



fordys
VAR

Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

Manual

FORDYSVAR

VR

Spanish

<https://fordysvar.eu/es/>



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

AR
SOFT



I+D+i
Hveloce
LOS GRANDES PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

MANUAL DE USUARIO — FORDYSVAR VR

Óscar Alonso Plaza

Mail: oscar.alonso@arsoft-company.com

Tlf: 637 09 86 85



Tabla de contenido

CONTENTS

MENU.....	4
NAVE NODRIZA.....	8
EXÁMEN DE CONDUCIR.....	11
VIAJE AL PRIMER PLANETA.....	15
ACTIVIDAD: CARRERA.....	23
ACTIVIDAD: ESQUIVAR OBSTÁCULOS.....	32
ACTIVIDAD: DESCUBRIR LA FORMULA.....	38
ACTIVIDAD: CUADRADOS MÁGICOS.....	52
ACTIVIDAD: LATITUD.....	60
ACTIVIDAD FINAL: TEMPLO.....	67
CONSIGUIENDO UN CRISTAL.....	74



MENU

Desde el *MENU* podemos crear una nueva partida, cargar una partida actual o cambiar la configuración de idioma y subtítulos. La ventana de *CONFIGURACIÓN* se abre pulsando en el botón "Configuración".

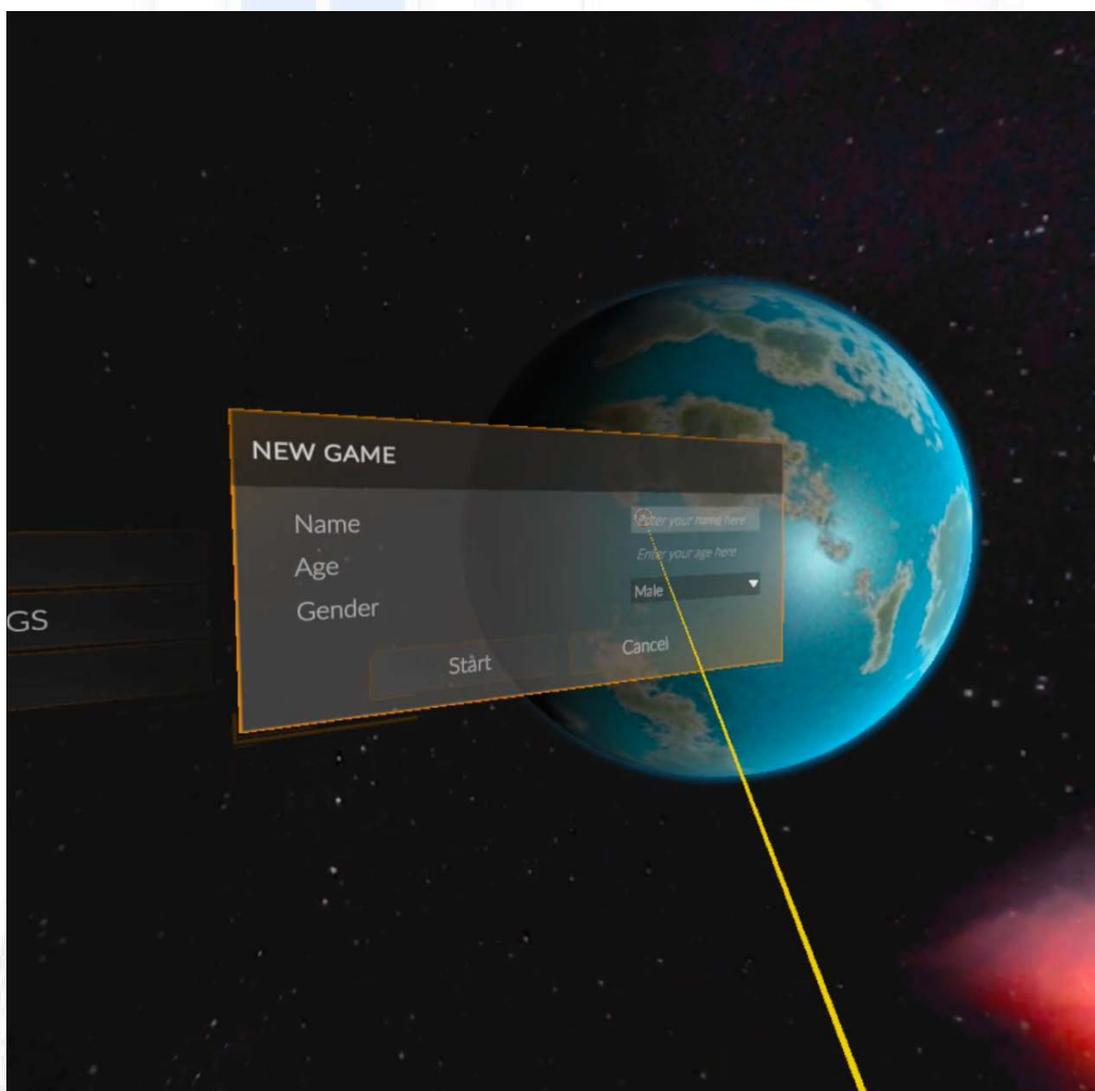
Para crear una nueva partida seguimos el siguiente proceso:

- Pulsamos el botón de "Jugar", esto nos abrirá el submenú en el que elegiremos si crear una nueva partida o cargar una existente





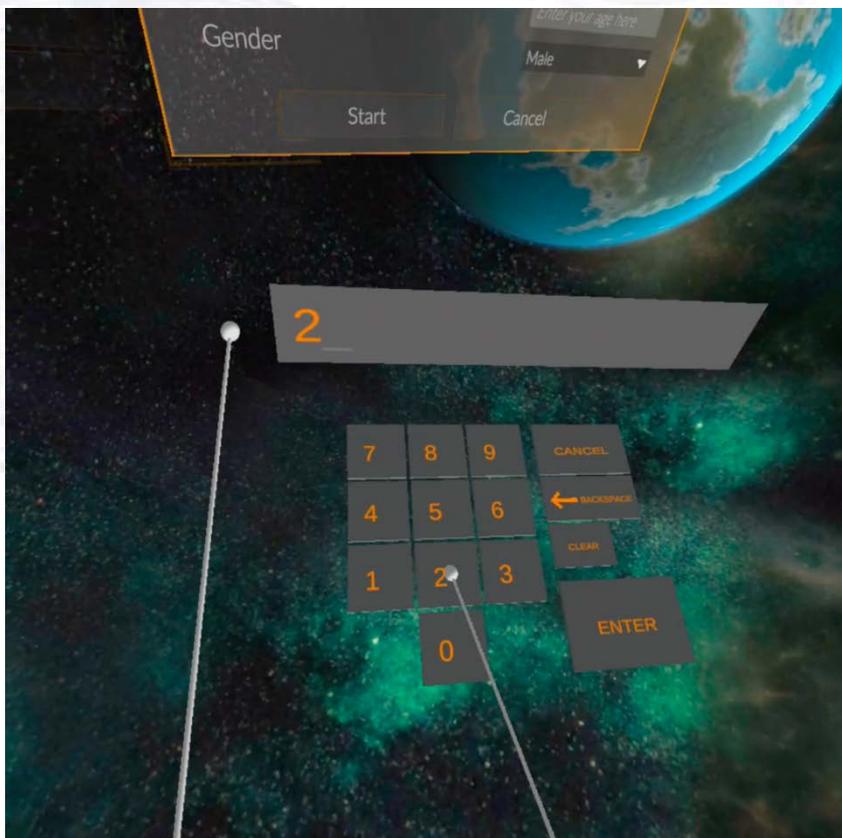
- En la ventana de *NUEVA PARTIDA* introducimos el nombre y edad del jugador, al pulsar en el cuadro de texto se nos abrirá el teclado de introducción de datos



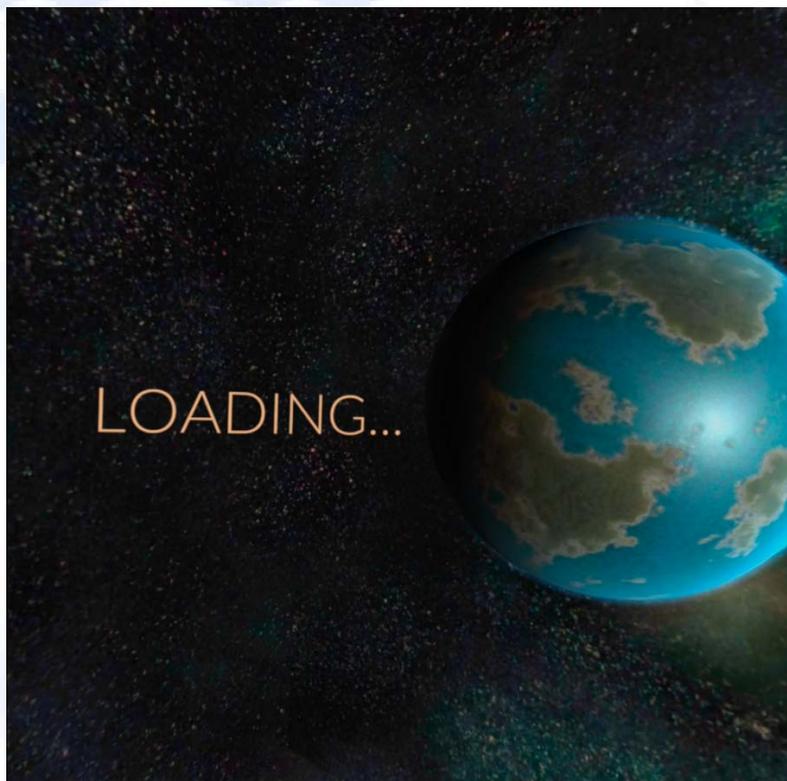
- El teclado nos permitirá introducir los datos de nombre y edad haciendo uso de unas baquetas. Se escribirá como si de un xilófono se tratara



- El teclado para introducir la edad será únicamente numérico y limitará la entrada



- Una vez pulsado el botón de “Comenzar” empezará a cargar la partida. Tardará unos segundos.





NAVE NODRIZA

- Una vez cargada la partida apareceremos en la nave nodriza. Aparecerá un mensaje que nos indicará como movernos alrededor de la nave

El stick de movimiento se usará durante todo el juego para moverse por los mundos y así buscar los paneles de las actividades.





- Una vez toquemos a la bola blanca con el mando este despertará. WIBU nos explicará una introducción sobre el juego y la nave



- WIBU nos muestra la pantalla principal desde donde elegiremos el planeta a cuál viajar y donde consultaremos las puntuaciones.





- Una vez WIBU nos invite a sacarnos el carné de la moto voladora tendremos que volver a tocarlo con el mando para que nos transporte a la zona de conducción

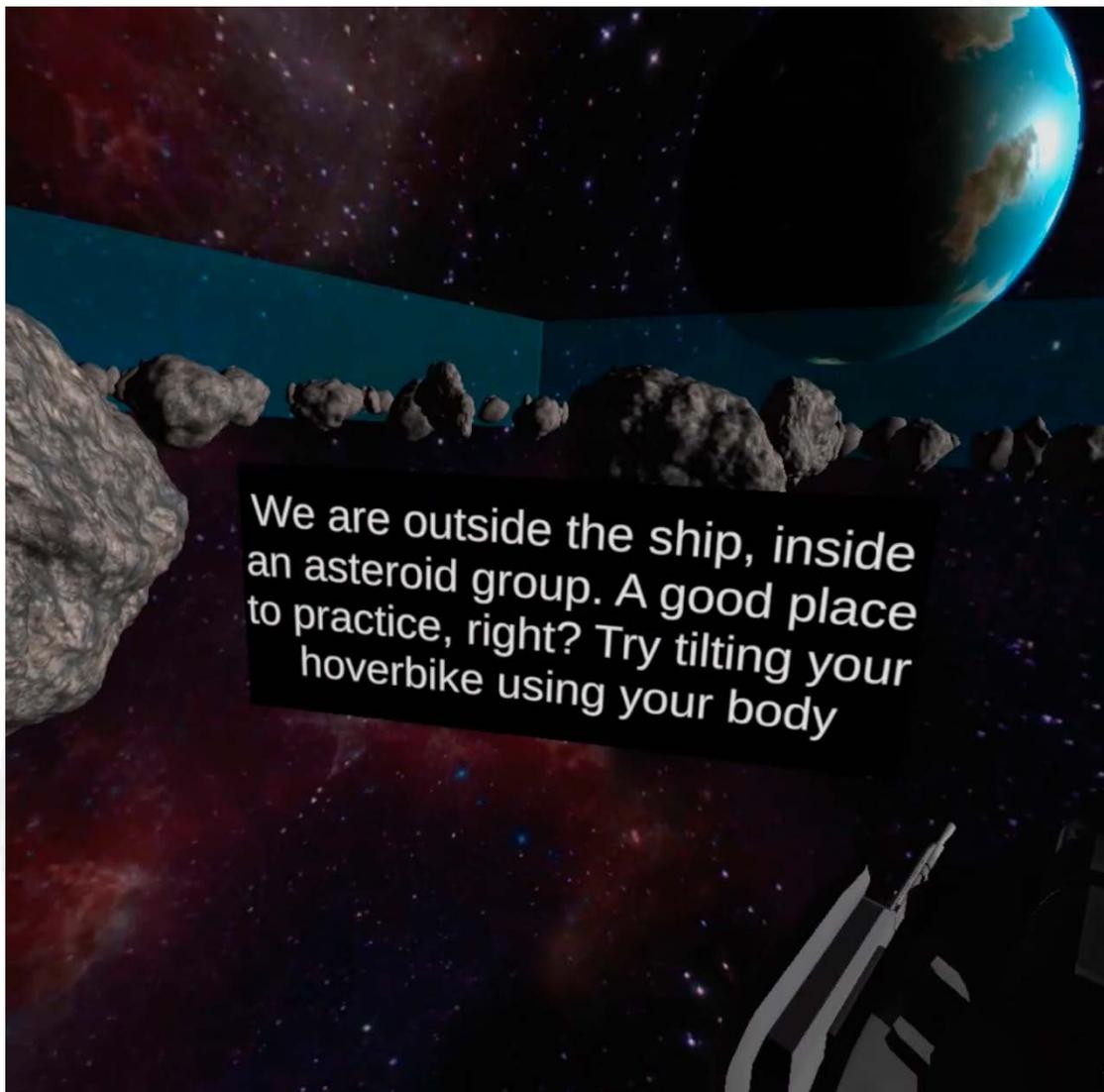




EXÁMEN DE CONDUCIR

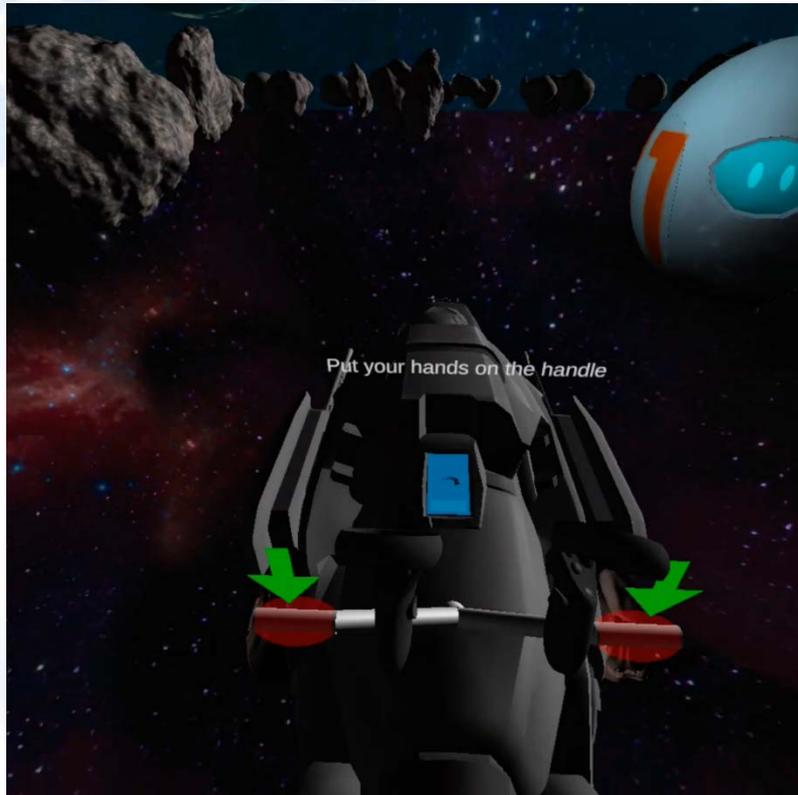
- Una vez seamos transportados a la zona de conducción WIBU nos explicará paso a paso de forma guiada todo lo necesario para poder controlar la moto voladora

El escenario es un cinturón de asteroides que nos servirá para practicar el manejo usando como obstáculos

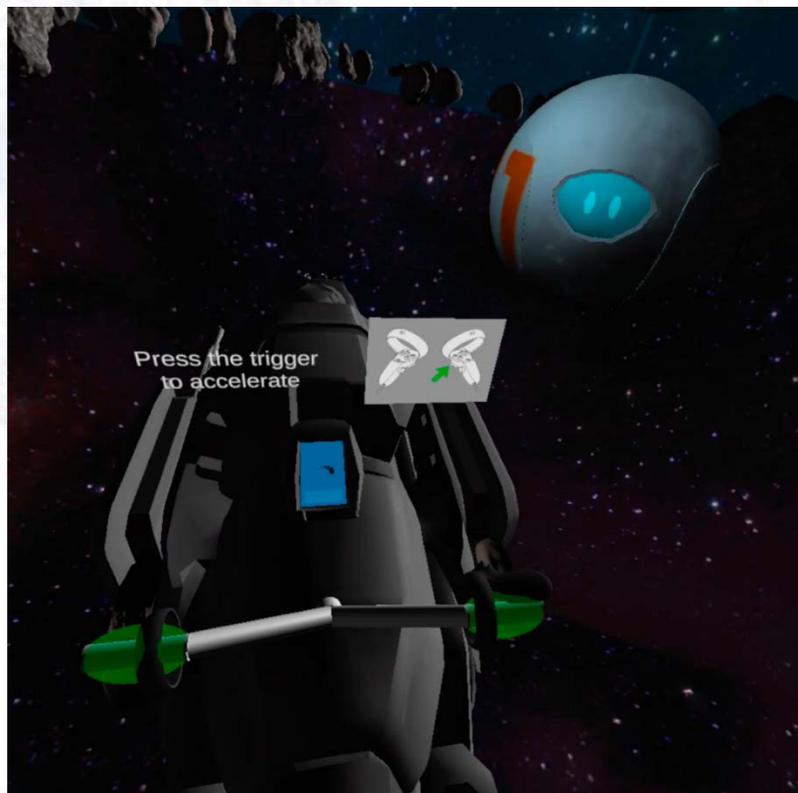




- WIBU nos indicará uno a uno los pasos de forma gráfica y auditiva de la siguiente forma: Se deben poner las manos en el manillar para no perder el control

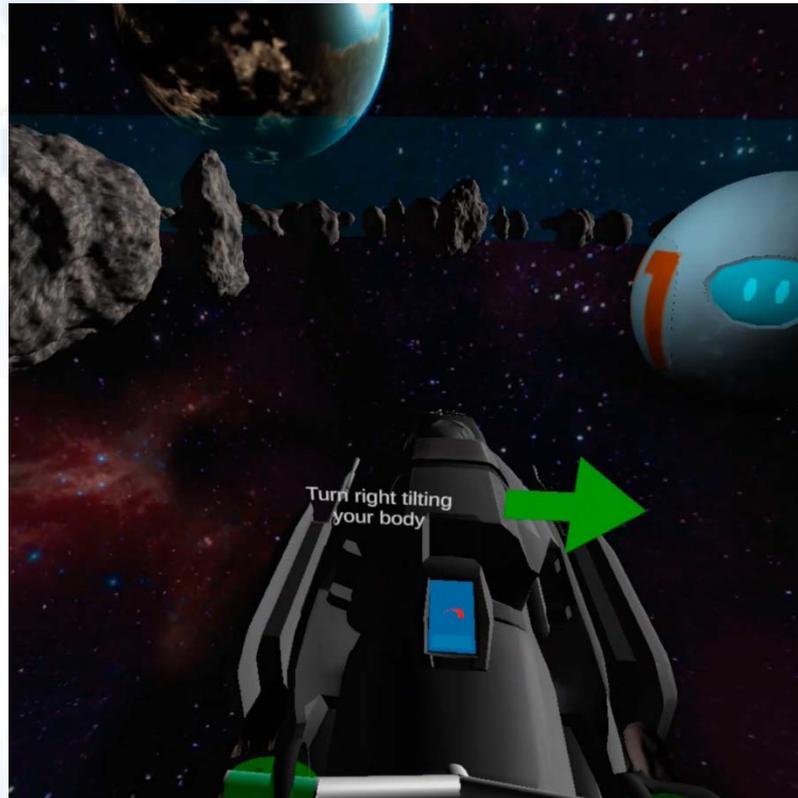


- El gatillo del mando derecho lo utilizaremos para acelerar la moto

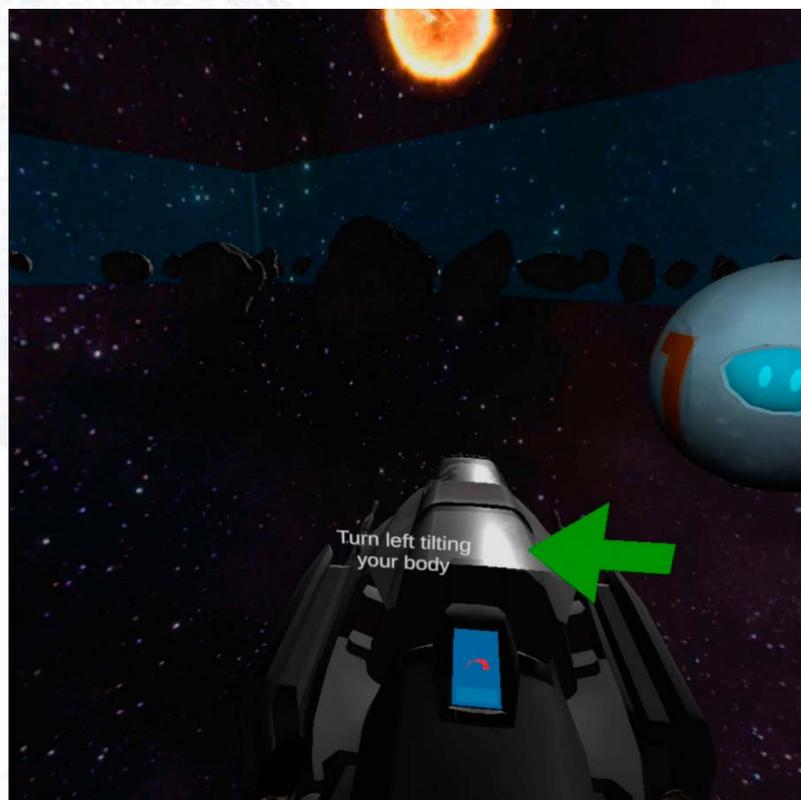




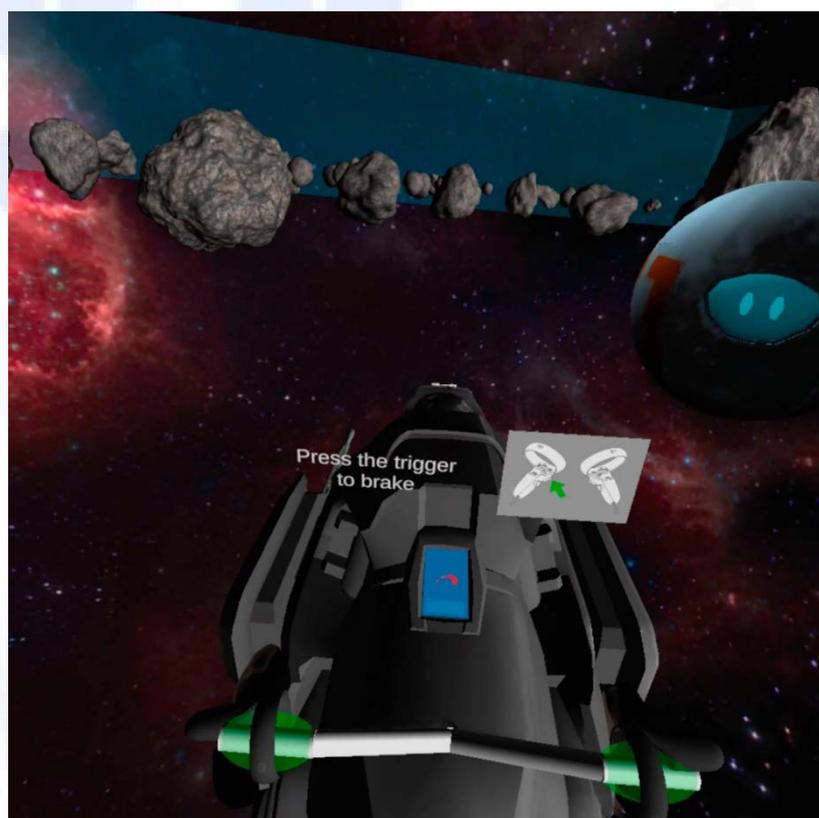
- Girando nuestra cabeza a la derecha la moto girará a la derecha



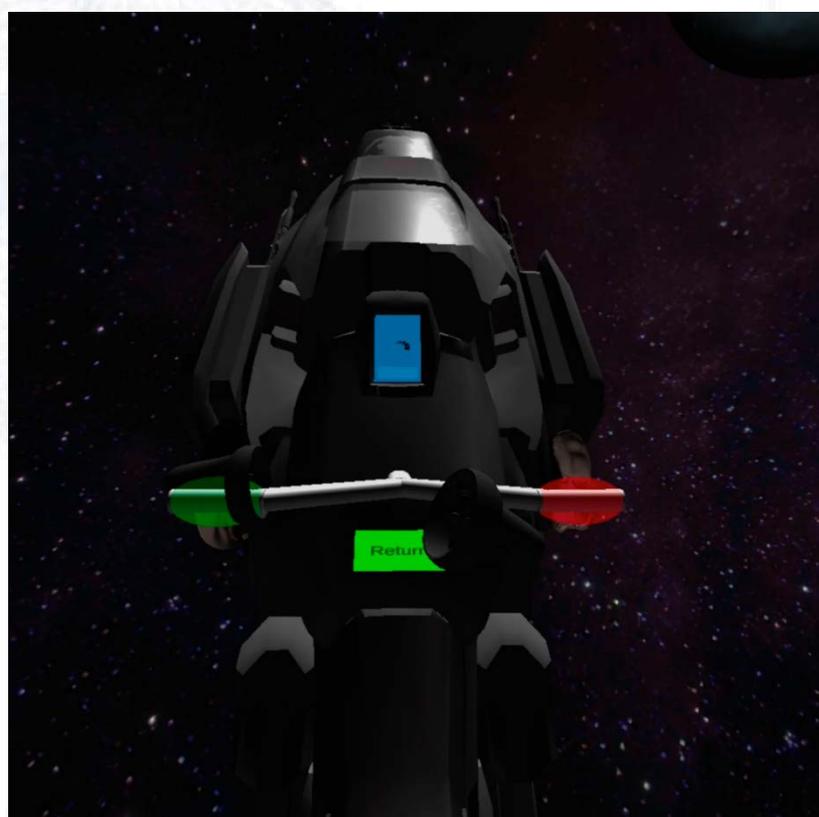
- Girando nuestra cabeza a la izquierda la moto girará a la izquierda



- El gatillo del mando izquierdo lo utilizaremos para frenar la moto



- Cuando acabemos la prueba saldrá el botón de volver a la nave para pulsar





VIAJE AL PRIMER PLANETA

- Una vez conseguido el carné de conducir de la moto WIBU nos indicará que podemos viajar al primer planeta desde la pantalla principal

Fluridium se desbloqueará en esta pantalla y tendremos que elegirlo para iniciar el viaje, también podremos elegir un avatar.

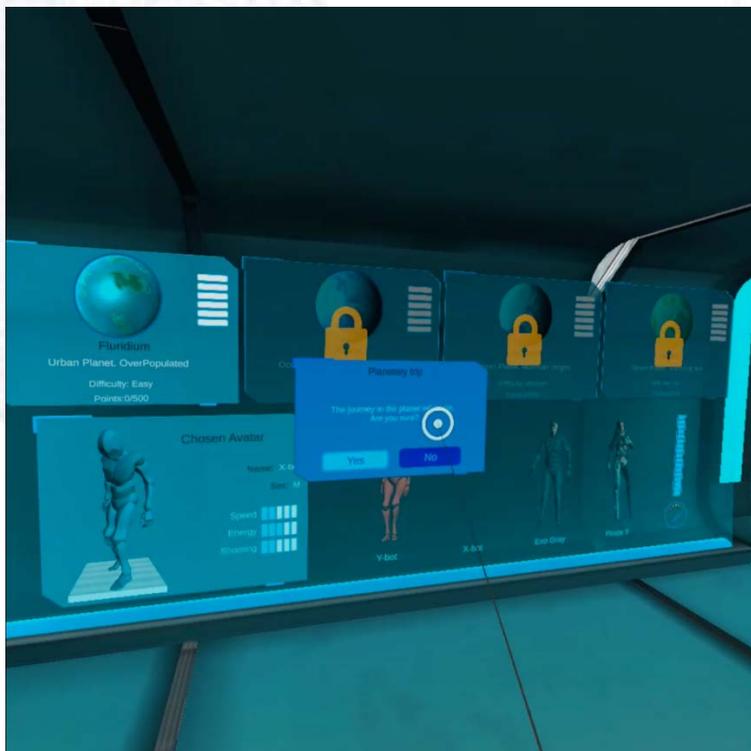




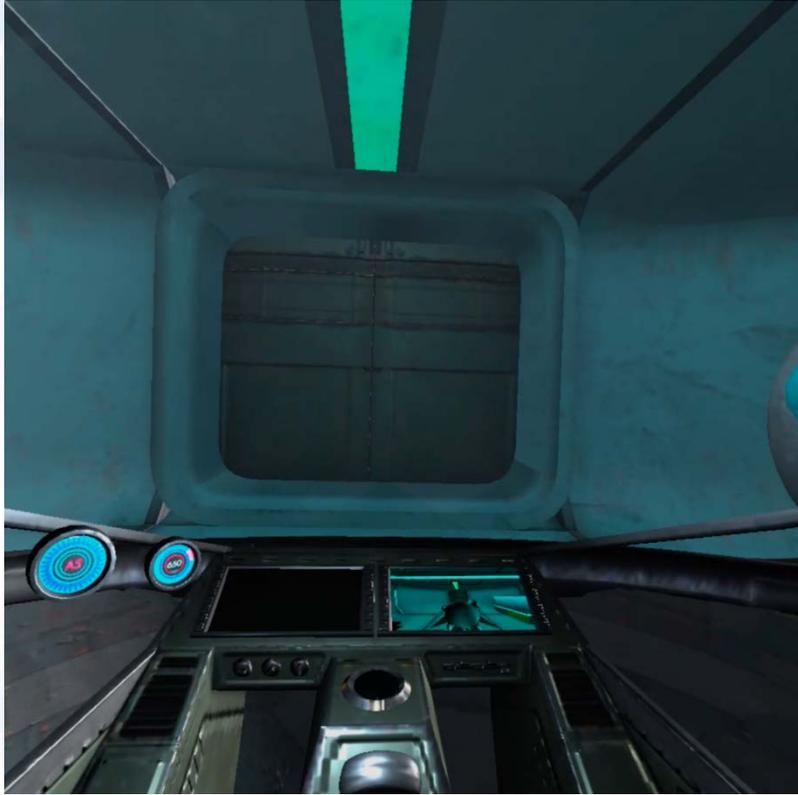
- Los demás planetas aparecerán bloqueados y estos se desbloquearán cuando completemos el planeta anterior



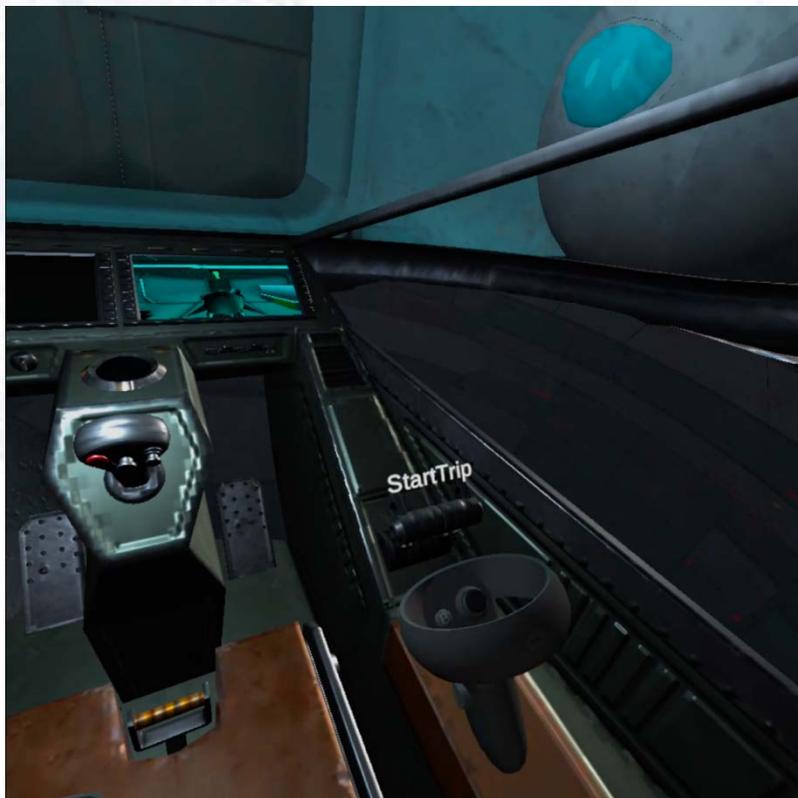
- Al pulsar en el planeta saldrá una ventana que iniciará el viaje al planeta y no habrá vuelta atrás hasta volver a la nave nodriza.



- Seremos transportados a la nave pequeña que nos llevará a los distintos planetas



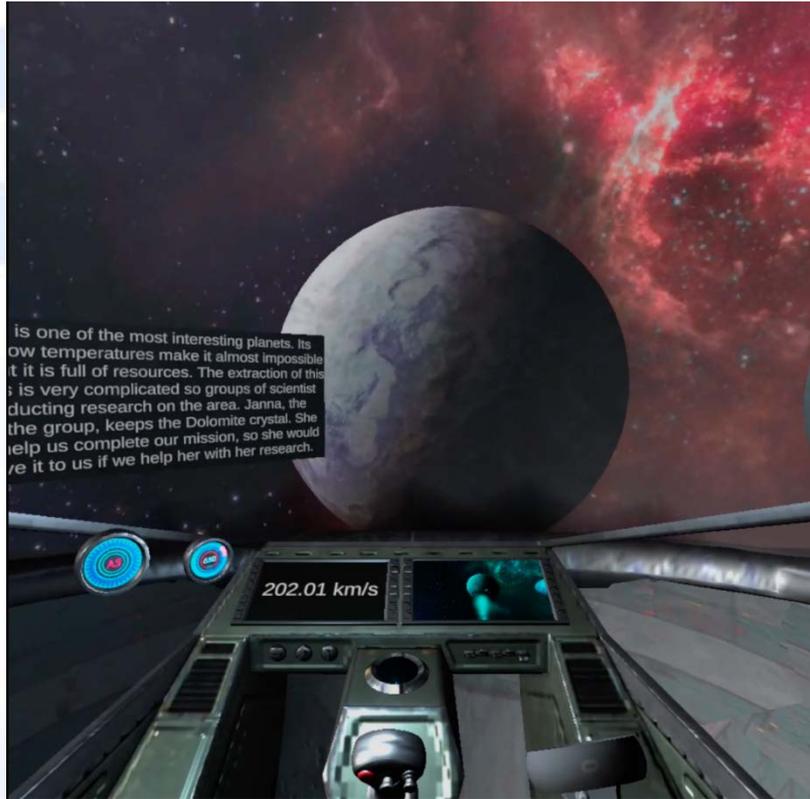
- Para empezar el viaje empujaremos la palanca de arranque de nuestra derecha





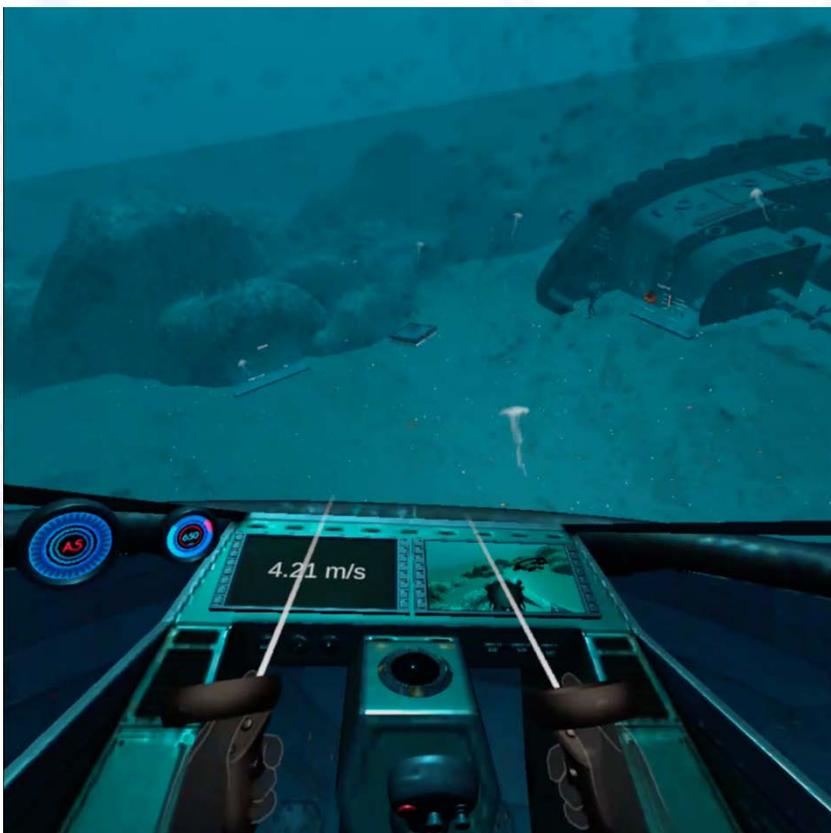
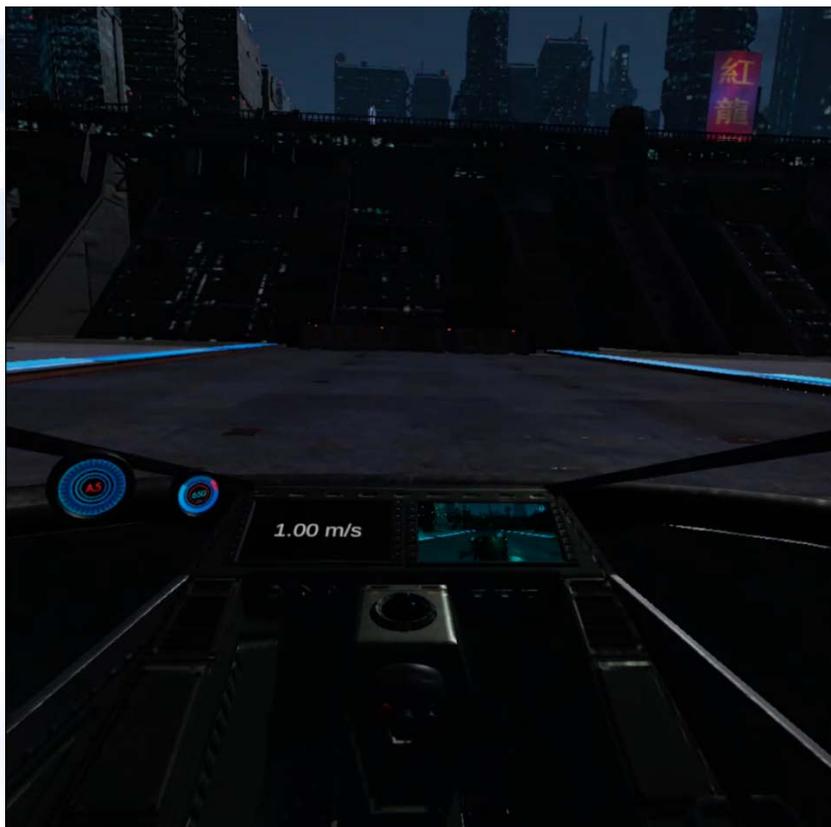
- Durante el viaje al planeta WIBU nos contará una breve introducción sobre ese planeta. Algunos datos serán útiles para algunas actividades de ese planeta





- Una vez entremos en el planeta comenzará el aterrizaje







- Una vez desembarcados WIBU nos guiará a la primera actividad, las demás tendremos que encontrarlas por nuestra cuenta buscando los paneles de actividades





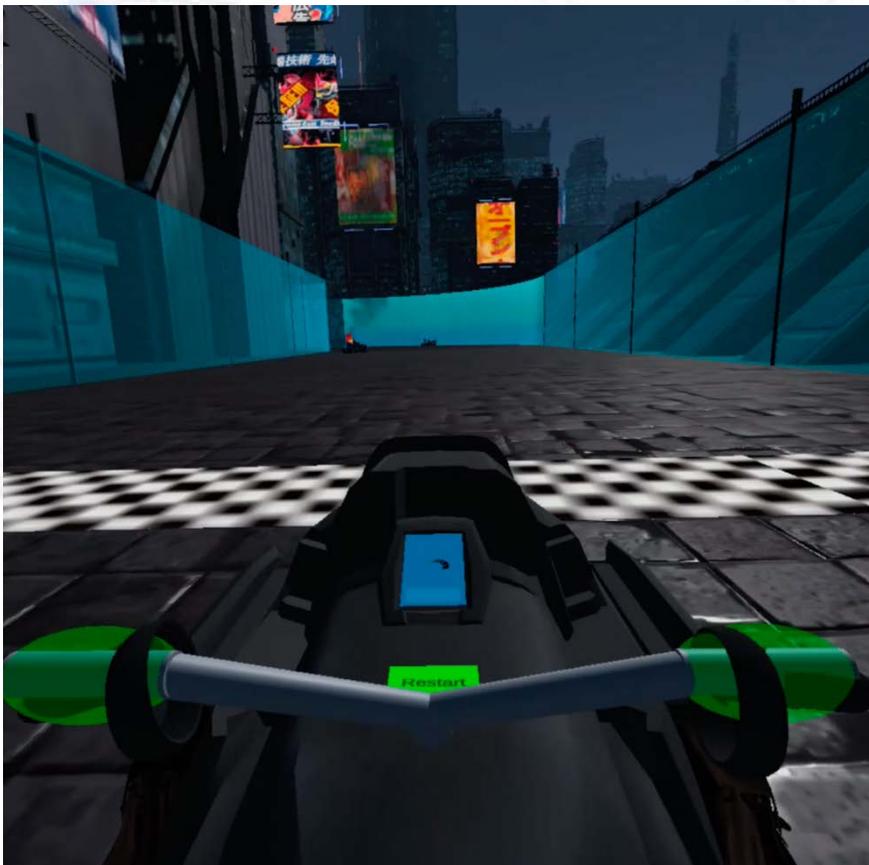
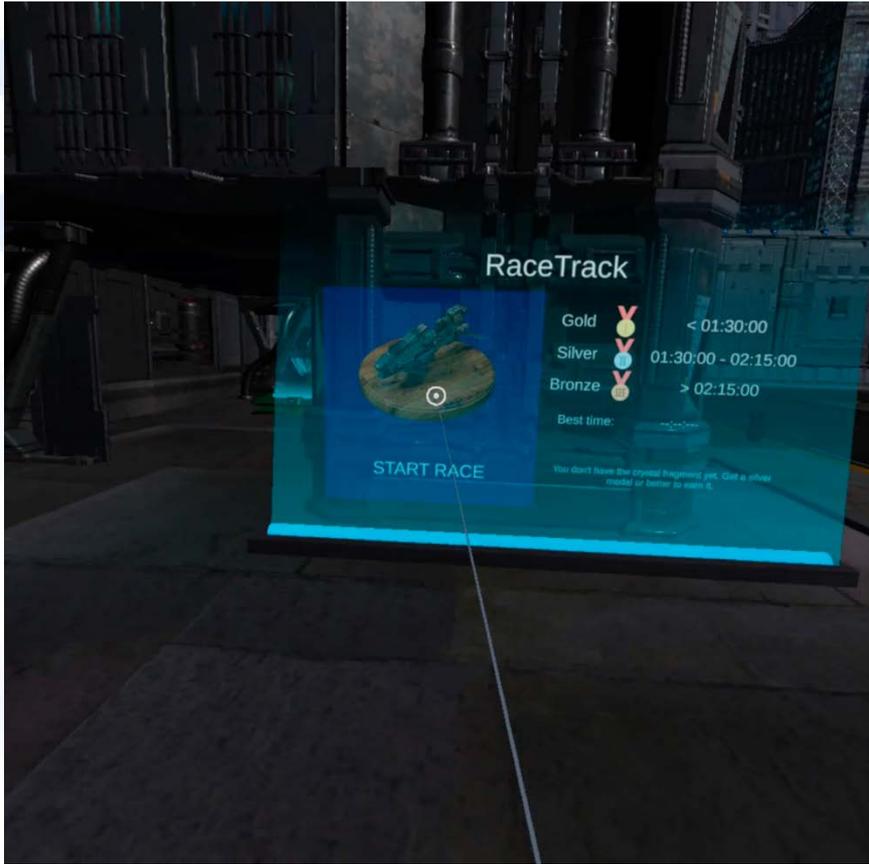


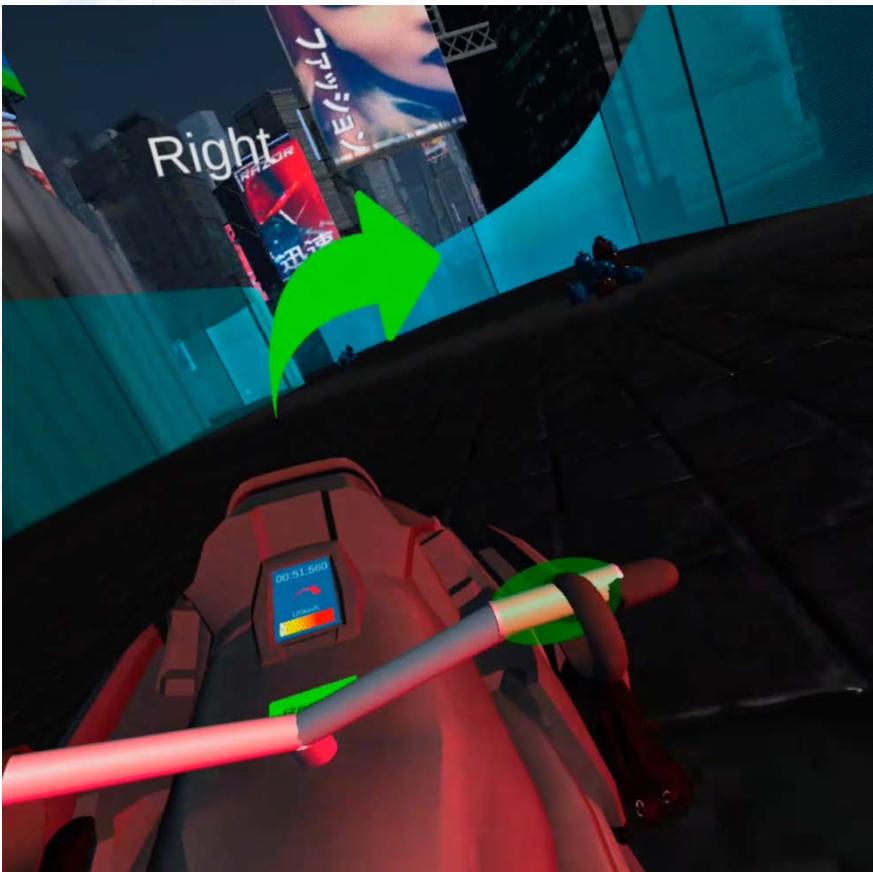
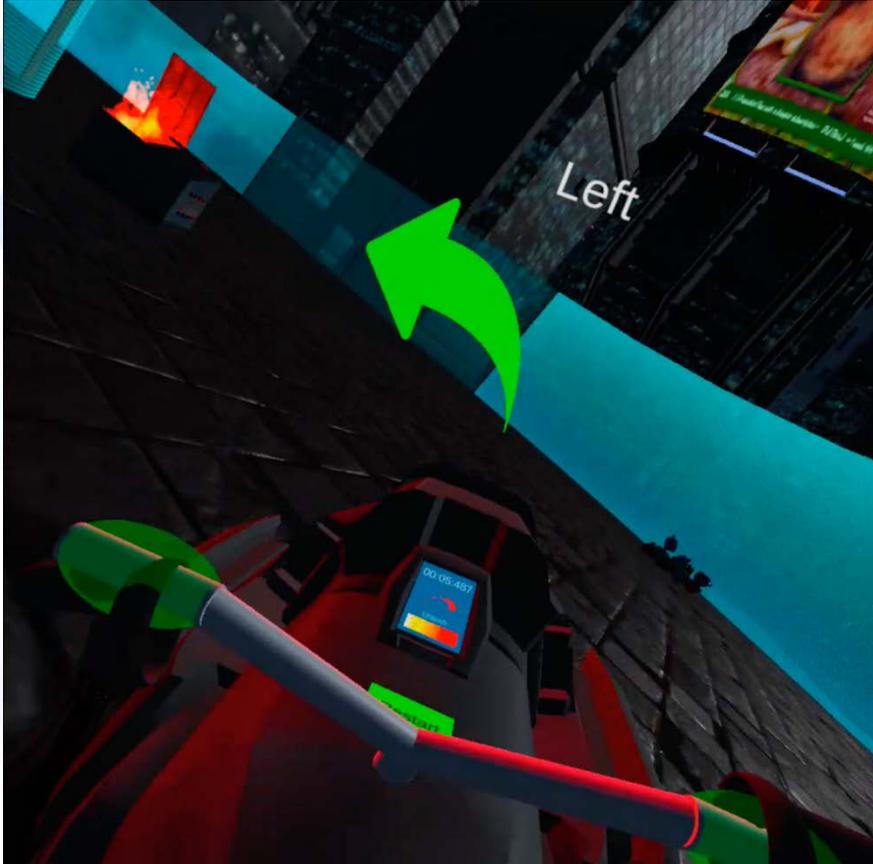
ACTIVIDAD: CARRERA

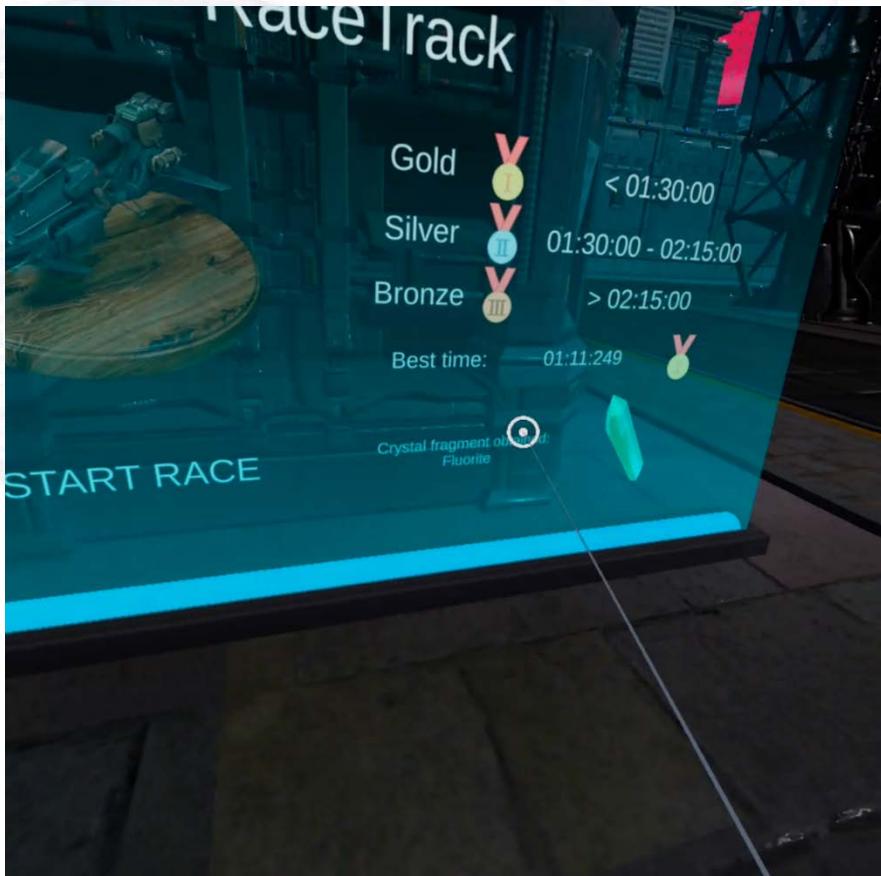
- El personaje de ese planeta nos explicará la historia detrás de esa actividad. A grandes rasgos tendremos que batir un tiempo determinado en una carrera de obstáculos con guías audiovisuales.
- La pantalla desde la cual comenzaremos la actividad CARRERA casi siempre está cerca del personaje de ese planeta.
- A continuación, se muestran imágenes de esta actividad para los planetas Fluridium, Kowat y Atimolod.

FLURIDIUM:





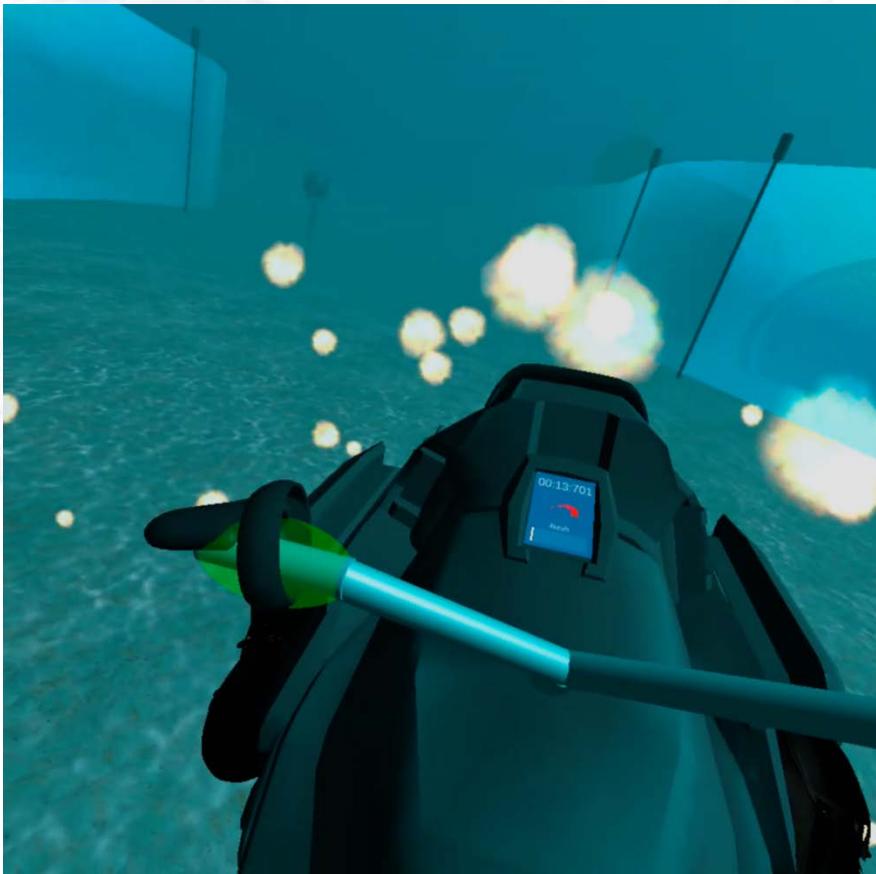






KOWAT:

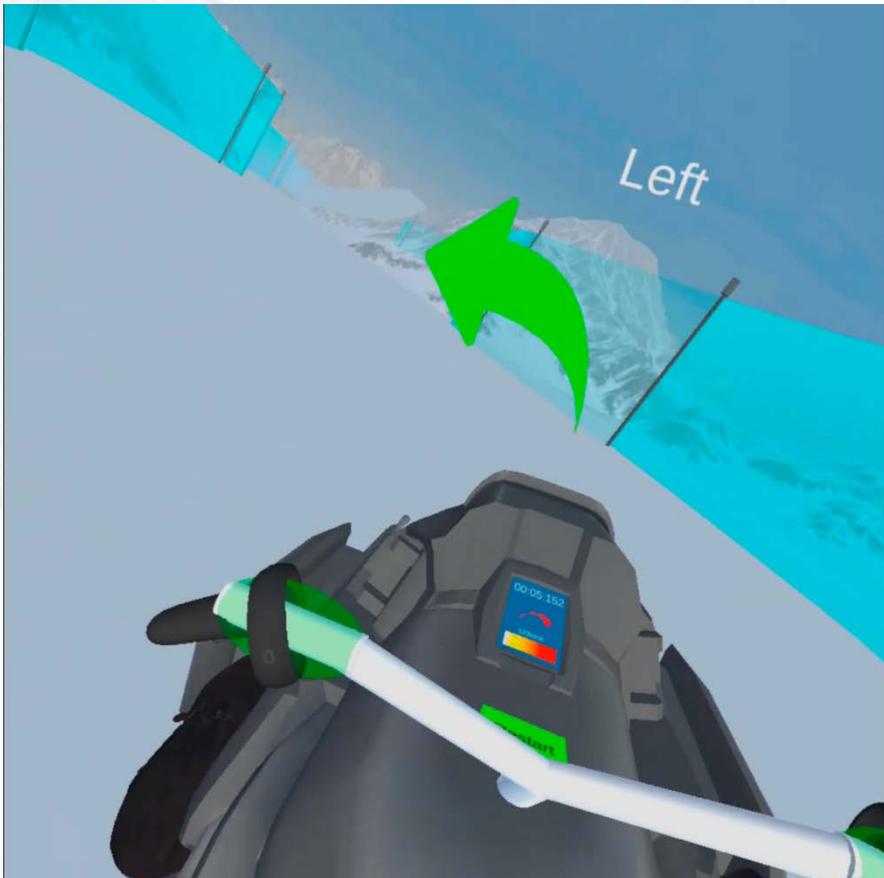






ATIMOLOD:



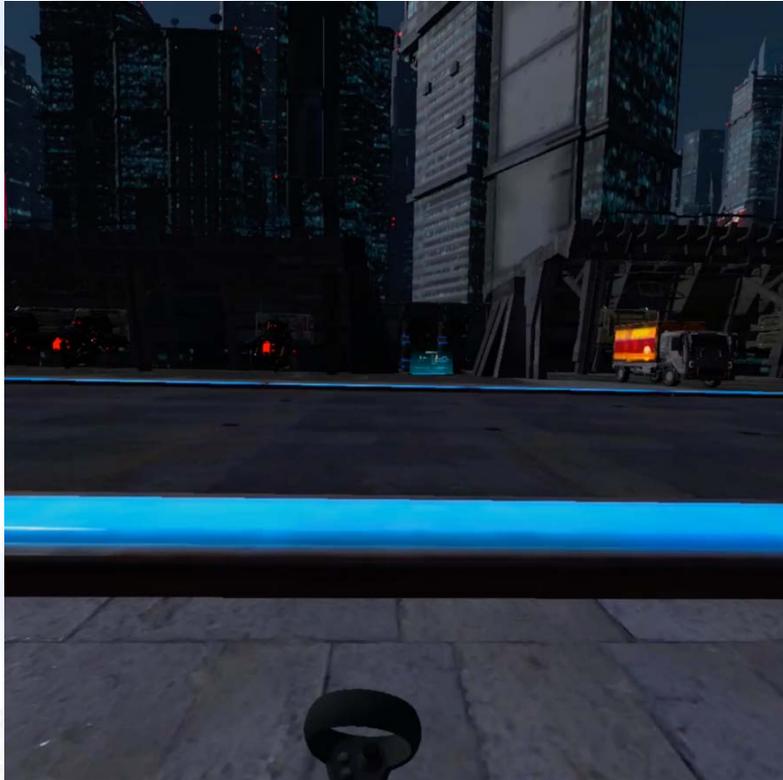






ACTIVIDAD: ESQUIVAR OBSTÁCULOS

- Una vez completada la carrera tendremos que encontrar la siguiente actividad, para eso tendremos que buscar su panel. El panel habrá sido activado al completar la carrera.







- En esta actividad tenemos que esquivar los objetos que nos lanza el personaje. Para eso utilizaremos las indicaciones audiovisuales que nos proporciona WIBU

A continuación, se muestran imágenes de esta actividad en los diferentes planetas

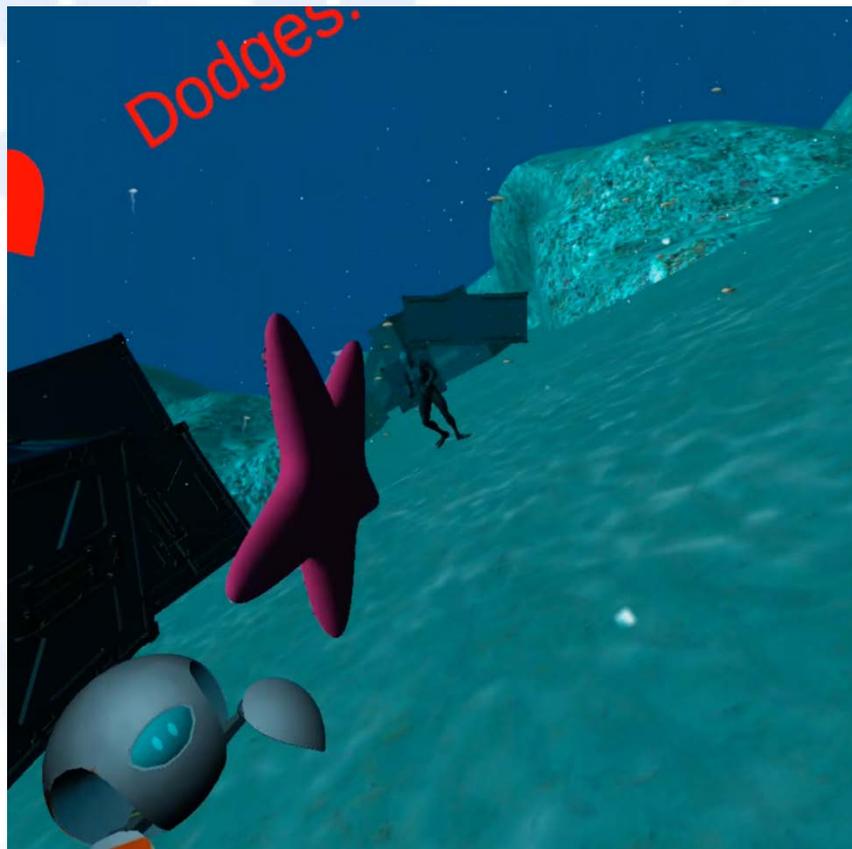
FLURIDIUM:





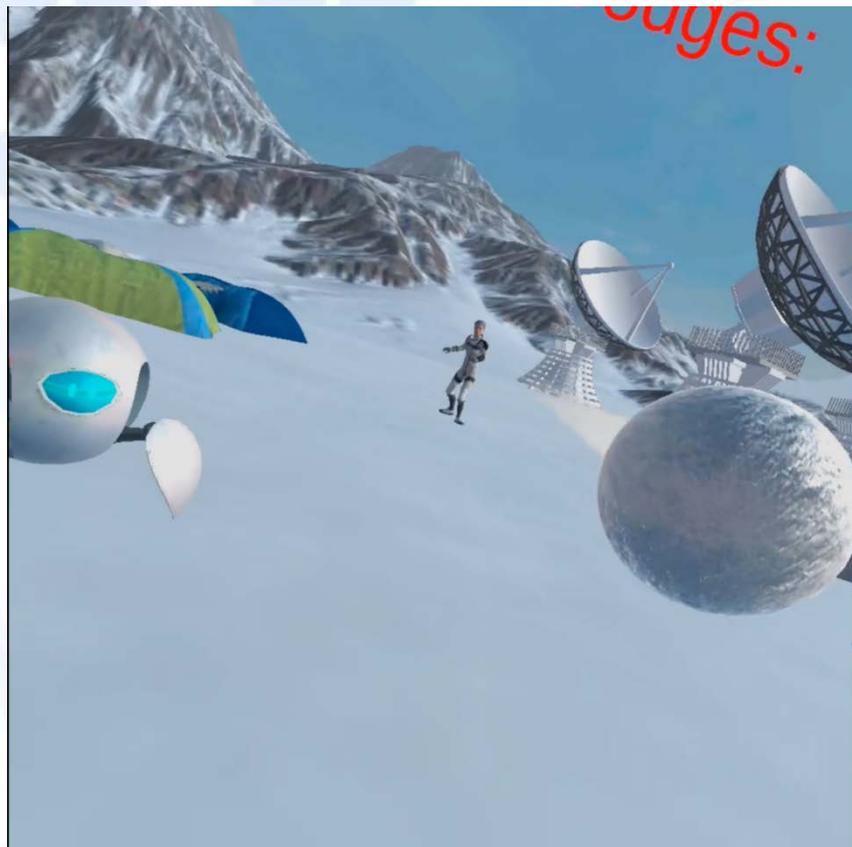


KOWAT:





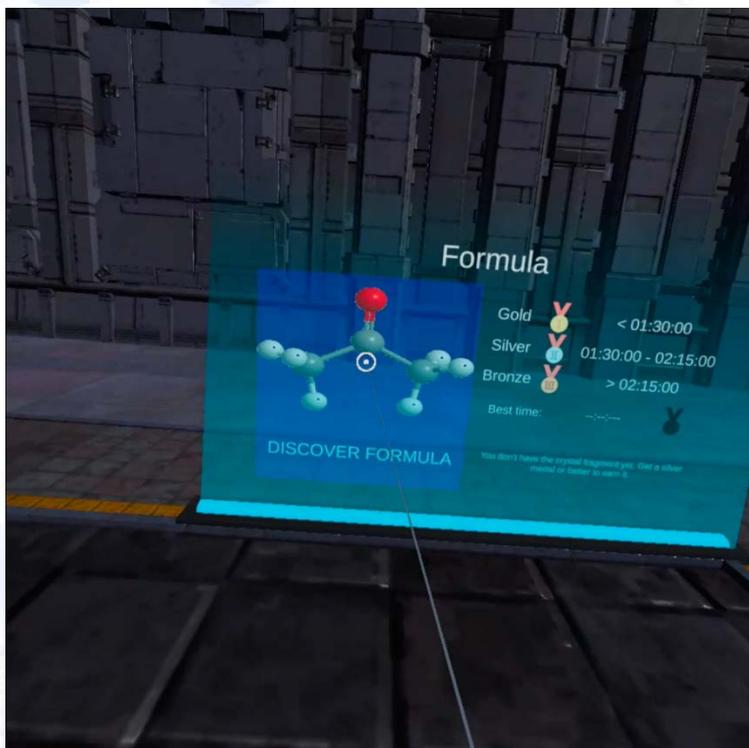
ATIMOLOD:



ACTIVIDAD: DESCUBRIR LA FORMULA

- Una vez superamos la actividad de esquivar debemos encontrar en panel de actividad de la actividad de descubrir la formula química del elemento de ese planeta

A continuación, se muestra ese panel en diferentes planetas





- A continuación, se muestra el desarrollo de esta actividad en los planetas de Fluridium, Kowat y Atimolod

FLURIDIUM:

- o WIBU nos da información importante del mineral para elegir la herramienta correcta

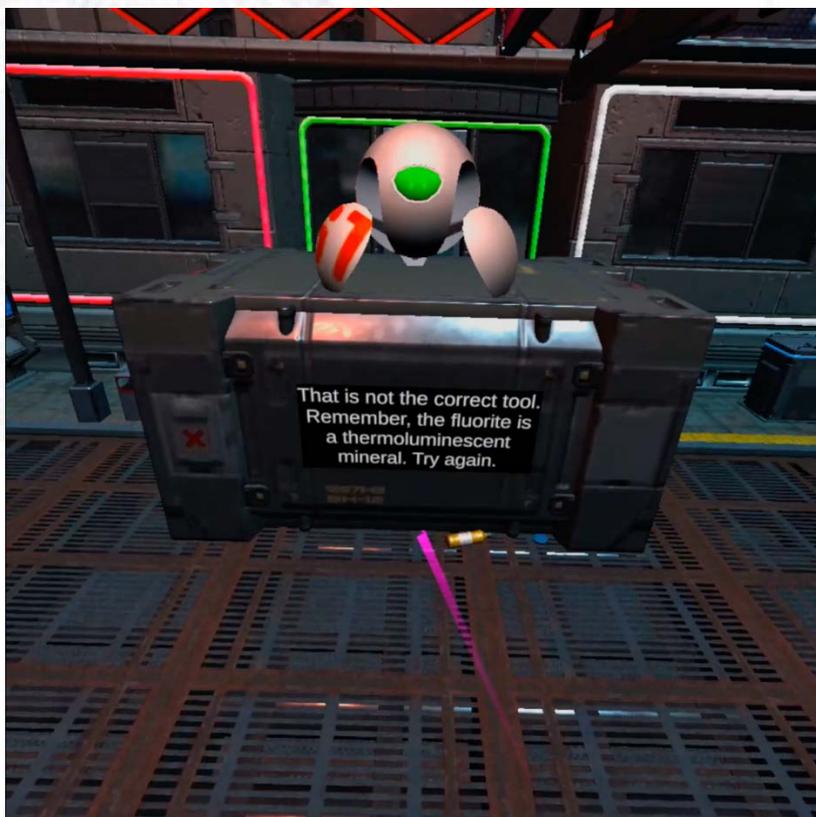




- El panel de elección de herramienta aparece

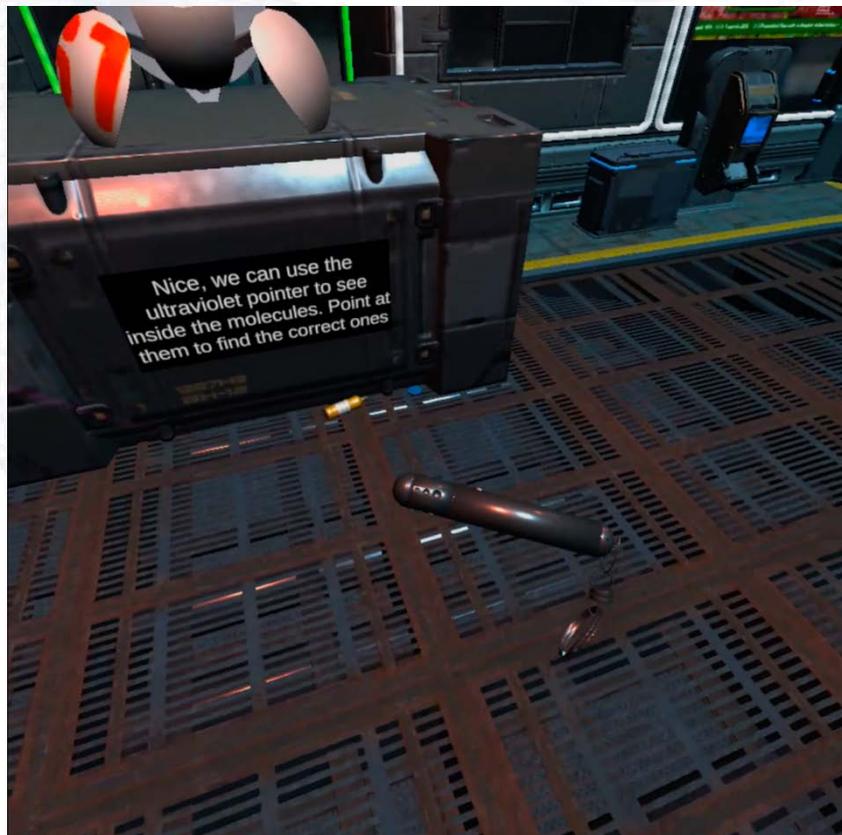


- Si fallamos nos saldrá una breve característica del mineral que para ayudarnos



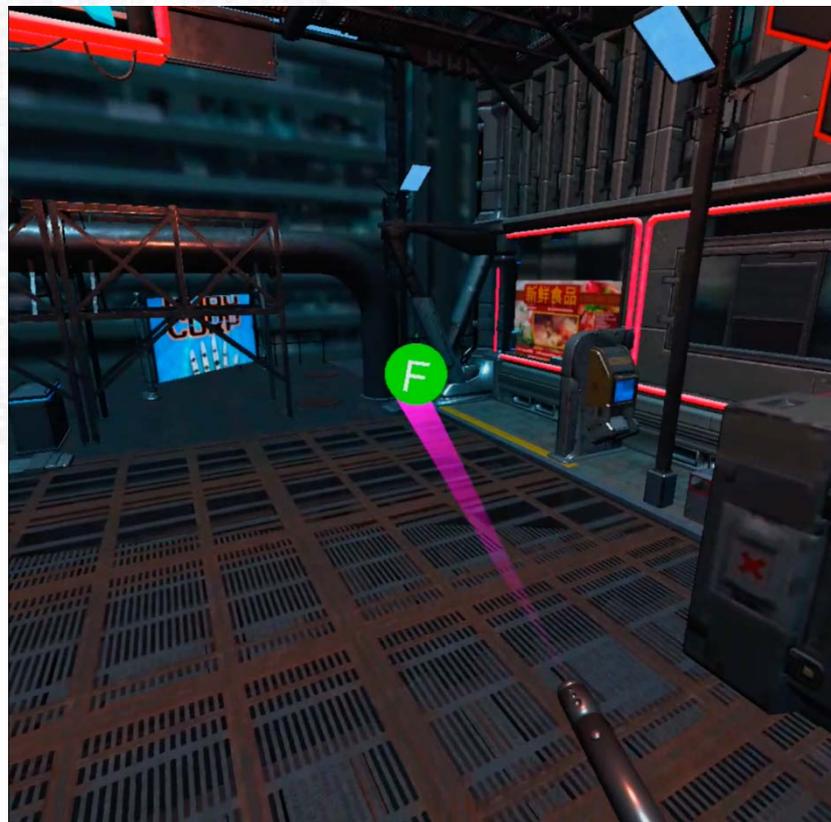
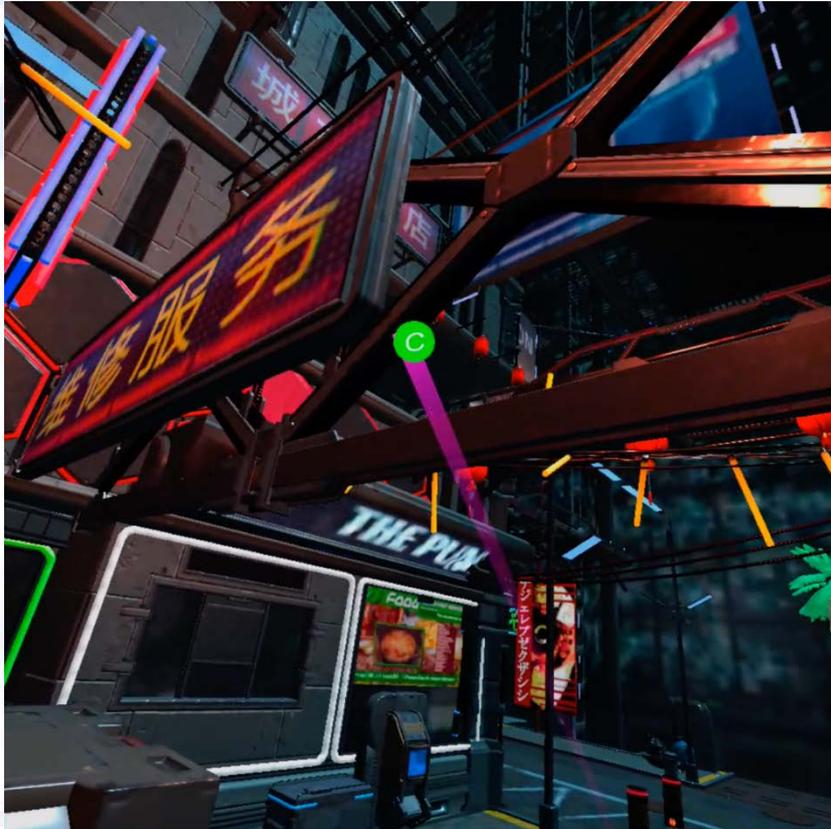


- Ahora sí, elegiremos la herramienta correcta (UV Láser para Fluridium)

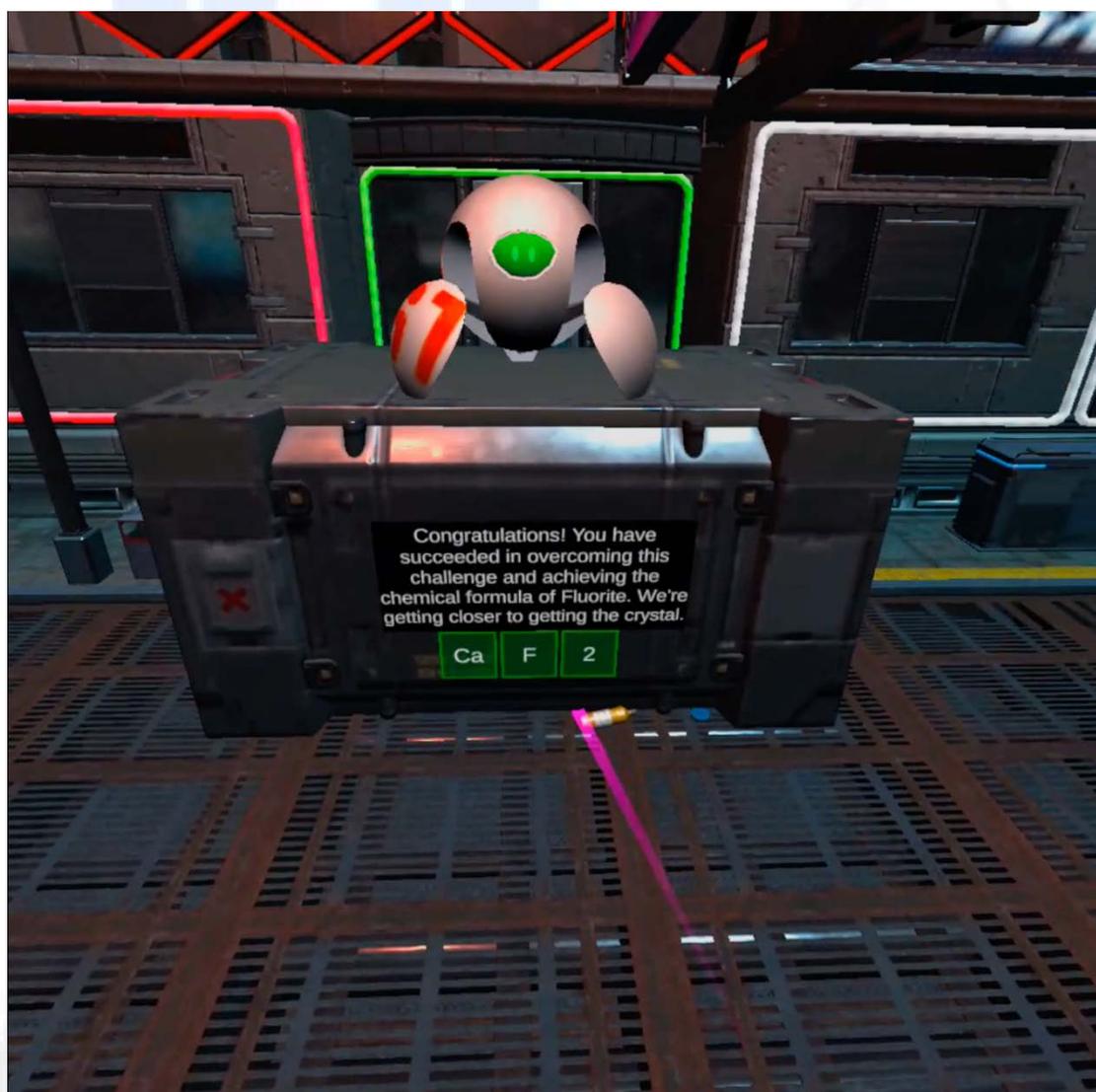




- En Fluridium las moléculas aparecerán de arriba abajo y habrá que escogerlas en el orden correcto.



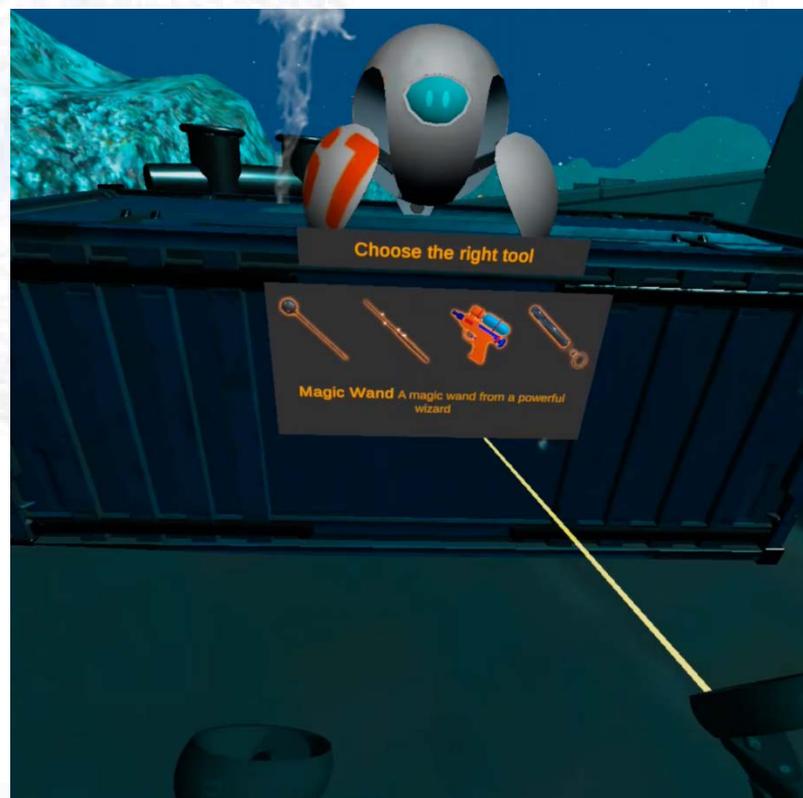
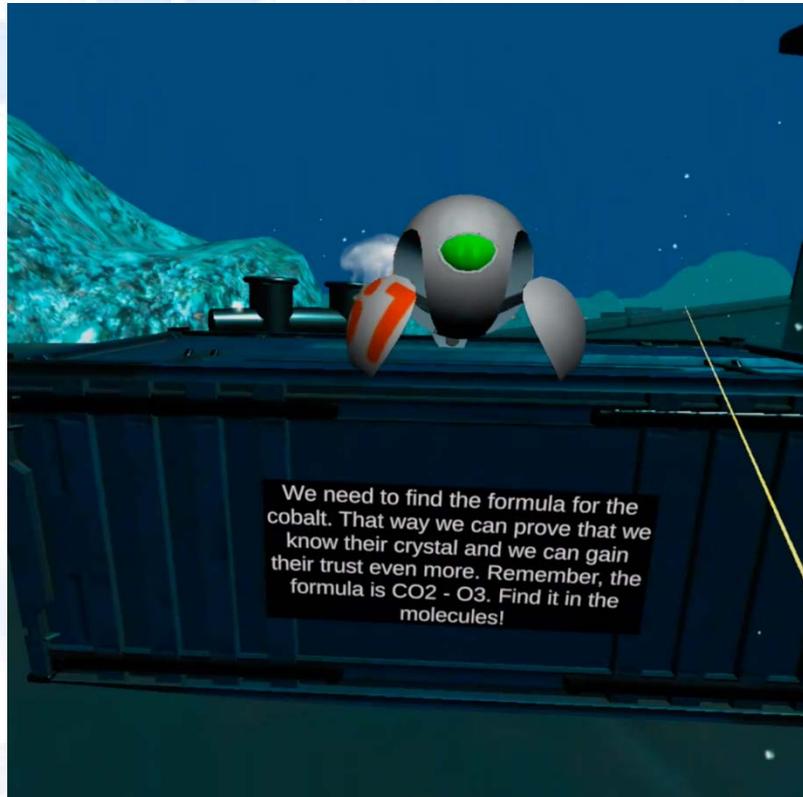
- o Una vez completada la formula obtendremos ese fragmento de cristal

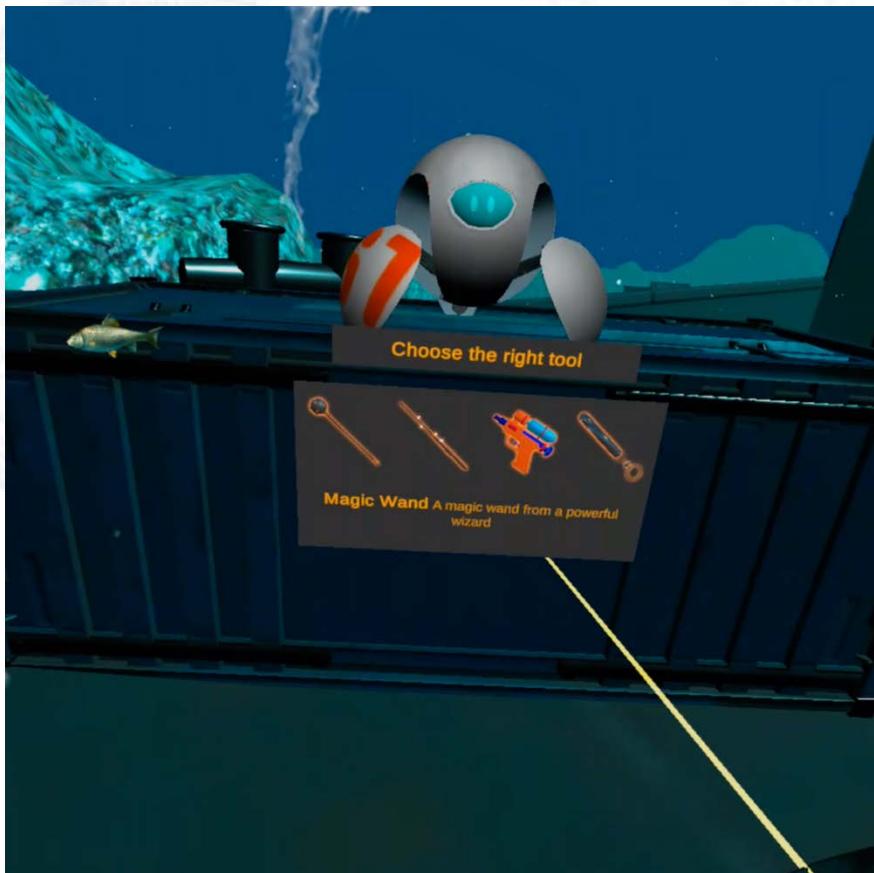


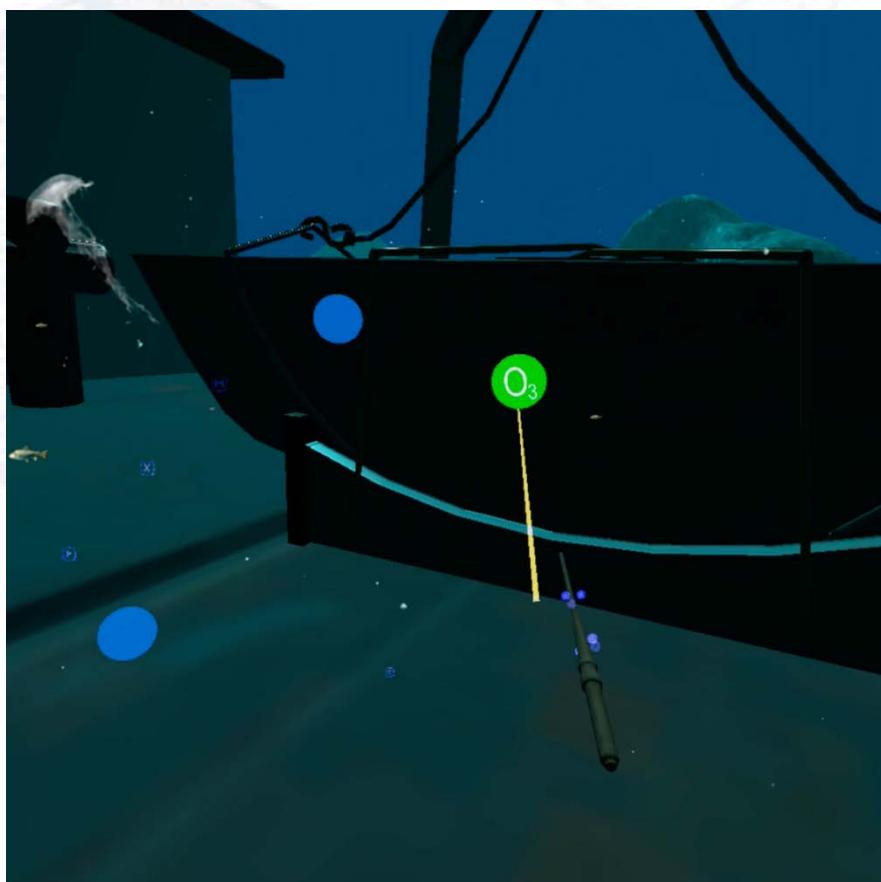
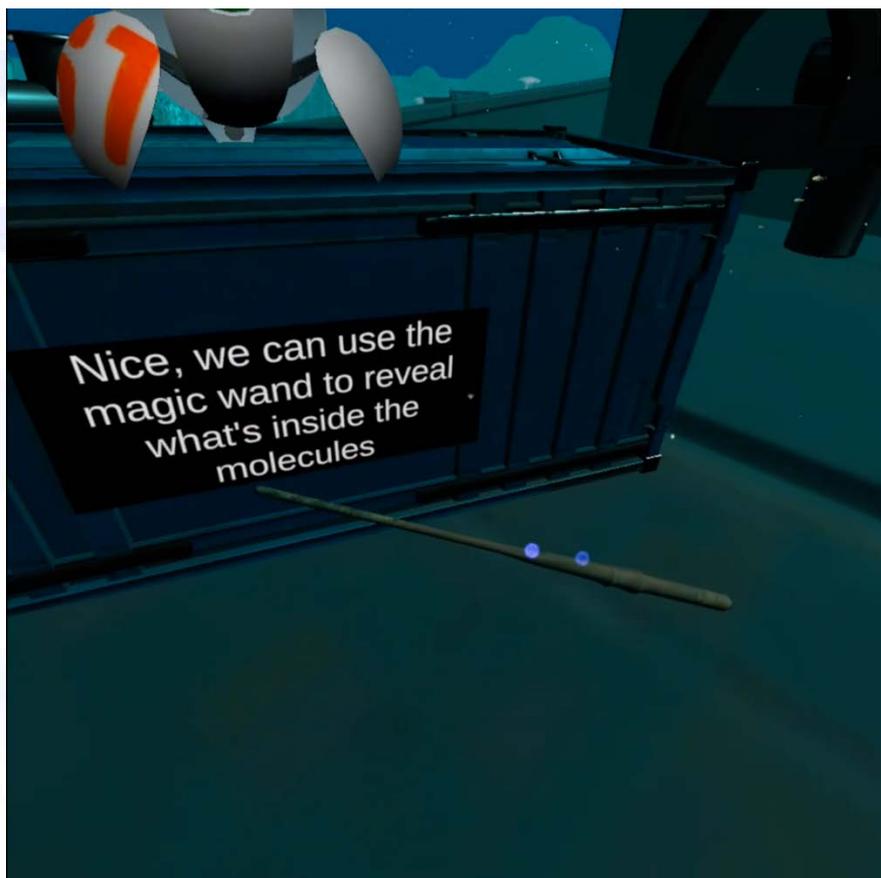


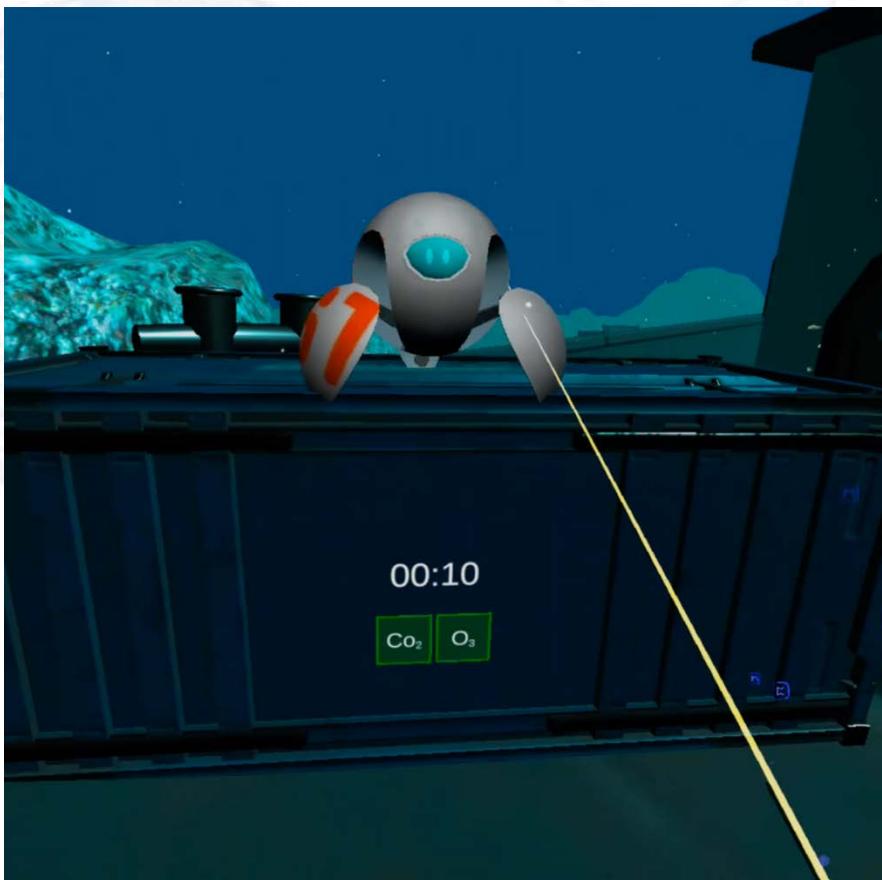
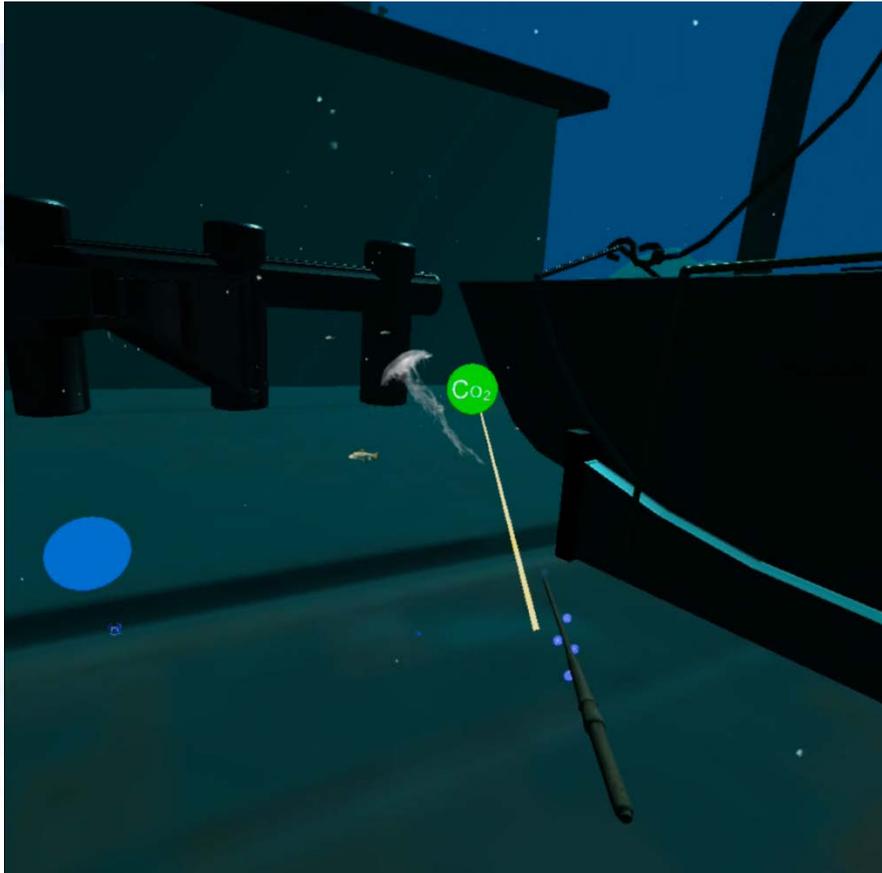
KOWAT:

- Se sigue el mismo proceso que en Fluridium pero las moléculas girarán alrededor nuestro







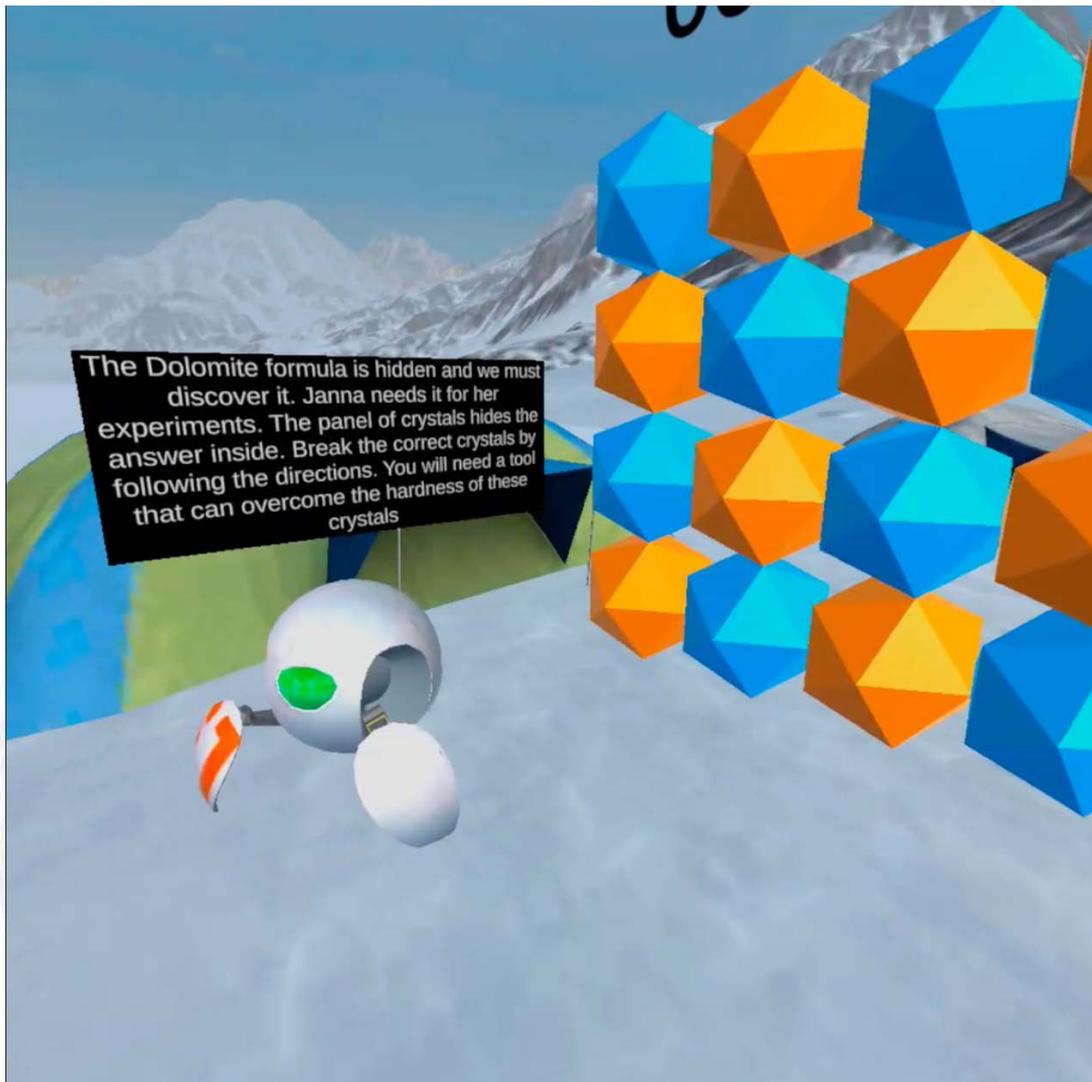


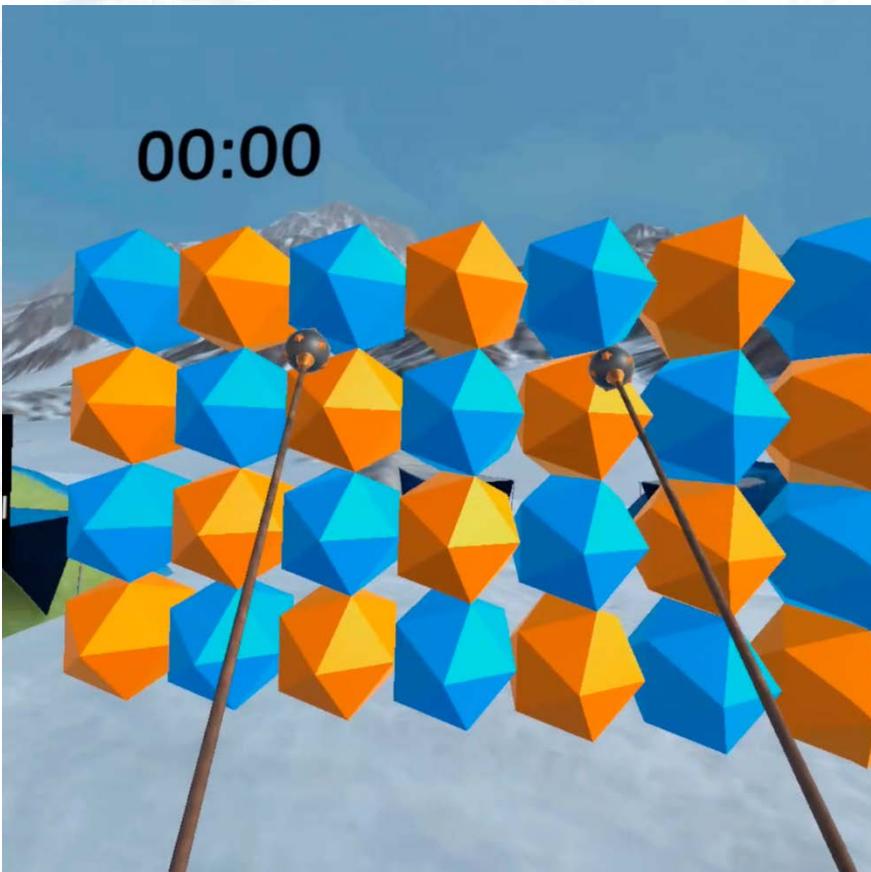


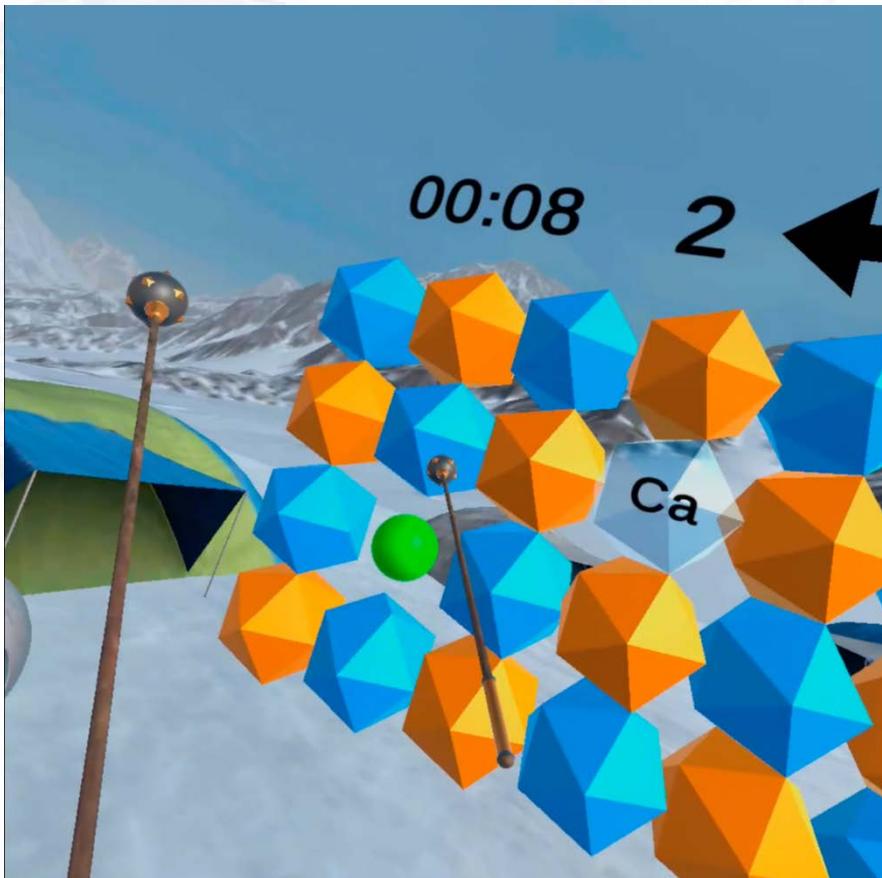
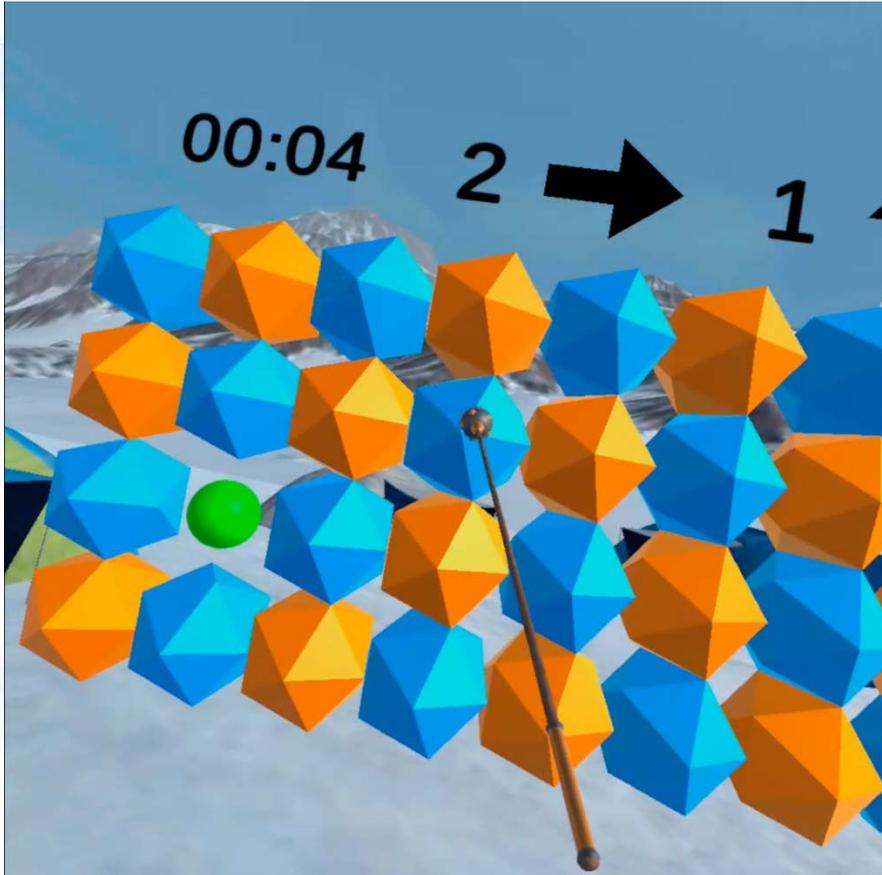
ATIMOLOD:

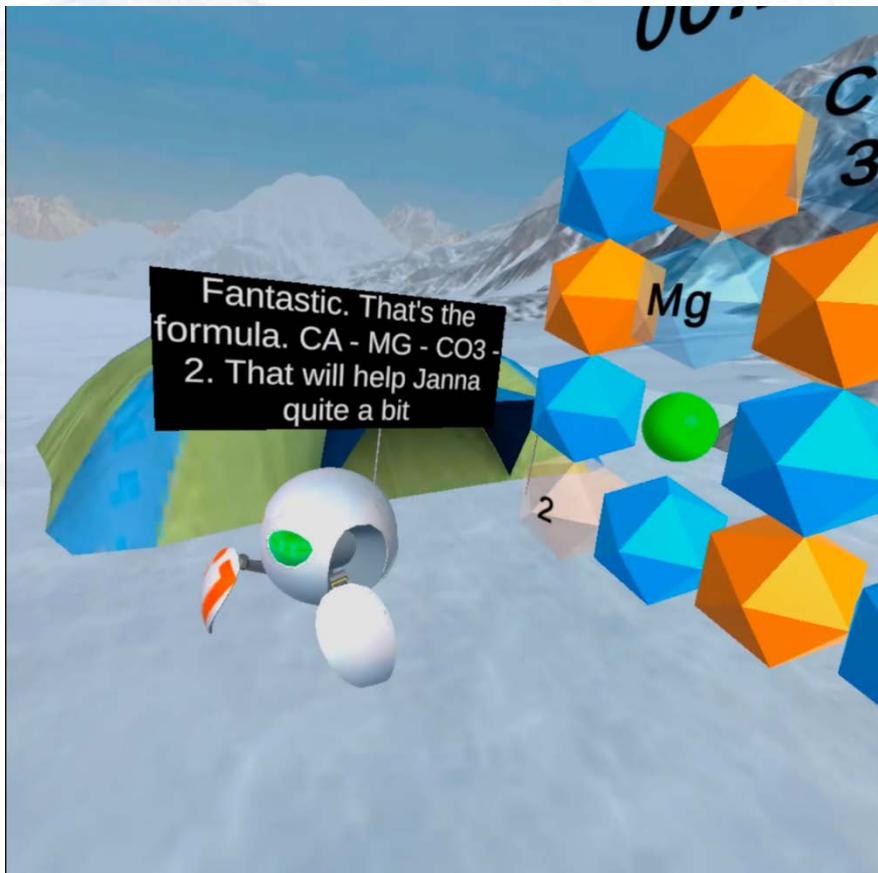
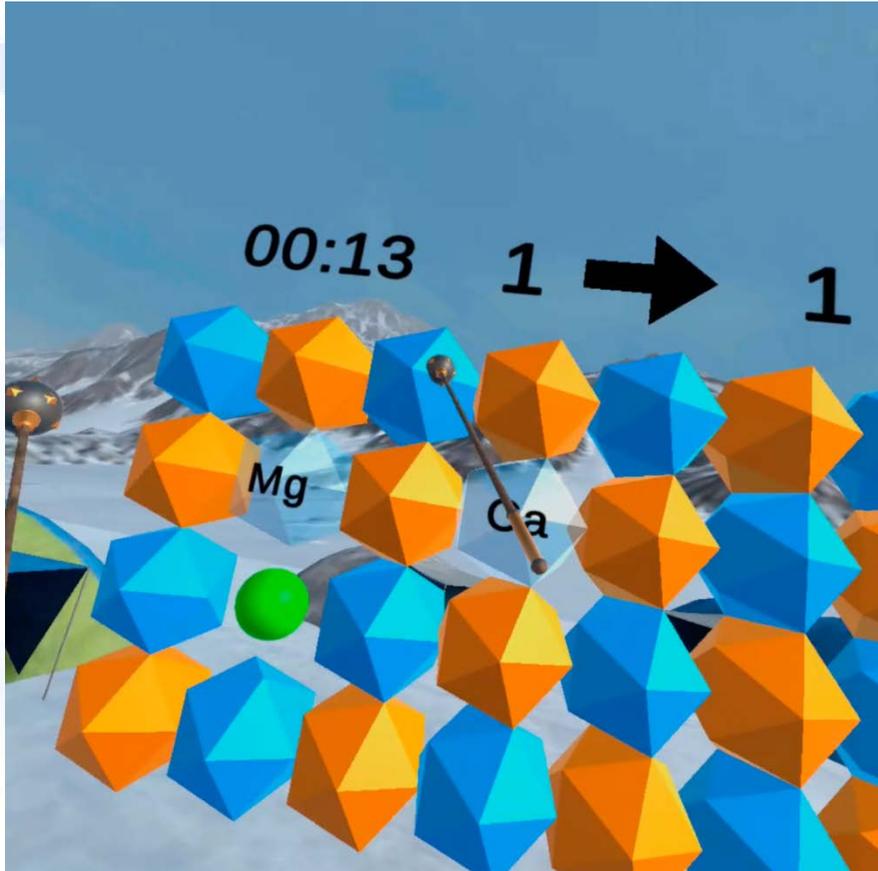
- En Atimolod es muy diferente a los anteriores planetas. Se debe buscar la formula rompiendo los cristales a partir de las indicaciones de posición y siguiendo como referencia el punto verde en la primera instrucción.

Para las siguientes instrucciones se seguirá de referencia el anterior cristal roto.











ACTIVIDAD: CUADRADOS MÁGICOS

- Una vez conseguido el fragmento de la formula en cada planeta tendremos que superar la actividad de los cuadrados mágicos.
- La actividad consiste en descubrir sílabas y memorizar el elemento que contienen para así formar en orden la clave que aparecerá en la pantalla. Para Fluridium estos elementos serán símbolos, para Kowat serán sonidos y para Atimolod serán imágenes
- A continuación, se muestra la localización de estas pantallas de actividad en diferentes planetas.

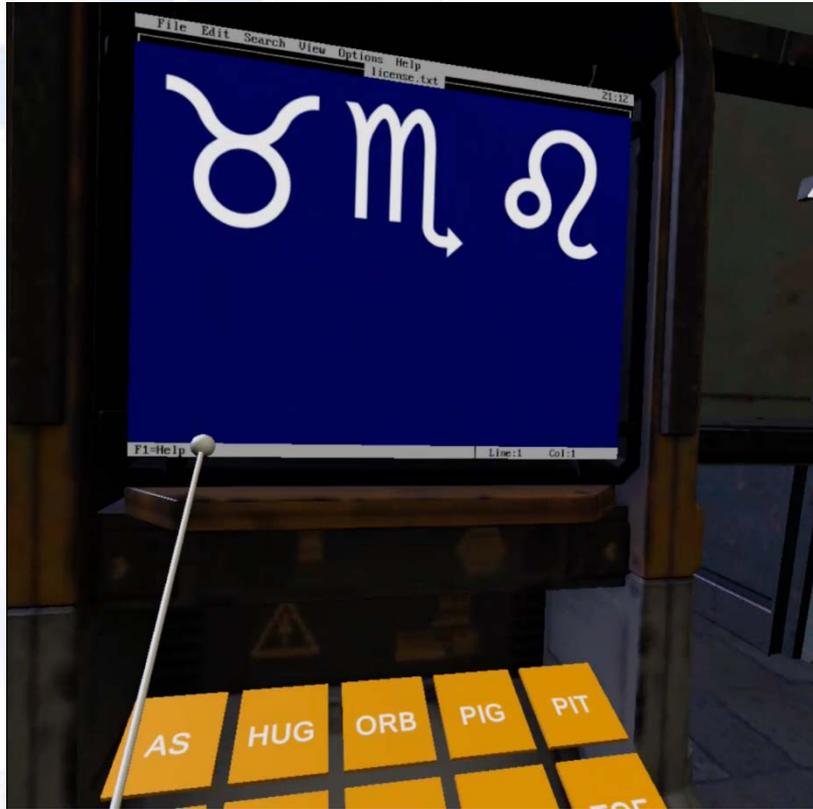






- A continuación, se muestra el desarrollo de esta actividad para los diferentes planetas

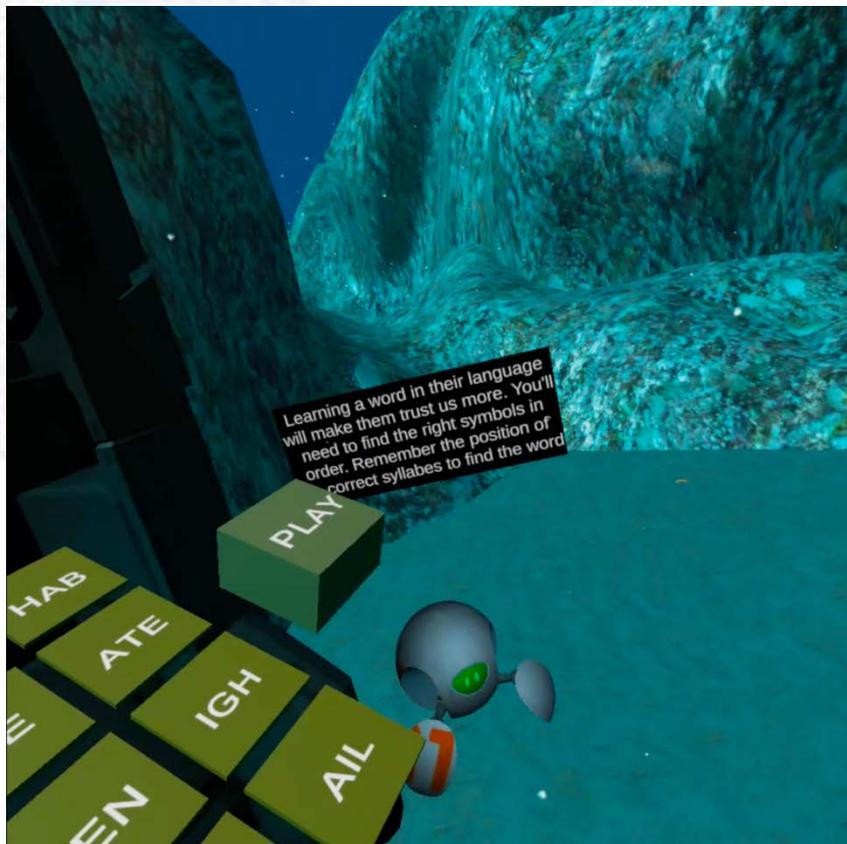
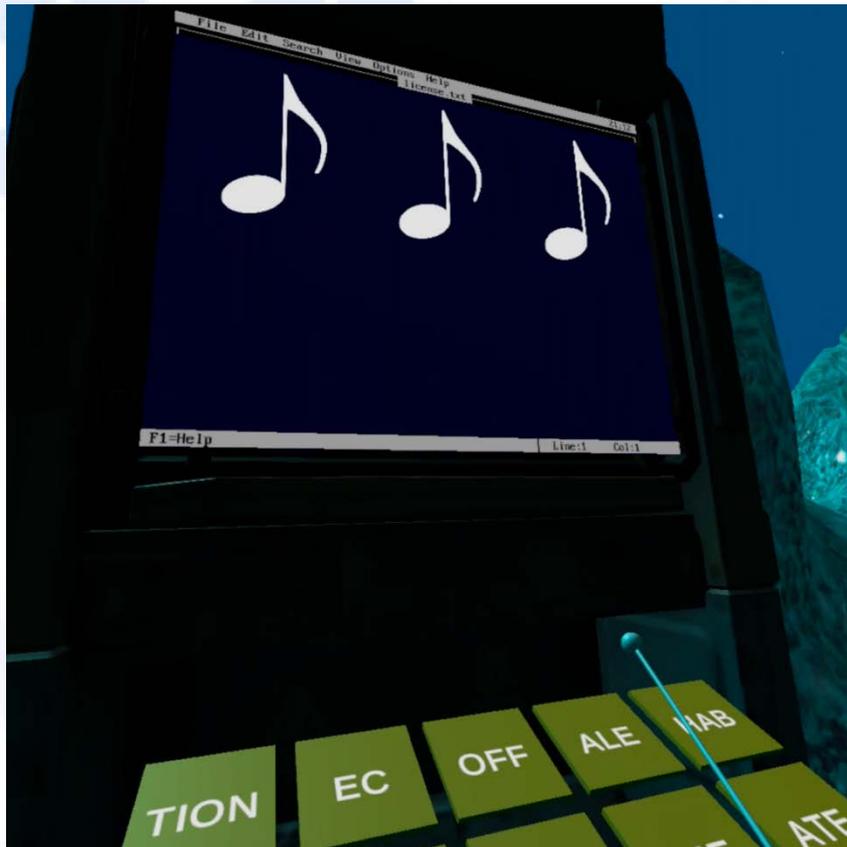
FLURIDIUM:

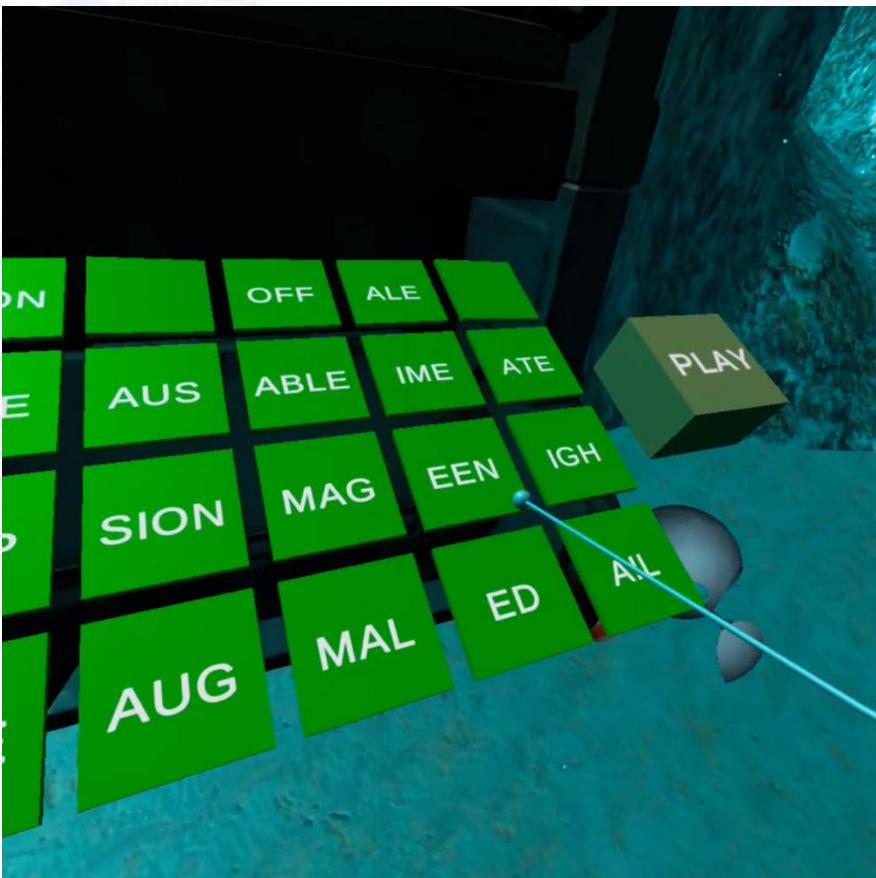
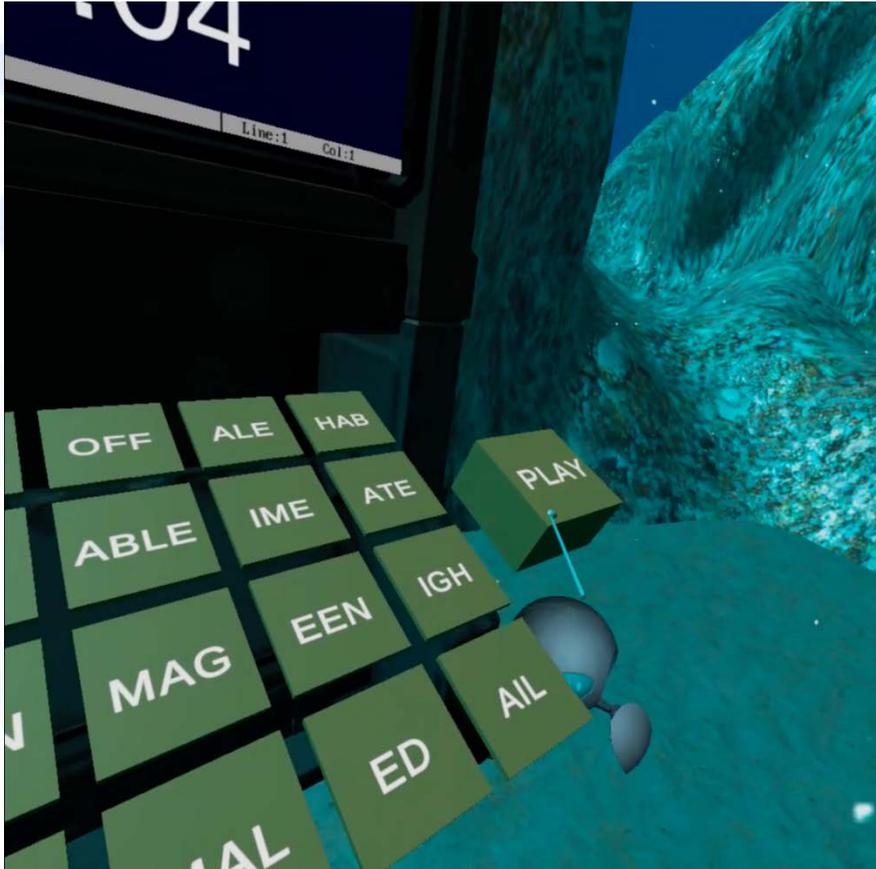






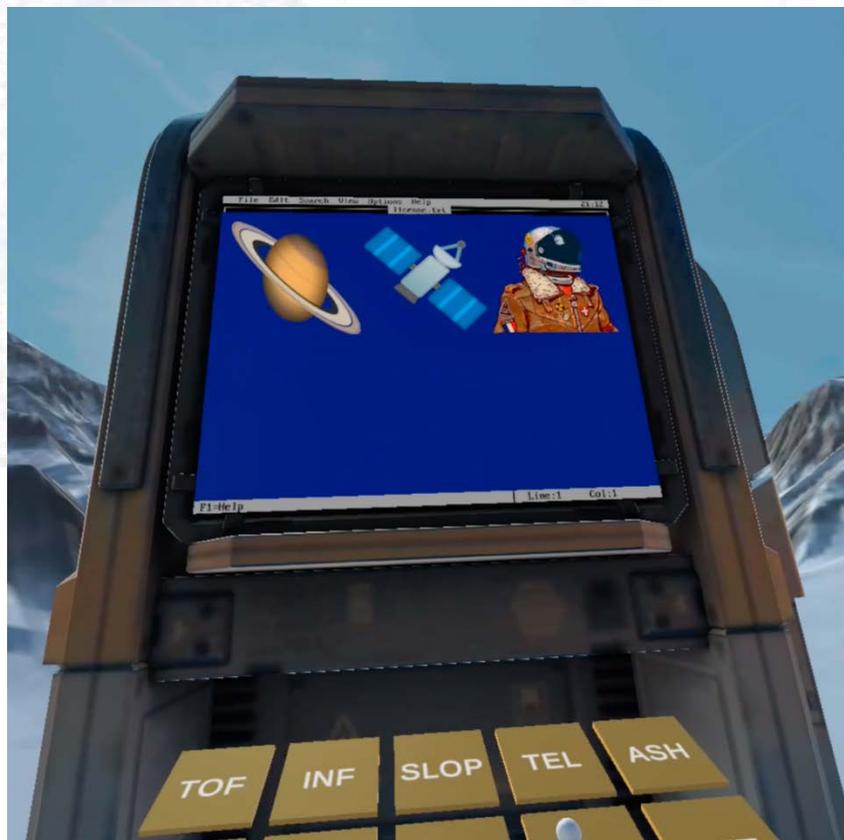
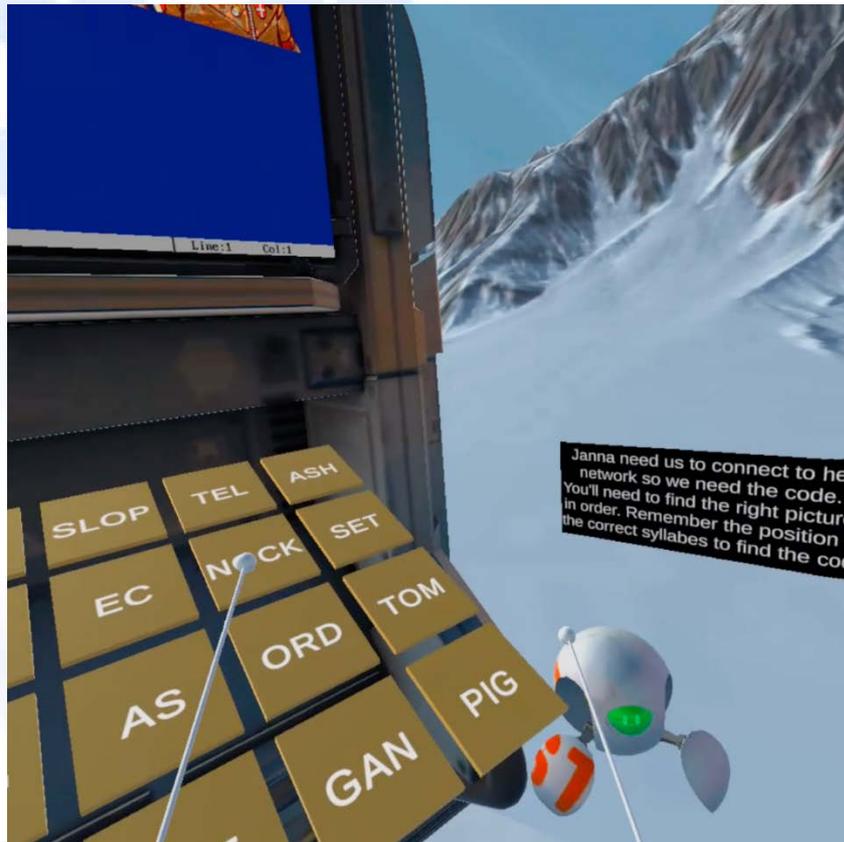
KOWAT:







ATIMOLOD:



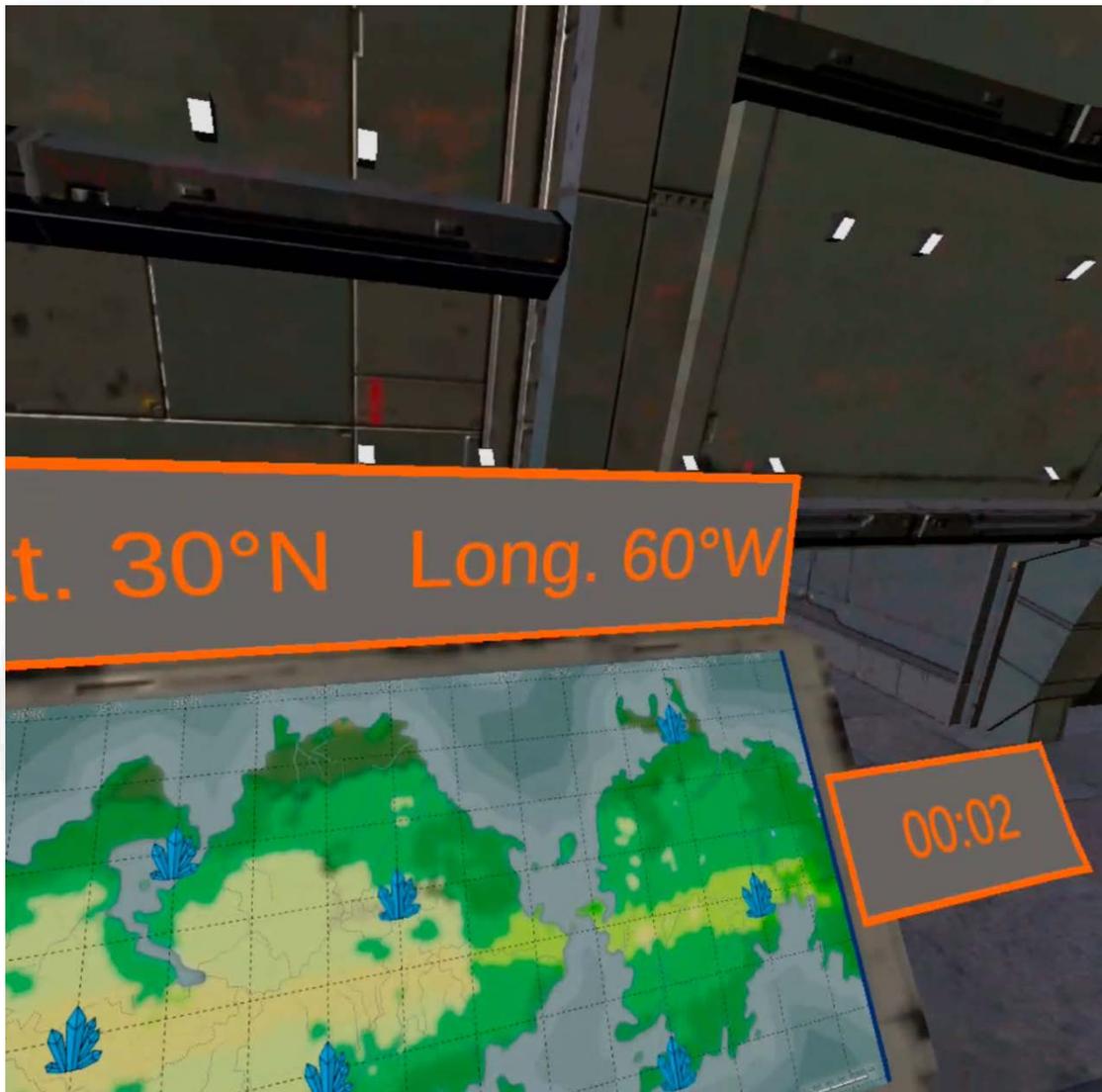


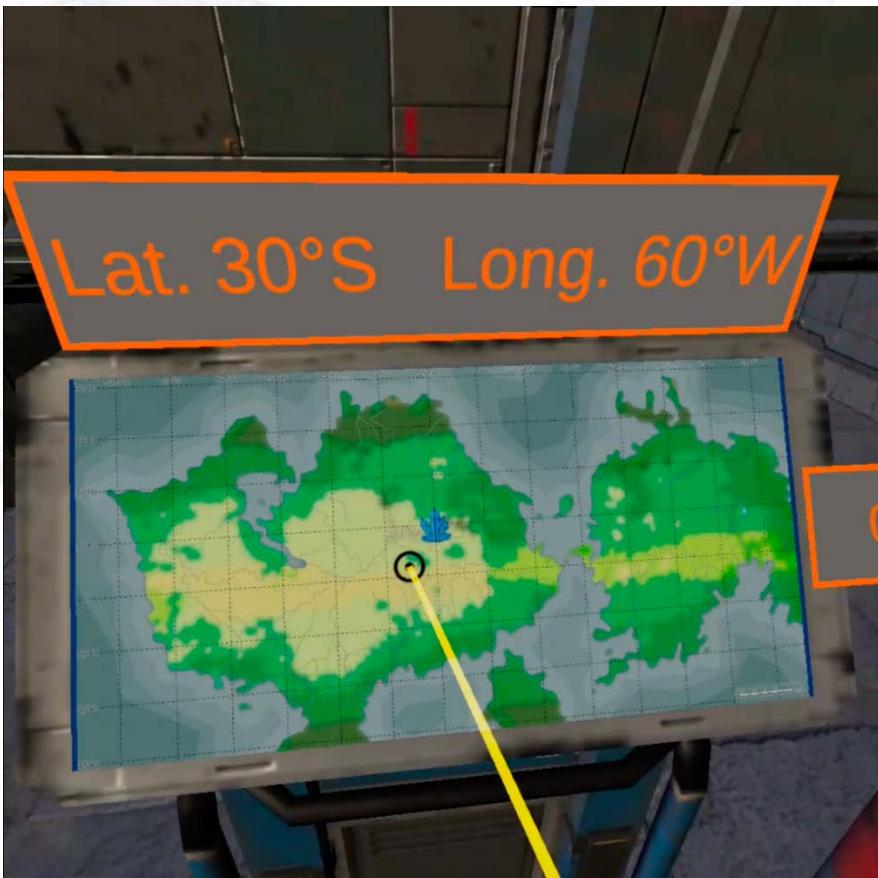
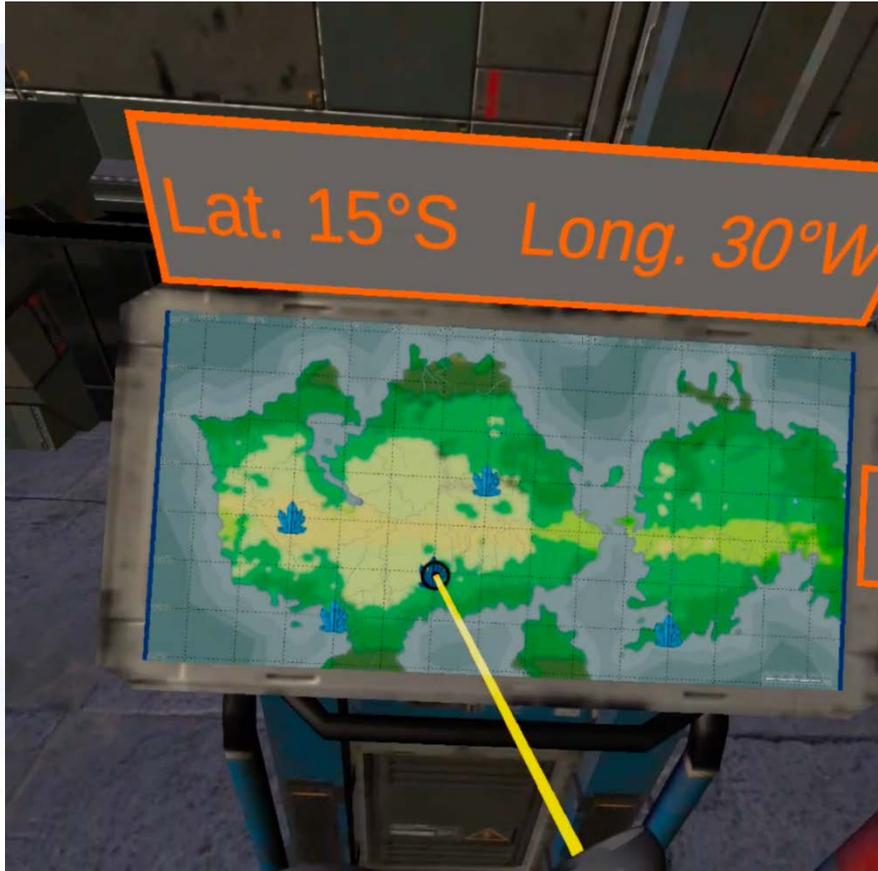


ACTIVIDAD: LATITUD

- En esta actividad tendremos que encontrar la localización del templo donde ensamblar el cristal de poder de ese planeta.
- Para Fluridium y Atimolod tendremos un mapa del planeta y se nos irán diciendo unas localizaciones que tendremos que descartar para obtener la localización final. A continuación, se mostrarán imágenes de esta actividad en esos dos planetas

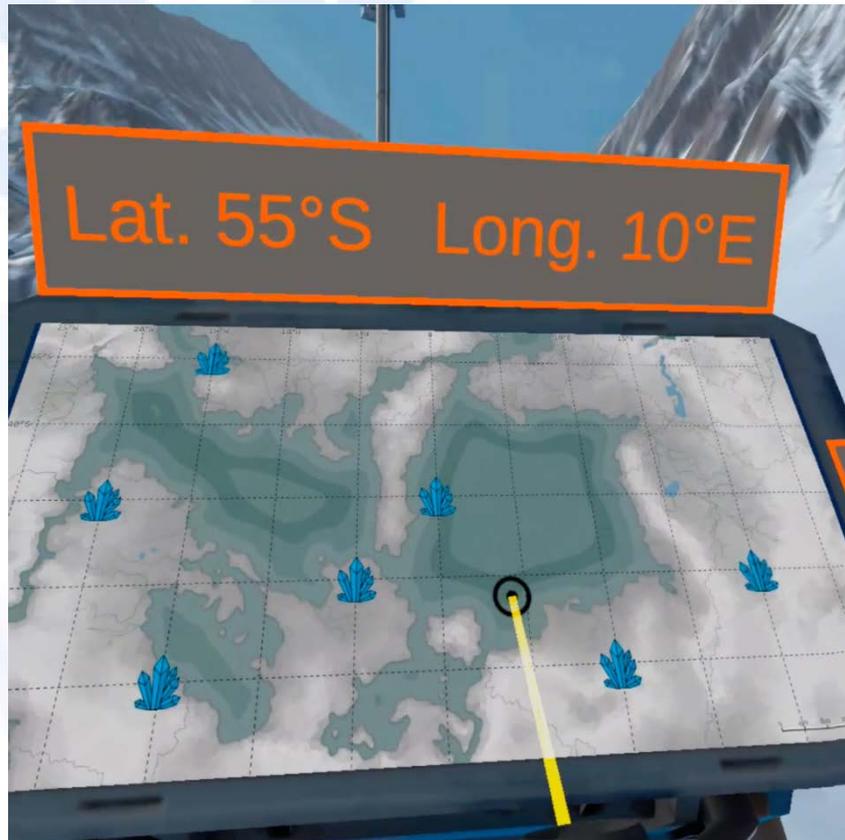
FLURIDIUM:







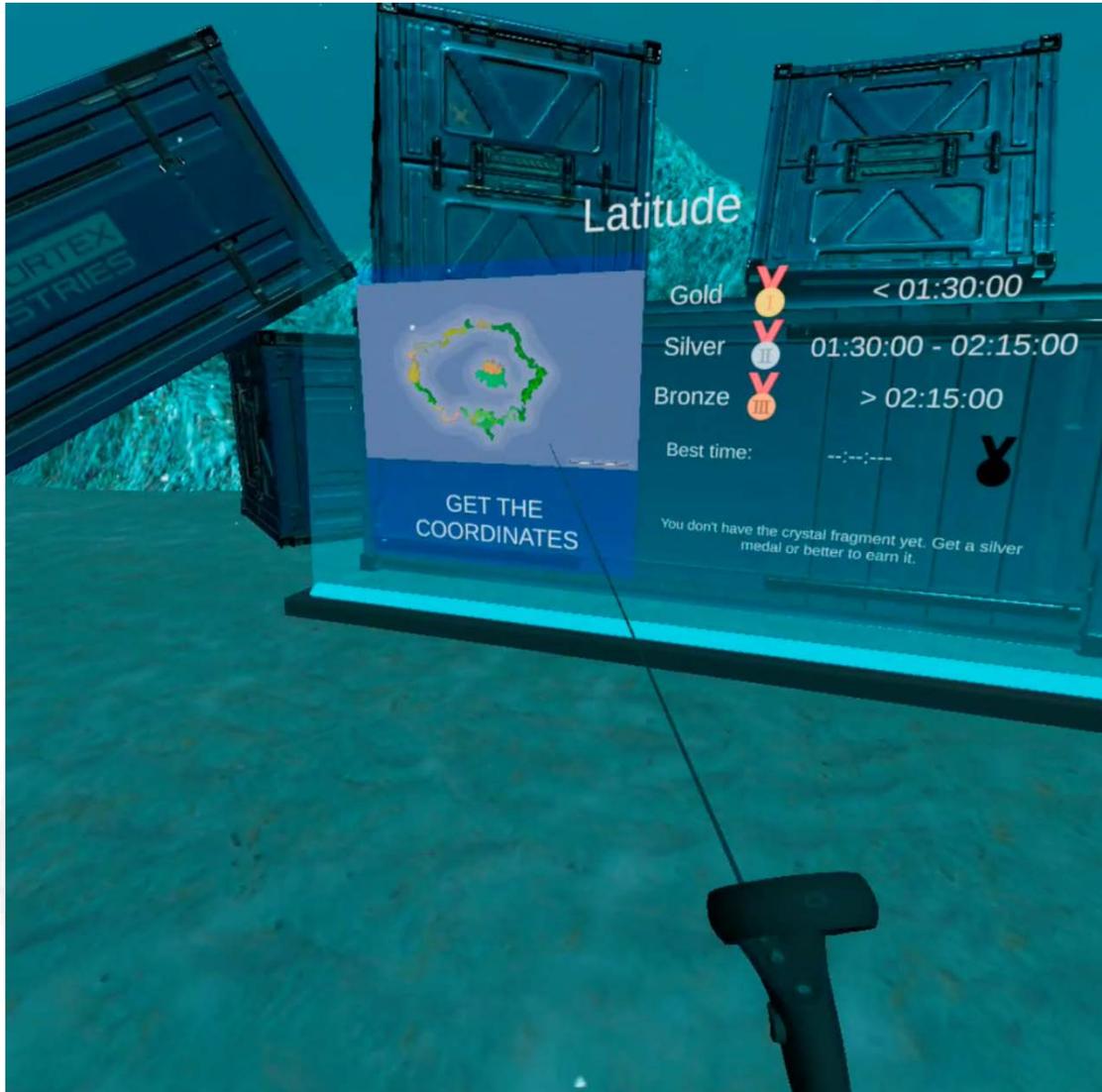
ATIMOLOD:

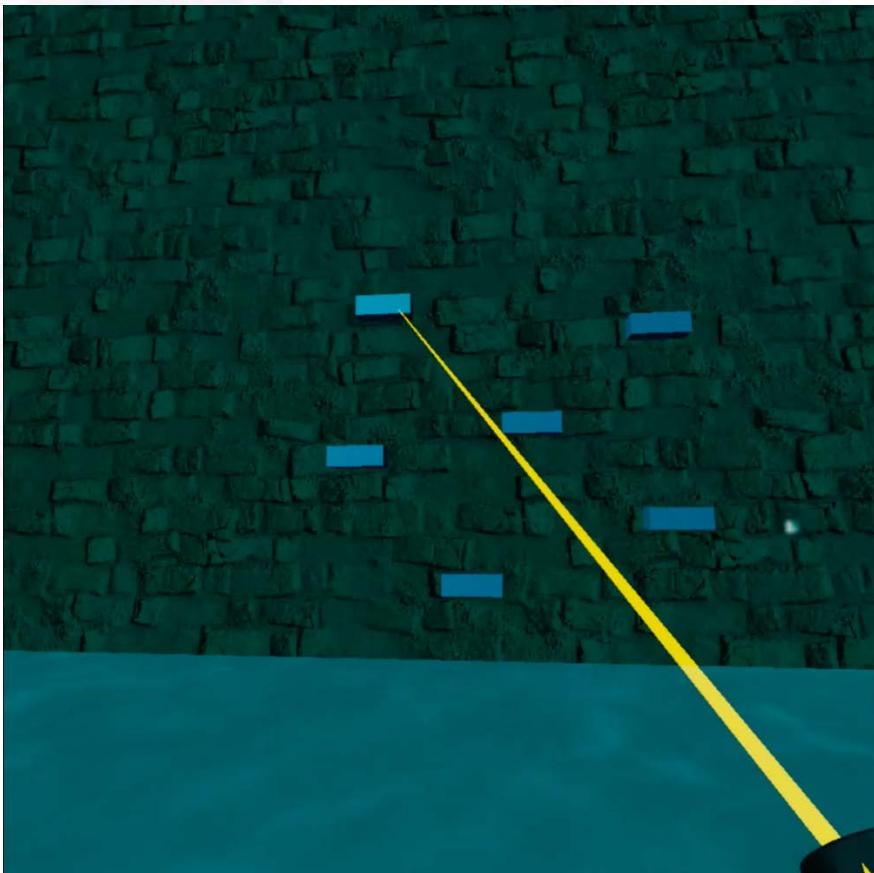


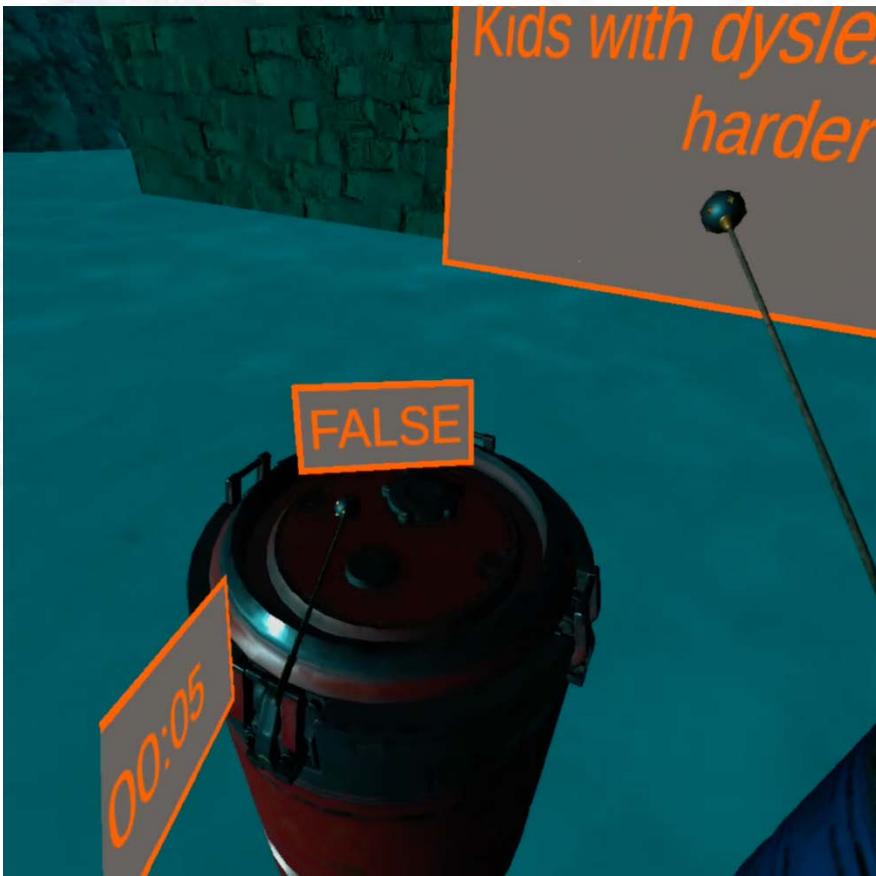
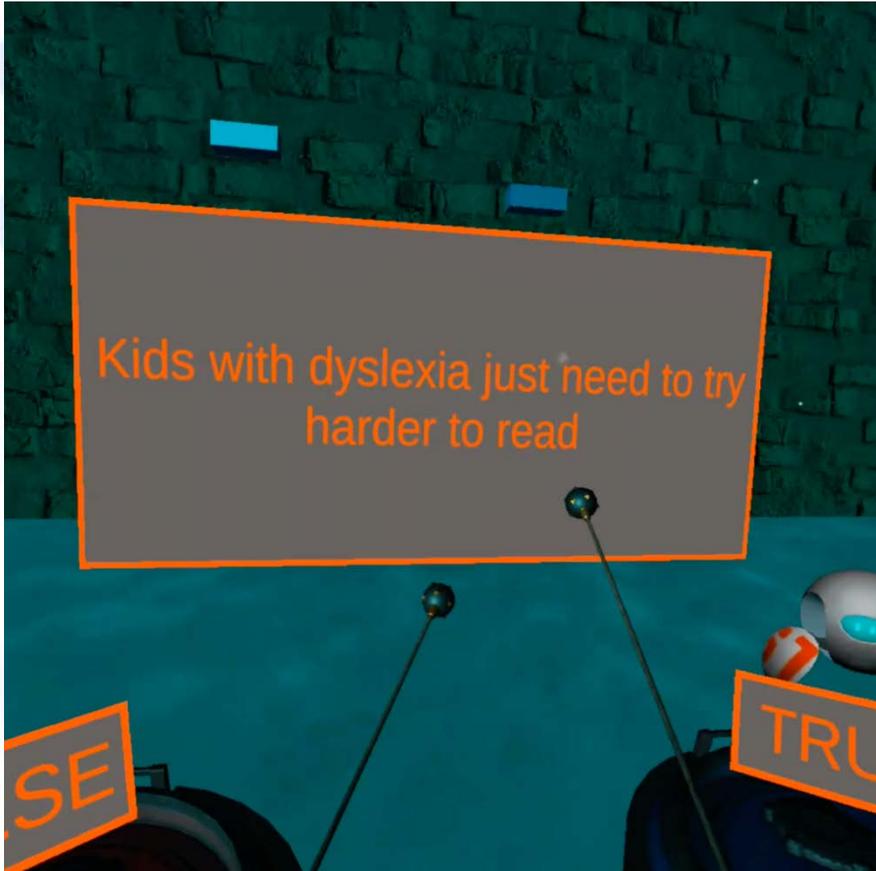


- Esta misma actividad para Kowat y Atimolod es completamente diferente. Se basa en la concienciación sobre la dislexia. Se deben responder a unas preguntas de verdadero/falso para derribar el muro que nos revelará la localización del templo de ese planeta

A continuación, se mostrarán imágenes de esta actividad en el planeta Kowat





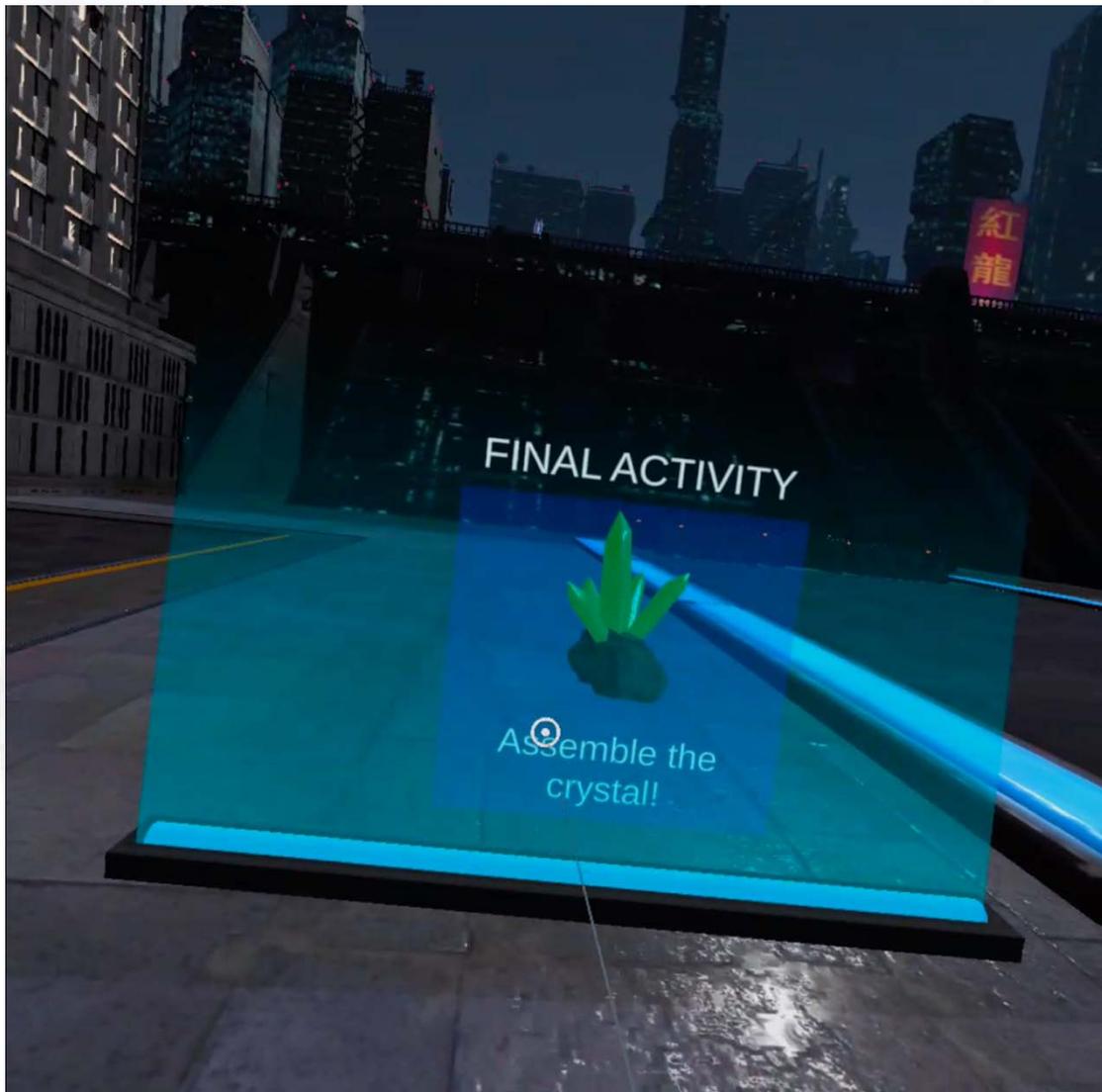


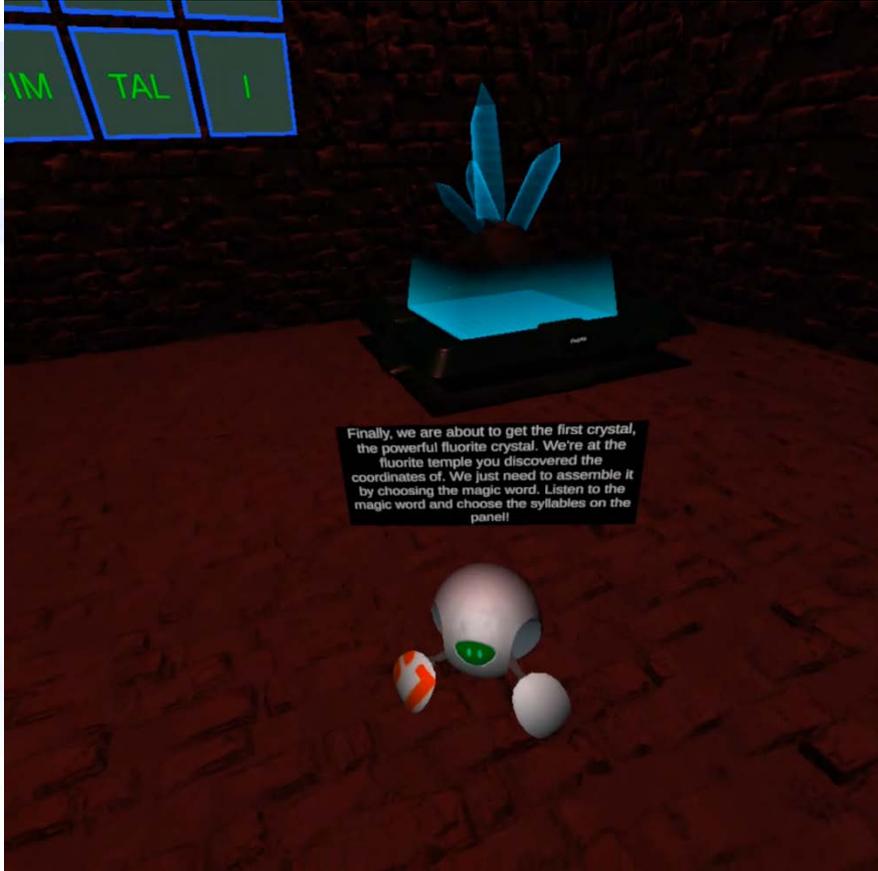


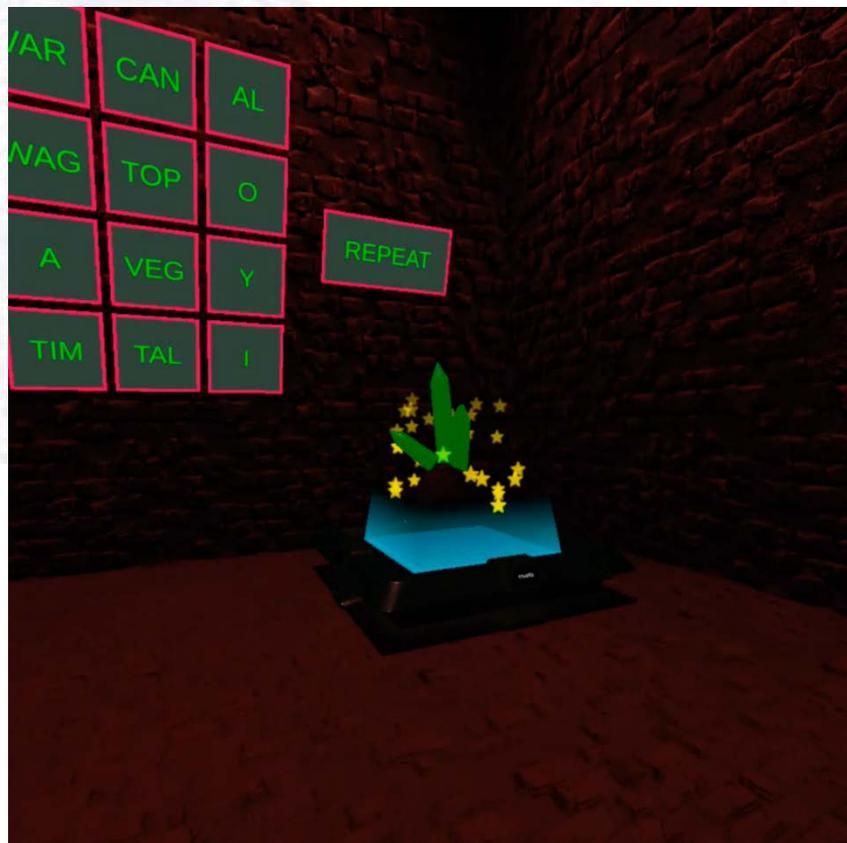
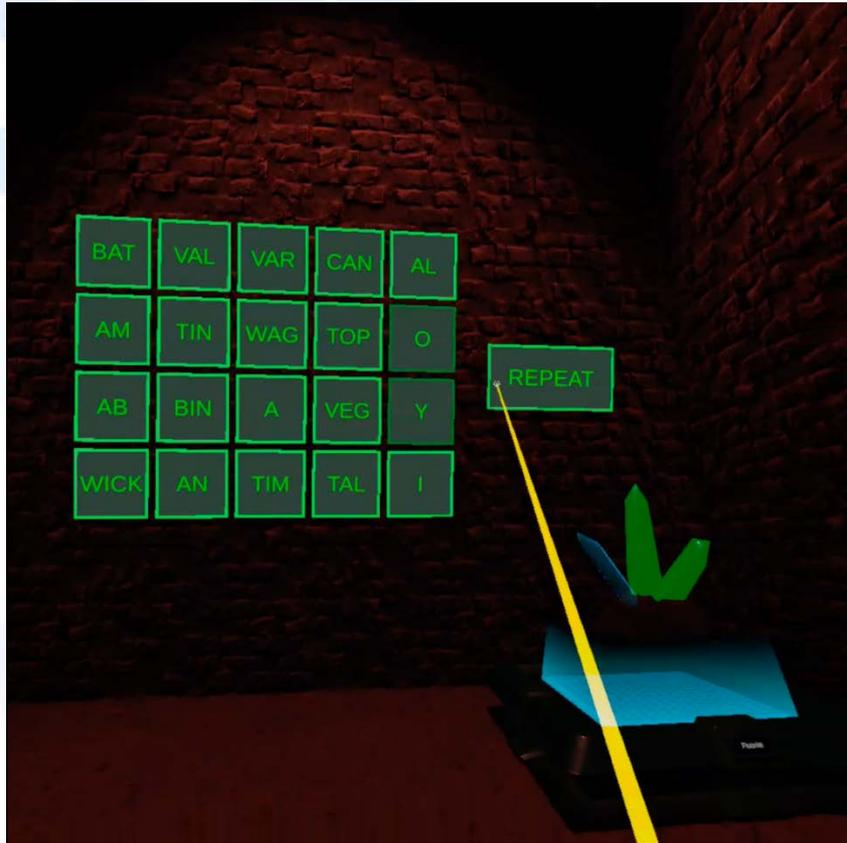


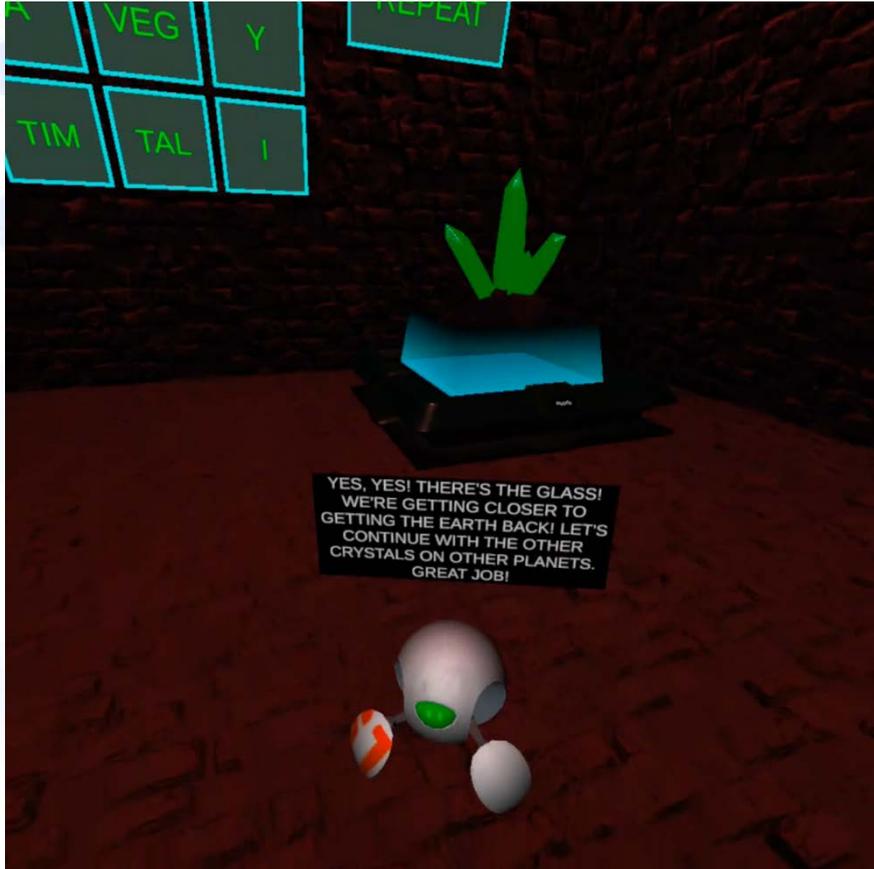
ACTIVIDAD FINAL: TEMPLO

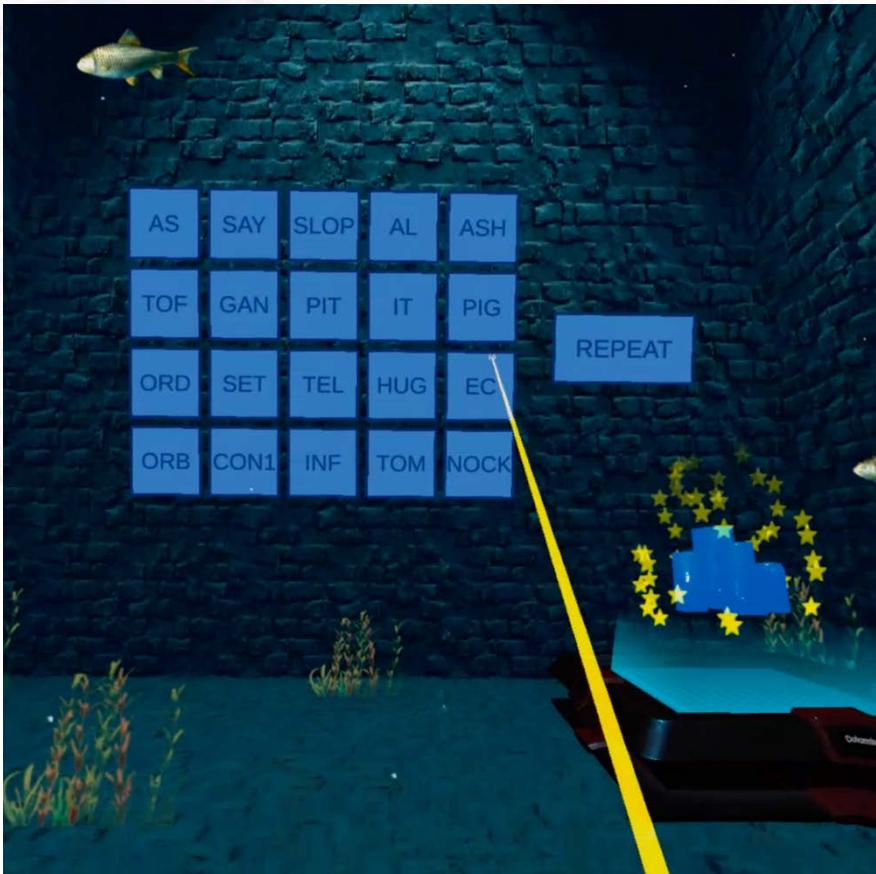
- En la actividad final tenemos que ensamblar el cristal del planeta usando los fragmentos de cristal que hemos conseguido completando todas las actividades de ese planeta.
- La actividad consiste en escuchar la palabra mágica que ensambla ese cristal y replicarla en el panel.
- A continuación, se muestran imágenes de esta actividad para los diferentes planetas.

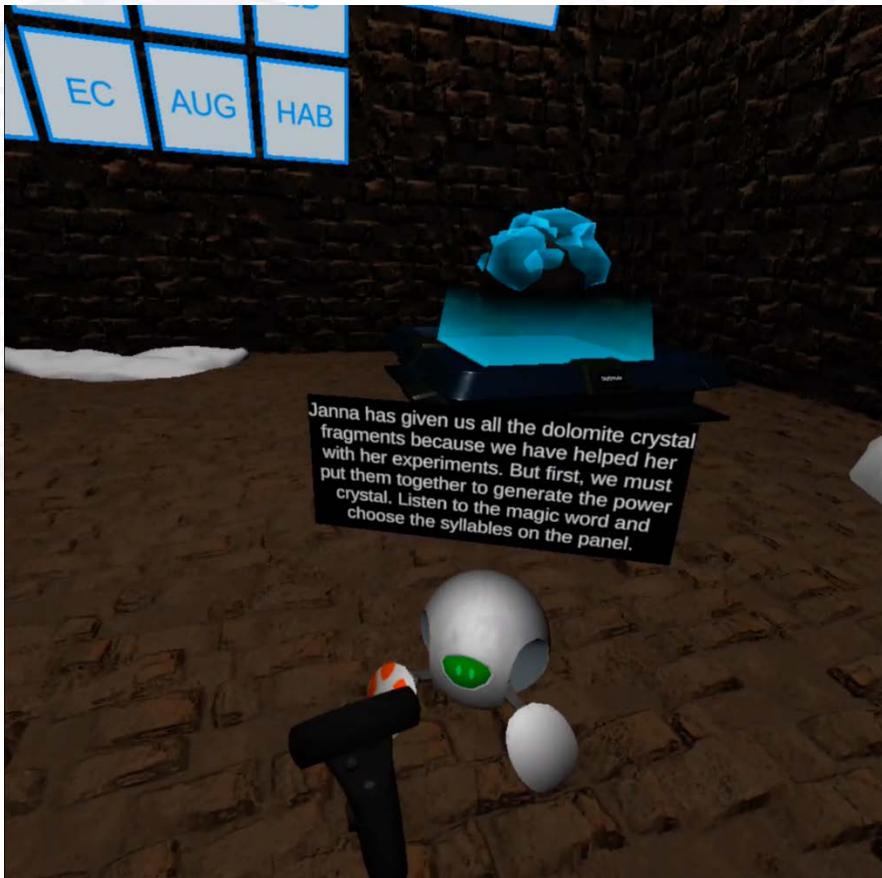


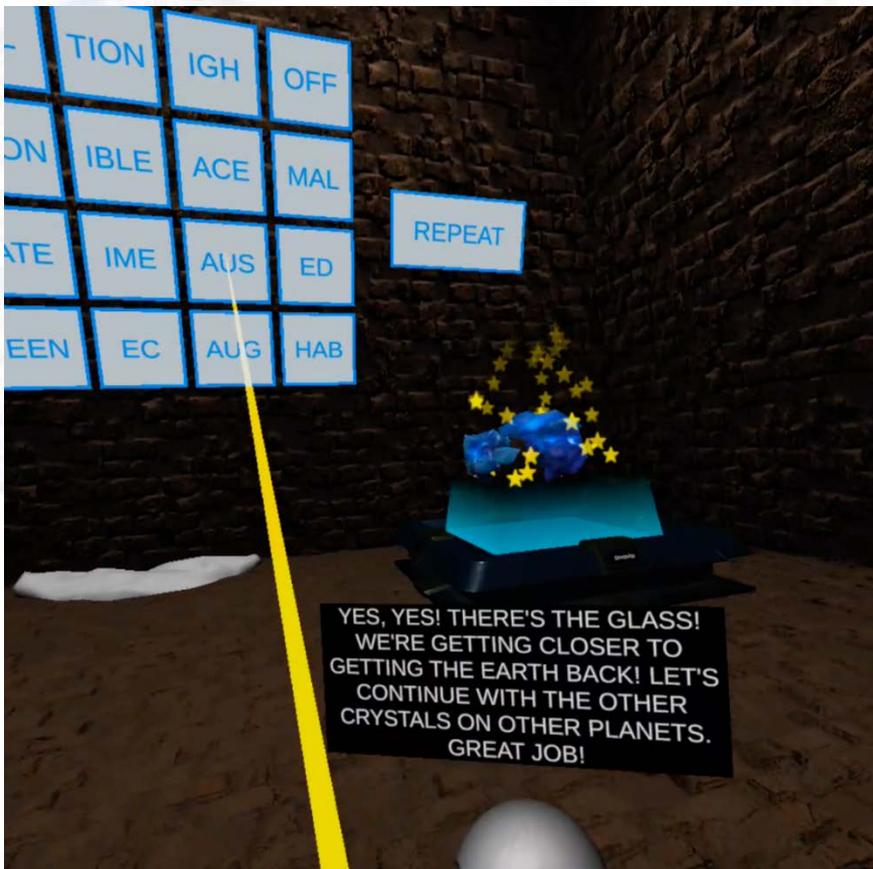














CONSIGUIENDO UN CRISTAL

- Cuando consigamos completar un planeta seremos transportados a la nave principal desde el templo de ese planeta. Ese planeta aparecerá como completado y se desbloqueará el siguiente planeta

