

# Paka Paka

Aprende Quechua !

Alumnos:

Carlos Chullo, Juan Deyby

Hancco Medina, Wilder Ivan

Vilca Quispe, Marielena

# CONTENIDO

- Introducción
- Quechua
- Arequipa Smart City
- Paka Paka
- Conclusiones
- Referencias



# INTRODUCCIÓN

En la actualidad los aplicativos de concientización cultural son muy escasos en la realidad Arequipeña y ante un flujo cada vez menor del aprendizaje del quechua causado por los cambios culturales como la globalización nos lleva a buscar soluciones alternativas para poder mantener viva la cultura del lenguaje quechua; para tal propósito recurrimos a los videojuegos para enfocarnos a un público joven.





## ¿Cómo aplicamos la ludificación en Paka Paka?

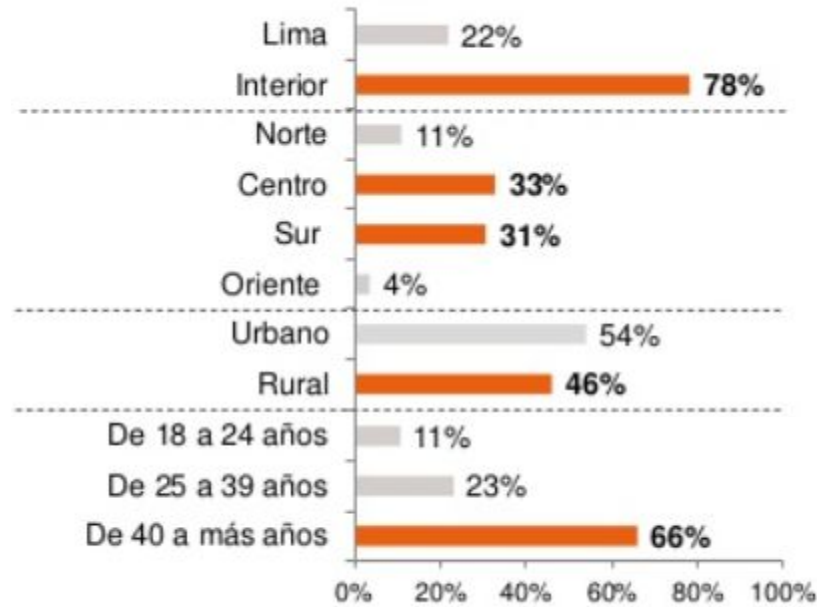




QUECHUA

# SITUACIÓN ACTUAL

## ¿Quiénes hablan quechua?





# AREQUIPA SMART CITY



# ÁREA





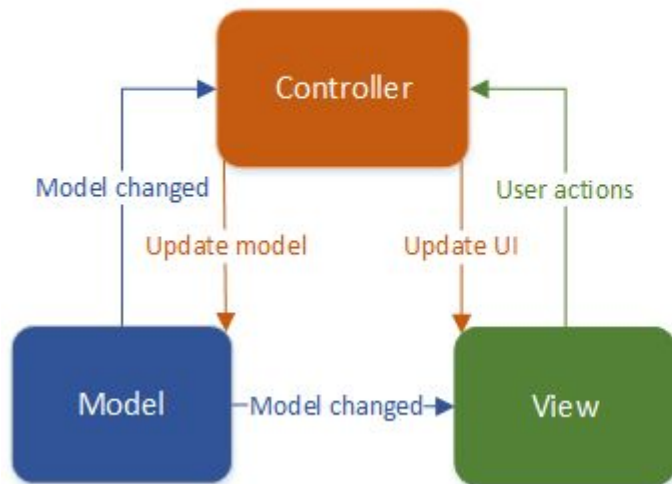
¿Que proponemos?



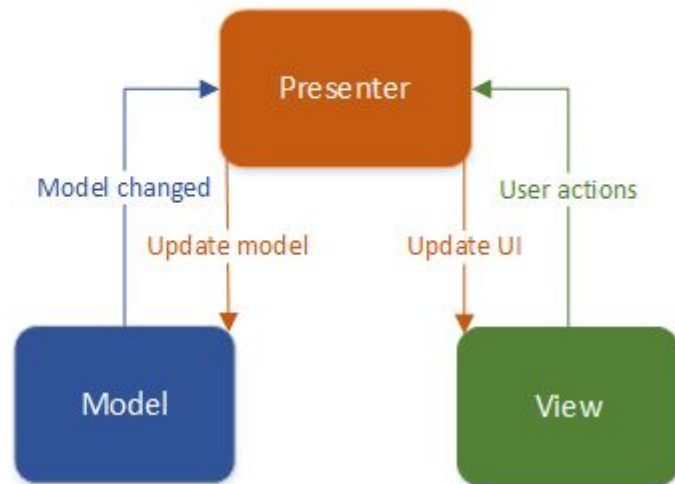


PAKA PAKA

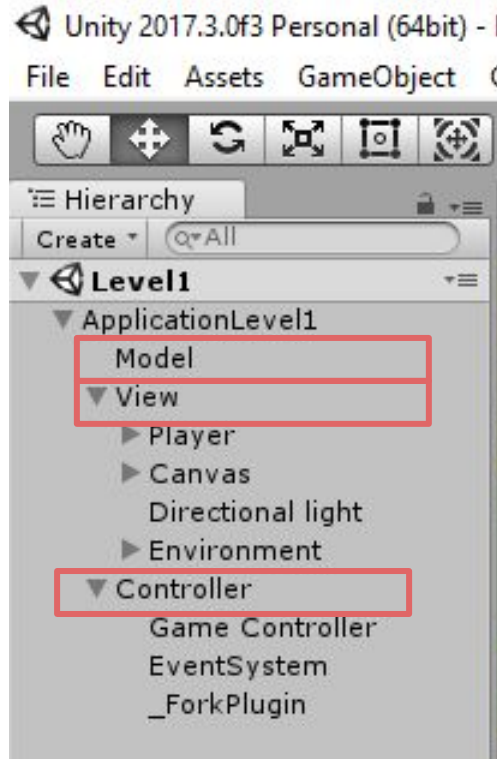
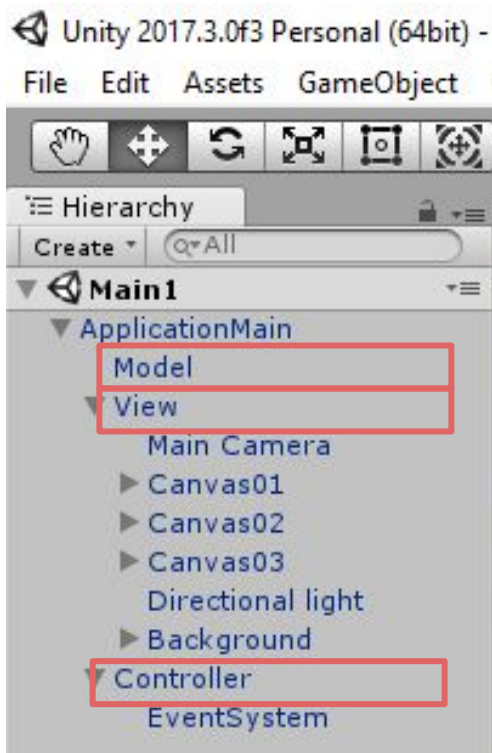
# MVC

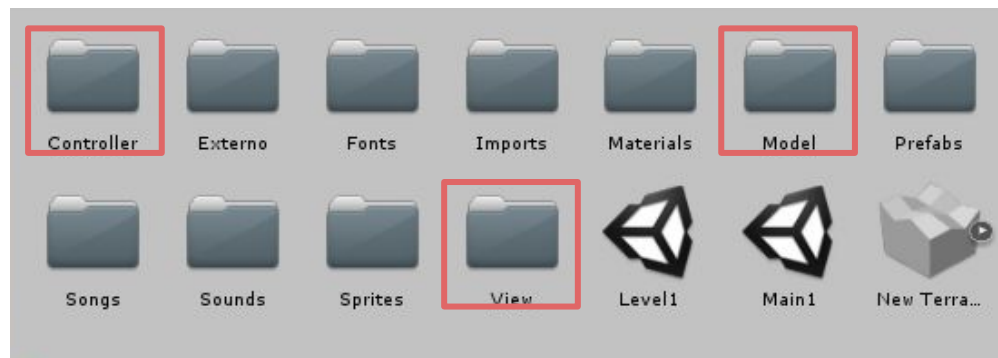


# MVP










```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 // View .cs
6
7 // Contains all views related to the app.
8 public class GameViewMain : ElementMain
9 {
10     //Reference to AudioSource
11     public AudioSource audioSource;
12     // Reference to nivels
13     public GameObject [] nivels;
14     // Reference to canvas
15     public GameObject [] canvas;
16     // Reference to clip
17     public AudioClip buttonClip;
18     bool touch;
19
20     // Use this for initialization
21     void Start () {
22         touch = false;
23
24         for (int i = 0; i < nivels.Length; i++) {
25             app.view.nivels [i].SetActive (false);
26         }
27     }
28
29     // Update is called once per frame
30     void Update() {
31         if (Input.GetMouseButtonDown (0) && !touch) {
32             app.controller.ActiveCanvas (1);
33             touch = true;
34         }
35     }
36 }
```



```
14 // Controls the app workflow.
15 public class GameControllerLevel : ElementLevel {
16
17     //Referense to Level Actual
18     int actualLevel;
19     //Refresh elements
20     bool deactiveElements;
21     bool refreshElements;
22
23     void Start()
24     {
25         Advertisement.Initialize ("1654248");
26         Advertisement.Show ();
27         //Level actual
28         actualLevel = app.model.LevelActual;
29         //Refresh elements
30         refreshElements = true;
31     }
32
33     public void LoadScene(string level)
34     {
35         app.view.audioSource.Play ();
36         SceneManager.LoadScene(level);
37     }
38
39     public void Quit()
40     {
41         Application.Quit();
42     }
43
44     //Destruccion del object seleccionado
45     public IEnumerator AudioClip (AudioSource audioSource, AudioClip clip, GameObject image, GameObject effect, GameObject element) {
46         if (Vector3.Distance(element.transform.position, app.view.mainCamera.transform.position) < 6.0f) {
47             app.view.audioSource.clip = clip;
48             app.view.audioSource.Play ();
49             effect.GetComponent<ForkParticleEffect>().PlayEffect();
50             yield return new WaitForSeconds (audioSource.clip.length);
51             Destroy (effect);
52             DisableObject (image);
53             DestroyObject (element);
54         }
55     }
56 }
```

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 // BounceModel.cs
5
6 // Contains all data related to the app.
7 public class GameModelLevel : ElementLevel {
8     // Data
9     public int timeLevel = 120;
10    public int timeLevelDanger = 60;
11    public string win = "Ganaste";
12    public string lost = "Perdiste";
13    public int Levels = 3;
14    public int LevelActual = 0;
15    public string record = "Nuevo Registro";
16 }
```

# Logros, misiones y XP

Con Google Play Juegos, puedes completar desafíos, obtener recompensas y puntos de experiencia, y realizar el seguimiento de todas estas actividades en la app de Play Juegos .

---

Logros



---

Misiones



---

Puntos de experiencia (XP)







# Assets



# PAKA PAKA - NIVEL I



*¿Porque es útil?*

*¿Porque es divertido?*







# CONCLUSIONES

# CONCLUSIONES

1. El aplicativo propuesto cubre con las expectativas de gamificación para el aprendizaje.
2. Al tener la arquitectura MVP se logra mejorar el tiempo de la implementación y mantenimiento del software
3. El quechua es un idioma importante que debe de aprenderse por una cuestión de identidad.
4. El aplicativo también puede ser implementado para otros idiomas.



# REFERENCIAS

# REFERENCIAS

- [1] Documento Nacional de Lenguas Originarias (DNLO). Lima: Minedu. 2013.
- [2] Base de datos de los pueblos indígenas u originarios - Quechua Lengua.
- [3] Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts  
University of Hamburg.
- [4] Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps -Zicherman.