Agenda electrónica

El propósito de esta agenda electrónica es la de satisfacer la necesidad de tener herramientas para la administración del alumno para con su escuela, con la diferencia de ser un videojuego que atraiga al alumno y promueva su estudio.

Debe cumplir ciertas necesidades del alumno, lo cual es la base de la aplicación

Agenda

-Calendario

-bloc de notas

-Alarmas/recordatorios

-un receptor de tareas (donde reciba las tareas del maestro)

-una tarjeta identificadora

Juego

- mecánicas jugables

-curva de dificultad

-propósito (historia)

-objetivos

Encuesta

¿Qué hace tan icónico un juego, por qué razón son tan populares?

¿Cuáles son sus ganchos?

¿Qué hace un juego tan recordado?

¿Por qué algunos juegos caen en el olvido después de un tiempo?