Narrativa

Un grupo de profesores de la facultad de veterinaria de la Unrc desea realizar un sistema de auto evaluación integrador de carácter lúdico de los alumnos de veterinaria. El sistema consta de 660 preguntas divididas en 6 áreas (110 preguntas por área). El juego consiste de 10 niveles por área. Por cada nivel pasado se realiza un incremento de dos preguntas a responder, ej nivel 1 = 2 preguntas nivel 2 = 4 preguntas, nivel 3 = 6 preguntas. Cada pregunta posee un porcentaje de dificultad y 4 opciones a elegir (respuestas) donde una será la correcta y la opción de pasar la pregunta. Tambien el usuario elegirá el tiempo en el que quiera responder la pregunta este puede variar entre 30 segundos y 2 min por pregunta (y se deberá elegir previamente de visualizar la pregunta). Al elegir la opción el sistema informara si es correcta en caso contrario no devolverá respuesta, continuara a la siguiente pregunta y esta puede volver a preguntarse. Al comenzar el juego se elegirá al azar entre las 6 areas y un comodin (el comodín servirá para dejar al usuario elegir el área deseado)…

Un usuario se registrara en el juego con su dni, nombre, apellido, año de cursado o año de graduación. Los Profesores también registraran una cuenta con la misma información y un método de identificación como administrador para poder cargar preguntas, respuesta y ver estadísticas. La afinidad del sistema es ser para el alumno un método de autoevaluación y para el profesor poder ofrecer estadísticas sobre el alumno, las preguntas, y estadísticas globales. Con el objetivo de integrar y asentar conocimientos previos y reforzar los temas en que se observa el bajo rendimiento de los alumnos.