

FICHA TÉCNICA

NOMBRE DEL PROYECTO: Choose way

ÁREA DE PARTICIPACIÓN:

- Agropecuarias y Alimentos
- Ciencias Exactas y Naturales
- Biología
- Medio Ambiente
- Ciencias de la Ingeniería
- Medicina y Salud
- Ciencias de los Materiales
- Mecatrónica
- Computación y Software
- Sociales y Humanidades
- Divulgación de la Ciencia

OBJETIVO DEL PROYECTO

Desarrollar un videojuego que aproveche todas las herramientas que proporciona el propio medio, para crear una experiencia que, gracias a sus mecánicas e historia, den una lección efectiva sobre que es y como superar la depresión, de manera más atractiva y accesible.

PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La depresión es una de las enfermedades más frecuentes en la actualidad, y se calcula que afecta a más de 300 millones de personas. Hoy en día la depresión se estima que será la segunda causa de discapacidad en el mundo, y la primera en países en vías de desarrollo como México. Además, se calcula que 9.2% de la población ha sufrido depresión, que una de cada cinco personas sufrirá depresión antes de los 75 años y que los jóvenes presentan tasas mayores. La especialista Silvia Morales Chainé de la UNAM afirma que, en México, uno de cada cuatro adolescentes está en riesgo de padecer depresión o ya pasó por algún trastorno psicológico, debido a factores sociales como desempleo o pobreza, vinculados con condiciones biológicas. Y agravando la situación la mayoría de los afectados tardan hasta 14 años en recibir atención médica, y ese retraso los conduce a un futuro incierto. Con lo anteriormente expuesto se puede concluir que la depresión es este uno de los principales problemas de la sociedad actual.

APLICACIONES Y BENEFICIO DEL PROYECTO

Los videojuegos tienen mucho potencial para causar un aprendizaje a los jugadores inclusive más que otras formas de enseñanza. Lo que diferenciará a este videojuego de los existentes del mercado es, en primer lugar, que tendrá la intención de abarcar todos los temas ya descritos y haciendo de estos el eje central de la historia, consiguiendo así, una trama con más potencial en dejar una marca a los jugadores. En segundo lugar, al ser un videojuego se creará un vínculo más fuerte con el usuario permitiendo entregar un mensaje más claro y dando pie a la reflexión, ya que a diferencia de otras herramientas esta creará experiencias en el jugador, le permitirá vivir estos problemas, con ello creando un verdadero conocimiento en el usuario, citando a Sigmund Freud “Solo la propia y personal experiencia vuelve al hombre sabio” ya que solo aprendes algo cuando lo comprendes y lo haces tuyo, justo lo que hará este juego; en tercer lugar, el juego estará disponible en español, por lo que será de fácil entendimiento del público mexicano.

MERCADO POTENCIAL Y DE INTERÉS

Este juego está dirigido a jóvenes y tiene como finalidad generar impacto en la vida de ellos, haciendo hincapié en datos estadísticos que demuestran que éstos tienen más interacción y atracción por los videojuegos.

La industria del videojuego ha alcanzado un público enorme, siendo este ya un mercado consolidado, creando así un alcance masivo de este medio con ayuda de las tiendas virtuales que ofrecen estas experiencias al alcance de un clic.

Al ser un juego con que requiere pocos recursos, podrá estar a al alcance de todos, siendo creado pensando en el paradigma multiplataforma y la accesibilidad. Así, mostrando a la juventud el valor de la determinación mediante sus mecánicas, evocando sentimientos al usuario que ningún otro medio puede conseguir, proporciona un aprendizaje, no solo disfrutable, sino más eficiente.

NIVEL DE DESARROLLO DEL PROYECTO

Para la elaboración se usó el motor gráfico RPG Maker MV, el cual es un programa dedicado a la creación de videojuegos que funciona con el lenguaje de JavaScript, este motor se caracteriza sobre los demás en el mercado por ser muy intuitivo y fácil de dominar para la gran mayoría de las personas que quieran incluirse en la creación de videojuegos, esta herramienta nos permitirá reducir los costos y optimizar tiempos de producción del videojuego. Este motor nos da la posibilidad de exportar con gran facilidad a diferentes plataformas.

Actualmente el juego se encuentra a un 70%; sin embargo, eso no significa que el usuario no pueda jugarlos. La versatilidad de este, es que se pueden ir agregando escenas sin afectar las ya existentes, por lo que el juego puede ir agregando más niveles sin necesidad de reiniciar todo.

RESULTADOS ESPERADOS Y REQUERIMIENTOS

Los resultados que esperamos del proyecto es que generemos una herramienta de calidad que aprovechará todo el potencial del videojuego, haciendo así una experiencia única, accesible, y entretenida.

Con ello propiciando el surgimiento de nuevas obras con temáticas similares e impulsar la industria mexicana de los videojuegos.

Y como objetivo a largo plazo promover este nuevo tipo de educación, diferente al sistema educativo actual, fomentando estas nuevas formas de aprendizaje.

Jonathan Alexis Bello López

Nombre y firma del Responsable del Equipo

Miguel Aguilar Cortés

Nombre y firma del Asesor Interno

AUTORES

NOMBRE COMPLETO ALUMNO	TELÉFONO	CORREO	NO.DE CONTROL	SEMESTRE	CARRERA
Jonathan Alexis Bello López	2313253031	fenixfuego100@gmail.com	18TE0257	4º	Ingeniería en Sistemas Computacionales
Ángel César Gasca Martine	2311163806	angelgasca398@gmail.com	18TE0382	4º	Ingeniería en Sistemas Computacionales
Erandi Dani Perez Ramirez	2311077003	daniela_era@hotmail.com	16TE0755	9º	Ingeniería en Sistemas Computacionales

ASESOR

NOMBRE COMPLETO CON GRADO	TELÉFONO	CORREO
Miguel Aguilar Cortés	2311112085	miguel.aguilar@live.itsteziutlan.edu.mx