

# DESCRIPCIÓN

## 1. Perspectiva del producto

Nuestro proyecto consiste en crear una aplicación para dispositivos móviles, orientada a la educación, y basada en la gamificación de la misma. Actualmente hay sistemas que dan solución a este problema, pero creemos que cada caso tiene sus características propias que lo hacen único, por lo que intentaremos coger lo mejor de cada sistema y adaptarlo al entorno de trabajo de nuestro proyecto.

El proyecto se centra en crear una aplicación para el ámbito educativo. El objetivo del sistema es motivar a los alumnos a colaborar entre ellos para ir mejorando de forma simultánea. Para conseguir la colaboración, se usa la gamificación dentro del curso.

## 2. Capacidades generales

El proyecto nos permite:

- Medir el acceso al contenido de cada persona.
- Medir el tiempo que cada persona tarda en resolver un problema.
- Cuestiones rápidas y un test final de demostración de adquisición de conocimientos.
- Para conseguir que la gente colabore se recompensa positivamente la ayuda a otros alumnos que tiene problemas en un tema que otro domina. Además, hay una lista de la gente que más y mejor ayuda.
- Se intenta conseguir que los alumnos mejoren el material existente. El mejorar el material (añadir nuevo contenido, enlazar videos relacionados con la materia, subir fotos y explicaciones realizadas por el profesor en clase...) se puntuará positivamente.
- Se puntuará positivamente que la gente aporte su experiencia personal en un determinado tema. Para ello, si se da el caso, se forma un debate de un determinado tema en el que alguno de los alumnos tiene experiencia y se le puntúa por ello. Al resto de alumnos se les puntúa mediante un pequeño test al finalizar la explicación.

Los elementos de gamificación del proyecto son achievements, badges y leaderboards.

### Badges

Los badges de nuestra aplicación son:

- **Más trabajador:** aquella persona que más ejercicios hace, que más ayuda a los demás y que más material consulta.

- **Mejor compañero**: aquella persona que más ayuda al resto.
- **Más sabio**: aquella persona cuyas aportaciones son de mejor calidad.
- **Espíritu creativo**: aquella persona que demuestra creatividad ante nuevos problemas.
- **Más constante**: aquella persona que trabaja de forma más continuada.

## Achievements

Los achievements de nuestra aplicación son:

- Por cada respuesta correcta de un test se obtienen 10 puntos.
- Por cada pregunta corta de un tema realizada correctamente se obtienen 5 puntos.
- Por cada respuesta dada a un compañero se obtienen 2 puntos.
- Por cada voto positivo a una respuesta se obtienen 5 puntos.
- Por cada acceso a un recurso se otorga 1 punto.
- El profesor puede otorgar entre 0 y 10 puntos por cada respuesta creativa.
- Por cada recurso añadido al material del curso se obtienen 5 puntos. Además el profesor puede calificarlo y darle otros 5 puntos más.
- Como recurso tomaremos cualquier material que el alumno crea conveniente, tanto multimedia (vídeo, fotos) como de cualquier otro carácter.

## Leader Boards

Se creará una lista para cada uno de los badges, y en ella se irá mostrando la posición que ocupa cada alumno junto con su puntuación. Con esto se consigue que la gente que no está la primera intente mejorar, y que los primeros no se relajen y puedan ver que el resto de compañeros se le va acercando si descuida un determinado tema.

## 3. Restricciones generales

Las restricciones que tiene el proyecto son:

- Tiempo limitado para contestar a los test.
- La puntuación se empieza desde el valor más alto (un 10) y se va perdiendo si no se hacen las cosas correctamente.

- Los alumnos que no puedan asistir a clase podrán hacer las actividades relacionadas con esa clase en los tres días siguientes a la clase.
- La máxima puntuación asignada a cada badge es de 1000 puntos.
- Los test son de 10 preguntas.

#### 4. Características de los usuarios

La aplicación va a tener dos tipos de usuarios:

- **Alumnos:** usan el material inicial del curso para coger los conocimientos básicos. Además, usan las herramientas colaborativas disponibles para abordar el objetivo de colaboración mutua que se plantea dentro del ámbito de la aplicación. También van a tener disponible los puntos y los badges que cada uno haya alcanzado, y podrá ver la posición que ocupa en cada una de las listas existentes.
- **Profesores:** se encargan de subir el material al crear el curso y pueden modificarlo en cualquier momento. Además, pueden ver el progreso individualizado para cada uno de los alumnos.

#### 5. Entorno operacional

La aplicación debe trabajar en cursos de universidad, permitiendo que independientemente de si un alumno asiste a clase o no, pueda aprobar la asignatura. Además, los grupos pueden estar formados hasta por cinco personas.

#### 6. Suposiciones y dependencias

- La aplicación va a ser diseñada para dispositivos Android.
- Para gamificar la aplicación se debe usar el API de OpenFeint.