



| Fecha**:** | | | 13 de Junio del 2024 | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Programa de formación: | | | ADSO | |
| No. De ficha: | | | 2900177 | |
| Título de la propuesta**:** | | | ARCADE MEMORY | |
|  | Nombre del Aprendiz | -Daniel Felipe Bata Hernandez  -Duvan Felipe Gomez  -Javier Ricardo Tovar | |  |
| Identificación | T.I 1075231110  C.C 1075791573  C.C 1077224453 | |
| Correo electrónico | [batahernandez12345@gmail.com](mailto:batahernandez12345@gmail.com)  [Duvangomez292@gmail.com](mailto:Duvangomez292@gmail.com)  [javierricardotovar@gmail.com](mailto:javierricardotovar@gmail.com) | |

|  |
| --- |
| Título |
| ARCADE MEMORY |
| Resumen |
| Es un videojuego de memoria diseñado para todas las edades, que combina diversión y desafío cognitivo. El objetivo principal del juego es encontrar y emparejar todas las cartas en el menor tiempo posible, mejorando así la memoria visual y la concentración de los jugadores.  Desarrollar este juego digital no solo proporciona entretenimiento, sino que también ofrece diversidad de beneficios para niños en edad de desarrollo, personas mayores que desean mantener su mente activa y cualquier persona interesada en mejorar su memoria y concentración. |
| Planteamiento del Problema |
| El problema principal radica en la falta de comprensión detallada sobre las diversas motivaciones que impulsan a las personas a utilizar videojuegos de memoria. Entender estas motivaciones es crucial para el diseño de juegos más efectivos y atractivos que puedan maximizar tanto el entretenimiento como los beneficios cognitivos y educativos.  En la actualidad, los juegos de mesa y digitales se utilizan no solo como una forma de entretenimiento, sino también como herramientas educativas que pueden mejorar diversas habilidades cognitivas. Un tipo de juego que ha demostrado ser especialmente beneficioso es el juego de memorizar, que puede ayudar a mejorar la memoria a corto y largo plazo, la atención y la concentración. Con un diseño cuidado y una mecánica bien pensada, este juego puede convertirse en una herramienta valiosa para mejorar la memoria y la concentración, además de ofrecer horas de entretenimiento. |
| Justificación |
| A nivel de Colombia más del 46% de la población anciana sufre de deterioro cognitivo y Según cifras de la Organización Mundial de la Salud, en el mundo, más de 55 millones de personas sufren de demencia y cada año, hay cerca de 10 millones de casos nuevos, mientras que, en Colombia, el panorama no es tan alentador, el 19,6% de los/as adultos/as sufren de deterioro cognitivo y en adultos/as mayores, alcanza el 46.1%. En el caso de las demencias, se estima una prevalencia del 23 % de la población colombiana.  Para evitar estos problemas en la población más afectada “Anciana”, se requiere motivarlos por medio de videojuegos, en este caso Memory, el mismo que va ir más allá de simples cartas que se revuelven y organizarlas otra vez. Este proyecto se va centrar en motivar a los usuarios por medio de la competitividad y bonus extras que les ofrece el videojuego, además con buenos gráficos y bien estructurados. |
| Vigilancia Tecnológica |
| OBJETIVO  -Este documento brindará la información necesaria de cómo está conformado y estructurado los diversos juegos de memorizar “buscar la pareja de cartas correcta”, para así ver y analizar lo que tenga la competencia, y así poder agregar nuevos elementos y generar nuevas ideas tanto en estilo, como en la estructura. y llegar a una conclusión, y así crear el juego perfecto.  IMAGEN VENTAJAS DESVENTAJAS     |  | * Buen aspecto visual. * Permite calificar cada juego.   y algunos juegos cuentan con  instrucciones. | * No brinda información de los   juegos.   * No brinda la opción para   varios jugadores. | | --- | --- | --- | |  | * Algunos juegos tienen la opción     de poder ver las tablas de posiciones  y de los puntajes. | * Algunos juegos funcionan con   una lentitud que a muchas  personas les aburre eso | |  | * Tiene música de fondo, lo que mejora el ambiente del usuario * Motiva al usuario a seguir participando | **-**Solamente se enfoca en la temática de halloween y esto hace que la persona solamente lo utilice durante la época | |  | **-**Tiene orden en las cartas, y aumenta su nivel de complejidad a medida que sube de nivel. | -Poca decoración en la cartas  -Consta de colores muy opacos.  -Falta de competencia, para motivar al usuario | |  | -Bien estructurado  -Tiene niveles de complejidad  -Musica relajante de fondo | -Poca imaginación  -No muestra puntuacion  -Falta de competencia entre los usuarios o contra la máquina. |   CONCLUSIÓN  -La vigilancia tecnológica se llevó a cabo con éxito ya que se logró con la meta. Se observó una limitante cantidad de videojuegos, muchos con fines positivos,bien estructurados, y con resultados interesantes, pero, otros con poca falta de imaginación, Muy desordenados, no da la opción de recibir notificaciones de los videojuegos y lo más importante de un videojuego “la falta de competitividad”, esta misma animará al usuario a ser el mejor entre muchos y ponerse a prueba a sí mismo, por eso es importante resaltar esta en cada uno de los videojuegos.  -Algunos de los juegos que sobresalen en el mercado, por estar bien estructurado son los siguientes:   * + Lumosity: Más de 100 millones de usuarios en todo el mundo.   + Peak: Más de 50 millones de descargas.   + CogniFit: Usado tanto por consumidores como por instituciones educativas y médicas.   Estos datos reflejan la creciente popularidad y la utilidad de los videojuegos de memoria tanto en el ámbito personal como en el profesional. |
| Objetivos |
| Nuestro objetivo es diseñar y elaborar un video juego, donde el o los usuarios puedan poner en práctica sus destrezas y habilidades mentales, por medio de diferentes niveles de dificultad, donde a la vez el usuario evalúe y analice qué tan buenas son sus destrezas mentales.  También nos enfocamos en mejorar diversas destrezas mentales de los usuarios, algunas de esas son:  - Mejorar la Memoria a Corto Plazo  - Aumentar la Atención y la Concentración  - Desarrollar Habilidades Cognitivas  Y algunos beneficios a nivel social que impulsaran a las personas a ser parte de este videojuego, algunos de estos beneficios son:  - Promover el Bienestar Mental  - Fomentar la Competencia Amistosa  - Proporcionar Entretenimiento |

|  |
| --- |
| Metodología |
| -Se planteó un problema que se está presentando en la comunidad, en este caso es la memoria a corto plazo, donde a la vez ofrecimos una posible solución, por medio de un videojuego cuyo nombre es Memory, el mismo que tendría como finalidad mejorar las destrezas mentales de los usuarios.  - Después de buscar una solución para dicho problema, nos enfocamos en mirar que tenía la competencia y cómo se podría mejorar “vigilancia tecnológica”, por medio de una recopilación de datos, y encuestas, en las cuales las personas darian su opinion de la problemática planteada, la misma que nos llevó a una conclusión y así poder crear el juego perfecto para los usuarios.  Para poder empezar con nuestro proyecto recurrimos a unos ítems, más conocidos como requerimientos los mismos darían a conocer cómo estaría compuesto y estructurado nuestro proyecto. a la vez, esto iba acompañado con una variedad de diagramas de flujo, de secuencia, de proceso los mismos que tendrían un paso a paso sobre el funcionamiento de nuestro videojuego.  - Ya hecha la planificación, el análisis del problema y brindar una solución, se procede al análisis y luego al diseño donde el siguiente paso es la codificación, donde hay se pondrá en práctica y se reflejara todo lo acordado en la documentación anterior. |
| Recursos |
| Gráficos:   * Cartas o fichas con diseños diversos (números, letras, imágenes, etc.). * Fondos para las diferentes pantallas del juego (menú principal, pantalla de juego, pantalla de victoria, etc.). * Iconos para botones (reiniciar juego, salir, configuración, etc.).   Sonidos:   * Música de fondo. * Efectos de sonido para acciones específicas como voltear una carta, emparejar dos cartas, ganar el juego, etc.   Código:   * Lógica del juego: implementación del juego de memoria (voltear cartas, verificar si las cartas son iguales, mantener el estado del juego, etc.). * Manejo de eventos de entrada del usuario (clics del ratón, toques en pantallas táctiles, etc.). * Animaciones para las cartas (voltear, desvanecerse al emparejar, etc.). * Sistema de puntuación y clasificación de jugadores.   Recursos adicionales:   * Tutoriales o instrucciones para el jugador. * Animaciones o efectos visuales para mejorar la experiencia del juego. * Funciones de personalización, como la selección de niveles de dificultad o temas visuales.   Testing y debugging:   * Mecanismos para probar el juego y corregir errores (debugging), como simuladores, emuladores o dispositivos reales para pruebas. * La Console de Visual Code Studio   Distribución:   * Materiales de promoción como capturas de pantalla, tráilers y descripciones del juego.   Plataforma de desarrollo:   * Software y herramientas para el desarrollo del juego, como motores de juego (Unity, Unreal Engine, Godot, etc.)y editores de sonido (Audacity, Adobe Audition, etc.). |
| Resultados Esperados |
| –Hacer que el usuario se sienta acorde con el funcionamiento del juego.  –Motivar a las personas a ser más partícipes de actividades mentales.  –Dar a conocer el juego por medio de las referencias de los usuarios.  –Hacer que el usuario mejore sus destrezas por medio del a competencia “Al sentir la misma, este se motivara a superar a su oponente tantas veces posibles y eso dará como resultado una mejoría en sus destrezas mentales”. |
| Impactos y Beneficios |
| Este juego tendrá una variedad de impactos y beneficios en diferentes áreas, tanto para los jugadores individuales como para la sociedad en general. Aquí hay algunos de los impactos y beneficios más destacados:  -Entretenimiento y Diversión  -Aprendizaje Educativo  -Conexión Total  -Estimulación Cognitiva  -Desarrollo de Habilidades |
| consideraciones éticas y legales |
| Contenido del Juego: Este mismo va hacer para todo público, desde hombres y mujeres, no habrá límite de edad, ni de género, donde el usuario se va sentir seguro y cómodo, evitando la exclusión tanto de género como racial.  Propiedad Intelectual: La información que va a hacer presentada en el video-juego, va a ser orden público, donde se respetarán los derechos de autor de imágenes y música utilizadas en la misma, esto se hace citando a los creadores o autores de X o Y.  Privacidad y Protección de Datos: Los datos que se pidan en el video-juego no tendrán que ser los originales, osea, el usuario podrá ingresar nombres X o Y, con tal de poderlo identificar, cuando se empieza el juego. “Los datos serán reservados”  Accesibilidad: El usuario va a tener información de la funcionalidad del juego, antes de empezarlo a jugar, también obtendrá guías en el juego, y va a estar en un ambiente cómodo, ya que este va a constar con una música de fondo suave y agradable  Comunidad y Moderación: El lenguaje entre los usuarios va a ser moderado, y los mensajes o palabras motivadoras que el juego va a transmitir durante de la partida, van a ser moderados y acordes con el lenguaje nativo. |
| Bibliografía |
| Qué es metodología en un proyecto:  <https://colombia.unir.net/actualidad-unir/metodologias-gestion-proyectos/#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20de%20gesti%C3%B3n%20de,alcanzar%20los%20objetivos%20del%20proyecto>.  fuentes de vigilancia tecnológica:  <https://wordwall.net/es-es/community/juegos-memory>  <https://wordwall.net/es/resource/5055859/juego-de-memoria-pepa>  <https://wordwall.net/es-es/community/juegos-memory>  <https://wordwall.net/es/resource/7460365/memory>  <https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-memoria/> |