**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA SANTA CATARINA**

*SABER HACER PARA COMPETIR*

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA SANTA CATARINA**

*TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA DE DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA (TIADSM)*

**Creación de videojuegos**

**Atomic Proyect**

EVELIN ALEJANDRA TORRES SAUCEDA 19224

ABRAHAM ARMENDARIZ RANGEL 19262

EDUARDO ISMAEL SERNA POSADA 19337

GERARDO ANTONIO MONSIVAIS CORTES 20223

**Grupo:** IDGS 10 D

**Maestro:** Consuelo De León

**Santa Catarina, Nuevo León. 28 de octubre de 2024**

**Descripción general de la aplicación**

El juego pertenece al género **postapocalíptico/supervivencia**, con elementos de **RPG** y **estrategia**. Este juego se desarrolla en un mundo devastado por un evento catastrófico que ha provocado mutaciones en algunos seres humanos. Los pocos supervivientes que quedan se dividen en facciones hostiles que compiten por los escasos recursos. El jugador deberá gestionar recursos, enfrentarse a mutantes y otros supervivientes mientras avanza en una narrativa inmersiva.

Algunas de sus principales funciones son las siguientes:

* **Desafío mental y resolución de problemas**: este tipo de juegos presentan situaciones que requieren de planificación, lógica y pensamiento crítico, lo cual puede ser una forma entretenida de ejercitar la mente.
* **Promoción de la perseverancia**: este juego presenta desafíos que requieren dedicación y esfuerzo para superarlos, lo que fomenta la resiliencia y la capacidad para enfrentar obstáculos.

**Ventajas-beneficios de usar la aplicación**

1. **Mejora de la coordinación y habilidades motoras:** Los videojuegos como los de acción o supervivencia como este, requieren coordinación entre los ojos y las manos, mejorando así las habilidades motoras finas.
2. **Estimulación de la memoria y la concentración**: este videojuego requiere recordar rutas, ubicaciones de objetos, y patrones de enemigos. Esto estimula la memoria y mejora la capacidad de concentración.
3. **Puede aliviar el estrés:** Muchos encuentran en los videojuegos una forma de desconexión de la rutina, lo que este videojuego puede ser una vía de escape saludable y una herramienta para reducir el estrés.

**Tecnología de uso**

1. **Diseño gráfico:**

* **Pixerart**: creación de las imágenes del juego a pixeles

1. **Programación:**

* **RPG MAKER:** software con interfaz accesible para la creación del cuerpo del videojuego

**Organigrama**

