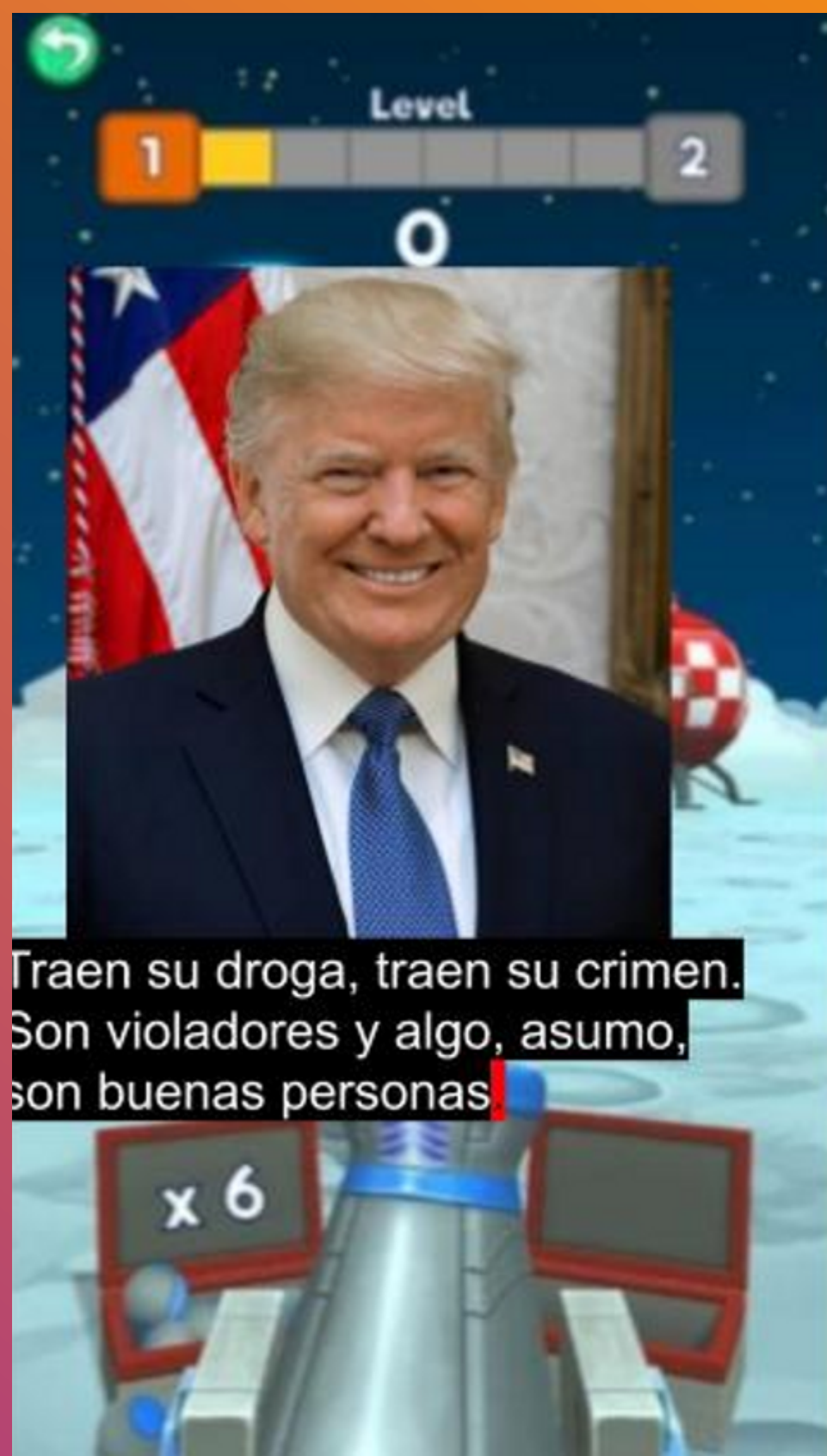


A GAME ABOUT IDEOLOGIES AND DISCOURSE

# *SMACK 'EM!*

SMACK 'EM! ES UN JUEGO CREADO PARA QUE SE EXPONGA Y SE HAGA CONCIENCIA DE LOS MENSAJES DE ODIO, RACISMO, INEQUIDAD, ETC. QUE PREVALECEEN HOY EN DÍA EN LOS DISCURSOS DE POLÍTICOS, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, ENTREVISTAS, DEBATES.





# EQUIPO

**CARMEN JIMA**

Especializada en  
Innovación Social.

**ZAZIL SOLÍS**

Especializada en  
Psicología.

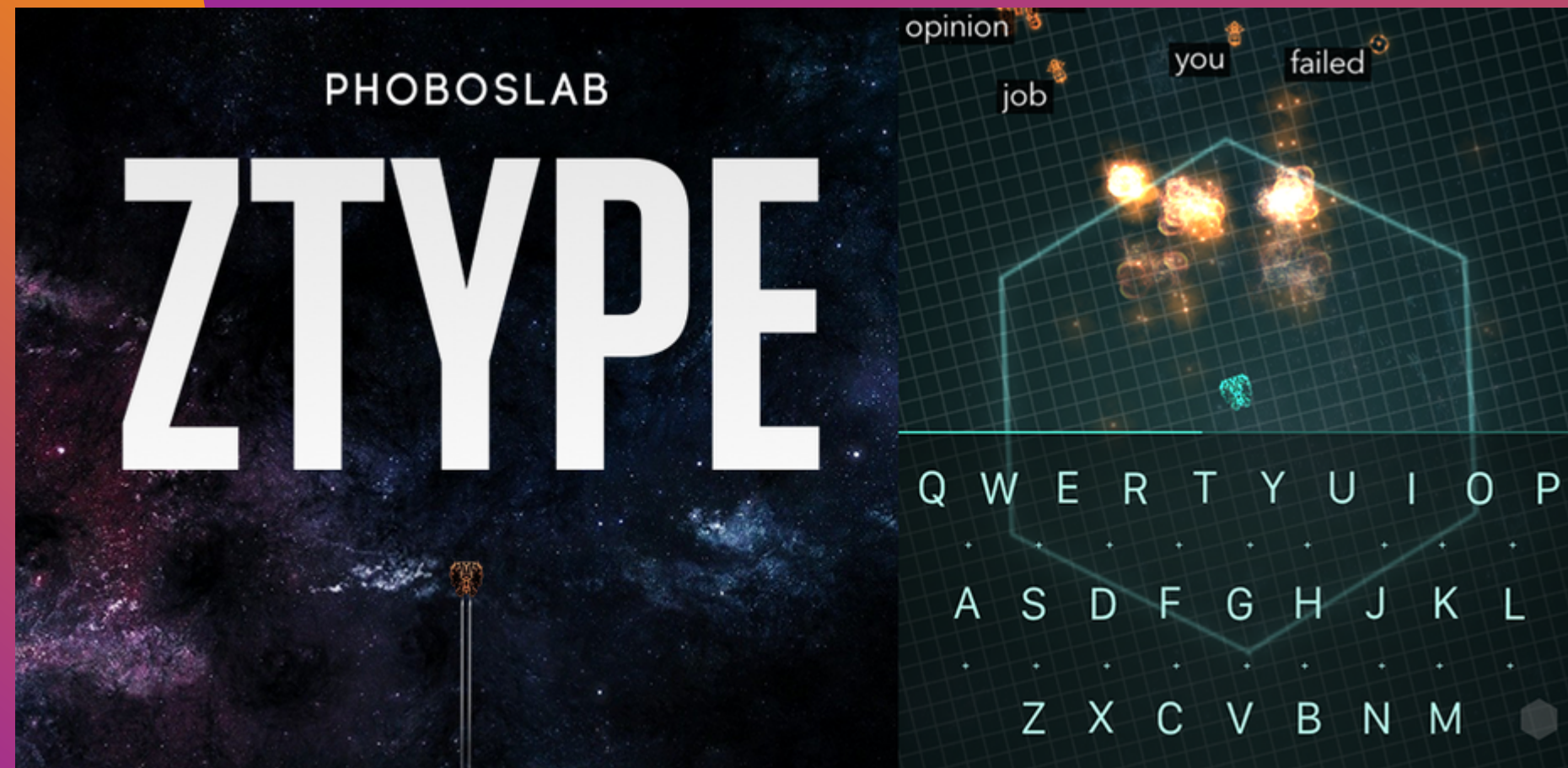
**ATZIRI VÁZQUEZ**

Experiencia de tres años  
en Estudios Culturales.



# *IMPLEMENTACIÓN*

**Juego de arcade  
llevado a digital**



A través de tres simples teclas o botones, emular la experiencia de arcade para el desarrollo del juego. Mantener visuales y una estética retro / ochentera.



A close-up photograph of an arcade joystick and buttons. The joystick has a black ball top and a red base. There are several colored buttons (yellow, red, blue, green) visible in the background. The image is partially covered by a purple and orange gradient overlay on the right side.

# ***METODOLOGÍA***

## **IDEA**

Desarrollamos nuestra idea con base en un problema social que observamos nosotras.

## **PRIMER PROTOTIPO**

Elaboramos un prototipo con base en un juego de arcade y lo probamos con un experto y un usuario.

## **INVESTIGACIÓN DEL USUARIO**

Realizamos una investigación con el usuario directo para validar el proyecto.

***COSTO:***  
***\$170,940.00***

Investigación

Prototipos

Desarrollo de la aplicación

Campaña publicitaria

Contingencia



# *Consideraciones*



## **Visual**

El juego tiene que ser visualmente atractivo para llamar la atención del usuario, quien probablemente no tenga interés en el tema.



## **Audiencia**

El juego está desarrollado para usuarios mayores y con más capacidad crítica, por lo que su audiencia será más limitada.



## **Ámbito legal**

Al usar figuras públicas, se debe investigar sobre si esto podría meternos en problemas legales, como una demanda por difamación.



“

*Nuestro objetivo es desarrollar una serie de herramientas que permitan al usuario comprender e identificar un discurso de odio, incluso sin que el usuario sea consciente de que está adquiriendo esa capacidad crítica.*

***¡GRACIAS!***