

Estructura de la Presentación

1. Introducción

- Presentación del equipo: Breve introducción de los miembros del equipo y sus roles.
- Objetivo de la presentación: Explicar que van a presentar dos programas en Python: un juego de *Piedra, Papel o Tijeras* y un *juego de preguntas* geográficas, destacando su relevancia para el inversor y para la metodología STEAM en colegios.

2. Juego 1: Piedra, Papel o Tijeras

- a. Descripción del juego
 - Explica en qué consiste el juego (reglas básicas, interacción con el usuario, etc.).
 - Menciona que es un juego clásico, sencillo y adictivo, ideal para incluir en una aplicación como una función adicional.
- b. Objetivos
 - Para el inversor: Ofrecer un juego simple pero entretenido que pueda aumentar el engagement de los usuarios en su aplicación.
 - Para los usuarios: Proporcionar una experiencia divertida y rápida que puedan disfrutar en cualquier momento.
- c. Funcionalidades
 - Futura interfaz sencilla y fácil de usar.
 - Lógica del juego implementada en Python (por ejemplo, elección aleatoria de la computadora, validación de entradas del usuario, etc.).
 - Posibilidad de jugar múltiples rondas y llevar un registro de puntuación.
- d. Cliente y audiencia
 - Cliente: El inversor que busca añadir funcionalidades atractivas a su aplicación.
 - Audiencia: Usuarios de todas las edades que buscan entretenimiento rápido y sencillo.

Mejoras propuestas

- Interfaz gráfica: En el futuro implementar una interfaz gráfica usando bibliotecas como `Tkinter` o `PyQt` para hacerlo más visual.
- Modo multijugador: Permitir que dos usuarios jueguen entre sí en línea.
- Integración con redes sociales: Permitir a los usuarios compartir sus puntuaciones o desafiar a amigos.
- Personalización: Añadir temas visuales o sonidos para hacer el juego más atractivo.

3. Juego 2: Preguntas Geográficas (Metodología STEAM)

a. Descripción del juego

- Explica que es un juego educativo diseñado para enseñar geografía de manera interactiva.
- Menciona que está alineado con la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), fomentando el aprendizaje práctico y colaborativo.

b. Objetivos

- Para los colegios: Proporcionar una herramienta educativa que motive a los estudiantes a aprender geografía de manera divertida.
- Para los estudiantes: Mejorar sus conocimientos geográficos mientras se divierten.

c. Funcionalidades

- Banco de preguntas sobre geografía (países, capitales).
- Sistema de puntuación que recompensa respuestas correctas.
- Retroalimentación inmediata para ayudar a los estudiantes a aprender de sus errores.
- Posibilidad de seleccionar diferentes niveles de dificultad.

d. Cliente y audiencia

- Cliente: Colegios que buscan herramientas educativas innovadoras.
- Audiencia: Estudiantes de primaria y secundaria, así como profesores que quieran integrar tecnología en sus clases.

e. Mejoras propuestas

- Interfaz gráfica atractiva: Usar bibliotecas como `Pygame` o `Kivy` para crear una interfaz visualmente atractiva.
- Gamificación: Añadir elementos como insignias, niveles y tablas de clasificación para motivar a los estudiantes.
- Contenido adicional: Incluir preguntas sobre cultura general, historia o ciencias para ampliar el alcance del juego.
- Modo colaborativo: Permitir que los estudiantes trabajen en equipo para responder preguntas.

4. Demostración

- Piedra, Papel o Tijeras: Muestra una versión funcional del juego en la consola o, si es posible, con una interfaz gráfica.
- Preguntas Geográficas: Muestra cómo funciona el juego, destacando las preguntas, la retroalimentación y el sistema de puntuación.

5. Beneficios y Valor Añadido

- **Para el inversor:**

- Añadir un juego clásico y adictivo puede aumentar el tiempo de uso de su aplicación.
- Atraer a un público más amplio, incluyendo niños y adultos.

- **Para los colegios:**

- Herramienta educativa innovadora que fomenta el aprendizaje activo.
- Alineación con la metodología STEAM, lo que puede mejorar la reputación del colegio.

6. Ideas de Mejora Futura

- **Piedra, Papel o Tijeras:**

- Integración con inteligencia artificial para adaptar la dificultad al nivel del jugador.
- Versión para dispositivos móviles.

- **Preguntas Geográficas:**

- Base de datos en la nube para actualizar preguntas automáticamente.
- Integración con plataformas de aprendizaje como Google Classroom.

7. Conclusión

- Resumen de los puntos clave: qué son los juegos, para quién están dirigidos y cómo pueden beneficiar al inversor y a los colegios.
- Agradecimiento al público por su atención.
- Invitación a preguntas y feedback.

Consejos para la Presentación

1. Sé clara y concisa: Evita extenderse demasiado en detalles técnicos. Enfócate en los beneficios y funcionalidades clave.
2. Usa visuales: Muestra capturas de pantalla, diagramas o una demostración en vivo de los juegos.
3. Practica: Ensaya la presentación con tu equipo para asegurarte de que todo fluya bien.

Ejemplo de Presentación

Introducción: "Hola, somos [nombre del equipo] y hoy estamos emocionados de presentarles dos proyectos en Python: un juego clásico de Piedra, Papel o Tijeras y un juego educativo de preguntas geográficas. Estos proyectos están diseñados para entretener y educar, respectivamente, y creemos que pueden ser un gran valor añadido para su aplicación y para los colegios."

Cierre: "En resumen, estos juegos no solo son divertidos y educativos, sino que también ofrecen oportunidades únicas para aumentar el engagement y mejorar el aprendizaje. Agradecemos su atención y estamos abiertos a cualquier pregunta o sugerencia que tengan."

