

Dragorath

Chávez Soto, Víctor Alejandro

2024-05

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/6049>

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

Dragorath

Víctor Alejandro Chavez Soto
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva
Territorial Atlixcáyotl, San
Andrés Cholula, Puebla

+52 951 130 4604
cat0fth3v0iv@gmail.com

Jessica Alejandra Gómez
Abrego
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva
Territorial Atlixcáyotl, San
Andrés Cholula, Puebla

+52 221 100 6940
jessiale2002@gmail.com

Denisse López Sánchez
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva
Territorial Atlixcáyotl, San
Andrés Cholula, Puebla

+52 222 504 1650
den.lpz.snchz@gmail.com

Edgar David Pérez Rodríguez
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva
Territorial Atlixcáyotl, San
Andrés Cholula, Puebla

edgardavid.perez@iberopuebla.m

X

RESUMEN

En este artículo se describe el proceso de diseño y desarrollo del prototipo Dragorath, un videojuego point & click diseñado para computadoras y laptops, con el propósito de ser utilizado como recurso didáctico en entornos educativos, dirigido a jóvenes de entre 16 y 18 años que estén estudiando la preparatoria, para poder ayudarles a generar las herramientas necesarias para participar en los procesos democráticos del país.

Para llevar a cabo este proyecto, cada miembro del equipo realizó investigaciones tanto primarias como secundarias sobre el tema de "democracia y participación ciudadana". Este tema fue dividido en tres subtemas: "publicidad y marketing político", "el declive de la democracia y la percepción que tienen los jóvenes", "participación juvenil". Además, se llevaron a cabo métodos de acercamiento para comprender la perspectiva de nuestros usuarios respecto al tema, todo ello con el fin de justificar y respaldar el proyecto.

Para llegar al resultado actual, se elaboró un prototipo de baja fidelidad en el que se conceptualizaban los elementos principales del juego. Esto nos permitió identificar errores o deficiencias dentro de nuestro proyecto.

El juego se desarrolla en un mundo de fantasía/medieval donde se llevan a cabo elecciones de gobernadores/reyes. El jugador puede interactuar y moverse dentro del reino haciendo click en las flechas y objetos disponibles.

Términos Generales

Documentación, Diseño.

Palabras Clave

Democracia, participación ciudadana, voto, candidatos, campañas políticas, marketing político, design thinking, diseño centrado en el usuario, jóvenes, educación.

1. INTRODUCCIÓN

Se decidió tocar este tema porque muchos jóvenes se encuentran desinteresados o confundidos en cuanto al tema de la democracia y participación ciudadana, esto los obliga a perder el entusiasmo por participar en las próximas elecciones, por temor a tomar una mala decisión, verse influenciados por su amigos y familiares, entre otros factores.

Este año el INE estima la participación de 95 millones de mexicanos y mexicanas, más del 50% son jóvenes y mucha de la información que encuentran respecto a los candidatos políticos o política en general es mediante redes sociales, durante estos últimos años se ha presenciado un incremento en el contenido amarillista, falso o comprado por otros partidos/candidatos, viéndose más en aplicaciones usadas diariamente por jóvenes, como Tik Tok, X e Instagram. Esta información falsa representa una amenaza para el público en general, ya que basan sus decisiones en torno a dicha información y muchas veces no saben identificar cuál información es verídica o proviene de fuentes confiables.

El objetivo del proyecto es incentivar a los jóvenes a ejercer su derecho al voto y alzar su voz, haciéndoles ver que su opinión cuenta y que realmente pueden marcar la diferencia. Además, se busca mostrarles que el proceso de elección es relativamente sencillo y que no deberían sentirse intimidados. Por otra parte, es importante proporcionarles las herramientas necesarias para que aprendan a identificar información falsa y siempre consideren las fuentes y autores de los artículos que consumen.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En estas elecciones, la mayor cantidad de votantes en el país está conformado por jóvenes, nuevas generaciones que han tenido poca participación dentro de este campo político; personas con ideales y

puntos de vista amoldados a la época, una nueva perspectiva de la vida que será de gran ayuda para resolver los problemas que aborda el país, ya sean económicos, de seguridad, educación, empleo, salud, etc. Tras consultar en fuentes secundarias y entrevistas a expertos y usuarios llegamos a los siguientes resultados:

- Existe un desencanto producto de varios años viendo que nada ha cambiado.
- La falta de espacios para que mentes jóvenes ingresen a la política.
- No se les dio a los jóvenes la preparación adecuada para ingresar al mundo de la política.
- El miedo e inseguridad de los jóvenes para expresar sus opiniones, por la diferencia de creencias entre los jóvenes y sus círculos sociales.
- Los jóvenes no sienten la confianza de pedirle a una figura de autoridad ayuda o consejos sobre el tema, por el miedo de ser criticados.

Los jóvenes no es que les desinterese la política mexicana, es solo que tras varios años de promesas y propuestas vacías, opiniones de gente importante para ellos, como sus padres, en los que en cada momento andan haciendo comentarios con respecto a la mala administración del país, los medios de comunicación y redes sociales contaminadas de contenido falso, no sustentado por fuentes oficiales y en algunos sensacionalistas que solo buscan llamar la atención y crear escándalo, simplemente hicieron que se cansaran o perdieran la esperanza de poder ver un cambio en el país. Y si sumamos el hecho de que la política del país, está sumergida en un mar de corrupción, favoritismo y conveniencia; hace que se pierda la motivación.

Es por ello que han estado surgiendo alternativas que varios jóvenes han empezado a implementar, a modo de propuesta, desde la idea de tener un gobierno más autoritario hasta la misma acción de dejar de votar. Tras consultar con los expertos y preguntarles cómo veían la situación, todos estuvieron de acuerdo en que la solución nunca es quedarse callado, si al final nos quedamos con la finta que al dejar de votar realmente se creará una oposición, estamos en lo incorrecto; sí, anular un voto, puede representar una voz inconforme con la que sucede, pero, también, una voz conformista que aceptará cualquier cosa que le den.

Con todo este trasfondo surgió la interrogante ¿Por qué es tan difícil entender la política? Con esto, entendimos que la educación y las influencias que tienen son clave, y dentro de esos dos campos qué es lo relativamente “fácil” de intervenir, la educación.

3. MARCO TEÓRICO

Para poder complementar y desarrollar de buena manera nuestra propuesta, fue necesario investigar los conceptos más importantes y relevantes del tema en cuestión, complementándolo con los conceptos obtenidos por medio de la investigación secundaria y primaria, para así enseñarlos de una manera más objetiva y clara.

Para ello, es de suma importancia abordar los conceptos más básicos e importantes del tema, las ramas que conforman a la democracia en México, en qué consiste la democracia, el trayecto histórico que ha tenido y cuáles modelos se aplican en el país, hasta cómo actúan ciertas organizaciones afines a esta ciencia, como el INE y los partidos políticos. Investigando en varias fuentes, la mayoría proporcionadas por el gobierno del país, se decidió aclarar en primera instancia, ¿qué es la democracia? “Tomando en cuenta

el rol del concepto en el marco del Estado moderno, se puede definir como un método o un conjunto de reglas de procedimiento para la constitución del gobierno y para la formación de las decisiones políticas, más que de una determinada ideología”. (Sistema de Gobernación, s.f.)

Sin embargo, como se mencionó con anterioridad, la democracia cuenta con varios modelos, y muchos de ellos se practican en el país, uno de ellos es la Democracia representativa, donde se transforman las decisiones de la ciudadanía en decisiones políticas, estas mismas no se ejecutan de forma directa, sino, mediante representantes. La Democracia participativa, es un modelo que se caracteriza por priorizar la diversidad y el incremento en la participación ciudadana, esto por el crecimiento del sufragio y la creciente complejidad de la sociedad actualmente.

Dentro del apartado histórico encontramos que en la mayor parte de su historia como nación, el sistema político mexicano se ha caracterizado por ser autoritario. Desde la Revolución hasta mediados de la década de los 90's, el país estuvo bajo una dictadura de un único partido. Este régimen político fue denominado por el escritor peruano Mario Vargas Llosa como "dictadura perfecta".

Con estas bases de la democracia, ahora es momento de entender a aquellas organizaciones y actores que participan. Una de las más importantes siendo el INE, una entidad pública y autónoma cuyo fin es el de organizar y supervisar las elecciones de todos los puestos de gobierno sujetos a renovación, como Presidente, Diputados y Senadores. Otra organización que tiene mucho protagonismo, son los partidos políticos, conjunto de organizaciones de varios ciudadanos que promueven la participación del pueblo y a la integración nacional, “Según el ordenamiento jurídico mexicano, los partidos políticos son canales de comunicación entre los ciudadanos y los gobernantes, y deben organizarse en una estructura formal en torno a un programa político determinado que sea ejecutable” (Cienfuegos & Gilas, s. f.). Teniendo a uno de los actores más importantes dentro de esta investigación, los candidatos presidenciales, personas que se postulan, siendo la imagen y cara de algún partido político, la elección de uno requiere un largo proceso, orquestado por el mismo partido y por cuestiones de popularidad o competitividad.

Como último tema, tenemos al propio procesos de elección, el voto, siendo tomado como un derecho y un poder que tienen los ciudadanos del país para hacer oír su voz y opinión ante un grupo u organización.

Ya con ayuda de este trasfondo pudimos plantear otra interrogante.

- ¿Cómo podemos realizar un material que ayude a los jóvenes a aprender de mejor cómo es el proceso de votación?

4. PROCESO DE DISEÑO

4.1 Fase de Investigación y conceptualización

En la fase de investigación, cada autor llevó a cabo una investigación exhaustiva en diversas fuentes de información, como libros, artículos académicos e internet. Además, se llevaron a cabo entrevistas con expertos en el tema para obtener un conocimiento más completo y poder resolver dudas específicas. El objetivo de esto fue adquirir un profundo entendimiento del tema antes de

proceder a entrevistar a jóvenes y conocer su perspectiva al respecto.

Después de realizar entrevistas con los usuarios, se reafirmó lo obtenido en la investigación secundaria. Muchos de los usuarios manifestaron no tener conocimientos sobre el proceso electoral, desconocían las propuestas y a los candidatos, y se encontraban con información falsa circulando en las redes sociales. Además, comentaron que en la escuela el tema no se abordaba adecuadamente.

Por otro lado, mediante las entrevistas con expertos, se logró comprender conceptos clave como el funcionamiento del marketing político para acercarse a los jóvenes y hacer que sus propuestas lleguen a su público objetivo, en este caso, los jóvenes. Del mismo modo, se descubrió que la Secretaría de Educación Pública (SEP) limita a los profesores en cuanto a los temas que pueden impartir, por lo que no se aborda la democracia ni los procesos electorales de manera adecuada. Además, se identificó la falta de recursos didácticos en este ámbito.

En este proyecto, se empleó la metodología de Design Thinking, dado que el tema abordado requiere empatizar con los usuarios. Para lograrlo, se utilizaron diversos métodos de acercamiento como el graffiti wall, love & breakup letter y word cloud. Con la información obtenida, se llegó a la conclusión de que el verdadero problema reside en que muchos jóvenes desconocen el significado de la democracia y su función en nuestro entorno actual. Además, carecen de conocimientos básicos sobre estos temas y buscan respuestas a sus preguntas principalmente en redes sociales, así como en algunos artículos o periódicos en línea que abordan la situación política actual en México. Sin embargo, esta práctica no es muy común y el conocimiento que adquieren es limitado, generalmente proveniente de sus familiares o algunas clases de historia que tomaron en la preparatoria.

4.2 Insights

Con el propósito de identificar hallazgos significativos en las motivaciones y situaciones de los usuarios, se han desarrollado los siguientes insights.

1. Cuando se habla con familiares que simpatizan con algún partido, los jóvenes de 18-22 años buscan debatir las distintas propuestas, para poder entenderlas y ver cuál es la mejor opción para votar, descubriendo que no saben que puede y que no puede hacer un presidente, gobernador, político o senador. Sintiendo que no cuentan con la información necesaria para participar y que no tiene sentido su voto.

2. Cuando se acercan las elecciones, los jóvenes que están empezando su vida democrática y buscan votar en las próximas elecciones, al ver alguna noticia sobre los candidatos en las redes sociales, buscan informarse sobre ellos para poder decidir por quién votar pero el exceso de noticias falsas, amarillistas o spots políticos que solo atacan al otro candidato hace que sientan desconfianza sobre la información recibida. Sin poder definir cuál es falsa y cuál verídica.

3. Cuando se habla sobre la situación política del país en comidas familiares, los jóvenes que apenas cumplieron 18 años y que ya están próximos a votar, quieren participar en la conversación dando su opinión, debatiendo y conocer más del tema pero cuando los adultos minimizan sus opiniones o los tratan como niño se sienten invalidados y prefieren no participar en el tema. Generando indiferencia y un sentimiento de no ser lo suficientemente adultos para poder participar.

4. Cuando en pláticas con amistades o con familiares surge el tema sobre la situación actual del país los jóvenes de 22 a 25 años, que ya han ejercido su voto buscan decidir quién sería la mejor opción para mejorar la situación social, económica y de la seguridad pero sienten que su opinión y voto dentro de la política no va a poder darle solución a los ámbitos de seguridad y economía, que tanto afectan a sus familias y amigos. Ocasionando que se sientan impotentes y frustrados por el sistema electoral del país decidiendo anular sus votos y dejar de participar en la democracia del país.

5. Durante los últimos semestres de Bachillerato Los profesores de historia y civismo que tienen alumnos ya próximos a cumplir la mayoría de edad, desean ayudarlos enseñándoles cómo se debe ejercer de manera correcta su voto en el país buscando darles las herramientas necesarias para que puedan participar, pero la carencia en el sistema educativo para proporcionar dichas herramientas, les genera problemas a los profesores para conectar con sus alumnos sobre el tema. Generando un mal aprendizaje en los jóvenes y sentimiento de impotencia en los profesores.

6. Cuando llega la época de elecciones, los jóvenes que están a punto de votar, sienten curiosidad y ánimos por participar en un momento importante para su país pero sienten que su voto es mermado por la falta de conocimiento que tienen dentro de la política, a raíz de que en la escuela no se les dio una entrada sencilla para entender la política y nunca se buscó hablar de ella para evitar conflictos.

Los insights han otorgado al equipo una comprensión más profunda tanto del problema como de los usuarios, permitiendo comprender los sentimientos, pensamientos y deseos que influyen en su comportamiento. Este conocimiento facilita el desarrollo de una propuesta de diseño, ya que los insights ayudarán a identificar los principios de diseño esenciales para que el producto beneficie y satisfaga adecuadamente a los usuarios.

El equipo optó por utilizar el último insight como punto focal para nuestro trabajo, convirtiéndolo en la siguiente problemática:

La educación que recibieron los jóvenes sobre la democracia y política no fue suficiente para desarrollar las herramientas necesarias para participar en ella. Ocasionando que los jóvenes sientan apatía o inseguridad sobre el tema, evitando así participar en los procesos democráticos del país.

El reto se convirtió en ¿Cómo proponer un medio que ayude a los jóvenes a entender y conocer mejor del tema?

4.3 Propuesta Conceptual

Se propone la creación de un videojuego ambientado en un mundo de fantasía/medieval donde se llevarán a cabo elecciones de gobernadores/reyes. Los jugadores asumirán el papel de Aki, un personaje que, al cumplir los requisitos para participar en el proceso electoral, se embarca en una aventura para comprender mejor el sistema político y las responsabilidades de un líder. A lo largo del juego, Aki explorará cómo informarse sobre los candidatos, evaluar sus propuestas y discernir la verdad de la mentira.

También se familiarizará con el proceso de votación y la importancia de la toma de decisiones. Una característica destacada del juego es que evitará presentar un partido "correcto" y otro "incorrecto". En su lugar, ambos tendrán propuestas con aspectos positivos y negativos, reflejando así la complejidad de las elecciones en la vida real.

El perfil del usuario objetivo para esta propuesta son jóvenes de la ciudad de Puebla, con edades comprendidas entre los 16 y 18 años, mayoritariamente provenientes de un contexto socioeconómico medio y medio alto. Para sustentar la base del proyecto, el equipo optó por utilizar las siguientes teorías pedagógicas:

- **Constructivismo:** Esta teoría enfatiza que los estudiantes construyen conocimiento mediante la experiencia y la interacción. Los profesores facilitan el aprendizaje al proporcionar oportunidades para explorar y descubrir significados. A través del juego, los usuarios comprenden mejor el tema y se sienten más seguros para participar en eventos políticos, como elecciones. Este enfoque promueve un aprendizaje activo y constructivo.
- **Cognitivismo:** Esta teoría se enfoca en los procesos mentales internos del aprendizaje, como la memoria, la atención y la resolución de problemas. Los profesores diseñan actividades para promover el pensamiento crítico y la comprensión profunda. Dentro del juego, los usuarios deben prestar atención a las instrucciones y a la información para resolver problemas y obtener recompensas, lo que les mantiene comprometidos y alerta.
- **Aprendizaje experiencial:** Este enfoque se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando participan en experiencias prácticas y significativas relacionadas con la democracia. El juego propuesto es esencialmente una simulación del proceso electoral, lo que permite a los usuarios experimentar este proceso sin temor a tomar una decisión incorrecta. A través de esta experiencia, los usuarios pueden aprender sobre el proceso electoral y luego relacionarlo con situaciones de la vida real.
- **Aprendizaje basado en juegos (ABJ):** Esta teoría se centra en el uso de elementos de diseño de juegos en entornos educativos para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Para comunicar el mensaje de manera atractiva, se han utilizado diversas herramientas que respaldan la construcción de la propuesta con justificación válida para cada elemento del juego. Desde la carrera de Diseño de Interacción y Animación, se ha seleccionado un videojuego 2D en Unity como el medio principal. Se optó por este medio debido a su capacidad para fomentar la interacción entre el usuario y el producto. Además, se han empleado las siguientes teorías de diseño:

- **Teoría del color:** Los tonos terrosos y pasteles, como los marrones, verdes, naranjas opacos y grises, son colores asociados con la melancolía y la seriedad. Estos colores ayudan a establecer una atmósfera adecuada para el ambiente medieval y fantástico que se busca crear.
- **Storytelling:** Para mejorar la experiencia del juego, se ha creado una narrativa que contextualiza las acciones del juego y se ha diseñado un personaje principal con el que los jugadores puedan identificarse. Además, se busca transmitir un mensaje claro sobre la importancia del voto, especialmente dirigido a la audiencia joven.
- **User experience (UX):** Se busca que los usuarios se sientan cómodos al jugar el videojuego, por lo que se han diseñado mecánicas simples que les permitan navegar sin dificultades. El principal objetivo es ofrecerles soluciones agradables, intuitivas, atractivas y eficientes para garantizar una experiencia altamente satisfactoria.
- **Narrativa Visual:** Como resultado de las investigaciones, se ha observado que el tema de la democracia y la participación ciudadana no despierta un gran interés entre los jóvenes. Para abordar este desafío, se ha decidido utilizar la narrativa visual en forma de animación dentro del juego para contextualizar a los

usuarios. Esto ayudará a evitar que perciban el tema como pesado o demasiado académico mientras juegan.

- **Ilustración y estilo visual:** De acuerdo con los principios de diseño del equipo, se busca fomentar la curiosidad y conectar con los usuarios a través del diseño de personajes. Para lograrlo, se considera fundamental la ilustración y el estilo visual, los cuales deben ser atractivos debido a que el tema puede resultar aburrido o no captar la atención de los jóvenes.

Con la ayuda de estas teorías, el equipo logró estructurar de manera más efectiva la propuesta, lo que facilitó el inicio del proceso de prototipado.

4.4 Journey Map

Se decidió desarrollar el Journey Map basado en la historia de Verónica, quien representa a uno de los usuarios objetivos del proyecto, porque se ajusta mejor a la experiencia que se desea que los usuarios experimenten con el juego.

En este mapa, Verónica, inicialmente desinteresada en las discusiones políticas familiares, descubre un videojuego sugerido por su amiga Aurora. Al jugarlo, asume el rol de "Aki" en un mundo medieval, donde toma decisiones que impactan en el pueblo. Durante la cena familiar, se enfrenta a opiniones desafiantes, especialmente de su abuela, pero defiende su perspectiva con más confianza. Las etapas del mapa muestran las acciones, pensamientos y emociones de Verónica, así como las lecciones aprendidas, como la importancia de la participación y la reflexión en la política.

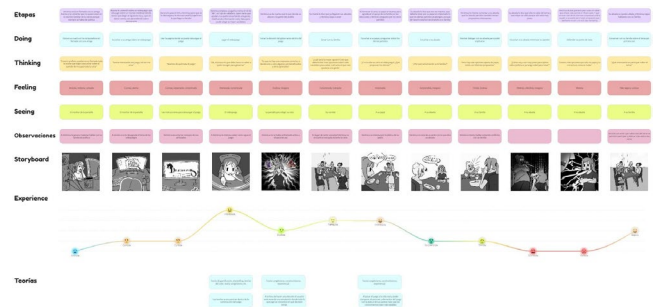


Figura 1. Journey Map

4.5 Principios de Diseño

Después de analizar los insights, se establecieron principios para orientar el diseño de la solución:

1. Dar esperanza.
2. Que conecte con el usuario.
3. Sencillo de entender.
4. Incentivar la curiosidad.
5. Intuitivo.
6. Respetuoso con las distintas opiniones.
7. Objetivo
8. Que enseñe.

Los principios de diseño derivados de los insights proporcionaron la pauta para definir la dirección que tomaría la propuesta. Tomando como base la premisa de que el usuario experimente un aprendizaje sin encontrar el material educativo tedioso o demasiado

académico, que se divierta durante el proceso, tenga la confianza de tomar sus propias decisiones, forme su propio criterio y pueda expresar sus opiniones sin temor a que sean invalidadas.

El objetivo es garantizar que lo desarrollado en las propuestas contribuya a crear un espacio de aprendizaje atractivo y estimulante para el usuario.

5. PROTOTIPO

5.1 Baja Fidelidad

En esta fase, era crucial materializar la idea utilizando herramientas tangibles. Lo que se buscaba con el prototipo de baja fidelidad era tener una herramienta de exploración que facilitara la ideación, contextualización y retroalimentación de la propuesta, usando materiales no muy costosos.

Se optó por utilizar post-its, plumas y colores. Para mantenerlo abierto y no perder el rumbo, se colaboró con dos personas externas al proyecto. Esta decisión brindó una perspectiva fresca e innovadora sobre aspectos que quizás no se estaban tomando en cuenta.

La construcción del prototipo se llevó a cabo en el Innovation Lab, situado en las instalaciones de la Universidad Iberoamericana Puebla, específicamente en el IDIT.

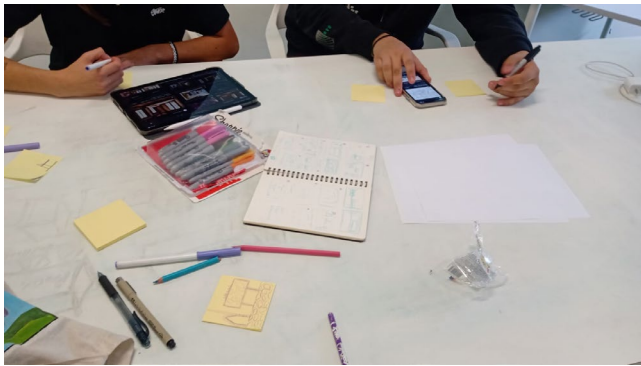


Figura 2. Desarrollo prototipo de baja fidelidad

Una vez finalizado el prototipo, uno de los asesores proporcionó retroalimentación, señalando la falta de un componente narrativo. Aunque teníamos instrucciones claras y una idea clara del juego, nos dimos cuenta de que no estábamos proporcionando a nuestros usuarios una justificación para las decisiones dentro del juego.

5.2 Media Fidelidad

El problema que se busca abordar con este prototipo radica en la escasez o ausencia de educación que los jóvenes reciben sobre el tema de democracia y participación ciudadana. Esta carencia conduce a que los jóvenes experimenten apatía o inseguridad sobre el tema, lo que resulta en su falta de participación en los procesos democráticos del país. Esta situación se manifiesta en la percepción de los jóvenes de que su voto carece de relevancia debido a su falta de conocimiento político.

El objetivo de este prototipo era asentar las ideas y correcciones dadas por los usuarios. En esta fase del desarrollo, el foco principal fue diseñar un prototipo visualmente atractivo para los usuarios. Queremos que los jugadores se sientan atraídos por los personajes y despierten su curiosidad para interactuar con ellos, obteniendo

información relevante que les permita conocer mejor a los candidatos. Además, es fundamental para nosotros que los usuarios no perciban la experiencia como un material educativo aburrido, similar a los proporcionados por el INE.

Aplicando la teoría pedagógica del Aprendizaje Experimental al juego, los usuarios podrán experimentar una simulación del proceso electoral sin temor a tomar decisiones incorrectas. Esto les permitirá aprender sobre el proceso y luego relacionarlo con la vida real.



Figura 3. Escena de votación

Para cumplir con los principios de diseño, que incluyen estimular la curiosidad y establecer una conexión con los usuarios, el equipo optó por emplear el diseño de personajes. Se solicitó la retroalimentación del profesor Edgar Martínez Padilla, quien es docente de la materia "Diseño de Personajes" en la Universidad Iberoamericana, para que actuara como asesor externo y proporcionara comentarios sobre los personajes que aparecen en el juego.



Figura 4. Retroalimentación por parte del profesor Edgar Padilla

6. RESULTADOS DE PRUEBAS

Se realizaron 5 pruebas de usabilidad, esto con la fidelidad de evaluar la funcionalidad de la propuesta y encontrar posibles fallos o errores.

6.1 Usuario 1

El primer usuario se desplazó correctamente por el mapa y leyó las instrucciones, pero surgió un problema: a pesar de que las instrucciones eran claras, el usuario parecía no entenderlas al ejecutar las actividades. Aunque prestaba atención, no lograba comprender lo que se le solicitaba hacer, lo que resultaba en aburrimiento y el deseo de finalizar rápidamente la prueba. Tanto en sus expresiones corporales como en los comentarios posteriores a la prueba, nunca comprendió lo que estaba haciendo dentro del juego. Al finalizar la prueba, expresó algunas inconformidades, como la falta de color, la inconsistencia en los dibujos y la falta de contexto. Sin embargo, en sus notas finales, destacó el potencial que tiene la propuesta y mencionó que sería una buena herramienta para explicar cómo se realizan las votaciones.

6.2 Usuario 2

Otro aspecto a destacar es que, en la sección de noticias, a pesar de leer las instrucciones, no entendió lo que debía hacer. Para mejorar esta parte, es necesario un feedback constante, que indique si lo que se está haciendo es correcto o no, para que comprenda mejor lo que se espera de él. Los diálogos entre personajes no resultaron muy cautivadores. Además, al momento de ejercer su voto, se confundió un poco sobre dónde debía colocar su plantilla y cómo retirarse. Agregar textos que indiquen en qué etapa se encuentran haría más sencillo seguir cada paso. La retroalimentación del usuario fue clave para entender que lo necesita la propuesta, es ser llamativa y con una buena narrativa que atraiga a los usuarios.

6.3 Usuario 3

Durante la prueba del 3er usuario, este mostró interés por la idea, se entretuvo leyendo los comentarios de cada uno de los habitantes del pueblo y se veía gratitud al ver que podía interactuar con ciertos elementos del escenario. Durante escasos momentos se perdía o no sabía si ya había concretado alguno de los minijuegos, a su vez en la parte del pueblo, no sabía si podía entrar a todos los lugares que se mostraban.

Sus comentarios recaen en usar elementos que le avisen al usuario que ya terminó tal minijuego o que ya consiguió tal objeto, a su vez comenta que el usar contornos sobre los objetos o que la mano del cursor señale por dónde se puede interactuar, sería de gran ayuda. Parte de sus comentarios expresan la originalidad del concepto, su entretenimiento y la sorpresa que le causó el hecho de saber que los videojuegos también pueden funcionar como un medio para enseñar este tipo de temas.

6.4 Usuario 4

La 4ta se llevó a cabo de una buena manera, el usuario tenía mucha curiosidad por saber qué tipo de elementos podía interactuar en el escenario, y se llegó a saltar algunas instrucciones, ya que las consideraba muy largas. Al final disfrutó en gran medida el juego, en especial el aspecto visual como las animaciones y los personajes, destacando el cómo se sintetizó un tema tan complejo como la democracia.

Parte de sus comentarios recaen en implementar elementos visuales que notifiquen al jugador de que ya consiguió tal objeto, y que se

resuman más las instrucciones para que no sean tan tediosas, también complementó con la idea de usar algún narrador que comunique al jugador lo que tiene que hacer y para que la información dada sea más digerible.

6.5 Usuario 5

El 5to usuario mostró interés y atención, leía con detenimiento cada instrucción, se perdió en unos tramos o tenía dudas si ya había completado alguno de los minijuegos, requiriendo la ayuda de un integrante del equipo para seguir avanzado o para aclarar sus dudas. Interactuó con varios elementos de los escenarios, mostrando una ligera sorpresa al ver las animaciones que se reproducían.

En sus comentarios expresa que el tema del juego era interesante y valoró la idea de aprender sobre cómo ejercer el voto. Sin embargo, sus sugerencias se centraron en proporcionar instrucciones más claras y utilizar colores u otros elementos que faciliten la navegación y detección de elementos importantes, como con qué personajes u objetos se puede interactuar, etc. En resumen, añadir indicaciones más visuales y atractivas.

7. CONCLUSIÓN

Con la realización de este prototipo, no solo evidenciamos el interés genuino de los jóvenes por aprender y sumergirse en el ámbito político, sino que también subrayamos la importancia de fomentar la participación ciudadana activa en su toma de decisiones, ya que la mayoría de los usuarios acentuaban la originalidad y atractivo que tiene la propuesta al enseñar sobre democracia y la importancia del voto. Aunque es cierto que el desinterés y el conformismo son actitudes predominantes en las nuevas generaciones próximas a votar, es alentador observar que existe una motivación por querer aprender, siendo lo único que hacía falta un medio por el cual pudieran empezar a instruirse.

En un contexto como el de México, donde la apatía política y la desconfianza en las instituciones democráticas son lamentablemente comunes, es crucial encontrar nuevas formas de enseñar y promover la participación ciudadana. La educación en temas políticos y cívicos no sólo fortalece el interés por la democracia, sino que también empodera a los ciudadanos jóvenes para que ejerzan su derecho y responsabilidad al voto como mexicanos, de manera informada, activa y consciente.

Además, la realización de este proyecto no solo tiene un impacto directo en la comprensión y el compromiso político de los jóvenes, sino que también abre la puerta a nuevas posibilidades de exploración y desarrollo. La innovación en la enseñanza de temas políticos puede conducir a una mayor conciencia social, una mayor participación en la vida cívica y, en última instancia, a un futuro más democrático y justo para todos.

El desarrollo de la propuesta aún no ha terminado, varios elementos e ideas se dejaron de lado durante el desarrollo, como la creación de animaciones más complejas para que los personajes se sintieran más “vivos”, algunos otros minijuegos que por cuestiones de tiempo y de complejidad no pasaron del proceso de conceptualización, la implementación de más elementos interactivos en el fondo y el desarrollo de un animatic que actuaría como una introducción para el juego.

En resumen, trabajar en este proyecto fue una experiencia enriquecedora y gratificante. Aunque surgieron desafíos y obstáculos en el camino, cada dificultad dejó la importancia del

compromiso, la perseverancia y la responsabilidad que como equipo se debe tener con el proyecto para poder llevarlo adelante. Existe una gran emoción por el potencial que tiene este proyecto para poder inspirar cambios positivos e incluso acciones para generar un llamado a la acción, logrando de esta manera instaurar un verdadero cambio, e incluso llegar a tal punto en que la propuesta reciba el apoyo del INE y este se convierta en una herramienta para llegar al sector joven del país. Se espera poder seguir explorando y contribuyendo al avance de nuestra sociedad a través de este tipo de propuestas y proyectos.

8. REFERENCIAS

[1] Aprendizaje basado en juegos. (2022). Kit de Pedagogía y TIC.

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-en-juegos/>

[2] Cienfuegos, C. S., & Gilas, K. M. (s. f.). Partidos políticos. Diccionario Electoral 2006 CD. (s. f.).

<http://diccionario.inep.org/R/REPRESENTACION-POLITICA.html>

[3] Espíndola, J. L. G. (2016). El voto: herramienta de la vida democrática. Instituto Nacional Electoral.

https://www.ine.mx/wp-content/uploads/2019/04/el_voto_herramienta.pdf

[4] Hanington, B. y Martin, B., 2012. Universal Methods of Design. Beverly, p.439.

[5] Instituto Nacional Electoral. (s. f.-b). https://portalanterior.ine.mx/archivos3/portal/historico/contenido/informacion_Electoral/

[6] Sistema de Gobernación. (s.f). Democracia. Obtenido de Sistema de Información Legislativa: <http://sil.gobernacion.gob.mx/Glosario/definicionpop.php?ID=67>

9. ANEXO

[7] Daily Bubbles. (s.f). Blog. <https://dailybubblesp24.wordpress.com/>

[8] Daily Bubbles. (s.f). Prototipo de Media Fidelidad. <https://dailybubblesp24.wordpress.com/prototipo-de-media-fidelidad/>