|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre**:  Alan Rodrigo Ceballos Moreno | | **Matrícula**:  2904273 |
| **Nombre del curso:**  Juegos intercativos para Multimedia | **Nombre del profesor**:  Miguel Ángel González Fabiani | |
| **Módulo**:  1 | **Actividad**:  Actividad 2 | |
| **Fecha**: 07/02/2024 | | |
| **Bibliografía**: | | |

1. **Introducción**

* Género: Juego de adivinar la canción o el albúm.
* Cámara: Con elementos visuales de las portadas de álbumes y letras de canciones, principalmente en primera persona.
* Sinopsis: A partir de fragmentos de letras y portadas de álbumes, los jugadores adivinan canciones.
* Mecánicas principales: reconocimiento de letras y reconocimiento de portadas de álbumes.

1. **Descripción general de la jugabilidad**

* Modos Principales: Adivinanza de letras, adivinanza de portadas de álbumes, desafíos temáticos semanales.
* Niveles: Cada nivel presenta canciones de un género o artista específico.
* Mecánicas Clave de Cada Nivel: Fragmentos de letras, pistas visuales de portadas de álbumes, múltiples opciones de respuesta.
* Motivaciones y Placeres: Desafío auditivo, descubrimiento de nuevas canciones, competición amigable.

1. **Plataformas de juego**

* Compatible con Dispositivos Moviles IOS y Android
* Esta dirigido a los aficionados de la música

1. **Escalas de tiempo**

* Fase de preproducción: 4 meses.
* Fase de producción: 6 meses.
* Fase de prueba y pulido: 4 meses.

1. **¿Qué hace único al juego?**

* Adivinar la canción utilizando fragmentos de letras y portadas de álbumes.
* Esta enfocado a la diversidad musical a través de desafíos temáticos y niveles por género.

1. **¿Qué hace únicos los juegos de este género?**

* La combinación de elementos visuales, desafíos temáticos y métodos de adivinanza de canciones.
* Para mantener la variedad y motivar a los jugadores que exploren diferentes aspectos de la música, se incluyen desafíos temáticos semanales.

1. **Percepción del juego o Look and feet**

* Sentido de emoción musical y felicidad al adivinar la respuesta.
* Mapa conceptual detallado que muestra los desafíos y la progresión de los niveles.

1. **Diseño del juego**

* Control: Navega por la interfaz y elige respuestas fácilmente.
* Cámara: Principalmente estática, con transiciones suaves entre las letras y las portadas del álbum.
* Representación: Mantiene una experiencia personalizada sin la necesidad de un personaje animado utilizando la imagen de perfil del jugador como identificación.

1. **Tablas de características de los elementos del juego**

* Tabla de canciones: Nombre, género, artista, letras.
* Tabla de portadas de álbumes: Nombre del álbum, imagen del álbum.

1. **Tablas de parámetros de los elementos del juego**

* Parámetros de dificultad por nivel.
* Parámetros de puntuación y temporización.

1. **Otras Tablas**

* Tabla de jugadores: Historial de respuestas y puntuaciones.
* Tabla de desafíos temáticos semanales.

1. **Gameplay**

* Mecánicas: La mecánica incluyen la selección de letras, la identificación de portadas de álbumes y la competencia en tiempo real.
* Objetivos: Adivinar correctamente para poder avanzar niveles y desbloquear el contenido.
* Transcursor del juego: El juego progresa por niveles y tiene desafíos temáticos cada semana.

1. **Otros elementos**

* Licencias de música y derechos de autor.
* Proceso de actualización de la biblioteca musical.

Ilustraciones de la Aplicación





