



GUIÓN INTERACTIVO

# EmotiLand

COMENZAR

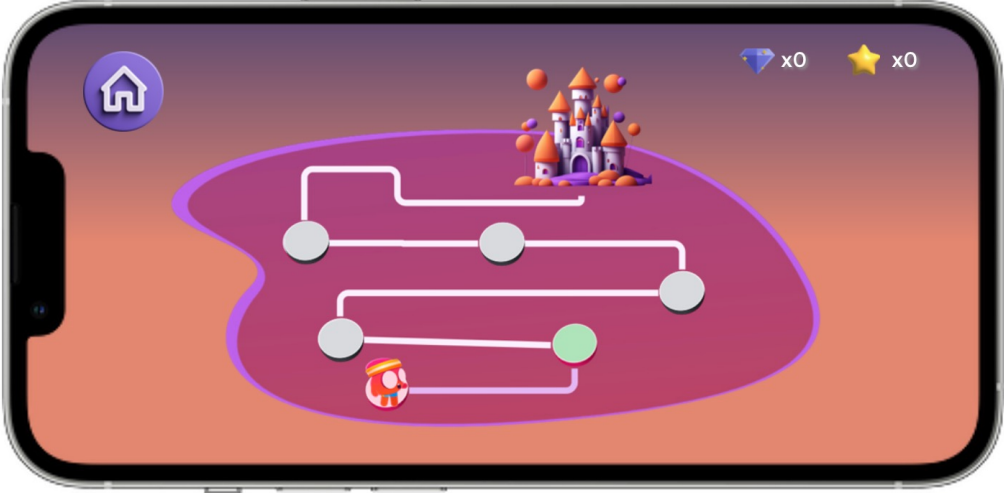
## ¿Qué es EmotiLand?

**EmotiLand** es una aplicación interactiva creada para niños y niñas de 5 a 8 años, diseñada con el propósito de fortalecer su habilidad para **identificar y comprender emociones**. A través de ejercicios interactivos de caracterización y simulaciones basadas en situaciones cotidianas del contexto escolar, los niños explorarán el mundo de las emociones con diferentes actores de la comunidad educativa.



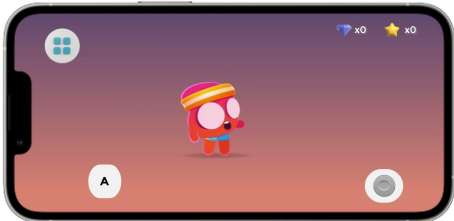
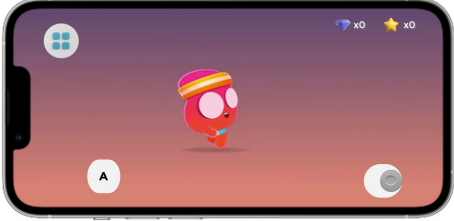
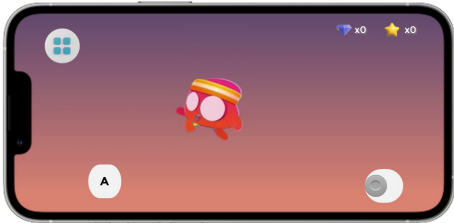
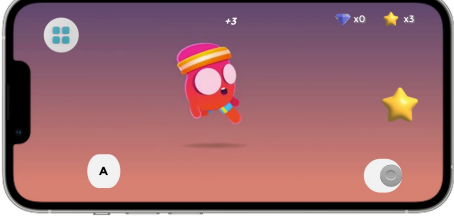
Referencia	EM-1	Nombre	Página de inicio	Actividad	Identificar la página de inicio del juego emotiland	Página	1
<b>Pantalla</b> 					<b>Contenidos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Página inicio emotiland</li><li>•Botón inicio</li><li>•Gráfico del personaje principal (Arix)</li><li>•Gráfico de castillo</li><li>•Música de fondo</li></ul>		
<b>Navegación</b> <p>El usuario hace clic/tap en el botón “Iniciar”</p>		<b>Interactividad</b> <p>El usuario al darle clic en cada botón lo dirige a la pantalla propia de cada opción.</p> <p>Botón inicio: se activa el juego y se dirige a la página principal que contiene la personalización del personaje, así como los reinos de la emoción.</p>			<b>Visual/Audiovisual</b> <p>Se agrega el gráfico del personaje principal</p> <p>Se agrega gráfico del castillo principal en estilo 3D</p> <p>Se agrega música de aventura de fondo</p>		

Referencia	EM-2	Nombre	Página principal	Actividad	Personalización del personaje y presentación de los reinos de la emoción	Página	2
Pantalla					Contenidos		
					<ul style="list-style-type: none"><li>•Arix (personaje principal)</li><li>•Reinos de la emoción<ul style="list-style-type: none"><li>• Primer Reino</li><li>• Segundo Reino</li><li>• Tercer Reino</li></ul></li><li>•Gemas ganadas</li><li>•Estrellas ganadas</li></ul>		
Navegación		Interactividad			Visual/Audiovisual		
<p>El usuario puede ir a la sección de personalización del personaje.</p> <p>Igualmente, puede elegir a cuál reino quiere ingresar, siempre y cuando esté desbloqueado.</p> <p>Además, en la parte superior derecha puede ver cuántas gemas y estrellas ha conseguido.</p>		<p>Slider que contiene cuatro cards distintas las cuales podrán ver al deslizarlas o presionando los botones de izquierda y derecha.</p> <p>Clic en el botón “Ropa” en la primera card lleva a la opción de personalización del personaje.</p> <p>Se elige el reino de la emoción al cual quiere ingresar haciendo clic en el botón “Iniciar”. Los reinos que tengan el gráfico en blanco/negro y el botón en estado desactivado, no van a permitir el ingreso ya que no se han completado las gemas necesarias para ingreso (6 de diferentes colores).</p>			<p>Cards con una imagen, un título, un párrafo y un botón</p> <p>Botones de izquierda/derecha para avanzar por el slider</p> <p>Gráficos de personaje principal (Arix y castillos de los reinos)</p> <p>Se agrega música de aventura de fondo</p> <p>Estrella que representa estrellas ganadas</p> <p>Gema que representa gemas ganadas</p>		

Referencia	EM-3	Nombre	Mapa del reino	Actividad		Página	3
<b>Pantalla</b>					<b>Contenidos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Mapa del Reino</li><li>•5 Casillas</li><li>•Gráfico del Castillo del Reino</li><li>•Arix (Personaje principal)</li><li>•Gemas ganadas</li><li>•Estrellas ganadas</li><li>•Botón de “Home”</li></ul>		
<b>Navegación</b> <p>Los iconos de las estrellas y gemas EmotiLand describe cuántas estrellas ha recolectado.</p> <p>Los usuarios eligen el nivel que quieran comenzar, siempre y cuando esté desbloqueado. Cada nivel representa una emoción.</p> <p>Los niveles se distribuyen en 5 casillas y un Castillo al final de cada reino.</p>		<b>Interactividad</b> <p>Se elige el nivel al cual quiere ingresar haciendo clic en las casillas correspondientes. Los nivel que estén en estado desactivado (gris), no van a permitir el ingreso ya que no se han completado los niveles anteriores.</p> <p>Cuando el usuario hace clic en la casilla seleccionado, el personaje se moverá rumbo a ella siguiendo el camino..</p> <p>El botón “Home” devuelve al usuario a la página principal (EM-2).</p>			<b>Visual/Audiovisual</b> <p>Mapa del reino</p> <p>Casillas de colores</p> <p>Camino que une las casillas</p> <p>Personaje principal (Arix)</p> <p>Botón “Home”</p> <p>Castillo del Reino</p> <p>Estrella que representa estrellas ganadas</p> <p>Gema que representa gemas ganadas</p>		

Referencia	EM-4	Nombre	Explicación del nivel	Actividad	Emi explica la dinámica del contenido del nivel al usuario	Página	4
<b>Pantalla</b> 					<b>Contenidos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Emi (Personaje guía)</li><li>•Video explicativo de los niveles emotiland</li></ul>		
<b>Navegación</b> <p>El usuario ve (subtítulos) y escucha la explicación del nivel y al final aparecen dos botones.</p> <p>No se puede saltar el video completo la primera vez que inicia cualquier nivel de cada reino.</p>		<b>Interactividad</b> <p>Se activa el video automáticamente que inicia el nivel y se oculta la barra de búsqueda para que no puedan saltarlo.</p> <p>Al finalizar el video, aparecen dos botones, uno que reinicia el video y otro que manda a la siguiente pantalla.</p>			<b>Visual</b> <p>Personaje guía (Emi)</p> <p>Card con título, párrafo y dos botones.</p> <p>Se agrega música de aventura de fondo</p>		



Referencia	EM-5	Nombre	Exploración del nivel	Actividad - nivel IRA	Navegar por el escenario para recolectar estrellas	Página	5
Pantalla					Contenidos		
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					<ul style="list-style-type: none"><li>•Arix (Personaje principal)</li><li>•Estrellas</li><li>•Gemas</li><li>•Botón análogo</li><li>•Botón “A”</li><li>•Botón de menú.</li></ul>		
Navegación		Interactividad			Visual/Audiovisual		
<p>El usuario podrá mover el avatar usando el botón análogo que aparece en la parte inferior derecha.</p> <p>Asimismo podrá ver cuántas estrellas y gemas ha ganado.</p>		<p>El botón análogo permitirá tres movimientos: izquierda, derecha y parar. Se activa desplazando el círculo de en medio en la dirección a la que se quiera avanzar.</p> <p>El botón “A” permitirá brincar.</p> <p>El botón de menú parará el juego y permitirá al usuario regresar al reino (EM-3).</p>			<p>Personaje principal (Arix)</p> <p>Gráfico de Estrella</p> <p>Gráfico del botón de menú</p> <p>Botón análogo desplazable</p> <p>Se agrega música de aventura de fondo</p> <p>Estrella que representa estrellas ganadas</p> <p>Gema que representa gemas ganadas</p>		

Referencia	EM-6	Nombre	Explicación del reto	Actividad	Participar en los retos de cada nivel	Página	6
<div><div>Pantalla</div><div></div></div>					<div><div>Contenidos</div><div>Arix (Personaje principal)</div><div>Personaje secundario</div><div>Estrellas recolectadas</div><div>Gemas recolectadas</div><div>Botón análogo</div><div>Botón “A”</div><div>Botón de menú.</div></div>		
<div><div>Navegación</div><div>El personaje principal cuando se acerca al personaje secundario comienza a relatar un problema a solucionar. No se permitirá saltarlo.</div></div>			<div><div>Interactividad</div><div>Cuando se acerque el personaje principal al secundario automáticamente comenzará la explicación con voz en off del problema que presenta.</div><div>Una vez termine de relatarlo, aparecerá una card con párrafo reiterando la instrucción y un botón que dará inicio a la actividad.</div></div>		<div><div>Visual/Audiovisual</div><div>Personaje principal (Arix)</div><div>Personaje secundario</div><div>Gráfico del botón de menú</div><div>Botón análogo desplazable</div><div>Se agrega música de aventura de fondo</div><div>Estrella que representa estrellas ganadas</div><div>Gema que representa gemas ganadas</div></div>		



Referencia	EM-7	Nombre	Ejemplo Reto	Actividad	Se realiza los retos para obtener la gema del nivel	Página	7
Pantalla				<div>Contenidos</div> <div>Arix (Personaje principal)</div> <div>Personaje secundario</div> <div>Estrellas recolectadas</div> <div>Gemas recolectadas</div> <div>Botón análogo</div> <div>Botón de menú.</div>			
Navegación		Interactividad			Visual		
<div>El usuario deberá resolver el reto.</div> <div>En este ejemplo, el personaje principal debe resolver un laberinto para recolectar los juguetes.</div>		<div>Para avanzar en el laberinto el personaje podrá movilizarse en todas las direcciones del botón análogo (arriba, abajo, izquierda y derecha).</div> <div>Los juguetes desaparecen en cuanto el personaje los toca mientras camina.</div> <div>Cuando el personaje principal llega al otro lado con el personaje secundario se abrirá un modal con feedback, el cual dependerá de la cantidad de juguetes recolectados, si consiguen todos los jugueten abrirá un modal con la opción de continuar.</div>			<div>Personaje principal (Arix)</div> <div>Personaje secundario</div> <div>Gráfico del botón de menú</div> <div>Botón análogo desplazable</div> <div>Se agrega música de aventura de fondo</div> <div>Estrella que representa estrellas ganadas</div> <div>Gema que representa gemas ganadas</div> <div>Modal con Título, párrafos y botón</div>		

Referencia	EM-8	Nombre	Obtención de Gema	Actividad	Arix brinca sobre regalo para obtener la gema	Página	8
Pantalla					Contenidos		
					Arix (Personaje principal) Estrellas recolectadas Gemas recolectadas Botón análogo Botón de menú. Botón “A”		
Navegación		Interactividad			Visual		
El personaje principal consigue un regalo el cual contiene la gema del nivel		El personaje caminará y encontrará una caja de regalo, esta caja se activará al brincar sobre ella, lo cual liberará a la gema del nivel.  Para brincar se utiliza el botón “A”			Personaje principal (Arix) Gráfico del botón de menú Botón análogo desplazable  Se agrega música de aventura de fondo Estrella que representa estrellas ganadas Gema que representa gemas ganadas Caja de Regalo		

Referencia	EM-9	Nombre	Final del nivel	Actividad	Se concluye el nivel y se regresa al mapa del reino	Página	9
Pantalla					<b>Contenidos</b> Arix (Personaje principal) Estrellas recolectadas Gemas recolectadas Botón análogo Botón de menú.		
<b>Navegación</b> Aparecerá un modal en donde se menciona que se ha concluido el nivel.		<b>Interactividad</b> El usuario no puede interactuar con los botones detrás del modal (botón “A”, análogo, botón menú). Al hacer clic en el botón “Continuar” se regresará a EM-3 para seguir con los niveles faltantes. Al hacer clic en “Reiniciar” podrá hacer nuevamente el nivel que acaba de concluir.			<b>Visual</b> Personaje principal (Arix) Gráfico del botón de menú Botón análogo desplazable Se agrega música de aventura de fondo Estrella que representa estrellas ganadas Gema que representa gemas ganadas Card con Título, párrafos y botón		

**¿Te ha gustado?**

¡Prueba el siguiente prototipo de  
EmotiLand!

**VER DEMO**

Si no sirve el botón, copia el siguiente enlace:

[meeatd.gerardohdezcarerra.org/emotiland-prototipo/story\\_html5](http://meeatd.gerardohdezcarerra.org/emotiland-prototipo/story_html5)

**¡GRACIAS!**