

¡Game over! Alumno Tec diseña videojuego que busca prevenir violencia



César Antonio López, estudiante de la **Ingeniería en Tecnologías Computacionales** desarrolló el videojuego **Ley de vida** buscando **concientizar** a **niños** y **adolescentes** sobre la **violencia** y las **consecuencias** del **consumo** de **sustancias adictivas**.

El alumno de quinto **semestre** del [Tecnológico de Monterrey campus Cuernavaca](#) ideó el juego para el Departamento de **Prevención del Tribunal Unitario de Justicia Penal para Adolescentes (TUJPA)** del Estado de **Morelos**.

El **proyecto** lo realizó de forma **intensiva** durante **5 semanas** como parte del **servicio social** en **verano**, buscando **desarrollar** un **prototipo** que creara **conciencia** en la toma de **decisiones** y su **impacto** para sí mismos y su entorno.

*"Me siento muy **satisfecho** por haber **apoyado** a una **causa** que al final **involucra** el **desarrollo** y **educación** de los **niños**",* comentó el estudiante.

Ley de vida

Empezar

Ajustes



Creado por:
antony_lova



x 0



x 0



x 0



x 0



Tu objetivo es conseguir muchos corazones rojos haciendo cosas buenas, de lo contrario te vas a llenar de corazones grises... ↑



/> width="800" loading="lazy">

El video juego, *Ley de Vida*

Inspirado en los juegos de **Mario Bros**, el estudiante **diseñó personajes virtuales** que se **desplazan** entre **plataformas** y **obstáculos**, para **lograr** el **objetivo** de **recolectar frutas** y **acumular corazones rojos**.

Los **jugadores** deben **evitar** que el **personaje consuma** las distintas **sustancias adictivas** que se encuentran a lo largo del juego y no **acumular corazones grises**.

“El tribunal necesitaba una herramienta que diera un mensaje de paz y armonía”.- César Antonio López.

“*El tribunal necesitaba una herramienta con la que muchos niños pudieran jugar y fuera de fácil acceso, divertida y cuyo contenido diera un mensaje de paz y armonía*”, mencionó César Antonio.

La **versión piloto** consta de un **único nivel** y se puede **adaptar** a diversas **plataformas**. Actualmente está **destinado** para **uso del tribunal**, por lo que ellos lo **utilizarán** en sus **actividades y sitio web**.



/> width="800" loading="lazy">

Impacto en la comunidad

El **videojuego** fue realizado como un **proyecto solidario** durante el servicio social en verano.

El **Tribunal Unitario de Justicia Penal para Adolescentes (TUJPA)** planteó el **reto de prevenir** que los **jóvenes** caigan en la **violencia**, a través de la creación de una **herramienta tecnológica**.

“Me llena el corazón saber que haya aportado algo a la comunidad”.- César Antonio.

*“Me llena el **corazón** saber que muchos **niños** van a poder **crecer** con algo que **yo hice...** que haya **aportado** algo a la **comunidad**”, finalizó César Antonio.*

De acuerdo con el departamento de **Servicio Social** del campus Cuernavaca, la **calidad del trabajo** y la **satisfacción** de la **institución**, lo convierten en un **proyecto relevante** y **destacado**.

*“Fue una gran **sorpresa** y **satisfacción** ver el **trabajo** realizado por César. Estamos muy **contentos** y esperamos tener gran **impacto** en los **niños** de la región de **Morelos**”, expresó Karen Emelly Ríos, jefa de prevención social de la violencia y la delincuencia para personas.*

De acuerdo con el TUJPA, este **videojuego** ofrecerá a los **niños** morelenses la **oportunidad** de **experimentar** de forma **interactiva**, las **decisiones correctas** que pueden **tomar** en su **vida** cotidiana.

SEGURO QUERRÁS LEER: