IMPACTO DE PROYECTO “DESARROLLO DE UN PROTOTIPO DE VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA GESTIÓN DE LA INGENIERÍA DE SOFTWARE”

Autor: Andrea Katherine Martinez Rosas

Los videojuegos cada día ocupan un mayor espacio en la vida de las nuevas generaciones y se han transformado en un medio que es capaz de llamar la atención de los usuarios que interactúan con él. Teniendo en cuenta esta tendencia, el proyecto se enfoca en la creación de una herramienta que pudiera ser utilizada en las aulas de clase para el fortalecimiento de los temas tratados. Para esto se define la creación de un prototipo de videojuego.

Durante el desarrollo del prototipo, fue necesario indagar sobre la relación entre los géneros de videojuegos y las áreas de conocimiento de la ingeniería de software, para posteriormente definir el diseño con la aplicación de herramientas de uso gratuito, y finalmente realizar la verificación del producto terminado.

Por lo anteriormente expuesto se puede discernir que las áreas de impacto son: la educación en el área de las tecnologías de la información, haciendo énfasis en la ingeniería de software y los procesos que allí se generan; la investigación de la relación entre las habilidades blandas y los perfiles laborales necesarios en la aplicación de la ingeniería de software.