EquiQuiz

Actores y Objetivos

**Centro Educativo**: Escuela Virgen de Guadalupe

**Ciclo Formativo**: Desarrollo de Aplicaciones Web

**Curso**: 2024-2025

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

Maria Vidigal Barroso

Zeus Martin Llera

Carlos Rodriguez Botello

1. *Este documento enumera los grupos interesados en el proyecto (actores/stakeholders) y sus intereses en él.*

# Actores

## Jugadores (Usuarios)

Aprender sobre la equidad de género a través de decisiones interactivas.

Reflexionar sobre las consecuencias de sus elecciones en la vida de los personajes.

Mejorar su comprensión de la diferencia entre equidad e igualdad de género.

## Educadores/Facilitadores

Utilizar el juego para fomentar discusiones sobre equidad de género en el aula.

Evaluar el impacto del juego en la comprensión de los estudiantes sobre el tema.

Proporcionar retroalimentación para mejorar el contenido del juego.

## Administradores de la Aplicación

Mantener y actualizar la base de datos de preguntas y respuestas.

Gestionar el ranking de puntuaciones y asegurar la integridad de los datos.

## 

## 

## 

## Objetivos del Proyecto

**Sensibilización**: Aumentar la conciencia sobre la equidad de género y la coeducación entre los jóvenes adultos.

**Educación**: Proporcionar información clara y accesible sobre el verdadero significado de la equidad de género y su diferencia con la igualdad.

**Interacción**: Fomentar la participación activa de los jugadores a través de decisiones que impactan en el desarrollo del juego y en la vida de los personajes.

**Reflexión Crítica**: Estimular la reflexión sobre las decisiones tomadas y sus consecuencias en la vida real, promoviendo un pensamiento crítico sobre la equidad de género.

**Accesibilidad**: Asegurar que la aplicación sea accesible para todos los jóvenes adultos, independientemente de su nivel de conocimiento previo sobre el tema.

**Evaluación del Impacto**: Medir el impacto del juego en la comprensión y actitudes de los jugadores hacia la equidad de género a través de la recopilación de datos y retroalimentación.