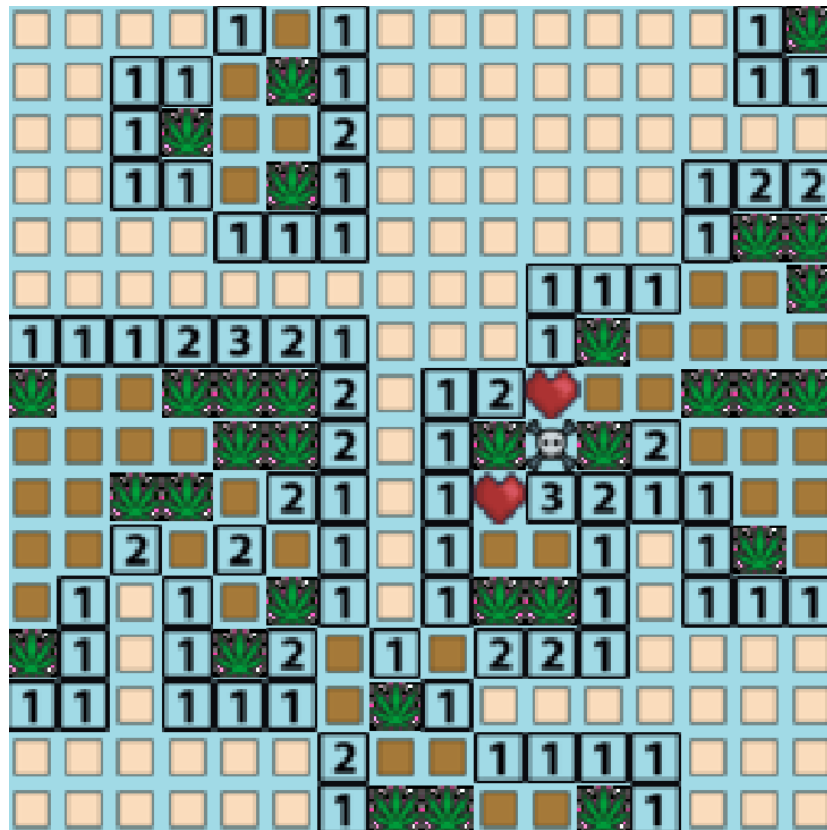


Integrantes: David Albuja
Fecha de entrega: 15/08/2024

EXAMEN IIB - IPLUS

Avoid addictions



Contenido

Metodología iPlus	3
Fase de Identificación	3
Método:.....	3
Participantes:.....	3
Herramientas:.....	3
Materiales:	3
Artefactos:	3
Fase de objetivos pedagógicos	3
Método:.....	3
Participantes:.....	4
Herramientas:.....	4
Materiales:	4
Artefactos:	4
Fase de guion del juego	4
Método:.....	4
Participantes:.....	4
Herramientas:.....	4
Materiales:	4
Artefactos:	4
Fase del Gameplay	5
Método:.....	5
Participantes:.....	5
Herramientas:.....	5
Materiales:	5
Artefactos:	5
Fase del Refinamiento	5
Método:.....	5
Participantes:.....	5
Herramientas:.....	5
Materiales:	6
Artefactos:	6

Metodología iPlus

Fase de Identificación

Método:

- Investigación Preliminar: Realizar estudios sobre la prevención de drogas y la efectividad de métodos educativos lúdicos.
- Análisis de Necesidades: Evaluar las necesidades educativas específicas del público objetivo a través de encuestas y entrevistas.
- Revisión de Literatura: Analizar estudios existentes sobre juegos educativos y métodos de prevención de drogas.

Participantes:

- Equipo de Desarrollo: Diseñadores de juegos, programadores, artistas y otros roles técnicos.
- Expertos en Educación: Especialistas en prevención de drogas y psicólogos educativos.
- Público Objetivo: Jóvenes, adolescentes, educadores y padres.

Herramientas:

- Software de Encuestas: Google Forms, SurveyMonkey.
- Plataformas de Comunicación: Slack, Microsoft Teams.
- Software de Análisis: Herramientas de análisis de datos para interpretar resultados de encuestas.

Materiales:

- Investigaciones y Reportes: Artículos y estudios sobre prevención de drogas y educación.
- Guías Educativas: Recursos educativos relacionados con el tema del juego.

Artefactos:

- Mapas Conceptuales: Diagramas de conceptos clave sobre el enfoque educativo del juego.
- Documentos de Requerimientos: Especificaciones sobre necesidades educativas y del juego.

Fase de objetivos pedagógicos

Método:

- Definición de Objetivos: Establecer objetivos educativos claros y medibles que el juego debe alcanzar.
- Consultas con Expertos: Trabajar con educadores y psicólogos para validar y refinar los objetivos pedagógicos.
- Revisión de Literatura: Analizar estudios existentes sobre juegos educativos y métodos de prevención de drogas.

Participantes:

- Educadores: Profesores y especialistas en prevención de drogas.
- Desarrolladores de Juegos: Para alinear la mecánica del juego con los objetivos educativos.

Herramientas:

- Documentos de Planificación: Plantillas para definir y documentar objetivos pedagógicos.
- Software de Gestión de Proyectos: Para organizar y seguir el progreso de los objetivos.

Materiales:

- Literatura Educativa: Recursos que apoyen la formulación de objetivos pedagógicos.
- Modelos de Evaluación: Criterios para medir la efectividad educativa del juego.

Artefactos:

- Documento de Objetivos Pedagógicos: Documento detallado con los objetivos y criterios de éxito.
- Plan de Evaluación: Estrategias para medir el impacto educativo del juego.

Fase de guion del juego

Método:

- Desarrollo de la Narrativa: Crear una historia coherente y educativa que refuerce el mensaje sobre las drogas.
- Diseño de Niveles y Contenidos: Estructurar niveles y mecánicas que se alineen con los objetivos pedagógicos.

Participantes:

- Guionistas: Para desarrollar la narrativa y el contenido del juego.
- Diseñadores de Niveles: Para estructurar y diseñar los niveles del juego.

Herramientas:

- Software de Escritura: Microsoft Word, Google Docs para redacción de guiones.
- Herramientas de Diseño de Juegos: Unity para la implementación de niveles y mecánicas.

Materiales:

- Documentos de Guion: Textos que describen la narrativa, diálogos y eventos del juego.
- Mapas de Niveles: Diagramas de los niveles y cómo se relacionan con los objetivos pedagógicos.

Artefactos:

- Guion Completo: Documento detallado de la narrativa y contenido del juego.

- **Prototipos de Niveles:** Versiones preliminares de niveles para pruebas y retroalimentación.

Fase del Gameplay

Método:

- **Diseño de Mecánicas:** Establecer y ajustar las mecánicas del juego para asegurar que sean educativas y entretenidas.
- **Implementación de Funcionalidades:** Programar y probar las mecánicas del juego para verificar su funcionamiento.

Participantes:

- **Desarrolladores:** Programadores y diseñadores de mecánicas de juego.
- **Tester de Juegos:** Para probar la jugabilidad y ajustar las mecánicas según el feedback.

Herramientas:

- **Entornos de Desarrollo:** Unity para la programación y diseño del juego.
- **Herramientas de Prueba:** Software de prueba para verificar las mecánicas del juego.

Materiales:

- **Documentación de Diseño:** Descripciones detalladas de las mecánicas del juego y su implementación.
- **Manual de Usuario:** Guías para jugadores sobre cómo interactuar con el juego.

Artefactos:

- **Prototipos de Gameplay:** Versiones jugables del juego para pruebas y ajustes.
- **Feedback de Pruebas:** Comentarios y datos recopilados durante las pruebas de gameplay.

Fase del Refinamiento

Método:

- **Revisión y Ajustes:** Analizar los resultados de pruebas y hacer ajustes para mejorar el juego.
- **Iteración Continua:** Implementar mejoras basadas en retroalimentación y pruebas continuas.

Participantes:

- **Equipo de Desarrollo:** Para hacer ajustes técnicos y refinamientos.
- **Jugadores Beta:** Para proporcionar feedback final sobre la experiencia del juego.

Herramientas:

- **Herramientas de Análisis:** Para evaluar el rendimiento y la efectividad del juego.



Escuela Politécnica Nacional

Facultad de Ingeniería en Sistemas
Desarrollo de juegos interactivos



- **Plataformas de Retroalimentación:** Para recolectar opiniones y comentarios de los jugadores.

Material:

- **Informes de Pruebas:** Documentos que resumen los resultados de las pruebas y ajustes necesarios.
- **Actualizaciones de Juego:** Versiones mejoradas del juego basadas en el feedback.

Artefactos:

- **Versión Final del Juego:** Producto terminado listo para el lanzamiento.
- **Plan de Mantenimiento:** Estrategias para actualizaciones y soporte post-lanzamiento.