

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

PROCESO DE DISEÑO

PROBLEMÁTICA

La corrupción es un fenómeno cotidiano con consecuencias altamente negativas en todos los terrenos, pero en México, el ser corrupto es considerado una conducta normal o inclusive se ve como una virtud.



MEXICO APPROVES!



INVESTIGACIÓN



Consultamos libros, papers y artículos acerca de conductismo, ética, civismo, transparencia y corrupción no sólo de México, sino de varios países del mundo.

Entrevistamos a expertos, quienes nos explicaron las causas y consecuencias de la corrupción en nuestro país, al igual que las posibles soluciones al problema.



Realizamos un workshop en la Universidad, para comprender mejor las razones por las cuales los jóvenes sucumben ante la corrupción.

PROPUESTA DE DISEÑO

LOS JUEGOS SON MEDIOS PARA UN FIN



Nuestra propuesta consta de un videojuego, que entrará en la categoría de serious game, pues el propósito más allá de entretener es crear conciencia acerca de la situación de la corrupción.

LOS VIDEOJUEGOS SERIOS SON USADOS PARA HACER CONCIENCIA Y CREAR IMPACTO SOCIAL.

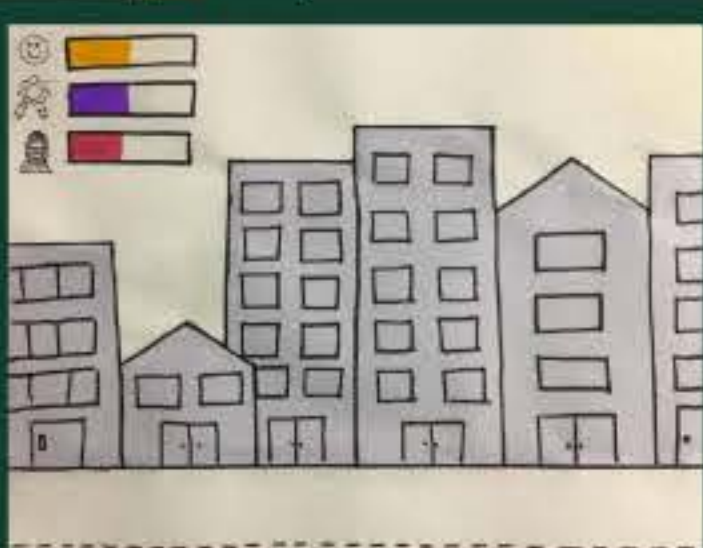
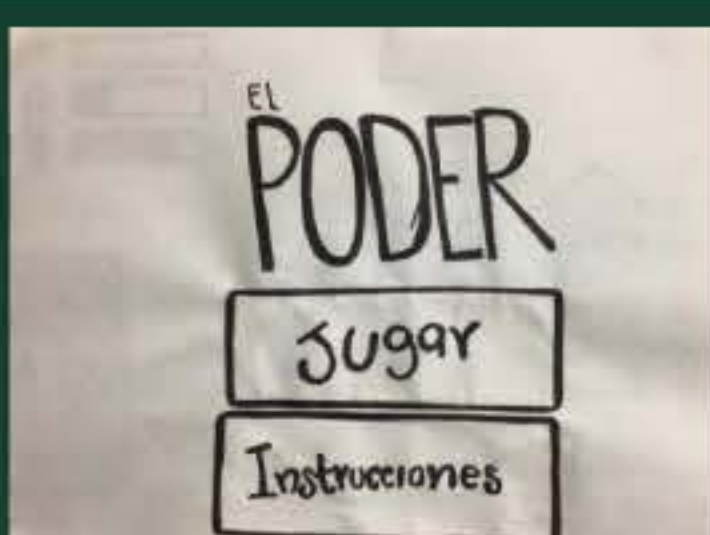
El juego tendrá las dinámicas de un simulador de citas, pues se le dará la libertad de elegir el camino que desea tomar y de esta forma reflexionar sobre sus decisiones.



El estilo gráfico del juego será en flat design, pues es simple, estético y funcional, ayudando al usuario a concentrarse más en el contenido, sin perder de vista detalles gráficos.

PROTOTIPADO

Realizamos un prototipo en papel, para probar las dinámicas del juego y verificar si se transmitía el mensaje correcto.



PRUEBAS

Realizamos pruebas de usuario en el campus de la Universidad Iberoamericana a estudiantes que cumplieran el perfil de nuestros usuarios meta.



Jóvenes entre 18 y 23 años



Estudiantes de derecho y carreras afines.



Uso de tecnología: ★★★★★



Nivel económico: ★★★★★

Durante las pruebas, utilizamos el método de observación y anotamos las reacciones y dificultades que tuvieron los usuarios.



Mientras jugaban, los usuarios:

- se sentían juzgados
- tardaban en tomar decisiones
- 100% de las veces tomaron al menos una decisión corrupta.

- sentían el juego un poco lento
- se sentían presionados porque creían que estábamos midiendo su ética.

PROTOTIPO FINAL



CONCLUSIONES



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

Con nuestro juego, hacemos que las personas tomen conciencia y se percaten de los estragos que a largo plazo causa la corrupción.



En las pruebas que realizamos los usuarios se sentían incómodos, llegando así a la conclusión de que a través de la experiencia del juego, las personas podrían relacionar las consecuencias que veían en el juego con la vida real, reflexionando de mejor manera sus decisiones cotidianas.