



**UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU  
SANTO**

**INGENIERIA EN COMPUTACION**

**INTEGRANTES:**

ALEJANDRO LASCANO

ANDRÉS LI

CRISTOBAL ZAMBRANO

SAMBORONDÓN, MAYO 202

## Índice

1. Historia .....	3
1.1 Reglas del juego .....	3
2 Elementos del juego .....	3
3 Personalización .....	4
4 Flexibilidad .....	5
5 Interactividad .....	5
6 Prototipo .....	6
6.1 Diagrama de flujo .....	6
7 Referencia bibliográfica .....	6

## Historia

La historia educativa del juego se basa entre dos combatientes con el uso de Avatares, cada estudiantes tiene un personaje con un máximo de 3 vidas.

Dentro del escenario de Pelea entre dos combatientes la única habilidad que tienen es Atacar, cada estudiante tiene puede atacar y restar vida al otro estudiante a través de responder bien la pregunta.

La regla consiste en:

- Las preguntas serán las mismas para cada estudiante y tendrán un tiempo límite de responder, si el estudiante no responde después de que se acabe el tiempo, perderá la mitad de vida.
- Los estudiantes que responden primero, atacará al otro estudiante bajando -1 de vida.
- El estudiante que quede sin vida, perderá el combate

## Elementos del juego

- Vida del jugador: cada jugador tendrá tres corazones que representarán sus tres puntos de vida.
- Niveles: cada vez que gane un jugador en un enfrentamiento 1 vs 1 será ascendido a la siguiente fase de competición con mayores dificultades.
- Puntaje: cada vez que un jugador responde una pregunta de manera afirmativa, negativa o no lo hace, se le proporcionará un puntaje que se verá reflejado en la tabla principal de posiciones de los jugadores.
- Habilidades especiales: si el jugador tiene una racha de 3 preguntas resueltas de manera correcta se le brindará habilidades especiales para ser utilizadas durante el combate.

## Personalización

El juego tendrá la cualidad de la personalización que motivará a los estudiantes a sentirse parte del ambiente de batalla:

Creación de perfil para el usuario que contendrá los siguientes elementos:

- Apodo
- Descripción proporcionada por el usuario
- Avatar
- medallas y récord de puntajes
- Nivel del jugador
- Materia favorita

Existirán diversos ambientes para el campo de batalla que más le agrade a los jugadores por ejemplo:

- Playa
- Ciudad
- Bosque
- Islote
- Mundos mágicos (Entre otros)

Habrán tres niveles de dificultad para las sesiones de juego

- Imposible
- Difícil
- Fácil

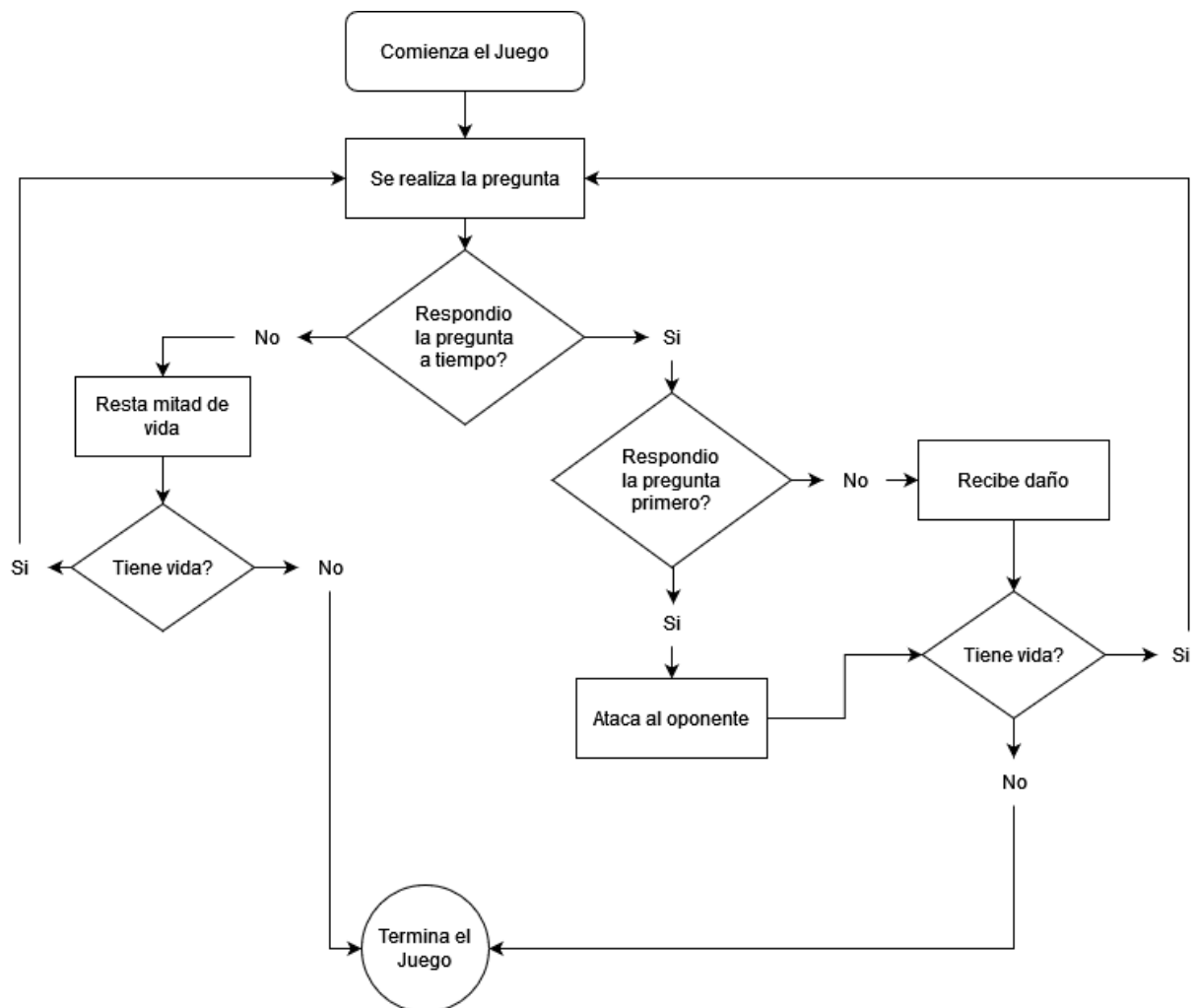
## **Flexibilidad**

La capacidad del profesor para subir listas de preguntas permite que el juego se adapte a diversas materias y niveles educativos, asegurando su aplicabilidad en diferentes contextos de enseñanza. Además, la dificultad adaptativa basada en el progreso del jugador y la implementación de diferentes modos de juego (como modos rápido, competitivo o cooperativo) incrementan esta flexibilidad.

## **Interactividad**

El juego mantiene a los jugadores comprometidos a través de la mecánica de responder preguntas para atacar, con penalizaciones por tardanza que añaden una capa de urgencia. El feedback inmediato tras cada respuesta ayuda a los jugadores a aprender y mejorar continuamente. La posibilidad de jugar en modos multijugador, tanto de competencia como de cooperación, enriquece la interacción social y el aprendizaje colaborativo. Además, los elementos estratégicos en la planificación de ataques y la personalización de avatares y habilidades especiales basadas en logros educativos incrementan la inversión del jugador en el juego.

# Prototipo



## Referencias Bibliográficas

MORAN, ELENA, AND KOKORO KIDS. "BENEFICIOS DE LA PERSONALIZACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS." KOKORO KIDS, 24 DEC. 2021,

KOKOROKIDS.APP/ES/BLOG/BENEFICIOS-DE-LA-PERSONALIZACION-EN-LOS-VIDEOJUEGOS/. ACCESSED 26 MAY 2024.

[HTTPS://KOKOROKIDS.APP/ES/BLOG/BENEFICIOS-DE-LA-PERSONALIZACION-EN-LOS-VIDEOJUEGOS/](https://kokorokids.app/es/blog/beneficios-de-la-personalizacion-en-los-videojuegos/)