

Miembros de nuestro equipo

**Rafael Saavedra**

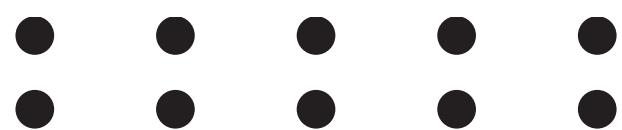
- Jefe de equipo y Scrum master
- Encargado de liderar al team scrum y eleborar la documentación del proyecto.

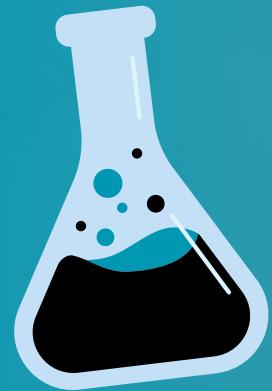
**Sebastián Tapia**

- Team scrum/Desarrollador
- Encargado de la programación del proyecto.

**Otixe Cifuentes**

- Infraestructura y redes.
- Encargado de supervisar, implementar y asesorar sobre los equipos, redes y servidores para el proyecto.





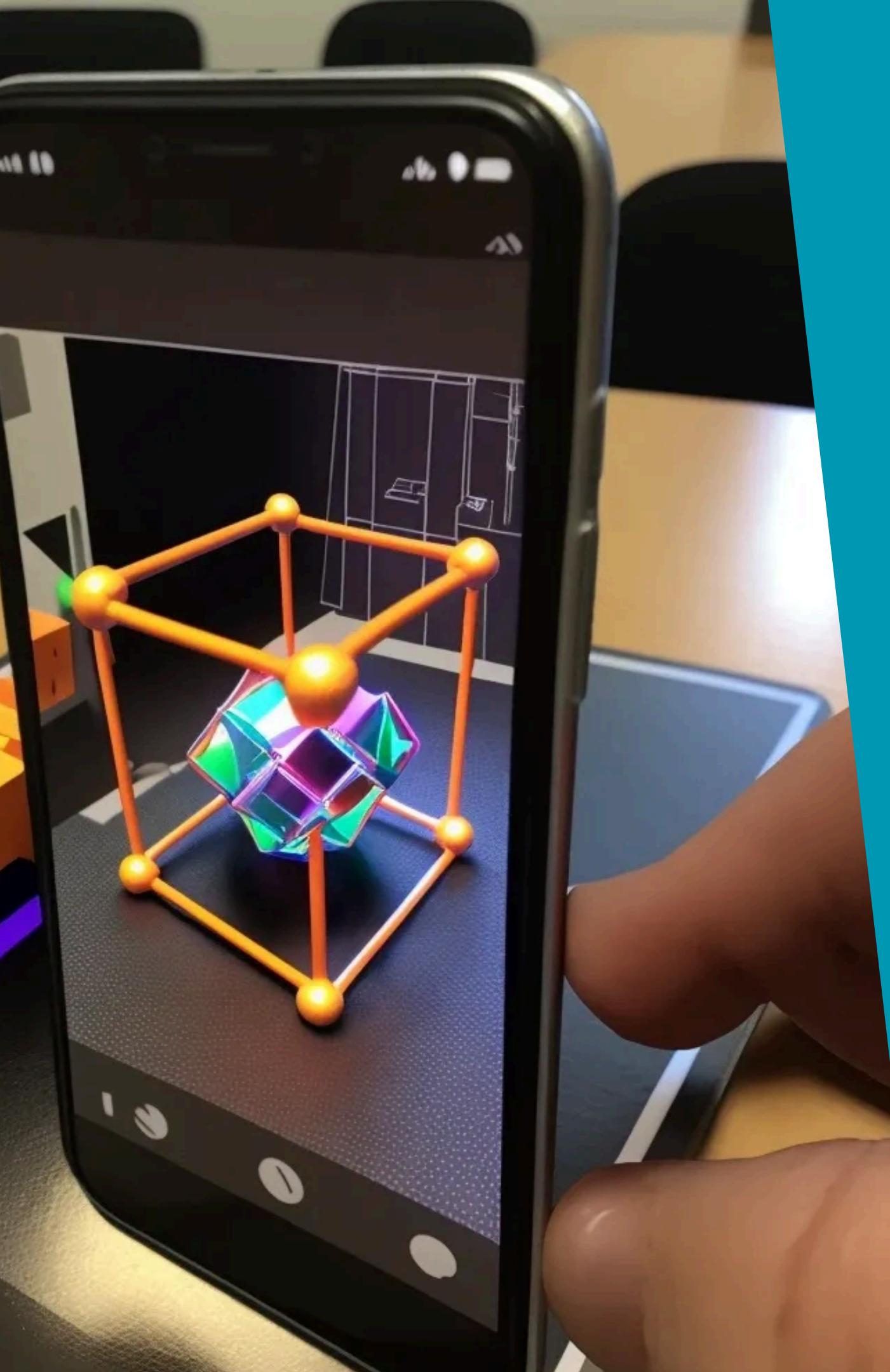
Nuestra propuesta

El progreso alcanzado

DESCRIPCION

En esta mecánica, el jugador asume el rol de un experto en química en una estación espacial galáctica, donde debe combinar átomos para formar moléculas específicas.

La mecánica se centra en la correcta unión de fichas representadas por códigos QR que representan átomos, y la selección del tipo de enlace adecuado para formar nuevos compuestos.





MECÁNICA

- 01** Recepción del Pedido: El jugador recibe un pedido de un NPC en la estación espacial. El pedido describe un compuesto específico que debe crearse, como agua para enfriar un motor espacial.
- 02** Selección de Átomos: El jugador selecciona los átomos necesarios para formar el compuesto. Por ejemplo, para crear una molécula de agua, selecciona dos átomos de hidrógeno y uno de oxígeno.
- 03** Unión de Átomos: El jugador junta físicamente las fichas con QR, aproximándolas para que la aplicación detecte la proximidad y valide la conexión entre los átomos. El átomo de oxígeno se coloca en el centro con los átomos de hidrógeno conectados
- 04** Validación y almacenamiento: La aplicación valida la unión y el tipo de enlace. Si es correcto, se almacena la molécula en una lista de compuestos creados. Si hay un error, el jugador pierde puntos.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

01

Proporcionar una experiencia de laboratorio de química virtual que permita a los jugadores experimentar con elementos químicos sin riesgos.

02

Fomentar la creatividad, la experimentación y el autoaprendizaje en un entorno seguro y controlado.

03

Ofrecer una herramienta de aprendizaje efectiva para estudiantes de química y otros interesados en la química.



Tipos de tecnología



Plataforma de Desarrollo



Lenguaje de Programación



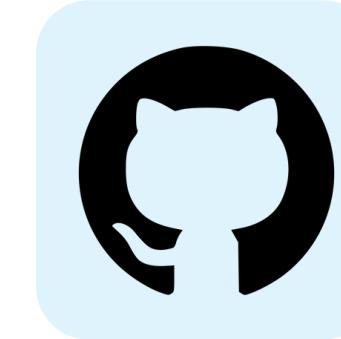
Reconocimiento de Códigos QR



Base de Datos



Interfaz de Usuario (UI)
Experiencia de Usuario (UX)



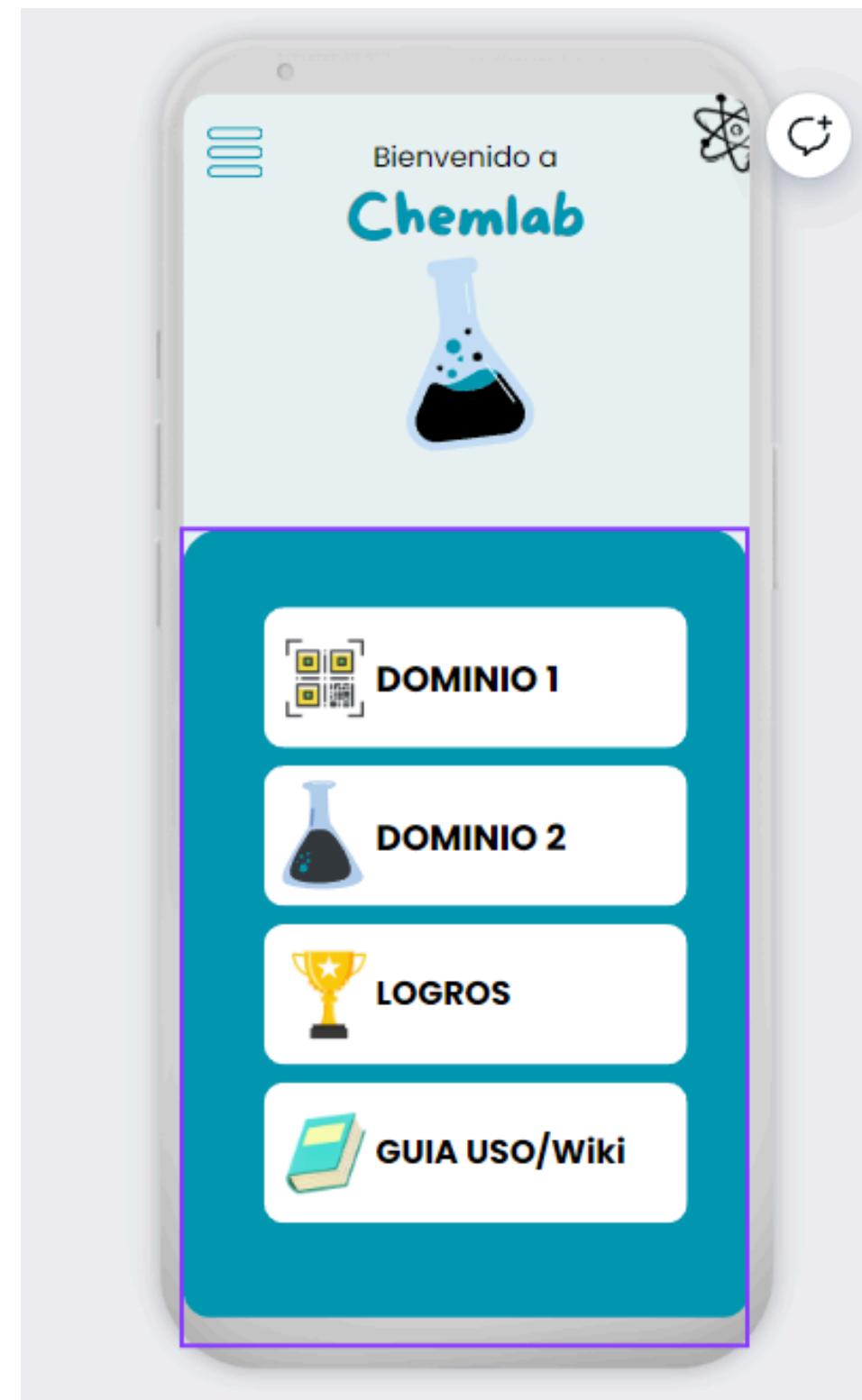
Control de Versiones
y Colaboración



Administración
Control de tareas



Mockup



Demostraciones de la mecanica 1

LA REALIDAD AUMENTADA ES
UNA PODEROSA
HERRAMIENTA PARA LA
EDUCACIÓN



GRACIAS