



| Fecha**:** | | | 13/06/2024 | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Programa de formación: | | | ADSO | |
| No. De ficha: | | | 29000177 | |
| Título de la propuesta**:** | | | GOOD MEMORY | |
|  | Nombre del Aprendiz | -JUAN FELIPE GUERRERO  -JUAN CARLOS FIERRO  -ANIBAL VARGAS | |  |
| Identificación | C.C 1077224695  T.I 1080292211  T.I 1076906883 | |
| Correo electrónico | [guerrerojuanfe2004@gmail.com](mailto:guerrerojuanfe2004@gmail.com)  [juanperez14AS@gmail.com](mailto:juanperez14AS@gmail.com)  varsquimbaya@gmail.com | |

|  |
| --- |
| Título |
| GOOD MEMORY |
| Resumen |
| Este video juego de memoria es una actividad lúdica diseñada para estimular y evaluar la capacidad de memorización y la agudeza mental de los participantes. Este juego consiste en mostrar tres figuras al jugador por un determinado tiempo en el cual se tiene que organizar las figuras exactamente como se mostró en la primera oportunidad de tiempo, son tres oportunidades y 10 niveles , cuenta con dos modos, multijugador y modo historia. Ven y prueba tus destrezas, Motivate. |
| Planteamiento del Problema |
| Según George A. Miller en nuestra vida cotidiana existe un gran porcentaje de personas que tienen memoria a corto plazo o que tienen alguna otra discapacidad mental. Frente a este problema existen diferentes tipos de videojuegos los cuales están creados para ayudar a fortalecer y estimular la memoria, pero con nuestra investigación podemos decir que por ahora no hay uno que cumpla las expectativas. En este caso vamos a ser partícipes de la creación de nuestro video juego el cual lograra cumplir lo deseado y ayudará a los usuarios a tener una mejor experiencia mientras logran mejorar su discapacidad. |
| Justificación |
| este video juego ayuda a las personas a mejorar su memoria se puede basar en varias teorías y estudios científicos,según la :  Plasticidad cerebral:   * + Teoría: La plasticidad cerebral se refiere a la capacidad del cerebro para cambiar y adaptarse como resultado de la experiencia y el aprendizaje.   + Estudios: Investigaciones han demostrado que la práctica de tareas cognitivas, como los juegos de memoria, puede aumentar la plasticidad cerebral. Un estudio realizado por Klingberg et al. (2005) mostró que el entrenamiento de la memoria de trabajo en niños mejoró significativamente su capacidad de memoria de trabajo y cambió la actividad en áreas del cerebro relacionadas con esta función . |
| Vigilancia Tecnológica |
| Objetivos:  EL objetivo de este proyecto se basa en ejercitar la mente, mejorar habilidades cognitivas y brindar entretenimiento mientras se estimula el pensamiento estratégico y la resolución de problemas.  Fuentes de información:  <https://www.lisainstitute.com/blogs/blog/que-es-la-vigilancia-tecnologica-tipos-ejemplos>  <https://www.lasalle.edu.co/Noticias/ViveUnisalleNoticias/uls/Los-videojuegos-impactan-nuestra-salud-fisica-y-mental>  Juegos:  <https://wordwall.net/es/resource/3539606/memoria-pokemon>    <https://wordwall.net/es/resource/1829305/memoria>    Con estas fuentes de información buscamos la forma de guiarnos para lograr crear un videojuego que cumpla con su objetivo y pueda satisfacer de la mejor manera a nuestros jugadores.  Organización de información:   | Tendencias y patrones: | Como cualquier otro videojuego, tenemos claro que existen competencias, lo que queremos lograr es hacer que el juego rompa los prototipos haciéndolo llevar al éxito. | | --- | --- | | Oportunidades: | Con este proyecto buscamos que nuestros jugadores tengan oportunidades de una mejor salud y bienestar, ya que este puede dar usos en casos de rehabilitación y terapia. | | Amenazas: | Aunque los videojuegos mentales presentan muchas oportunidades, también enfrentan varias amenazas que pueden obstaculizar su desarrollo y éxito. Algunas son: la competencia, problemas de accesibilidad, criticas y percepciones negativas, etc. |   Acciones y toma de decisiones:  Una vez realizada toda la vigilancia tecnológica , pensamos promocionar en videojuego a la comunidad mediante marketing : “El que tenga mejor puntaje se gana un premio”, de esta manera se esforzar para ganar dicho premio y se dará a conocer el videojuego. |
| Objetivos |
| EL objetivo de este proyecto se basa en ejercitar la mente, mejorar habilidades cognitivas y brindar entretenimiento mientras se estimula el pensamiento estratégico y la resolución de problemas. |

|  |
| --- |
| Metodología |
| Planificación  * Objetivo general: Mejorar la memoria de trabajo y la memoria a largo plazo de los participantes. * Objetivos específicos: Aumentar la capacidad de retención, mejorar la velocidad de Diseño del juego * Niveles de dificultad: Ajustar la complejidad del juego según el progreso del participante.  Ejecución  * Seleccionar un grupo de individuos con características similares (edad, nivel educativo, etc.) para controlar las variables. * Explicar los objetivos y la metodología del estudio. * diversas áreas cognitivas.  Evaluación  * Registrar el rendimiento de los participantes en cada sesión (tiempo de respuesta, precisión, nivel alcanzado). * Evaluar la motivación y el disfrute del participante para asegurar el compromiso. * Comparar los resultados con los datos de la línea base para evaluar la efectividad del juego.  Informe y retroalimentación  * Preparar un informe detallado que incluya la metodología, resultados, análisis y conclusiones. * Compartir los resultados con los participantes y ofrecer recomendaciones para continuar mejorando su memoria.   Ajustes y mejoras  * Evaluar la metodología para identificar áreas de mejora. * Incorporar el feedback de los participantes para ajustar futuras iteraciones de |
| Recursos |
| . 3 computadores:  . modificaciones :  . actualizaciones : |
| Resultados Esperados |
| lo que esperamos después que nuestro video juego sea lanzado es que nuestros jugadores aparte de ejercitar la memoria sea un jego didáctico en el cual puedan pasar tiempo y |
| Impactos y Beneficios |
|  |
| consideraciones éticas y legales |
|  |
| Bibliografía |
|  |