

VIDEO JUEGO



RUMBO

PROTOTIPO DE VIDEOJUEGO CON ENFOQUE ÉTICO-REALISTA

NICOLAS MATEO PEREZ CARVAJAL, JUAN PABLO
AGUDELO PEREZ, DIEGO ALEJANDRO RODRIGUEZ
ESPINOZA

ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE (ADSQ) -
FICHA 2898498

INSTITUCIÓN: SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
(SENA), MEDELLÍN

RESUMEN DEL PROTOTIPO

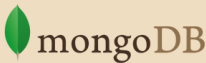
Este proyecto es un prototipo funcional de "RUMBO", un videojuego de rol (RPG) que simula la vida real para entrenar el razonamiento moral en jóvenes. A través de una narrativa inmersiva y la toma de decisiones en dilemas cotidianos, busca desarrollar el pensamiento crítico y la empatía.

PROBLEMA Y JUSTIFICACION

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 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.

METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS

Se utilizó la metodología ágil SCRUM para un desarrollo flexible e iterativo.



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.

ALCANCE Y LIMITACIONES DE ESTA FASE

- **Entregable:** El resultado es un prototipo funcional, no el juego completo.
- **Plataforma:** Exclusivamente para PC (Windows) en esta versión.
- **Modo de juego:** Es una experiencia para un solo jugador y local, sin funciones en línea.
- **Funcionalidades futuras:** Características avanzadas como IA adaptativa y memoria prospectiva quedan propuestas para versiones posteriores.

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.

ESTADO DEL ARTE

