

# RESUMEN EJECUTIVO:

## 1. Objetivos del proyecto:

- **Hacer que los jugadores se diviertan mientras aprenden:** Queremos que las personas disfruten del juego sin darse cuenta de que están comprendiendo conceptos matemáticos de manera natural, eliminando la sensación de estar estudiando.
- **Despertar el interés por las matemáticas de manera intuitiva:** Nuestro objetivo es que los jugadores, al interactuar con el juego, se den cuenta de que las matemáticas no son solo teoría, sino algo que se puede aplicar de forma sencilla y cotidiana.
- **Crear una experiencia accesible para todos:** Queremos que cualquier persona, sin importar su edad o experiencia con las matemáticas, pueda disfrutar del juego y sentirse capaz de entender lo que está sucediendo mientras juega.
- **Conectar a las personas a través del juego:** Al incluir elementos cooperativos o competitivos, queremos que los jugadores compartan la experiencia, aprendan juntos y se diviertan explorando estos conceptos en un ambiente social.

## 2. Resultados esperados:

- **Retención del interés del jugador:** Se espera obtener una alta tasa de retención de jugadores, con muchos regresando para jugar nuevamente, gracias a una experiencia atractiva y gratificante.
- **Evaluación positiva de la experiencia de usuario:** A través de encuestas y comentarios, los jugadores proporcionarán retroalimentación positiva sobre la interfaz, jugabilidad y disfrute general del juego.

## 3. Desafíos:

- **Falta de conocimientos:** Al no tener conocimientos claros de algunos temas, tendremos que hacer investigaciones exhaustivas para poder retomar el proyecto desde donde se deje, lo que hará que se retrase la entrega de resultados.

#### **4. Recomendaciones:**

- **Distribución de tareas:** Se distribuirán las tareas en el equipo, para poder agilizar el proyecto y manejar mejor el tiempo