

Creación de un estilo visual para videojuego educativo "TASK"

Rojas Castro, Arturo

2015-05-20

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/975>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

Creación de un estilo visual para videojuego educativo "TASK"

Arturo Rojas Castro
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Reserva Territorial Atlixcáyotl
San Andrés Cholula, Puebla.
arthur_r96@hotmail.com

NIVEL 0: RESUMEN

En este artículo se muestra el proceso de investigación y diseño para la creación de el estilo visual del videojuego educativo *TASK*, destinado la fomentación de la búsqueda de información para obtener datos que ayuden al desarrollo de la historia. El objetivo de este trabajo es recopilar información por medio de entrevistas a los estudiantes de la carrera de Diseño de Interacción y Animación; y en base a sus experiencias con los videojuegos, se buscaron patrones en la información que pudiera ofrecer algún método de búsqueda en la cual basarse para la creación de la estética visual de *TASK*. El diseño del prototipo surge de la información que los usuarios proporcionaron, dicha información se basaba en experiencias con juegos de su infancia, experiencias emocionales al jugar y posibles lazos de emociones que les creara algunas de las características del videojuego, tales como los gráficos (estética visual), la historia (narrativa), el game play (modo de juego) o la música. Como resultado de estas entrevistas, se encontró que no existe parámetro alguno para estipular un estilo visual para un videojuego por si solo, ya que este es parte de una estructura que conlleva la realización del proyecto y que en conjunto hace del videojuego algo viable para ser entretenido, así como educativo.

Categorías y Descriptos temáticos

Arte y Videojuegos
Arte Conceptual

Términos Generales

Investigación, Parámetros, Diseño, Educación.

Palabras Claves

Estilo visual, Emociones, Arte de Concepto.

NIVEL 1: INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han trascendido conforme el tiempo ha ido pasando, se han ido adaptando a las nuevas generaciones de usuarios que día a día exigen más y mejores videojuegos. La narrativa, la jugabilidad, la música, y los gráficos son algunos de los elementos que evolucionan constantemente, así como la experiencia adquirida desde que uno toma el control y se crea una inmersión en un mundo ficticio.

Dentro de su elaboración, existe una serie de procesos que; dependiendo del estudio creador, el orden y secuencia de realización para lograr la producción de un videojuego.

Para este caso, se trabajará con el desarrollo del arte de concepto para el videojuego, el cual ya ah tenido un desarrollo previo a lo que será su idea de juego final.

La propuesta que a continuación se presenta, engloba el diseño de 15 personajes con los que se han de interactuar, escenarios y objetos del juego. Sus propuestas de diseño se construyeron en base a la investigación y las entrevistas realizadas a los usuarios.

NIVEL 2: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al momento de escoger el estilo visual del videojuego, se cuestionó cuales deberían ser los parámetros de selección que deberían influir en el estilo que debería llevar un videojuego educativo, y de existir dichos parámetros, encontrar la manera de obtenerlos.

NIVEL 3: MARCO TEÓRICO

¿Cuál es el mejor estilo visual para un videojuego?, fue la primera pregunta que surgió al comenzar esta etapa del proyecto, como guías de producción, existe una serie de pasos que pueden dar inicio a esta decisión,

estudiar algunos rubros de otros videojuegos educativos puede ser una recomendación que da un el blog especializado en el desarrollo de videojuegos *Gamasutra*.

Para comenzar, se mostrarán algunas definiciones de lo que son los videojuegos educativos y algunas diferencias técnicas que los puede diferenciar de los videojuegos de entretenimiento.

Para comenzar el tema de la estética en los videojuegos educativos, veremos un poco que este sector de los videojuegos tiene algo en específico que lo separa de los videojuegos tradicionales con fines únicos de entretenimiento.

Retomando los juegos serios, con el paso del tiempo se han desarrollado diversas definiciones de las cuales destacaremos dos:

“Un juego serio es un reto mental, jugado en un ordenador de acuerdo a reglas específicas, que utiliza el entretenimiento para promover la formación gubernamental o empresarial, la educación, la salud, las políticas públicas y objetivos de comunicación estratégica” (Zyda 2005, p. 26)

“Este movimiento (el de los juego serios) tiene como objetivo utilizar las nuevas tecnologías de juego para propósitos educativos y de formación. Investiga el impacto educativo, terapéutico y social de los juegos digitales, desarrollados pensando en resultados de aprendizaje.” (Felicia 2009, p. 6)

La definición que se muestra entre Zyda y Felicia comparten el enfoque educativo aunque visto en diferentes contextos, pero ninguna se sale del mismo concepto que marcó Abt.

Sin embargo, estudios revelan que dentro de las diferentes ramas del enfoque sobre los videojuegos, la estética visual puede ser un gran influyente en cuanto a la inmersión y la comunicación del mensaje que se quiere transmitir, o en este caso, los temas educativos a tratar.

Sandra Leclerc, en su investigación, menciona que mejores gráficos y música son elementos que hacen de un juego un fuerte punto de venta para los videojuegos, así como un medio de atracción para videojugadores interesados en el mercado, pero en el caso de los videojuegos educativos, se pueden explorar otro tipo de elementos para su explotación.

Dede (2009) menciona que las interfaces inmersivas pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, y hace hincapié en la necesidad de una mayor investigación sobre lo que puede lograrse mediante el uso de este medio.

Dentro de las investigaciones que Dede realiza, implementa las inmersiones en la mejora gráfica de un videojuego, como animaciones o la personalización de algunos elementos que puedan conformar el juego. Haciendo esto, tendría un impacto en el interés de los

jugadores, y así poder hacer de los videojuegos educativos en el aula una actividad más inmersiva.

También estipula que estas mejoras aumentarían considerablemente la efectividad del aprendizaje en el juego, además de poder crear un ambiente de concentración en el aula, y por lo tanto una mayor efectividad de aprendizaje.

Con estos puntos de vista, se encontró que establecer la estética visual de un videojuego no va por si sola, sino que costa de una estructura en donde se involucran las otras áreas que conforman el proyecto.

NIVEL 4: METODOLOGÍA

En la primera etapa de investigación, se catalogaron en una gráfica diversos videojuegos que manejaran un cambio, partiendo de la imagen número 1 como un estilo abstracto y acabando en el número 11 como un estilo realista.

Posteriormente, se estructuraron algunas preguntas como guía para una entrevista para empatía (*dschool. Stanford*), la cual tenía como objetivo explorar aspectos de experiencias de juego en la niñez, así como gustos cotidianos y experiencias en donde sus sentimientos se hayan conectado con alguna aspecto elemental del videojuego.

Los resultados obtenidos se materializaron en cuadros de personas, los cuales permitieron analizar la información para que posteriormente, se pudieran categorizar en la información final que mostraría las propuestas de diseño que podría acomodarse como estética visual para TASK.

NIVEL 5: PROCESO DE DISEÑO

Durante la etapa de investigación, se encontraron con varios principios de diseño, los cuales se tomarían como pauta para comenzar el diseño de los personajes, estos fueron obtenidos de los resultados de las pruebas de los usuarios que demostraron en la entrevista y la elección del estilo visual de la gráfica que se les mostró.

Estos principios correspondían a la estructura de forma, línea, color, dimensión, así como composición de los personajes.

Una vez estipulados estos léxicos, se procedió a crear una estructura general que ayudaría a la creación de los personajes, esta estructura serviría como planilla para el diseño de los cuerpos.

Posteriormente, se analizaron las dos listas que conformaban las profesiones de cada grupo de civiles de TASK, una vez revisado su profesión, se procedió a elaborar una tabla de personalidad de cada personaje, en donde se enlistaban rasgos psicológicos de cada uno, comportamientos, así como relaciones con los

demás integrantes de la ciudad. Una vez logrados esta categoría, se comenzó por definir los rasgos físicos, tales como cabello, ojos, boca, así como tono de piel. y por último, se crearon diferencias y especificaciones en su representación de su profesión, haciendo de esta una estructura vital que ayudaría a diferenciar a una cultura de otra, y estas diferencias se conformaban de un estilo de vestimenta más detallada que otra, una paleta de color entre cafés claros, y que por el contrario, el otro grupo tendría colores más vivos.

Una vez estipulados todos estos puntos en el diseño de los personajes, se procedió a la creación de una primera prueba de personajes, en donde se aplicaron algunos rasgos de representación física, pero muy poco de representación psicológica.

Posteriormente se elaboraría una versión con las mejoras de la primera evaluación y cambios que ayudarían en la mejor representación de estos personajes.

NIVEL 6: PRUEBAS DE USABILIDAD

Para esta etapa, se diseñaron unas tarjetas con los personajes impresos, así como un formulario en donde el usuario tendría que evaluar 2 etapas de cada personaje:

1. La primera sería intentar identificar que profesión reflejaba cada personaje, con esto poder saber si tenía una buena representación, que ellos nos dijeran en que se basaron del diseño para llegar a esa idea, o de lo contrario, que cambios harían en los personajes para lograr una mejor representación.

2. Posteriormente, se realizó una evaluación de personalidad, esto con referencia a que aptitudes del personaje vean los usuarios, tales como, si se veía una persona inteligente, sociable, amistosa, o de no ser así, una persona ignorante, antipático o codicioso.

Con esta evaluación, se pudo tomar en cuenta la importancia de las expresiones faciales, así como sus expresiones corporales a la hora de ser representados, como el peso de las miradas y los gestos tenían una influencia en este tipo de representación, así que con estos resultados, se les pudo dar una caracterización adecuada a cada personaje.

6.1 RESULTADO DE PRUEBAS

Una vez recopilada la información de las evaluaciones de los personajes, se realizó una comparación general de los aspectos más importantes que se tomaron en cuenta por parte de los usuarios, así como sus propios puntos de vista y críticas personales, y de acuerdo a esto, las sugerencias de cambios son las siguientes:

- El acompañamiento de alguna objeto de su profesión reforzaría la representación de la misma en cada personaje.

- Marcar una diferencia en las vestimentas de cada cultura, así como patrones de diseño y color, así será más sencillo distinguir que personaje es de cada grupo.

- Generar una expresión facial diferente para cada personaje, así se podría mejorar la representación de su personalidad.

Con estas modificaciones, los personajes llegaron a una etapa final de construcción y representación, se procedería a la creación de la hoja de giro, hoja de pose y hora de gestos de cada personaje, esto para su estudio y preparación en la elaboración de los modelos 3D de cada uno.

NIVEL 7: CONCLUSIÓN

Con este proceso, se comprobó que en la elaboración de personajes, va incluido todo un proceso de estudio y creación, todo esto para poder darle una personalidad y representación propia a cada personaje, claro está que este proceso puede variar dependiendo del alcance del personaje que tendrá dentro del juego.

A pesar que solo se inicia de un boceto, este merece tener una exploración apropiada para poder tener una idea de como se lograría ver ya en la composición final, y que detrás de esto, nunca está de más realizar alguna estudio o evaluación de lo que se está trabajando, esto para poder tener mayor seguridad y confianza, y no crear un círculo vicioso en donde nos podamos perder con ideas repetidas o posibilidades limitadas.

NIVEL 8: REFERENCIAS

[1] SÁNCHEZ Coterón, Lara. Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea. Tesis (Memoria para optar al grado de Doctor). Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, 2012. 401 p.

[2] LECLERC Medina, Sandra I. Exploring the relevance of visual aesthetics on educational videogames. Tesis (Master of Science in Engineering). Santiago, Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Ingeniería, 2012. 57 p.

[3] NIEDENTHAL, Simon. What we talk about when we talk about game aesthetics. Malmö, Sweden, School of Arts and Communication, 9 p.

NIVEL EXTRA

Blog de la investigación y proceso de diseño de TASK
<http://artedevideojuegos.blogspot.mx>