

**ALCANCE EDUGAME**

**Integrantes:** Andrés Guevara Código: 1210015066 Porcentaje: 100%

Alejandro Daza Código: 1020011670 Porcentaje: 100%

Melissa Gómez Código: 1410012091 Porcentaje: 100%

Richarth Hermes O. Código: 1010018519 Porcentaje: 100%

**Versión 1.0**

**TABLA DE CONTENIDO**

[TABLA DE FIGURAS 2](#_Toc495349729)

[TABLAS 2](#_Toc495349730)

[1. CONTROL DE VERSION 3](#_Toc495349731)

[2. DESCRIPCION DEL PROYECTO 4](#_Toc495349732)

[3. ALCANCE DEL PRODUCTO 4](#_Toc495349733)

[4. ENTREGABLES 4](#_Toc495349734)

[5. CRITERIOS DE ACEPTACIÓN 4](#_Toc495349735)

[6. RESTRICCIONES 4](#_Toc495349736)

[7. REQUISITOS DE APROBACION 5](#_Toc495349737)

# **TABLA DE FIGURAS**

**No table of figures entries found.**

# **TABLAS**

**No table of figures entries found.**

# **CONTROL DE VERSION**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Fecha** | **Motivo o Comentario del cambio** | **Elaboro** | **Verifico y Aprobo** |
| 1.0 | 30/09/2017 | Cambio de formato y restructuración. | Richarth Hermes O. | Melissa Gómez  Alejandro Daza  Andrés Guevara |
|  |  |  |  |  |

# **DESCRIPCION 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.

# **ALCANCE DEL PRODUCTO**

El alcance acotado para este proyecto es el desarrollo del primer prototipo funcional para la universidad politécnico grancolombiano para la clase de cultura ambiental en el cual se usará la metodología de gamificación para impartir de una forma lúdica y dinámica los contenidos de la materia anteriormente descrita.

Este prototipo será muy parecido a la plataforma para aprender inglés duolingo pero netamente desarrollado por los estudiantes de la línea de SW de la universidad a cual tendrá diferentes retos, acertijos y niveles los cuales medirán el desarrollo del estudiante en la materia.

# **ENTREGABLES**

Para este proyecto se tendrán los siguientes entregables:

* Acta de constitución de proyecto
* EDT
* Cronograma
* Definición de matriz de roles
* Análisis de requerimientos funcionales y no funcionales
* Definición de arquitectura
* Mockup aplicativo para desarrollar
* Prototipo Funcional

# **CRITERIOS DE ACEPTACIÓN**

* Mockups
* Entrega prototipo funcional
* Documento de cierre

# **RESTRICCIONES**

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.

# **REQUISITOS DE APROBACION**

El proyecto será aprobado por el docente de cultura ambiental y por parte de las directivas de la facultad de ingeniería al cual está dirigido el producto final.