



**PROPUESTA DE PROYECTO FINAL (VIDEOJUEGO)**

**Trabajo realizado por:**

**JUAN GUILLERMO QUEVEDO**

**YARA FERNANDA SUAZA TORRES**

**Profesor:**

**AUGUSTO ENRIQUE SALAZAR J.**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA**

**INFÓRMATICA II**

**2020**

Con el ánimo de poner en práctica todos los conocimientos teóricos adquiridos durante el semestre y en el transcurso de la carrera hemos decidido realizar un videojuego donde se recreen, además, las vivencias de los ciudadanos del mundo con respecto a un tema universal: La Pandemia del 2020, por el coronavirus Covid19. Como es un tema universal que ha suscitado inquietudes, movimientos, preocupaciones de los gobiernos y que ha afectado aproximadamente a una población de 9,2 millones de personas en el mundo hemos decidido desarrollar un videojuego donde se ambiente el asunto y se genere además de diversión, reflexiones.

El videojuego tendrá tres troncos fundamentales que serán: INICIO, MENÚ, JUEGO. Al inicio se podrá crear un usuario y contraseña para guardar la partida, con un pequeño quiz con los cuidados que hay que tener para prevenir el coronavirus. En el menú el jugador podrá elegir si quiere empezar una nueva partida o seguir una ya empezada, si quiere jugar en multijugador y además podrá elegir su personaje. El juego constará de 3 niveles los cuales en orden reflejarían un viaje para comprar provisiones en medio de la pandemia en una situación un tanto exagerada. Los retos a afrontar por el personaje son tener los cuidados para no contagiarse del virus, esquivar a las personas que están en pánico y atravesar los caminos para llegar a su destino. El primer nivel se ambientará de día, y sería el camino de ida al supermercado, el segundo nivel se desarrollará en el supermercado y el último nivel sería el camino de regreso a casa cuando ya está llegando la noche. En todos los recorridos aparecerán diferentes monstruos coronavirus a los que el jugador deberá enfrentar y en el tercer nivel, a parte de este riesgo, deberá también enfrentarse a ladrones u otros riesgos nocturnos que quién logre superarlos podrá completar la misión y ganar el juego.

Este proyecto lo realizamos para conjugar la teoría y la práctica sobre los conocimientos adquiridos en la materia. Nuestro mayor reto será el tiempo y el hecho de que es la primera vez que nos enfrentamos a realizar un videojuego de esta magnitud y por lo tanto será necesaria mucha investigación y trabajo en equipo para lograr el objetivo, lo que más nos motiva es



incrementar nuestro conocimiento mediante la práctica y que se puedan ver en acción algunas de las ecuaciones físicas aprendidas en otras materias.