**EQUIQUIZ**

Propuesta de Proyecto

**Datos Identificativos:**

**Alumno/s:** [Levi Josue CANDEIAS DE FIGUEIREDO](mailto:levijosuecandeiasdefigueiredo.guadalupe@alumnado.fundacionloyola.net)

Maria Vidigal Barroso

Zeus Martin Llera

Carlos Rodriguez Botello

**Centro Educativo:** Escuela Virgen de Guadalupe

**Ciclo Formativo:** Desarrollo de Aplicaciones Web

**Curso:** 2024-2025

# Ámbito de Ciudadanía Global

EQUIDAD DE GÉNERO Y COEDUCACIÓN

# Descripción General

Consiste en un juego en el que mediante preguntas, se deberá establecer la equidad de género entre las personas definidas.

# Objetivos del Proyecto

Lista de objetivos sociales que pretende alcanzar el proyecto:

* Sensibilizar a la gente sobre el tema de la equidad de género y la coeducación del mismo
* Enseñarle a la sociedad el verdadero significado de la equidad de género
* Definir la diferencia entre equidad e igualdad de género

# Beneficiarios

Está destinado a jóvenes adultos.

# Constitución de la Aplicación

### **Parte de Usuario**

#### **Introducción y Selección de Personajes**

* Al iniciar el juego, se presenta la **historia de los tres personajes** (Ana, Luis y Martina) con sus respectivos contextos sociales y necesidades:
  + **Ana**: Necesita superar barreras en un entorno en los cuales los estigmas sociales hacen difícil a las mujeres formarse como ingenieras.
  + **Luis**: Lucha contra prejuicios sociales que dificultan que busque ayuda para su salud mental.
  + **Martina**: Busca acceso a becas y recursos educativos, enfrentando la desigualdad de oportunidades.

#### 

#### **Comienzo del Juego**

* Un botón **"Comenzar Partida"** lleva al jugador a un mapa dinámico donde inicia la aventura.
* Se muestra la **barra de equidad**, comenzando al 50%.

#### **Desarrollo del Juego**

1. **Sistema de Preguntas Basado en Escenarios**
   * **Escenarios principales**: Salud, Empleo, y Educación.
   * El juego guía al jugador a un punto del mapa para responder preguntas que plantean decisiones relacionadas con las necesidades de los personajes.
   * Cada pregunta aborda un conflicto donde las opciones favorecen de forma diferente a cada personaje:
     + **Ejemplo**: "¿A quién priorizarías para recibir apoyo en este escenario?"
       - **Opción A**: Apoyar a Ana con una beca de ingeniería.
       - **Opción B**: Financiar terapia para Luis.
       - **Opción C**: Ayudar a Martina con material educativo.
2. **Impacto en la Barra de Equidad**
   * Las decisiones afectan la **barra de equidad** de manera positiva o negativa, mostrando cómo las elecciones del jugador benefician o perjudican a los personajes en función de sus necesidades en contra de los deseos.
   * La barra refleja el balance entre equidad social y personal.

#### **Interfaz Dinámica**

* La interfaz del mapa cambia según las respuestas y progreso del jugador:
  + Animaciones que representan las consecuencias de las decisiones (por ejemplo, un aula construida o una clínica abierta).
  + Cambios visuales en la barra de equidad.

#### **Fin del Juego y Guardado de Puntuación**

* Al finalizar todas las preguntas, se muestra un resumen del impacto de las decisiones:
  + Cuánto ayudaron a cada personaje.
  + El estado final de la barra de equidad.
* Se solicita un **nickname** para guardar la puntuación en un **ranking global**, destacando jugadores con decisiones equilibradas.

### **Parte Administrativa**

#### **Gestión de Preguntas (CRUD)**

* Crear, editar, eliminar y listar preguntas según los tres escenarios (Salud, Empleo, Educación).
* Asociar cada pregunta a los personajes y definir cómo afecta la barra de equidad.

#### **Control de Puntuaciones**

* Visualizar el ranking de puntuaciones, con filtros por nombre de usuario, fecha, y balance de la barra de equidad.

# Otros Aspectos a Destacar

Existe demasiada desinformación sobre el tema de la equidad.

Se suele confundir igualdad con equidad de género y esta aplicación web ayudará a las personas a entender las diferencias y cómo participar positivamente en ellas.

# Áreas de Trabajo

El proyecto abordará las siguientes áreas de trabajo:

* Programación en entorno Cliente.
* Programación en entorno Servidor.
* Diseño de Interfaces Web.
* Despliegue de Aplicaciones Web.
* Gestión de Proyectos.