|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DATOS DEL CLIENTE** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | NOMBRE | CONTACTO PRINCIPAL | CORREO DE CONTACTO |  |
|  | Hugo Paz | Hugo Paz | alejandro.hp53@gmail.com |  |
|  | AUDIENCIA | TIEMPO DE DESARROLLO |  |  |
|  | Público en general | DESDE; 19/2/2024 | HASTA: 30 de marzo del 2024 |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN DEL SIMULADOR 1** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | NOMBRE DE LA EXPERIENCIA | | AUDIENCIA META |  |
|  | Recorrer un calabozo | | Público en general |  |
|  | TIEMPO ESTIMADO DE JUEGO | ESTILO DE JUEGO | PLATAFORMA DE DESTINO |  |
|  | 20 min | Estacionario | Meta Quest 2 |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DETALLE DEL SIMULADOR EN LA PROPUESTA** | | |  | |  |
|  |  |  | |  | |  |
|  | **Resumen:**  En este juego constará de tres niveles y el objetivo será llegar a lo mas bajo del calabozo donde el usuario recorrerá y resolverá enigmas para poder llegar al final de cada nivel. Al recorrer los tres niveles encontrará un tesoro al final el cual marcará el final. | | | | |  |
|  | **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DEL SIMULADOR** | | |  | |  |
|  | * Educar sobre distintos lugares con relevancia histórica, cultural y turística de Honduras. * Fomentar el turismo de los lugares que aparecerán en el tour. * Concientizar sobre la importancia de los lugares y sus acontecimientos. * Entretener al usuario a lo largo del tour para que la experiencia de aprendizaje sea amena. | | | | |  |
|  |  |  | |  | |  |
| **DESCRIPCIONES E INFORMACIÓN DE DINÁMICAS REQUERIDAS** | | | | | |
|  | **Nivel 0: Introducción e Instrucciones al usuarios-3 min** | | | **Escenario: Superficie** | |  |
| Este primer lugar servirá de dinámica para explicarle a los usuarios las instrucciones mientras va recorriendo el lugar. Se mostrará como se pueden recorrer los niveles y como resolver los acertijos. Será al aire libre con la entrada IMG_256 | | | | |  |
| **Nivel 1: Evadir obstaculos** | | | | **Escenario: Primer sotano del calabozo** |  |
| El primer nivel consistirá en varias plataformas que el usuario tendrá que evadir obstaculos. Los que podrán ser plataformas movibles, objetos que caen desde el techo , saltos entre varias plataformas, parkour etc. | | | | |
| **Nivel 2: Conseguir llaves** | | | | **Escenario: 2do sotano del calabozo** |  |
| Al igual que el nivel 1 el nivel contará con obstaculos y plataformas movibles pero en este nivel el juagador tendrá que recorrer todo el nivel de forma libre para poder encontrar 3 llaves las cuales servirán para abrir la puerta del ultimo nivel. | | | | |
| **Nivel 3: Escapar y derrotar al jefe** | | **Escenario: 3er sotano del calabozo** | | |
| Al igual que el primer nivel el jugador tendrá que evadir varios obstaculos y plataformas movibles pero al final se encontrará con el jefe final el cual el cual se tendrá que escapar de el hasta llegar a un puente donde se tenga que saltar y el villano caiga en la lava. Al final se encontrará un tesoro el cual tendrá la recompensa final del juego.  IMG_256 | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LISTADO DE ASSETS A UTILIZAR EN LA SIMULACIÓN** | |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Nombre del Equipo** | **Descripción de Uso** | **Imagen de Referencia** |  |
|  | Personaje principal | Guiar al usuario por el recorrido, será una niña de baja estatura, trigueña, pelo color castaño y ojos café. | IMG_256 |  |
|  | Estatuas | Ambientación para los diferentes niveles contarán con estaduas | IMG_256 |  |
|  | Puentes | Ayudarán al usuario a pasar varios obstaculos | Sin título-1 |  |
|  | Ambientación | Lugar que el usuario podrá recorrer | IMG_256 |  |
|  | Trampas | El usuario tendrá que evitarlas para no perder el nivel | IMG_256 |  |
|  | Villano | Tendrá como objetivo atrapar el juegador | asa |  |
|  | Llaves | Al conseguir todas las llaves correspondientes el usuario podrá desbloquear niveles |  |  |
|  | Escaleras | Ayudaran a llegar al usuario al objetivo | Escaleras |  |
|  | Candelabro | Ambientación e iluminación | IMG_256 |  |
|  | Carcel | Forma parte de la ambientación del nivel | IMG_256 |  |
|  | Lava | Forma parte de los obstaculos para el jugador |  |  |
|  |  |  |  |  |