

Quaren Time: un videojuego de situaciones con tono cómico que mejora tus acciones con respecto a la convivencia familiar en cuarentena

Soriano Torres, Diego

2020-12

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/4794>

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

QUAREN TIME: Un videojuego de situaciones con tono cómico mejora tus acciones con respecto a la convivencia familiar en cuarentena

Fátima Hernández Ganzalez
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Reserva Territorial Atlixcayotl, San
Andrés Cholula, Puebla
+522228448714
fatima.hernandezg99@gmail.com

Jose Manuel Leal Albores
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Reserva Territorial Atlixcayotl, San
Andrés Cholula, Puebla
+522221580181
josemas.leal@gmail.com

Diego Soriano Torres
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Reserva Territorial Atlixcayotl, San
Andrés Cholula, Puebla
+522226783042
Pchivas98@gmail.com

Manuel Siordia Aquino
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Reserva Territorial Atlixcayotl, San
Andrés Cholula, Puebla
manuel.siordia.aquino@iberopuebla.mx

Palabras Clave

Convivencia; Confinamiento; Familia; Covid-19; Cuarentena; Relación familiar; Videojuego, Minijuegos, Decisiones.

1. RESUMEN

Quaren Time es una aplicación móvil que busca plasmar situaciones de convivencia positivas y negativas, vividas durante la cuarentena causada por el Covid-19. Estas situaciones retratadas han provocado roces familiares, de acuerdo a la investigación, la mayoría de las problemáticas familiares no se hablan para solucionarse en el momento, se suelen dejar pasar y se descargan con otras personas y en otros lugares, como los amigos, o el trabajo.

Pero debido a que está en la nueva normalidad, la mayor parte del tiempo la pasamos dentro de la casa con nuestra familia, por consecuencia esas descargas terminan por llevarse con nuestros propios familiares, y puede volverse una situación más delicada a futuro.

Es por esto que Quaren Time representa una solución, que adopta diferentes situaciones en forma de minijuegos cómicos, que se adaptan a cada miembro de la familia. Ayudándolos a darse cuenta de sus acciones, y a buscar tomar acciones que sean las más balanceadas para ellos y sus familiares en cuestión.

2. INTRODUCCIÓN

Las siguientes líneas son una breve introducción del proceso de investigación llevado a cabo hasta lograr la obtención del producto final. Es importante mencionar que el foco principal de nuestra investigación son las familias, y como ha mejorado o empeorado su convivencia a partir de la cuarentena causada por el Covid-19, situación que puso a s y trabajadores dentro de sus casas. Todo ha sido un proceso nuevo que agarró de imprevisito,

hemos tenido que volver a aprender y a crear rutinas en una misma casa, compartiendo espacios con nuestros seres queridos.

Durante la investigación primaria se descubrió distintos factores que resultaron clave en el desarrollo de la investigación, se tuvo la oportunidad de entrevistar a un psicoanalista, el cual contó su experiencia con sus pacientes durante el confinamiento, y como el número de citas se incrementó.

Muchos de sus pacientes indicaba que su ansiedad había aumentado, y que no sabían cómo actuar ante los retos del día a día, por lo que terminaban descargando sus frustraciones con sus familiares, aún cuando muchas veces se enojaban de cosas muy pequeñas y específicas como el lavado de los trastes.

En dicha entrevista, el psicólogo comentó que no es que el confinamiento incrementara estas malas experiencias, o aumentara la ansiedad de las personas, sino que todos estos problemas internos ya los traían antes del confinamiento, solo que ahora, ya no podemos descargar esas energías como antes, y ahora las vivimos dentro de nuestras casas.

Sin mencionar la otra problemática hallada en los problemas de convivencia familiar, los espacios dentro de las casas, y como los acomodamos antes, y como tenemos que acomodarlos ahora, crear nuestros nuevos espacios de trabajo, y buscar que las personas que viven con nosotros respeten esos espacios, encontrar un espacio de privacidad y relajación con nosotros mismos, y espacios de convivencia con todos.

La convivencia familiar, como todas las demás áreas de la vida, se han tenido que reformar, se han vivido grandes cambios debido al confinamiento, por ende también se han creado nuevas herramientas que ayuden a entender mejor lo que sucede, y no ser

tan duros con uno mismo, no pensar que es un error sentirnos abrumados con nuestras emociones y a reconocer nuestros errores.

2.1 Justificación

La investigación se centra en los cambios conductuales que atravesaron las familias mexicanas durante la situación de confinamiento que vivimos, situación que en un inicio se pensó que duraría un par de meses, pero que debido a las condiciones se ha tenido que extender a un nivel en el que, como individuos, y como familia, hemos tenido que replantearnos nuestro proceso de convivencia para con uno mismo, como con nuestros familiares y amigos en la distancia.

El objetivo del proyecto es cambiar la forma en la que las personas ven los problemas que surgieron a partir de la aparición del covid-19 para que puedan tener una mayor reflexión sobre sus acciones y puedan llegar a pensar mejor qué es lo que pueden hacer para lograr tener una mejor convivencia con las personas que están viviendo. Por medio de minijuegos con situaciones con las que los usuarios puedan llegar a sentirse identificados se busca hacer reflexionar a los usuarios sobre sus acciones ya que dependiendo de lo que decidan hacer dentro de los minijuegos se podrá conseguir que la barra de toxicidad suba o baje afectando directamente en los distintos finales que los jugadores pueden lograr para que puedan llegar a tomar mejores decisiones cuando surjan situaciones similares en las que antes podrían haberse dejado llevar por sus impulsos.

En este caso el proyecto se encuentra enfocado principalmente para jóvenes adultos que en estos tiempos son los más propensos a dejarse llevar por sus impulsos sin pensar en el daño que pueden llegar a causar a las personas que están a su alrededor, por eso se busca con la aplicación que puedan ver las consecuencias que tiene el tomar decisiones que pueden llegar a considerarse tóxicas.

2.2 Marco teórico

Todas las familias se vieron envueltas en el mismo espacio donde cada integrante familiar tenía que responder a situaciones y actividades diferentes. Algunos estudiantes, otros trabajando desde casa, sin poder salir la mayor parte del tiempo por medidas de seguridad, en un principio, todo fue un caos.

Platicando en una de nuestras entrevistas con el Psicoterapeuta James Herrerías nos comenta de que en muchos de los casos, la situación empeoró, James afirma que durante la cuarentena no solo aumentó el número de consultas que él daba, sino que por muchas de las situaciones que le comentaban sus pacientes, podía ver que la tarea de adaptación no estaba resultando tan sencilla. “Lo más probable es que la cosa haya empeorado en la mayoría de los casos. No suelen estar tanto tiempo, no suelen compartir los mismo espacios, no tienen con quien descargar sus furias más que con los de la casa, muchas cosas acumuladas y lo más probable es que la cosa no funcione tan bien...”, fueron unas de sus palabras.

No es que las situaciones empeorarán de la noche a la mañana, muchas de estas descargas ya eran situaciones que los diferentes individuos traían consigo desde mucho tiempo atrás, y que al verse en un solo lugar, sin la capacidad de descargar estas energías con factores externos fuera de su casa, se vieron obligados a expresar estas problemáticas con la gente que tuvieron a sus lados.

Desde la psicoterapia, se pueden analizar muchos de estos roces familiares con un enfoque cognitivo conductual. Temas compartidos y retomados en nuestra sesión con el Psicoterapeuta James Herrerías, y que también fueron mencionados en la respetable revista digital mexicana “Psyciencia”. En dicha revista mencionan que es muy importante el cuidado personal para mejorar el cuidado familiar, y que una herramienta fundamental es

la terapia dialéctica conductual, ya que esta elimina las barreras de unos a otros mejorando la convivencia, eliminando los pensamientos negativos que recorren las mentes de manera automática.

Un ejercicio precisamente para identificar dichos pensamientos negativos y emociones desagradables, es practicar lo que en la psicoterapia se conoce como “difusión de pensamientos o emociones”, esto es sencillamente poner en palabras estas emociones disgustantes, registrarlas, incluso escribirlas en una lista de ser necesario y luego practicar la difusión. Dejarlos ir, tomar distancia de los mismos, desidentificarnos con ellos e imaginarnos cómo se alejan y retiran. (Hayes, S. 2004; McKay, C. Wood, Brantley, 2007, p113). Este concepto es uno primordial que se busca traspasar a la propuesta, como seres humanos que estamos constantemente bombardeados de miles de datos y que nuestros pensamientos pueden consumirnos de manera individual para terminar expresándose de manera grupal con nuestros familiares. Se debe ser conscientes de los patrones negativos que repetimos y llevamos a cabo de forma inconsciente para poder cambiarlos y mejorarlos.

En los siguientes párrafos se seguirán retomando muchos otros factores, además de los previamente mencionados, que han llevado a las dificultades de convivencia familiar, así como las soluciones que han tomado las diferentes familias para pasar los turbulentos procesos de readaptación para lograr traerles más unidad y bienestar.

Otro de los factores que han tergiversado la convivencia familiar ha sido la interrupción de espacios hacia otro integrante de la familia, por la permanencia de la familia dentro de las casas, durante la cuarentena. Es un tema complejo que se ha implementado con más frecuencia en este encierro, para explicarlo más a detalle, fue se tuvo la oportunidad de entrevistar al Arquitecto Enrique Ramales, profesor en la Universidad Iberoamericana. Él comentó que las casas mexicanas no estaban preparadas para estos acontecimientos, a continuación veremos porqué.

“Yo creo que en general no, porque no tenemos tanta idea de la necesidad de confinamiento, hay casas que funcionan solo como dormitorio, la típica casa de infonavit, en la que realmente no vives, la casa más pequeña, vives o sobrevives allí el fin de semana, pero el resto del día es dormitorio porque te la pasas trabajando y regresas” comenta Enrique al preguntarle su opinión acerca de las casas mexicanas.

Investigando, se llegó al dato de que más de 30,000 casas y departamentos se han vendido con crédito Infonavit en los últimos 10 años, estas casas son una de las más predominantes para sectores medios y bajos, económicamente hablando. Por lo que miles de familias se encuentran en situaciones complejas, en dónde deben llevar una rutina de estudio o trabajo, en un lugar que no está diseñado para ello. Lo que ha hecho que aparezcan muchas soluciones para una mejor adaptación de espacios, a través del mobiliario, de espacios versátiles, aunque desgraciadamente, estas soluciones no llegan a casas o programas tipo Infonavit.

La casa collage, un libro del arquitecto Xavier Monteys, también habla de esto, explica y recalca la importancia de lograr crear una casa que pueda adaptar sus espacios de la mejor manera, haciendo que las personas que viven en ella, puedan incluso extenderla sin dificultad, dependiendo de las necesidades que tengan. Sin duda un pensamiento que invita a las soluciones, para futuras situaciones que se asimilen a lo que se está viviendo en confinamiento.

“La casa, algo que para los arquitectos forma simplemente parte de nuestro trabajo, mientras que es para otros objeto de juego o veneración, o simplemente la vida misma”, comparte Monteys. La

casa debe ser una experiencia, es tan importante hacerla resistente, como con libertades para sus habitantes.

Es importante a futuro tener mayor consideración a esto, los espacios afectan la relación de las familias, sobre todo, cuando tenemos rutinas de ocio y estudio o trabajo, todo el día, en el mismo lugar. Según Monteys, “podríamos asegurar que, cuanto mayor ha sido la especialización de las piezas de la casa, y más piezas indefinidas han desaparecido, mayor ha sido la pérdida de flexibilidad de ésta”.

Otro de los factores que han causado cambios e incluso malestares en la convivencia familiar ha sido la cuestión de adaptarse al trabajo en línea, un tema diferente pero con similitudes al estudio en línea. Sobre todo porque ambos responden a dos tipos de personas diferentes, por un lado los estudiantes y por el otro los trabajadores quienes también son padres de familia. Se empezará desglosando el trabajo en línea.

El trabajo en casa se ha visto de forma polarizada. Por lo mismo de los espacios y de la falta de espacios en algunos casos, ha resultado difícil que los trabajadores puedan adentrarse de lleno en su tarea. La convivencia con sus hijos, muchos de ellos tienen que estudiar y trabajar en la misma zona, lo que hace que el sonido de uno afecte al otro y viceversa. En la metodología realizada, Focus Group, platicaban de un problema similar, que trajo algunos roces hasta que uno de los involucrados logró comprar unos audífonos para que no lo molestara el sonido externo y el otro sujeto pudo escuchar sus clases sin molestar con el sonido. Desgraciadamente, no todos pueden darse o tienen la oportunidad de adquirir equipo nuevo para el trabajo.

Un aspecto que resultó clave, para muchas de las personas que se logró la oportunidad de preguntar sus experiencias fue la organización de los espacios, era necesario hacer calendarios donde se indicará la zona a usar y a qué hora, para pedir de esta forma silencio a los demás integrantes de la familia. La creación de establecer rutinas, espacios y tiempo para casi todo fue más que primordial. Pues la casa estaba siendo convertida en una oficina.

La pandemia y el aislamiento social provocaron que las escuelas y universidades cerraran sus puertas por lo que los docentes comenzaron a utilizar plataformas digitales y videoconferencias para poder continuar con las clases como dice la Dra. Ana María Barruecos “dar clase magistral por videoconferencia no es educación en línea; eso sólo es utilizar una herramienta digital para seguir con metodologías presenciales en un entorno virtual” y lo cierto es que gracias a estas plataformas los estudiantes pudieron continuar con sus estudios pero esto cambió por completo las rutinas de los estudiantes y por causa de esto y el encierro el proceso de aprendizaje no es, quizá el más adecuado.

Debido a que la educación en línea está basada en el lenguaje, el texto y la escritura, demanda un nivel cognitivo alto a los alumnos, porque además de entender el tema y los conceptos vistos en clase, tienen que analizar los argumentos de sus compañeros y reflexionar sobre ellos, por otra parte, los profesores tienen que saber cómo moderar las clases, ya que al estar todos conectados en una misma videollamada, la participación de los alumnos puede ser difícil de manejar para ellos, además de que tienen que motivar a que estén pendientes de la clase y participen.

Con las clases en línea, comenzaron a generarse nuevos problemas dentro de las casas de los estudiantes y profesores, ya que algunos no contaban con acceso a computadoras para poder ingresar a las plataformas digitales utilizadas para las clases o con una conexión estable de internet, otro de los problemas fue que la mayoría de personas no tiene espacios dentro de sus casas diseñados específicamente para que puedan tomar o impartir sus clases de forma cómoda provocando que en algunos casos otros

integrantes de la familia o ruidos exteriores puedan llegar a interrumpirlos.

Según el artículo de Eduardo González, “Clases en línea, en el periódico Milenio. Las clases en línea por su parte también perjudican directamente con la capacidad de aprendizaje de los estudiantes, ya que al ser algo totalmente nuevo, no están completamente diseñadas para que el estudiante pueda tener un aprendizaje cómodo, algunos profesores utilizan materiales no diseñados para la educación en línea o hay una lectura constante de textos que puede provocar que el alumno se pierda y no comprenda de forma adecuada los temas que se están viendo, también hay ausencia de ejercicios, evaluaciones o mecanismos de retroalimentación que permitan al alumno entender mejor los conceptos vistos y el hecho de tener que estar tomando clases desde una plataforma digital hace que los procesos de socialización de los estudiantes sean muy distintos.

Además, Alejandro, un estudiante de universidad, que antes de la pandemia se ubicaba en Puebla, y que por lo sucedido tuvo que regresar a su lugar de origen, comenta lo siguiente, cuando tuvo la oportunidad de participar en un Focus Group. “Al principio sí hubo muchos choques, pero yo creo que es normal, porque volver a vivir otra vez, no con extraños, pero con personas con las que ya habías dejado de vivir, y si alguien tiene un mal hábito, nadie es perfecto, entonces, un mal hábito en el carácter o alguna acción que hace...se vuelve algo frustrante y te pone también de un mal carácter”.

La forma de relacionarse socialmente cambió mucho durante este confinamiento ya que al no poder realizar actividades con amigos o familia como antes las personas comenzaron a utilizar distintas plataformas digitales haciendo que las relaciones se volvieran verbales. Los vínculos tienen un profundo impacto en la vida de los chicos, no solo a nivel social, sino también emocional, mental y físico. Al jugar, los chicos desarrollan habilidades esenciales para la vida, como el autoconocimiento, adaptarse, resolver problemas, negociar, manejar la frustración, los enojos, la resiliencia, la comunicación, etc. Además, a través de los vínculos con sus pares, aprenden a autorregular sus emociones.

En las relaciones cara a cara, el contacto físico es un paliativo, otra forma de decir las cosas además que relacionarse con otras personas puede ayudar a que puedan descargar sus energías de una forma correcta y al estar relacionándose por medios digitales esto se dificulta, provocando que muchas veces descarguen todo esto con las personas con las que están conviviendo en sus casas generando una convivencia negativa y un ambiente tóxico.

Viendo algo positivo dentro de este confinamiento es que tenemos más tiempo para uno como relajarse mentalmente, aprovechar los tiempos largos que tienes dentro del hogar y hacer hobbies que refuercen y maten el tiempo para hacer este encierro más rápido. Se ha notado en las metodologías respuestas de los usuarios acerca de cómo ellos hacen mejor esta nueva normalidad. Muchos de ellos platicaron mediante un diario las cosas que hacían para realizar sus actividades y contar más acerca de sus hobbies, Axel comenta y comparte “...una foto de un sillón que tengo en mi cuarto porque todas las noches después de clases me pongo a jugar xbox con mis amigos, creo que esa es la mejor parte del día”, esto es resultado que estando en el encierro se buscan alternativas para sentirse cómodos con sus espacios personales y convertirlos en un lugar ameno y relajado.

Otra forma que todos pueden relajarse es salir un poco de lugares cerrados, así como cuartos, oficinas y etc, también se puede ir a los jardines a tomar un respiro, otro usuario comenta lo siguiente “Me di un pequeño respiro de la tarea y bajé un rato al jardín a relajarme.”. Es una de las formas que ayudan a ver en qué espacios se puede usar el juego ha desarrollar, en espacios abiertos y cerrados. También hablando de espacios con techo

abierto, hay gente y usuarios que aprovechan salir con la intención de ejercitarse, como andar en bicicleta por parques abiertos.

3. PROCESO

3.1 Investigación y acercamientos al usuario

Se utilizó las metodologías de design thinking para la realización de distintos acercamientos las cuales se enfocan en el diseño centrado en el usuario. Estas metodologías fueron Diary Studies, Tour Guiado y Focus Group para poder observar las principales necesidades y dolores de los usuarios, también se realizó 2 entrevistas a expertos para poder tener puntos de vista profesionales y confiables sobre el tema investigado.

3.1.1 Entrevistas a expertos

Se realizaron 2 entrevistas a expertos, uno en el campo psicológico con el motivo de comprender mejor cómo es que una persona se relaciona con las personas que están en su entorno, e intentar entender cómo esto cambió gracias al confinamiento. También ¿Qué pasa con una persona al estar tanto tiempo encerrado? Si su rutina cambia mucho o ¿Cómo se puede llegar a sentir por todo esto? y una entrevista a un arquitecto para conocer más acerca de la interacción familiar en un espacio tan especial y sencillo como una casa, como es que una familia interactúa entre sí con los espacios que tiene disponibles, y los factores externos que intervienen, como lo es la pandemia.

Con la entrevista realizada a James Herrerías (psicoanalista) se aprendió que el confinamiento afectó la forma en la que las personas pueden descargar sus energías al no poder relacionarse como lo solían hacer, esto provocó que dentro de casa se empezaran a generar muchos choques, no se estaba preparado para este problema y el tener que estar encerrados tanto tiempo exacerbó síntomas en las personas que en algunos casos ni siquiera sabían que tenían, como ansiedad, depresión o insomnio.

La privacidad se vio muy afectada ya que al estar toda la familia encerrada en el mismo lugar no pueden realizar sus actividades de forma adecuada, un ejemplo de esto podría ser, como comentaba James, que si está teniendo una sesión por llamada, si el paciente siente que su mamá está al otro lado de la puerta no va a sentirse libre de decir todos sus problemas o como se siente por este hecho.

En la entrevista al arquitecto Enrique Ramales se dió cuenta de diferentes proyectos existentes que buscan adaptar espacios pequeños para hacerlos más grandes y buscar mayor libertad de movimiento dentro de la casa. Además, se analizó la perspectiva de un arquitecto ante la situación de los hogares durante la pandemia, y como muchos de esos hogares no estaban preparados, pues no todos podrían considerarse en sí mismo “hogares” sino que solo realizan la función de dormitorio. Lo que ocasiona una consecuencia negativa para sus residentes, sentirse encerrados, sin mucho espacio de libertad para sus actividades, permanecer mucho tiempo en el mismo sitio, y por ende, ponerlos de mal humor que termina por salir hacia con otras personas.

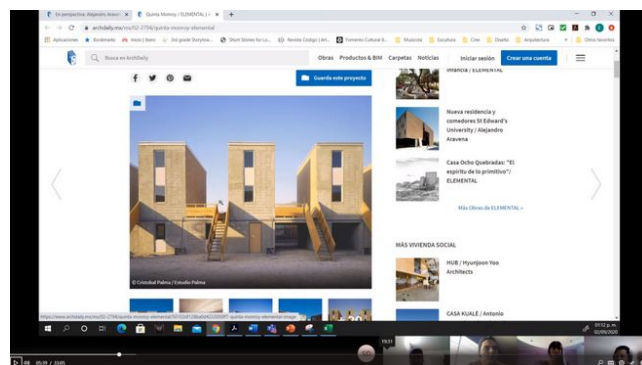


Figura 1. Fragmento de la entrevista al arquitecto Enrique Ramales por medio de la plataforma de Microsoft Teams

3.1.2 Tour guiado

El tour guiado, es una metodología de observación, en la cual se pretende conocer más acerca del usuario para el que se tiene el objetivo de diseñar, este tipo de metodología es un excelente método para emplear en análisis y recolección de datos, debido a que la inmersión es una de las principales formas en las que se facilita el aprendizaje de cualquier persona, en este caso, los diseñadores ante nuestros usuarios. Un recorrido guiado por su hogar o lugar de trabajo, no solamente revelará los detalles físicos de la vida de la persona, sino también las rutinas y hábitos que la animan.

Pasos a realizar

- Hacer arreglos con el usuario para el que estemos diseñando. Las dinámicas culturales y de género son puntos que pueden entrar en juego al visitar la casa de alguien, así que uno como investigador debe mostrarse sensible ante dichos temas y asegurarse de tener el permiso completo antes de la visita.
- Ir solo con dos miembros del equipo. Uno servirá para hacer preguntas, mientras que el segundo se enfocará en tomar notas. Es importante prestar atención a los espacios que se están visitando, los rituales, las paredes, objetos, como se usan y dónde están ubicados. Cada pieza puede ser clave de información.
- Solo tomar fotos si se obtiene el permiso. Por lo mismo de estar visitando un espacio personal de otra persona, es importante asegurarse de solo tomar fotos si es que se nos da la debida autorización.
- Hacer muchas preguntas. Es importante tomar ese espacio para preguntar acerca de los hábitos y el espacio de la persona en cuestión. ¿Por qué hace las cosas que hace? ¿Quién usa el espacio y dónde se guardan las cosas o por qué se organizan las cosas de la forma en la que están?

Martin B. y Hanington B. (2012)

Esta metodología brindó una buena imagen de lo que eran las rutinas de los usuarios, y los espacios en los que se desarrollaban, se dió cuenta de que la mayoría de ellos, consideraba importante contar con un espacio personal a lo largo del día donde pudiera despejarse de los elementos del trabajo y convivir, o un rato con ellos mismos, o con sus amigos.

Este significativo detalle fue tomado en cuenta por medio de lo que escribían, algunos tomaban el ejercicio como su espacio personal, mientras que otros lo encontraban en la comodidad de

un asiento en su jardín. En la mayoría de los casos, estos espacios eran ocupados en la tarde, y separados de la parte de convivencia con la familia.

Por lo general, los espacios familiares se presentaban a la hora de la comida, en donde la familia se volvía a reunir para comer después del trabajo o estudio. Algo por seguro que la cuarentena ha dejado en muchas de las familias mexicanas, ha sido retomar el hábito de una comida familiar, un aspecto que ha ayudado a abrir el diálogo para ellos.

3.1.3 Diary Studies

Diary Studies es un método de acercamiento e investigación que recopila información cualitativa al hacer que los participantes registren entradas sobre su vida diaria en un diario, acerca de una actividad o experiencia que se tenga la intención de investigar. Esta recopilación de datos utiliza una técnica longitudinal, lo que significa que los usuarios son estudiados durante un periodo de tiempo. Es una herramienta que puede brindar y ofrecer una gran cantidad de información contextual del usuario. Salazar, K. (2016).

Se escogió esta metodología porque se quería saber cómo vive hoy en día la familia mexicana en este confinamiento, sus peleas, sus hábitos, sus sentimientos, sus emociones, etc. Los diarios o revistas son artefactos rectores que permiten a las personas transmitir de manera conveniente y expresiva detalles personales sobre su vida diaria y eventos a los equipos de diseño. Dicho motivo impulsó a conocer más acerca de la perspectiva emocional de las familias durante la cuarentena.

Evidentemente no todo es fácil, y cada familia tiene sus altas y bajas, pero el punto crucial de tomar esta metodología fue conocer acerca de las emociones que rodeaban las actividades individuales y grupales. Y si realmente las personas estaban logrando adecuarse a vivir en familia, en un espacio específico, durante muchos meses de salidas contadas. Para hacer este diario se impuso la situación del Covid-19, de no poder ir a las casas de los usuarios, entonces se ideó hacerlo con un formulario de Google, se envió un protocolo de dónde responder el formulario, los días que se deben de entregar y a quién.

Sin duda el punto fuerte de las obtenciones de los resultados del diario fueron encontrar y cambiar la perspectiva de investigación. Si en un principio se enfocó más a la perspectiva familiar, de hacerlos convivir en una armonía adecuada, el diario mostró la importancia de los espacios privados para tener una armonía en conjunto. Un detalle que en un principio no estábamos considerando, pero que dejó observar que los usuarios tenían la necesidad de convivir con ellos mismos, dentro de su intimidad, para después poder prestarse a una mejor convivencia social.

3.1.4 Focus group

Focus Group es un método de investigación cualitativa que reúne participantes de una entrevista, en la cual se exponen opiniones sobre productos o servicios. Suele reunir de 5 a 10 personas y siempre cuenta con un moderador que lidera el intercambio de ideas. Las reuniones de focus group pueden demorar entre treinta minutos y una hora y media. La función del moderador es enlistar las preguntas y compartirlas con el grupo para que todos puedan responder. La cantidad de preguntas puede variar de 10 a 15, siendo el principal propósito que cada participante exprese sus ideas y opiniones. La manera en la que funciona un focus group se basa en la siguiente lista.

- **Definición del problema:** tratar de verificar cuál es el problema a resolver por el cual buscamos la utilización de esta herramienta.
- **Elección de los participantes:** deben ser participantes que sepan que pueden darte información con seguridad del tema en cuestión a investigar.
- **Selección de los observadores:** toda persona que no es moderador en este proyecto debe participar como un observador y recolector de información, el cual ayudará al moderador en caso de que se pierda de algún detalle específico.
- **Planea el diálogo:** debe ser con una buena visión general, con un progreso claro, y dejando algunas preguntas abiertas.
- **Modera de forma adecuada:** conducir el diálogo por el camino correcto es trabajo del moderador, no hablar de más y no dejar de hablar.
- **Analizar los resultados:** considerar todas las respuestas de los participantes, las anotaciones de los observadores son importantes en este punto en cuestión.

Lisboa, R. (2019)

Los usuarios dijeron cosas muy interesantes para la categorización, cada uno de los participantes eran muy coherentes con sus respuestas y eran abiertos al decir todo lo que sentían para llenar de mucha información de cómo viven hoy en día esta Pandemia. Se pudo implementar bien el protocolo. El focus group ayudó al momento de efectuar la categorización, puesto que la convivencia directa con los participantes dejó observar mucho de sus comportamientos y pensamientos al platicar su vida durante el confinamiento. Se volvió a analizar la importancia en la privacidad, y sobre todo, la importancia en saber comunicar de forma adecuada y coherente nuestras ideas, un punto de inflexión clave que es lo que ha ayudado a los participantes a reducir los choques que suelen existir dentro de las familias.

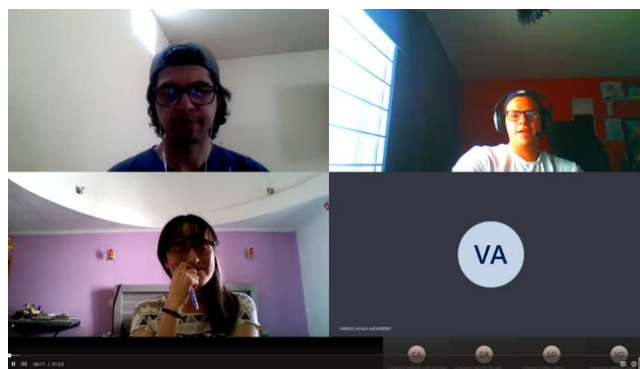


Figura 2. Fragmento del acercamiento con usuarios “Focus Group” utilizando la plataforma de Microsoft Teams.

3.2 Insights

Con la realización de la investigación primaria y secundaria se pudo observar insights que abrieron distintas áreas de oportunidad para intentar atacar la problemática principal. Estos insights fueron los siguientes:

1. Los diferentes usuarios llegaron a la conclusión de que para tener una convivencia familiar más saludable se necesita "tolerancia, diálogo y empatía". O sea ser razonable con lo que uno dice y con lo que uno pide.
2. Las personas, durante el confinamiento, buscaron formas de tener una desconexión de sus familias para poder disfrutar tiempo con ellos mismos, haciendo cosas personales.

3. Con este tiempo, las familias empezaron a organizar sus tiempos y sus espacios dentro de sus hogares para respetar las actividades diarias de cada uno.

4. PRINCIPIOS DE DISEÑO

1. Mejorar la convivencia familiar dentro de la casa en el confinamiento.
2. Mejorar la organización dentro de la casa en el confinamiento.
3. Respetar la privacidad del otro dentro de la casa en el confinamiento.
4. Mejorar los hábitos de comunicación de la familia.
5. Entretener al usuario mientras aprende sobre la convivencia familiar.
6. Hacer dinámicas las tareas de la casa.
7. Relajar / Desestresar al usuario de sus tareas del hogar o de la escuela/trabajo.
8. Mostrar situaciones vividas durante cuarentena de forma cómica.

5. PROPUESTA DE DISEÑO

Como propuesta final para el proyecto, se decidió crear un juego para dispositivos móviles llamado Quaren Time. El objetivo de este producto es retratar las situaciones familiares que se viven día a día desde que empezó la cuarentena, y retratarse con un toque de comedia, que invite a los jugadores a pasar un buen rato, al mismo tiempo que pueden reflexionar acerca de cómo afrontamos los diferentes retos o minijuegos presentados.

Quaren Time, tiene una jugabilidad sencilla y rápida, se presentan diferentes situaciones, como por ejemplo, el ser molestado por un familiar mientras estás teniendo una importante clase virtual, o el no querer hacer caso a las tareas de la casa para matar el tiempo en el celular un rato. Cada una de estas situaciones brindará tres opciones diferentes para resolver el escenario, dependiendo las decisiones que se tomen, serán las consecuencias positivas o negativas que se obtengan, que se verán reflejadas no solo en la puntuación, pero sí, y más importante, en una barra, a la que se conocerá como “barra de toxicidad”. Como su nombre lo dice, irá informando qué tan tóxicos o sanos somos con nuestra familia.

El objetivo de Quaren Time, no es solo brindar situaciones reales plasmadas en animación, se busca que sean tomadas desde una perspectiva divertida, pues esto es una característica que puede determinar cómo percibimos la realidad. Por eso exagerar y brindar comedia, es uno de los puntos más fuertes y representativos de este proyecto. Se busca que los jugadores exploren todas las decisiones, así sean malas, porque buscamos que puedan divertirse y pasar un buen rato, más al final, es importante que reflexionen acerca de cómo resuelven esas situaciones de manera coherente y adecuada, para obtener finales reales que se adapten a lo que buscan. En conclusión, el objetivo es poder transmitir el mensaje de que cada acción conlleva una consecuencia, positiva o negativa, dependerá de nuestra perspectiva.

5.1 Proceso de prototipado

5.1.1 Prototipo 1

En este primer prototipo se buscó lograr una aplicación para organizar las diferentes tareas dentro del hogar para mejorar la dinámica familiar. En la aplicación se podría agregar los espacios del hogar para que cada situación fuera personalizada. Una de las funciones principales es que para cada familia se crearía una sala en el que cada integrante pudiera acceder por medio de su teléfono y se tuvieran las tareas compartidas. Solo sería necesario que uno de los integrantes creara la sala familiar, y por medio de un código los demás podrían entrar y participar.

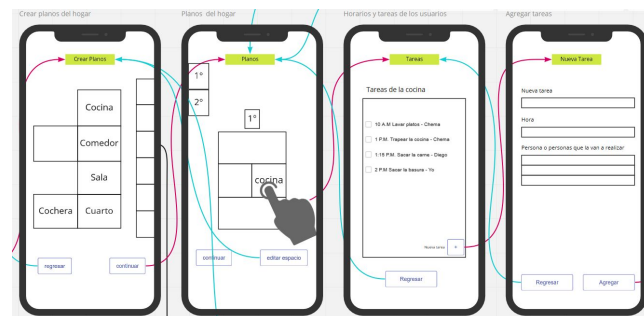


Figura 3. WireFrames de nuestro primer prototipo

La idea tuvo que ser desechada después de realizar una validación, ya que los resultados de esta señalaban que el usuario no sentía que podía darle un uso práctico a la aplicación ya que existen distintas opciones para resolver estos problemas de una forma más eficiente.

5.1.2 Prototipo 2

Con este prototipo se buscó hacer una aplicación como dumb ways to die, en la que el usuario jugará distintos minijuegos para sentirse identificado con las situaciones, después de cada minijuego saldría un tip con un consejo para mejorar la convivencia familiar dentro del hogar. El único objetivo del juego era brindar consejos para mejorar la convivencia y crear un sentimiento de competencia entre los usuarios para ver quien lograba conseguir una mayor puntuación.

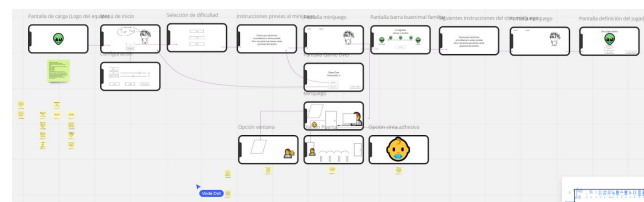


Figura 4. WireFrames de nuestro segundo prototipo

Se decidió replantear la idea del juego porque tenía algunos problemas como que no incitaba al usuario a volverlo a jugar de ninguna forma y el asesor del proyecto comentó que le faltaba algo al juego que lograra hacerlo especial, también se tenía el problema de que los tips no conectaban con los minijuegos por lo que iba a ser más difícil lograr el objetivo que se tenía con el juego.

5.1.3 Prototipo 3 Quaren Time

En este último y final prototipo se tiene el objetivo de buscar situaciones diferentes y comunes dentro de la pandemia para que los usuarios o jugadores se sientan identificados. Un aspecto que se intentó conservar de la propuesta anterior y que en lugar de brindar tips en modo de azar, se pudiese jugar por medio de decisiones, que ejemplifican cómo eres como familiar. Agregando además una pantalla de toxicidad con una mezcla de comedia,

para que el jugador pudiese darse cuenta de cómo se está comportando e incluso qué decisiones puede tomar para mejorar sus acciones.

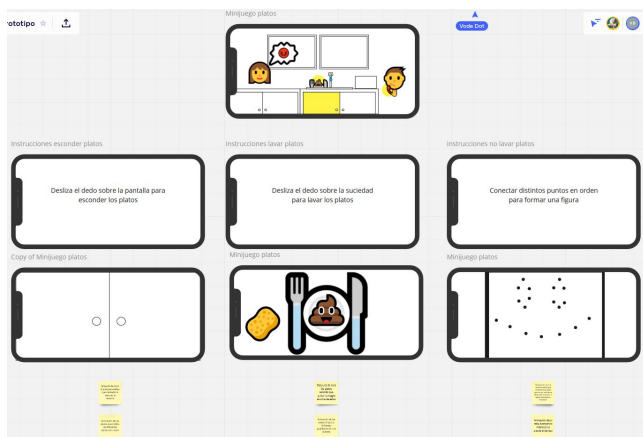


Figura 5. Primeros WireFrames de una situación de Quaren Time



Figura 6. Boceto de la pantalla de toxicidad de Quaren Time

En este prototipo final se buscó que el jugador se divierta y se identifique con las diferentes situaciones, y que aprenda a buscar un balance entre decisiones cómicas o divertidas, y decisiones de unidad. Pues los finales serán diferentes de acuerdo a las decisiones que se vayan tomando.

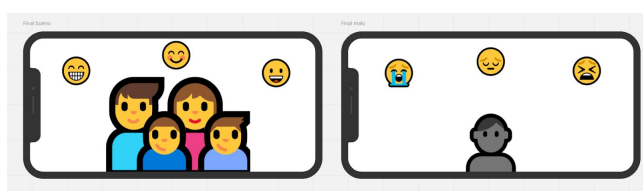


Figura 7. Boceto de las pantallas finales de Quaren Time

6. RESULTADOS

Los usuarios pensaron que el estilo visual del juego va acorde con la temática cómica del videojuego por lo que les agrado mucho, también durante las pruebas los usuarios hallaron muy intuitiva la navegación por las distintas pantallas del prototipo, dijeron que el concepto de los minijuegos les agrado pero no sentían que fueran un reto por su nivel de dificultad, pero terminaban siendo muy entretenidos.

Los usuarios comentaron que es necesario trabajar más los minijuegos para que pudieran considerarse más un reto y pudieran llegar a ser más entretenidos ya que los minijuegos que se tenían diseñados hasta ese momento carecían de dificultad y no estaban totalmente planeados.

El usuario de la tercera prueba comentó “Me parecieron una manera divertida de representar los conflictos de la convivencia familiar en la cuarentena “ y también dijo “Me ayudo a entender que mi manera de manejar los conflictos influencia mi convivencia“

Los usuarios a los que se realizó esta prueba tuvieron una respuesta positiva al prototipo, lo cual dio un buen cimiento para el avance del mismo hasta la obtención del resultado final. En conclusión, podemos decir que el concepto total de Quaren Time logró sus objetivos, los usuarios se rieron con las opciones que tenían disponibles para escoger, y al mismo tiempo familiarizarse e identificarse con ellos.

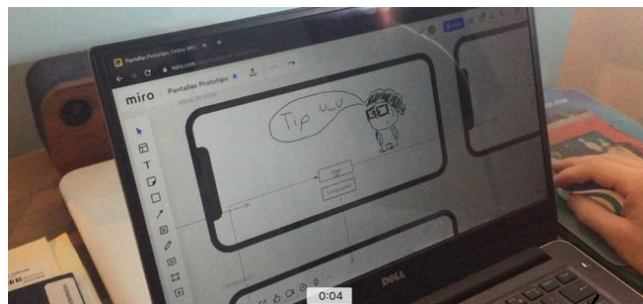


Figura 8. Fragmento de la 3ra prueba de usuario del prototipo de baja fidelidad de Quaren Time

7. CONCLUSIONES

Quaren Time busca resolver los problemas de los usuarios por medio de la proyección de sus escenarios que conforman el día a día, con un ligero toque de comedia. Se espera que la propuesta pueda ayudar a muchos más jóvenes, y a muchas más familias, a ser más empáticos y más conscientes de sus acciones, al mismo tiempo que se brinda un momento divertido.

Los comentarios obtenidos por los usuarios, fueron muy satisfactorios, realmente les agrado la comedia con la que estaban plasmados las situaciones tan comunes de las rutinas. Muchos de ellos comentaron acerca de lo llamativo que era la pantalla de toxicidad, y del dinamismo de la aplicación.

Quaren Time realmente puede hacer una diferencia con pequeñas acciones, ayuda a los usuarios por medio de la prueba y error, recordarles que en momentos en los que sentimos que estamos por perder el control, podemos recordar lo jugado, y saber que con una acción podemos cambiar la situación para mejor.

La realización de este proyecto fue ardua pero abrió a una nueva perspectiva acerca de las familias, y cómo han cambiado las rutinas y las actividades gracias al covid-19. La investigación fue muy enriquecedora, y fue muy interesante analizar los resultados obtenidos, pues fueron muy variados.

También mencionar que la realización de este proyecto ayudó a ser más conscientes y a lograr una buena dinámica de trabajo en equipo, experiencias y conocimientos que planeamos utilizar en otras situaciones el día de mañana.

8. AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer primeramente a nuestras familias, por todo el apoyo que nos brindaron durante la realización de este proyecto, por ayudarnos incluso con las pruebas de usuarios, pero especialmente, por sus palabras de aliento cada vez que sentíamos el cansancio y la desmotivación por los errores que creíamos serían aciertos.

También queremos agradecer a los expertos, que compartieron su conocimiento y su tiempo con nosotros para realizar nuestras entrevistas. A James Herrerías, y a Enrique Ramales, muchas

gracias por brindarnos su apoyo, y mostrarse tan accesibles y amables con nosotros.

Siguiendo con la lista queremos agradecer a todos los participantes de todas nuestras metodologías aplicadas, el tour guiado, el diario y el focus group. Gracias por regalarnos su tiempo y sus opiniones sinceras. Si este proyecto llegó a concretarse, sustentarse y justificarse, es gracias a ustedes.

Queremos agradecer a nuestro asesor, el maestro Manuel Siordia Aquino, gracias por su paciencia y por guiarnos durante todo este proceso, gracias por sus opiniones honestas y todos sus consejos de mejora. El proyecto no hubiera tomado el rumbo que tomó sino hubiera sido por sus consejos, pues nos costó tanto aterrizar nuestras ideas, que le agradecemos su participación en ello.

Por último, agradecemos a la academia por sus comentarios de mejora y su tiempo de revisión.

9. REFERENCIAS

- [1] Who.int. 2010. OMS | ¿Qué Es Una Pandemia?. [online] Available at: <https://www.who.int/csr/disease/swineflu/frequently_asked_questions/pandemic/es/> >
- [2] Instituto Nacional de Salud Pública. 2020. ¿Qué son Los Coronavirus?. [online] Available at: <<https://www.insp.mx/nuevo-coronavirus-2019/que-es-nuevo-coronavirus.html>>>
- [3] “Quinta Monroy / ELEMENTAL” [Quinta Monroy / ELEMENTAL] 17 sep 2007. ArchDaily México. Accedido el 9 Oct 2020. <<https://www.archdaily.mx/mx/02-2794/quinta-monroy-elemental>>> ISSN 0719-8914
- [4] López, D., 2020. Abordaje Contextual Para El Afrontamiento Y Convivencia Familiar En Tiempos De Pandemia | Psyciencia. [online] Psyciencia. Available at: <<https://www.psyciencia.com/afrontamiento-y-convivencia-familiar-en-tiempos-de-pandemia/>>
- [5] CuidatePlus. 2020. Coronavirus: Síntomas, Tratamiento Y Prevención En Cuidateplus. [online] Available at: <<https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/infecciosas/coronavirus.html>>>
- [6] COVID – 19 Tablero México. 2020. COVID-19 Tablero México. [online] Available at: <<https://coronavirus.gob.mx/datos/>>
- [7] Hualde, A., 2020. La Pandemia Y El Mercado De Trabajo En México – COMECESO. [online] COMECESO. Available at: <<https://www.comeceso.com/las-ciencias-sociales-y-el-coronavirus/pandemia-mercado-trabajo-mexico>>
- [8] Rendón, P., 2020. COVID-19: Educación En Línea Va Más Allá De Dar Clases Por Videoconferencia. [online] IBERO. Available at: <<https://ibero.mx/prensa/covid-19-educacion-en-linea-va-mas-alla-de-dar-clases-por-videoconferencia>>
- [9] UG, S., 2020. Problemas Más Comunes Que Enfrentan Los Estudiantes En El Aprendizaje En Línea. [online] Nodo

Universitario. Available at:

<<https://nodo.ugto.mx/repositorio/los-10-problemas-mas-comunes-que-enfrentan-los-estudiantes-en-el-aprendizaje-en-linea/>>

- [10] Mireles, A., 2020. El Coronavirus Pone A Prueba El Sistema Educativo De México: Más De La Mitad De Los Estudiantes No Tiene Acceso A La Educación En Línea. [online] infobae. Available at: <<https://www.infobae.com/america/mexico/2020/04/19/el-coronavirus-pone-a-prueba-el-sistema-educativo-de-mexico-mas-de-la-mitad-de-los-estudiantes-no-tiene-acceso-a-la-educacion-en-linea/>>
- [11] Peralta, C., 2020. La Amistad En El Coronavirus: Una Reflexión Chiquita De Cómo Hemos Cambiado. [online] local.mx. Available at: <<https://local.mx/cultura/amistad-en-el-coronavirus/>>
- [12] Lewin, L., 2020. Socializar en 2020: Mantener Amigos En Tiempos De Coronavirus. [online] Clarin.com. Available at: <https://www.clarin.com/familias/socializar-2020-mantener-amigos-tiempos-coronavirus_0_n3W2JYbi9.html>

10. ANEXOS

Anexo 1. Entrevistas con expertos

1.1 Entrada de blog entrevista al psicoterapeuta James Herrerías

Disponible en:

<https://vodadothome.wordpress.com/james-herrerias-psicologo/>

1.2 Entrada de blog entrevista al arquitecto Enrique Ramales

Disponible en:

<https://vodadothome.wordpress.com/enrique-ramales-arquitecto/>

Anexo 2. Acercamientos con usuarios

2.1 Entrada de blog: Tour Guiado

Disponible en: <https://vodadothome.wordpress.com/tour-guiado/>

2.2 Entrada de blog: Diary Studies

Disponible: <https://vodadothome.wordpress.com/diary-studies/>

2.3 Entrada de blog: Focus Group

Disponible en: <https://vodadothome.wordpress.com/focus-group/>

Anexo 3. Insights y Categorización

3.1 Entrada al blog: Categorización & Insights

Disponible en:

<https://vodadothome.wordpress.com/categorizacion-insights/>

Anexo 4. Propuesta de diseño y Prototipos

4.1 Entrada al blog: Propuesta de diseño

Disponible en:

<https://vodadothome.wordpress.com/propuesta-de-diseno/>

4.2 Entrada al blog: Prototipos de baja fidelidad

Disponible en:

<https://vodadothome.wordpress.com/prototipos-de-baja-fidelidad/>

4.3 Entrada al blog: Quaren Time pruebas de usuario

Disponible en:

<https://vodadothome.wordpress.com/pruebas-a-usuarios/>

Anexo 5. Prototipo de media fidelidad

5.1 Entrada al blog: Quaren Time

Disponible en: <https://vodadothome.wordpress.com/quaren-time/>

Anexo 6. Marco Teórico

6.1 Entrada al blog: Marco teórico

Disponible en:

<https://vodadothome.wordpress.com/marco-teorico/>

Para más información puede visitar nuestro blog:

<https://vodadothome.wordpress.com/>