HIDDEN

**El proyecto consiste en la elaboración de una plataforma/aplicación que desarrolle, mediante un usuario interactivo, el concepto de *infogaming.***

Hidden es un juego de noticias representadas mediante objetos escondidos. Su fuente son las noticias **más calientes** de la actualidad política, económica, social y cultural del país y del mundo. El juego está emplazado en el escenario más importante del día y eso no se modifica a no ser que suceda un hecho extraordinario que cambie la agenda informativa. Por ejemplo, si hay una manifestación en Plaza de Mayo, este lugar será el escenario. Las noticias se van incorporando en forma de objetos escondidos a medida que surgen durante el día. Esto excluiría las columnas de opinión.

**La publicación de la tapa se realizaría a primera hora en la mañana (6 am).** junto con una introducción animada/flashes informativos.

Cuántas noticias hay por nivel: un mínimo de 6 y un máximo de 12

Log in:

Habilitar loggeada con Facebook, Gmail o propia de Hidden. Esto permite jugar, acular puntos y pertenecer a la comunidad del medio o de Hidden.

Cuando se registra puede elegir dentro de las noticias q más la interesan, modo de selección RSS. Puede elegir las secciones que más le interesen: Deportes Economía, Política, Espectáculo, Sociedad, etc. El usuario deberá elegir un mínimo de tres secciones.

A través de este usuario, acumulará los puntos que obtenga jugando y que podrá canjear por los beneficios de la comunidad y anunciantes del momento.

Sistema de puntos:

Los puntos se obtienen mediante:

* el descubrimiento de los objetos relacionados con las noticias
* la respuesta de la trivia (darán puntos extra al ser contestadas correctamente)
* el descubrimiento de los objetos relacionados con los anunciantes
* el pasaje de nivel
* la viralización en las redes sociales

La comunidad cuenta con un sistema de puntos canjeables por los productos o beneficios ofrecidos. Una vez canjeados los puntos se le descontarán de la suma que posea el usuario. La cantidad de puntos restados repercutirá en el nivel de espertizaje. Por ejempo, si el usuario se encuentra en el nivel tres y se le restan los puntos suficientes para pertenecer a la categoría anterior, bajará de nivel.

Viralización:

Se puede compartir en las redes sociales (facebook y twitter) el nivel alcanzado, el puntaje obtenido, y el beneficio/producto canjeado.

Anunciantes:

En la interfaz del juego están escondidos objetos en referencia a los anunciantes. Al encontrarlos aparece no solo la cantidad de puntos sumados sino que el nombre del anunciante con su mensaje, ya sea una promoción, su campaña o un descuento.

Otra forma de mostrar a las marcas es mediante la incorporación de la misma al escenario. Por ejemplo, la marca del quiosco “open 25hs” en un escenario callejero.

Método de juego:

Al encontrar los objetos escondidos, se acumula puntaje y le aparece el titular de la noticia que representa a ese juego. Para leer entera la noticia es necesario hacer click en el titular que redirecciona al medio que la elabora (o no porque son de elaboración propia).

Niveles de jugadores:

El juego tiene tres niveles de dificultad. Cada nivel tiene sus obstáculos y se obtienen con ellos distintas cantidades de puntos. El primer nivel es el que menor puntaje de y así progresivamente hasta el nivel 3. Los niveles se superan alcanzando el puntaje estipulado para cada nivel.

**Primer nivel:** encontrar los elementos escondidos con la ayuda del listado de elementos a encontrar. Cada elemento encontrado suma un puntaje.

**Segundo nivel:** encontrar los elementos sin la ayuda de una lista. Al seleccionarlos aparece una ventana que muestra el titular, debajo aparece una pregunta relacionada con la noticia en cuestión. De responderse correctamente el puntaje será mayor al del primer nivel.

**Tercer nivel:** encontrar el primer objeto que corresponderá a la notica más importante para el lector, si sabemos que lo que más le interesa es el deporte la primera noticia q tendrá que encontrar estará relacionada con este tema. Luego tendrá que responder la pregunta que se le haga y después podrá buscar el siguiente objeto. Esto plantea una búsqueda escalonada hacia las noticias que menos le interesen. Obviamente el puntaje obtenido será el mayor.