

# Magis el mensajero

## Instrucciones para el jugador

Este juego de rol consiste en un sistema de retos, acciones, recompensas y progresos, donde tú, como jugador, a través de ciertas acciones (lecturas, juegos, misiones), vas ganando puntos de experiencia (logros) vas subiendo niveles (5, en orden: Iniciado, Practicante 1, Practicante 2, Experto y Magis) de acuerdo con las acciones que vayas realizando, en función de los roles (5: Juglar (narrador(a)), Vidente (futurólogo(a)), Arqueólogo (arqueólogo(a) digital), Reportero (periodista investigador (a)), Crítico (a)) literario) que vayas asumiendo a lo largo del juego.

Si ya tienes usuario y contraseña, debes ingresar los datos e iniciar sesión. Si no, puedes dar click en "Comencemos" y tendrás acceso, después de que corra la animación de intro, al primer capítulo del Cómic: "Complot en Xanadú", pero una vez terminada la lectura debes iniciar la sesión. Pídele a tu Master los datos de acceso,

Para iniciar la sesión, ingresa tu nombre de usuario y tu contraseña y da click en la flecha de la parte superior derecha de la interfaz. Una vez iniciada la sesión, lo primero que tienes que hacer es seleccionar y perfilar un avatar base (seleccionar la imagen de chico o de chica) y también puedes cambiar tus datos de acceso. Luego sigues los pasos que se detallan adelante.

El progreso alcanzado va acompañado de información sobre los logros, niveles, retos y materiales, los cuales puedes monitorear en tu zona personal (escritorio digital), al que se puede acceder cuando quieras, haciendo click en el botón de home, a la izquierda superior de la interfaz.

El juego implica leer las tres partes del cómic con una historia sobre Xanadú, navegar tres obras JAR, leer una novela corta a modo de secuela del cómic y desarrollar varias misiones (al menos 8) que se van alternando con la lectura de los materiales del juego.


El profesor (Máster del juego) que acompaña la actividad será el encargado de registrar a sus jugadores, organizar los grupos y luego evaluar y otorgar los puntos a las misiones realizadas (específicamente las de creación de contenidos).

Las actividades en el aula, podrán ser organizadas por grupos, pero la actividad y la asignación de puntajes será individual

## INSTRUCCIONES

- 1) Encontrarás en la primera interfaz del juego la imagen de Keira, anfitriona del juego (también escucharás música de fondo) y cinco botones en la parte superior que conducen cada uno a: Créditos, Instrucciones, blog y los botones de registro. Puedes explorar la información contenida en esas pestañas, lo que dará puntos en el juego y/o aceptar la invitación de Keira de comenzar el juego.
- 2) Al dar clic en "Comencemos", una nueva interfaz te mostrará en la parte superior información sobre tu rol, tu nivel, un botón para monitorear logros, otro para configurar tu apariencia y tus datos, un botón con el símbolo de nota musical con el que puedes prender o apagar la música de fondo y un botón de salida (X). Verás entretanto una breve animación que mostrará una habitación con dispositivos futuristas y mesas de trabajo. La cámara irá enfocando la mesa principal, sobre la cual unas gafas de realidad virtual lanzarán una luz parpadeante. Verás unas manos que alzan las gafas y las acercan a la cámara hasta superponerlas. Entonces un aviso parpadeante anunciará: HALLAZGO IMPORTANTE.
- 3) Haciendo click en continuar, podrás acceder a la primera parte del Cómic: Complot en Xanadú, basado en las obras de Jaime Alejandro Rodríguez y de autoría del ilustrador Jaime Gallo. Tendrás que leer esta parte del cómic para poder jugar las dos primeras misiones.
- 4) Una vez leída la primera parte del cómic, das click en continuar y entras a la interfaz de configuración donde puedes seleccionar la imagen de tu avatar y cambiar tus datos de acceso si quieres. Una vez realizado esto, das clic para ir al escritorio.

- 5) En el escritorio aparecerá tu imagen con la descripción de tu rol actual, una columna con las misiones disponibles (inicialmente: Vidente y Juglar), otra columna con el resumen de tus retos, una tercera con acceso a tu colección de materiales. Deberás escoger uno de las dos roles disponibles inicialmente (Vidente o Juglar).
- 6) Si haces click en Vidente, pasas a otra interfaz donde un vídeo muestra al "Bot amigo", quien te dará las instrucciones. Puedes volver a ver el vídeo las veces que quieras y una vez entendidas las instrucciones dar click a continuar.
- 7) Una nueva interfaz te mostrará en la parte superior un gif que representa al oráculo. Al hacer clic sobre la imagen, un recuadro te mostrará el texto con las instrucciones de la misión. Si te parece adecuada, puedes hacer click en el botón abajo de aceptar el reto; si no, haces click de nuevo en el oráculo. Una vez aceptas el reto, debes desarrollar la misión y entregarla al Máster para su evaluación. Si visitas tu escritorio, verás tus datos actualizados.
- 8) Entretanto puedes ingresar desde tu escritorio al otro rol disponible (Juglar) haciendo click en el botón correspondiente.
- 9) Correrá una animación que muestra al Bot Compañero y se escuchará un audio con la invitación a cumplir la misión de esta parte del juego.
- 10) Una vez terminada la animación, debes dar click a continuar y aparecerá entonces la interfaz del vuelo de mosca: en una mesa verás varios folios en desorden. Deberás mover el cursor (que imitará una mosca) y pasarlo sobre uno de los folios. Entonces aparecerá un texto con la misión a desarrollar. Si quieres, puedes cambiar la misión, volviendo a pasar el puntero sobre los folios. Una vez defines y aceptes la misión, debes desarrollarla y presentarla para tu evaluación al Máster.
- 11) Cada vez que vayas a tu escritorio verás tus datos actualizados.
- 12) Una vez cumplidas las dos primeras misiones deberás esperar la asignación de puntajes. Entretanto puedes salir de la aplicación (haciendo clic en el botón de la parte superior derecha) y esperar que te notifiquen sobre la calificación de tus misiones, que será comunicada por tu Máster.
- 13) Después de recibir las calificaciones y al acceder de nuevo a la plataforma con tus datos, podrás leer la segunda parte del cómic. Una vez terminada esta lectura irás a tu escritorio y encontrarás activado el rol de Taller.
- 14) Al hacer click sobre la imagen del Taller, correrá en una nueva interfaz con una animación que mostrará al Bot Compañero y se escuchará un audio con la invitación e instrucciones para esta parte del juego.
- 15) Al hacer click en aceptar, se abre una pestaña nueva con un archivo en pdf para descargar, que contiene las instrucciones para navegar por tres obras JAR: Gabriella Infinita, Golpe de gracia y Memorias y caminos y desarrollar el taller.
- 16) El taller desarrollado debe ser evaluado por el Máster quien reportará los puntos obtenidos.
- 17) Después de haber navegado por los hipermedias y haber desarrollado el taller, podrás, una vez recibas la calificación correspondiente regresar a la aplicación y en la interfaz de tu escritorio estará imagen de acceso al laboratorio.
- 18) Al hacer clic en la imagen de laboratorio, en una nueva interfaz correrá un vídeo en el que el bot compañero te dará una instrucción.
- 19) Al hacer clic en continuar, aparece una nueva interfaz con la imagen de una mesa de laboratorio de arqueología digital con imágenes que contienen nueve miniaturas de fragmentos de las tres obras JAR revisadas. Las miniaturas deben ser marcadas adecuadamente con los marcadores virtuales a tu disposición. Solo cuando marques correctamente todas las miniaturas, alcanzarás los puntos correspondientes.
- 20) Cuando se haya completado la misión de la zona de arqueología se da paso a la lectura del capítulo final del cómic.
- 21) Tras la lectura del último capítulo del cómic, irás a tu escritorio y verás activado tu rol de reportero.
- 22) Al dar click en la imagen de reportero, correrá una animación que muestra al Bot Compañero y se escuchará un audio con la invitación y las instrucciones.
- 23) Al hacer click en continuar, una nueva interfaz mostrará un cuestionario sobre el cómic que debes contestar adecuadamente.
- 24) Una vez contestado acertadamente todo el cuestionario correrá una animación que muestra al Bot Compañero y se escuchará un audio con la invitación y las instrucciones para esta parte del juego. Una vez termina la animación, debes dar click sobre continuar y en una nueva ventana aparecerá un archivo pdf que debes descargar y/o imprimir, con el formato para preparar la crónica.



25) La crónica terminada debe ser presentada al Máster para su evaluación.

26) Después de recibir la calificación, y una vez accedas de nuevo a la plataforma podrás leer la novela corta (descargando el pdf o imprimiendo el texto): Secretos en Xanadú, de autoría de Jaime Alejandro Rodríguez..

27) Tras la lectura de la novela, debes volver a tu escritorio digital, donde encontrarás activo el rol de crítico.

28) Una vez des clic en la imagen del crítico, correrá una animación que muestra al Bot compañero y se escuchará un audio con la invitación y las instrucciones para esta parte del juego. Una vez termina la animación, debes dar click sobre continuar y aparecerá un cuestionario sobre la novela corta.

29) Una vez contestado acertadamente todo el cuestionario correrá una animación que muestra al Bot Compañero y se escuchará un audio con la invitación y las instrucciones para esta parte del juego. Una vez termina la animación, debes dar click sobre continuar y se abrirá en otra ventana un archivo en pdf para descargar o imprimir, con el formato para preparar el ensayo.

30) El ensayo terminado debe ser presentado al Máster para su evaluación. Después de recibir la calificación, habrás terminado el juego y podrás ingresar al Santuario (haciendo click en el botón inferior de tu escritorio), un sitio en donde encontrarás acceso a archivos con el cómic completo, la novela, la banda musical del juego y un vídeo futurista (Ángeles) como bonus por tu magnífica labor.