

la propuesta se basará en un juego de plataformas que eduquen y diviertan de una manera eficaz con relación a metodología de la investigación

## *plataformas y preguntas*

**“Equipo de desarrollo”**

**“JACOB EDUARDO DEL REAL RAMÍREZ”**

**“WALTER JESUS SOTO VICTORIO”**

ganaste ;)

### **RESUMEN:**

El juego será un plataformas tipo mario en el cual se fomenta el aprendizaje con preguntas referentes a la metodología de la investigación, está dirigido a estudiantes para metodología de la investigación

### **OBJETIVO:**

- esto con el fin de desarrollar habilidades y conocimientos de forma activa y, sobre todo, divertida. Con ello se conseguirá: Estimule su desarrollo mental. Aumente su autoestima.
- se desarrollan ciclos y programas de forma anidada

### **CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL JUEGO:**

- diseño llamativo con diseños variados entre curiosos y rudos
- el diseño se usarán librerías como pygame para implementar los escenarios y mecánicas
- el modo de juego principal el consumidor podrá reforzar su conocimientos de una manera divertida y con suspenso de lo que vendrá a continuación con mecánicas simples pero efectivas
- de una manera repetitiva se podrá captar las ideas de una manera más autónoma

### **CONTENIDO Y MECÁNICAS DEL JUEGO**

el juego consistirá en una serie de etapas en el que el jugador con las funciones efectivas de caminar y salto se podrán acceder a distintas preguntas de las cuales el usuario tendrá que resolver, en el nivel podrás encontrar ciertas pistas que te ayudarán a resolverlas preguntas

**Plan de desarrollo:**

1. Investigación y diseño: si las funciones son adaptables en la meta y actividad y se investigarán los conceptos entendibles acerca de la metodología de la investigación que se quiera promover y se diseñará la mecánica , diseños llamativos y el contenido del juego.
2. Programación: Se programará el juego utilizando Python y diversas librerías como Pygame para la interfaz gráfica.
3. Pruebas y ajustes: Se realizarán diversas pruebas y ajustes para asegurar la calidad y efectividad del juego y si funciona la en los ambos conceptos que se quiera implementar.
4. Lanzamiento y promoción: Se lanzará el juego y se promocionará en diversas plataformas y redes sociales para llegar al público objetivo para que se esparza la idea y funciones del mismo.







#### Conclusiones:

El juego de plataformas y preguntas, creará una actitud proactiva y aprender metodología de la investigación de una manera divertida y amigable. Con un diseño bien programado , mecánicas responsables y colorido, diferentes niveles llamativos y con mecánicas y pistas, las cuales crearán un suspenso por llegar ala meta de una manera divertida

