

|  |  |
| --- | --- |
| **Minuta del Proyecto**  **Reunión de trabajo** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Minuta** | Número 2 |
| **Fecha:** | Lunes 6 de marzo, 2017 |
| **Lugar:** | Laboratorio de Informática de Primaria, Colegio María Inmaculada de Moravia |
| **Desarrollo de la reunión:** | La reunión inició a las 2:00 horas y concluyó a las 2:30 horas |

**Asistencia:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Integrantes de equipo** | | Jason Barrantes Arce  Steven Bonilla Zúñiga  Jorge González Rodríguez |
| **Cliente** | | Yahayra Pérez Fernández |
| **Objetivos:** | | Definir en qué va consistir cada minijuego, la cantidad de minijuegos, detalles relevantes acerca de la interfaz (aspecto del mapa). | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Puntos a discutir** | Se plantea un juego para dos jugadores con una estructura similar al videojuego Mario Party donde en ciertas casillas se despliegue un mini juego.  La movilización se hará con base en dos dados de seis y cada jugador tendrá una ficha que lo identifique (figuras geométricas o un avatar). La ficha del jugador se moverá la misma cantidad de casillas equivalente a la suma de los dados.  Los minijuegos consisten en aprender conceptos como las figuras, colores, pintar, contar, entre otros.  El diseño del mapa del juego será orientado a un parque de diversiones, debe ser colorido y entretenido para llamar la atención al estudiante y que disfrute del juego con los demás compañeros; además, debe poseer temas en relación a las atracciones de un parque de diversiones como los carros chocones, montañas rusas, carrusel, entre otros.  Una vez terminado un mini-juego se obtendrán dos posibles resultados, en caso de completar el mini-juego exitosamente, recibe como premio una estrella; en caso contrario debe esperar hasta el otro y repetir el ejercicio hasta poder completarlo.  El nombre del juego será FunTico.  El juego estará orientado en niños del grado de kinder (6 años).  El tablero será de 50 casillas en total, de las cuales 25 de ellas serán para los minijuegos, mientras que el resto serán casillas vacías.  El juego termina cuando el profesor indique que se finaliza el juego, el estudiante que consiga más estrellas es el ganador. |
|  |  |

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Yahayra Pérez Fernández

Profesora de Computación