

Antecedentes

Ex-Convento del Desierto de los Leones

Ubicado en la Delegación Cuajimalpa. Fue declarado monumento histórico desde 1932. Lo habitaron los frailes Carmelitas por 200 años aproximadamente.



El 70% de las visitas están en edades de entre 20 y 40 años

En Los jóvenes de 25 a 35 años son el grupo de estudio. Manifiestan más visitas al lugar e interés por conocer la historia del sitio. Están inmersos en el uso de las tecnologías digitales.

En nuestros acercamientos al sitio

En las entrevistas y encuestas realizadas, se observó que muchos de los visitantes notaron la falta de información sobre la historia de este lugar.

Propuesta Interdisciplinaria de un Juego Serio para la Divulgación de Conocimiento Histórico

Caso de estudio: la divulgación del conocimiento histórico sobre la vida conventual de los Carmelitas Descalzos en el ex-Convento del Desierto de los Leones

Enunciado del Problema

Escasez de propuestas interdisciplinarias para la divulgación de conocimiento histórico en torno al ex-Convento de los Carmelitas Descalzos del Desierto de los Leones.

Pregunta de Investigación

Cómo comunicar el conocimiento histórico acerca de los carmelitas a un público curioso y experimentados, usualmente joven, a través de nuevos medios digitales y generar lazos de identidad fin-cados en valores culturales.

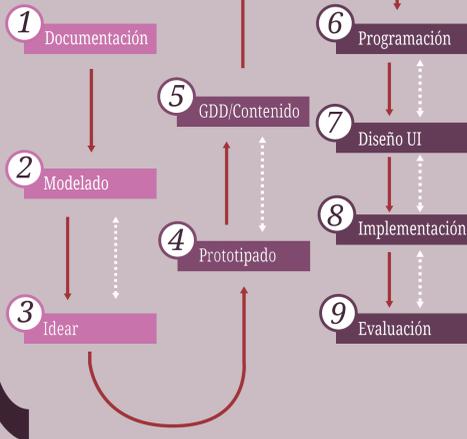
Objetivo General

Diseñar un Juego Serio para divulgar el conocimiento histórico, a través de la interpretación temática, la vida conventual de los Carmelitas Descalzos del ex-Convento del Desierto de los Leones que incentive una experiencia memorable en los jóvenes.

Metodología General

- Acercamiento al problema
- Diagnóstico general
- Definición del problema
- Idear soluciones

Propuesta de solución: videojuego



Conclusiones

Las pruebas con el prototipo analógico del juego mostraron que los jugadores problematizaron la vida carmelita y manifestaron emociones e intereses. Se recomienda evaluar con la versión digital para determinar si la interpretación temática aplicada al diseño de un juego serio genera experiencia memorable al divulgar conocimiento histórico



ALUMNOS:

Edné Balmori Olea / ednebalmori@gmail.com
Feliciano García García / felicianogarcia.9@gmail.com
Fabian Gutiérrez Gómez / fabian.gutierrez.gomez@gmail.com
Leticia Luna Tlatelpa / letyudigital@gmail.com

ASESORES:

Dra. Inés Cornejo Portugal
Dr. Luis Rodríguez Morales
Dr. Rafael Pérez y Pérez

Marco Teórico



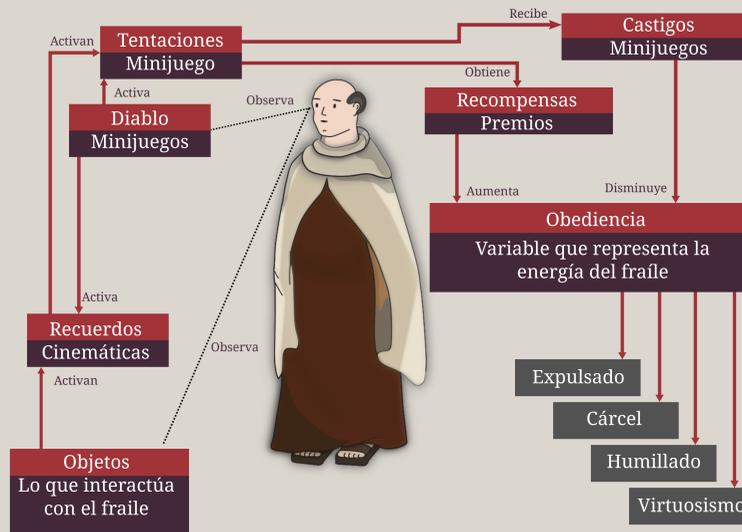
Interpretación Temática

Esta metodología se emplea para responder a la pregunta de investigación. Resalta la importancia de conocer la audiencia y sus intereses para provocar en ella reflexiones, cuestionamientos y la generación de nuevos significados, de modo que recuerden la experiencia divulgativa. Es indispensable escoger un tema a comunicar.

Juego Serio

Estos juegos "buscan cumplir un propósito más allá del propósito autocontenido de los juegos de entretenimiento" (Mitgush y Alvarado, 2012: 121, citado por González, 2017).

Mapeo de la Vida Conventual al Videojuego



La orden de los Carmelitas fue una de las últimas que llegó a la Nueva España. Aún cuando el cometido de estos frailes fue evangelizar a la población indígena, decidieron que su misión sería continuar su vida contemplativa que, según su cosmovisión, los acercaba a Dios (Ramírez, 2015). Formaron la Provincia de San Alberto con conventos en las principales ciudades de la Nueva España. Así, la Corona les permitió edificar el Desierto en el Monte de Santa Fe. Este yermo fue un espacio donde renunciaban a todo placer sensorial, como el disfrute de la comida, la prohibición de mirar a otra persona a los ojos, y el cumplimiento de la regla del silencio y del claustro para dedicarse a la contemplación (Báez, 1981).

Tema: Los espacios donde se ejerce control sobre las personas anulan la individualidad y fomentan el desarraigo

Descripción del videojuego



1er nivel

Mitigación de los sentidos

2do nivel

Tentaciones provocadas por el diablo

3er nivel

Lucha directa con el diablo

El jugador explora los elementos de diferentes espacios del convento; hay cinemáticas que muestran los recuerdos del personaje antes de convertirse en fraile; las tentaciones, castigos y retos del diablo son representados en forma de minijuegos que el jugador debe resolver; la obediencia a las reglas es la energía del fraile; hay un diario escrito en primera persona el cual brinda información acerca del contexto histórico.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa



División Ciencias de la Comunicación y Diseño

MADIC

Maestría en Diseño, Información y Comunicación