**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **1. Informe final Proyecto APT** |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | **Glacial Params** |
| 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.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. 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.** |
| 2. Objetivos | **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.** |
| 3. 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.** |
| 4. Desarrollo | **Se desarrollará una aplicación en la cual se pueda interactuar con ambos personajes dentro de un ambiente en el cuál puedan caminar, saltar y hacer cada uno sus acciones particulares (cuervo cargará objetos, lechuza volará por un tiempo determinado), el modelado y animaciones se realizará con Blender 4.1+ y vesiones futura, y el código se realizará con Godot 4.3+ y versiones futuras.** |
| 5. Evidencias | **Se presentará una aplicación en la cual se pueda interactuar con ambos personajes dentro de un ambiente en el cuál puedan caminar, saltar y hacer cada uno sus acciones particulares (cuervo cargará objetos, lechuza volará por un tiempo determinado)**  **Contendrá un acertijo simple el cuál los jugadores deberán resolver.**  **Para resguardar la calidad de nuestro proyecto, hemos estado investigando y aprendiendo de forma constante a través de lo que sería nuestro viaje dentro del proyecto, permitiendo hacer que haya calidad y estética dentro de nuestro proyecto.** |
| 6. Intereses y proyecciones 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 fórmula. Nos interesa el desarrollo tanto personal como a nivel país para este mercado.** |