# 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 diversas y muy variadas ofertas tanto de aplicaciones móviles como aplicaciones de escritorio para el aprendizaje de idiomas.

***Aplicaciones Móviles***

Duolingo:

Una de las mejores app de aprendizaje gratuito. En lugar de memorizar vocabulario se basa en la práctica. Los estudiantes estudian el vocabulario y lo construyen en oraciones simples, aunque lean, escriban, escuchen y hablen, con consejos gramaticales a lo largo del camino. El sistema ofrece cursos con mecánicas de juegos por lo que, además de aprender, es entretenido. No es el que más idiomas presenta, pero sus cursos con muy completos y es 100% gratuito.

Los ejercicios son muy variados pero se presentan como un juego, alguno de ellos pueden ser:

* Sistema de tarjetas con imágenes. Al seleccionar reproduce la traducción de la tarjeta seleccionada.
* Traducir una oración. Plantea una oración y pide traducirla, puede ser escribiendo en un campo libre o seleccionando el orden de las palabras.
* Leer la oración. Se plantea una frase que se puede escuchar la traducción y luego debo leerla. El sistema valida la correcta expresión de la frase.

Babbel:

Babbel es más como una clase de inglés o el idioma que elijamos. Babbel se centra en darte unas instrucciones a seguir conforme vamos avanzando. Tiene cursos de gramática, vocabulario, trabalenguas, refranes y canciones.

Para asegurar una experiencia más acorde y personalizada para cada aprendiz, inmediatamente de seleccionar la opción del idioma a aprender se le preguntará al usuario si es principiante o avanzado en la lengua elegida. Esto pasa a una prueba para verificar esta información que se puede realizar sin necesidad de estar registrado. La evaluación es para cuantificar y adaptar el conocimiento para establecer un punto de partida para el aprendizaje.

La aplicación te ofrece la oportunidad de elegir si se desea interactuar con el micrófono o no. Para dejar a disposición el acceso a las pruebas con audio que brinda la web. Babbel no es gratuito, aunque puede probarse sin tener que pagar nada.

Busuu:

La selección de idiomas es de las más amplias, desde chino a árabe pasando por japonés. Funciona a base de cursos interactivos donde la comunidad de usuarios juega un papel importante a la hora de establecer conversaciones por vídeo-conferencia.

Un estudio realizado por investigadores independientes de la City University of New York y de la Universidad de Carolina del Sur analizó la eficacia de aplicaciones para aprender idiomas, como Busuu, Duolingo y Rosetta Stone. De acuerdo con el estudio de la City University of New York y de la Universidad de Carolina del Sur, el 100 por ciento de las personas que estudiaron por lo menos 16 horas a través de la aplicación Busuu, mejoraron notablemente su conocimiento lingüístico.

Los usuarios de esta aplicación solo necesitarían en promedio 22.5 horas para completar los requisitos de un semestre de español de nivel universitario. El mismo equipo de investigadores hizo estudios similares con otras herramientas de aprendizaje de idiomas como Duolingo (2012), que midió 34 horas, y Rosetta Stone (2009), que midió 55 horas como equivalente a un semestre en la universidad.

Como característica destacable de la aplicación es la interacción con la comunidad de usuarios. La aplicación plantea ejercicios que son enviados a la comunidad para que sean evaluados. Estos ejercicios pueden ser enviados de manera escrita u oral. De la misma manera uno puede evaluar ejercicios de otros usuarios en su idioma nativo.

Asimismo existe una herramienta Busuu Talk, que permite interactuar con otros usuarios de la comunidad, ya sea en forma de chat o de video llamadas, para practicar el idioma.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| 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/)