NASA SpaceApps Challenge 2019

Planets near and far: Build a Planet

1. Problemática

El conocimiento de todo lo relacionado con el cosmos es la búsqueda constante del ser humano. Poseerlo nos permite avanzar como especie e ir más allá asegurando nuestro futuro. Por ello debe ser inculcado en las personas desde tempranas edades y uno de las maneras de hacerlo que va acorde a los tiempos modernos es con videojuegos.

Así, la problemática a resolver en el desafío “Build a Planet” consiste en brindar una experiencia educativa y entretenida al usuario mediante un juego que le permita personalizar las características de una estrella y diseñar planetas que puedan razonablemente existir en ese sistema estelar.

**¿Por qué un videojuego de estas características?**

\*El sistema educativo tiene poco o nulo incentivo en los alumnos acerca del aprendizaje sobre el espacio.

\*Los videojuegos del género se limitan al sistema solar, con preguntas y respuestas que resultan poco atractivas para el jugador.

\*Los medios de comunicación hacen muy poco énfasis en temas o noticias sobre el cosmos o la exploración espacial.

\*Se estimula la imaginación y las ganas del jugador de aprender más en base a la experimentación y a la prueba y error.

\*Es necesario acercar a los jóvenes al conocimiento del espacio y de la ciencia en general con una plataforma donde se apliquen sus aprendizajes de manera interactiva.

1. Propuesta de solución