

Desarrollo de un videojuego para la simulación y el tratamiento de fobias

Ingeniería del software

Entrega 1: Contextualización y objetivos

Alejandro Gómez Ochoa de Retana

Directora: María José Casany

Índice

Introducción	3
Objetivo	4
Método	4
Unity	4
Bibliografía	6

Introducción

Conforme pasan los años, podemos apreciar cómo la informática (y más abiertamente la tecnología) influye cada vez más en prácticamente todos los campos: en las empresas, la implementación de herramientas tecnológicas es una necesidad estratégica en la que gran parte de organizaciones a nivel global están invirtiendo optimizando los procesos, proporcionando una mayor productividad, mejor comunicación, etc. En nuestra vida cotidiana, podemos utilizarla para organizarnos mejor, aprender cosas nuevas, llevar un registro de nuestras metas y demás. Son escasos los escenarios en los que la informática no ha tenido una influencia relevante, pero entre estos podemos encontrar uno muy interesante, que es el que trataremos en este trabajo: la psicología.

Sin embargo, la psicología es una disciplina extremadamente extensa, por lo que me centraré en un campo concreto: las fobias. Estas son un tipo de trastorno de ansiedad. Son un temor fuerte e irracional de algo que representa poco o ningún peligro real. Pero, ¿cómo relacionamos las fobias con cualquier tipo de problema informático?

Numerosos estudios han demostrado que los videojuegos pueden ser mucho más que mero entretenimiento: pueden ser una potente herramienta para favorecer el desarrollo cognitivo del cerebro, además de ser una altamente efectiva herramienta de aprendizaje. He aquí mi intención para este trabajo.

Mi objetivo es elaborar un videojuego cuya funcionalidad sea la simulación y el tratamiento de fobias. Para ello me centraré en una única fobia y, con la ayuda de psicólogos expertos en la materia, desarrollaré un software capaz de representar las diferentes etapas de tratamiento de dicha fobia.



Objetivo

El objetivo final del proyecto está claro: desarrollar el videojuego correctamente y, ante la presencia de psicólogos expertos, poder ponerlo a prueba haciendo uso de este un paciente que padezca la fobia a tratar.

Método

Para lograr nuestro objetivo, desarrollaremos un sistema lo más parecido posible a la propia terapia. Estableceremos un sistema de niveles, cada uno de ellos encargado de representar cada una de las fases terapéuticas. Algunas de ellas no están relacionadas directamente con la fobia en sí, es decir, su objetivo es ayudar a desarrollar otras emociones mediante herramientas no siempre idénticas que a priori no tienen que ver con ese miedo irracional. Por lo que algunos de dichos niveles sí que tocarían la propia fobia mientras que otros tendrían otra funcionalidad.

Para conocer cómo elaborar dicho niveles, consultaré con psicólogos expertos en la materia que además podrán ayudarme a cómo enfocar el trabajo.

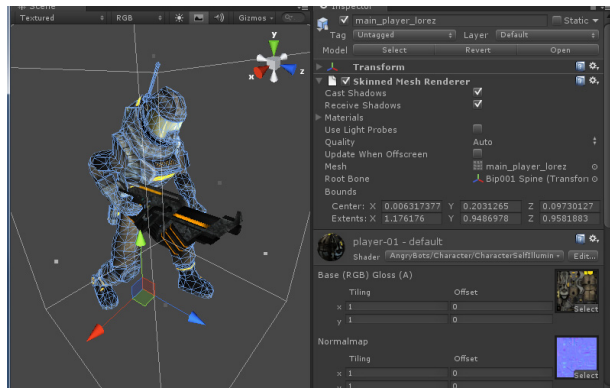
Para poder desarrollarlo, haré uso de la herramienta Unity, la mejor plataforma de desarrollo de videojuegos.

Unity

Unity es un software que centraliza todo lo necesario para el desarrollo de videojuegos. Es una herramienta que te permite crear videojuegos para diversas plataformas (PC, videoconsolas, móviles, etc.) mediante un editor visual y programación via scripting, y pudiendo conseguir resultados totalmente profesionales. Prueba de ello son juegos muy famosos creados con Unity; tales como “Monument Valley”, “Gris” o “Cuphead”. Además, es muy utilizado en la mayoría de desarrollos de videojuegos para móvil.



Uno de los grandes puntos fuertes que tiene Unity es la gran comunidad de usuarios que tiene. Esto permite tener acceso a multitud de documentación, foros y comunidades donde se preguntan y resuelven dudas, donde se explican diferentes métodos y técnicas nuevas, etc. Además, es uno de los motores predilectos para



aprender a desarrollar videojuegos; ya que supone una puerta de acceso perfecta para aquellos que quieren incursionar en esta industria.

Bibliografía

<https://admision.utem.cl/2019/12/26/como-influye-la-tecnologia-en-las-empresas/>

<https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/la-influencia-de-la-tecnologia-en-nuestra-vida-cotidiana>

<https://www.agenciasinc.es/Entrevistas/Los-videojuegos-son-una-herramienta-de-aprendizaje-e-efectiva>

<https://blog.unity.com/es>

<https://www.masterd.es/blog/que-es-unity-3d-tutorial>