# Game Concept – Sistema …….

## 1. Objetivo del documento

Este documento explica la idea fuerza y algunos conceptos esenciales de XXXXXX.

Se presentan las características principales , los objetivos que se plantea y el soporte tecnológico que usará con el fin de realizar un primer acercamiento a XXXXXXX.

## 2. Alcance del documento

Este documento describe XXXXXX, explicando la Idea Fuerza, los modulos de aprendizaje y su funcionamiento. Se especifica el publico al cual esta dirigido, así como también el hardware necesario. Por último se realiza un análisis de la competencia y los riesgos enfrentados.

## 3. Idea Fuerza

Realizar una sistema de aprendizaje de idioma ingles, para ser usado en dispositivos moviles junto a lentes de realidad virtual. Se pretende que la aplicacion pueda ensenar de forma rapida el lenguaje requerido en situaciones esenciales, al realizar un viaje a un pais de habla inglesa a traves de distintos modulos de corta duracion. Los mismos son descriptos en el punto siguiente.

EXPLICAR LAS DIFERENTES CARACTERISTICAS QUE DESEAMOS QUE EL SISTEMA TENGA (TENIENDO EN CUENTA LOS SISTEMAS SIMILARES QUE SE ESTUDIARON, SIN MENCIONARLOS, ESTO LO PONEMOS EN EL CAPITULO DE ANALISIS DE COMPETENCIA).

## 4. Modulos

Los escenarios para los modulos seran los siguientes:

Restaurant

Aeropuerto

……….

…………

…………

## 5. Funcionalidad

~~El videojuego potencia su jugabilidad mediante la utilización de gráficos y efectos de audio~~

~~atractivos para los niños. La estimulación visual y sonora, a su vez es uno de los elementos~~

~~fundamentales de la metodología de aprendizaje usada.~~

~~Otra de las características de la jugabilidad que hay que destacar, es que se apunta a~~

~~desarrollar un videojuego rápido y ágil, donde el jugador pueda terminar los niveles en pocos~~

~~minutos.~~

~~Se incentivará el atractivo del juego mediante un sistema de puntajes e insignias. El puntaje se~~

~~mostrará en la pantalla a medida que avanza en las diferentes etapas y niveles del juego. Las~~

~~insignias se obtendrán en base a logros individuales de uso, por ejemplo: en base a una~~

~~cantidad días seguidos jugó con el videojuego, a una cantidad de palabras encontradas,~~

~~cuando finaliza un nivel o cuando aparece una palabra especial.~~

~~Cuando el jugador lo desee podrá acceder a una pantalla donde aparecerán todas las Insignias~~

~~otorgadas en color y las insignias por ganar con la imagen sombreada o gris.~~

## 6. Público Objetivo

El sistema esta dirigido a publico de todas edades, quienes tengan poco o nulo conocimiento del idioma Ingles. A traves de los modulos estos podran adquirir, de forma rapida, el lenguaje necesario para desenvolverse en situaciones cotidianas,.

## 7. Hardware Requerido

El Sistema se desarrollara para ser usado en dispositivos móviles, con el sistema operative Android 4.0 en adelante, en conjunto con lentes de realidad virtual.

~~Se desarrollará en el lenguaje Java usando Eclipse como entorno de desarrollo con una SDK~~

~~que permite desarrollar para Android.~~

Figura 1 Dispositivos móviles y el lentes de realidad virtual [1].

## 8. Análisis de Competencia

~~Se han encontrado una amplia oferta diversos juegos para las XO similares a los que vamos a~~

~~desarrollar, pero sin el complemento que utiliza la metodología global de aprendizaje de la~~

~~lectura.~~

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Id | Riesgo | Probabilidad | Impacto | Magnitud |
|  |  |  |  |  |
| 1 | ~~Retrasos en el proyecto debido a mala~~  ~~Estimación~~ | ~~0,8~~ | ~~5~~ | ~~4~~ |
| 2 | ~~Retrasos en el cronograma debido a una~~  ~~mala elección del Lenguaje de~~  ~~Programación (Motor del juego)~~ | ~~0,9~~ | ~~4~~ | ~~3,6~~ |
| 3 | ~~Retrasos en el cronograma por la~~  ~~búsqueda y utilización de sonidos~~ | ~~0,9~~ | ~~4~~ | ~~3,6~~ |
| 4 | ~~No tener disponible el hardware para~~  ~~correr la aplicación~~ | ~~0,7~~ | ~~5~~ | ~~3,5~~ |
| 5 | ~~Los juegos resulten poco atractivos para~~  ~~los niños~~ | ~~0,7~~ | ~~5~~ | ~~3,5~~ |
| 6 | ~~Retrasos en el cronograma por la~~  ~~búsqueda y utilización de gráficos~~ | ~~0,8~~ | ~~4~~ | ~~3,2~~ |
| 7 | ~~Cambios en los requerimientos por~~  ~~insatisfacción del cliente (maestros)~~ | ~~0,6~~ | ~~5~~ | ~~3~~ |
| 8 | ~~No cumplir con los requerimientos por~~  ~~dificultades en la obtención de datos~~  ~~estadísticos~~ | ~~0,6~~ | ~~5~~ | ~~3~~ |
| 9 | ~~Mala comunicación entre los actores del~~  ~~proyecto~~ | ~~0,6~~ | ~~4~~ | ~~2,4~~ |
| 10 | ~~Aplicación incorrecta de conceptos de~~  ~~Gamification~~ | ~~0,6~~ | ~~3~~ | ~~1,8~~ |

## 9. Análisis de Riesgos

~~A continuación se detallaran los principales problemas que consideramos inicialmente pueden~~

~~representar algún riesgo para el desarrollo del proyecto:~~

~~Id Riesgo Probabilidad Impacto Magnitud~~

Figura 1. Tabla de Riesgos

## 10. Resumen

~~Se plantea un juego que contiene varios mini-juegos con características ya conocidas~~

~~(laberintos, naves) y los vincula con una metodología de aprendizaje para la lectura.~~

~~El juego planteado es una innovación en cuanto que no hay juegos similares, que combinen~~

~~los juegos tradicionales ya existentes con metodologías de lectura globales. Como toda~~

~~innovación estamos expuestos a los riesgos de fracaso que toda propuesta de este tipo tiene~~

~~asociada.~~

~~Es un desafío realizar un producto de calidad para disminuir los factores de riesgo del~~

~~proyecto.~~

## 11. Referencias bibliográficas

~~[1] Android Blog (2012, Nov. 11) [Online]. Disponible:~~

[~~http://www.androidblog.es/2012/11/google-confirma-que-empezara-a-vender-nexus-4-y-~~](http://www.androidblog.es/2012/11/google-confirma-que-empezara-a-vender-nexus-4-y-nexus-10-el-13-de-noviembre/)

[~~nexus-10-el-13-de-noviembre/~~](http://www.androidblog.es/2012/11/google-confirma-que-empezara-a-vender-nexus-4-y-nexus-10-el-13-de-noviembre/)