

## METODOLOGÍA IPLUS



## GEMAS FELINAS

**Autor:** Gabriela Manobanda

**Fecha:** 12/08/2024

# Contenido

<b>Metodología iPlus.....</b>	<b>3</b>
<b>Fase de Identificación .....</b>	<b>3</b>
<b>Fase de Objetivos Pedagógicos .....</b>	<b>4</b>
<b>Fase del Guion Lúdico del Juego .....</b>	<b>5</b>
<b>Fase de Gameplay.....</b>	<b>6</b>
<b>Fase de Refinamiento.....</b>	<b>7</b>

## **Metodología iPlus**

Para la gestión integral del desarrollo de "Gemas Felinas", se ha adoptado la metodología iPlus, que se caracteriza por su enfoque en la integración de procesos, tecnología, y la optimización de los aspectos humanos del proyecto. Esta metodología se estructura en varias fases clave que permiten un desarrollo eficiente y orientado a resultados.

### **Fase de Identificación**

#### **Método:**

- Realizar reuniones iniciales con el equipo para definir los objetivos educativos y de entretenimiento del juego.
- Realizar entrevistas y encuestas a expertos en educación ambiental y a potenciales jugadores para obtener información relevante.
- Revisar estudios de mercado y analizar la competencia para identificar oportunidades y definir los elementos diferenciadores del juego.

#### **Participantes:**

- Diseñadores de juegos
- Pedagogos especializados en educación ambiental
- Equipo de marketing
- Representantes del público objetivo (niños, padres, educadores)

#### **Herramientas:**

- Herramientas de encuestas en línea (Google Forms, SurveyMonkey)
- Software de análisis de datos (Excel, SPSS)
- Plataformas de reunión virtual (Zoom, Microsoft Teams)
- Documentación de referencia sobre educación ambiental

#### **Materiales/Recursos:**

- Bibliografía sobre temas ambientales
- Estudios de mercado
- Resultados de encuestas y entrevistas

- Análisis de la competencia

**Artefactos:**

- Documento de análisis de necesidades
- Perfiles de usuario (personas)
- Mapa de competencia
- Resumen de resultados de encuestas y entrevistas

**Fase de Objetivos Pedagógicos****Método:**

- Definir los objetivos pedagógicos específicos para cada tema ambiental que se abordará en el juego.
- Crear un marco pedagógico que guiará la implementación de los mensajes educativos dentro del juego.

**Participantes:**

- Diseñadores de juegos
- Pedagogos y expertos en sostenibilidad
- Consultores educativos

**Herramientas:**

- Software de diseño instruccional (Articulate, Canva)
- Herramientas de colaboración (Google Drive, Slack)
- Documentos de referencia pedagógica

**Materiales/Recursos:**

- Guías educativas sobre sostenibilidad
- Modelos pedagógicos
- Ejemplos de otros juegos educativos

**Artefactos:**

- Documento de objetivos pedagógicos

- Marco pedagógico para "Gemas Felinas"
- Validaciones de objetivos por parte de expertos

## **Fase del Guion Lúdico del Juego**

### **Método:**

- Redactar el guion narrativo que integre los mensajes educativos en la historia y mecánicas del juego.
- Desarrollar prototipos de niveles que combinen jugabilidad y aprendizaje, con pruebas de iteración.
- Crear bocetos y storyboards que visualicen la narrativa y las interacciones educativas.

### **Participantes:**

- Guionistas
- Diseñadores de niveles
- Pedagogos
- Artistas gráficos

### **Herramientas:**

- Software de guionismo (Final Draft, Celtx)
- Herramientas de diseño de niveles (Unity, Unreal Engine)
- Herramientas de creación de storyboards (Storyboard That, Photoshop)

### **Materiales/Recursos:**

- Referencias visuales y narrativas
- Esquemas de niveles y mecánicas
- Feedback de pruebas internas

### **Artefactos:**

- Guion del juego
- Storyboards y bocetos de niveles

- Prototipos jugables
- Documentos de iteración con feedback

## **Fase de Gameplay**

### **Método:**

- Implementar las mecánicas de juego básicas y las interacciones educativas.
- Realizar pruebas internas de jugabilidad para balancear la dificultad y asegurar la integración de los mensajes educativos.

### **Participantes:**

- Programadores
- Diseñadores de juegos
- Testers
- Pedagogos

### **Herramientas:**

- Motores de juego (Unity, Unreal Engine)
- Software de control de versiones (GitHub, Bitbucket)
- Herramientas de pruebas (Jira, Trello)

### **Materiales/Recursos:**

- Código fuente del juego
- Recursos visuales y sonoros
- Equipos de pruebas (PCs, consolas)
- Feedback de pruebas internas

### **Artefactos:**

- Módulos de gameplay funcionales
- Reportes de pruebas
- Iteraciones del juego basadas en feedback
- Documentación técnica del juego

## **Fase de Refinamiento**

### **Método:**

- Recoger y analizar el feedback de usuarios en pruebas beta y ajustar el juego en consecuencia.
- Optimizar el rendimiento del juego en todas las plataformas objetivo.
- Asegurar la estabilidad y pulir detalles finales antes del lanzamiento.

### **Participantes:**

- Equipo de desarrollo completo
- Testers
- Jugadores beta
- Especialistas en optimización

### **Herramientas:**

- Software de análisis de rendimiento (Profiler de Unity, Benchmarking Tools)
- Plataformas de distribución de betas (Steam, itch.io)
- Herramientas de recopilación de feedback (UserTesting, Discord)

### **Materiales/Recursos:**

- Equipos de pruebas y benchmarking
- Reportes de feedback de usuarios
- Documentación de optimización

### **Artefactos:**

- Versiones refinadas del juego
- Reportes de optimización
- Documentación de lanzamiento
- Material promocional para el lanzamiento