

Documento de diseño del juego serio para la detección de síntomas de depresión en adolescentes:

“Lo busco pero no lo encuentro”

Reynaldo Alexander Couoh Martin

Índice

[Introducción](#)

[PHQ-9](#)

[Interpretación de los resultados](#)

[La pregunta 10](#)

[Minijuegos](#)

[1. ¿Cómo te ves?](#)

[Mecánica](#)

[Cuerpo:](#)

[Cabello:](#)

[Tono de piel y color de ojos:](#)

[Accesorios:](#)

[Interfaz del juego](#)

[2. Esquiva a los perros](#)

[Mecánica](#)

[Interfaz del juego](#)

[3. Canción de cuna](#)

[Mecánica](#)

[Interfaz del juego](#)

[4. ¡A comer!](#)

[Mecánica](#)

[Interfaz del juego](#)

[5. Buscando las monedas](#)

[Mecánica](#)

[Interfaz del juego](#)

[6. Dale al topo](#)

[Mecánica](#)

[Interfaz del juego](#)

[Personajes](#)

[Kati](#)

[Diego](#)

[Milaneso](#)

[Historia](#)

[Fondos](#)

[Storyboard](#)

Introducción

“Lo busco pero no lo encuentro” es un juego que tiene como objetivo detectar síntomas de depresión en adolescentes a través del PHQ-9, una herramienta de evaluación utilizada para medir la gravedad de los síntomas de depresión.

Descripción del juego

El juego nace de la idea de convertir alguna herramienta de evaluación para detectar síntomas de depresión en adolescentes, en un videojuego. En este sentido, “Lo busco pero no lo encuentro” mapea cada una de las 10 preguntas contenidas en el PHQ-9; en seis diferentes minijuegos que van acompañados de una historia intrigante para mantener la atención y curiosidad del jugador.

Género

Juego serio.

Audiencia

Adolescentes de secundaria y prepa.

PHQ-9

CUESTIONARIO SOBRE LA SALUD DEL PACIENTE-9 (PHQ-9)

Durante las <u>últimas 2 semanas</u> , ¿qué tan seguido ha tenido molestias debido a los siguientes problemas? (Marque con un “ ” para indicar su respuesta)	Ningún dia	Varios días	Más de la mitad de los días	Casi todos los días
1. Poco interés o placer en hacer cosas	0	1	2	3
2. Se ha sentido decaído(a), deprimido(a) o sin esperanzas	0	1	2	3
3. Ha tenido dificultad para quedarse o permanecer dormido(a), o ha dormido demasiado	0	1	2	3
4. Se ha sentido cansado(a) o con poca energía	0	1	2	3
5. Sin apetito o ha comido en exceso	0	1	2	3
6. Se ha sentido mal con usted mismo(a) – o que es un fracaso o que ha quedado mal con usted mismo(a) o con su familia	0	1	2	3
7. Ha tenido dificultad para concentrarse en ciertas actividades, tales como leer el periódico o ver la televisión	0	1	2	3
8. ¿Se ha movido o hablado tan lento que otras personas podrían haberlo notado? o lo contrario – muy inquieto(a) o agitado(a) que ha estado moviéndose mucho más de lo normal	0	1	2	3
9. Pensamientos de que estaría mejor muerto(a) o de lastimarse de alguna manera	0	1	2	3

FOR OFFICE CODING 0 + + +

=Total Score: _____

Si marcó cualquiera de los problemas, ¿qué tanta dificultad le han dado estos problemas para hacer su trabajo, encargarse de las tareas del hogar, o llevarse bien con otras personas?

No ha sido difícil <input type="checkbox"/>	Un poco difícil <input type="checkbox"/>	Muy difícil <input type="checkbox"/>	Extremadamente difícil <input type="checkbox"/>
--	---	---	--

Interpretación de los resultados

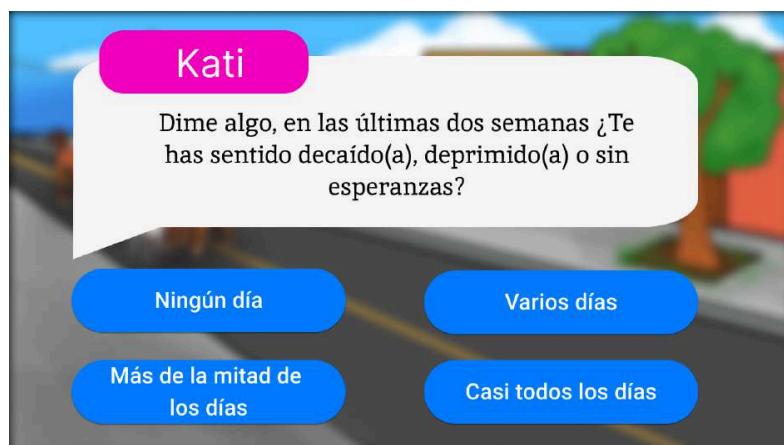
Total Score	Depression Severity
1-4	Minimal depression
5-9	Mild depression
10-14	Moderate depression
15-19	Moderately severe depression
20-27	Severe depression

Recuperado de: [Patient Health Questionnaire \(PHQ-9\) \(stanford.edu\)](#)

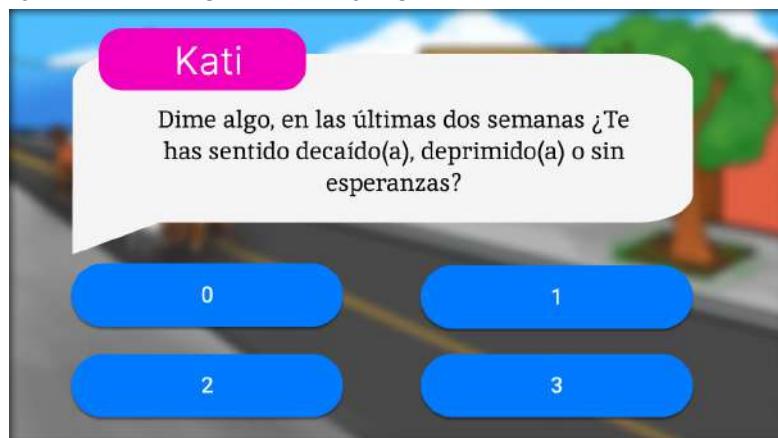
Conteo de puntos en el juego

Cada pregunta mostrada anteriormente se desplegará en una pantalla con sus respectivas opciones, de las cuales, cada una tendrá una puntuación no visible para el jugador pero sí para el maestro o el responsable.

Los puntos se irán sumando a través de un contador, y el resultado final sólo será visible para las personas autorizadas que lo usarán para su interpretación.



Ejemplo de pregunta en el juego.



Valor de las opciones de la pregunta.

La pregunta 10

La última pregunta generalmente se encuentra en el **PHQ-9** como un seguimiento de los síntomas reportados en el cuestionario.

En este contexto particular del juego, no tiene valor como las preguntas anteriores y sólo se usará para su análisis cualitativo y verificar si la puntuación final coincide con la respuesta final del usuario. Por ejemplo, si se obtuvo una puntuación de 20 puntos, esto sugeriría que el usuario podría tener depresión severa, pero si en la última pregunta respondió que no ha sido nada difícil llevar a cabo su vida cotidiana, entonces se podría pensar que no se contestaron adecuadamente las nueve preguntas anteriores.

Minijuegos

1. ¿Cómo te ves?

Mecánica

En este minijuego el jugador creará su avatar con las siguientes opciones disponibles:

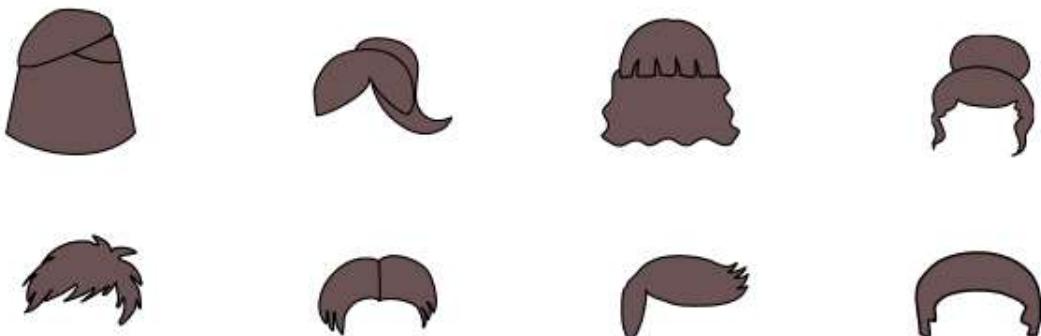
Cuerpo:

Se podrá elegir entre cuerpo sin silla de ruedas y cuerpo con silla de ruedas.



Cabello:

Se podrá elegir entre 8 cortes y 5 colores.



Tono de piel y color de ojos:

Se podrá elegir entre 8 tonos de piel:



Se podrá elegir entre los siguientes colores de ojos:



Accesorios:

Se podrá añadir a su avatar:

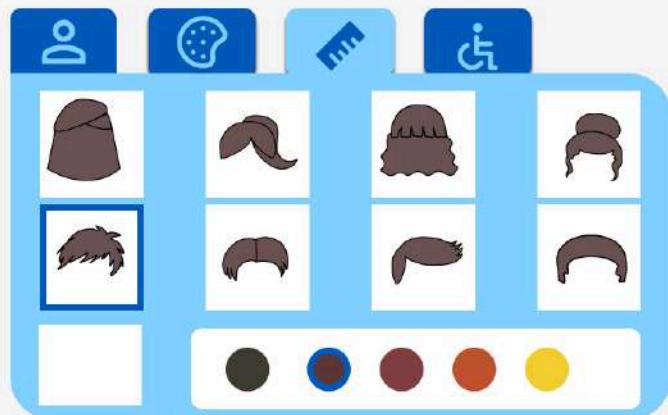
- lentes
- aparato auditivo
- prótesis en la mano o el pie



Interfaz del juego

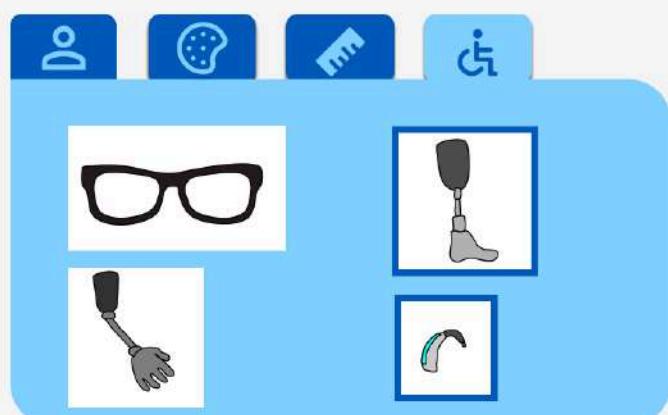


¿Cómo eres?



Listo

¿Cómo eres?



Listo

¿Cómo eres?



Piel



Ojos



Listo

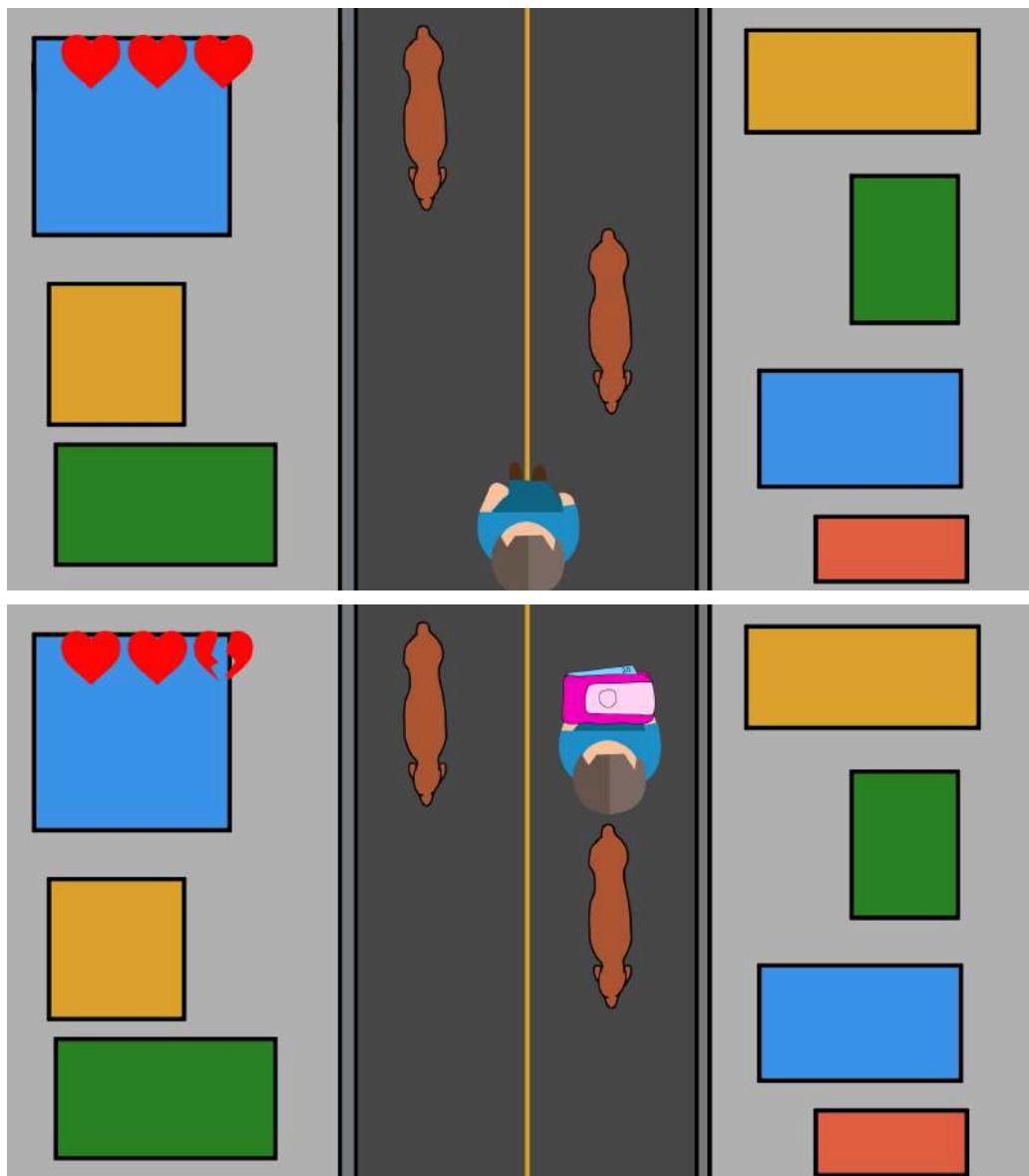
2. Esquiva a los perros

Mecánica

En este minijuego el jugador deberá moverse a la izquierda o a la derecha para esquivar a los perros.

Se cuenta con tres vidas, cada vez que el personaje choque con un perro, se restará una vida. El juego termina cuando el jugador toma la cartera.

Interfaz del juego



3. Canción de cuna

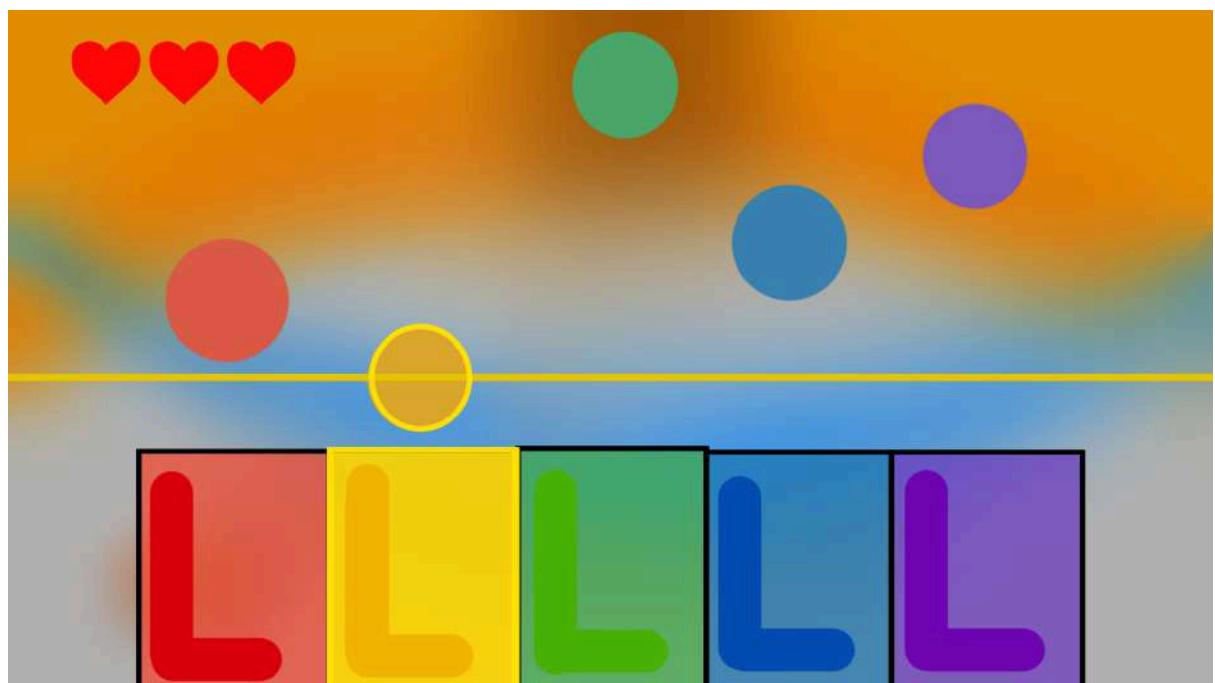
Mecánica

En este minijuego irán cayendo esferas de colores, el jugador deberá hacer click en la tecla del mismo color justo cuando la esfera se encuentre en la línea guía de la pantalla.

Se cuenta con tres vidas que irán disminuyendo cada vez que una de las esferas cruce la línea guía y el jugador no haya presionado la tecla correspondiente.

El juego termina cuando la canción finaliza.

Interfaz del juego

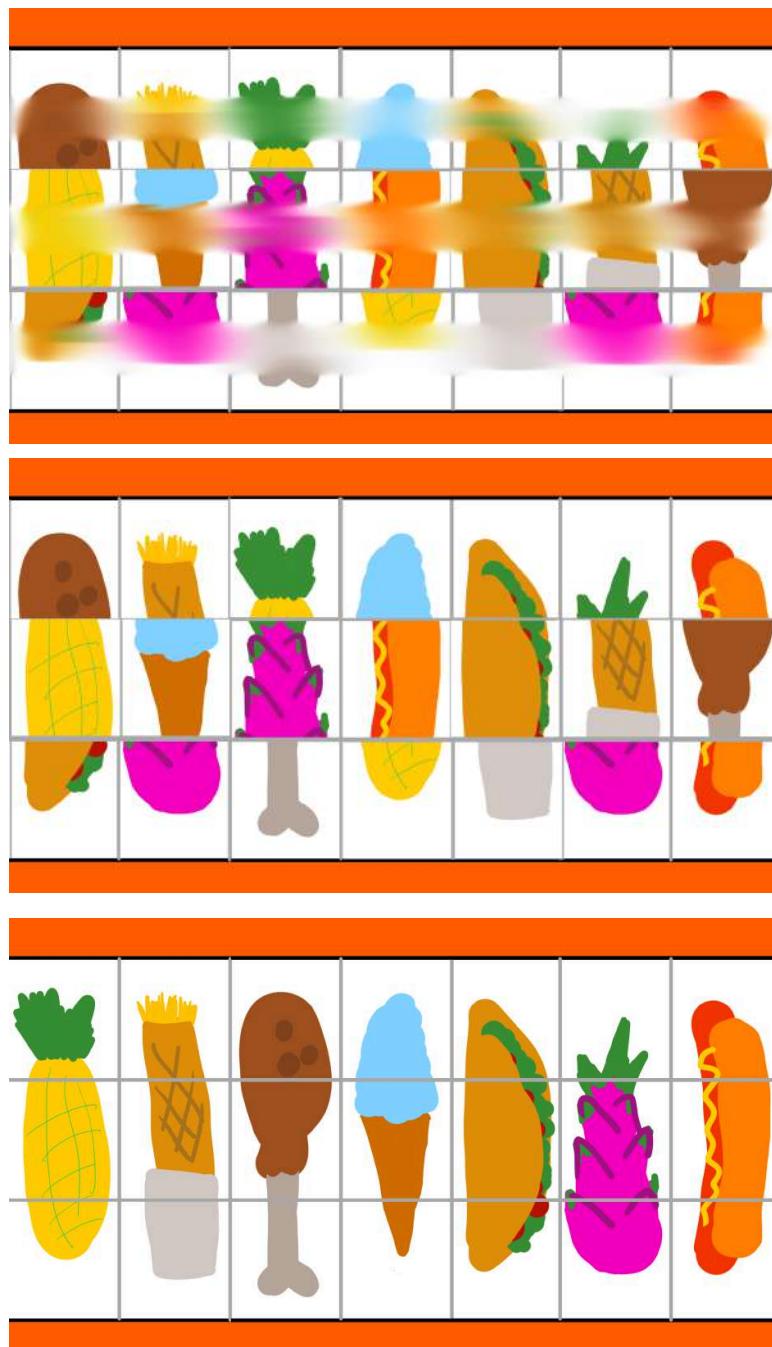


4. ¡A comer!

Mecánica

En este minijuego tres filas con imágenes irán girando por la pantalla (similar a los juegos de casino) cada vez que el jugador presione una tecla se detendrá una fila empezando por la de arriba. El jugador tendrá intentos infinitos. La meta es hacer que las tres filas coincidan para formar los alimentos completos.

Interfaz del juego



5. Buscando las monedas

Mecánica

En este minijuego el jugador deberá encontrar las cinco monedas de 5 pesos escondidas en todo el escenario.

Cada vez que el jugador encuentre una moneda deberá hacer click sobre ella. No hay vidas pero el jugador tendrá límite de tiempo de 2 minutos.

Interfaz del juego



6. Dale al topo

Mecánica

En esta actividad el jugador deberá golpear a los topos pero el detalle está en que cada round es más difícil que el anterior y entre los topos se encuentra su mascota perdida.

Round 1: los topos salen y se esconden a velocidad normal

Round 2: los topos salen y se esconden a velocidad lenta y se presenta que la mascota está entre los topos, cada que se golpee un topo la velocidad aumenta y si golpea a su mascota pierde puntos.

Round 3: los topos aparecen rápidamente pero después de golpear a 3, el jugador ha ganado y recupera su mascota.

Interfaz del juego



Personajes

Kati

La primera amiga a la que se le pide y proporciona ayuda.



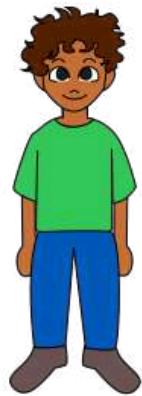
Doña María

La segunda persona que nos dará más pistas.



Diego

Un amigo que veremos en el camino y tendremos que ayudar, gracias a él podremos acceder a la última parte del juego.



Milaneso

Nuestro gran amigo que hemos estado buscando todo el día.



Historia

Nuestra aventura comienza con una plática con nosotros mismos, hemos perdido algo y necesitamos encontrarlo. ¿Dónde estará? Nuestra mente hace un gran esfuerzo tratando de recordar lugares, pero primero debemos ayudarla a recordar cómo nos vemos físicamente.

Después de un arduo trabajo eligiendo nuestra apariencia, nuestra mente recuerda un posible lugar donde está aquello que buscamos: con Kati. Rápidamente vamos a casa de Kati a preguntarle si ella ha visto aquello que buscamos, pero parece que ella necesita más ayuda, pues se le ha caído su cartera en la calle y no la puede recuperar porque todo el lugar está invadido de perros callejeros.

Como un buen amigo le ayudamos y esquivamos a todos los perros para recuperar la cartera, muy agradecida Kati nos revela dónde ha visto lo que buscamos: por la casa de doña María.

Vamos a casa de doña María pero justo antes de siquiera preguntarle, nos pide ayuda para cuidar a su bebé ya que ella necesita ir a comprar unas cosas. Nos percatamos que se veía algo cansado, así que le tocamos una canción de cuna para ayudarlo a dormir.

Cuando doña María regresa se sorprende de que hemos logrado hacer dormir a su bebé y nos dice que debemos ir a buscar en la feria ya que siempre ve a nuestra entidad perdida por allí.

De camino a la feria nos da hambre así que nos detenemos a comer algo, entre la gente nuestro amigo Diego nos ve y nos saluda, él se ve muy preocupado así que le preguntamos si todo está bien. Resulta que ha perdido el dinero de las tortillas ¡Ahora su familia no podrá almorzar!. Sin embargo, le ofrecemos nuestra ayuda y encontramos las monedas.

Como muestra de su gratitud, Diego nos regala una entrada para la feria ¡Qué suerte!.

Ya en la feria empezamos a buscar por todos lados pero parece que no hay rastro de lo que buscamos. Desmotivados y como el día está por terminar no nos queda más que intentar un juego para que el día al menos valga la pena.

Nos dirigimos al juego “Dale al topo” ya que nos encanta, empezamos a jugar y a golpear a los topos, de la nada nos percatamos de que allí está, entre los topos se encuentra nuestro gato ¡Lo hemos estado buscando todo el día!.

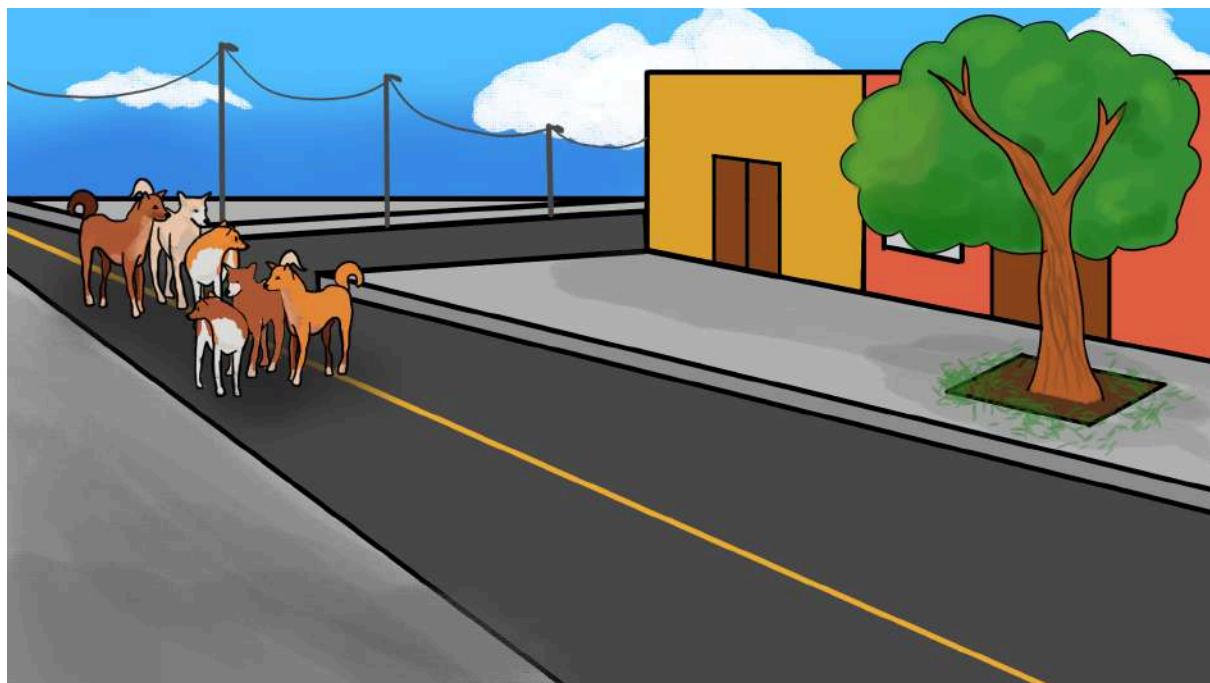
El día no podría terminar mejor: ganamos en el juego y finalmente recuperamos a milaneso ¡Qué suerte!.

Fondos

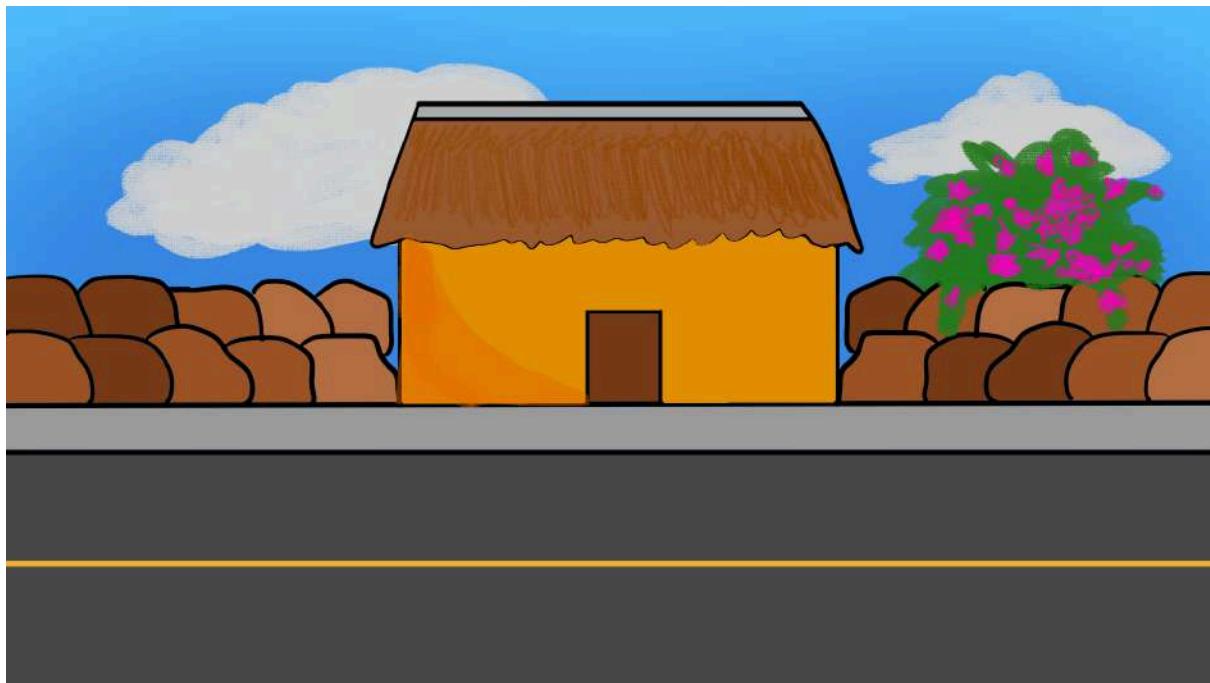
El mapa de los lugares a los que el jugador deberá de ir.



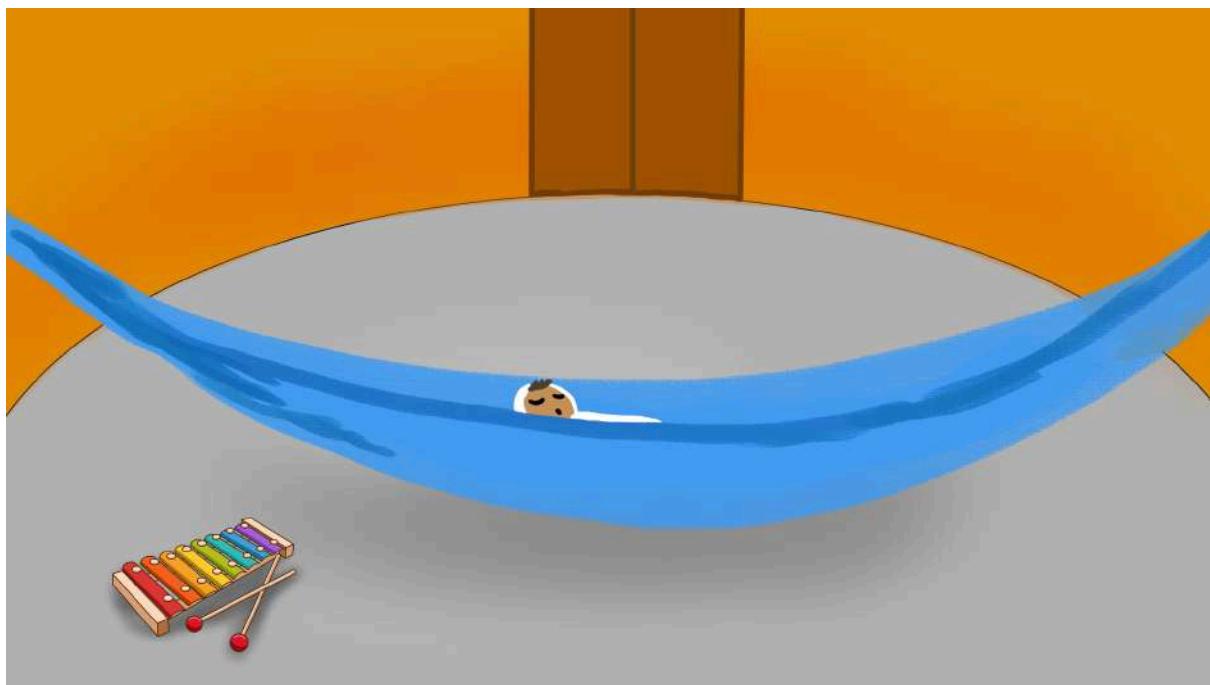
La casa de Kati.



La casa de doña María.



Dentro de la casa de doña María.



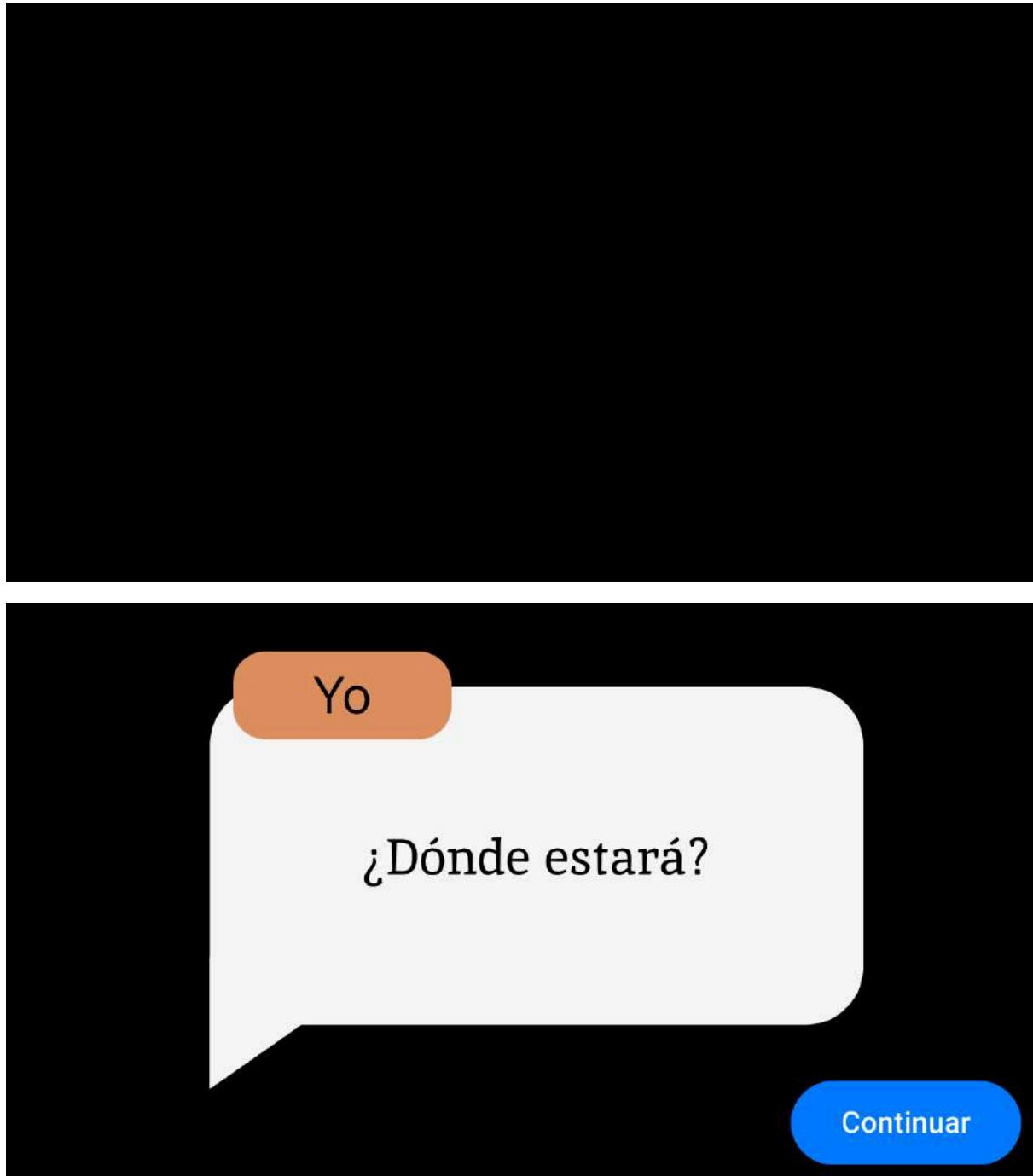
El mercado.



La feria.



Storyboard



Yo

Siempre te me pierdes

Continuar

Mente

¿Cuándo fue la última vez
que lo viste?

Continuar

Yo

Hace dos semanas...

Continuar

Mente

¿Qué es lo que recuerdas?

Continuar

Yo

Recuerdo que estaba
cerca...

Continuar

Mente

Hablando de recordar,
recuérdame cómo eres
físicamente

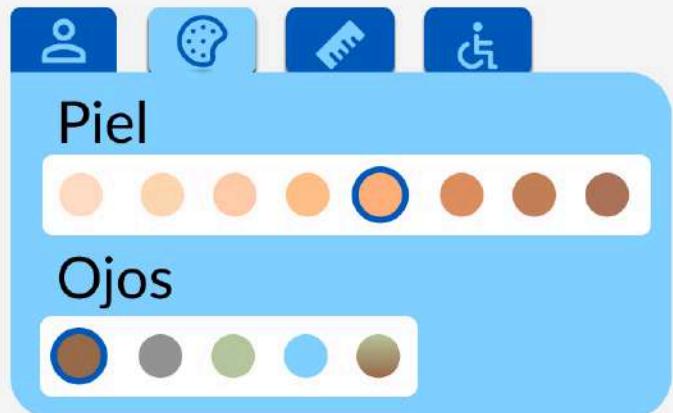
Continuar

¿Cómo eres?



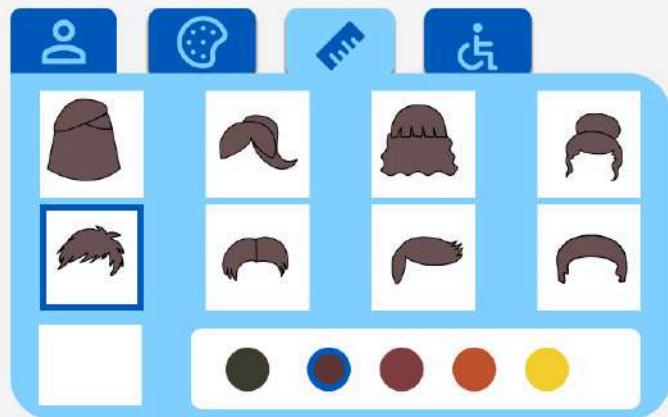
Listo

¿Cómo eres?



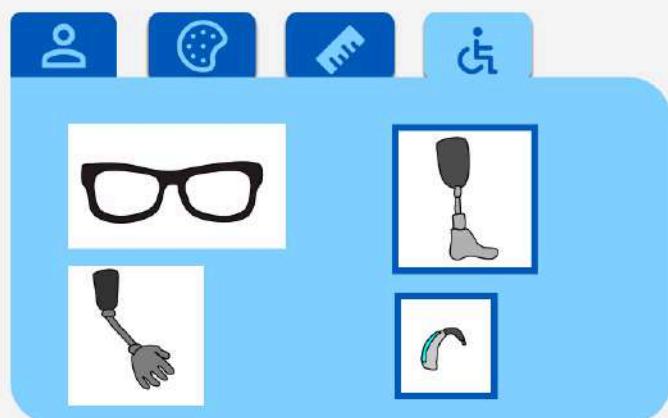
Listo

¿Cómo eres?

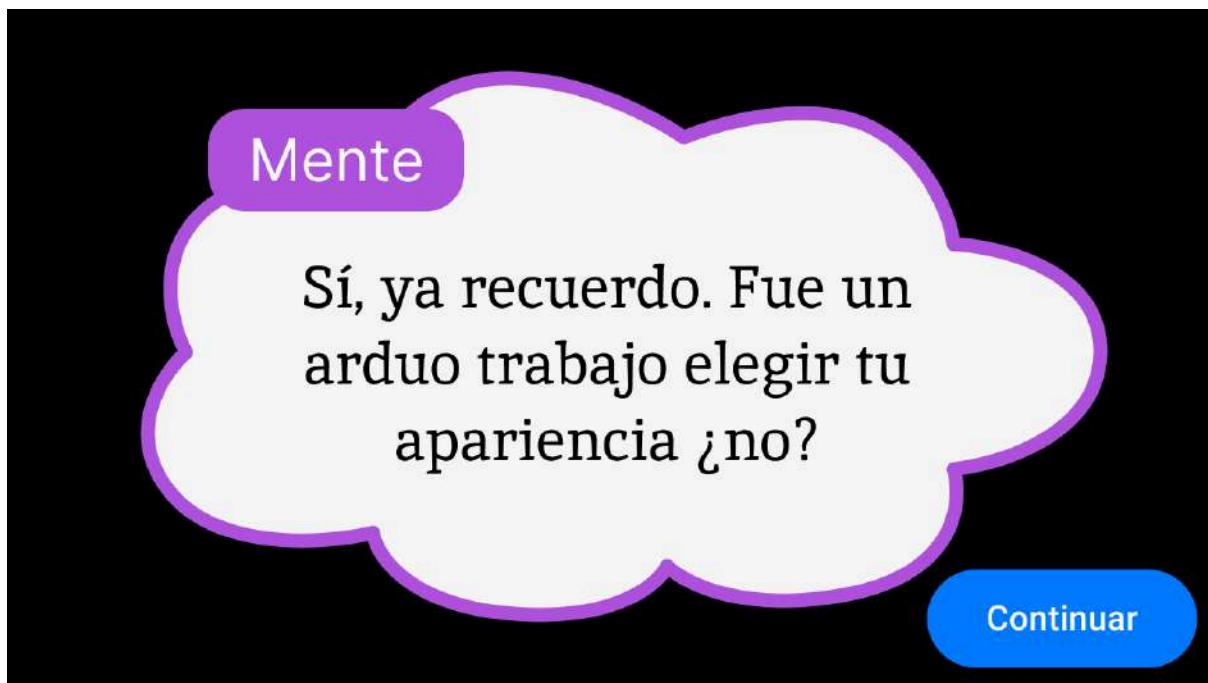


Listo

¿Cómo eres?



Listo



Mente

Dime algo, en las últimas dos semanas
¿Qué tan seguido te has sentido con poco
interés o placer en hacer cosas?

Ningún día

Varios días

Más de la mitad de
los días

Casi todos los días

Mente

Entiendo...

Continuar

Mente

Ya sé dónde podría estar
aquellos que buscas...
¡Con Kati!

Continuar

Yo

Hola Kati

Continuar





Kati

Se me cayó mi cartera de regreso a mi casa y jamás
la recuperaré porque están los perros de la colonia
por toda la calle

Continuar

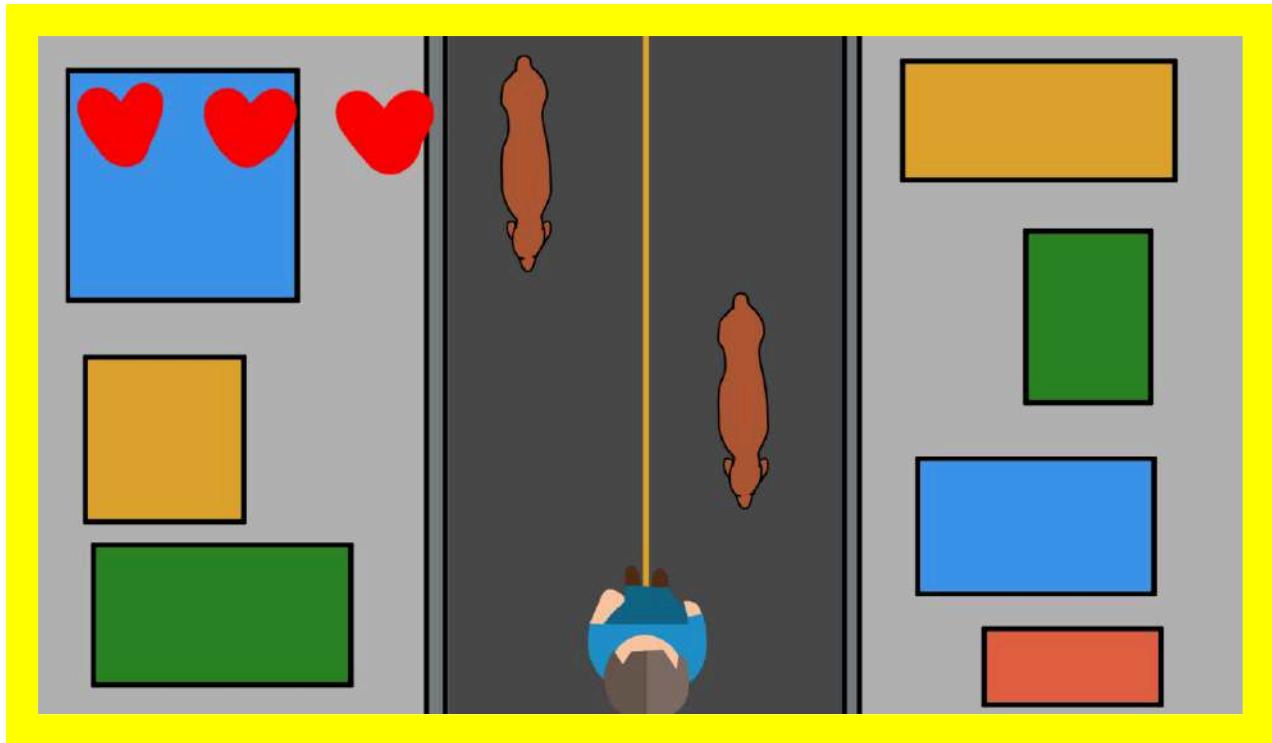


Yo

Yo puedo ayudarte

Continuar







Kati

¡muchas gracias! Me sentía tan mal
y había perdido todas las
esperanzas

Continuar

Kati

Dime algo, en las últimas dos semanas ¿Te
has sentido decaído(a), deprimido(a) o sin
esperanzas?

Ningún día

Varios días

Más de la mitad de
los días

Casi todos los días







Doña María

Qué bueno que estés aquí, necesito que cudes a
mi bebé mientras voy a comprar unas cosas.

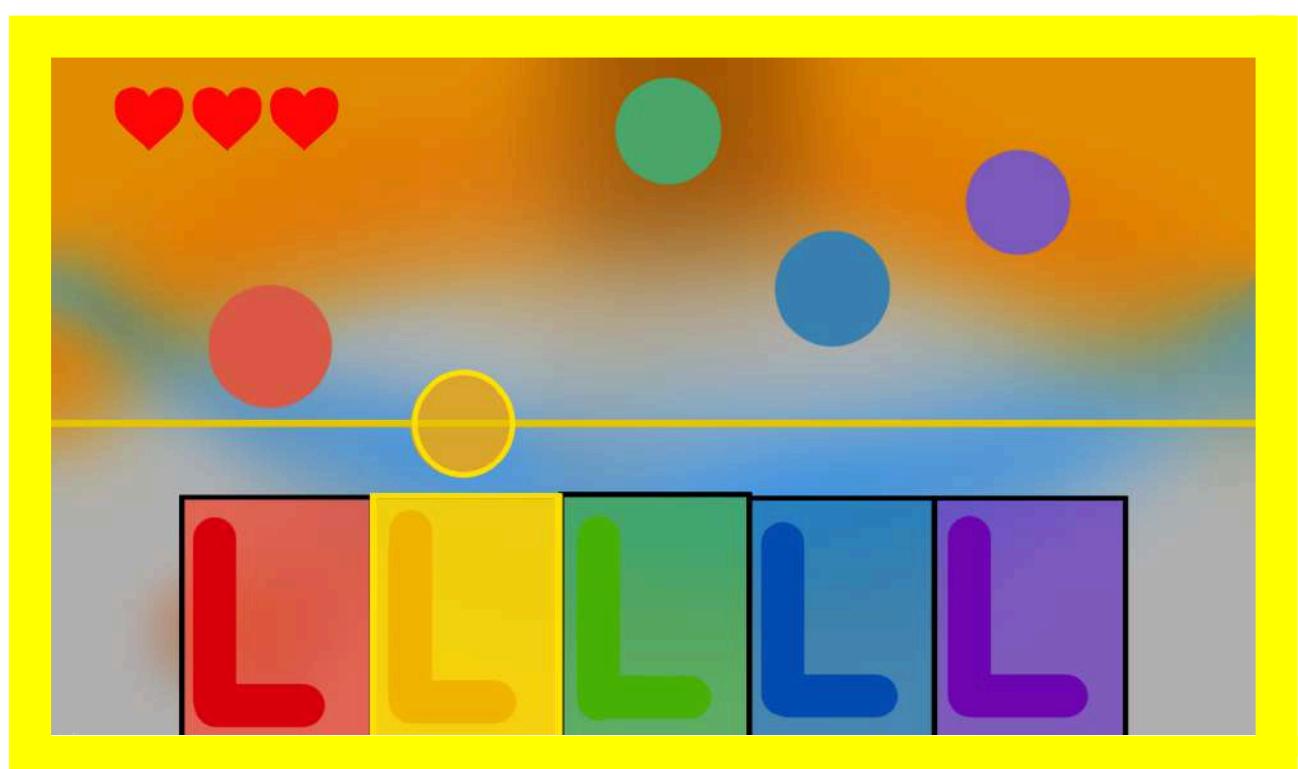
Continuar



Yo

pero...
-bueno está bien.

Continuar





Doña María

Ya regresé
ohh es difícil que mi bebé se quede dormido,
pero lo lograste

Continuar

Doña María

¿y tú? ¿Has tenido dificultad para quedarte
o permanecer dormido(a), o
has dormido demasiado?

Ningún día

Varios días

Más de la mitad de
los días

Casi todos los días

Doña María

¿Te has sentido cansado(a) o con poca energía?

Ningún día

Varios días

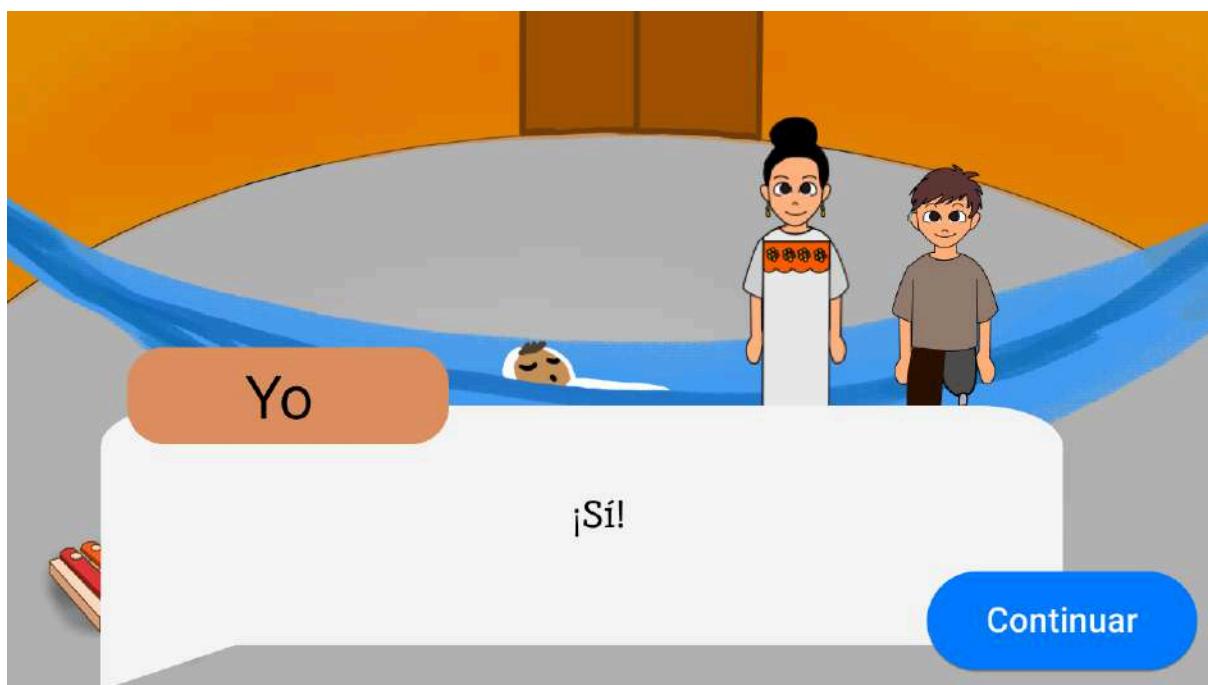
Más de la mitad de los días

Casi todos los días

Doña María

Entiendo.

Continuar





Doña María

Deberías revisar en la feria, algunas veces lo he visto allí

Continuar

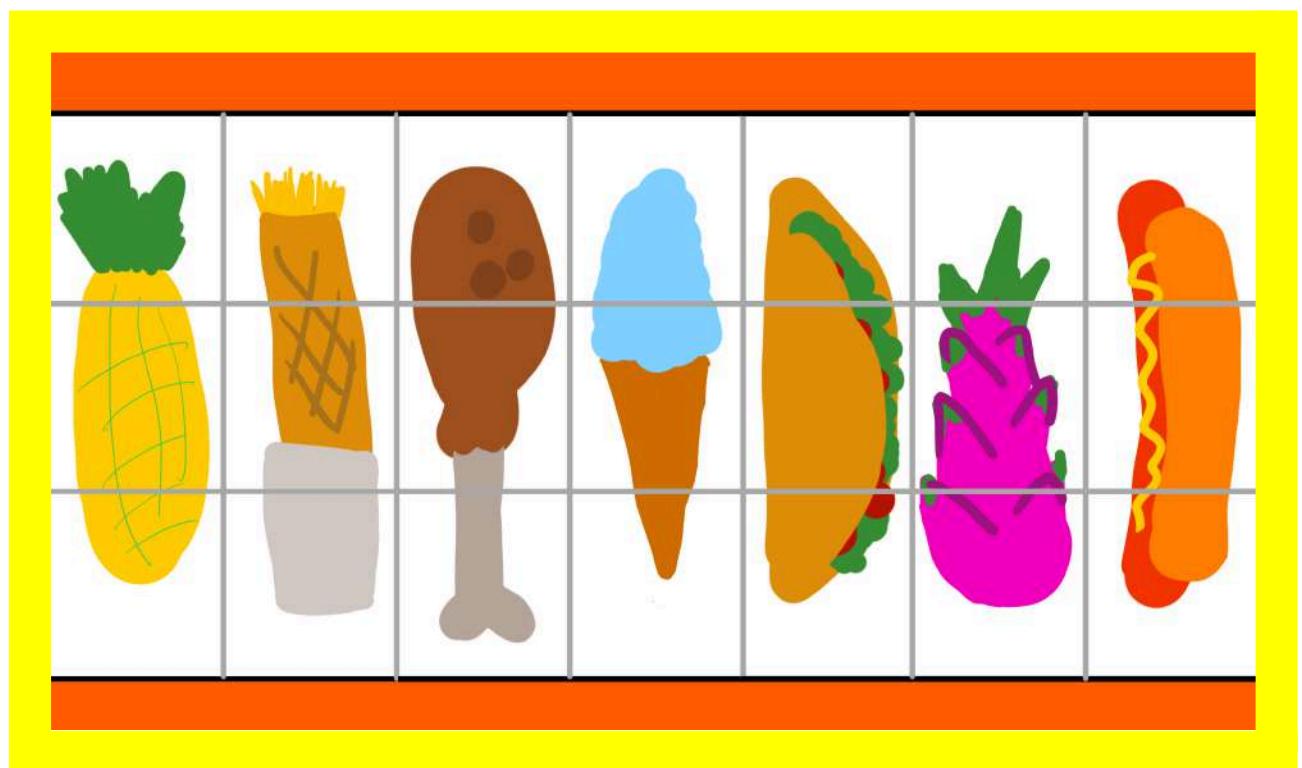


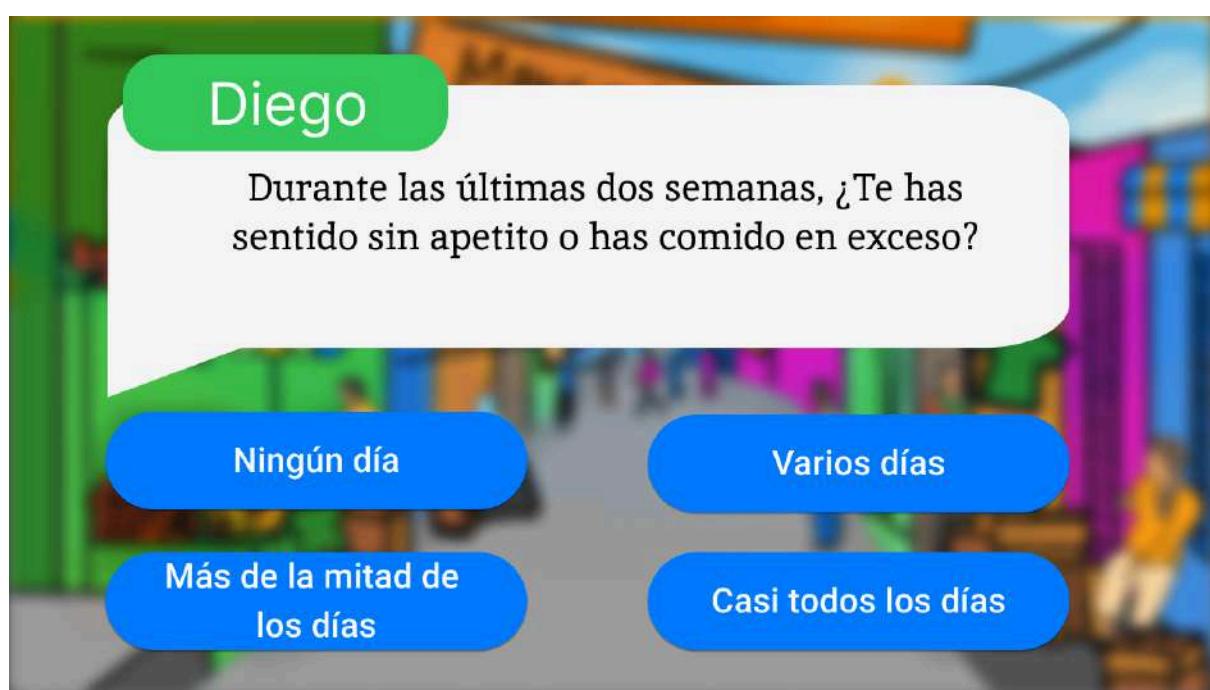
Yo

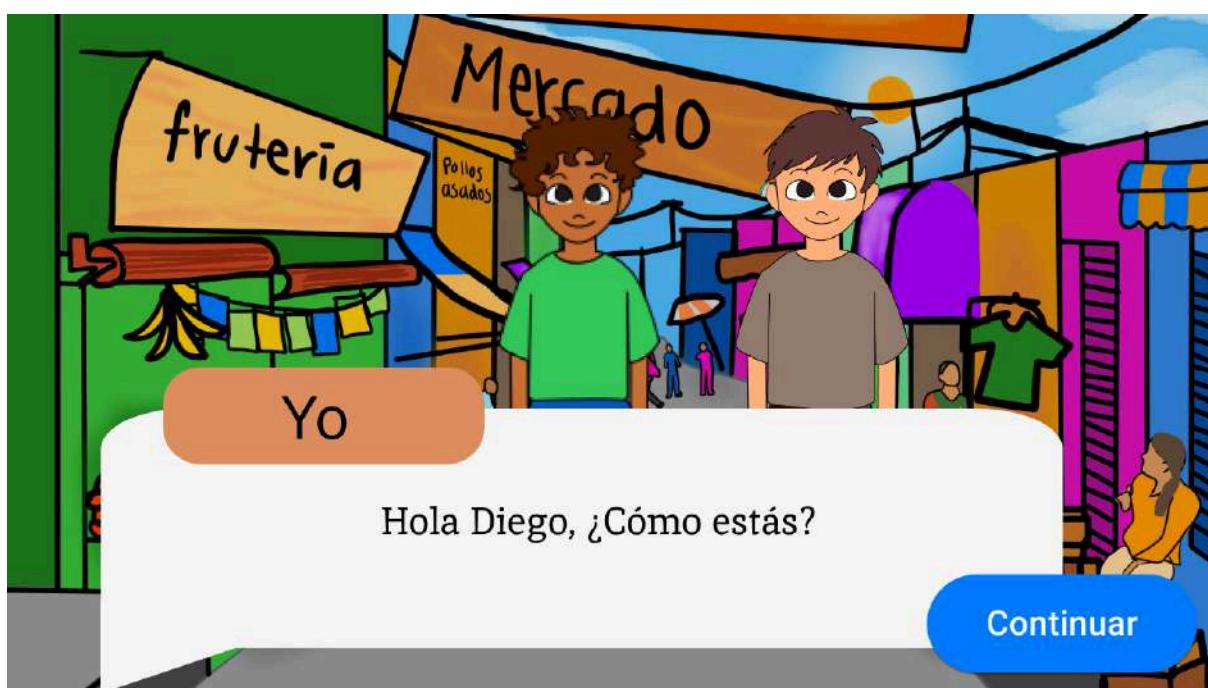
Gracias doña María, que pase linda tarde.

Continuar

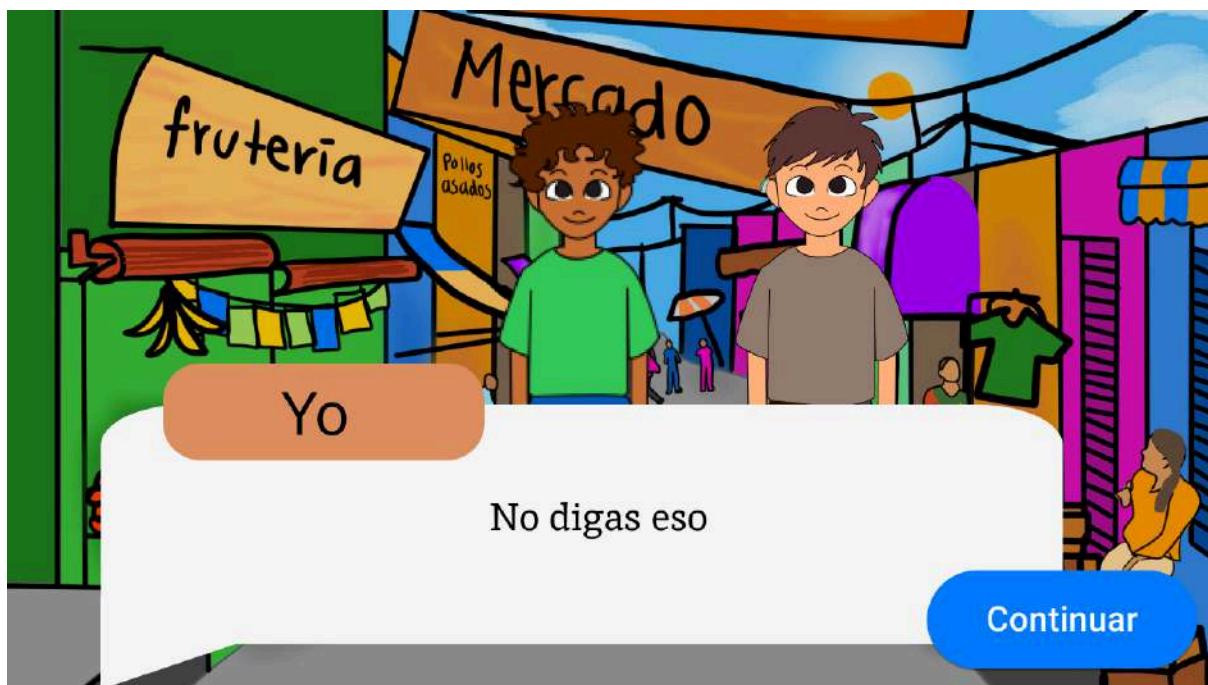














Yo

¿Qué pasa?

Continuar



Diego

Resulta que he perdido el dinero para las
tortillas. ¡No lo puedo creer!

Continuar







Diego

Muchas gracias por ayudarme, sentía que era una decepción, ¿cómo se me pudo haber caído el dinero?

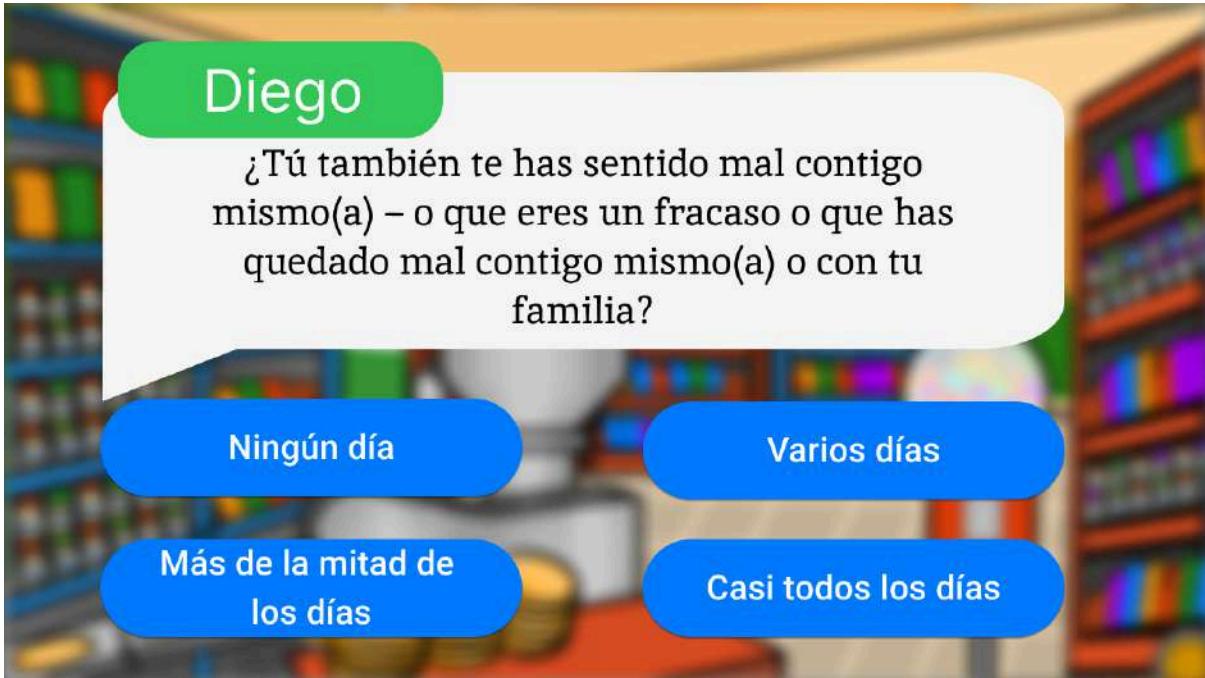
Continuar



Diego

¿puedo preguntarte algo?

Continuar



Diego

¿Tú también te has sentido mal contigo mismo(a) – o que eres un fracaso o que has quedado mal contigo mismo(a) o con tu familia?

Ningún día

Varios días

Más de la mitad de los días

Casi todos los días



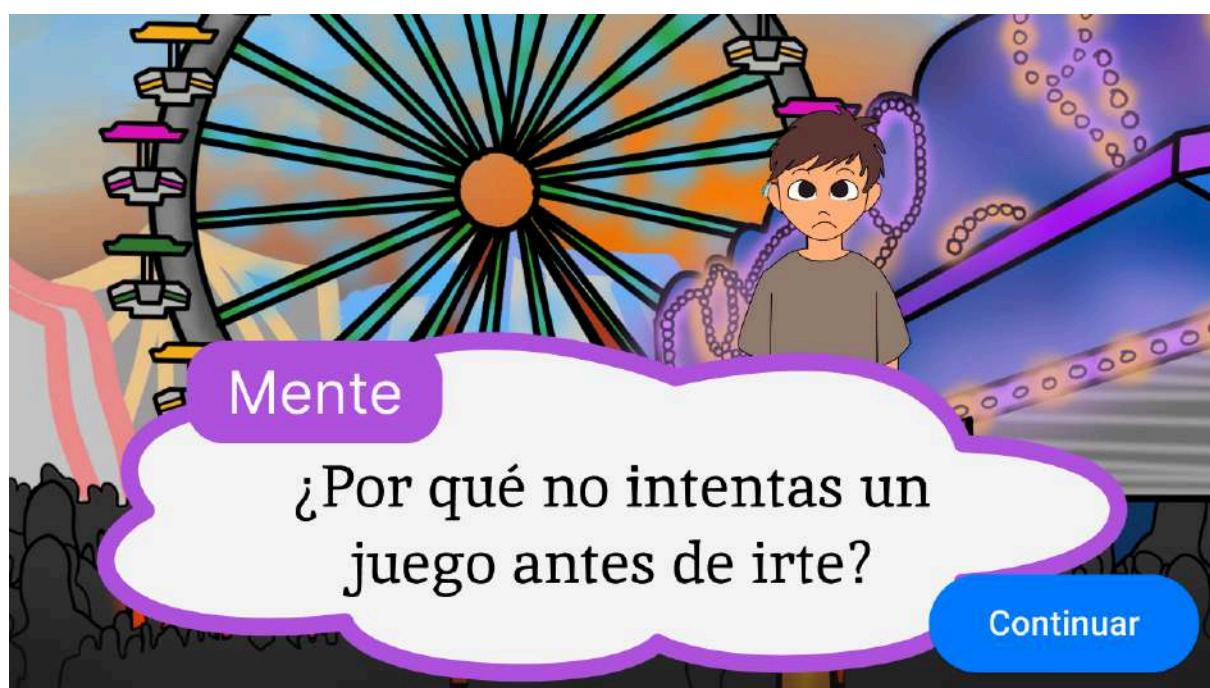
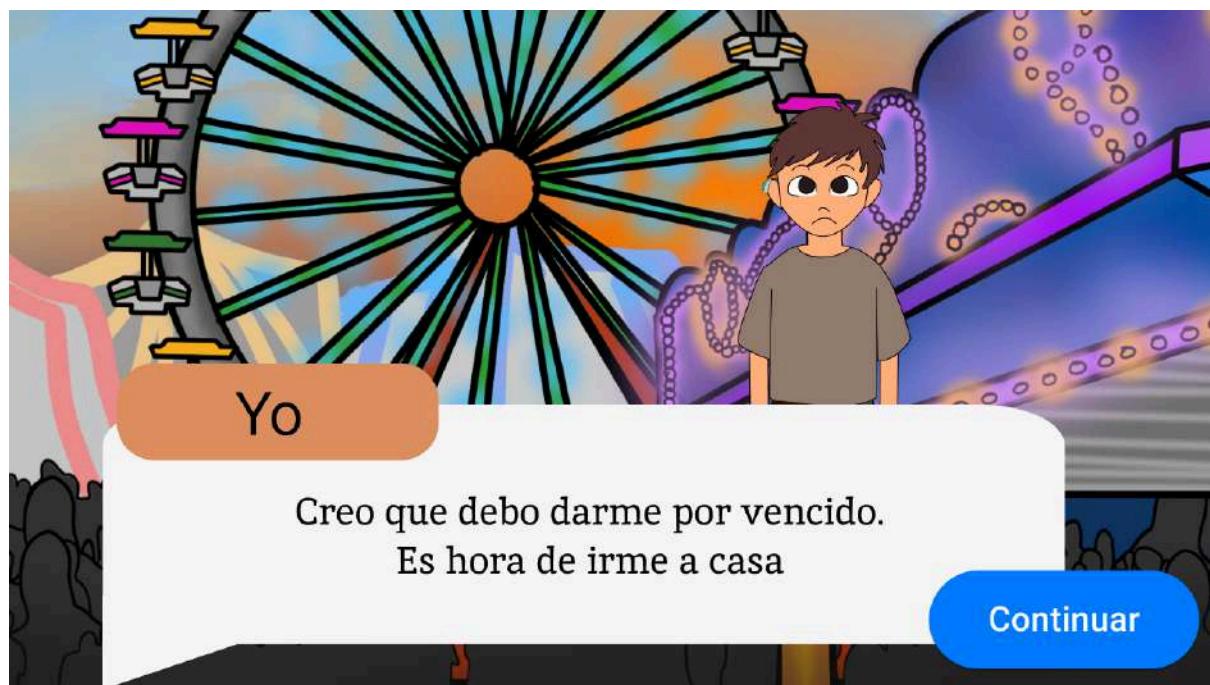


Después de mucha
búsqueda sin
resultados...

Yo

Suspiro

Continuar





Mente

A lo mejor dale al topo te
anima un poco

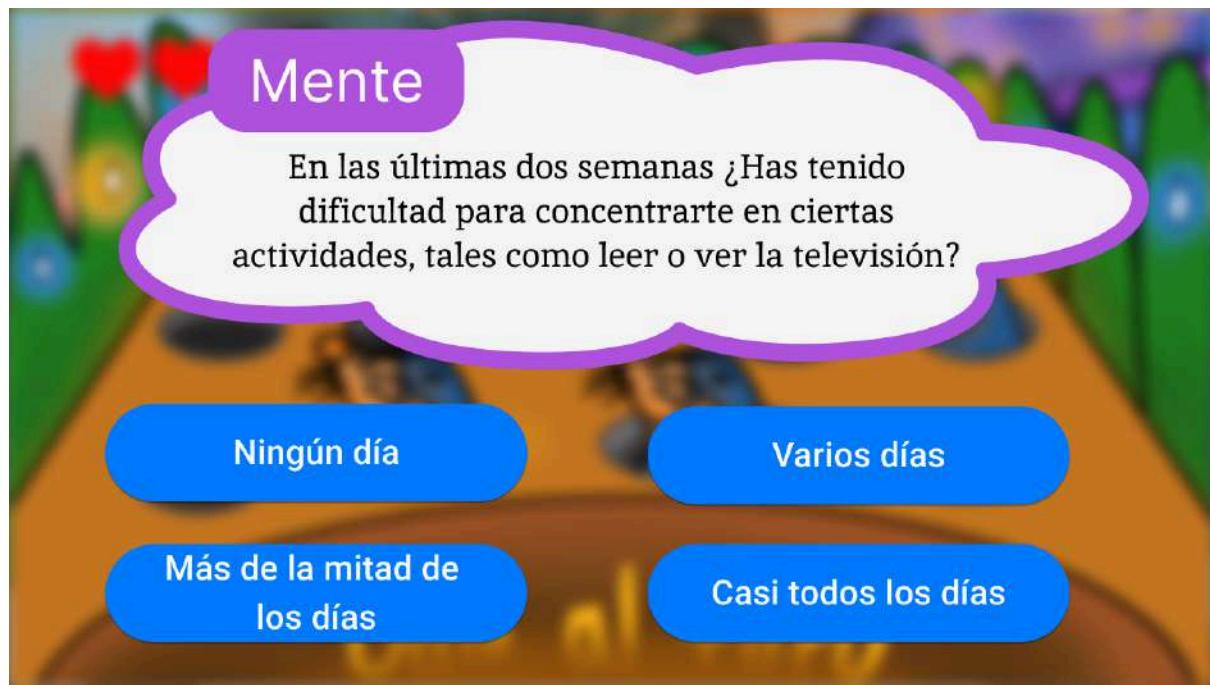
Continuar



Mente

Necesitas concentración

Continuar



Mente

¿Te has movido o has hablado tan lento que otras personas podrían haberlo notado? o lo contrario – muy inquieto(a) o agitado(a) que has estado moviéndote mucho más de lo normal?

Ningún día

Varios días

Más de la mitad de los días

Casi todos los días

Mente

¿Has tenido pensamientos de que estarías mejor muerto(a) o de lastimarte de alguna manera?

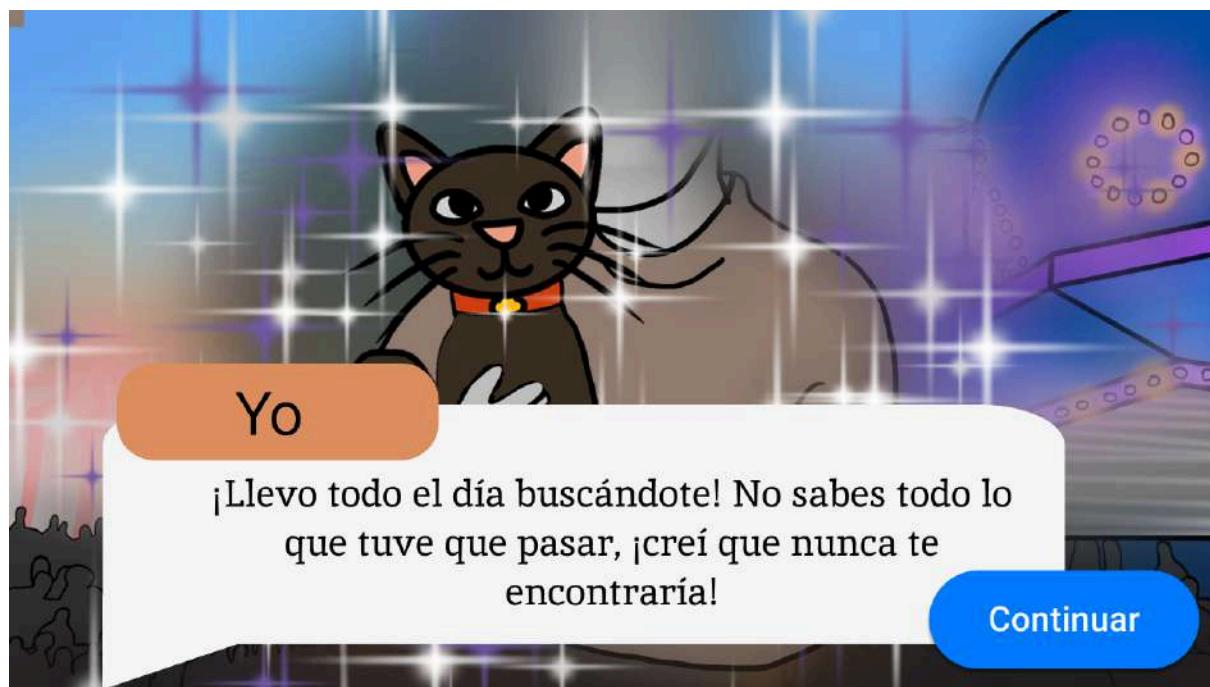
Ningún día

Varios días

Más de la mitad de los días

Casi todos los días





Yo

¡Llevo todo el día buscándote! No sabes todo lo que tuve que pasar, ¡creí que nunca te encontraría!

Continuar



Yo

Al fin te encuentro

Continuar

Milaneso

Recuerda todos los problemas que tuviste estas dos últimas semanas en tu vida cotidiana, ¿qué tanta dificultad te ha dado estos problemas para hacer tu trabajo, encargarte de las tareas del hogar, o llevarte bien con otras personas?

No ha sido difícil

Un poco difícil

Muy difícil

Extremadamente difícil

Milaneso

Digo, miau.

Continuar

