

# Propuesta proyecto final

1<sup>st</sup> Sergio Alejandro Meneses Galvis  
*Departamento Ingeniería Eléctrica y Electrónica*  
*Universidad Nacional de Colombia*  
Bogotá D.C, Colombia  
semeneses@unal.edu.co

2<sup>nd</sup> Juan Camilo Rivera  
*Departamento Ingeniería Eléctrica y Electrónica*  
*Universidad Nacional de Colombia*  
Bogotá D.C, Colombia  
jrivieracl@unal.edu.co

3<sup>rd</sup> Cristian Norbey Hernández Gualteros  
*Departamento Ingeniería Eléctrica y Electrónica*  
*Universidad Nacional de Colombia*  
Bogotá D.C, Colombia  
crhernandezgu@unal.edu.co

4<sup>th</sup> Mateo Rocha Padilla  
*Departamento Ingeniería Eléctrica y Electrónica*  
*Universidad Nacional de Colombia*  
Bogotá D.C, Colombia  
marochap@unal.edu.co

## I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo en la industria de los videojuegos ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos años, con un impacto directo en la población juvenil, es decir, ha notado cambios en su comportamiento, en las emociones y en el desempeño de las personas. Gracias a la constante innovación de los equipos celulares y de cómputo ha permitido que la adquisición de videojuegos sea más sencilla. Esto repercute tanto en su desempeño social como académico en los jóvenes. Por otro lado, también es importante observar el impacto que tienen los videojuegos en el ámbito económico

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de los problemas actuales son los beneficios en la salud mental. Actualmente el objetivo es conocer y comprender el impacto del consumo de videojuegos de los jóvenes de 15 a 25 años.

Gracias a los videojuegos se han incursionado tecnologías que se usan en su cotidianidad que se centran en observar las nuevas habilidades que podrían promoverse a partir de su uso en la cotidianidad, pues son un medio de aprendizaje efectivo porque permiten el ejercicio de la fantasía sin limitaciones espacio-temporales, además facilitan el acceso a otros mundos y el intercambio de opiniones, facilitan la interacción con otros sujetos, favorecen un aumento de la atención y del autocontrol. En el mundo global el acceso de las personas a los videojuegos va de la mano con lo tecnológico, las comunicaciones y lo virtual y hacen parte de cada aspecto de sus vidas.

En el proyecto se plantean nuevas formas de utilizar habilidades de pensamiento, atención, concentración y resolución de problemas. La recomendación es utilizar los videojuegos como una forma de entretenimiento sin causar adicción, sobre todo en niños y jóvenes ya que tienden a ser solitarios y vulnerables pero según investigaciones muchos de estos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades de atención, por lo que aumenta la creatividad de estos mismos.

## III. OBJETIVOS:

### A. Objetivos Generales:

Crear un videojuego que estimule las habilidades del usuario para la resolución de problemas.

### B. Objetivos Específicos:

- Implementar conocimientos de la programación básica para solucionar problemas.
- Generar un campo de entretenimiento y distracción personal y colectivo.
- Disminuir el estrés y aumenta el enfoque de la persona.

## IV. ORIGEN DE LOS DATOS

- Lenguaje de programación de Python
- Utilizar diferentes librerías de Python de videojuegos
- Utilizar diseños de gráficos e ilustración
- Usar editor de texto de Visual Studio Code.
- Utilizar plataforma digital para la instalación del videojuego.

## V. DIAGRAMA DE ALGORITMO

Figura 1.

## REFERENCES

- [1] E. A. Barbán, L. M. Flores, y C. A. Castro, *Videojuego para el aprendizaje de la asignatura de Ingeniería de Software* (2022, Ago 26) [Online]. Disponible: <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/628/520>

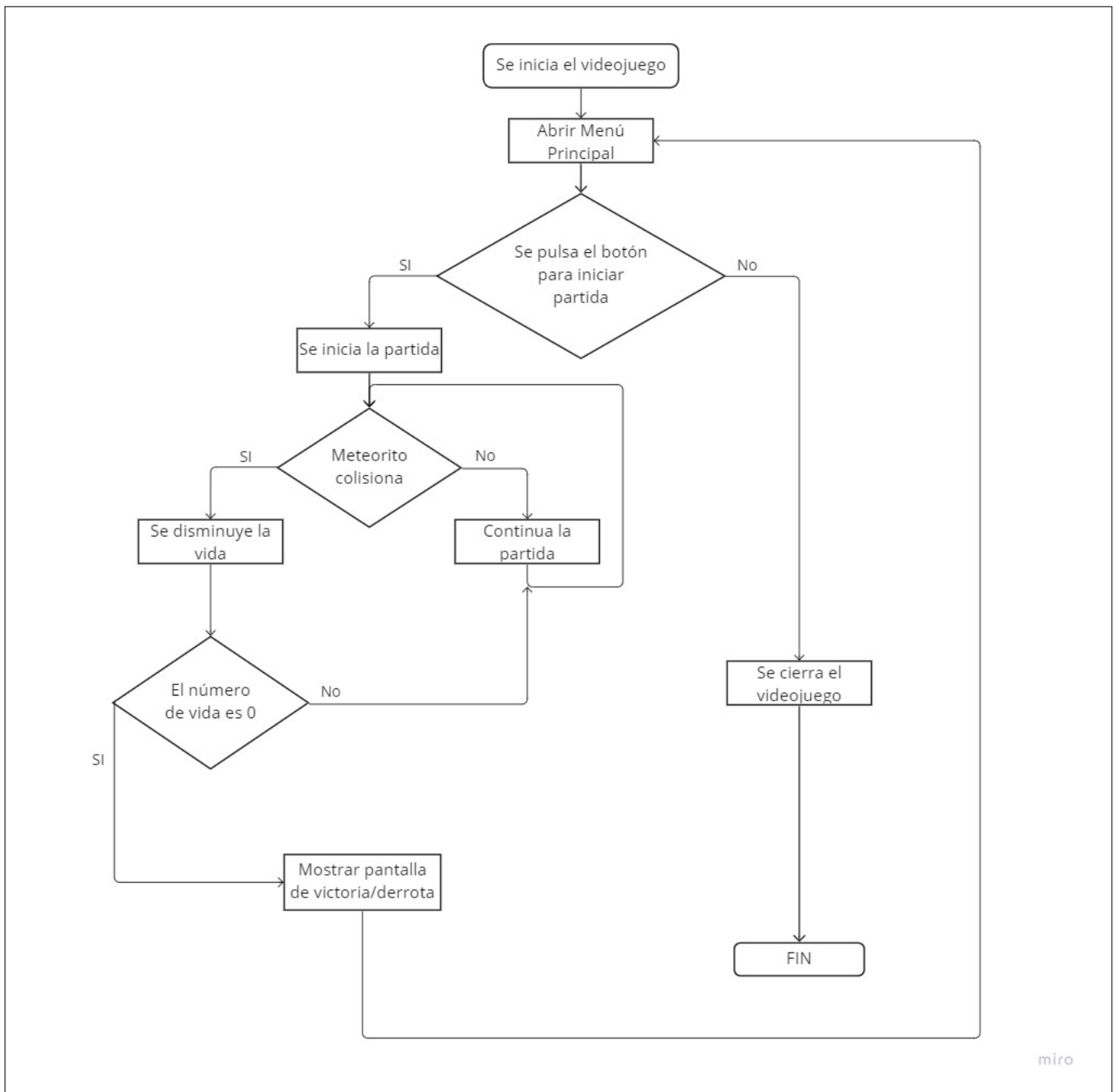


Fig. 1. Diagrama Algoritmo