



 **BINARY
SOUL**

Motivating Technology



Guía para usuarios

bbk 

GAIA
CLUSTER ICTA 



FORO

DESDE EL FORO UN JUGADOR PUEDE:

REGISTRARSE

CREAR UN TEMA

CONTESTAR A UN TEMA

PARTICIPAR EN CONCURSOS

The screenshot shows a web interface with two main panels: 'Login' and 'Registrar'. The 'Login' panel asks if the user has an account and provides fields for 'Email' and 'Contraseña' with a 'CERRAR' button. The 'Registrar' panel asks if the user does not have an account and provides fields for 'Nombre*', 'Email*', 'Codigo', 'Contraseña*', and 'Repetir Contraseña*'. It includes instructions like '¿QUIERES MANTENER A UN CLUB, TENES QUE INTRODUCIR EL CÓDIGO DEL MISMO.' and 'LA CONTRASEÑA DEBE TENER MÍNIMO 8 CARACTERES'. A 'REGISTRAR' button is at the bottom. The footer contains logos for GAIA, bbk, and BINARY SOUL, along with the text '@2020 Gaia | Política de privacidad | Desarrollado por Binary Soul'.

LOS JUGADORES PUEDEN REGISTRARSE EN EL FORO. EN EL JUEGO (APLICACIÓN MÓVIL), PUEDEN UTILIZAR ESTE MISMO USUARIO PARA COMENZAR A JUGAR.

EN CASO DE TENER UN CÓDIGO DE CLUB, EL USUARIO PUEDE INSERTARLO EN EL REGISTRO PARA UNIRSE A SU CLUB AUTOMÁTICAMENTE.

UNA VEZ REGISTRADO, SE ENVIARÁ UN EMAIL DE CONFIRMACIÓN CON UN PLAZO DE 15 DÍAS PARA CONFIRMAR EL REGISTRO.

Nuevo Tema

Categoría *
Selecciona una opción

Tema *
Todos los campos deben estar precedidos por el símbolo

Descripción *
Introduce el título del tema

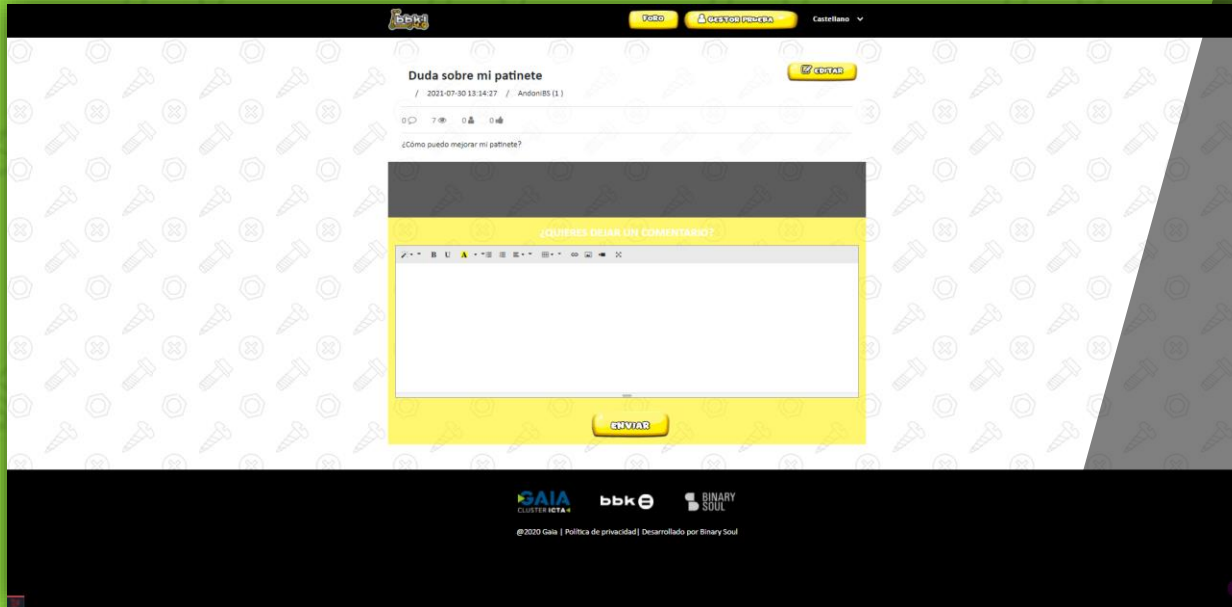
¿Es concurso? *
 Sí No

GAIA CLUSTER ICTA bbk BINARY SOUL

@2020 Gaia | Política de privacidad | Desarrollado por Binary Soul

CUALQUIER JUGADOR PUEDE **CREAR UN NUEVO TEMA.**

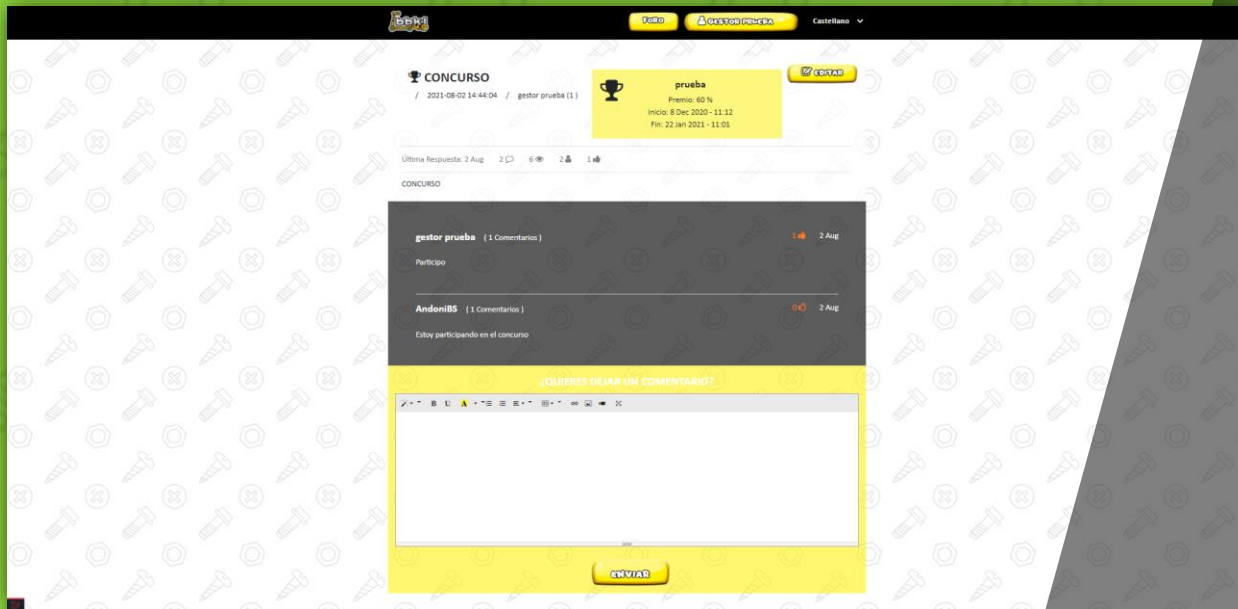
PARA CREARLO SOLO DEBE SELECCIONAR LA CATEGORÍA Y AÑADIR UN TÍTULO Y DESCRIPCIÓN AL TEMA.



TODOS LOS USUARIOS PUEDEN CONTESTAR A LOS TEMAS EXISTENTES.

PARA ELLO SOLO HAY QUE INTRODUCIR EL TEXTO DESEADO EN EL RECUADRO DEL FINAL DE LA PÁGINA Y PULSAR ENVIAR.

DE ESTA MANERA LOS USUARIOS PODRÁN PARTICIPAR EN CONCURSOS, AYUDAR A OTROS USUARIOS O PARTICIPAR EN DEBATES SOBRE CUALQUIER ASPECTO DEL JUEGO.



UN CONCURSO ES UN TEMA ESPECIAL DEL FORO EN EL QUE LOS JUGADORES PUEDEN PARTICIPAR PARA AUMENTAR SU PUNTUACIÓN EN UNA COMPETICIÓN.

PARA PARTICIPAR EN UN CONCURSO, LOS JUGADORES TAN SOLO DEBEN LEER LAS INSTRUCCIONES DEL TEMA EN EL FORO Y RESPONDER AL MISMO, APORTANDO LO QUE INDIQUEN LAS INSTRUCCIONES.

POR EJEMPLO, EN UN CONCURSO ARTÍSTICO, PODRÍAN TENER QUE RESPONDER APORTANDO UN DIBUJO DE UN PATINETE.

DESDE LA APLICACIÓN UN JUGADOR PUEDE:

REGISTRARSE

UNIRSE A UN CLUB

CONSULTAR EL RANKING GENERAL

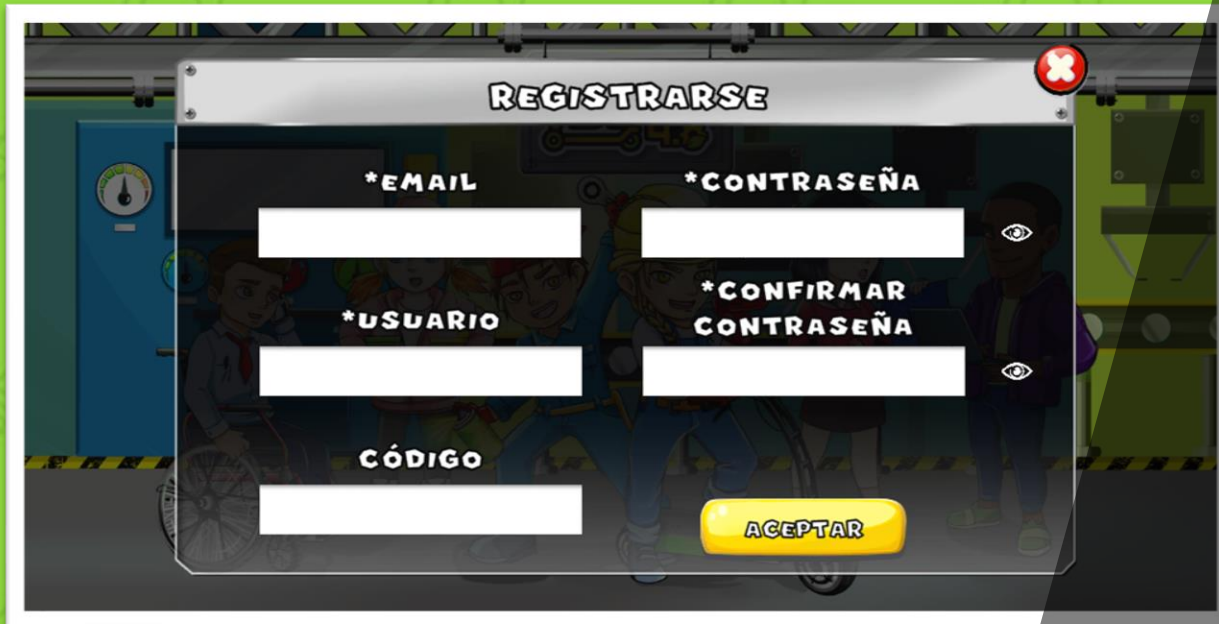
CONSULTAR EL RANKING DE CLUBS

JUGAR COMPETICIONES

JUGAR PARTIDAS NORMALES



APLICACIÓN

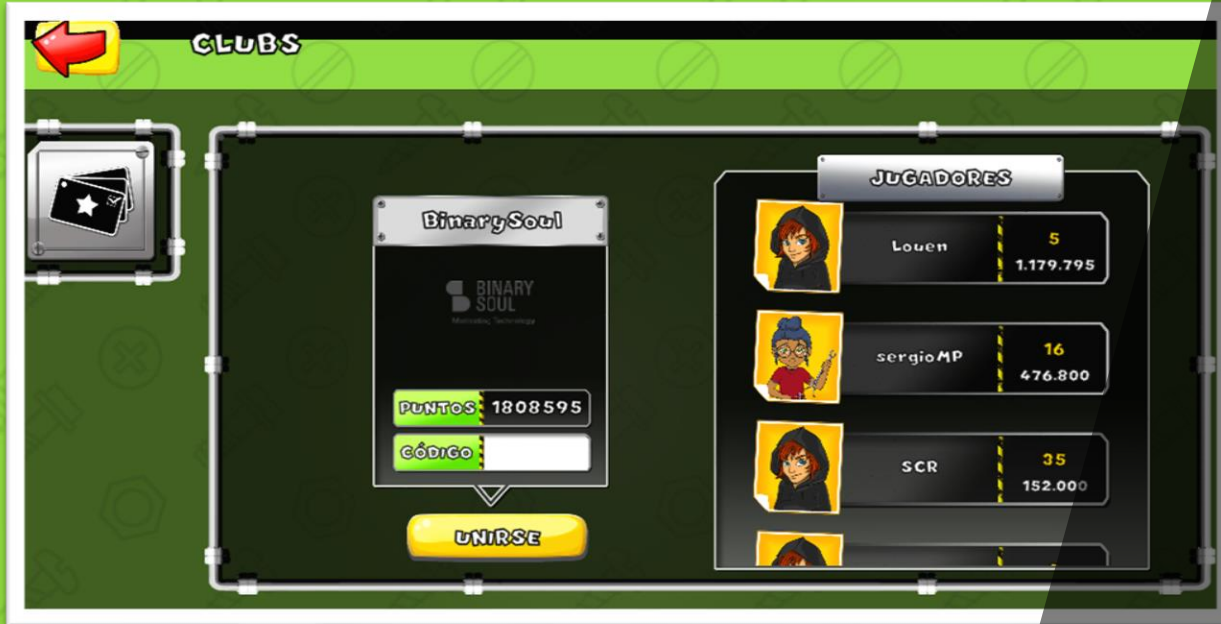


The image shows a registration form titled "REGISTRARSE" with a close button in the top right corner. The form is set against a background of cartoon characters in a workshop. It contains the following fields and elements:

- *EMAIL**: A white text input field.
- *CONTRASEÑA**: A white text input field with an eye icon to its right, indicating a password field.
- *USUARIO**: A white text input field.
- *CONFIRMAR CONTRASEÑA**: A white text input field with an eye icon to its right, indicating a confirmation password field.
- CÓDIGO**: A white text input field.
- ACEPTAR**: A yellow button with black text at the bottom right of the form.

LOS JUGADORES PUEDEN **REGISTRARSE** EN EL **JUEGO** (APLICACIÓN MÓVIL). PUEDEN UTILIZAR ESTE **MISMO USUARIO** PARA CONSULTAR O CREAR TEMAS EN EL FORO.

EN CASO DE TENER UN **CÓDIGO** DE CLUB (PROPORCIONADO POR EL RESPONSABLE DE SU CENTRO EDUCATIVO), PUEDEN INTRODUCIRLO EN EL FORMULARIO. DE ESTE MODO, EL NUEVO USUARIO PASA A **SER PARTE DEL CLUB** AUTOMÁTICAMENTE.



LOS JUGADORES PUEDEN **UNIRSE A UN CLUB** EN CUALQUIER MOMENTO.

PARA ELLO, SOLO DEBEN **INTRODUCIR EL CÓDIGO** PROPORCIONADO POR EL LIDER DEL CLUB EN LA PANTALLA QUE SE MUESTRA.

SI UN JUGADOR YA PERTENECE A UN CLUB, **PUEDA ABANDONARLO** EN CUALQUIER MOMENTO.

LOS **CLUBS** PERMITEN A LOS JUGADORES **PARTICIPAR EN COMPETICIONES**.



RANKINGS

RANKING JUGADORES

RANKING CLUBS

JUGADORES

Rank	Player Name	Score
1	ErikMayor	1.319.000
2	oihan_G	1.302.000
3	Aimarvo	1.294.705

*Se toma en cuenta la mejor partida de cada jugador.

EL **RANKING GENERAL** DE JUGADORES MUESTRA EL **TOP 100** DE TODOS LOS JUGADORES.

SE TIENE EN CUENTA LA **MEJOR PARTIDA** DE CADA JUGADOR.

PARA ESTE RANKING **SOLO CUENTAN** LAS **PARTIDAS NORMALES**, LAS PARTIDAS DE COMPETICIÓN QUEDAN EXCLUIDAS.



EL **RANKING DE CLUBS** MUESTRA EL **TOP 100** DE TODOS LOS CLUBS.

LA **PUNTUACIÓN** DE CADA CLUB ES LA **SUMA DE LA MEJOR PARTIDA NORMAL** DE **CADA JUGADOR** DEL CLUB.

SI UN **JUGADOR ABANDONA** EL CLUB, **SE PIERDEN LOS PUNTOS** DE ESE JUGADOR.

JUEGO (APLICACIÓN MÓVIL): PARTICIPAR EN UNA COMPETICIÓN



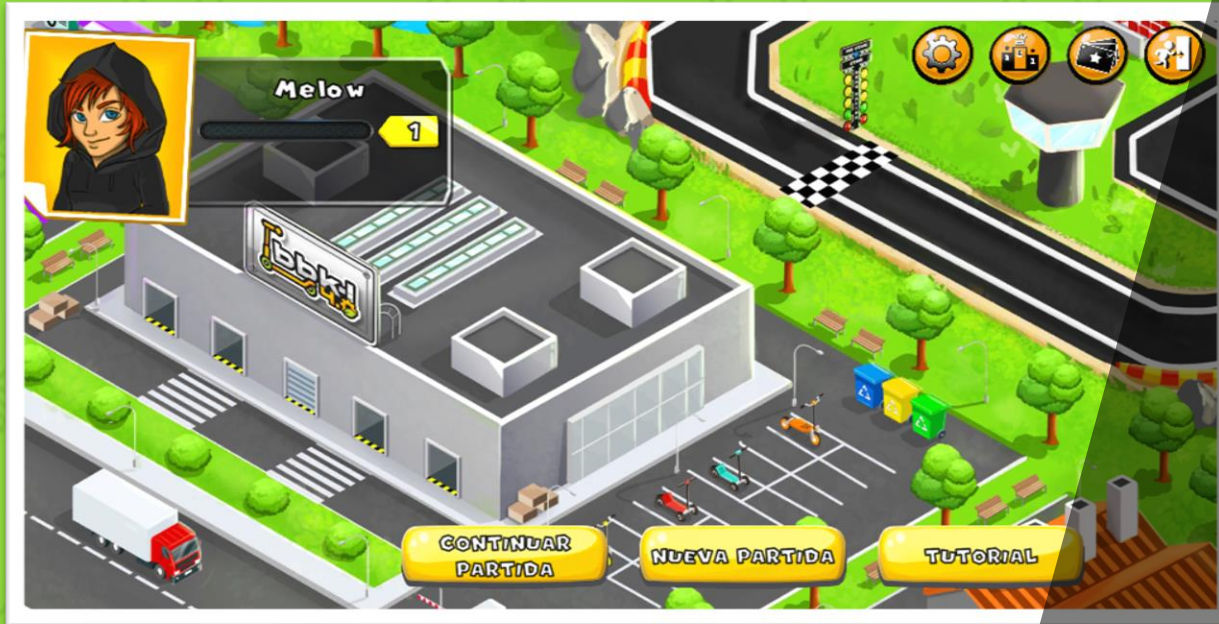
SI UN JUGADOR ES MIEMBRO DE UN CLUB QUE ESTÁ PARTICIPANDO EN UNA COMPETICIÓN, PUEDE ACCEDER AL MENÚ DE COMPETICIÓN.

EN “PARTIDAS” SE MUESTRA EL NÚMERO TOTAL DE PARTIDAS QUE EL JUGADOR PUEDE JUGAR EN LA COMPETICIÓN ACTUAL.

EN “JUGADAS” SE MUESTRA EL NÚMERO DE PARTIDAS QUE EL JUGADOR YA HA JUGADO EN LA COMPETICIÓN ACTUAL.

EN LA PARTE DERECHA SE PUEDE CONSULTAR EL RANKING DE LA COMPETICIÓN, Y, EN CASO DE HABERLA, LA FECHA DE LA SIGUIENTE COMPETICIÓN.

JUEGO (APLICACIÓN MÓVIL): JUGAR PARTIDA NORMAL



CUALQUIER JUGADOR PUEDE JUGAR UNA **PARTIDA NORMAL** EN CUALQUIER MOMENTO.

SE PUEDE **CONTINUAR JUGANDO** UNA PARTIDA YA EMPEZADA DESDE EL ÚLTIMO **PUNTO DE GUARDADO**.

SI SE EMPIEZA UNA **PARTIDA NUEVA**, CON OTRA EN CURSO, LA **PARTIDA ANTERIOR TERMINA** AUTOMÁTICAMENTE.

LOS JUGADORES **NO REGISTRADOS** PODRÁN JUGAR LA PARTIDA NORMALMENTE PERO ESTA **NO CONTARÁ PARA EL RANKING** NI PODRÁ SER CONTINUADA UNA VEZ SE CIERRE LA APLICACIÓN.



PARTIDA

CONCEPTOS GENERALES SOBRE LAS
PARTIDAS:

EN QUÉ CONSISTE

CREAR PATINETE

TIENDA

DEPARTAMENTOS

ACTIVIDADES

INDUSTRIA 4.0



LA PARTIDA CONSISTE EN **GESTIONAR UNA FÁBRICA DE PATINETES** DURANTE 1 AÑO DE TIEMPO DE JUEGO.

PARA ELLO SE DEBERÁ **GESTIONAR LA ECONOMÍA** DE LA FÁBRICA ADECUADAMENTE. TÁMBIEN SE DEBERÁN TENER EN CUENTA ASPECTOS COMO LA **ECOLOGÍA**, LA **IGUALDAD DE GÉNERO** O LAS **MEJORAS TECNOLÓGICAS**.

A MEDIDA QUE SE REALIZAN DISTINTAS ACCIONES, COMO CONSTRUIR PATINETES O PARTICIPAR EN CARRERAS, EL TIEMPO DE JUEGO AVANZA.



CADA CIERTO TIEMPO DE JUEGO, SE REALIZA UN **BALANCE** DE LA FÁBRICA, TENIENDO EN CUENTA **GASTOS E INGRESOS**.

LOS JUGADORES PUEDEN **CREAR** DISTINTOS MODELOS DE **PATINETE** Y **GENERAR BENEFICIOS** GRACIAS A SU VENTA. ADEMÁS, PUEDEN UTILIZAR LOS PATINETES CREADOS PARA **PARTICIPAR EN ACTIVIDADES**, COMO **CARRERAS O YINCANAS** Y CONSEGUIR INGRESOS ADICIONALES.

PARA CREAR UN **NUEVO MODELO** DE PATINETE SE DEBEN ESCOGER LAS **PIEZAS ADECUADAS** YA QUE ESTAS AFECTAN A SUS ESTADÍSTICAS, Y POR TANTO A SU **RENDIMIENTO** **DEPENDIENDO DEL USO** QUE SE LE VAYA A DAR.



EN LA **TIENDA** SE PUEDEN COMPRAR DISTINTOS TIPOS DE PIEZAS PARA CREAR PATINETES. LA OFERTA DE **PIEZAS** SE VA RENOVANDO CADA CIERTO TIEMPO.

CADA PIEZA AÑADE UNA **ESTADÍSTICA POSITIVA** Y OTRA **NEGATIVA** AL PATINETE.

SE DEBEN **ESCOGER** LAS PIEZAS ADECUADAS **DEPENDIENDO DEL USO** QUE SE LE VAYA A DAR. POR EJEMPLO: EN LAS CARRERAS DE TIPO DRAG LA VELOCIDAD PUNTA ES MUCHO MÁS IMPORTANTE QUE EL MANEJO, O EN LAS YINCANAS, ES VITAL LA DURACIÓN DE LA BATERÍA.

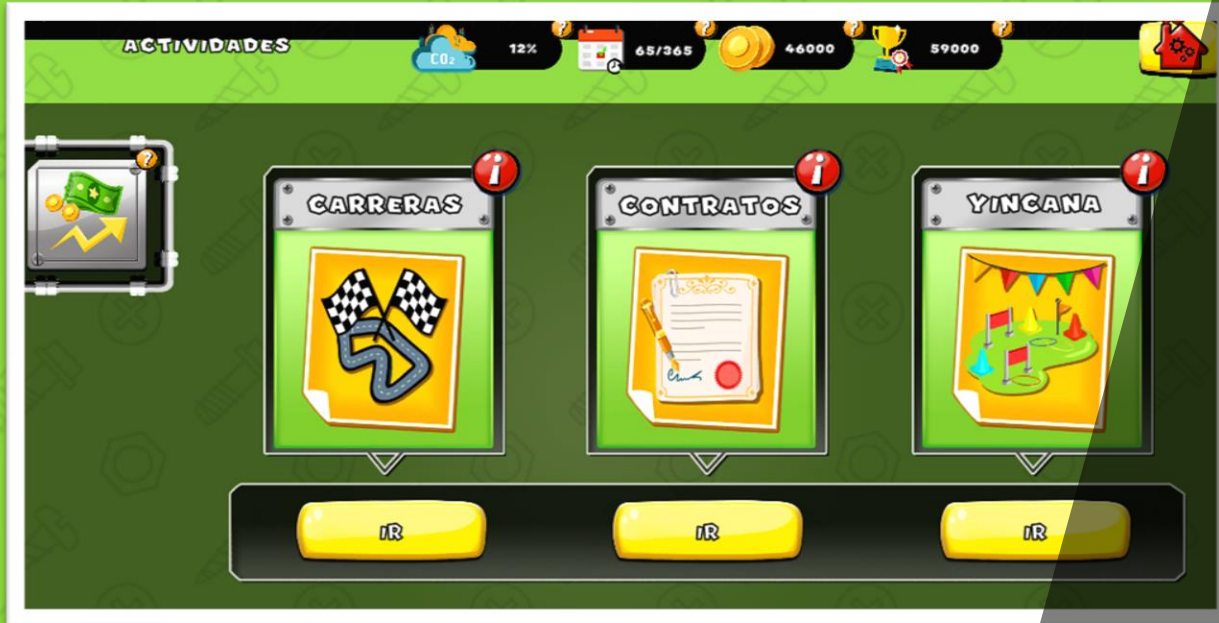


LA FÁBRICA DISPONE DE **CUATRO DEPARTAMENTOS**: CIBERSEGURIDAD, MEDIO AMBIENTE, INGENIERÍA Y MECÁNICA.

CADA DEPARTAMENTO INFLUYE EN DIFERENTES ASPECTOS DE LA FÁBRICA.

PARA QUE LOS DEPARTAMENTOS SEAN **MÁS EFICIENTES** HABRÁ QUE TENER EN CUENTA LO SIGUIENTE:

- EL **NÚMERO DE EMPLEADOS**, CON UN MÁXIMO DE DIEZ.
- LA **IGUALDAD DE GÉNERO**.
- QUE LAS CUATRO **ESTADÍSTICAS** DE CADA DEPARTAMENTO ESTEN LO MAS **EQUILIBRADAS** POSIBLE.



LAS DISTINTAS **ACTIVIDADES** DISPONIBLES PUEDEN APORTAR **BENEFICIOS** A LA FÁBRICA, SIN EMBARGO, **CONSUMEN TIEMPO**. POR TANTO, ES IMPORTANTE ESCOGERLAS CON CUIDADO.

LOS **BENEFICIOS** PUEDEN SER DE **DISTINTOS TIPOS**, COMO POR EJEMPLO, DINERO, REDUCCIÓN DE CONTAMINACIÓN O MEJORAS PARA LOS DISTINTOS DEPARTAMENTOS DE LA FÁBRICA.



LA FÁBRICA SE PUEDE MEJORAR GRACIAS A LA INDUSTRIA 4.0. ESTO SE TRADUCE EN PODER FABRICAR MEJORES PATINETES DE MANERA MÁS EFICIENTE.

A MEDIDA QUE LA FÁBRICA MEJORE, TAMBIÉN AUMENTARÁ LA DIFICULTAD DEL JUEGO.



CADA CIERTO TIEMPO DE JUEGO, SE REALIZA UN **BALANCE** DE LA FÁBRICA, TENIENDO EN CUENTA **GASTOS E INGRESOS**.

LOS **GASTOS** PROVIENEN DE LOS **DEPARTAMENTOS** Y AUMENTAN A MEDIDA QUE SE CONTRATAN MÁS TRABAJADORES.

LOS **INGRESOS** PROVIENEN DE LAS VENTAS DE LOS MODELOS DE **PATINETE FÁBRICADOS**.



Motivating Technology

