**CENTRO DE COMPUTACIÓN “GNET”**

**MATERIA:** COMPUTACIÓN

**CATEDRÁTICO:** GUSTABO BLANCO

**PROYECTO:**

JUEGO DE LETRAS

**NOMBRE:** ANA LUISA RAMÍREZ CARRERA

**ID:** 1944

**GRADO:** 4TO BACHILLERATO COMPUTACIÓN

**INDICE**

**Tema Pagina**

**METODOLIGÍA DE DESARROLLO PROTOTIPO --------------------------- 01**

**RECREACIÓN DE INFORMACION DEL PROYECTO --------------- 02**

**CREACION DE IDENTIDAD DE PROYECTO --------------------- 03**

**DIAGRAMA DE FLUJO ------------------------------------------------- 04**

**Diseño en Papel ---------------------------------------------- 05**

**METODOLIGÍA DE DESARROLLO PROTOTIPO**

**La metodología de prototipo es un proceso iterativo en el que se crea un modelo parcial o una versión temprana de un producto o sistema para probarlo y obtener retroalimentación de los usuarios antes del desarrollo final. Involucra la definición de especificaciones, la creación de un diseño o modelo, su evaluación por parte de usuarios y la modificación del prototipo basándose en los comentarios recibidos, permitiendo así optimizar el producto y asegurar que cumpla con las necesidades.**

**Fases generales de la metodología de prototipo**

1. **1. Definición de especificaciones y diseño inicial:**

**Se establece claramente la idea del producto y se hacen los bocetos o diseños conceptuales para definir las características clave.**

**  2. Creación del prototipo:**

**Se desarrolla el modelo o implementación parcial del producto, ya sea físico (por ejemplo, con impresión 3D) o virtual.**

**  3. Pruebas con usuarios:**

**Se presenta el prototipo a usuarios o clientes para que lo experimenten y proporcionen retroalimentación sobre aspectos como la usabilidad, funcionalidad y utilidad.**

**  4. Evaluación y modificación:**

**Se recopilan los comentarios de los usuarios para identificar lo que funciona bien y lo que necesita mejorarse, y se realizan los ajustes necesarios al prototipo.**

**  5. Iteración y desarrollo final:**

**El proceso se repite con el prototipo modificado, y los resultados de las pruebas se utilizan para refinar el diseño y guiar el desarrollo del producto final.**

**Beneficios de la metodología**

**Fases generales de la metodología de prototipo**

1. **1. Definición de especificaciones y diseño inicial:**

**Se establece claramente la idea del producto y se hacen los bocetos o diseños conceptuales para definir las características clave.**

**  2. Creación del prototipo:**

**Se desarrolla el modelo o implementación parcial del producto, ya sea físico (por ejemplo, con impresión 3D) o virtual.  3. Pruebas con usuarios:Se presenta el prototipo a usuarios o clientes para que lo experimenten y proporcionen retroalimentación sobre aspectos como la usabilidad, funcionalidad y utilidad.**

**  4. Evaluación y modificación:**

**Se recopilan los comentarios de los usuarios para identificar lo que funciona bien y lo que necesita mejorarse, y se realizan los ajustes necesarios al prototipo.**

**  5. Iteración y desarrollo final:**

**El proceso se repite con el prototipo modificado, y los resultados de las pruebas se utilizan para refinar el diseño y guiar el desarrollo del producto .**

**RECREACIÓN DE INFORMACION DEL PROYECTO POR QUE ELEJÍ LA METODOLOGIA PROTOTIPO**

 ESTE METODO ME LLAMO MUCHO LA ATENTON POR QUE SEGÚN ESTA METODOLOGIA prototipo se utiliza para crear modelos básicos y funcionales de un producto, permitiendo a los desarrolladores explorar ideas, probar conceptos, y obtener retroalimentación temprana de usuarios antes de invertir tiempo y recursos en el producto final. En un juego de letras, sirve para probar mecánicas específicas (como la forma de crear palabras) o niveles completos, identificar puntos débiles, refinar el diseño y asegurar que el juego final sea atractivo y funcione correctamente para los jugadores.

Utilice esta metodología porque estoy a un 50% segura que es la adecuada para crear un juego de letras ya que se lleva a cabo el movimiento de letras utilizar las mismas letras repetidamente para formar distintas palabras.

Se trata de un video juego de mucho movimiento y también de concentración y el método prototipo se utiliza para crear una versión preliminar o simplificada del sistema que se quiere construir.

**CREACION DE IDENTIDAD DE PROYECTO**

NOMBRE ATRACTIVO DEL VIDEOJUEGO:

“LETRAQUEST”

EL PPROPOSITO DE ESTE VIDEOJUEGO ES PARA ENTRETENIMIENTO Y APRENDISAJE PARA NIÑOS,ADULTOS, ADOLECENTES Y PUBLICO EN GENERAL, SI ES MAS UTILIZADO POR NIÑOS DESARROLLAN LA CAPACIDAD MENTAL , SI ES PARA ADULTOS ES PAR ENTRETENIMIENTO EN SU TIEMPO LIBRE, SI ES PARA DOLECENTES PARA REDUCIR EL ESTRÉS Y DISTRAER LA MENTE.

**Propósito principal**

 LO IMPORTANTE ES EL APRENDISAJE DE CADA UNO, YA QUE HAY PERSONAS QUE HAY PERSONAS QUE AUN NO SABEN TECNOLOGIA Y ESO LES AYUDA A COMO UTILIZAR LA TECNOLOGIA.

#  Público objetivo

Los videojuegos de letras benefician a las personas al mejorar las habilidades cognitivas como la memoria, la concentración y la rapidez mental. Además, fomentan el desarrollo del lenguaje, la lectura y la escritura, así como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. También pueden ser una herramienta de aprendizaje efectiva y una forma de socialización y entretenimiento.

# Características distintivas

Es un software interactivo de entretenimiento que permite al usuario, a través de dispositivos como consolas o computadoras, simular experiencias en una pantalla mediante controles. Su atractivo radica en la inmersión y el flujo que ofrecen, gracias a la combinación de elementos como desafíos equilibrados, recompensas, una narrativa envolvente, objetivos claros, una estética visual y sonora de alta calidad, y la interacción social o competitiva.

# Valor agregado

En un juego de letras depende del juego específico, pero generalmente se refiere a la puntuación de las letras, las bonificaciones por ubicaciones estratégicas en el tablero, la formación de múltiples palabras simultáneamente, y el uso de fichas con valores más altos o comodines para maximizar los puntos. En los juegos educativos, el valor agregado puede ser el desarrollo de habilidades como el reconocimiento de letras, la motricidad fina y la coordinación mano-ojo.

**Diagrama de flujo**

Inicio del juego

Pantalla de registro

Datos de jugador

Perfil de jugador

Menú principal

Nombre del jugador

Crear

puntuación

Puntuación

Guardar progreso y regresar a menú

Tiempo

Usar datos del jugador

Nivel completo

Pantalla de jugador

Modificar apariencia

Configuración

 **Diseño en Papel** 