Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Área de Síntesis y Evaluación Diseño Interacción y Animación - ASE

El Poder (Real Talk)

Peralta Tec, María Fernanda

2016-12

http://hdl.handle.net/20.500.11777/2233

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

EL PODER

Josefina Colmenero Gómez
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del niño Poblano No. 2901
Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl,
San Andrés Cholula, Pue., 72820.
+52 1 951 234 6680
josefina.colmenerogz@gmail.com

Daniela Vizcarra Galván
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del niño Poblano No. 2901
Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl,
San Andrés Cholula, Pue., 72820.
+52 1 229 203 4715
cm.danie@hotmail.com

María Fernanda Peralta Tec
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del niño Poblano No. 2901
Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl,
San Andrés Cholula, Pue., 72820.
+52 1 984 745 9144
fernanda.peraltat@gmail.com

Manuel Siordia Aquino
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del niño Poblano No. 2901
Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl,
San Andrés Cholula, Pue., 72820.
manuel.s@infotipos.com

1. INTRODUCCIÓN

El tema de la corrupción ha estado presente a lo largo de la historia; esta situación se presenta en mayor o menor medida dependiendo de cada; es indudable que existe y que tiene consecuencias altamente negativas en todos los terrenos.

De acuerdo a un estudio realizado por la organización de transparencia internacional en 2015, México se encuentra en el lugar 95 de una lista de 167 países, siendo el número 1 el menos corrupto y el número 167 el más corrupto. Esto último es alarmante ya que coloca a nuestro país dentro del 50% de los países más corruptos. (Transparency Internacional, 2015).

Sabemos que la corrupción es un problema que no puede erradicarse de la noche a la mañana, sin embargo, es nuestro deber como ciudadanos responsables y conscientes de esta problemática, generar propuestas para contribuir a mejorar la situación de nuestro país.

De este modo surge nuestra propuesta: El Poder. Un prototipo funcional de un videojuego con el que buscamos crear conciencia en el tema de la corrupción para así poder empezar a generar el cambio.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La corrupción se refiere al abuso del poder en beneficio propio. Cuando se comete un acto de corrupción, se está mal aprovechando o tomando una ventaja sobre lo cual otros han puesto su confianza, es decir, se rompe la confianza, ya sea en el caso de un bien o servicio, ya sea en el ámbito público o privado, siendo un término aplicable tanto a ciudadanos como a gobernantes y políticos. (Porto, 2011)

La corrupción es un fenómeno cotidiano con consecuencias altamente negativas en todos los terrenos. En lo político, erosiona la confianza de las personas en las instituciones, desgastando la relación de confianza necesaria entre el ciudadano y sus representantes; en lo económico, la corrupción provoca distorsiones en los mercados, desalienta la inversión y aumenta los riesgos y los costos de la actividad económica.

Sin embargo, los peores daños de la corrupción penetran en la esfera social y cultural. Este flagelo y su ética de individualismo socavan todo espacio para la consolidación de sociedades democráticas, abiertas y solidarias, en donde la paz social sea la sumatoria del bienestar de cada uno de sus ciudadanos dentro de un marco de reglas que garantice a todos los mismos derechos, los mismos deberes y las mismas oportunidades.

2.1. Justificación

Una de las alternativas con las que cuenta el gobierno es aliarse con la sociedad civil y ciudadanos, ambos desempeñarían un papel crucial como vigilantes. De este modo, para poder combatir este problema, se debe considerar a la sociedad como papel fundamental. (México, Anatomía de la Corrupción, 2015.)

La corrupción se puede evitar en la mayoría de las situaciones. Las personas deben saber que pueden optar entre seguir corrompiendo al sistema o lograr un cambio en las prioridades y pensamiento de la sociedad.

Por otro lado los juegos son medios para un fin. Cuando las personas juegan un juego, tienen una experiencia, y de eso se trata el diseño de juegos, de crear experiencias. (Schell, 2008)

Se trata de pensar en las experiencias, no en el juego. ¿Qué experiencia quiero que mis jugadores tengan? ¿Qué es esencial en esa experiencia? ¿Cómo puedo capturar esa esencia en mi juego?

¿De qué se trata el juego? Se debe tener un tema concreto, y por todos los medios tratar de reforzar ese tema. Los mejores temas son aquellos con los que impactan a los jugadores y con los que pueden identificarse, aquellos que los conmueven (Schell, 2008). Estos temas tienen el poder de brindarles a las personas una experiencia significativa y transformadora, que vaya mucho más allá del juego.

De este modo hemos propuesto un videojuego que busca que los ciudadanos hagan conciencia y reflexionen sobre el papel que juegan en el tema de la corrupción y la importancia de su participación, de las decisiones que toman en el día a día y cómo esto afecta a nuestro país.

3. PROCESO

3.1. Investigación

Se realizó una investigación de aproximadamente un mes y medio en el que consultamos libros, papers y artículos de psicología conductista, ética, civismo, transparencia y corrupción en México, así como corrupción en otros países del mundo.

Después de obtener toda esta información y ya comprendiendo mejor el tema, buscamos a tres expertos en las diferentes áreas que mencionamos previamente, no sin antes haber listado una serie de preguntas de la materia en cuestión que nos servirían para realizarles una entrevista.

Así pues, nos entrevistamos con cada uno de ellos y nos explicaron cuáles eran las causas y consecuencias de la corrupción en nuestro país, al igual que su opinión sobre cuáles eran las posibles soluciones al problema.

Posteriormente realizamos un workshop en la Universidad Iberoamericana de Puebla, para conocer su forma de pensar y comprender mejor las razones por las cuales los jóvenes sucumben ante una situación de corrupción, así como también conocer la opinión de los jóvenes sobre cómo se podría solucionar la problemática.

Figura 1: Workshop anicorrupción.

Una vez que obtuvimos toda la información necesaria, procedimos a realizar nuestras categorías, el mapa de relaciones y los insights que nos ayudarían a realizar nuestro marco teórico y posteriormente la propuesta de diseño.

3.2. Principios de diseño

El diseño que proponemos es un videojuego para web. Esta decisión se tomó debido a que nuestro público meta consiste en jóvenes universitarios de 18 a 23 años, de los cuales el 66.2% son usuarios de internet. No es necesaria su instalación en algún dispositivo, solo se requiere una computadora con acceso a internet. (INEGI, 2016)

El prototipo fue realizado en el formato de una novela visual, representado con imágenes estáticas y donde la descripción de la situación en la que se encuentra el jugador está hecha con texto.

Está centrado en la historia de un joven y cómo este debe llegar al poder, así el jugador toma el rol del personaje principal y debe ir tomando decisiones dentro de cada una de las situaciones que se van presentando, decisiones que irán haciendo modificaciones tanto en los escenarios como en el personaje principal.

El género de novelas visuales está muy presente en Japón, su jugabilidad es extremadamente mínima y la interacción del jugador se limita a dar click para mantener texto, gráficos y sonido en movimiento. Elegimos este formato debido que era una forma rápida de generar un prototipo que nos permitiera realizar pruebas de usuario sin tener la necesidad de programar y que al mismo tiempo nos diera la oportunidad de que funcionara con la dinámica de ir tomando decisiones.

El videojuego entra en la categoría de *serious game*. Aunque las técnicas y procesos de un videojuego serio son similares a los juegos de entretenimiento, tienen algunas diferencias. Estos en lugar de ser presentados como entretenidos, disfrutables, como una forma divertida de pasar el tiempo o una forma de interactuar con otras personas, son explícita y cuidadosamente pensados con un propósito educativo y no de diversión como su objetivo principal, sin embargo esto no quiere decir que los juegos serios no pueden ser divertidos (Michael, D. R., & Chen, S. L. 2005).

Son principalmente realizados para educar, enseñar lecciones o dar una experiencia. De este modo *El Poder* ha sido realizado no con el propósito de entretenimiento, sino como un medio para transmitir un mensaje y crear consciencia acerca de la situación de corrupción en México.

3.3. Bocetaje

El primer prototipo realizado se hizo en hojas de papel tamaño carta, con recortes de hojas de colores, plumones y lápices de color.

Figura 2: Escenario de prototipo en papel.

Realizamos siete pantallas principales del primer nivel sobre las cuales se colocaron múltiples *assets* que funcionaban como personajes, botones, cursor, cuadros de diálogo, teclado y *props*.

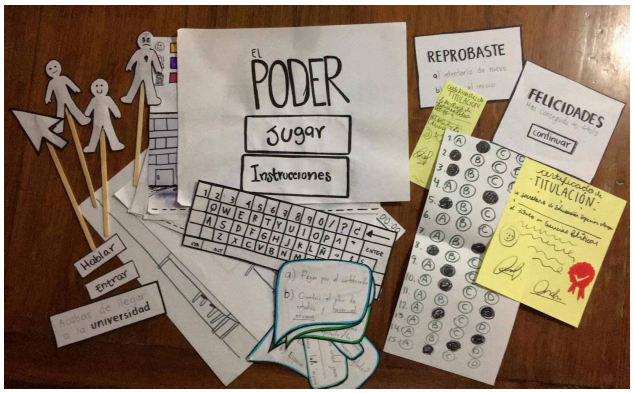


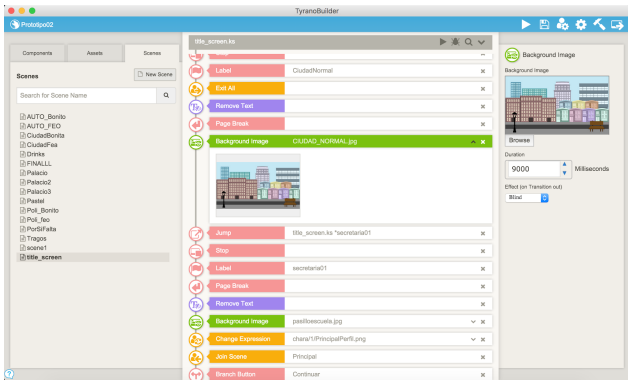
Figura 3: Assets y pantallas de prototipo en papel.

Las siete pantallas que representamos fueron: el inicio que muestra el título y los botones de jugar e instrucciones, este último fue posteriormente removido del siguiente prototipo; otra pantalla simula una caja de texto para que el jugador introdujera su nombre; las siguiente tres escenarios de la ciudad en donde se desarrolla la historia, el primero muestra la ciudad de forma neutral, el segundo más bonita con árboles y un sol, el tercero muestra la ciudad sucia y con edificios rotos; finalmente dos pantallas que mostraban escenarios distintos dentro de la universidad con personaje secundarios distintos cada uno.

Optamos por representar únicamente el primer nivel, ya que la dinámica se repetía en el resto de los niveles, no hubo necesidad de recrear el resto de los niveles ya que el que representamos funcionó bien en las pruebas y fue suficiente para saber lo que necesitábamos cambiar y lo que debíamos seguir usando al momento de hacer el prototipo de media fidelidad para ese y el resto de los niveles.

3.4. Prototipo

Después de realizar las pruebas con el prototipo en papel, procedimos a realizar el prototipo funcional. Primero listamos una serie de plataformas que podíamos utilizar para realizar el prototipo; optamos por el programa *TyranoBuilder* que es especializado en novela visual y es muy sencillo de usar, ya que no es necesario programar y te permite introducir los gráficos y el texto de manera sencilla.



Los gráficos se realizaron en adobe illustrator con un estilo gráfico *flat design*, diferente al de las novelas visuales convencionales que usan estilo de manga japonés, debido a que nuestro público meta no se relaciona con ese estilo. (Leon, 2015)

Buscamos que se viera estético y simple para que el jugador pudiera concentrarse más en el contenido de los textos, pero sin perder detalles de los gráficos.

Figura 4: Pantalla de prototipo de media fidelidad.

3.5. Pruebas de usuario

El objetivo principal de las pruebas realizadas, era comprobar el buen funcionamiento y entendimiento de las mecánicas del juego, así como las transiciones que se efectuaban dependiendo de las decisiones que tomará el jugador. Otro de los objetivos de dichas pruebas, era saber si realmente causaba cierto impacto durante y después de ser jugado.

Cada uno de nuestros participantes eran estudiantes de la carrera de derecho y afines a esta. Las pruebas se realizaron individualmente, considerando que solo puede jugar una persona. En ninguna ocasión nos tocó que alguno de los usuarios estuviera acompañado por sus amigos.

El proceso de las pruebas de usuario:

Paso 1: Explicar brevemente de qué trata el proyecto y de qué materia es, para crear un ambiente de confianza y que no se sintieran juzgados.

Paso 2: Les informamos que tomaría fotos, y que si no entendían algo, que no duden en preguntar.

Paso 3: Tomamos fotos, observamos las reacciones de los usuarios antes, durante y después de haber jugado, así como también anotamos los cambios pertinentes por realizar.

Paso 4: Preguntamos qué le pareció, si los personajes y escenarios fueron de su agrado, así como también pedimos amablemente que nos dijeran algún comentario respecto a las mecánicas del juego, la historia, etc. Finalmente les agradecimos su tiempo.

Realizamos cuatro pruebas de usuario, estos de las carreras antes mencionadas , 3 mujeres y 1 hombre.

Usuario 1
Carrera: Relaciones internacionales
Comentarios/ observaciones: ¿Están midiendo qué tan corrupta soy?, Se dio cuenta de los cambios en el personaje pero no los que sucedieron en la ciudad, cree que es muy realista.

Usiario 2
Carrera: Derecho
Comentarios/observaciones: No notó ninguna transición, no se sintió presionada y tampoco le causó conflicto.

Usuario 3
Carrera: Relaciones internacionales
Comentarios/observaciones: No se sintió identificada con ninguna de las situaciones. Fue la única que eligió decisiones éticas, hace preguntas constantemente sobre el contexto.

Usuario 4
Carrera: Ciencias políticas
Comentarios/observaciones: No nota las consecuencias, Solo eligió la opción corrupta del policía.

Observaciones:

Muchos no se dieron cuenta de las transiciones, es decir, de las consecuencias que causaban sus malas decisiones en el aspecto del personaje principal, y mucho menos en la ciudad.

No se sintieron presionados, por lo tanto el factor tiempo, era sumamente necesario.

3 de los 4 participantes decidieron ser corruptos en la opción del policía, es decir, se trataba de algo que se vive día a día, por ello se sintieron identificados con esta situación.

4. CONCLUSIONES

Los mexicanos ven la corrupción como un modo de vida, desconociendo los daños económicos, sociales y culturales que se producen el fomentar.

Con las pruebas realizadas con este prototipo pudimos ver que a través de la experiencia de juego las personas se detuvieron unos segundos a reflexionar lo que estaba pasando en el escenario y se sentían incómodos. De este modo creemos que si este prototipo se desarrolla más hasta lograr tener un juego con mejores mecánicas las personas podrán relacionar las consecuencias del juego con la realidad para así hacer conciencia y reflexionar sobre los estragos que la corrupción causa a largo plazo.

5. BIBLIOGRAFÍA

1. Julián Pérez Porto, María Merino. (2011). Definición de Corrupción. agosto, 2016, de definicion.de Sitio web: http://definicion.de/corrupcion/
2. Amparo. (2015) México: Anatomía de la Corrupción. http://imco.org.mx/wp-content/uploads/2015/05/2015_Libro_completo_Anatomia_corrupcion.pdf
3. Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). Serious Games : Games That Educate, Train, and Inform. Boston, US: Course Technology / Cengage Learning. Retrieved from http://www.ebrary.com
4. Luke Clum. (Mayo 13, 2013). A Look at Flat Design and Why It's Significant. UX Magazine
5. Fran Leon Ale. (Septiembre 17, 2015). ¿Qué es el diseño plano o “flat design”?
6. INEGI. (2016). Estadística a propósito del Día Mundial del Internet 2016. 2016, de INEGI Sitio web: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf
7. Transparency Internacional. (2015). Corruption Perceptions Index. 2016, de Transparency Internacional Sitio web: https://issuu.com/transparencyinternational/docs/2015_corruptionperceptionsindex_rep?e=2496456/33011041
8. Schell, J. (2008). The Art of Game Design. Morgan Kauffman.

6. LINKS

Blog: https://nocorrupcion.wordpress.com/
Prototipo: https://drive.google.com/drive/folders/0B3LmEO6fC6i-Rmg1ZlpvQS0wU1k?usp=sharing