|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # Escena | Tiempo Aprox. | Imagen | Dialogo / Voz off/ Voz in | Audio |
| 1 | S – 01:00 | - En la imagen se muestra un bosque tranquilo con arbustos verdes, un cielo azul resplandeciente, nubes blancas, un campo verde, islas levitando en el cielo, un pequeño rio y a lo lejos grandes montañas.  - En una de las islas se encuentra descansando un hermoso búho color café siendo el personaje principal de esta aventura, él es el guardián del conocimiento que tiene como misión guiar al jugador en todos los niveles. | *- “¡Hola, joven aprendiz y bienvenido al bosque Analisapp!, elige uno de estos niveles para que puedas conocer el fascinante mundo del análisis textual.”* | - La música de fondo es animada y tranquila brindando un ambiente relajado y de reflexión. |
| 2 | S – 01:00 | - La imagen muestra un tablero con tres tipos de niveles que el jugador puede elegir con libertad, en la parte superior izquierda se encuentra nuestro personaje principal por encima de ese tablero con un fondo lleno de un ambiente natural y espacioso.  - Los elementos que componen el bosque están lleno de color y detalles así mismo el personaje principal que al créalo se añadió elementos como una lupa y un birrete representando el conocimiento, curiosidad y ganas de aprender. | - Al seleccionar un nivel, te muestra una corteza de árbol con algo escrito en el “*Un verbo es una palabra que expresa acción, proceso o estado.”* Luego aparece la instrucción de la actividad “*A partir de la lectura analice ¿Cuál de estas palabras consideras que son verbos?”* | - El personaje principal posee una voz única que permite transmitir confianza |

**Personaje:**

* Nuestro personaje principal es un pequeño búho animado color café, que representa la sabiduría y el conocimiento, este interactúa a través de letreros y así mismo guía al jugador entre los distintos de niveles

**Mecánica del juego:**

* El jugador controla las opciones que posee el juego, desde la elección de niveles hasta la selección de respuestas de cada actividad.
* Conforme vaya pasando de niveles, el personaje principal (El búho) va indicando las actividades a realizar con instrucciones cortas y entendibles.
* Cada actividad incluye destreza, análisis y ganas de aprender para poder completarlas con éxito.
* Si el jugador selecciona una respuesta correcta, el búho festejara su acierto con alegría.
* Si el jugador selecciona una respuesta incorrecta, el búho cambiara de expresión reflejando desanimo por lo tanto indicara que realice nuevamente la actividad para pasar a la siguiente con éxito.