



Cuentos Interactivos para

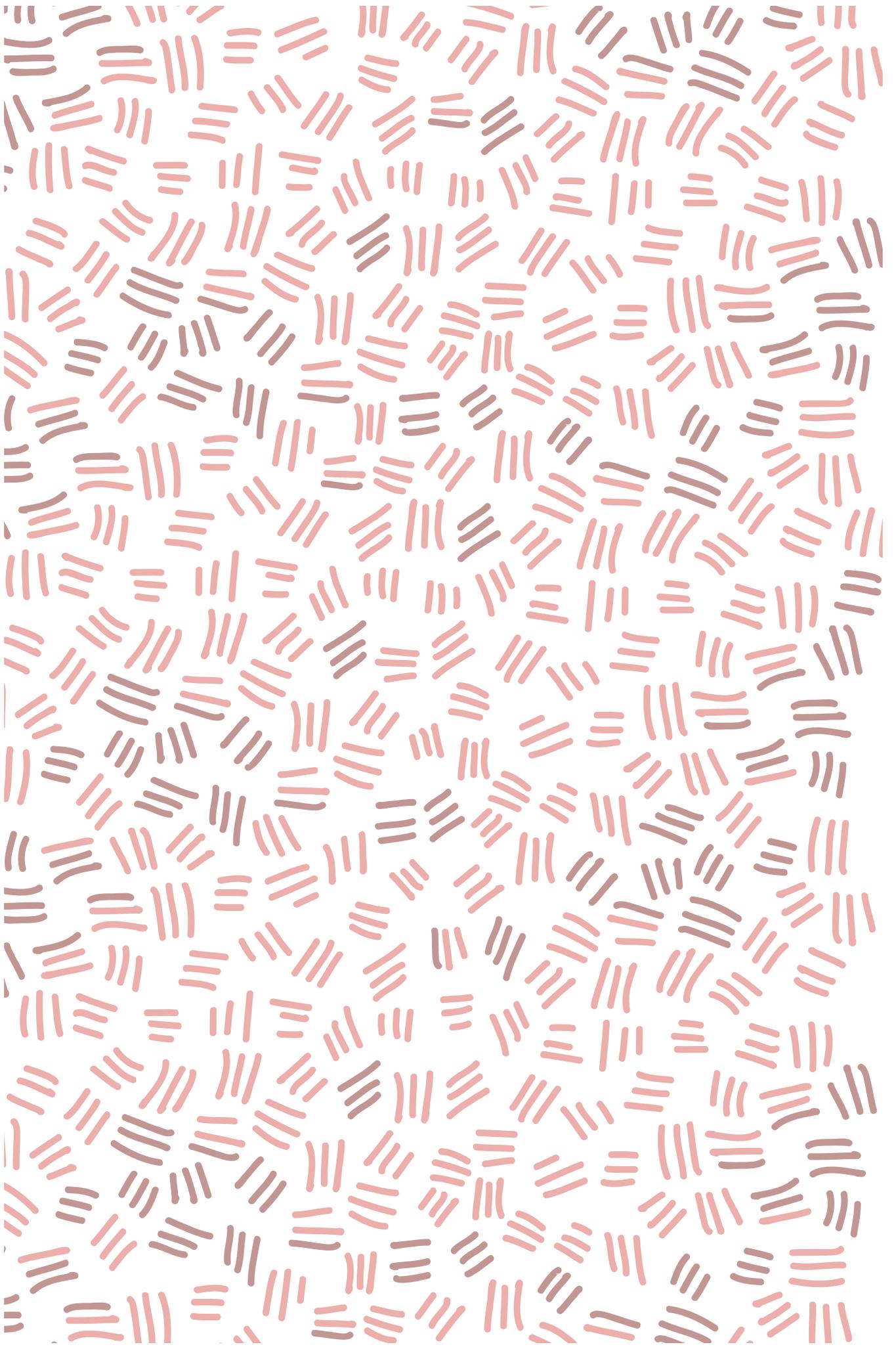
GRANDES PEQUEÑOS

Documento de Juego

Game Design Document



PEQUENOS
Grandes



INDICE

PAG. 6

- Concepto
- Roles

PAG. 7

- Sinopsis de jugabilidad

PAG. 8

- Dispositivo
- Versión
- Controles
- Objetivos de juego

PAG. 14

- Interfaces del prototipo

PAG. 15

- Evaluación del progreso del jugador

PAG. 16

- Guía de lectura de datos sobre el progreso del jugador

PAG. 21

- Narrador
- Botones de navegación

PAG. 22

- Tablero de cuentos

PAG. 23

- Modos de juego

PAG. 28

- Mapa de interacción
- Guion prototipo

PAG. 30

- Guion prototipo

PAG. 9

- Objetivos de aprendizaje

PAG. 10

- Objetivos por nivel

PAG. 11

- Registro

PAG. 13

- Interfaces generales

PAG. 17

- Estilo gráfico

PAG. 18

- Características de los escenarios

PAG. 19

- Lugares y objetos para explorar

PAG. 20

- Escenarios por nivel
Personaje principal

PAG. 24

- Estructura niveles
- Auxiliares de navegación

PAG. 25

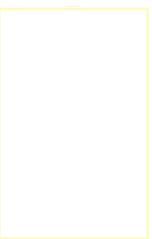
- Cámara de juego

PAG. 26

- Sistema de salvado
- Opciones de juego
- Sonido

PAG. 27

- Interacciones



CUENTOS INTERACTIVOS PARA GRANDES PEQUEÑOS

CONCEPTO

El propósito de esta aplicación móvil, es estimular la memoria de trabajo en niños con discapacidad intelectual leve en la etapa de niñez intermedia, es decir de 7-12 años, por medio de cuentos interactivos en entornos cotidianos que sirvan como herramienta de estímulo; la memoria de trabajo se encarga de mantener y manipular temporalmente la información determinada (visual o auditiva) combinándola con recuerdos de experiencias pasadas.

ROLES

- **User Researcher (UR):** Juan González/Daniela Atrada/Pilar Palacios
- **Information Architect (IA):** Juan González/Daniela Atrada/Pilar Palacios
- **UX Designer (UX):** Juan González/Daniela Atrada/Pilar Palacios
- **UI Designer (UI):** Juan González/Pilar Palacios
- **UI Developer (UID):** Juan González/Daniela Atrada/Pilar Palacios
- **Mobile Developer (MD):** Julián Montilla

SINOPSIS DE JUGABILIDAD

La aplicación contiene un total de **14 cuentos** interactivos divididos en 4 niveles, con los cuales se busca estimular la **memoria de trabajo** para niños con discapacidad intelectual leve. Los cuentos son dirigidos por un narrador, que es el encargado de contextualizar y guiar al jugador a través de la etapa denominada Inicio.

Un factor común que presenta el público, es que en su gran mayoría, aún no desarrollan habilidades de lectura, por ello se incorpora un narrador (voz en off) el cual se hace parte de un menú en donde además se encuentran opciones para activar/desactivar subtítulos.

Cada cuento se desarrolla en ambientes cotidianos y su dificultad es progresiva; El acceso a otros niveles es progresivo, es decir, cuando un nivel se completa, el siguiente se desbloquea. La atención juega un papel importante para el desarrollo del ejercicio, por ello se incluyen interactividades, pensadas de forma tal, que al ser accionadas se produzca una reacción que se visualiza a manera de animación corta en el personaje principal o en elementos del entorno. El jugador interactúa con el personaje principal a través de la narración hasta llegar al punto de la historia conocido como Nudo, en donde se le presenta un mecanismo de juego corto, de esta manera, el jugador resuelve un problema y a su vez realiza ejercicios que estimulan su memoria de trabajo. Posterior a esto, para la etapa de Desenlace, el personaje principal del cuento realiza un baile de victoria; el objetivo de esta última parte es brindarle un incentivo positivo al jugador y motivarlo a realizar ejercicios que contribuyen a la motricidad gruesa.

Para concluir el cuento, el jugador tendrá la opción de tomarse una foto junto al personaje, el cual se presenta enmarcado en la pantalla con la temática principal de cada historia, dicha foto podrá ser guardada en un álbum como colección de metas logradas.

DISPOSITIVOS

Android 4.2.2 Jelly Bean.
Compatible con tabletas y smartphones

VERSIÓN

V 1.0.0

CONTROLES

- Control táctil.
- Formato apaisado.

OBJETIVOS DE JUEGO

Objetivo general:

- Estimular la memoria de trabajo en niños con DIL a través de cuentos interactivos que les permitan incorporar información de una manera dinámica.

Objetivos específicos:

- Interpretar las órdenes dadas por el narrador.
- Identificar y recordar los objetos principales presentados en el cuento.
- Resolver ejercicios cortos con dificultad progresiva para la Memoria de Trabajo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

El niño ejercitará y reforzará habilidades para:

1. Organizar: Habilidad para ordenar la información e identificar las ideas principales o los conceptos clave en tareas de aprendizaje o cuando se trata de comunicar información.
2. Asociar Auditivamente: Capacidad para relacionar los conceptos y palabras que el niño usa y oye.
3. Asociación Visualmente: Capacidad para relacionar una información con un recuerdo.
4. Discriminación Auditivamente: Habilidad para reconocer y diferenciar sonidos.
5. Discriminar Visualmente: Capacidad para diferenciar las características exactas de una forma comparada con otras.
6. Planificar: Capacidad para identificar y organizar una secuencia de eventos con el fin de lograr una meta específica y determinar la mejor vía para alcanzarla.

OBJETIVOS POR NIVEL

Cada nivel cuenta con un grado de dificultad diferente, los cuales se distribuyen de la siguiente manera:

Nivel 1:

Microcuentos: Fase introductoria a la mecánica en donde se presenta 2 cuentos, en los cuales el jugador debe recordar 1 elementos.

Nivel 2:

Microcuentos: Fase introductoria a la mecánica en donde se presentan 2 cuentos, en los cuales el jugador debe recordar 2 elementos.

Nivel 3:

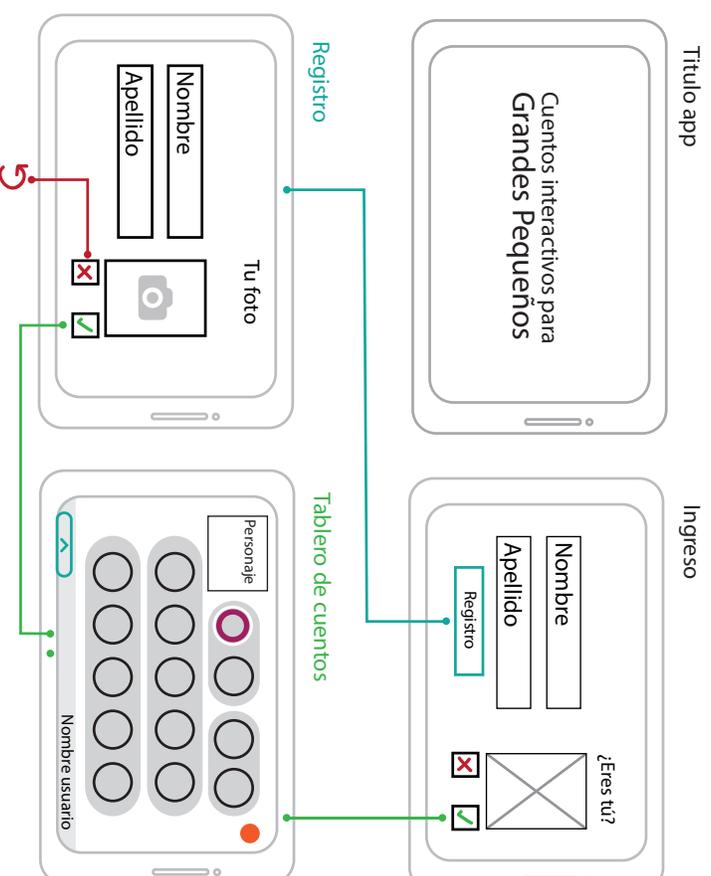
Contiene 5 cuentos en los cuales el jugador debe recordar 3 elementos.

Nivel 4:

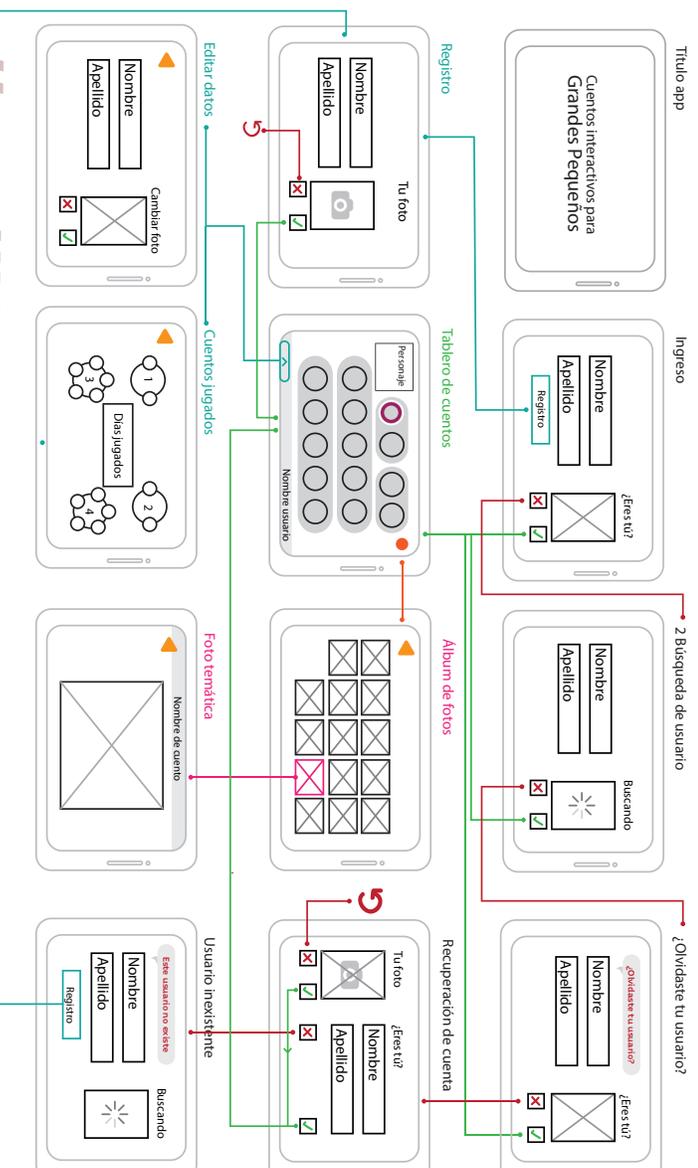
Contiene 5 cuentos en los cuales el jugador debe recordar 4 elementos.

REGISTRO

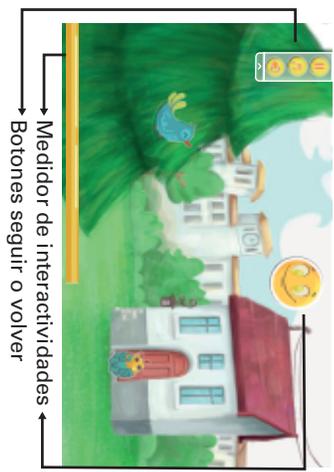
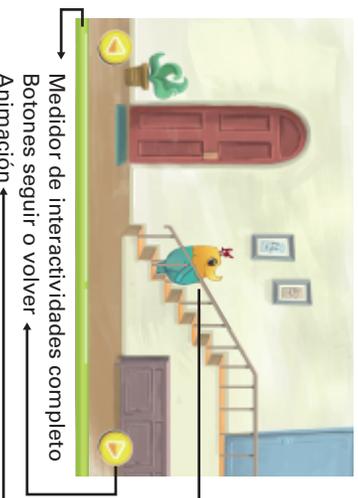
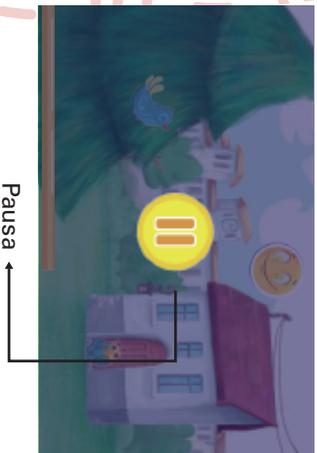
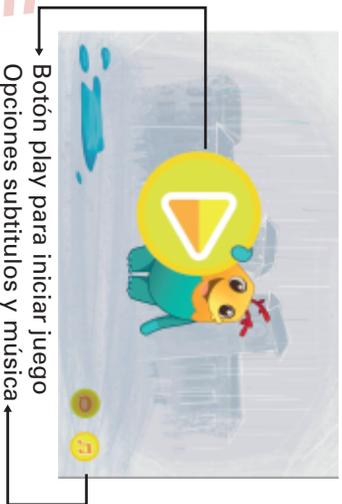
Para acceder a los cuentos el usuario deberá registrarse con un nombre, apellido y fotografía, esto le permitirá ingresar a su cuenta personal donde podrá acceder a los cuentos, tableros de Información o configuración.



En caso de que la fotografía no corresponda al nombre de usuario, el sistema busca otra fotografía hasta que aparezca la correcta. Para recuperar la cuenta el usuario tendrá que tomarse una foto para que el sistema la analice y verifique si existe un usuario con una imagen similar, de ser así, en los campos de nombre y apellido aparece información automática, la cual el usuario podrá validar. Si de ninguna de las opciones anteriores se obtiene un resultado positivo, el usuario tendrá que registrarse.



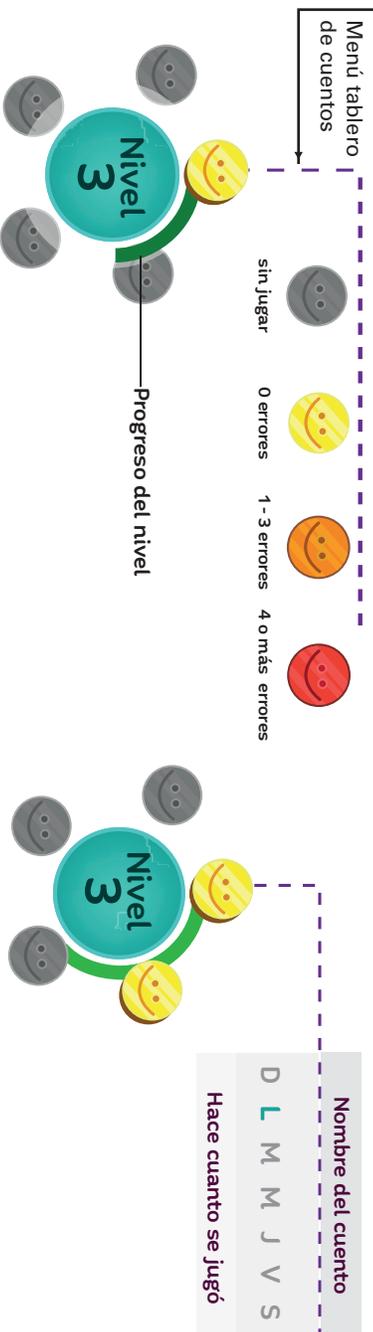
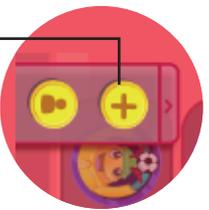
INTERFACES DEL PROTOTIPO



EVALUACIÓN DEL PROGRESO DEL JUGADOR

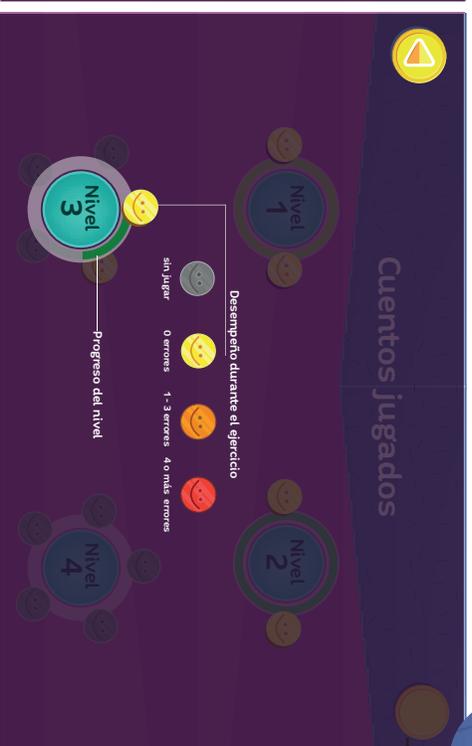
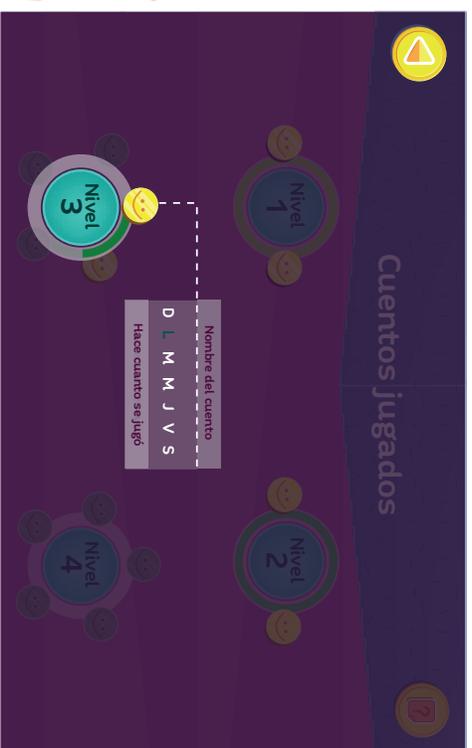
Para ingresar a la interfaz de evaluación del progreso, se debe desplegar el menú disponible en el tablero de cuentas.

Por medio de caritas felices se indica el número de cuentas por nivel, el progreso y el desempeño del usuario en cada cuenta. Los colores de las caritas felices son un indicador del número de errores cometidos durante la mecánica (ejercicio para la Memoria de Trabajo) en cada cuenta. De igual manera en esta interfaz es posible monitorear los días en lo que se ha jugado cada cuenta.



GUÍA DE LECTURA DE DATOS SOBRE EL PROGRESO DEL JUGADOR

Cuando el usuario ingrese por primera vez a la interfaz de cuentos jugados, se activará la guía de manera automática, de esta manera, la descripción de los indicadores se resalta del fondo para informar cómo acceder a la información que contiene cada indicador. Si el jugador desea acceder de nuevo a esta información, debe oprimir el botón dispuesto en la esquina superior derecha.



ESTILO GRÁFICO

Se emplearán técnicas mixtas para la ilustración, los fondos y elementos del ambiente no interactivos serán diseñados en mapa de bits texturizado. Los elementos interactivos, serán diseñados en vectores cuidando las temperaturas de color y que los elementos que se deben presionar, es decir, los objetos principales tengan un contraste marcado. Durante el contexto los elementos interactivos serán resaltados del fondo con un reborde blanco y movimientos.



CARACTERÍSTICAS DE LOS ESCENARIOS

Los escenarios son entornos cotidianos para que el jugador asocie los lugares con los que vive en su día a día y así poder aproximar experiencias de aprendizaje con experiencias cotidianas.

El desarrollo de la mecánica será coherente con la narrativa y escenarios presentados. No se restringe la adición de más escenarios para completar las historias siempre y cuando se respete el escenario del desarrollo de la mecánica y se lleve a cabo en un entorno cotidiano.

Jugabilidad:
Dentro de cada escenario el jugador podrá explorar, encontrar objetos y/o interactuar con objetos. Estos objetos podrán ser seleccionados o arrastrados según el objetivo de la escena.

Personajes:
Para algunos cuentos Memo, el personaje principal, está acompañado por otro personaje.

Narrativa Visual:
En los escenarios que hacen parte de la casa del personaje principal, se trata de ambientar con objetos y elementos propios de un niño de 7 a 9 años, acordes a la personalidad del personaje principal.

LUGARES Y OBJETOS PARA EXPLORAR

Cada escena contiene interactividades que complementan la narración, estas se pueden activar después de que el narrador hable, Durante la primera etapa son de fácil identificación, pues están resaltadas con un reborde blanco; después de ser presionadas reproducen una breve animación.

De la interacción del jugador con el personaje (Memo) depende que se desbloqueen las flechas de navegación para avanzar o devolverse dentro de la historia, estas flechas aparecen una vez la barra medidora de interactividades este en verde. Según el número de interactividades dentro de cada escena, la barra actúa como semáforo, tornándose roja con la primera interactividad, amarilla con la segunda y verde con la tercera interactividad. El máximo de interactividades por escena es 3.

Cuando el jugador llegue al nudo de la historia, debe resolver el problema basado en recordar una serie de elementos anteriormente presentados. Durante la mecánica se presentan objetos distractores los cuales al ser presionados emiten un sonido prosódico, es decir, se reproduce un audio con el nombre y característica de color del elemento presionado, será el sonido el que le permita al jugador identificar si el elemento seleccionado es correcto o no.

ESCENARIOS POR NIVEL

- Nivel 1:**
1. Cocina
 2. Salón de Clase

- Nivel 2:**
1. Huerta
 2. Baño

- Nivel 3:**
1. Habitación
 2. Patio
 3. Biblioteca
 4. Piscina
 5. Centro comercial

- Nivel 4:**
1. Parque
 2. Deporte
 3. Cine
 4. Ruta
 5. Circo

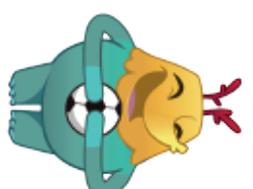
PERSONAJE PRINCIPAL

Memo:

Memo es un personaje creado a partir de las características físicas y comportamentales del público objetivo, de su forma se destaca su brillante trompa de elefante color amarillo y sus expresivas antenas de color rojo. Aunque Memo no habla, emite sonidos que complementan sus gestos.

Personalidad:

Memo es un personaje expresivo, alegre y algo distraído, requiere de ayuda para recordar.



NARRADOR

El narrador es un personaje secundario que cumple con el rol de mentor o guía a lo largo de todas las historias, estará presente en las 3 etapas del cuento (Inicio- Nudo y desenlace). Este personaje que se caracteriza por tener una voz adulta, actúa como puente clave entre el personaje y el jugador, es él quien narra de manera pausada, interpreta lo que el personaje hace y da las órdenes durante la mecánica.

BOTONES DE NAVEGACIÓN

Debido a su baja visión y a la dificultad para reconocer imágenes abstractas, se hará uso de iconos grandes, en los cuales se pueda añadir detalles que faciliten el reconocimiento de la función de cada uno, estos estarán unificados bajo una misma gama cromática.



TABLERO DE CUENTOS

Cuando el usuario ingrese al tablero, el narrador realiza un saludo dependiendo de la etapa del día, este saludo es respondido con un gesto animado de Memo.

El tablero contiene un total de 14 cuento, los cuales esta divididos por niveles separados según el grado de dificultad. La lógica del juego es lineal, de manera que el usuario puede desbloquear el siguiente nivel, una vez haya completado todos los cuentos del nivel en el que se encuentra. El usuario tiene la libertad de abordar el cuento que desee siempre y cuando éste se encuentre dentro del nivel o en niveles ya superados. Los cuentos jugados se diferenciarán cromáticamente de los no jugados. Los iconos de cada cuento no estarán acompañados de textos, sin embargo se diferenciarán porque cada icono contiene el elemento característico de cada cuento.



MODOS DE JUEGO

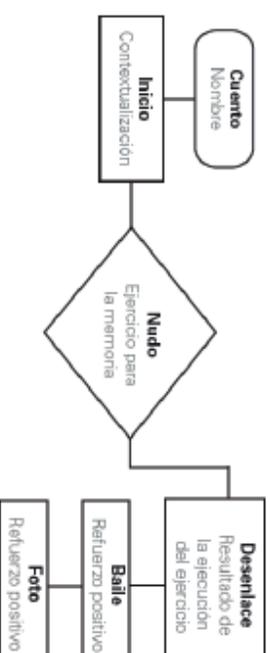
Cuentos Interactivos para Grandes Pequeños es un juego para un solo jugador. Cada cuento tiene una estructura lineal dividida en 3 etapas:

Etapas obligatorias:

- Inicio del cuento: Se contextualiza al usuario y se le presentan los escenarios principales.
- Nudo: El narrador expone las indicaciones y el usuario desarrolla el ejercicio para estimular la Memoria de trabajo.

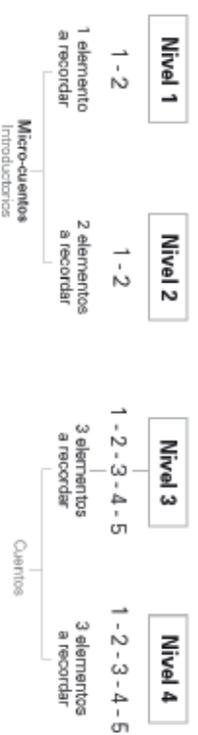
Etapas opcionales:

- Desenlace
Presentación del final del cuento, baile de despedida y selfie temática.



ESTRUCTURA NIVELES

Los micro-cuentos, se presentan en primera medida con el fin de que el jugador se familiarice con la mecánica del juego. Para acceder a los diferentes niveles hay que iniciar en orden. Cuando un nivel completo sea superado, el siguiente nivel se desbloquea de manera automática.



Auxiliares de Navegación

- Barra indicadora de número de interactividades por escena.
- Cada interactividad está señalada con un reborde blanco y movimiento.
- Después de activar el número de interactividades correspondientes a cada escena aparece el icono de seguir.

Una característica clave de todos los cuentos, es la interacción del jugador con el personaje principal, estas se darán por medio de interactividades de acción/ reacción a lo largo de las diferentes escenas y sólo podrán activarse después de que el narrador ha terminado de hablar.

CÁMARA DE JUEGO

Esta serie de juegos en 2D que contiene los siguientes planos:

Planos generales: empleados para contextualizar al jugador sobre el lugar donde se desarrolla el cuento.



Plano medio o Americano: usados para evidenciar los gestos del personaje.



Primer plano: serán empleados en los lugares en donde el jugador deba buscar un objeto en específico para resolver el ejercicio.



SISTEMA DE SALVADO

La aplicación guarda automáticamente los progresos del jugador. Cuando el jugador sale del cuento presionando el icono salir, al volver a ingresar comenzará de nuevo. Si el jugador sale del cuento con los iconos del menú de androide, al volver a ingresar a al cuento comenzará en la parte que había quedado. Otro caso que puede presentarse es que si la aplicación tiene un fallo de bloqueo y se cierra, ésta debe guardar el progreso del jugador en el cuento.

OPCIONES DE JUEGO

Cada cuento contiene 2 opciones:

- Subtítulos ON / OFF
- Sonido ON / OFF

SONIDO

Ambiente:
El sonido ambiente se constante. Para cada etapa del cuento, este cambia incrementando su ritmo de acuerdo a la escena o acción. Estos sonidos varían en cada cuento.

Narrador:
Será una voz de hombre adulto, que sea una voz expresiva, que logre captar la atención del jugador y tenga buena vocalización

Personaje
Los sonidos emitidos por el personaje serán del mismo timbre de voz de un niño de aproximadamente 7 años.

INTERACCIONES

Captura:

Sonido que se asemeje al obturador de una cámara fotográfica.

Barra:

Sonido agudo que capte la atención del jugador y logre transmitir un estado de avance y éxito.

Desplazamiento de objetos:

Sonido que marca el trayecto de desplazamiento de cada objeto.

Aciertos:

Sonido de nota baja que logre transmitir en el jugador emoción por cada meta alcanzada.

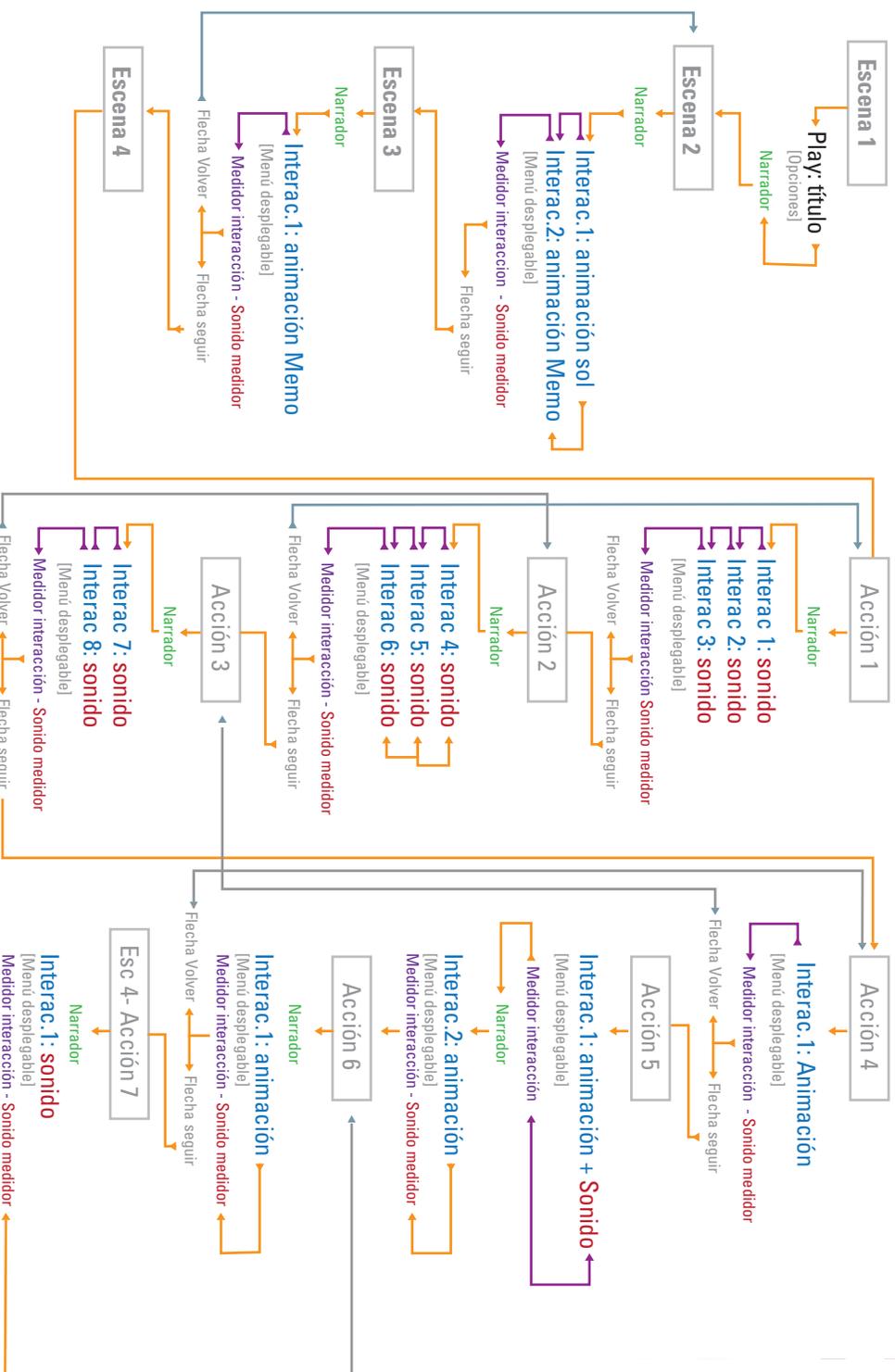
Desaciertos:

Sonido de nota alta que le indique al jugador que la acción realizada no es la correcta, debe diferenciarse considerablemente del sonido de acierto.

Prosódicos:

Serán los sonidos de cada objeto interactuable tanto de los objetos principales como de los distractores, y serán emitidos por el narrador.

MAPA DE INTERACCIÓN PROTOTIPO: UN DÍA PARA BUSCAR



GUIÓN DEL PROTOTIPO

Convenciones

S: Sonido

N: Narrador

Flecha: Seguir

Flecha: Regresar

Int: Interacciones

Medidor:

S: musical

TÍTULO: Un día para buscar S: prosódico

N: Un día para buscar

Escena 2 -

Plano General - Casa de Memo

S: ambiente

N: el día está soleado...

Int 1: el sol sonríe, tiene un reborde blanco y palpita - Click en el sol

Medidor: vacío

Resultado de la int 1: el sol se mueve y cuando cierra los ojos, salen los rayos, el pajarito sobre el pino se mueve. El escenario cambia sutilmente de color (por los rayos del sol) S: Canto de pajarito

Medidor: 1/2

S: barra llenándose

Int 2: Memo sentado en la puerta - Reborde blanco. - Click en memo

Resultado de la int 2: Memo se lleva las manos a la cara y piensa

Medidor: lleno S: barra llena

Flecha: Seguir

Escena 3 -

Plano General - Escaleras

N: Memo sube a su cuarto, parece que tiene una idea

• Memo en el primer escalón.

Int 1: Memo tiene un reborde blanco y palpita. - Click a memo

Medidor: vacío

Resultado de la int 1: Memo sube las escaleras.

Sonido: Pasos subiendo

Medidor: lleno S: barra llena

Flecha: Regresar - Escena 2 (Memo sentado afuera de la casa)

Flecha: Seguir Escena 4 (memo parado en la puerta de la habitación).

Escena 4 -

Plano General - Cuarto

-Antes de que hable el narrador, Memo está parado en la puerta.

Int 1: Memo tiene un reborde blanco y palpita, dar. - Click a memo

Medidor: vacío

Resultado de la int 1: Memo se lleva su mano a la cabeza y busca de un lado al otro

Medidor: 1/2 S: barra llenándose

N: ¿Que buscas memo?

Int 2: Memo tiene un reborde blanco y palpita. - Click a Memo

Resultado de la int 2: Memo mueves su mano, haciendo el gesto de la forma de la pelota con su mano (2 veces)

Sonido Int 1: Efecto de sonido
Medidor 1: Lleno **S:** barra llena
N: ahhh, quieras encontrar tu pelota

Flecha: Seguir

Flecha: **Regresar** - Escena 3 (Memo en el primer escalón)

Esc 4 - Acción 1: Plano General - Cuarto
Memo parado al lado de la cama.

N: Memo, busca en la caja de juguetes

Zoom caja: Dentro de la caja de juguetes hay:

Int. 1: un gorro verde

Sonido Int 1: prosódico Gorro verde

Int. 2: un caballo de juguete morado

Sonido Int 2: Prosódico Caballo

Int. 3: un tambor naranja

Sonido Int 3: Prosódico Tambor

Flecha: **seguir**

Flecha volver: escena # 4

Esc 4 - Acción 2

Plano General - Cuarto

• Memo parado cerca a la puerta

N: Memo, busca detrás de la puerta

Sonido: Efecto de sonido - cerrar

Zoom puerta: Se cierra la puerta y muestra:

Int. 4: un pantalón azul

Sonido Int 4: Prosódico Pantalón

Int. 5: un maletín verde

Sonido Int 5: Prosódico Maletín

Int. 6: una chaqueta amarilla para la lluvia

Sonido Int 6: Prosódico Chaqueta amarilla

Flecha: **seguir**

Flecha Volver: caja de juguetes

acción # 1 de la Esc 4

Esc 4 - Acción 3

Plano General - Cuarto

• Memo parado cerca a la cama

N: Memo, busca debajo de la cama

Sonido: Efecto de sonido - cama corriéndose

Zoom cama: Se corre la cama y muestra:

Int. 7: unas babuchas moradas

Sonido Int 7: Prosódico Babuchas

Int. 8: unas botas amarillas contrastada con color

Sonido Int 8: Prosódico Botas Amarillas

Flecha: **Seguir**

Flecha Regresar: al lugar anterior

de la Esc 4

Esc 4 - Acción 4

Plano General - Cuarto

Memo está parado en la habitación al lado

de la puerta y se ve el cuarto normal (full

color), luego se hace una transición para que

todo se ponga en líneas, tipo boceto y se ve

la pelota con color detrás de la caja de

juguetes

Int 1: La pelota tiene un reborde blanco y

palpita, dar. - Clic a la pelota

Medidor 1: vacío

Resultado de la int 1: Memo con la pelota en

las

manos

Medidor 1: se llena **S:** barra llena

Flecha: Seguir

Flecha: Regresar- Escena 4

Esc 4 - Acción 5 Plano medio - memo +

ventana

Int 1: Memo con un reborde blanco y

palpita., - Click a memo

Medidor 1: vacío

Resultado de la int 1: Memo se ríe

Sonido: Risa

Medidor: se llena 1/3 **S:** barra llenándose

N: ¡Ahhh ahí estaba!

N: Ahora si... (cae un rayo) **S:** Trueno

N: ¡Oh Oh!

• Memo con cara de asustado

Int2: Ventana con un reborde blanco y

palpita, dar

click a la ventana

Medidor: 2/3

• Memo parado junto a la ventana

Resultado de la int 2: llueve

• El cuarto se ilumina

Sonido: Trueno y después la lluvia

Medidor: se llena **S:** barra llenándose

Esc 4 - Acción 6
Plano medio - memo + ventana
N: No estás triste memo, busca tu traje de

lluvia para

poder salir a jugar

Int 1: Memo con un reborde blanco y palpita.

Clic Memo

Medidor: 2/3

Resultado de la int 1: Memo feliz

Medidor: lleno **S:** barra llena

Flecha: Seguir
Flecha: Regresar Acción 5 de la Esc 4 (cae un rayo)

Esc 4 - Acción 7

Plano general - cuarto

● El Cuarto se desenfoca y aparece un recuadro con

los elementos que el niño debe buscar.

● A medida que el narrador nombre cada prenda, estas aparecen dentro del recuadro (a color con un reborde blanco)

N: Memo necesita... Su gorro verde

Int 1: Gorro se ilumina

Result Int Sonido 1: Sonido prosódico -Gorro

N: su chaqueta amarilla

Int 2: Capa se ilumina

Result Int Sonido 2: Sonido prosódico - Chaqueta

N: Y sus botas amarillas

Int 3: botas se iluminan

Result Int Sonido 3: Sonido prosódico - Botas

Icono: repetir

Flecha: Seguir

Flecha: Regresa a la acción 6 de la Esc 4

Esc 4 - Acción 8

Plano general - cuarto

N: Ayudale a buscar a Memo su traje para la lluvia!

N: Arrastra el gorro verde, la chaqueta amarilla y las

botas amarillas hacia Memo

Int: Puerta: sonido: Puerta cerrándose

Resultado de la int Puerta: Puerta se cierra y en

el perchero, están colgados, un maletín, un

pantalón y una chaqueta

EL NIÑO DEBE ARRASTRAR HACIA MEMO

Medidor: vacío

Interactividades dentro de la cama

Int 1: Pantalón azul

Resultado de la int 1: sonido prosódico **Int 1:** Pantalón.

El pantalón se desplaza hasta memo, pero se

devuelve al lugar que estaba. sonido: error

Int 2: Maletín verde

Resultado de la int 2: Sonido prosódico **Int 2:** Maletín. - El maletín intenta llegar a memo pero

se devuelve al lugar que estaba. sonido: error

Int 3: Chaqueta amarilla

Resultado de la int 3: Sonido prosódico **Int 3:** Prosódico

La chaqueta llega a memo sonido: Acierto

Medidor: 1/3 sonido: barra llenándose

● La puerta queda con los dos objetos restantes

Botón: Zoom - Plano general del cuarto

Int 2: cama

Resultado de la int 2: La cama se desliza hacia

un lado y deja ver las babuchas y las botas para

la lluvia.

sonido: cama moviéndose

Interactividades dentro de la cama

Int 1: Babuchas moradas Sonido **Int 1:** Prosódico

Resultado de la int 1: Las babuchas se

desplazan hasta a memo pero se devuelve al

lugar que estaba + sonido: error

Int 2: Botas amarillas Sonido **Int 2:** Prosódico

Resultado de la int 2: Las botas llegan a memo

sonido: Acierto

Animación de memo poniéndose las botas

Medidor: 2/3 Sonido: Barra llenándose

Botón: Zoom - Plano general del cuarto

Int 3: caja

N: Qué más necesita memo?

Resultado de la int 1: acercamiento a la caja-

Memo aparece al lado

Interactividades dentro de la caja

Int 1: Gorro Verde Sonido **Int 1:** Prosódico

Resultado de la int 1: El caballo intenta llegar a

memo pero se devuelve al lugar que estaba +

sonido: error

Int 2: Caballo morado Sonido **Int 2:** Prosódico

Resultado de la int 2: El tambor intenta llegar a

memo se devuelve al lugar que estaba +

sonido: error

Int 3: Tambor naranja Sonido **Int 3** Prosódico

Medidor:

Resultado de la int 3: El gorro llega a memo.

sonido: Acierto

Medidor: lleno Sonido: Barra llena

Botón: Zoom - Plano general del cuarto

Escena 5

Plano General del antejardín

Memo jugando en el antejardín - Imagen fija

detaillada

N: Super bien! Memo no lo hubiera logrado sin

tu ayuda

● Hay una transición de la imagen y aparece

Memo en

un escenario en blanco listo para bailar

Escena 6

Baile de victoria

Flecha: Seguir a tomarse la foto

Botón: Repetir el baile

Escena 7

Selfie con el personaje - Marco con la temática