

CIFP JUAN DE COLONIA

Desarrollo de interfaces

Proyecto Final 1 Evaluación

Alexis López Briongos Dam2t

29/10/2023

Índice

1.- Introducción	2
2.- Investigación	2
3.- Construcción del proyecto	4

1.- Introducción

1. **Título del Proyecto:** Ordena tó
2. **Descripción del Proyecto.** Consiste en un juego didáctico en el cual su finalidad es que el usuario que lo juegue sepa identificar los componentes hardware de un ordenador y sepa colocarlos en sus zonas correspondientes para completar el juego.
3. **Objetivos:** El objetivo de este juego es poder fomentar las habilidades cognitivas y el aprendizaje de la informática como este ejemplo de componentes hardware (y aprobar).
4. **Público Objetivo:** El público objetivo está destinado a usuarios a niños entre 7 y 12 años.
5. **Justificación:** Este tipo de prácticas es beneficioso para abordar la necesidad educativa en cuanto la informática mediante dinámicas entretenidas como un videojuego.

2.- Investigación

- 1) **Estudio de Mercado:** A continuación presentaremos algunos ejemplos de productos similares y tendencias del mercado.
 - a) **Análisis de la Competencia:** Enumera y describe los juegos o productos similares que ya existen en el mercado. Destaca sus características, ventajas y desventajas. El juego más exitoso de este género que podemos encontrar en diferentes plataformas como Steam, Epic Games entre otros es el PC Building Simulator.
 - (1) **Características:** El juego está orientado a usuarios que estén familiarizados en el mundo de la informática y de los videojuegos. Tiene gráficos 3D y debes construir ordenadores satisfaciendo las necesidades de diversos clientes.
 - (2) **Ventajas:** Es un videojuego con una jugabilidad y apariencia atractiva. Una profundidad en la que debes ajustar presupuestos con los componentes y las peticiones de los clientes. Soporte de múltiples plataformas con sistemas de logros.
 - (3) **Desventajas:** El producto tiene de coste alrededor de 20€ (aunque se puede conseguir más barato en diferentes plataformas de compra de videojuegos).

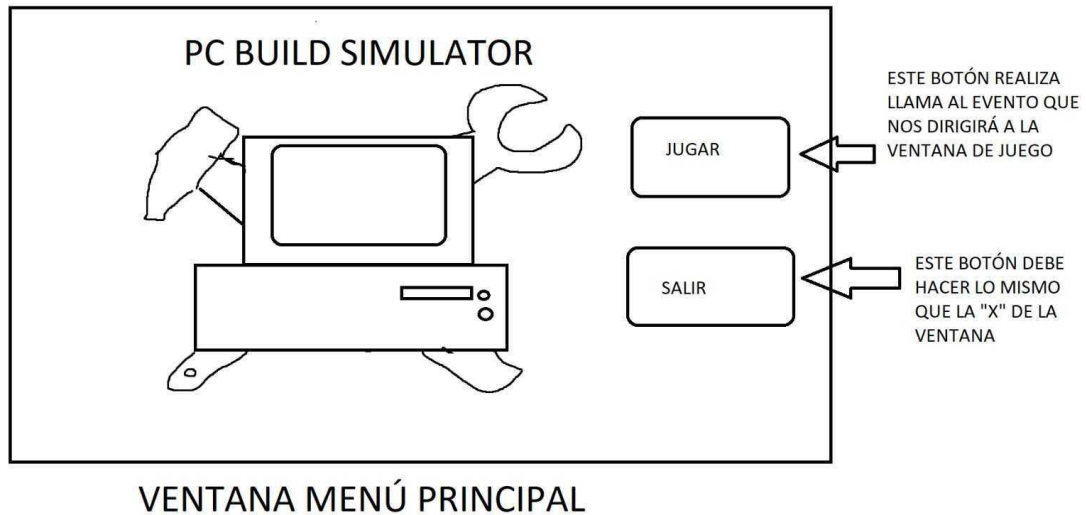
Necesitas unos previos conocimientos en cuanto a videojuegos y los componentes necesarios para adaptarse a los requisitos de los clientes.

- b) **Precios en el Mercado:** Precios de alrededor de 20€ en plataformas como Steam y Epic Games.
 - c) **Demanda del Mercado:** Estos productos están desarrollados por empresas que buscan generar dinero y mi objetivo es proporcionar una herramienta didáctica en la que todo tipo de usuarios pueda aprender y divertirse aprendiendo.
 - d) **Tendencias del Mercado:** Las nuevas dinámicas de aprendizaje están en auge como podrían ser los videojuegos didácticos y pudieran satisfacer una parte del mercado educativo para estos fines.
- 2) **Diferenciación de tu Proyecto:** A continuación expondremos todas las características, ventajas y desventajas de nuestro videojuego y como puede diferenciarse de la competencia.
- a) **Características:** Es un videojuego orientado a gente que no tiene la habilidad de jugar a videojuegos pero si quieren herramientas para poder aprender de una forma más entretenida y didáctica sobre el mundo de la informática.
 - b) **Ventajas:** Es sencillo de jugar, interfaz intuitiva, con tener conocimientos básicos de controlar los periféricos de un ordenador, como el ratón y es totalmente gratuito.
 - c) **Desventajas:** El apartado gráfico es muy simple y no tiene gran profundidad al estar orientado a niños o personas sin la suficiente habilidad de jugar a videojuegos o la informática en sí.

3.- Construcción del proyecto

- 1) Boceto: este es la primera actualización del proyecto en el que he elaborado un boceto básico (está sujeto a cambios) en el que muestro la Ventana principal y la Ventana de juego

Ventana Principal:



Ventana Juego:

