RESUMEN

Objetivo Rin´s Adventures

Es un programa que se enfoca en la enseñanza de idiomas extranjeros mediante un juegos didáctico el cual hacen el aprendizaje del idioma más atractivo para el usuario así como la posibilidad de jugar en contra de otras personas compitiendo en base a sus conocimientos del lengua

Definición del Problema

La evolución educativa derivada de los avances tecnológicos durante las dos primeras décadas del siglo XXI parece ser un hecho incuestionable. En pocos años, tanto los profesores como los estudiantes han pasado de utilizar material didáctico en formato papel a utilizar recursos digitalizados. Sin embargo el uso de este material, es realmente poco usado y menospreciado en países en vías de desarrollo. Sin embargo la evolución a estos sistemas no solo ha cambiado la manera de educar y enseñar, sino que también ha modificado la vida cotidiana de las personas, en especial la de los más jóvenes.

Objetivos Objetivo General

La creación de un programa que mantenga la fusión entre vídeo juegos y educación por lo que el propósito de esta combinación es, sin duda, una manera de promover la motivación de los alumnos en jugar a un determinado vídeo juego que a su vez les está enseñando unos contenidos específicos y que promueve que el alumno tenga una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Objetivos específicos

El aprendizaje de lenguas extranjeras para muchos se ha convertido en una tarea incómoda que requiere una gran cantidad de tiempo y esfuerzo por lo cual el objetivo primordial de este sistema es conseguir que estos procesos de aprendizaje sean más agradables y motivadores y así facilitar el aprendizaje y la enseñanza de lenguas extranjeras a través de video juegos.

Marco Referencial

Antecedentes

Desde el inicio del siglo XXI, el número de publicaciones científicas por parte de la comunidad académica relacionadas con el uso de los video juegos confines pedagógicos ha aumentado de manera considerable (véase alguna sobras relevantes como por ejemplo Hays, 2005; Kirschner y Karpinski,2010; Oblinger, 2004; Prensky, 2003).

Uno de los primeros interesados ya en el siglo XXI que admitió que esta forma de entretenimiento podía ofrecer un enorme potencial para el aprendizaje fue Prensky (2001), sugiriendo que lo que se había comenzado a hablar en la década de 1980 podía convertirse en una posibilidad pedagógica real.

En este sentido, todos los video juegos pueden ser educativos, ya que siempre están enseñando algo tanto voluntaria como involuntariamente independientemente de su género, naturaleza, contenido y método. si como los niños juegan, también desarrollan mejores habilidades de organización y esto se asocia con una mejor salud física y mental, así como a la autonomía y el pensamiento creativo (Badura, Geckova, Sigmundová, van Dijk yReijneveld, 2015).

Diseño Metodológico

Etapas de desarrollo del programa contendrá:

1) Fundamentación La cual la idea fundamental y el rol del usuario será definido así como la base del diseño del programa.

2) Diseño conceptual Como funcionara así como su organización

3) Desarrollo La codificación y el uso de las herramientas necesarias para llevar a cabo el proyecto

4) Prueba Probar los avances así como la búsqueda de bugs o problemas que salieron después del desarrollo del mismo.

5) Revisión la revisión del proyecto por algunos problemas que pudiera presentar antes de presentarlo a un usuario.

6) Lanzamiento El programa estará listo para su ejecución así como para que cualquier usuario pueda hacer uso del mismo.

Resultados

Se busca con todo esto introducir un video juego cuyo objetivo sea enseñar lengua extranjera usando cinco tipos de actividades las cuales son: conseguir y usar objetos, puzles, cuestionarios, diálogos, habilidad y simulación directa.

Bibliografía

http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539 http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula/ https://hipertextual.com/presentado-por/vodafone-one/jean-baptiste-huynh https://www.mosalingua.com/es/los-mejores-videojuegos-para-practicar-idiomas/

JUSTIFICACIÓN

Módulo I

El programa esta desarrollado distintos lenguajes de computación como C# entre otros usando herramientas para el desarrollo como NodeJs Unity y blender para la creación y diseño.

Módulo II

El proyecto contendrá el uso de inteligencia artificial para la simulación de comportamientos de los personajes no manejados por el jugador: NPCs, enemigos, jefes finales, animales usando Máquinas de estados finitos y minimax o juego de suma cero dado que los enemigos encontrados cambiaran de estados en base a parámetros específicos del jugador en respuesta a sus acciones.

Módulo III

El sistema desarrollado tendrá la modalidad de juego que permita la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo, o que se pueda guardar la información en la nube para poder ingresar a ella más tarde sobre la modalidad multijugador podría ya sea de manera física en una misma consola, en 2 o más portátiles (incluyendo teléfonos móviles) mediante cables o conexión inalámbrica, o mediante servicios en línea u otro tipo de red con personas conectadas a la misma. Esta modalidad podría ser en tiempo real o por turnos.

ACTIVIDADES

Villarreal Casas Rigoberto

Se encargara de la creación de personajes así como la simulación directa de las relaciones entre los objetos con los mismos. Así como la interacción de dos o más jugadores y su diseño dentro del vídeo juego o la posibilidad de grabar el juego en la nube así como de codificar la interacción de los objetos, puzles, cuestionarios, diálogos, habilidad y gráficos así como de la historia y su desarrollo.

Cronograma

Agosto

Definición del Proyecto

Fase de concepción

Se realizaran los aspectos fundamentales del juego. Básicamente es obtener la idea del juego.

Fase de diseño

Se creara un Documento de Diseño que permitirá a y realizar las tareas para crear el juego. En este documento se especifica el estilo artístico, el ciclo del juego, las mecánicas principales y secundarias, los efectos de sonido, etc.

Fase de planificación

Es la planificación de la programación en base al diseño que se dividirá en diferentes tareas por ejemplo: personaje principal y sus secundarios así como música e implementar movimiento del personaje etcétera.

Septiembre

Fase de producción El objetivo más inmediato de esta fase será realizar toda la programación del juego, la realización del arte y la implementación de todo lo anterior para conseguir el objetivo propuesto.

Octubre

Fase de pruebas

Se irán corrigendo errores y bugs. También se mejorara la experiencia del juego a medida que se prueba el juego. Para tener listo el programa para su presentación.

Noviembre

Fase de pruebas

Se irán corrigendo errores y bugs. También se mejorara la experiencia del juego a medida que se prueba el juego. Para tener listo el programa para su presentación con sus manuales técnicos y de usuario.