

Videojuego como alternativa para combatir la depresión y ansiedad.

Cristian David Guerrero Arango

Ingeniería de sistemas y computación
cristian.1701626340@ucaldas.edu.co

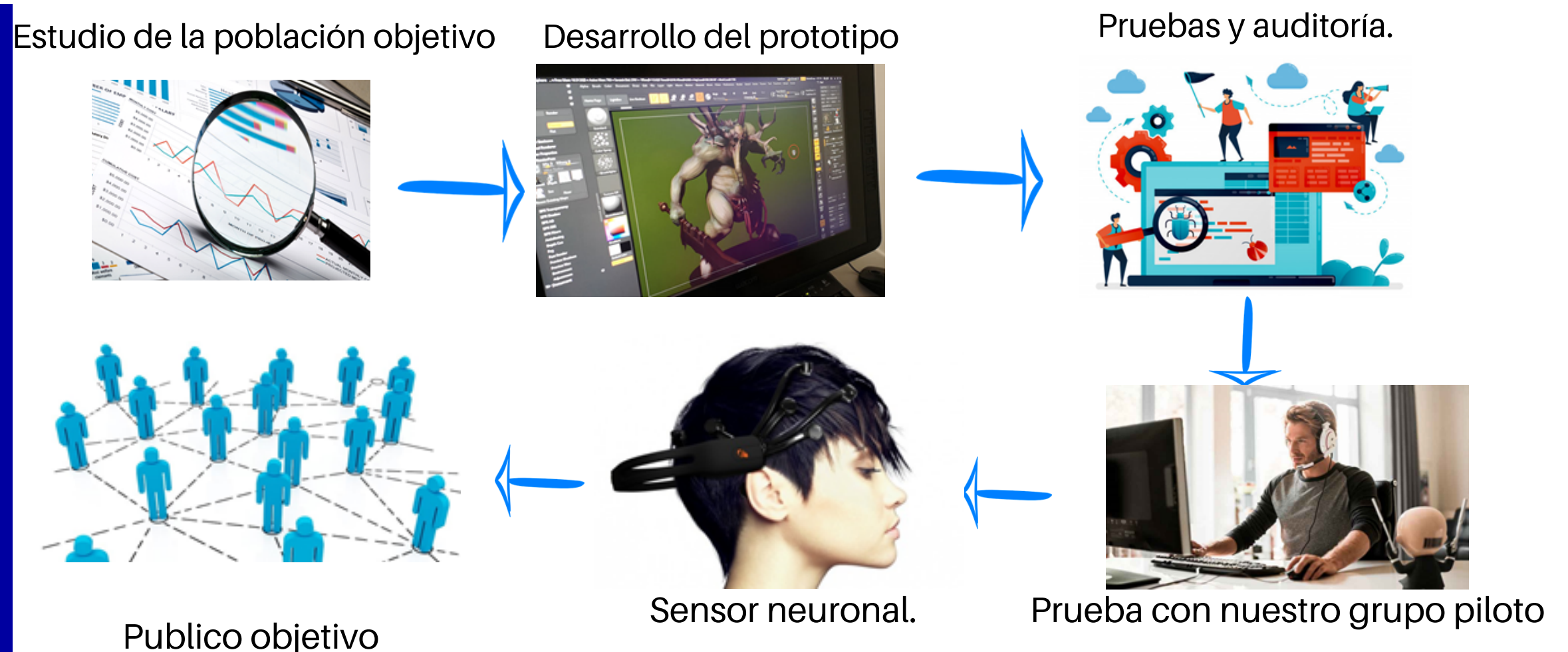
Introducción

Problema -> Depresión y ansiedad en la población, más específicamente en la población joven [1].
Recursos disponibles -> Profesores recurrentes de la universidad los cuales apoyen tanto en la parte psicológica como en el desarrollo del prototipo del videojuego.
Desarrollar un prototipo del videojuego que reduzca las tasas de medicación en adolescentes.

Objetivo

Proyectar un videojuego serio el cual apoye las terapias en la depresión y ansiedad de la población adolescente haciendo uso de un sensor neuronal. [2]

Metodología



Resultados e impactos esperados

Fomentar -> Aumentar los usuarios de terapia por medio de un videojuego serio. [3]
Reducir -> Reducir el consumo de medicamentos como única alternativa para combatir problemas mentales.
Social -> Se espera una buena acogida por parte de la población además de reducir un poco la tasa de suicidios en adolescentes.
Prototipo de videojuego Ponencia nacional Artículo científico Game awards

Referencias

- Hilgard J, Engelhardt CR, Bartholow BD. Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: The gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). Front Psychol. 2013;4(SEP).
- Kowert R, Domahidi E, Quandt T. The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. Cyberpsychology, Behav Soc Netw. 2014 Jul 1;17(7):447-53.
- Estévez A, Jáuregui P, Sánchez-Marcos I, López-González H, Griffiths MD. Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. J Behav Addict. 2017 Dec 1;6(4):534-44.
- Knoll N, Rieckmann N, Schwarzer R. Coping as a mediator between personality and stress outcomes: A longitudinal study with cataract surgery patients. Eur J Pers. 2005 Apr;19(3):229-47.