

Don't Bee Stupid

Cruz Téllez, Citlali de la

2016-05-13

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/1419>

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



1. RESUMEN

En este paper se presenta el proceso teórico y de investigación para la creación del videojuego Don't Bee Stupid, el cual es un juego hecho para web cuyo objetivo principal es concientizar acerca del descenso que existe actualmente a nivel mundial en la población de abejas, así mismo los fenómenos que las afectan y qué es lo que todos como factor de cambio podemos hacer para contrarrestar esta problemática. Pretende ser una herramienta de información sintetizada y de fácil acceso para el usuario acerca de la problemática y sus posibles soluciones.

Don't Bee Stupid es un juego que responde a las inquietudes que tiene el universitario al apoyar alguna una causa, ya que propone que tú como individuo puedas ser el factor de cambio al realizar acciones viables que apoyen a minimizar y a dar a conocer esta problemática.

2. INTRODUCCIÓN

"The beauty of the seed is that out of one you get millions. The beauty of the pollinator is that it does the work of turning that one into a million. And that's the real economics of abundance, of renewability, of economics of mutuality. That to me is the real economics of growth. Because life means growth and abundance."

-Vandana Shiv.

Nuestro actual ritmo de vida muchas veces no nos permite detenernos a observar lo que pasa a nuestro alrededor, estamos tan acostumbrados a obtener nuestros alimentos fácilmente de una tienda de autoservicio que no nos damos cuenta de todo el proceso que tuvo que pasar aquel vegetal, fruta o cualquier producto para poder llegar a nuestro hogar. ¿Cómo es que llega el alimento a las tiendas de auto servicio? ¿Es el factor humano el único responsable de que podamos tener alimentos?

La polinización es el intercambio de polen entre las flores para así cumplir la reproducción vegetal. Este proceso es realizado en la búsqueda de alimento de las abejas, gracias al proceso que realizan las abejas comienza una cadena alimenticia que mantiene equilibrio en los ecosistemas y aportan a nuestra economía. Desafortunadamente, en las décadas recientes se ha registrado un importante descenso en la población mundial de abejas a consecuencia de actividades humanas que son perjudiciales para ellas, algunos países ya están tomando acción sobre el tema pero algunos otros aún no.

A partir del año 2006 los apicultores del mundo comenzaron a notar un descenso en sus colmenas a tasas cada ve más rápidas. El fenómeno fue nombrado Trastorno de Colapso de Colmenas que puede ser el resultado de amenazas naturales, falta de biodiversidad, cambio climático, pesticidas y OGM, deforestación y malas prácticas de los agricultores al combinarse (HAGOPIAN, 2016)(KAPLAN, 2016) A excepción de las amenazas naturales, todas ellas son causadas por la inconsciencia del humano. En México la abeja no esta clasificada como un animal en peligro de extinción sin embargo, de acuerdo a la investigación previa de otros continentes que hicimos de otros continentes como Europa y países como Australia podemos ver que los antecedentes son los mismos. Tal vez no este clasificado como peligro de extinción en la actualidad, pero descensos en la población de colmenas es algo que ya se esta presentando en México aunque aun no es tan alarmante. Esto nos lleva a pensar que nuestro proyecto no debe resolverse a alarmar a la población acerca del número de colmenas que están desapareciendo en México, si no a concientizar a nuestro usuario acerca de lo que ha sucedido en otros países del mundo y las medidas que se han tomando para poder salvar a las abejas. Nuestro proyecto surge de esta interrogante, qué podemos hacer para ayudar a que las abejas no se extingan no solamente porque son importantes para la alimentación mundial sino porque son una especie que por nuestras acciones está sufriendo consecuencias.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Escenario en México Estudios del informe de Dr. Mauricio Quesada (2010) indican que se espera que el declive en el servicio ecosistémico de polinización afecte más la producción de cultivos, en países de vías de desarrollo donde no pueden sustituir este servicio gratuito por servicios alternativos de polinizadores manejados debido al costo que esto implica. Además del nivel de pobreza, la densidad poblacional y el nivel de dependencia de polinizadores de plantas comestibles son factores útiles para identificar a los países más vulnerables a la crisis de polinizadores. México es un país altamente poblado (112 millones de habitantes), con aproximadamente la mitad de su población bajo parámetros internacionales de pobreza y aprox. 85% de sus especies cultivadas dependientes productos de frutos/semillas de polinizadores. México es uno de los centros de origen de diversos cultivos, además de que se han domesticado o semi-domesticado 140 especies de plantas, principalmente para consumir frutos o semillas(LORNA, 2016).

Pronósticos para las décadas siguientes en México Según el Dr. Mauricio Quesada (2010) con relación a la distribución de las EPCA (Especies de Plantas Comestibles Aprovechadas), encontramos que las zonas con mayor riqueza de especies en el 2010 están restringidas en la zona tropical del país. Según el escenario de cambio climático al 2050, se esperarían disminuciones mayores en la riqueza de EPCA en el noreste del país. Se estima que habrá 2.9 veces más área sin EPCA en el 2050 que en el 2010. De manera similar que en las plantas, se estima que habrá 3.2 veces más área sin polinizadores en el 2050 que en el 2010. Sin considerar la tasa de cambio modelada esperada por el cambio climático y de seguir la tendencia actual, se espera que se dejen de cosechar para el 2050 al menos 42 especies de cultivos que actualmente se están cosechando.

4. MARCO TEÓRICO

Nuestro mayor reto reside en cómo concientizar a los universitarios acerca del problema que se avecina con el declive de la población de abejas. ¿Cómo hacer que los universitarios se interesen y hagan algo con la información que les podemos dar? Paulo Freire fue un pedagogo considerado el educador más reconocido del siglo XX, a continuación nos basaremos en ideas suyas propuestas en el libro La Concientización de Paulo Freire de Luis Chesney Lawrence. Él propuso ideas sobre las diferentes fases de la concientización y los factores que intervienen en la teoría de concientización. Éste educador propuso que las fases en el proceso de concientización son tres: la mágica, la ingenua y la crítica.

Basándonos en estas fases del proceso para la concientización nuestro reto es llevar a los universitarios de la fase mágica a la fase crítica, donde reflexione sobre las causas y decida actuar. ¿Cómo es que llevaremos esto a cabo? En base al modelo de concientización realizaremos una intervención en el usuario para llevarlo a una situación de conciencia crítica. Podemos mencionar las siguientes propuestas también planteadas por Paulo Freire para llevar a cabo nuestro proyecto: Hacer participar a los actores en la organización de sus experiencias del aprendizaje y darles la oportunidad de tomar decisiones y asumir responsabilidades. Ayudar a que los actores descubran los efectos y causas reales de los problemas. Subrayar la complejidad de los problemas ambientales, desarrollar el sentido crítico y las aptitudes de los actores para resolver estos problemas (Chesney Lawrence, 2008).

5. PROPUESTA DE DISEÑO

Se identifico la propuesta de diseño basándonos en la recopilación de métodos realizados en la investigación de campo. Esto nos mostró oportunidades y propuestas viables que se desarrollaron durante el proceso y propuesta final del proyecto.

Nuestra propuesta de diseño responde a ¿Cómo hacer que los universitarios se interesen por el declive de las abejas y actúen ante esta causa?

¿Qué es lo que nuestros usuarios necesitan? Por medio del método de investigación entrevista encontramos que los universitarios apoyan causas que les interesan y en las cuales ellos tienen credibilidad.

Nuestra propuesta de diseño consiste en crear un proyecto que a los universitarios los motive actuar y a ser conscientes del fenómeno actual por el cual están pasando las abejas, y que estos tomen un rol activo ante el, sin el fin de que se unan a alguna organización para actuar.

¿Que es lo que se propone? Se propone un videojuego como herramienta de difusión y aprendizaje.

LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Una parte fundamental de aprender es recibir retroalimentación de las acciones, un juego te permite tomar decisiones y asumir responsabilidades mientras te permite interactuar en el entorno donde te encuentras.

El libro **Aprendiendo con videojuegos** menciona como los videojuegos ofrecen elementos diferenciadores que hacen que las dinámicas de trabajo y de relaciones que se generan con su utilización sean muy interesantes desde el punto de vista pedagógico. En este sentido, explicitamos algunos de estos elementos: Son atractivos, dinámicos, la información y las tareas aparecen en un entorno multimodal (palabras, acciones, imágenes, sonidos) forman parte de la “cultura de la imagen” en la que los estudiantes están inmersos.

El videojuego cuenta con diferentes características que lo hacen único, se apoya en el diseño de escenarios, historia, animación, interacción, programación y soundtrack original. Una de las mayores características que definen Don't Bee Stupid es que no es como cualquier otro juego de entretenimiento. El genero que lo define es un Serious Game. En 1970 Clark Abt define este tipo de juego como algo que puede ser jugado seria o casualmente. Estamos interesados en los serious games en el sentido de que estos juegos tienen un propósito pensado explícita y cuidadosamente educacional y no están destinados a ser jugados principalmente por diversión. Esto no quiere decir que los serious games no son, o no deberían ser entretenidos”. (Tekinbaş & Zimmerman, 2003). Un Serious Game puede crear un entorno de aprendizaje inmersivo para desarrollar el pensamiento crítico y la motivación en la conciencia de sustentabilidad del medio ambiente.

Otra característica que define nuestro juego es que su estructura es de forma lineal la cual es muy diferente a un sandbox, por ejemplo, un juego lineal suele limitarse el tiempo que el desarrollador haya escogido para el, aunque obviamente las opciones de interacción dependerán de cada entorno y de cómo el usuario interactué en ellas. En Don't Bee Stupid tu podrás moverte de izquierda a derecha todo el tiempo, pero habrá limitaciones que te ayudaran también a encontrar el objetivo que tienes que alcanzar, estas limitaciones están hechas adrede para que el usuario llegue a la parte final de nuestro juego que contiene un solo escenario, nuestro juego no te da opciones alternativas ya que se pensó con ese resultado.

En el juego la tipografía que se usa es ROBOTO y se eligió por el espacio que tiene entre sus letras y su fácil legibilidad, esta es una tipografía hecha exclusivamente para web y esta recomendada por Google para el correcto uso del material design o frente a un estilo visual sencillo como lo es el flat design.

HISTORIA
En la trama del juego tu serás el personaje principal y podrás aventurarte a una misión, con esto tendrás un objetivo con el cual cumplir y durante este las cosas se tornaran un poco difíciles para ti. En nuestro juego serás capaz de recibir información y de interactuar con los demás elementos en tu recorrido.

6. PROCESO. INVESTIGACIÓN Y ACERCAMIENTO AL USUARIO

NUESTRO USUARIO.

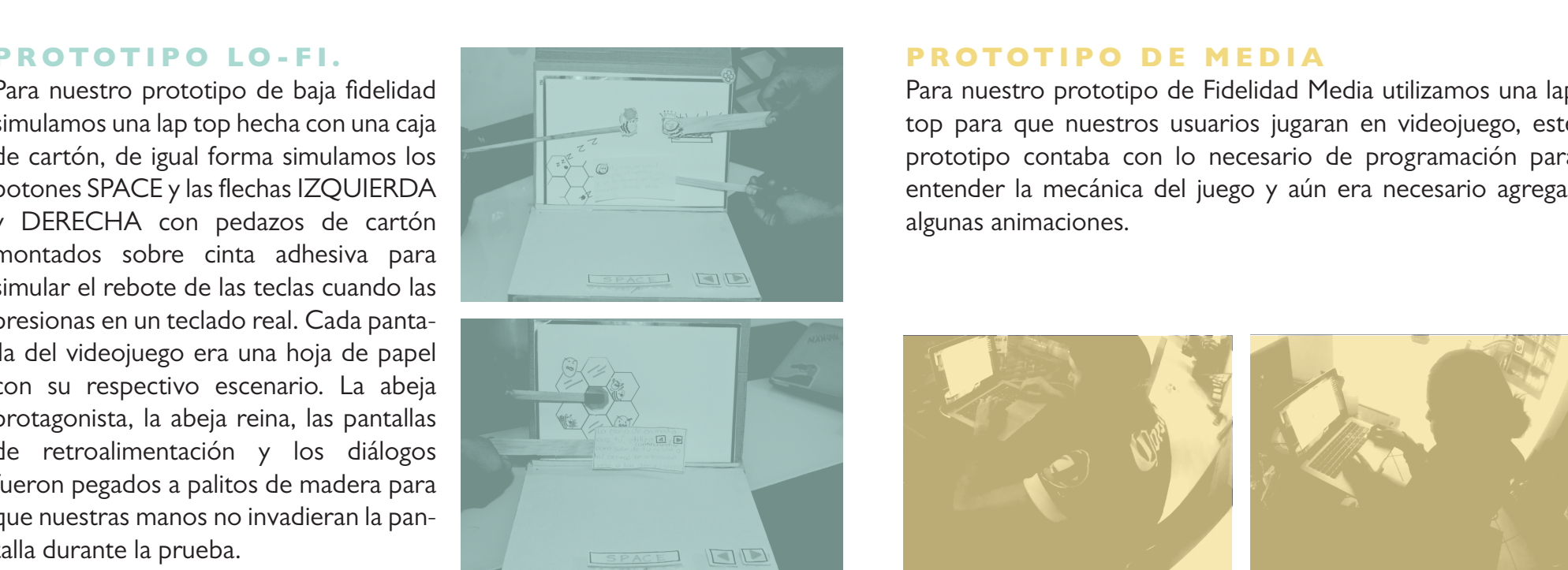
Ya que nuestro proyecto busca concientizar sobre la importancia que tienen las abejas, la primera interrogante que tuvimos fue: ¿cómo podemos hacer llegar hacer esta información a las personas? Sobre todo ¿qué es lo que podrían hacer a partir de ella?, necesitamos personas que sean nuestro canal de difusión y puedan tomar acciones sobre la problemática. Ellos serían nuestros portadores de información y llevarán a nuestro proyecto a más y más personas. La respuesta que tuvimos fue: **Universitarios. ¿Pero, por qué?** Una de las razones principales es que universitarios poseen fácil acceso a la información gracias a las redes sociales y el internet que se han convertido en una forma de activismo virtual; como lo mencionamos anteriormente, estos dos elementos como el activismo y poder compartir información son esenciales para nuestro proyecto.

NUESTROS MÉTODOS

Método: Preparación para entrevista. - Entrevista
Metodología Entrevista Profundidad a Usuarios Extremos.
Metodología taller de Co-Creación

7. PRUEBAS DE USUARIO

Las pruebas de usuario nos permitieron pulir el proyecto y saber como estos respondían ante la mecánica e información presentada.



8. RESULTADOS

En conclusión en el prototipo de media fidelidad se corrigieron los puntos que nos arrojó el prototipo de baja fidelidad obteniendo resultados positivos al mismo. Al observar a los usuarios se reforzó la retroalimentación para las siguientes correcciones pero las metas establecidas desde el inicio fueron cubiertas y el usuario no tuvo demasiados problemas para entender todas las interacciones y botones del juego, en los reportes visuales podemos ver que fueron 2 pantallas en las que los usuarios tomaron un poco más de tiempo para entender la interacción y como avanzar a la siguiente, así señalando que la primera fue en la pantalla donde tienes que hacer que tu pequeña larva nazca antes de que los acaros te coman, no entendían al inicio que tenían que presionar las flechas de izquierda y derecha simultáneamente y la segunda fue donde la abeja reina te pide recargar tu energía para el siguiente día, de igual modo no entendieron al inicio que tenían que presionar la barra espaciadora repetidamente para poder recargar la energía, pero al final sin ninguna pregunta o ayuda ellos lo resolvieron y consiguieron avanzar. Esta nueva información nos ayudo a resolver las pantallas que aun tenían inconsistencias para el videojuego de alta fidelidad.

9. CONCLUSIONES

Analizando la problemática creemos que la falta conciencia en la sociedad es algo que hace falta para poder ayudar a resolver o apoyar causas que lo ameritan. Actualmente las abejas se encuentran en peligro de extinción y aunque en México aún no es tan grave la situación si no se hacen actos de conciencia que puedan prevenir esto y no se cambia la forma en la que estamos dañando nuestro entorno podremos tener consecuencias graves, podemos concluir que este tipo de videojuegos no son solo de carácter de entretenimiento, también son de carácter educativo en especial el género establecido en el nuestro. Desarrollar este videojuego es aceptar un compromiso de carácter social, ambiental y laboral, ya que está en cada uno de nosotros hacer un cambio para ayudar y conservar nuestro planeta. “Don't Bee Stupid” es un juego bien pensado y desarrollado con las diferentes habilidades que adquirimos a lo largo de la licenciatura en Diseño de Interacción y Animación Digital.

Es un proyecto que le damos todo nuestro apoyo y confianza en que a través del videojuego, nuestro usuario meta se motive a hacer un cambio y a apoyar la problemática establecida y que a su vez motive a los demás a hacer lo mismo con una conciencia más amplia y bien informada y así tengamos acciones positivas en pro de las abejas. Nuestro proyecto es una herramienta para compartir, educar y aprender. Comencemos a hacer un cambio por nosotros y a si consecutivamente los demás lo irán haciendo y es así como lograremos que juntos hagamos un gran cambio para apoyar esta causa que nos beneficia a todos.

Para concluir, cabe mencionar que con este videojuego, estamos dando una herramienta de nuevos conocimientos para aquellas personas que no estaban enterados del tema y a los que ya sabían darles las distintas opciones para poder apoyar la causa por ende hemos de mencionar que gracias a esto se irá creando conciencia de todo lo que gira en torno a las abejas y que dejemos de verlas como un simple insecto indefenso y empecemos a valorarlas y respetarlas ya que son una fuente muy importante para el equilibrio de la naturaleza.

10. BIBLIOGRAFÍA

QUEZADA ELIÁN, José Javier G. Ricardo AYALA BARRAJAS. “Abejas nativas de México. La importancia de su conservación.” [el línea]. Revista Ciencia y Desarrollo, Vol. 36, no. 247, Octubre 2010.Disponiblehttp://www.cyd.conacyt.gob.mx/247/Articulos/A_bejasNativas/AbejasNativas2.html. [Consulta:23-Febrero-2016].

Lorna, H. (2016). Frontline Online: What's killing our bees?. The Ecologist. Retrieved 23 February 2016.

Hagopian, J. (2016). Death and Extinction of the Bees. Global Research. Retrieved 23 February 2016, from

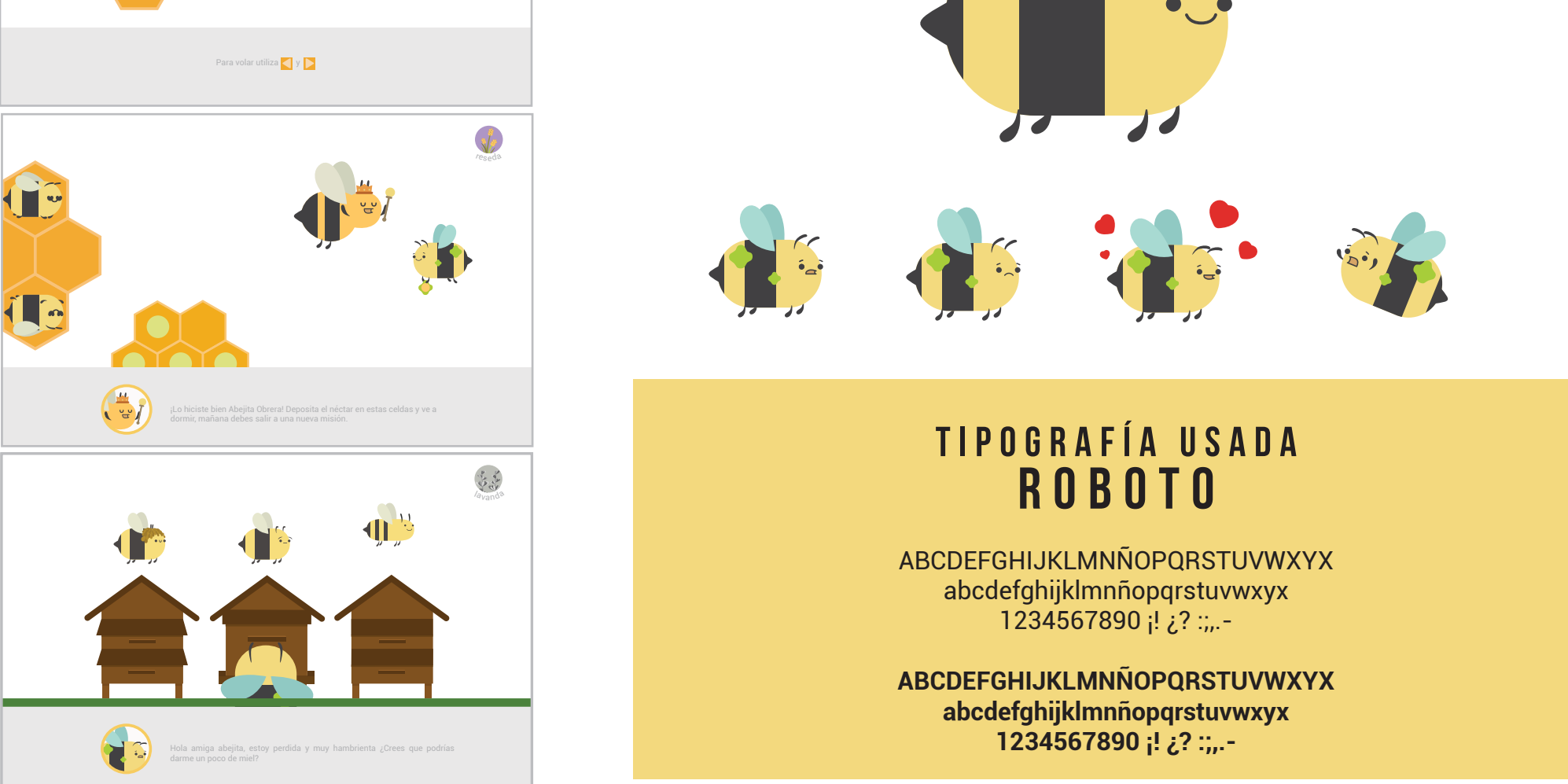
http://www.globalresearch.ca/death-and-extinction-of-the-bees/375684.

Ruiz Dávila, M., Beatriz Díaz Tejedo, & Montero Pascual, E. (2010). Aprendiendo con videojuegos. Madrid: Narcea.

Du, J. (2016). Serious Game for Human's Environmental Consciousness Education in Residents' Daily Life (1st ed., pp. 2-10). San Antonio: UTSA. Retrieved from http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1503/1503.05972.pdf

Material Design, Google. "Typography - Style - Google Design Guidelines". Google design guidelines. N.p., 2016. Web. 20 Apr. 2016.

Derryberry, Anne. "Serious Games, Online Games For Learning". Adobe resources elearning. N.p., 2007. Web. 20 Apr. 2016.



https://salvemosalasabejas.wordpress.com

