**Informe 1**

**Integrantes:**

Wilson Araya Oro

Carlos Cortes Gonzalez

Carlos Cubillos Valenzuela

Carlos Labbe Peña

**Índice**

**Introducción**

A nosotros W3C Games Factory se nos comisionó la tarea de realizar un videojuego en la plataforma Python dentro del plazo que cubre este curso. Este juego debe estar ambientado para personas que posean alguna situación de discapacidad ya sea física o cognitiva. Con esta tarea sobre nuestros hombros analizamos la situación del tema otorgado, decidiéndonos por realizar un juego que sirva tanto como material de apoyo pedagogo a una herramienta para el proceso de formación de infantes y gente con algún grado de situación de discapacidad cognitiva.

Este proyecto posee una finalidad lúdica hacia niños que poseen alguna situación de discapacidad cognitiva. Mediante el reconocimiento de patrones y similitudes de imágenes, el joven podrá desarrollar su capacidad cognitiva de una forma más entretenida y didáctica que con métodos tradicionales de enseñanza. Con este fin, el juego poseerá una interfaz de aspecto amigable e intuitivo para poder captar más fácilmente la atención del usuario objetivo.

**Gameplay**

El modo competitivo es un modo de juego por turnos donde al usuario le aparece en pantalla dos imágenes las cuales pueden ser iguales o no. El juego yace en que el jugador tendrá que apretar los botones para decir si el patrón es igual o en caso contrario que las imágenes son diferentes, para esto hay un botón ticket verde y una cruz roja para indicar la clase del patrón. La competitividad es dada cuando el jugador 1 se equivoque, su puntuación será guardada y será el turno del jugador 2, quien tendrá que superar el puntaje del jugador 1 para poder ganar y llevarse el punto de ronda. El juego termina cuando gane el mejor de tres rondas.

El modo de un solo jugador funcionará de forma similar a la modalidad competitiva, a diferencia que en este el jugador tendrá que reconocer aspectos cotidianos que cumplan un patrón, por ejemplo, al jugador le aparecerá en pantalla 3 cuadros donde uno de estos estará en negro, los otros dos serán imágenes que tengan cierta relación entre sí. El juego yace en que el jugador deberá elegir entre 3 imágenes nuevas, que aparecerán debajo de los 3 cuadros ya nombrados, de estas imágenes solo una tendrá una relación con las otras 3 de arriba, los patrones pueden ser: Animales – Objetos –Integrantes grupo familiar (mama – papa - casa), etc. Además el jugador poseerá un límite de tiempo para responder el rompecabezas, donde su rapidez de respuesta será recompensada con distintos “bonus” de tiempo.

A medida que el jugador va progresando en los distintos niveles, las imágenes que irán apareciendo adquirirán cierta dificultad que obligará al usuario a poner una mayor concentración. Además el tiempo ya no será el mismo al anterior, sino que este también se verá afectado siendo reducido a medida que se avanza en el juego.

**Setting**

El juego contará con una interfaz bastante intuitiva acompañada de simbologías simples con el fin de quien sea el usuario jugador, pueda acceder a las distintas opciones del juego sin la ayuda de un tercero.

La ambientación del juego será bastante básica ya que al hacer un juego de distinción de patrones no queremos que el jugador se distraiga con alguna imagen de fondo que pudiese tener, por lo que utilizaremos colores alegres, pero no tan fuertes como para dañar la vista del usuario, no obstante el menú de juego si tendrá un fondo más simpático para el jugador, este será acorde a los patrones que podrá encontrar en el juego.

El juego irá acompañado de música la cual podrá ser desactivada si no es del agrado del usuario, intentaremos utilizar música clásica ya que esta es buena para el aprendizaje además de ayudar al jugador a no estresarse si es que pierde o erra la respuesta.

El lenguaje que se utilizara en el juego será el español, aun así, no usaremos tantas palabras ya que el juego está diseñado para niños que probablemente no sepan leer aún, por lo que solo utilizaremos palabras de elogio y felicitaciones para cuando el jugador acierte (¡Felicitaciones!, ¡Excelente!, ¡Wow, eres el mejor!), y de ánimo para el caso contrario cuando este pierda (¡Vamos, tu puedes hacerlo mejor!, ¡No te rindas!).