

# RUMBO

Prototipo de Videojuego con Enfoque Ético-Realista.  
Fase Demo

Nicolas Mateo Perez Carvajal, Juan Pablo Agudelo Perez, Diego Alejandro Rodriguez Espinoza

Programa: Análisis y Desarrollo de Software (ADSO) - Ficha 2898498

## Resumen del Prototipo

Este proyecto es un prototipo funcional de

"RUMBO", un videojuego de rol (RPG) que simula la vida real para entrenar el razonamiento moral en jóvenes. A través de una narrativa inmersiva y la toma de decisiones en dilemas cotidianos, busca desarrollar el pensamiento crítico y la empatía.

## Problema y Justificación

Existe una limitada oferta de videojuegos con impacto ético-realista en el mercado, donde los títulos actuales priorizan el entretenimiento sobre la reflexión moral, afectando principalmente a jóvenes entre 14 y 30 años en Antioquia. "Rumbo" se justifica como una alternativa necesaria que aprovecha el potencial del videojuego como medio narrativo y reflexivo. El proyecto responde a la necesidad de crear contenidos interactivos que exploren los desafíos de la vida cotidiana y las consecuencias de las decisiones desde una perspectiva madura, promoviendo el autoconocimiento y la empatía.

## Objetivo General

Desarrollar un videojuego narrativo 2D con enfoque ético-realista, que estimule la toma de decisiones críticas y fomente habilidades morales en jóvenes de 18 a 30 años, especialmente en entornos educativos y sociales de Antioquia, Colombia.

## Objetivos Específicos

- Reorientar el diseño de videojuegos hacia experiencias que integren reflexión ética y narrativa profunda.
- Fomentar el desarrollo de videojuegos con propósito formativo y ético.
- Fortalecer la integración de videojuegos como recurso educativo en contextos académicos.

## Metodología



## Metodología

- El prototipo funcional del videojuego "Rumbo", desarrollado como prueba de concepto, ofrece una experiencia de juego coherente donde el usuario puede navegar por una sección de la historia, tomar decisiones y observar sus consecuencias, validando así la mecánica de narrativa ramificada y demostrando su viabilidad como herramienta para la reflexión ética y emocional. Construido con una arquitectura modular en Unity usando C#, el prototipo integra un motor narrativo que gestiona un árbol de decisiones con consecuencias lógicas, emplea un estilo visual pixel art 2D para un rendimiento óptimo en equipos de gama media-baja, y fue desarrollado siguiendo un flujo de trabajo ágil con SCRUM, permitiendo pruebas continuas y un enfoque iterativo centrado en la experiencia del usuario.

## Conclusión

El prototipo de Rumbo demuestra con éxito la viabilidad de un videojuego que fusiona entretenimiento con educación emocional y ética. Establece una base sólida para el desarrollo futuro de una herramienta lúdica con un valioso potencial pedagógico y social.

