

Se asistió a la inauguración del evento programado, además se estuvo presente en el foro uno “Ingeniería para la paz” en el cual hablaron distinguidos miembros de la comunidad educativa las cuales son la Ing. Carol Eugenia Arévalo, Ing. Ada Norbertina Echavez y la Ing. Leidy Paola Huérfano Sánchez, cada una habló de las fundiciones que manejan y como con los estudiantes han logrado sacar adelante diversos proyectos para mejorar el bienestar de diversas comunidades.

En un segundo punto se asistió a la presentación de diversos posters de los semilleros correspondientes a la facultad de ingeniería, entre las diversas ingenierías que encontramos, las predominantes fueron la ingeniería mecatrónica y la ingeniería biomédica. Al ser una estudiante de ingeniería en multimedia me enfoqué en el semillero de mi carrera, del cual reuní la siguiente información:

Nombre del semillero: PROGREDIS

Tutor: Ing. Danny Berrio González Pindian, MSc

Programa: Ingeniería en Multimedia

Línea de investigación: Sistemas Información e Interacción

Aspectos clave:

- **Enfoque:** El proyecto se centra en el desarrollo de un **videojuego de carreras 3D inmersivo** llamado "Cyberpunk Race", utilizando la metodología ágil **SUM**. La idea principal es promover el **aprendizaje colaborativo** entre los estudiantes del Programa de Ingeniería en Multimedia.
- **Objetivo:** Crear una experiencia de juego de calidad y fomentar la participación activa de los estudiantes en el **diseño** y **desarrollo** del videojuego.
- **Metodología:** Se utilizó **SUM**, una variación de SCRUM, para la gestión ágil del proyecto. Herramientas como **Autodesk Maya**, **Adobe After Effects**, **Photoshop**, y **Unity 3D** fueron clave para el desarrollo del juego. Además, participaron otros semilleros como **TEHCRAFT** y **JOBS**, encargados de la creación de maquetas, personajes y la personalización del juego.
- **Resultados:** El videojuego "Cyberpunk Race" fue creado con éxito mediante una metodología que permitió el trabajo incremental, la participación colaborativa y la integración eficiente de los elementos. Se destacó el uso de herramientas colaborativas para la **co-creación** y la formación de los estudiantes.
- **Conclusiones:** La colaboración entre estudiantes y docentes bajo metodologías ágiles **superó las expectativas** en el desarrollo del videojuego. El enfoque de trabajo colaborativo mejoró la calidad del producto final y facilitó la participación activa, mostrando la importancia de la co-creación en entornos educativos.
- **Visibilidad:** Se incluye un **código QR** vinculado al proyecto para acceder a más detalles sobre el desarrollo del videojuego.

