|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DATOS DEL CLIENTE** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | NOMBRE | CONTACTO PRINCIPAL | CORREO DE CONTACTO |  |
|  | Carlos Calix | Carlos Antonio Calix | Carloscalix198@gmail.com |  |
|  | AUDIENCIA | TIEMPO DE DESARROLLO |  |  |
|  | Público en general | DESDE; 20/02/2023 | HASTA: 15 de julio 2024 |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN DEL SIMULADOR 1** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | NOMBRE DE LA EXPERIENCIA | | AUDIENCIA META |  |
|  | Juego de Plataformas | | Público en general |  |
|  | TIEMPO ESTIMADO DE JUEGO | ESTILO DE JUEGO | PLATAFORMA DE DESTINO |  |
|  | 20 min | Estacionario | Computadora |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DETALLE DEL SIMULADOR EN LA PROPUESTA** | | |  | |  |
|  |  |  | |  | |  |
|  | **Resumen:**  Experiencia donde el usuario podrá superar ostaculos saltando en una plataforma el cual estará ambientada, como bosque y al caerse perderá una vida y iniciara donde se cayo la ultima vez, y si pierde las tres vidas se reiniciara el juego. | | | | |  |
|  | **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DEL SIMULADOR** | | |  | |  |
|  | * Mejorar los reflejos y la concentración de los usuario. * Ayudar a mejorar las habilidades del usuario. | | | | |  |
|  |  |  | |  | |  |
| **DESCRIPCIONES E INFORMACIÓN DE DINÁMICAS REQUERIDAS** | | | | | |
|  | **Dinámica 1: Interacción con el menú inicial del juego.** | | | **Escenario: Menú principal** | |  |
| IMG_256En este primer servirá para que el usuario pueda interaccionar con el menú de inicio donde estará los botones de inicio, pausa y reiniciar nivel. | | | | |  |
| **Dinámica 2: recorrido del nivel.** | | | | **Escenario: plataformas animadas** |  |
| El corredor podrá inicial el nivel correr sobre la plataforma y esquivan los ostaculos para no perder las vidas del juego.  IMG_256 | | | | |
| **Dinámica 3: Perdida de una vida en el juego.** | | | | **Escenario:iniciar donde se quedo la ultima vez** |  |
| Al momento de perder una vida en el juego se reiniciara en el lugar donde pierda la vida el jugador o el usuario y al perder las tres vida se termina el juego.  IMG_256 | | | | |
| **Dinámica 4: Reiniciar nivel.** | | **Escenario: Menú de reinicio de nivel.** | | |
| En este contara con un menú para poder reiniciar el nivel donde lo dejo ya sea por perder las vidas o por tener en en pausa el juego el nivel que esta jugando en ese momento.  IMG_256 | | | | |
| **Dinámica 5: fin del juego.** | | **Escenario: menú de final del juego.** | | |
| Este menú saldrá cuando el usuario termine el juego o el nivel donde contara con un menú de fin del juego donde podrá reiniciar el juego o finalizarlo.  IMG_256 | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **LISTADO DE ASSETS A UTILIZAR EN LA SIMULACIÓN** | | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  | **Nombre del Equipo** | | **Descripción de Uso** | **Imagen de Referencia** |  |  |
|  | Primera persona | | Sera el personaje que salga en el juego | IMG_256 |  |  |
|  | Ambiente animado | | Lugar donde se desarrollara el juego | IMG_256 |  |  |
|  | Obstáculos | | Los tendrá que superar el jurador por nivel | IMG_256 |  |  |
|  | Plataformas por nivel | | Las tendrá el juego por nivel si es necesario | IMG_256 |  |  |
|  |  | | . |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  | |  |  |  |  |  |