

Karla Ximena Rueda Ruiz
A01745943
Fundamentos de Programación

PROPUESTA PROYECTO FINAL

El videojuego que voy a desarrollar está basado en una problemática social de nuestro país: La ansiedad, es decir, un trastorno que según el periódico la Jornada, afecta a 14.3% de los mexicanos, lo que significa que es una enfermedad de salud mental común entre nuestros habitantes y la mayoría de las veces la depresión también ocupa un lugar en esto, lo que provoca que las personas que la padecen sufran decaídas y baja autoestima creyendo que no pueden afrontar obstáculos que se les presentan en la vida para alcanzar sus objetivos. Por tanto, decidí ocupar como protagonista de mi videojuego al personaje de la caricatura “Coraje, el perro cobarde”, quien es caracterizado por ser temeroso, pero al mismo tiempo muy leal, así como también inteligente, ingenioso, audaz y hábil en sus rescates a sus dueños. Sin embargo, a pesar de todas estas virtudes, algo que destaca de su personalidad, es la cobardía que llega a convertirse en ansiedad, así que metafóricamente, dicho personaje representa la vida de un ser humano que padece ansiedad y/o estrés en la vida.

La historia surge cuando los dueños gemelos de una fábrica de pócimas secuestran a los dueños de Coraje (quienes son químicos reconocidos de la ciudad de *Cartoon Network*) por medio de un engaño, pues un día se hicieron pasar por veterinarios tras un incidente que tuvo Coraje, por el cual sus dueños preocupados buscaban ayuda y ellos, aprovecharon la situación para raptarlos; por ende, la misión de Coraje, es ir a rescatarlos, afrontando sus miedos a pesar del nerviosismo y ansiedad que posee, y demostrándose a sí mismo que puede con cualquier tipo de obstáculos, como lo son bombas enviadas por los delincuentes quienes son conscientes de que Coraje irá a rescatarlos. Coraje, a lo largo del recorrido va ganando vidas mediante pastillas que le dan energía para seguir el reto.

BOSQUEJO

