

### 3. Descripción del Proyecto

#### Planteamiento del Problema

En un mundo donde las distracciones son omnipresentes, la retención de información y el desarrollo cognitivo se ven amenazados, especialmente entre las generaciones más jóvenes. Aunque existen miles de juegos que ofrecen entretenimiento, muchos carecen de un propósito claro que beneficie el desarrollo mental. Los métodos tradicionales para ejercitar la memoria son a menudo considerados tediosos y considerados aburridos. Así, surge la necesidad de un enfoque innovador que combine el entretenimiento con la estimulación cognitiva.

#### Objetivos del Proyecto

El objetivo principal de Memory Start es diseñar un videojuego que permita a los jugadores ejercitar su memoria de forma divertida y atractiva. La idea es ofrecer una experiencia que, además de entretener, contribuya al mantenimiento de las habilidades cognitivas mediante la memorización de patrones y la organización de objetos.

#### Características del Proyecto

Memory Start incluirá las siguientes características:

1. **Modos de Juego Variados:** Los jugadores podrán elegir entre diferentes tipos de juego, garantizando que cada sesión sea única y emocionante.
  - **Ordenar Escenarios:** Este modo consta en mostrar un escenario donde los jugadores deberán memorizar el orden de ciertos objetos en un tiempo determinado. Consta de cuatro temáticas:
    - **Quimilab:** Un laboratorio donde los objetos son elementos químicos y herramientas de laboratorio.
    - **MagicRoom:** Una habitación interactiva con objetos que debes organizar.
    - **Ofimundo:** Una oficina con suministros de oficina y tecnología.
    - **Bookify:** Una biblioteca donde los libros se convierten en un desafío para tu memoria.
  - A medida que avancen, se añadirán más objetos a memorizar, aumentando la dificultad.
  - **Aventura Espacial,** que se divide en:
    - **Cartas:** Lleva el clásico juego de cartas a un nuevo nivel. Al encontrar cada pareja, deberás recordar un orden específico hasta la siguiente ronda. En esta nueva etapa, los jugadores se transportarán a un mundo diferente, donde deberán recolectar piezas perdidas de una nave espacial mientras luchan por sobrevivir ante la falta de oxígeno para regresar a la Tierra.
    - **Derrotar al enemigo:** Los jugadores deberán ser ágiles para ensamblar una herramienta que les permita defenderse en su aventura, enfrentándose a un enemigo que les causa daño.

2. **Guía de Juegos:** Consta de un apartado donde se proporcionará una guía básica sobre cada juego, ayudando a los jugadores a entender las dinámicas y reglas antes de comenzar.
3. **Niveles de Dificultad:** Se implementarán tres niveles de dificultad (fácil, medio y difícil) para adaptarse a las capacidades de cada jugador y mantener un desafío constante.
4. **Conexión Multijugador:** Los jugadores podrán unirse a partidas a través de salas virtuales, utilizando códigos QR, fomentando la competencia y la interacción social. Además, contará con un chat en tiempo real que permitirá a los jugadores comunicarse mientras están en línea, enriqueciendo la experiencia de juego y promoviendo la colaboración y la amistad entre los participantes.
5. **Inicio de Sesión:** Se implementará un sistema de login que permitirá a los jugadores crear y gestionar sus perfiles, facilitando la personalización de su experiencia de juego.
6. **Tienda de Recompensas:** Los jugadores podrán obtener recompensas basadas en la puntuación obtenida, que les permitirá personalizar sus perfiles y adquirir mejoras dentro del juego.
7. **Histórico de Partidas:** Se incluirá un registro donde los jugadores podrán ver el historial de sus partidas, lo que les permitirá seguir su progreso y analizar su rendimiento.

## 8. **Mercado y Oportunidades**

El mercado de videojuegos ha crecido significativamente en los últimos años. A medida que los jugadores buscan alternativas entretenidas que estimulen sus habilidades cognitivas, los juegos de este tipo se vuelven cada vez más relevantes. Competidores como Lumosity, CogniFit y Memory Games, Cokitos han explorado el uso de juegos que incluyen este tipo de actividades. Sin embargo, Memory Start se diferencia al ofrecer una experiencia dinámica y atractiva, incorporando elementos multijugador, un chat en tiempo real y una interfaz intuitiva.

9. Además, con la creciente accesibilidad de dispositivos digitales, existe una oportunidad única para alcanzar una audiencia amplia, desde niños hasta adultos mayores, promoviendo así un enfoque intergeneracional hacia el ejercicio de la memoria.

## 10. **Justificación**

Con el aumento de distracciones en la vida cotidiana, es crucial encontrar formas efectivas de fortalecer las habilidades cognitivas. Estudios, como el de Neuraxpharm, han demostrado que ejercitar la memoria mejora la calidad de vida. Memory Start se propone ser más que un simple juego; busca ser una herramienta que fomente el desarrollo de la memoria y la salud mental, proporcionando desafíos atractivos.

## 11. **Alcance**

El proyecto se desarrollará en un plazo de seis meses, utilizando tecnologías web accesibles. Se recopiló datos de diversas fuentes sobre

juegos de memoria y tendencias del mercado para guiar el desarrollo de Memory Start. La implementación de tecnologías modernas asegurará que el juego sea compatible con múltiples plataformas, llegando así a una audiencia diversa.