



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la conciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”. Guatemala, Guatemala 2020.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Jazmín Marisol Garrido Alvizurez

Carné: 17006719

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO.

Nueva Guatemala de la Asunción, enero de 2021.

Proyecto de graduación

Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la conciencia y respeto a niños de 6 a 11 años que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Jazmín Marisol Garrido Alvizurez.

Universidad Galileo.

Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Enero, 2021.

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora General

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Cs

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

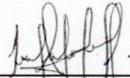
Guatemala 13 de abril de 2020

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO PARA INFORMAR ACERCA DE LOS VALORES MORALES DE LA CONSCIENCIA Y RESPETO A NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LA CASA HOGAR "NIÑOS DE FÁTIMA". GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** Así mismo solicito que el Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Jazmín Marisol Garrido Alvizurez
17006719



Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2020

Señorita:
Jazmín Marisol Garrido Alvizurez
Presente

Estimada Señorita Alvizurez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO PARA INFORMAR ACERCA DE LOS VALORES MORALES DE LA CONSCIENCIA Y RESPETO A NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LA CASA HOGAR "NIÑOS DE FÁTIMA". GUATEMALA, GUATEMALA 2020**. Así mismo, se aprueba al Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de diciembre de 2020

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO PARA INFORMAR ACERCA DE LOS VALORES MORALES DE LA CONSCIENCIA Y RESPETO A NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LA CASA HOGAR "NIÑOS DE FÁTIMA". GUATEMALA, GUATEMALA 2020.** Presentado por la estudiante: Jazmín Marisol Garrido Alvizurez, con número de carné: 17006719, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499

12-07-21
10:08:11
10-07-21



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 05 de febrero de 2021

**Señorita
Jazmín Marisol Garrido Alvizurez
Presente**

Estimada Señorita Garrido:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 9 de marzo de 2021.

Licenciado
Leizer Kachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: "CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO PARA INFORMAR ACERCA DE LOS VALORES MORALES DE LA CONSCIENCIA Y RESPETO A NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LA CASA HOGAR "NIÑOS DE FÁTIMA". GUATEMALA, GUATEMALA 2,020", de la estudiante **Jazmín Marisol Garrido Alvizurez**, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente,



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo

Handwritten stamp: "Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez" and "15-02-21".



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 19 de abril de 2021

Señorita:
Jazmín Marisol Garrido Alvizurez
Presente

Estimada Señorita Garrido:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO PARA INFORMAR ACERCA DE LOS VALORES MORALES DE LA CONSCIENCIA Y RESPETO A NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DE EDAD QUE ASISTEN A LA CASA HOGAR “NIÑOS DE FÁTIMA”. GUATEMALA, GUATEMALA 2020**. Presentado por la estudiante: Jazmín Marisol Garrido Alvizurez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

Inicié este proyecto por mí y terminó siendo para los niños de la casa hogar.

A mí, por ser fuerte y entregada.

A Eduardo y Fernando, gracias por estar para mí cuando no me tenía ni yo.

A Carlos, gracias por encontrarme y mostrarme lo que es el amor.

A mis padres, gracias por enseñarme a dar todo de mí.

A Dios, por permitirme hacer lo que amo.

Resumen

A través del acercamiento con la casa “Hogar niños de Fátima” se identificó que no cuenta con un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Se realizó el proceso de validación para conocer la percepción de casa “Hogar niños de Fátima”, del grupo objetivo, conformado por niños de 6 a 11 años y por expertos en las áreas de comunicación y diseño y por profesionales del área de pedagogía para obtener mayor amplitud evaluativa.

Se recomienda a la casa hogar “Niños de Fátima” hacer uso del videojuego con los niños de nuevo ingreso en la casa hogar, puesto que, al ser una herramienta alternativa, causa en el niño sensación de interés, elemento que funciona como punto de apego y confianza.

Se indagaron términos, conceptos, teorías y tendencias del diseño mediante referencias bibliográficas y expertos, para que respalden la propuesta de la creación de un videojuego educativo como herramienta de educación alternativa para impulsar los valores morales.

Para efectos legales únicamente la autora, JAZMÍN MARISOL GARRIDO ALVIZUREZ, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesional.

Índice

Capítulo I: Introducción

Introducción.....	1
-------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	2
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	3
2.3.2 Vulnerabilidad.....	4
2.3.3 Trascendencia	4
2.3.4 Factibilidad.....	4-5

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1. Objetivo general.....	6
3.2. Objetivos específicos.....	6

Capítulo IV: Marco de referencia.

4.1 Información general del cliente.....	7-9
--	-----

Capítulo V: Definición del grupo objetivo.

5.1 Perfil geográfico	10-11
5.2 Perfil demográfico.....	12
5.3 Perfil psicográfico.	12
5.4 Perfil conductual.....	13-16

Capítulo VI: Marco teórico.

6.1	Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	17-22
6.2	Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	22-33
6.3	Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	34-52

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.

7.1	Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	53-60
7.2	Conceptualización.....	60-65
7.3	Bocetaje.....	65-84
7.4	Propuesta preliminar.....	85-90

Capítulo VIII: Validación técnica.

8.1	Población y muestreo.....	92-93
8.2	Método e Instrumentos.....	93-97
8.3	Resultados e Interpretación de resultados.....	98-110
8.4	Cambios en base a los resultados.....	111

Capítulo IX: Propuesta gráfica final.

9.1	Piezas finales.....	112-119
-----	---------------------	---------

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.

10.1	Plan de costos de elaboración.....	120
10.2	Plan de costos de producción.....	121
10.3	Plan de costos de reproducción.....	121-122
10.4	Plan de costos de distribución.....	122
10.5	Margen de utilidad.....	122
10.6	Cuadro con resumen general de gastos.....	122

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.

11.1 Conclusiones.....123
11.2 Recomendaciones.....124

Capítulo XII: Conocimiento general.

12.1 Demostración de conocimientos.....125-126

Capítulo XIII: Referencias.

13.1 Referencias bibliográficas.....127-128
13.2 Referencias Biblio Web.....128-129
13.3 Referencia de imágenes.....129-130

Capítulo XIV: Anexos.

Anexos completos.....131-169

CAPÍTULO I:
INTRODUCCIÓN

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

Casa “Hogar niños de Fátima” ha ofrecido vivienda, protección y educación a niños víctimas de violencia y abuso familiar desde el año 2002. Sin embargo, en la actualidad no cuentan con herramientas de educación alternativas para motivar el aprendizaje en los niños del hogar. Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la igualdad y respeto a niños de 6 a 11 años que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Para crear el concepto creativo se usará el método de programación y diseño de un videojuego RPG por el cual, a través de un método de investigación lógico inductivo, se creará un marco teórico que respalde la investigación.

A través de herramientas de investigación, comunicación, diseño y validación se desarrollará el proceso de este proyecto. Los métodos de validación serán encuestas al grupo objetivo y a un grupo de expertos en el área de enseñanza, comunicación, diseño y programación. La validación al grupo objetivo se realizará mediante una videoconferencia en la plataforma Zoom.

De esta última herramienta se obtendrán cambios importantes para mejorar el resultado y así obtener un videojuego con diseño funcional para el grupo objetivo, el cual se encuentre fundamentado y validado para ser distribuido al grupo objetivo.

CAPÍTULO II:
PROBLEMÁTICA

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto

Casa “Hogar niños de Fátima” es una organización no lucrativa, creada el año 2002 por Fátima Portillo y Claudio Cifuentes, actualmente se dedica a brindar apoyo a niños y niñas que han sido referidos por orden judicial a causa de maltrato, violencia intrafamiliar, abuso sexual y algún problema migratorio. Son rescatados con el afán de proveerles lo necesario para su rehabilitación de tipo integral.

Los niños que ingresan a la institución son atendidos por el área médica, nutricional, psicológica, espiritual y académica. Tienen capacidad de atender a 40 niños en el hogar, y de forma indirecta apoyan a un total de 90 niños de los demás departamentos de Guatemala.

Atienden las demandas de cada niño de forma personalizada, con apoyo de un estudio psicológico para gestionar de forma correcta. Esta labor estimula su aprendizaje y ayuda a la superación de traumas con la finalidad de potencializar las habilidades de cada uno de los niños.

Por ello, encontrarse a la vanguardia en metodologías que vengán arraigadas al incremento del conocimiento y a la educación alternativa, son necesarias para gestionar de forma correcta cada una de las finalidades que la casa hogar busca.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

Casa hogar “Niños de Fátima” no cuenta con un videojuego para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1. Magnitud. En la República de Guatemala habitan 18 millones de personas, y está dividida en 22 departamentos. Entre ellos se encuentra el departamento de Guatemala que en la actualidad acoge a 7 millones de habitantes. Dentro de este departamento existen 81 casas hogares dedicadas a brindar protección temporal a niños y niñas que sufrieron algún tipo de abuso, violencia o problema legal, y entre ellas, se encuentra la casa “Hogar Niños de Fátima” que atiende aproximadamente a 40 niños entre la edad de 3 meses hasta 14 años.



Grafica de magnitud realizada por Jazmín Garrido.

2.3.2. Vulnerabilidad. Si la casa hogar “Niños de Fátima” no obtiene como herramienta de educación alternativa la creación del videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad, perderá la oportunidad de promover y obtener una herramienta de educación que promete ser objeto de transformación social para la educación integral, el cual, mejora las habilidades cognitivas, impulsa las habilidades sociales y promueve los valores morales.

2.3.3. Trascendencia. Al contar con el videojuego como herramienta educativa, los niños aprenderán mientras se divierten, pasarán del modo de aprendizaje pasivo al proactivo, potenciarán sus habilidades cognitivas (atención, comprensión, habilidad lingüística, capacidad de atención, capacidad de abstracción y capacidad deductiva), de igual forma mejorarán sus habilidades sociales y aprenderán acerca de los valores morales.

2.3.4. Factibilidad. La creación de videojuego como herramienta educativa, es factible, porque cuenta con los recursos necesarios para llevarse a cabo.

2.3.4.1 Recursos Humanos. Casa Hogar “Niños de Fátima” cuenta con el capital humano adecuado con la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones educativas que se desempeñan dentro de la organización.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. Los directores de Casa Hogar “Niños de Fátima” autorizan al personal y voluntarios para que se encuentren en disposición de brindar toda la información necesaria de la Casa Hogar para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. Casa Hogar “Niños de Fátima” cuenta actualmente con los recursos necesarios para posibilitar la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. Casa Hogar “Niños de Fátima” cuenta con el equipo y las herramientas necesarias para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto. Por su parte, el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el siguiente equipo para la elaboración del proyecto:

- Computador marca “Acer” con procesador i7.
- Cámara fotográfica profesional “Sony a6000”.
- Tabletas gráficas para la instalación del videojuego.
- Hama pearls para el proceso creativo de la realización de los personajes.
- Micrófono profesional “Sony C-100”.
- Material artístico de bocetaje.
- Joysticks para mandos de videojuego.
- Programas de Adobe.
- Programa “Procreate”.
- Programa base RPG Maker y GameMaker Studio.

CAPÍTULO III:
OBJETIVOS DEL DISEÑO

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general

Crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

3.2 Los objetivos específicos

3.2.1 Recopilar información necesaria de la Casa Hogar “Niños de Fátima” para que a través de esa información se creen perfiles psicológicos los cuales faciliten el entendimiento del videojuego educativo.

3.2.2 Investigar términos, conceptos, teorías y tendencias del diseño mediante referencias bibliográficas y expertos para que respalden la propuesta de la creación de un videojuego educativo como herramienta de educación alternativa para impulsar los valores morales.

3.2.3 Diseñar y programar por medio de aplicaciones de función “RPG” y pixel art para facilitar el traslado de diseño a programación, de forma que la línea de ilustración sea uniforme y acorde al tipo de videojuego.

CAPÍTULO IV:
MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

Casa “Hogar niños de Fátima” fue creada el año 2002 por Fátima Portillo y Claudio Cifuentes, y actualmente se dedica principalmente a brindar apoyo a niños y niñas que han sido referidos por orden judicial a causa de maltrato, violencia intrafamiliar, abuso sexual y algún problema migratorio. Son rescatados con el afán de proveerles lo necesario para su rehabilitación de tipo integral.

Los niños que ingresan a la institución son atendidos por el área médica, nutricional, psicológica, espiritual y académica. Tienen capacidad de atender a 40 niños en el hogar, y de forma indirecta apoyan a un total de 90 niños de los demás departamentos de Guatemala.

4.1.1 Misión. “Proteger a niños y niñas a quienes se les han vulnerado sus derechos. Proporcionarles abrigo en un ambiente familiar”.

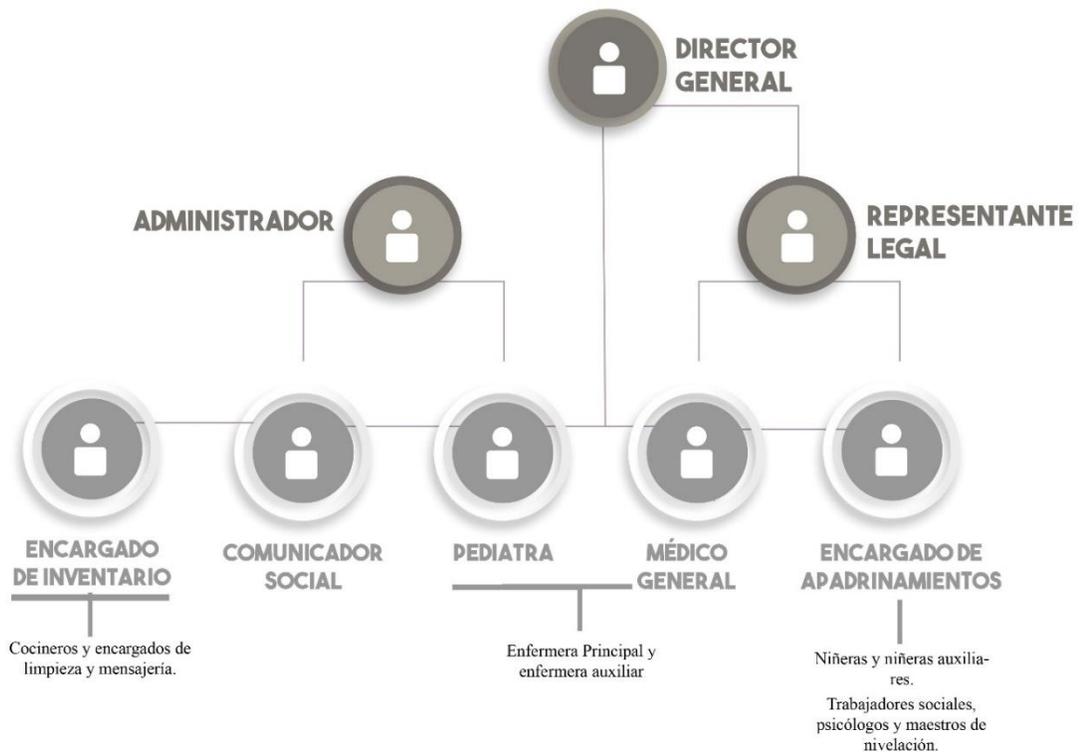
4.1.2 Visión. “Innovar el concepto de centros de abrigo, proporcionando además de asistencia material, programas con profesionales que rehabiliten socialmente a los niños”.

4.1.3 FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> - Estudio psicológico para cada niño. - Atención profesional en área médica general. - Voluntarios en área de limpieza y áreas recreativas. - Área educativa con equipo tecnológico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Abiertos a recibir asesoría profesional. - Buscan soluciones eficaces y eficientes para resolver los problemas de la institución. - Manejan áreas de atención variadas. - Personalizan sus servicios Para atender a los niños.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> - Nulo apoyo en tanto al área comunicacional. - Redes sociales no actualizadas. - No se encuentran actualizados en tanto el área publicitaria. - Poco número de empleados y voluntarios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pocos recursos económicos. - Bajo alcance en redes sociales. - Nula promoción de la casa hogar. - Poco espacio en la casa hogar. - La mayor ayuda viene por parte de donaciones informales y voluntariados.

Tabla elaborada por Jazmín Garrido

4.1.4 Organigrama



Ver Brief completo en anexo 1.

CAPÍTULO V:
DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido niños y niñas, de 6 a 11 años de edad que residen en la Casa Hogar “Niños de Fátima” que han sido referidos por orden judicial a causa de maltrato, violencia intrafamiliar, abuso sexual y algún problema migratorio. Son rescatados con el afán de proveerles lo necesario para su rehabilitación de tipo integral. La residencia del grupo objetivo se encuentra ubicada en la 0 calle 20-62 zona 15 Vista Hermosa II de la ciudad capital.

Cuentan con un nivel socioeconómico E, sus gustos se centran en forjar amistad con los demás niños que residen en la casa y obtener vínculos con los voluntarios y empleados de esta, realizar actividades deportivas o bien juegos comunitarios que generen interacción social.

5.1 Perfil geográfico

El grupo objetivo reside en la Casa Hogar “Niños de Fátima”, puntualmente se encuentra en la 0 calle 20-62 zona 15 Vista Hermosa II de la ciudad capital. La Zona 15 de la ciudad de Guatemala es una de las 25 zonas en las que se divide la ciudad de Guatemala, de acuerdo al establecimiento de las mismas durante el gobierno de Jacobo Árbenz en 1952. La zona 15 abarca desde la colonia Tecún Umán a la colonia San Lázaro y de la colonia del Maestro al Bulevar Los Próceres (Molinedo, 2012).

Las zonas se aprobaron en aquel año en base a los estudios presentados por la Dirección de Planificación de la Municipalidad de Guatemala, relacionados con la zonificación de la ciudad (Molinedo, 2012).

La ciudad de Guatemala es la ciudad más grande y cosmopolita de Centroamérica, y cuyo nombre oficial es Nueva Guatemala de la Asunción; es considerada como la capital y

sede de los poderes gubernamentales de la República de Guatemala, así como sede del Parlamento Centroamericano.

La ciudad de Guatemala, ubicada dentro del Departamento de Guatemala, ha sido elegida la segunda urbe más cara para vivir de América Latina, según un estudio de la Unidad de Inteligencia de 'The Economist' del año 2016; además, es considerada ciudad global beta. La ciudad de Guatemala está ubicada en el «valle de la Ermita» con alturas que varían entre los 1500-1600 (msnm) y las temperaturas medias oscilan entre los 10 y 25 °C.

Altitud: 1.500 metros.

Latitud: 14° 37' 15" N

Longitud: 90° 31' 36" O

Extensión: 996

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por niños y niñas de 6 a 11 años de edad. Con un NSE E, y contempla las expresadas en la tabla de NSE Multivex 2015.

Ver tabla completa de NSE Multivex 2015 en anexo 2.

Nota. Puesto que no cuentan con trabajo y estudio alguno fuera del que se imparte en la casa hogar, es dependiente de los ingresos que obtiene mediante donaciones la casa hogar. No poseen casa o terreno propio, los objetos que reciben son totalmente propiedad de la casa hogar a excepción de donaciones personalizadas, la comida, juguetes y vestimenta.

5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo cree en Dios, en los voluntarios y empleados de la casa hogar, en los demás niños que se encuentran en la casa y en algunos familiares que los visitan. Se reúnen en las instalaciones de la casa, iglesias y parques para compartir con sus amigos y demás personas que se encuentren en el entorno laboral o voluntario.

Creen en la amistad y en la diversión de realizar juegos con actividad física, comparten gusto por la diversión con herramientas tecnológicas, rechaza actividades que le recuerden malas experiencias y acostumbra a forjar lazos de amistad como si fuese un lazo familiar. Actúan y perciben de mejor forma las herramientas de educación alternativa, ya que la monotonía del sistema común de enseñanza puede causar estrés y alteraciones físicas/emocionales en ellos.

5.4 Perfil conductual

El grupo objetivo se comporta:

5.4.1 Emocionalmente. Dentro de los niños que sufrieron algún tipo de abuso, en el rango de edad de 6 a 11 años, se destaca; los trastornos depresivos y bipolares; los síntomas y trastornos de ansiedad, destacando por su elevada frecuencia el trastorno por estrés postraumático. Los niños que no sufrieron algún tipo de abuso se exaltan menos ante los acontecimientos.

Por ello es importante enseñar al niño a regularse emocionalmente con una adecuada participación del adulto o bien mediante herramientas que promuevan el aprendizaje de forma alternativa, por ello el uso de juegos de mesa, videos didácticos, juegos pedagógicos y en este caso la implementación de un videojuego resulta de un alto valor, ya que el niño aprenderá de forma diligente y personalizada.

5.4.2 Manejo de sus relaciones. El área de las relaciones interpersonales es una de las que suele quedar más afectada. Destaca la presencia de un mayor aislamiento y ansiedad social, menor cantidad de amigos y de interacciones sociales, así como bajos niveles de participación en actividades comunitarias. Se observa también relaciones inestables y una evaluación negativa de las mismas, entre otras, por ello es importante incentivar las relaciones sociales por medio de herramientas como juegos y materiales didáctico/pedagógicos, para que cada niño potencie y ejercite su habilidad social y fortalezca lazos sociales.

Los niños que no sufrieron algún tipo de abuso destaca: el compartir intimidad, compañía, diversión, son fuente de seguridad y apoyo ante situaciones novedosas y estresantes. Practican competencias sociales como proteger, asumir responsabilidades, ser corteses, aprender a interpretar las señales del otro y aplicarle intenciones, desenvolverse adecuadamente con la emisión de las señales que quiere transmitir y la actitud adecuada.

Estas características se aplican a la hora de jugar el videojuego, puesto que, Con la debida precaución por delante, las personas con déficit de atención pueden verse beneficiadas por el uso moderado de videojuegos.

5.4.3 Conductualmente. Se observan mayores niveles de hostilidad en los niños que fueron víctimas de algún tipo de abuso, así como una mayor presencia de conductas antisociales y trastornos de conducta.

Los niños que no sufrieron algún tipo de abuso, destaca: son cálidos, cooperativos y prosociales. No utilizan la agresividad, resuelven conflictos de manera amigable, se comunican con los demás de forma madura y sensible y son empáticos. Muchos juegos requieren que se les preste gran cantidad de atención, y realmente consiguen esto por parte del jugador, asimismo, puede mejorarse la habilidad para captar los pequeños detalles de una situación, ya que en los videojuegos se aprende a distinguir mejor los detalles y las características importantes de una situación para conseguir ganar la partida. Los videojuegos pueden favorecer algunos procesos cognitivos como la memoria.

Entre los beneficios psicológicos de los videojuegos también se encuentra un aumento de la motivación, la autorregulación, la autoconfianza y las habilidades

sociales. Incluso, según el tipo de videojuego, puede incrementar valores como el trabajo en equipo, cooperación, autosuperación y respeto.

5.4.4 Físicamente. Entre los 6 y 11 años los niños crecen entre 5 y 8 centímetros y casi duplican el peso. Cuando hablamos de desarrollo físico no solo nos referimos a la capacidad motora. Los cambios en órganos tan importantes como el cerebro son clave para su desarrollo intelectual y cognitivo.

Entre los 7 y 8 años el prosencéfalo crece significativamente, así como los lóbulos frontales y también madura el cuerpo caloso. Estos cambios permitirán al niño mejorar su capacidad de aprendizaje, ser más creativo y entender cada vez conceptos más complejos. Por ello el uso de una herramienta de aprendizaje es necesaria para impulsar un desarrollo amplio de la capacidad de aprendizaje.

5.4.5 Intelectualmente. En la etapa escolar empiezan a leer y a escribir ya que tienen, no sólo todas las herramientas físicas y cognitiva necesarias para hacerlo, sino que también los acompaña el interés por estas áreas del aprendizaje. La curiosidad es su motor de aprendizaje y motivación por lo que aprenden muy rápido conceptos cada vez más complejos y abstractos.

La capacidad lógica y el reconocimiento de símbolos para resolver problemas se va acrecentando durante toda la etapa escolar. Esta capacidad de razonamiento lógico los capacita para salir de esa realidad mágica de etapas anteriores y para emitir juicios de causalidad. Es muy habitual que en esta época el niño empiece a desarrollar los primeros hobbies, colecciones o pasatiempos en función de sus gustos e intereses.

Como son capaces de entender las normas, los juegos pueden resultarles interesantes. Por ello la comunicación alternativa con herramientas tecnológicas, es clave para que desarrollen pasatiempos, intereses y gustos sanos. El uso de videojuegos se ha relacionado con una mayor activación del ritmo theta de la línea media. Esta frecuencia electromagnética del cerebro está directamente relacionada con la atención focalizada. Por tanto, los videojuegos conllevan una mayor concentración que, además, parece incrementarse con la práctica.

El uso de videojuegos como método educativo en la edad del grupo objetivo, ayuda en la resolución de problemas. Muchos cuentan con retos y problemas que hacen que tengamos que pensar en diferentes formas de resolver la situación que se nos presenta. Esta puede acabar resolviéndose gracias a una buena definición del problema y al uso de diferentes estrategias.

CAPÍTULO VI:
MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Casa Hogar. Una casa hogar, orfanatorio, orfelinato, centro de acogida de menores o "centro de protección de menores" es una institución encargada del cuidado de los menores de edad, huérfanos o abandonados (expósitos) y de los niños o adolescentes, a quienes las autoridades han separado de sus progenitores, retirándoles la patria potestad. (fatima.org)

Normalmente las casas hogares son considerados como una alternativa inferior a la adopción o a las casas de acogida y pueden estar financiados mediante capital público o privado, siendo tradicional la adjudicación a entidades religiosas.

6.1.2 Creación. Se entiende por creación la acción y efecto de inventar, establecer o instituir algo que anteriormente no existía ni posee antecedentes. Los usos más extendidos buscan explicar cómo fue la creación del mundo desde las perspectivas religiosas y científicas, así como, también se usa para referirse a las recientes creaciones científicas o artísticas.

Sin embargo, como creación se conoce todo aquello que surge de manera inédita y original. Los seres humanos son los únicos seres vivos capaces de crear objetos, teorías, obras artísticas, equipos tecnológicos, así como, instituir y establecer puestos de trabajo, métodos de gestión, entre otros.

La creación surge a partir de la creatividad de los individuos capaces de generar diversidad de objetos, producir obras, fundar una empresa o instaurar proyectos de trabajo que cumplan una función en específica, bien sea resolver o solventar una dificultad, facilitar una tarea, procurar el bienestar, entre otros. (La evaluación en el área de Educación Visual y Plástica ESO, Juan Morales 2,001)

6.1.3 Videojuego. Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video.

Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como “plataforma”, puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil. Los videojuegos son, año por año, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

Al dispositivo de entrada, usado para manipular un videojuego se le conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando o joystick, mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas (mando).

Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un joystick con un botón como mínimo. (Burton R. R. y Brown J. S. (1982). An investigation of computer coaching for informal learning activities).

6.1.4 Videojuego educativo. Un videojuego educativo es un material multimedia interactivo por medio del se puede aprender uno o varios temas. La idea ha tomado fuerza en el siglo XXI bajo diversos términos como Game-based Learning, edutainment o applied games.

Una característica importante de un videojuego educativo es que el conocimiento es adquirido de una forma implícita, es decir, los jugadores no se percatan de que al estar jugando van adquiriendo una serie de conocimientos

concretos, sino que se van apropiando de éstos en el transcurso natural del videojuego.

Actualmente, los videojuegos están siendo utilizados en los centros educativos. Un videojuego educativo permite a los alumnos desarrollar habilidades que de otra manera quizás no adquieran con la misma facilidad.

Los estudiantes pueden desarrollar su capacidad de encontrar diferentes maneras de resolver los problemas que encuentran a través del juego. A menudo, los jugadores podrán encontrar que requieren unas habilidades específicas más adelante en el juego, y por lo tanto están obligados a mantener y perfeccionar sus habilidades para su uso posterior.

Esto está en contraste con el entorno del aula, donde los estudiantes esperan pruebas graduadas y sólo de vez en cuando son recompensados con tarjetas de informe para informar de sus progresos. Por lo tanto, los videojuegos se pueden utilizar como una alternativa al aula, manteniendo niveles de dificultad dependiendo de la edad y la madurez de cada niño. (El videojuego como herramienta educativa, Cristian López Ravéntoz, 2016)

6.1.5 Valores humanos. Los valores humanos son aquellos aspectos positivos que nos permiten convivir con otras personas de un modo justo con el fin de alcanzar un beneficio global como sociedad. No los comprendemos como un rasgo únicamente individual, sino todo lo contrario: un valor resulta tan útil y beneficioso para nosotros como para el resto de nuestros semejantes, y existe en cualquier sociedad sin importar el país, la cultura o la religión. (ayudaenaccion.org)

Del mismo modo, las características propias de estos valores y su importancia pueden variar dependiendo del contexto, pero todos comparten cuatro puntos clave: su importancia varía en la vida de la persona a lo largo de la misma, pueden cambiar según la experiencia, mantienen una jerarquía (hay personas que consideran que el respeto está por encima de la generosidad, y viceversa) y suponen una satisfacción al practicarlos y vivir conforme a nuestras creencias.

Los valores humanos de cada persona son aquellos que nos guían a lo largo de todas nuestras acciones y decisiones, e incluso en nuestra lista de prioridades vitales, y, colectivamente, nos ayudan a avanzar como sociedad. (ayudaenaccion.org)

6.1.6 Valores morales. Se entiende por valor moral todo aquello que lleve al hombre a defender y crecer en su dignidad de persona. El valor moral conduce al bien moral. El valor moral perfecciona al hombre en cuanto a ser hombre, en su voluntad, en su libertad, en su razón. Se puede tener buena o mala salud, más o menos cultura, por ejemplo, pero esto no afecta directamente al ser hombre. Por el contrario, las acciones buenas, vivir la verdad, actuar con honestidad, el buscar la justicia, le perfeccionan.

El valor moral lleva a construirse como hombre, a hacerse más humano. Estos valores perfeccionan al hombre de tal manera que lo hacen más humano, por ejemplo, la justicia hace al hombre más noble, de mayor calidad como persona. (ayudaenaccion.org)

6.1.7 Consciencia. La consciencia es la capacidad del ser humano para percibir la realidad y reconocerse en ella, mientras que la conciencia es el conocimiento moral de lo que está bien y lo que está mal. La consciencia es un estado mental muy

especial, íntimo y personal, pues sólo podemos sentir la propia consciencia y nunca la de los otros. Es decir, no hay manera de penetrar en la mente de otra persona como lo hacemos en la propia gracias a la consciencia. No hay actualmente ningún medio científico que nos permita asegurar plenamente que las demás personas con las que convivimos son también seres conscientes como nosotros mismos. (La conciencia moral, Waldo Romo P. 2001)

6.1.8 Respeto. El respeto es un sentimiento positivo que se refiere a la acción de respetar; es equivalente a tener veneración, aprecio y reconocimiento por una persona o cosa.

El respeto es uno de los valores morales más importantes del ser humano, pues es fundamental para lograr una armoniosa interacción social. Una de las premisas más importantes sobre el respeto es que para ser respetado es necesario saber o aprender a respetar, a comprender al otro, a valorar sus intereses y necesidades. En este sentido, el respeto debe ser mutuo, y nacer de un sentimiento de reciprocidad.

El respeto también debe aprenderse. Respetar no significa estar de acuerdo en todos los ámbitos con otra persona, sino que se trata de no discriminar ni ofender a esa persona por su forma de vida y sus decisiones, siempre y cuando dichas decisiones no causen ningún daño, ni afecten o irrespeten a los demás.

En este sentido, respetar también es ser tolerante con quien no piensa igual que tú, con quien no comparte tus mismos gustos o intereses, con quien es diferente o ha decidido diferenciarse. El respeto a la diversidad de ideas, opiniones y maneras de ser es un valor supremo en las sociedades modernas que aspiran a ser justas y a garantizar una sana convivencia. (ayudaenaccion.org)

6.1.9 Niñez. Es la primera infancia, de los 0 a los 5 años, representa una etapa decisiva en el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y emotivas de cada niño, y es la etapa más vulnerable del crecimiento puesto que es la etapa en la que los humanos muestran gran dependencia, motivo por el cual requieren especial protección.

En esta fase se forman las capacidades y condiciones esenciales para la vida, la mayor parte del cerebro y sus conexiones. La familia, la comunidad y la escuela son esenciales en esta etapa de crecimiento acelerado que requiere las condiciones adecuadas para lograr un mejor desarrollo para el aprendizaje, el juego y el descubrimiento, así como para estimular la motricidad y la creatividad. (ayudaenaccion.org)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Concepto de comunicación. La comunicación es el proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y espacio determinados para transmitir, intercambiar o compartir ideas, información o significados que son comprensibles para ambos.

Comunicar es llegar a compartir algo de nosotros mismos. Es una cualidad racional y emocional específica del hombre que surge de la necesidad de ponerse en contacto con los demás, intercambiando ideas que adquieren sentido o significación de acuerdo con experiencias previas comunes".

La habilidad de comunicarse ante los demás juega un profundo papel en el desarrollo profesional. los elementos básicos que componen la comunicación son:

Proceso. La comunicación es un proceso que (en términos generales) incluye los siguientes pasos: Primero, un emisor desea transmitir, intercambiar o compartir un mensaje con un receptor, segundo, el emisor codifica ese mensaje para que sea comprensible para el receptor.

Tercero, envía ese mensaje codificado mediante un canal (él mismo, un correo electrónico, un aviso en prensa escrita, un programa de televisión, etc.). Cuarto, el receptor recibe y decodifica ese mensaje.

Quinto, el receptor responde a ese mensaje en función a su comprensión del mismo y da lugar a una retroalimentación. Cabe señalar que durante este proceso se producen ruidos.

Emisor y receptor. Para que se dé la comunicación deben existir dos partes, el emisor y el receptor, y ambos deben estar predispuestos a comunicarse; es decir, a emitir un mensaje y/o a recibirlo. En el momento en que una de las partes no está interesada en dar y/o recibir un mensaje se anula la comunicación.

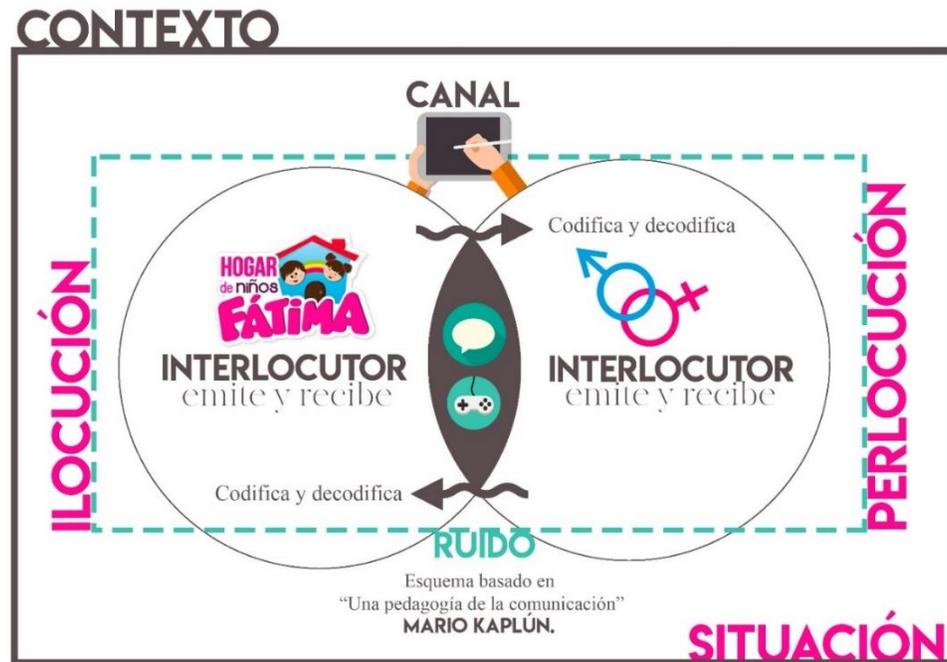
Conexión. Toda comunicación conecta o une a dos o más personas en un momento dado y en un espacio (físico o virtual) determinado. Sin embargo, cabe destacar que esa conexión puede tener diversas formas, es decir, que puede ser en persona (cara a cara), a distancia o impersonal.

Transmitir, intercambiar y compartir. Cuando se entabla una comunicación se transmite, intercambia o comparte un mensaje, por tanto, puede ser un proceso dinámico de ida y vuelta entre el emisor y el receptor, o, simplemente ser una transmisión del emisor al receptor.

Ideas, información o significados comprensibles. Para que se pueda entablar una comunicación entre un emisor y un receptor, deben existir ideas, información o

significados (el mensaje) que sean comprensibles para ambos; es decir, que el conjunto de símbolos que utilizan (verbales o no) sean entendibles para ambas partes, caso contrario, no podrían entablar una comunicación. (La Comunicación, Bertha Vásquez Chamorro, Colombia 2011)

6.2.1.2 Esquema de comunicación.



-  Código y medio
-  Mensaje
-  Retroalimentación

Ilocución

Es un acto hecho en el marco de convenciones sociales y comunicativas que se cumple con medios del lenguaje.

Perlocución

Componente del acto de habla que contiene la intención práctica que persigue el hablante al emitir un enunciado.

Esquema creado por Jazmín Garrido.

6.2.1.3 Principal teoría de comunicación

6.2.1.3.1 Teoría de comunicación educativa como herramienta efectiva para la interacción social. Considerando que, en los espacios educativos para la niñez, deben de contemplarse, tanto a la pedagogía y a la comunicación social, como elementos nucleares, para fomentar entre los participantes una adecuada comunicación, basada desde luego en el entendimiento, acordes a la concepción de pedagogía, (ideal, método y acción), que conlleve a los sujetos, a una constante construcción y reconstrucción de conocimientos.

La comunicación es una actividad y propiedad esencial de la materia viva que cambia su contenido según el nivel de organización. Existe comunicación en la interacción de cualquier organismo unicelular con su medio ambiente y en la medida que se asciende en la escala filogenética y se incrementa la interacción entre los organismos, se complejiza la comunicación. (RED. Revista de Educación a Distancia, núm. 3, mayo, 2002)

El acto de educar resulta imposible si no se establece una relación comunicacional entre el educando y el educador. Esta tiene que ser recíproca, dinámica y cultural.

Independientemente de cuál sea el escenario docente, una comunicación clara, diáfana, permite un mejor aprovechamiento del entorno docente y, por tanto, deriva en calidad pedagógica. La tendencia responde a las siguientes características:

- **Flexible.** En tanto admite su adaptación a una realidad concreta, en correspondencia con el estado actual del problema y la interrelación sistémica de los elementos que conforman su estructura

- **Democrático.** Por las oportunidades que ofrece el estilo de dirección y los propósitos de aprendizaje cooperado.
- **Transformador.** Por los propósitos de aprendizaje y autoperfeccionamiento de la práctica de la dirección.
- **Crítica en tanto análisis.** Genera una valoración continua y cooperada del nivel actual en relación con el estado deseado en la búsqueda de autoperfeccionamiento.
- **Enriquecedora.** Porque permite mejorar el proceso comunicativo y aprender en esa práctica en la unidad práctica-aprendizaje. (RED. Revista de Educación a Distancia, núm. 3, mayo, 2002)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Concepto de diseño. El concepto de diseño es utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas. Diseño puede definirse como; el proceso previo de configuración mental, prefiguración en la búsqueda de una solución en cualquier campo visual.

El verbo “diseñar”, se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo “diseño”, se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (dibujo, proyecto, maqueta, plano o descripción técnica) o, más popularmente al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido). (Diseño y el Diseñador, Vicente Rodríguez, CODDIG)

En conclusión, se define el diseño, como un proceso o labor a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

6.2.2.2 Concepto de diseño gráfico. Philippe Apeloig en su libro *Inside de Word* dice: “El diseño gráfico es el punto exacto del cruce entre el arte y la comunicación” (2001).

La palabra “diseño” se usa también en relación con los objetos creados por esa actividad. La palabra “gráfico” califica a la palabra “diseño”, y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos. Las dos palabras juntas: “Diseño Gráfico”, desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión.

Se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad: “es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y consumidores destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados en la masa popular consumidora.

El diseño gráfico busca maximizar el impacto, de una comunicación entre un emisor y un receptor, por las vías conjugadas del texto escrito, de la imagen o del signo. La capacidad comunicativa del diseñador gráfico se mide por la influencia que ejerce en el público y por la eficacia de los medios utilizados para difundir esos mensajes.

6.2.2.3 Programación de videojuego independiente. El desarrollo de videojuego independientes o “Indie Games” es el proceso de creación de juegos electrónicos sin el apoyo de una empresa distribuidora. Estos juegos son generalmente desarrollados

por un solo individuo o por un pequeño grupo de personas y el proceso de creación completo, puede durar desde unos días, hasta varios años dependiendo de la complejidad del proyecto.

La programación de videojuegos es un proceso que pertenece a la creación de un videojuego. Este proceso es efectuado por un programador de videojuegos, gracias a la programación informática.

Procesar las interacciones de un agente con su entorno según las entradas del usuario. Procesar los fenómenos indirectamente controlados por el usuario. Crear una imagen a partir de esas informaciones y mostrarlo en la pantalla (igual para el sonido).

El agente suele ser un personaje (generalmente llamado héroe) pero también puede ser un coche, una nave, o cualquier otra cosa. El entorno suele ser compuesto por una decoración estática y unos objetos interactivos (enemigos, objetos del inventario, puertas, entre otros).

La gestión de las interacciones consiste en prever las acciones posibles sobre el entorno, detectar si han estado provocadas, y procesar respuestas.

Los fenómenos indirectamente controlados por el usuario son varios y cambian mucho según el juego. Se puede tratar de procesar la inteligencia artificial de los agentes no-controlados por el usuario, gestionar las colisiones entre agente y la física (para los juegos que emplean un modelo físico realista).

Esas dos primeras partes pertenecen al gameplay (o sea, las reglas de interacciones) de un juego normalmente decidido por un diseñador de videojuego e implementado por un programador.

La creación de una imagen en dos dimensiones suele empezar por el dibujo de los objetos más lejos, y tal acercándose del jugador.

Creación del fondo (el background) ayudándose de unos mosaicos (los tiles) propicios a los sistemas de desplazamiento (el scrolling) o simplemente de un fondo de pantalla (como para los antiguos juegos de aventura). Añadidura de imágenes (sprites) usando un sistema de recorte que permite dibujar formas complejas mientras que es imprescindible que las imágenes sean rectangulares en la memoria.

La creación de una imagen en tres dimensiones es mucho más compleja. Al contrario de los otros dominios de la síntesis de imágenes, en los videojuegos las imágenes tienen que ser creadas en tiempo real para garantizar que el display sea actualizado con una frecuencia alta. (Philippe Apeloig en su libro Inside)

6.2.2.4 Videojuegos RPG. Un videojuego de rol o juego de rol por computadora/ordenador, también llamado por simplificación juego de rol (JDR), o referido con la sigla inglesa RPG (role-playing game) o CRPG (computer role-playing game), es un género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje (o de diversos miembros de un grupo) inmerso en algún detallado mundo.

El videojuego de rol como género de videojuegos incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. Algunos elementos fuertemente asociados a los juegos de rol, como el desarrollo estadístico de personajes, han sido adaptados ampliamente a otros géneros de videojuegos. (Arévalo, 2005)

6.2.2.5 Proceso creación de videojuego educativo. Los videojuegos son obras de creación, que exigen la combinación de talento, técnica y creatividad (Arévalo, 2005). Por lo tanto, su creación involucra, a grandes rasgos, la mezcla de dos

procesos, el artístico y el técnico. El primero es el responsable de los contenidos que aparecen en pantalla, la definición de la jugabilidad, estructura de los mundos virtuales en que nos encontramos. Mientras que el segundo es el que desarrolla la tecnología (software) para mostrar esos contenidos.

Si añadimos a los videojuegos la componente educativa, a este desarrollo hay que añadirle la creación de los contenidos educativos que se pretenden enseñar. Por lo tanto, durante el proceso de creación de estas aplicaciones conviven tres mundos bien distintos:

Componente artístico. este componente suele entenderse como el conjunto de elementos estéticos que aparecen en el entorno virtual, como personajes o texturas. No obstante, también hay aquí que añadir la concepción del juego, la definición de la jugabilidad, guion y estructura de los entornos virtuales.

Componente pedagógico. es el responsable de decidir, por ejemplo, de qué forma se van a presentar los contenidos o conceptos a enseñar, cuál es la forma más efectiva de hacerlo para facilitar el aprendizaje, o el orden en el que se llevará a cabo.

Componente técnico. Es la parte responsable de lidiar con la máquina en la que se va a ejecutar la aplicación, creando tanto las herramientas necesarias para ayudar a la construcción de los componentes anteriores, como la aplicación que va a hacer uso de ellos.

Concepto. en esta fase se define la idea fundamental del juego. Empieza con una simple frase que se va recreando poco a poco. El grado de detalle alcanzado, no obstante, no es excesivo, para no cerrar posibilidades futuras poniendo detalles u opciones secundarias. (Alexander A. Modern C++ Design: Generic Programming and Design Patterns Applied. Addison-Wesley Professional, 2001)

En esta primera fase, los objetivos siguen siendo los mismos que en el caso del desarrollo separado: definir a grandes rasgos qué tipo de aplicación se desea hacer.

Por un lado, se debe seleccionar el objetivo del videojuego educativo, es decir, qué pretendemos enseñar con él. En el caso de una empresa dedicada a la construcción de estas aplicaciones, es muy posible que el objetivo venga impuesto por el cliente, aunque puede que la decisión sea de la propia empresa si decide crear un videojuego en vistas a un cliente potencial específico. Esta parte se corresponde con el objetivo de la fase de concepto en el desarrollo de las aplicaciones educativas.

Preproducción. Una vez definido el concepto, el siguiente paso es recrearlo, haciendo una investigación detallada sobre el tema elegido, para tener al menos un esbozo del guion y contexto histórico. Es en esta fase cuando se decide el aspecto visual que va a tener la aplicación. (Arévalo, 2005).

Al final de la fase de preproducción, se habrán desarrollado todas las piezas fundamentales de la aplicación final, como las herramientas de generación de contenidos o exportadores, el motor gráfico o la parte básica de la inteligencia artificial. Una vez determinados los objetivos básicos y la idea del componente lúdico, la preproducción es el primer paso de desarrollo.

En esta fase, el objetivo y la ambientación se combinan para crear el juego educativo. Por tanto, requiere la participación tanto de expertos en el diseño de juegos como de pedagogos o psicólogos y expertos en el dominio a enseñar. El resultado de todas estas decisiones terminará con la escritura del documento de diseño del juego educativo, que será el eje conductor de todo el proceso de creación.

(Alexander A. Modern C++ Design: Generic Programming and Design Patterns Applied. Addison-Wesley Professional, 2001)

También se importa del desarrollo de los videojuegos la necesidad de pruebas de concepto del diseño por medio de prototipos. De esta forma, se puede averiguar lo antes posible si el videojuego educativo va a resultar atractivo a los jugadores/estudiantes o no.

Producción. Es cuando se desarrollan todos los contenidos que llevará la aplicación final. Eso requiere un amplio equipo de artistas y desarrolladores de niveles, que generan los componentes visuales (modelos) y los mapas o entornos en los que se desarrolla la acción.

En esta fase es donde se realiza el verdadero desarrollo de la aplicación. Utilizando como base el resultado de la fase anterior, se construye toda la masa de contenidos, que en este caso consistirá no sólo en la parte visual y de interacción ligadas fundamentalmente a la componente lúdica, sino también el contenido educativo.

Control de la calidad. Se prueba intensivamente la aplicación en busca de errores. Para ello gente tanto externa como interna al equipo de desarrollo comprueban si el juego funciona en todas las condiciones de ejecución, en todas las plataformas y a lo largo de todos los niveles. Al final de esta fase, se consigue la versión del juego que llegará a los compradores. (Alexander A. Modern C++ Design: Generic Programming and Design Patterns Applied. Addison-Wesley Professional, 2001)

6.2.2.6 Personaje. Los personajes son herramientas de diseño, cuyo fin es representar características específicas de los usuarios finales de un producto interactivo. La función psicológica del personaje puede tomar diversos valores. Es conocida la distancia, que media entre la personalidad tal cual se vive, y el personaje tal cual se interpreta.

El papel tiene el valor de una máscara social, de un medio exterior, de un instrumento de uso exclusivamente externo, personaje engañoso. A la inversa, el personaje puede invertir de tal modo a la personalidad, que ésta quede reducida a no ser más que su personaje, personalidad engañada o identificación completa, esto es el hombre de un sólo papel, en quien la máscara absorbe el rostro. Mora Ledesma, J. (1977) Psicología del aprendizaje. México, D.F.

6.2.2.7 Caricatura. La caricatura como género artístico, suele ser un retrato, u otra representación humorística que exagera los rasgos físicos o faciales, la vestimenta, o bien aspectos comportamentales, y o los modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco.

La palabra caricatura, en principio recuerda a un retrato, cuando llama hacia lo individual, pero a veces con la simple adición de un adjetivo, el retrato engloba, con la palabra caricatura, a una colectividad, por ejemplo: caricatura política, de costumbres, social, festiva. (Márquez, Israel (2012) “Nostalgia video lúdica)

6.2.2.8 Ilustración digital. Los programas gráficos complementan las técnicas clásicas: se puede empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo digitalmente. Con la técnica digital, es muy fácil aplicar variaciones de color y filtros que alteran significativamente la imagen, para hallar el efecto, más adecuado sin destruir el “original” y en poco tiempo.

Otro beneficio de la ilustración digital es el que se aplica en los efectos fotográficos o visuales; se utilizan instantáneamente y de forma reversible. Todo ello, ha cambiado el proceso de diseño gráfico para muchos diseñadores. (Niño Prato, Edgar Allan C. (1999). Cómo crear mensajes de impacto. 3R editores).

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Sociología. La sociología se dedica al estudio del comportamiento humano. La sociología es la ciencia social que se encarga del análisis científico de la sociedad humana o población regional. Estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los seres humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

Su unidad de análisis es la sociedad y los individuos en ellas. La Sociología observa, analiza e interpreta el conjunto de estructuras y relaciones que se halla en toda sociedad dentro de un determinado contexto histórico. Además, procura predecir sus transformaciones y procesos con el fin, a posteriori, de realizar diagnósticos que permitan la intervención, es decir, mejorar las políticas públicas y sociales propuestas por los gobiernos y las instituciones privadas y estatales. Para todo ello, la Sociología trata de encontrar los métodos y técnicas que le resultan más eficaces, creando teorías propias para su adecuada comprensión.) Gordon H. Bower, E. Teorías del Aprendizaje)

6.3.1.2 Psicología. La psicología o sicología es una ciencia social y una disciplina académica enfocadas en el análisis y la comprensión de la conducta humana y de los procesos mentales experimentados por individuos y por grupos sociales durante momentos y situaciones determinadas.

La psicología tiene un campo de estudio vasto, ya que se centra en la mente y la experiencia humanas, desde diversas perspectivas, corrientes y metodologías. Algunas de ellas son más próximas a las ciencias duras y al empleo del método

científico, mientras que otras no lo consideran apropiado para el objeto de estudio, y prefieren construir métodos y abordajes propios.

Esta ciencia social se interesa por los procesos de la percepción, la motivación, la atención, la inteligencia, el aprendizaje, el pensamiento, la personalidad, el amor, la conciencia y la inconsciencia, pero también por las relaciones interpersonales y por el funcionamiento bioquímico del cerebro. (María Estela Raffino, Concepto de “psicología”)

6.3.1.3 Psicología del color. “Ciencia que estudia la conducta de los seres vivos” (Océano Color ,2002) Dicha conducta es afectada por factores contextuales del hombre, es decir por su interacción con su entorno en el que se desarrolla, como por el ejemplo el color.

Todo comienza con la sensación, que no es más que el resultado de la función de cada uno de nuestros sentidos, y la percepción que ya incluye la interpretación de esas sensaciones que son procesadas en nuestro cerebro, dando como resultado una reacción.

“Según la influencia de las emociones tengan sobre la actividad del hombre de dividen en activas y pasivas” (Alexander Melgar, 2002, Pág. 18). Los colores son elementos activos ya que estimulan dependiendo de su matiz y contexto social donde se encuentren. El color afecta a todos los humanos y provoca reacciones de muy diverso carácter; aunque muchas personas no muestren una sensibilidad o gusto por el color todas manifiestan una acción consciente ante determinados colores” (Peter Hayten, 1989, Pág. 53).

6.3.1.4 Psicología de la comunicación. La psicología de la comunicación es una conducta científica independiente, que se encarga de estudiar y analizar el proceso de comunicación a partir de los mecanismos biopsicosociales, inconscientes y conscientes que lo conforman.

La psicología de la comunicación inspecciona el valor mutuo entre un individuo y su medio social. Por lo tanto, esta ciencia investiga los rasgos sociales de la conducta y el trabajo mental. Por otra parte, es sumamente importante mencionar que la comunicación invade la vida social.

No es posible la presencia de cualquier grupo humano en el que sus partes, en su relación diaria no se comuniquen entre ellos. Desde una vista psicosocial, se piensa que la comunicación es el carruaje de la interacción social a partir del cual se intercambian formas o caracteres de entender la realidad. (Peter Hayten, 1989, Pág. 53).

6.3.1.5 Filosofía. La filosofía es la búsqueda de la verdad, entendida ésta como superación por medio del movimiento que va a través de los diferentes sistemas filosóficos pasando de las formas simples y abstractas a las formas complejas y concretas. En este sentido la filosofía es básicamente teoría del conocimiento.

Como tal, parte tanto de su propia experiencia histórica, como también, y en forma muy significativa, de la experiencia científica expresada a través de las diferentes ciencias particulares, cuyos principios fundamentales tratan de integrar y organizar en una totalidad cognoscitiva, en una auténtica teoría del conocimiento del mundo y del hombre. Desde este último aspecto, la filosofía es también un humanismo.

La filosofía es el esfuerzo por explicar la naturaleza de las relaciones que unen a las cosas, o más preciso aún, el esfuerzo por explicar las cosas en tanto son relaciones. Pero también, si es el esfuerzo por explicar estas relaciones, es también antes que explicación, la formulación de preguntas sobre estas relaciones.

La historia de la filosofía en tanto se le considera como el estudio del movimiento del concepto a través de su proceso de cambio y transformación, que supera en nuevas formas, antiguas expresiones del pensamiento filosófico, es en su más recto sentido verdadera filosofía. Si el objeto de la filosofía es la verdad y ésta es el movimiento que se supera y conserva en cada transformación a través de la historia, esta historia que estudia el movimiento del concepto a través de las diferentes épocas y escuelas es auténtica filosofía en su sentido más esencial. Niño Prato, Edgar (Allan C. 1999. Cómo crear mensajes de impacto. 3R editores).

6.3.1.6 Pedagogía. La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego “paidos” que significa niño y “agein” que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y

perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la "formación", es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste. (Hegel, definición de pedagogía)

6.3.1.7 Semiología de la imagen. Toda imagen emite un mensaje a partir de una interpretación, es estudio de los signos y su interpretación, explicando cómo percibe el ser humano su entorno y qué significado le otorga. Estudio o interpretación de las imágenes, objetos e incluso gestos y expresiones corporales, para comprender o acoger una idea de lo que se está visualizando. (Imagen y lenguaje visual, UOC)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 ilustración. Ilustración es acción y efecto de ilustrar. También, es aclarar un punto o materia con palabras, imágenes, o de otro modo, asimismo, es adornar un impreso con láminas o grabados para hacerlo más atractivo a la vista o explicar de mejor manera su contenido.

De igual manera, la ilustración es una publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos a parte del texto que suele contener. La palabra ilustración es de origen "illustrare" que significa "ilustrar", "divulgar", formada por el prefijo "in" sobre el verbo latino "lustrare". Es el arte de crear imágenes con la finalidad de apoyar un texto. (X-Rite Editors. (2016). Spring Color Update: The Psychology of Pastels).

6.3.2.2 Programación. Programación es la acción y efecto de programar. Este verbo tiene varios usos: se refiere a idear y ordenar las acciones que se realizarán en el marco de un proyecto; al anuncio de las partes que componen un acto o espectáculo; a la preparación de máquinas para que cumplan con una cierta tarea en un momento determinado; a la elaboración de programas para la resolución de problemas mediante ordenadores; y a la preparación de los datos necesarios para obtener una solución de un problema a través de una computadora.

En la actualidad, la noción de programación se encuentra muy asociada a la creación de aplicaciones informáticas y videojuegos; es el proceso por el cual una persona desarrolla un programa valiéndose de una herramienta que le permita escribir el código y de otra que sea capaz de “traducirlo” a lo que se conoce como lenguaje de máquina, el cual puede ser entendido por un microprocesador. (Arévalo J. Desarrollo de videojuegos, 2006).

6.3.2.3 Cinematografía. La cinematografía, también llamada cine, es la técnica y el arte de capturar, almacenar y retransmitir imágenes en movimiento, a menudo provistas de un soporte auditivo. Este proceso se lleva a cabo normalmente con una cámara de video (o algún soporte semejante, como los celulares inteligentes) y se encuentra muy relacionado con la fotografía, tanto técnica como creativamente.

La cinematografía y sus derivados juegan un rol fundamental en el mundo contemporáneo y la idea de comunicación que manejamos, según la cual todo es filmado y reproducido por otros a leguas de distancia o incluso años después. (María Estela Raffino. Concepto de “Cinematografía”).

6.3.2.4 Música Chiptune (8 bits). Chiptunes o chip musics (a veces llamado 8-bit music) es música escrita en formatos de sonido donde todos los sonidos son sintetizados en tiempo real por el chip de sonido de una videoconsola.

La "era de oro" de los chiptunes fue desde mediados de los 1980 hasta principio de los 1990, cuando estos chips eran el único modo de reproducir música en las computadoras. Este medio dio una gran flexibilidad a los compositores para crear sus propios sonidos de "instrumentos". (Márquez, Israel, “Nostalgia video lúdica”).

6.3.2.5 Guionismo. Un guion es algo que escribimos, pero cuya finalidad no es que lo lean, sino que lo vean y lo escuchen. Un guion no se escribe pensando que va a ser leído, sino que va a ser representado.

El guion es el modo de capturar una idea, una historia, para que sea dramatizada. La raíz de cualquier proyecto de cine es la necesidad interior de expresar algo. Lo que alimenta esta raíz y la hace transformarse en árbol es el guion. Lo que hace florecer y dar frutos al árbol es la dirección. Clara Tiscar. Guionismo para principiantes. (Claratisca, lateclería. Colombia).

6.3.2.6 Escultura. La escultura es una disciplina de las bellas artes que crea a través de la acción de esculpir sobre materiales sólidos una forma tridimensional. Con dicho trabajo, el escultor consigue expresar sus ideas ya sean estas figurativas o abstractas, reflejando lo que alberga la mente del artista y su habilidad técnica

Algunas técnicas para crear esculturas consisten en moldear, tallar, fundir, o vaciar objetos a través del manejo o labrado de los materiales escogidos. (Márquez, Israel, “Nostalgia video lúdica”).

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color. Cuando hablamos de teoría del color, nos referimos a un conjunto de reglas para mezclar los colores y conseguir el efecto que deseamos.

Según el artista y teórico Josef Albers (188 – 1976) “El color es uno de los conceptos más relativos del arte” y, podríamos ampliar esta definición a cualquier otro aspecto de la vida. El color es una sensación compleja resultado de varios fenómenos físicos que se dan de forma simultánea.

Colores luz y colores pigmento. En nuestro ojo tenemos tres tipos de conos que nos determinan los llamados colores primarios de luz. Son el rojo, el verde y el azul (Modelo RGB).

El matiz. Nos determina si se trata de un color u otro, es decir, decimos que tiene un matiz verde, un matiz anaranjado, un matiz amarillo.

La luminosidad. Cuando hablamos de este concepto nos referimos a la claridad u oscuridad del color. Es decir, la intensidad lumínica. Los colores oscuros tienen hacia el negro y los claros hacia el blanco.

La saturación. Se trata de la pureza de un color. Es decir, la cantidad de gris que contiene un color. Cuanto más alto sea el porcentaje de gris menor será la saturación y al revés.

El círculo cromático. Este círculo es una representación gráfica muy clara de distintas paletas de colores. Debes tener en cuenta que este círculo cromático toma como referencia los colores pigmentos que indicamos anteriormente.

6.3.3.2 Teoría pedagógica. Se define como teoría pedagógica al conjunto de conceptos, definiciones, preposiciones, enunciados, principios que interrelacionados permiten explicar y comprender lo pedagógico, es decir, todo lo relacionado a la formación, la enseñanza, el aprendizaje, el currículo y la organización escolar.

Más, si se asume la concepción de Lakatos (1978), se puede definir la teoría pedagógica como estructuras de pensamiento constituidos por valores, creencias y supuestos que le permiten al profesor interpretar situaciones, conceptualizar su experiencia, sistematizarla, investigarla, transformarla y construir la praxis pedagógica, contribuyendo a enriquecer la teoría y el discurso pedagógico.

En otros términos, la teoría pedagógica es el marco de pensamiento compuesto por valores, creencias y supuestos básicos, que le permiten al docente comprender, dirigir, repensar y transformar las acciones que contribuyen a que los seres humanos eleven sus niveles intelectivos y adquieran las herramientas que en un futuro les permitirán asumir su vida en forma consciente y libre.

6.3.3.3 Teoría de aprendizaje social de Skinner (1994). Es la teoría psicológica del aprendizaje que explica la conducta voluntaria del cuerpo, en su relación con el medio ambiente, basados en un método experimental.

Es decir, que, ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite. Skinner afirmaría que “el condicionamiento operante modifica la conducta en la misma forma en que un escritor moldea un montón de arcilla” (1994), puesto que dentro del condicionamiento operante el aprendizaje es simplemente el cambio de probabilidades de que se emita una respuesta.

Influencia de la teoría con el aprendizaje. Skinner afirma que cuando los alumnos están dominados por una atmósfera de depresión, lo que quieren es salir del aprieto y no propiamente aprender o mejorarse.

Como el maestro tiene demasiados alumnos y no cuenta con el tiempo para ocuparse de las respuestas de ellos, uno a uno tiene que reforzar la conducta deseada aprovechando grupos de respuestas. Skinner considera que la finalidad de la psicología es predecir y controlar la conducta de los organismos individuales. El condicionamiento operante se considera a los profesores como modeladores de la conducta de los alumnos.

6.3.3.4 Teoría de Gestalt. La teoría de la Gestalt es un concepto que seguramente te sonará si eres de esas personas que sienten curiosidad por el mundo de la psicología. Es una teoría muy utilizada actualmente en psicoterapia y resolución de problemas, pero también se ha popularizado por ser uno de los enfoques psicológicos más atractivos para aquellas personas que creen que la manera de ser, comportarse y sentir del ser humano no puede reducirse sólo a lo que es directamente observable o medible. (Max Wertheimer “Gestalt”)

Sus fundamentos filosóficos y leyes acerca de nuestra manera de percibir las cosas hunden sus raíces en años y años de investigación, y sus formulaciones acerca de la mente humana no siempre son intuitivas.

Las leyes de la Gestalt. Dentro de la teoría de la Gestalt se han ido formulando leyes que explican los principios por los que dependiendo del contexto en el que nos encontremos percibimos ciertas cosas y no otras. Estas son las leyes de la Gestalt, que fueron propuestas en un inicio por el psicólogo Max Wertheimer, cuyas ideas

fueron desarrolladas y reforzadas por Wolfgang Köhler (en la imagen) y Kurt Koffka.

Las leyes de la teoría de la Gestalt son:

La ley de la figura-fondo. No podemos percibir una misma forma como figura y a la vez como fondo de esa figura. El fondo es todo lo que no se percibe como figura.

Ley de la continuidad. Si varios elementos parecen estar colocados formando un flujo orientado hacia alguna parte, se percibirán como un todo.

Ley de la proximidad. Los elementos próximos entre sí tienden a percibirse como si formaran parte de una unidad.

Ley de la similitud. Los elementos parecidos son percibidos como si tuvieran la misma forma.

La ley de cierre. Una forma se percibe mejor cuanto más cerrado está su contorno.

Ley de la completión. Una forma abierta tiende a percibirse como cerrada. (Wolfgang Köhler, “concepto de imagen”)

6.3.3.5 Teoría de Comunicación Alternativa. La comunicación alternativa busca un cambio social. Gracias a ella podemos conocer las distintas formas de pensar que expresan hombres y mujeres con respecto a sus necesidades o su rechazo hacia ciertas normas o conductas impuestas. A través de la comunicación alternativa se hace pública la voz de aquellos actores sociales que buscan ser escuchados.

“La comunicación alternativa es un instrumento de la lucha popular contra el poder, de ahí que una de las diferencias fundamentales entre la teoría de la comunicación alternativa y la teoría de la comunicación dominante deba encontrarse en el área de la teoría del emisor y en las condiciones de producción del significado” (Moragas 1979).

La teoría de la comunicación alternativa es el ámbito de estudio orientado a investigar, teorizar y planear estrategias a partir de experiencias comunicativas, incluyendo expresiones en soportes mediáticos -prensa, radio, televisión, Internet- así como en otras vías de expresión cultural: artes plásticas, música, teatro, etc.

Lewis sostiene (1995) que la comunicación alternativa, es aquella que propone lo alterno a los medios tradicionales, es decir a los más utilizados. Hay un intento implícito de suplantar a los medios tradicionales, buscando oponerse a los sistemas de los medios de comunicación de masas y a sus implicaciones sociales.

La comunicación alternativa es una respuesta no autoritaria a la voluntad del cambio social. Los medios alternativos invitan a la movilización social, y su razón de ser es promover y convocar ideologías y eventos específicos, en los que los interesados pueden manifestarse. Su objetivo es impulsar la concientización social y generar la retroalimentación entre el medio y la audiencia de manera continua. El mensaje busca exponer la realidad social, olvidándose de los beneficios económicos.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Tendencia *Kawaii*. Es un adjetivo japonés que puede ser traducido al español como “bonito” o “tierno”. Este término ha tenido cabida dentro de la cultura popular japonesa, en el entretenimiento, en la moda, en la comida, juguetes, apariencia, conducta y hábitos personales.

Los japoneses utilizan la ternura en una gran variedad de casos y situaciones en donde, en otras culturas, pueden ser considerados incongruentemente infantiles o frívolos (por ejemplo, en publicaciones gubernamentales, en avisos del servicio

público, en un ambiente de negocios, en la publicidad militar, en medios de transporte, entre otros).

El equivalente masculino de este término viene a ser kakkoi, que se traduciría como “hombre atractivo” o simplemente como “guapo”, tal y como solemos decir comúnmente. Podemos encontrar una diferencia significativa entre el hombre y la mujer dentro de esta moda, y es que la mujer cultiva lo que es la niñez, mientras que ellos la masculinidad.

Los colores pastel son los más destacados dentro de esta moda, acompañados de las poses tiernas y adorables que las personas que la siguen hacen en todo momento. Las japonesas tienen en mente un estilo de pureza e inocencia que combinan con una apariencia completamente de muñecas.

La temática de los alimentos también juega un papel muy importante. Accesorios con galletitas o golosinas y piruletas dan un toque muy infantil que encaja perfectamente en cada conjunto. (kakkoi.org)

Ejemplo de tendencia kawaii.



Imagen recuperada de: <https://www.redbubble.com/es/i/pegatina/Kawaii>

6.3.4.2 Tendencia tonos pastel. Los colores pastel son una familia de colores que tienen una saturación baja a intermedia, y generalmente se describen como ligeros, lavados, neutros o calmantes.

Los colores pastel suelen ser matices de colores. Solo se añade algo de blanco a un tono. Agregar blanco no solo eleva el valor, sino que también cambia la psicología. Generalmente son considerados como delicados y limpios.

Los pasteles se utilizan generalmente cuando se habla de pinturas y por lo general, implica un acabado mate suave, así como colores pálidos (más ligeros, menos saturados). Los colores «vibrantes» o quizás «vivididos» podrían ser una especie de opuesto para los colores pasteles.

El color es un lenguaje silencioso, ya que el color tiene una vibración, como la música. Experimentar el color es una experiencia objetiva y subjetiva. Los colores pasteles evocan la franqueza y la relajación. (kakkooi.org)

Ejemplo de tendencia tonos pastel.



Imagen recuperada de: a005b.s3.amazonaws.com

6.3.4.3 Tendencia Artesanal. La artesanía está influenciada por la tendencia de lo hecho a mano, con la destreza artesanal como esencia. El diseño está adquiriendo una actitud práctica en respuesta a un fenómeno cultural impulsado por personas que desean reunirse para hacer manualidades.

Un producto artesanal es un bien que ha sido creado con técnicas tradicionales, aunque ha podido emplear alguna maquinaria, pero su realización ha sido a partir de productos de origen natural. La obra de arte es el resultado de la creatividad y de la imaginación de sus creadores plasmados en un objeto. Los productos artesanales van cargados de un alto valor cultural. (etsy.com/hamma)

Ejemplo de tendencia artesanal.



Imagen recuperada de: <https://www.etsy.com/es/listing>

6.3.4.4 Tendencia de videojuego Roll Player Game. Un videojuego de rol (comúnmente conocido simplemente como un juego de rol o un juego de rol, así como un juego de rol de ordenador o una CRPG) es un género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje (y /o varios miembros del partido) inmersos en un mundo bien definido.

Los jugadores controlan a un personaje central del juego, o personajes del juego múltiples, generalmente llamado un partido , y logran la victoria, completando una serie de misiones o llegando a la conclusión de un argumento central. Una característica clave del género es que los personajes crecen en poder y habilidades, y los personajes suelen estar destinados por el jugador. (CRPG 2002)

Ejemplo tendencia de videojuego roll player game.



Imagen recuperada de: https://www.tumblr.com/blog_auth/nuuve-spawn

6.3.4.4 Tendencia de Pixel Art. El pixel art o arte de píxel es una forma de arte digital, creada a través de una computadora mediante el uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas al nivel del píxel. Las imágenes de la mayor parte de los antiguos videojuegos para PC, videoconsolas y muchos juegos para teléfonos móviles son consideradas obras de pixel art.

Posee similitudes con el puntillismo, difiriendo principalmente en las herramientas para la creación de las imágenes: computadoras y programas en lugar de pinceles y lienzos. La terminología pixel art fue publicada por primera vez en 1982 por Adele Goldberg y Robert Flegal del Centro de Investigación de Xerox en Palo Alto.

El pixel art se divide comúnmente en isométrico y no isométrico. El estilo isométrico es dibujado casi en una proyección dimétrica isométrica.

Ejemplo de tendencia Pixel Art.



Imagen recuperada de: <https://www.braceletbook.com/patterns/alpha/4995/>

- *Tablero de tendencias*

TABLERO DE TENDENCIAS

TENDENCIA KAWAII





Ver investigación de tendencias en anexo III.

CAPÍTULO VII:

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación. En el proyecto se aplicarán los conceptos principales de la comunicación, así como también las formas específicas de comunicación basadas en el esquema de Mario Kaplún. Ya que esta cumple con las necesidades pedagógicas, sociales, culturales, psicológicas, intelectuales y actitudinales de los niños.

Para que de forma concreta y certera obtengan el mayor conocimiento posible sin obtener perjuicio alguno mediante un mensaje claro, puesto que responde a las siguientes características: flexible, participativo, democrático, transformador, crítico y enriquecedor. (Mario Kaplún 2001)

7.1.2 Comunicación educativa como herramienta efectiva de interacción social

Se aplica de forma que, considerando que en los espacios para la niñez debe de contemplarse la pedagogía y la comunicación social como elementos nucleares para fomentar entre los participantes una adecuada comunicación basada en el entendimiento, para ello esta herramienta se enfoca en una comunicación clara y diáfana que permita el aprovechamiento del entorno del docente y por lo tanto se derive una calidad pedagógica. (Mario Kaplún 2001)

7.1.3 Diseño. La aplicación de diseño partirá desde el concepto visto como: programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales. Buscando maximizar el impacto del mensaje se aplicará el diseño gráfico, de forma que mediante la programación de un videojuego independiente o indie game, se desarrolle un juego tipo RPG que cumpla con el componente pedagógico y artístico y técnico.

Componente artístico. este componente suele entenderse como el conjunto de elementos estéticos que aparecen en el entorno virtual, como personajes o texturas.

No obstante, también hay aquí que añadir la concepción del juego, la definición de la jugabilidad, guion y estructura de los entornos virtuales.

Componente pedagógico. es el responsable de decidir, por ejemplo, de qué forma se van a presentar los contenidos o conceptos a enseñar, cuál es la forma más efectiva de hacerlo para facilitar el aprendizaje, o el orden en el que se llevará a cabo.

Componente técnico. Es la parte responsable de lidiar con la máquina en la que se va a ejecutar la aplicación, creando tanto las herramientas necesarias para ayudar a la construcción de los componentes anteriores, como la aplicación que va a hacer uso de ellos. (RPG MAKER)

7.1.4 Proceso de creación del juego independiente. El proceso parte de procesar las interacciones de un agente con su entorno según las entradas del usuario, procesar los fenómenos generados por el usuario y crear una imagen a partir del perfil del grupo objetivo que complemente la información pedagógica, psicológica y social acorde a este. Con una creación de imagen que beneficie al entendimiento sin cargar la mente del usuario con imágenes ostentosas y textos largos. (RPG MAKER)

7.1.5 Videojuego RPG. El videojuego de rol como género, incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. Los elementos estarán adaptados de forma que el usuario genere empatía con el personaje, asociándolo a casos de la vida real y por siguiente tenga una lección de vida a partir de un tiempo de juego de 40 min. (Tiempo estándar de clases en las escuelas y colegios). (RPG MAKER)

7.1.6 Personaje tipo caricatura. Los personajes son herramientas de diseño, cuyo fin es representar características específicas de los usuarios finales, de forma que al momento de caricaturizarlas, generen un efecto empático y con mayor susceptibilidad positiva en el usuario.

7.1.7 Ilustración digital. La técnica de ilustración digital se verá reflejada en la utilización de “Pixel art”, de fondos y de piezas individuales que complementen el mensaje final, en donde los detalles son el diseño, puesto que los mensajes son claros, pero vienen apoyados en estos elementos, que dan fuerza y forma a la finalidad del juego.

7.1.8 Sociología. Mediante esta ciencia se obtiene el patrón de comportamiento del grupo objetivo, partiendo de un análisis de este en relación con la sociedad, donde se predecirán las tendencias mayormente eficaces para la elaboración del proyecto.

7.1.9 Psicología. Esta ciencia buscará concretamente un análisis y comprensión de la conducta del grupo objetivo, de forma que se profundice de forma científica el comportamiento del sujeto en la situación de estudio y aprendizaje, para intensificar el interés del sujeto en la herramienta educativa.

7.1.10 Psicología del color. Utilizando la aplicación de la psicología, se obtiene el patrón de comportamiento del grupo objetivo ante ciertos colores. El color afecta a los humanos y nos provoca reacciones con diferentes factores, por ello es necesario reducir la sensibilidad del grupo, de forma que la paleta aplicada en el proyecto no sea ostentosa y centre los factores cognitivos en el mensaje.

7.1.11 Psicología de la comunicación. Mediante esta conducta científica independiente, se estudiará el proceso y análisis de comunicación partiendo de mecanismos biopsicosociales, inconscientes y conscientes que conforman el contexto de aprendizaje del grupo objetivo.

7.1.12 Filosofía. Esta ciencia se centra en buscar la explicación personal del individuo, de forma que luego de su aprendizaje, razone y cree un criterio propio en

base a la información planteada en el videojuego, de esta forma el aprendizaje será activo y participativo. (Mario Kaplún 2001)

7.1.13 Pedagogía. Explicará el conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo en las dimensiones de comprensión, organización, cultura y construcción del sujeto. Se analizará el molde constructivo del videojuego y se nutrirá para potencial el alcance de este. (Mario Kaplún 2001)

7.1.14 Semiología de la imagen. Se aplicó de forma que, al interpretar los mensajes e ilustraciones, estas no fuesen saturadas y reforzaran el mensaje para evitar distracciones en el infante, así se evitan ruidos en el proceso de aprendizaje.

7.1.15 Ilustración. Se aplicará como el arte de crear imágenes con la finalidad de apoyar los fundamentos pedagógicos, sociales, psicológicos y filosóficos, la relación entre apoyo del fundamento y la ilustración debe de ser equitativa.

7.1.16 Programación. Servirá para ordenar e idear las acciones que se realizarán en el marco del proyecto, solucionará los problemas de este mediante el uso del ordenador o Tablet y preparará los datos necesarios para obtener la base informática del videojuego. (RPG MAKER 2020)

7.1.17 Cinematografía. Este arte capturará, almacenará y retransmitirá las imágenes elaboradas por medio de ilustración digital en un movimiento de cuatro vías, dicho proceso será acompañado de audio y será obtenido mediante la programación y movilidad del sujeto en el videojuego. (RPG MAKER 2020)

7.1.18 Música Chiptune (8 bits). Se creará música escrita en formatos de sonido donde todos los sonidos son sintetizados en tiempo real por el chip de sonido del ordenador, son tonos simples que generan impulsos de jugabilidad y no desconcentran al jugador. (RPG MAKER 2020)

7.1.19 Guionismo. El guion será funcional de forma que no se lea, sino se vea y escuche el resultado final en el videojuego. El guion no será escrito de forma que sea leído, sino más bien representado por el jugador.

7.1.20 Escultura. Este arte se aplicará para la construcción de las principales piezas del videojuego, de forma que simplifiquen el arte digital y contextualicen la cantidad de espacio, color y forma de dichas piezas.

7.1.21 Teoría del color. El color se tomará como un conjunto de reglas de mezclas para obtener un alcance de aprendizaje directo, la sensación compleja de colores se reducirá y de esta forma el mensaje será simplificado por la vista y será captado cognitivamente. (Skinner 1894)

7.1.22 Teoría pedagógica. Es el conjunto de conceptos, definiciones, preposiciones, enunciados, principios interrelacionados que permitirán comprender el enlace pedagógico del grupo objetivo. Es la relación entre la formación, enseñanza, aprendizaje y currículo de la organización escolar. (Skinner 1894)

7.1.23 Teoría de aprendizaje social de Skinner. Esta teoría psicológica de aprendizaje explica y busca la conducta voluntaria del cuerpo, en su relación con el medio, para que se concrete en un método experimental. De forma que, al ser un videojuego, el jugador elige y decide qué acciones realizar, voluntariamente se encaminará a un aprendizaje profundo, personal y personalizado. (Skinner 1894)

7.1.24 Teoría de Gestalt. Esta teoría será aplicada como psicoterapia y resolutive, se encuentra en tendencia por ser un enfoque psicológico atractivo para aquellas personas que tuvieron y tienen conflictos con el razonamiento de imágenes complejas. Esta teoría será aplicada en el diseño para potenciar la ayuda visual. (Procreate 2020)

7.1.25 Teoría de Comunicación Alternativa. La aplicación de esta teoría busca un cambio social, de forma que se utiliza como un instrumento de poder en donde el alumno decide su camino y personaliza su enseñanza en un método experimental basado en el escepticismo positivo y racional, orientado a investigar, teorizar y planear estrategias a partir de la comunicación individual. (Kaplún y Skinner).

7.1.26 Tendencia Kawaii. Esta tendencia se centrará en la creación de las piezas gráficas, para que el subconsciente del grupo objetivo no sea agredido por una imagen fuerte y obtenga un mayor alcance empático y recordatorio. (Procreate 2020).

7.1.27 Tendencia tonos pastel. La saturación intermedia a baja ayudará a que la imagen sea más ligera y proporcione una sensación calmante, es un lenguaje de color silencioso, lo cual hará que el auge de concentración del alumno se encuentre precisamente en el aprendizaje del mensaje del videojuego. (Procreate 2020).

7.1.28 Tendencia Artesanal. Este punto se centra en hacer la experimentación personal y física, es decir al ser un juego aplicado en su mayoría en una tableta gráfica, la motricidad del alumno se centra en la concentración visual y cognitiva con empuje en la habilidad de la rapidez motriz. (Procreate 2020).

7.1.29 Tendencia de videojuego Roll Player Game. El videojuego de rol asegurará que el alumno sienta una empatía directa con el personaje, puesto que el jugador controla totalmente las elecciones del personaje, ninguna de estas viene determinadas por el instructor. Se obtendrá la victoria completando una serie de misiones, las habilidades y aprendizaje del alumno avanzan a medida que completa el videojuego. (RPG MAKER 2020).

7.1.30 Tendencia de Pixel Art. Este arte será creado por medio de la aplicación “Procreate”, estos serán tratados en ilustrador para luego ser colocados en plantillas

llamadas “Charas”, las cuales son procesadas para ser colocadas en la aplicación de programación y creación del videojuego. Esta tendencia posee similitud con el puntillismo, solo que esta tendencia es isométrica o no isométrica en donde la proyección del cuadrado se convierte en una proyección dimétrica isométrica. (Procreate 2020).

7.2 Conceptualización

La conceptualización servirá de referencia para la elaboración de todos los elementos que aplicados y construidos en el proyecto: Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

7.2.1 Método. El método creativo principal es la “Técnica de mapa mental” Es una técnica popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante.

Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas de este.

Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:

- El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
- Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
- De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.

- Las ramificaciones forman una estructura nodal.
- Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad.

Asimismo, se aplicará la fusión de las técnicas creativas de “Microdibujos” y de “Inspiración por colores” para así cubrir un área creativa más amplia y ordenada.

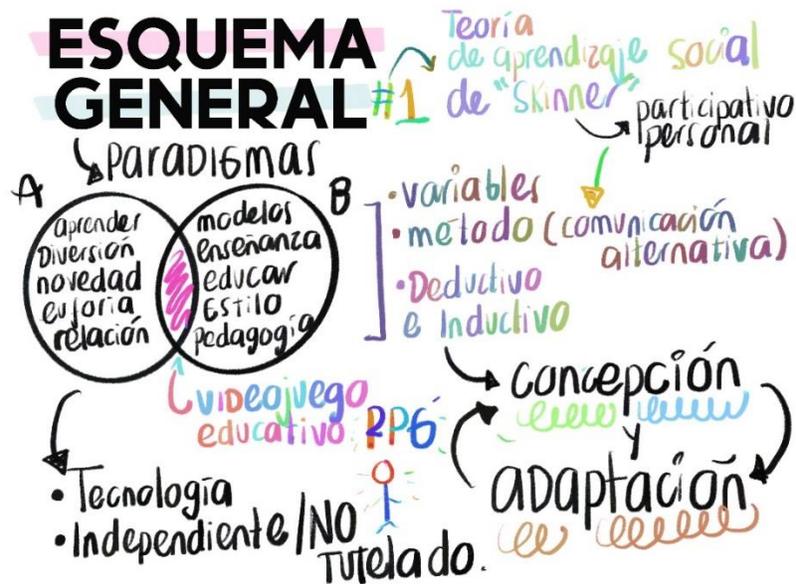
Microdibujos. Técnica de creatividad propuesta por Kepa Landa que consiste en la generación e interpretación de imágenes basadas en la actividad del subconsciente.

Esta técnica se basa en la estrategia de los insectos que mediante un gran número de intentos logran alcanzar lugares insospechados, estando en un estado mental de predisposición hacia una idea. Este proceso pretende dejar de lado el pensamiento racional mediante la velocidad y abrir un camino al pensamiento intuitivo.

7.2.2 Definición del concepto

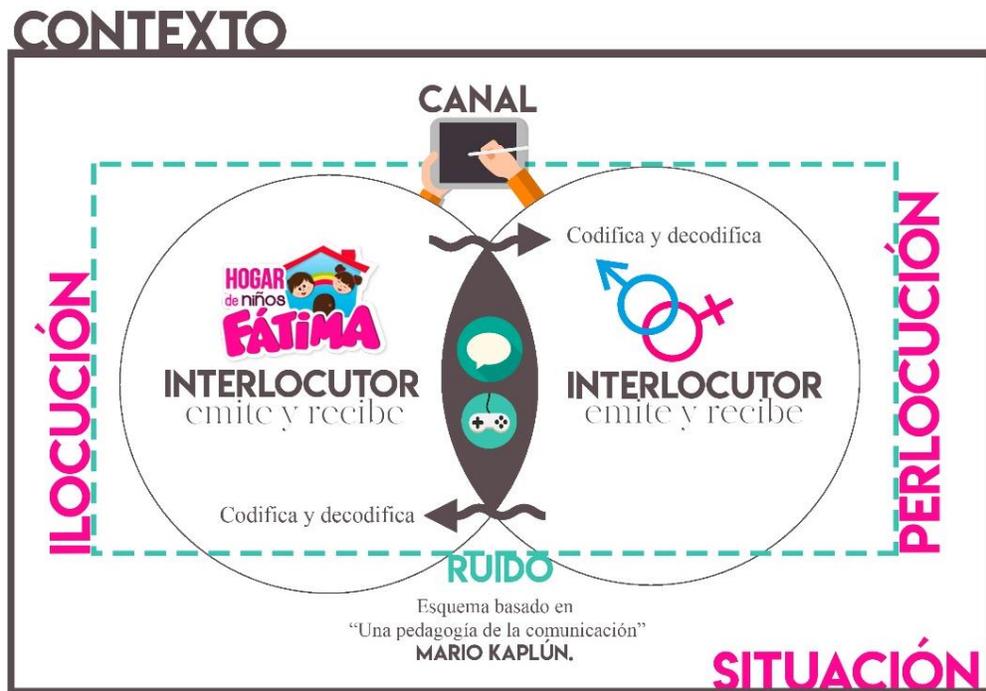
Para el proyecto: Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima” se aplicaron las técnicas creativas de Técnica de mapa mental y Microdibujos.

- Paso 1. Bocetaje mapa mental No. 1 “Fundamento pedagógico”



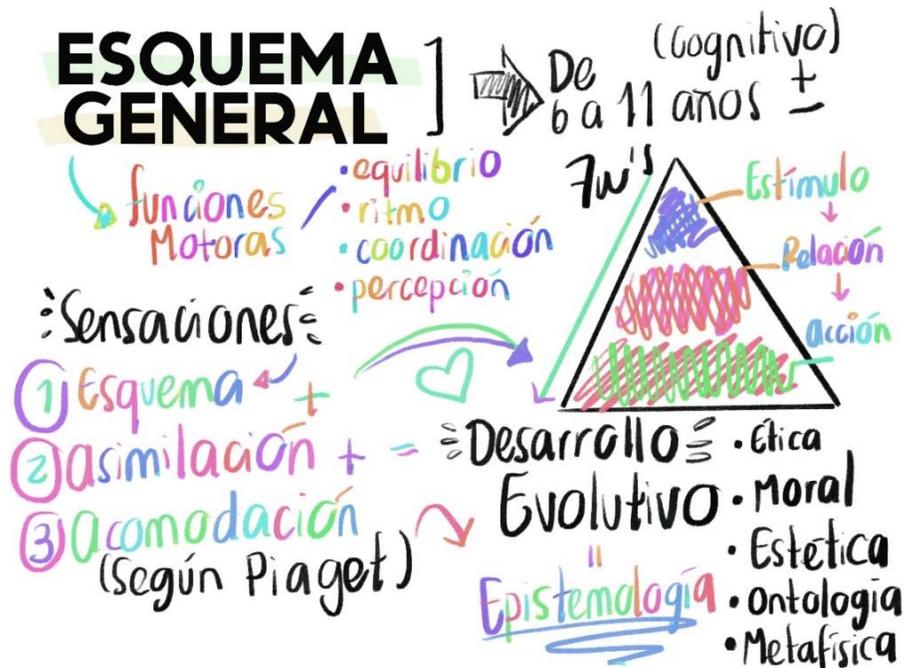
Mapa mental esquema general fundamento pedagógico.

- Paso 2. Mapa mental No. 2 “Fundamento comunicativo”



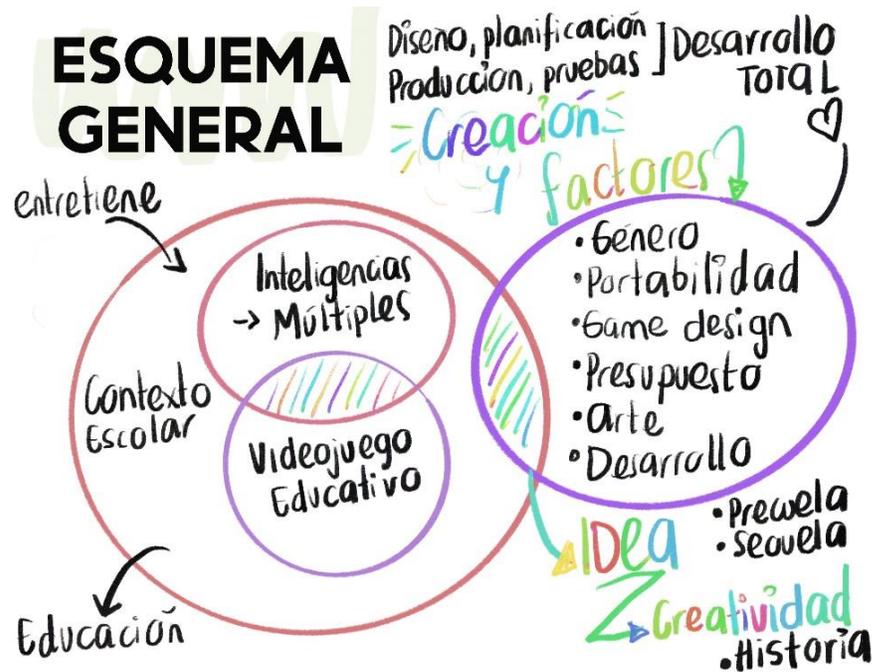
Mapa mental esquema comunicativo.

- Paso 3. Bocetaje mapa mental No. 3 “Fundamento psicológico y filosófico”



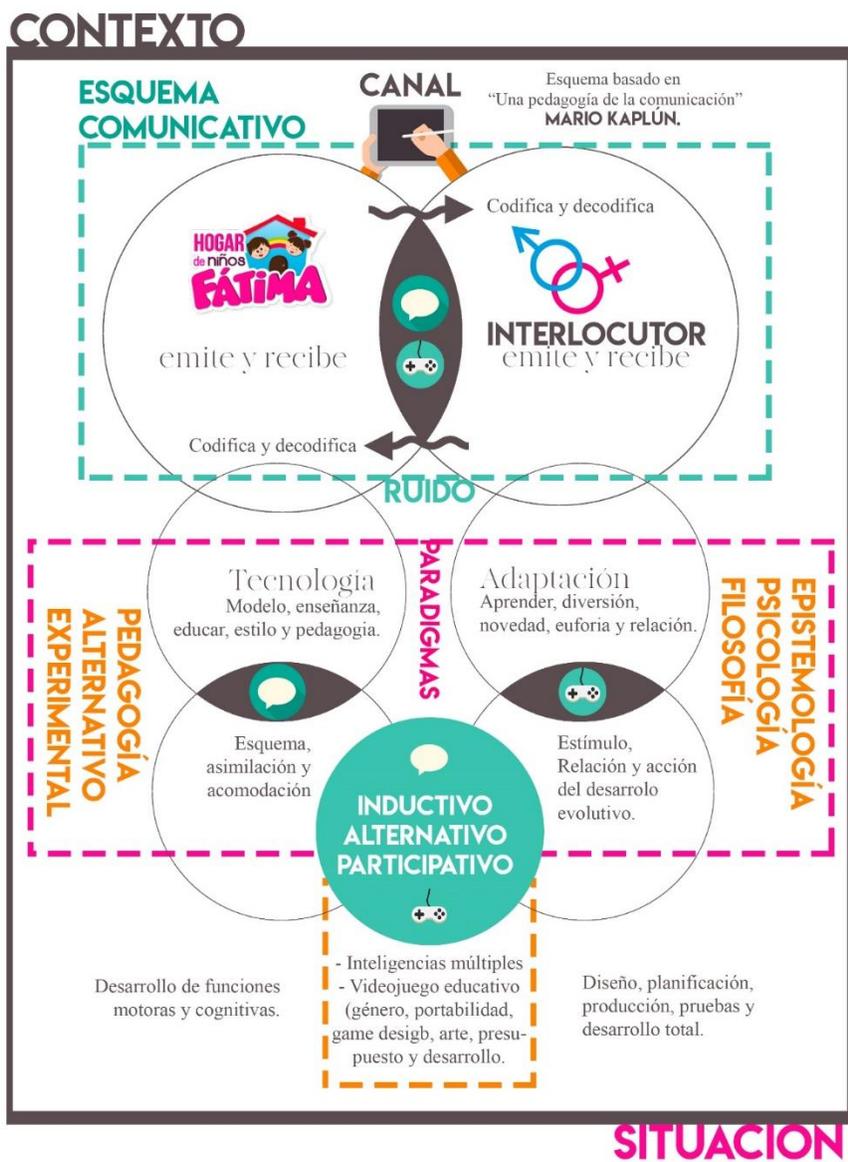
Mapa mental esquema fundamento psicológico y filosófico.

- Paso 4. Bocetaje mapa mental No.4 “Fundamentos de diseño”.



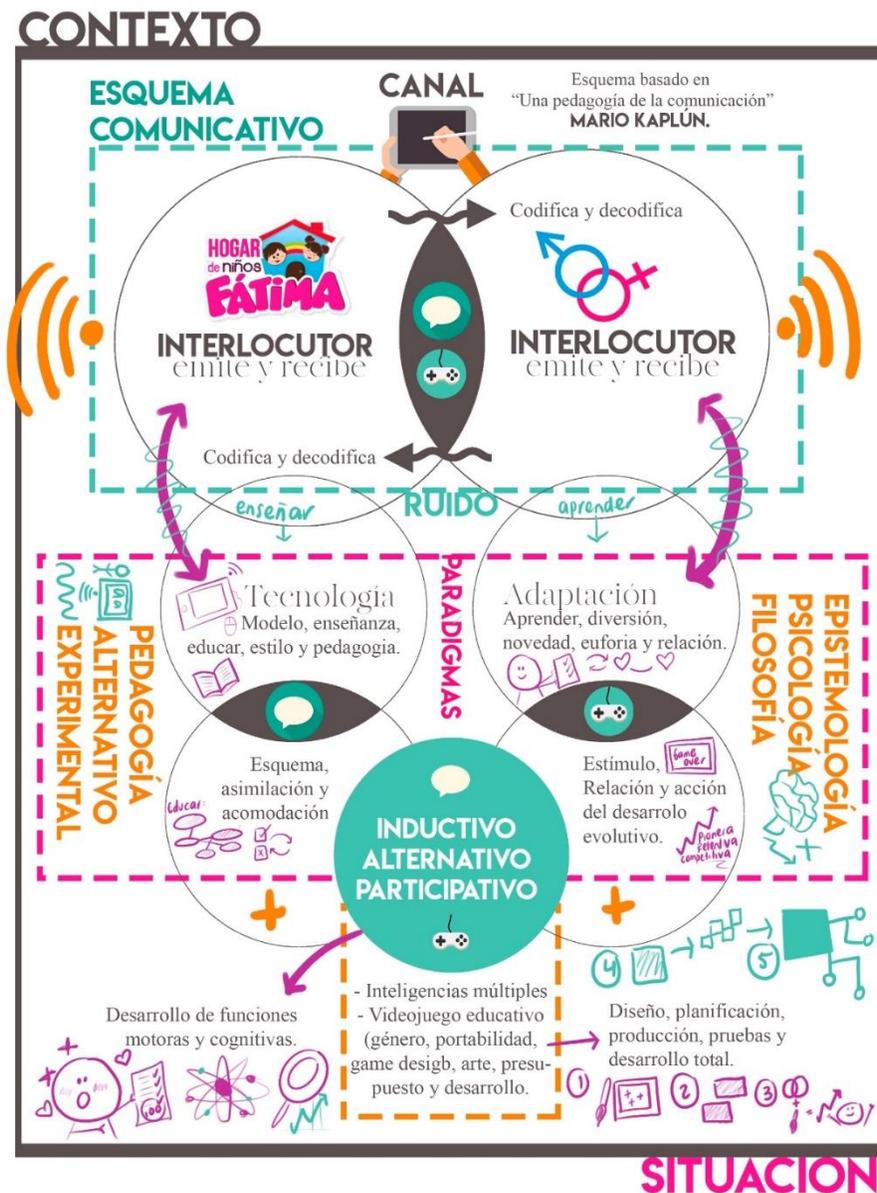
Mapa mental esquema basado en fundamentos de diseño.

- Paso 5. Unión de mapas mentales.



Fusión de mapas mentales aplicados al proyecto.

- Paso 5. Unión de mapas mentales e inserción de microdibujos.



En base a las fusiones de técnicas creativas se llegó a la conclusión en la que el concepto de diseño se centró en las palabras **“Pedagogía autodidacta”**.

Las dos palabras sintetizan la función central del videojuego, explican la filosofía y fin de este.

De igual forma la frase funcionará como eslogan y se incluirá en el videojuego. Sin embargo, como la compañía ya cuenta con un eslogan, esta frase se usará únicamente como fuente de inspiración para el proyecto.

7.3 Bocetaje

Con base en la frase “Pedagogía autodidacta” se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

7.3.2 Bocetaje

Dinámica técnica del videojuego.

Tipo de juego. RPG, es un género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje. Para el desarrollo del videojuego, se aplicó un guion. En este guion se definen cosas como:

- Duración de un nivel.
- Manejos de cámaras.
- Ejecución de comandos.
- Definición del nivel.
- Desplazamiento.

Aspectos que conforman el tema del videojuego.

Respeto propio. Este tipo de respeto hace referencia a la capacidad de respetarse a sí mismo, de valorarse y apreciarse. Aceptarse a uno mismo sin importar lo que los demás opinen.

Respeto hacia los demás. Este tipo de respeto hace referencia al acto de tolerar aceptar y considerar a otra persona, a pesar de que puedan existir diferencias entre ellos, o entre la forma de pensar.

Respeto a las normas sociales. Este tipo de respeto hace referencia a la capacidad de respetar el conjunto de normas que rigen la sociedad. Algunos ejemplos de este tipo de respeto serían; Respeto de las normas de cortesía, horario laboral, pertenencias ajenas, dejar hablar y escuchar, respetar otras opiniones.

Respeto hacia la naturaleza. Este tipo de respeto hace referencia al aprecio que se le tiene al medio ambiente (animales, plantas, ríos, etc..).

Respeto a la familia. Este tipo de respeto implica ser capaces de entenderse y respetarse dentro del núcleo familiar, e implica ser capaces de seguir un conjunto de normas de convivencia.

Respeto a la cultura. Este tipo de valor hace referencia a la capacidad de reconocer que existen otras creencias y ser capaces de respetarlas. Algún ejemplo de este tipo de respeto sería; intentar imponer nuestras creencias a otros, evitar realizar juicios sobre las opiniones de otros, etc.

Cantidad de ítems.

Un ítem es un objeto que podemos encontrar durante el juego y que nos aporta algo: información, una herramienta para desbloquear un puzle, recuperar vida o bien es un objeto físico en la pantalla, como decoración o bien construcción primaria.

- *Hogar. 19 ítems.*
- *Mercado. 19 ítems.*
- *Comedor. 17 ítems.*
- *Granero. 21 ítems*
- *Escuela. 19 ítems.*

Tabla estructural del videojuego

	<i>Motivo</i>	<i>Cámara</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Desplazamiento</i>	<i>Propuesta pedagógica</i>
1	Inicio y personajes,	Plano general	-	-	
2	Introducción	Cenital	5 min	Confirmación y salida de casa 5.	Leer y procesar.
3	Pantalla de aldea	Cenital	5 min	Respuesta diligente.	Leer, responder y procesar.
4	Pantalla de comedor.	Cenital	5min	Respuesta	Leer, responder y procesar.
5	Pantalla de granero.	Cenital	5 min	Respuesta diligente.	Leer, responder y procesar.
6.	Pantalla de escuela.	Cenital	5 min	Respuesta diligente.	Leer, responder y procesar.
7	Fin - Créditos	Plano general	3 min		Aprendizaje alternativo.

Total de tiempo estimado. 30 minutos de juego, aunque el tiempo puede variar por motivos externos.

Comando o mecánica de juego. Clic, por medio de las flechas del teclado/barra espaciadora o enter y por medio de joystick.

Concepto principal.

El videojuego se centra en el aprendizaje didáctico, impulsa al jugador a descubrir la aldea por cuenta propia y diligente, no tiene un orden específico y es expositivo. El fin es que el alumno en base a la lectura y respuesta en base a dos variantes centre su concentración en el aprendizaje personal y forje una opinión propia. Es un mundo abierto, no posee orden específico.

Detalle de misiones.

- La misión en el juego tiene dos variantes, una para hacer consciencia al jugador y otra variante consta en enseñarle al jugador el valor del respeto.

Audio Chiptune.

Chiptunes o chip music es música escrita en formatos de sonido donde todos los sonidos son sintetizados en tiempo real por el chip de sonido de una videoconsola. El videojuego tendrá 2 variantes, una al inicio del videojuego, que se mantiene hasta el final y la composición final.

La creación será por medio de BeepComp Música en 8 bits mediante código de programación. (código similar a HTML). Ofrece la opción de exportarlo en formato WAV, MP3 y OGG. E

Ficha técnica de personajes.



FICHA TÉCNICA PERSONAJE PRINCIPAL 1

Aspectos básicos *Características físicas*

<i>Edad:</i> 10 años	Altura: 1.30
<i>Tipo:</i> Animal, perro.	Peso: 110 libras
<i>Género:</i> Masculino	Raza: Golden retriever.
<i>Ocupación:</i> Estudiante	Color: Beige
<i>Talento/Habilidades:</i> Creativo y sincero.	Forma de la cara: Redonda
<i>Familia:</i> Kira	Rasgos distintivos:
<i>Habilidades de relación:</i> Respetuoso y tolerante.	Ropa: Capa y botas.

FICHA TÉCNICA PERSONAJE PRINCIPAL 2

Aspectos básicos *Características físicas*

<i>Edad:</i> 9 años	Altura: 1.20
<i>Tipo:</i> Animal, gato	Peso: 100 libras
<i>Género:</i> Femenino	Raza: Angora
<i>Ocupación:</i> Estudiante	Color: Cobre
<i>Talento/Habilidades:</i> Amable y aventurera	Forma de la cara: Redonda
<i>Familia:</i> Max	Rasgos distintivos: Ojos grandes y pelo blanco
<i>Habilidades de relación:</i> Respetuosa y tolerante.	Ropa: Gorro de explorador, mapa y mochila.

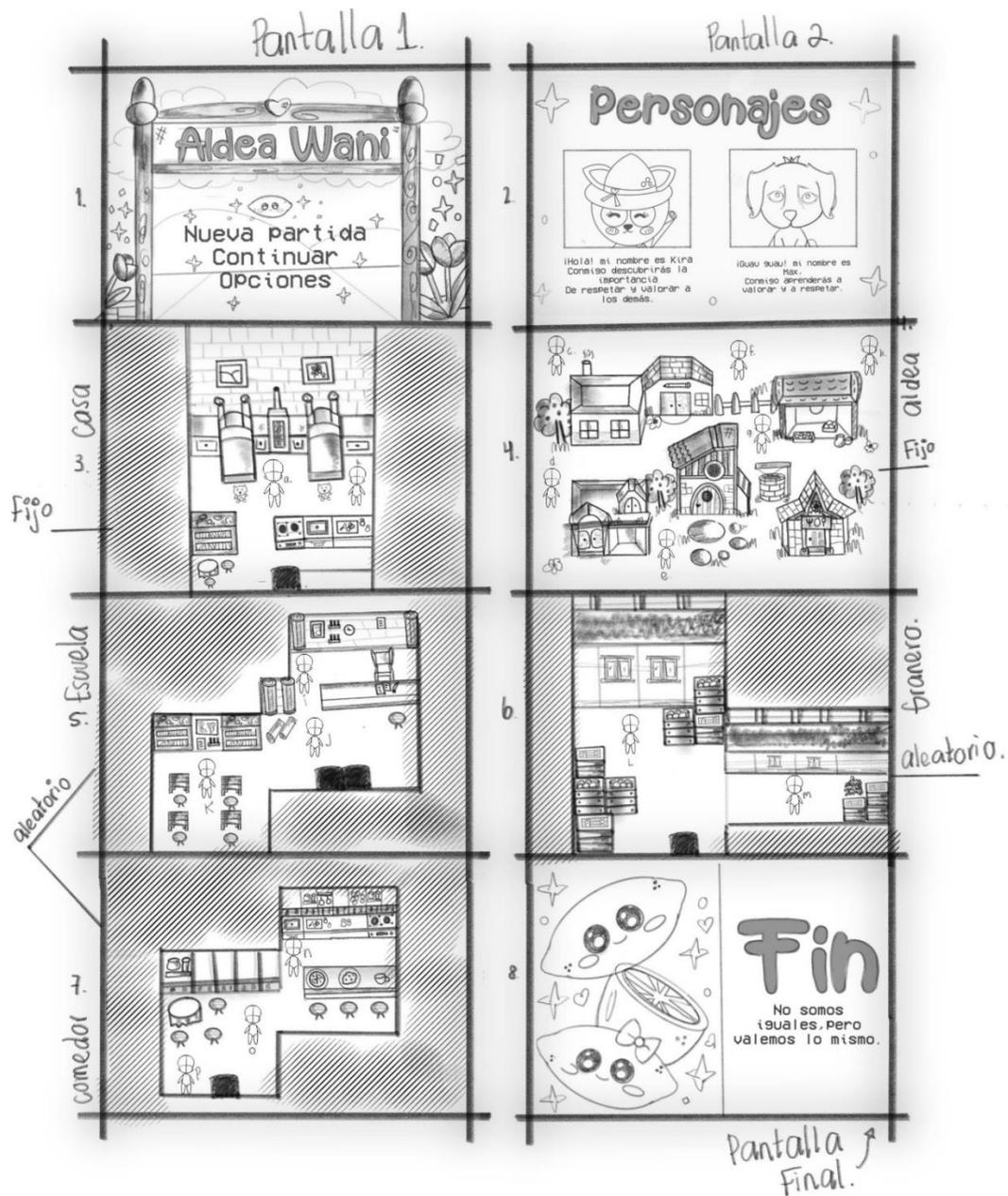


Ficha técnica de los personajes faltantes se encuentra en anexos IV.

Guion de los personajes del videojuego.

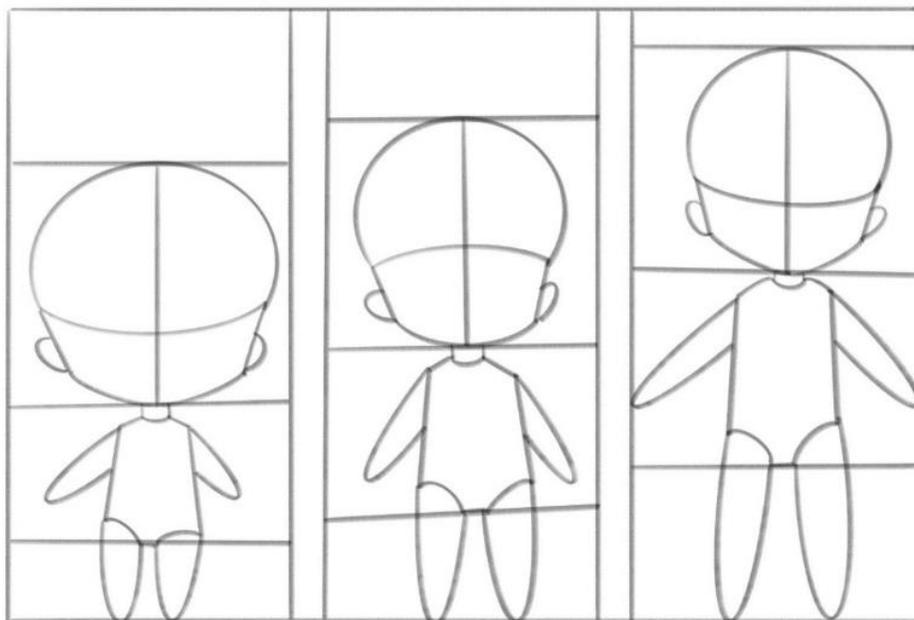
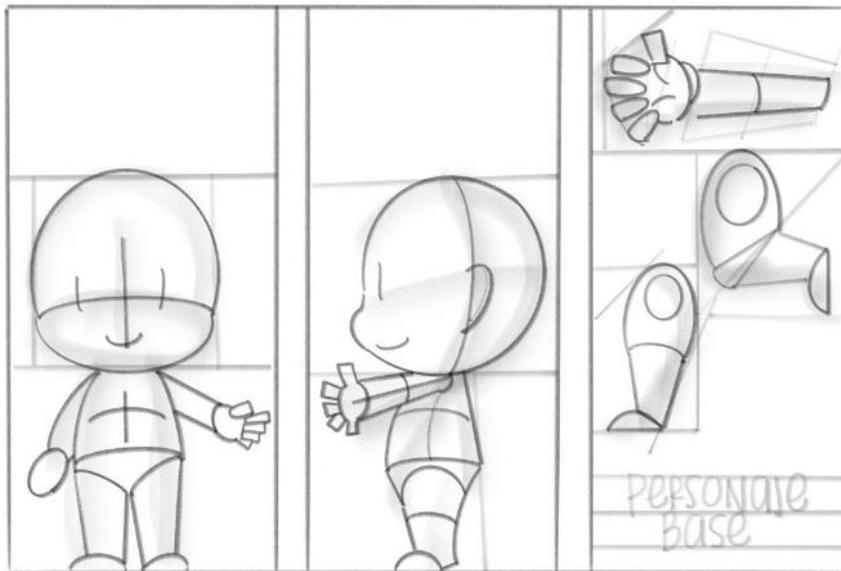
El guion de los personajes se encuentra en anexos V.

Story board del videojuego.



Storyboard con personajes y pantallas del videojuego.

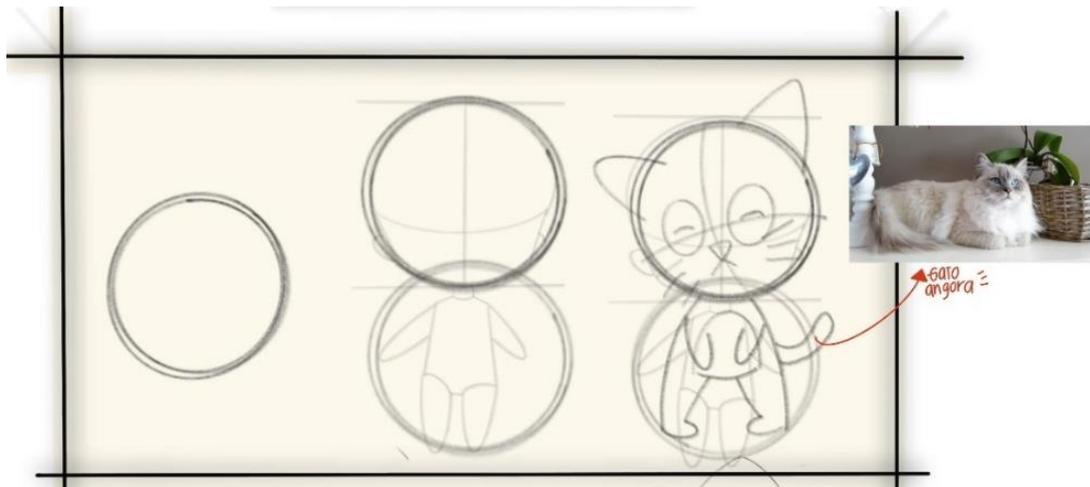
Boceto inicial del cuerpo de los personajes.



Las tres referencias varían según las características de los personajes tales como la edad, el peso y la altura. La construcción se centra en generar figuras redondas, haciendo énfasis a la tendencia Kawaii.

Ver bocetaje del chara (plantilla aplicada en el videojuego en anexo VI).

Boceto inicial del personaje 1 (principal).



Construcción y elementos básicos del personaje.

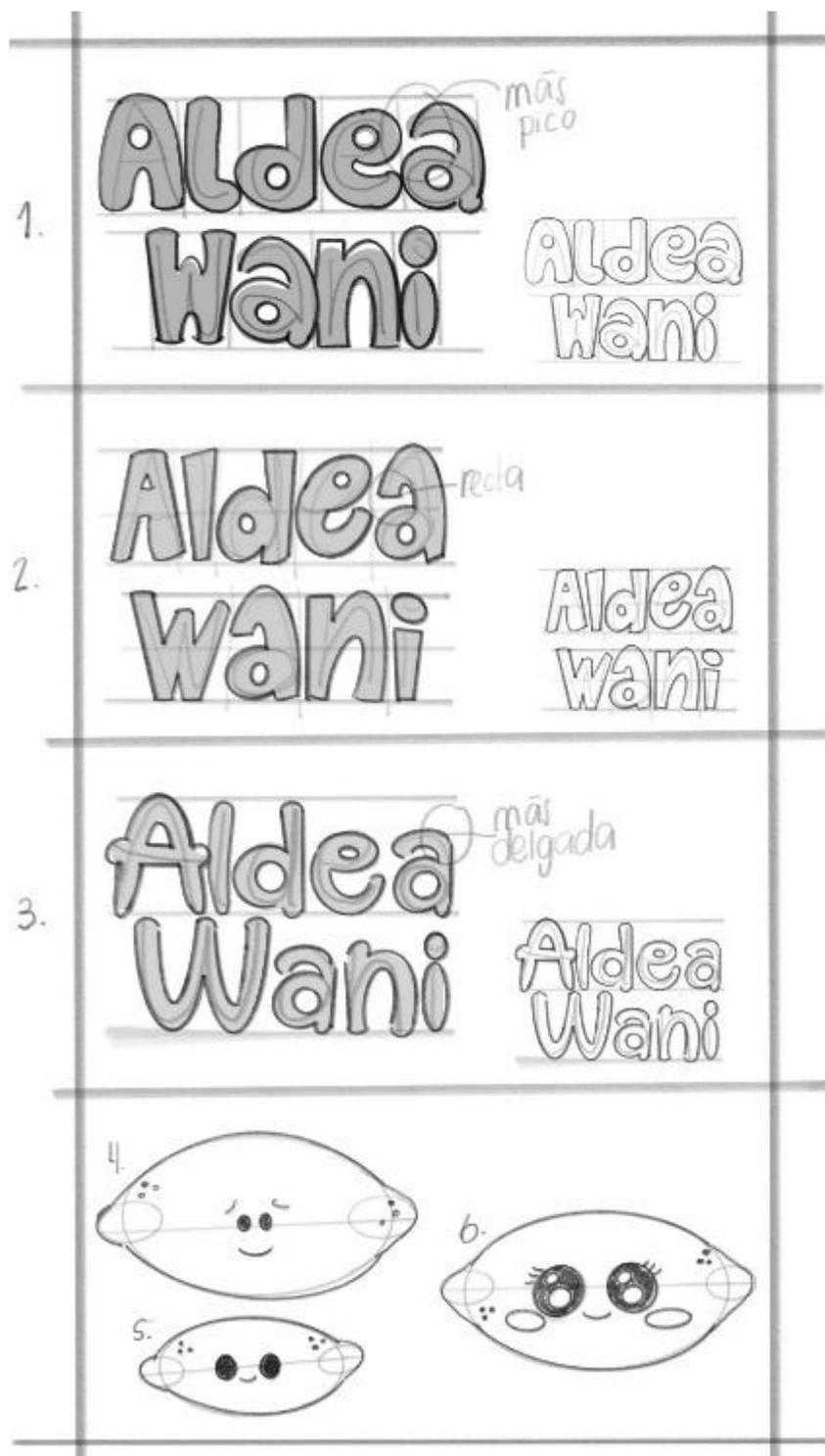
Boceto inicial del personaje 2 (principal).



Construcción y elementos básicos del personaje.

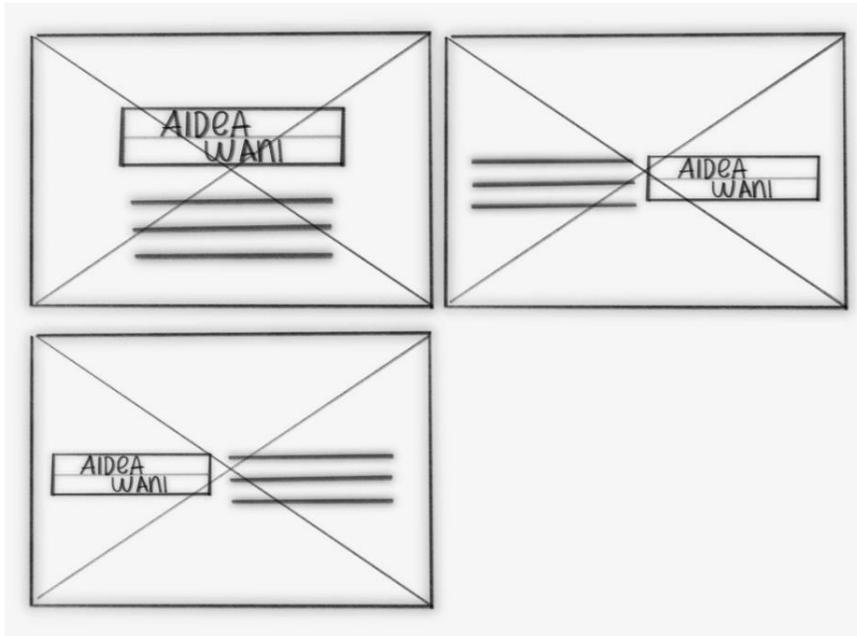
Ambos personajes principales inician con la construcción física a base de dos círculos, cuyo propósito es hacer que el personaje tenga una apariencia más tierna e infantil.

Boceto simple de logotipo y mascota del videojuego.



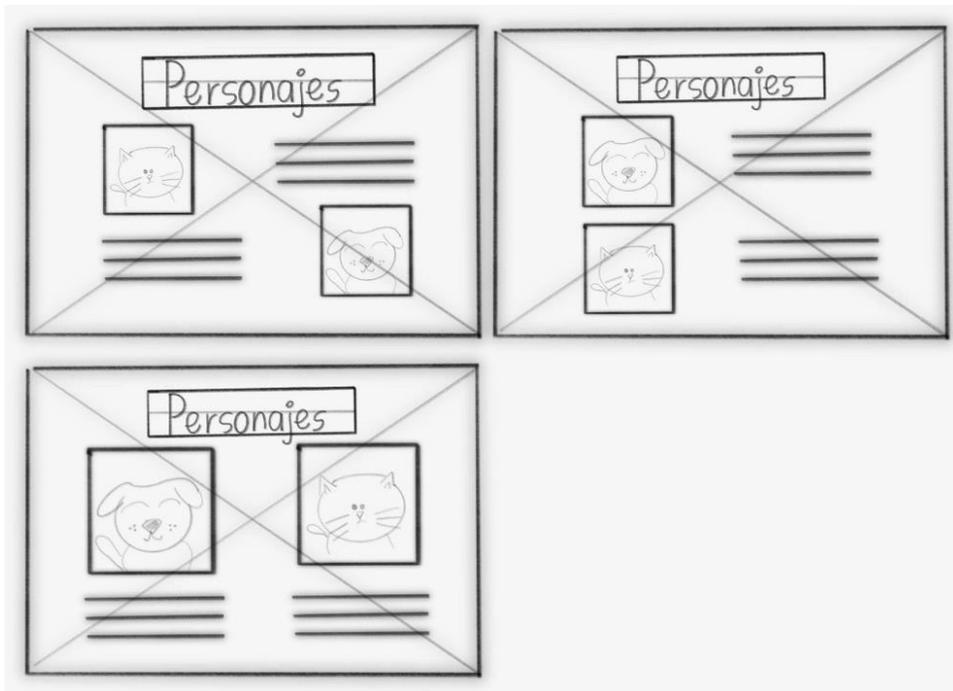
Boceto con tres versiones del titular del videojuego y tres variantes del ícono del videojuego.

Boceto inicial del menú.



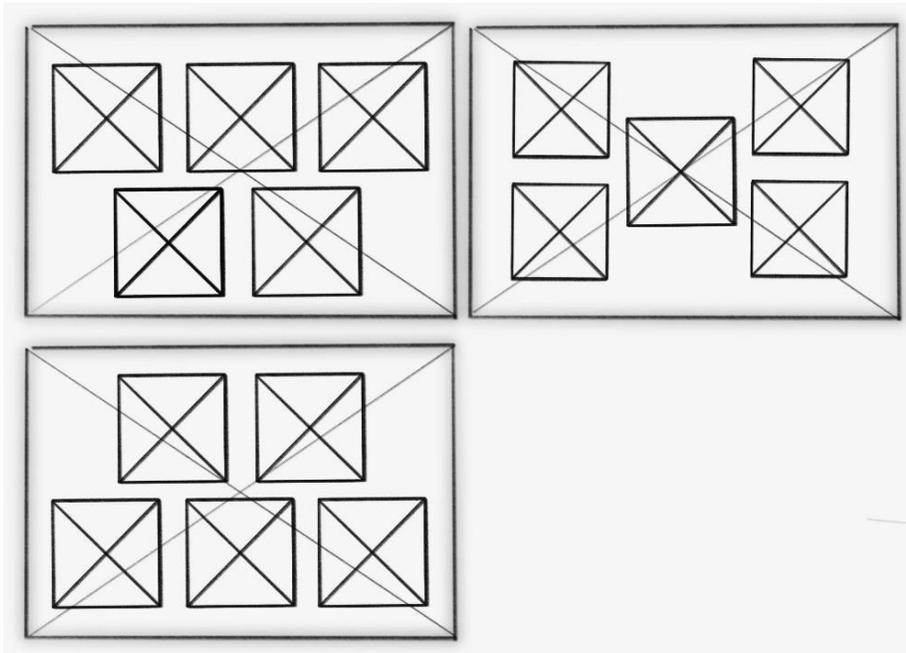
Bocetaje inicial de tres variaciones para pantalla de inicio (tres variantes).

Boceto inicial de la pantalla de personajes.



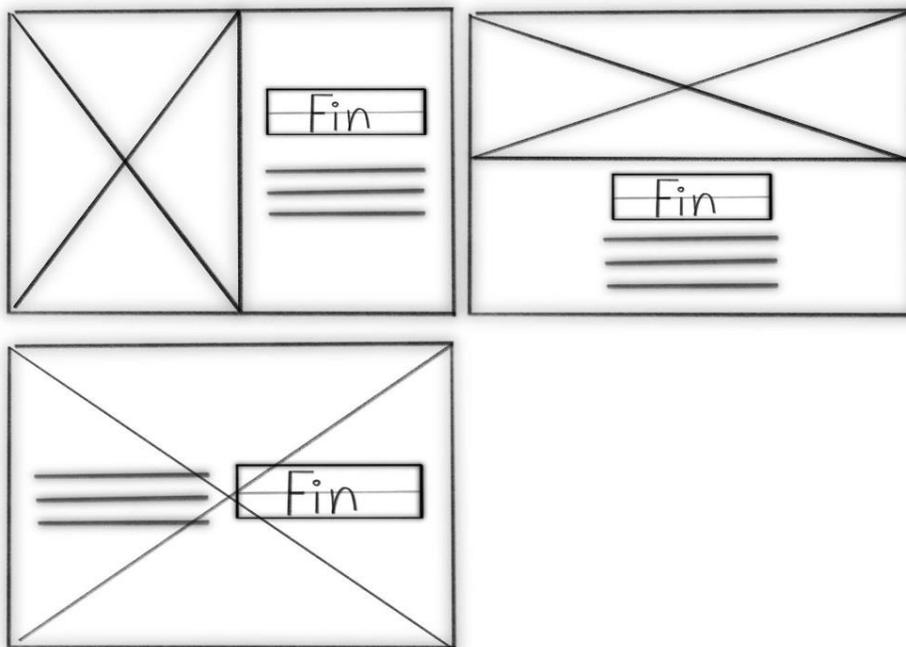
Boceto inicial de tres variaciones para pantalla de personajes (tres variantes).

Boceto inicial pantalla 1 dentro del videojuego.



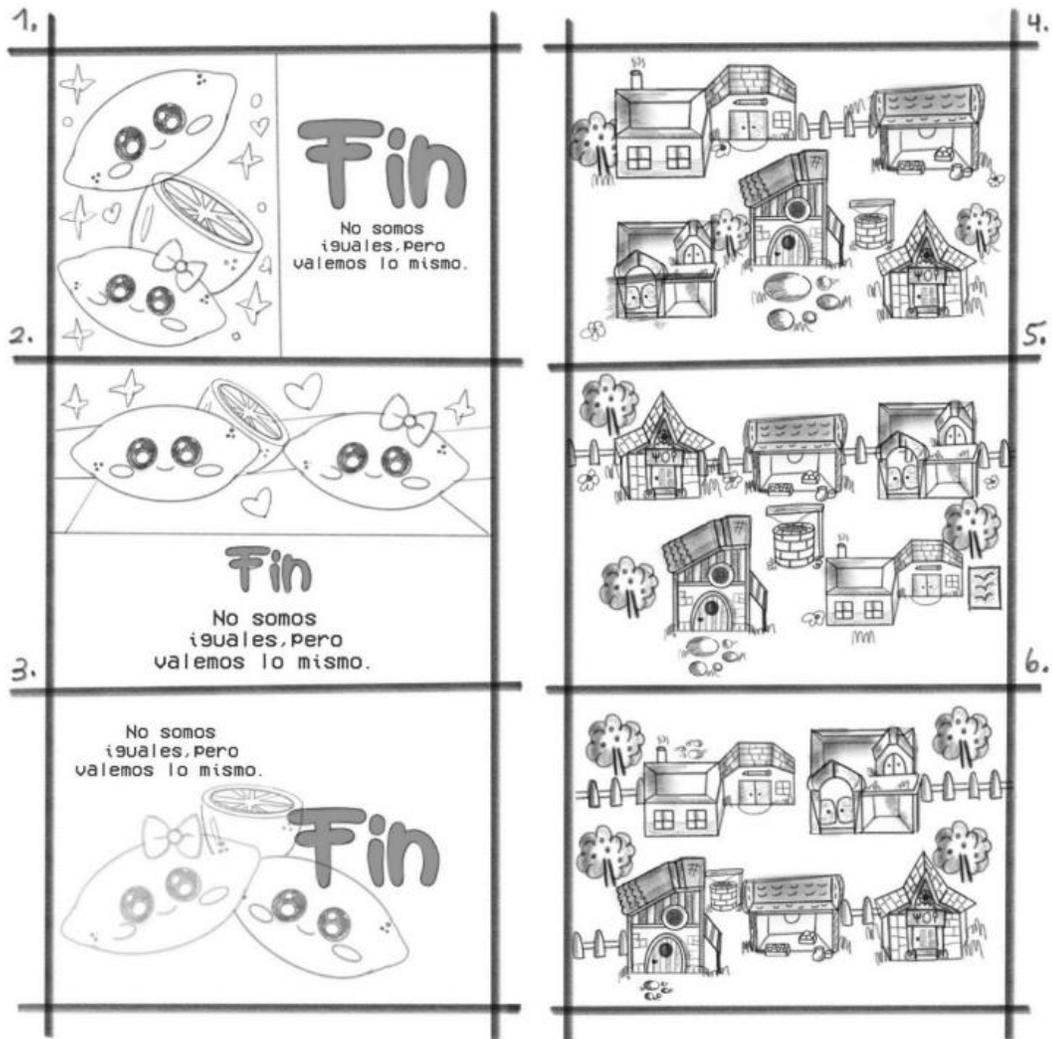
Diagramación inicial de la pantalla uno dentro del videojuego (tres variantes).

Boceto inicial pantalla final del videojuego.



Diagramación inicial de la pantalla final dentro del videojuego (tres variantes).

Boceto intermedio pantalla 1 y pantalla final del juego.



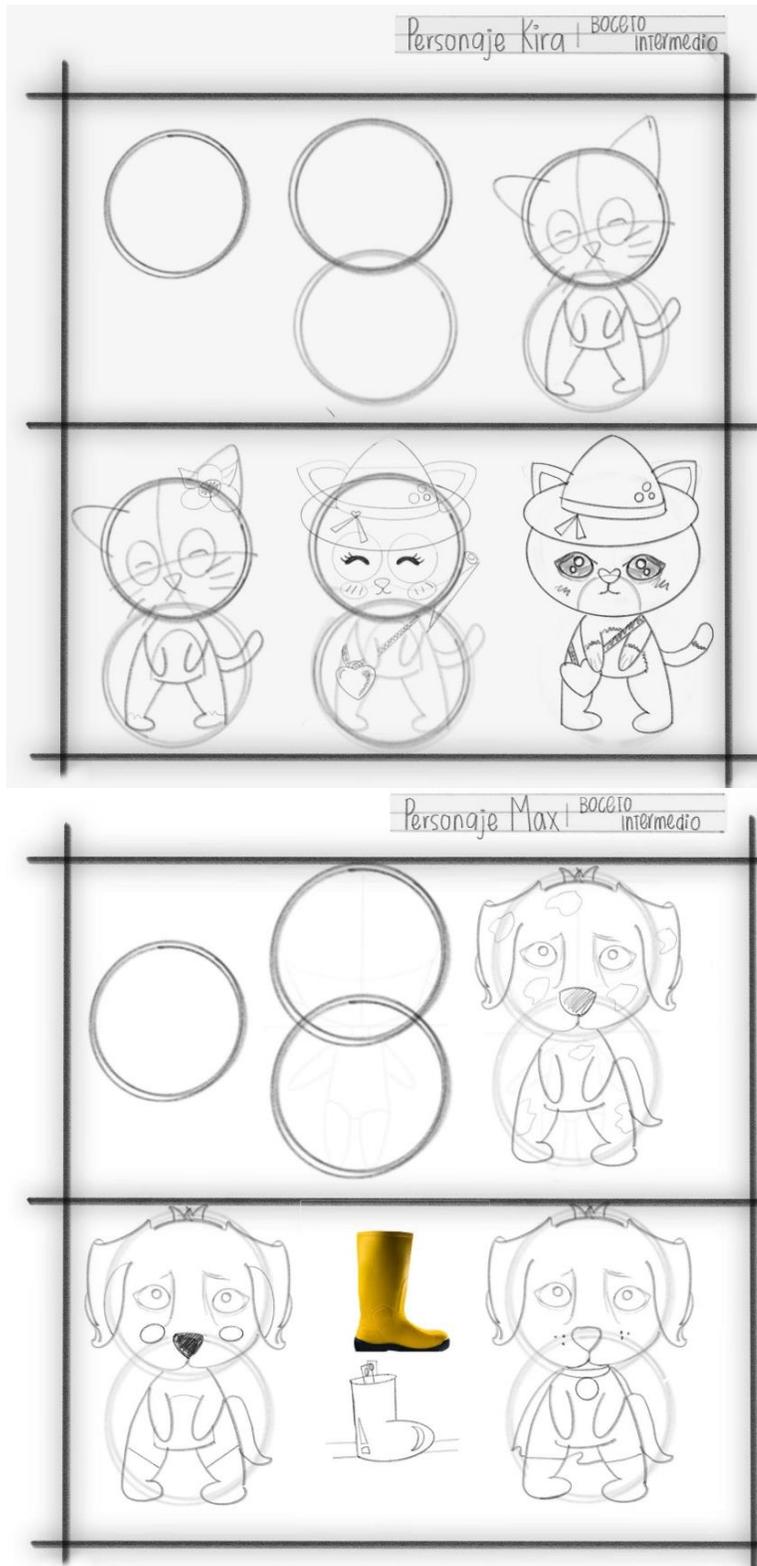
Boceto intermedio de posición de los elementos en pantalla inicial y final (tres variantes).

Boceto intermedio pantalla inicial y personajes.



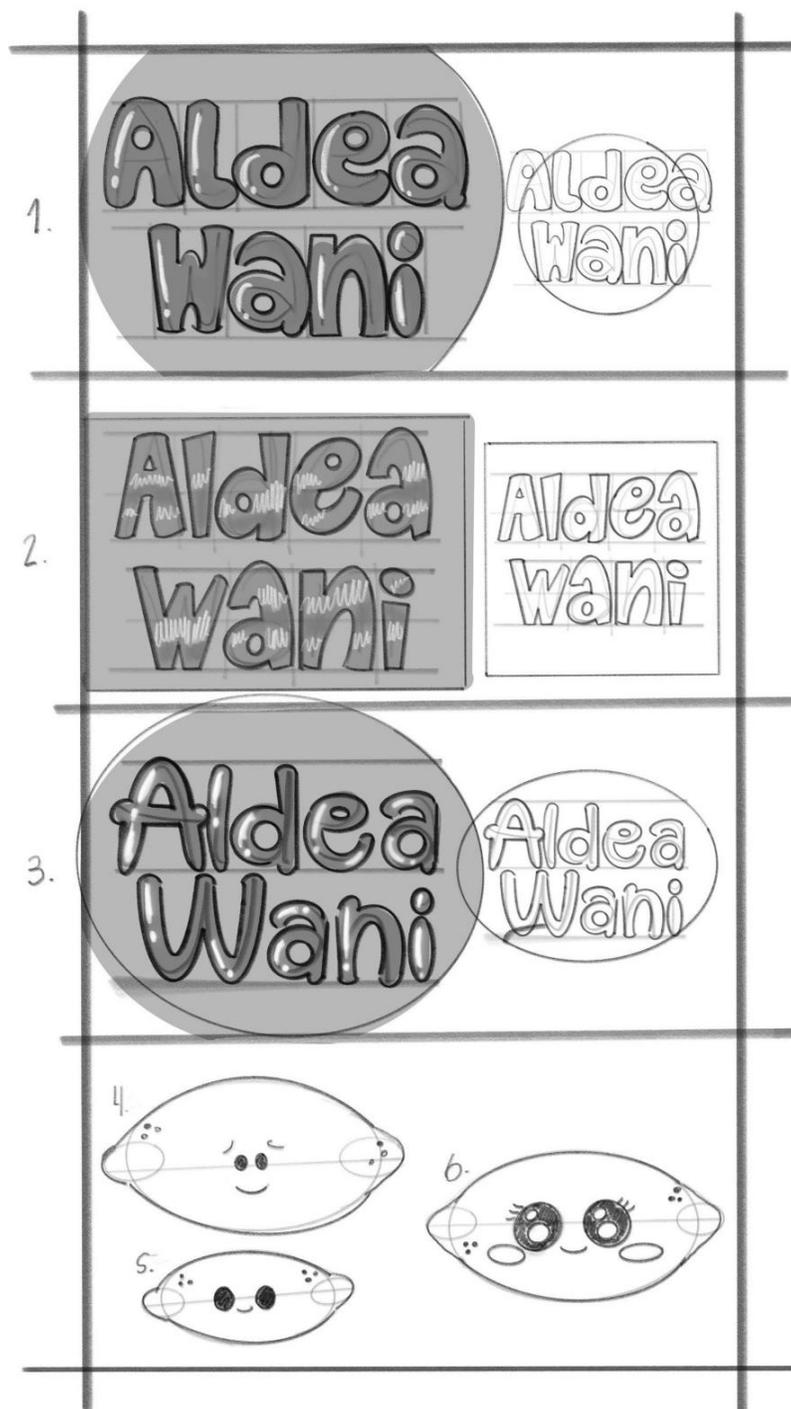
Boceto intermedio de pantalla inicial y personajes.

Boceto intermedio (Personajes principales).



Boceto intermedio del personaje Kira y Max (gato y perro) con tres variantes.

Boceto intermedio logotipo y limón (mensaje final).

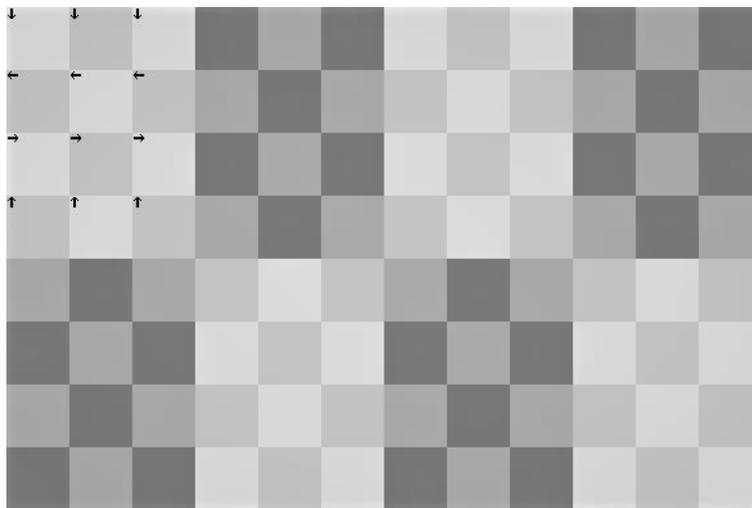


Boceto intermedio del Logotipo y de la mascota (mensaje final) con tres variantes.

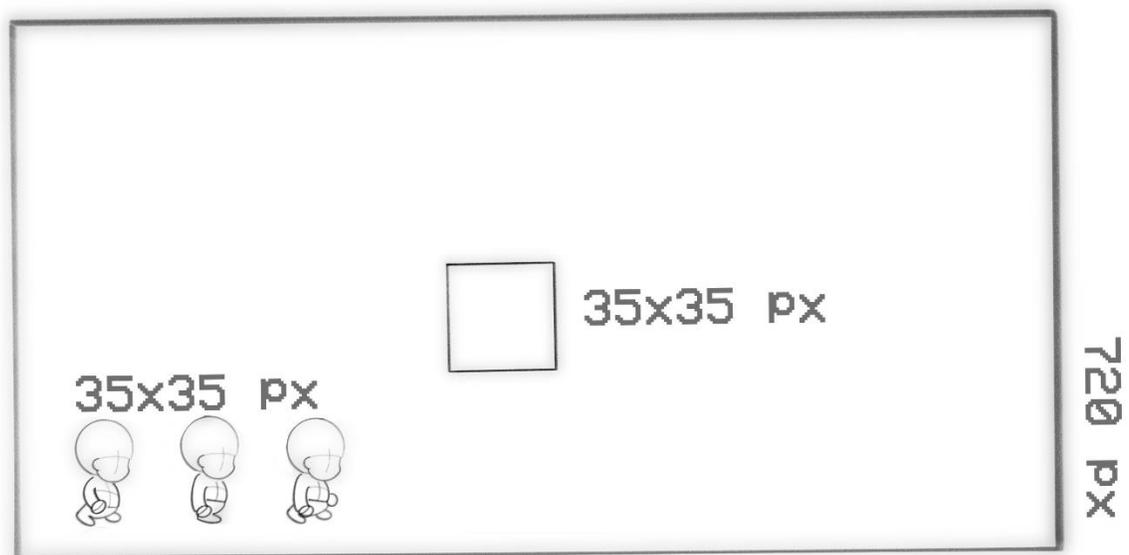
Ver bocetos a color en anexos VII.

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

Plantilla para procesar las piezas gráficas.

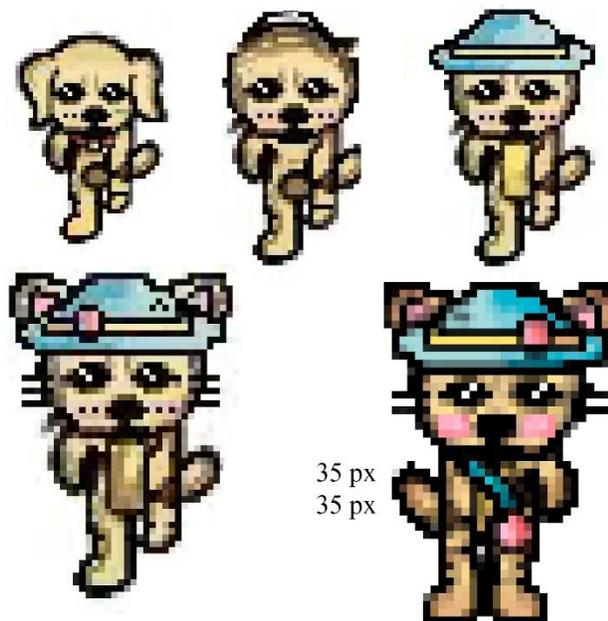


1780 px



La plantilla reconoce cada personaje según se indican los grupos de colores de cuadrados. El personaje se coloca en el rectángulo conformado por los 12 cuadrados en donde se encuentran las flechas, se generan los personajes con vista y cuerpo hacia donde apunta la flecha y se le realizan tres versiones (paso y cuerpo rígido).

Proceso de creación personaje 1 y 2 (gato y perro).



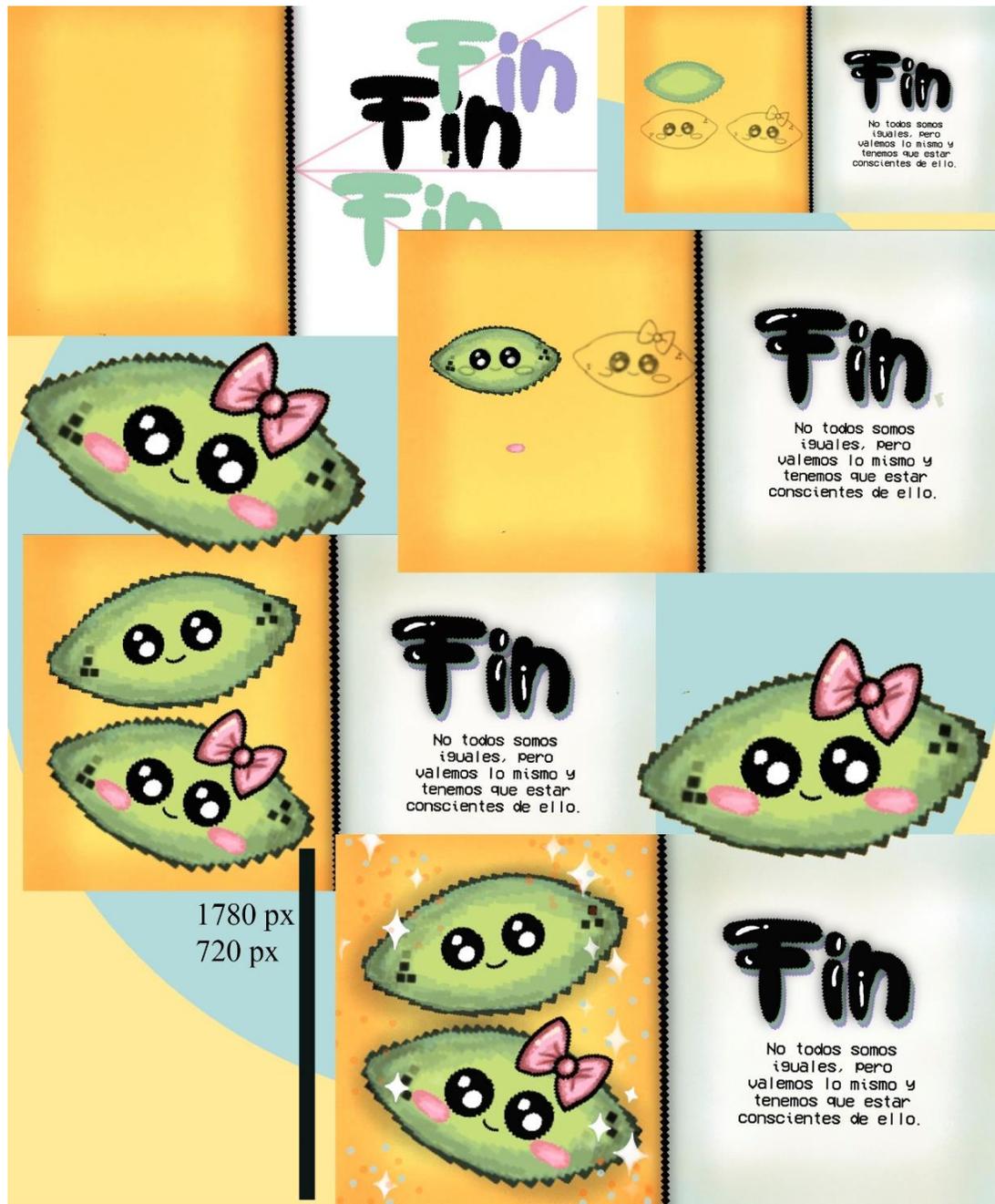
En primera instancia se creó una retícula para el cuerpo base del personaje, en la segunda fila se colocaron los elementos característicos y en la última fila se digitalizó de forma lisa el personaje y posteriormente se aplica la técnica pixel art. Todo desde la aplicación Procreate.

Proceso de creación visual pantalla de inicio del videojuego.



Como paso inicial se utilizó la propuesta más atractiva de las tres variantes de diseño planteadas en bocetos iniciales. La paleta aplicada combina los colores entre sí, generando armonía entre las demás piezas del videojuego. Se utiliza un pincel cuadrado, propio de la tendencia de pixel art.

Proceso de creación visual pantalla final del videojuego.



Inicialmente se aplicó una variante de pixel art en tres colores pastel para el área de las tipografías, se maneja la misma paleta de colores que en las piezas de pantalla inicial y de elección de personajes.

Proceso de creación visual pantalla de elección de personaje.



Se utiliza la imagen de las dos variantes de personajes, combinadas con tipografía realizada con la tendencia de pixel art. Se hacen dos variantes con diversa opacidad, para que generen interacción con el botón de elección de personaje. La pieza combina con la temática del juego y posee los mismos estampados que la pantalla de inicio y final (pantallas conductoras).

Ver proceso de creación visual de personajes humanos y de elementos diversos aplicados en las pantallas del videojuego en el apartado de anexo VIII.

7.4 Propuesta preliminar

Pieza chara 1: Personaje 1 y 2 (gato y perro).



Los charas son piezas que constan de la ilustración del personaje en diversas posturas, dichos elementos son procesados y recortados por el programa RPG.

Piezas preliminares de los demás personajes en anexos IX.

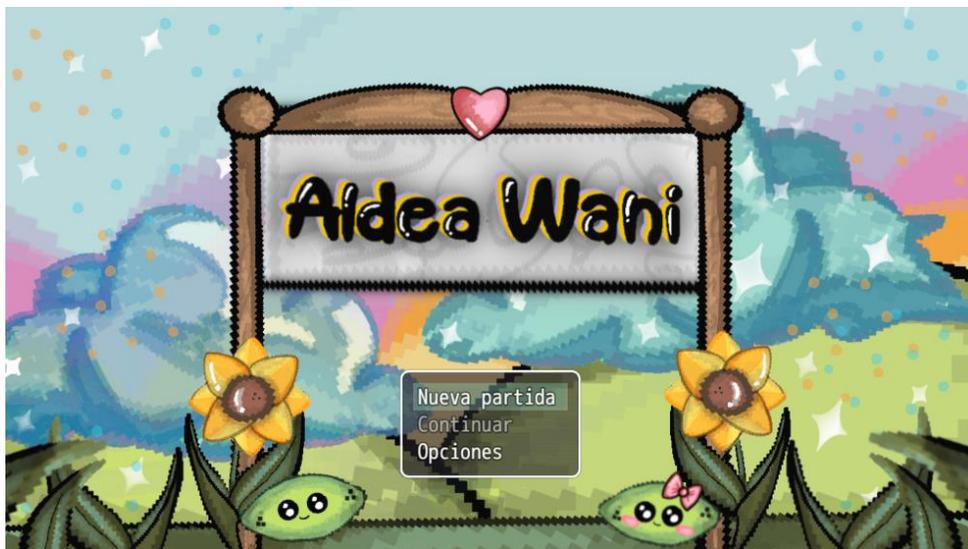
Proceso de pantallas del videojuego.

Pantalla en honor al creador (1080 px x 720 px).



Pantalla que indica el nombre del creador del videojuego.

Pantalla 1 (1080 px x 720 px).



Pantalla de punto de partida, punto de guardado y opciones del videojuego.

Pantalla 2 (1080 px x 720 px).



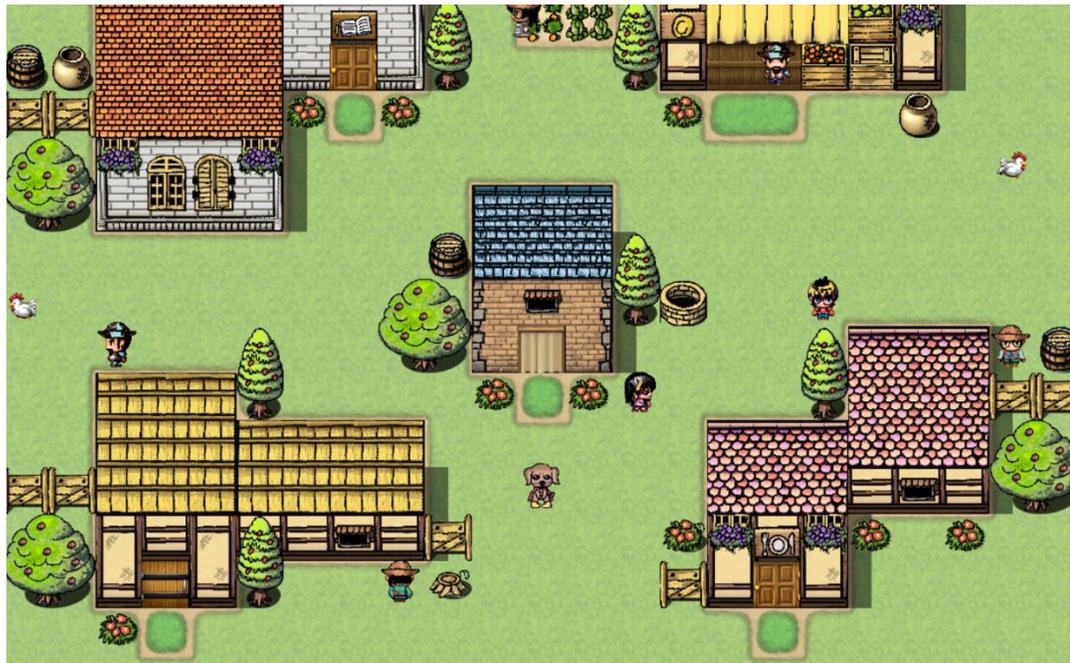
Pantalla de elección de personaje.

Pantalla 3 (1080 px x 720 px).



Escena "Hogar" y único punto de salida motor.

Pantalla 4 (1080 px x 720 px).



Pantalla de vista general “Aldea Wani”.

Pantalla 5 (1080 px x 720 px).



Pantalla aleatoria (comedor).

Pantalla 6 (1080 px x 720 px).



Pantalla aleatoria (granero)

Pantalla 7 (1080 px 720 px).



Pantalla aleatoria (escuela).

Pantalla 8 (1080 px 720 px)



Pantalla final.

Verificar anexos VIII para ver asignaciones y códigos aplicados al proyecto.

CAPÍTULO VIII:
VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

Al finalizar la propuesta preliminar del proyecto Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”, se dará inicio al proceso de validación técnica, mostrando el proyecto al grupo objetivo, profesionales en pedagogía y expertos en el área de diseño para obtener un parámetro de validación amplio.

El instrumento de validación tendrá tres variantes, una para los niños pertenecientes al grupo objetivo, otra para profesionales en el área de enseñanza comunicación, la última variante será destinada a expertos en el área de diseño. Se crearán preguntas cerradas y calificación basada en la escala de Likert.

El proceso consiste en evaluar cualitativa y cuantitativamente la efectividad que presenta el material diseñado en función de dar respuesta a los requerimientos del cliente, los objetivos del proyecto y la funcionalidad del proyecto.

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta para utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará a seis expertos en el área de comunicación y diseño y a tres profesionales en el área pedagógica, Ambas encuestas serán realizadas en Google forms.

Para la validación técnica del grupo objetivo, se realizará una videollamada en la plataforma Zoom, en donde el grupo objetivo realizará sus observaciones, se aplicará la

opción de encuestas de la plataforma. La cantidad del grupo objetivo evaluado consta de diez niños.

8.1 Población y muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 22 personas divididas en tres grupos:

Profesionales del área de enseñanza: Magisterios.

- *Magisterio educacional intercultural bilingüe: Vanessa Bonilla.*

Colegio las cinco vocales, maestra de lectura y formación ciudadana.

21 años.

- Magisterio educacional: Estefanía Albizurez.

Colegio las cinco vocales, maestra de comunicación y lectura.

22 años.

- Magisterio educacional: Cynthia González de Milian.

Coordinadora del colegio bilingüe CED.

40 años.

- Magisterio intercultural: Mike de León.

Profesor del colegio bilingüe CED.

27 años.

Profesional del área de comunicación: Máster en Comunicación Estratégica.

- Experta en el área de comunicación Estratégica: Wendy De Vallejo

Asistente de recursos humanos.

28 años.

Expertos de diseño: Profesionales en distintas del diseño (programación, audio, guionismo e ilustración digital).

Ver anexo IX para ver perfiles y video de expertos profesionales.

- Experto en el área de ilustración digital: Catedrático Manuel Monroy.
- Experto área de programación: Carlos Francisco Morales Hernández.
- Experta en diseño interactivo: Catedrática Lourdes Donis.
- Experta en bocetaje: Catedrática Claudia Cifuentes.
- Expertos freelancer: Damaris López, Eduardo de León, Luis Rodrigo García y Yareni Ordonez.

Grupo con características similares al grupo objetivo: Niños y niñas entre 6 a 11 años.

- El detalle de los infantes queda en plena censura por motivos legales y de seguridad. Constó del número total de 9 infantes entre 6 a 11 años.

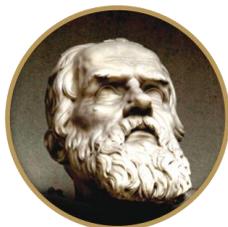
8.2 Método e instrumentos

La herramienta que se usará es la encuesta. La encuesta consiste en un procedimiento a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert. Esta escala consiste en una forma psicométrica usada comúnmente en cuestionarios.

Se colocan distintos grados o niveles en los que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem y posteriormente se procesan los resultados obtenidos. Este es un método cualitativo y produce datos descriptivos.

Así mismo se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “sí” o “no”, según considere.

8.2.1. Modelo de la encuesta para expertos en diseño.



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input type="checkbox"/>	Nombre	<input type="text"/>
M	<input type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	<input type="text"/>
Edad	<input type="text"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	<input type="text"/>

Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”. Guatemala, Guatemala 2020

Antecedentes:

Casa Hogar Niños de Fátima fue creada el año 2002 por Fátima Portillo y Claudio Cifuentes, y actualmente se dedica principalmente a brindar apoyo a niños y niñas que han sido referidos por orden judicial a causa de maltrato, violencia intrafamiliar, abuso sexual y algún problema migratorio. Son rescatados con el afán de proveerles lo necesario para su rehabilitación de tipo integral.

Los niños que ingresan a la institución son atendidos por el área médica, nutricional, psicológica, espiritual y académica. Tienen capacidad de atender a 40 niños en el hogar, y de forma indirecta apoyan a un total de 90 niños de los demás departamentos de Guatemala.

A través del acercamiento con la casa “Hogar niños de Fátima” se identificó que no cuenta con un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Instrucciones:

Con base a lo planteado anteriormente, observe la propuesta del videojuego educativo y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera necesario crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”?

Sí ___ No ___

2. ¿Considera importante recopilar información necesaria de la Casa Hogar “Niños de Fátima” para que a través de esa información se creen perfiles psicológicos los cuales faciliten el entendimiento del videojuego educativo?

Sí ___ No ___

3. ¿Es adecuado inquirir en términos, conceptos, teorías y tendencias del diseño mediante referencias bibliográficas y consultas con expertos para que respalden la propuesta de creación del videojuego educativo como herramienta de educación alternativa para impulsar los valores morales?

Si ____ No ____

4. ¿Considera necesario diseñar por medio de aplicaciones de función “RPG” y pixel art para facilitar el traslado de diseño a programación, de forma que la línea de ilustración sea uniforme y acorde al tipo de videojuego?

Sí ____ No ____

Parte Semiológica:

5. ¿Considera que los colores aplicados en el videojuego ayudan a que el jugador no se distraiga, puesto que no causan un choque visual?

Sí ____ No ____

6. ¿Cree que la tipografía usada es legible para el grupo objetivo?

Muy legible ____ Poco legible ____ Nada legible ____

7. ¿Los personajes, diseños e ilustraciones de la propuesta gráfica son comprensibles y causan la ilusión de ternura y empatía?

Muy comprensibles ____ Poco comprensibles ____ Nada comprensibles ____

Parte Operativa:

8. ¿Considera que las piezas del videojuego se encuentran diagramadas de forma que, ayudan a centrar la lectura del jugador y se potencia el aprendizaje?

Sí ____ No ____

9. ¿Las ilustraciones, personajes y demás elementos son captados y entendidos fácilmente con la vista?

Sí ____ No ____

10. Según su criterio ¿El tamaño de la pantalla de juego de la propuesta es ideal para no forzar la vista del jugador?

Sí ____ No ____

Gracias por la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio. (Se inserta área para realizar comentarios).

Ver en anexos X el modelo de encuesta de área pedagógica y del grupo objetivo.

Ver en anexos XI fotografías del momento de testeo y evaluación por parte del grupo objetivo y expertos.

8.3. Resultados e interpretación de resultados

Parte objetiva de las encuestas realizadas a expertos en el área de enseñanza, comunicación y diseño.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera necesario crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que es necesario crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”. Esto demuestra que, al contar con el videojuego como herramienta educativa, los niños aprenderán mientras se divierten, pasarán del modo de aprendizaje pasivo al proactivo, potenciarán sus habilidades cognitivas (atención, comprensión, habilidad lingüística, capacidad de atención, capacidad de abstracción y capacidad deductiva), de igual forma mejorarán sus habilidades sociales y aprenderán acerca de los valores morales.

2. ¿Cree importante recopilar información necesaria de la Casa Hogar “Niños de Fátima” para que a través de esa información se creen perfiles psicológicos los cuales faciliten el entendimiento del videojuego y potencien su comprensión?



SÍ

Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que es importante recopilar información necesaria de la Casa Hogar “Niños de Fátima” para que a través de esa información se creen perfiles psicológicos los cuales faciliten el entendimiento del videojuego y potencien su comprensión. Ya que de esta forma se el proceso de enseñanza es personalizado y el estudiante toma de forma personal su aprendizaje, haciéndose diligente y activo.

3. ¿Es adecuado inquirir en términos, conceptos, teorías y tendencias del aprendizaje diligente mediante referencias bibliográficas y mediante expertos para que respalden la propuesta de la creación de un videojuego educativo como herramienta de educación alternativa para impulsar los valores morales?



SÍ

Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que era adecuado inquirir en términos, conceptos, teorías y tendencias del aprendizaje diligente mediante referencias bibliográficas y mediante expertos para que respalden la propuesta de la creación de un videojuego educativo como herramienta de educación alternativa para impulsar los valores morales. Puesto que al entender y aprender temas que respalden la propuesta, se obtiene un mejor resultado

4. ¿Cree que el aprendizaje sería más efectivo con el uso de un videojuego como herramienta educativa?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que el aprendizaje sería más efectivo con el uso de un videojuego como herramienta educativa. Puesto que, al entender ser una herramienta alternativa y nueva, genera mayor atención en el estudiante y lo motiva a aprender por cuenta propia.

- **Encuesta realizada a profesionales del área pedagógica y de la comunicación.**

Parte Semiológica:

1. ¿El mensaje del videojuego es claro?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que el mensaje del videojuego es claro. Puesto que se realizaron diálogos cortos.

2. ¿Las explicaciones colocadas son comprensibles?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que las explicaciones del videojuego son muy comprensibles. Puesto que se todas se conectan entre sí.

3. ¿Considera directo el método de aprendizaje, es decir que coloca en último plan los distractores y el jugador se centra en el mensaje del juego?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que el método de aprendizaje del videojuego es muy directo. Puesto que genera que el jugador centre toda su atención a la pantalla.

Parte Operativa:

4. ¿Considera que el método de jugabilidad (control de personaje) es simple y eso ayuda a entender mejor el mensaje del juego?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que el método de jugabilidad es simple y ayuda a entender mejor el mensaje del juego. Puesto que el jugador se acomoda a los controles y no complica su manejo.

5. ¿Cree que las conversaciones entre los personajes son coherentes?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que las conversaciones entre los personajes son coherentes. Las conversaciones no tienen un orden específico, puesto que todos los diálogos son explicativos.

6. Según su criterio ¿el videojuego incentiva la curiosidad y la diligencia del jugador?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que el videojuego incentiva la curiosidad y la diligencia en el jugador. Al ser una propuesta nueva y atractiva, el jugador toma un rol entusiasta.

Comentarios:

- Jugando es como los niños aprenden, y mientras el niño se divierte, el juego le instruye, le enseña. Es un excelente método de aprendizaje.
- Muy bonita y buena iniciativa para aportar a la educación a través del uso de la tecnología. Felicitaciones.

- **Encuesta realizada a grupos con características similares al grupo objetivo.**

Enlace de videoconferencia en donde se realizó la validación:

<https://youtu.be/zVSGeZBZXJQ?t=10>

Transcripción:

1. ¿Te gustó aprender acerca de los valores de la conciencia y el respeto por medio del videojuego?



Interpretación: El 100% del grupo objetivo encuestado indicó que le gustó aprender acerca de los valores de la conciencia y el respeto por medio del videojuego. Puesto que el videojuego es llamativo y diferente.

2. ¿Qué prefieres, una clase con exposiciones o aprender por medio de un videojuego?



Interpretación: El 100% del grupo objetivo encuestado indicó que prefiere aprender por medio de un videojuego. Puesto que no le parece aburrido.

Parte Semiológica:

3. ¿Te gustaron los personajes del videojuego?



Interpretación: Al 100% del grupo les gustó los personajes del videojuego. Puesto que son lindos, les causan ternura y son definidos.

4. ¿Te gustó la Aldea Wani y todas sus casas?



Interpretación: El 100% del grupo le gustó la aldea Wani y sus casas. Puesto que son identificadas fácilmente y tienen colores bonitos.

Parte Operativa:

5. ¿Fue complicado entender el juego?



Interpretación: El 100% del grupo objetivo indicó que el videojuego es fácil de usar, resulta cómodo y no es complicado.

Comentarios:

- Me encantó el videojuego, es mejor que aprender en clase.
- Me gusta porque es entretenido y puedo aprender cuando quiera.
- Me gusta todo el videojuego, quiero jugarlo con mis amigas.
- Me gusta porque es diferente y puedo aprender solo.
- Me gusta porque es dinámico.
- Me gusta todo el videojuego, pero le hacen falta más casas.
- Me encanta, solo quiero más flores.
- Es muy fácil de usar, aprendo más rápido.
- Se me quedan más fácil las cosas.
- Esta muy bonito.
- Me gusta más que las clases normales.

- **Encuesta realizada a profesionales del área pedagógica y de la comunicación.**

Parte Semiológica:

1. ¿Considera que los colores aplicados en el videojuego ayudan a que el jugador no se distraiga, puesto que no causan un choque visual?



Interpretación: El 100% del grupo encuestado indicó que los colores aplicados ayudan a que el jugador no se distraiga.

2. ¿Cree que la tipografía usada es legible para el grupo objetivo?



Interpretación: El 100% del grupo encuestado indicó que la tipografía usada es legible.

3. ¿Los personajes, diseños e ilustraciones de la propuesta gráfica son comprensibles y causan la ilusión de ternura y empatía?



Interpretación: El 100% del grupo encuestado indicó que Los diseños e ilustraciones de la propuesta son comprensibles y causan la ilusión de ternura y empatía.

Parte Operativa:

4. ¿Considera que las piezas del videojuego se encuentran diagramadas de forma que, ayudan a centrar la lectura del jugador y se potencia el aprendizaje?



Interpretación: El 100% del grupo encuestado considera que las piezas del videojuego se encuentran diagramadas de forma que, ayudan a centrar la lectura del jugador y potencian su aprendizaje.

5. ¿Las ilustraciones, personajes y demás elementos son captados y entendidos fácilmente con la vista?



Interpretación: El 100% del grupo encuestado indicó que las ilustraciones, personajes y demás elementos son captados fácilmente con la vista.

6. Según su criterio ¿El tamaño de la pantalla de juego de la propuesta es ideal para no forzar la vista del jugador?



Interpretación: El 100% del grupo opinó que el tamaño de la pantalla de juego de la propuesta es ideal para no forzar la vista del jugador.

Ver en anexos X1 el perfil de profesionales de universidad Galileo encuestados.

8.4. Cambios en base a los resultados

Con base a los datos obtenidos en la fase de validación para la implementación del presente proyecto se refleja que:

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- Es necesario agregar más flores y casas, puesto que el grupo objetivo promulgó que les gustó y querían ver más de ello.
- Es necesario agregar un mando táctil para poder jugar por medio de un teléfono celular.
- Agregar más elementos en la escuela, para reforzar su identificación.
- Colocar el imagotipo de la casa hogar.
- Trabajo bastante completo.

CAPÍTULO IX:
PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Pieza 1: Pantalla de autoría (1080 px 720 px).



Pantalla con la información de Autoría, cuenta con el imagotipo de Casa Hogar “Niños de Fátima” y el nombre de la creadora del proyecto Jazmín Garrido.

Pieza 2: Pantalla de menú (1080 px 720 px).



Pantalla con opciones básicas de juego, con ilustración enfocada en tendencia kawaii.

Pieza 3: Pantalla de selección de personaje (1080 px 720 px).



Pantalla con dos opciones para elección de personaje, incluye un ícono móvil y sonido de selección.

Pieza 4: Pantalla “hogar” / punto de salida (1080 px 720 px).

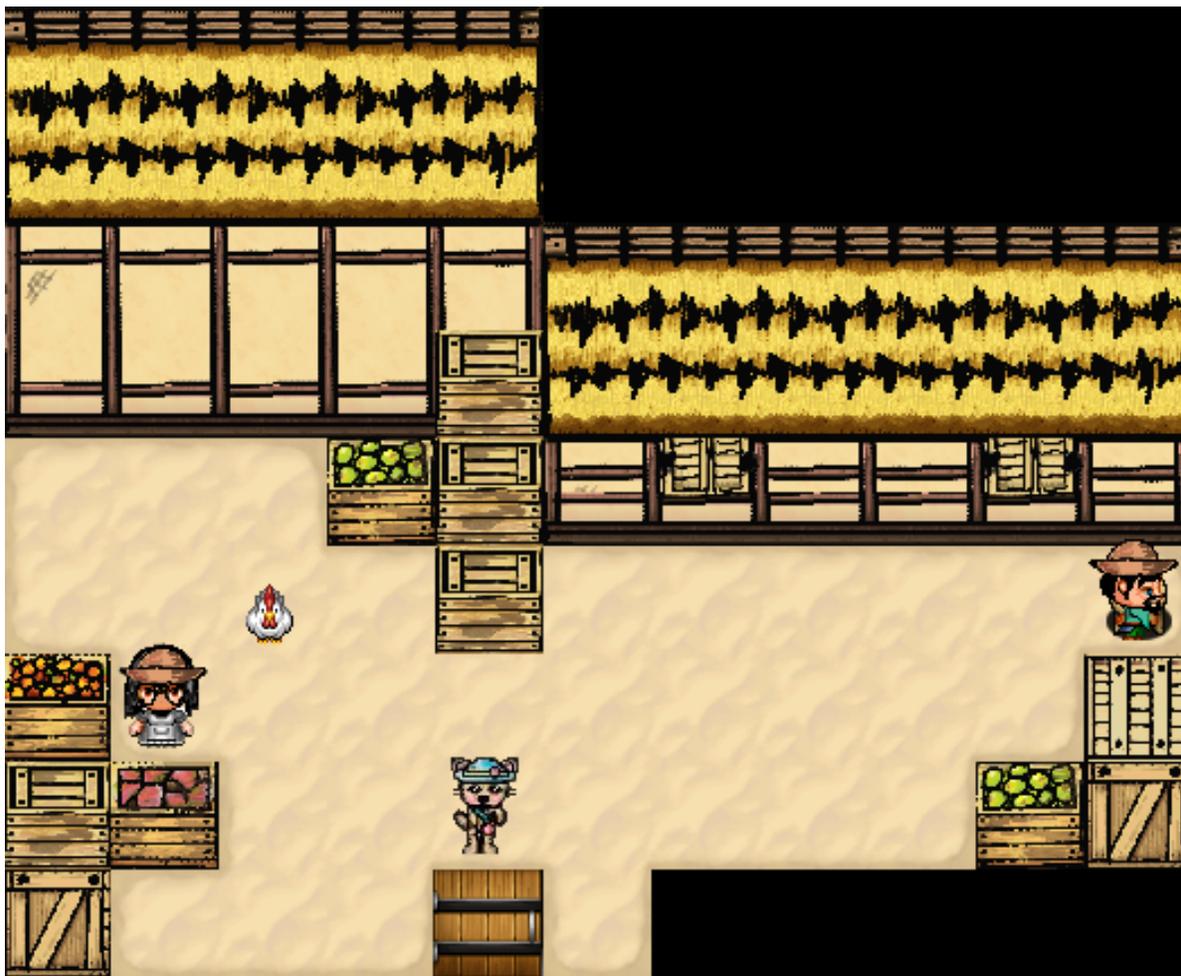


Punto de salida del personaje, incluye síntesis y explicación del videojuego.

Pieza 5: Pantalla general Aldea Wani (1080 px 720 px).

Pantalla de vista general de la aldea, incluye mensajes y actividades para reforzar el entendimiento de los valores.

Pieza 6: Pantalla “granero” (1080 px 720 px).



Pantalla de juego con piezas representantes de un granero.

Pieza 7: Pantalla “escuela” (1080 px 720 px).



Pantalla de juego representando una escuela con misiones y explicaciones.

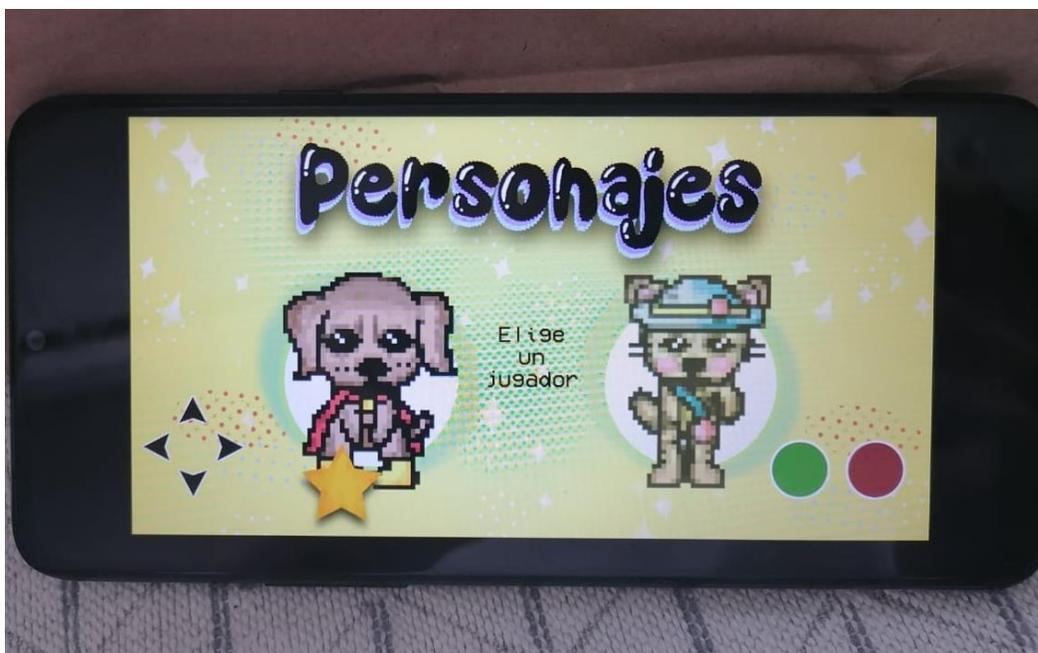
Pieza 8: Pantalla “comedor” (1080 px 720 px).



Pantalla de juego alusiva a un comedor, con explicaciones de refuerzo.

Pieza 9: Pantalla final (1080 px 720 px).

Pantalla con mensaje final y diseño enfocado en tendencia kawaii.

Pieza 10: Mando táctil para uso en teléfonos celulares o tablets.

Aplicación de flechas y botones táctiles de fácil identificación.

CAPÍTULO X:
PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X: Producción, Reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo del proyecto: Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”, Es necesario implementar un plan de costos de elaboración, de costos de producción, reproducción y distribución.

10.1. Plan de costos de elaboración

Tomando en cuenta que un diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q. 6,000.00 el pago del día trabajado es de Q. 200.00 y la hora se estima en un valor de Q. 25.00.

Descripción	Semanas	Hrs. empleadas	Costo
Análisis de la necesidad de diseño, identificación de áreas y recopilación de información general del cliente.	2	40	Q. 1,000
Cuerpo informativo.	2	40	Q. 1,000
Bocetaje.	2	40	Q. 1,000
Costos variables de operación (luz, internet, programas y materiales artísticos).			Q500
Total de costos de elaboración.			Q3,500
Explicación: Realización del costo final del plan de elaboración.			

10.2. Plan de costos de producción

Descripción	Semanas	Horas	
		Empleadas	Costo
Propuesta gráfica final.	2	25	Q. 625
Artes finales de personajes.	½	10	Q. 250
Artes finales de pantallas de contexto.	½	10	Q. 250
Artes finales de piezas visuales (Aldea)	½	10	Q. 250
Audio Chiptune.	½	10	Q. 250
Aplicación de manto táctil y pantalla completa.	½	3	Q. 75
Guion técnico y método de enseñanza.	1	17	Q. 425
Total de costos de elaboración.			Q 2,125
Explicación: Realización final del plan de costos de producción.			

10.3. Plan de costos de reproducción

La creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima” no requiere plan de costos de reproducción, puesto que al ser un

videojuego la versión se encuentra digital, el proceso de realización de copias de este es gratuita ya que se encuentra subido en la nube.

10.4. Plan de costos de distribución

El presente proyecto no requiere un costo de distribución, ya que será proporcionado a la casa hogar “Niños de Fátima”. Será distribuido mediante un dispositivo de almacenamiento portátil, dos tabletas gráficas y de igual forma se les proporcionará un link para descarga mediante Google drive.

10.5. Margen de utilidad

Se estima para el presente proyecto un promedio de 10% de utilidad.

Utilidad 10% = Q687.50

10.6. Cuadro con resumen general de costos

Detalle	Total
Plan de costos de elaboración	Q3,500.00
Plan de costos de producción	Q2,125.00
Plan de costos de reproducción	Q0.00
Plan de costos de distribución	Q0.00
Subtotal I	Q6,875.00
Margen de utilidad 20%	Q687.50
Subtotal II	Q7,563.00
IVA 12%	Q907.56
Total	Q8,471.00

CAPÍTULO XI:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1. Conclusiones

- Se creó un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.
- Se recopiló información necesaria de la Casa Hogar “Niños de Fátima” para que a través de esa información se creen perfiles psicológicos los cuales faciliten el entendimiento del videojuego educativo a niños de 6 a 11 años de edad.
- Se indagaron términos, conceptos, teorías y tendencias del diseño mediante referencias bibliográficas y expertos para que respalden la propuesta de la creación de un videojuego educativo como herramienta de educación alternativa para impulsar los valores morales.
- Se diseñó y programó por medio de aplicaciones de función “RPG” y pixel art para facilitar el traslado de diseño a programación, de forma que la línea de ilustración sea uniforme y acorde al tipo de videojuego.
- Se realizaron dos alternativas portátiles para el videojuego, una versión con mando táctil o de uso de mano por clic/tap y la versión para computadora mediante flechas y barra espaciadora. De esta forma el videojuego puede ser compartido en ambos formatos y amplía la portabilidad de este.

11.2. Recomendaciones

- Se recomienda a la casa hogar “Niños de Fátima” colocar el material en área de laboratorio, para que los niños hagan uso de la herramienta.
- Se recomienda a la casa hogar “Niños de Fátima” utilizar las dos tabletas gráficas donadas para la ejecución del videojuego y aprendizaje por medio de herramientas pedagógicas alternativas que impulsen y promuevan su desarrollo emocional, psicológico, racional y físico.
- Se recomienda a la casa hogar “Niños de Fátima” hacer una mesa redonda con los niños para debatir el tema aprendido, de esta forma se terminará de confirmar la efectividad del videojuego y se obtendrá un feedback de primera mano.
- Se recomienda a la casa hogar “Niños de Fátima” hacer uso del videojuego con los niños de nuevo ingreso en la casa hogar, puesto que, al ser una herramienta alternativa, causa en el niño sensación de interés, elemento que funciona como punto de apego y confianza.
- Se recomienda a la casa hogar “Niños de Fátima” utilizar las dos versiones del videojuego proporcionadas, puesto que son adaptables a las necesidades del niño (computadora, tablet o celular).

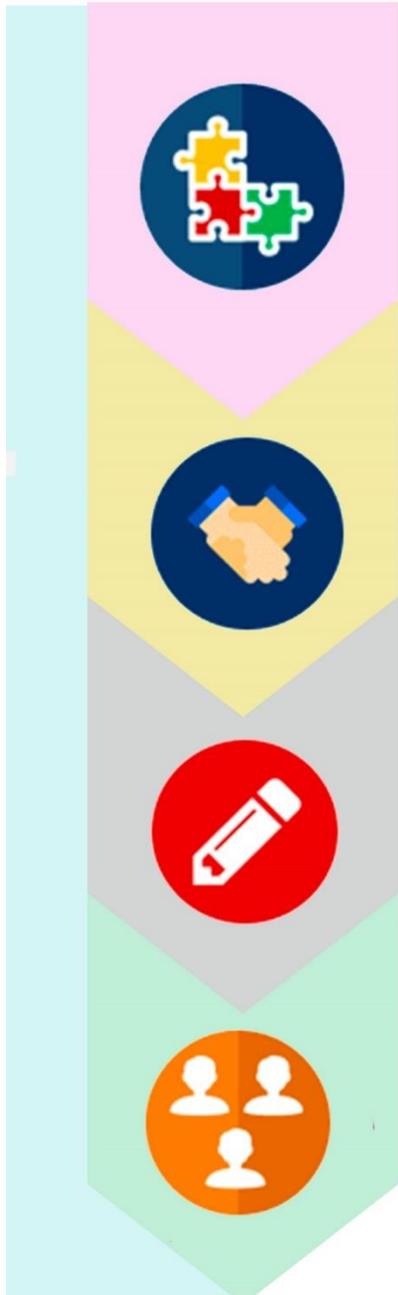
CAPÍTULO XII:

CONOCIMIENTO GENERAL

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1. Demostración de conocimientos

CONOCIMIENTO GENERAL COMUNICACIÓN



COMUNICACIÓN SOCIAL

La relación entre Comunicación y Cambio Social es bidireccional, en la que tanto la comunicación afecta a la sociedad, como la sociedad a la comunicación.

La Comunicación Social no sólo estudia el uso del Mensaje o del formato de la comunicación sino que también se interesa por el uso de las herramientas de comunicación como fórmula de empoderamiento.

SOCIOLOGÍA

La sociología es una fuente de conocimiento para la sociedad y sobre la sociedad. Esto quiere decir que permite que cada uno de nosotros nos entendamos mejor tanto a nosotros mismos como a las personas que nos rodean.

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas de investigación son el conjunto de herramientas, procedimientos e instrumentos utilizados para obtener información y conocimiento.

PSICOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN

Conducta científica independiente, que se encarga de estudiar y analizar el proceso de comunicación a partir de los mecanismos biopsicosociales, inconscientes y conscientes que lo conforman.

CONOCIMIENTO GENERAL DISEÑO



DISEÑO INTERACTIVO

El diseño interactivo se refiere más a las potencialidades interactivas de los medios informatizados desde la estrategia de comunicación entre diseño y propósito para construir una relación o un proceso de comunicación que invite al usuario participar tanto física como mentalmente.



VISUALIZACIÓN GRÁFICA

Técnica para crear imágenes, esquemas, bocetajes o animaciones con el fin de comunicar un mensaje. La representación a través de imágenes ha sido un método de comunicación de ideas concretas y abstractas desde el principio de la humanidad.



DISEÑO VISUAL Y COMPOSICIÓN

Es la disposición de los distintos elementos dentro del espacio visual de manera equilibrada y ordenada, con el fin de transmitir un mensaje al público objetivo.



DISEÑO GRÁFICO

Consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales, con objetivos determinados. Esta actividad ayuda a optimizar las comunicaciones gráficas.

SEMIOLÓGÍA DE LA IMAGEN

Consiste en proyectar comunicaciones visuales, estudia los signos de la vida y la interpretación de los espectadores.

CAPÍTULO XIII:

REFERENCIAS

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias bibliográficas

Bange D.S (2008). Abusos sexuales de los niños (En mente y cerebro) (Páginas 38-43). Guatemala.

Cabanellas G.S (1979). Diccionario de derecho usual (12ª edición). Buenos Aires Argentina. Editorial Heliasta.

Casadevall M.A (2008) Estrategia de superación profesional para el perfeccionamiento de la comunicación. Buenos Aires Argentina. Tesis (Doctor en Ciencias Pedagógicas).

Casassus J.A (2000). Estándares de desempeño para la formación inicial de docentes. División de Educación Superior, Programa de Fortalecimiento de la Formación Inicial Docente. Santiago de Chile.

Burton R. R. y Brown J. S. (1982). An investigation of computer coaching for informal learning activities. Intelligent Tutoring Systems (editado por D. Sleeman y J. S. Brown)(Páginas 79-98). Academic Press, London, Inglaterra.

Andrew Vestal V. (1998).The History of Console RPGs. Zelda II: The Adventure of Link. GameSpot.

Apeloig Philipp (2001) Inside the Word. Paris, Francia. Lars Müller Publishers.

Niño Prato, Edgar Allan C. (1999). Cómo crear mensajes de impacto. 3R editores.

Bay J. Como Se Armonizan los Colores. L.E.D.A. Barcelona. (1985). Chávez Zepeda Juan José. Como Se Elabora Un Proyecto de Investigación. Tercera Edición. 2003. Guatemala.

Milán Ramos, G. (2016). Informe de lectura de la investigación. Manuscrito inédito. Instituto de Psicología Clínica, Facultad de Psicología, Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.

Márquez, Israel (2012). “Nostalgia videolúdica: un acercamiento al movimiento chiptune”. Revista Transcultural de Música. Argentina.

Mora Ledesma, J. (1977) Psicología del aprendizaje. México, D.F. PROGRESO S.A. DE C.V.

Gordon H. Bower, E. (1989) Teorías del Aprendizaje, México D.F: TRILLAS

13.2 Referencias Biblio Web

Armas C.D (2009) Maltrato de tipo físico, psicológico, emocional, sexual y económico: Un estudio exploratorio. Colombia: Editorial Colombiana de Psicología. ISBN: 0123-9155.

Abrash Michael. Michael Abrash's Graphics Programming Black Book (Special Edition). Coriolis Group Books, 1997. ISBN 1-576-10174-6.

Alexandresc A. Modern C++ Design: Generic Programming and Design Patterns Applied. Addison-Wesley Professional, 2001. ISBN 0-20170-431-5.

Antonio A. , Ramírez J. , Imbert R. , Méndez, G. y Aguilar, R. A. A software architecture for intelligent virtual environments applied to education. Revista de la Facultad de Ingeniería, Universidad de Taracapá, vol. 13(1), 2004. ISSN 0717-1072.

Padilla, Natalia; Collazos, César; Gutiérrez, Francisco; Medina, Nuria (2012). “Videojuegos Educativos: Teorías y Propuestas Para el Aprendizaje en Grupo”. Ciencia e Ingeniería Neogranadina. ISSN 0124-8170

13.3 Referencias E-grafías

Julián Pérez Porto y María Merino. (2010). Definición de violencia intrafamiliar.

<https://definicion.de/violencia-intrafamiliar/>

Autor Anónimo. (2019). Significado de “Creación”. en:

<https://www.significados.com/creacion/>

Arévalo J. Desarrollo de videojuegos. (2006). Charla impartida en la Universidad Politécnica de Cataluña.

<http://www.iguanademos.com/Jare/docs/UPC2006-DesarrolloDeVideojuegos.ppt>

María Estela Raffino. Concepto de “psicología”. Argentina. <https://concepto.de/psicologia-3/>.

<https://concepto.de/psicologia-3/#ixzz6NzGx9cMw>

William Soler. Concepto de “Pedagogía”. Infored, red de Cuba.

http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Definición de programación. Definición de. Argentina.

<https://definicion.de/programacion/>

María Estela Raffino. Concepto de “Cinematografía”. Concepto.De. Argentina.

<https://concepto.de/cinematografia/>

Clara Tiscar. Guionismo para principiantes. Claratiscar, lateclería. Colombia.

<https://claratiscar.com/que-es-un-guion/>

X-Rite Editors. (2016). Spring Color Update: The Psychology of Pastels.

<https://www.xrite.com/es/blog/spring-color-update-psychology-of-pastels>

13.3 Referencia de imágenes

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Tendencia Kawaii.

Imagen recuperada de: <https://www.redbubble.com/es/i/pegatina/Kawaii-Shiba-inu-de-arealprincess/27067740.EJUG5>

Imagen recuperada de: https://www.inprnt.com/gallery/fresh_bobatae/squares/

6.3.4.2 Tendencia tonos pastel.

Imagen recuperada de: a005b.s3.amazonaws.com

Imagen recuperada de: totallyvintage.tumblr.com

6.3.4.3 Tendencia Artesanal.

Imagen recuperada de: https://www.etsy.com/es/listing/449833216/enlace-yo-zelda-legend-of-zelda-pixel?ref=shop_home_active_39

Imagen recuperada de: m.weibo.com

6.3.4.4 Tendencia de videojuego Roll Player Game.

Imagen recuperada de: https://www.tumblr.com/blog_auth/nuuve-spawn

Imagen recuperada de: raoiu.itch.io

6.3.4.4 Tendencia de Pexel Art.

Imagen recuperada de: <https://www.braceletbook.com/patterns/alpha/4995/>

Imagen recuperada de: <https://www.pinterest.es/lady1amalthea/boards/>

CAPÍTULO XIV:

ANEXOS

Capítulo XIV: Anexos

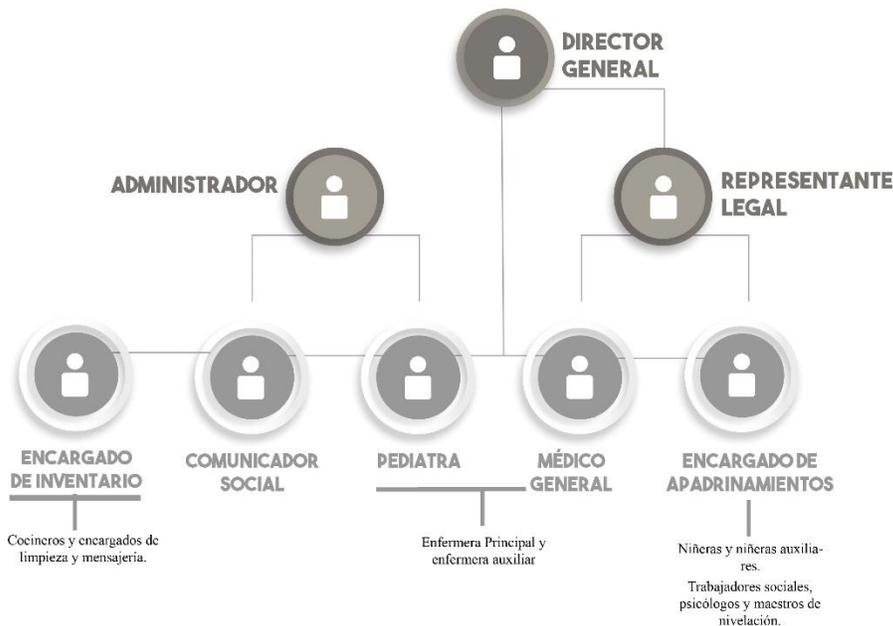
Anexo I

1.1 Gráfica de magnitud



Gráfica de magnitud aplicada al proyecto.

1.3 Organigrama



Organigrama casa Hogar Niños de Fátima.

1.4 Datos del estudiante

1.4.1 Nombre del estudiante. Jazmín Marisol Garrido Alvizurez

1.4.2 Número de carné. 17006719

1.4.3 Teléfono. 59370854

1.4.4 Email. jazmin.garrido@galileo.edu

1.4.5 Proyecto. Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

1.5 Datos del cliente

1.5.1 Nombre de la Casa Hogar. Casa Hogar “Niños de Fátima”

1.5.2 Nombre del Director de la Casa Hogar. Pedro de León

1.5.3 Teléfono. 2331-6382

1.5.4 E-mail. responsabilidadsocial@fatima.org.gt

1.5.5 Dirección. Dirección: 0 calle 20-62 zona 15 Vista Hermosa

1.5.6 Antecedentes. La mayoría de los niños ingresan porque son víctimas de abandono, maltrato, desintegración familiar o emigración, a causa de problemas económicos, vicios, o porque los padres o familiares los explotan de manera laboral. El objetivo de la organización es humanizar el concepto de centros de abrigo, al proporcionar programas profesionales que rehabiliten socialmente a los niños.

1.5.7 Oportunidad identificada. Abiertos a recibir asesoría profesional, buscan soluciones eficaces y eficientes para resolver los problemas de la institución, Manejan áreas de atención variadas y personalizan sus servicios para atender a los niños.

1.6 Datos de la Casa Hogar “Niños de Fátima”

1.6.1 Misión. “Proteger a niños y niñas a quienes se les han vulnerado sus derechos. Proporcionarles abrigo en un ambiente familiar”.

1.6.2 Visión. “Innovar el concepto de centros de abrigo, proporcionando además de asistencia material, programas con profesionales que rehabiliten socialmente a los niños”.

1.6.3 Objetivo de mercado. La Casa tiene por objetivo brindar protección temporal Menores expósitos, en estado de abandono, desamparo o maltrato o que se encuentren en situación de vulnerabilidad o extraordinaria que comprometa su seguridad, salud, educación o moralidad.

1.6.5 Objetivo de comunicación. Difundir el quehacer de la Casa Hogar al a los Guatemalteco y colaboradores, a través de los medios de comunicación internos y externos para dar a conocer el desarrollo académico, científico, tecnológico y social de la institución. De forma que, la contribución a ellos crezca.

1.6.6 Mensaje clave a comunicar. Búsqueda de la rehabilitación integral.

1.6.7 Estrategias de comunicación. Para poder materializar de forma efectiva las actividades que este plan contempla, estructuradas en cuatro ejes - capacitación, recreación, cultura y deporte lúdico y de competencia -, es necesario hacer de la comunicación una herramienta fundamental cuyo papel se base en la difusión de este en términos de interacción, participación, retroalimentación y a su vez sea un instrumento de medición de resultados y satisfacción en las personas beneficiadas por el plan.

Precisamente, la iniciativa de este proceso se sustenta en fusionar la comunicación como elemento transversal aplicado a esta organización con su plan de Bienestar Social y la manera en que es desarrollado actualmente. Lo anterior, para generar alternativas de comunicación destinadas a beneficiar una mayor cantidad de trabajadores y de este modo fortalecer los vínculos entre empresa – trabajador – familia.

1.6.8 Reto del diseñador. Trabajar con un costo reducido

1.6.9. Trascendencia. Impulsar las capacidades de cada niño.

1.6.10 Materiales a realizar. Didáctico, social y pedagógico.

1.6.11 Presupuesto. Reducido en tanto a bienes materiales, moviéndose por donativos.

1.7 Datos de la imagen gráfica de la casa hogar “Niños de Fátima”.

1.7.1 Imagotipo.



1.7.2 Colores.

Color dominante:



Paleta:



1.7.3 Tipografía. La imagen de la casa hogar cuenta con tres tipografías principales.

- Machismo Titling por [Fontasmic](#)

ABCDEFGHIJKLM

- Molde Condensed black por Letritas

	abcdefghijkl
ABC	lmnopqrstuvwxyz
DEFGHIJK	£123,456.789.0¢
MOLNPQRST	ABCDEFGHIJK
UVWXYZ	MOLNPQR
	STUVWXYZ

- Neue Plak Extended Semi Bold por Monotype

ABCDEFGHIJKLM

Tipografías obtenidas de WhatFonts

1.7.4 Forma. Propone un punto de vista preventivo que convierta al diseñador en un creador de situaciones donde se fomente el buen desarrollo desde la más tierna edad.

Anexo II

Tabla NSE Multivex (2015)

Tabla NSE Multivex 2015	Nivel socioeconómico
Características	“E”
Ingresos de la casa Hogar	- de Q1,00.00
Educación voluntarios y empleados de la Casa Hogar “Niños de Fátima”	Los voluntarios y empleados de la casa hogar parten desde bachillerato hasta maestría.
Educación de los niños y niñas de la Casa Hogar “Niños de Fátima”	Cursando el nivel primario desde la Casa Hogar “Niños de Fátima”
Desempeño	Dependiente de los voluntarios, donaciones y empleados de la casa hogar.
Vivienda	Casa Hogar “Niños de Fátima”, cuenta con un patio, salón de computación, aulas, sala de audiovisuales y habitaciones compartidas.
Otras propiedades	No cuenta con alguna propiedad propia.
Personal de servicio	Se basa por medio de voluntariados y empleados de la casa.

Posesiones	Ropa, juguetes y útiles obtenidos por donaciones.
Bienes de Calidad	Cuentas con cuatro computadoras, 2 tabletas gráficas, un radio y una cañonera que la Casa Hogar provee.
Diversión	Parques, instalaciones de la Casa Hogar y actividades de empresas que prestan sus instalaciones por labor social.

Tabla de NSE Multivex 2015

Anexo III

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Tendencia Kawaii.



Imagen recuperada de: https://www.inprnt.com/gallery/fresh_bobatae/squares/

6.3.4.2 Tendencia tonos pastel.



Imagen recuperada de: totallyvintage.tumblr.com

6.3.4.3 *Tendencia Artesanal.*



Imagen recuperada de: m.weibo.com

6.3.4.4 **Tendencia de videojuego Roll Player Game.**



Imagen recuperada de: raoiu.itch.io

6.3.4.4 Tendencia de Pixel Art.



Imagen recuperada de: <https://www.pinterest.es/lady1amalthea/boards/>

- *Tablero de tendencias.*



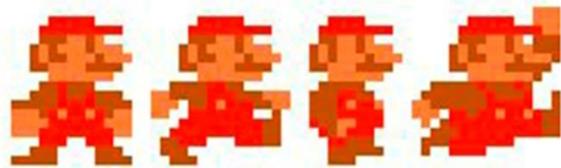
TABLERO DE TENDENCIAS

VIDEOJUEGO RPG

(ROLL PLAYER VIDEOGAME)



TABLERO DE TENDENCIAS PIXEL ART



Anexo IV

FICHA TÉCNICA DE PERSONAJE ANA - AYUDANTE.

<i>Aspectos básicos</i>	<i>Características físicas</i>	
<i>Edad: 11 años</i>	Altura: 1.66	
<i>Tipo: Humano</i>	Peso: 115 libras.	
<i>Género: Femenino</i>	Raza: Humana	
<i>Ocupación: Maestra</i>	Tez: clara.	
<i>Talento/Habilidades: Enseñanza</i>	Forma de la cara: Redonda	
<i>Familia: Nina y Sam</i>	Rasgos distintivos: Ojos verdes.	
<i>Habilidades de relación: Solidaria.</i>	Ropa: Uniforme laboral y lentes.	

FICHA TÉCNICA DE PERSONAJE SAM Y JIM - VENDEDOR.

<i>Aspectos básicos</i>	<i>Características físicas</i>	
<i>Edad: 30 años</i>	Altura: 1.70	
<i>Tipo: Humano</i>	Peso: 160 libras.	
<i>Género: Masculino</i>	Raza: Humana	
<i>Ocupación: Vendedor</i>	Tez: Intermedia.	
<i>Talento/Habilidades</i>	Forma de la cara: Redonda	
<i>Familia: Asha y Nina</i>	Rasgos distintivos: Ojos café.	
<i>Habilidades de relación:</i>	Ropa: sombrero celeste.	

FICHA TÉCNICA DE PERSONAJE JAZMIN - FGH (RELLENO)

<i>Aspectos básicos</i>	<i>Características físicas</i>	
<i>Edad: 27 años</i>	Altura: 1.75	
<i>Tipo: Humano</i>	Peso: 160 libras	
<i>Género: Masculino</i>	Raza: Humana	
<i>Ocupación: Profesor</i>	Tez: Media	
<i>Talento/Habilidades</i>	Forma de la cara: Redonda	
<i>Familia: -</i>	Rasgos distintivos: Gafas y sombrero.	
<i>Habilidades de relación:</i>	Ropa: Formal	
<i>Empático</i>		

FICHA TÉCNICA DE PERSONAJE LINA, CHEF - CDE (RELLENO)

<i>Aspectos básicos</i>	<i>Características físicas</i>	
<i>Edad: 23 años</i>	Altura: 1.80	
<i>Tipo: Humano</i>	Peso: 160 libras.	
<i>Género: Masculino</i>	Raza: Humana	
<i>Ocupación: Agricultor</i>	Tez: Bronceada.	
<i>Talento/Habilidades</i>	Forma de la cara: Redonda	
<i>Familia: Nala y Peter</i>	Rasgos distintivos: cabello negro.	
<i>Habilidades de relación:</i>	Ropa: Gabacha.	
<i>Amabilidad</i>		

FICHA TÉCNICA DE PERSONAJE DAVID - AB (RELLENO)

Aspectos básicos *Características físicas*

<i>Edad:</i> 78 años	Altura: 1.65	
<i>Tipo:</i> Humano	Peso: 169 libras	
<i>Género:</i> Masculino	Raza: Humana	
<i>Ocupación:</i> Agricultor	Tez: Morena	
<i>Talento/Habilidades</i>	Forma de la cara: Redonda	
<i>Familia:</i> Nala y Peter	Rasgos distintivos: calvo con barba, puede ser anciana mujer con kimono o anciano.	
<i>Habilidades de relación:</i>	Ropa: Suéter y jeans.	
<i>Amor</i>		

FICHA TÉCNICA DE PERSONAJE JOE, NIÑOS (RELLENO)

Aspectos básicos *Características físicas*

<i>Edad:</i> 8 años	Altura: 1.20	
<i>Tipo:</i> Humano	Peso: 110 libras	
<i>Género:</i> Masculino	Raza: Humana	
<i>Ocupación:</i> Estudiante	Tez: Media	
<i>Talento/Habilidades:</i>	Forma de la cara: Redonda	
<i>Aventurero</i>		
<i>Habilidades de relación:</i>	Rasgos distintivos: Ojos azules, cab	
<i>Amable</i>	rubio.	

Anexo V

Diálogo 1

- ¡Hola! Mucho gusto, mi nombre es Asha.
- ¿Cuál es tu nombre?
- (el jugador inserta su nombre)
- Mucho gusto (nombre del jugador), yo te explicaré lo que haremos hoy.
- Puedes moverte dando clic o usando las flechas del teclado.
- Para hablar con las demás personas haces clic sobre ellas o presionas la barra espaciadora.
- Puedes salir a conocer a todos, la única condición es que pongas en práctica lo que aprendas hoy. Espero que te diviertas mucho, ten un lindo día.

Diálogo 2

- ¡Hola, Hola, hola!
- Me llamo Lina, estoy encantada de conocerte.
- Estoy algo ansiosa, me toca hablar sobre el respeto en la escuela y no se me queda.
- ¿Podría practicar mi frase contigo?, te lo pido por favor.
- (respuesta del jugador: sí)
- Muchísimas gracias, me ayudará mucho y me quitará el miedo, soy un poco tímida.
- El respeto es un valor humano que consta de tratar bien a las personas con las que se comparte la vida, amigos, hermanos, abuelos, tíos, padres, primos y maestros.
- También vale con los animales, ya que todos merecemos que nos traten bien.
- Puffffff, muchas gracias por ayudarme, ya me siento más tranquila.
- Espero que tengas un lindo día.

Diálogo 3

- Buenas, me llamo Sam y vendo verduras y semillas junto con mi hermano gemelo Jim.
- Él se fue a caminar, se siente triste porque nadie le ha preguntado acerca del tema que le tocó en la exposición de la escuela. ¿Podrías preguntarle por favor?, posiblemente eso le levante el ánimo.

Sí: - Muchísimas gracias, siempre es bueno escuchar a los demás y tratarlos como te gustaría que te trataran a ti. Ten un lindo día.

No: - Recuerda que es bueno escuchar a los demás, eso los hace sentir bien y refleja lo buena persona que eres. Haz lo que te gustaría que hicieran por ti. Ten un lindo día.

Diálogo 4

- Hola... Lo siento si te interrumpí, me llamo Jim.
- ¿Cuál es tu nombre?
- (El jugador inserta su respuesta)
- Mucho gusto (nombre del jugador), lo siento ando algo distraído.
- Me toca exponer tres puntos acerca del respeto y la conciencia en la escuela.
No utilices palabras negativas o insultos para referirte a los demás.
- No permitas que te falten al respeto, pon límites y recuerda disculparte cuando te equivoques.
- ¿Para ti es fácil respetar a los demás?
- No: Intenta tratar a todos con igual respeto y consideración, pues todos los humanos merecemos respeto.

- Sí: Me alegro mucho, si todos nos respetamos haremos del mundo un lugar mejor.
- Gracias por escucharme, ya no me siento triste. Ten un maravilloso día.

Diálogo 5

- ¡Hola!
- Soy Lucas y estoy encantado de conocerte. He escuchado rumores acerca de ti en la aldea.
- Dicen que hablas con un tono de voz agradable, y que eres muy cortés. Eso habla muy bien de ti, sigue así.

Diálogo 6

- ¡Hola!
- Mi nombre es Nala y estoy muy feliz de conocerte. ¿Cómo te llamas?
- (El jugador inserta su nombre)
- (nombre del jugador), ¡me encanta tu nombre!
- Sabes, escuché a un señor del pueblo decir que la conciencia sirve para ayudarnos a tomar acciones en nuestra vida diaria.
- También dijo que queda en nuestras manos ser buenas personas, siendo sincera me agradó mucho lo que dijo.

Diálogo 7

- Hola...
- Estoy algo triste, quiero comprarme una pelota nueva, pero no sé qué color elegir.
- ¿qué color me recomiendas?
- (respuesta del jugador)

- ¡Perfecto! tienes razón, el color _____ es precioso. Eres bastante considerado, gracias por ayudarme.

Diálogo 8

- ¡Hola! Hoy estoy dando consejos gratis.
- Recuerda tratar a los demás como quieres que te traten a ti, esa es una linda forma de ver la vida.
- ¡Feliz día!

Diálogo 9

- Respetar los gustos y preferencias de los demás, no obligues a nadie a hacer algo que no quiere y recuerda que cuando alguien dice “NO” significa “NO”. A la fuerza nada es bueno.

Diálogo 10

- El respeto es una manera de ser amable y bueno con los demás. Significa no burlarse de otros y se centra en que pienses en cómo se sienten los demás.

Diálogo 11

- Tienes que ser consciente de lo que dices y haces, porque puedes afectar de forma negativa a los demás si no los respetas.

Diálogo 12

- Acabo de escuchar algo que me pareció muy interesante.
- A veces es difícil conseguir que los demás nos respeten si no guardamos respeto con nosotros mismos. Valora lo que sabes y lo que los demás pueden enseñarte.
- Respetar tu cuerpo, cuídalo, diviértete, estudia, juega y toma mucha agua.

- Aléjate de las personas que no te hacen bien y recuerda que descansar es importante.
- ¡Ten un lindo día!

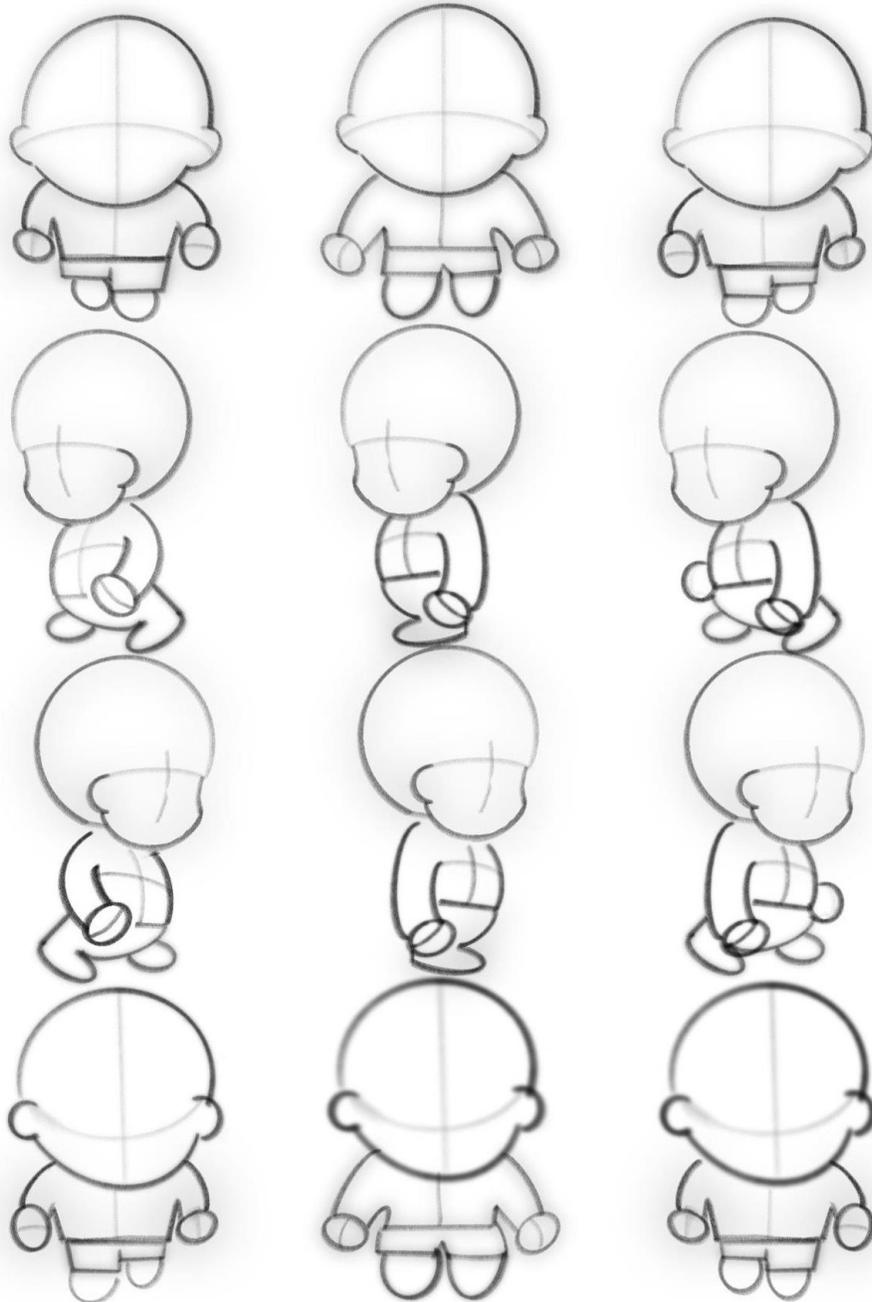
Diálogo 13

- En la escuela me dijeron que la falta de respeto es propia de las personas desconsideradas y egoístas.
- Quienes son así causan daño a las personas, pues pisotean su dignidad y su derecho a ser tomados en cuenta y ser respetados.

Diálogo 14

- ¡Hola! Mi nombre es...
- Es...
- Peter, sí mi nombre es Peter. ¿Cuál es tu nombre?
- (el jugador inserta su nombre)
- Mucho gusto (nombre del jugador)
- Lucas me dijo que eres muy buena persona, ¿Podría contarte una anécdota?
- Sí: Muchas gracias por escucharme.
- Las personas somos como los limones recién cosechados.
- Todos tenemos cáscaras diferentes, lo que sería nuestro físico, pero por dentro tenemos jugo, lo que sería nuestro valor como humanos, nuestra conciencia y lo que aportamos. En ello todos somos iguales y por eso valemos lo mismo.
- Aunque algunos limones sean más grandes, otros más jugosos y otros con más semillas, en sí todos tenemos algo para dar.
- Agradezco tu tiempo, ten un lindo día.
- No: Lo siento, ya casi nadie escucha a este ancianito. Debí suponerlo. ¡Feliz día!

Anexo VI



Chara base: cuerpos

Boceto del cuerpo humano aplicado al videojuego (base).

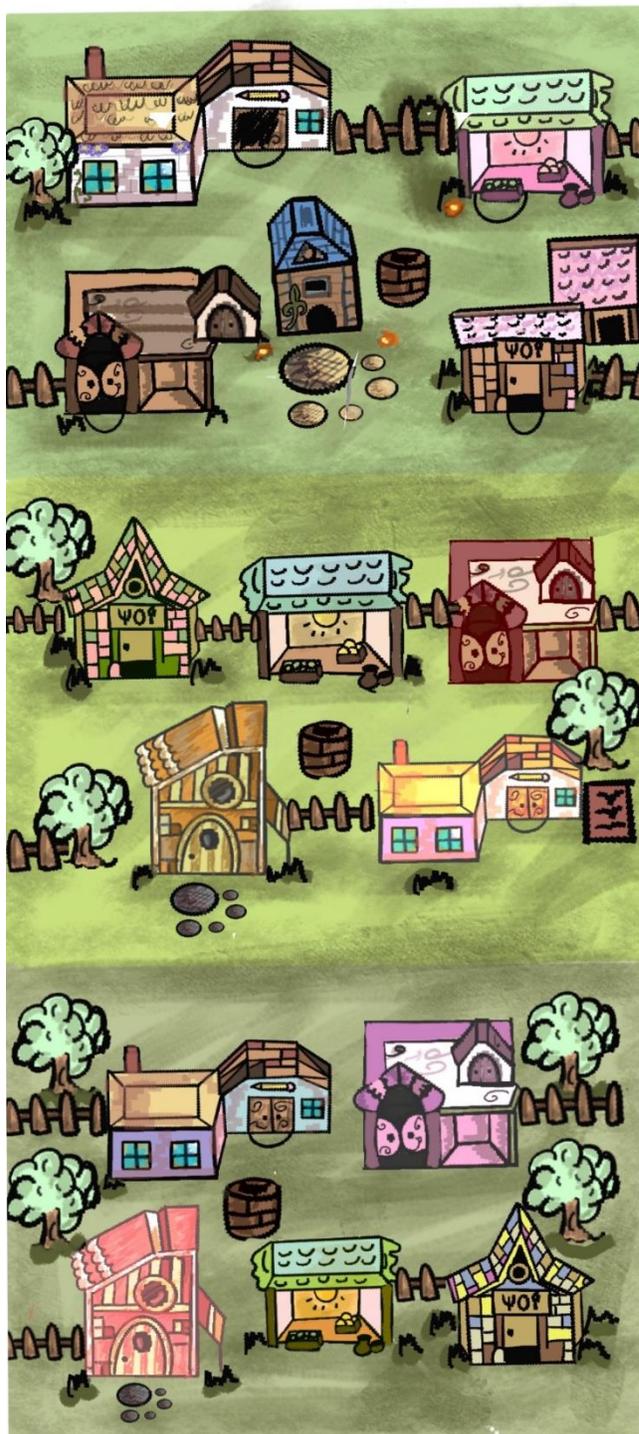
Anexo VII

- Bocetos intermedios a color pantalla final (1080 px 720 px).



Boceto intermedio a color de pantalla final con tres versiones.

- Bocetos intermedios a color pantalla general (1080 px 720 px).



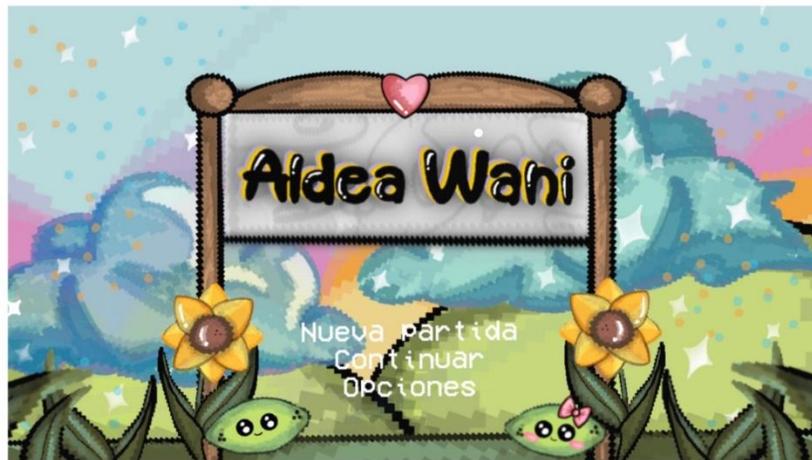
Boceto intermedio a color de pantalla general de aldea Wani a tres variantes.

- Bocetos intermedios a color pantalla de elección de personaje.
(1080 px 720 px).



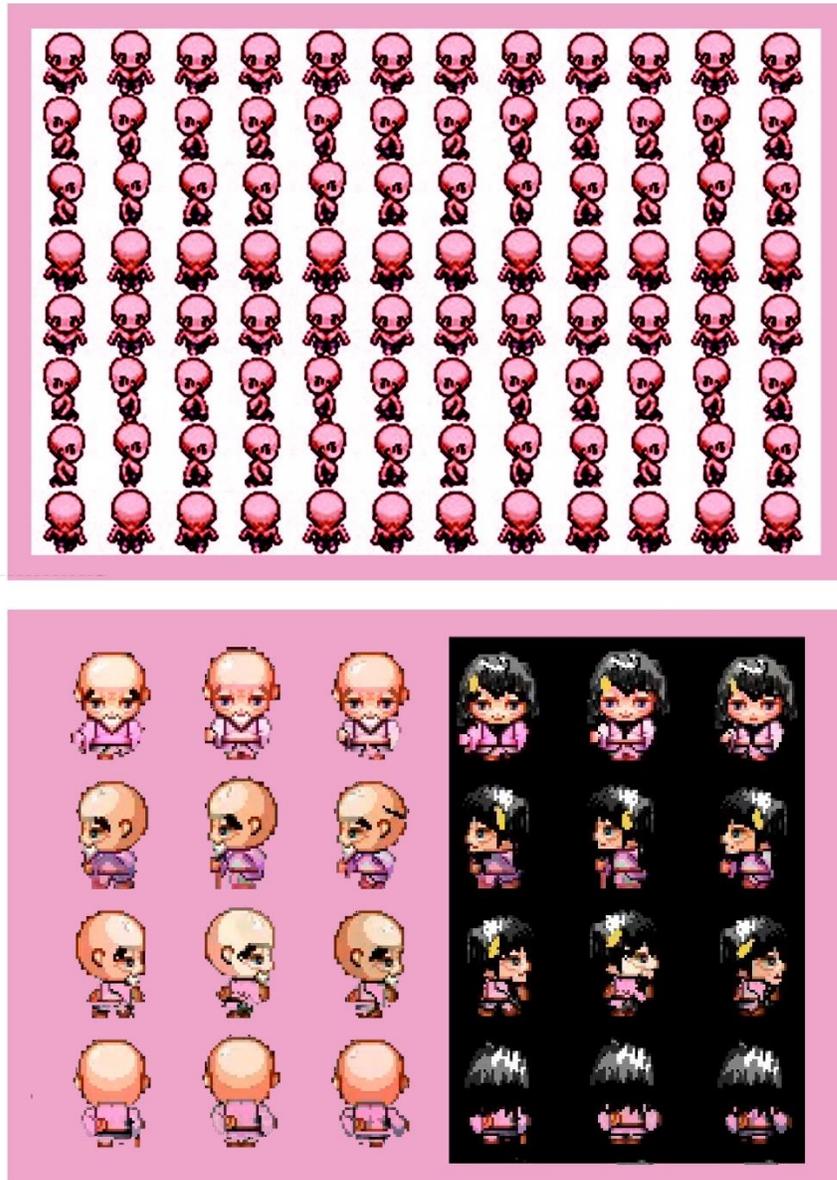
Boceto intermedio a color con tres variantes de pantalla de elección de personaje.

- Bocetos intermedios a color pantalla número 1.
(1080 px 720 px).



Boceto intermedio con tres variantes de pantalla de juego número uno.

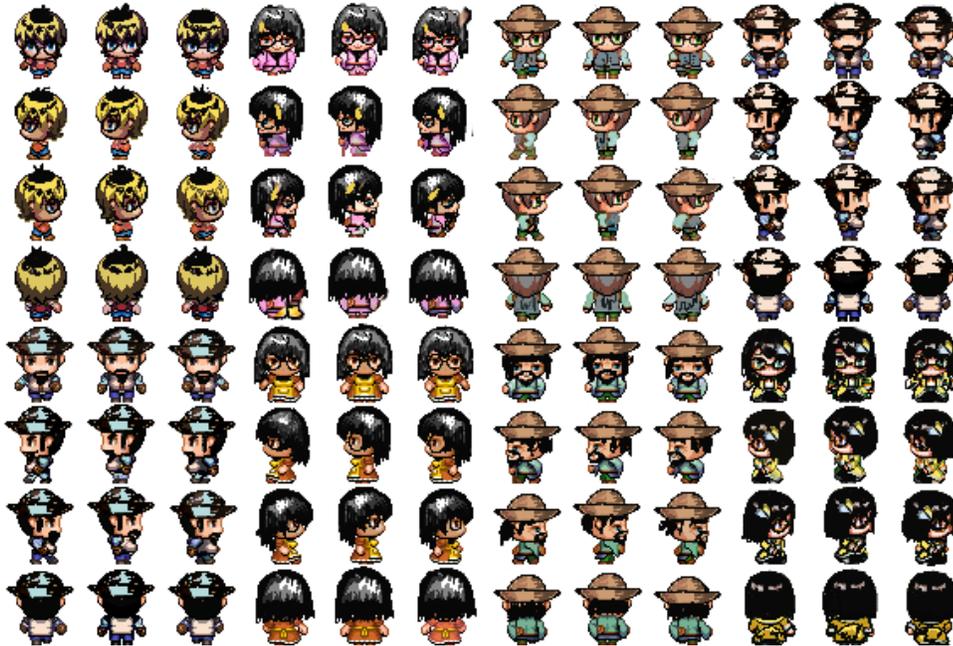
- Proceso de creación visual de personajes humanos.



Para la creación de los personajes se utilizó el cuerpo base proporcionado por el programa, el cual fue modificado en donde se realizaron aplicaciones de tendencias Kawaii. El mismo cuerpo aplica para todos los personajes, las variantes son el cabello, cejas, accesorios, ropa y ojos.

Anexo IX

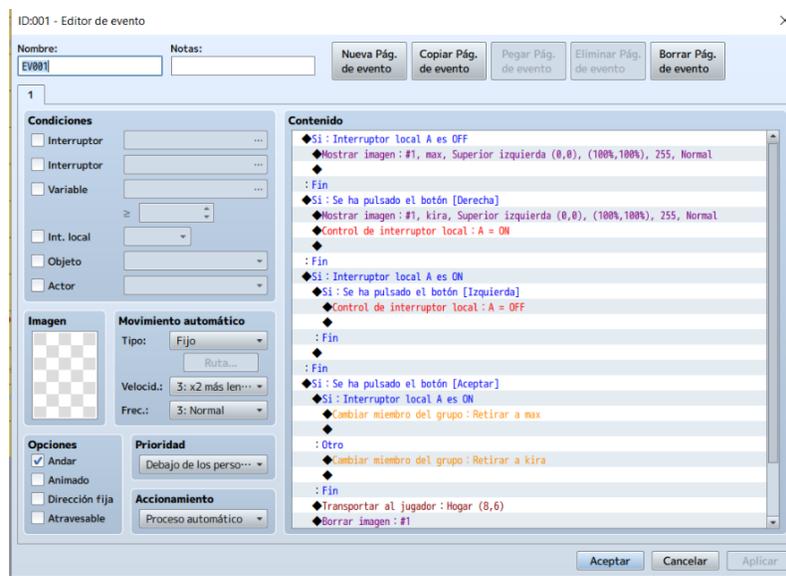
- Personajes humanos (35 px x 35 px c/u).



Pieza chara de personajes aleatorios y de relleno aplicados al videojuego.

Anexo VIII

- Asignaciones y códigos aplicados.



ID:002 - Editor de evento

X

Nombre: Notas:

Nueva Pág. de evento Copiar Pág. de evento Pegar Pág. de evento Eliminar Pág. de evento Borrar Pág. de evento

1

Condiciones

Interruptor

Interruptor

Variable

Int. local

Objeto

Actor

Imagen



Movimiento automático

Tipo:

Ruta...

Velocid.:

Frec.:

Opciones

Andar

Animado

Dirección fija

Atravesable

Prioridad

Accionamiento

Contenido

```

◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : ¡Hola! Mucho gusto, mi nombre es Ana.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : ¿Cuál es tu nombre?
◆Procesar entrada de nombre : max, 13 caracteres
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : Mucho gusto \n[001], yo te explicaré lo que haremos hoy.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : Puedes moverte dando clic o usando las flechas del
: : teclado.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : Para hablar con las demás personas haces clic sobre
: : ellas o presionas la barra espaciadora.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : Puedes salir a conocer a todos, la única condición es
: : que pongas en práctica lo que aprendas hoy.
: : Espero que te diviertas mucho, ten un lindo día.
◆

```

Aceptar Cancelar Aplicar

ID:004 - Editor de evento

X

Nombre: Notas:

Nueva Pág. de evento Copiar Pág. de evento Pegar Pág. de evento Eliminar Pág. de evento Borrar Pág. de evento

1

Condiciones

Interruptor

Interruptor

Variable

Int. local

Objeto

Actor

Imagen



Movimiento automático

Tipo:

Ruta...

Velocid.:

Frec.:

Opciones

Andar

Animado

Dirección fija

Atravesable

Prioridad

Accionamiento

Contenido

```

: : Hola... Lo siento si te interrumpí, me llamo Jim.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : ¿Cuál es tu nombre?
◆Procesar entrada de nombre : max, 8 caracteres
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : Mucho gusto \n[001], lo siento ando algo distraído.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : Me toca exponer tres puntos acerca del respeto y la
: : conciencia en la escuela.
: : Los puntos son : No utilices palabras
: : negativas o insultos para referirte a los demás.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : No permitas que te falten al respeto, pon límites y
: : recuerda disculparte cuando te equivoques.
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : ¿Para ti es fácil respetar a los demás?
◆Mostrar elecciones : Sí, No (Ventana, A la derecha, #1, #2)
: Cuando Sí
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior
: : Me alegro mucho, si todos nos respetamos haremos del
: : mundo un lugar mejor.
: : Gracias por escucharme, ya no me siento triste.
: : Ten un maravilloso día.
◆
: Cuando No
◆Mensaje : Nada, Ventana, Inferior

```

Aceptar Cancelar Aplicar

Comandos base aplicados a la mayoría de los personajes, eventos y asignaciones aplicados.

Anexo IX

- **Enlace video maestra: Vanessa Bonilla.**

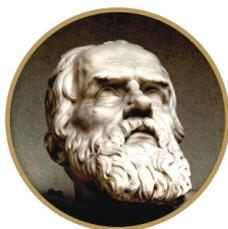
<https://youtu.be/eAPuQ9glAN4>

- **Enlace video catedrática: Claudia Cifuentes.**

<https://youtu.be/rDa0gQfs4yU>

Anexo X

8.2.2. Modelo de la encuesta para profesionales comunicadores y pedagogos



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación

(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F

M

Edad

Nombre

Profesión

Puesto

Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Guatemala, Guatemala 2020

Antecedentes:

Casa Hogar Niños de Fátima fue creada el año 2002 por Fátima Portillo y Claudio Cifuentes, y actualmente se dedica principalmente a brindar apoyo a niños y niñas que han

sido referidos por orden judicial a causa de maltrato, violencia intrafamiliar, abuso sexual y algún problema migratorio. Son rescatados con el afán de proveerles lo necesario para su rehabilitación de tipo integral

Los niños que ingresan a la institución son atendidos por el área médica, nutricional, psicológica, espiritual y académica. Tienen capacidad de atender a 40 niños en el hogar, y de forma indirecta apoyan a un total de 90 niños de los demás departamentos de Guatemala.

A través del acercamiento con la casa “Hogar niños de Fátima” se identificó que no cuenta con un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”.

Instrucciones:

Con base a lo planteado anteriormente, observe la propuesta del videojuego educativo y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta.

Parte Objetiva:

7. ¿Considera necesario crear un videojuego educativo para informar acerca de los valores morales de la consciencia y respeto a niños de 6 a 11 años de edad que asisten a la casa hogar “Niños de Fátima”?

Sí ____

No ____

8. ¿Cree importante recopilar información necesaria de la Casa Hogar “Niños de Fátima” para que a través de esa información se creen perfiles psicológicos los cuales faciliten el entendimiento del videojuego y potencien su comprensión?

Sí ____ No ____

9. ¿Es adecuado inquirir en términos, conceptos, teorías y tendencias del aprendizaje diligente mediante referencias bibliográficas y mediante expertos para que respalden la propuesta de la creación de un videojuego educativo como herramienta de educación alternativa para impulsar los valores morales?

Sí ____ No ____

10. ¿Cree que el aprendizaje sería más efectivo con el uso de un videojuego como herramienta educacional?

Sí ____ No ____

Parte Semiológica:

11. ¿El mensaje del videojuego es claro?

Muy claro ____ Poco claro ____ Nada claro ____

12. ¿Las explicaciones colocadas son comprensibles?

Muy comprensibles ____ Poco comprensibles ____ Nada comprensibles

13. ¿Considera directo el método de aprendizaje, es decir que coloca en último plan los distractores y el jugador se centra en el mensaje del juego?

Muy directo ____ Poco directo ____ Nada directo ____

Parte Operativa:

14. ¿Considera que el método de jugabilidad (control de personaje) es simple y eso ayuda a entender mejor el mensaje del juego?

Ayuda mucho ____ Ayuda poco ____ No ayuda ____

15. ¿Cree que las conversaciones entre los personajes son coherentes?

SI ____ NO ____

16. Según su criterio ¿el videojuego incentiva la curiosidad y la diligencia del jugador?

SI ____ NO ____

Se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio.

(Se inserta área para colocar comentarios).

8.2.3. Modelo de la encuesta para el grupo objetivo.Parte Objetiva:

17. ¿Te gustó aprender acerca de los valores de la conciencia y el respeto por medio del videojuego?

Sí me gustó ____ No me gustó ____

18. ¿Qué prefieres, una clase con exposiciones o aprender por medio de un videojuego?

Prefiero las exposiciones ____ Prefiero el videojuego ____

Parte Semiológica:

19. ¿Te gustaron los personajes del juego?

Sí me gustaron ___ Me gustaron un poco ___ No me gustaron ___

20. ¿Te gustó la Aldea Wani y todas sus casas?

Sí me gustó ___ Me gustó un poco ___ No me gustó ___

Parte Operativa:

21. ¿Fue complicado entender el juego?

No fue complicado ___ Fue poco complicado ___ Fue muy complicado ___

- **Enlace de modelo de la encuesta para profesionales comunicadores y pedagogos.**

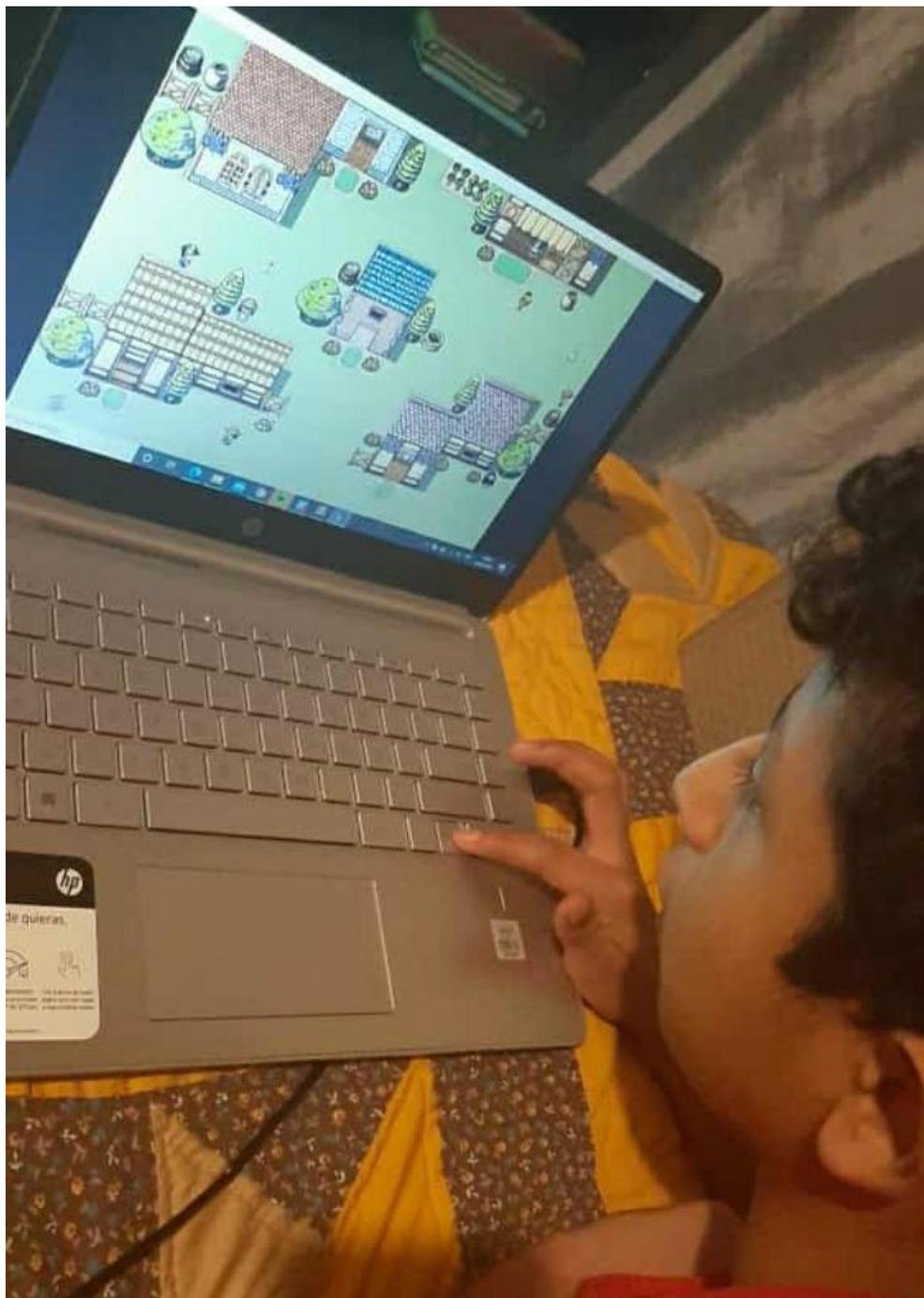
<https://forms.gle/qFoyx4AZXJWky4aZA>

- **Enlace de modelo de la encuesta para expertos en diseño.**

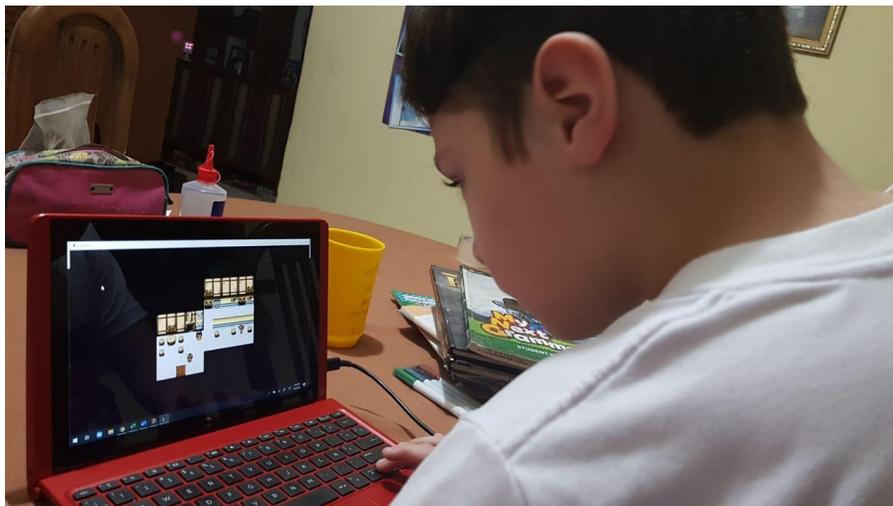
<https://forms.gle/6xkYS9DKHjt3eDnp7>

Anexo XI

- **Evaluación del videojuego por parte del grupo con características parecidas a las del grupo objetivo.**

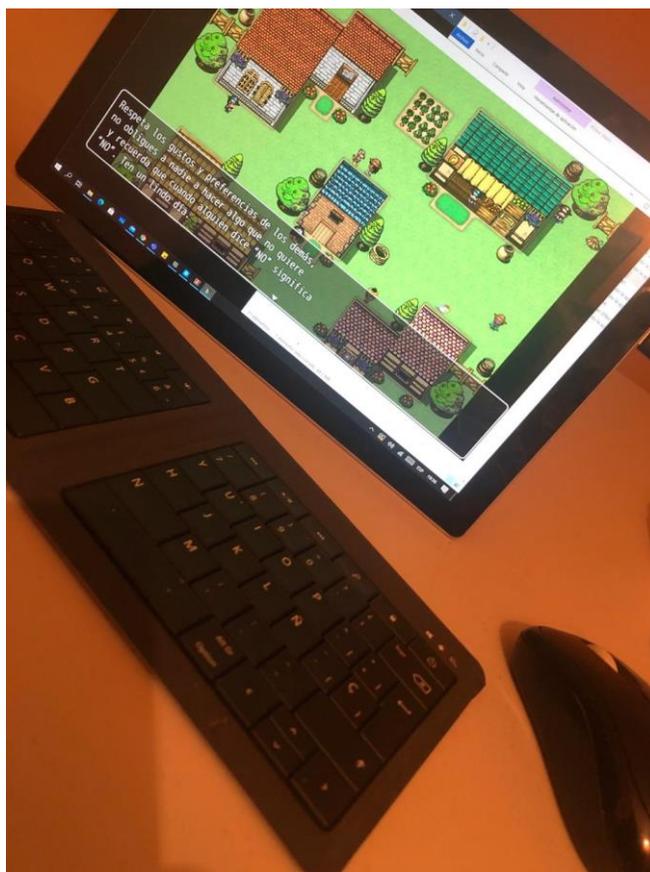


Voluntario testeando el videojuego.



Voluntario testeando el videojuego.

- **Evaluación del videojuego por parte del catedrático Manuel Monroy.**



Asesoría y validación por parte del catedrático.

Anexo XII

- **Enlace de descarga videojuego “Aldea Wani”.**

<https://drive.google.com/file/d/1YFaTwTZI0yyhJeuT-CcpnmTaTKHuf9K0/view?usp=sharing>