

○ ○ ○ ○

PRESENTATION

# **MULTIMEDIA RUNNER**

○ ○ ○ ○

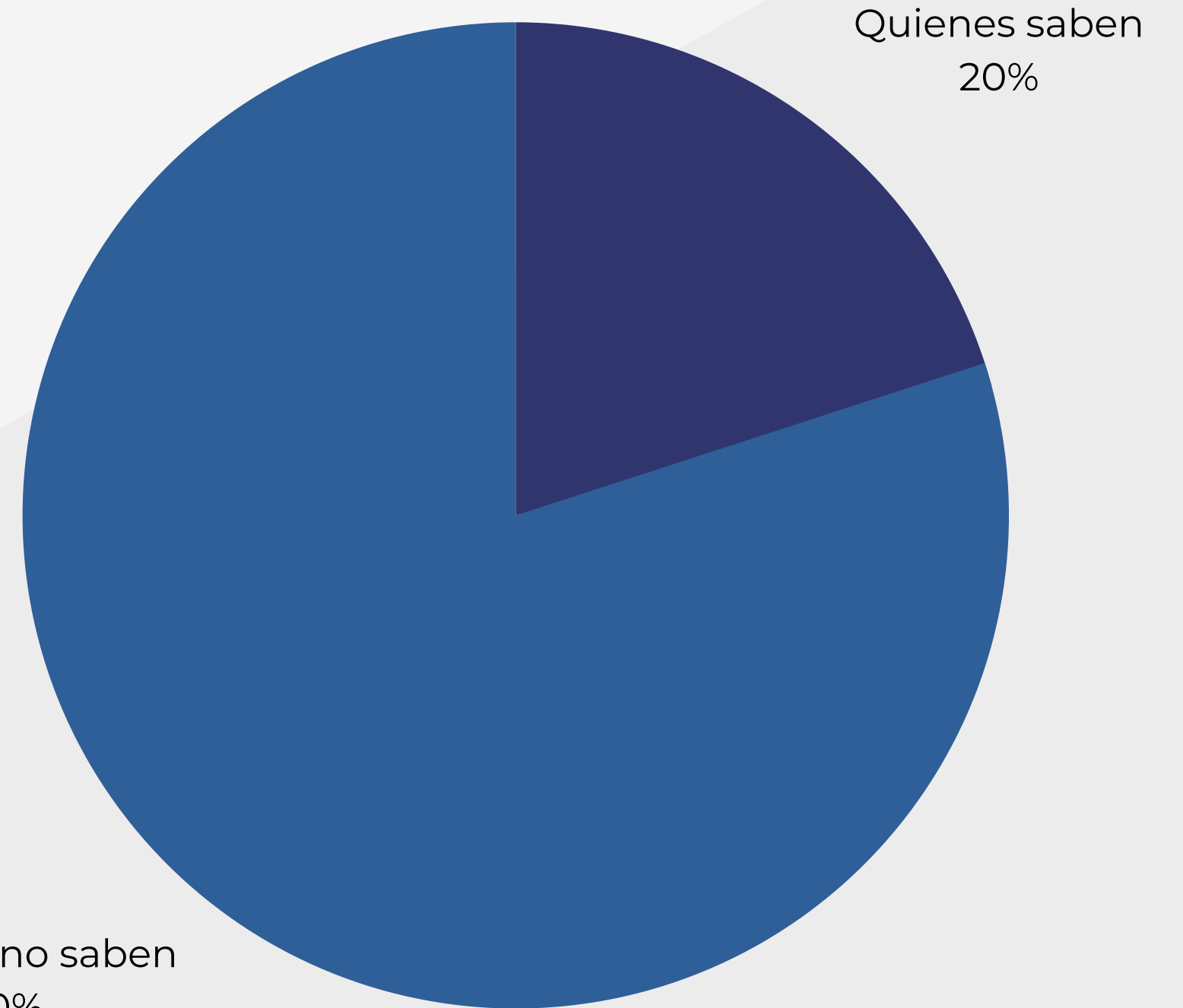


# ¿QUÉ ESTUDIAR?

- Información para mayo del 2022 por parte del grupo educativo peruano Educación al Futuro.



Quienes no saben  
80%



# ***¿CONSECUENCIAS?***

De acuerdo a Justo Zaragoza, director del grupo educativo peruano Educación al Futuro:

## **Deserción**

3 de cada 15  
estudiantes dejan sus  
estudios.

## **Cambio**

2 de cada 15  
estudiantes cambian de  
carrera en el camino

## **Arrepentimiento**

De 5 graduados, solo 2  
volverían a estudiar lo  
mismo



## INDEPENDENCIA

Apropiarse de las decisiones y del futuro que se desea tener.

## INFORMACIÓN

Selección de instituciones, carreras y pensum según fortalezas.

# EXPERTOS ACONSEJAN



## AUTOCONOCIMIENTO

Identificar fortalezas y oportunidades de mejora que se puedan dar.

## PROYECCIÓN LABORAL

Reconocer las ofertas en el mercado para entender las posibilidades.

**¿CUÁL CREEN USTEDES QUE  
PUEDE SER UNA FORMA MUY  
EFECTIVA DE PROMOCIONAR UN  
PRODUCTO O SERVICIO?**



# ***DESCRIPCIÓN DEL JUEGO***

Videojuego runner 3D, el cuál será utilizado a través de un control no convencional.

El jugador podrá recolectar monedas, poderes y coleccionables.

Debe esquivar los obstáculos y adquirir todos los coleccionables.



62 DISCOS  
7 MONEDAS  
43 VELOCIDAD  
0 CAMARAS  
0 CONTROLES  
1 COMPUTADORES  
0 MICROFONOS

# ***BENEFICIOS DE NUESTRO PRODUCTO***



## **Información**

Educativo e  
informativo

## **Innovación**

Control novedoso e  
interactivo



## **Usabilidad**

Interfaz amigable,  
intuitiva y de fácil  
manejo

## **Entretenimiento**

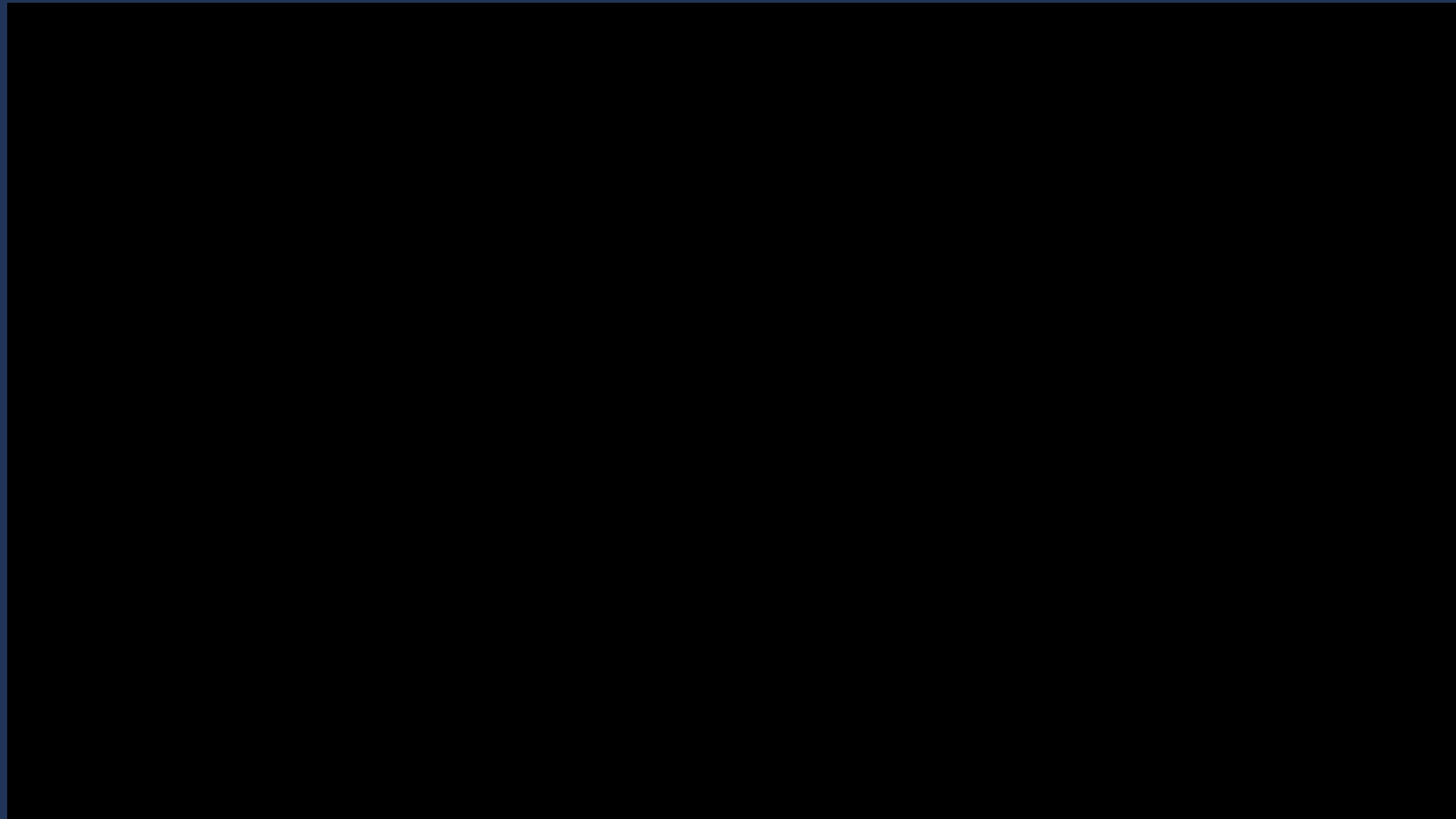
Experiencia  
agradable y  
divertida

## **Adaptabilidad**

Posibilidad de  
jugar en distintos  
dispositivos



# ***ESTILO VISUAL DEL VIDEOJUEGO***





# **CONTÁCTANOS**

## **EQUIPO DE DESARROLLO**



**Juan José Jiménez**

juan\_jose.jimenez  
@uao.edu.co



**Luisa Cuero**

luisa\_maria.cuero  
@uao.edu.co



**Marco Acosta**

marco.acosta  
@uao.edu.co



**Gabriel Jeannot**

gabriel.jeannot  
@uao.edu.co



**Carlos Palacios**

carlos\_a.riascos  
@uao.edu.co



---

# CONCLUSIÓN

*Aporte significativo a la promoción de la carrera de Ingeniería Multimedia en la Universidad Autónoma de Occidente*

*Generación de una experiencia multimedia inmersiva, educativa y de entretenimiento.*

---

**ESPACIO PARA RETROALIMENTACIÓN**

