

---

## **CONTENIDO PROPUESTA TECNICA Y ECONOMICA**

**Proyecto:**  
**Juego de Memorización PAT GAME**

---

## Integrantes del Equipo

Nombre del Integrante 1: Rubén Felipe Tovar Aviles

- Rol: Líder y desarrollador del proyecto (Base de datos, Frontend, Backend)
- Responsabilidades: Gestionar el proyecto, planificando y monitoreando el progreso, así como coordinando la comunicación y colaboración dentro del equipo. Participación activamente en el desarrollo de software, revisando código y asegurando la calidad a través de pruebas.
- Contacto: rftovar8@soy.sena.edu.co

Nombre del Integrante 2: Juan David Artunduaga Gómez

- Rol: Desarrollador del proyecto (Base de datos, Frontend, Backend)
- Responsabilidades: Implementar y mantener las características del software, escribiendo código limpio y eficiente. Debe participar en la revisión del código, colaborar con otros miembros del equipo para resolver problemas y asegurar la integración de los diferentes componentes.
- Contacto: jdartunduaga35@soy.sena.edu.co

Nombre del Integrante 3: Esteban Palomar Murcia

- Rol: Desarrollador del proyecto (Base de datos, Frontend, Backend)
- Responsabilidades: Implementar y mantener las características del software, escribiendo código limpio y eficiente. Debe participar en la revisión del código, colaborar con otros miembros del equipo para resolver problemas y asegurar la integración de los diferentes componentes.
- Contacto: esteban\_palomar@soy.sena.edu.co

# **1. RESUMEN EJECUTIVO**

## **- OBJETIVOS DEL PROYECTO**

El objetivo del proyecto PAT GAME es desarrollar un juego de agilidad mental que se centre en mejorar la memoria, la concentración, la retentiva y la velocidad de reacción de los jugadores. A través de una plataforma web móvil, el juego pretende ser accesible para niños, jóvenes y adultos, y pretende promover importantes habilidades cognitivas a través del desafío mental utilizando un sistema de evaluación y clasificación en tiempo real.

## **- RESULTADOS ESPERADOS**

Se espera que el juego proporcione una experiencia interactiva que combine entretenimiento con aprendizaje, y que mejore las habilidades cognitivas de los jugadores a través de la memorización y reordenamiento de elementos en niveles progresivos de dificultad, todo esto con modalidad de multijugador. Además, será una herramienta educativa atractiva para instituciones que buscan incorporar tecnología en el desarrollo cognitivo. asignación:

Los principales desafíos incluyen la compatibilidad técnica para garantizar que el juego funcione en diferentes dispositivos y navegadores, escalar el sistema para admitir múltiples usuarios simultáneamente y facilidad de uso. El diseño de la interfaz es intuitivo para personas de diferentes edades y niveles de habilidades.

## **- RECOMENDACIONES**

Recomendamos seguir metodologías ágiles (Scrum) para el desarrollo iterativo y las pruebas continuas para garantizar que los objetivos se alcancen en tiempo y forma. Además, se puede añadir una sección para que los participantes dejen sus sugerencias y así recopilar comentarios valiosos y realizar ajustes antes del lanzamiento público.