

	GESTIÓN DE RECURSOS Y SERVICIOS BIBLIOTECARIOS	Código	FO-SB-12/v0
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN	Página	1/95

RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES): NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS

NOMBRE(S): PEDRO LUIS APELLIDOS: RICO BARAJAS

NOMBRE(S): _____ APELLIDOS: _____

NOMBRE(S): _____ APELLIDOS: _____

FACULTAD: INGENIERÍAS

PLAN DE ESTUDIOS: INGENIERÍA DE SISTEMAS

DIRECTOR:

NOMBRE(S): BORIS RAINIERO APELLIDOS: PÉREZ GUTIERREZ

NOMBRE(S): _____ APELLIDOS: _____

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES QUE MUESTRE LAS LOCACIONES O ESPACIOS DE LA UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

RESUMEN

El desconocimiento del campus de la universidad Francisco de Paula Santander genera problemas o inconvenientes a cualquier persona natural que desee hacer un trámite en la universidad, como por ejemplo: consulta de carreras, consulta de diferentes facultades, relaciones, citas de negocios, actividades de la universidad y asistencia eficiente a las diversas clases; Como podemos notar estas actividades no solo conciernen a nuevos estudiantes o aspirantes a estudiantes, sino también a padres de familia, estudiantes de colegio o empresarios que deseen hacer una visita a la universidad.

El objetivo es proporcionar un videojuego como solución a esta problemática la cual fue identificada través del análisis hecho a una encuesta utilizada como instrumento de recolección de información.

PALABRAS CLAVE: campus, videojuegos, instrumento, plataformas.

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 95 PLANOS: ____ ILUSTRACIONES: ____ CD ROOM: ____

Elaboró		Revisó		Aprobó	
Equipo Operativo del Proceso		Comité de Calidad		Comité de Calidad	
Fecha	24/10/2014	Fecha	05/12/2014	Fecha	05/12/2014

DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO MOVIL DE PLATAFORMAS PARA MOSTRAR
LAS LOCACIONES O ESPACIOS DE LA UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA
SANTANDER.

PEDRO LUIS RICO BARAJAS

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

FACULTAD DE INGENIERIAS

PLAN DE ESTUDIOS DE INGENIERIA DE SISTEMAS

SAN JOSE DE CUCUTA

2017

DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO MOVIL DE PLATAFORMAS PARA MOSTRAR
LAS LOCACIONES O ESPACIOS DE LA UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA
SANTANDER.

PEDRO LUIS RICO BARAJAS

Proyecto de grado para optar por el título de Ingeniero de Sistemas

Director de Proyecto:

BORIS RAINIERO PÉREZ

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

FACULTAD DE INGENIERÍAS

PLAN DE ESTUDIOS DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

SAN JOSE DE CÚCUTA

2017

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

FECHA: 04 DE JULIO DE 2017

HORA: 2:30 P. M.

LUGAR: AUDITORIO "JORGE JAIRO MALDONADO PÉREZ" - UFPS

PLAN DE ESTUDIOS: INGENIERÍA DE SISTEMAS

TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO: "DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO MÓVIL DE PLATAFORMAS PARA MOSTRAR LAS LOCACIONES O ESPACIOS DE LA UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER."

ING. MARIA DEL PILAR ROJAS PUENTES
ING. JUDITH DEL PILAR RODRIGUEZ TENJO
ING. MATIAS HERRERA

DIRECTOR: ING. BORIS RAINIERO PÉREZ

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	CÓDIGO	CALIFICACIÓN
PEDRO LUIS RICO BARAJAS	1150507	NÚMERO LETRA 3,5 TRES, CINCO

APROBADO

FIRMA DE LOS JURADOS


ING. MARIA DEL PILAR ROJAS PUENTES


ING. JUDITH DEL PILAR RODRIGUEZ TENJO

ING. MATIAS HERRERA

OSCAR ALBERTO GALLARDO PÉREZ
Coordinador Comité Curricular

Agradecimientos

Durante la realización de este trabajo queda reflejado no solo nuestro esfuerzo sino el de muchas otras personas, de esta manera queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que han hecho posible que, de una u otra manera, este proyecto viera la luz, con especial dedicación a:

Mis padres Pedro Rico Lizcano y Luz Stella Barajas, porque gracias a su sacrificio y esfuerzo han permitido llegar hasta aquí y por apoyar siempre todas nuestras decisiones.

Al tutor Boris Rainiero Pérez, por darme la oportunidad de desarrollar un proyecto de grado aplicado al desarrollo de videojuegos área de mi completo enfoque en la carrera.

Por último, pero no menos importante, el agradecer a todos los que me quieren, familia y amigos que me apoyaron siempre.

Contenido

	pág.
Introducción	12
1. Presentación General del Anteproyecto	14
1.1 Título	14
1.2 Planteamiento del Problema	14
1.3 Justificación	16
1.4 Motivaciones de la Investigación	18
1.5 Objetivos	19
1.5.1 Objetivo general	19
1.5.2 Objetivos específicos	19
1.6 Alcances y Delimitaciones	20
1.6.1 Alcance	20
1.6.2 Limitación y delimitaciones	20
2. Marco Teórico o Referencial	21
2.1 Antecedentes en la Solución del Problema	21
2.2 Marco Teórico	22
2.2.1 Características SUM	23
2.2.2 Modelo de desarrollo iterativo	23
2.2.3 Lenguaje Unificado de Modelado (UML)	24
2.2.4 Roles de metodología SUM para desarrollo de videojuegos	25
2.2.5 Ciclo de vida SUM	26
2.3 Marco Conceptual	28
2.4 Fundamentos Legales	30
3. Diseño Metodológico	32

3.1 Tipo de Investigación	32
3.2 Fuentes de Información	32
3.2.1 Fuentes de información primaria	32
3.2.2 Fuentes de información secundaria	33
3.3 Técnicas y Procedimientos para la Recolección de Información	33
3.3.1 Técnicas	33
3.3.2 Procedimiento	33
3.3.3 Instrumentos	33
4. Cronograma	34
4.1 Presupuesto	37
5. Elaboración del Proyecto	41
5.1 Concepto	41
5.1.1 Clasificación y público objetivo	41
5.1.2 Modelo de negocio	43
5.1.3 Etapa de bocetos	45
5.1.4 Guión	48
5.1.5 Pasos para escribir un buen guión de videojuegos	48
5.1.5.1 Primer paso: Estructura Narrativa	49
5.1.5.2 Segundo Paso: StoryBoard de niveles	50
5.1.5.3 Tercer Paso	53
5.2 Planificación	55
5.3 Etapa de Producción	58
5.4 Mecánicas de Personajes	61
5.5 Escenarios	64
5.6 Codificación	68

5.7 Beta y Cierre	73
6. Conclusiones	77
7. Recomendaciones	78
Referencias Bibliográficas	79
Anexos	83