

El formato de inscripción de proyectos de investigación de los semilleros debe ser completamente diligenciado, para todas las propuestas, los proyectos en curso y los proyectos terminados con los que deseen participar en las convocatorias, tanto internas como externas. Este formato debe radicarse en la Vicerrectoría de Investigaciones para obtener el aval institucional para participar con los proyectos en cualquier evento académico-científico.

Nombre del semillero	SINIS		Código
<b>Nombres y apellidos del asesor (s)</b>	<b>N° de cédula</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>N° de Integrantes del semillero</b>
Asesor temático: Carlos Julio Figueroa Vallejo	1065657478	carlos.figueroa@uniremington.edu.co	4
Asesor metodológico: Viviana Luz Zambrano Palacio	1005674963	viviana.zambrano@uniremington.edu.co	
<b>NOMBRE DE ESTUDIANTES INTEGRANTES EN EL PROYECTO (Max 4)</b>			
<b>Nombre completo</b>	<b>Cédula</b>	<b>Correo electrónico</b>	
Sebastián David Usuga Mejia	1038138952	sebastian.usuga.8952@miremington.edu.co	
Juan Carlos Madrid Murillo	1066607214	juan.madrid.7214@miremington.edu.co	
<b>Estudiante Ponente</b>			
Sebastián David Usuga Mejia	1038138952	sebastian.usuga.8952@miremington.edu.co	
Juan Carlos Madrid Murillo	1066607214	juan.madrid.7214@miremington.edu.co	

<b>El proyecto se ha presentado en otros eventos NO</b>			<b>Nombre del evento / Convocatoria</b>
<b>Fase del proyecto</b> Propuesta de Investigación.	Mes Marzo	Año 2022	Otros
<b>TITULO DEL PROYECTO</b>	Implementación de un videojuego serio con el nombre de <b>UNInteractiva GAME</b> que permita la divulgación de las actividades de bienestar entre la comunidad académica universitaria Uniremington sede Cauca, bajo cauca, Antioquia.		

<b>Estado del proyecto</b>	Propuesta de Investigación. (P1)		Investigación en curso. (P2)		Investigación terminada. (P3)	X
<b>Facultad (seleccionar)</b> Ciencias Básicas e Ingeniería	Área (seleccionar) Ingeniería.		<b>Sub-área</b>			
			<input checked="" type="checkbox"/> Ingeniería de Sistemas.			

**Nota aclaratoria:**

1. La letra en color gris es explicativa y no debe estar en el formato final.
2. Desde el N.º 1 (título del proyecto)- hasta el N.º 9 (referencias bibliográficas) se debe cumplir con número de páginas máximo: para P1 (propuesta) 2 pág. P2 (en curso) 3 pág. y P3 (terminado) 4 pág.

<b>1. Título del Proyecto:</b> Implementación de un prototipo de un videojuego serio con el nombre de <b>UNInteractiva GAME</b> que permita la divulgación de las actividades de bienestar entre la comunidad académica universitaria Uniremington sede Cauca, bajo cauca, Departamento de Antioquia.
<b>2. Introducción:</b>

**UNInteractiva GAME** está encaminado a atender una necesidad educativa vinculada con los beneficios y servicios ofrecidos por la Corporación Universitaria Remington, de manera más entretenida e interactiva que las típicas lecturas, a veces aburridas y monótonas en libros o páginas web, de tal forma que la comunidad universitaria en general (Estudiantes, Docentes, Administrativos, público externo, etc.) cuente con toda la información.

Se trata de un juego interactivo tipo simulador mixto (2D y 3D) que está ambientado en un mapa de la Uniremington Caucasia el cual tendrá diferentes interacciones entre el jugador y los NPC (por sus siglas en ingles non playable character o personaje no jugable en español) los cuales le brindan al jugador sus misiones e información para avanzar con el desarrollo del juego.

### **3. Planteamiento del problema y Justificación:**

¿Existe un videojuego serio que sirva de herramienta tecnológica y pedagógica y que, a su vez, permita divulgar las actividades de bienestar entre las comunidades académicas universitarias del bajo cauca del departamento de Antioquia?

Consultado en los diferentes sitios web y bibliotecas Universitarias, se pudo probar que no existen videojuegos serios que permitan divulgar actividades de bienestar entre las comunidades académicas universitarias del bajo cauca del departamento de Antioquia y aún más, la sede de Uniremington ubicada en Caucasia **no cuenta** con tecnologías relacionadas a la interacción lúdica académica.

A pesar de que, si existe una fuente de información en la web, los estudiantes de Uniremington no conocen los diferentes servicios de bienestar puesto que no consultan la fuente primaria. En la universidad Uniremington con sede ubicada en Caucasia - Antioquia, el grupo de investigación se dio a la tarea de analizar qué tan informados están los estudiantes; si conocen la misión, visión de bienestar, el campus virtual y las diferentes actividades que ofrece la misma.

La investigación preliminar partió de aplicar una encuesta con la aplicación Microsoft Form a la comunidad universitaria. Parte de lo consultado fue, si conocían o no los servicios ofrecidos por la oficina de bienestar. El 90% de los consultados afirmó no tener conocimientos de los servicios como: arte y cultura, deporte y actividad física, desarrollo humano, promoción y prevención, U diversa y el campus virtual.

El diccionario de la Real Academia Española de la lengua define bienestar como “*m. Estado de la persona en el que se le hace sensible el buen funcionamiento de su actividad somática y psíquica*”. Así entonces se puede afirmar que el bienestar

*universitario es el conjunto de acciones administrativas de orden universitario que apuntan al buen funcionamiento de toda la comunidad académica y que impactan positivamente en ellos de forma somática y psíquica”.*

La Dirección de bienestar institucional a través de las diferentes actividades busca contribuir a la formación integral, estimulando las capacidades de los grupos y de las personas de la comunidad; apoyándolos mediante el desarrollo de programas y servicios que integren el trabajo y el estudio.

Revisados los datos de la encuesta aplicada a un grupo de estudiantes de Uniremington, se puede asegurar que el 90% de los encuestado no conocen los servicios que ofrece la oficina bienestar de la institución, los resultados analizados informan que el 7% no están enterados de la existencia de esta información desde el sitio web de la universidad (fuente de información primaria) y el 3% restante informa que nadie les ha informado o mencionado.

El desarrollo de este prototipo de videojuego serio (**Serious games**) llamado **UNInteractiva GAME** está dirigido a la comunidad académica en general (estudiantes activos y egresados) así como a la población administrativa y de apoyo a la institución, todo esto con el fin de divulgar, informar, avisar o hacer conciencia de que la universidad tiene sus diferentes servicios de bienestar entre ellos:

- Arte y Cultura
- Deporte y Actividad Física
- Desarrollo Humano
- Promoción y Prevención
- U Diversa

Cada una de estas alternativas constituye un universo de actividades, oportunidades y beneficios puesto que se traducen en la posibilidad de que la comunidad universitaria saque provecho de esta oferta.

#### **4. Objetivo General y específicos:**

##### **Objetivo general:**

Implementar un prototipo de un videojuego serio como herramienta tecnológica y pedagógica que permita la divulgación de los diferentes servicios que ofrece

bienestar entre la comunidad académica universitaria Uniremington sede Caucaasia bajo cauca, Departamento de Antioquia.

**5. Análisis y tabulación de la información recompilada de la encuesta realizada a la comunidad estudiantil de Uniremington con sede en el municipio de Caucaasia.**

Se ha creado una encuesta en la plataforma Microsoft Forms la cual se envió a los distintos grupos de WhatsApp que manejan los distintos maestros de la universidad haciendo así la recolección de todos los datos de los distintos estudiantes de las en las diferentes carreras que fueron necesarias en la investigación.

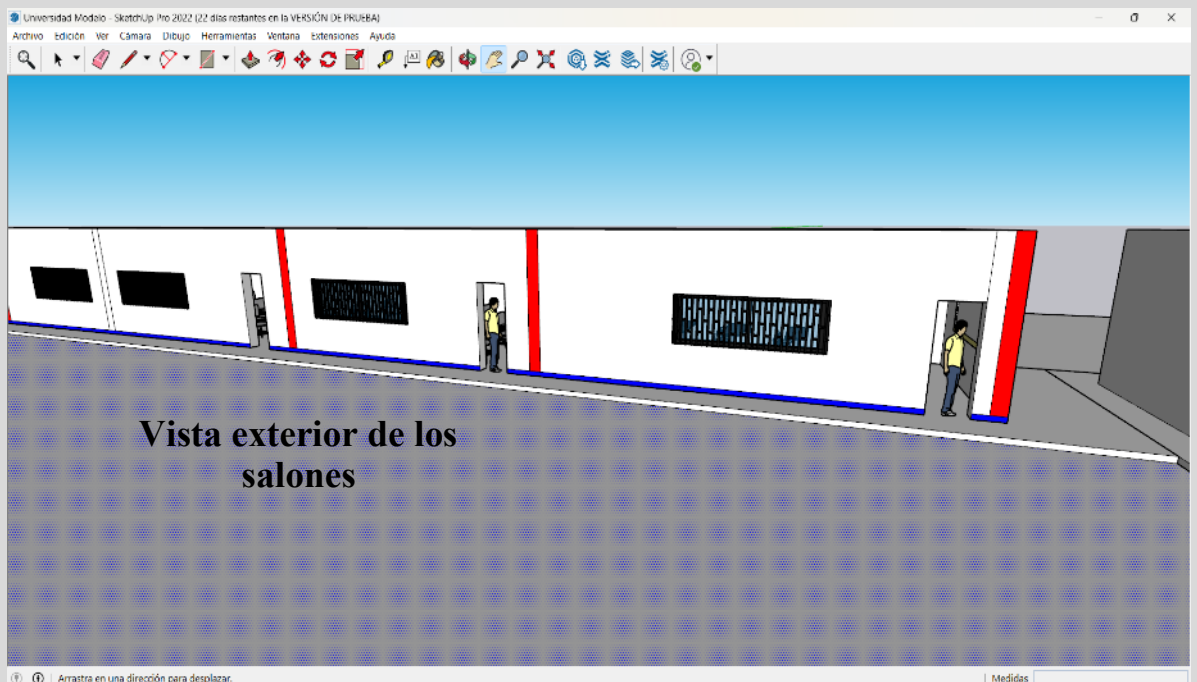
Se recolectaron los datos de 103 estudiantes de la universidad Remington Caucaasia de los cuales el 70% son mujeres y el 30% son hombres entre 17 a 30 años de los cuales el 75% no conoce los servicios y beneficios que ofrece el bienestar universitario y los otros 25%, de los cuales el 15% sabe que existe el bienestar, pero no conoce sus servicios específicos y el otro 10% si sabe del bienestar y conoce algunos pocos servicios y beneficios que ofrece el mismo.

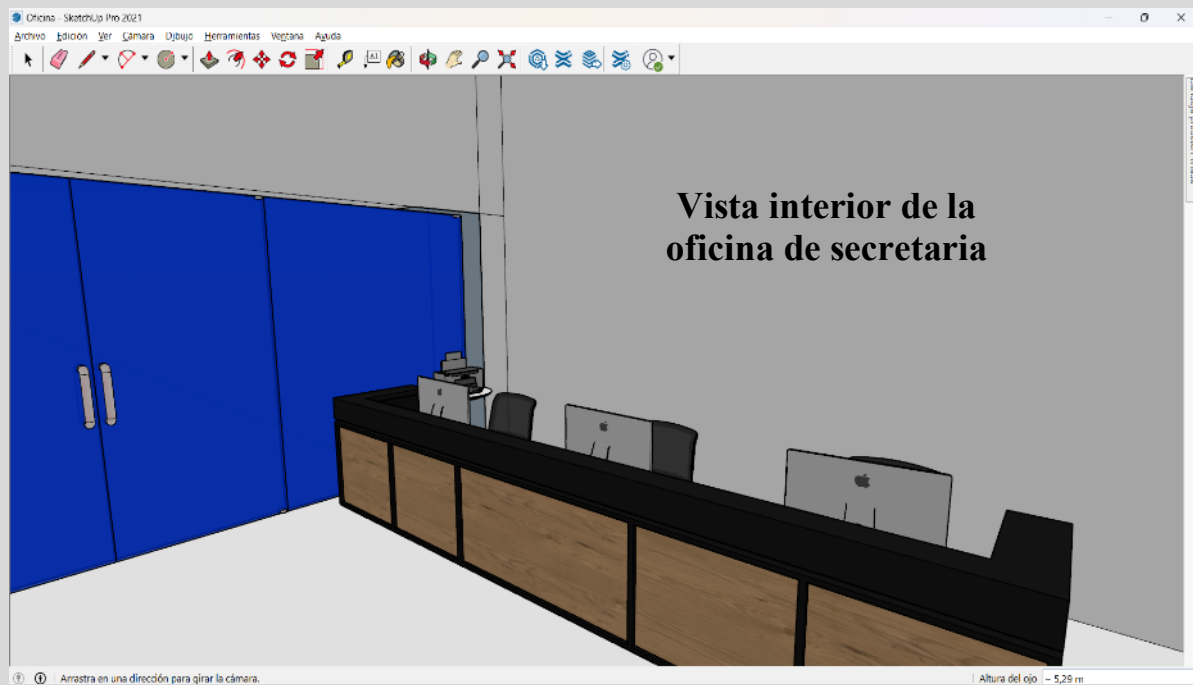
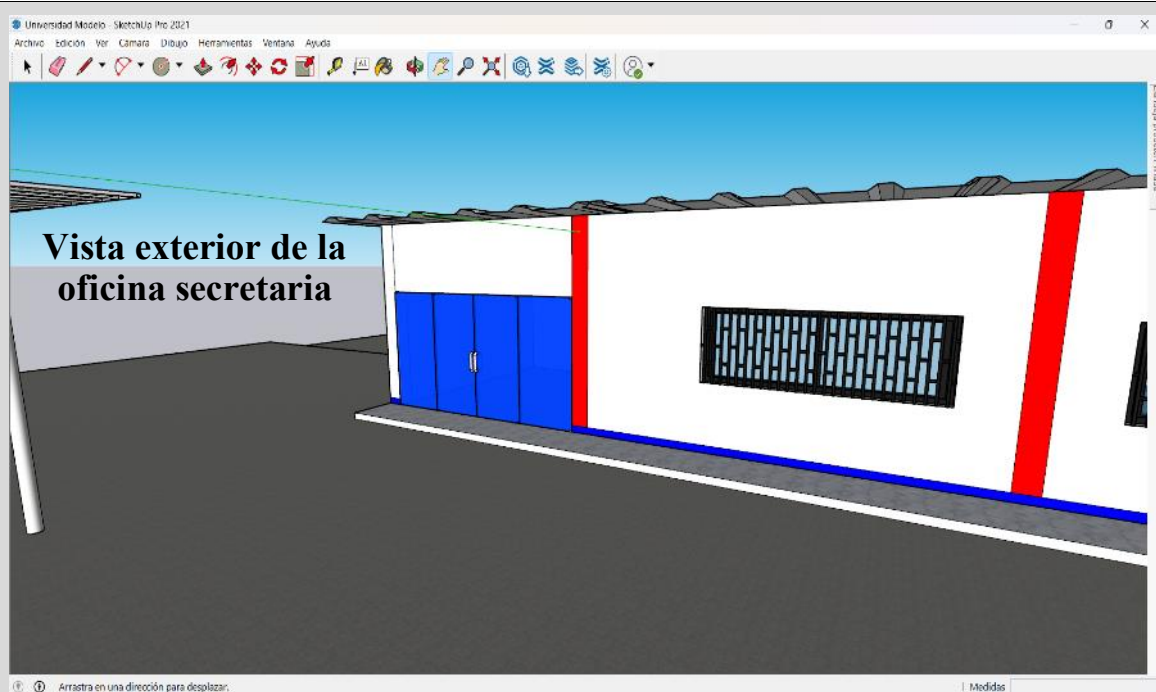
El análisis de toda la información anteriormente recopilada en el transcurso de toda la fase de **encuesta** del proyecto, se tabulo para la mejor interpretación y lectura, y se utilizó para comparar a los jugadores que participaron en la fase prueba beta del juego **UNInteractiva GAME** y ver si al final captan, recuerdan y saben más sobre los servicios y beneficios que ofrece el bienestar universitario.

**6. Desarrollo del prototipo UNInteractiva GAME por medio del cual los estudiantes accedan y conozcan todo respecto al bienestar universitario de la corporación universitaria Remington con sede en el municipio de Caucaasia Departamento de Antioquia.**

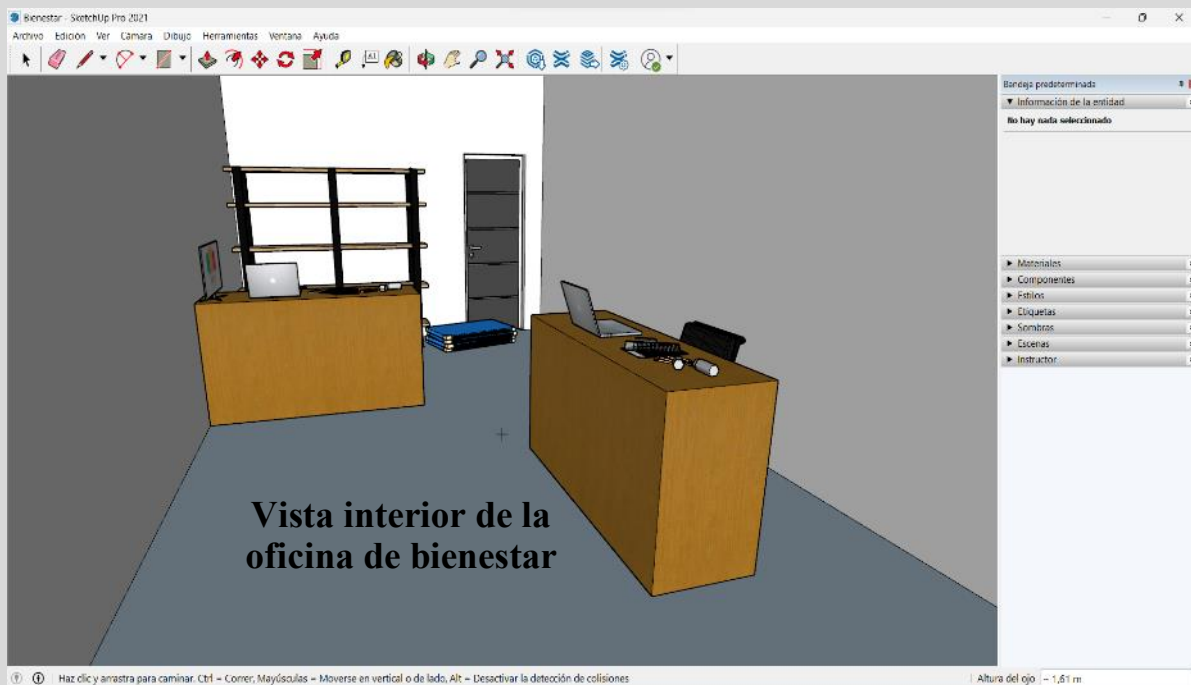
Se utilizo el software de creación de modelados de estructuras y objetos llamado SketchUp para la creación del modelo de toda la universidad Uniremington sede Caucaasia.



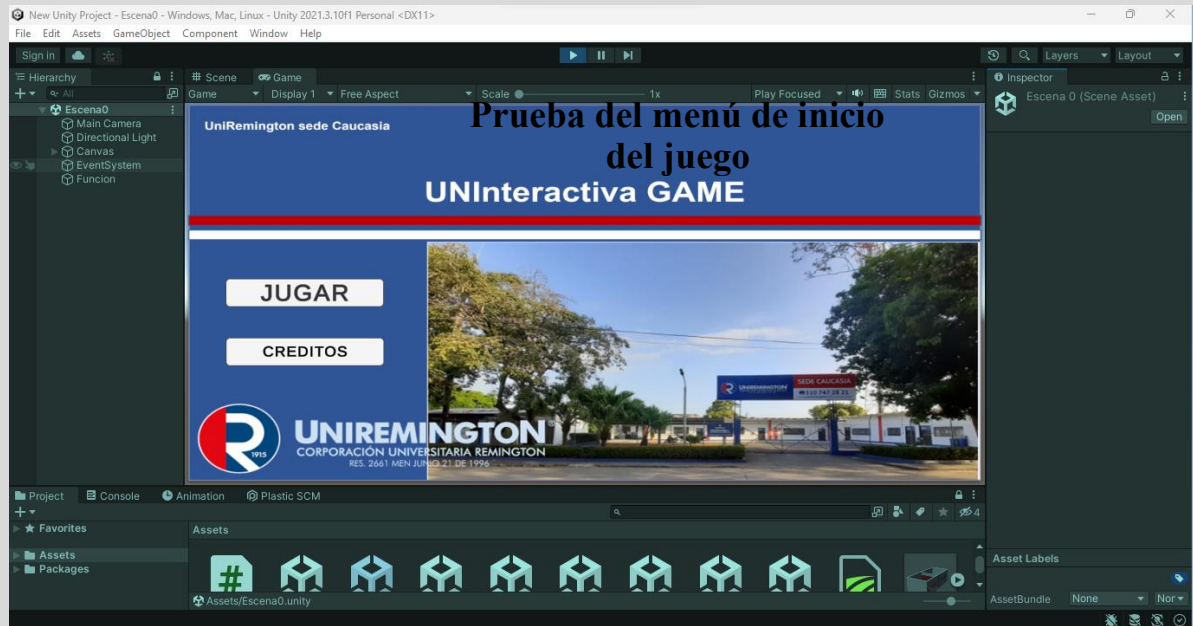


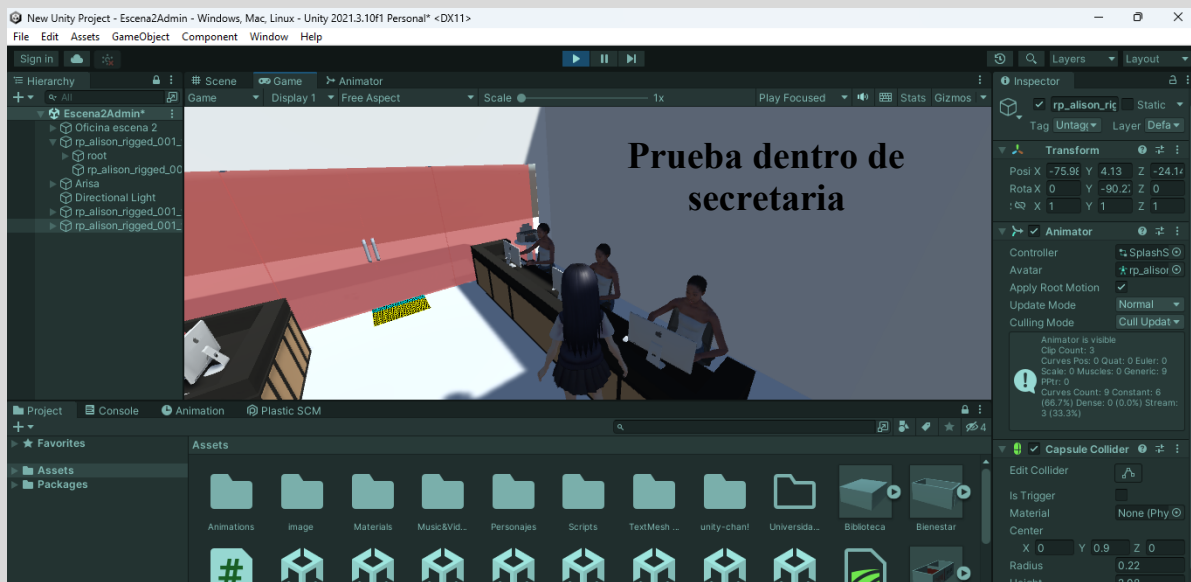


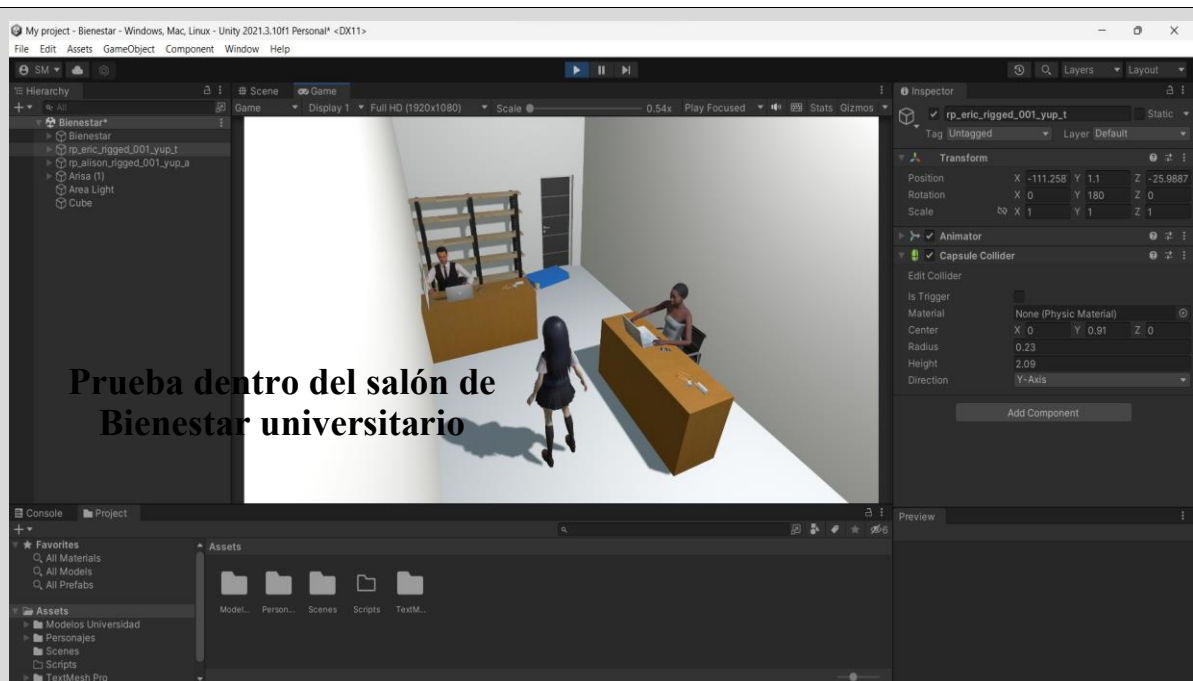




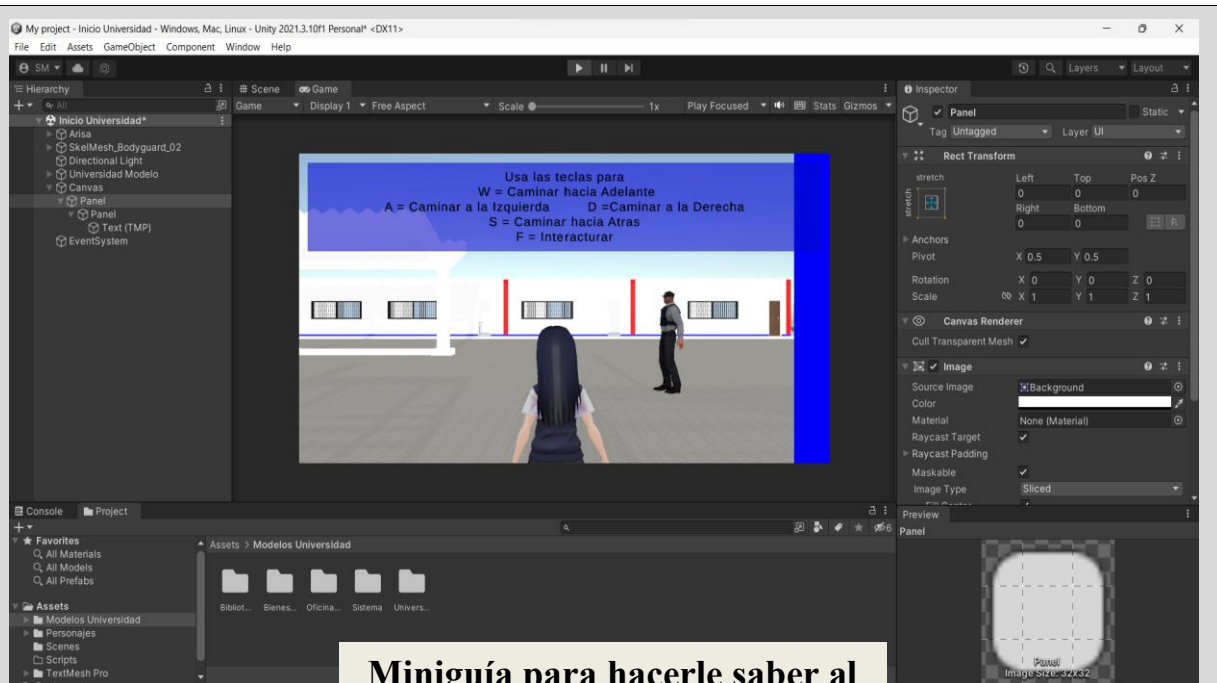
Se hace uso del motor de videojuego multiplataforma Unity versión 2021.3, para el desarrollo final del juego serio **UNInteractiva GAME**, utilizando la herramienta para hacer la jugabilidad e interacciones que tendrán los usuarios mientras juegan.







- 7. Elaboración del tutorial que sirva como guía básica para la interacción del usuario o jugador en relación con la herramienta tecnológica y pedagógica (UNInteractiva GAME) puesta en marcha en la universidad Uniremington con sede en el municipio de Caucaasia Departamento de Antioquia.**



## **8. Estado del arte de la investigación o referente teórico:**

### **Marco conceptual:**

Los juegos serios (**Serious games**) son juegos diseñados específicamente para dejar un mensaje, incentivar la reflexión o el aprendizaje sobre cualquier tema que pueda considerarse útil o educativo. Pueden ser desarrollados para empresas que buscan capacitar empleados, estados que quieran entrenar a su milicia, o instituciones que quieran promover sus servicios, beneficios, metas y reglas.

Cuando se crea un juego serio se piensa en tomar al jugador y situarlo en un ambiente realista determinado, sin que esté realmente allí. Es decir, es sólo un juego con sus reglas particulares, pero es muy cercano a la simulación, y en muchos casos son exactamente los llamados juegos simuladores.

### **Marco de Referencias:**

#### **internacional**

Según Carmen de Castro Castro, Juan Manuel Muñoz González y Ana Isabel Brazo Millán en la investigación **El uso de videojuegos serios en el aprendizaje de francés en educación superior**, dicen que *“Mediante una investigación en el cual toman un video juego Seriuos Game para la enseñanza de la lengua extranjera (francés) a los alumnos de educación superior. El cual se basa en enfrentarse a diferentes pruebas para avanzar en el mismo. Aunque los resultados no fueron los mejores por la indiferencia que mostraron los alumnos, se le da valor gracias a sus posibilidades didácticas de aprendizaje”* (de Castro Castro, Muñoz González, & Brazo Millán, 2017).

Según Margarita del Rosario Escobar y Laura Maria Buteler, en su investigación **Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos**, dicen que en su trabajo *“Nos dan a conocer los resultados de una revisión bibliográfica sobre 50 investigaciones entre 2003 y 2018 acerca de los efectos de los videojuegos en el aprendizaje. Como resultado muestra dos opciones: por un lado, las potencialidades que los videojuegos ofrecen y, por otro, la gran magnitud de opciones de los videojuegos como recurso educativo”*. (Escobar & Buteler, 2018)

Según Ricardo Casañ Pitarch en su investigación **INTEGRANDO EL USO DE LOS SMARTPHONE EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS A TRAVÉS**

**DE VIDEOJUEGOS SERIOS EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA** dice que *“El uso de la tecnología en educación suele ser razón de debate dado los posibles resultados en el uso de ello, pero, en conclusión, el uso de los videojuegos serios como herramienta educativa podría tener muchas ventajas si se usa de la manera adecuada”*. (Casañ Pitarch , 2018)

### **nacional**

Según Angie Paola Roncancio-Ortiz, Marco Fidel Ortiz-Carrera, Humberto Llano-Ruiz, Magally Jhoanna Malpica-López y Jose Joaquin Bocanegra-García en su investigación **El- uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema**, dicen que *“Los videojuegos más que un elemento de distracción se puede convertir en valiosas herramientas, demostrando incluso que pueden desempeñar un papel protagónico en procesos relacionados con la educación, y como apoyo a las tareas docentes”*. (Roncancio-Ortiz, Lopez, & Garcia, 2017).

Según carol aguilar, gabriel chanchi y maria vidal en su investigación **Definición de un proceso metodológico para la construcción de juegos serios para el apoyo de la enseñanza de la física cinemática** nos dice que *“Los juegos serios usan las tecnologías de la información y la comunicación para llegar a su validez, aunque no existe una metodología para su uso, está a su manera da un valor agregado al proceso de enseñanza aprendizaje, razón por la cual se ha popularizado su uso”*. ( J Aguilar, E Chanchí, & I Vidal, 2018)

Según Julián Moreno y Juan Álvarez en su investigación **Videojuego móvil como estrategia didáctica para facilitar la adaptación a la vida universitaria** dice que *“En este proyecto de investigación se describe videojuego para apoyar el proceso de inducción a estudiantes universitarios teniendo como caso de aplicación específico la Universidad Nacional de Colombia. Se encontró que la mayoría de los encuestados estuvieron de acuerdo con las diferentes características relacionadas con la jugabilidad y lo practico que sería su finalidad”*. (Moreno & A. Álvarez, 2019)

### **local**

Según Eric Castañeda G, Carolina Castañeda P, Simón Betancur G y Julieth Giraldo M. en su investigación **Desarrollo de un videojuego para la enseñanza del concepto de tragedia de los comunes en cursos de ingeniería** dicen que *“La aplicación Lancel’anzuelo un video juego pesquero educativo en el golfo de Urabá,*

*permitió una interacción más dinámica por parte de los estudiantes y descentralizó procesos de registro y entrega de información a los equipos jugadores. Además, enfrentó a los estudiantes a una reflexión más amplia en torno a lo que implica administrar recursos que no son de propiedad exclusiva y cómo cada una de sus decisiones tiene un impacto en el entorno y no sólo en el rendimiento de sus propias compañías”. (Betancur Gómez, Castañeda Pérez, & Giraldo Marin, 2015)*

Según Viviana Cupasachoa en su investigación **No es solo un juego: análisis de nuevas sociabilidades a través del videojuego League of Legends** dice que *“Gracias a los datos recolectados por la investigación se puede hallar que más que un simple videojuego en este surge interrelaciones entre tecnología, lúdica, sociabilidad, interacción social, virtualidad-presencialidad, género y subjetividad. Desde la actividad compartida, emergen lazos que guardan significados, emociones y recuerdos. Estas relaciones tienen implicaciones en los individuos y construyen una experiencia compleja, dando cuenta de transformaciones en lo presencial y lo virtual, en la subjetividad y la vida social contemporánea”. (Cupasachoa Alfaro, 2021)*

Según Cristian Adarve, Dily Castillo, Erika Restrepo y Hernán Villar en su investigación **Una revisión de videojuegos de realidad virtual para aplicaciones de entrenamiento laboral** dicen que *“las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se consideran elementos cruciales en los procesos educativos, ya que constituyen herramientas relevantes y necesarias en la búsqueda de niveles más altos de desarrollo socioeconómico. En este contexto, las TIC han planteado el desafío de encontrar modelos pedagógicos que maximicen su impacto en profesores y estudiantes.”. (Adarve Gómez, Castillo Carvajal, Restrepo Zapata , & Villar Vega, 2019)*

#### **Marco legal:**

- **Ley 23 de 1982:** Sobre derechos de autor.
- **Ley 44 de 1993:** por la cual se modifica y adiciona la ley 23 de 1982 y se modifica la ley 29 de 1944
- **Decreto 1360 de 1989:** Por el cual se reglamenta la inscripción de soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor
- **La Constitución Política de Colombia en sus Artículos 61:** protegerá la propiedad intelectual por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley.
- 
- **Código Civil Colombiano en su Artículo 2063:** normativa sobre obras inmateriales
- **La decisión Andina 351 de 1993:** sobre derecho de autor y derechos conexos

## 9. Metodología:

Este trabajo es adelantado a través de una investigación de tipo cuantitativa; para ello se tendrá como punto de partida un estudio de tipo correlacional y un diseño cuasi experimental. La población a impactar es la comunidad universitaria con sede en Cauca, departamento de Antioquia. En el desarrollo mismo del Serious Game se usarán los métodos **SCRUM** lo que nos permite planificar, ejecutar y supervisar o gestionar todo el proceso del análisis, planeación, desarrollo y testing.

Scrum es un marco de trabajo iterativo e incremental para el desarrollo de proyectos, productos y aplicaciones. Estructura el desarrollo en ciclos de trabajo llamados Sprints. Son iteraciones de 1 a 4 semanas, y se van sucediendo una detrás de otra. Los Sprints son de duración fija y terminan en una fecha específica, aunque no se haya terminado el trabajo, y nunca se alargan.

## 10. Resultados

Al Jugar **UNInteractiva GAME** en la prueba Beta interna, nos damos cuenta que la información se trasmite de manera más fácil, fluida y concisa, permitiendo así que los jugadores capten y recuerden más sobre el contenido de la información proporcionada sobre la universidad Remington Cauca, más específicamente sobre el área de bienestar universitario, ya que se juega e interactúa de manera más entretenida, que en vez de leerla de las fuentes que proporcionada por la universidad ya que hay mucha más información.

## 11. Conclusiones:

En conclusión, este videojuego serio **UNInteractiva GAME** ayuda a mantener informado a todas aquellas personas ya sea alumnos de la universidad, persona particular, o futuros nuevos alumnos de esta misma sobre toda la información y beneficios que brinda Uniremington.

Los cuales son:

- Primeros auxilios - Atención básica no invasiva
- Asesorías psicológicas
- Programa Permane-Ser
- Proceso psicosocial
- Proceso académico
  - Consejería Académica:
  - Equipos de consejeros académicos Uniremington
  - Equipos de consejeros académicos Uniremington
  - Inducción de estudiantes nuevos
  - Caja de herramientas virtual
- Proceso financiero
- Préstamo de implementos lúdicos y deportivos
- Préstamo de implementos lúdicos y deportivos
- Curso de yoga
- Taller de técnica vocal
- Curso de fotografía con Smartphone

De manera más detallada, resumida, sencilla y fluida de tal forma que es más fácil de captar y recordar mediante el juego, que leerla directamente de la fuente la cual esta con mucha más información que la persona le da pereza leer o no tiene tiempo de leer por cuestiones de trabajo o algún otro inconveniente

## 9. Referencias bibliográficas

# Referencias

J Aguilar, C., E Chanchí, G., & I Vidal, M. (08 de Enero de 2018). *Definición de un proceso metodológico para la construcción de juegos serios para el apoyo de la enseñanza de la física cinemática*. Obtenido de <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/publicaciones-e-investigacion/article/view/2815>

Adarve Gómez, C., Castillo Carvajal, D., Restrepo Zapata , E., & Villar Vega, H. (01 de Junio de 2019). *Una revisión de videojuegos de realidad virtual para aplicaciones de entrenamiento laboral*. Obtenido de

<https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA685622800&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=0122350X&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon%7E187b0b8a>

Aznar Díaz, I., Romero Díaz de la guardia, J., Hinojo Lucena, A., & Raso Sánchez, F. (23 de Diciembre de 2016). *PERCEPCIONES DE LOS FUTUROS DOCENTES RESPECTO AL POTENCIAL DE LA LUDIFICACIÓN Y LA INCLUSIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE*. Obtenido de <https://educar.uab.cat/article/view/v53-n1-aznar-diaz-et-al>

Baloco Navarro, C. (23 de Diciembre de 2017). *En la frontera del Entretenimiento y la Educación: Juegos Serios*. Obtenido de <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/1869>

Betancur Gómez, S., Castañeda Pérez, C., & Giraldo Marin, J. (2015). *Desarrollo de un videojuego para la enseñanza del concepto de tragedia de los comunes en cursos de ingeniería*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10495/7710>

Casañ Pitarch, R. (01 de 01 de 2018). *Integrando el uso de los smartphome en la enseñanza de lenguas extranjeras a través de videojuegos serios en educación universitaria*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6724604>

Cózar Gutiérrez, R., & Sáez López, J. (02 de Febrero de 2016). *Aprendizaje basado en juegos y gamificación en la formación inicial del profesorado de ciencias sociales: un experimento con Minecraft*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/293644516\\_Game-based\\_learning\\_and\\_gamification\\_in\\_initial\\_teacher\\_training\\_in\\_the\\_social\\_sciences\\_an\\_experiment\\_with\\_MinecraftEdu](https://www.researchgate.net/publication/293644516_Game-based_learning_and_gamification_in_initial_teacher_training_in_the_social_sciences_an_experiment_with_MinecraftEdu)

Cupaschoa Alfaro, V. (2021). *No es solo un juego: análisis de nuevas sociabilidades a través del videojuego League of Legends*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10495/23189>

de Castro Castro, C., Muñoz González, J. M., & Brazo Millán, A. I. (03 de Julio de 2017). *El uso de videojuegos serios en el aprendizaje de francés en educación superior*. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662018000100157](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662018000100157)

Escobar, M., & Buteler, L. (12 de Mayo de 2018). *Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos*. Obtenido de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/91660>

Hernández Sampieri, D. (26 de Agosto de 2014). *Metodología de la investigación 6ª Edición*. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Lion, C., & Perosi, V. (20 de 12 de 2019). Didácticas lúdicas: aproximaciones, desafíos y posibilidades para la integración de videojuegos serios en el nivel superior. *revista enseñanza de la física*, 31(2), 1 - 9. Obtenido de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revistaEF/article/view/26942>

Mendez Alvarez, C. E. (23 de Octubre de 2020). *Metodología de la investigación: Diseño y desarrollo del proceso de investigación en ciencias empresariales. (5 ed.) Alpha Editorial S.A.* Obtenido de <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/30068>

Moreno, J., & A. Álvarez, J. (24 de Junio de 2019). *Videojuego móvil como estrategia didáctica para facilitar la adaptación a la vida universitaria*. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100055&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100055&script=sci_arttext&tlng=en)

Roncancio-Ortiz, A., Lopez, M., & Garcia, B. (04 de Julio de 2017). *El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema*. Obtenido de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria\\_sogamoso/article/view/7184](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria_sogamoso/article/view/7184)

Salas Rueda, R. (05 de Julio de 2018). *Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje.* Obtenido de <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2613>

**Cronograma de actividades**

<b>Actividad</b>	<b>Fecha inicio</b>	<b>Fecha finalización</b>
<b>Creación de encuesta</b>	<b>04 – 04 – 2022</b>	<b>04 – 07 – 2022</b>
<b>Recolección y tabulación de resultados de la encuesta</b>	<b>06 – 07 – 2022</b>	<b>12 – 07 – 2022</b>
<b>Creación del modelo de la universidad en SketchUp</b>	<b>15 – 07 – 2022</b>	<b>17 – 11 – 2022</b>
<b>Exportación y ajuste del modelo de la universidad en Unity</b>	<b>05 – 01 – 2023</b>	<b>10 – 01 – 2023</b>
<b>Prueba del terreno en Unity con personaje jugable</b>	<b>12 – 01 – 2023</b>	<b>17 – 01 – 2023</b>
<b>Creación de menú de inicio del juego</b>	<b>19 – 01 – 2023</b>	<b>22 – 02 – 2023</b>
<b>Creación de los créditos</b>	<b>23 – 02 – 2023</b>	<b>07 – 03 – 2023</b>
<b>creación de los diferentes escenarios en el juego.</b>	<b>10 – 03 – 2023</b>	<b>10 – 06 – 2023</b>
<b>Creación Mini Guía para el jugador</b>	<b>08 – 06 – 2023</b>	<b>29 – 08 – 2023</b>
<b>Prueba interna Beta del juego</b>	<b>3 – 07 – 2023</b>	<b>10 – 07 – 2023</b>

**Presupuesto**  
**Solo en caso de presentación de proyectos para convocatoria de menor cuantía.**

Actividad, material o reactivo	Inversión	Tipo de recurso	
		Efectivo	Especie
1 PORTÁTIL HP, AMD RYZEN 7, RAM 8 GB, 512 GB SSD	x	3.500.000	
1 computador Todo en Uno HP 22 intel i3, RAM 8 gb	x	1.900.000	
Licencia Unity	X	3.000.000	
2 licencia sistema operativo Windows 10	x	1.200.000	
Papelería, tinta, varios	x	500.000	
<b>TOTAL</b>		<b>10.100.000</b>	