

Magis el mensajero

Instrucciones para el Máster

Este juego de rol consiste en un sistema de retos, acciones, recompensas y progresos, donde el jugador, a través de ciertas acciones (lecturas, juegos, misiones), va ganando puntos de experiencia (logros) va subiendo niveles (5, en orden: Iniciado, Practicante 1, Practicante 2, Experto y Magis) de acuerdo con las acciones que vaya 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 vaya asumiendo a lo largo del juego.

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) La pantalla de inicio del sitio del máster muestra las cajas para el registro inicial (asignar usuario y contraseña) o para el acceso (iniciar sesión) si ya ha habido registro.
- 2) Una vez se realiza el acceso, emerge una interfaz con un saludo en la parte principal, y cuatro botones en la parte inferior, tres con acceso a las funciones de administración y el botón de salida.
- 3) Al hacer clic en PARTICIPANTES, se ingresa a la interfaz de registro de usuarios. El máster ingresa usuario, nombre y contraseña (con confirmación) del jugador a inscribir y da clic en registrar para que quede incluido en la base de datos. Al desplegar el botón de participantes actuales, debe reflejarse el registro y el de todos los que haya hecho el Máster.
- 4) Para volver a la página principal, se da click en la flecha hacia atrás en la parte superior izquierda de la interfaz.
- 5) Al hacer clic en GRUPOS, se abre la interfaz de administración de grupos.
- 6) Para registrar un nuevo grupo, se llena la casilla de Nombre del nuevo grupo y se da click en +.
- 7) Para incluir un participante en alguno de los grupos creados, se pasa a la zona de Administración de grupos y se selecciona alguno de los creados. Debe desplegarse la lista de los jugadores ya inscritos en el grupo.
- 8) Al hacer clic en el desplegable de Seleccionar participante, se muestra la lista de jugadores que NO están asignados al grupo. Se selecciona uno, se da click en el +. y se acepta la inscripción. La lista de integrantes del grupo se debe actualizar automáticamente.
- 9) En la interfaz de PUNTAJES, aparecen dos casillas: Grupo y participante.
- 10) Una vez hecha la selección, se deben desplegar los trabajos del estudiante, tanto los calificados como los por calificar. A estos últimos se les debe dar un puntaje de una lista desplegable.
- 11) TANTO LA INFORMACIÓN DE LOS DATOS DE REGISTRO DE LOS USUARIOS COMO HABER COMPLETADO LAS CALIFICACIONES DEBEN SER COMUNICADOS A TIEMPO A CADA JUGADOR