

“SuperPan: Fighting the hunger “

Propuesta de investigación

Universidad Autónoma de Bucaramanga

John Andres Ayala Angarita

Ingeniería de Sistemas

jayala320@unab.edu.co

RESUMEN

Es un software a nivel de entretenimiento interactivo, para ayudar a una causa social. Este software es un videojuego destinado a plataformas móviles como es el iOS y Android.

Área de Conocimiento

El área de conocimiento que se ha escogido para esta propuesta es la de Ingeniarías.

Palabras Clave

Entretenimiento interactivo, Software y Colaboración Social.

INTRODUCCIÓN

El videojuego trata de un personaje que lleva consigo algunos panes para poder darles de comer a los más necesitados, donde se encontrara en la ciudad recogiendo y dando alimentos, esquivando obstáculos para no perder su impulso a ayudar a los demás.

CONTENIDO

El videojuego será diseñado y desarrollado para dispositivos móviles. Por ausencia de productos en los dispositivos móviles se ve bastante deseable desarrollar para esta. Los dispositivos móviles son una plataforma bastante atractiva para desarrollar tal producto. Además de ser una plataforma casi universal ya que ahora los dispositivos móviles ha sido un fenómeno masivo.

Este material es presentado al *VI Encuentro Institucional de Semilleros de Investigación UNAB*, una actividad carácter formativo. La Universidad Autónoma de Bucaramanga se reserva los derechos de divulgación con fines académicos, respetando en todo caso los derechos morales de los autores y bajo discrecionalidad del grupo de investigación que respalda cada trabajo para definir los derechos de autor.

Investigación en Curso

Existía un joven común que deseaba ser un elocuente chef para poder hacer los platillos más geniales que han existido en la tierra, pero un día estaba en su cocina preparando un pan-cook cuando de pronto una gran explosión. Se formó gracias a unos hongos radioactivos que tenía el pan-cook por dentro, esta gran explosión hizo que nuestro personaje se hiciera fuerte, hábil y con poderes sobre naturales como es el hacer armas y algunos trucos a punta de panes.

Con esto, el hizo unas armas a base de estos panes y se volvió bastante fuerte. así que un día tuvo la más grande idea para contribuir su granito de arena a la ciudad. Dando de comer a la gente más necesitada, salvando muchas vidas y además de esto hacer consiente a los demás de que ayudar estaba bien.

Efecto Visual

El videojuego se da en un lugar totalmente real , donde queda en un segundo plano algunas leyes física. De cierta manera ocurre en un mundo fantástico creería que sería en una época contemporánea ya que no se usa ningún artefacto futurístico en el desarrollo de la historia. Es un videojuego hiperrealista, debido a que el personaje serán un humano con super poderes. El mundo donde se desarrolla será en un mundo 2D.

2.3 Componentes

Existen ítems como son los coins los cuales podrán ser usados para comprar power-ups o solo fortalecer a nuestro personaje.

Algunos de sus power-ups serán la posibilidad de esconderse debajo de la tierra y un modo “motoneta” el cual el personaje se volverá mucho más poderoso por segundos de juego

Ritmo de juego

Va a ser un movimiento constante ya que siempre estada avanzando en el juego. Los peligros y amenazas están en constante latencia mediante el gameplay. Cada vez que se halla pasado o se encuentre a próximos eventos de peligro o manezas. La dificultad va aumentando conforme va avanzando su distancia.

2.4 Monetización

Freemium:

- Contara con publicidad aleatoria de posibilidad 1/5 cada vez que pierda el usuario.
- Contara con un sistema de customizacion donde se pueden conseguir de manera de juego algunas monedas “panmonedas” o pagar por un paquete de “panmonedas”.
- Donación a la causa y recibirá un equipamiento especial de juego.

Game Core

INPUT

“SuperPan: Fighting the hunger” es un videojuego con solo un input que sería un toque en la pantalla, el cual actuara de manera diferente según el estado de nuestro personaje en el momento de dar un toque en el videojuego.

FASES

El juego contendrá distintas fases las cuales se podrán acceder con ciertos requisitos como es “La alcantarilla”, “Calle”, “Rascacielos” y “Final”.

La Alcantarilla

Esta es una zona bastante sucia donde se encuentran todos los residuos que tiene nuestra ciudad, estará llena de animales sucios como son las cucarachas, cocodrilos y ratones. Ademas de esto

también estarán algunos “necesitados” que nos aportaran en nuestro avance y puntaje.

A diferencia de las otras zonas, esta zona no esta siempre pavimentada, por lo cual podemos caer en un río de residuos y perderemos.

Si nuestro personaje llega a su máximo en la barra de energía, esto hará que nuestro personaje vuele y salga a la superficie para volver a la fase “Calle”.

Para entrar a esta fase, nuestro personaje tendrá que entrar por ciertas alcantarillas que se encontraran en nuestra fase principal “Calle”.

Calle

Es la fase principal de este videojuego, en este nivel existe todo tipo de objetos, items y demás que posee nuestro juego.

En esta fase habrá “necesitados”, “niños necesitados”, “perros”, obstaculos, monedas, panes, ítems, entro otros.

La manera de perder en esta fase es chocar de alguna forma con obstáculos que estarán regados por nuestra fase.

Rascacielos

En esta fase nuestro personaje estará recorriendo la ciudad por la manera más alta posible en el videojuego. En esta fase habrá panes, monedas y ovnis. A diferencia de la calle no es una superficie plana, lo cual significa que podemos caer nos en cualquier momento de esta fase y volver a la fase principal “Calle”.

Para acceder a esta fase es necesario saltar en cierto objeto que hace que nos impulse a la parte más alta de los edificios.

Final

Para poder llegar a esta fase, nuestro personaje tendrá que alcanzar cierto tipo de puntaje / distancia. (Apple, 2014)

POWERUPS:

Sayapan

Para poder acceder a este power up nuestro personaje tendrá que llenar una barra visible para el usuario en el HUD. Se llena a través de ayuda a la gente necesitada. Al llenarla nuestro personaje se emociona y empieza a volar. Cada segundo que va pasando su energía se va disminuyendo. Para contrarrestar esto, habrán “necesitados” en la fase y si “ayudamos” a estas personas nos subirá un poco de energía. Eso quiere decir que si nuestro personaje una vez este en esta forma se mantendrá más tiempo si ayuda.

Fuego

En este power-up nuestro personaje empezara a emitir fuego mediante su boca, debido a que se ha quemado. Para acceder a este power-up tenemos que conseguir un ítem que sera representado con un pan caliente. El efecto de este power-up durara aproximadamente 20 segundos. Estando activo Fuego no podremos ayudar, debido a que nuestro personaje no puede ayudar a nadie estando en esta forma. Pero podremos destruir algunos objetos como son las cajas de madera que se encuentren distribuidos por la fase.

Aspiradora

Con este power-up nuestro personaje atraerá a todos los panes y monedas que se encuentren en toda la zona donde nos encontremos. Para poder acceder a este poder tendremos que conseguir un objeto que en este caso es una aspiradora, este power-up durara un tiempo aproximado al que dura el power-up “Fuego”.

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Nombre del Semillero	Semillero desarrollo de videojuegos BlackSheepLab
Tutor del Proyecto	Freddy Mendez Nitae Uribe Daniel Tello
Grupo de Investigación	PRISMA
Línea de Investigación	Tecnología y sociedad
Fecha de Presentación	18-09-2014

REFERENCIAS

Alemán, N. M. (Septiembre de 2011). Derechos Sexuales y Reproductivos en Tensión: Intervencionismo y Violencia Obstétrica. Montevideo, Uruguay.

Alvarado, O., Guaña, D., Rivera, W., & Corporación Universitaria Autónoma del Cauca. (s.f.). *Modelo para la Conformación de un Observatorio Turístico para el Departamento del Cauca*. Obtenido de [http://www.ascolfa.edu.co/archivos/4.1%20IR%20-%20ALVARADO,%20GUA%20DIA%20Y%20RIVERA%20\(P\).pdf](http://www.ascolfa.edu.co/archivos/4.1%20IR%20-%20ALVARADO,%20GUA%20DIA%20Y%20RIVERA%20(P).pdf)

Apple. (17 de 09 de 2014). *iOS 8*. Recuperado el 18 de 09 de 2014, de iPad, iPhone and iPod: <https://www.apple.com/es/ios/developer/>

Belli, L. (Enero-Junio de 2013). La violencia obstétrica: otra forma de violación a los derechos humanos. *Revista Redbioética/UNESCO*, 1(7), 25-34.

Blasco, D., & Cuevas, T. (2013). OBSERVATORIO EN TURISMO: ORGANISMO INTELIGENTE PARA LA TOMA DE DECISIONES EN EL DESTINO. *Revista Iberoamericana de Turismo-RITUR*, 25-34.

Buhalis, D. (1996). Information technology as a strategic tool for tourism. *Revue de Tourisme No.2*, 34-36.

Cardona, C. C. (2008). *Ley 1257 de 2008 sobre no Violencias contra las Mujeres*. Bogotá, Colombia.

Centro de Estudios Superiores en Turismo- (Cestur). (2002). *El Turismo cultural en México: Resumen Ejecutivo del Estudio Estratégico de Viabilidad del Turismo Cultural en México*. Obtenido de http://www.conaculta.gob.mx/turismocultural/pdf/Resumen_Ejecutivo.pdf

Choi, Jae-Young (Yongin-si, K. S., Hyeon-Jin (Yongin-si, K. Y., Seon-mi (Yongin-si, K. L., & Young-hee (Seoul, K. (2008). *Patente n° US 20090071533 A1*. U.S.

Compton, Owen C. (Chicago, I. P., Karl W. (Chicago, I. B., L. Catherine (Evanston, I. N., & SonBinh T. (Evanston, I. (2011). *Patente n° US 20110256376 A1*. U.S.

- COTELCO. (Septiembre de 2010). *ESTUDIO DE PROSPECTIVA PARA LA INDUSTRIA HOTELERA*. Recuperado el 14 de Febrero de 2013, de <https://drive.google.com/a/unab.edu.co/folderview?id=0B1rbs9SNNcrTT2pwSWRyVVJuUnc&usp=sharing>
- Cotelco. (2013). La hotelería informal, un fenómeno que crece sin control. *Turismo por Santander*.
- Cubero, I. G. (9 de Octubre de 2010). *Wis Physics*. Recuperado el 14 de Agosto de 2014, de La física del grafeno: <http://www.wisphysics.es/2010/10/la-fisica-del-grafeno>
- Darpy, D., & Volle, P. (2003). *Comportment du consommateur*. Paris: Dunod.
- Deusto, U. d. (2004). *La sistematizaciòn, una nueva mirada a nuestras prácticas, guías para la sistematizaciòn de experiencias de transformaciòn social*. País Vasco, España.
- Díaz P, D. C. (2013). Estrategías pedagógicas orientadas a favorecer la relacion mutua entre el pensamiento y el cuidado del medio ambiente en niños de 4 a 6 años de la Fundación Volver a Sonreír, bajo la mirada de Piaget y Vigotsky. Bucaramanga, Santander, Colombia.
- Durán, D. (Jueves de Septiembre de 2010). *Vanguardia Liberal*. Obtenido de <http://www.vanguardia.com/historico/77302-sector-hotelerero-ha-crecido-15-a-agosto>
- Durán, D. (Martes de Junio de 2010). *Vanguardia Liberal*. Obtenido de <http://www.vanguardia.com/historico/63652-sector-hotelerero-espera-recuperar-dinamica>
- Durán, D. (Domingo de Marzo de 2013). *Vanguardia Liberal*. Obtenido de <http://www.vanguardia.com/economia/local/200437-sector-hotelerero-tendra-que-enfrentar-nuevas-las-reglas-el-mercado-local>
- Forero, M. G. (22 de Abril de 2014). Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Sector Hotelero - Santander. (S. J. Flórez, Entrevistador)
- Gamboa M, A. C. (2014). Estrategías de formación en investigación para la enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales en niños de 4 a 6 años en cuatro instituciones con preescolar del área metropolitana de Bucaramanga, a partir de los aportes de Jean Piaget y Howard Garne. Bucaramanga, Santander, Colombia.
- Goodwin, D., & McElwee, R. (1999). Grocery shopping and an ageing population. *Internacional reviv of retail, distribution and consumer*, 403-409.
- Google. (15 de Diciembre de 2013). *Developer Android*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2014, de Android KIT-KAT: <http://developer.android.com/index.html>
- Guerra, G. B. (2008). Violencia Obstétrica. *Revista de la Facultad de Medicina*, 31(1), 5-6.
- Guevara, A., Aguayo, A., Caro, J., & Gálvez, S. (2000). *Innovaciones Tecnológicas en los sistemas Informáticos de Gestión Hotelera*. Malaga, España: Escuela Universitaria de Turismo.
- Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (2004). Convención sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer (CEDAW). *Convención CEDAW y Protocolo Facultativo*. San José, Costa Rica.
- Jara, O. (1994). *Sisitematizar experiencias una propuesta teórica y práctica*. San Jose, Costa Rica: Alforja.
- Kim, W., Han, J., & Lee, E. (2001). Effects of relationships marketing on repeat purchase and word of mouth. *Journal of hospitality & tourism reserach*, 272-288.
- Larré, C. J. (2012). *El Grafeno. Propiedades y Aplicaciones*. Asunción, Paraguay: Universidad Católica Nuestra Señora de Asunción,.
- Maher F El-Kady, V. S. (16 de 3 de 2012). Laser scribing of high-performance and flexible graphene-based electrochemical capacitors. *Science*, 1326-1330.
- MARCA COLOMBIA. (2014). *Colombia.co*. Recuperado el 12 de Febrero de 2014, de <http://www.colombia.co/inversion/bucaramanga-ciudad-de-parques-y-oportunidades.html>
- Medina, G. (diciembre de 2009). Violencia Obstétrica. *Revista de Derecho de Familia y de las Personas. Diciembre de 2009*(4), 6.
- Melero Cazorla, D. (22 de Febrero de 2013). Modelo dinámico y diseño de estrategia de control mediante estimadores para el vuelo autónomo de un quadrotor. *PFC Escuela Politécnica Superior y Facultad de Ciencias Experimentales Curso 2012-2013*, .
- Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, & Ministerio de Cultura. (Septiembre de 2007). Política de Turismo Cultural: Identidad y desarrollo competitivo del patrimonio. Bogotá.
- Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación. (Febrero de 2011). *Vive digital Colombia*. Obtenido de http://vivedigital.gov.co/files/Vivo_Vive_Digital.pdf
- Ministerios de comercio, Industria y Turismo. (Septiembre de 2012). Política de Turismo de Naturaleza. Bogotá.
- Mira, D. M. (2011). Aproximación Multidisciplinar a la Violencia Autoinflingida. *Revista de Psicología GEPU*, 2(2), 19-50.
- Miralles, P. (2008). La modernización tecnológica, nuevo desafío del sector hotelero. *BIT No.170*, 42-45.
- Moore, P. (1975). Innovaciones tecnológicas en la gestión de reservas hoteleras. *Revista de investigación y gestión de la innovación y la tecnología*, Monografía 4.
- Morales, M. B. (Junio de 2012). Recuperado el 25 de Agosto de 2014, de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512012000100006&script=sci_arttext
- Nave, M. O. (2014). Obtenido de El Nivel de Fermi: <http://hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/hbasees/solids/fermi.html>
- Núñez, A. F. (11 de Junio de 2008). Recuperado el 5 de Septiembre de 2014, de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/842/1/372357F825.pdf>
- Organización de Naciones Unidas. (1994). Declaración sobre la Eliminación de la Violencia contra la mujer.
- Organización Mundial de la Salud. (2002). *Informe Mundial sobre la Violencia y la Salud*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.
- organizada, C. d. (2000). Obtenido de http://www2.ohchr.org/spanish/law/pdf/protocoltraffic_sp.pdf
- Prior, D. (2008). *Investigación en gestión de las Organizaciones*. Barcelona, España.
- Revista Turismo & Tecnología. (2013). Sector TIC nueva locomotora de la economía Colombiana. *Revista Turismo & Tecnología*.

Reynolds, K., & Beatty, S. (1999). Customer benefits and company consequences of customer-salesperson relationships in retailing. *Journal of retailing*, 11-32.

Ruiz Molina, M., Gil Saura, I., & Moliner Velásquez, B. (2012). Tecnologías de la información en el sector hotelero y sus implicaciones en las relaciones empresa-cliente. *Revista análisis turístico*, 11-26.

Santágata, H. (s.f.). *LA IMPORTANCIA DE UN OBSERVATORIO TURÍSTICO EN PROVINCIA DE BUENOS AIRES COMO INSTRUMENTO DE ORIENTACIÓN EN LA TOMA DE DECISIONES Y EN LA PLANIFICACIÓN*. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/25780/Documento_completo.pdf?sequence=1

Santander, C. C. (s.f.). *Cotelco Santander*. Recuperado el 13 de Febrero de 2014, de http://www.cotelcosantander.org/index.php?option=com_content&view=article&id=92&Itemid=171

Sheldon, P. (1997). Tourism information technology. *CAB Internacional*.

Unity. (2 de Enero de 2014). *Unity Latam*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2014, de Unity 3D: <https://unity3d.com/es/unity>

Wulf, C. (2013). Human Development in a Globalized World. Education towards Peace, Cultural Diversity and Sustainable Development. *Revista Española de Pedagogía*, 254