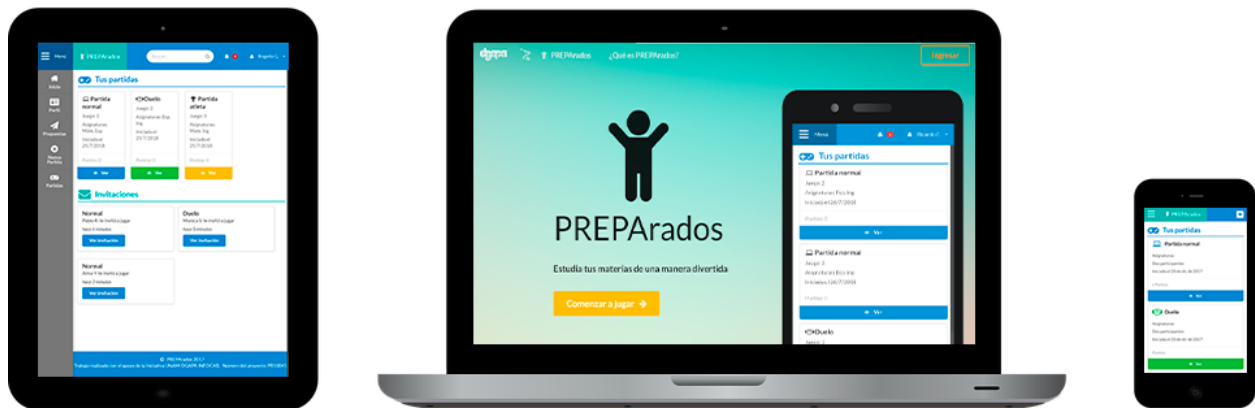


PROYECTO INFOCAB PB100417

PREPArados: Juego de trivia multijugador en línea para el desafío de los conocimientos en torno a los contenidos de los programas de estudio de la Escuela Nacional Preparatoria

Manual del Jugador

Versión 2.0



PREPArados

PROYECTO INFOCAB PB100417

PREPArados: Juego de trivia multijugador en línea para el desafío de los conocimientos en torno a los contenidos de los programas de estudio de la Escuela Nacional Preparatoria

Trabajo realizado con la iniciativa UNAM-DGAPA-INFOCAB

Responsable académico

Mtra. Ángela Eugenia Villanueva Vilchis

PREPARADOS

Manual del jugador

Elaboraron:

Carmen Paola Innes Barrón

Uriel García Elorza

Revisó

Carlos Alfredo Campos De la Garza

Primera edición

Ciudad de México, enero de 2019

Índice

Índice	2
Introducción	3
Inicio de sesión	3
Mi perfil	5
Amigos	8
Mis amigos	8
Enviar una solicitud de amistad	9
Opciones para el uso de la aplicación	10
Modos de juego	10
Revisar mis estadísticas	12
Proponer una pregunta	12
Asignatura	12
Pregunta e imagen	12
Respuestas	12
Dificultad	12
Palabras Clave	13
Tiempo Límite	13
Confirmación	13
Crear una partida	13
Glosario de términos	14
Referencias	14

1. Introducción

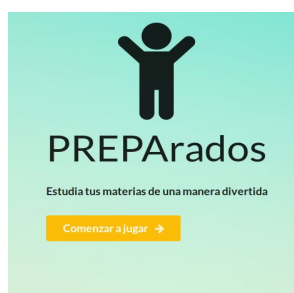
PREPARados es un juego de trivia multijugador en línea creado para el desafío de los conocimientos en torno a los contenidos de los programas de estudio de la Escuela Nacional Preparatoria. Ha sido elaborado por estudiantes del Estudio Técnico Especializado en Computación.

El objetivo de este manual es brindar una guía de cómo utilizar el juego de PREPARados para poder tener una experiencia enriquecedora en conocimiento y al mismo tiempo divertida. Así, este manual da a conocer los diversos modos de juego que existen, los objetivos específicos de cada juego, el manejo de puntos y cómo todos los miembros de la comunidad pueden participar activamente a través de la propuesta de preguntas.

Por otro lado, también se busca otorgar al usuario una descripción de posibles problemas y contingencias que se puedan presentar al momento de jugar y por supuesto cómo solucionarlos.

2. Inicio de sesión

Una vez ingresado a la dirección de PREPARados, se puede observar en la página principal dos formas de acceder al juego. La primera es dar clic en el botón que dice “Comenzar a jugar” que se encuentra al centro de la pantalla en la página principal, como se muestra en la imagen 2.1.



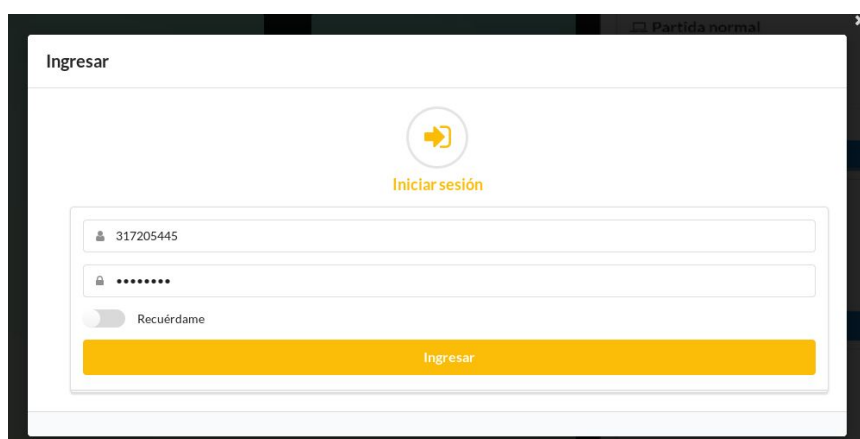
2.1 Comenzar a jugar.

La segunda es dar clic en el botón que dice “Ingresar” ubicado en la esquina superior derecha, éste se puede ver en la imagen 2.2.



2.2 Ingresar..

Una vez hecho esto, aparecerá en la pantalla una ventana solicitando el usuario y la contraseña. En caso de ser alumno de la Escuela Nacional Preparatoria, el usuario será el número de cuenta del estudiante. En caso de ser profesor o trabajador, el usuario será el número de trabajador. Mientras que la contraseña es la fecha de nacimiento en formato DDMMAAA. Por ejemplo, para un alumno de la generación 2017-2019 nacido el 27 de mayo de 2001, sus datos de acceso podrían ser: usuario: 317205445; contraseña: 27052001.



2.3 Ingresar datos.

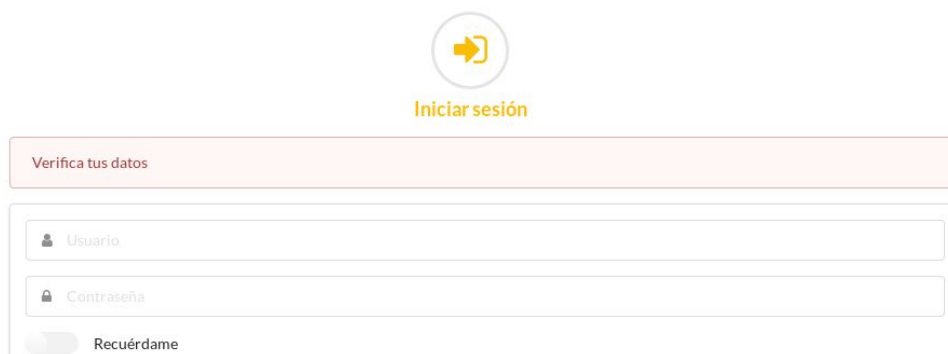
Si se desea guardar la contraseña en el navegador, se debe activar el botón de “Recuérdame” ubicado al inferior de la parte de la contraseña. Al hacer esto, se está de acuerdo en generar una cookie en la computadora utilizada.



2.4 Recuérdame.

Al concluir, se debe dar clic en el botón que dice “ingresar” que se muestra en la parte inferior de la imagen 2.3.

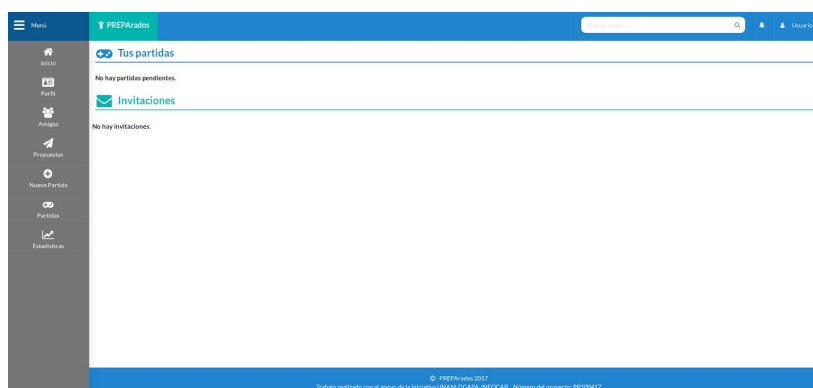
En caso de que el usuario o la contraseña sean incorrectos, aparecerá un mensaje de color rojo con el texto “Verifica tus datos” y se deberá ingresar nuevamente el usuario y contraseña, así como activar el botón “Recuérdame” de ser el caso.



The login form features a yellow circular icon with a right-pointing arrow and the text "Iniciar sesión" above it. Below this is a red-bordered box containing the text "Verifica tus datos". The form itself has two input fields: "Usuario" with a person icon and "Contraseña" with a lock icon. A "Recuérdame" checkbox is located below the password field.

2.5 Verificar datos.

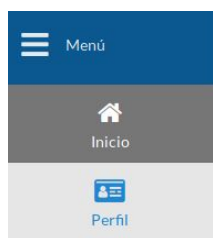
Una vez accedido correctamente en la pantalla se mostrará la página principal del usuario.



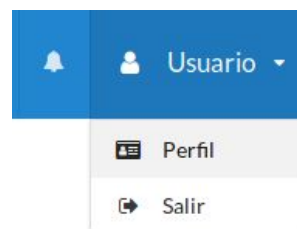
2.6 Página inicial.

3. Mi perfil

“Mi perfil” es el apartado donde se muestra más información sobre los usuarios y con el cual se dan a conocer ante los demás miembros de la comunidad. Para acceder, solamente se debe dar clic en el botón que dice “Mi perfil” en la barra de navegación. También se puede acceder mediante la opción “Mi perfil” que aparece al desplegar el menú del lado superior derecho, como se muestra en la imagen 2.6.



3.1 Botón de Mi perfil.



3.2 Botón de Mi perfil 2.

En cuanto se dé clic, aparecerá una página con todos los datos del perfil: el apodo, apellido paterno, apellido materno, tipo de usuario, correo electrónico, cumpleaños, ¿Qué estás pensando? o descripción y partidas ganadas. Del mismo modo se ve la foto de perfil y el nombre del usuario.



3.3 Mi perfil.

En la parte inferior de la imagen 3.3 se aprecia un botón que dice “Cambiar”, al darse clic aquí se abrirá otra página donde se pueden modificar los siguientes datos: foto de perfil, nombre, apodo, descripción, correo electrónico y contraseña.

Regresar

¿Deseas cambiar algo?

Cambiar Información de Perfil

Foto de perfil

No file selected.

Nombre

Apodo

Descripción

E-mail

Contraseña

3.4 Modificar Mi perfil.

Para modificar la foto de perfil, es necesario tener en el dispositivo una imagen, ya sea en formato png o jpg. Se debe dar clic en el botón que dice “Seleccionar archivo” buscar la imagen que será la nueva foto de perfil y finalmente dar clic en el botón “cambiar”, ubicado en la parte inferior derecha de la imagen 3.5, para guardar los cambios. Sólo serán aceptadas las imágenes con las extensiones antes mencionadas. Al ingresar una imagen que no entre en esta categoría o sea muy pesada, no se podrán realizar los cambios y aparecerá un mensaje de error como el mostrado en la imagen 3.5.1.



Foto de perfil

Seleccionar archivo Ningún arc...leccionado

Cambiar

3.5 Modificar foto de perfil.

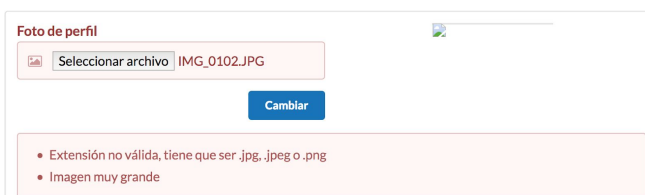


Foto de perfil

Seleccionar archivo IMG_0102.JPG

Cambiar

- Extensión no válida, tiene que ser .jpg, .jpeg o .png
- Imagen muy grande

3.5.1 Error al cambiar foto de perfil

Para modificar el nombre, apodo, descripción o correo electrónico, sólo es necesario escribir la modificación y dar clic en el botón de “Cambiar” respectivo para guardar los cambios. Es importante mencionar que si no se da clic en ese botón, los cambios se perderán.

En caso de que no se ingrese texto o se ingrese un formato no válido, aparecerá un letrero indicando que solucione el problema. Por ejemplo, en el caso del correo electrónico, si no se ingresa uno válido aparecerá un mensaje en rojo debajo. Por supuesto, en un caso así, los cambios no son guardados.



E-mail

@ usuariocomunidad.unam.mx

- Correo no válido

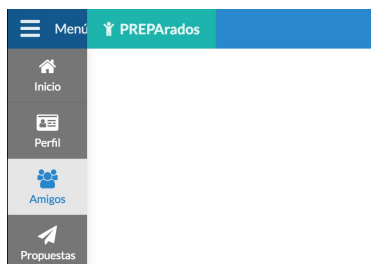
Cambiar

3.6 Correo no válido.

Finalmente, cuando se hayan hecho todos los cambios requeridos o si no se realizó ninguno, se puede volver a la página para ver el perfil, con el botón “Regresar” ubicado en la esquina superior izquierda como se puede apreciar en la imagen 3.4.

4. Amigos

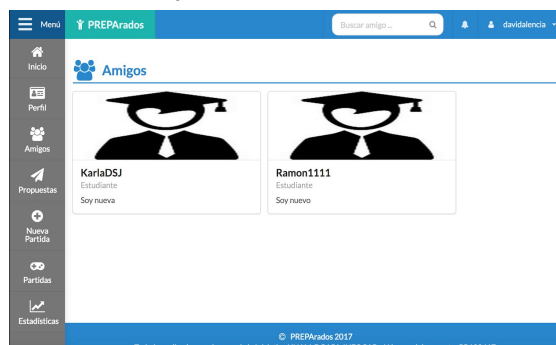
En PREPArados existe una sección llamada amigos, que aparece en el menú de la imagen 4.3. Los amigos del usuario serán personas con las que podrá elegir jugar. La relación entre la creación de partidas y la lista de amigos se explicará en la sección 5.4 “Crear una partida”.



4.3 Opción de amigos en el menú

4.1. Mis amigos

Al hacer clic en la opción iluminada de la imagen 4.3, se llevará al usuario a una página en la cual podrá encontrar a las personas que formen parte de su lista de amigos. En esta sección se mostrará una tarjeta con la siguiente información de cada amigo del jugador: foto de perfil, el tipo de usuario (estudiante o profesor), y su descripción.



4.4 Página de amigos

4.2. Enviar una solicitud de amistad

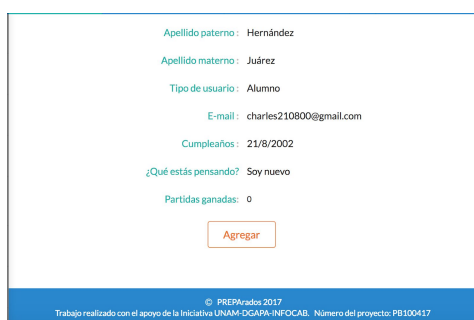
Para que un usuario de PREPArados pueda formar parte de la lista de amigos del jugador, será necesario que lo agregue y él acepte su solicitud. Para enviar una solicitud de amistad se

tendrá que ingresar a su perfil. Puedes hacerlo poniendo su nombre de usuario en el buscador de la barra de navegación (4.5 Buscar amigo). Al dar clic en alguna de las opciones que se despliegan bajo el buscador, se dirigirá al usuario al perfil de la opción elegida.

4.5 Barra de navegación.



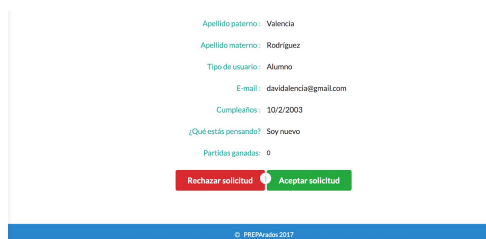
Una vez aquí, existirán cuatro casos posibles. El primer caso es que la persona no sea tu amigo; al final del perfil encontrado aparecerá un botón (4.6 Agregar) y al dar clic en éste se enviará una solicitud de amistad. El segundo caso es que anteriormente hayas solicitado al usuario ser tu amigo. Si el último no ha aceptado aún la petición, aparecerá un pequeño texto con el mensaje “Solicitud enviada...” (4.7 Solicitud enviada). El tercer caso es que el usuario buscado sea el solicitante, de esta forma podrás seleccionar una de las dos opciones mostradas para aceptarlo o rechazarlo (4.8 Aceptar o rechazar solicitud de amistad). La última posibilidad es que sean amigos, cuando esto aparecerá el escrito “Amigos” (4.9 Amigos).



4.6 Agregar



4.7 Solicitud enviada



4.8 Aceptar o rechazar solicitud de amistad



4.9 Amigos

5. Opciones para el uso de la aplicación

5.1.Modos de juego

Las partidas se pueden jugar en diferentes modalidades las cuales determinan el tipo y cantidad de contrincantes, número de preguntas y otras características particulares de la partida. Los modos de juego que existen en PREPArados son los siguientes:

Normal

- Contra otro jugador

Este modo de juego consiste en contestar 3 preguntas por cada asignatura seleccionada. La partida será entre 2 alumnos, el segundo jugador podrá ser elegido entre la lista de amigos del creador de la partida o seleccionado aleatoriamente, la última sin importar que no sea parte de sus amigos. El alumno que crea la partida es quién decidirá la dificultad de la misma y las asignaturas de las que se desprenden las preguntas. Es por turnos, las preguntas tienen cierto tiempo para ser respondidas y gana el que tenga mayor puntaje. El puntaje que haya conseguido cada alumno se sumará en sus puntajes globales respectivos.

- Contra la computadora

Consiste en contestar 3 preguntas por cada asignatura seleccionada. El usuario será quien seleccione el nivel de dificultad. En este caso la dificultad se refiere a las probabilidades en que la computadora pueda fallar y la complejidad de cada pregunta. Se hará por turnos. El usuario responderá e instantáneamente se notificará si la computadora acertó o no. Al final se desplegará el puntaje final y quién ganó la partida (computadora o alumno/profesor). El puntaje obtenido por el usuario se sumará a su puntaje global.

Duelo

Consiste en contestar 2 preguntas del mismo nivel por cada una de las asignaturas seleccionadas al crear el duelo, que será entre 2 jugadores. El usuario que creó el duelo podrá invitar a uno de sus amigos o retar a un alumno de PREPArados seleccionado aleatoriamente, sin importar que no sea parte de sus amigos. Se contestarán todas la preguntas en un turno, primero el que creó el duelo y después el otro. Cuando ambos jugadores hayan contestado las preguntas, ganará quien tenga el mayor número de puntos. Sólo el ganador sumará puntos a su puntaje global. Los puntos que deberán sumarse serán igual al doble del puntaje obtenido por el usuario ganador.

Atleta

En esta modalidad el usuario invitará a uno de sus amigos a jugar en una partida en modalidad atleta. Si el amigo acepta, el usuario anfitrión comenzará a contestar preguntas de las asignaturas que había configurado para la partida y continuará así hasta que falle en una de ellas. El siguiente turno será del amigo invitado y terminará igualmente hasta que cometa una equivocación. La partida terminará hasta que uno de los dos usuarios se equivoque en la primera pregunta de la ronda tres veces (tanto el anfitrión como el amigo invitado). Cabe remarcar que en cada ronda se contestarán preguntas de una sola de las asignaturas seleccionadas para la partida. La selección de la asignatura en cada ronda será aleatoria. La dificultad de las preguntas irá aumentando cada ronda. El usuario perdedor sumará a su puntaje global el puntaje que haya acumulado. Por otro lado, el usuario ganador sumará a su puntaje global el doble de los puntos obtenidos.

Repaso

Consiste en que el profesor cree una partida con los alumnos que él elija y con preguntas seleccionadas por él, esto también abarca el número de preguntas que desee incluir, de las asignaturas que se quieran repasar. En este modo de juego el jugador sólo recibirá el número de aciertos y errores.

5.2.Revisar mis estadísticas

5.3.Proponer una pregunta

Al crear PREPARados se pensó que sería buena idea que la comunidad pudiera aportar cosas a la aplicación. Por esta razón, si al usuario se le ha ocurrido una pregunta que considere sería útil en el juego, tendrá la opción de proponerla (5.3.1 Opción de proponer pregunta). Para crear un reactivo existen siete pasos que se deben seguir: asignatura, pregunta e imagen, respuestas, dificultad, palabras clave, tiempo límite y confirmación.

Asignatura

En la primera parte de registro de preguntas, se debe ingresar la asignatura de la pregunta a crear. En la entrada, se puede escribir la materia para que aparezcan resultados similares y seleccionar la deseada. Para seguir con el paso dos, se da clic en “Siguiente”.

Pregunta e imagen

Aquí se escribe la pregunta que aparecerá en el juego. Hay herramientas en la parte superior para editar visualmente la pregunta. Asimismo, existe la opción de elegir una imagen que acompañe al texto para ejemplificar, es importante resaltar que es opcional. Ésta tiene que ser en formato jpg o en png.

Respuestas

Se mostrarán muchas entradas acomodadas en columnas y renglones. Cada renglón representa una respuesta. La primera columna corresponde al texto que se mostrará como respuesta y la segunda a la justificación de la misma. En la justificación se explica el porqué de la asertividad o el desacierto de la opción. Es decir, aclara al usuario la respuesta correcta con el fin de que aprenda sobre el tema de la pregunta. En la sección de “Respuesta correcta”, se escribe la solución a la pregunta. En los otros campos de respuesta, se escriben las opciones que son erróneas.

Dificultad

La dificultad de la pregunta se escoge dependiendo los conocimientos necesarios para responder, así como el tiempo de resolución. El usuario tendrá que tomar en cuenta las consideraciones mencionadas anteriormente y decidir la dificultad de la pregunta que está proponiendo. Se anexan las clasificaciones planteadas por los desarrolladores:

Bajo: sólo requiere memorizar definiciones o un concepto específico.

Medio: se requiere la capacidad de identificar un concepto en aplicaciones reales y/o la aplicación de fórmulas y cálculos básicos.

Alto: involucra el razonamiento de varios conceptos relacionados, el empleo de conocimientos previos y la resolución de problemas.

Muy alto: además de un buen conocimiento de la asignatura, es necesario tener dominio de los conceptos de materias antecedentes o del mismo ciclo de estudios para la identificación de problemas poco convencionales.

Palabras Clave

Las palabras clave son los términos relacionados con la propuesta. Estos pueden ser el tema de la pregunta, los conceptos requeridos para contestarla, etc.

Tiempo Límite

Es el tiempo que el usuario dispondrá para responder la pregunta. Al definir el tiempo se debe tomar en cuenta la dificultad planteada anteriormente. El tiempo mínimo para responder una pregunta son cinco segundos y el máximo es cinco minutos.

Confirmación

Aquí se pueden ver todos los datos registrados de la propuesta de pregunta. El usuario revisará todos los campos con el fin de asegurarse de que la información ingresada sea precisa. Siempre contará con la opción de regresar para cambiar alguna parte que esté incorrecta. Una vez que sean apropiados los campos, se dará clic en “Enviar pregunta” para que ésta sea enviada a las propuestas y apta a ser aceptada.

5.4. Crear una partida

La parte más importante de PREPArados son las partidas, puesto que en torno a ésto gira toda la dinámica de la aplicación. Para crear una partida será necesario que se elijan todas las características de la misma. Al dar clic en la opción “Nueva partida” del menú lateral, el usuario se encontrará en la página de la creación del juego. Para crearlo, será necesario que llene los siguientes campos: asignaturas y tipo de partida. Las asignaturas mostradas serán aquellas en las que existan preguntas. El tipo de partida consiste en los modos de juego explicados en el apartado 5.1. Con base en las opciones elegidas de las dos entradas anteriores, se desplegarán diferentes opciones.

En el llenado del formulario la página cambiará sus elementos. Esto se debe a que las características de los modos restringen las opciones. Por ejemplo, para jugar modo atleta es necesario que existan preguntas en las materias seleccionadas de todas las dificultades. Si no se cumple este predicado, se mandará un aviso diciendo que no es posible crear la partida.

En el campo de “¿Contra quién quieres jugar?”, que sólo se mostrará si el modo de juego lo permite, es posible seleccionar dos opciones: máquina o jugador. Al elegir la segunda se le preguntará al usuario si quiere jugar contra un amigo o un jugador aleatorio. Si se selecciona “aleatorio” no será necesario que el oponente forme parte de tu lista de amigos. De caso contrario, se pedirá el nombre del amigo contra el cual quiere competir.

Si el usuario cuenta con los permisos de profesor, podrá crear partidas modo *repaso*. De ser así, podrá elegir muchos usuarios a los cuáles se les enviará la solicitud de partida. También podrá seleccionar grupos a los que les de alguna clase. De la misma manera, decidirá las preguntas que aparecerán durante el juego.

Una vez seleccionadas las materias, modalidad, contrincante y demás características, se creará la partida y se direccionará a una página que cuenta con el resumen de ésta. Aparecerá la opción de “Jugar” y comenzará la diversión.

6. Glosario de términos

Formato de imagen: las imágenes digitales se pueden guardar en distintos formatos. A cada uno le corresponde una extensión específica del archivo que lo contiene. Los más utilizados en la actualidad son: BMP, GIF, JPG, TIF y PNG.

Entrada: nos referimos con este término a el cuadro de texto en el cual el usuario puede ingresar datos que quiere registrar en la aplicación.

7. Referencias

Especificaciones de formatos de imagen. Disponible:
<http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/imagen/imagen0105.html>

