

Yo fui. Novela visual enfocada en el señalamiento del sexismo hacia el hombre

Carpio Jiménez, Karen Paola

2018-05

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/3639>

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

VO FUI TU FUI



PROCESO DE DISEÑO

KAREN PAOLA CARPIO JIMÉNEZ
KARLA ANDREA ROSADO MARTÍNEZ

1 PROBLEMÁTICA

El sexismo es un tipo de discriminación donde la persona es juzgada y agredida por su identidad sexual y género. En la sociedad, el sexismo es un problema que generalmente es ignorado. Es común que en las representaciones de personas y de situaciones se creen estándares de cómo debería ser la realidad. Esto, a su vez permiten la idealización tóxica del individuo.

Este problema también se presenta de manera tanto conciente como inconciente en la expresión de las personas y hacia otros individuos. estar que dificulta el discernimiento, la empatía y expresión propia de la persona; que se refuerza en contenidos multimedia como películas y juegos.

2 INVESTIGACIÓN



3 PRINCIPIOS DE DISEÑO

Para la creación de prototipos se usaron los siguientes principios:

- Diseñar para emocionar.
- Diseñar para la empatía.
- Diseñar para la inclusión cultural y de género.
- Diseñar para la representación realista.
- Diseñar para la deconstrucción de estereotipos.
- Diseñar para la desnaturalización de la violencia.
- Diseñar para contar historias reales e inclusivas.
- Diseñar para influir en la expresión de comentarios sexistas.

CONCLUSIÓN

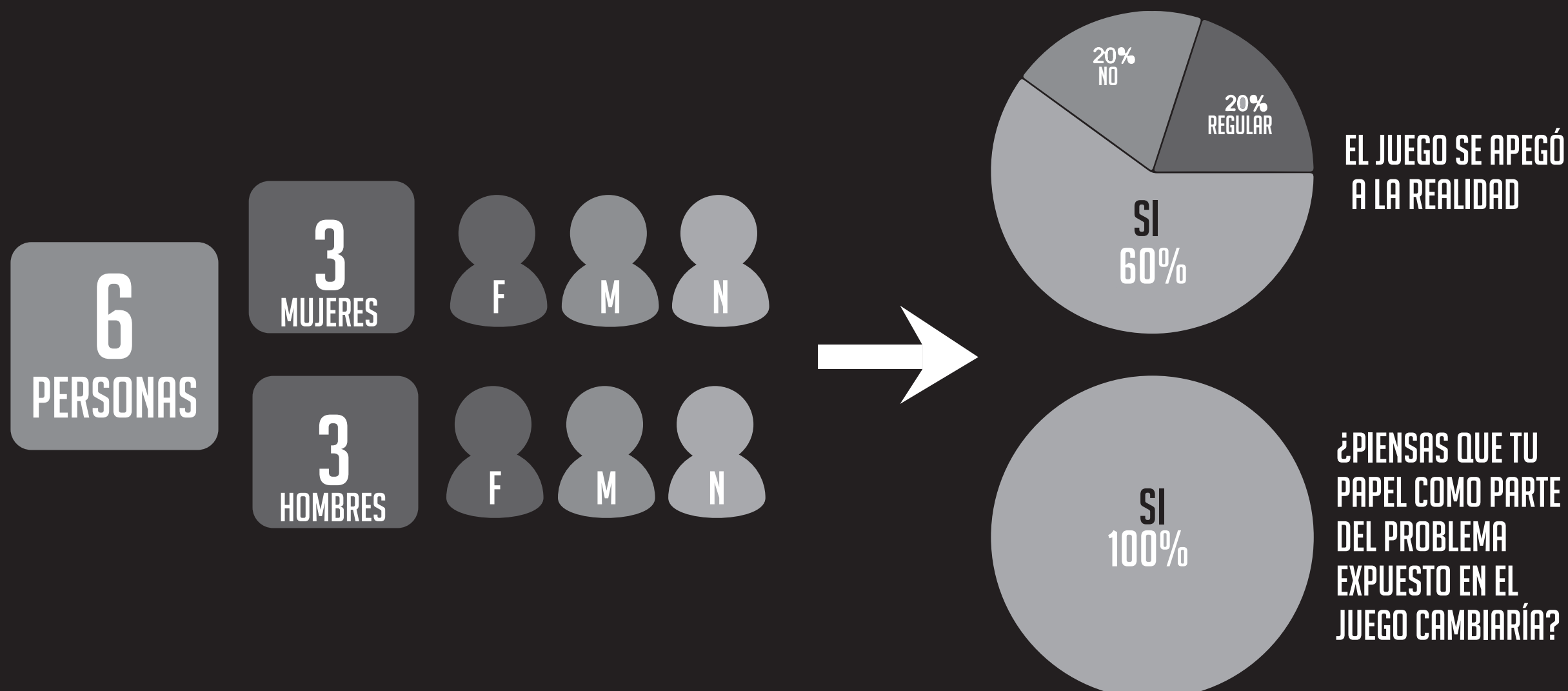
El sexismo, la toxicidad y la homofobia son problemáticas sociales que afectan a todas y todos en distintos niveles. Visibilizar estas problemáticas y sus efectos es el primer paso para cambiar estas conductas nocivas.

Gracias a las pruebas de usuario realizadas permitieron concluir que los jugadores que terminen el juego podrán encontrar en sí mismos un espacio para la reflexión. Esta reflexión comprenderá la identificación del usuario con algún personaje o escenario, su papel como parte del problema y la actitud que tomará ante el mismo fuera y dentro del juego. Y que, en el mejor de los casos, la experiencia los marque para bien y permita cambiar poco a poco las actitudes y formas de pensar en el usuario que puedan resultar nocivas.

4 PRUEBA Y RESULTADOS

se realizaron un total de seis pruebas de usuario. Cada una, con un usuario meta distinto; esto con el fin de mejorar y corregir el proyecto con base en las percepciones de tres tipos de jugadores: Hombres y mujeres con tendencias feministas (F), neutras (N) y machistas (M).

Se utilizó el método de observación y jugabilidad; pruebas que fueron registradas desde dos puntos: Video de usuario y encuestas de entrada y salida.



5 PROTOTIPO FINAL

DISEÑAR PARA EMOCIONAR
Se decidió mantener una escala de grises como paleta de colores con el fin de no generar en el jugador una idea de pertenencia de género y a su vez mención de la binaridad de género que existe en la sociedad

DISEÑAR PARA EMOCIONAR
En este caso específico, también tenemos como misión causar emociones. Se puede observar como al romperse el personaje la escena también se rompe con él. Con esto se busca generar una reacción en el jugador.

DISEÑAR PARA CONTAR HISTORIAS REALES
Con el propósito de crear empatía en el jugador, los diálogos y situaciones están basados en casos reales, públicos y/o conocidos.

Visítanos:
<https://tinkaery.wordpress.com/blog/>

Página Web



Trailer

