

3. Descripción del proyecto

Declaración del Problema

La teoría de conjuntos es fundamental en las matemáticas y juega un papel crucial en diversas disciplinas, como la informática, la lógica, la programación y en general en la vida diaria, creando retos para los instructores y docentes, que buscan brindar un conocimiento relevante para el desarrollo de las actividades propias de la vida laboral y rutinaria del ser humano; en este momento de la historia las personas buscan una manera practica y rápida para aprender y aplicar conocimientos y uno de ellos es la teoría de conjuntos, que se basa en la relación entre los elementos de un conjunto, por ello se deben buscar y aplicar nuevas técnicas más didácticas y prácticas para el aprendizaje , ya que se ha conocido que las personas tienen diferentes formas de retener los conceptos, algunos de forma explícita, memorística, observacional , experimental, entre otros ya definidos como tipos de aprendizaje.

La población más joven es la más inquieta para buscar esas alternativas de aprendizaje rápidas y didácticas por ello se convierte en un reto para los profesionales crear metodologías para atraer la atención de esta población y para ellos se crear el juego “THE GOD OF THE WHOLE”, mediante la temática de la mitología griega que busca la aplicación de la teoría de conjuntos de una forma práctica en la aplicación de los conceptos que maneja esta teoría.

Objetivos del Proyecto

El objetivo principal de este proyecto es desarrollar un juego educativo basado en la teoría de conjuntos, inspirado en mitología griega, que facilite la práctica de estos conceptos de manera divertida y dinámica. Los objetivos específicos son:

1. **Promover el Aprendizaje:** Fomentar el interés por la teoría de conjuntos a través de mecánicas de juego interactivas utilizando el tema “dioses de la mitología griega”.
2. **Mejorar la Comprensión Conceptual:** Utilizar ejemplos visuales y inspiradas en dioses griegos para hacer que los conceptos sean más accesibles.

3. **Crear una Comunidad de Aprendizaje:** Establecer un espacio donde los jugadores puedan compartir dudas sobre el contenido del juego.
4. Mejorar la comprensión y el aprendizaje sobre la teoría de conjuntos de forma lúdica y práctica.
5. Ganar visibilidad en la comunidad educativa, promoviendo su aceptación y uso en instituciones educativas y programas de enseñanza en este caso en la asignatura de matemáticas.

Requisitos del Proyecto

- **Técnicos:**
 - Plataforma disponible para PC y dispositivos móviles.
 - Interfaz intuitiva y atractiva que facilite la navegación.
- **Educativos:**
 - Ejercicios y niveles que refuercen conceptos básicos que por medio de la temática griega afiancen los conocimientos sobre la teoría de conjuntos.
- **Comunitarios:**
 - Implementación de chats para la interacción entre jugadores.
 - Posibilidad de compartir logros y resolver dudas.

Características del Proyecto

- **Mecánicas de Juego Innovadoras:** Incorporación de desafíos que requieren la aplicación de la teoría de conjuntos para avanzar.

- **Narrativa Atractiva:** Elementos de la mitología griega que servirán como hilo conductor, donde los jugadores interactúan con preguntas sobre el tema míticos mientras practican.
- **Feedback Inmediato:** Sistema de retroalimentación que ayuda a los jugadores a comprender sus errores y mejorar su práctica.

Análisis del Mercado

El mercado educativo digital está en constante crecimiento, especialmente en el contexto actual donde la educación en línea se ha vuelto predominante. La demanda de recursos interactivos que faciliten el aprendizaje está en aumento, y los juegos educativos son una herramienta prometedora para abordar esta necesidad.

Competencia y Oportunidades de Crecimiento

Existen competidores en el ámbito de los juegos educativos, pero muchos carecen de una combinación efectiva entre educación y entretenimiento. Oportunidades de crecimiento incluyen:

- **Expansión a Otros Temas:** Una vez establecido, el juego puede ampliarse para incluir otras temáticas o preguntas para fomentar más la práctica o refuerzo de temas educativos.
- **Colaboraciones con Instituciones Educativas:** Posibilidad de asociarse con escuelas y universidades para integrar el juego en sus currículos o actividades.