



**SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN
DE LA MEDIA TÉCNICA EN
DESARROLLO DE SOFTWARE.**

2019

BEHIND THE WALLS

DETRÁS DE LOS
MUROS



BEHIND THE WALLS

Resumen

El proyecto Behind The Walls nace del trabajo realizado en el semillero SEMINTEC del área de media técnica de la institución educativa san José del municipio de Marinilla, donde se impulsa a la transversalización de los conocimientos en programación para el desarrollo de aplicaciones que generen interés dentro de los estudiantes de la institución.

Es así como se inicia el desarrollo del video juego de plataformas Behind The walls, que consta en la actualidad de dos mundos, en el primero un tutorial del manejo del juego y en el segundo un primer acercamiento a lo que puede ser un primer mundo de desafío.

El video juego esta desarrollado en la plataforma Gamemaker studio, la cual es de fácil uso para los usuarios novatos, pero igualmente permite ahondar en el lenguaje de programación de scripts llamado Game Maker Language (GML), es un juego en plataformas 2D, multijugador, en modo historia con estilo de dibujo PixelArt en el cual los jugadores tendrán que atravesar diferentes obstáculos para cumplir su objetivo.

Entre los objetivos del juego en primer lugar está el aprendizaje en programación por parte de los estudiantes de once y décimo grado de la modalidad de media técnica, en segundo lugar llevarlo a la comunidad de la institución permitiendo potenciar el manejo del computador entre los usuarios mas pequeños, y en tercer lugar adecuarlo al proyecto vial de la institución para enseñar normas de tránsito

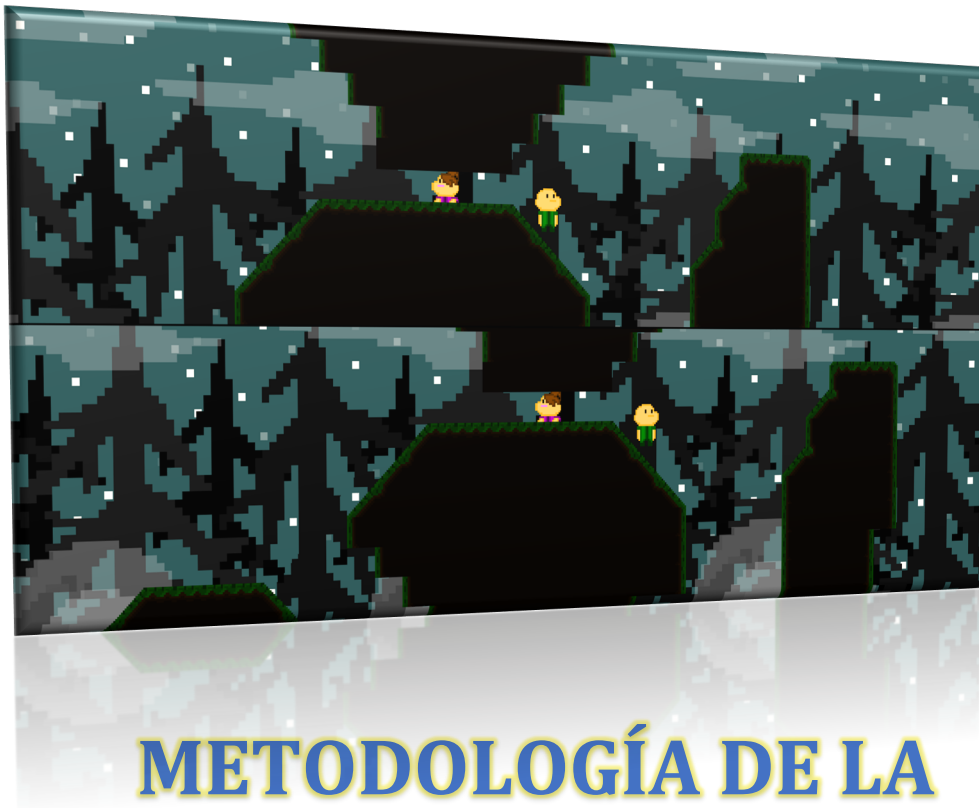
entre los estudiantes, esto ultimo es lo esperado en el desarrollo del juego en el presente año.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

**¿Cómo aplicar los conocimientos
teóricos y prácticos en
programación para desarrollar
aplicativos lúdicos y educativos?**

OBJETIVO GENERAL

**Diseñar un videojuego de plataformas en
2D estilo Pixel ART de 8 bits para
computador mediante actividades
prácticas que permitan la aplicación de los
conocimientos en programación.**



METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Metodología cualitativa de observación participativa: el investigador participa del problema o situación a analizar. *Vive en primera persona las experiencias constituyendo esto una ventaja a la hora de desarrollar el proyecto:*

Espacio: Institución Educativa san José

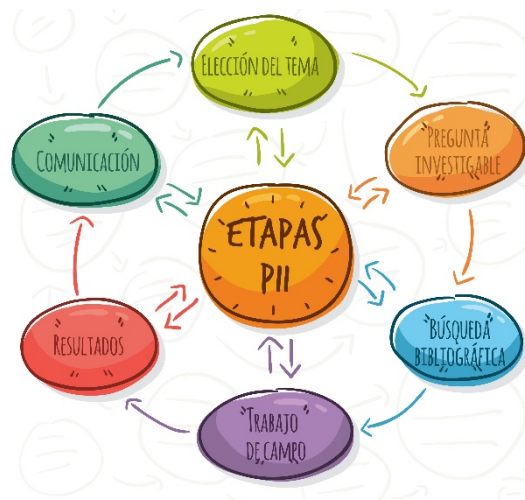
Población: Estudiantes de media técnica en desarrollo de software grado décimo y undécimo.

Tiempo: Año escolar 2018 -2019

Recolección de datos: Grupos de discusión, lluvia de ideas o Brainstorming para fomentar la creatividad y entrevista personales.

ETAPAS DEL PROYECTO

1. Planeación
2. Diseño
3. Desarrollo
4. Pruebas
5. Socialización



CONCEPTOS

CLAVES

Software, GameMaker Studio, Video Juegos, Aplicativos, Plataformas virtuales, interactividad, programación, Java, PHP, Pixel ART, Game Maker Lenguaje.

METODOLOGÍA DEL DESARROLLO DEL SOFTWARE

Utilizamos metodología de desarrollo **prototipado** ya que permite crear un prototipo funcional del video juego y sobre él hacer pruebas que permitan la mejora y el desarrollo de un nuevo prototipo que lleve a la versión final.



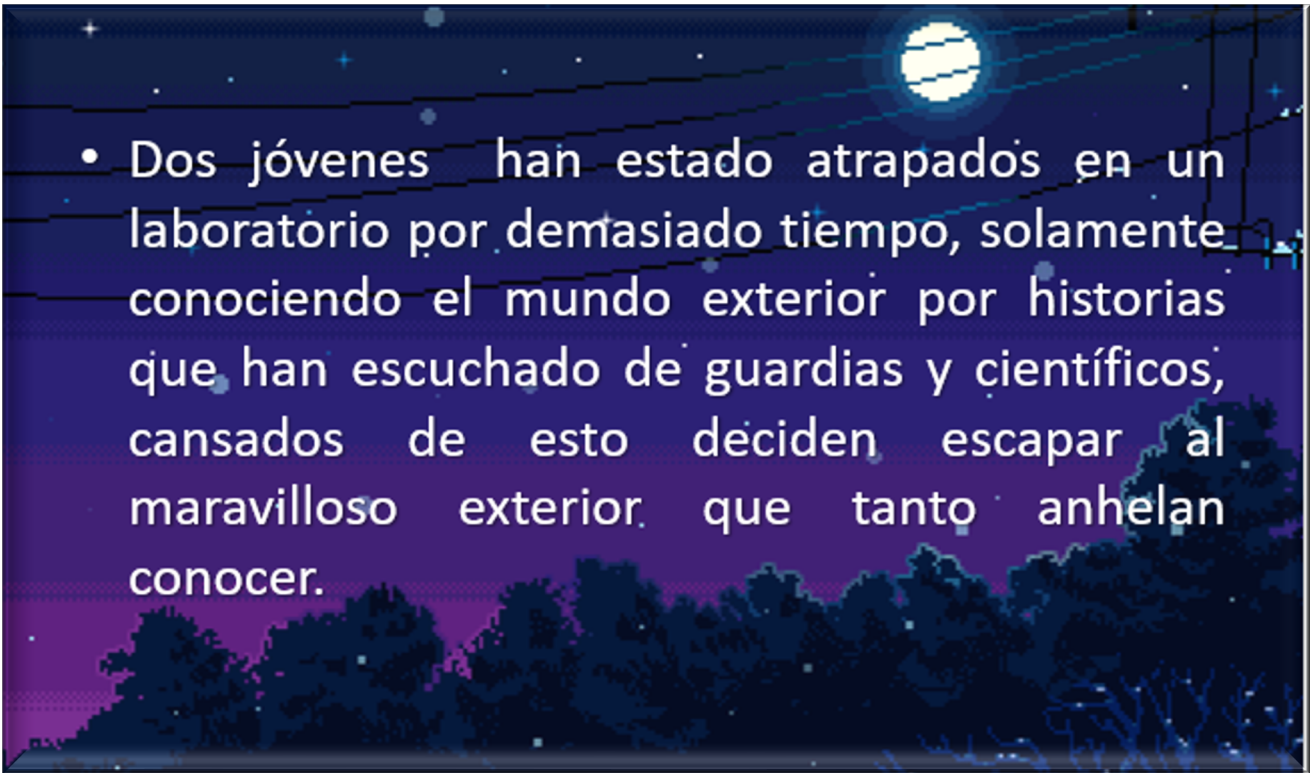
RESULTADOS PARCIALES

- Prototipo de video juego
- Documento recopilatorio del proyecto

- Socialización en feria institucional y municipal de investigación

SOBRE EL VIDEO JUEGO

- Dos jóvenes han estado atrapados en un laboratorio por demasiado tiempo, solamente conociendo el mundo exterior por historias que han escuchado de guardias y científicos; cansados de esto deciden escapar al maravilloso exterior que tanto anhelan conocer.

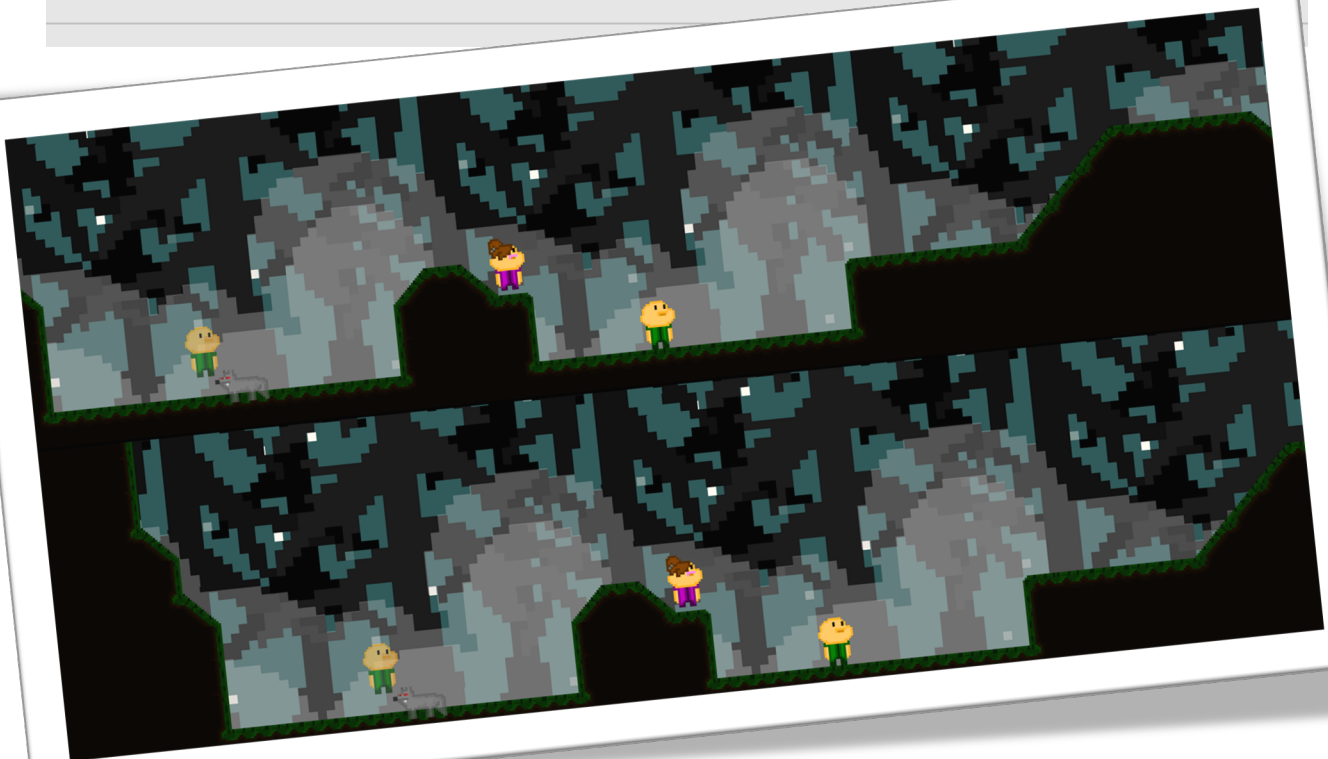


PERSONAJES

- Un joven:



- Una joven:



RECONOCIMIENTOS

