**Informe**

**W3C Games Factory**

**Integrantes:**

Wilson Araya Oro

Carlos Cortes González

Carlos Cubillos Valenzuela

Carlos Labbe Peña

**Índice**

**Introducción**

**Gameplay**

**Reglas**

**Setting**

**Coherencia**

**Dimensiones**

**Conclusión**

**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 como 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.

**Desarrollo**

**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.

**Reglas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controles Generales:** | **Z: Aceptar** | **X: Cancelar** | **Espacio: Pausa** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jugador 1:** | **A: Correcto** | **D: Incorrecto** |
| **Jugador 2:** | **Izquierda: Correcto** | **Derecha: Incorrecto** |

El juego presenta dos modalidades de juego, multijugador y contrarreloj.

El modo de un contrarreloj consiste enfrentar al jugador contra el reloj, donde el jugador tiene un límite de tiempo cada ronda para poder seleccionar la opción correcta, al principio cada ronda otorgará 10 segundos para poder seleccionar la opción correcta, mientras menos tiempo tarde el jugador en responder correctamente mayor será el puntaje obtenido. Cada 5 rondas la dificultad aumentará, reduciendo el tiempo de espera en 2 segundos, hasta un mínimo de 4 segundos por ronda.

El modo multijugador pondrá a dos personas que competirán entre sí, a cada uno se le asignará un jugador, pasando por el mismo sistema de rondas que el modo contrarreloj pero sin el límite de tiempo, la ronda terminará y pasará a la siguiente en el momento que uno de los jugadores haga una selección. La partida llegará a su fin el momento que uno de los jugadores logre obtener 1000 puntos.

**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!).

**Coherencia**

Debido a que el público objetivo principal de este videojuego posee escasa edad, se han debido realizar varias atenciones en lo relacionado a su contenido.

Las imágenes a presentar no deben poseer violencia, groserías ni ningún otro contenido no apto para niños menores de 7 años.

La interfaz será simple, poseerá colores serenos, sin mucho contraste, pero tampoco a un punto que dificulte la visión. Así de este modo el juego será fácil a la vista para que no cause molestias después de un uso moderadamente largo

La música de fondo será amena, no muy energética para desconcentrar o estresar al jugador, pero tampoco lo muy calmada para aburrirlo.

**Dimensiones**

El juego se desarrollará en un cuadro bidimensional rectangular, en el cual a cada costado están ubicada una de las imágenes a analizar, y debajo de estas los botones correcto e incorrecto utilizados para responder. En la parte superior central está la información de la partida, sobre cada imagen se ubica el puntaje de cada jugador, y el centro el tiempo transcurrido en la ronda, y el número de ronda actual.

**Conclusión**

Se aprendió a utilizar el lenguaje de programación PyGame para programar la estructura básica que tendrá nuestro prototipo de juego.

A pesar de las dificultades de no disponer del suficiente tiempo, para coordinarnos como equipo, se logró organizar bloques para juntarnos y avanzar nuestro proyecto. Por esto podemos decir que se logró trabajar como equipo responsablemente respetando nuestras horas de trabajo y plazos fijados para cada tarea. Dando como fruto nuestro prototipo de juego, el cual nos servirá de vertebra para levantar el videojuego funcional en su magistral esplendor.

Solo nos falta concretar la junta con el profesional que nos guiará para dar los toques que harán de nuestro proyecto un juego especialmente orientado a aquellos niños que posean algún tipo de dificultad de aprendizaje.

El propósito del juego será reforzar el aprendizaje lógico matemático de los jóvenes de forma lúdica y entretenida, también esperamos que sirva para ayudar la reacción y reflejos de jóvenes.