20.972.111-2** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** | |
| Sede | **San Joaquín** | |

| **2. Descripción Proyecto APT** |
| --- |
| En la descripción debes señalar brevemente el nombre de tu proyecto APT y las competencias del perfil de egreso que vas a poner en práctica. Si en tu carrera están definidas las áreas de desempeño, también menciona a qué áreas de desempeño está vinculado el proyecto. |

| Nombre del proyecto | **Videojuego “Wämi & Wëryu”** |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | **● Análisis y planificación de requerimientos informáticos.**  **● Gestión de proyectos informáticos.**  **● Calidad de software.**  **● Inglés Básico, Elemental e Intermedio Alto.** |
| Competencias | **● Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.**  **● Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de codificación.**  **● Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización.** |

| **3. Fundamentación Proyecto APT** |
| --- |
| A continuación, se presentan distintos campos que debes completar con la información solicitada. Esta sección busca que describas en detalle tu proyecto y justifiques su relevancia y pertinencia. |

| Relevancia del proyecto APT | **Nuestra problemática quiere abordar lo que sería la problemática de la entretención dentro de lo que sería ya la industria independiente de los videojuegos, debido a que es un área que no ha sido abordada en profundidad por lo que sería nuestra carrera e institución.**  **Esto impactaría a lo que sería a las personas aficionadas a los videojuegos de nuestro país, Latinoamérica, y si llega a ser algo de más grande escala, al mundo en sí.**  **La industria de la entretención y videojuegos está en auge el día de hoy debido a su capacidad de ganancia monetaria y al ser una forma diferente de entretención.**  **También porque con mi compañera de equipo poseemos otras habilidades que se requieren dentro de lo que sería el desarrollo de un videojuego como diseño gráfico y modelado.**  **Es relevante dentro de nuestra carrera debido a que hay muchos alumnos que ya de por sí entran a este tipo de carreras con un plan futuro de desarrollar o gestionar un proyecto de esta área, y creemos que sería un buen desafío para ambos.**  **Nos dirigimos a un público general, el cuál tenga un interés de lo que sería la industria de los videojuegos de nuestro país, tanto desarrolladores como consumidores de cualquier edad.** |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | **Esperamos lograr impulsar un cambio dentro de lo que sería los intereses del área informática dentro de lo que sería Duoc UC, para que se pueda hacer el tipo de proyecto de interés estudiantil, mientras este cumpla una expectativa de calidad y la pasión de cada estudiante.**  **Nuestro proyecto consiste en construir una demo funcional de un videojuego de 2 jugadores colaborativo local, el cual posea una narrativa simple de dos niños, uno que es una lechuza y otro un cuervo, que necesitan ayudarse mutuamente para escapar de una cueva de espejos.** |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | **Nuestro proyecto APT tiene una relación directa con lo que sería desarrollar y gestionar proyectos informáticos, nuestro proyecto se va a centrar en sí en lo que sería generar un proyecto de calidad, el cuál sea intuitivo y mantenga la atención de los futuros usuarios que se relacionen con este. Es necesario para poder cumplir todos los objetivos que tenemos en mente con mi compañera tener una gran capacidad de lo que sería gestión de tanto nuestros tiempos como recursos para poder realizar esto.** |
| Relación con los intereses profesionales | **La industria del entretenimiento chilena, sobre todo animación y videojuegos aún está en desarrollo, si podemos ser parte de los pioneros en el estudio del mercado desde Chile hasta la industria internacional este desarrollo podría convertirse en formula. Nos interesa el desarrollo tanto personal como a nivel país para este mercado.** |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | **Este proyecto APT es posible de desarrollar debido a que poseemos la indumentaria necesaria como para poder hacerlo.  Nuestro plan es desarrollarlo en este tiempo académico que ya de por si poseemos, junto con mostrar lo que sería progreso a nuestra docente de Capstone. Requerimos de computadores que puedan soportar las acciones que vamos a realizar.**  **El apoyo de lo que sería el CITT y ciertos docentes nos permitiría en gran medida poder generar este ambiente de desarrollo que nos va a ayudar mucho para poder realizar todo esto.**  **Los factores externos ya sería la opinión de los docentes dentro de nuestros futuros ramos y el consejo de título, además de lo que ya sería nuestros propios tiempos con mi compañera de equipo. Estos se pueden solucionar organizándonos bien y trabajando de forma activa en lo que sería nuestro proyecto.** |

1. **PARTE II**

| **4. Objetivos** |
| --- |
| En este apartado debes definir objetivos generales y específicos del Proyecto APT. Es importante aclarar que los objetivos se deben plantear en forma clara, concisa y sin dar mayores explicaciones, es decir, deben entenderse por sí solos. Se sugiere redactarlos utilizando un verbo en infinitivo, pues ello obliga a precisar acciones concretas. |

| Objetivo general | *El objetivo de este proyecto es nosotros poder ingresar al mercado como futuros desarrolladores de videojuegos para abrir esta posibilidad dentro del mercado chileno, junto con nosotros tener un proyecto base el cual nos permita a futuro poder tener oportunidades dentro de este rubro. Queremos generar un interés por esta industria dentro de nuestra institución.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * *Generar una base jugable de 2 niveles los cuales muestren las mecánicas posibles con ambos personajes* * *Lograr que nuestro proyecto tenga un reconocimiento y pueda ser insertado en el mercado de la industria* * *Crear un desafío para dos personas el cual sea interesante y mantenga la atención de los jugadores, dando una experiencia intrigante y memorable* |

| **5. Metodología** |
| --- |
|  |

| Descripción de la Metodología |
| --- |
| Trabajando por entregables, este proyecto irá por la metodología ágil de scrum, las funciones del proyecto deben adaptarse tanto a cambios dentro del mercado como a nuevos productos similares.  Más que dividirnos por roles, vamos a asignarnos tareas a realizar debido a que ambos vamos a realizar las tareas necesarias para el desarrollo del proyecto en su totalidad. |

| **6. Evidencias** |
| --- |
| A continuación, describe qué evidencias serán evaluadas en el informe de avance y en el informe final de tu proyecto APT. Estas evidencias deben ser acordadas con tu docente. Se entenderá por evidencia los productos que se desarrollen durante el proyecto y cuyo propósito sea visibilizar o documentar cómo se ha implementado el trabajo. |

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Avance** | **Modelado y animaciones** | **Modelo terminado del personaje con su respectiva textura y animación para pruebas en ambiente** | **La creación de estos elementos es sustancial para que los futuros usuarios puedan interactuar dentro del mundo a programar.** |
| **Avance** | **Modelado Ambiente** | **Modelos de ambiente para el uso en niveles** | **El modelado del ambiente en el cual se van a desenvolver los personajes es necesario para que los usuarios puedan realizar las acciones las cuales van a ser programadas.** |
| **Final** | **Nivel 1** | **Muestra de nivel 1 funcional sin errores de físicas y colisiones** | **La realización del Nivel 1 interactivo es necesario como una meta dentro del proyecto a realizar para que sea presentado como cierre al proyecto en su totalidad.** |
| **Final** | **Nivel 2** | **Muestra de nivel 2 funcional sin errores de físicas y colisiones** | **La realización del Nivel 2 interactivo es necesario como una meta dentro del proyecto a realizar para que sea presentado como cierre al proyecto en su totalidad.** |

| **7. Plan de Trabajo** |
| --- |
| En la siguiente tabla define la planificación de tu Proyecto APT de acuerdo a lo requerido. |

| **Plan de Trabajo Proyecto APT** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones |
| **Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.** | **Desarrollar un juego con herramientas de open source** | **Programar y modelar personajes, animaciones y que cuadren con el espacio en el que el usuario estará interactuando** | **Godot 4.3**  **Blender 4.0** | **15 semanas** | **Robin Flores**  **Catalina Sánchez** | **No conocemos por completo los programas, pero con el tiempo podremos manejarlo sin problemas** |
| **Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de codificación.** | **Codificar la solución en GDScript** | **Codificar mecánicas y ambientes cerrados para que el usuario interactúe con el personaje que vaya a escoger con el lenguaje GDScript** | **Godot 4.3** | **15 semanas** | **Robin Flores**  **Catalina Sánchez** | **El usuario puede explorar lugares que no fueron cubiertos por completo o encontrar errores no cubiertos** |
| **Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización.** | **Planificar sprints bajo la metodología de desarrollo Scum** | **Planificar sprints de cierta cantidad de semanas para ver un avance en el MVP final, monitoreando los avances semanales** | **Trello** | **3 semanas por sprint** | **Robin Flores**  **Catalina Sánchez** | **Sin observaciones** |
| **Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria.** | **Realizar pruebas unitarias para comprobar la calidad del producto en el entorno de pruebas** | **Realizar pruebas estandarizadas que aseguren la buena calidad del producto con normas ISO disponibles** | **Trello**  **Excel** | **3 semanas** | **Robin Flores**  **Catalina Sánchez** | **Organizar esta tarea llevará no solo una semana, estará en constante observación y será registrada documentada para la finalización del proyecto.** |

| **8. Carta Gantt** |
| --- |
| Busca un formato de Carta Gantt que te acomode y organiza en este las actividades planificadas en el punto anterior considerando el periodo asignado para el desarrollo de tu Proyecto APT. Debes mantener la temporalidad del periodo académico en el desarrollo de las tres fases que contempla la Asignatura de Portafolio de Título. |

| **Actividad** | **Fase 1** | | | | **Fase 2** | | | | | | | | | | | | **Fase 3** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S 1** | **S 2** | **S 3** | **S 4** | **S 5** | **S 6** | **S 7** | **S 8** | **S 9** | **S 10** | **S 11** | **S 12** | **S 13** | **S 14** | **S 15** | **S 16** | | **S 17** | **S 18** |
| **Modelado personajes** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Animación** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Codificación de controles** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Codificación de colisiones** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Codificación de plataformas y entorno** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Planificación niveles** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Codificación niveles** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Pruebas unitarias** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Preparación presentaciones y presentación de juego** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

1. En caso de que el Proyecto APT sea grupal, en esta columna deben indicar el nombre de los responsables de cada tarea o actividad. Esto posteriormente permitirá diferenciar la evaluación por cada integrante. [↑](#footnote-ref-0)