Entornos Virtuales y Simulación

# Plantilla de especificación del proyecto

## Apartado I: Diseño Serious Game

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Título Proyecto | | Life is Strange | |
| Autores | Nombre: | | Roles: |
|  | Adson Henrique Silva | | Desarrollador |
|  | Alvaro Jose Gomez Suarez | | Diseñador |

|  |
| --- |
| Objetivos del S.G |
| Los trastornos depresivos son de las principales causas de morbilidad y mortalidad en la infancia, con una prevalencia entre el 2% y el 5%, y en la adolescencia, entre el 4% y el 8%, así mismo, tienen una prevalencia igual en niños y niñas, que cambia en la adolescencia a razón de 2:1 en favor de las mujeres.  Entre las terapias de mayor efectividad se encuentra la terapia cognitivo conductual (Méndez et al., 2000; Caballo & Simon, 2001; Ulloa-Flores, 2011) la cual consiste en un programa que engloba diferentes ejes de intervención, entre estos el primero suele ser la psicoeducación, mediante la cual se le da a conocer las características, causas y manifestaciones de la depresión al paciente y a su familia, haciendo énfasis en la necesidad de recibir ayuda profesional.  El segundo eje suele ser la activación conductual, entendida esta como diseñar un programa de actividades que le resulten placenteras al paciente, y que le brindan una sensación de dominio sobre su vida, y de esa manera romper el circuito de tristeza -sentimiento de inutilidad- tristeza. Para esta suelen utilizarse actividades físicas como ejercitarse cotidianamente, leer un libro, dar un paseo, escribir, entre otras.  Un tercer eje, suele ser el entrenamiento en habilidades sociales, el cual consiste en enseñar al niño a ser hábil socialmente, relacionarse de forma asertiva y disfrutar de esto.  Un cuarto eje consiste en la reestructuración cognitiva, mediante el cual se somete a análisis los pensamientos de carácter negativo sobre sí mismo, sobre su vida y sobre su futuro, que suelen tener un niño con depresión, para después cambiarlos por pensamientos neutros que le permitan evitar una visión de túnel (sólo ve lo negativo).  Referencias:  Caballo, V. E., & Simon, M. A. (2001). Manual de psicología clínica infantil y del adolescente: Trastornos generales. Pirámide.  Méndez, X., Moreno, P. J., Meca, J. S., & Olivares, J. (2000). Eficacia del tratamiento psicológico de la depresión infantil y adolescente: una revisión cualitativa y cuantitativa de dos décadas de investigación. *Psicología Conductual*, *8*(3), 487-510.  Ulloa-Flores, R. E. (2011). Tratamiento multimodal de niños y adolescentes con depresión. *Salud Mental, 34*(5), 6.  Este serious game tratará de estimular al jugador mediante elementos y mecánicas con enfasi positivo para superar o sobrellevar depresión en el ámbito infantil. Elaborado en 2D y con una jugabilidad vertical y ascendente. La idea es, a medida de ir avanzando en el juego y pasando los niveles, sentirse mejor ante la depresión que sienta el jugador.  La obtención de objetos favorables ayudará a sumar puntos en una barra de felicidad, representando un feedback positivo, en caso contrario podrá tomar objetos no favorables y tener un feedback negativo. La referencia al feedback se estipula como aumento o disminución de dicha barra. |

|  |
| --- |
| Usuarios del S.G y modo de alcanzar objetivos |
| Se plantea 1 solo jugador por sesión. Mediante la gráfica del entorno en el cual el jugador empezará en un nivel oscuro y en ambiente desértico irá escalando por saltos al siguiente nivel, consiguiendo objetos que ayuden a mejorar la depresión mediante sonidos y consejos que ayuden a tratarla, asi ira sumando una barra de felicidad que lo impulsa (moralmente) a continuar el juego en busca de más objetos positivos par ascender de nivel. A su vez también habrá objetos que no deben ser tomados y que quitaran felicidad en su barra de felicidad impidiendo ascender de nivel.  A medida que asciende de nivel, se va esclareciendo el entorno, mostrando un ámbito más amigable, confiado y fiable para el jugador.  Entre más objetos favorables consiga, más rápido ascenderá de nivel, teniendo en cuenta que debe conseguir un mínimo de objetos favorables para conseguir ascender.  Se estipularon 5 niveles.  A medida que avance de nivel, irá cambiando la música, con tonos más alegres.  Esto junto con la barra de felicidad y feedback ayudará a que el jugador sienta motivación para continuar en el juego.  Se realizará feedback incrementativo en la barra de felicidad, cada vez que capture un objeto positivo.  Se realizará un feedback negativo, cada vez que capture un objeto negativo, por lo cual le restará en la barra de felicidad. |

|  |  |
| --- | --- |
| Dinámicas de juego | Breve explicación |
| Narrativa  Historia asociada | Un personaje (un niño), irá ascendiendo mediante múltiples plataformas en el aire, para escalar mediante saltos, capturando la obtención de objetos que le ayuden a estar más animado y obtener mayor felicidad.  Empezando en un nivel oscuro y con tonalidades más serias, irá ascendiendo en donde factores como la música y el ambiente irán tornándose más alegres.  En el último nivel se establecerá un ambiente más animado.  El ambiente va cambiando su temática, atravesando por diferentes tipos de terrenos, en el que iniciara en modo desértico y terminará en modo nube. |
| Restricciones  asociados a objetivos | * No podrá ascender de nivel si no consigue 70% los objetos positivos. * No podrá ascender de nivel si consigue solo objetos negativos. * Ascenderá de nivel correspondiendo a su nivel de energía, basado en los objetos positivos que coleccione. * Si cae, debe volver a subir, pero no pierde objetos ni nivel de vida. |
| Progresión  asociados a restricciones | * El ambiente cambiará a medida que sube de nivel, más claro, más luminoso. |
| Ciclo emociones  que se persiguen | * Pasar de la tristeza a la motivación a medida que avanza en niveles y consigue objetos. * Obtener un mejor estado de ánimo al final de cada nivel, impulsandolo a terminar el juego. * Alteraciones mejorables en la música del juego. |
| Relaciones sociales  en caso de existir |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mecánicas de juego generales |  | Breve explicación |
| Retos  Tareas asociadas a restricciones | X | * Obtener una cantidad determinada de objetos favorables. * Al caer deberá volver a subir hasta donde iba, hasta alcanzar el máximo nivel. * La caída es solo en el mismo nivel. |
| Feedback  Indicar intensidad | X | * Cada vez que ascienda de nivel, se notificara por cambio de música y cambio de ambiente (gráficos). * Cada vez que tome un elemento favorable, aumentará su felicidad. * Cada vez que tome un elemento no favorable, disminuirá su felicidad. |
| Recompensa/s  intrínseca | X | * Aumento en barra de energía. * Capturar objetos favorables. |
| Recompensa/s  extrínseca |  |  |
| Adquisición de recursos  asociado a objetivo | X | * Conseguir objetos favorables le ayudará a subir nivel de felicidad y sentirse mejor en su avance en el juego. * Conseguir objetos no favorables, disminuirá su felicidad y no avanzará en el juego. * Hay más objetos favorables que no favorables. |
| Oportunidades  variabilidad del juego | X |  |
| *Solo para juegos sociales* |  |  |
| Cooperación |  |  |
| Competición |  |  |
| Turnos |  |  |
| Transacciones |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Componentes de juego generales | X | Breve explicación |
| Logros | X | Ascender de nivel.  Conseguir objetos favorables. |
| Avatares | X | 1 solo avatar, versión de niño. |
| Trofeos | X | Barra de felicidad. |
| Colecciones |  |  |
| Nuevo contenido o regalos |  |  |
| Puntos | X | Representados en una barra de energía. Al final se mostrará dependiendo los objetos conseguidos. |
| Niveles | X | 5 niveles máximo |
| *Solo para juegos sociales* |  |  |
| Combates |  |  |
| Donaciones |  |  |
| Equipos |  |  |
| Clasificaciones |  |  |
| *Valor añadido al S.G.* |  |  |

|  |
| --- |
| Métrica: listado de elementos a medir |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemento a medir en el juego** | **Magnitud relacionada** | **Valores medidos** | **Operación** | **Resultado final** |
| Cantidad de elementos favorables obtenidos | unidades | 10  Cada uno vale x22 |  |  |
|
| Cantidad de elementos no favorables obtenidos | unidades | 4  Cada uno resta -22 |  |  |
|
| Tiempo total del juego | minutos y segundos | De 0 hasta final (sin determinar limite) |  |  |
| Sumatoria de la barra de energia de los puntos obtenidos en cada nivel. muestra el total al finalizar el juego. | unidades | 220 maximo | Para nivel máximo, consiguiendo todo los puntos favorables. |  |
| 132 mínimo | Puntaje mínimo obtenido para ascender del nivel |  |

Notas: (Ver Tema Serious Games y Gamificación)