

Esto es un *Juego Serio*

Boceto Fraile para Minijuego



Antecedentes



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 incentivar una experiencia memorable que apele a las emociones de los jóvenes, a través de un *Juego Serio* para la divulgación del conocimiento histórico acerca de la vida conventual de los Carmelitas Descalzos que habitaron el ex-Convento del Desierto de los Leones en el siglo XVII?

Preguntas particulares

- ▶ ¿Qué parte de la historia de la vida conventual de los Carmelitas Descalzos que habitaron el yermo de Santa Fe es conveniente representar en el *Juego Serio* si va dirigido a jóvenes?
- ▶ ¿Cómo generar emociones en el *Juego Serio* para que sea divertido a los jóvenes e incentive una experiencia memorable en ellos?
- ▶ ¿Cómo lograr que el *Juego Serio* divulgue el conocimiento histórico de los Carmelitas Descalzos que habitaron el ex-Convento del Desierto de los Leones?

Objetivo general

Diseñar un *Juego Serio* para divulgar el conocimiento histórico de la vida conventual de los Carmelitas Descalzos del ex-Convento del Desierto de los Leones que incentive una experiencia memorable en los jóvenes visitantes del sitio histórico.

Objetivos particulares

- ▶ Identificar de qué forma los *Juego Serios* han sido utilizados para la divulgación de conocimiento histórico en México.
- ▶ Identificar las características que debe cumplir un videojuego para hacer atractiva la divulgación de conocimiento histórico.
- ▶ Diseñar un prototipo de *Juego Serio* para divulgar el conocimiento histórico del ex-Convento Carmelita del Desierto de los Leones.
- ▶ Evaluar si la propuesta de *Juego Serio* cumple la función de divulgar e incentivar una experiencia memorable.

ALUMNOS:

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

ASESORES:

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

Diseño de un prototipo de un *Juego Serio* como herramienta 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

Marco Teórico

Fig. 1.



El surgimiento de las narrativas hipermedia y transmedia, y de los productos culturales propios de la era digital como los *Juegos Serios*, expanden el espectro de los medios de comunicación que tradicionalmente se usan para divulgar conocimiento histórico. Con estos nuevos medios es factible realizar divulgación bajo el modelo contextual, el cual, al contrario del modelo de déficit, toma en cuenta las posibles respuestas del público y la complejidad del fenómeno

comunicativo de la divulgación. En este sentido, se propone un *Juego Serio* sobre la vida conventual de los Carmelitas Descalzos, que incentive una experiencia memorable en los jóvenes visitantes de este sitio histórico, ya que en el lugar hay escasez de propuestas de divulgación interdisciplinarias. En el proyecto confluyen las áreas de diseño, comunicación y sistemas computacionales, y se incluye el contexto histórico desde la perspectiva del historiador.

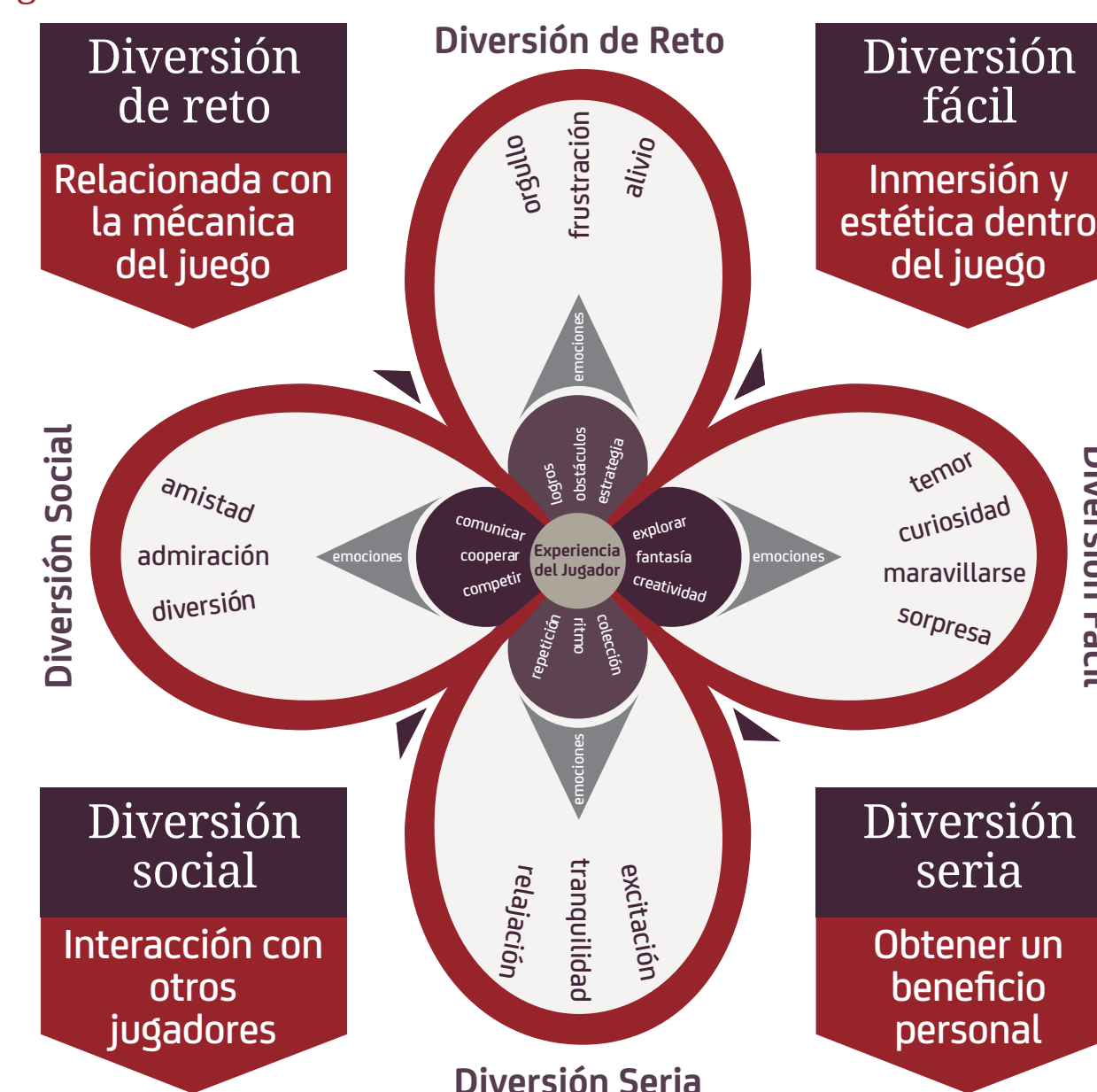
Fig. 1 Conformación del marco teórico.

Divulgación histórica + Emociones + Experiencia Memorable → Videojuegos

Fig. 2.



Fig. 3.



Experiencia Memorable

Una experiencia es recordada por las personas, por lo cual se tiene la siguiente premisa: la divulgación efectiva es capaz de generar una experiencia recordable. Un videojuego permite provocar emociones y despertar interés en las personas a través de una narrativa interesante, la estética y la mecánica de juego (Lazzaro, 2005).

Fig. 2 Diseño del prototipo del videojuego.

Fig. 3 Emociones y Videojuego. Tomado de Nicole Lazzaro (2005).

Nombre del videojuego: La Tentación del Desierto

Características

- **Objetivo del juego:** que el personaje, un fraile Carmelita que llega al Desierto del Monte de Santa Fe, sea aceptado como un ermitaño. Para ello deberá tomar diferentes decisiones y luchar contra diversas tentaciones como son la gula o la lujuria.
- Al interactuar con elementos del escenario, le permitirá conocer el contexto histórico de la Nueva España y la vida conventual.
- Los personajes serán 5 frailes, cada uno con distintas características e historias. Los frailes tendrán recuerdos a lo largo del juego, que se manifestarán de manera aleatoria y con los que el jugador podrá interactuar.

Mecánica

- El juego es de género *click and point* y se basa en las decisiones que el jugador tomará. En algunas ocasiones, el jugador

entrará en minijuegos que lo desafiarán en diferentes pruebas. La interacción con el escenario y los objetos se observará con un cambio de los íconos en el cursor.

- La ermita es el objetivo a conseguir, se logrará por medio de tres estrellas. Si se obtiene una o dos se obtendrá un final regular y malo respectivamente.

- Se usará la imagen del fraile en distintos estados. Así se verá demacrado cuando tenga poca salud y bajo de virtuosismo. Éste avance del juego se verá sólo cierto número de veces y dará cuenta de cada una de las decisiones tomadas.

Estética

- Estilo particular de colores sólidos y oscuros, con detalles realistas, además de un estilo minimalista para el caso de los minijuegos de desafíos.
- El sonido y la música cambiarán para dar ambientación al juego y dar a notar el manejo de emociones.
- La estética del juego está pensada para crear emociones en el jugador, que van desde el alivio a la tensión.

Boceto del Corista II Alberto (Fray Elías)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA Unidad Cuajimalpa



División Ciencias de la Comunicación y Diseño

MADIC

Maestría en Diseño, Información y Comunicación