



UNIVERSIDAD MODELO

ESCUELA DE INGENIERÍA

FACULTAD DE INGENIERÍA

TRABAJO: Anteproyecto

ASIGNATURA: Proyectos 2

PROFESOR(A): Kenia Nairhovy Osorio Lopez

**ALUMNO(A): Javier Vladimir Osorio Cardeña, Dylan
Ernesto Mollinedo Sanchez, Eduardo Gabriel Canul
May, Erick Eduardo Gomez Espinosa, Luis Raul
Marques Cervera**

SEMESTRE: 2

GRUPO: B

FECHA: 23/02/2025

Indice

Resumen	2
Introducción.....	2
Antecedentes	2
Definición del problema	2
Justificación	2
Objetivos	3
Metodología	3
Diseño conceptual.....	3
Plan de trabajo	6
Costos y plan de negocios	6
Conclusiones	6
Referencias	7
Anexos	7

Resumen

Las adicciones se pueden entender como una dependencia a una sustancia y dicha dependencia es aliviada con el consumo de la misma en Mérida Yucatán los jóvenes de entre 17 a 24 años se ven atraídos a estas sustancias para concientizar sobre las consecuencias de consumir sustancias nocivas para la salud es un programa en vr con inmersión con los efectos adversos de los mismos

Introducción

En este proyecto se busca concientizar a los jóvenes de entre 17 a 24 años sobre las consecuencias sobre el consumo de adicciones a través de un programa en realidad virtual (VR por sus siglas en ingles), en el cual en el mismo se podrá interactuar con varios objetos repartidos en un escenario al interactuar con los mismos y en ese momento en la pantalla se vera los efectos de los mismo y los efectos que ocurren después de que el efecto de las sustancias termina, esto acompañado con sonidos y visuales.

Antecedentes

Una adicción se puede entender a la dependencia al exceso de una sustancia, o al menos en el contexto en el que nosotros buscamos trabajar (sustancias), en la que el sujeto se ve en la necesidad de conseguir y consumir dicha sustancia para aliviar sus preocupaciones o “liberarse” del mundo que lo rodea, el trasfondo de las adicciones es un placer efímero causado por una sustancia que logra provocar un efecto en el cuerpo, dependiendo de sus componentes provocando un efecto diferente, sumado a eso la búsqueda de ese placer por el sujeto, desencadena en una adicción, en la que el individuo debe consumir la sustancia o de lo contrario puede causar crisis de ansiedad y agresividad.

Definición del problema

Lo que buscamos prevenir es que los jóvenes de la Universidad Modelo ubicada en Mérida, Yucatán, entre 17 a 24 años, se vean atraídos o desarrollen una adicción a alguna sustancia peligrosa, esto después de la venta o publicación de nuestro proyecto, con una estimación de lanzamiento en julio-agosto 2025

Justificación

El consumo de sustancias adictivas afecta gravemente a los jóvenes y los métodos tradicionales de prevención no siempre generan impacto suficiente. El proyecto busca utilizar la realidad virtual para simular los efectos de las adicciones,

permitiendo una mayor concienciación y brindar ayuda a quienes buscan recuperarse. Y esto beneficiará a jóvenes en riesgo, así como a las instituciones educativas entre más asociaciones.

Objetivos

Objetivo General: Desarrollar una experiencia de realidad virtual que simule los efectos de las sustancias adictivas, permitiendo la concienciación y brindar apoyo para la prevención y recuperación de los usuarios.

Objetivos Específicos:

1. Diseñar un entorno virtual que represente los efectos del cuerpo humano y de la mente del consumo de sustancias adictivas.
2. Implementar un sistema inmersivo con efectos visuales y sonoros para mejorar la experiencia del usuario.
3. Incluir una racha de días sobrios que permita a los usuarios hacer seguimiento de su progreso.
4. Desarrollar una interfaz intuitiva que facilite la interacción con los objetos del entorno virtual.
5. Garantizar la protección de los datos del usuario para mantener la privacidad y anonimato.

Metodología

Mixta ya que se realizaron datos cuantificables sobre la cantidad de jóvenes que tienen o han probado alguna vez sustancias adictivas y hemos hecho entrevistas a un experto para conocer mas sobre el tema.

Diseño conceptual

El proyecto constará en una experiencia de realidad virtual (VR) llamada “Ciclos viciosos” que se puede traducir como realidad frágil. Que será para concientizar sobre las adicciones, principalmente el de sustancias como alcohol, cigarro u otro tipo de drogas. Se basará en un personaje y como sufre por tomar este tipo de sustancias, y como se va deteriorando su salud por su consumo. Será con arte de pixeles y aquí tenemos algunos diseños tipo “mock-ups” de cómo se verá el proyecto final:





Plan de trabajo

No.	Actividades	Responsable	Entrega	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Junio	
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	Proyecto - Frágil Realidad																				
1	Anteproyecto	Todos	Semana 5																		
2	Presentacion del anteproyecto	Todos	Semana 6																		
3	Documentación	Erick, Javier	Semana 4																		
4	Diseño conceptual	Eduardo	Semana 5																		
5	Diseño a detalle	Eduardo	Semana 6																		
6	Desarrollo del programa	Dylan	Semana 7																		
7	Implementación y pruebas	Luis	Semana 8																		
8	Solucion de problemas	Dylan	Semana 9																		
9	Presentación	Todos	Semana 10																		
10	Expoetrónica	Todos	Semana 11																		

Costos y plan de negocios

COSTOS DE PROYECTO

GA: Gastos de administración	\$ 26,800.00	Plan de negocios
Nómina (NúmEmpleados * SalarioHora * HorasSemana * 4se)	\$ 20,000.00	¿Cómo se va a conseguir esa inversión?
Renta	\$ 3,000.00	¿Cómo se va a recuperar?
Agua	\$ 200.00	¿En qué plazo?
Luz	\$ 500.00	
Computadoras	\$ 1,500.00	Donaciones
Licencias	\$ 500.00	Colaboración con organizaciones y venta de uso a esas mismas
Servidores, dominios, etc.	\$ 500.00	Publicidad a especialistas certificados
Internet	\$ 600.00	
PU: Publicidad	\$ 1,000.00	
GE: Ganancia esperada	\$ 10,000.00	
IM: Impuestos (~30%)	0.3	
Costo = [GE * (1 + IM) + GA + PU]	\$ 40,800.00	por mes 14 Licencias de \$3000
	\$ 244,800.00	6 meses

Conclusiones

Factibilidad técnica.

Se cree que para el proyecto de “ciclo vicioso” no tome mucho en cuestión de recursos de mano de obra, debido a que el equipo desarrollador del proyecto son estudiantes de software y con el suficiente tiempo de aprendizaje y de trabajo se podría lograr el objetivo. El obstáculo sería que no se tiene experiencia desarrollando para la tecnología de Realidad virtual (VR), sin embargo, se cuenta con el capital requerido por que en realidad no se gastaría nada en el recurso más costoso en estos proyectos tales como es la mano de obra.

Logística del proyecto.

Se estima que para este proyecto se cumplirá el objetivo de ayudar a la gente que sufre de adicciones o dependencias de cierto tipo a superarlas. No interesa tanto el lado del capital, más que nada el de poder ayudar. Aunque si se tratará de recuperar el capital de ciertas formas, con publicidad, por ejemplo. Debido a que el equipo desarrollador está conformado por cinco personas, tampoco se tardaría demasiado tiempo en poder recuperar la inversión para la experiencia virtual para concientizar a las personas.

Referencias

Comunicacion. (2022, Noviembre 15). ¿Qué es un plan logístico y cómo elaborarlo? Select Business School. <https://escuelaselect.com/plan-logistico-elaboracion-objetivos/>

La realidad virtual en la educación: ¿puede cambiar la forma de aprender? (n.d.). Udg.mx. Retrieved March 3, 2025, from <http://ci.cgai.udg.mx/es/noticia/la-realidad-virtual-en-la-educacion-puede-cambiar-la-forma-de-aprender>

Anexos

Entrevista con experto:

- ¿Qué es lo que puede orillar a un adolescente a tener una adicción?

Problemas familiares, presión social, estrés, baja autoestima y búsqueda de escape.

- ¿Cuáles son los tipos de adicciones más comunes entre jóvenes de 14 a 20 años?

Alcohol, tabaco, marihuana, drogas sintéticas, videojuegos y redes sociales.

- ¿Hay alguna diferencia en cómo se trata la prevención de adicciones en adultos y jóvenes?

En jóvenes se enfoca en educación y protección; en adultos, en rehabilitación y reinserción.

- En su experiencia, ¿cómo un joven tiene acceso a las sustancias nocivas?

Amigos, fiestas, antros, redes sociales y vendedores clandestinos.

- ¿Cuáles son los primeros signos de alguien que empieza una adicción?

Cambios de humor, aislamiento, bajo rendimiento, descuido personal y necesidad de dinero.

- ¿Cómo una persona puede darse cuenta si sufre de alguna adicción?

Si no puede dejarlo, afecta su vida, genera ansiedad y necesita más para sentirse bien.

- ¿Cómo puede llegar a afectar una adicción a un adolescente en su vida diaria?

Bajo rendimiento, problemas familiares, aislamiento y riesgos legales o de salud.

- ¿De qué manera las adicciones pueden influir en la toma de decisiones?

Impulsividad, riesgos, descuido de responsabilidades y malas elecciones.

- ¿En su experiencia qué método parece ser efectivo para dejar una adicción?
¿Cómo se aproxima usted a ese método? (indaga a profundidad)

Terapia, apoyo familiar, grupos de ayuda y cambio de hábitos.

- ¿Qué impacto tiene el consumo de sustancias legales, como el alcohol y el tabaco, en los jóvenes?

Daño cerebral, dependencia, menor control y riesgo de otras drogas.

- ¿Qué factores influye el estrés en el riesgo de desarrollar una adicción?

El estrés lleva a buscar escapes como drogas o conductas adictivas.

- ¿Qué factores influyen en las relaciones interpersonales en el desarrollo de una adicción?

Malas amistades, falta de apoyo familiar y conflictos emocionales aumentan el riesgo.