

# VIDEO JUEGO EL CORSARIO

Luis Molero

Integrante semillero Gaming y realidad aumentada.

Programa de ingeniería en sistema. Correo electrónico:

lmolero@sanmateo.edu.co

## Resumen

El presente proyecto acerca de un videojuego se sustenta sobre la metodología SUM con énfasis en técnicas ágiles. Dentro del gameplay, el jugador puede elegir de que bando tomar la confrontación, españoles o granadinos, donde en ese respecto las partidas se generaran de manera aleatoria, mismas que iniciaran con un numero de armas y municiones considerable que irán disminuyendo y es donde el jugador deberá empezar a tomar barcos enemigos y destruir fortines para recuperar munición o armas perdidas, por cada fortín que se tome de forma exitosa, sé darán bonificaciones y se podrá recuperar cierto número de soldados heridos.

## Introducción

El cerco dispuesto sobre Cartagena de Indias fue desarrollado entre agosto y diciembre de 1815, este constituyó una operación militar por parte de los españoles mediante una combinación militar tanto naval como terrestre. Esta maniobra por su parte fue consumada al mando del general español Pablo Morillo, en consecuencia, la ciudad fue sitiada durante 105 días. Las defensas de Cartagena de Indias se encontraban comandadas por el general Manuel Castillo, un neogranadino y originario de Cartagena quien estaba acompañado de José Francisco Bermúdez, un militar venezolano.

Como resultado de este asedio, gran parte de la población murió a consecuencia del hambre, enfermedades y epidemias. Una tercera parte de la población pereció; este asedio se dio como parte de la reconquista de España a las ciudades que había perdido durante las batallas de la independencia de Colombia entre 1810 y 1812.

## Problema de investigación abordado

En la última década, la sinergia producida por el constante desarrollo de videojuegos ha evolucionado para desplazarse hasta convertirse en una herramienta de gran utilidad sobre un sinfín de tareas incluso del quehacer diario, esto por su parte, constituye una relación de interacción entre el usuario y el equipo informático. Asimismo, proponen un soporte en la exploración de información de forma participativa, reconociendo los estímulos que perciben de su ecosistema y estableciendo comportamientos autónomos como respuesta a un proceso racional de toma de decisiones, es por ello, que pueden interactuar con el individuo y guiar en consecuencia, una tarea específica.

De cara a esta evolución acelerada y visible con respecto a las TIC, se hace privativo edificar un estudiante comprometido con un futuro más dinámico de acuerdo con las necesidades de información, en este sentido, la tecnología 3D, realidad virtual y realidad aumentada están permeando dramáticamente el proceso de enseñanza-aprendizaje desde diferentes perspectivas; juegos en 3D, simuladores 2D y 3D, realidad aumentada, entre otros. El presente proyecto, se traza en el diseño y desarrollo de un videojuego para niños de escuela básica a los fines de estimular su conocimiento sobre la historia que llevó a Colombia a su independencia, todo esto, de forma interactiva. Para ello, se hará uso de las tecnologías de información y comunicación y de herramientas de desarrollo de videojuegos.

## Objetivos de investigación

### Objetivo general

Desarrollar un videojuego didáctico para fomentar la cultura colombiana.

### Objetivos específicos

- Identificar las necesidades del proyecto.
- Aplicar la metodología SUM para el diseño y desarrollo de videojuegos.
- Determinar la efectividad del videojuego a través de las pruebas funcionales pertinentes.

### Metodología

El desarrollo de este videojuego se desplegará haciendo uso de la metodología para videojuegos SUM, que implementa artefactos y técnicas propias de la metodología ágil SCRUM para proyectos de software.

La metodología SUM permite optimizar recursos y desplegar toda una serie de actividades que involucran control, seguimiento del proyecto y riesgos, este último, de gran importancia puesto que evalúa los diferentes factores que juegan en contra de todo proyecto de desarrollo de software.

Asimismo, SUM en coordinación con SCRUM, permitiendo optimizar la producción de piezas de software y como cada elemento de proyecto se consolida como un todo para generar productos de calidad. Permite manejar equipos multidisciplinarios y lograr una alta productividad del equipo de desarrollo, una alta productividad del equipo de desarrollo, quien estimula la mejora de procesos y calidad del producto final.

### Principales hallazgos o contribuciones

Actualmente y de acuerdo con López (2018) en su investigación referente a los Juegos digitales en la educación superior, un cumulo importante de universidades e instituciones educativas han valorado herramientas basadas en videojuegos como elemento de innovación pedagógica.

Es de especial interés para el proyecto señalar que, existe en las plataformas científicas, revistas en línea y numerosas investigaciones suficiente información científica que avala los alcances que estas plataformas de conocimiento dinámica aportan a los estudiantes de diversos niveles, tanto en las etapas escolares, como en las universitarias, que sirven como soporte para el desarrollo de la presente investigación.

### Bibliografía

- Acevedo, M. and Acevedo, L. (2018). Los videojuegos para la comunicación en salud sexual de los escolares: Valoración de los profesores de secundaria. [online] Dialnet. Available at: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6442316> [Accessed 8 Sep. 2018].
- Antequera, J., Rodríguez, M. and Domínguez, F. (2018). Percepción de habilidades docentes a través de las emociones mediante el uso de videojuegos de temática social. [online] Dialnet. Available at: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6539977> [Accessed 8 Nov. 2018].
- Díaz, M. (2018). Viabilidad del uso del videojuego en el aula: opiniones prácticas de los maestros en pre-servicio. [online] Dialnet. Available at: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6539979> [Accessed 8 Sep. 2018].
- López Rodríguez, I., Avello Martínez, R., Baute Álvarez, L. and Vidal Ledo, M. (2018). Juegos digitales en la educación superior. [online] Scielo.sld.cu. Available at: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412018000100025](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412018000100025) [Accessed 8 Sep. 2018].
- Medina, J., Medina, I., Rojas, F. and Santos, J. (2018). Revisión de la importancia que tienen los videojuegos, Kodu en educación - lógica matemática y medio ambiente. [online] Revistas.utp.ac.pa. Available at: <http://www.revistas.utp.ac.pa/index.php/memoutp/article/view/1850/html> [Accessed 8 Sep. 2018].
- Torres, Á. and Romero, L. (2018). Gamificación en Iberoamérica. [online] Idus.us.es. Available at: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/79066/cap%C3%ADtulo%20libro%20Gamificaci%C3%B3n%20en%20Iberoam%C3%A9rica.pdf?sequence=1> [Accessed 8 Sep. 2018].



---

Editorial