



Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional Preparatoria
Programa Institucional Dominó TIC TAC de la ENP

Escape Room: Conversión de unidades

Axel Javier Moranchel Amador

Francisco Daniel Olvera Valenzuela

Brandon Tercero Martínez

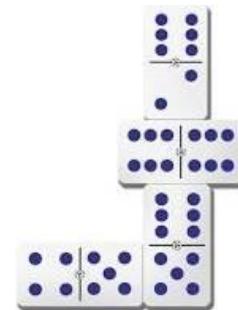
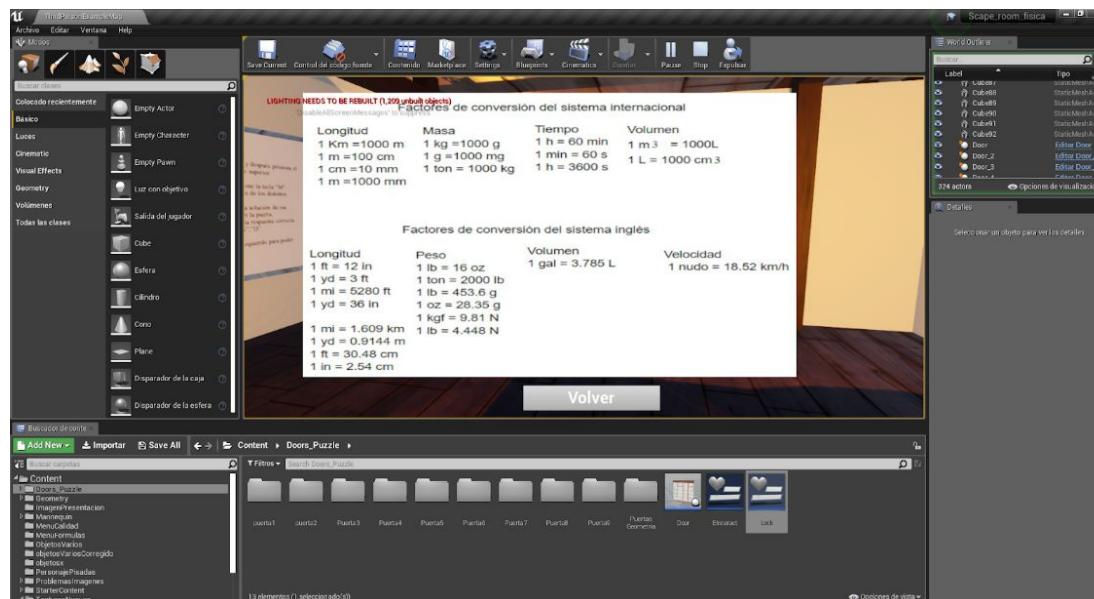
Asesor: Miguel Castro Libreros

8va. Feria de Alumnos

DOMINÓ
TIC TAC ENP

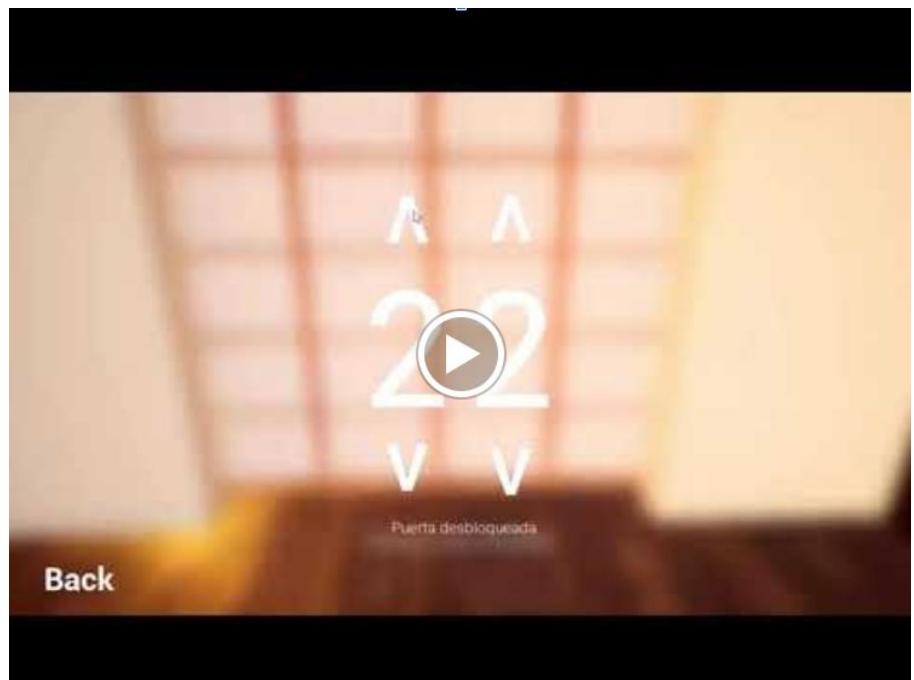
¿En qué consiste nuestro proyecto?

Consiste en un videojuego del tipo “*Escape Room*” el cual se hizo con el objetivo de ayudar en el repaso y práctica de los factores de conversión entre unidades de distintos sistemas de medición.

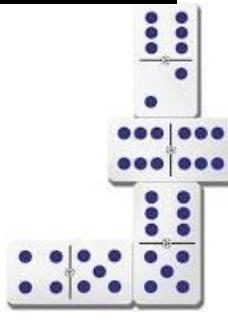


¿Cómo se juega?

El juego consiste en que a lo largo de varias habitaciones se deberán resolver problemas de conversión de unidades para poder abrir puertas y continuar a la siguiente habitación, hasta llegar a la habitación final.



*Da clic sobre la imagen para una visualización.

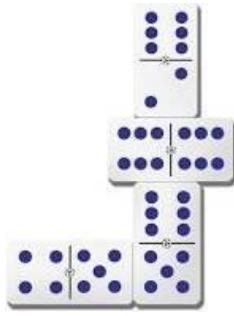


habitat

puma

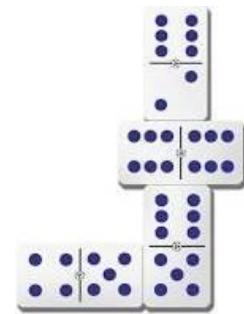
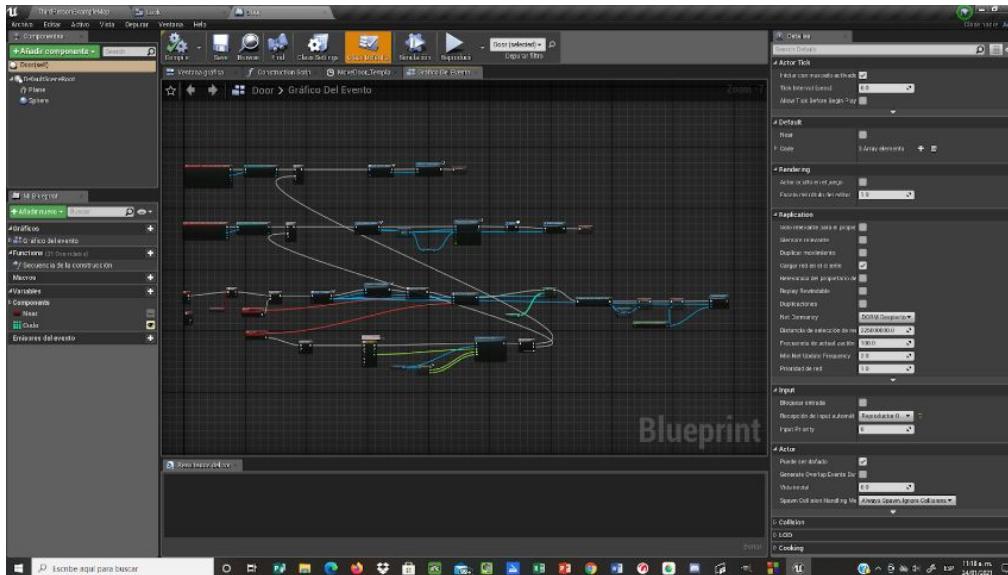
¿Cómo lo hicimos?

Para la creación del videojuego utilizamos el programa “*Unreal Engine*”, el cual es ampliamente utilizado en la industria de los videojuegos y animación, por su amplia accesibilidad y su potencial gráfico.



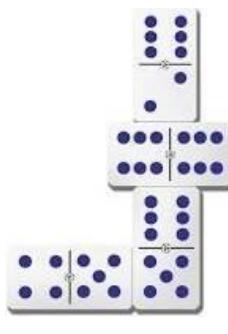
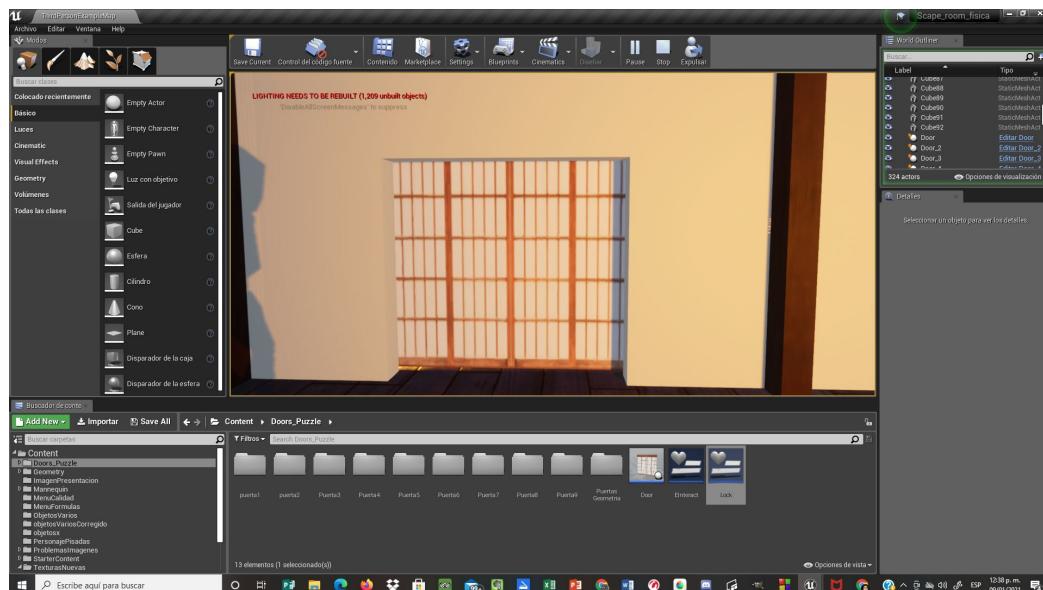
¿Qué se nos dificultó?

Al principio del desarrollo hubo una serie de *bugs* (errores de la programación) en los códigos e interacción con las puertas. Uno de ellos ya lo teníamos considerado durante el desarrollo de las mismas, debido a que las variables de todas las puertas eran las mismas y una vez que se abría una puerta, éstas se cancelaban; pero, otro nos tomó por sorpresa y después de muchas pruebas logramos resolverlo.



¿Qué logramos?

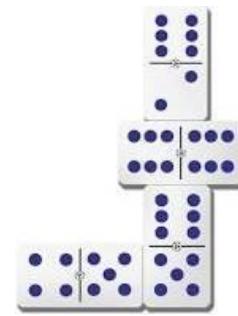
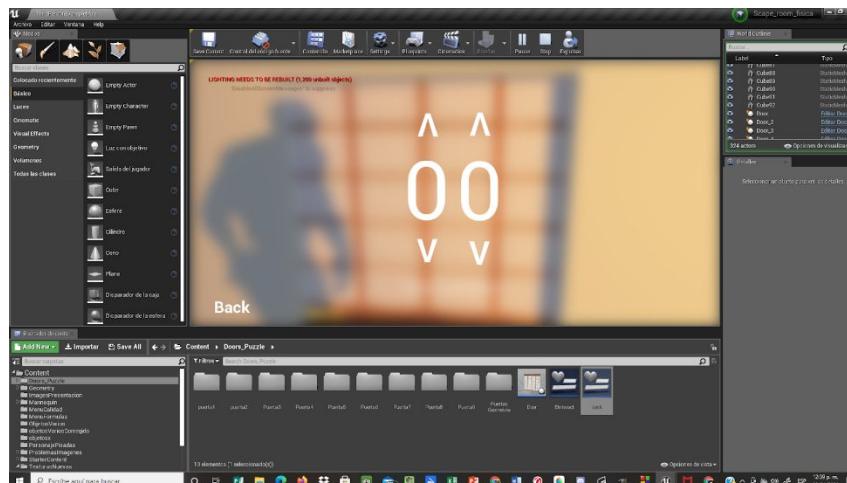
Los logros en este proyecto fueron más bien personales, ya que logramos crear un producto novedoso; aunque, el mayor logro que obtuvimos fue plasmar nuestros conocimientos de las distintas áreas en una aplicación funcional.



¿Qué aprendimos de la realización de este proyecto?

En nuestro caso el proyecto nos sirvió para aumentar nuestros conocimientos del tema, al igual que repasar un tema fundamental en todas las áreas del conocimiento, aunque el mayor enfoque que se dio fue en el desarrollo técnico del mismo.

El proyecto también nos fue de utilidad para el desarrollo del trabajo en equipo, el cual promovió que el proyecto se pudiera realizar con una mayor facilidad y rapidez.



¿Preguntas o comentarios?

Por favor, escribe a:

daniel.olvera.valenzuela@comunidad.unam.mx

Puedes consultar el producto terminado con las herramientas digitales TIC-TAC en:

Pasos para descargar el juego:

1. Ir al enlace, abrir la carpeta “Escape room factores de conversión”.
 2. Descargar la carpeta “WindowsNoEditor”.
 3. Descomprimir el archivo.
 4. Abrir la carpeta “WindowsNoEditor” y ejecutar la aplicación Scape_room_fisica .
 5. ¡Listo! Disfruta del *Escape Room*.

<https://drive.google.com/drive/folders/1-88Q-0G3lqejKJeFVi7BhEZ5qxqNkxJS?usp=sharing>

