

proyecto inter

Fabrizio Pimentel Casillas

June 2025

Presentacion del proyecyo

Decidí hacer un bullethell en godot, eres un barrio que esquiva cosas que podrían hacer subir el precio de la vivienda, esto para seguir lo de SMART y que fuera medio relevante para mi por la situación en la que se encuentra mi colonia.

(S)pecific(o): pues es un objetivo muy claro, un juego 2d con vista cenital tipo bullethell

M(edible): supongo que un prototipo funcional es suficiente para ser considerado como proyecto logrado

A(lcanzable): pues realmente yo creo que es posible hacer un prototipo en godot

R(elevant(e)): es relevante para mi situación actual, además de funcionar como un poco de concientización para un problema real que se vive en México

T(emporal): pues solo me centrare en esto durante la duración del taller

En caso de haber escogido un juego...

”La gentrificación es un proceso urbano en el que barrios históricamente habitados por personas de bajos recursos son transformados por intereses inmobiliarios, lo que eleva los precios de renta y provoca el desplazamiento de sus habitantes originales. Este fenómeno, aunque económico y estructural, suele ser invisibilizado o simplificado.”

Pensé en hacer algo como un ”inspector” de rentas, que se metiera a mercado libre, fb marketplace, airbnb y otros para recopilar precios, y hacer medias de precio de la renta por colonias, pero dado no existe (o no encontré) api’s que me ayudaran a hacer lo que necesito, me vería entonces, en la necesidad de crearlo, y no tengo ningún tipo de experiencia en esto, por lo que creo me llevaría mucho tiempo

Amo los juegos, vine a la carrera a hacer juegos y juegos es lo que voy a hacer, la ciencia de datos me parece aburrida y, aunque sea un sueño guajiro ojala nunca tenga que trabajar de eso, asi pues, quiero hacer algo referente a, y

pienso que un bullethell es un tipo de juego que no he hecho y que, por ejemplo, en vampire survivors (un reverse bullethell) no puedes "ganar" si no que solo sobrevives hasta que los enemigos son demasiados, entonces, quería que en el juego solo puedas resistir el avance inevitable del cambio urbano, el sobrevivir así simboliza la lucha constante y desigual que enfrentan la gente afectada por la gentrificación.

El proyecto se añadirá como experiencia a mi ser en la creación de videojuegos, es un tipo de juego que no he hecho, y pues como a cualquier desarrollo indie, trataré de meterme en todos los aspectos necesarios para lograr el juego, diseño y animación de sprites 2d, la lógica de las cosas, esta vez programada en gdscrip (es parecido a python), la creación de efectos de sonido, la verdad utilizare música de algún lado que lo permita.

Habiendo redactado un objetivo...

¿Que quieres lograr con tu proyecto? pues un juego, mas que nada, que pueda servir para utilizar en mi cv

¿Para quién estas programando? para mí mas que nada, para ser un mejor programador, y también para el jugador, supongo que los jóvenes son mi publico objetivo y mi usuario final, a quienes quiero que reflexionen sobre la situación y/o que se diviertan, no requiere conocimiento previo del tema, y puede ser visto como metáfora los proyectiles no son balas, sino símbolos del desplazamiento.

¿Qué decisiones toma el programa? pues la generación de los enemigos, de sus proyectiles, de las balas, detectar colisiones, decidir los estados de los distintos objetos, etc.

¿De que manera se puede romper el programa? en un juego existen mil cosas que pueden romperlo, a lo mejor un colisión inesperada combinada con la velocidad genera un bug que te desplace a una ubicación no cargada, no se, existen muchísimas formas de poder romper un juego, y esta bien osea, obviamente tratare de arreglar los errores que hagan del juego una cosas injugable, pero en general, si alguien quiere destrozar mi juego haciéndose inmortal y con una velocidad fuera de los parámetros, pues que lo haga no se, aparte el manejo de errores lleva mucho tiempo que no tengo.

¿Como evito los sesgos? No tendré a personas reales ni grupos específicos como enemigos. Los proyectiles son símbolos abstractos (contratos, drones, aumentos de renta). No es una apología a la violencia ni una caricatura de la pobreza, sino una representación simbólica de procesos estructurales.