

# Actionquest

Becerra Gamietea, Nelly Berenice

2015-05-20

---

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/976>

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

# Actionquest

**Nelly Becerra Gamietea**

Universidad Iberoamericana Puebla  
Blvd. del Niño Poblano No. 2901 Colonia  
Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés  
Cholula, Puebla  
+522222037386

nelly.becerrag@gmail.com

**Daniela López Malo Lezama**

Universidad Iberoamericana Puebla  
Blvd. del Niño Poblano No. 2901 Colonia  
Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés  
Cholula, Puebla  
+522221252308

danilopezamalo@gmail.com

**Manuel Siordia Aquino**

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

manuel.s@infotipos.com

## 1. RESUMEN

La aplicación Actionquest es un juego- para Smartphone diseñado pensando en la necesidad de un cambio social. Desde nuestra posición de diseñadoras de interacción, tenemos el reto de unir las nuevas tendencias tecnológicas con el contexto social, enfocando nuestra labor al objetivo de producir proyectos que brinden la posibilidad de replicar las buenas prácticas.

Actualmente un segmento importante de jóvenes mexicanos disponen de acceso a internet y poseen dispositivos móviles inteligentes que facilitan, no sólo el intercambio inmediato de información sino, procesos continuos de “verdadera” comunicación —y lo ponemos entre comillas porque aunque las herramientas lo permiten, la comunicación puede o no ser efectiva y la respuesta puede ser representada no sólo con palabras sino por emojis, likes o demás símbolos—.

Existen un sinnúmero de aplicaciones en el mercado, cada una diseñada con el afán de suplir, cumplir o facilitar diversas actividades. Para no detenernos en este mundo de las apps, vamos simplemente a describir la nuestra y explicar por qué la consideramos funcional, atractiva y práctica.

Actionquest es un juego que tiene como objetivo motivar a la gente para realizar acciones que apoyen a su comunidad, esto se logra a través de una sección de retos. Y adicionalmente nuestra aplicación cuenta con un conjunto de categorías que permiten a los usuarios poner a prueba sus conocimientos y fortalecer su cultura general.

## 2. INTRODUCCIÓN

El tema en común en la materia de Síntesis y Evaluación de la Universidad Ibero Puebla es el empoderamiento social; se decidió tomar una problemática de México que es la falta de civismo.

*El empoderamiento social está orientado a la construcción de un sólido tejido social e institucional que incluya a las personas y grupos sociales y sus organizaciones. Promueve un enfoque de protagonismo de los actores en la apropiación de los desafíos del desarrollo.* (Crespo Patricio, 2007)

A través de este proyecto se quiere hacer notar que sí existe una problemática y que es importante trabajar para resolverla, porque

ahora es un asunto “pequeño”, pero después irá empeorando si no se hace nada al respecto.

Se tiene entendido que cada persona tiene el poder de cambiar su entorno, sin embargo, por diversas situaciones se ha perdido el ejercicio de este y la sociedad lo ha ignorado.

El nombre de este proyecto será ActionQuest, en español, Misión Acción. Se eligió este título porque se busca embarcar a los usuarios en una misión por mejorar su comunidad, que accionen con pequeños retos que se les pondrá diariamente. Siempre se ha dicho que las pequeñas acciones son como granitos de arena, eso es un buen pensamiento, pero se busca mover toneladas de arena para así generar cambios más grandes en la sociedad.

### 2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los últimos años, en México se han visto casos de violencia, corrupción, desigualdad, contaminación, etc. Todos estos problemas se originan desde las mismas personas, los ciudadanos, como resultado de una falta de valores cívicos correctamente inculcados y esto se puede comprobar todos los días, especialmente en las ciudades. Se podría decir que la sociedad mexicana es altamente egoísta y desinteresada por lo que les rodea.

¿Cuántas veces hemos pasado por la calle y hemos pisado un chicle o un desecho de mascota? ¿Cuánta basura hay tirada en las calles y parques? ¿Cuántas veces nos hemos quejado de cómo maneja la gente? ¿Cuántas veces nos quejamos de casi todo y no hacemos nada? Bueno, creemos que con críticas vamos a cambiar al país. “Es culpa del gobierno”, “Es culpa del vecino”, “Es culpa de mis padres”, un sinnúmero de excusas que ponemos para no hacer frente a nuestra responsabilidad y México no es la excepción.

*“El comportamiento cívico es la base de la buena convivencia. Se fundamenta en normas no escritas, costumbres y maneras que quizá nadie desconoce, pero que son fácilmente ignoradas en la vida cotidiana.”* (Giner, 2008)

Muchas veces hemos escuchado las frases “poner nuestro granito de arena” o “si quieres cambiar al mundo, primero cambia tú”, pero es la misma historia, le echamos la culpa a otros porque nosotros “siempre estamos en lo correcto”. Estas frases pueden ser idealistas, pero son verdad y son importantes para un cambio más grande. El problema es que, poco a poco, la sociedad ha ido perdiendo valores importantes y los ha cambiado por egoísmo, tal

vez sea por los medios masivos de comunicación, tal vez sea por el estrés.

*“Los valores en sí mismos no se deterioran. Lo que en realidad se debilita es nuestra propia capacidad de creer en determinados principios y su pertinencia, como producto de la presión que ejerce sobre nosotros el manejo de ciertas necesidades. Esta realidad, a su vez, nos remite a valores básicos de subsistencia individual. Por ejemplo, cuando irrespetamos “las colas” (en el tráfico o a la espera de ser atendidos) es porque consideramos que nuestra necesidad individual tiene más valor que la de los demás. Con en este tipo de consideración personal, pierde sentido la “honestidad” como un valor que nos vincula con los demás.”* (Jiménez, 2008)

Lo importante es que afecta la convivencia en la sociedad y la fragmenta en cierto modo, tanto así, que no se puede unir para objetivos mayores.

El problema existe y ha obtenido relevancia desde años atrás; a continuación describiremos un proyecto que se realizó por parte de instituciones públicas en México. El consejo ciudadano de Seguridad Pública y Procuración del Distrito Federal en Junio de 2010, lanzó un juego para Facebook llamado “Colonia Segura” con el fin de crear nuevas prácticas ciudadanas; sin embargo, ya no se encuentran pruebas de su existencia. (El Universal, 2010)



Figura 1: Interfaz del juego “Colonia Segura”.

Con esto se demuestra que hay interés por parte de este tipo de instituciones, dándonos a entender que sí hay un problema de civismo en México.

Lo anterior nos lleva a plantearnos un reto de diseño que es: ¿Cómo podríamos motivar a la gente para que día a día ejerciten sus valores cívicos?

## 2.2. JUSTIFICACIÓN

Hacer acciones cívicas puede generar un cambio dentro de las diversas sociedades, al principio pequeños, pero más tarde serán grandes. ¿Por qué es de interés? En el país se han visto muchos casos de injusticia e inseguridad a través de los años y la misma sociedad los percibe, pero no logra hacer mucho pues no todos toman acción. Antes de poder cambiar al mundo, que es un lugar muy grande, se debe empezar por lo pequeño, nuestras escuelas,

colonias, trabajo, familia, etc. la misma persona debe entender que es parte de un todo, que sus acciones, por más pequeñas que sean, tienen repercusiones

La gente últimamente pasa mucho tiempo en sus celulares jugando, compitiendo y compartiendo con sus amigos. (Kelly, 2013) ¿por qué no aprovechar esto para reforzar valores cívicos en las personas? El objetivo es atraer a los jóvenes que tienen acceso a un smartphone y a internet. Hoy en día el grito de la moda es estar en alguna red social, un gran ejemplo, Facebook; esta red social permite compartir una gran variedad de información con los cientos o miles de amigos con los cuales estás conectado. Un fenómeno que se muy observado, es el hecho de que muchos contactos comparten resultados de tests que hay en otras páginas, del tipo “Qué tan buena persona eres”, “Descubre tu personalidad” y compartir resultados de minijuegos, “Has subido al nivel 456”. A la gente le gusta compartir cosas que les halaga, que hablan bien de su persona y todo para que los demás lo sepan.

Para respaldar lo mencionado, tomamos como base la pirámide de Maslow sobre las necesidades humanas, específicamente, el cuarto nivel de reconocimiento, éste incluye factores internos de estima, como el respeto a uno mismo, la autonomía y los logros; y factores externos como el status, el reconocimiento y la atención. (Maslow, 1943)

## 3. PROCESO

### 3.1. INVESTIGACIÓN Y ACERCAMIENTOS AL USUARIO

La primera actividad que se llevó a cabo, fue una serie de experimentos con billetes falsos en dos lugares, en Angelópolis y en el Zócalo. Dicho experimento consistió en tirar “por accidente” un billete falso y caminar un poco para aparentar, mientras se graba el lugar donde está el billete y esperar la reacción de la persona que lo encontrara. Del total de experimentos realizados, sólo dos personas devolvieron el billete, dejando un resultado, en el cuál, la mayoría se lo quedó y más tarde, desechó.

Se eligió la plaza Angelópolis, porque se puede observar personas de clase socio-económica media, media-alta y alta, y por ser una plaza, que es propiedad privada, cuenta con ciertas normas que podría modificar el comportamiento de la gente.

El Zócalo, porque se cree que en ese lugar hay gente de varias clases socio-económicas, tribus urbanas, profesiones e ideologías. Un zócalo es la plaza principal de una ciudad o pueblo (RAE). Un lugar que está rodeado por varios comercios de comida, ropa, materias primas, etc. Esto lo vuelve un punto centrico para todas estas, por lo tanto, un lugar donde se mezclan tipos de gente diversas.

Se realizaron 10 entrevistas, a cinco hombres y a cinco mujeres, variando las edades entre unos y otros para poder saber a que usuario podría estar más enfocada nuestra aplicación. Además, se llevaron a cabo entrevistas a una Lic. en Sociología y una Educóloga.



Figura 2: Julio García, entrevistado en el Zócalo de Puebla.

Dividimos las frases más importantes que los entrevistados nos aportaron en 5 categorías: Valores, educación, egoísmo, ecología y familia. Siendo educación la categoría que más comentaron nuestros entrevistados.

Los resultados de esta investigación nos mostraron que la problemática que planteamos al principio es verídica y la gente, a la cual entrevistamos, está de acuerdo con nosotras, en cuanto al egoísmo y a la falta de valores. Teniendo esto como base, se pudo plantear el reto de diseño:

### 3.2. PRINCIPIOS DE DISEÑO

Nuestra propuesta de diseño es una aplicación para Android y esta consistirá en un juego. Se decidió este medio porque consideramos que hoy en día, la mayoría de los jóvenes, adolescentes y adultos de locaciones urbanas tienen acceso a un smartphone, en su mayoría del sistema Android. Según la página de Kantar World Panel, en México el 85% de los usuarios de smartphones son de Android. (Kantar Worldpanel, 2015)

Esta aplicación tiene como fin enseñar y reforzar los valores cívicos, por medio de pequeños cuestionarios de opción múltiple y retos que el usuario podrá realizar. En general el juego se basa en gamificación, se recompensa al jugador con puntos de experiencia para subir de nivel, además de poder competir con tus amigos de redes sociales o correo electrónico. Creemos que es buena idea hacerlo en juego, porque la competencia crea una motivación para el usuario de realizar las actividades del mismo, además ligarlo con las redes sociales permite al jugador enviar desafíos a sus amigos. Lo que buscamos es que el usuario se motive a jugar con nuestra aplicación por medio de la competencia entre sus conocidos.

¿Qué es gamificación? Gamificación es un método de aprendizaje que utiliza el sistema de los juegos para motivar al estudiante a aprender sobre un tema en específico. En un juego común y corriente, el jugador debe completar ciertas misiones o niveles, que al finalizar reciben una pequeña recompensa, ya sean puntos, monedas, habilidades, objetos, etc. Otro tipo de juegos, como los RPG, motivan al jugador a seguir usando el juego para que su personaje suba de nivel y logre ser más fuerte, muchas veces hasta para presumir con sus colegas de juego o con sus compañeros. Consideramos que este método de aprendizaje es poco explotado y de los más efectivos. (Serna, 2012)

ActionQuest usará el mismo sistema de niveles de los juegos RPG, por lo que cada pregunta y reto dará al jugador puntos de experiencia para que pueda ir subiendo su nivel y su rango. Subir el nivel no supondrá ninguna ventaja para el jugador, pero entre

más alto sea el nivel, más retos y de mayor complejidad serán. El máximo de niveles a subir será de 50. Las preguntas estarán divididas en categorías que abarcan el civismo. El objetivo de éstas es que el jugador recuerde sobre el tema elegido, si la respuesta es incorrecta, el juego mostrará la respuesta correcta y una breve explicación de porqué. Las categorías que aparecerán en el juego son las que encontramos dentro de nuestras entrevistas, los temas más mencionados y los que más preocupación generan en la sociedad.

Las categorías finales para el juego son las siguientes:

- Valores.
- Familia.
- Ser persona.
- Educación vial.
- Ecología.

Estas categorías se seleccionaron por los temas más mencionados dentro de las entrevistas realizadas anteriormente. La gente mostró preocupaciones en estas áreas, por lo tanto, creemos que son las de más interés para nuestro proyecto. La categoría de Ser persona se produjo para sustituir la categoría encontrada de "Egoísmo", pues creemos que sería difícil incluirlo como parte del juego por lo complicado que es tratar el asunto. Una de las secciones del juego son rondas de preguntas sobre los temas de las categorías seleccionadas

Los retos funcionan para que el jugador se active, cada uno de estos da más puntos de experiencia para motivar a la persona y existe la opción de enviar retos a tus amigos. Esto es una parte valiosa porque es donde el jugador va a accionar hacia el exterior, se le van a dar unas instrucciones para que cambie el lugar donde se encuentra. Consideramos que esto es donde el jugador va a ejercitar su parte cívica, una demostración de cómo "poner su granito de arena" en la sociedad, queremos que sirvan de ideas e inspiración para ellos. El objetivo es que empiecen jugando y poco a poco ellos mismos hagan el cambio en sus comunidades.

### 3.3. BOCETOS

Nuestro primer prototipo Low-fi fue en papel y consistió de 24 pantallas, esto nos ayudó a darnos cuenta de cuantas pantallas se requieren para nuestra aplicación y un acercamiento a la idea de diseño que se llevaría a cabo.

Más adelante elaboramos las pantallas en computadora pero sin colores, y nos adentramos un poco más al diseño.



Figura 3: Prototipo Low-fi.

Después de saber cuantas pantallas necesitamos y qué estilo tendría, pasamos al diseño con color, quedando así el diseño final de nuestro prototipo. Se decidió usar colores llamativos para crear

una atmósfera más divertida y en flat, que es una de las tendencias en cuanto a diseño web.



Figura 4: Prototipo final.



Figura 5: Actionquest en un Smartphone

### 3.4. PRUEBAS DE USUARIO

Se realizaron tres pruebas de usuario enfocadas a la usabilidad del prototipo. Nuestros tres voluntarios poseen edades de entre 21 y 30 años, cada uno con profesiones diferentes, un diseñador y profesor de universidad, una licenciada en ciencias de la comunicación y maestra de secundaria y una estudiante universitaria.

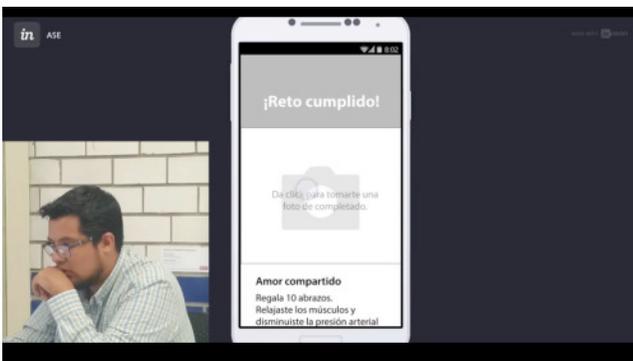


Figura 6: Daniel Herrera, realizando la prueba de usuario.

Se les pidió a los voluntarios cumplir con una serie de tareas dentro de la aplicación. El fin era que ellos lograran ejecutarlas sin ayuda nuestra, si les era demasiado complicado interveníamos para que pudieran continuar con la prueba; de esta forma pudimos observar si la navegación del juego era sencilla y lógica.

Las tareas fueron las siguientes.

1. Cuestionario.
  - a) Entrar a la sección de preguntas.
  - b) Seleccionar la categoría correspondiente (ecología).
  - c) Responder cada pregunta de la ronda.
2. Retos.
  - a) Entrar a la sección de retos.
  - b) Aceptar un reto.
  - c) Cumplir y compartir una foto.
3. Exploración del menú.
  - a) Entrar al menú.
  - b) Invitar a un amigo a jugar.
  - c) Cambiar la configuración.

### 3.5. RESULTADOS

Los tres usuarios que probaron el prototipo lograron cumplir con las tareas sin problema y todos coincidieron que fue fácil de usar y de llegar a las secciones necesarias. Además de esto, se dieron aportaciones valiosas para mejorar la experiencia de usuario y el contenido del prototipo, las cuales fueron:

- Agregar al menú desplegable, atajos que lleven a más secciones de la aplicación.
- Implementar una función para que se pueda comprobar que las personas realmente están cumpliendo los retos. Por ejemplo, un identificador de rostros a la hora de tomar la foto para compartir.
- Cuidar las fuentes de donde obtiene la información de las preguntas, respuestas y explicaciones, de preferencia consultar libros y personas expertas en los temas. De esta forma, las personas tendrán datos reales y comprobables.
- Tener un número considerable de incentivos y premios para motivar al usuario a jugar de forma constante sin que pierda el interés.

## 4. CONCLUSIONES

Analizando la problemática que nos ocupa —la falta de prácticas cívicas— y el evidente uso de las tecnologías por parte de un segmento importante de la población juvenil, podemos concluir que este tipo de aplicaciones, como lo es ActionQuest, no sólo son herramientas necesarias sino que pueden incidir en un verdadero cambio en nuestra comunidad. Desarrollar esta aplicación es aceptar nuestro compromiso social y poner manos a la obra. Cada profesionalista debería poner su granito de arena en función de un mundo mejor. ActionQuest es un proyecto bien pensado, que integra los conocimientos prácticos y académicos adquiridos por nosotras a lo largo de la carrera.

Es una apuesta que busca que, a través del juego, los usuarios se motiven y motiven a otros a realizar acciones que contribuyan en algún aspecto positivo a su comunidad. Nuestro proyecto es, sin duda, una oportunidad para enseñar y aprender. Empecemos hoy por algo pequeño, quizás eso se replique y seamos más de uno abriendo caminos a una nueva manera de convivencia.

Para concluir, queremos resaltar que las personas, a las cuales dirigimos este proyecto, ya tienen el poder de cambiar y modificar su entorno, sin embargo lo han olvidado o le han dado poco interés. El objetivo de Actionquest es “re-empoderar” a este grupo

de personas, enseñándoles y ayudándoles a practicar los valores cívicos día a día.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Crespo Patricio, e. a. (2007). *¿Qué es el empoderamiento?. Empoderamiento: conceptos y orientaciones*. Quito: ASOCAM.
- EFE. (29 de 07 de 2010). Crean juego en Facebook contra inseguridad en DF. *El Universal* .
- Giner, V. C. (2008). *Manual de Civismo*. Barcelona: Ariel.
- IDEO. (2014). *HCD Toolkit*.
- Jiménez, Juan Carlos. (2008). *¿Por qué se debilitan los valores?* Retrieved 2015 йил 07-02 from El Valor de los Valores: <http://elvalordelosvalores.com/por-que-se-debilitan-los-valores>
- *Kantar Worldpanel*. (2015). Retrieved 2015 йил 26-03 from Smartphone OS market share: <http://www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/intro>
- Kelly, H. (29 de 03 de 2013). Las personas utilizan sus 'smartphones' casi una hora al día: estudio. *CNN* .
- Maslow, A. (1943). *A Theory of Human Motivation*.
- Saffer, D. (2010). *Design for Interaction*. EU: New Riders.
- Serna, N. (2012 йил 10-Diciembre). *TEDxCibeles Blog*. Retrieved 2015 йил 26-03 from ¿Y TÚ, CONOCES LO QUÉ ES GAMIFICATION?: <http://tedxcibeles.com/gamification/>

## ANEXO

Para más información, pueden visitar nuestro blog: <http://actionquestase2.tumblr.com/>

Para visitar el prototipo final entrar aquí: <http://invis.io/YK2TSG5XB>

