

Videojuegos

Interaccion Humano Computador

Grupo LOS AMIGUITOS

Mariana Grethel Yucra Machaca ¹

Valery Byrne Macias ¹

Aldair Salcedo Chavez ¹

Victor Manuel Vilca Rojas ¹

Deyner Junior Patiño Mendoza ¹

¹System Engineering School

System Engineering and Informatic Department

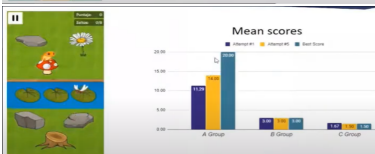
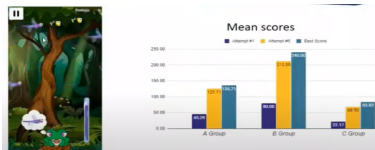
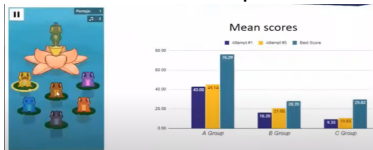
Production and Services Faculty

San Agustin National University of Arequipa

2020-09-14

- 1 Rivit
- 2 Tales of Etrya
- 3 Ninipolis
- 4 Conclusiones
- 5 Referencias

- Propósito: Ayudar a pacientes con problemas cardíacos.
- Colección de minijuegos que ayudan al desarrollo de habilidades cognitivas.
- Tres grupos evaluados: $30 > p$; $60 < p$; $30 < p < 60$
- Dificultades en comprensión.



Tales of Etrya

- Tales of Etrya es un videojuego que tiene como objetivo enseñar Inglés
- Diseño colaborativo
- Es útil para los profesores
- Herramienta de motivación
- Motivación a largo plazo
- Genera interacción social , con otros estudiantes



Ninipolis

- El juego digital Ninipolis simula realidades que experimentan los jóvenes en el Perú.
- Impulsado por la plataforma de activismo Actua.pe
- Se basa en los estudios de de Ana Paula Franco “Ser joven el Perú: educación y trabajo” y en “Jóvenes y desigualdad en un país cuesta arriba” de OXFAM en Perú.
- Objetivo: Ponerte en lugar de los demás jóvenes peruanos.
- <https://youtu.be/hQPjfMj0rSk>



- De los diferentes trabajos que encontramos, podemos encontrar una idea en común, que es, tomar los videojuegos como herramientas beneficiosas para las personas. Estos beneficios pueden ser en cuanto a su salud, conocimiento, entretenimiento. Y no solo el hecho de jugarlos, el desarrollo de un videojuego es un proyecto que te permite poner en práctica las habilidades de los desarrolladores.

- <https://www.youtube.com/watch?v=mis-dKDgZJlt=6357s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9pvekDuFxOwt=1672s>
- <http://ninipolis.actua.pe/>