

INFORME DE PROYECTO

Trivia de Cultura General

- **Autores:**

- Alexander Velasquez
- Ronaldo Parra
- Hector Guerrero
- Xavier Cabrera
- Fabricio Macas

Universidad Nacional de Loja

16/06/2025

2. Introducción

El presente proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación interactiva de preguntas y respuestas sobre cultura general, programada en el lenguaje Java. Esta herramienta fue pensada con fines educativos, con el objetivo de fomentar el aprendizaje dinámico, fortalecer el conocimiento general y mejorar el pensamiento crítico de los usuarios. El trabajo fue realizado por un equipo de cuatro estudiantes, quienes dividieron las responsabilidades técnicas y de contenido.

3. Justificación

En la actualidad, los estudiantes están constantemente expuestos a información rápida y poco confiable, lo que ha debilitado su interés por la cultura general. Esta situación afecta su formación integral, especialmente en habilidades como la memoria, el análisis y la comprensión global. La implementación de una trivia en formato digital y lúdico representa una estrategia pedagógica innovadora que permite fortalecer el conocimiento cultural de forma atractiva, interactiva y divertida.

4. Objetivos

Objetivo general:

Diseñar y desarrollar una trivia interactiva de cultura general como recurso educativo, mediante una experiencia lúdica y dinámica, promoviendo así el aprendizaje continuo y el entretenimiento educativo.

Objetivos específicos:

1. Elaborar e implementar una trivia interactiva que incluye múltiples campos del saber.
 2. Realizar un programa para garantizar el aprendizaje de los usuarios mediante preguntas de cultura general.
 3. Diseñar preguntas variadas sobre diferentes áreas del saber para evaluar conocimientos.
 4. Evaluar el nivel de conocimientos sobre cultura general de los participantes de manera entretenida y educativa.
 5. Adaptar el contenido de la trivia a diferentes contextos culturales y niveles educativos.
-

5. Metodología

Se empleó una metodología ágil basada en trabajo por etapas:

- **Etapas 1:** Investigación sobre trivia educativa, recopilación de preguntas de cultura general (historia, ciencia, arte, geografía, literatura).
 - **Etapas 2:** Diseño de la interfaz gráfica utilizando Java.
 - **Etapas 3:** Programación de la lógica del juego; sistema de puntuación, selección aleatoria de preguntas, retroalimentación.
 - **Etapas 4:** Pruebas y mejora de la experiencia de usuario.
 - **Etapas 5:** Evaluación del uso y verificar su funcionamiento con usuarios externos.
-

6. Desarrollo Técnico

Cada miembro del grupo se encargó de diferentes partes del desarrollo: uno diseñó la interfaz, otro programó la lógica de selección de preguntas y cómo podía ser el juego mas entretenido y lúdico, mientras los demás integrantes del grupo trabajaban en la conversión de preguntas a un código de programación, cada uno trabajó con diferentes niveles; fácil, intermedio y difícil.

7. Resultados

Luego de un largo trabajo en equipo se logró desarrollar una aplicación funcional que:

- ❖ Presenta preguntas aleatorias con cuatro opciones de respuesta.
 - ❖ Da retroalimentación inmediata al usuario.
 - ❖ Lleva un sistema de puntuación acumulativa.
 - ❖ Tiene un diseño sencillo, claro y fácil de usar.
 - ❖ Motiva al usuario a seguir jugando y aprendiendo.
-

8. Conclusiones

- La implementación de trivias educativas en Java es viable y efectiva para reforzar el aprendizaje de cultura general.
 - El proyecto permitió aplicar conocimientos técnicos de programación lo que nos ayudo a maximizar conocimientos y experiencia dentro del campo.
 - Nos dimos cuenta de la importancia del trabajo colaborativo y la organización por roles.
 - Aunque tomaría mas tiempo y se requiere de conocimientos un poco avanzados es posible seguir mejorando la aplicación incluyendo bases de datos externas, niveles de dificultad, modo multijugador o integración web.
-