



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
T U N J A

TÍTULO PROYECTO

Desarrollo de un Videojuego Móvil Android Educativo sobre la Historia de la Gastronomía
Boyacense

PROPONENTE

Duvan Yahir Bernal Ráquira
1049655055
2251157

DIRECTOR

Luz Elena Gutiérrez López

CODIRECTOR

Martha Susana Contreras Ortiz

Tunja
30 de septiembre de 2022

CONTENIDO

<u>1.</u>	<u>FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO.....</u>	<u>3</u>
<u>2.</u>	<u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u>	<u>4</u>
<u>3.</u>	<u>JUSTIFICACIÓN.....</u>	<u>6</u>
<u>4.</u>	<u>OBJETIVOS.....</u>	<u>7</u>
<u>5.</u>	<u>MODELO DE DESARROLLO.....</u>	<u>8</u>
<u>6.</u>	<u>DESARROLLO DEL PROYECTO</u>	<u>10</u>
6.1.	FASE 1. ESTADO DEL ARTE DE PREVIAS INVESTIGACIONES CULTURALES HISTÓRICAS ..	10
6.2.	FASE 2. DISEÑO DE NIVELES.....	
6.3.	FASE 3. TRANSPORTE ENTRE ZONAS E INTERIORES	
6.4.	FASE 4. SISTEMA DE COLISIONES.....	
6.5.	FASE 5. SISTEMA DE DIÁLOGO	
6.6.	FASE 6. MENÚ DE JUEGO	
6.7.	FASE 7. PRUEBAS DE JUEGO	
<u>7.</u>	<u>CONCLUSIONES Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</u>	<u>21</u>
<u>8.</u>	<u>REFERENCIAS.....</u>	<u>22</u>
<u>9.</u>	<u>ANEXOS.....</u>	<u>23</u>

1. FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO

Título	Desarrollo de un Videojuego Móvil Android Educativo sobre la Historia de la Gastronomía Boyacense
Autor (es)	Duvan Yahir Bernal Ráquira
Director del proyecto	Luz Elena Gutiérrez López
Palabras claves	Videojuego, Gastronomía, Boyacá, Historia
Descripción	
Se trata de un videojuego educativo cultural que, a través de la historia de la gastronomía boyacense, busca resaltar la identidad cultural boyacense, más allá de sólo ver la gastronomía como simplemente un alimento o saber su preparación.	

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La cultura se puede definir como el conjunto de diferentes formas y expresiones de vida que posee una determinada sociedad en respuesta a su entorno, dando lugar a su idiosincrasia. Son muchas las cosas que determinan la identidad de una cultura, sin embargo, uno de los aspectos que más resaltan y es del interés de muchos, es su gastronomía. Además de ser un arte culinario y por supuesto, saciar el apetito, refleja de cierta manera la visión del mundo que tiene una sociedad, empero, en este tipo de manifestación cultural, hay un aspecto que no es muy tenido en cuenta y a su vez es muy importante, dicho aspecto, es la historia, es decir, todo aquello que, históricamente hablando, dio origen a cada uno de estos platos. De ahí, que la gastronomía sea un componente cultural muy importante en la historia de un pueblo, los platillos típicos de un determinado grupo social esconden años de tradición, recuerdos, momentos, personajes, técnicas y ambientes que hacen que cada uno sea singular y especial, las fibras de cada plato cuentan el relato de cómo dicha comunidad de personas ha sobrellevado una serie de episodios que les han permitido llegar a lo que es hoy en día [1].

En Colombia, uno de los departamentos más representativos históricamente hablando, es sin lugar a dudas, Boyacá, el departamento donde se “selló la independencia de Colombia y fue la piedra angular de la emancipación del norte de Suramérica” [2]. En consecuencia, no solo es un departamento muy rico en su historia, sino también cultural, ya que, gracias a la convergencia de diferentes culturas en el pasado y en general a todo su entorno, la población desarrolló todo tipo de expresiones culturales. Una de estas expresiones, principalmente es su gastronomía, que en esta región es muy variada y distintiva, además de guardar un gran valor histórico, es de ahí, que parte su gran importancia a nivel cultural. No obstante, en Boyacá y en general en todo el país, existe una gran falta de cultura histórica, no por nada, en Colombia no se dedica el suficiente tiempo e interés a la enseñanza de la historia. Es más, hay un desconocimiento generalizado por parte de los padres de familia en el hecho que la asignatura llamada Historia, ya no hace parte del plan curricular de las instituciones nacionales desde hace 30 años [3]. El no tener conocimientos en esta área (historia), afecta notoriamente el sentido de patriotismo [3].

Así pues, es que surge la necesidad de resaltar la historia que hay detrás de diferentes platos típicos de Boyacá, esto, a través del desarrollo de un videojuego (móvil), pues, es un medio digital, didáctico y entretenido, en el cual es posible contar aquellas historias de origen de la gastronomía regional, de una manera creativa e interactiva. Se propuso la selección de 6 platos típicos, que corresponden a 6 niveles, cada uno con su propia historia y características. Con la implementación de este videojuego, se darán a conocer los diferentes platos típicos de Boyacá (Gastronomía Boyacense) y de manera esencial y aún más importante, se dará a conocer la rica e interesante historia que hay detrás en cada uno de estos platos, mostrando las situaciones o eventos que dieron lugar a su creación. Todo lo anterior de una manera didáctica y entretenida, propia de un videojuego, ayudando de esta manera, a formar cultura y tradición.

Así como se muestra en la Figura 1, se encontró una falencia en la limitación que existe referente a la gastronomía regional, donde solo se resalta su preparación y no la historia que existe detrás de ella. Por esto, con este trabajo se propone resaltar la información cultural, mediante la vinculación tecnológica, con el fin de acercar este conocimiento a las nuevas generaciones.

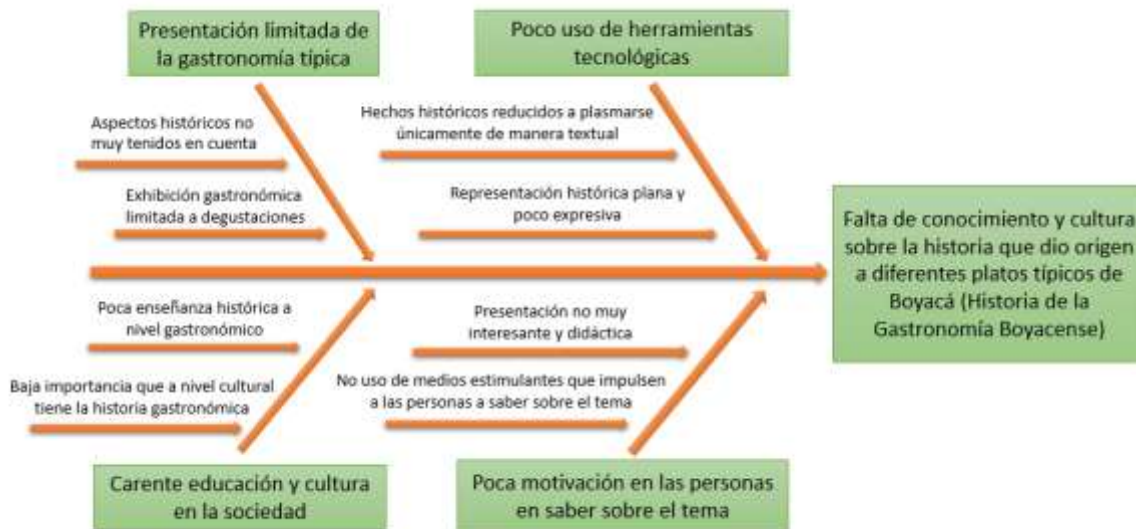


Figura 1. Diagrama de Causa y Efecto
Fuente: elaboración propia.

3. JUSTIFICACIÓN

Debido a la necesidad cultural de rescatar la historia de la gastronomía boyacense y a su vez, no se quede en el olvido, es que surge la idea e iniciativa de desarrollar un videojuego, que permita contar y reflejar este tipo de historias, de forma creativa y didáctica, ayudando a compartir y difundir esta información cultural del departamento de Boyacá y su gente.

Por otra parte, en el ámbito de videojuegos móviles, no existe algún videojuego parecido o similar a la aplicación que se implementó. Para ello, se realizó una investigación en las principales tiendas de apps (Play Store y App Store), donde no se evidenció la presencia de videojuegos que estuviera enfocado en la historia de diferentes platos típicos, no solo de Boyacá, sino a nivel general, ya que, en su mayoría son videojuegos o aplicaciones que tratan sobre cómo preparar alguna comida típica en particular, así como cuáles son sus ingredientes y recetas necesarias [4][5]. En consecuencia, es una buena oportunidad para hacer algo diferente en cuanto a gastronomía típica se refiere, explorando una cara de la gastronomía no muy tenida en cuenta y que al mismo tiempo es muy importante, la historia, específicamente del departamento Boyacá, una región con gran riqueza histórica y cultural.

Una vez implementado el proyecto, se espera que además de divulgarlo, las personas vean lo importante que es la historia de la gastronomía boyacense para nuestra educación y cultura, y por supuesto experimenten una forma entretenida de contar aquellas historias a través del videojuego. Un ejemplo del impacto que pueden tener esta clase de juegos, es el videojuego Assassin's Creed en la enseñanza de ciencias sociales: historia y geografía en el campo educativo [6]. Este juego va narrando la historia a través de diversos personajes, que deben sortear una serie de obstáculos para ir avanzando en las épocas comprendidas. De esta forma, se puede lograr un aprendizaje significativo, apoyado con herramientas computacionales.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Desarrollar un videojuego móvil Android, para dar a conocer de manera interactiva la historia de diferentes platos típicos de Boyacá, utilizando Unity como entorno de desarrollo de videojuegos y aplicando el paradigma de programación orientada a objetos

4.2. Objetivos específicos

A continuación, se presentan los objetivos específicos.

Tabla 1. Objetivos específicos

Nro.	Objetivo específico
1	Realizar un estado del arte sobre previas investigaciones culturales e históricas de diferentes platos típicos de Boyacá previamente seleccionados, mediante búsquedas por internet o recursos de bases de datos
2	Construir los elementos, personajes y ambientación por cada nivel (comida típica), para programar las interacciones de estos, utilizando Unity y el paradigma de programación orientada a objetos
3	Elaborar la interfaz del videojuego, para mostrar los diferentes niveles (comidas), utilizando Unity y el paradigma de programación orientado a objetos

Fuente: elaboración propia

5. MODELO DE DESARROLLO

El modelo utilizado en el desarrollo del proyecto, fue el modelo en espiral, desarrollando las fases continuamente y regresando a etapas de desarrollo previas, para mejorar o corregir en caso de ser necesario. En cada fase se realizaron ciertas actividades para completar cada proceso y de esta forma, poder continuar con la siguiente etapa, hasta llegar a la sección de pruebas y revisar el correcto funcionamiento del videojuego (Ver Figura 2 y Tabla 2).

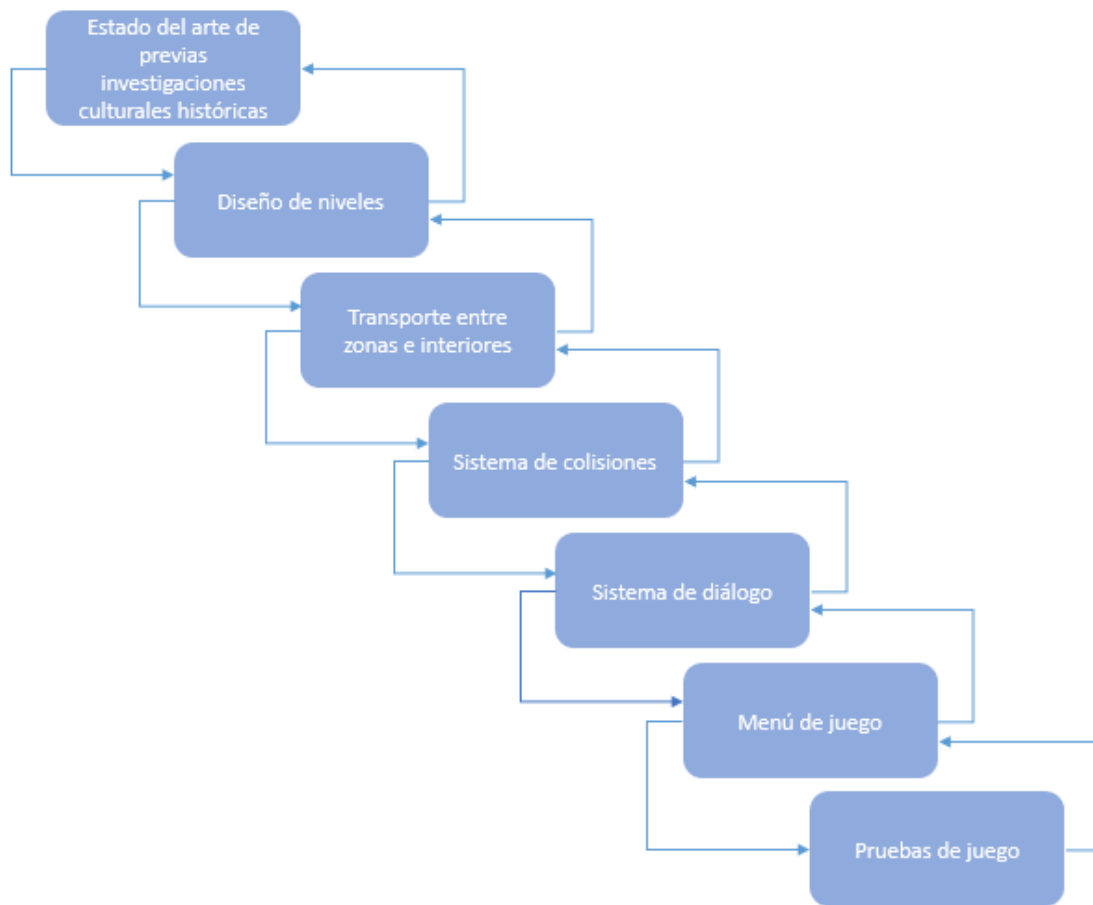


Figura 2. Modelo de desarrollo
Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Tabla resumen de las fases desarrolladas

Fase	Descripción
1. Investigación cultural histórica	Consulta sobre los platos típicos boyacenses seleccionados
2. Diseño de niveles	Disposición de los diferentes elementos en cada nivel
3. Transporte entre zonas e interiores	Aplicación de movilidad del jugador entre zonas e interiores
4. Sistema de Colisiones	Establecimiento de las colisiones para los elementos necesarios de cada nivel a con el jugador
5. Sistema de diálogo	Interacción con los diferentes personajes secundarios
6. Menú de juego	Elaboración del menú de juego y de selección de niveles
7. Pruebas de juego	Realización de pruebas de funcionamiento del juego

Fuente: elaboración propia.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1. Fase 1. Estado del arte de previas investigaciones culturales históricas

La fase de desarrollo referente a la investigación cultural histórica, estuvo integrada por las siguientes actividades:

- Escogencia de 6 platos típicos Boyacenses, representativos y variados, que corresponden a 6 niveles dentro del juego.
- Estado del arte sobre cada uno de estos platos seleccionados.
- Definición de información relevante e importante de acuerdo a la investigación realizada

Tabla 3. Desarrollo Fase 1

Tipo	Elementos
Entradas	• Bibliotecas virtuales • Documentos y artículos de internet • Libros • Sitios Web
Instrumentos y/o herramientas	• Sitio de trabajo • Conexión a internet • Computador • Programas del computador ✓ Navegador Web ✓ Word
Salidas	Información cultural histórica de los platos típicos seleccionados.
Tiempo destinado	2 semanas

Fuente: elaboración propia

Para dar cumplimiento a esta primera etapa, se realizaron las siguientes actividades (Ver Tabla 3):

- Visita al Centro Cultural Banco de la República (Tunja). Se realizaron dos visitas en el mes de junio de 2022, donde se pudieron revisar algunos textos que contenían información valiosa respecto a la tradición gastronómica de la región (Ver Tabla 4).

Tabla 4. Libros consultados

Título del libro	Autor	Año
Los chibchas, pobladores antiguos de los Andes orientales: adaptaciones bioculturales	José Vicente Rodríguez Cuenca	1999
Los chibchas	Mateo Dominguez	1913
Escuela Taller de Boyacá: el sabor de la tradición	Jimena Montaña Cuellar	2012
Cubias, rubias, ibias y papas	Laura López Estupiñán	2017
Identidad de Boyacá	Javier Ocampo López	1997

En los libros presentados en la anterior tabla (Ver Tabla 4), se encontró información relevante en cuanto a información histórica y cultural se refiere, para luego plasmar aquella información obtenida en cada uno de los mapas o niveles, de esta manera, se permitió alimentar el videojuego.

En la siguiente tabla (Ver Tabla 5), se describen los platos seleccionados y el motivo por el cual se hizo la escogencia de ellos:

Tabla 5. Descripción y motivos de los platos escogidos

Nombre del plato típico boyacense	Descripción	Razón o Motivo
Chicha	Se trata de una bebida tradicional, que, para su elaboración, es necesario realizar un proceso de fermentación a base de maíz.	Es un producto indígena ancestral, que ha pasado de generación en generación, ha evolucionado con el tiempo y representa la región boyacense.
Cuajada con Melao	Se trata de un postre o pudín, que está hecho de	Es un manjar popular, que normalmente es consumido

Nombre del plato típico boyacense	Descripción	Razón o Motivo
	cuajada, un derivado lácteo coagulado cremoso y de melao, un jarabe dulce que se produce al realizar un proceso de cocción del azúcar.	en diferentes ferias y fiestas, que se realizan en la mayoría de municipios de Boyacá.
Mazamorra Chiquita	Se trata de una sopa tradicional que se prepara a base de maíz, contiene carne de res, frijoles, papa criolla, nabos, habas y otros tubérculos regionales.	Tradicionalmente es una sopa familiar, que se comparte y consume en ocasiones especiales.
Puchero	Se trata de un cocido compuesto de distintos vegetales y carnes.	Es un plato consumido tradicionalmente en momentos familiares.
Arepa Boyacense	Se trata de un amasijo redondo, elaborado con harina de maíz, leche, panela, queso campesino, agua, sal y mantequilla.	Es un pasabocas popular y representativo en la región. Se consume normalmente antes del almuerzo y en las tardes.
Cocido Boyacense	Se trata de un cocido compuesto de gallina, carne de res, carne de cerdo, mazorcas, hibas, Cubias, chuguas y otros tubérculos.	Es considerado el plato fuerte más representativo de la región, compuesto de varios productos agrícolas propios de la región.

En la siguiente tabla (Ver Tabla 6), se describen las diferentes estructuras de búsqueda realizadas para encontrar información de los distintos platos:

Tabla 6. Estructura de búsqueda para cada uno de los platos

Nombre del plato típico boyacense	Estructuras de consulta
Chicha	“La chicha boyacense” “La historia de la chicha” “Información cultural de la chicha” “La chicha y su historia”
Cuajada con Melao	“La cuajada con melao” “La historia de la cuajada con melao” “Información cultural de la cuajada con melao” “La cuajada con melao y su historia”
Mazamorra Chiquita	“La mazamorra chiquita” “La historia de la mazamorra chiquita” “Información cultural de la mazamorra chiquita” “La mazamorra chiquita y su historia”
Puchero	“La chicha boyacense” “La historia de la chicha” “Información cultural de la chicha” “La chicha y su historia”
Arepa Boyacense	“El puchero” “La historia del puchero” “Información cultural del puchero” “El puchero y su historia”
Cocido Boyacense	“El cocido boyacense” “La historia del cocido boyacense” “Información cultural del cocido boyacense” “El cocido boyacense y su historia”

6.2. Fase 2. Diseño de niveles

Antes de la presente etapa, se realizó una actividad previa, dicha actividad, fue la narrativa del video juego, la cual, se describe en los siguientes ítems:

- **Título del videojuego:** Paseo Histórico de la Gastronomía Boyacense.
- **Sinopsis:** Un niño recorre 6 mapas, los cuales, corresponden a diferentes platos típicos boyacenses, en ellos, el niño conoce información cultural e histórica de la gastronomía boyacense a través de personajes secundarios y obtiene puntuación al recoger elementos en todo el mapa.
- **Audiencia objetivo:** Público en general, aunque por el entorno gráfico diseñado, es más apropiado para niños entre 7 y 12 años.
- **Descripción del entorno:** Se trata de un campo verde, conformado por árboles, arbustos, casas, cercas o vallas, caminos o senderos, piedras, rocas, represas, troncos, etc.
- **Descripción de los personajes:** El personaje principal es un niño y los personajes secundarios son hombres, mujeres, abuelos, abuelas, niños.
- **Descripción de las misiones:** Recolección de elementos para obtener puntuación e interacción con los diferentes personajes secundarios en el mapa.
- **Elementos audiovisuales usados:** Sprites, textos, efecto de sonido, imágenes, cuadros de texto, botones.

La fase de desarrollo referente al diseño de niveles, estuvo integrada por las siguientes actividades:

- Creación de un mapa para cada uno de los niveles
- Creación de zonas para cada mapa
- Creación de interiores para cada zona
- Distribución de distintos elementos zona a zona en cada nivel
- Distribución de distintos elementos interior a interior en cada nivel

- Superposición de los diferentes elementos distribuidos, de acuerdo al orden correspondiente

Imagen 1. Diseño de niveles



Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

Tabla 4. Fase 2

Tipo	Elementos
Entradas	• Documentos y artículos de internet • Sitios Web • Tutoriales
Instrumentos y/o herramientas	• Sitio de trabajo • Conexión a internet • Computador • Programas del computador ✓ Navegador Web ✓ Word ✓ Unity
Salidas	Construcción de los diferentes niveles.
Tiempo	7 semanas

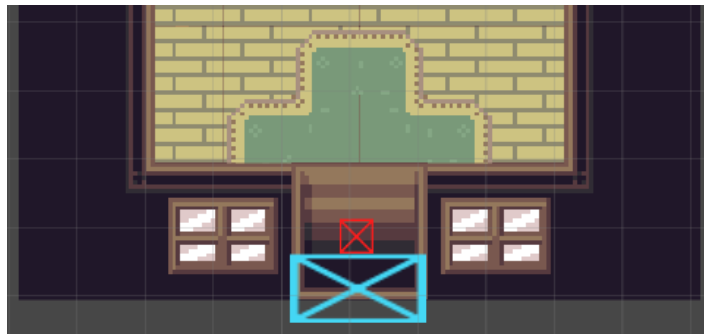
Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

6.3. Fase 3. Transporte entre zonas e interiores

La fase de desarrollo referente al transporte entre zonas e interiores, estuvo integrada por las siguientes actividades:

- Creación de elementos de referencia tanto de entrada como de salida, con el propósito de viajar entre zonas e interiores
- Programación de estos elementos de referencia, para transportar al jugador a determinado lugar en el mapa
- Creación y disposición de estos elementos de movilidad en cada uno de los niveles, incluyendo sus zonas e interiores

Imagen 2. Transporte entre zonas e interiores



Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

Tabla 5. Fase 3

Tipo	Elementos
Entradas	• Documentos y artículos de internet • Sitios Web • Tutoriales
Instrumentos y/o herramientas	• Sitio de trabajo • Conexión a internet • Computador • Programas del computador ✓ Navegador Web ✓ Word ✓ Unity
Salidas	Movilidad del jugador entre zonas e interiores.
Tiempo	3 semanas

Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

6.4. Fase 4. Sistema de colisiones

La fase de desarrollo referente al sistema de colisiones, estuvo integrada por las siguientes actividades:

- Creación del personaje principal (Player / Jugador)
- Programación del personaje principal, movimiento, colisionamiento y animación
- Aplicación de colisiones necesarias, para cada uno de los diferentes elementos en cada una de las zonas e interiores de todos los niveles a con el jugador principal

Imagen 3. Sistema de colisiones



Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

Tabla 6. Fase 4

Tipo	Elementos
Entradas	• Documentos y artículos de internet • Sitios Web • Tutoriales
Instrumentos y/o herramientas	• Sitio de trabajo • Conexión a internet • Computador • Programas del computador ✓ Navegador Web ✓ Word ✓ Unity
Salidas	Colisionamiento en todos los elementos de los mapas (niveles).
Tiempo	3 semanas

Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

6.5. Fase 5. Sistema de diálogo

La fase de desarrollo referente al sistema de diálogo, estuvo integrada por las siguientes actividades:

- Creación de personajes secundarios (Npcs) en todos los niveles
- Distribución de personajes secundarios en las zonas e interiores de cada nivel
- Programación de la interacción del jugador a con los personajes secundarios
- Definir la información que suministrará cada personaje secundario al jugador principal

Imagen 4. Sistema de diálogo

Los tubérculos que normalmente se usan en el Puchero son las rubas, las chuguas o las ibias



Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

Tabla 7. Fase 5

Tipo	Elementos
Entradas	• Documentos y artículos de internet • Sitios Web • Tutoriales
Instrumentos y/o herramientas	• Sitio de trabajo • Conexión a internet • Computador • Programas del computador ✓ Navegador Web ✓ Word ✓ Unity
Salidas	Interacción con todos los personajes secundarios en todos los niveles.
Tiempo	5 semanas

Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

6.6. Fase 6. Menú de juego

La fase de desarrollo referente al menú de juego, estuvo integrada por las siguientes actividades:

- Creación de menú de título
- Creación de menú de niveles
- Creación de pantalla de explicación de juego antes comenzar cualquier nivel
- Creación del Label (etiqueta) “salir” en cada nivel

Imagen 5. Menú de juego



Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

Tabla 8. Fase 6

Tipo	Elementos
Entradas	• Documentos y artículos de internet • Sitios Web • Tutoriales
Instrumentos y/o herramientas	• Sitio de trabajo • Conexión a internet • Computador • Programas del computador ✓ Navegador Web ✓ Word ✓ Unity
Salidas	Menú de juego y de selección de niveles del videojuego.
Tiempo	3 semanas

Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

6.7. Fase 7. Pruebas de juego

La fase de desarrollo referente a las pruebas de juego, estuvo integrada por las siguientes actividades:

- Revisión detallada de cada nivel (Pruebas de juego)
- Solución de errores en caso de encontrarlos
- Correcciones
- Mejoramiento

Imagen 6. Pruebas de juego



Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

Tabla 9. Fase 7

Tipo	Elementos
Entradas	• Documentos y artículos de internet • Sitios Web • Tutoriales
Instrumentos y/o herramientas	• Sitio de trabajo • Conexión a internet • Computador • Programas del computador ✓ Navegador Web ✓ Word ✓ Unity
Salidas	Revisión del correcto funcionamiento del juego.
Tiempo	3 semanas

Fuente: Duvan Yahir Bernal Ráquira

7. CONCLUSIONES Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

- Presentar la información histórica por medios interactivos y didácticos, ayuda a educar y fomentar la cultura en la población.
- La construcción de los distintos elementos, personajes y ambientación es un proceso que requiere tiempo y un análisis de diseño constante.
- La gastronomía, no solo de Boyacá, sino a nivel global, guarda información cultural y contrario a lo que normalmente se piensa, es más que sólo un alimento.
- Este tipo de videojuego, no solo es aplicable a la gastronomía, también es posible aplicarlo a otro tipo de elementos y manifestaciones culturales de muchas más formas.
- Para la elaboración de la funcionalidad de interacción con personajes secundarios, se tuvo que hacer una investigación más exhaustiva para realizar dicho proceso.
- El menú de selección de niveles, permite viajar entre los distintos mapas libremente y a gusto del jugador, dando independencia de juego.

8. REFERENCIAS

- [1] D. M. Valcárcel, A. Venegas, «La comida típica dentro de la internacionalización de la oferta gastronómica» 27 marzo 2015. [En línea]. Available: <https://revistas.ueexternado.edu.co/index.php/tursoc/article/view/4439/5153>.
- [2] C. R. Manrique, «La cocina tradicional de Boyacá, Colombia» 31 enero 2014. [En línea]. Available: <https://www.historiacocina.com/es/cocina-ancestral-boyaca>.
- [3] C. R. Manrique, «La crisis de la Historia» 24 Marzo 2012. [En línea]. Available: <https://www.semana.com/nacion/articulo/la-crisis-historia/255378-3>.
- [4] « Play Store» [En línea].
Available:https://play.google.com/store/search?q=historia%20de%20la%20gastronomia&c=apps&hl=es_CO
- [5] «App Store» [En línea]. Available: <http://www.app-store.es/?s=historia+de+la+gastronomia>
- [6] D. T. Alarcia, «La enseñanza de assasin's creed en la educació. [En línea]. Available: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001674.pdf.
- O. A. V. Castro, «Alimentos típicos de Boyacá, Colombia» diciembre 2012. [En línea]. Available: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-41082012000200009.
- L. M. V. Polo, «Chefs que cocinan nuestra historia en el bicentenario» 5 Agosto 2019. [En línea]. Available: <https://www.eltiempo.com/cultura/gastronomia/menus-del-bicentenario-asi-se-cocina-con-la-historia-como-ingrediente-397596>.
- V. M. B. Tellez, «Gastronomía y arte culinario» 2020. [En línea]. Available: https://www.colombia.com/gastronomia/especiales/especial_3/altiplano.asp.
- A. Santos, «Boyacá: tierra de historias» 2019. [En línea]. <https://www.semana.com/contenidos-editoriales/boyaca-todo-nace-aqui/multimedia/boyaca-tierra-de-historias/578759>

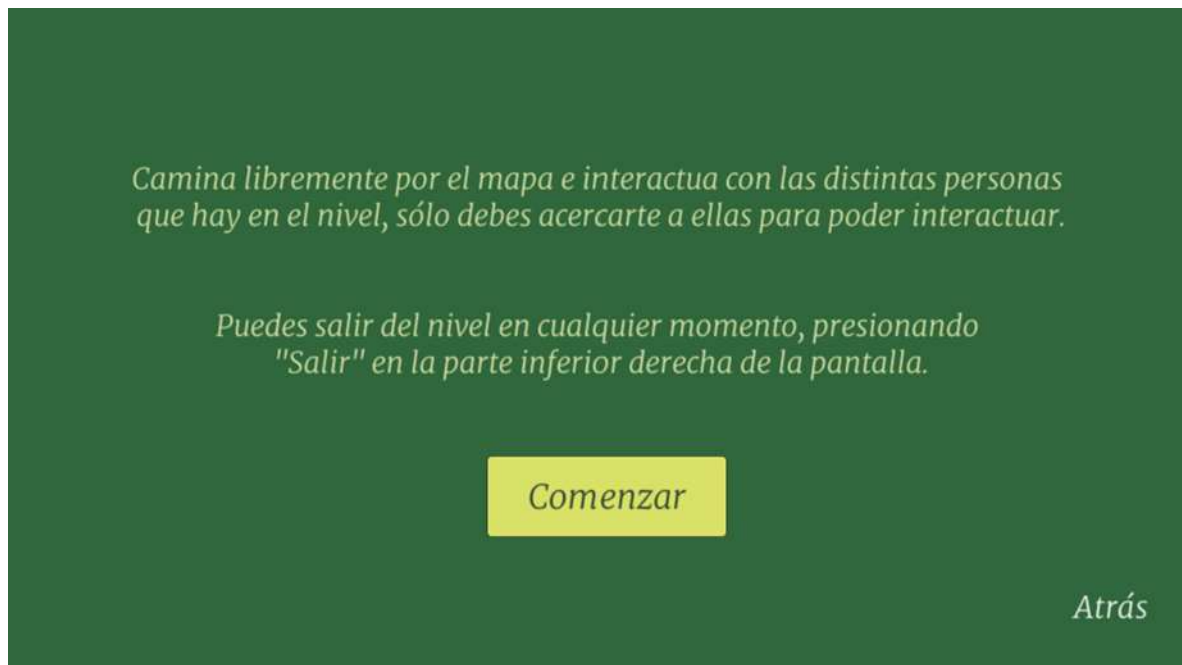
9. ANEXOS



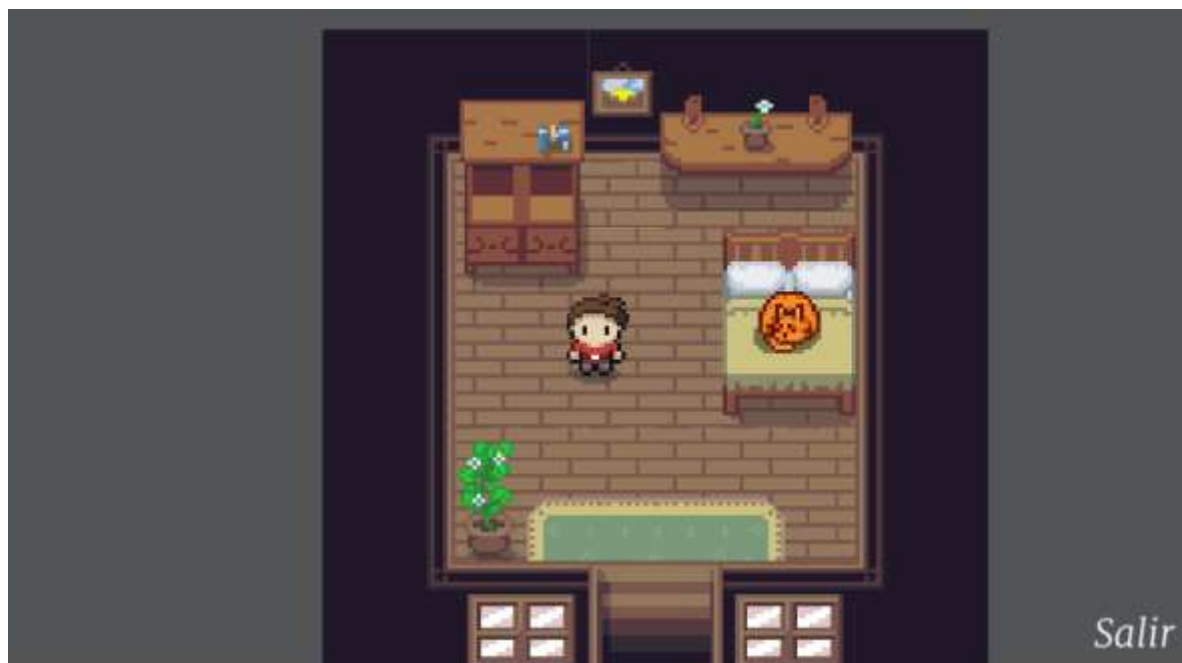
Anexo 1. Pantalla de inicio del Videojuego



Anexo 2. Pantalla de selección de niveles



Anexo 3. Pantalla de explicación de juego



Anexo 4. Interior de un nivel



Anexo 5. Exterior de un nivel



Anexo 6. Zona de un nivel



Anexo 7. Personaje de un nivel

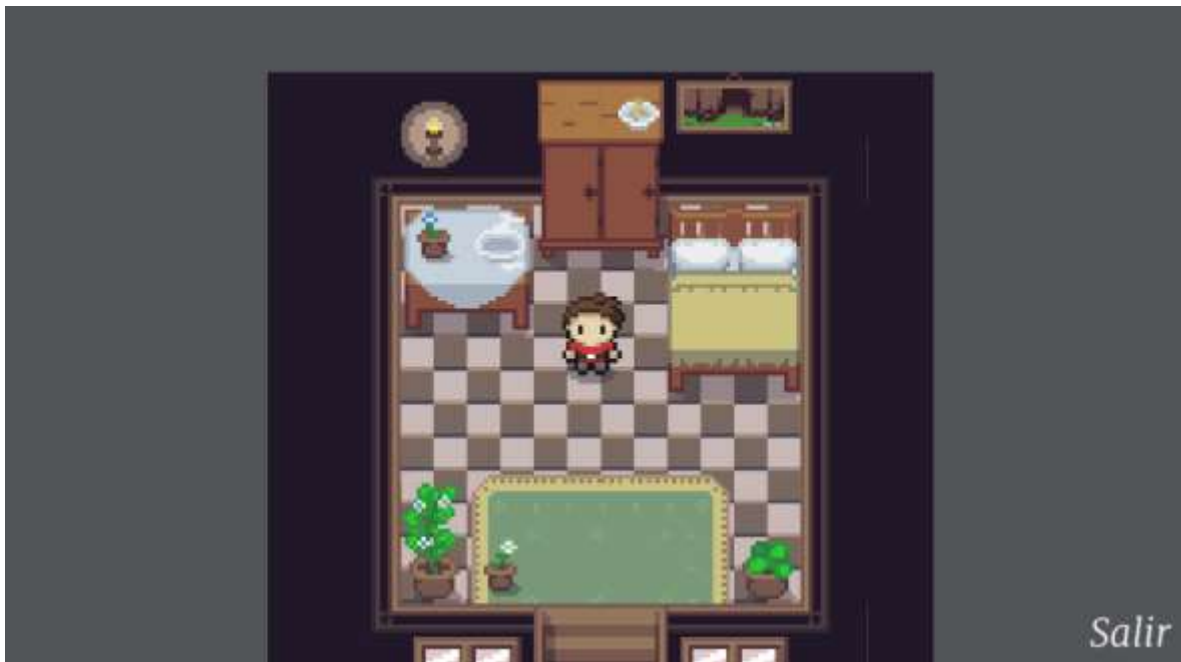
Los tubérculos que normalmente se usan en el Puchero son las rubas, las chuguas o las ibias



Anexo 8. Interacción con un personaje secundario



Anexo 9. Ejemplo exterior



Anexo 10. Ejemplo interior



Anexo 11. Ejemplo exterior



Anexo 12. Ejemplo interior