



Presentación del proyecto

Somos un grupo de estudiantes de informática con una afición en común, los videojuegos. Nos hemos dado cuenta que los videojuegos además de entretener pueden aportar un beneficio social. De esta necesidad surge nuestra idea Equalia.

Para las instituciones y centros educativos que necesitan una herramienta para concienciar y prevenir el grave problema social de la violencia de género. Nuestra empresa diseña y comercializa un videojuego formativo cargado de un gran contenido social ya que permite a los usuarios del juego adquirir unos hábitos sociales basados en el respeto y la igualdad.

Al contrario de la competencia que no atiende estos problemas sociales, nuestro producto es el único que cubre la necesidad social que existe de la violencia de género.

Número de víctimas mortales por violencia de genero (2003-2015)

