

Code breakers: el desafío de la escucha activa

Code breakers es un juego competitivo en el que dos equipos ponen a prueba sus habilidades de escucha activa y comunicación activa para analizar pistas auditivas y seleccionar la opción correcta en un tablero único para cada equipo. A lo largo de la partida, los equipos acumulan puntos en función de la precisión y rapidez de sus respuestas, y al final, el equipo con la mayor puntuación se lleva la victoria.

Mecánicas del juego

- Cada partida consta de 5 rondas, y el tiempo límite por ronda puede configurarse antes de iniciar el juego. Si no se establece un límite, la partida durará hasta que ambos equipos completen todas sus rondas.
 - **Importante:** Si un equipo no responde antes de que el tiempo termine, perderá la oportunidad de puntuar en esa ronda.
- En cada ronda, un jugador por equipo será el **Listener** y el resto serán los **Decoders**.
 - **Listener:** Escucha una pista de audio una única vez y debe transmitir su contenido a su equipo sin repetir palabras clave prohibidas. Su reto es reformular el mensaje de manera clara y precisa para que los Decoders puedan interpretarlo correctamente.
 - **Decoders:** Analizan la descripción dada por el Listener y trabajan juntos para seleccionar la respuesta correcta en su tablero antes que el equipo rival. Su desafío es identificar los detalles clave de la descripción y evitar caer en trampas o errores de interpretación.
- Cada equipo debe contar con un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4 jugadores por ronda.
- Cada equipo juega con un tablero diferente.
- En cada ronda, el rol de Listener rota entre los jugadores del equipo, asegurando que cada miembro tenga la oportunidad de escuchar y describir una pista de audio durante la partida.
- Si el listener utiliza una palabra prohibida, su equipo recibirá una penalización o perderá la oportunidad de puntuar en la ronda.
- Desde el módulo de escucha activa en la aplicación de soft skills, los jugadores pueden.
 - Crear una nueva sala y configurar sus parámetros.
 - Generar y compartir un enlace de invitación para que otros jugadores se unan fácilmente.
 - Elegir manualmente su equipo en la sala de espera, siempre que el creador de la sala no haya activado la distribución aleatoria de jugadores.
- Desde el módulo de escucha activa en la aplicación de soft skills, el listener puede:
 - Acceder a una vista exclusiva donde puede reproducir la pista de audio, con un límite de reproducciones configurado por el creador de la sala.

- Visualizar una lista de palabras prohibidas que no podrá utilizar al describir la pista a su equipo.
- Escribir y enviar su descripción de lo que escuchó, reformulando el mensaje de manera clara y evitando el uso de palabras prohibidas.
- Desde el módulo de escucha activa en la aplicación de soft skills, los Decoders pueden:
 - Visualizar un tablero por cada ronda, con un listado de palabras exclusivo para su equipo, adaptado al contexto del audio que les corresponde.
 - Recibir la descripción enviada por el Listener, la cual aparecerá como una notificación destacada en la parte superior de su pantalla.
 - Discutir la posible respuesta en una sala de voz temporal en Discord, a la que pueden acceder a través de un enlace generado automáticamente en cada ronda.
 - Seleccionar la opción correcta en el tablero, basándose en la información proporcionada por el Listener.

El creador de la sala puede configurar diversos parámetros al momento de crear una partida, incluyendo:

- Número de rondas que durará la partida.
- Tiempo límite por ronda, si se desea establecer una duración máxima para la discusión de los Decoders.
- Cantidad de veces que el Listener puede reproducir el audio.
- Activación de efectos de audio, como ruido de fondo o distorsión, para mayor dificultad.
- Tipo de pistas de audio, permitiendo seleccionar entre diferentes categorías.
- Modo de asignación de equipos, eligiendo entre distribución manual o aleatoria.

Características de los audios generados.

Los audios utilizados en Code Breakers están diseñados para desafiar la escucha activa y mejorar la comprensión auditiva a través de diferentes elementos.

Tipos de audios

- **Descriptivos:** Fragmentos de audios que describen objetos, lugares o conceptos sin mencionarlos directamente.
- **Conversacional:** Diálogos entre dos o más personajes en distintos contextos.
- **Sonoros:** Clips de audio sin diálogo, donde los jugadores deben interpretar el significado a partir de los sonidos.
- **Eventos narrados:** Relatos sobre sucesos históricos o ficticios.
- **Explicativos:** Audios que contienen explicaciones o pasos para realizar una tarea.

Niveles de dificultad

- **Fácil:** Audios claros, sin interferencias ni distorsión, con lenguaje directo.
- **Intermedio:** Puede incluir acentos y pausas naturales.
- **Difícil:** Contiene ruido de fondo, distorsión o variaciones en la velocidad del habla.

Elementos que pueden afectar la escucha

- **Ruido de fondo:** Sonidos ambientales como tráfico, conversaciones lejanas o música que interfieren en la claridad del mensaje.
- **Distorsión y efectos de audio:** Modificaciones en la voz.
- **Acentos y estilos de habla:** Voces con diferentes entonaciones, velocidades o dialectos para simular escenarios de escucha real.

Generación dinámica de audios

El contenido de los distintos tipos de audios (descriptivos, conversacionales, sonoros, eventos narrados y explicativos) se generará dinámicamente mediante un prompt en ChatGPT.

Procesos de generación a nivel general:

1. Un prompt estructurado define:
 - El tipo de audio (descriptivo, conversacional, sonoro, evento narrado, explicativo).
 - El nivel de dificultad (fácil o intermedio)
 - Los elementos clave que deben incluirse en el contenido.
2. La salida esperada de GPT-4:
 - **Texto generado:** Un fragmento único basado en la categoría descrita.
 - **Palabras prohibidas:** Lista de términos que el Listener no puede usar al describir el audio.
 - **Listado de respuestas para el tablero de los Decoders:** Conjunto de opciones con una respuesta correcta y distractores diseñados para desafiar su capacidad de interpretación.
3. El texto generado se convierte en audio utilizando un servicio de Text-to-Speech (TTS)
4. El audio final es reproducido en el juego, asegurando que cada partida tenga contenido variado y no repetitivo.

Ejemplos de textos generados.

Descriptivos (Objetos, lugares, conceptos)

Reloj de pulsera

Texto generado	Es un accesorio pequeño que muchas personas llevan en la muñeca. Su función principal es indicar el tiempo y suele tener manecillas o una pantalla digital. Algunos modelos son resistentes al agua y pueden incluir otras funcionalidades, como alarmas o cronómetros.
Palabras prohibidas	<ul style="list-style-type: none"> • Reloj • Hora • Pulsera • Manecillas
Listado de respuestas	<ul style="list-style-type: none"> • Reloj de pulsera (Correcta) • Brújula • Anillo inteligente • Termómetro digital

Conversacionales (Diálogos en distintos contextos)

Cliente en una tienda de tecnología	
Texto generado	<p>Cliente: Buenos días, compré un producto aquí hace una semana, pero no está funcionando bien.</p> <p>Empleado: Entiendo, ¿trae el recibo de compra para procesar la garantía?</p> <p>Cliente: Sí, aquí lo tengo. Me gustaría saber si puedo cambiarlo por otro modelo.</p>
Palabras prohibidas	<ul style="list-style-type: none"> • Garantía • Recibo • Cambio • Producto
Listado de respuestas	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente quiere devolver un artículo defectuoso (Correcta) • El cliente quiere hacer una compra • El cliente está pidiendo un reembolso en efectivo. • El cliente pregunta por la disponibilidad de un nuevo modelo.

Sonoros (Clips sin diálogo, sólo sonidos interpretables)

Escena de una calle transitada

Texto generado	[Sonido de bocinas de autos] [Pasos rápidos sobre pavimento] [Sirena de ambulancia acercándose] [Frenos chirriando repentinamente]
Palabras prohibidas	<ul style="list-style-type: none"> • Tráfico • Ambulancia • Calle • Peatón
Listado de respuestas	<ul style="list-style-type: none"> • Una persona cruzando la calle en medio del tráfico (Correcta) • Una reunión en un café. • Un incendio en un edificio. • Un accidente en una autopista vacía.

Eventos narrados (sucesos históricos o ficticios)

Hundimiento del Titanic	
Texto generado	Era una fría noche en alta mar. Un enorme navío surcaba el océano cuando, de repente, un obstáculo de hielo apareció en la oscuridad. La tripulación intentó reaccionar, pero el impacto fue inevitable. La embarcación comenzó a inclinarse, y en pocas horas, cientos de pasajeros luchaban por su supervivencia en las aguas heladas.
Palabras prohibidas	<ul style="list-style-type: none"> • Titanic • Iceberg • Barco • Naufragio
Listado de respuestas	<ul style="list-style-type: none"> • El hundimiento del Titanic (Correcta) • La explosión del Hindenburg. • Un naufragio en el Caribe. • Un desastre en una tormenta tropical.

Explicativos/Instrucciones (Pasos para realizar una tarea)

Cómo restablecer una contraseña	
Texto generado	<p>Para restablecer tu contraseña, sigue estos pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ve a la configuración de tu cuenta. 2. Busca la sección 'Seguridad'. 3. Presiona la opción 'Restablecer contraseña'.

	4. Ingresar un nuevo código y confirmar el cambio.
Palabras prohibidas	<ul style="list-style-type: none"> • Contraseña • Seguridad • Restablecer • Código
Listado de respuestas	<ul style="list-style-type: none"> • Restablecer una contraseña (Correcta) • Crear una nueva cuenta. • Cambiar la dirección de correo electrónico. • Actualizar la configuración de privacidad.