



| Fecha**:** | | | 13/06/2024 | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Programa de formación: | | | Tecnólogo en Análisis y desarrollo de software | |
| No. De ficha: | | | 2900177 | |
| Título de la propuesta**:** | | | JCI Memorize | |
|  | Nombre del Aprendiz | Camilo Andrés losada Ramírez | |  |
| Identificación | 1077724121 | |
| Correo electrónico | Camiloandreslosada901@gmail.com | |

|  | Nombre del Aprendiz | Ingrid yulissa medina Esquivel |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificación | 1080291867 |
| Correo electrónico | Inyumees.02@gmail.com |

|  | Nombre del Aprendiz | Juan Manuel Gutierrez Fierro |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificación | 1130024111 |
| Correo electrónico | gutierrezfierrojuanmanuel@gmail.com |

|  |
| --- |
| Título |
| JCI Memorize |
| Resumen |
| JCI Memorize tiene como objetivo hacer una gran diferencia en el mercado, fortaleciendo la integración y la competitividad en equipo. Nos enfocamos en impulsar el crecimiento personal, ayudando a cada individuo a superar sus propios límites. Este juego dinámico está diseñado para potenciar la memoria, desafiando a los jugadores a usar su capacidad de retención para avanzar en diferentes niveles y categorías. Al comenzar, puedes elegir entre categorías como números, palabras, animales, y más. El programa mostrará aleatoriamente cinco elementos de la categoría elegida en casillas durante unos minutos. Después, tendrás que reorganizar esos elementos en otras casillas especiales en el orden correcto que recuerdes. Obtendrás puntos según la precisión de tus respuestas y podrás avanzar al siguiente nivel. Además de ofrecer un desafío cerebral emocionante, nos esforzamos por brindar una experiencia única y gratificante, diferente a cualquier otra en el mercado actual. Queremos crear un ambiente divertido que no solo entretenga, sino que también contribuya positivamente al bienestar mental de nuestros jugadores; según la Asociación Americana de Psicología (APA), La APA ha publicado artículos e informes que destacan los beneficios potenciales de los videojuegos para la salud mental, como la reducción del estrés, la mejora del estado de ánimo y el aumento de la cognición. Esto puede ser muy bueno para aquellos usuarios que tengan un día pesado entre otras cosas. |
| Planteamiento del Problema |
| Este proyecto surge por la poca integración y la poca variedad de juegos de memoria que se encuentran en el mercado, al encontrar esta problemática mi equipo y yo decidimos crear un juego en cual pueda cambiar la monotonía que se encuentra en estos juegos, con este fin se crea “JCI Memorize” el cual tiene como objetivo sobresalir en el mercado laboral y proporcionarle una buena experiencia al usuario. Para ello el juego le permitirá seleccionar entre jugar solo o en compañía y dependiendo la opción así mismo se le proporcionarán diferentes categorías y niveles. |
| Justificación |
| JCI Memorize se realizará a partir del estudio de diversos recursos y librerías que faciliten la manipulación de datos, en base a lo planteado se espera adquirir conocimiento de diversos lenguajes que ayuden a hacer el levantamiento previo del aplicativo, intentado dar una interfaz agradable, todo esto con el fin de darle la mejor experiencia al usuario integrándolo a un mundo de competitividad, riesgo y superación. |
| Vigilancia Tecnológica |
| De acuerdo a la vigilancia hemos encontrado algunos juegos que podrían competir con lo que se tiene planeado para el proyecto, sin embargo, no son 100% similares a lo que se quiere desarrollar, en otras palabras, los juegos encontrados poseen algunas características tales como:   1. Organización de manera específica de manera interactiva desplazando el elemento a su orden correcto, un ejemplo de ello lo encontraremos en la bibliografía. 2. Poseen gran variedad de categorías las cuales permiten una mayor libertad a la hora de escoger que quiere jugar a la hora de memorizar un ejemplo de ello lo encontraremos en la bibliografía. 3. Ordenar números de menor a mayor en la casilla correspondientes; al momento de finalizar el programa marcará cuales están bien ubicadas y cuáles no, un ejemplo de ello lo encontraremos en la bibliografía   En los aplicativos anteriores se podrían tomar algunas similitudes las cuales nos podrían beneficiar para mejorar nuestro proyecto en este caso:   1. En el primero se le mostraría en un tiempo predeterminado como se debe organizar. Luego de ello se le mostrará diferentes letras, números u otras opciones las cuales debe poner de la misma manera antes vista.   Cabe recalcar que el orden dependerá del programa y la persona o sujeto que la utilice debe memorizar el orden e indicar dónde va cada elemento dependiendo de él orden que le dio el programa.   1. En el segundo se implementarán algunas categorías similares como podrían ser colores, animales, números entre otros; con la diferencia que el juego será por medio de casillas o campos, desechando la idea de intentar encontrar dos cartas iguales. 2. En el tercero se implementará una tabla o casillas en las cuales se desplazarán los elementos que debe ordenarse dependiendo de lo que haya recordado el sujeto o persona.   Todo esto lo podemos mejorar e implementar a nuestro proyecto haciendo de ello algo mejor que puede tener un buen impacto en el mercado ganado así la atención de niños, jóvenes y adultos; donde también se podría utilizar en otros campos para mejorar el conocimiento de algunos temas.   | <https://wordwall.net/es/resource/5337328/centro-de-dia/ordenar-numeros-de-11-a-20> | En este juego encontramos la forma de organizar números del menor al mayor es un juego que de cierta parte tiene un poco se similitud al juego con la diferencia es que nuestro planeado sería organizarlo de forma aleatoria siguiendo el patrón que te muestren en la pantalla para este juego se quiere tomar la idea de realizarlos por cuadros con la diferencia que será de forma vertical | | --- | --- | | <https://arbolabc.com/juegos-de-memoria> | En este link lo que más nos sorprendió fue la gran variedad de juegos y categorías que el usuario podría seleccionar, para nuestro proyecto queremos conseguir algo similar con la diferencia que cada una tenga una esencia diferente y aparte que podrás crear alguna categoría en caso que no estés conformes con alguna sin dejar de lado que el nuestro te permitirá jugar en solitario o con amigos | | <https://wordwall.net/es/resource/35537989/matematica/orden-de-n%c3%bameros> | Este es un poco similar al primero te dan unos números y deberás seleccionar del menor al mayor pero lo llamativo de este es que deberás arrastrar tú mismo, esto es algo que también deseamos implementarlo en nuestro proyecto con la mejora que se te mostrará el orden por máximo 5 segundo y en ese lapso de tiempo tendrás que memorizar para luego desplazar cada uno de los números en su respectivo lugar y al final se te mostrarán por medio de un chulo o una esquís cuales tienes bien y cuales tienes más, para luego mostrarte en una tabla tu nombre y tu puntaje obtenido | |
| Objetivos |
| 1. Mejorar la capacidad que tiene una persona para recordar algo en específico. 2. Sobresalir en el mercado laboral. 3. Facilitar el aprendizaje en diferentes áreas de trabajo, para un mayor rendimiento. 4. Apoyar los campos laborales como la medicina o psicología ayudando a sus pacientes a mejorar su estilo de vida y de salud mental. 5. despertar o mejorar el desarrollo cognitivo de las personas 6. proporcionar una interfaz en la cual el usuario pueda interactuar de una manera eficiente y divertida 7. generar un sentimiento de competitividad entre nuestros usuarios 8. reforzar la atención por los detalles 9. enseñar a tolerar las grandes emociones, como perder el juego 10. que el usuario mejore su percepción visual |

|  |
| --- |
| Metodología |
| 1 investigar sobre los lenguajes que podríamos utilizar para el proyecto  2 seleccionar, aprender e implementar los lenguajes seleccionados  3 dividir las diferentes tareas del proyecto entre los integrantes del equipo  4 socializar y unificar el trabajo realizado por los integrantes del equipo  5 probar y arreglar las diferentes fallas encontradas en el código  6 poner a prueba el resultado final del proyecto |
| Recursos |
| Equipo de trabajo: 5.000.000  Mano de obra: 3.000.000  Conocimiento: 1.000.000 |
| Resultados Esperados |
| El resultado que esperamos con este proyecto es lograr mejorar la capacidad de retención y recuperación de información de las personas, además lograr que las personas puedan conseguir habilidades cognitivas como la atención, la concentración y la velocidad de procesamiento mental. también esperamos con el pasar del tiempo poder integrarnos al mercado dejando una significativa huella en cada uno de nuestros usuarios |
| Impactos y Beneficios |
| JCI Memorize va más allá de ser simplemente entretenido; representa una herramienta poderosa para mejorar la salud mental del usuario. Al participar activamente en el juego, se estimulan habilidades clave como la concentración y la memoria, proporcionando una distracción positiva que puede contribuir a reducir otros problemas relacionados. La necesidad de estar completamente concentrado para superar los desafíos de Memorize no solo incrementa la satisfacción de jugar, sino que también promueve un estado mental más nítido y enfocado en la vida cotidiana. |
| consideraciones éticas y legales |
|  |
| Bibliografía |
| La información se ha redactado a partir de indagar en los siguientes links:   * <https://wordwall.net/es/resource/5337328/centro-de-dia/ordenar-numeros-de-11-a-20> * <https://arbolabc.com/juegos-de-memoria> * <https://wordwall.net/es/resource/35537989/matematica/orden-de-n%c3%bameros> * <https://www.apa.org/> |