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

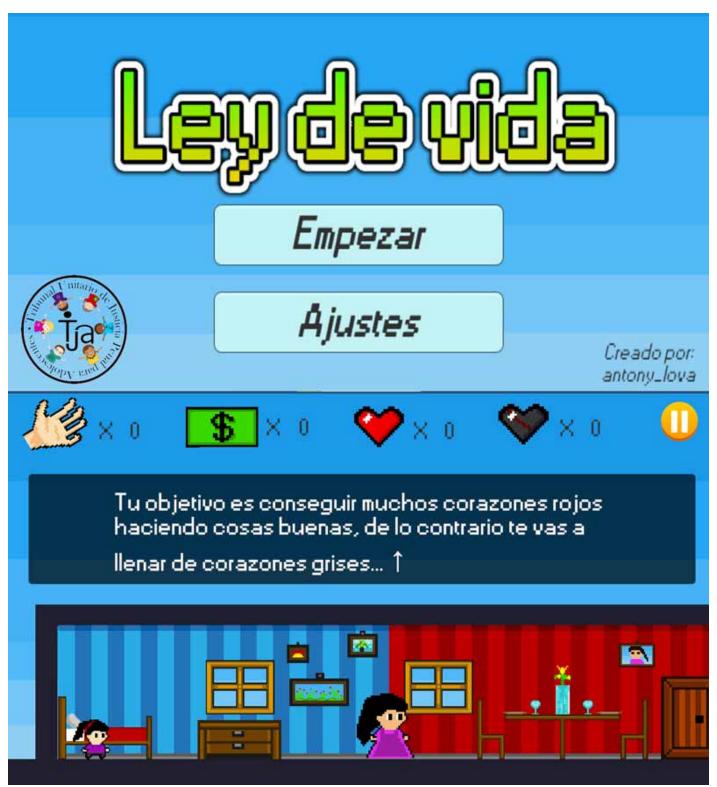


César Antonio López, estudiante de la Ingeniería en Tecnologías Computacionales desarrolló el videojuego Ley de vida buscando concientizar a niños y adolescentes sobre la violencia y las consecuencias del consumo de sustancias adictivas.

El alumno de quinto **semestre** del <u>Tecnológico de Monterrey campus Cuernavaca</u> **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.



/> 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 **Ilena** 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: