

INFORME DE FINALIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE SERVICIO A LA COMUNIDAD

Fecha de informe:	20/04/2021
Nombres y Apellidos completos del ESTUDIANTE:	Isaac Esteban Haro Torres

C.c.:	1722370101	Teléfono:	0986062447
E-mail:	ieharo@puce.edu.ec	Facultad y Carrera:	Ingeniería / Sistemas

Fecha de inicio:	26/ENE/2021	Fecha de finalización:	13/DIC/2021
-------------------------	-------------	-------------------------------	-------------

Nombre del proyecto y/o actividad principal realizada:	PROYECTO PARA LA WEB HTML5 – Desarrollo de un videojuego orientado a la web con HTML5, CSS, JS y curso adicional de Unity Básico.
---	--

Nombre/s de la/s organización/es:	Proyecto Game Jam
Dirección/es:	Av. 12 de octubre 1076
Teléfono/s:	+51 963 472 312
Correo/s electrónico/s:	rquido@tls.edu.pe
Nombre/s de contacto/s:	Renzo Guido Evan
No. De visitas a la comunidad:	160.3 horas

Docente Coordinador de la Unidad:	Renzo Guido Evan			
Docente tutor del 1royecto:	Renzo Guido Evan			
Evaluación cualitativa del desempeño del tutor	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
	X			

No.	Fecha	Actividades del estudiante ¹	Horas cumplidas ²	Observaciones
1	1/7/2021	Reunión inicial para explicar la finalidad y los objetivos del proyecto deseado.	1 hora	

*Las actividades se describirán por día. La distribución de actividades se recomienda que sea de la siguiente forma: Hasta 20 horas de preparación de material. Hasta 30 horas de capacitación, si es el caso. Mínimo 100 horas de trabajo en campo. Hasta 10 horas para elaboración de informes finales y evidencias. El tiempo de movilización hacia las comunidades se cuenta como adicional a las 160 horas.

² Las horas diarias no pueden rebasar las 10, excepto en las guardias de hospital.

2	12/7/2021	Creación del canal de discord, definición de horario de reuniones y consulta de cómo realizar un videojuego con HTML5.	1 hora	
3	20/7/2021	Conformación de los equipos de trabajo y aclaración de dudas de la investigación.	1 hora	
4	21/7/2021	Desarrollo de videojuego con fecha de entrega el próximo jueves y aclaración de dudas del videojuego.	2 horas	Creación de canales de discord por equipos de trabajo y videos de juegos como ejemplos.
5	22/7/2021	Primera reunión del grupo “MasterChefEC”, etapa de análisis de requerimientos y desarrollo del prototipo del videojuego. Pago del curso de Udemy para la realización del videojuego.	1 hora	Link del video de la 1era reunión llevada a cabo: https://drive.google.com/file/d/1hVmmjjvG0qgAMKpCw3F_7PTgZqF_2zBp/view?usp=sharing
6	23/7/2021	Inscripción en el Curso de Desarrollo Web 2021. Udemy. Seguimiento del curso.	4 horas	Link del curso: https://www.udemy.com/course/universidad-desarrollo-web-moderno-html-css-javascript-html5-css3/learn/lecture/25306636?start=0#overview
7	24/7/2021	Continuación del curso hasta la sección formularios en HTML5.	4 horas	Link del curso: https://www.udemy.com/course/universidad-desarrollo-web-moderno-html-css-javascript-html5-css3/learn/lecture/25306636?start=0#overview
8	25/7/2021	Segunda reunión parte 1 del grupo “MasterChefEC”, primera etapa de desarrollo del videojuego. Inclusión de imágenes.	3 horas	Link del video de la 2da reunión llevada a cabo: https://drive.google.com/file/d/1ULLiXJqPzCuYQtDDvR0UeeWJuZ0C97n/view?usp=sharing
9		Segunda reunión parte 2 del grupo “MasterChefEC”, primera etapa de desarrollo del videojuego. Inclusión de imágenes.	2 horas	Link del video de la 2da reunión llevada a cabo: https://drive.google.com/file/d/1ULLiXJqPzCuYQtDDvR0UeeWJuZ0C97n/view?usp=sharing

10	26/7/2021	Tercera reunión del grupo “MasterChefEC”, segunda etapa de desarrollo del videojuego, asignación de tareas. Testeo del prototipo.	3 horas	Link del video de la 3era reunión llevada a cabo: https://drive.google.com/file/d/1_ZmoUZYfvywfyxd9HdaGn6m4UxzmS9yU/view?usp=sharing
11	27/7/2021	Continuación del curso sección CSS, con el fin de mejorar el diseño del desarrollo del videojuego.	4 horas	Link del curso: https://www.udemy.com/course/universidad-desarrollo-web-moderno-html-css-javascript-html5-css3/learn/lecture/2530663#start=0#overview
12	28/7/2021	Cuarta reunión del grupo “MasterChefEC”, última etapa de desarrollo, grabación de los prototipos realizados y las mecánicas del juego.	0.10 min	Links del video de la 4ta reunión llevada a cabo: https://drive.google.com/file/d/1poL9n43jrb3ekZ87xI25LVjzG8xxbLw8/view?usp=sharing
13		Quinta reunión del grupo “MasterChefEC”, finalización de la etapa de desarrollo. Pruebas de clic del ShotterBall y Borrado de los puntos de tiro.	2 horas	Link del video de la 5ta reunión llevada a cabo: https://drive.google.com/file/d/1wkrsqAKBzxcd8Y6MrgBxE5NHoo6luAk/view?usp=sharing El ultimo video se adjuntó al Google drive del proyecto Game Jam.

14		Creación de cuentas de GitLab y GitHub para subir los repositorios de los prototipos a internet y poder enlazarlos con Netlify.	1 hora	
29/7/2021		Subir a Netlify todos los prototipos. https://app.netlify.com	0.20min	Prototipos del videojuego. <ul style="list-style-type: none"> • https://awesome-roentgen-035458.netlify.app • https://gifted-neumann-7fc702.netlify.app • https://naughty-clarke-498c46.netlify.app
15		Reunión de la presentación de los prototipos de los videojuegos, objetivos, reglas y mecánicas.	4 horas	Modelo y mejora del prototipo: Eliminar, Agregar, Combinar y Cambiar.
16	30/7/2021			

17	1/8/2021	Corrección y mejora del prototipo, subir a Netlify, desarrollar la documentación y el videojuego.	7 horas	Links del video de la quinta y sexta reunión llevada a cabo: https://drive.google.com/file/d/1bO_Kc_ufLTOIhdpfND_CHdcLMjSyD_3/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1cYwXK4n9GFDIWM_L7HDFltCBKtYhEZhSN/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1oK4vOS0bhUv8Gvlk49ORKr2NaOoxWgBw/view?usp=sharing
18	2/8/2021	Continuación del curso, sección JavaScript parte 1.	5 horas	Link del curso: https://www.udemy.com/course/universidad-desarrollo-web-moderno-html-css-javascript-html5-css3/learn/lecture/25306636?start=0#overview
19	3/8/2021	Continuación del curso, sección JavaScript parte 2.	4 hora	Link del curso: https://www.udemy.com/course/universidad-desarrollo-web-moderno-html-css-javascript-html5-css3/learn/lecture/25306636?start=0#overview

20		Continuación del curso, sección JavaScript parte 3.	4 horas	Link del curso: https://www.udemy.com/course/universidad-desarrollo-web-moderno-html-css-javascript-html5-css3/learn/lecture/25306636?start=0#overview
21	4/8/2021	Corregir documento de Power Point con las mecánicas, funcionalidades y reglas. Adicionalmente se revisó la ortografía y el contenido en general buscando ser más específicos y concisos.	1 hora	Enlace del documento: https://drive.google.com/file/d/1AlI0x0bMzbda4mt-0Tv6TlozE_wQbDU/view?usp=sharing
22		Reunión revisión de juegos y nuevas propuestas para mejorarlos.	3 horas	

23		Requerimientos gráficos y sonoros para agregar en el videojuego. Pantallas con diseño focalizado para un usuario final.	3 horas	Enlace del documento: https://drive.google.com/file/d/1NcJ3I879S7Z-qoVRzPOma32m8XXYXHN/view?usp=sharing
24	5/8/2021	Reunión para definir los assets.	3 horas	
25		Reunión con Alejo y GamerZ para la revisión de los assets de cada grupo, y recomendaciones a los avances de los juegos.	2 horas	
26		Reunión de MasterChefEC para maquetar y corregir los assets del videojuego MasterShotterBall.	5 horas	Enlace del documento: https://drive.google.com/file/d/1sCbWdpzqRqecCzp1Ql6U1Pb_ap8I4lhN/view?usp=sharing
27	6/8/2021	Reunión para la revisión de calidad del producto que se pretende entregar. Pruebas Unitarias y correcciones.	4 horas	Testing

28		Finalización del curso de JavaScript. Curso de Firebase para realizar el Login.	3 horas	Enlace del curso de Firebase: https://www.youtube.com/watch?v=1rLBjRF0ep0
29	6/8/2021	Arte conceptual y solicitud de sonido para implementar en el videojuego.	5 horas	Mejora en el diseño, con el fin de que sea un juego amigable y con buen ambiente para el usuario.
30	6/8/2021 -7/8/2021	Reunión para crear el Login en Firebase, el ingreso se permite con Google y Facebook. Adicionalmente una tabla de scores con los 10 puntajes más altos del videojuego.	7 horas	Documentos de Firebase: https://drive.google.com/drive/folders/1El6KVieIXmKC_AwYgzdFARoG4hrOb4O?usp=sharing

31	7/8/2021	1era parte de la reunión para la revisión de los prototipos de los videojuegos con LogIn y algunos detalles más propuestos en la reunión del 5/8/2021	2 horas	
32		<p>Reunión con Usuarios para ver posibles errores, defectos y fallos en el videojuego.</p> <p>Posibles mejoras y obtener para obtener un juego de calidad para el usuario.</p>	5 horas	Enfatizar mediante testeo de usuarios la usabilidad del videojuego.
33	8/8/2021	Encuesta sobre posibles mejoras que hallan proporcionado los Usuarios testeados anteriormente, subir el enlace a un grupo de WhatsApp con personas que puedan brindar información. Y ver las estadísticas de la propuesta.	3 horas	Google Forms y análisis estadístico.
34	9/8/2021	<p>Después de habernos asegurado de que todo funciona correctamente y, tras los cambios realizados por el <i>feedback</i> ofrecido en las versiones <i>Alpha</i> y <i>Beta</i>, llega el turno de publicar los juegos.</p> <p>La distribución y marketing se realizarán en distintas cuentas oficiales de MasterChefEC con el fin de dar a conocer al público la aplicación web ya disponible para su entretenimiento.</p>	5 horas	

35	20/8/2021	Reunión de MasterChefEC con Renzo y Alejo, se mostró el juego prácticamente finalizado, se aclararon dudas y se realizó la respectiva solicitud del diseño audiovisual del juego.	1 hora	Reunión se llevó a cabo por Discord.
36	21/8/2021	Reunión de MasterChefEC para testing en celulares Android y IOS del juego. Solución de Bug y errores. Prueba de Login en Celulares IOS y Android.	3 horas	Finalmente se afinaron detalles en las plataformas celulares.
37	23/8/2021	Reunión de MasterChefEC con el grupo LosAbandonados:C para hacer testing de los juegos realizados y dar sugerencias por ambas partes.	2 horas	
38	24/8/2021	Reunión para documentar el videojuego y mejorar la jugabilidad que sugirió el grupo LosAbandonados: C.	2 horas	
39	25/8/2021	Prototipo del videojuego con otras figuras. Con el fin de implementar más figuras geométricas en el juego.	3 horas	Prototipo con otras figuras geométricas: https://tender-shaw-7a1a4c.netlify.app
40	29/8/2021	Reunión de MasterChef para investigar y preparar el diseño del juego con los assets.	2 horas	

41	2/9/2021	Reunión con Renzo para explicar como se llevará a cabo el diseño del juego.	3 horas	Subida del código al Google Drive https://drive.google.com/drive/folders/1mn5R155S4rmsma5kU2aga60R7wDHShru
42	5/9/2021	Reunión para definir la resolución del videojuego y para explicar el código a los ayudantes de Renzo.	3 horas	
43	6/9/2021	Reunión de MasterChef para cambiar la resolución, definir el cambio de login, y tabla de puntajes.	5 horas	
44	7/9/2021- 8/9/2021	Seguir un curso de assets de youtube, con una duración exacta de 30min e intentar implantarlo en el juego.	7 horas	Curso youtube assets: https://www.youtube.com/watch?v=jLMyWvZIhB4 https://www.youtube.com/watch?v=UEs7YPHr9rQ
45	10/9/2021	Reunión para cambiar el login, cuando no se jugaba en un largo tiempo, mostrar código a ayudante de renzo y nos mostró unity shaders.	5 horas	

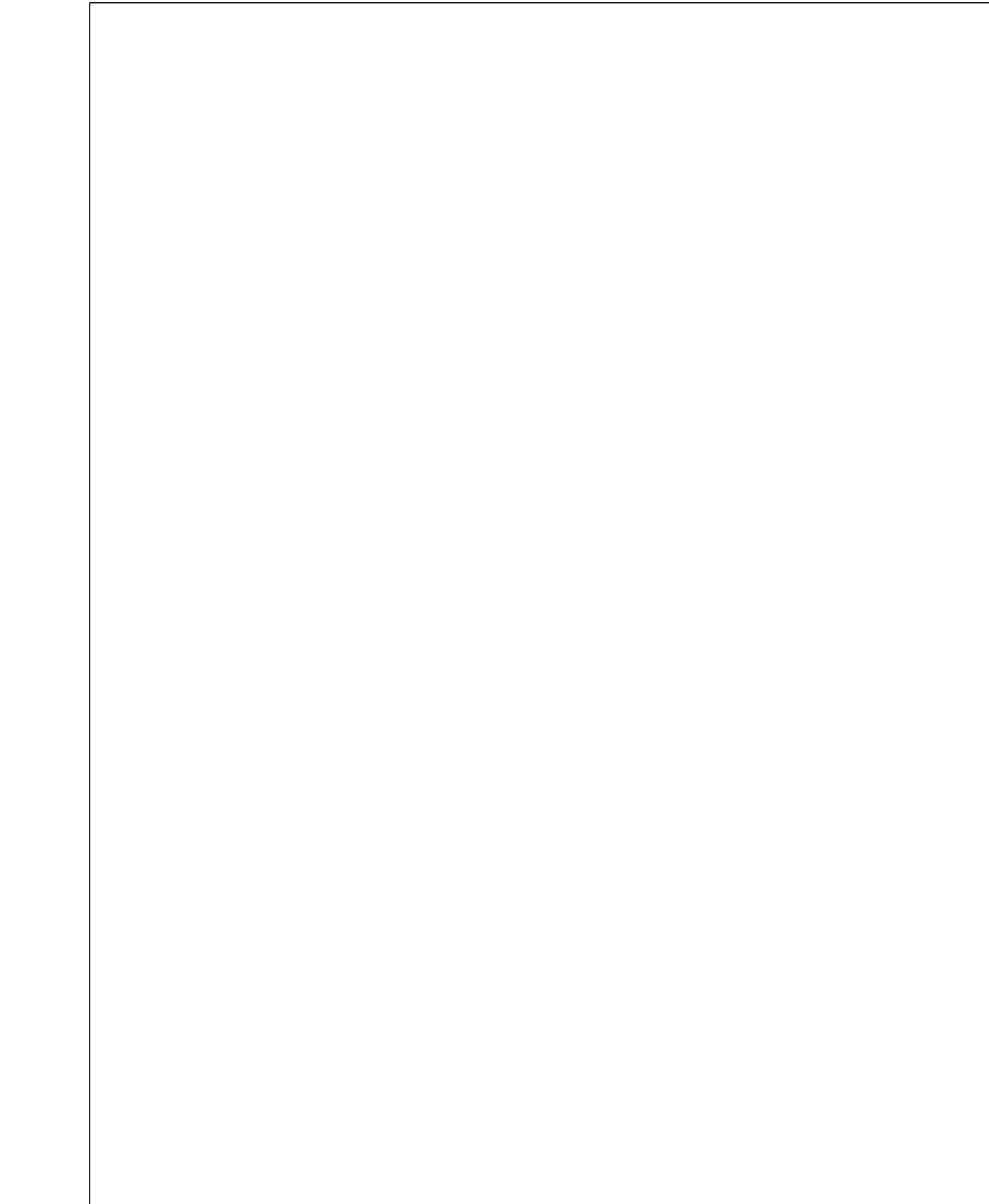
46	10/9/2021	Corregir el bug de las pelotas al cargar	5 horas	
47	10/9/2021	Cambiar las tablas de puntuaciones según pide como recomendación ayudante de Renzo.	5 horas	
47	11/9/2021	Reunión para subir el juego acabado a github, y a Netlify.	5 horas	Juego: https://practical-galileo-d88edd.netlify.app

Total de horas cumplidas:	160.3	

Descripción y reflexiones de los aprendizajes obtenidos durante el proyecto: (máximo 500 palabras en dos párrafos)

Evidencia fotográfica o escaneada de las actividades del estudiante (se puede adjuntar certificados escaneados, fotos, material realizado, e





		
Firma de la Coordinación de la Unidad	Firma del Docente tutor del estudiante	Firma del estudiante
<p>Nota: Adicionalmente a este informe se entregará al Coordinador de la Unidad evidencias en físico y en digital (impreso en A4 de diseños, planos, fotografías, registros, productos realizados, etc.) de las actividades del estudiante.</p>		

Es importante que todos los productos sean entregados formalmente a la comunidad en formato impreso o en archivos PDF (nunca editables para evitar transformaciones o cambios del trabajo) y que los archivos editables se guarden en la Coordinación de cada Unidad Académica para posteriores trabajos.

FAVOR IMPRIMIR ESTE INFORME A DOBLE CARA.