

Documentación sobre el juego “Business trip to London”

NOTA: Esta aplicación (de aquí en adelante, el “juego”) ha sido realizada por CATEDU y sufragada por el Departamento de Ciencia, Tecnología y Universidad del Gobierno de Aragón, según decreto 73/2010.

Documentación sobre el juego “Business trip to London”	1
Sobre este documento	1
Sobre el juego	1
Contenido	1
Modo de juego	2
Desarrollo	2
Edición y modificaciones	4
El funcionamiento del juego.....	5
Fundamento y lógica del juego	5
La historia	8
El proyecto <e-Adventure>	9
Software y equipo usado para crear los recursos del juego.....	11
Creación de recursos.....	11
Identificación y ubicación de los recursos	11

Sobre este documento

Este documento detalla los principales aspectos relacionados con el desarrollo del juego “Business trip to London” incluyendo detalles de implementación, licencias, uso, etc. .Este juego fue desarrollado para CATEDU por el grupo <e-UCM> de la Universidad Complutense. Este documento ha sido creado creado por Eugenio J. Marchiori y Baltasar Fernández-Manjón.

Sobre el juego

Contenido

El juego “Business trip to London” fue diseñado para enseñar y evaluar a los estudiante en el vocabulario necesario para preparar y realizar un viaje.

El jugador se ve representado como un personaje dentro del juego (también denominado *avatar*) que debe realizar un viaje y donde se incluye hacer la reserva del billete de avión, los tramites del aeropuerto (*check-in*), viajar en taxi hasta el hotel y conseguir una habitación. En todo el proceso tendrá que obtener la información y la interacción correcta principalmente mediante la selección adecuada de las palabras o frases correctas en las conversaciones que van teniendo lugar.

Modo de juego

El juego utiliza interacción basada en ratón (en inglés, *point-and-click*). El juego puede obtener una descripción de los elementos haciendo click izquierdo, y obtener una lista de posibles acciones usando el click derecho. El juego también utiliza interacciones de arrastrar y soltar (en inglés, *drag-and-drop*).

El juego no tiene un botón explícito para terminar su ejecución. Cuando el usuario desee acabar de ejecutarlo debe pulsar la tecla “ESC” y se le da un conjunto de posibilidades una de las cuales es salir del juego.

Desarrollo

El juego ha sido desarrollado con el ayuda y el consejo experto de Laura Pedrós, docente de inglés del CATEDU, que ha participado activamente en el desarrollo de la historia, en las pruebas y en la validación final del juego.

Desde la pantalla inicial se proporciona un enlace a una pagina de créditos donde se refleja las personas que han intervenido en el diseño y creación del juego (Figura 1).

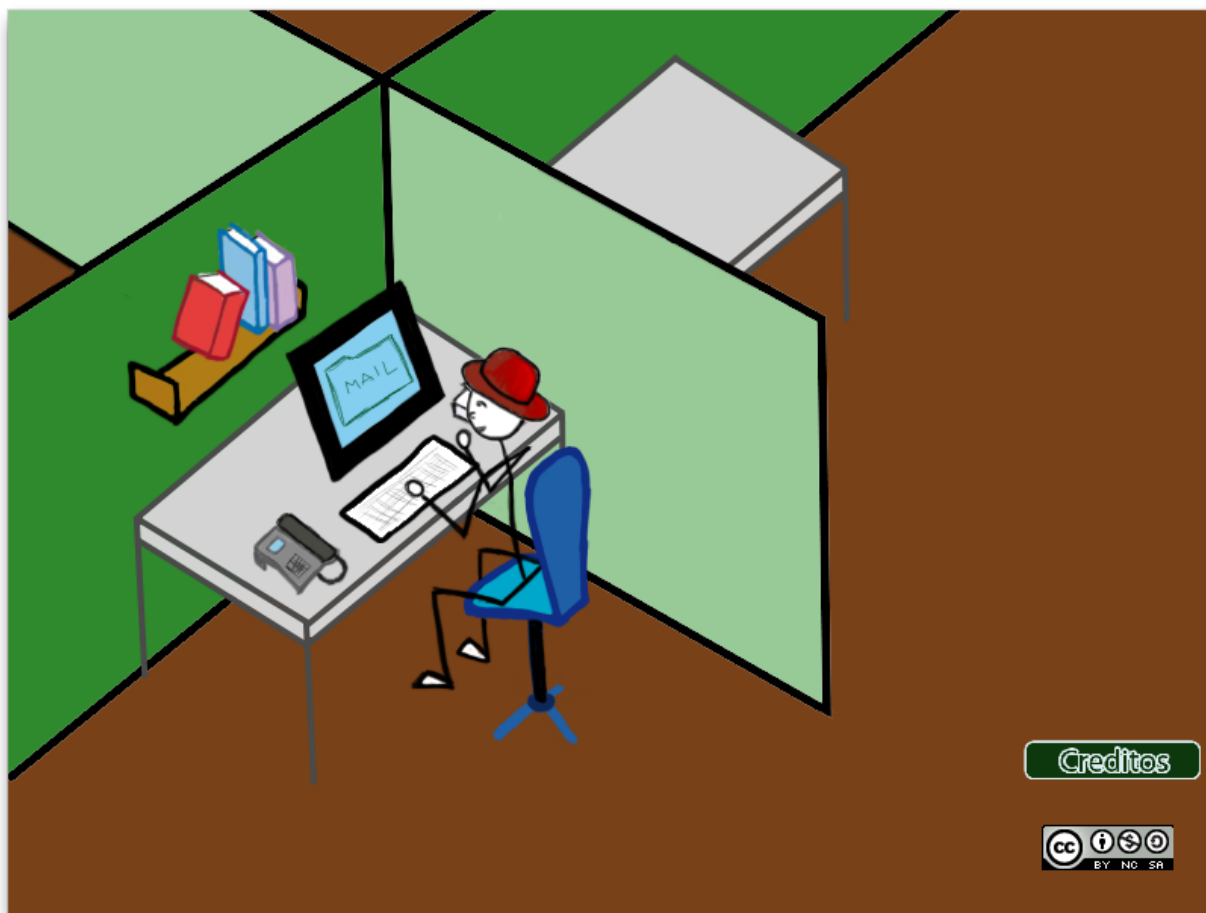


Figura 1. Pantalla inicial del juego, donde el usuario puede ver los créditos y la licencia *Creative Commons* utilizanda

Además en la pantalla inicial del juego se incluye un gráfico con la licencia *Creative Commons* (CC) utilizada para la distribución del juego. Además dicha imagen es también un enlace a otras dos pantallas en las cuales se proporciona la información básica de este tipo de licencia. En particular, la licencia elegida para este juego es lo que CC denomina “Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported”, que permite cualquier uso no comercial (incluyendo la modificación del contenido) siempre que se atribuya el origen y que se comparta luego bajo la misma licencia (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es>) (Figure 2, 3).

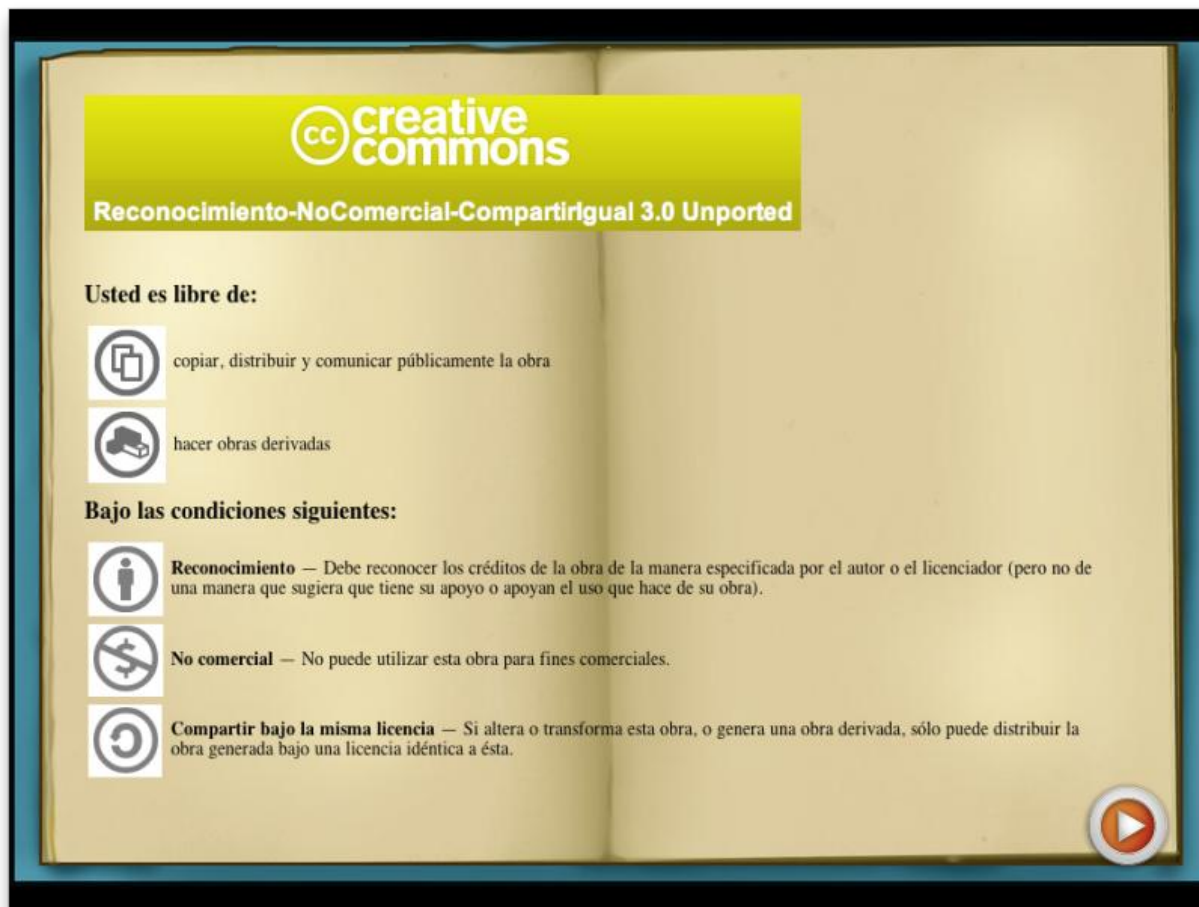


Figure 2. Licencia *Creative Commons*, primera parte

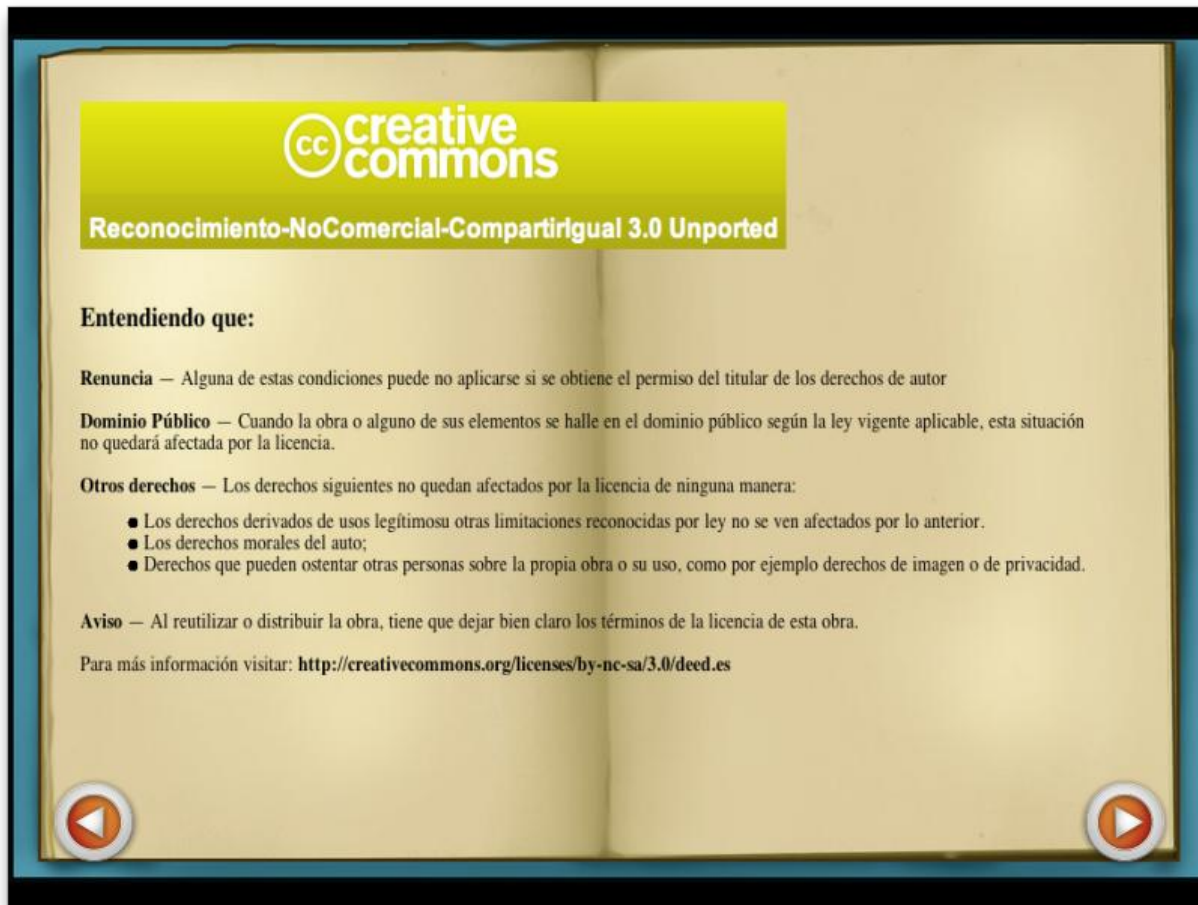


Figure 3. Licencia *Creative Commons*, segunda parte

Edición y modificaciones

El juego fue desarrollado con una versión beta privada de WEEV (*Writing Environmente for Educational Videogames*) que forma parte de la plataforma <e-Adventure>, y es completamente compatible con el editor tradicional de juegos <e-Adventure> desarrollado por el grupo de investigación en e-learning de la Universidad Complutense de Madrid.

Dado que el juego fue desarrollado usando la plataforma libre para desarrollo de juegos educativos <e-Adventure> el juego puede ser modificado por cualquier persona, utilizando sistemas Windows, Linux o Mac OS X. Para realizar modificaciones solo es necesario descargar la plataforma <e-Adventure> de la web oficial: <http://e-adventure.e-ucm.es>. **El juego puede ser modificado con cualquier versión de la plataforma a partir de la 1.3** (Figure 4).

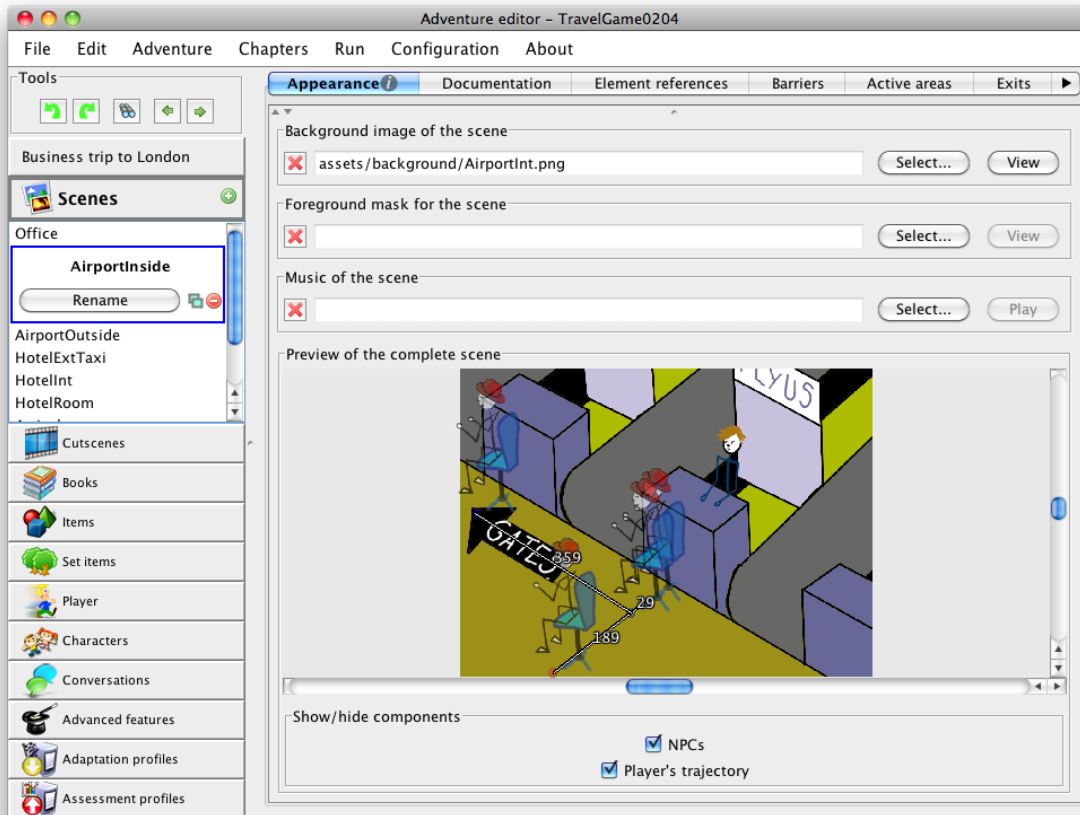


Figura 4. El editor de juegos <e-Adventure>

Para conocer más sobre la plataforma, se pueden encontrar manuales, tutoriales y vídeos explicativos en la misma web. La plataforma no requiere conocimientos de programación, con lo cual se anima a cualquier usuario a modificar el juego para que se ajuste a sus necesidades (por ejemplo, cambiando el vocabulario utilizando o incluyendo nuevas conversaciones que enriquezcan el juego), siempre recordando respetar la licencia antes comentada. Se recomienda como política general de trabajo sobre el juego, guardar con nombres diferentes al original para asegurarse de que mantiene una copia de dicho juego por si se encuentra con problemas o quiere volver a empezar con las modificaciones.

El funcionamiento del juego

Fundamento y lógica del juego

El juego presenta una situación de uso real del inglés como vía para enseñar vocabulario y frases básicas. Este tipo de juego, también llamado juego de situación, permite al estudiante conocer el uso de las frases en contexto, facilitando la comprensión e incorporación de conceptos relacionados. La historia del juego se presenta de forma mayormente lineal, como medio de asegurarse de que todos los conceptos son explorados por todos los alumnos.

El juego contiene dos tipos de interacción: selección entre múltiples propuestas (donde sólo una de ellas se considera correcta) (Figura 5) y un “mini juego” donde el jugador tiene que ubicar una serie de palabras en sus lugares correspondientes dentro de frases. Los errores en el primer tipo de interacción son indicados por los personajes con los que el jugador interactúa (es decir la realimentación la proporcionan los otros personajes del juego). Tras el primer error en una de las selecciones múltiples, el personaje responderá pidiendo aclaración (“excuse me”, “I beg your pardon?”, etc.). Tras el segundo error, el personaje dirá claramente la respuesta correcta, corrigiendo al alumno como si fuera parte de la conversación. La respuesta correcta vale 2 puntos, un fallo resta 1 punto, y dos fallos restan 2 puntos (Figura 6).



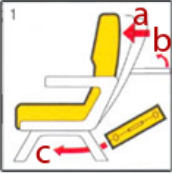
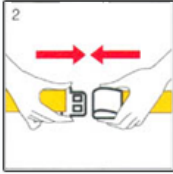


Figura 5. Pregunta tipo test



Figura 6. El otro personaje, en este caso el teléfono, ayuda al jugador después del segundo error

El tipo de interacción basado en “mini juego” permite al jugador arrastrar las palabras de forma independiente a los diferentes lugares. Se facilitan claves visuales para indicar cuando las palabras están colocadas en el sitio correcto (rojo cuando no lo están, verde cuando están colocadas correctamente) (Figura 7).

Remember, during take off and landing...

1a. Make sure your seat is in the FULL-UPRIGHT position

1b. your tables


1c. your under the seat in front of you

2. metal flap into the

3. Pull on the end to

4. To open the , pull back the metal

5. TURN OFF all electronic DEVICES



COVER

LOOSE

BUCKLE

INSERT

LUGGAGE

STOW

FASTEN

TRAY

SEATBELT

PLACE

Figura 7. Mini-juego con algunas palabras bien colocadas (verdes) y otras todavía por colocar (rojas)

La historia

Durante el juego transcurre una simple historia, en la que el personaje principal debe realizar un viaje de negocios. La historia cuenta de las siguientes partes:

- Compra del billete: El personaje usa un servicio de venta telefónica, donde le preguntan distinta información relacionada con la compra de su billete y donde él indaga más información (e.g. horarios)
- Tramites en el aeropuerto: El personaje realiza el *check-in* en un mostrador del aeropuerto, donde debe responder a diferentes preguntas y luego pide información adicional (e.g. puerta de embarque)
- Llegada: El personaje ayuda a una persona que parece perdida en el aeropuerto, luego pide información sobre como llegar a la ciudad y termina por utilizar un servicio de taxis.
- Tramites en el hotel: El personaje discute el precio con el taxista y pide un recibo. Luego entra al hotel y realiza el *check-in*, nuevamente preguntando por información adicional (e.g. servicio de habitaciones).

El proyecto <e-Adventure>

En este apartado se incluye una breve descripción técnica de los principales componentes del juego y como se ha desarrollado en el entorno <e-Adventure>. Para lograr este objetivo se incluyen los principales elementos del juego con sus escenas, elementos gráficos de decoración (elementos de atrezzo) y los otros personajes del juego.

Escenas del juego

A continuación se describen las escenas de juego con su número, nombre en el entorno <e-Adventure> y descripción.

N	Nombre	Descripción
1	Office	Oficina, la escena inicial del juego
2	AirportInside	Interior del aeropuerto, donde el jugador hace check-in
3	AirportOutside	Exterior del aeropuerto, en la parte del llegadas
4	HotelExtTaxi	Exterior del hotel, cuando el jugador está en el taxi
5	HotelInt	Interior del hotel, donde el jugador hace el check-in
6	HotelRoom	Habitación del hotel
7	Arrivals	Interior del aeropuerto, en la sección de llegadas
8	HotelExt	Exterior del hotel, cuando el jugador está esperando
9	WordGame	Mini-juego

Escenas de corte

A continuación se describen las escenas de corte (escenas que muestran información al usuario) con su número, nombre en el entorno <e-Adventure> y descripción.

N	Nombre	Descripción
	Start	Escena inicial
	GoingToAirport	Escena de corte antes de ir al aeropuerto
	ViajandoPorLondres	Escena de corte, mientras el personaje viaja por Londres
	EndGame	Escena final del juego

Objetos del juego

N	Nombre	Descripción
1	Taxi	Taxi
2	PC	Objeto “decorativo”
3	Bookshelf	Objeto “decorativo”
4	Papers	Objeto “decorativo”
X	OP*	Las diferentes opciones para el mini-juego

Objetos de atrezzo en el juego

En este juego se utilizan gran número de objetos de atrezzo, pero como utilizan nombres descriptivos y su rol es casi exclusivamente decorativo, solo algunos se detallan a continuación.

Nombre	Descripción
Continue	Botón de continuar
TaxiRank	Parada de taxi
CC	Botón de la licencia
Credits	Botón de los créditos

Personajes

A continuación se describen los diferentes personajes del juego con los que el jugador puede interactuar.

Nombre	Descripción
Telephone	El telefono con el que el jugador hace la reserva del viaje
FlightAssistant	Asafata con quien el jugador hace el check-in en el aeropuerto
Policeman	Policía al que el jugador pide ayuda en el aeropuerto
Woman	Mujer que el jugador se encuentra perdida en el aeropuerto
TaxiDriver	Taxista que lleva al jugador hasta el hotel
Receptionist	Recepcionista en el hotel

Software y equipo usado para crear los recursos del juego

A continuación se proporciona una breve descripción de como se han obtenido los recursos del juego incluyendo los programas y los equipos usados. El objetivo es proporcionar el nivel de detalle suficiente como para permitir que sea fácil la modificación del juego con nuevos recursos o incluso la creación de nuevos juegos en base al actual.

Creación de recursos

Los recursos fueron editados en un ordenador *MacBook* con *Mac OSX 10.6 (Snow Leopard)*.

Dibujos

Los dibujos (recursos gráficos) pertenecen al grupo <e-UCM> (<http://www.e-ucm.es>) y fueron creados por Eugenio Marchiori usando Adobe Photoshop CS4 y una tableta gráfica Wacom Bamboo para ajustarse a las necesidades de éste juego en particular.

Para los recursos se utilizan formatos JPG y PNG (cuando se necesitan transparencias). Los fondos tiene resolución de 800x600 píxeles o más.

Videos

Este juego no tiene vídeos.

Identificación y ubicación de los recursos

Los recursos se encuentran en la carpeta "Recursos", incluidos junto con esta documentación. Cada clase de recurso está ubicado en una subcarpeta:

Recursos	Descripción
RecursosProcesados	Todas las imágenes y animaciones listas para ser utilizadas en el juego
RecursosOriginales	Los recursos originales, en aquellos casos que existan versiones de Photoshop o vectoriales