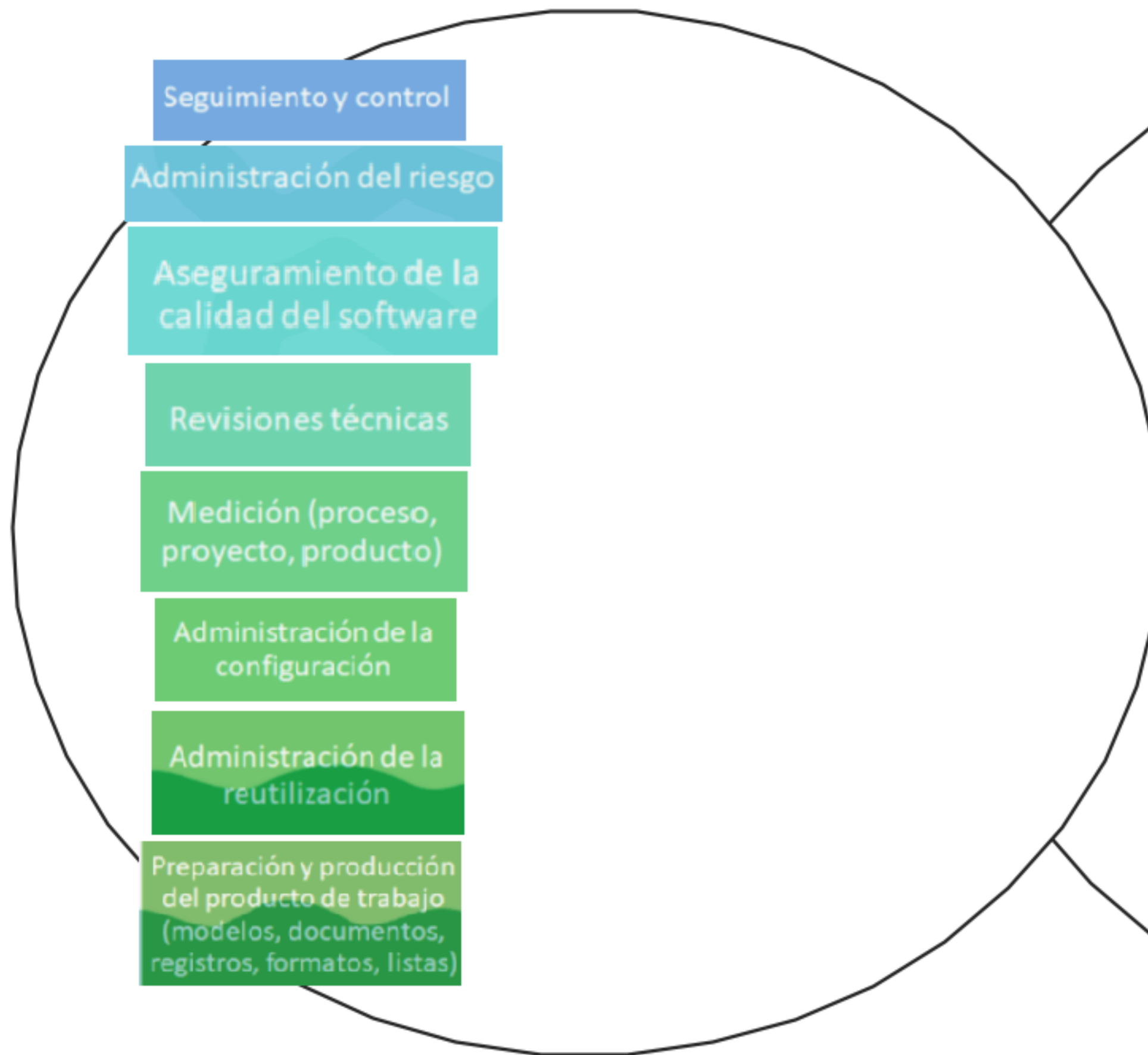
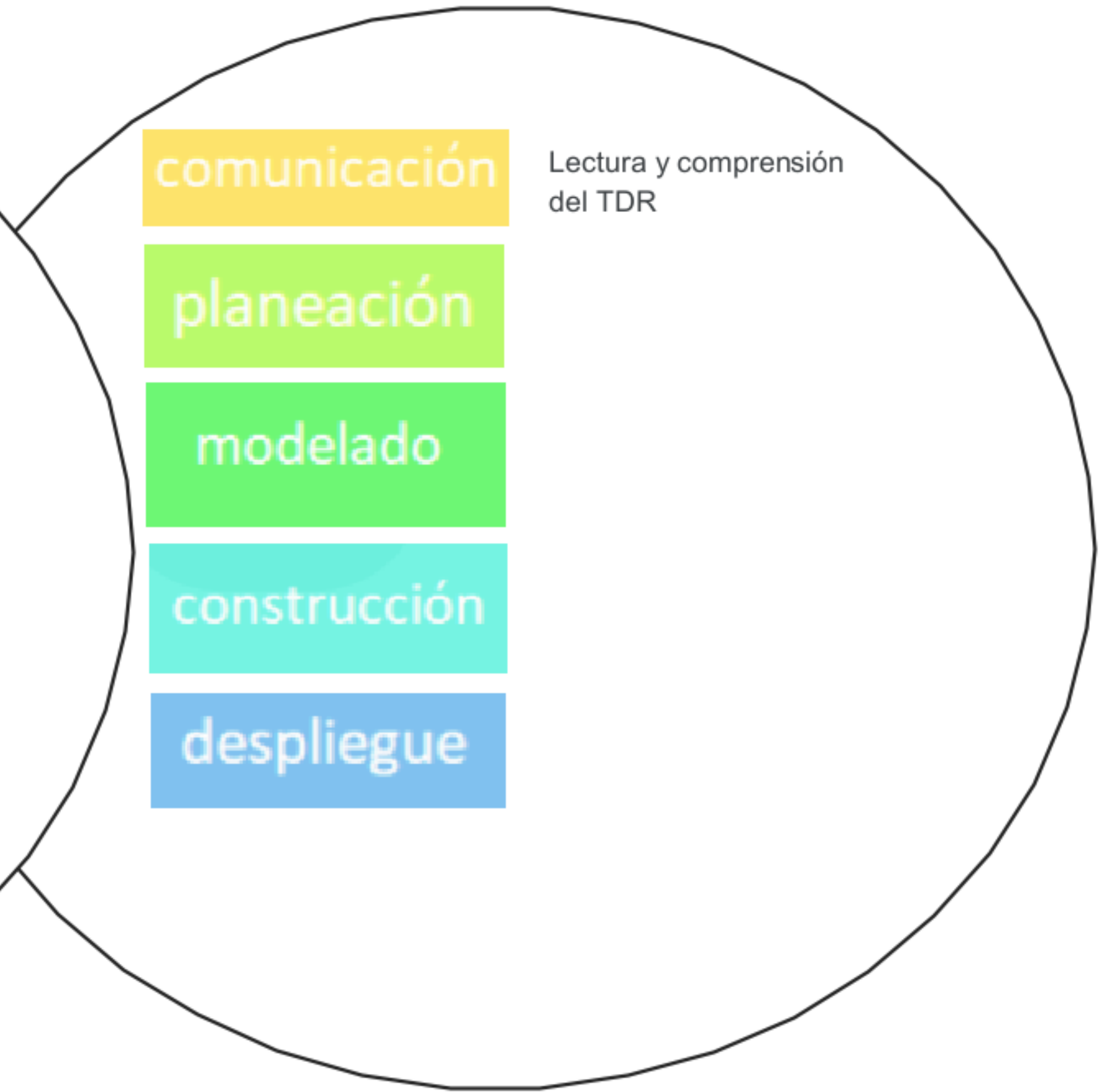


Actividades Sombrilla



Actividades Estructurales



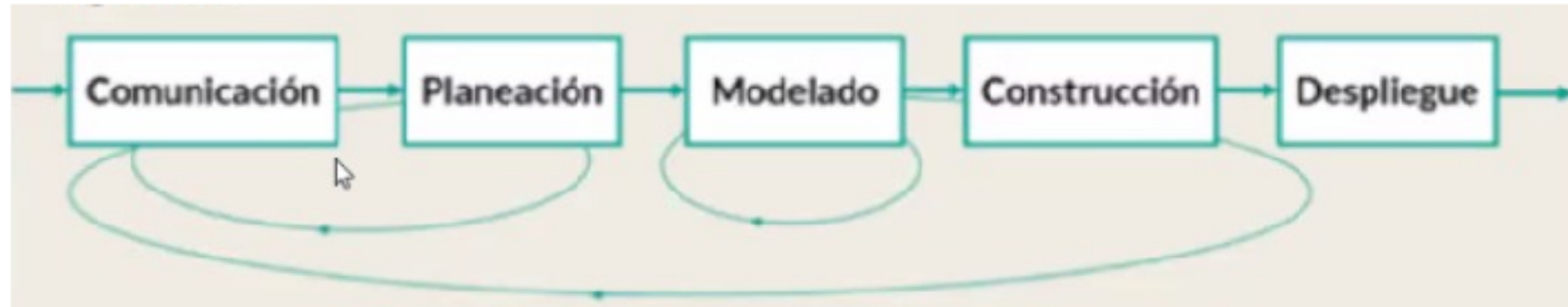
Modelo lineal



JUEGO 1: Un juego tipo memoria:

- **Tipo:** Juego web para la página de Internet de radio Sónica.
- **Juego:** Un juego con las mismas características del juego de mesa de "Memoria". En este caso consiste en que el usuario vaya volteando tarjetas para juntar parejas. Cada vez que el usuario encuentre una pareja, debe aparecer un mensaje con una explicación determinada.

Modelo iterativo



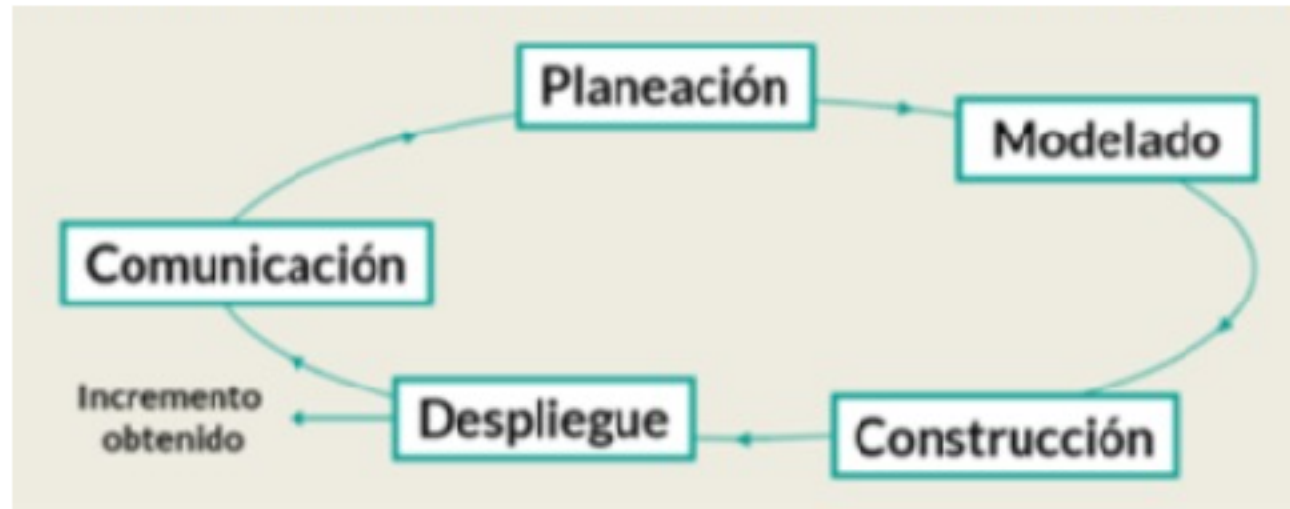
JUEGO 2: Un juego tipo serpientes y escaleras:

- **Tipo:** Juego web para la página de Internet de radio Sónica.
- **Juego:** Un juego con las mismas características que el juego de mesa "Serpientes y escaleras". En este caso el usuario debe tirar un dado y responder preguntas de opción múltiple en cada casilla. Es una prueba contra el reloj.

JUEGO 3: Una "cabina de radio virtual":

- **Tipo:** Una app para la página de Internet de radio Sónica.
- **Juego:** Es una grabadora de voz que permita a los usuarios dejar un mensaje de voz en el sitio de Internet de la Institución. Esta app debe permitir al usuario además, seleccionar la música que quiere poner de fondo para su grabación.

Modelo evolutivo



JUEGO 4: Un juego interactivo para laboratorio móvil.

- **Tipo:** Un juego especial tipo "Escape room" para ser implementado en un laboratorio móvil (bus); este juego debe ser desarrollado para funcionar en 5 tablets y proyectados en monitores dentro del bus.
- **Juego:** Es un juego digital dividido en 5 momentos, cada momento es una prueba que enseña un concepto particular sobre la desinformación en Internet y otros medios de comunicación.

Modelo paralelo



A nivel proyecto.

