



Formación Granada 23 de  
noviembre del 2015

# ¿Son educativos los videojuegos?



**El reto de la educación**

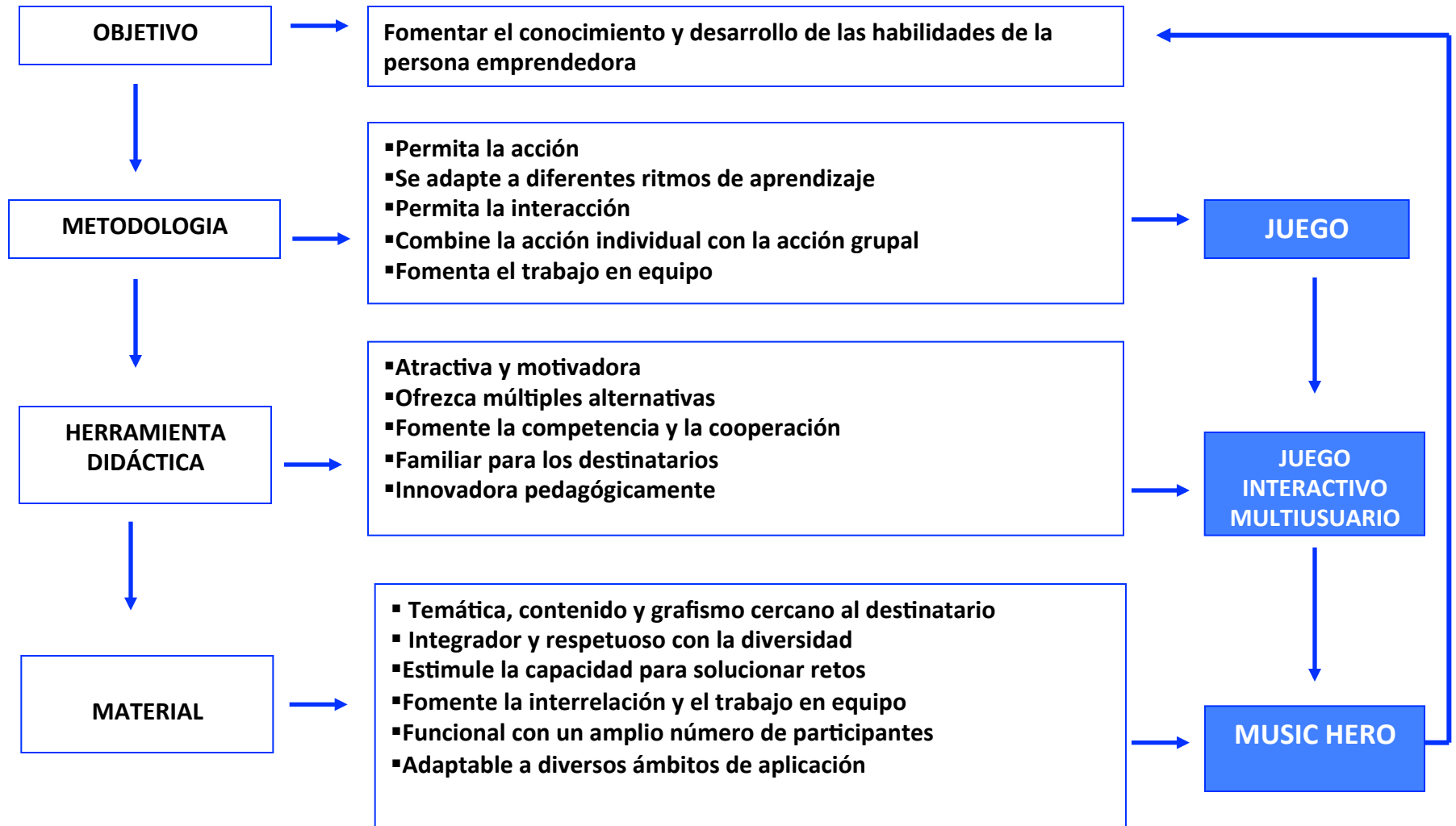
# El proyecto MUSIC HERO



# El proyecto MUSIC HERO, emprende tu reto

objetivo	fomentar la cultura emprendedora en general y las habilidades de la persona emprendedora en particular
contenidos	las habilidades de la persona emprendedora
destinatarios	jóvenes andaluces a partir de los 12 años
metodología	juego de simulación estratégica multiusuario
soporte	juego para jugar en red a través de navegador Web compatible con Sistema Operativo Guadalinux
material y recursos de apoyo	página Web manual del juego guía educativa dinamizadores
duración	varía en función del tipo de partida (mínima de 2 horas hasta una de 2 meses que permite entre 10 y 20 minutos de juego al día)
aplicación	centros de educación no formal (Red de Centros Guadalinfo) <b><u>centros de educación formal</u></b> acción dentro planes provinciales evento específico

# El proyecto MUSIC HERO, emprende tu reto

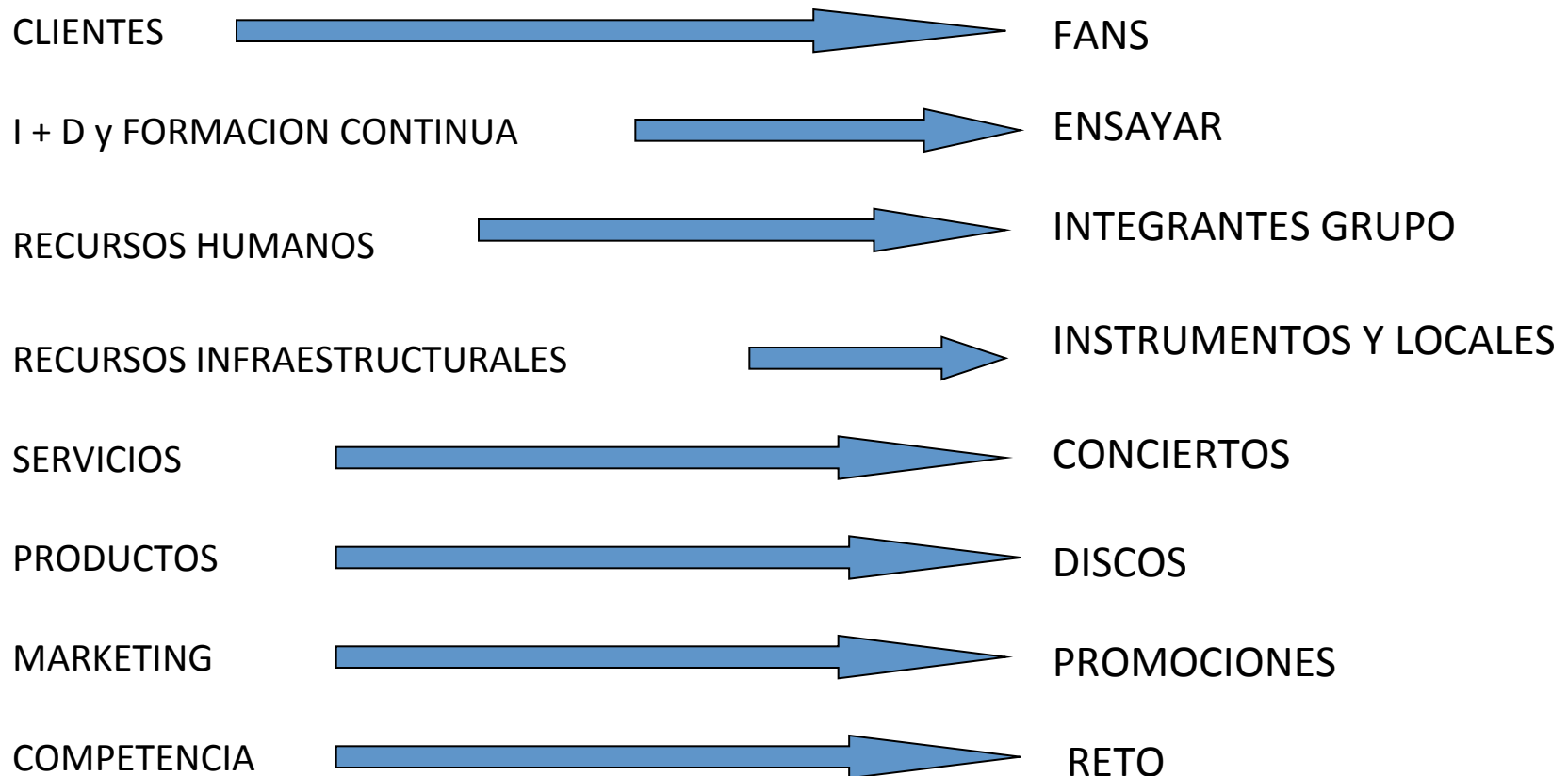


# El proyecto MUSIC HERO, emprende tu reto

- Competición a tiempo real, donde los jugadores y jugadoras deberán desarrollar un grupo o banda musical e ir aumentando su número de seguidores mediante la gestión de tiempo y dinero. La opción multiusuario permite que varias personas jueguen de manera simultánea INTERACCIONANDO a través del juego, donde su dificultad la marcan las propias acciones de los jugadores/as.
- No necesita instalación previa; tan sólo un navegador web con acceso a Internet para poder jugar. Todos los datos del juego (nombres, puntuación, mensajes ...) se almacenan en el servidor.
- En las distintas modalidades de partidas, los participantes tienen que conseguir que el grupo de música creado por ellos mismos evolucione hasta convertirse en un mito mundial.
- Al finalizar la partida, cada jugador recibe un informe final que refleja la intensidad con la que haya puesto en práctica las distintas habilidades emprendedoras para analizar su propia autovaloración.
- La programación del juego permite que se puedan realizar partidas con 20-25 usuarios o crear partidas con más de 15.000 participantes SIMULTANEOS

# El proyecto MUSIC HERO, emprende tu reto

Todas las acciones y mecánica del juego tienen su paralelismo con la gestión empresarial con una terminología y temática más cercana a los chavales.



# El proyecto MUSIC HERO, emprende tu reto

Durante el transcurso del juego, cada jugador visualiza la evolución del uso de sus habilidades como emprendedor en función de las acciones que realice.



TIPO	HABILIDAD DEL EMPRENDEDOR	HABILIDAD EN EL JUEGO (reflejada en la pantalla)	ACCIÓN VINCULADA
<b>HABILIDADES PERSONALES</b>	Autonomía e Iniciativa Creatividad e innovación Confianza Tenacidad y compromiso Capacidad de asumir riesgos Competitividad	COMPROMISO AUTONOMÍA INNOVACIÓN COMPETITIVIDAD	Ensayar Conciertos Estética Comprar instrumentos Retos
<b>HABILIDADES DIRECTIVAS</b>	Empatía Planificación Toma de decisiones	PLANIFICACIÓN DECISIÓN	Discos Inv Publicidad Inv Promociones
<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	Liderazgo Comunicación Espíritu de equipo Cooperación	LIDERAZGO COOPERACIÓN	Acciones de sello (x2)

**Al finalizar la partida, cada jugador recibirá un informe final que reflejará la intensidad con la que haya puesto en práctica las distintas habilidades emprendedoras y le servirá para su propia autovaloración.**



# Music Hero – EL JUEGO



# Vamos a crear tu grupo de música

**CREA TU GRUPO**

**NOMBRE DEL GRUPO**

**COMPONENTES**

NOMBRE	CHICO	CHICA	ESCOJE A TU LIDER
<input type="text"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**ELIGE TU ESTILO MUSICAL**

☒ HIP HOP ☐ POP ☐ METAL ☐ Flamenco ☐ TECHNO ☐ Clásica ☐ PUNK ☐ ROCK

**SIGUIENTE**

1 Primero escoge un nombre para tu grupo.

2 Decide el nombre y sexo de los componentes.

3 Marca cuál de los componentes es el líder.

4 Y, por último, escucha y elige un estilo musical.

Atención: Estos datos no se podrán modificar durante la partida.

# Personaliza tu imagen y estética



1 Caracteriza a tus personajes eligiendo la ropa y el peinado.

2 Añade complementos.

3 Elige un color de piel.

4 Escoge un instrumento musical.

Durante el juego, podréis cambiar la estética de vuestro grupo o comprar nuevos instrumentos.

# ¿Te gusta tu nuevo grupo?



Si estás contento con el resultado final pincha en "finalizar"

En caso contrario, pincha en "atrás" para volver a la pantalla anterior.



# Bienvenid@s la calle principal de MUSIC HERO

En esta posición, verás al líder de tu grupo que se desplaza por el escenario, pinchando con el cursor sobre el lugar al que quieras dirigirlo.



Aquí se pueden encontrar todos los escenarios por la que nos vamos a mover durante el juego, si pinchamos sobre una de las puertas accederemos a su interior.

# El Lokal de ensayo



Pincha encima de uno de los miembros del grupo para ensayar.

Fíjate en los indicadores. Después del ensayo habrás gastado tiempo y habrás aumentado tu calidad musical.

# Fashion del Sur, para cambiar de imagen



Pincha en el espejo para iniciar las modificaciones.

Pincha sobre la caja registradora para pagar.

En el Fashion Sur se puede modificar la imagen de los miembros del grupo para aumentar tu calidad estética.

Fíjate en los indicadores. Después del cambio, habrás gastado tiempo, dinero y habrás aumentado tu calidad estética.

# Management. Contrata tu primer concierto



Pincha en el archivador CONCIERTOS para ver la oferta de salas de conciertos y elige una.

Disfruta de tu concierto. Al final de la actuación sabrás el dinero y el número de seguidores que has ganado.





# Visita el estudio de grabación. ¡¡Graba un disco!!



Pincha en la carpeta “Discos” para iniciar el proceso de grabación.

Grabar un disco consumirá tiempo y dinero.  
El número de seguidores que tengas y el dinero que inviertas en publicidad influirá en las ventas del disco.

# La Corchea Andaluza



Arrastra el instrumento hasta la dependienta para comprarlo.

Los diferentes colores de los instrumentos determinan las diferentes calidades.

En este lugar podrás comprar instrumentos de mejor.

Comprar mejores instrumentos es necesario para ganar calidad musical en nuestros ensayos.

# GuadalMusic Club, el lugar de encuentro de los grupos



Pincha tablón para ver la clasificación de todos los grupos.

Pincha en el ordenador de la izquierda para entrar en la zona de retos.

Pincha en el ordenador de la derecha para Hacer un sello o unirte a uno ya creado.

# Escoge a quien retar



1 Aquí verás el nombre de los grupos que puedes retar.

2 Pinchando aquí podrás añadir al grupo rival en tu agenda de contactos.

Retando a otro grupo podrás ganar o perder seguidores, dependerá de quien gane el reto.

¡Sólo podrás retar a grupos que se encuentren por encima de ti en el ranking!



# Crea tu sello o únete a uno existente



1 Para crear tu sello pincha aquí.

2 Si prefieres unirte a un sello creado por otra persona pincha aquí.

**IMPORTANTE:** Podrás crear un sello pero solo podrás hacer acciones de sello si sois un mínimo de 3 grupos.

# Promociona-T, una forma de invertir.



Pincha en la carpeta para invertir en publicidad para tu disco y vender más.

Pincha en la vitrina para invertir en promociones para tu grupo y ser más fuerte en los retos.

Se prudente con tus inversiones para no quedarte en números rojos.

# Tu iPOZ



Aquí puedes ver la fecha de los mensajes, por defecto aparecen los mensajes del turno o jornada, si quieres ver los anteriores pincha las flechas rojas.

Cada vez que recibas un nuevo mensaje la bombilla del iPOZ parpadeará, pincha sobre ella para leer el mensaje.

**Y a ahora... A JUGAR !!!**





# El Taller Music Hero



# Objetivos

- Ofrecer a los centros educativos una actividad educativa para desarrollar las competencias básicas del alumnado con un formato diferente e innovador.
- Fomentar y difundir entre los jóvenes las habilidades de la persona emprendedora mediante un videojuego de simulación estratégica online.
- Desarrollar el autoconocimiento y la reflexión de las propias habilidades entre los alumnos.



# Estructura

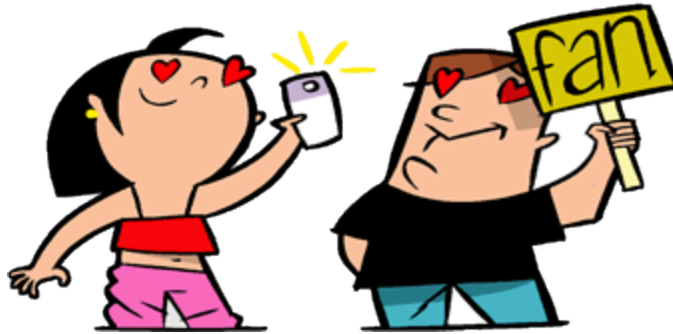
- 05 min - Llegada del grupo y desplazamiento hasta la sala de ordenadores
- 05 min - Bienvenida y presentación de la actividad
- 10 min - Charla con el grupo sobre sus hábitos de juego y sus conocimientos sobre cultura emprendedora
- 20 min - Primeros pasos con “Music Hero, emprende tu reto”
- 90 min - Tiempo de juego
- 20 min -Dinámica “Día a día emprende tu reto”
- 05 min - Formulario de valoración docentes y alumnos

# Materiales

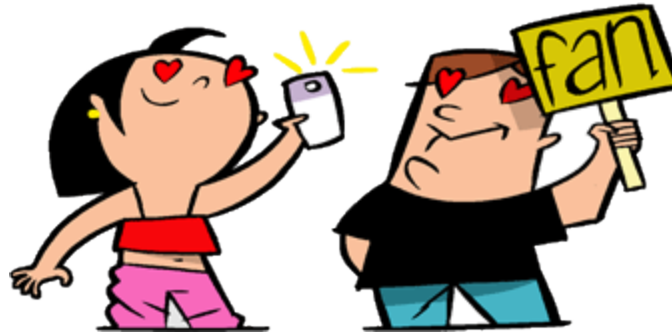
- La herramienta de administración y gestión del juego
- Los sobres (verde, rojo y azul)
- PTT Primeros pasos con Music Hero
- PTT Día a día emprende tu reto y banderines
- Modelos de valoración
- Ejemplos de “Fashion news”
- Manual del dinamizador/a

# La administración y la gestión de Music Hero

- Se instalaran 4 versiones de Music Hero, emprende tu reto independientes con los siguientes nombres:
  - Pop' in Rock
  - Hardcore Drum
  - Calssic Fusión
  - New Style
- El acceso a todas ellas se realizará desde la página web (tanto dinamizadores como jugadores).
- Los dinamizadores tendrán control sobre las rutinas del servidor y sobre el cliente (creación de partidas y gestión de su desarrollo)
- Se crean dos herramientas específicas:
  - **La herramienta de administración**
  - **La herramienta de gestión**



# LA HERRAMIENTA DE ADMINISTRACIÓN



# **FUNCIONALIDADES DE LA HERRAMIENTA DE ADMINISTRACIÓN**

## **Para reservar partidas**

Reservar 1 de las 4 partidas posibles

## **Para empezar y tener un control del desarrollo del servidor**

Arranque y limpieza, generación de passwords y visor de incidencias.

Se accede a ella desde la página web de Music Hero, desde el botón jugar.

## **Para cambiar el desarrollo**

Control de turnos y de finalización.

Necesita de un login único para acceder a la versión común y uno propio para entrar en cada partida.

## **Para acceder a la herramienta de gestión de la partida**

Herramienta de gestión

# ACCESO

**Página web:**  
**www. Music-**  
**hero.com**  
**Acceso Jugar**



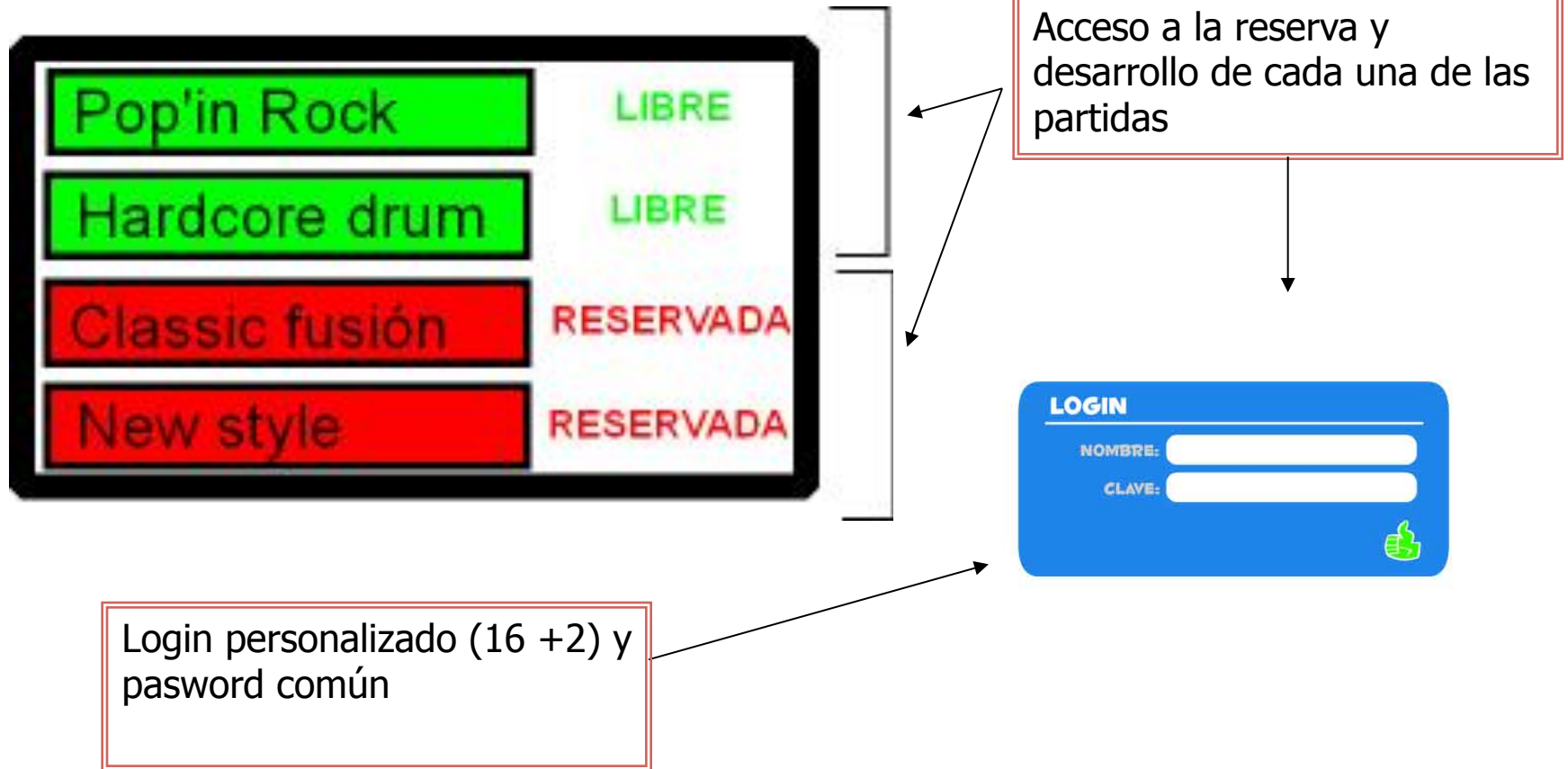
Botones de acceso  
a las partidas  
para jugadores

Login: **musichero**

Pass: **frae**



# VISUALIZACIÓN DE PARTIDAS



# RESERVA DE PARTIDAS

Realizar reserva. Poner al servidor en espera y cambio de visualización en pantalla anterior.

Volver a menú anterior

Nombre de la partida

The screenshot shows a web application interface for 'CLASSIC FUSION'. The title 'CLASSIC FUSION' is in the top left corner. In the top right corner, there are two buttons: 'RESERVAR PARTIDA' and 'SALIR'. The main area of the screen is a large, empty light green rectangle, which is the input field for the match name. Arrows from the surrounding text boxes point to these elements: the top-left box points to the main area, the top-right box points to the 'SALIR' button, and the bottom-left box points to the main area.

# ARRANCAR PARTIDAS

Cancela la reserva. Limpia los datos del servidor (partida) y cambia la visualización de la pantalla de selección de partidas.

Comienza la partida de 90 minutos de duración (turnos, tiempo...)

Nombre de la partida y fecha de reserva.

Logins y passwords generados de forma automática y aleatoria con posibilidad de imprimirlos.

CLASSIC FUSION						LIBERAR PARTIDA	SALIR
FECHA RESERVA: 27/10/2008 1:13:7						IMPRIMIR	
						COMENZAR PARTIDA	
mhfast31	4127	mhfast321	7399	mhfast341	1275		
mhfast32	5116	mhfast322	1333	mhfast342	1895		
mhfast33	8532	mhfast323	5195	mhfast343	8796		
mhfast34	6270	mhfast324	8876	mhfast344	4637		
mhfast35	8313	mhfast325	8981	mhfast345	8648		
mhfast36	5564	mhfast326	2300	mhfast346	4003		
mhfast37	3613	mhfast327	9277	mhfast347	8402		
mhfast38	1759	mhfast328	5275	mhfast348	9870		
mhfast39	2321	mhfast329	3158	mhfast349	1796		
mhfast310	2998	mhfast330	6885	mhfast350	8353		
mhfast311	5738	mhfast331	6608	mhfast351	8383		
mhfast312	9137	mhfast332	2387	mhfast352	6991		
mhfast313	2455	mhfast333	4179	mhfast353	9368		
mhfast314	2165	mhfast334	5815	mhfast354	2323		
mhfast315	1200	mhfast335	1125	mhfast355	2977		
mhfast316	6539	mhfast336	9844	mhfast356	9322		
mhfast317	8299	mhfast337	3675	mhfast357	7917		
mhfast318	7235	mhfast338	2839	mhfast358	6844		
mhfast319	8363	mhfast339	1133	mhfast359	1946		
mhfast320	7465	mhfast340	8000	mhfast360	5450		

# ADMINISTRAR PARTIDA

Datos temporales de la partida en curso.

Pasar un turno de forma manual.

**CLASSIC FUSION**  
FECHA RESERVA: 27/10/2008 1:10:47

LIBERAR PARTIDA

SALIR

IMPRIMIR

mhfast31	5522	mhfast321	7359	mhfast341	8605
mhfast32	6429	mhfast322	1031	mhfast342	3128
mhfast33	7547	mhfast323	3929	mhfast343	1918
mhfast34	6675	mhfast324	6129	mhfast344	6323
mhfast35	3288	mhfast325	6001	mhfast345	9354
mhfast36	4778	mhfast326	1769	mhfast346	1226
mhfast37	1463	mhfast327	9258	mhfast347	2926
mhfast38	1505	mhfast328	5990	mhfast348	1314
mhfast39	3852	mhfast329	3999	mhfast349	9271
mhfast310	6628	mhfast330	1648	mhfast350	7238
mhfast311	8646	mhfast331	7260	mhfast351	9375
mhfast312	3156	mhfast332	1551	mhfast352	4237
mhfast313	6357	mhfast333	3827	mhfast353	2170
mhfast314	4964	mhfast334	4502	mhfast354	5006
mhfast315	7418	mhfast335	4143	mhfast355	6581
mhfast316	1547	mhfast336	6813	mhfast356	2335
mhfast317	8828	mhfast337	6479	mhfast357	5685
mhfast318	5203	mhfast338	9956	mhfast358	1629
mhfast319	5171	mhfast339	9297	mhfast359	5903
mhfast320	5113	mhfast340	3408	mhfast360	7143

INICIO PARTIDA:

TIEMPO RESTANTE:

FORZAR FINAL

TURNOS EJECUTADOS:

TURNOS RESTANTES:

FORZAR TURNO

ADMINISTRACIÓN

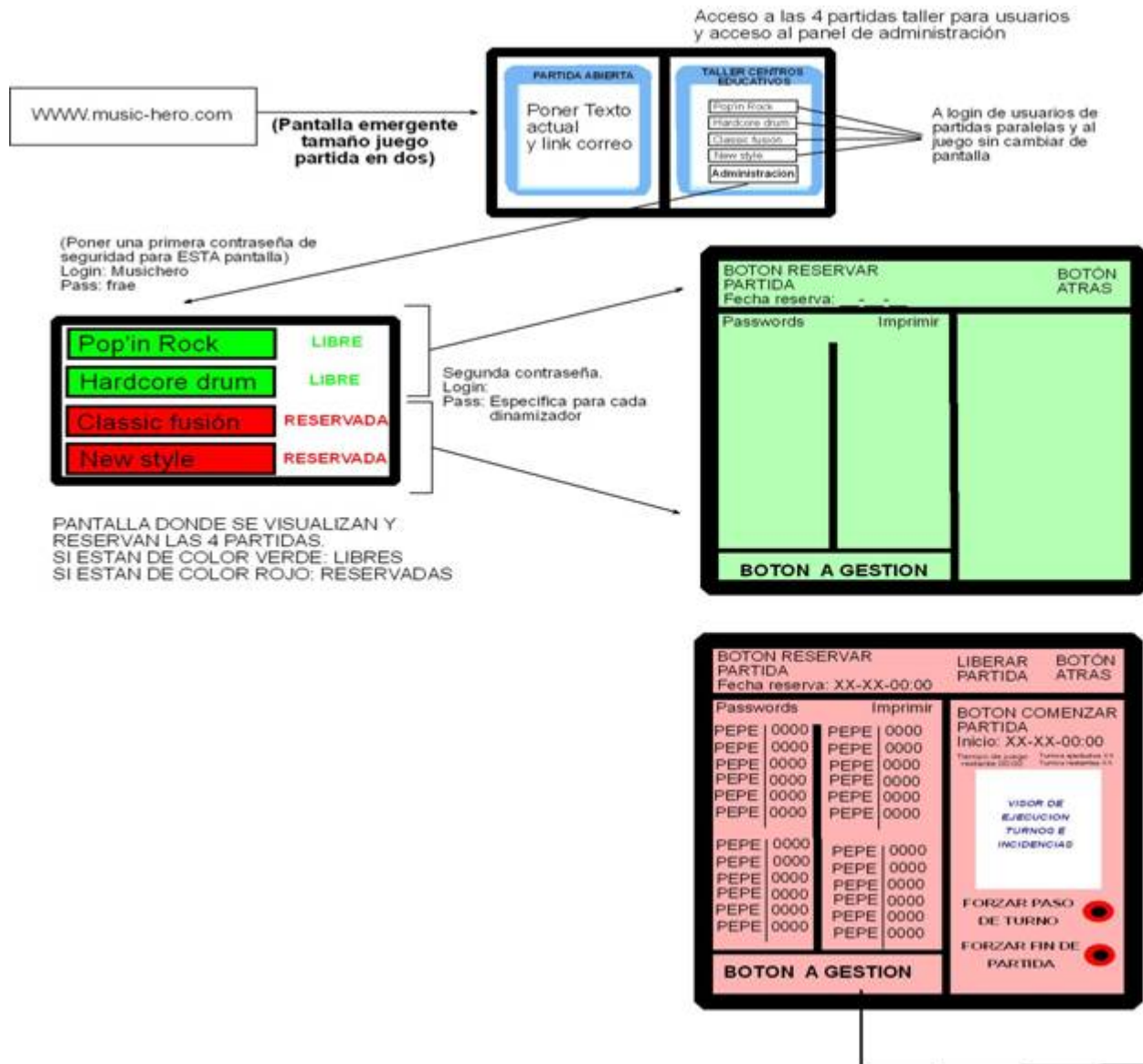
Datos de turnos de la partida en curso.

Finalizar la partida de forma manual.

La  
ge

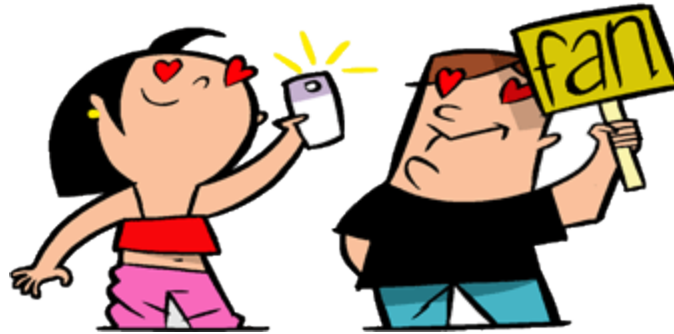
(pasos de turnos) y  
de incidencias.

## CUADRO RESUMEN

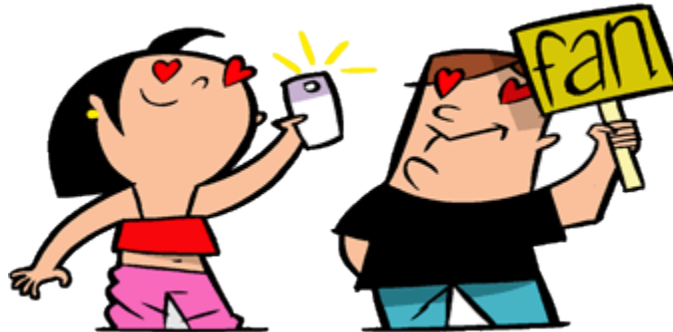


Ventana emergente





## LA HERRAMIENTA DE GESTIÓN



# FUNCIÓN Y ACCESO

**Para dinamizar:** Cambiar tendencias de moda y enviar circulares

**Para gestionar los contenidos:**

Nombres de grupos, sellos, discos...

**Para visualizar el desarrollo:**

Visualización de las diversas estadísticas

**Para guardar resultados y facilitar la valoración:**

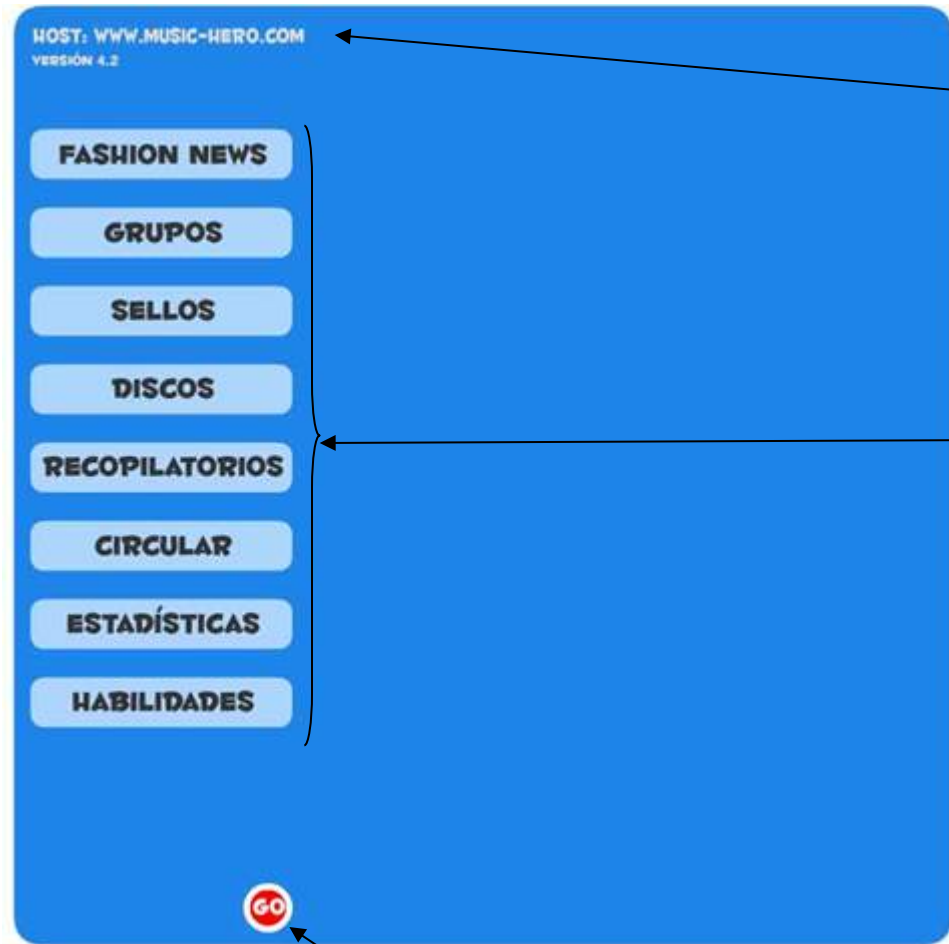
Herramienta de Habilidades

A blue rectangular login form with rounded corners. At the top left, the word "LOGIN" is written in white capital letters. Below it, there are two white input fields. The first field is preceded by the label "NOMBRE:" and the second by "CLAVE:". In the bottom right corner of the form, there is a green thumbs-up icon.

Se accede a ella desde la herramienta de administración.

Necesita de un login específico para cada partida.

# CARACTERÍSTICAS – PANTALLA INICIAL



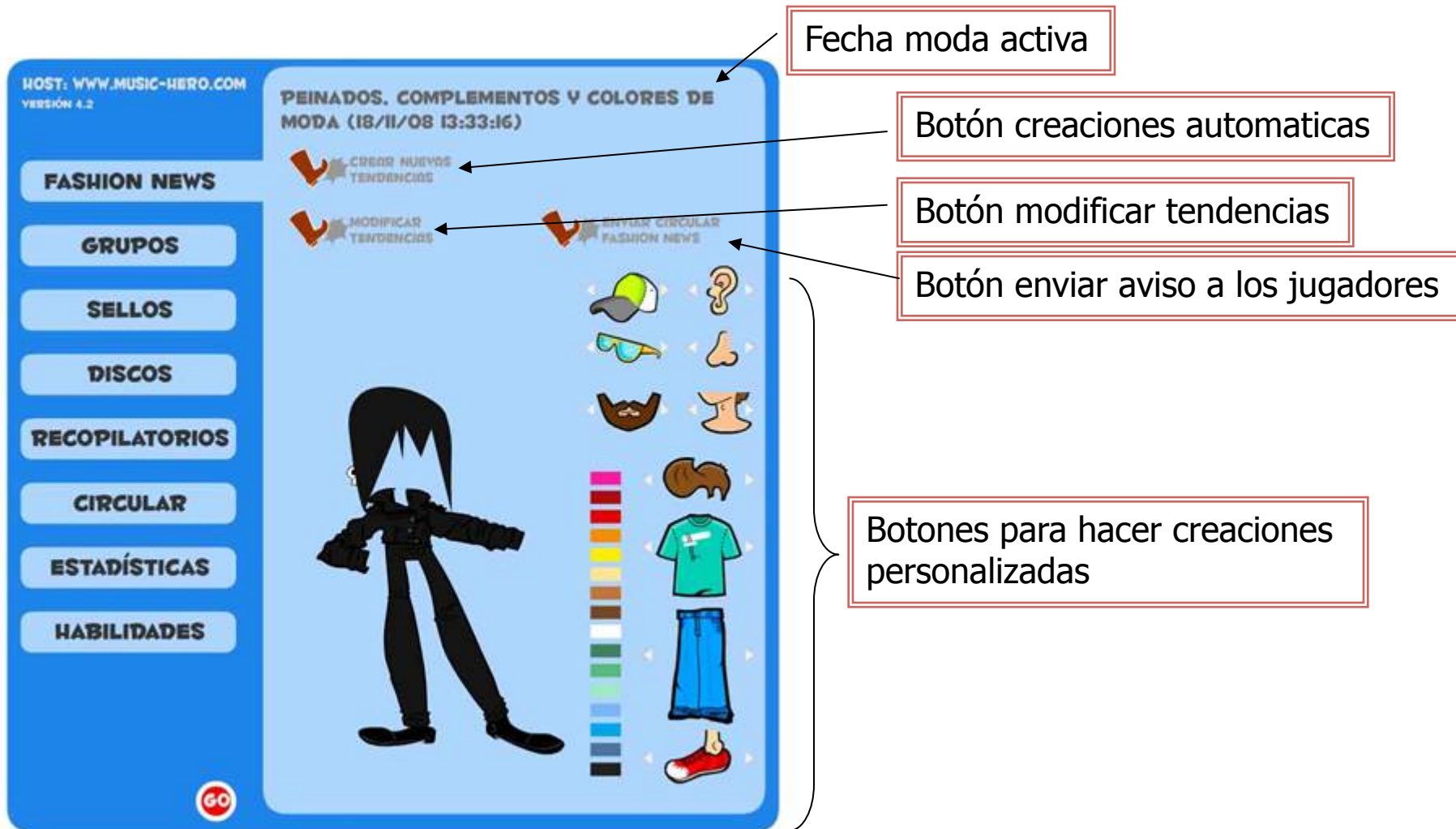
Nombre de la partida

Pestañas de opciones

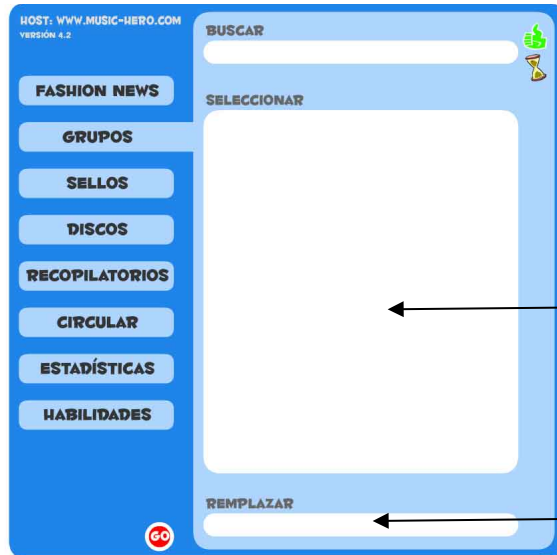
Salir de herramienta



# CARACTERÍSTICAS – FASHION NEWS



# CARACTERÍSTICAS – GRUPOS



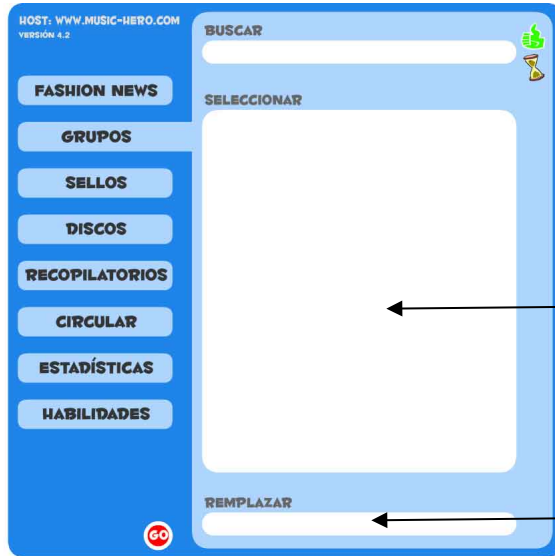
Herramienta de búsqueda de nombres  
Por aproximación alfabética y por tiempo

Resultados de la búsqueda y opciones:  
Enviar mensaje privado  
Consultar cuenta de correo

Herramienta de sustitución de nombre



# CARACTERISTICAS – SELLOS



Herramienta de búsqueda de nombres  
Por aproximación alfabética y por tiempo

Resultados de la búsqueda y opciones:  
Enviar mensaje global a todo el sello

Herramienta de sustitución de nombre y descripción



# CARACTERÍSTICAS – DISCOS



Herramienta de búsqueda de nombres  
Por aproximación alfabética y por tiempo

Resultados de la búsqueda y opciones:  
Enviar mensaje al propietario del disco

Herramienta de sustitución de nombre

# CARACTERÍSTICAS – RECOPILATORIOS

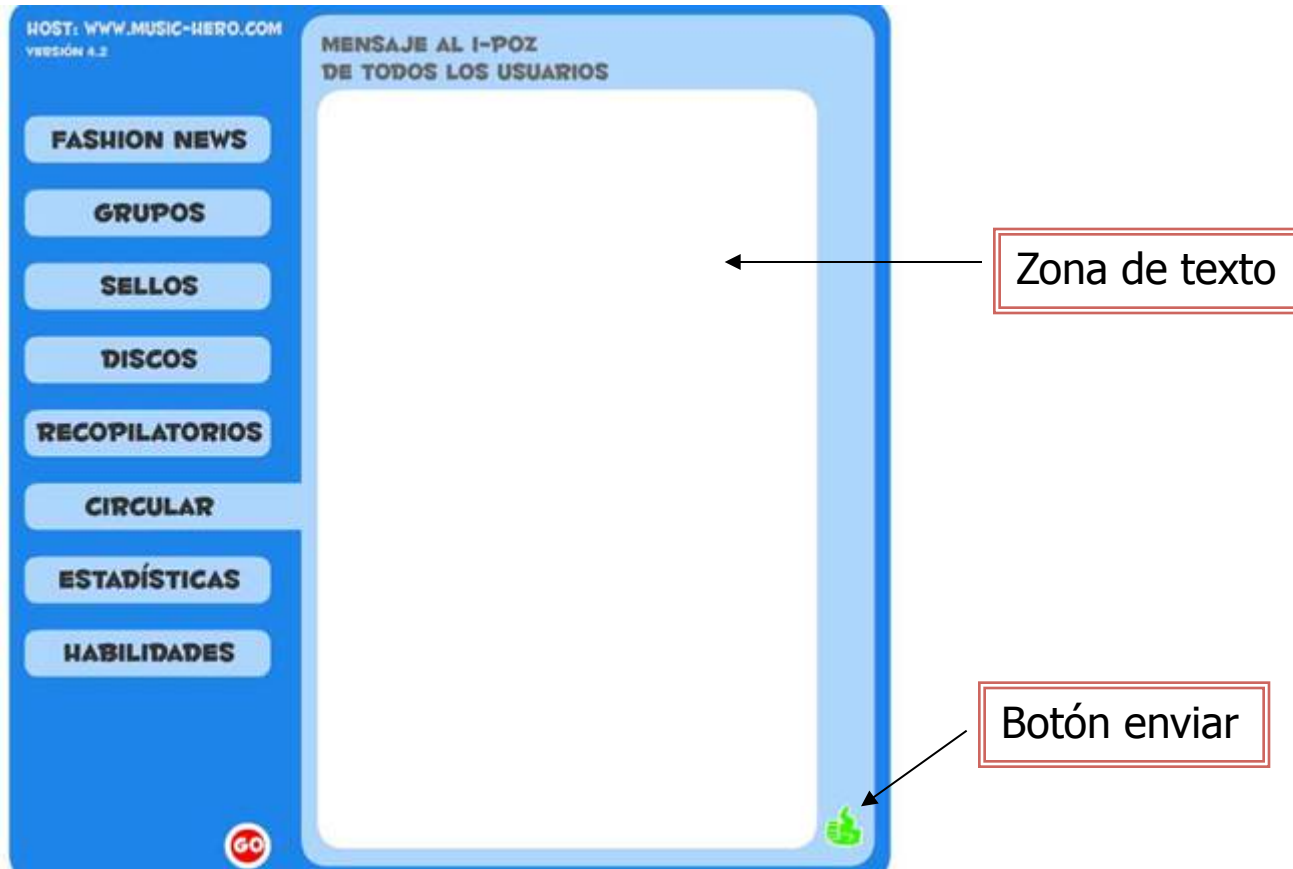


Herramienta de búsqueda de nombres  
Por aproximación alfabética y por tiempo

Resultados de la búsqueda y opciones:  
Enviar mensaje global a todo el sello

Herramienta de sustitución de nombre

# CARACTERÍSTICAS – CIRCULAR





# CARACTERÍSTICAS – ESTADÍSTICAS



Visualización del desarrollo de los grupos musicales visualizando 4 categorías

# CARACTERISTICAS – HABILIDADES

**NOMBRE DE PARTIDA**  
Comenzada el  
XX:XX:XX a 00:00

FASHION NEWS

GRUPOS

SELLOS

DISCOS

RECOPI

CIRCULAR

ESTADISTICAS

HABILIDADES

**BUSCAR**

**SELECCIONAR**

PEPE

**HABILIDADES** **OK**

Compromiso	los pepes 120%
Innovación	maria 80%
Autonomia	Bisbal 250%
.....	.....

**TOTAL PARTIDA** **OK**

Dia y hora fin partida

Nº de grupos

Media de Compromiso

Media de Innovación

Media de Autonomia

.....

Imprimir

Herramienta de búsqueda de nombres  
Por aproximación alfabética y por tiempo

Resultados de la búsqueda y opciones:  
Ver resumen de habilidades

Resumen de habilidades del personaje  
seleccionado

Resultados globales de la partida

# La administración y la gestión de Music Hero



El movimiento se demuestra andando

# La actividad final

## “Día a día emprende tu reto”



...día a día...



¡emprende tu reto!



Para este carnaval  
nos vamos a disfrazar  
de fantasmas. Veré  
qué puedo encontrar  
por casa para  
hacerme un disfraz  
**original** y divertido sin  
tener que gastarme ni  
un euro

Me gustaría que mis amigos Juan y Pedro me ayudaran con la fiesta de aniversario de mi novia. Voy a explicarles mi idea y seguro que les **convenzo**.





Me gustaría poder  
ganar algo de  
dinero trabajando  
algunas horas en la  
tienda de mi tío...

Tendré que  
**organizar** mi  
agenda para ver  
qué días tengo  
libres





¡Me he apuntado a un  
grupo de teatro!  
En los ensayos  
seremos muchos...  
será  
importante que  
trabajemos en equipo  
y Sigamos las pautas  
del director

Mañana jugamos un partido. Los  
del otro equipo parecen mejores  
...pero hemos descubierto su  
táctica y ¡seguro que les  
ganaremos!



Tengo que vender  
cupones para el viaje de  
fin de curso. Mi familia me  
puede ayudar pero yo  
prefiero hacerlo solo con  
mis **propios medios**.



Hoy voy a ir a un  
restaurante de comida  
japonesa. No sé si me  
gustará, pero me  
**arriesgaré** y pediré  
uno de esos rollitos de  
arroz y pescado crudo



En este curso va  
ser más duro que  
el anterior. Voy a  
**esforzarme** mucho  
para que no me  
quede ni una...



# Repetimos ....

- 05 min - Llegada del grupo y desplazamiento hasta la sala de ordenadores
- 05 min - Bienvenida y presentación de la actividad
- 10 min - Charla con el grupo sobre sus hábitos de juego y sus conocimientos sobre cultura emprendedora
- 20 min - Primeros pasos con “Music Hero, emprende tu reto”
- 90 min - Tiempo de juego y soporte a los alumnos
- 20 min -Dinámica “Día a día emprende tu reto”
- 05 min - Formulario de valoración docentes y alumnos



# Tengo una pregunta para usted ...

