

### ***Declaración del Problema***

***En la actualidad, muchos estudiantes y entusiastas de la programación y las matemáticas encuentran dificultades para comprender conceptos abstractos, como la teoría de conjuntos, esta falta de recursos didácticos accesibles puede llevar a una comprensión limitada y a una falta de interés en estas áreas del conocimiento. Además, los juegos educativos existentes a menudo carecen de elementos envolventes y de una narrativa interesante que capte la atención de los usuarios.***

### ***Objetivos del Proyecto***

**El objetivo principal de este proyecto es desarrollar un juego educativo basado en la teoría de conjuntos, inspirado en mitología griega, que facilite el aprendizaje de estos conceptos matemáticos de manera divertida y dinámica. Los objetivos específicos son:**

- 1. Promover el Aprendizaje: Fomentar el interés por la teoría de conjuntos a través de mecánicas de juego interactivas.**
- 2. Mejorar la Comprensión Conceptual: Utilizar ejemplos visuales y inspirados en dioses griegos para hacer que los conceptos sean más accesibles.**
- 3. Crear una Comunidad de Aprendizaje: Establecer un espacio donde los jugadores puedan compartir dudas sobre el contenido del juego.**

### ***Requisitos del Proyecto***

- Técnicos:**
  - Plataforma disponible para PC y dispositivos móviles.**
  - Interfaz intuitiva y atractiva que facilite la navegación.**
- Educativos:**

- Contenido alineado con los currículos de matemáticas a nivel escolar y universitario.
- Ejercicios y niveles que refuercen el aprendizaje progresivo que por medio de la temática griega afiancen los conocimientos sobre la teoría de conjuntos
- Comunitarios:
  - Implementación de chats para la interacción entre jugadores.
  - Posibilidad de compartir logros y resolver dudas.

### ***Características del Proyecto***

- **Mecánicas de Juego Innovadoras:** Incorporación de desafíos que requieren la aplicación de la teoría de conjuntos para avanzar.
- **Narrativa Atractiva:** Elementos de la mitología griega que servirán como hilo conductor, donde los jugadores interactúan con preguntas sobre el tema míticos mientras aprenden.
- **Feedback Inmediato:** Sistema de retroalimentación que ayuda a los jugadores a comprender sus errores y mejorar su aprendizaje.

### ***Análisis del Mercado***

El mercado educativo digital está en constante crecimiento, especialmente en el contexto actual donde la educación en línea se ha vuelto predominante. La demanda de recursos interactivos que faciliten el aprendizaje está en aumento, y los juegos educativos son una herramienta prometedora para abordar esta necesidad.

### ***Competencia y Oportunidades de Crecimiento***

**Existen competidores en el ámbito de los juegos educativos, pero muchos carecen de una combinación efectiva entre educación y entretenimiento.**

**Oportunidades de crecimiento incluyen:**

- **Expansión a Otros Temas:** Una vez establecido, el juego puede ampliarse para incluir otras temáticas o preguntas para fomentar más la educación
- **Colaboraciones con Instituciones Educativas:** Posibilidad de asociarse con escuelas y universidades para integrar el juego en sus currículos o actividades.

**Este proyecto no solo busca llenar un vacío en la educación matemática, sino también crear una plataforma divertida y social que beneficie a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.**