1. **INFORMACIÓN GENERAL**

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha**:** | 13/06/2024 |
| Programa de formación: | ADSO |
| No. De ficha: | 2900177 |
| Título de la propuesta**:** | Eureka Memory |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del Aprendiz | Isabella Carrera Cabrera |
| Identificación | 1077724270 |
| Correo electrónico | Isacarrera1105@gmail.com |
| Nombre del Aprendiz | Diego Fernando Escorcia |
| Identificación | 1075231461 |
| Correo electrónico | diego52fee@gmail.com |
| Nombre del Aprendiz | Manuel Felipe Avilés |
| Identificación | 1077723747 |
| Correo electrónico | Manuelfelipeaviles1930@gmail.com |
| Nombre del Aprendiz | Andrés Felipe Trespalacios |
| Identificación | 1005259445 |
| Correo electrónico | trespalaciosperez301@gmailc.com |

|  |
| --- |
|  |
| Título |
| Eureka Memory |
| Resumen |
| El presente anteproyecto tiene como objetivo desarrollar un juego llamado "Eureka", especialmente diseñado para mejorar la memoria a corto plazo de los usuarios a través de la mecánica de emparejar imagines. El juego estará disponible en formato digital, facilitando el acceso a un amplio público y permitiendo su uso en diferentes dispositivos como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes.  "Eureka" ofrecerá niveles de dificultad distintos, permitiendo a los jugadores desarrollar sus habilidades de memoria de forma buena y constante. Los gráficos del juego serán visualmente atractivos y de alta definición, diseñados para captar el interés de los usuarios y brindar una experiencia visual. Además, la interfaz del juego será intuitiva y fácil de manejar, asegurando que jugadores de todas las edades puedan disfrutar y aprovechar el juego sin complicaciones.  El juego está diseñado para ejercitar la memoria utilizando la lógica, lo que agrega una capa adicional de desafío y beneficio cognitivo. Al inicio de cada nivel, se mostrará al jugador una pantalla con un texto específico que variará según el nivel y la dificultad. A medida que avanza el tiempo dentro del nivel, se añadirán más imágenes que se desplazarán de manera aleatoria por la pantalla, aumentando la complejidad del juego. Esta dinámica confunde al jugador, obligándolo a concentrarse y utilizar su memoria y lógica para seleccionar las imágenes correctas que coincidan con las que se mostraron inicialmente.  El objetivo del jugador es avanzar al siguiente nivel o repetirlo, dependiendo del puntaje obtenido al final de la partida. Esta estructura de niveles y puntuaciones no solo mejora la memoria, sino que también proporciona una sensación de logro y progreso continuo para el jugador.  Para fomentar la competitividad y la interacción social, "Eureka" incluirá una tabla de clasificación donde aparecerán los nombres y los puntajes de los jugadores con mejores resultados. Esta característica permitirá a los jugadores comparar su rendimiento con el de otros jugadores, lo que puede motivarles a mejorar y a participar en partidas repetidas para superar sus propias marcas y las de otros. |
| Planteamiento del Problema |
| La memoria a corto plazo es una habilidad cognitiva crucial que puede verse afectada por diversos factores, como el estrés, y el envejecimiento y la falta de estimulación mental. Aunque existen numerosos juegos de memoria disponibles en línea, se percibe una necesidad de un juego que no solo ponga a prueba la memoria de los jugadores, sino que también fortalezca su capacidad lógica y sus habilidades cognitivas de manera integral. Este nuevo juego debe proporcionar una experiencia única y educativa, adecuada para todas las edades, integrando entretenimiento con aprendizaje y lógica.  La falta de variedad temática y de modos de juego en los actuales juegos de memoria puede llevar al aburrimiento y la frustración de los usuarios. Muchos juegos de memoria disponibles se enfocan únicamente en la repetición, sin ofrecer desafíos adicionales que estimulen otras áreas cognitivas. Por ello, es esencial diseñar un juego que mantenga el interés del jugador mediante distintos niveles con sus respectivos grados de dificultad, cada uno presentando nuevos desafíos y temas diversos que prevengan la monotonía.  Para hacer el juego más competitivo y atractivo, hemos decidido añadir un modo multijugador. Este modo permitirá a los jugadores competir y colaborar con amigos, conocidos, familiares y otros usuarios en línea, aumentando así la interacción social y el espíritu competitivo. Además, el modo multijugador fomentará la participación continua, ya que los jugadores querrán mejorar sus habilidades para competir mejor con otros. En resumen, "Eureka" busca llenar el vacío existente en los juegos de memoria actuales al ofrecer una herramienta educativa, divertida y desafiante que mejora la memoria a corto plazo y otras habilidades cognitivas de manera efectiva. |
| Justificación |
| Decidimos desarrollar un juego donde los usuarios puedan utilizar su lógica para mejorar la memoria, ya que esto estimula la parte cognitiva ejercitando la memoria, la concentración y la capacidad de observación. Además, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas clave como la memoria a corto y largo plazo, la atención y la resolución de problemas.  Aprendizaje Temático: Eureka Memory se presenta como una herramienta efectiva para enseñar conceptos específicos. Por ejemplo, si las imágenes muestran animales, se puede fomentar el conocimiento sobre la vida silvestre y sus hábitats. Esta capacidad de adaptación temática convierte al juego en una valiosa herramienta educativa, que puede integrarse en contextos escolares o de aprendizaje informal.  Socialización: Es un juego interactivo que promueve la socialización y la competitividad. Al ofrecer un modo multijugador, los usuarios pueden interactuar con amigos, familiares y otros jugadores en línea, lo que fomenta la colaboración y la competencia sana, fortaleciendo así los vínculos sociales.  Adaptabilidad: Este juego puede adaptarse a diferentes edades y niveles de habilidad, desde niños pequeños hasta adultos. La flexibilidad en la configuración del nivel de dificultad asegura que cada usuario encuentre el juego desafiante pero accesible, lo que aumenta su atractivo y utilidad.  Diversión y Entretenimiento: Eureka Memory proporciona mucha diversión y entretenimiento para todas las edades. El juego ofrece una experiencia emocionante que mantiene a los jugadores comprometidos y motivados. La combinación de gráficos atractivos, mecánicas de juego interesantes y desafíos progresivos asegura que los usuarios disfruten mientras mejoran sus habilidades cognitivas.  Beneficios Cognitivos: Además de mejorar la memoria, Eureka Memory ayuda a desarrollar otras habilidades cognitivas esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la lógica. La estructura del juego está diseñada para estimular diferentes áreas del cerebro, lo que puede contribuir a una mejora general en la función cognitiva.  Accesibilidad y Alcance: El desarrollo de Eureka Memory está justificado por la necesidad de herramientas accesibles y efectivas para el entrenamiento de la memoria. La implementación digital del juego permitirá un amplio alcance, ya que podrá ser utilizado en múltiples plataformas y dispositivos. Esto asegura que un gran número de personas pueda beneficiarse de sus ventajas cognitivas y educativas. |
| Vigilancia Tecnológica |
| Objetivo General.  Deseamos que las personas accedan a este juego de memoria, donde podrán ejercitar y fortalecer sus habilidades cognitivas y conocimientos. Para alcanzar este objetivo, hemos diseñado una variedad de opciones de dificultad tanto en los modos de un solo jugador como en el modo multijugador. Estas opciones permitirán a los usuarios personalizar su experiencia de juego según su nivel de habilidad y preferencias, asegurando que siempre encuentren un desafío adecuado.  En el modo de un solo jugador, los usuarios podrán avanzar a través de niveles con dificultad creciente, lo que les permitirá desarrollar sus capacidades mentales de manera progresiva y sostenida. Cada nivel presentará nuevos desafíos que mantendrán su interés y estimularán diferentes áreas cognitivas, desde la memoria hasta la lógica y la resolución de problemas.  En el modo multijugador, los usuarios podrán competir contra sus amigos y familiares en un entorno interactivo y motivador. Este modo no solo fomenta una competencia saludable, sino que también promueve la socialización y el trabajo en equipo. Los jugadores podrán compartir sus logros y comparar sus puntuaciones en una tabla de clasificación, lo que añadirá un elemento de competencia amistosa y motivará a los usuarios a seguir mejorando.  Lo que tratamos de hacer es una investigación respecto a los juegos de memoria que sea tecnológico y funcione de manera óptima para que el usuario se sienta satisfecho. Y hemos buscado competencias como:  Memoria-Memorama  Lo que tratamos de hacer es una investigación respecto a los juegos de memoria que sea tecnológico y funcione de manera óptima para que el usuario se sienta satisfecho. Y hemos buscado competencias como:  Memoria-Memorama  Esta aplicación se trata de unas cartas que están volteadas y el jugador tiene unos segundos para verla y memorizarlas para encontrar la pareja de cada una tiene un modo de juego de diferentes dificultades, también tiene un modo historia que hace que el juego sea mucho más divertido también el juego cuenta para jugar de a 2 jugadores también pude elegir si quiere que las cartas sean de animales, frutas, música, dibujos animados etc.  <https://www.memo-juegos.com/juegos-de-memoria-online>  Juego de memoria: Memorama. - Apps en Google Play  Matching game pairs  Esta aplicación trae un modo de juego en línea para que los jugadores puedan jugar con otro jugador también trae otra variedad de cartas y trae un modo donde se puede seleccionar con cuantas cartas quiere jugar el jugador y con qué tipo.  <https://dkmgames.com/memory/pairs.php>  C:\Users\manue\AppData\Local\Temp\{5710B438-747A-4434-9E30-2E92E62691A0}.tmp  Tile club  Esta aplicación se trata donde el jugar le aparecen varias cartas y tiene que emparejarlas correctamente este juego tiene varias dificultades el jugador no sabe que dificultad le toca porque son al azar también tiene un menú donde puede editar las fichas ósea que puede cambiar el estilo de ficha con los puntos que le dan al jugador por haber pasado de nivel también tiene potenciadores que ayudan al jugador a resolver rápido el nivel.  <https://tile-club-matching-game.softonic.com/android>  Tile Club: Juego de emparejar - Apps en Google Play  Conclusión  En conclusión, lo que se planea hacer es implementar las cosas que tienen esas aplicaciones para que nuestro juego sea mucho mejor para que los jugadores o las personas se sientan a gusto con el juego y puedan mejorar su memoria . |
| Objetivos |
| Objetivos Especificos:   1. Implementar niveles de dificultad progresiva. 2. Asegurar la compatibilidad del juego en múltiples dispositivos y plataformas (web y móviles). 3. Proporcionar tutoriales para guiar a nuevos usuarios en la mecánica del juego. 4. Experiencia al Usuario: Queremos que el juego sea fácil de entender y jugar, con una interfaz intuitiva y accesible que permita a los usuarios de todas las edades. 5. Desafío Gradual: Implementaremos niveles de dificultad para garantizar que el juego sea accesible para jugadores de todos los niveles. Los primeros niveles servirán como introducción a lo básicos, mientras que los niveles posteriores ofrecerán desafíos más complejos. 6. interactividad Social: Fomentar la interacción social mediante la implementación de un modo multijugador en línea, donde los usuarios puedan competir con amigos. |

|  |
| --- |
|  |
| Metodología |
| Investigación y Análisis:  Objetivo: Identificar y estudiar juegos similares, sin formación relevante sobre juegos de memorice.  Actividades:  Investigar juegos de memorice existentes y analizar sus mecánicas, gráficos, y niveles de dificultad.  Identificar las características que hacen a un juego de memorice exitoso y atractivo.  Diseño:  Objetivo: Crear la interfaz gráfica y definir la mecánica del juego.  Actividades:  Diseñar la interfaz gráfica del usuario (UI) utilizando herramientas de diseño gráfico.  Definir la mecánica del juego, incluyendo reglas, niveles de dificultad y objetivos.  Crear prototipos de las pantallas del juego.  Diseñar los elementos visuales, como cartas, fondos, y botones.  Asegurarse de que el diseño sea intuitivo y fácil de usar.  Desarrollo:  Objetivo: Programar el juego utilizando un lenguaje adecuado.  Actividades:  Escribir el código del juego utilizando lenguajes como PHP, JavaScript, y CSS.  Implementar la lógica del juego, como la gestión de partidas, puntuaciones, y niveles.  Integrar la interfaz gráfica diseñada en la fase anterior.  Asegurarse de que el juego sea responsive y funcione en diferentes dispositivos.  Implementación y Lanzamiento:  Objetivo: Publicar el juego en plataformas y hacerlo accesible para los usuarios.  edades:  Publicar el juego en plataformas web y móviles según corresponda.  Monitorear el desempeño del juego y recopilar estadísticas de uso. |
| Recursos |
| Mano de obra: 3.000.000  Equipos de trabajo: 6.000.000  Tiempo dedicado: 1.200.000 |
| Resultados Esperados |
| Un juego funcional y atractivo que mejore la memoria a corto plazo de los usuarios  Implementación de la mecánica seleccionar imágenes de manera fluida y sin errores.  Niveles de dificultad progresiva que desafíen y estimulen la memoria a corto plazo de los usuarios.  Lanzamiento exitoso del juego en plataformas web y móviles. |
| Impactos y Beneficios |
| Mejora en la memoria a corto plazo de los usuarios.  Disponibilidad de una herramienta educativa accesible para diferentes edades.  Contribución al campo de los juegos educativos.  Activa la lógica del ser humano. |
| consideraciones éticas y legales |
|  |
| Bibliografía |
| <https://thebridge.tech/blog/herramientas-y-recursos-esenciales-para-disenadores-de-experiencia-de-usuario> <https://docs.hektorprofe.net/escueladevideojuegos/articulos/fases-del-desarrollo-de-videojuegos/>  <https://developer.mozilla.org/es/docs/Games/Introduction> |
|  |