| **Resumen ejecutivo** |
| --- |

| **Proyecto general:** | Entorno virtual e introducción lúdica al Campus Ixtaczoquitlán y a la Universidad Veracruzana. |
| --- | --- |
| **Producto de software:** | Videojuego “UVirtual”.  Campus Ixtaczoquitlán |

| **Área de oportunidad encontrada:** Identificamos principalmente dos problemáticas. La primera es que el Campus Ixtaczoquitlán de la Universidad Veracruzana es el más grande de la Región Orizaba-Córdoba ya que es la sede de tres entidades académicas y también de la biblioteca regional. Lo anterior hace qué una considerable cantidad de personas tengan el lugar como su centro de estudios y/o trabajo, sumado a qué el acceso al mismo es medianamente complicado por su ubicación, surge la problemática de poder conocerlo y adaptarse a él en su totalidad. La segunda es que se ha hecho común el hecho de que los alumnos de nuevo ingreso a la universidad en un buen porcentaje de ellos permanecen con dudas sobre temas escolares, administrativos, institucionales, entre algunos otros, a pesar de recibir inducción desde su ingreso a la escuela, por lo que es una necesidad implementar una forma de poder orientarlos e informarlos acerca de toda la información que necesitan conocer. |
| --- |

| **Descripción de la solución:** La propuesta para atender ambas problemáticas es la creación de un entorno virtual del Campus Ixtaczoquitlán el cual le permita el usuario, principalmente el alumno de nuevo ingreso, poder conocer a detalle las instalaciones de todo el lugar y así mismo interactuar con dinámicas informativas en general sobre la Universidad Veracruzana, así como orientarlos respecto a todo esto mismo. |
| --- |

| **Integrantes del equipo:**   * **Aldo Torres Ramírez** (Usará el proyecto solo en prácticas). * **Luis David Cocotle Yáñez** (Usará el proyecto después). * **Jesús Saith Meneses Conde**   (Usará el proyecto solo en prácticas). |
| --- |