|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTA DE CONSTITUCION DE PROYECTO** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | **Estado** | | |  | | **Versión** | | | **1.0** | | | | | | | | | |
| **TITULO PROPUESTO DEL PROYECTO**: | | | | **EDUGAME** | | | | | | | | **CLASIFICACION DE CONFIDENCIALIDAD** | | | | | | | | |
| **PATROCINANTE DEL PROYECTO:** | | | | **Politécnico Grancolombiano** | | | | | | | | **Uso** **General** | | **X** | **Uso interno Solamente** |  | | **Documento****Confidencial** |  |
| **NUMERO DEL PROYECTO:** | | | | **Gamificación** | | | | | | | |  | | | | | | | | |
| **ESPECIFICACIONES/PROPOSITO DEL PROYECTO:** | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |
| EduGame será un Videojuego dirigido a estudiantes que estén interesados en probar una nueva metodología de aprendizaje mediante acertijos, misiones, puntos, niveles, roles que abarquen los objetivos, competencias y cualidades para aprobar el curso.  La intención del juego es mostrar de manera didáctica los cursos que ofrece la universidad y estudiar el comportamiento de los estudiantes, para comparar la metodología tradicional y la de gamificación los resultados como aprobación, nivel de competencias adquiridas. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **RESTRICCIONES DEL PROYECTO:** | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| Para el desarrollo del juego se debe tener en cuenta las siguientes restricciones:   * Compatibilidad con sistemas operativos Windows, Android y IOS. * Portabilidad del juego en dispositivos móviles * Integración con los servidores del politécnico para llevar acabo el despliegue del aplicativo a nivel interno * El juego debe ser fácil de entender y ser amigable con el usuario. * Capacidad de ser modificado en caso de ser requerido por el personal de la universidad, * Actualización del software en caso de liberar un nuevo módulo o servicio en el juego. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **FACTORES CRITICOS DE EXITO:** | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dentro de los factores críticos del éxito se encuentran:   * Factores externos como los contenidos temáticos de los cursos presenciales y virtuales. * Aplicaciones incompatibles con la aplicación desplegada en el juego. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **SUPOSICIONES:** |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| En el desarrollo del juego hay algunos factores externos que pueden impactar las funcionalidades como el contenido de los cursos, el cual determinarán el transcurso del juego, los acertijos, retos y misiones que el jugador debe superar. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **DEPENDENCIAS:** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Otro factor importante es la incompatibilidad del juego en los dispositivos móviles, a pesar de que el juego se puede desplegar en Windows, Android y IOS pueden existir problemas de compatibilidad y visualización en los dispositivos ya que no todos los dispositivos cuentan con la misma resolución de pantalla o versión de sistema operativo. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **PREPARADO POR:** | | Andres Mauricio Guevara, Richarth Hermes, Melissa Gomez y Alejandro Daza | | | | | | | **FECHA** | | | | **REVISION** | | | | **INICIALES** | | | |
|  | |  | | | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |
| **FECHA:** | | 1/ 09/2017 | | | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |
|  | |  | | | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |