

# CURSO: CC451 - 2022 - 1

## Examen Parcial

Tiempo: 2 horas.

Prepare un documento: **NOMBRE-APELLIDO.doc** en el cual presentara sus respuestas. Incluya sus datos personales dentro de ese documento. Suba el archivo al sitio web del curso. No está permitido el intercambio de información con otras personas, ni el uso de apuntes de clase, ni otros actos ilícitos.

### INTRODUCCIÓN

La gamificación es uno de los métodos más efectivos para fidelizar y retener a los usuarios de un producto, una aplicación o servicio, aunque éstos no estén relacionados con juegos. A continuación se mencionan algunas funciones que se implementan para gamificar una aplicación:

**insignias** Estas son una representación visual de los logros de los usuarios, que indican su desempeño dentro de la aplicación.

**Niveles.** Estas son partes del mundo del juego. Con cada nivel, la complejidad del juego aumenta, desafiando al usuario a llegar más lejos.

**Gráficos de rendimiento.** Estos gráficos muestran cómo se desempeñó el jugador en comparación con sus resultados anteriores y rastrean sus registros individuales.

**Puntos.** Estas son recompensas básicas que el usuario obtiene por sus logros a medida que avanza en el juego.

**Scoreboards.** Son listas con rankings de jugadores, que ayudan a definir quién se desempeña mejor en una determinada actividad. A diferencia de los gráficos de rendimiento que muestran el rendimiento de un usuario dentro de un período de tiempo determinado, un scoreboard muestra el rendimiento en relación con el rendimiento de los demás.

**Moneda del juego.** Este representa un medio de "pago" de los beneficios relacionados con el juego: como por ejemplo por vidas extra. El jugador puede obtener esta moneda como recompensa por ciertos logros o como bonificación diaria.

### PREGUNTA 1 (6 puntos).

Describa brevemente El Nombre de su proyecto, el objetivo principal de su aplicación de proyecto y el público al cual está dirigida.

a) Mencione en que casos de uso de su proyecto en los que se puede implementar gamificación (por lo menos en 3) y explique cuales serían los beneficios en cada caso concreto. También describa cómo se implementaría la gamificación.

b) Provea las especificaciones formales de los tres casos de uso de su aplicación de proyecto que usarían gamificación de la manera descrita en el punto anterior.

### PREGUNTA 2:(6 puntos).

Provea un enlace a Figma u otro programa en línea, donde muestre prototipos de la implementación de los **tres casos** de uso de su proyecto, que incluyan la gamificación, como se solicita en la pregunta anterior. Haga un screenshot de sus prototipos e inclúyalo en su documento de respuesta.

### PREGUNTA 3 (4 pts).

Según el PACT – Se pueden analizar diferentes aspectos de las actividades que se realizarán con la ayuda de su aplicación del proyecto.

Desde el punto de vista de los aspectos a) temporales y b) de cooperación de las actividades, cuales serían las características de su aplicación que tomarían en cuenta estos aspectos?

Provea especificaciones de caso de uso en los que se tomarían en cuenta aspectos temporales (a) y otro para los aspectos de colaboración (b).

**PREGUNTA 4 (4 puntos max.)**

Tarea de la Lección 07 Entregada correctamente (SI)(No) y a tiempo (SI)(NO)

Tarea de la Lección 05 Entregada correctamente (SI)(No) y a tiempo (SI)(NO)