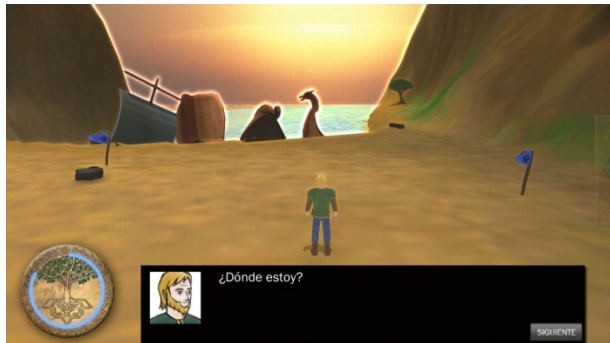


**NUMERO DE PROYECTO:** 198649

**EMPRESA BENEFICIADA:** AMS MEDIA SA de CV

**TÍTULO DEL PROYECTO:** *“Videojuego individualizado para el desarrollo de estrategias de afrontamiento de la ansiedad mediante controladores psicológicos.”*



**OBJETIVO DEL PROYECTO:** Desarrollar un juego serio, accesible a toda la población, especialmente entre 12 y 34 años, que cuente con un ordenador y acceso a Internet, que de manera lúdica reduzca el nivel de ansiedad de sus usuarios significativamente, mejorando su bienestar subjetivo y actuando como profilaxis contra otros problemas de salud mental.

**PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS:** Estudio Comparativo Tecnológico Ansiedad, Diseño Conceptual (Gameplay) del Producto Viable, Guía de arquitectura de información y mecanismos de seguridad, Casos de unos, Bases de datos, Producto Mínimo Viable funcionando, Pruebas internas del Producto Mínimo Viable, Pruebas externas del mínimo producto viable (con personas con ansiedad), Cambios y mejoras al Producto Mínimo Viable, Minería de Datos y Diseño y construcción sitio de Internet.

**BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** Tid Runer es un videojuego individualizado para el desarrollo de estrategias de afrontamiento de la ansiedad mediante controladores psicológicos. Una vez que el usuario está instalado en el juego, dentro del mismo gameplay se evalúa el nivel de ansiedad en sus corolarios de sobre-reacción y sobre-estimación del peligro. La intervención sobre los niveles de ansiedad se realiza a través de situaciones dentro del juego que representen retos a solucionar para alcanzar un objetivo global y “ganar” el juego. Está diseñado especialmente para entrenar al usuario en técnicas de control de ansiedad. En una historia y ambientación que utiliza elementos de fantasía y mitología nórdica, el jugador toma el papel de un vikingo quien tras alterar accidentalmente el curso del tiempo, debe embarcarse en un viaje de aventuras para encontrar las piezas del amuleto mágico con el cual se restaurará el equilibrio del tiempo.

**RESULTADOS DEL PROYECTO:** Se validó el uso de un juego serio como herramienta que coadyuva en la salud psíquica del usuario a través de disminuir y mantener niveles bajos de ansiedad en la juventud. Los usuarios acceden a un screening (diagnóstico) inicial de la ansiedad estado. Ayuda a prevenir el desarrollo de problemas mentales en individuos con niveles sub-clínicos de ansiedad. El videojuego es una herramienta eficaz que influye positivamente en las personas no sólo en la ansiedad sino previniendo enfermedades causantes de la misma mediante estrategias, técnicas y herramientas que fortalecen y procuran la salud. Contribuye a la intervención pronta y oportuna de personas que puedan desarrollar un cuadro clínico de ansiedad.

**IMPACTOS DEL PROYECTO:** Social: En las estadísticas de estudios realizados por el CETIA en México el 14 por ciento de la población de entre 18 y 65 años ha padecido el trastorno de ansiedad en algún momento de su vida, pero solo uno de cada 10 personas recibe atención psicológica profesional. Este proyecto ayudará a reducir estas cifras de forma gratuita para los usuarios por lo cual cualquier persona podrá acercarse fácilmente y gozar los beneficios del mismo. Económico: El hacer un videojuego para la salud tiene una ventana de oportunidad económica especialmente en México en donde el mercado de videojuegos está en un crecimiento exponencial. Tecnológico: Propone la implementación y promoción de nuevas tecnologías en México.