



| Fecha**:** | | | 22/10/2024 | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Programa de formación: | | | ADSO | |
| No. De ficha: | | | 2900177 | |
| Título de la propuesta**:** | | | Aquac Memorize | |
|  | Nombre del Aprendiz | Jhoan Camilo Charry Pérez | |  |
| Identificación | 1003810172 | |
| Correo electrónico | cachape64@gmail.com | |

|  | Nombre del Aprendiz | Marcos Rojas Álvarez |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificación | 1075540543 |
| Correo electrónico | marcosrojasalvarez09172007@gmail.com |

|  | Nombre del Aprendiz | Jesus david fierro |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificación | 1084331856 |
| Correo electrónico | jesusdavidfierrorivera817@gmail.com |

|  | Nombre del Aprendiz | Isabella carrera cabrera |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificación | 1077724270 |
| Correo electrónico |  |

|  |
| --- |
| Título |
| AQUAC MEMORIZE |
| Resumen |
| Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una plataforma de juegos de memoria con una temática acuática en pixel art, que incluye tres juegos: un rompecabezas, un juego de adivinanza de palabras, y un juego de cartas multijugador. Cada uno de estos juegos está diseñado para mejorar la retención, concentración y agilidad mental de los usuarios, promoviendo una experiencia divertida y competitiva que al mismo tiempo cuida la salud cognitiva. Utilizando tecnologías como HTML, CSS, JavaScript, y una base de datos, la plataforma permitirá a los jugadores competir con amigos o desafiarse a sí mismos, ofreciendo desafíos personalizados y funcionalidades sociales como tablas de clasificación y logros compartibles. El sistema también contará con características como niveles de dificultad adaptables, retroalimentación inmediata y manejo de errores, todo dentro de una interfaz intuitiva y atractiva. La meta es proporcionar una experiencia de juego que mantenga a los usuarios entretenidos, mientras fomentan una mente más ágil y saludable, y al mismo tiempo incentivar la recomendación entre amigos para crear una comunidad de jugadores. |
| Planteamiento del Problema |
| El problema que queremos abordar con este proyecto es la falta de opciones entretenidas y accesibles que ayuden a las personas a mejorar su memoria y concentración de una manera divertida. Actualmente, muchos juegos no ofrecen una experiencia que permita a los jugadores ejercitar su mente de forma natural mientras disfrutan del juego. Esto puede hacer que los usuarios se aburran rápidamente o no encuentren motivación para seguir jugando.  Nuestra idea es crear un juego con una temática acuática en pixel art, que combine diversión y desafío, con tres modos diferentes: un rompecabezas, un juego de adivinanza de palabras y un multijugador de cartas. Estos juegos están diseñados para que los jugadores puedan entretenerse mientras ponen a prueba su capacidad para recordar patrones, resolver problemas y adivinar palabras. Además, el hecho de poder competir contra amigos o mejorar su propio tiempo y habilidades a través de la progresión del juego hará que los jugadores quieran seguir jugando y mejorando. |
| Justificación |
| La justificación de este proyecto es crear una plataforma que sea entretenida y al mismo tiempo ayude a los usuarios a mejorar su memoria y concentración. En lugar de enfocarse solo en el ocio, la idea es ofrecer juegos que mantengan el cerebro activo y en buen estado. Los tres juegos incluidos, con temática acuática y pixel art, están diseñados para ser accesibles tanto para jóvenes como para adultos, brindando una experiencia divertida y útil para todos. Además, con la posibilidad de jugar con amigos y desafiarse a uno mismo, la app no solo ayudará a mejorar habilidades cognitivas, sino que también fomentará la interacción social y la competitividad de manera sana. |
| Vigilancia Tecnológica |
| planeamos desarrollar, notamos un patrón común: muchos de estos juegos se enfocan en mostrar una secuencia de objetos o movimientos antes de que el jugador comience a interactuar. Aunque útiles para entrenar la memoria, estos enfoques pueden volverse repetitivos y poco estimulantes con el tiempo. Nuestra propuesta es diferente: queremos que los jugadores no solo entrenen su memoria, sino que lo hagan de manera divertida y dinámica, evitando así el aburrimiento. Al igual que un músculo, la memoria necesita ser entrenada constantemente, pero sin el incentivo adecuado, los usuarios pierden interés.  Un claro ejemplo de este tipo de juegos lo encontramos en [Cokitos: Juegos de Memoria](https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-memoria/), donde el jugador debe encontrar pares de imágenes ocultas en un tablero de cartas. Si bien este tipo de mecánica es efectiva para entrenar la memoria, puede resultar monótona tras varias partidas    <https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-memoria/>  Es por eso que hemos decidido llevar nuestro proyecto un paso más allá con la implementación de un modo multijugador, añadiendo una motivacion mediante la competencia que hará que la experiencia sea mucho más atractiva y emocionante.  Aunque el juego de buscar pares de imágenes pueda parecer sencilla, el verdadero desafío está en mantener la motivación del jugador. Muchos juegos de este estilo fallan en ofrecer ese “EXTRA” adicional, lo que provoca que los usuarios pierdan interés rápidamente. Esto es un problema, ya que el valor de estos juegos es significativo: ayudan a mejorar la memoria, la concentración y la agilidad mental. Si los jugadores no perciben ese valor, simplemente no jugarán. Por esta razón, en Aquac Memorize hemos decidido ofrecer múltiples formas de poner a prueba la memoria de los usuarios mediante distintos tipos de juegos, diseñados específicamente para evaluar cuán entrenada está su capacidad memorística.  En nuestra opinión, este enfoque dinámico hace que el juego sea mucho más entretenido y rompa con la monotonía. Mi equipo y yo hemos decidido integrar un nuevo patrón en el mercado: la opción multijugador. En el juego de cartas, los jugadores podrán competir con sus amigos para descubrir los pares antes que ellos, añadiendo una emoción extra a la experiencia. Esta característica tiene el potencial de atraer a un público más amplio, ya que eleva el nivel de desafío y diversión, transformando un simple juego de memoria en una competencia amigable y emocionante.  Además del juego de cartas, Aquac Memorize contará con otros juegos diseñados para desafiar aún más la memoria de los jugadores. Entre ellos, un rompecabezas y “Wordlet”un juego en el que el jugador debe descubrir palabras basándose en pistas que se irán revelando a medida que cometa errores. Sin embargo, de momento, el único juego que incluirá el modo multijugador será el de cartas. Creemos y esperamos que la integración de estas diferentes modalidades mantendrá a los usuarios interesados, ofreciéndoles variedad y desafíos continuos.  Estilos:  Siguiendo con la parte del front nos hemos guiado de varios juegos, en donde ideamos un menu en base al juego Un mundo sin videojuegos. Este juego no solo proporciona una narrativa intrigante, sino que también establece un marco estético que hemos adoptado para nuestro menú y elementos de interfaz.    Nuestro menú está diseñado para reflejar la atmósfera del juego, integrando elementos visuales y funcionales que invocan la experiencia del usuario. La disposición del menú sigue la estructura del juego, permitiendo a los usuarios acceder fácilmente a la información relevante sobre vigilancia tecnológica.  Juegos:  nos hemos inspirado en varios juegos, destacando especialmente "234" para mecánicas de juego que hemos adaptado para crear una experiencia atractiva.  La interactividad es clave en nuestra interfaz, similar a cómo "234" permite a los jugadores interactuar de manera dinámica con su entorno. Hemos implementado efectos de hover y transiciones suaves, asegurando que cada interacción sea significativa y atractiva.    Con estas implementaciones, confiamos en que Aquac Memorize destacar entre la competencia. Nos estamos esforzando por crear un juego con un estilo visual atractivo y envolvente, que atraiga a los jugadores desde el primer momento y los mantenga comprometidos durante el tiempo que deseen jugar. Nuestra combinación de diversión, desafío y entrenamiento mental promete convertir nuestra propuesta en una experiencia única en el mercado de juegos de memoria. |
| Objetivos |
| Objetivo General Desarrollar una aplicación de juegos de memoria que combine diversión y desafío, utilizando una temática acuática en pixel art para mantener a los jugadores comprometidos mientras ejercitan su memoria. Objetivos Específicos  1. Innovar en la Jugabilidad: Introducir mecánicas de juego únicas que mezclen elementos de diferentes géneros, como la resolución de rompecabezas y la adivinanza de palabras, para crear una experiencia fresca y entretenida. 2. Crear un Mundo Acuático Atractivo: Diseñar un entorno visual inmersivo y encantador que sumerja a los jugadores en una experiencia acuática, con gráficos en pixel art que destaquen la creatividad y el arte del juego. 3. Establecer un Sistema de Progresión Único: Implementar un sistema de logros que no solo reconozca el rendimiento, sino que también ofrezca recompensas visuales y personalizables, animando a los jugadores a explorar todas las facetas del juego. 4. Fomentar la Comunidad: Desarrollar funciones que permitan a los jugadores compartir sus logros y competir en desafíos semanales, creando una comunidad activa que motive la interacción y el compromiso continuo. 5. Enfatizar la Diversión sobre la Competitividad: Asegurar que el enfoque del juego sea disfrutar mientras se mejora la memoria, evitando la presión excesiva de competir y promoviendo un ambiente relajado. |

|  |
| --- |
| Metodología |
| Investigación Inicial:   * Revisión de Literatura: Investigar juegos de memoria existentes y su impacto en el aprendizaje y la retención de información. * Influencias Culturales: Investigar elementos de la cultura marina y mitología que podrían integrarse en la narrativa y el diseño del juego. * Análisis de Competencia: Estudiar otros juegos de memoria para identificar sus fortalezas y debilidades, lo que permitirá aprender de sus experiencias y mejorar el diseño del juego.   Definición de Requerimientos:   * Encuestas y Entrevistas: Realizar encuestas a compañeros y profesores para recopilar ideas y expectativas sobre el juego.   Pruebas y Retroalimentación:   * Pruebas con estudiantes Externos: Invitar a otros estudiantes a jugar los prototipos y para identificar áreas de mejora y ajustar el diseño según sus preferencias. |
| Recursos |
| Herramientas de Desarrollo:   * HTML, CSS y JavaScript: Para crear la interfaz y la lógica del juego.   Recursos Visuales:   * Pixel Art: Usa herramientas como Aseprite o Piskel para crear gráficos en pixel art con temática acuática. * Bibliotecas de Imágenes: Busca en sitios como frrepik para obtener gráficos gratuitos.   Música y Sonido:   * Efectos de Sonido: Descarga efectos de sonido gratuitos de Freesound o ZapSplat.   Plataformas de Colaboración:   * GitHub: Para el control de versiones y colaboración en el desarrollo del código. * Trello: Para gestionar tareas y hacer seguimiento del progreso.   Espacio de Pruebas:   * Encuestas y Formulario de Retroalimentación: Google Forms para recoger comentarios de los jugadores. |
| Resultados Esperados |
| Los resultados que esperamos alcanzar con la implementación de nuestro juego de memoria son variados y significativos. En primer lugar, anticipamos que los jugadores experimentarán una notable mejora en su capacidad para retener información y recordar patrones, lo que se reflejará en su rendimiento durante los desafíos. Además, se prevé un aumento en su concentración, lo que les permitirá enfocarse mejor en diversas tareas cotidianas. Queremos que la experiencia de juego sea atractiva y divertida, manteniendo a los usuarios interesados y motivados a continuar jugando. También esperamos que la opción de interactuar con amigos y competir entre ellos fomente un sentido de comunidad, haciendo que los jugadores compartan y disfruten del juego en grupo. Con el tiempo, confiamos en que el desarrollo de habilidades cognitivas, como la agilidad mental y la resolución de problemas, se convertirá en una parte natural de la experiencia. A su vez, la recopilación de datos sobre el rendimiento permitirá realizar mejoras continuas, adaptando el juego a las preferencias de los usuarios. |
| Impactos y Beneficios |
| El desarrollo de nuestro juego de memoria tiene varios impactos y beneficios importantes. Primero, ayuda a mejorar habilidades como la memoria y la concentración a través de juegos divertidos. Además, ofrece una experiencia entretenida que anima a los usuarios a participar, lo que puede reducir el estrés y mejorar su ánimo. La posibilidad de jugar con amigos fomenta la interacción social y la creación de lazos. También, el juego es accesible para personas de distintas edades, permitiendo que todos aprendan y se diviertan. Al reconocer el rendimiento de los jugadores, se promueve la superación personal y el interés en seguir jugando. En el ámbito educativo, el juego puede ser una herramienta útil para complementar el aprendizaje. En resumen, nuestro juego no solo entretiene, sino que también mejora la vida de los usuarios al potenciar sus habilidades y su bienestar. |
| consideraciones éticas y legales |
|  |
| Bibliografía |
| <https://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa_de_desarrollo_de_software> https://procesia.com/el-impacto-del-desarrollo-de-software-en-la-sociedad/#:~:text=El%20software%20es%20esencial%20para,las%20personas%20y%20a%20las%20organizaciones. |