



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura



Cátedra UNESCO
Tecnologías de apoyo para
la Inclusión Educativa



REVISTA

JUVENTUD Y CIENCIA SOLIDARIA:

En el camino de la investigación

SLIME COMMUNITY

Stalin Joel Guajala Feijoo, Anthony Daniel Espin Ontaneda



Mi nombre es **Stalin Joel Guajala Feijoo**. Tengo 17 años, me apasiona la música y la composición de la misma, además de la programación de videojuego, la cual es de mis hobbies preferidos.



Mi nombre es **Anthony Daniel Espin Ontaneda**, tengo 17 años, tengo muchos hobbies, pero la lectura y la escritura tienen un lugar especial en mí, pues es donde me expreso mejor y encuentro libertad.

Resumen

Nuestro proyecto es la creación de un videojuego con una comunidad donde nosotros seamos representados con un slime con el objetivo de crear lazos en una comunidad y mediante la cual podamos interactuar con personas alrededor del mundo vía multijugador.

Teniendo muchas posibilidades para conocer gente nueva de maneras dinámicas.

Pues contamos con muchas actividades recreativas que nos relacionan con personas de los mismos intereses llegando a formar lazos increíbles.

Palabras clave: dinámicas, multijugador, recompensas, programación, slime.

Explicación del tema

Slime Community es un juego que nos sitúa como un slime el cual busca aventuras por diferentes mundos los cuales representarán más retos a medida que se avance en el juego, dentro de este las recompensas no se podrán comprar.

Como muchos otros juegos que han adquirido dicho sistema de economía, nuestro juego tiene como objetivo entretener y ser el más divertido posible por ende las recompensas vienen por ser parte y participar en las dinámicas disponibles en el juego por ende, creemos en la posibilidad de tener una comunidad interactiva y activa a la vez.

Métodos

Diseñamos el juego de tal manera que a la comunidad le resulte atractivo y les brinde una sensación de nostalgia con su interfaz, diseño de personas y mapas

dentro del mismo, esto lo logramos mediante el uso del lenguaje de programación C# y la herramienta de Unity, teniendo en mente la visualización de la comunidad al iniciar en el juego, planeamos la interacción desde un principio pues este es el objetivo del juego.

Creemos que los lazos se podrán formar en base a una sensación experimentada como lo plantea [1], Vigotsky en su dichosa frase “Es un cambio permanente de la conducta de la persona como resultado de la experiencia.”

Nosotros planeamos ofrecer dichas experiencias con la finalidad de experimentar sensaciones diferentes a lo usual planteando escenarios emocionantes en las dinámicas.

Las dinámicas que proponemos dentro de nuestro videojuego son muy variadas para la interacción con otros jugadores dentro del modo multijugador, en muchas de estas saldremos a patinar, cantar en un karaoke o incluso bailar en una disco, nosotros planteamos una comunidad sana.

La comunicación no será un problema pues poseemos los mensajes vía chat de texto, estos de manera global, y de acciones para entablar conversación con muchos jugadores de todo el mundo.

Población

Estamos enfocados a los niños, preadolescentes y los propios adolescentes, creemos que mediante situaciones dentro del juego los podemos guiar consigo mismos, a su vez con las emociones que tienen, mediante los valores que pueden desarrollar, pues sabemos que es una etapa de autoconocimiento.

Desarrollo

Esta desarrollado en 2d con una interfaz fácil de comprender con el fin de tener un aprendizaje fluido, consistirá en la historia de un slime que busca aventuras por diferentes mundos disponibles, las actividades que se tienen preparadas son muy variadas y van desde el rol a otras más recreativas planteadas anteriormente.

C#

El lenguaje C#, consiste en un lenguaje de programación moderno que se fundamenta en los objetos y tipos, este nos permite desarrollar muchos tipos de aplicaciones seguras y bastante solidas con una terminación *.NET* [1].

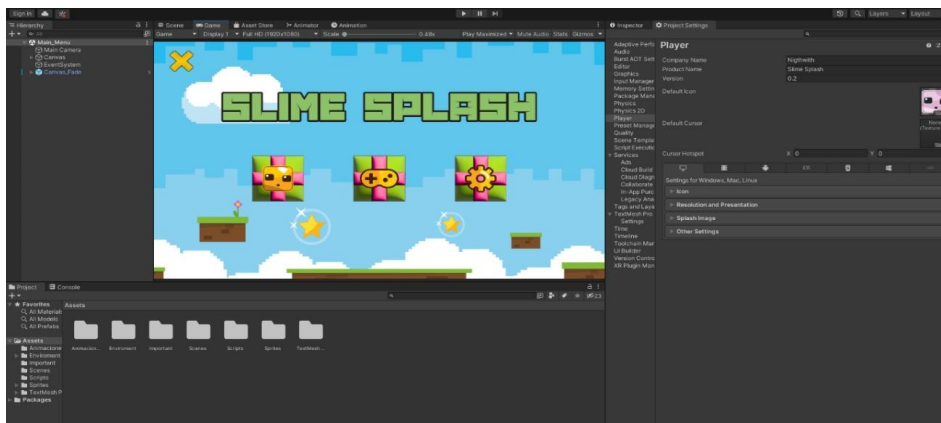
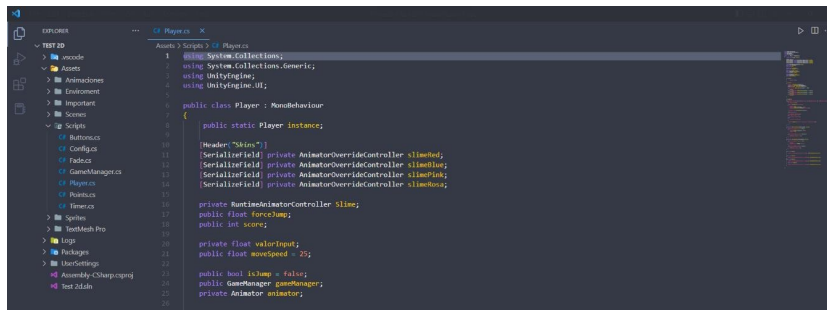


Figura 1. Uso de la herramienta de Unity
Fuente: Autores



```
Assets\Scripts\Player.cs
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Player : MonoBehaviour
{
    public static Player instance;

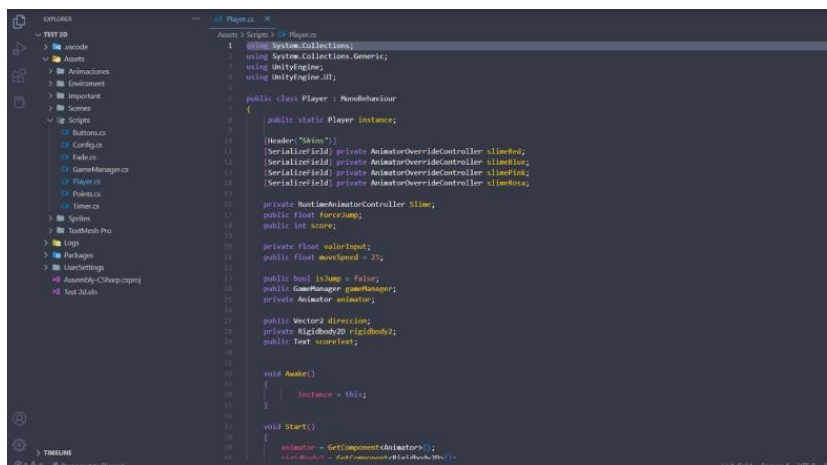
    [Header("Skin")]
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimeRed;
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimeBlue;
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimePink;
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimeGosa;

    private RuntimeAnimatorController slime;
    public float forceJump;
    public int score;

    private float valorInput;
    public float moveSpeed = 2f;

    public bool isJump = false;
    public GameManager gameManager;
    private Animator animator;
}
```

Figura 2. Programación en C#
Fuente: Autores



```
Assets\Scripts\Player.cs
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Player : MonoBehaviour
{
    public static Player instance;

    [Header("Skin")]
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimeRed;
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimeBlue;
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimePink;
    [SerializeField] private AnimatorOverrideController slimeGosa;

    private RuntimeAnimatorController slime;
    public float forceJump;
    public int score;

    private float valorInput;
    public float moveSpeed = 2f;

    public bool isJump = false;
    public GameManager gameManager;
    private Animator animator;

    public Vector2 direccion;
    private Rigidbody2D rigidbody;
    public Text scoreText;

    void Awake()
    {
        instance = this;
    }

    void Start()
    {
        animator = GetComponent<Animator>();
        rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>();
    }
}
```

Figura 3. Variables Player
Fuente: Autores

En este caso tenemos la programación correspondiente al jugador pues con esta organizamos su movimiento.

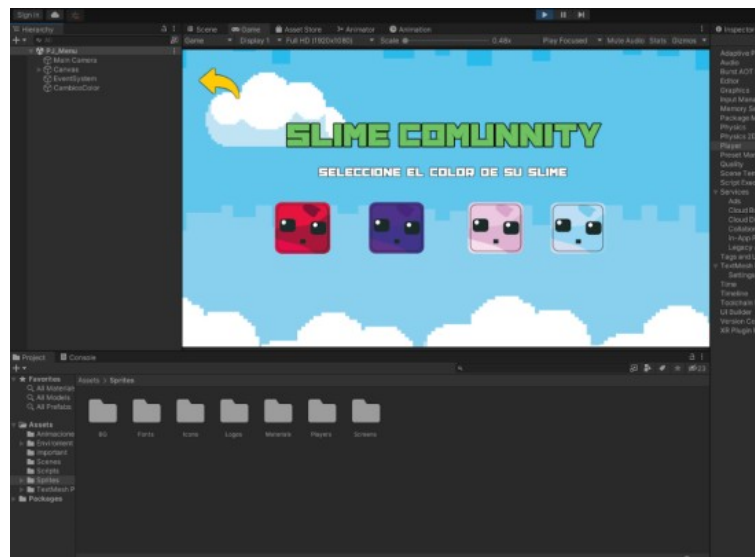


Figura 4. Select PJ
Fuente: Autores

En la interfaz que tenemos una vez ingreses al juego acompañante en esta aventura que tendremos. consiste en la elección de un Slime el cual era nuestro

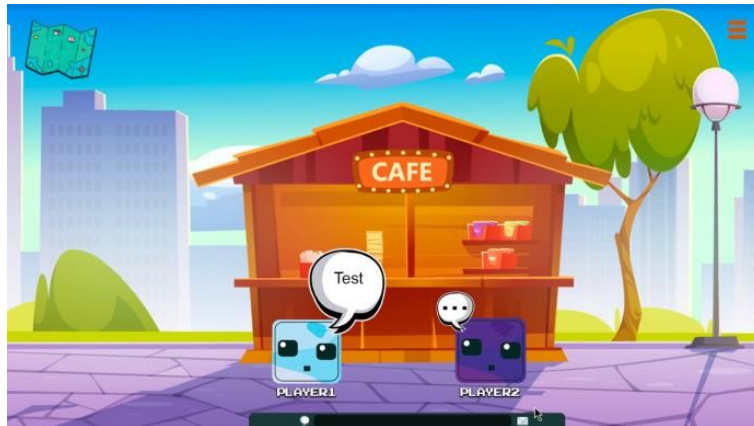


Figura 5. Mapa fuente
Fuente: Autores

Esta es la representación que tenemos sobre el podremos encontrar a otros jugadores con los cuales multijugador que se incluirá dentro del videojuego, interactuar. pues alrededor del mapa multijugador desarrollado

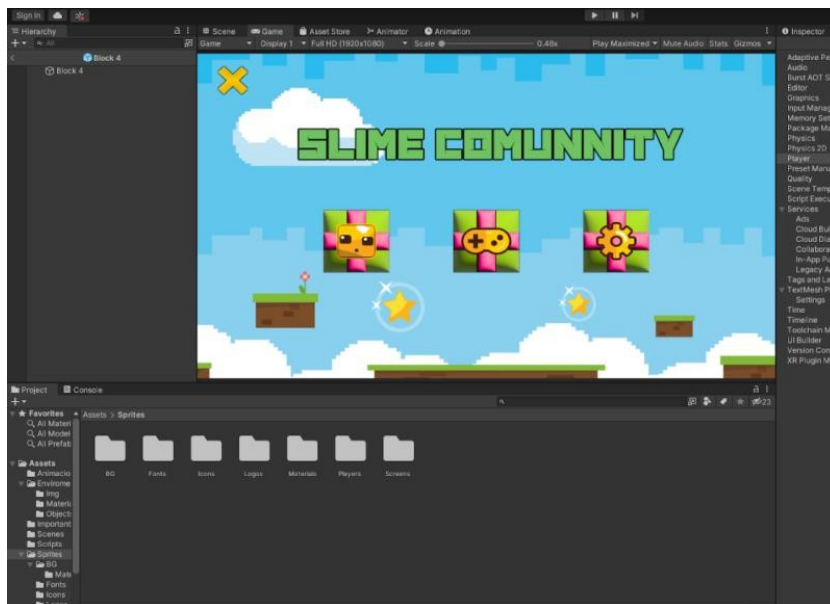


Figura 6. Interfaz fuente
Fuente: Autores

En la interfaz que se desarrolló, tenemos 3 botones y finalmente tenemos los ajustes, si observamos en los cuales no permiten la selección del Slime, iniciar el la esquina superior podremos encontrar el botón de juego pues tenemos el mundo propio y el multijugador salida del juego.

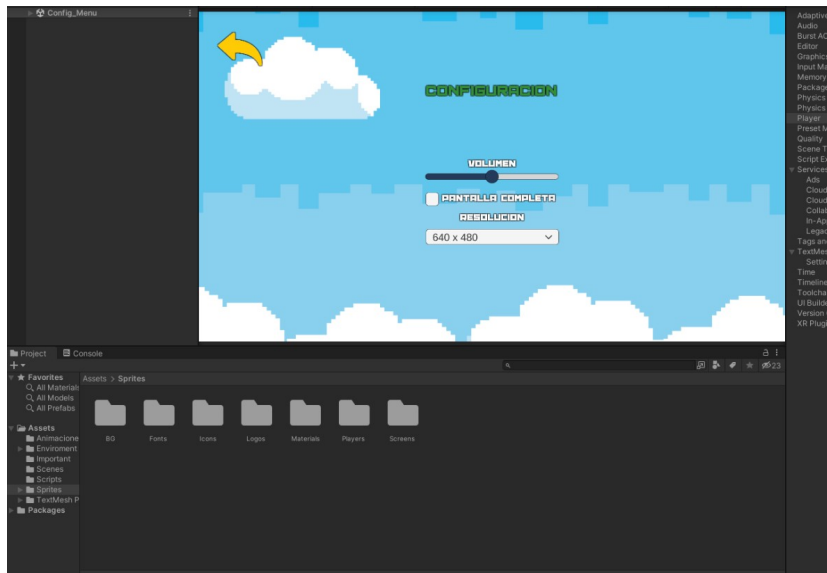


Figura 7. Configuración fuente
Fuente: Autores

Finalmente tenemos los ajustes donde nosotros podremos adaptar el juego a nuestras necesidades como lo son la resolución, volumen y si el juego deseamos tenerlo en pantalla completa o caso contrario.

Tabla 1. Resumen

Multijugador	Sistema de recompensas	Dinámicas
Planeamos la interacción a través del modo multijugador donde seremos capaces de	No queremos un sistema monetario que involucre dinero real planeamos las recompensas cumplimiento de desafíos.	Tendremos muchos minijuegos dentro del mismo pues planeamos otorgar experiencias videojuego.

Fuente: Autores

Resultados

Pudimos observar que efectivamente resultado entretenido para el público pues la manera que teníamos de interacción fue exitosa y logramos formar los vínculos deseados

desde un principio con las sensaciones y emociones que se transmiten.

Análisis - discusión

Tabla 2. Análisis y discusión

Uno de las cosas que observamos fue la comunicación y como esta podríamos mejorar.
Los métodos de interacción podríamos hacerlo mucho más entretenido y variados.
Considerar tener cameos y a su vez los conocidos "easter eggs" que suelen llamar mucho la atención de aquellos jugadores adentrados.

Fuente: Autores

Conclusiones

Para finalizar tenemos que mencionar las oportunidades de salida al mundo que tiene este proyecto pues las posibilidades en su desarrollo son infinitas, el desarrollo del mismo supone un completo reto para nosotros, pero creemos firmemente que podría llegar muy lejos.

Agradecimientos

Agradecemos profundamente la oportunidad de tener nuestro proyecto presente en una revista de tal prestigio, agradecemos al colegio y profesores que nos han brindado

su ayuda, a nuestros padres por estar presentes y ayudarnos en el proceso de aprendizaje, finalmente a la organización pues nos complace compartir con ustedes nuestro ambicioso proyecto.

Referencias

- [1] BillWagner, «Un paseo por C#: información general», 15 de febrero de 2023. <https://shorturl.at/btwQX>
- [2] Clínica Universidad de Navarra, «Videojuegos y los niños. Consejos y cuidados. Clínica Universidad de Navarra», 2020. <https://shorturl.at/epPV5>