



Tema: Friday Night Funkin' x My Hero Academia'

Nombre y apellido: Joaquín Maini,Bautista Makuc y Brandon Quispe

División: Grupo A/B

Materia: Sistema Digitales

Año y curso: Programación 5°3

Escuela de Educación Secundaria Técnica 1

Índice

Resumen	<hr/> 3
Introducción	<hr/> 3
Objetivos	<hr/> 3
Metodología	<hr/> 4

Resumen

El concepto de juego de ritmo trata de un género de videojuegos en el que la música es un elemento crucial para el entretenimiento, en este caso, el juego original es FNF(Friday Night Funkin'), donde pulsas teclas al ritmo de la música para ganar sobre tu oponente. En este proyecto, juntamos esta temática de juego(Incluyendo el juego original), con una liga de antagonistas de una serie de anime muy popular llamada MHA(My Hero Academia), donde el protagonista se enfrenta a los antagonistas con el tipo de juego antes mencionado.

Introduction

Elegimos este proyecto debido a la popularidad del juego y los beneficios sobre la coordinación que puede traer, más la flexibilidad del mismo para la adaptación de la temática.

Una vez definido el proyecto, la investigación de contenidos y diseño gráfico del juego, para atraer más público fue lo siguiente.

Objetivos

Nuestro objetivo principal de nuestro proyecto es poder ayudar a nuestros usuarios a mejorar sus capacidades neuronales con el sistema del juego, lo que puede agilizar la mente por intentar ganar la mayor puntuación y volver a jugar el nivel correspondiente, con eso también se mejoran los reflejos de los usuarios, con eso estaríamos estimulando a sus neuronas y su cerebro con un simple juego de ritmo.

Metodología

Lluvia de ideas	Generación inicial y creativa de conceptos, soluciones o enfoques.
Descarte de proyectos	Evaluación y eliminación de ideas o propuestas que no son viables o adecuadas.
Elección unánime	Selección final y acuerdo de un concepto o proyecto a desarrollar.
Investigación y exploración del sistema	Estudio detallado del contexto, requisitos técnicos, y componentes del proyecto.
Uso de programas	Implementación y aplicación de software o herramientas necesarias para el desarrollo.
Estudio de diseño y artes	Desarrollo de la estética, funcionalidad, y aspectos visuales del proyecto.
Testeo y pruebas beta	Verificación y validación del producto o sistema antes del lanzamiento final.

Godot engine

Fue el primer programa que intentamos utilizar para crear el juego (con una plantilla profesional creada posteriormente por otro usuario), el cual no funcionó debido a la dificultad de uso.

Gamemaker

Programa actual en el programamos el juego y se ha dado mas avances con el código y funcionamiento mas eficiente que en el anterior programa.

Arduino IDE

Se dará su uso para la programación y funcionamiento del teclado.