



Foro Jóvenes Emprendedores

LET'S GO HOME

Área de conocimiento: Divulgacion científica

Categoría: Tecnología

Nivel: Preparatoria

Nombre de los participantes: María Fernanda Ramirez Covarrubias, Kevin Yovan Valenzuela Navarro

Nombre y firma del asesor: Maria Hermelinda Lopez Campos

Guasave, Sinaloa, México. 9 de diciembre del 2025.

I. INDICE.....	2
II. RESUMEN.....	3
III. ANTECEDENTES.....	4
IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
V. JUSTIFICACIÓN.....	4
VI. OBJETIVOS.....	5
VII. HIPÓTESIS.....	5
VIII. MARCO TEÓRICO.....	5
IX. METODOLOGÍA.....	5
X. RESULTADOS.....	6
XI. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	6
XII. CONCLUSIONES.....	6
XIII. BIBLIOGRAFÍA.....	6
XIV. ANEXOS.....	7

II. RESUMEN

"Let's Go Home" es una novela visual interactiva diseñada para ofrecer apoyo emocional a personas que atraviesan episodios de depresión, crisis personales o momentos de profunda tristeza. Este proyecto surge como respuesta a las alarmantes estadísticas de salud mental en México, donde según datos del INEGI de 2024, la tasa de suicidios alcanzó 11.2 por cada 100 mil hombres y 2.6 por cada 100 mil mujeres.

La experiencia se desarrolla a través de una narrativa inmersiva que permite al usuario explorar y comprender sus emociones en un entorno seguro y controlado. La protagonista, Kiury, es una chica adolescente diseñada como un personaje empático y comprensivo, que guía al jugador a lo largo de la historia sin emitir juicios sobre sus decisiones o sentimientos.

El proyecto incorpora elementos tranquilos como una banda sonora con melodías relajantes, específicamente compuestas para mantener un estado de calma y reflexión durante la experiencia. Cada aspecto de la novela visual está cuidadosamente diseñado para fomentar la resiliencia emocional y demostrar que siempre existen alternativas para superar los momentos difíciles.

"Let's Go Home" como su nombre lo remarca es para que el usuario se sienta que esta yendo devuelta a su lugar seguro que resulta ser en muchos casos el sentirse en casa, un lugar el cual se supone que es uno seguro. El objetivo fundamental es validar las experiencias emocionales del usuario y ofrecerle recursos simbólicos para reconstruir su bienestar psicológico, promoviendo siempre la búsqueda de apoyo profesional cuando sea necesario.

III. ANTECEDENTES

Mayo Clinic – Ansiedad: síntomas, causas y tratamiento

MedlinePlus (Biblioteca Nacional de Medicina de EE.UU.) – Ansiedad

National Institute of Mental Health (NIMH) – Anxiety Disorders

Estos son algunos de los antecedentes que decidimos utilizar para la creación de nuestra novela gráfica, no son proyectos realizados en si, pero con los antecedentes de estos documentos pudimos realizar la novela a base de estos.

IV. DEFINICION DEL PROBLEMA

La problemática central que aborda "Let's Go Home" es la falta de recursos accesibles para la prevención del suicidio y el manejo de crisis emocionales. Aborda la problemática de que muchas personas, especialmente adolescentes y jóvenes, no buscan ayuda tradicional (terapia, líneas de crisis) por estigmas sociales, miedo a ser juzgados, costos o simplemente porque no se identifican con esos formatos. "Let's Go Home" busca ser un "primer puente" o un recurso de bajo umbral, que llega al usuario a través de un medio familiar y atractivo como es una novela visual.

En esencia, "Let's Go Home" no solo aborda la depresión o la ideación suicida como síntomas individuales,

sino que enfrenta la falla sistémica en la forma en que la sociedad ofrece apoyo emocional, proponiendo una solución innovadora, empática y basada en la identificación narrativa.

Kiury, nuestra protagonista, es como esa amiga que todos quisiéramos tener te entiende sin que tengas que explicarle todo, y te acompaña en tu proceso sin presionarte. La novela es como un espacio seguro donde puedes reconocer tus emociones y aprender a manejarlas, todo esto mientras vives una historia con música que te relaja.

No se busca reemplazar a los psicólogos, sino ser ese primer paso para quienes tienen miedo de pedir ayuda, o simplemente necesitan sentirse comprendidos en sus términos."

V. JUSTIFICACIÓN

Existe un 100% de probabilidad de realizar este proyecto con éxito, debido a la existencia de programas especializados completamente para la realización de novelas visuales, Ren Py sería en nuestro caso la mas viable para poder realizar nuestro proyecto de manera sencilla y fácil.

Al igual que sería investigar el como se puede poner al usuario en un estado de calma en lo que va progresando la historia, sin alterarlo ni hacerlo sentir culpable de el mismo, la investigación se va a realizar para darle al usuario una experiencia mas relajante y tranquila

durante el traspaso de la historia, que tenga la comodidad de poder centrarse en la historia y poder calmar de cierta manera aquellas emociones que lo han estado frenando o ha tenido de cierta manera retenidas ocasionándole sufrimiento

VI. OBJETIVOS

1-Realizar la búsqueda para la programación de proyecto: lapso aproximado de una semana para adquirir el conocimiento básico para la realización de la novela.

2-Crear una historia en base a las necesidades que queremos cumplir en nuestra novela gráfica (ayudar a personas emocionales y momentos depresivos): aproximadamente 4 días

3-Comenzar con la creación de escenarios y expresiones del personaje principal para el desarrollo de la historia: 3 semanas

4-Plasmar la historia adentro de la novela gráfica con sus respectivas rutas: 1 semana

5-Finalizar el proyecto lets go home y poder exportarlo para su uso en pc y en Android.

VII. HIPÓTESIS

Extensión máxima: Media cuartilla

La hipótesis es la afirmación de la pregunta a responder en la problemática, indica que es lo que supones y que respuesta tentativa propones a la pregunta de investigación establecida en el

planteamiento del problema, al igual que los objetivos va delimitada en un tiempo y espacio.

VIII. MARCO TEÓRICO

Novela visual: Es una obra digital interactiva perteneciente al grupo de los videojuegos de aventuras, cuyo formato presenta textos en pantalla combinados con personajes, escenarios y sonidos con el objetivo de contar una historia con un desarrollo no necesariamente lineal.

Dibujo: Es el arte y la técnica de crear imágenes sobre una superficie por medio de líneas, formas y trazos.

Aplicación: Aquellos programas informáticos creados para ser instalados y ejecutados en un dispositivo móvil.

Historia: Narración inventada.

IX. METODOLOGÍA

Selección del software

El primer paso consistió en identificar un programa adecuado para el desarrollo de la novela gráfica. Para ello se seleccionaron Krita y un sistema especializado.

Proceso de ilustración

Las ilustraciones se realizaron inicialmente de forma manual. Posteriormente fueron digitalizadas y elaboradas en la aplicación Ibis Paint, con el fin de obtener archivos adecuados para su integración en el software.

Exportación y gestión de recursos

Una vez finalizados los dibujos digitales, estos fueron exportados directamente a la computadora para su organización dentro del proyecto.

X.RESULTADOS

Logramos crearla novela gráfica, con un personaje confiable y sin juzgar al usuario, en todo momento tratando de ayudarlo en su situación, a su vez junto con esto agregamos en su único capítulo escenarios adecuados para la historia, junto con un sonido suave y relajado con el propósito de mantener al usuario en un estado calmado mientras va pasando la historia, nuestro propósito si es que logramos seguir con el proyecto es añadir nuevas funciones conforme la novela va teniendo mejor avance, junto con esto tal vez lograr que el usuario recapacite sobre sus pensamientos y busque ayuda que no sea a través de juegos o novelas, ya que a final de cuentas no se puede comprar con la ayuda de alguien cercano o algún profesional.

XI. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Decidimos hacer varias pruebas con compañeros de la institución de INEI, la mayoría que llegaron a empatizar con esta novela grafica fueron mujeres, con un 76% de compatibilidad emocional con este juego, mientras que los hombres tuvieron el 24% de compatibilidad con esta novela, una coincidencia que llegaron a tener ambos géneros

fue que la mayoría que lograron relacionar algún sentimiento con esta historia fueron adolescentes, que son los que mas llegan a tener este tipo de problemas en su proceso de crecimiento emocional.

A su vez también las músicas si lograron relajar a los participantes de estas pruebas y hacerlos pasarse la historia calmadamente.

XII. CONCLUSIONES

La aplicación cumple con su función de calmar la ansiedad y te entretiene mucho , ya que ofrece una experiencia que te atrapa y quieres seguir en ella , Logro cumplir con todo lo esperado , la música se siente bien , el ambiente se siente amigable y cumple perfectamente su función de reducir la ansiedad y el estrés

XIII. BIBLIOGRAFÍA

1. Mayo Clinic – Ansiedad: síntomas, causas y tratamiento

<https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/anxiety/symptoms-causes/syc-20350961>

2. MedlinePlus (Biblioteca Nacional de Medicina de EE.UU.) – Ansiedad

<https://medlineplus.gov/spanish/anxiety.html>

3. National Institute of Mental Health (NIMH) – Anxiety Disorders

<https://www.nimh.nih.gov/health/topics/anxiety-disorders>

4. American Psychological Association – Anxiety

<https://www.apa.org/topics/anxiety>

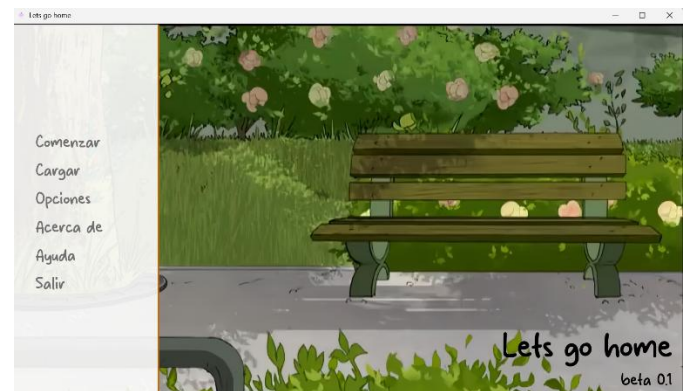
5. Cleveland Clinic – Técnicas para calmar la ansiedad

<https://health.clevelandclinic.org/ways-to-relieve-anxiety>

6. Harvard Health Publishing – Managing Anxiety

<https://www.health.harvard.edu/mind-and-mood/take-control-of-your-anxiety>

XIV.ANEXOS



Fase beta

