

Documentación sobre el juego “Eating Out”

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 “Eating out”	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	11
El proyecto <e-Adventure>	11
Software y equipo usado para crear los recursos del juego	15
Creación de recursos	15
Identificación y ubicación de los recursos	15

Sobre este documento

Este documento detalla los principales aspectos relacionados con el desarrollo del juego “Eating Out” 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 por Ángel del Blanco Aguado, Eugenio J. Marchiori y Baltasar Fernández-Manjón.

Sobre el juego

Contenido

El juego “Eating Out” fue diseñado para enseñar y evaluar a los estudiantes en el vocabulario relacionado con ir a cenar con un amigo angloparlante en una ciudad de habla inglesa.

El jugador se ve representado como un personaje dentro del juego (también denominado *avatar*) que, junto con una amiga, decide salir a cenar. Deberán, entre otros aspectos, elegir el restaurante, lidiar con problemas en la mesa, pedir la comida y sugerir mejoras al chef. En todo el proceso el jugador tendrá que obtener la información y la interacción correcta será principalmente mediante la selección adecuada de las palabras o frases correctas en las

conversaciones que van teniendo lugar, así como la superación de retos en forma de mini-juegos.

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 (solo para aquello de los que la información de descripción no influya en el desarrollo del juego, por ejemplo, dar pistas), 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*), utilizado principalmente en los mini-juegos.

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.

Tras la portada (Figura 1), aparece la pantalla principal del juego (Figura 2) desde la cual se puede acceder a la página de créditos donde se refleja las personas que han intervenido en el diseño y creación del juego.

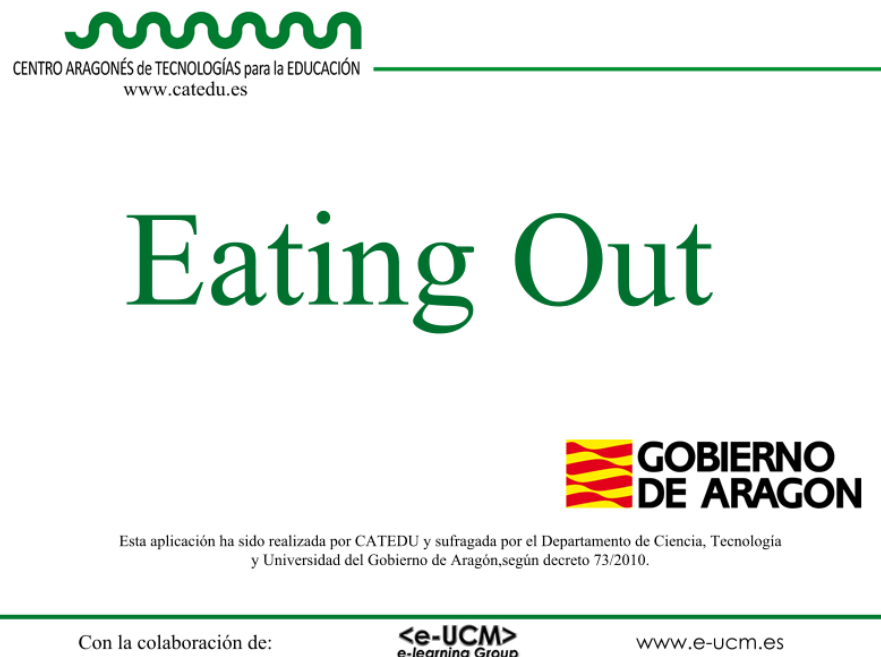


Figura 1. Portada del juego



Figura 2. Pantalla inicial del juego, donde el usuario puede ver los créditos y la licencia *Creative Commons* utilizada

Además en la pantalla principal del juego se incluye un gráfico con la licencia *Creative Commons* (CC) utilizada para la distribución del juego. 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>) (Figuras 3, 4).

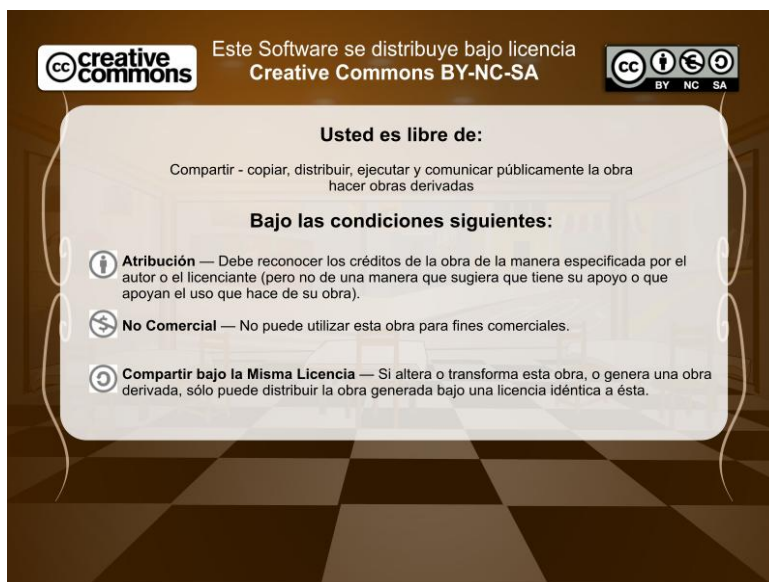


Figure 3. Licencia *Creative Commons*, primera parte

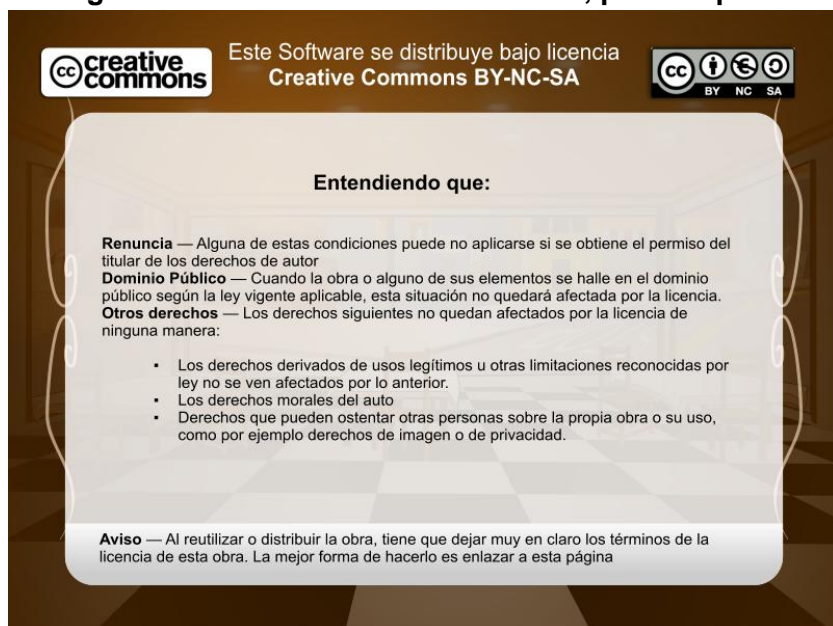


Figure 4. Licencia *Creative Commons*, segunda parte

Edición y modificaciones

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 1.4.**

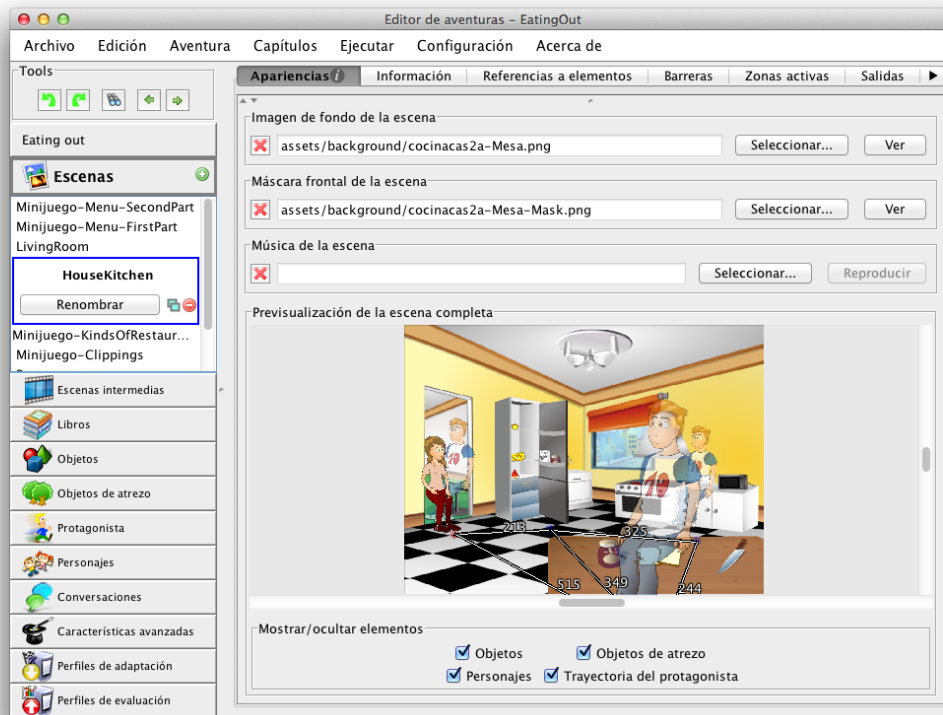


Figura 5. El editor de juegos <e-Adventure>

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, frases básicas y probar la comprensión lectora del alumno. 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 6) y varios “mini juegos” donde el jugador tiene que

ubicar una serie de palabras en sus lugares correspondientes. Los errores en el primer tipo de interacción son indicados por los personajes con los que el jugador interactúa (Figura 7) (es decir la realimentación la proporcionan los otros personajes del juego). Se espera que el jugador responda correctamente, y no puede avanzar en el juego hasta que lo hace. Además, queda marcado en el informe de evaluación que se muestra al finalizar el juego. El juego presenta las opciones de forma aleatoria.



Figura 6. Captura del juego durante una interacción conversación, donde el jugador tiene que elegir la respuesta correcta



Figura 7. Captura del juego cuando otro personaje del juego nos indica que no entendió (habíamos elegido la opción equivocada) y las opciones se nos vuelven a presentar.

El tipo de interacción basado en “mini juego” permite al jugador arrastrar elementos para cumplir los objetivos del juego. En los mini-juegos hay un botón de “Check” que permite comprobar si estamos colocando los elementos correctamente. Se apuntará en el informe cuando se hace un click en este botón indicando el resultado del minijuego.

Por ejemplo, el primer minijuego presenta al jugador con una lista de escenarios (restaurante, bar, etc.) y etiquetas que se deben asociar con estos (Figura 8). Cuando el jugador arrastra elementos y utiliza el botón check, los que estén correctamente colocados se iluminarán en verde y las que estén mal colocadas se marcarán con rojo (Figura 9).



Figura 8. Minijuego para decir el tipo de sitio al que ir a cenar

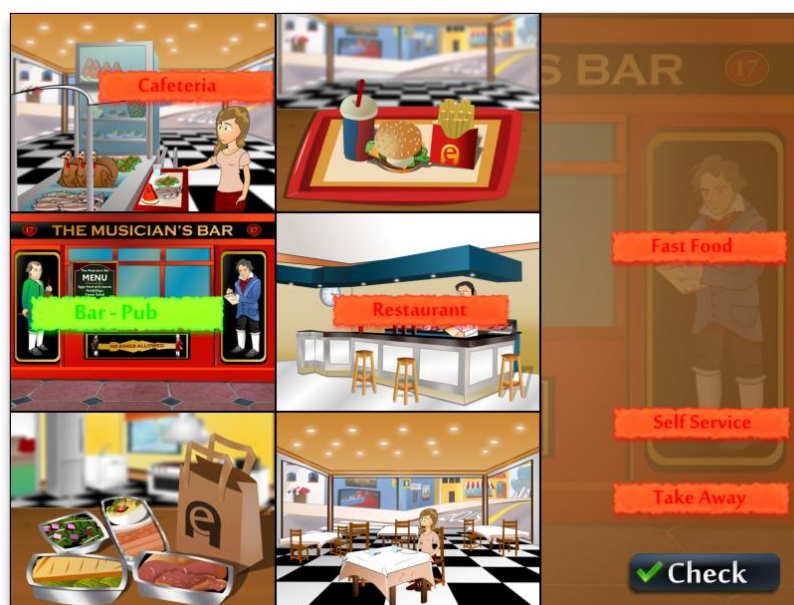


Figura 9. Minijuego después de tocar el botón check (comprobar), indicando las etiquetas correctamente colocadas y las que no

El segundo minijuego intenta ayudar en la comprensión lectora del jugador. Para resolver este juego se deben leer una serie de “clippings” (o recortes, en español), siempre disponibles al jugador (Figura 10). Con la información en estos se deben agrupar características de 3 restaurantes en una lista para establecer los pros y contras de cada uno (Figura 11).

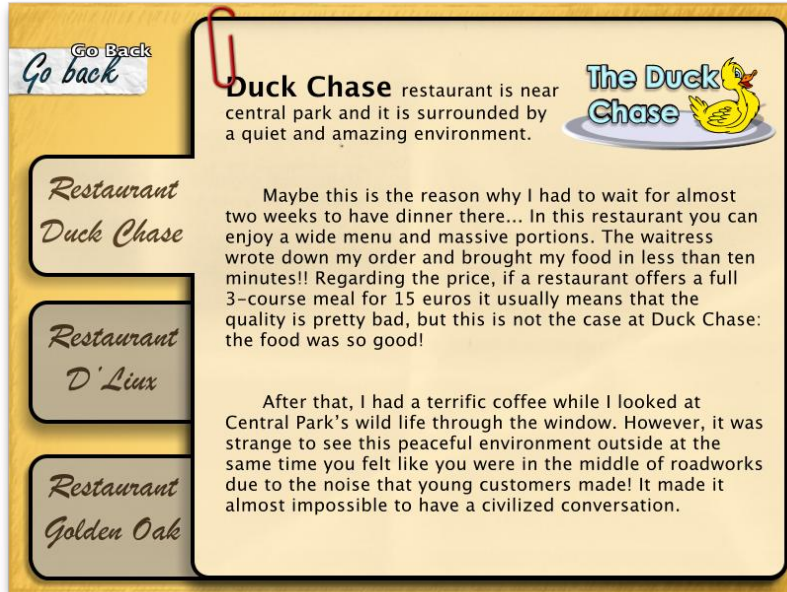


Figura 10. Un recorte que el jugador debe leer para extraer información sobre un restaurante



Figura 11. Minijuego de pros y contras, donde el jugador debe agrupar características según la información de los recortes (accesibles mediante los botones “read clipping”)

Basados en los pros y contras, los personajes eligen ir al “Restaurant D’Liux” (Figura 12).



Figura 12. Los personajes deciden salir a cenar a un restaurante

Durante la cena en el restaurante, el jugador se encuentra otro minijuego que consiste en arrastrar los dibujos de diferentes comidas al grupo que corresponden, por ejemplo el pavo y el pato a “Games and poultry” y las gambas a “Fish and shelfish” (Figura 13).



Figura 13. Juego de arrastrar los dibujos de las comidas al grupo correspondiente, con algunos platos ya colocados.

Este minijuego continua con el jugador luego teniendo que asignar el nombre correcto a cada uno de los platos (Figura 14).



Figura 14. Juego de arrastrar los nombres de las comidas a los dibujos correspondientes
 Cuando los personajes piden la comida, se dan cuenta de que hay muchos problemas en su mesa (Figura 15), que deben identificar y explicar correctamente al camarero, en una conversación, para que los pueda solucionar.



Figura 15. Problemas en la mesa que el jugador debe explicar al camarero

Por último, tras una conversación con el chef, hay un último minijuego en el que el jugador debe recordar como preparaba uno de los platos (Sauteed chard) con su madre (Figura 16). En este minijuego la madre pide cada uno de los ingredientes y se los vamos pasando (arrastrando cada ingrediente a la madre). En este caso el *feedback* (retroalimentación) esta diferida y al final de darle todos los ingredientes la madre nos indicará si cometimos algún error. De cometer un error, hay que volver a empezar.



Figura 16. Minijuego de preparación de un plato con su madre

La historia

Durante el juego transcurre una simple historia, en la que el personaje principal acompañado de una amiga va a cenar a un restaurante. La historia cuenta de las siguientes partes:

- Elección del restaurante: el jugador y su acompañante deciden ir a un restaurante entre una lista de establecimientos posibles. A continuación deben elegir un restaurante a partir de una lista de recortes con críticas.
- Lectura del menú: el jugador debe identificar correctamente el tipo y nombre de los platos en el menú.
- Quejas sobre problemas en la mesa: el jugador debe saber explicar los problemas que se encuentra en la mesa
- “Flashback” sobre preparación de un plato: el jugador debe identificar correctamente los ingredientes para preparar un plato a medida que se le piden.

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	StartScreen	Pantalla principal que permite iniciar el juego, ir a los créditos o a la licencia.
2	LivingRoom	Salon de la casa donde deciden al lugar al que van a cenar.
3	HouseKitchen	Cocina de la casa, en la que miran si hay comida y de donde recogen los recortes de prensa.
4	Minijuego-KindsOfRestaurants	Escena en la que deben asociar letreros a establecimientos concretos.
5	Minijuego-Clippings	Escena en la que deben asociar un conjunto de pros y contras a cada uno de los restaurantes. En esta misma escena se muestran los recortes de prensa.
6	Restaurant	Restaurante en donde cenan.
7	Minijuego-Menu-FirstPart, Minijuego-Menu-SecondPart	Escenas en las que tiene lugar los minijuegos de arrastrar comida a grupos, y nombres a imágenes de comida.
8	MiniBad-Stuff	Detalle de la mesa que se muestra repetidas veces para identificar los elementos defectuosos.
9	MiniRecipe	Cocina de la casa de la madre del protagonista en la que irá pidiendo los ingredientes para cocinar la receta.

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
1	InitialScene	Portada.
2	Credits	Créditos.
3	CreativeCommons	Licencia.
4	MiniClippings-Instructions	Instrucciones para el juego de los recortes.
5	MiniMenu-FirstPart-Instructions, MiniMenu-SecondPart-Instructions	Instrucciones para los juegos relacionados con el menú.

6	MiniBad-Stuff-Instructions	Instrucciones para el minijuego de las malas condiciones de la mesa del restaurante.
7	FinishingTheDinner	Escena de corte que indica que han terminado de cenar
8	MiniRecipe-Instructions	Instrucciones para el minijuego de la receta
9	TheEnd	Pantalla final del juego

Objetos del juego

Debido al número de juegos drag and drop incluidos en este juego, el número de objetos es elevado. En la Figura 17 se pueden apreciar todos los objetos existentes agrupados por su funcionalidad dentro del juego:

- a) Carteles para arrastrar a las imágenes de alimentos en el minijuego del menú.
- b) Imágenes de alimentos para arrastrar a los grupos de comidas en el minijuego del menú.
- c) Carteles para arrastrar a los distintos tipos de establecimientos.
- d) Recortes que debe coger el jugador de la cocina para empezar el minijuego de los recortes de prensa.
- e) Carteles de pros y contras para el minijuego de los recortes de prensa.
- f) Ingredientes entre los que el usuario puede elegir en el minijuego de la receta.

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
AT-Fridge	Frigorífico de la cocina abierto.
AT-Menu	Menu que aparece en la mesa del restaurante.
AT-Table	Mesa del restaurante. Cambia de apariencia después de que hayan comido.
AT-Kitchen	Cocina y encimera en donde aparecen los ingredientes del minijuego de la receta.



Figura 17. Captura del editor de juegos en la que se presentan todos los objetos

Personajes

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

Nombre	Descripción
Girl	Chica con la que el protagonista va a cenar.
Waiter	Camarero que aparece en el restaurante
Chef	Chef del restaurante que aparece al final de la cena para preguntar sobre la satisfacción de los clientes.
Mother	Madre del protagonista que aparece en el minijuego de la receta.
FryPan	Sartén que aparece humeando en el minijuego de la receta.

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 Héctor Montoya usando Xara Photo & Graphic Designer 7.

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 Xara o vectoriales