|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTA DE CONSTITUCION DE PROYECTO** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | **Estado** | | |  | | **Versión** | | | **1.0** | | | | | | | | | |
| **TITULO PROPUESTO DEL PROYECTO**: | | | | **UNITY 3D** | | | | | | | | **CLASIFICACION DE CONFIDENCIALIDAD** | | | | | | | | |
| **PATROCINANTE DEL PROYECTO:** | | | | **Politécnico Grancolombiano** | | | | | | | | **Uso** **General** | | **X** | **Uso interno Solamente** |  | | **Documento****Confidencial** |  |
| **NUMERO DEL PROYECTO:** | | | | **Gamificación** | | | | | | | |  | | | | | | | | |
| **ESPECIFICACIONES/PROPOSITO DEL PROYECTO:** | | | | | | | | | |  | | | | | | | | | | |
| El proyecto se desarrollará con unity 3D en el cual se realizará el montaje de diferentes juegos teniendo en cuenta la metodología de gamificación para impartir de forma lúdica el conocimiento sobre la materia de cultura ambiental de manera didáctica, este proyecto va dirigido a estudiantes que estén interesados en probar una nueva metodología de aprendizaje mediante juegos con diferentes niveles de dificultad concentrados en una misma plataforma. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **RESTRICCIONES DEL PROYECTO:** | | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| Para el desarrollo del juego se debe tener en cuenta las siguientes restricciones:   * El juego debe ser compatibles para máquinas de escritorio como para dispositivos moviles * El acceso debe poder brindarse a cualquier persona ya sea estudiante o profesor * La plataforma debe ser fácil de entender y ser amigable con el usuario. * Debe ser ajustable a las necesidades del negocio * Actualización del software en caso de liberar un nuevo módulo o servicio. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **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 | | | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |
|  | |  | | | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |