

Reporte Técnico

Hernández Bautista Yasmine Pilar, Márquez Hernández Karla Rocío

8 de noviembre de 2017

Índice general

1. Introducción	5
2. Planteamiento del problema	7
3. Marco teórico conceptual	11
3.1. Videojuego	11
3.1.1. Definición	11
3.1.2. Clasificación	11
3.1.3. Industria mundial	15
3.1.4. Estudio de mercado en México	17
3.1.5. Industria en México	18
3.2. Desarrollo de videojuegos	21
3.2.1. Metodologías de desarrollo	23
3.2.2. Pipeline	26
3.2.3. Motores gráficos	26
3.2.4. Software auxiliar	29
3.3. Gamificación	31
3.3.1. Mecánicas o reglas	32
3.3.2. Dinámicas de juego	32
3.3.3. Componentes	32
3.3.4. Tipos de jugadores	32
3.3.5. Proceso	33
3.3.6. Finalidad	33
3.4. Cultura	33
3.5. Cultura Digital	33
3.5.1. Educación digital	34
3.6. Videojuegos lúdicos	34
4. Estado del arte	37
5. Trabajo realizado	39
5.1. Documento de diseño	39
5.1.1. Idea concepto.	39
5.1.2. Concepto del juego.	39
5.1.3. Mecánica de juego.	40
5.1.4. Niveles.	42
5.1.5. Obstáculos	45
5.1.6. Ambientación	48

5.1.7. Argumento del videojuego	48
6. Resultados obtenidos	51
7. Observaciones	53
8. Anexos	55

Capítulo 1

Introducción

Capítulo 2

Planteamiento del problema

La diversidad cultural es la multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y de las sociedades. Estas expresiones se transmiten dentro y entre los grupos y las sociedades. La diversidad se manifiesta no solamente en las diferentes formas en que se expresa el patrimonio cultural de la humanidad mediante la variedad de expresiones culturales, sino a través de distintos modos de creación artística, producción, difusión y distribución de dichas expresiones **pp05**

La última encuesta de Ipsos sobre Percepción **pp04** de la realidad revela que tan errónea es la interpretación que las personas tienen de la realidad. A partir de los datos recogidos en la encuesta y su comparación con datos reales, en temas acerca de los problemas y rasgos clave de la población de su país se elaboró la gráfica 2.1. Se puede observar que México ocupa el duodécimo lugar (empatado con Corea del sur) en ignorancia total de su desarrollo como país. Entonces si existe una ignorancia sobre desarrollo social en México ahora enfoquémonos en el aspecto cultural.

En 2017, 41 % de los mexicanos no fue a ninguna actividad cultural según INEGI **pp02** La cifra podría leerse al revés: el 59 % del total de la población de 18 y más años de edad declaró que asistió a algún evento cultural seleccionado en los últimos doce meses. Pero cuando se trata de un país con una intensa vida cultural y artística, con más de 1,300 museos, alrededor de 178 zonas arqueológicas abiertas al público, 641 teatros y más de 4,000 salas de cine, de acuerdo con datos de la propia Secretaria de cultura del gobierno federal **pp01** al final queda que cuatro de cada diez personas no tienen como hábito al arte y a la cultura a pesar de que varios de ellos son gratuitos. Los medios audiovisuales son los que mayor impacto tiene en difusión cultural como se ve en la gráfica de la imagen 2.2. Así podemos ver una potencial herramienta para insitar a la participación en los eventos culturales.

Como ejemplo de la decadente autoconciencia cultural en México tenemos el día de la independencia. Quizá podría pensarse que todos los mexicanos saben que se festeja el 15 y 16 de septiembre. Sin embargo, los datos de la encuesta telefónica de Parametría **pp03** muestran que 11 % de las personas no tiene idea de lo que se conmemora como se ve en la gráfica 2.3 y 57 % no sabe de que país se independizó como se ve en la gráfica 2.4. Como podría esperarse, el nivel de escolaridad influye en el conocimiento que se tiene sobre el tema. Así, puede observarse que conforme aumenta el nivel de escolaridad se incrementa el conocimiento sobre la celebración de independencia y también sobre el país del cual se independizó México según la gráfica. 2.5.

El movimiento cultural no solo favorecer el desarrollo recreativo si no impulsa el desarrollo de

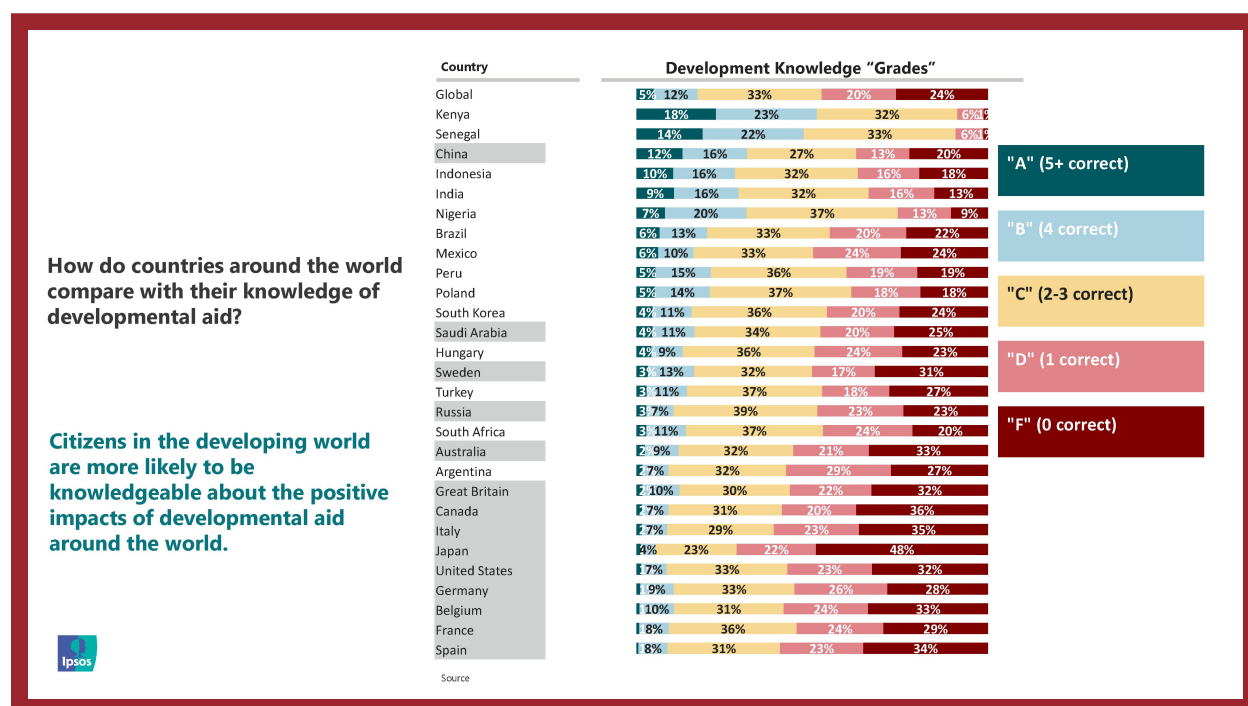


Figura 2.1: Gráfica global de la percepción de 28 países respecto a la realidad.

Distribución porcentual de la población de 18 y más años por tipo de evento cultural seleccionado, según medio de difusión por el cual se entera

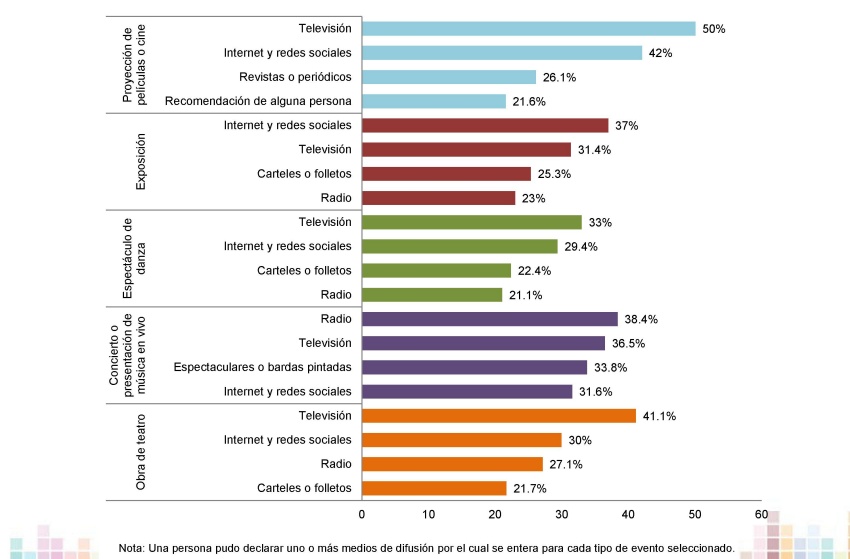


Figura 2.2: Imagen de encuesta MODECULT por tipo de evento y medio de difusión.

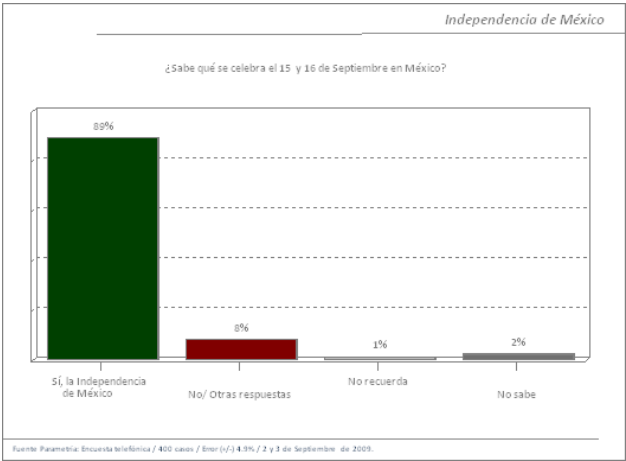


Figura 2.3: Gráfica a la pregunta ¿Sabe que se celebra el 15 y 16 de Septiembre en México?.

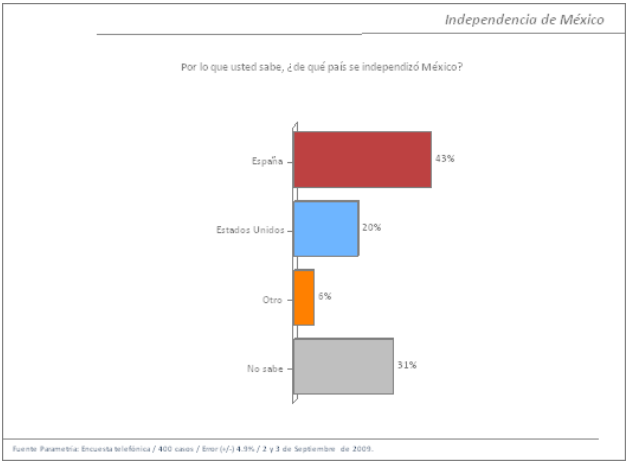


Figura 2.4: Gráfica a la pregunta ¿De que país se independizó México?.

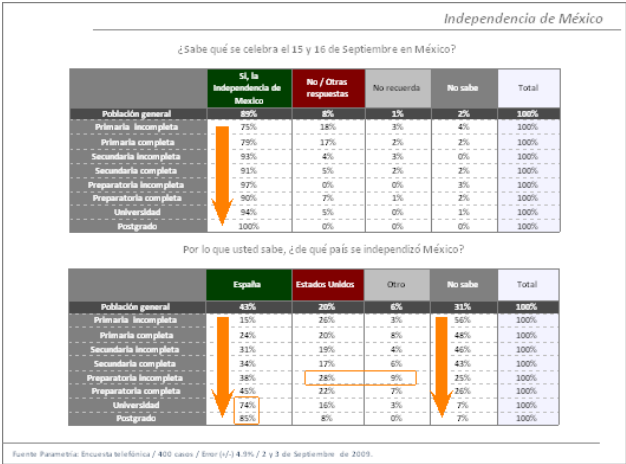


Figura 2.5: Gráfica de como influye la escolaridad en el conocimiento que se tiene de las fiestas patrias.

sus naciones. En otros países del mundo, donde han sabido valorar las costumbres y tradiciones, he ahí donde nace el orgullo por su patria y se convierten en nacionalistas, demostrando el amor por su pueblo, marcando de manera definitiva el desarrollo científico, político, social, de su nación **pp06**

La ignorancia cultural es el principal elemento que permite la injusticia, la enajenación y la explotación. Este fenómeno es sumamente grave y perjudicial para conformar lo que es la Identidad Cultural, la Identidad Nacional y la conciencia de la Nación. Al no saber quién es, cuáles son sus orígenes, su historia, su legado, su nombre, sus valores y principios, se le condena a permanentemente estar exaltando lo ajeno y despreciando lo propio.

Tenemos que recuperar nuestro pasado, para poder tener futuro. Debemos saber cuál es nuestra verdadera herencia cultural y cuál nuestro legado, para preservarlo y desarrollarlo. Y como dice Guillermo Marín **pp07** “Este país se tiene que encontrar a sí mismo. Este país tiene que buscar el espejo humeante de Tezcatlipoca para reconocer su auténtico rostro y su corazón verdadero. Este país tiene que librar una guerra interior para desprender al ‘Hernán Cortés’, que en cada mexicano, se ha ido filtrado en lo profundo de su corazón, y que con un poquito de poder brota violento y resentido contra el hermano más débil o indefenso para vengar las afrentas sufridas durante cinco siglos de dolor e injusticia”.

Capítulo 3

Marco teórico conceptual

3.1. Videojuego

3.1.1. Definición

Un videojuego es un medio de entretenimiento que involucra a un usuario, denominado jugador, en una interacción constante entre una interfaz y un dispositivo de video. Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar la situación para alcanzar objetivos por medio de determinadas reglas. La interacción se lleva a cabo mediante dispositivos de salida y de entrada.

Los videojuegos arte, ciencia y tecnología; involucran una plétora de habilidades y conocimientos en distintas disciplinas, desde ciencias formales hasta ciencias sociales que van más allá del típico proyecto de software e implican al mismo tiempo la creatividad y la imaginación.

3.1.2. Clasificación

Categorizar cada pieza individual y reunir en grupos que comparten características similares con fines de organización y facilitar la comunicación respecto de un tema.

El documento **vid10** (por sus siglas en inglés) establece los tres aspectos fundamentales, Mecánicas, Dinámicas y Estética como un marco de referencia para entender los juegos y hacer una mejor clasificación de ellos. Las mecánicas, son las reglas y sistemas que crean nuestra experiencia de juego, sus componentes particulares a nivel representación de datos y algoritmos; las dinámicas, describen el comportamiento de las mecánicas en respuesta a las acciones del jugador; y la estética, define la respuesta emocional evocada por el usuario cuando interactúa con el juego.

Mark Wolf **vid11** enfatiza la diferencia fundamental de los videojuegos con otros medios y el por qué de ser necesaria una categorización en géneros muy distinta a la aplicable a libros y películas. La participación del jugador es el determinante central a la hora de describir y clasificar juegos de video. Mark Wolf comenta que "Por supuesto, cualquier sistema propuesto será objeto de debate y crítica. Al mismo tiempo, aparecer con un listado consistente y comprensivo que intenta definir y articular las fronteras de cada uno, es una tarea mucho más difícil que criticar otros ya existentes".

CATEGORÍAS DE CLASIFICACIÓN



Figura 3.1: Etiquetas de clasificación por edad en un videojuego.

Sin embargo, se abarcarán las clasificaciones determinadas por el mercado de la industria. La clasificación por contenido son definidas por asuntos legales que competen a cada región. La clasificación por géneros son las razones emotivas o de experiencia que tenemos para consumir.

Clasificación por contenido

Es usado para la clasificación de videojuegos en grupos idóneos relacionados por su contenido. Existen diferentes sistemas en el mundo donde la mayoría de estos están asociados y patrocinados por un gobierno y a veces forman parte del sistema de clasificación de películas del país.

México pertenece a las clasificaciones de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB, Entertainment Software Rating Board) **vid02** Esta clasificación proporciona una información concisa y objetiva acerca del contenido de los juegos de video y las aplicaciones para que los consumidores, en especial los padres, puedan tomar decisiones informadas. Las clasificaciones de la ESRB constan de tres partes:

Por edad: Sugieren la edad adecuada para el juego. Imagen 3.1 muestra la clasificación por edad.

- Niños pequeños El contenido está dirigido a niños pequeños.
- Todos El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.
- Todos +10 El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.
- Adolescentes El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.
- Maduro El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.

DESCRIPTORES DE CONTENIDO



Figura 3.2: Muestra de descriptor de contenido de un videojuego.

- **Adultos únicamente** El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.
- **Clasificación pendiente** Aparece solo en material de publicidad, de comercialización y promocional en relación con un videojuego .^{en} caja” que se espera que lleve una clasificación de la ESRB y debe reemplazarse por la clasificación del juego una vez que haya sido asignada.

Descriptores de contenido: Indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y pueden resultar de interés o preocupación. Imagen 3.2

- **Referencia al alcohol:** referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.
- **Animación de sangre:** representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- **Sangre:** representaciones de sangre.
- **Derramamiento de sangre:** representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
- **Violencia de caricatura:** acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- **Travesuras cómicas:** representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
- **Humor vulgar:** representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.

- Referencia a drogas: referencia o imágenes de drogas.
- Violencia de fantasía: acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- Violencia intensa: representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
- Lenguaje: uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.
- Letra de canciones: referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
- Humor para adultos: representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales. Desnudez: representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.
- Desnudez parcial: Representaciones breves o moderadas de desnudez.
- Apuestas reales: el jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
- Contenido sexual: representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
- Temas sexuales: alusiones al sexo o a la sexualidad.
- Violencia sexual: representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.
- Apuestas simuladas: el jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.
- Lenguaje fuerte: uso explícito o frecuente de lenguaje soez. Letra de canciones fuerte: alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
- Contenido sexual fuerte: alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
- Temas insinuantes: referencias o materiales provocativos moderados.
- Referencia al tabaco: referencia o imágenes de productos de tabaco.
- Uso de alcohol: consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
- Uso de drogas: consumo o uso de drogas.
- Uso de tabaco: consumo o uso de productos de tabaco.
- Violencia: escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre. Referencias violentas: alusiones a actos violentos.

Elementos interactivos: Informan acerca de los aspectos interactivos de los productos, incluida la capacidad de los usuarios de interactuar, o si se comparte la ubicación de los usuarios con otros usuarios. Imagen 3.3 como ejemplo en una caja de videojuegos.

ELEMENTOS INTERACTIVOS

Ubicación compartida, Interacción de usuarios, Compras digitales, Internet sin límites

Figura 3.3: Ejemplo de elementos interactivos en un videojuego.

- Ubicación compartida: Incluye la capacidad de mostrar la ubicación del usuario a otros usuarios de la aplicación.
- Interacción de usuarios: Indica una posible exposición a contenido sin filtro y sin censura generado por usuarios, que incluye comunicaciones y medios compartidos de usuario a usuario a través de medios y redes sociales.
- Compras digitales: Permite la compra de productos digitales directamente desde la aplicación.
- Internet sin límites: El producto brinda acceso a Internet.

Clasificación por género

A lo largo de la historia de los videojuegos, sus creadores han ido dando lugar a una variedad creciente de géneros en las distintas plataformas disponibles. Estos géneros se han ido conformando en torno a factores como: la representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación, y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta. Por lo dicho anteriormente de la clasificación, existen diferentes divisiones y subdivisiones por varios autores. A continuación se presenta una de ellas en la imagen 3.4.

3.1.3. Industria mundial

El videojuego surge en 1952; no obstante, el videojuego como industria surgiría hasta 1972, logrando su mayor revolución durante la década de los 80's.

Según un estudio elaborado por la empresa Newzoo en la imagen 3.5, la industria del videojuego generará 108.900 millones de dólares de ingresos totales, de los que se espera que hasta 94.400 millones corresponden solamente a ventas digitales, que representa un 87 % del mercado mundial. Actualmente la industria del videojuego, también llamada industria del ocio virtual, es la industria del entretenimiento, superando a la industria del cine y la música.

El segmento de los dispositivos móviles (Smartphones y tablets) es el que aporta más dinero en la industria del videojuego. Este sector copa un 42 % del mercado y su consumo ha tenido un crecimiento del 19 % con respecto al año anterior. Se espera que generen un ingreso de 46.100 millones de dólares. A día de hoy no se entiende a ninguna persona sin su Smartphone en la mano y esto hace que un gran porcentaje de usuarios juegue a algún tipo de juego en su teléfono y hasta utilice navegadores de internet sin necesidad de instalar nada. Se espera que en 2020 acaparen el 50 % del mercado. **vid01**

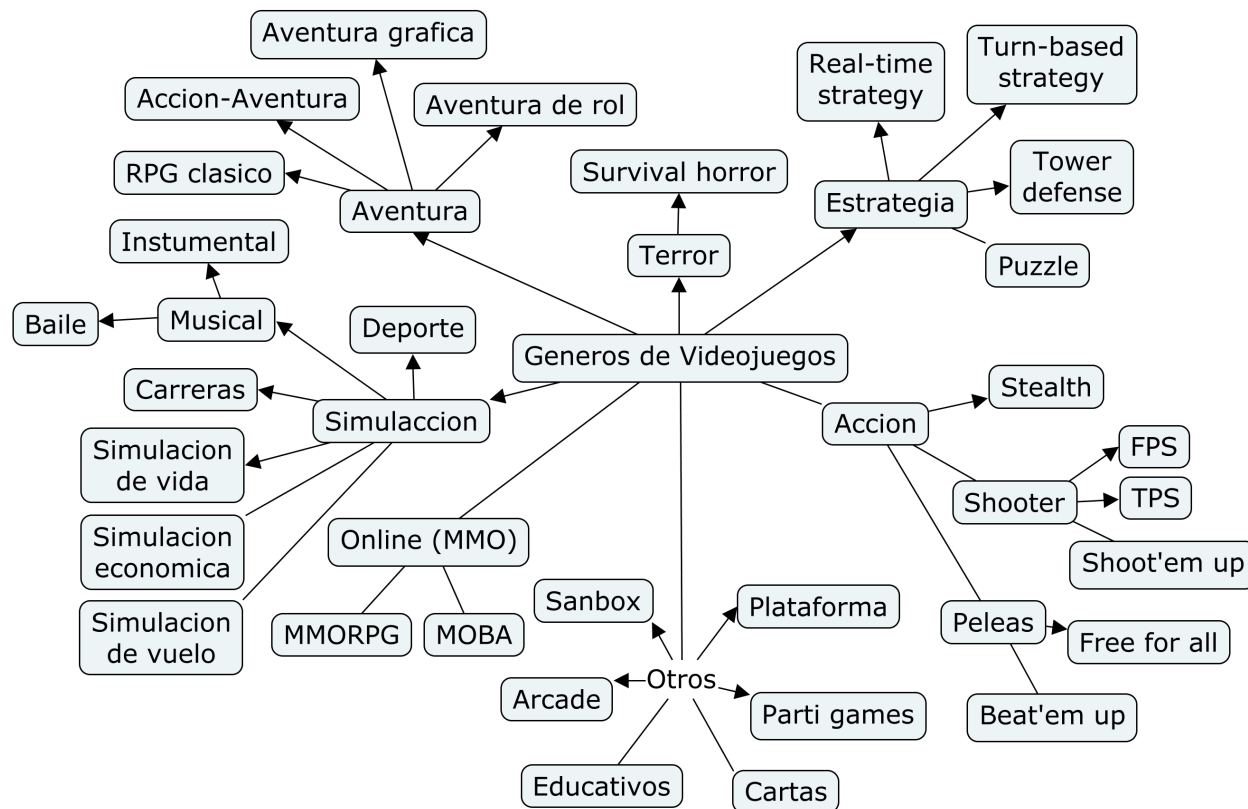


Figura 3.4: Géneros de videojuegos propuesto por Luis Chong vid12

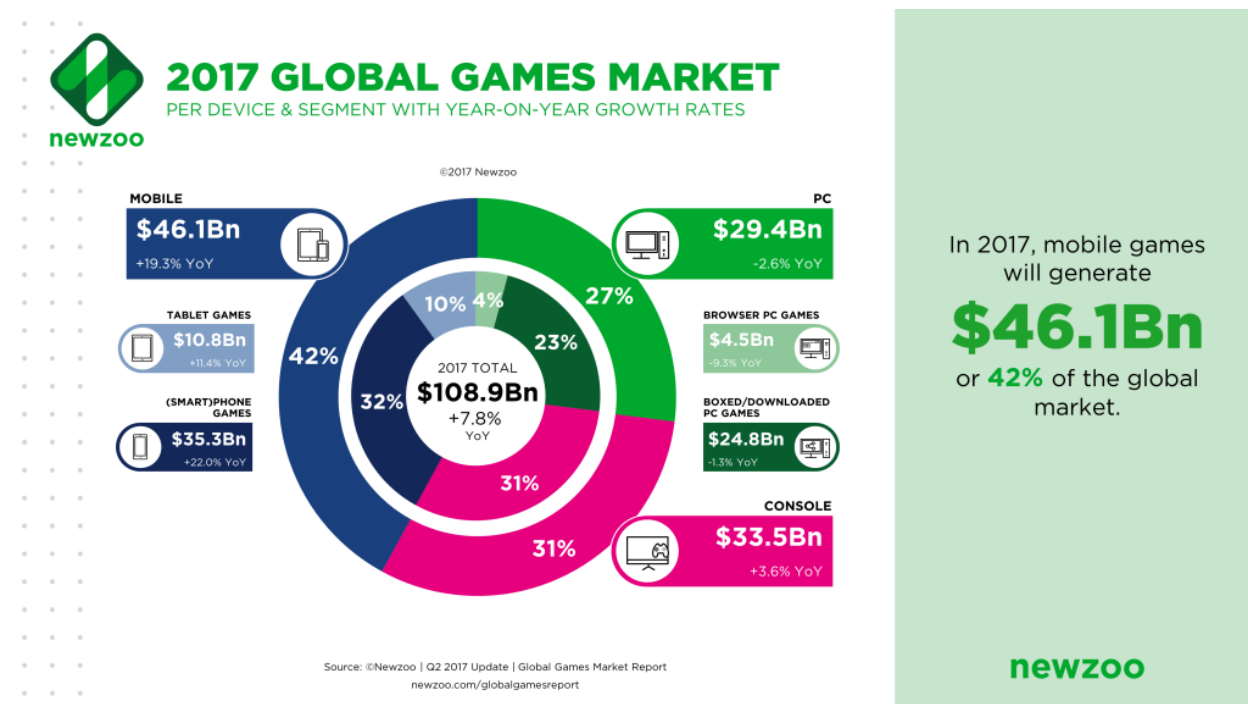


Figura 3.5: Mercado global de juegos por dispositivo y segmento con tasas de crecimiento interanual al año 2017.

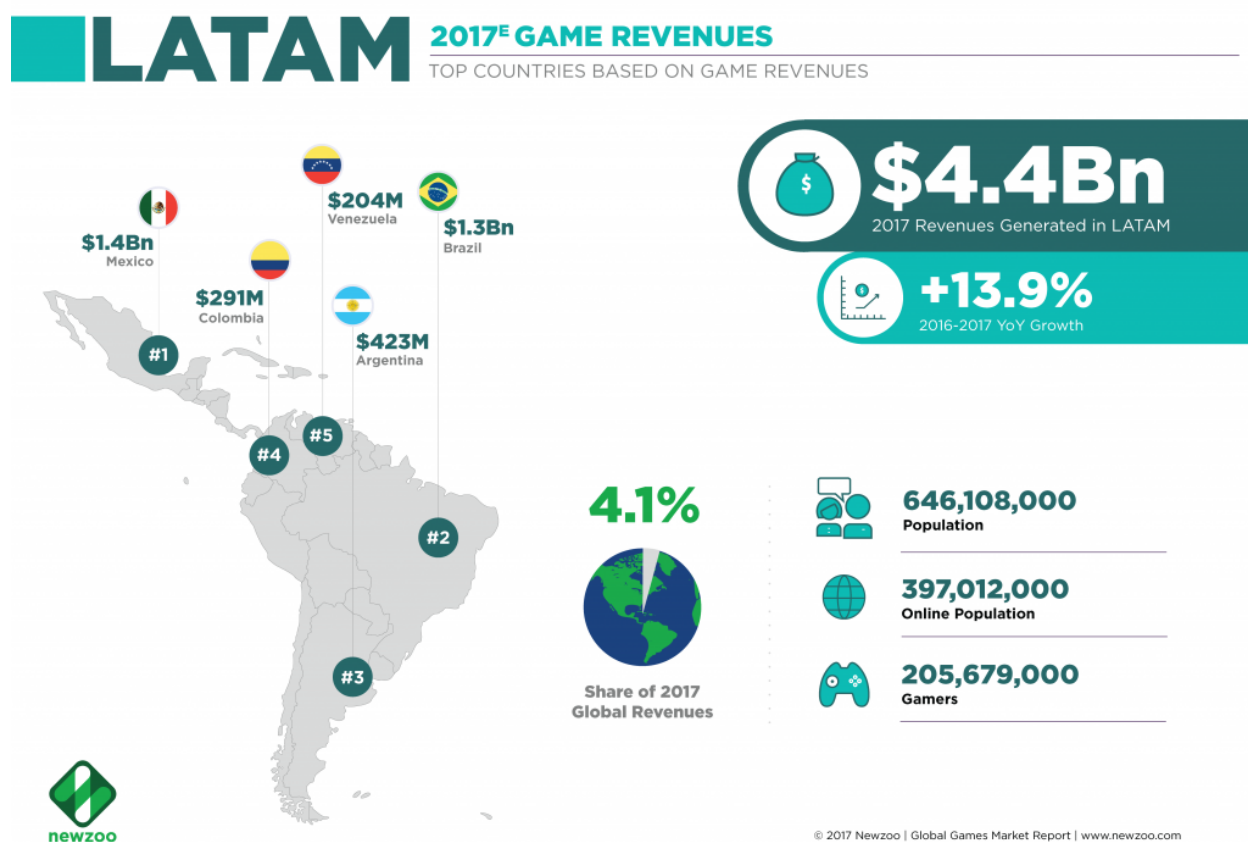


Figura 3.6: Ingresos del juego en latinoamérica al año 2017.

3.1.4. Estudio de mercado en México

Históricamente, México ha sido el país número uno en el consumo de videojuegos en Latinoamérica como se ve en la imagen 3.6. Esto se debe a su cercanía con los Estados Unidos. Esto genera que se de una transmisión cultural y de tecnología casi inmediata. La industria de los videojuegos en México es cosa seria.

Mientras que la economía nacional este mercado de entretenimiento pronostica un crecimiento anual de 8.4 % para 2017, es decir, casi cuatro veces lo que creció el Producto Interno Bruto (PIB) hace un año y lo que avanzaría al cierre del periodo en curso. De acuerdo con el estudio “Jugar no es cosa de niños: Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México 1Q17” como se muestra en la imagen ??, elaborado por The Competitive Intelligence Unit (The CIU), este mercado tuvo ingresos por más de 22,852 millones pesos (mdp) en 2016, esto es, 13.3 % más con respecto al año anterior, con un número de usuarios de más de 65 millones **vid03**

El teléfono móvil es el medio que ha mostrado mayor dinamismo en los videojuegos. Existen más de 90 millones de teléfonos inteligentes en uso dentro del país, lo que da acceso potencial a estas personas a miles de aplicaciones gratuitas y de paga existentes en el mercado. De esta manera, 66 % de los jugadores reportaron que utilizan su Smartphone, representando 39 millones de usuarios como se ve en la imagen 3.8 .

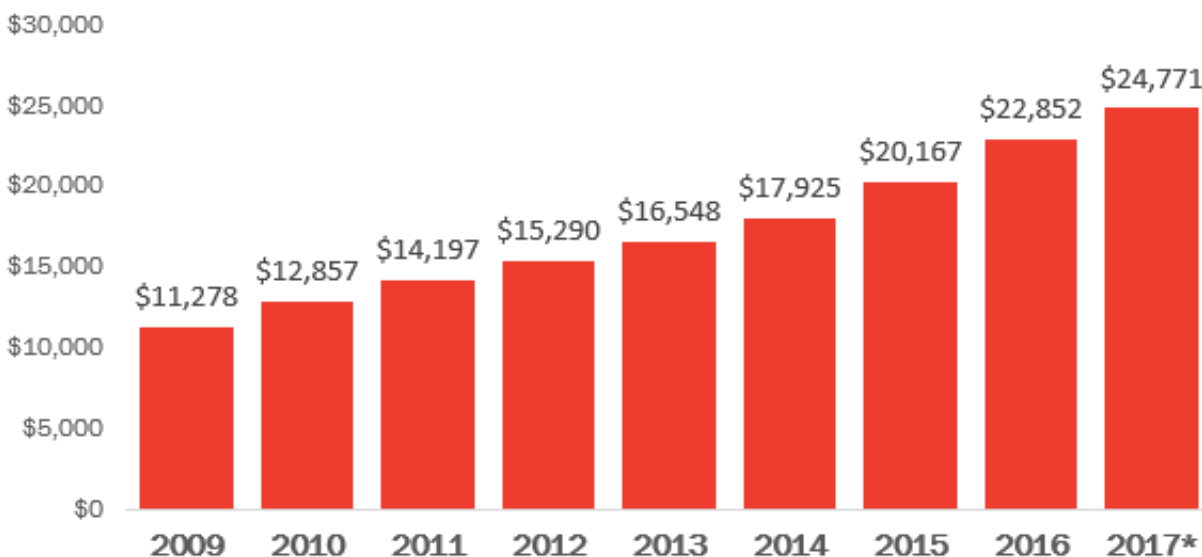


Figura 3.7: Valor del mercado de videojuegos (Millones de pesos) elaborado por The Competitive Intelligence Unit (The CIU).

El estudio revela que 63.7 % de los encuestados se asume como un usuario frecuente, que juega entre 1 y 3-4 veces a la semana; aunque de ese porcentaje el 40 % se asegura que juega entre una y dos veces por semana. Mientras que los ocasionales representan la parte menor con 5.4 %. De los llamados intensivos, por su parte, el 31.5 % juega diario o 5-6 veces a la semana como se ve en la imagen 3.9.

3.1.5. Industria en México

La industria de producción de videojuegos en México se encuentra actualmente en una fase de desarrollo, debido a la persistente falta de oportunidades para desarrollarse en este tipo de actividad bajo un esquema corporativo o empresarial. Lo anterior se ve reflejado en la distribución del tipo de empleo de los desarrolladores nacionales, puesto que existe una alta proporción de empleados dedicados a la creación de videojuegos bajo un esquema independiente, son pocos casos los que llegan a consolidar su creación en una empresa con generación de empleos e ingresos en el largo plazo.

En México, la mayoría de empresas son micropymes, y no existe información abierta sobre su facturación o cuantas de ellas todavía no facturan. Muchas de estas pequeñas empresas recurren a soluciones como el crowdfounding mediante plataformas como Kickstarter para financiar su proyecto y buscan mentoring en las comunidades de desarrolladores cercanas **vid05**. De acuerdo a estudios recientes, 40 % de los desarrolladores de videojuegos en México trabajan de modo independiente, mientras que únicamente 10 % de los desarrolladores han consolidado su propio negocio. Esto demuestra que una gran proporción de esta mano de obra se encuentra deslindada de grandes corporativos. En el caso de nuestro país como se ve en la imagen 3.10, 6 de cada 10 desarrolladores dedican su actividad al desarrollo en smartphones y 32 % en tabletas, mientras que únicamente

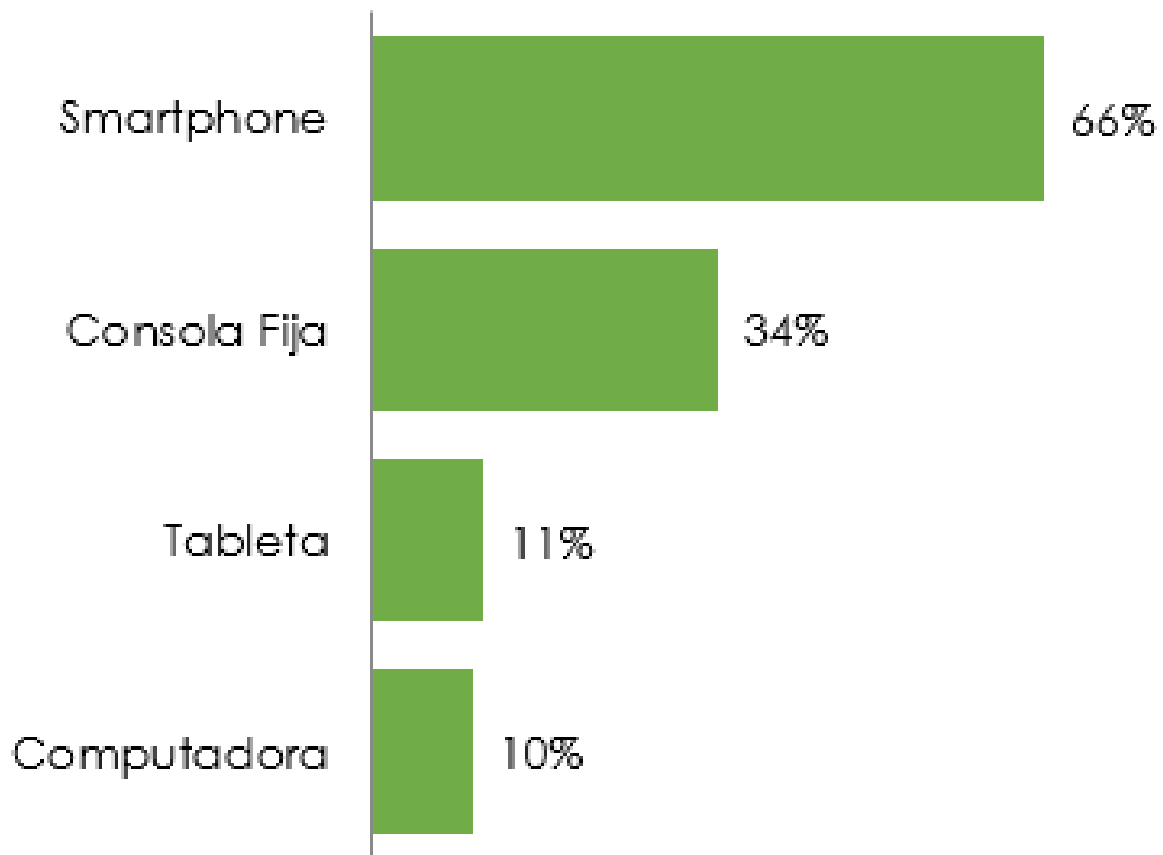


Figura 3.8: Grafica de dispositivos de acceso a videojuegos elaborado por The Competitive Intelligence Unit (The CIU).

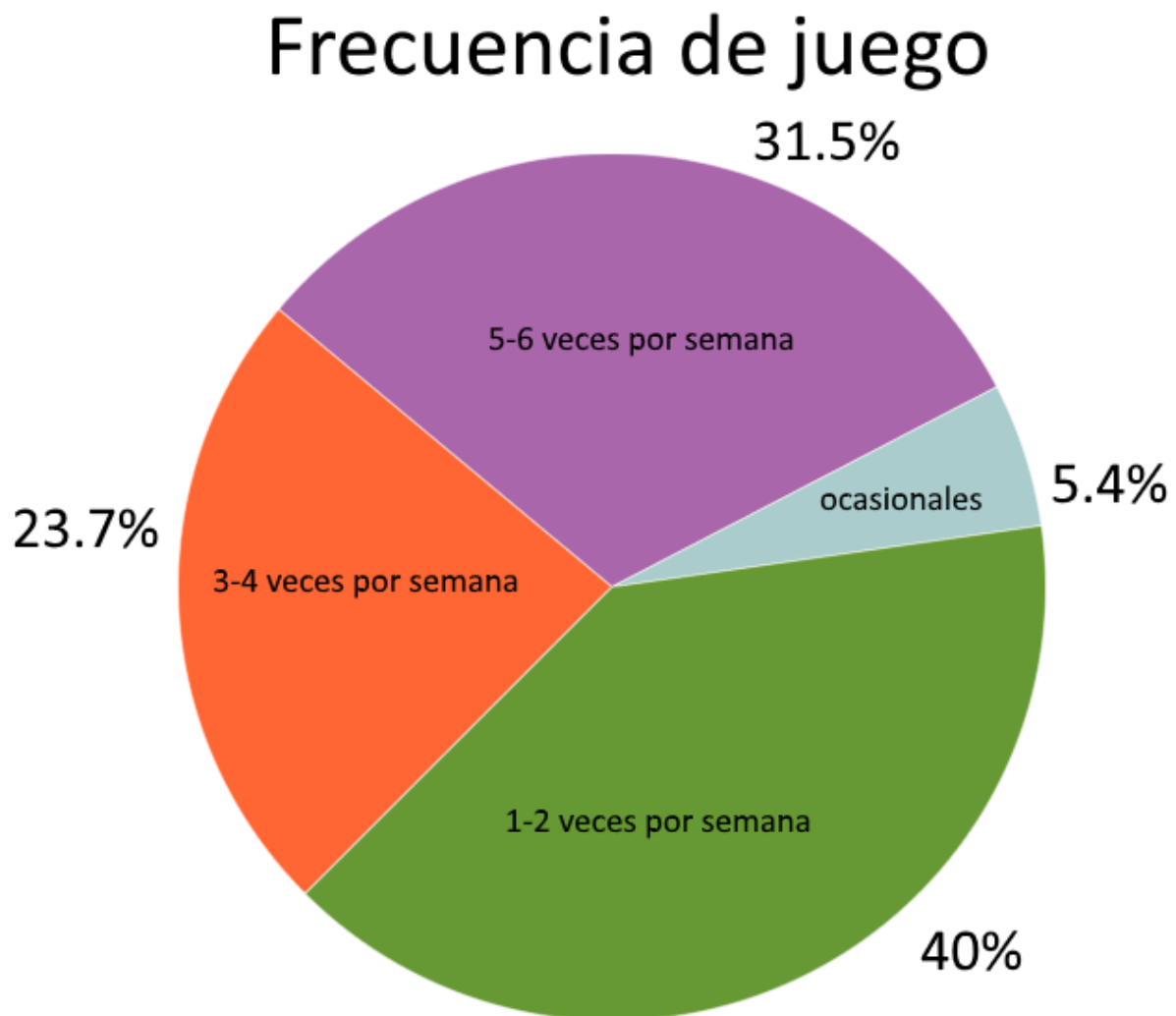


Figura 3.9: Grafica de frecuencia de juego elaborado por The Competitive Intelligence Unit (The CIU).

26 % se especializan en el desarrollo de juegos en consolas fijas, respondiendo a una demanda de 40.7 millones de mexicanos que utilizan sus smartphones como principal dispositivo de juego **vid04**

Lista de estudios activos en México:

- Larva Game Studios
- Kaxan Games
- Xibalba Studios
- Estudios Maquina Voladora
- Slang Studio
- Golden Pie Studio
- Kokonut Studio
- Phyne Games
- Playful Studios
- Squad Games
- Washa Washa
- Hollow Games
- HyperBeard Games

3.2. Desarrollo de videojuegos

En sus inicios los videojuegos se encontraban fuertemente ligados al hardware y no eran los complejos sistemas actuales; por lo tanto, la naciente industria de los videojuegos no tenía la necesidad de documentar sus productos como sistemas de software. Es a partir de la segunda mitad de la década de los 80's con la llegada de Nintendo que el videojuego da sus primeros pasos como sistema complejo de software []. Si bien Nintendo inicio el videojuego como medio argumental y de entretenimiento, no fue esta compañía la que iniciaría la producción sistematizada del videojuego, tal merito se lo lleva la compañía ID Software con el lanzamiento de Doom en la década de los 90's, siendo el primer videojuego diseñado bajo una arquitectura orientada a la reutilización. Dicha arquitectura consistía en separar el software en una serie de módulos con funcionalidad específica de tal suerte que dichos módulos se pudieran reutilizar en proyectos de temática parecida sin que se tuviera que modificar directamente el código, limitando al equipo de programadores únicamente a agregar módulos nuevos que complementaran la funcionalidad []. Naciendo así la necesidad de documentar los videojuegos como sistemas de software. La década de los 90's es un segundo punto de inflexión en la industria, pues hasta ese momento el mercado había sido dominado por compañías como Nintendo y SEGA. En 1994 PlayStation de la compañía SONY llega al mercado de los videojuegos y con esta consola se abre la puerta a títulos de carácter más maduro, iniciando así la masificación de los videojuegos []. Con la llegada de las computadoras personales, el XBOX de Microsoft y el boom del internet la industria del videojuego volvió a adaptarse al mercado.

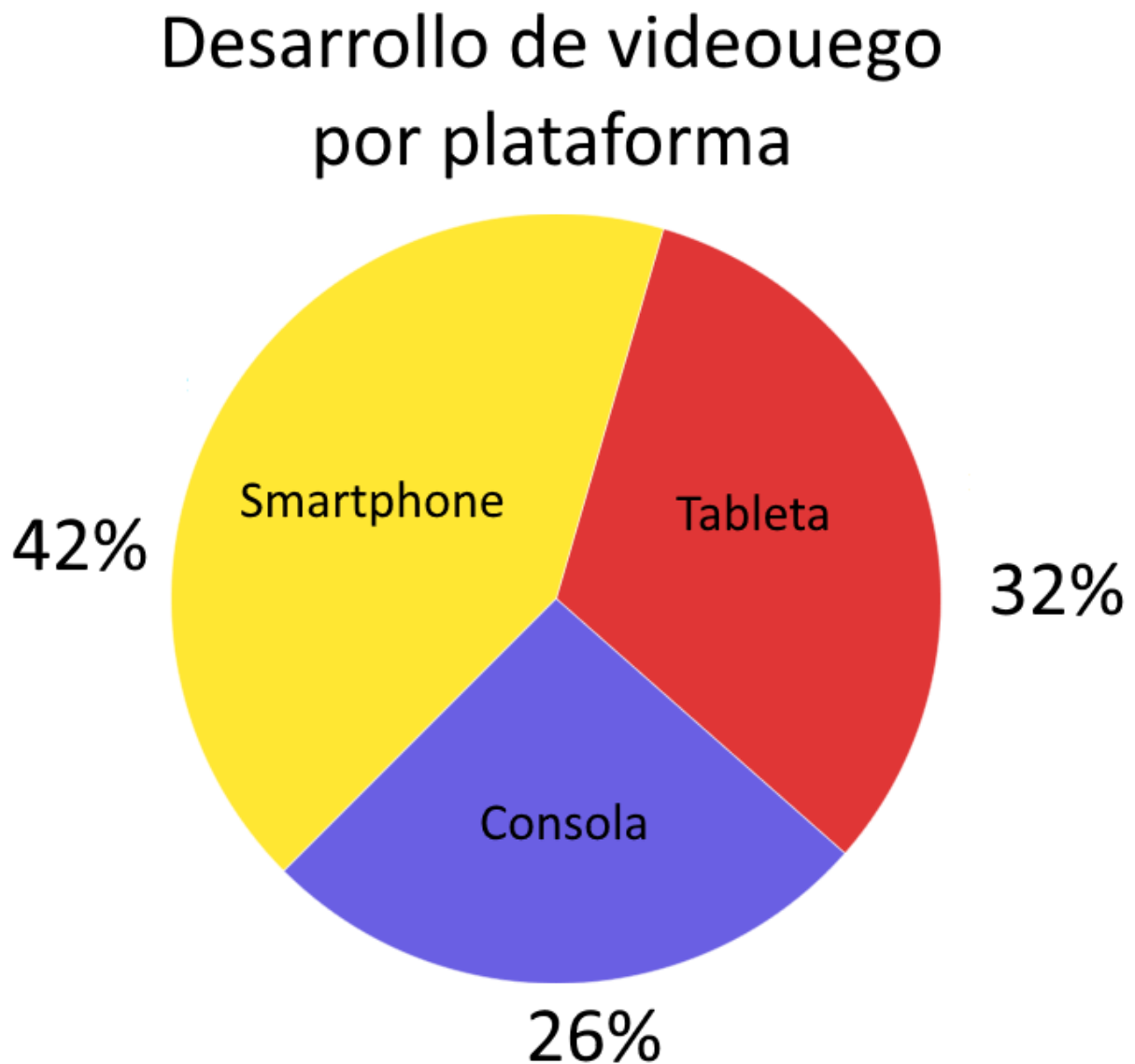


Figura 3.10: Grafica de desarrollo de videojuego por plataforma en México.

Del anterior párrafo puede concluirse que la industria de los videojuegos tuvo que pasar por diferentes cambios para comenzar a implementar metodologías de desarrollo de videojuegos y herramientas que le permitieran a las compañías optimizar recursos y tiempos[].

3.2.1. Metodologías de desarrollo

Metodología en cascada

La metodología de desarrollo en cascada o también conocida como modelo de vida lineal o básico, fue propuesta por Royce en 1970 y a partir de entonces ha tenido diferentes modificaciones. Sigue una progresión lineal por lo que cualquier error que no se haya detectado con antelación afectara todas las fases que le sigan provocando una redefinición en el proyecto y por ende un aumento en los costos de producción del sistema []. Esta metodología se divide en las siguientes etapas:

- **Análisis de los requisitos del software:** En esta etapa se recopilan los requisitos del sistema, se centra especialmente en toda aquella información que pueda resultar de utilidad en la etapa de diseño, tales como tipos de usuarios del sistema, reglas de negocio de la empresa, procesos, etc. En esta etapa se responde la pregunta de ¿Qué se hará?
 - **Diseño:** Esta etapa se caracteriza por definir todas aquellas características que le darán identidad al sistema, tales como la interfaz gráfica, la base de datos, etc. Las características anteriormente definidas se obtendrán de la etapa de análisis. En esta etapa se respondería la pregunta de ¿Cómo se hará?
 - **Codificación:** Terminada la etapa de diseño, lo siguiente es programar y crear todos los elementos necesarios para el funcionamiento del sistema.
 - **Prueba:** Finalizada la decodificación se debe de probar la calidad del sistema. En este punto es importante resaltar que la pruebas no solo abarcan que se confirme que el sistema funcione, sino que también verifica que los usuarios puedan aprender a utilizarlo con facilidad, entre otros aspectos como la seguridad de la información y los tiempos de respuesta del sistema.
 - **Mantenimiento:** En esta última etapa se realizarán modificaciones al sistema, sin que esto necesariamente signifique que estos cambios se deban a errores de programación, puesto que esta etapa también abarca agregar nueva funcionalidad al sistema o, en caso de que trabaje con protocolos de estándar internacional, actualizar sus protocolos
- Ref:CarCascada**

Algunos de los inconvenientes que presenta son:

- No refleja el proceso de desarrollo real.
- Tiempos largos de desarrollo.
- Poca comunicación con el cliente.
- Revisiones de proyecto de gran complejidad.

Metodología en Scrum

Desarrollada por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi a principios de los 80's, Esta metodología le debe su nombre a la formación scrum de los jugadores de ruby. Scrum es una metodología eficaz para proyectos con requisitos inestables que demandan flexibilidad y rapidez, esto principalmente a su naturaleza iterativa e incremental [].

Scrum parte de la visión general que se desea que producto alcance; a partir de esta visión se inicia la división del proyecto en diferentes módulos Scrum implementa una jerarquía entre los módulos en donde los módulos de mayor jerarquía son los que se desarrollaran al inicio del proyecto o durante las primeras iteraciones (sprint). Cada sprint tendrá una duración de hasta seis semanas a lo máximo [].

Durante el proceso de desarrollo del sprint, el equipo tendrá reuniones diarias en donde se definirán metas diarias para lograr completar el objetivo del sprint. Estas reuniones deberán de ser de corta duración (no más de quince minutos) y recibirán el nombre de scrum diario. Al final de cada sprint, el equipo contará con un módulo funcional que el cliente podrá utilizar sin que el sistema este completado.

Cada sprint se compone de las siguientes fases:

- Concepto: se define a grandes rasgos las características del producto y se asigna a un equipo para desarrollarlo.
- Especulación: Con la información del concepto se delimita el producto, siendo las principales limitantes los tiempos y los costes. Esta es la fase más larga del sprint. En esta etapa se desarrolla basándose en la funcionalidad esperada por el concepto.
- Exploración: El producto desarrollado se integra al proyecto.
- Revisión: Se revisa lo construido y se contrasta con los objetivos deseados.
- Cierre: Se entrega el producto en la fecha programada, esta etapa no siempre significa el fin del proyecto; en ocasiones marca el inicio de la etapa de mantenimiento [].

Uno de los principales componentes de la metodología scrum son los roles, es decir el papel que cada integrante del equipo desempeñara durante el proceso de desarrollo. Los roles se dividen en dos grupos:

- Cerdos : Son los que están comprometidos con el proyecto y el proceso de Scrum.
 - Product owner: Es el jefe del proyecto y por lo tanto es quien toma las decisiones. Esta persona es quien conoce más del proyecto y las necesidades del cliente. Es el puente de comunicación entre el cliente y el resto del equipo.
 - Scrum Master: Se encarga de monitorear que la metodología y el modelo funcionen. Es quien toma las decisiones necesarias para eliminar cualquier inconveniente que pueda surgir durante el proceso de desarrollo.
 - Equipo de desarrollo: Estas personas reciben el objetivo a cumplir del Product owner y cuentan con la capacidad de tomar las decisiones necesarias para alcanzar dicho objetivo.
- Gallinas: Personas que no participan de manera directa en el desarrollo, sin embargo, su retroalimentación da pie a la planeación de los sprints.

- Usuarios: Son quienes utilizaran el producto.
- Stakeholders: Son quienes el proyecto les aportara algún beneficio. Participan en las revisiones del sprint.
- Manager: Toma las decisiones finales. Participa en la selección de objetivos y en la toma de requerimientos [].

Metodología de Programación extrema

La metodología de programación extrema o metodología XP (por sus siglas en inglés) fue desarrollada por Kent Beck en 1999 basándose en la simplicidad, la comunicación y la retroalimentación de código. Es una metodología de desarrollo ágil y adaptativa, soporta cambios de requerimientos sobre la marcha. Su principal objetivo es aumentar la productividad y minimizar los procesos burocráticos, por lo que el software funcional tiene mayor importancia que la documentación [].

XP se fundamenta en doce principios que se agrupan en cuatro categorías. A continuación, se hará mención de estos principios:

- Retroalimentación:
 - Principio de pruebas: Se define la el periodo de pruebas de funcionalidad del software a partir de sus entradas y salidas como si se tratara de una caja negra. Planificación: El cliente o su representante definirá sus necesidades y sobre ellas se redactará un documento, el cual servirá para establecer los tiempos de entregas y de pruebas del producto.
 - Cliente in-situ: El cliente o su representante se integrarán al equipo de trabajo con la finalidad de que participen en la planeación de tareas y en la definición de la funcionalidad del sistema. Esta estrategia se implementa para minimizar los tiempos de inactividad entre reuniones y disminuye la documentación a redactar.
 - Pair-programming: Se asignan parejas de programadores para desarrollar el producto. Esto generará mejores resultados en menores costos.
- Proceso continuo en lugar de por bloques
 - Integración continua: Se implementan progresivamente las nuevas características del software. Esta integración no se hace de manera modular ni planeada.
 - Refactorización: La eliminación de código duplicado o ineficiente les permite a los programadores mejorar sus propuestas en cada entregable.
 - Entregas pequeñas: Los tiempos de entregas son cortos y permiten la evaluación del sistema bajo escenarios reales.
- Entendimiento compartido
 - Diseño simple: El programa que se utiliza en los entregables es aquel que tenga la mayor simplicidad y cubra las necesidades del cliente.
 - Metáfora: expresa la visión evolutiva del proyecto y define los objetivos del sistema mediante una historia.
 - Propiedad colectiva del código: Todos los programadores son dueños del programa y de las responsabilidades del programa. Un programa con muchos programadores trabajando en él es menos propenso a errores.

- Estándar de programación: Se define la estructura que tendrá el programa a la hora de ser escrito, esto para dar la impresión de que una sola persona trabajo en él.
- Bienestar del programador
 - Semana de 40 horas: Se minimizan las jornadas de trabajo excesivas para grantizar el mejor desempeño del equipo.[]

Tal como se puede observar XP, es una metodología fuertemente orientada hacia los miembros del equipo, su bienestar, la interacción entre ellos y en su aprendizaje.

Metodología Huddle

Huddle es una metodología creada por el Instituto de Ingeniería y Tecnología de Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Huddle recibe su nombre por las reuniones que se realizan en el futbol americano antes de cada jugada. Su funcionalidad se basa en la metodología Scrum, con la diferencia de que está orientada en el desarrollo de videojuegos. De naturaleza ágil, resulta óptimo para equipos multidisciplinarios de 5 a 10 personas; es iterativa, incremental y evolutiva.

Huddle se divide en tres etapas:

- Preproducción: Consiste en la planeación del juego. En esta etapa se redactará el documento de diseño; este documento contendrá la idea general del juego, su escritura deberá de ser tal que todos los miembros del equipo pueden entenderlo y darse una idea de cómo será el juego una vez que se haya terminado. En esta etapa se definirá el argumento del juego, sus personajes, el género del juego, sus mecánicas, la música, los efectos de sonido, los efectos especiales y su funcionalidad. Huddle proporciona plantilla para realizar este documento, dejando la posibilidad de modificarlo según el equipo considere oportuno.
- Producción: Es la etapa más larga y de mayor importancia. Su organización se basa totalmente en la organización iterativa e incremental de Scrum; es decir se harán reuniones diarias en donde se discutirán los objetivos de la iteración. Antes de finalizar cada Sprint, el módulo se someterá a diferentes pruebas para garantizar su funcionalidad. Cuando un Sprint finaliza, se realiza una reunión en la que los elementos del quipo discuten las decisiones tomadas y analizan cuales fueron las decisiones y acciones más eficientes para retomarlas y desechar aquellas que atrasen al proyecto. Al finalizar esta etapa el equipo contará con las versiones alfa y beta del juego.
- Postmorten: En esta etapa se discuten todos los puntos positivos y negativos del proyecto. En esta evaluación se redactará un documento que permita a futuros proyectos efectuar planes de acción más efectivos.

3.2.2. Pipeline

3.2.3. Motores gráficos

Definición

El motor de juego, también conocido como Game Engine, parte del concepto de reutilización; es decir, es posible generar juegos a partir de un código base y común mediante una separación adecuada de los componentes fundamentales, tal como visualización de gráficos, control de colisiones,

físicas, entrada de datos etc **Ref:MutorGraf** esto permite a quienes trabajen en un juego puedan centrarse en todos aquellos detalles que hacen al juego único.

Arquitectura del motor

Los motores de juego se basan en una arquitectura estructurada a capas. Por lo que las capas de nivel superior dependen directamente de las de nivel inferior **Ref:ArquMotor** A continuación se mencionaran las capas que componen al motor de juego junto a una breve descripción de la capas.

- **Hardware:** esta capa se relaciona con la plataforma sobre la que se ejecutará el juego. Existen motores gráficos orientados hacia una sola plataforma (dispositivos móviles, consolas caseras, computadoras o consolas portátiles, etc.) y existe motores multiplataforma que permiten el desarrollo simultaneo de un juego para diferentes plataformas (cross-platform) **Ref:ArquMotor**
- **Drivers:** Esta capa garantiza la correcta gestión de determinados dispositivos (tarjeta grafica, tarjeta de sonido, etc.) haciendo uso de software de bajo nivel **Ref:ArquMotor**
- **Sistema Operativo:** Esta capa garantiza la comunicación de los procesos que se ejecutan en el sistema operativos y los recursos de la plataforma asociada con el juego **Ref:ArquMotor**
- **Kits de desarrollo de software y middleware:** Un Kit de desarrollo de software(SDK, por sus siglas en inglés) son todas aquellas herramientas que le permiten al programador desarrollar aplicaciones informaticas para una plataforma determinada **ref:SDK** Mientras que un middleware es software que se sitúa entre un sistema operativo y las aplicaciones que se ejecutan en él. Básicamente, funciona como una capa de traducción oculta para permitir la comunicación y la administración de datos en aplicaciones distribuidas **Ref:middleware**
- **Capa independiente de la plataforma:** Esta capa aísla las capas dependientes de la plataforma para la que se va a desarrollar el juego, de las capas superiores que son estándares e independientes de la plataforma **Ref:ArquMotor**
- **Subsistemas principales:** Esta capa esta compuesta sub sistemas que vinculan a todas aquellas utilidades o bibliotecas de utilidades que dan soporte al motor de juegos. Tal como:
 - Biblioteca matemática.
 - Estructuras de datos y algoritmos.
 - Gestión de memoria.
 - Depuración y logging **Ref:ArquMotor**
- **Gestor de recursos:** Esta capa es responsable de generar una interfaz de comunicación unificada para acceder a las distintas entidades de software que componen el motor de juego, como por ejemplo las escenas, los sonidos o los objetos de juego **Ref:ArquMotor**
- **Motor de rendering:** Renderizado (render en inglés) es un término usado en computacion para referirse al proceso de generar una imagen foto realista desde un modelo 3D **Ref:Render** Esta capa tiene una gran importancia, debido a la naturaleza gráfica del videojuego. El enfoque más utilizado para implementar esta capa es utilizando una arquitectura multi-capas **Ref:ArquMotor**

- **Herramientas de depuración:** Esta capa se encarga de depurar y optimizar el motor de juego para obtener un mejor rendimiento **Ref:ArquMotor**
- **Motor de Física:** Esta capa se encarga de gestionar la detección de colisiones, su determinación y la posterior respuesta que tendrá el juego ante dicha colisión.
- **Interfaces de usuario:** Esta capa tiene como objetivo ofrecer una abstracción de las interacciones del usuario con el juego y de tratar todos los eventos de salida, es decir la retroalimentación que el juego le da al usuario **Ref:ArquMotor**
- **Networking y multijugador:** Esta capa permite que el juego sea capaz de soportar diferentes jugadores de manera simultanea, ya sea que se encuentren de manera local (es decir en una misma plataforma sin conexión a internet) o de manera online (haciendo uso del internet) **Ref:ArquMotor**
- **Subsistema de juego:** Esta capa permite la creación de las mecánicas de juegos; es decir es capa soporta la implementación de un lenguaje de programación, comúnmente de alto nivel, para definir el comportamiento de todos aquellos elementos que componen el juego, como enemigos, cámaras, obstáculos, etc **Ref:ArquMotor**
- **Audio:** Esta capa proporciona al motor la capacidad de utilizar archivos de audio para garantizar una mejor experiencia al usuario **Ref:ArquMotor**
- **Subsistemas específicos de juego:** En esta capa se implementan todos aquellos módulos que proporcionen una identidad al sistema y por lo tanto son únicos **Ref:ArquMotor**

Motores gráficos existentes en el mercado.

En este apartado se mencionaran los principales motores de juego que existen en la industria, de igual manera se hará mención de sus principales características.

- **Unity3D:** Actualmente Unity es el motor grafico más utilizado en la industria.
 - **Sistema operativo:** Microsoft ver 10,8, 7(solo 64 bits); MacOS ver X 10.9 en adelante.
 - **CPU:** Soporte para el conjunto de instrucciones SSE2.
 - **GPU:** Tarjeta gráfica con DX9 (modelo de shader 3.0) o DX11 con capacidades de funciones de nivel 9.3.
 - **Memoria RAM:** Depende de la complejidad del proyecto.
 - **Desarrollo para plataforma:** Cross-platform.
 - **Orientado a 2D/3D:** 2D y 3D.
 - **Lenguaje de programación que soporta:** #C, javaScript, Boo.
 - **Tipo de Licencia:** Maneja tres tipos de licencia, dos de pago y uno gratuito. **Ref:Unity**
 - Ventajas.
 -
 - Desventajas.
 -
- **UnrealEngine:** Considerado por algunas revistas especialistas en videojuegos como el motor de juego más potente.

- **Sistema operativo:** Microsoft ver 10,8, 7(solo 64 bits); macOS 10.13 High Sierra y Ubuntu 15.04.
- **CPU:** Squad-core Intel or AMD, 2.5 GHz or faster (Para Windows), Quad-core Intel, 2.5 GHz or faster(Para Mac y linux).
- **Tarjeta de vídeo:** DirectX 11 compatible graphics card (Para Windows), Metal 1.2 Compatible Graphics Card(Para Mac) y NVIDIA GeForce 470 GTX or higher with latest NVIDIA binary drivers(Linux).
- **Memoria RAM:** 8GB (Microsoft y Mac) y 16GB (Linux).
- **Desarrollo para plataforma:** Cross-platform.
- **Orientado a 2D/3D:** 2D y 3D.
- **Lenguaje de programación que soporta:** C++.
- **Tipo de Licencia:** licencia de pago pero se debe de pagar el 5 por ciento de las regalías cuando el juego sea publicado. **Ref:Unreal**

3.2.4. Software auxiliar

Además de los motores gráficos el proceso de desarrollo de videojuegos necesita diferentes herramientas auxiliares para la creación de todos aquellos elementos que se necesiten poner dentro del juego, sea personajes, música, fondos, efectos de sonido, etc. A continuación, se mostrará una lista de aplicaciones y páginas web que fungen como herramientas auxiliares en el desarrollo de videojuegos:

- Creación de Sprites (Solo juegos 2D) o texturas.
 - Adobe Photoshop.
 - Descripción: Aplicación de diseño y tratamiento de imágenes. Con esta aplicación se pueden crear ilustraciones e imágenes 3d. Su capacidad de manejo de imágenes secuenciales la hacen de gran ayuda en la generación de imágenes de bloques de animación para los sprites de juegos 2D, así como su compatibilidad con Adobe Illustrator facilitan la vectorización de sprites.
 - Requerimientos mínimos en Windows:
 - ◊ Procesador Intel Core 2 o AMD Athlon 64 processor de 2 GHz.
 - ◊ Sistema operativo Microsoft Windows 7, Windows 8.1, o Windows 10.
 - ◊ 2 GB de RAM.
 - ◊ Espacio de 2.6 GB en el disco duro para instalacion en 32 bits; o 3.1 GB para sistemas de 64 bits.
 - ◊ Pantalla de 1024 x 768 con 16-bit de color y 512 MB de VRAM [].
 - Adobe Illustrator.
 - Descripción: Esta aplicación de gráficos vectoriales permite crear logotipos, iconos, dibujos, tipografías e ilustraciones para ediciones impresas, la web, vídeos y dispositivos móviles. Su sistema de vectorización de imágenes permite crear sprites de mejor calidad. Es una buena herramienta para la creación de botones o iconos para la GUI de juegos.
 - Requerimientos mínimos en Windows:
 - ◊ Procesador Intel Pentium 4 or AMD Athlon 64 processor

- ◊ Sistema operativo Microsoft Windows 7, Windows 8.1, o Windows 10
 - ◊ 1 GB de RAM para 32 bits; 2 GB de RAM para 64 bit
 - ◊ 2 GB libres en el disco duro.
 - ◊ Pantalla de 1024 x 768, 1GB de VRAM.
- AutoDesk SketchBook.
 - Descripción: Herramienta de diseño, más orientada hacia artistas que hacía diseñadores. Es una herramienta de gran utilidad en la creación de arte conceptual para el juego y el diseño de personajes. También posee una herramienta que permite la creación de imágenes secuenciales para bloques de animación. Tiene una total compatibilidad con Adobe Photoshop, por lo que se pueden exportar proyectos desde AutoDesk SketchBook sin el temor de perder detalles de diseño. Su principal ventaja es que se encuentra disponible para dispositivos móviles (Android e IOS) y computadoras (Windows y MAC), cuenta con tres tipos de licencias: la gratuita (tiene funcionalidad limitada), la de pago (por un único pago se cuenta con varias herramientas de diseño) y la pro (Suscripción mensual que ofrece la total funcionalidad de la aplicación y permite utilizar toda funcionalidad tanto en dispositivos móviles como en computadoras).
 - Requerimientos mínimos en Windows:
 - ◊ Sistema operativo Windows 7 SP1 (32 bit, 64 bit), Windows 8/8.1 (32 bit, 64 bit), o Windows 10.
 - ◊ Procesador de 1 GHz Intel o AMD CPU.
 - ◊ 1GB de Memoria.
 - ◊ 256 MB de tarjeta gráfica con soporte de OpenGL 2.0.
- Modelos 3D y animación 3D.
 - Blender.
 - Descripción: Aplicación de modelado y animación 3D de licencia libre. Se encuentra disponible para Windows, Linux y macOS. Blender permite la exportación de modelos, paquetes de animación y escenarios enteros a motores gráficos como Unity3D.
 - Requerimientos mínimos:
 - ◊ CPU de 32-bit dual core
 - ◊ 2Ghz con soporte a SSE2.
 - ◊ 2 GB de memoria RAM.
 - ◊ Pantalla de 24 bits 1280 x 768.
 - ◊ OpenGL 2.1 Compatible con gráficos y con 512 MB RAM.
 - Maya.
 - Descripción: Es un software de renderización, simulación, modelado y animación 3D. Maya ofrece un conjunto de herramientas integrado y potente, que puede usar para crear animaciones, entornos, gráficos de movimiento, realidad virtual y personajes. Se encuentra disponible para Windows, Linux y macOS.
 - Requerimientos mínimos:
 - ◊ Procesador de varios núcleos de 64 bits Intel o AMD con el conjunto de instrucciones SSE4.2.
 - ◊ 8 GB de RAM.

◊ 4 GB de espacio libre en disco para la instalación.

■ Edición y creación de sonido.

● Ardour

- Descripción: Software que permite grabar, editar y mezclar audio. Su público objetivo son ingenieros de audio, compositores, músicos y editores de soundtracks. Se encuentra disponible para Mac, Windows y Linux. Posee soporte para plugings.
- Requerimientos mínimos para Linux:
 - ◊ Cualquier procesador de 32 o 64 bits Intel.
 - ◊ Cualquier distribución de Linux con un kernel más actual al 2.3 y libc version 2.25
 - ◊ 2GB de RAM.
 - ◊ Espacio mínimo de 350MB en el disco duro.

■ Páginas de descargas.

Todo motor gráfico tiene una opción de tienda en la que los usuarios pueden comprar o utilizar recursos creados por la comunidad de desarrolladores. De igual manera existen diferentes páginas en la web que funcionan como tiendas virtuales de recursos para desarrollo de videojuegos tales como:

- <https://free3d.com/>

Esta página web contiene modelos, texturas, curvas de animación, materiales y escenarios para entornos 3d tanto gratuitos como de pago. Los modelos son principalmente compatibles con Maya, Blender y Autodesk.

- <http://www.gameart2d.com/>

Esta página contiene sprites en 2D e iconos para GUI gratuitos y de pago. Los sprites se pueden descargar tanto en formato png, como en formato ai y psd.

- <http://www.sonidosmp3gratis.com/>

Esta página permite la descarga de efectos de sonido.

- <https://soundcloud.com/freebmusic>

Permite la descarga de música de fondo totalmente gratis.

3.3. Gamificación

La gamificación es el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego, según el término anglosajón definido por Sebastian Deterding (Diseñador/investigador del diseño de juego para el florecimiento humano) **gameDef** Y deben de cumplir con características específicas **gameficacion**

3.3.1. Mecánicas o reglas

Son las normas de funcionamiento que permiten se adquiriera un compromiso.

- Colección: Logros y recompensas.
- Puntos: Para motivación y conteo de realizar una tarea.
- Ranking: Clasificación o comparación entre participantes.
- Nivel: Reflejan el progreso.
- Progresión: Consiste en completar el 100 % de la actividad encomendada.

3.3.2. Dinámicas de juego

Motivan y despiertan el interés de realizar una actividad.

- Recompensa: Premio por realizar algo.
- Competición: Deseo de estar en una determinada posición o grado.
- Cooperativismo: Otra forma de competir pero en un grupo con un mismo fin.
- Solidaridad: Se fomenta la ayuda entre compañeros y de manera altruista.

3.3.3. Componentes

- Logros: Visualizan el alcance de un objetivo.
- Avatares: Representación gráfica del usuario.
- Medallas: Insignia o distintivo.
- Desbloqueo: Permiten avanzar en las actividades.
- Regalos: Un presente por la realización correcta de un reto.

3.3.4. Tipos de jugadores

- Triunfador: Su finalidad es la consecución de logros y retos.
- Social: Le encanta interactuar y socializarse con el resto de compañeros.
- Explorador: Tiene tendencia a descubrir aquello desconocido.
- Competidor: Su finalidad es demostrar su superioridad frente a los demás.

3.3.5. Proceso

- Viabilidad: Determinar si el contenido que se quiere enseñar es jugable.
- Objetivos: Definir los objetivos.
- Motivación: Valorar la predisposición y el perfil de jugadores.
- Implementación: Relación entre el juego y contenido enseñar.
- Resultados: Evaluación de la actividad.

3.3.6. Finalidad

- Fidelización: Establecer un vínculo del contenido con el jugador.
- Motivación: Herramienta contra el aburrimiento del contenido.
- Optimización: Recompensar al jugador en aquellas tareas en las que no tiene previsto ningún incentivo.

3.4. Cultura

3.5. Cultura Digital

La misión de la cultura digital es generar a través del espacio físico y de plataformas virtuales, programas enfocados al uso creativo y crítico de la tecnologías digitales como herramientas de producción y transformación cultural **vid08** El objetivo ha ido precisamente cubrir el déficit de investigación que hay sobre cultura del ocio juvenil vinculado a las nuevas tecnologías, justamente cuando estas prácticas alcanzan una importancia cada vez mayor, no sólo por el perfeccionamiento de las tecnologías, ni por el incremento de su uso, sino precisamente por su papel en las relaciones de consumo.

Las definiciones de consumo cultural que no tengan en cuenta el uso de las nuevas tecnologías perderán rápidamente la capacidad de definir lo que podrían ser aceptables y asumibles por parte de la sociedad. En el proceso de consumo es crear identidad de nuevas tecnologías de información y comunicación, que efectúan los y las adolescentes en los espacios de ocio, así es posible reconocer la creación de una nueva cultura digital. Ésta se puede observar a través de las prácticas específicas que se producen y que van mucho más allá del simple uso de la conexión.

La generación educada en este inicio de siglo XXI es audiovisual, lo que la caracteriza es que emergen ya en el interior de una cultura digital, es una generación que llegará a la mayoría de edad "bañada en bits". Se subraya la importancia de estudiar la cultura de esta generación, las maneras en que se relacionan, ya que es en estos procesos donde se pueden adivinar los cambios en la sociedad, las nuevas concepciones del trabajo y las ideologías del futuro.

3.5.1. Educación digital

Los estudiantes en estos nuevos modelos actúan cada vez más como socios y pares del profesor en la construcción de conocimiento como una estrategia de aprendizaje. Los estudiantes han de participar activamente en el proceso de aprendizaje, y colaborar tanto entre ellos como con los profesores trabajando tanto individualmente como en equipo. La transición de sistemas cerrados a abiertos y de arquitecturas centralizadas a distribuidas facilita el fortalecimiento del aprendizaje en las que se prima la iniciativa del estudiante y sus capacidades creativas e innovadoras.

Las redes de interés, de alcance global y donde se relacionan con otras personas de intereses similares, independientemente de su localización geográfica, es donde se desarrollan especialmente las capacidades creativas y proporcionan un canal para ganar visibilidad y reputación entre sus pares. En las redes de interés, surgen formas de participación que conforman un aprendizaje informal, al margen de las instituciones educativas, basado en la colaboración con otros usuarios, el ensayo, error y la exploración.

Por tanto, los jóvenes adquieren, sus competencias y habilidades tecnológicas en estos espacios informales donde su actividad es social y apasionada. A diferencia del aula, los jóvenes prefieren los espacios digitales por la autonomía y libertad que les proporciona, y porque el estatus y la autoridad vienen determinados por sus habilidades y no por una jerarquía preestablecida **vid09**

3.6. Videojuegos lúdicos

Los videojuegos se utilizan como herramienta educativa que permite a los estudiantes desarrollar competencias en sus procesos de aprendizaje. Informes del Horizon (New Media Consortium) como **vid07** resaltan la gamificación como una de las principales herramientas de aprendizaje con mayor crecimiento.

Instintivamente, el ser humano aprende jugando. Desde los primeros años de vida el niño adquiere conocimientos a través del juego. Para la psicóloga infantil, esta característica permite al infante socializar en un entorno completamente nuevo, que lo estimula a conocer muchos aspectos de la realidad. Además de ser emocionante y entretenido le permite desarrollar un nivel de pensamiento creativo para enfrentar las circunstancias de la vida. El adulto tiene temor a equivocarse, mientras que un niño juega, se equivoca, lo vuelve a intentar, y de esa experiencia aprende.

El videojuego se puede utilizar como un instrumento del proceso enseñanza-aprendizaje. Según lo anterior por el Dr. Francisco Revuelta, especialista en procesos de formación en espacios virtuales dentro del ámbito pedagógico, este es dividido en dos vertientes. La primera, como un simulador de aprendizaje o herramienta en el cual se puede comprobar el nivel de competencia del alumno de acuerdo a las exigencias que le propone el videojuego, como ejemplo la imagen 3.11. La segunda, como un entorno virtual de aprendizaje donde el estudiante es motivado a resolver problemas académicos interactuando dentro del espacio brindado por el videojuego **vid06** como ejemplo la imagen 3.12.

Dentro de la gamificación el videojuego aumenta la motivación en el aprendizaje, ayuda al alumno a adquirir conocimientos de una manera atractiva y contribuye al desarrollo de compe-

Figura 3.11: Simulador de aprendizaje: Minecraft education edition



Figura 3.12: Entorno virtual: Plataforma learny



tencias. Para que el alumno aprenda, el docente debe plantearse, como primer paso, qué es lo que quiere enseñar y, de acuerdo a esto, se busca un videojuego que sirva de instrumento para motivar el aprendizaje. El videojuego aumenta la motivación en el aprendizaje, ayuda al alumno a adquirir conocimientos de una manera atractiva y contribuye al desarrollo de competencias, pero sólo sirve como complemento de las herramientas básicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Capítulo 4

Estado del arte

Cuadro 4.1: Comparativa con juegos similares

Juego	Fecha	Género								Edad	Plataforma					Tema			Costo	Compañía		
		Plataforma	Metrodvania	Puzzle	Lógica	Acción	Aventura	RPG	Shooter		PC	Sony	Microsoft	Nintendo	Móvil	Ficción	Fantasia	Historia		Estudio I.	Independiente	Ubisoft
Guacamelee! 2	ED	X	X			X				10+		X					X		-	X		
Never Alone	2014	X		X						10+	X	X	X	X	X		X	X	\$150	X		
Valiant Hearts	2004				X					13+	X	X	X		X	X		X	\$285			X
Olimpya Rising	2015	X				X				10+	X			X			X	X	\$95	X		
Jotun	2016					X	X			13+	X	X	X	X			X	X	\$150	X		
Mulaka	ED					X	X			-	X	X	X	X			X	X	-	X		
MilitAnt	2016	X				X			X	10+	X	X					X		\$150	X		
Flat Kingdom	2016	X				X	X			10+	X						X		\$100	X		
Viva Sancho Villa	2015	X				X				10+					X	X			CI	X		
Heart Forth: Alicia	ED		X					X		-	X	X		X			X		-		X	
Yolotl	ED	X				X				13+					X		X	X	-		X	

Capítulo 5

Trabajo realizado

5.1. Documento de diseño

Como parte de la etapa preproducción de la metodología Huddle, se redactó el documento de diseño. En este documento se definieron todos aquellos elementos de jugabilidad, diégesis y narrativa que le dan identidad al juego, de igual forma se definieron aspectos técnicos y de funcionalidad que permiten proponer un diseño del juego basado en el paradigma de programación orientada a objetos.

5.1.1. Idea concepto.

Si bien la metodología propone un orden en el que se debe de llenar el documento de diseño, es importante aclarar que este orden puede o no seguirse. Lo anterior se debe a la naturaleza creativa y multidisciplinaria del videojuego; lo ocasiona que la idea principal del juego (el concepto) pueda venir bien de la idea de una mecánica de juego o de un argumento. En el caso del juego Yolotl, el juego nació primero como un argumento y después el argumento dio origen a la mecánica por lo que los primeros rubros en llenarse fueron aquellos relacionados con la diégesis y el argumento del juego.

Originalmente, Yolotl narraría la travesía de un guerrero en el Mictlán con el fin de traer de vuelta a la vida a su hermano. Con esta primera idea se propusieron cuatro niveles y una mecánica de juego más orientada a la resolución de puzzles y al combate con diferentes armas. Desafortunadamente, esta primera idea jamás terminó de aterrizar y fue abandonada parcialmente. Apoyándose del fomento a la cultura se procedió a crear un nuevo argumento, esta vez con bases históricas más sólidas a fin de permitirle al jugador no solo interactuar con la cosmovisión de los Mexicas sino a su vez con el entorno social de los mismos. Conceptos como el viaje al Mictlán y el pacto con un Dios para revivir a un ser querido fueron algunas de las ideas que se mantuvieron con la segunda idea argumental del juego.

5.1.2. Concepto del juego.

Una vez definido el concepto general del argumento se procedió a definir las especificaciones técnicas y de jugabilidad del juego. En este punto se inició a escribir el documento de diseño en el orden que propone la plantilla de la metodología.

En el primer apartado del documento de diseño se definió el concepto del juego. La primera decisión que se tomó en este apartado fue el género de videojuego que se desarrollaría, siendo elegida

una combinación de dos géneros: plataforma y aventura. El principal motivo por el que se eligieron dichos géneros fue su complejidad, ya que siendo un equipo de dos personas y considerando el tiempo disponible de desarrollo, elegir géneros que requerían una mayor complejidad como RPG o Shooter minimizarían significativamente la factibilidad del juego.

Posteriormente se redactó una sinopsis del contenido del juego de jugabilidad e historia del juego; más tarde en el mismo apartado la jugabilidad se describió de manera más detallada en la sección de mecánica de juego, en donde se definieron las acciones básicas del personaje principal y algunas de las reglas que rigen el comportamiento del juego a lo largo de todos los niveles.

En este apartado también se definieron las tecnologías, tanto en hardware como en software, a utilizar para el desarrollo, eligiendo como plataforma dispositivos móviles con un mínimo de requerimientos técnicos que el teléfono Huawei TAG-L13 con sistema Android 5.2, esto debido a que el mercado de los juegos para dispositivos móviles es el que cuenta con mayor demanda. **Ref:EGS** en cuanto a software se eligió a Unity como motor de desarrollo por la características ya mencionadas en (??).

Finalmente se definieron aspectos legales y comerciales como el tipo de licencia de distribución a Atribución-NoComercial-CompartirIgual CC BY-NC-SA y el público objetivo del juego a jóvenes mayores de 13 años. Este último rubro no solo delimitó el contenido argumental del juego y sus mecánicas sino que también fungió como un factor determinante para decidir un comportamiento totalmente offline, esto debido a que la ley orgánica de protección de datos de carácter profesional del manejo de información prohíbe que las aplicaciones puedan obtener información de menores de 14 años[] lo que imposibilita la opción de microtransacciones ante la posibilidad de que el jugador ingrese información sensible como número de tarjeta de crédito.

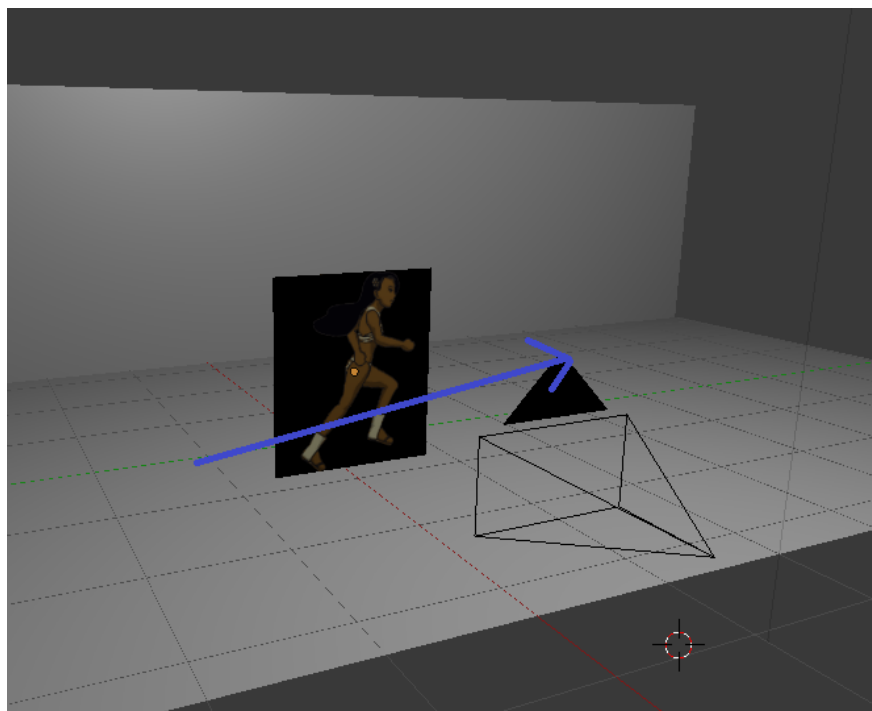
5.1.3. Mecánica de juego.

El siguiente apartado que aportó información significativa al diseño del juego, fue el de la Mecánica del juego, pues en éste se definieron aspectos técnicos que garantizarían el funcionamiento de la mecánica de juego descrita en el primer apartado, tales como la cámara, los periféricos, los controles y el guardado y carga de datos.

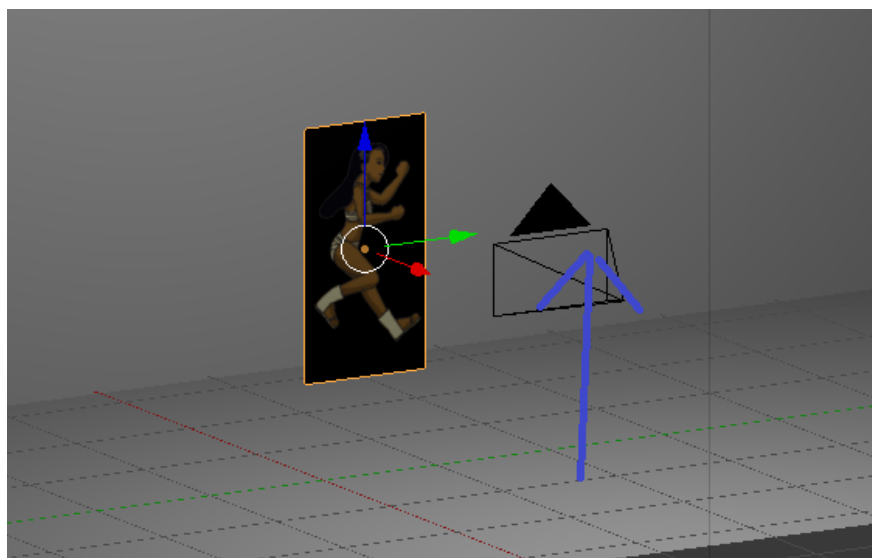
La cámara se definió como una cámara de perspectiva ortogonal lateral que seguiría el movimiento en ambos ejes coordenados (Ver figura 5.1).

Por su parte, los controles del juego se establecieron como un conjunto de cuatro botones (Ver figura 5.2); cada uno con una acción específica a desempeñar: mover hacia la izquierda, mover hacia la derecha, disparar, hablar, saltar. Siendo periférico o el medio de interacción de los botones y el jugador la pantalla táctil del teléfono.

En cuanto al guardado y la carga, se propusieron dos tipos guardado y carga automática y guardado y carga de checkpoint; el primero guarda el progreso del jugador al completar el nivel y permite inicializar los niveles desbloqueados y el segundo se utiliza dentro de un nivel para guardar el progreso del jugador en el nivel en caso de que muera pueda iniciar desde el ultimo checkpoint que tocó. Si el lector de este documento desea profundizar más en lo anteriormente dicho, se le recomienda consultar el Capítulo 5 del documento de diseño. Para la navegación dentro del juego, se diseñaron tres interfaces gráficas: La pantalla de inicio, Menú principal y el menú de selección de nivel. A continuación, se hará una breve descripción de la función principal de las interfaces:



(a) Seguimiento horizontal



(b) Seguimiento vertical.

Figura 5.1: La cámara seguirá la posición del jugador en el eje x y y.

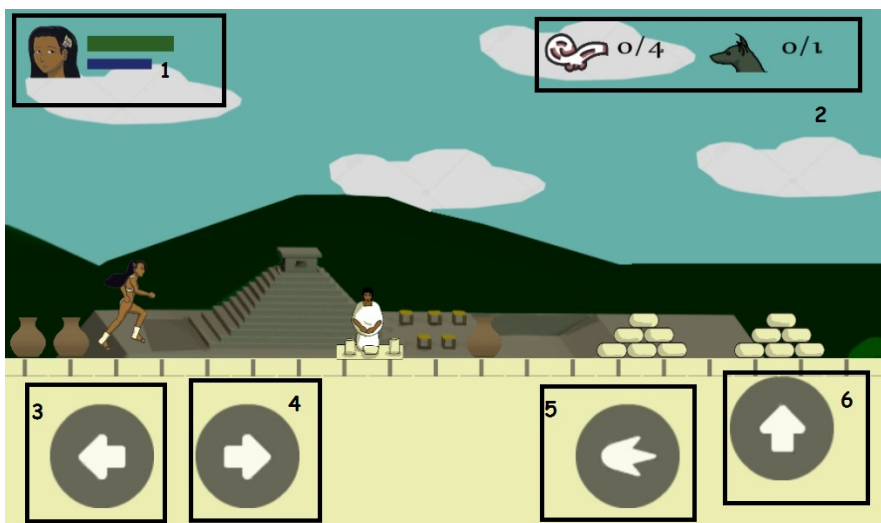


Figura 5.2: 1 Información del personaje jugable, barra verde indicador de la cantidad de vida, barra azul cantidad de tonalli. 2 Objetivos del nivel o información útil. 3 Botón moverse izquierda. 4 Botón moverse derecha. 5 Botón disparar tonalli. 6 Botón saltar.

- **Interfaz de inicio:** Presenta el logo del juego y la información legal del mismo, sirve como pantalla de introducción al juego. Conecta con la interfaz de menú principal (Ver figura 5.3).
- **Interfaz de menú principal:** Muestra la misma ilustración que la pantalla de inicio, con la diferencia de que muestra dos botones en la parte inferior izquierda de la pantalla. Con estos botones se puede empezar una nueva partida o cargar una ya existente. Esta interfaz conecta a la cinemática de inicio del juego si el jugador oprime el botón de empezar partida y confirma que desea empezar una partida nueva o direcciona a la interfaz de menú de selección de nivel si el jugado oprime el botón de cargar partida y existe un archivo con los datos del juego (Ver figura 5.4).
- **Interfaz de Menú selección de nivel:** En esta interfaz el jugador podrá elegir el nivel que desea jugar, siempre que lo haya desbloqueado con anterioridad (Ver figura 5.5).

5.1.4. Niveles.

Yotl es un juego compuesto por diez niveles: un nivel introductorio y los nueve niveles del inframundo. Dado que la idea concepto del juego Yotl lo sitúa en el Mictlán, la cantidad mínima esperados seria nueve; sin embargo, se tomó la decisión de incluir un nivel de introducción debido a los siguientes factores:

- Introducir al jugador a las mecánicas de juego básicas antes de lanzarlo a un nivel más complicado.
- Situar el juego dentro de un contexto histórico real, permitiéndole al jugador conocer sobre la sociedad Mexica de una manera en la que el jugador pueda ser participe de este contexto histórico.



Figura 5.3: Interfaz 1.0 Pantalla de inicio.

- Seguir una estructura narrativa básica en la que se presente la vida cotidiana del héroe antes del llamado a la aventura **Ref:Heroe**

Usualmente, en el juego de Yotl, un nivel está compuesto de dos secciones: una sección de obstáculos y plataformas en donde cumplirá un objetivo propio del nivel y otra donde el jugador se enfrentará al enemigo jefe del nivel. A excepción del primero y ultimo nivel el resto de los niveles siguen esa estructura. En el caso del primer nivel sigue la división de las dos secciones, con la diferencia de que no existe un enemigo jefe a vencer en la segunda sección del nivel; mientras que en el último nivel existe una única sección en donde el jugador se enfrentará a las diferentes transformaciones del jefe final.

La progresión entre niveles es lineal (Ver figura 5.6), por lo que no se puede acceder al nivel determinado sin antes haber completado a su predecesor; siendo el primer nivel, el que se encuentra disponible de manera estándar al empezar una nueva partida. Un nivel se da completado únicamente hasta que se ha derrotado al enemigo jefe del nivel; salvo por el primer nivel, el cual se considera terminado una vez que el jugador obtiene el arma de la protagonista. Cuando el jugador completa un nivel, además de desbloquear el siguiente nivel, el jugador podrá ver determinadas cinemáticas con las que podrá seguir la historia del juego y obtiene mejoras sobre alguno de los atributos del personaje.

En la tabla se encuentra información referente a cada nivel tal como los objetivos a cumplir, el enemigo a vencer, lo que se obtiene al completar el nivel.

Nivel.	Objetivo	Zona de plataformas Enemigo jefe	Progreso obtenido.
Nivel 1 “La chica y el perro”.	Hablar con al menos cuatro ciudadanos. Interactuar con Xólotl. Obtener la caracola.	Sin enemigo jefe.	Nivel 1. Cinemática 3. Cinemática 4. Habilidad de disparo.

Nivel 2 “Nadie cruza mis dominios”.	Atravesar el río evitando tocar a los Xoloitzcuintles, por cada Xoloitzcuintles tocado incrementará el poder de Xochitónal.	Xochitónal.	Mejora en la cantidad de vida de Malinalli. Cinemática 6. Cinemática 7. Cinemática 8. Cinemática 9. Cinemática 10. Nivel 3.
Nivel 3 “La guarida del jaguar”.	Llegar a la guarida de Tepeyólotl.	Tepeyólotl.	Mejora en la cantidad de Tonalli de Malinalli. Cinemática 12. Cinemática 13. Cinemática 14. Nivel 4.
Nivel 4 “Alas de obsidiana”.	Encontrar el camino correcto hacia la guarida de Itzpapálotl. Encontrar las tres llaves que abren la puerta de la guarida de Itzpapálotl.	Itzpapálotl.	Mejora en la cantidad de vida de Malinalli. Cinemática 16. Cinemática 17. Cinemática 18. Cinemática 19. Cinemática 20. Cinemática 21. Cinemática 22. Nivel 5.
Nivel 5 “El viento del norte”.	Llegar a la guarida Mictlecayotl.	Mictlecayotl.	Mejora en la cantidad de Tonalli de Malinalli. Cinemática 24. Cinemática 25. Cinemática 26. Cinemática 27. Nivel 6.
Nivel 6 “Sin gravedad”.	Llegar a la guarida Tlazoltéotl	Tlazoltéotl.	Mejora en la cantidad de vida de Malinalli. Cinemática 29. Cinemática 30. Cinemática 31. Nivel 7.
Nivel 7 “Castigo”.	Llegar a la guardia Itztlacoliuhqui.	Itztlacoliuhqui.	Mejora en la cantidad de Tonalli de Malinalli. Cinemática 33. Cinemática 34. Cinemática 35. Nivel 8.

Nivel 8 “La última batalla del jaguar”.	Llegar a la guarida de Tepeyótlotl.	Tepeyótlotl.	Mejora en la cantidad de vida de Malinalli. Cinemática 37. Cinemática 38. Cinemática 39. Nivel 9.
Nivel 9 “El último caballero del rey”.	Superar la zona de Tula. Superar la zona de Oluta.	Nexoxcho.	Mejora en la cantidad de Tonalli de Malinalli. Cinemática 44. Cinemática 45. Cinemática 46. Nivel 10.
Nivel 10 “El rey del Mictlán”.	Sin objetivos	Mictlantecutli.	Cinemática 47. Juego terminado.

5.1.5. Obstáculos

De manera particular, para el proyecto Yolotl, se entiende por obstáculos a aquellos objetos dentro de un nivel que dificultan el avance continuo del jugador o que faciliten el fallo del jugador.

A diferencia de los personajes, la metodología huddle no maneja una plantilla para documentar estos objetos, por lo que se propuso una plantilla propia. Los campos de la plantilla son:

- Nombre del obstáculo.
- Descripción: Este campo describe tanto físicamente el objeto como su comportamiento e interacción con el jugador.
- Esquema: Imagen de apoyo que facilita la comprensión de la descripción.

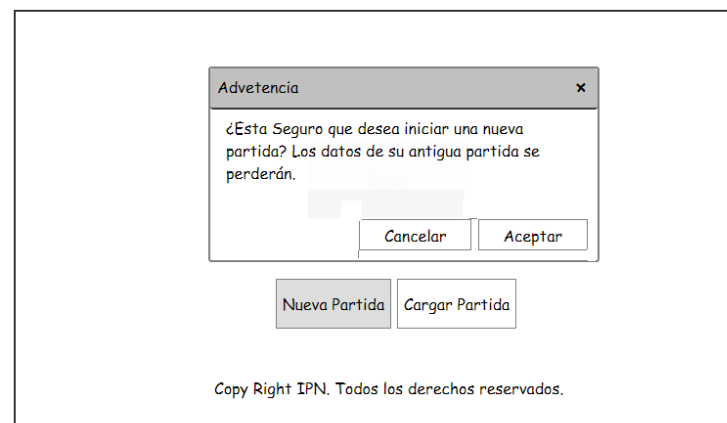
En total se definieron alrededor de 11 obstáculos, mismos que se podrán encontrar repartidos a lo largo de los niveles del juego. Algunos obstáculos serán exclusivos de un nivel mientras que otros se podrán encontrar en todos los niveles.

A continuación se listarán los obstáculos del juego:

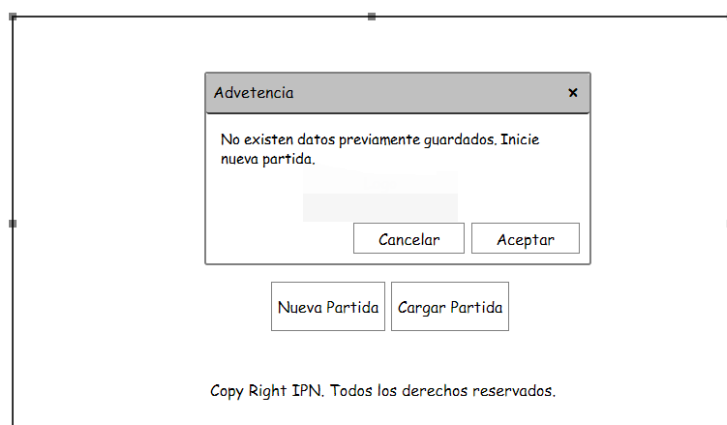
- Caja.
- Sacos de cacao.
- Plataforma móvil.
- Plataforma que cae.
- Plataforma que desaparece.
- Estalagmitas.
- Viento temporal.
- Piedras filosas.



(a) Menú principal



(b) Cuadro de dialogo para confirmar iniciar nueva partida.



(c) Cuadro de dialogo cuando no existen partidas que cargar.

Figura 5.4: Interfaz 2.00 Menú principal.



Figura 5.5: Interfaz 2.00 Selección de nivel. 1 botones que controlan el carrusel. 2 Carrusel. 3 Información del nivel seleccionado. 4 Botón Iniciar nivel.

Progresión del Juego

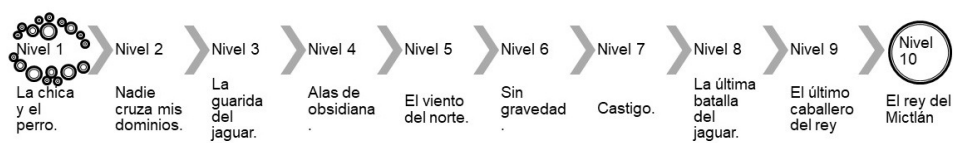


Figura 5.6: Progresión del juego

- Piso congelado.
- Bolas de nieve.
- Lluvia de flechas.

5.1.6. Ambientación

Para garantizar la inmersión del jugador, el videojuego se vale de diferentes elementos multimedia. Estos elementos son la música de fondo (BGM, por sus siglas en inglés), los efectos de sonido (SFX, por sus siglas en inglés) y efectos espaciales (FX, por su siglas en inglés).

Huddle maneja un apartado para incluir este tipo de elementos dentro de la documentación del juego; sin embargo, no incluye ninguna guía sobre como debería de redactarse las descripciones de BGM y SFX; en consecuencia estos elementos fueron documentados escribiendo el nombre de sonido o música, seguido de una breve descripción del mismo.

Durante la redacción de este apartado se detectó que existían dos secciones para documentar BGM y SFX, con la diferencia de que en una los términos se encontraban escritos en sus siglas en inglés y en el otro apartado se encontraba en español, por lo que se eliminó el apartado en español. Luego de que se detectara esta duplicación de apartados, se descubrió que no existía ningún apartado para documentar los FX, seguido de esto se creo dicho apartado. En cuanto a la documentación de FX, se siguió la misma estructura que con BGM y SFX: escribir el nombre de FX y describirlo para dar una idea de como se vería en el nivel y bajo que interacciones se activaría.

5.1.7. Argumento del videojuego

Huddle maneja un apartado llamado **Guión** para documentar de manera detallada la historia del videojuego. No obstante, al igual que como sucede con algunos de los apartados ya descritos, Huddle no proporciona una plantilla para documentarlo. Ante la falta de una plantilla para documentar el argumento y ante la existencia de cinemáticas dentro de los niveles y fuera de estos, se decidió que el argumento del juego se documentaría como una animación. Contando así con tres guiones:

- **Guión literario:** Este guión es parecido a un guión teatral. Por medio de escenas va desarrollando la historia, mostrando la secuencia de diálogos que entablan los personajes participantes en el argumento. Para el caso particular del videojuego Yolotl, las escenas recibe el nombre de cinemáticas. Cada cinemática se documentara bajo la siguiente plantilla:
 - Numero de la cinemática seguido del nombre la locación donde acontece ésta; en caso de que la escena suceda en el interior de alguna edificación se pondrá seguido del nombre de la locación el prefijo int, en caso de suceder en el exterior se colocara el prefijo ext.
 - Relación con los nombres de todos los personajes que participan en la escena.
 - Breve descripción de la locación.
 - Secuencia de diálogos. Cada dialogo va precedido por el nombre de personaje que lo dice, el nombre del personaje debe de ir en mayúsculas y subrayado.
- **Storyboard:** El storyboard es una secuencia de imágenes que narran de manera visual la historia. Cada imagen va comentada de tecnicismos que faciliten la descripción de acciones (tales

como el desplazamiento de la cámara, movimientos de personajes, intención del personaje en decir un dialogo, etc.) **Ref:StoyBoard**

Capítulo 6

Resultados obtenidos

Capítulo 7

Observaciones

Capítulo 8

Anexos