**Modelo Canvas Para Videojuegos**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Modelo educativo**  En esta ocasión se implementará el MEDIT haciendo uso de sus cuatro ejes estructurales, los cuales son: Ética, Aprendizaje, Conocimiento y Tecnología.  Partiendo de esto nuestra finalidad es motivar la educación para la vida, dejando de un lado la educación para el hacer y el trabajo y convertirnos en una educación para el ser, enfocándonos en 3 grandes campos que son: Institucional, Disciplinar y Cultural, abarcando de esta manera una contribución no solo para la Universidad de Cundinamarca si no para la sociedad en general.  El juego deberá tener uno de los valores de la ética que es la diversidad, el respeto y el bien común ya que como se juega multijugador. Tendrá que aprender a convivir con las demás personas de la civilización y generar cultura sobre ellas. El aprendizaje se centraría mas a los estudiantes de la universidad de Cundinamarca, para formas personas transmodernas mediante el aprendizaje autónomo, y nuestro juego tendría parte de ese aprendizaje mediante misiones. El conocimiento y las tecnologías en las que se establece serán modernas. Siguiendo los respectivos parámetros del conocimiento para su elaboración con la Universidad y con la sociedad para formar personas con conocimiento y aporte a la sociedad como lo hace la Universidad con sus graduados.  Todo esto surge desde la idea mencionada en el MEDIT como “El rol protagónico del docente y pasivo del estudiante, cede ante la necesidad de reconocer en ambos un papel activo, en una comunidad de aprendizaje colaborativa y cocreativa.”  Muñoz (2019) EDUCACION PARA LA VIDA, LOS VALORES DEMOCRATICOS, LA CIVILIDAD Y LA LIBERTAD. Recuperado de <https://www.ucundinamarca.edu.co/documents/varios/2019/medit-1.pdf> | **Mecánicas y controles**  Mecánicas básicas de navegación (correr, caminar, saltar, agacharse)  **Mecánicas Especiales** (Push Pull)  **Controles**  (Teclado: para moverse, activar mecánicas especiles, animaciones básicas y entre otros)  Controles Jugadores  **Jugador #1**  A = Girar Izquierda         D =Girar Derecha  W = Adelante        S = atrás  Shift = Correr         Q = Saltar  E = Agacharse        R = Recoger  **Jugador #2**  ←= Girar Izquierda     → = Girar Derecha    ↑ = Arriba           ↓ = Abajo  I = Correr          P = Saltar  O= Agacharse        Enter = Recoger | **Concepto**  **Solbioeolic**  (una batalla por la supremacía)  El juego se desarrolla en una zona fronteriza donde habitan dos pueblos, los cuales tienen formas distintas de acceder a la energía, pero ambos están muy enfocados en el desarrollo y la utilización de las energías renovables, ya que son pueblos cercanos tienen sus problemas y pelean muy intensamente por ver cual pueblo tiene la mejor energía. Un personaje de cada pueblo tiene que recolectar partes para armar la fuente con la que sustentan su energía, al ser dos mundos deben competir por encontrar las partes, la idea es que el primero que arme el medio de energía con el cual se sustenta gana y el pueblo ganador obtendrá un reconocimiento como el más energético (modo multijugador), mientras consiguen cada parte la idea es afrontar retos y pruebas que les impida encontrar las partes y a medida que vaya encontrando y armando el puntaje vaya subiendo, la idea es que en cada recorrido que haga el personaje y encuentre una pieza le sea aportada la parte explicativa de cómo funciona y la manera de ser utilizada. Al momento de jugar al ser en pantalla dividida y multijugador existirán 3 escenarios donde se podrá evidenciar 3 energía renovables que son la eólica, solar y biomasa. | | **Género**  SandBox / MMO Multijugador Multi jugador Pantalla Partida | **Usuarios**  -Hombres, Mujeres y niños  -Estudiantes de la Universidad de Cundinamarca  -Ubicados en la ciudad de Chía  -Edades entre 8 a 30 años  -Personas con afinidad de experimentar un juego fuera de los comunes de hoy en día  -Que sean aficionados a los videojuegos |
| **Recursos**  Unity 3D  Blender modelador 3D  Software (Windows 10)  Hardware (Procesador Intel Core i5, 4GB de Ram)  Personal Humano | **Plataforma**  -Windows 10, Pro |
| **Costos**  Artista = $ 29.000 x hora  Diseñador = $38.000 x hora  Programador = $48.100 x hora  Audiovisual = $19.500 x hora  Alquiler de Equipo y licenciamiento de Unity = $170.000 x mes y $95.700 x mes  ***De lunes a sábado – 6 horas x día durante 2 meses***  **Recursos Humanos = (((29.000+38.000+48.100+19.500) \* 6 horas) \* 53 días) = $38’764.800**  **Software = ((95.700 \* 2 meses) / 53 días) /24 horas) \* 6 horas) \* 6 días) \* 8 semanas = $43.335**  **Hardware = ((((170.000 \* 2 meses) / 53 días) / 24 horas) \* 6 horas) \* 6 días) \* 8 semanas = $76.981**  **Costo Total = $38’885.116** | | | **Modelo de monetización**   * **Complementos y DLCs**   Por medio de este modelo podemos llegar a generar ciertos ingresos pasivos a través de la publicidad, muchas compañías ofrecen sistemas de publicidad, el cual trata de mostrar anuncios de la compañía asociada en el juego y así generar un porcentaje pequeño de ingresos sin tener de que vender los derechos de autor del video juego. | | |