

TDAH

Documento de diseño de juego

Introducción.

Nuestro protagonista, Tommy, es un chico joven con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad no diagnosticado aún. El jugador tendrá que guiar a Tommy por las calles de su barrio en busca de la nueva panadería para completar el recado que le ha mandado su madre.

El juego está fragmentado en diferentes secciones, que representarán las dificultades de sufrir este trastorno con diferentes minijuegos relacionados con los síntomas de éste.

Género.

Plataformas 2D. Aventura. Minijuegos.

Enfoque pedagógico y público objetivo.

El juego está desarrollado tanto para alumnos de centros educativos, para evitar futuros comportamientos de bullying, como para familiares de personas con este trastorno, que duden de cómo se siente el afectado.

Está pensado para ser un juego asequible para personas que no estén acostumbradas a jugar y con mecánicas simples de aprender y una narrativa concisa pero efectiva con un objetivo claro.

Narrativa.

La madre de Tomás manda a su hijo a comprar el pan como de costumbre. Sin embargo, han abierto una nueva panadería en el barrio y, según dicen, es más asequible económicamente. Así que su madre manda la ubicación de la panadería al móvil de Tomás y le manda a la aventura.

1. Mecánicas de juego

Flujo de Juego.

El juego se divide en tres etapas que atajan tres distintos síntomas típicos del trastorno de déficit de atención e hiperactividad. Cada etapa tiene un objetivo y unos obstáculos que distraen al jugador o impiden el progreso.

Primera etapa - Casa.

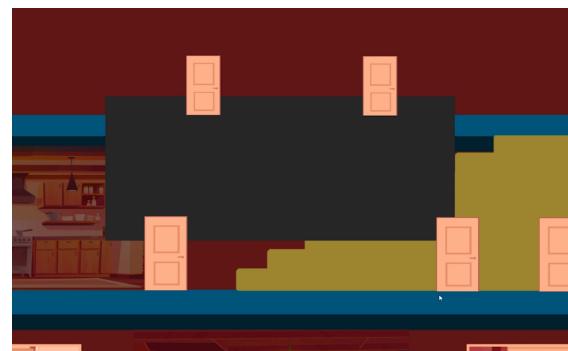
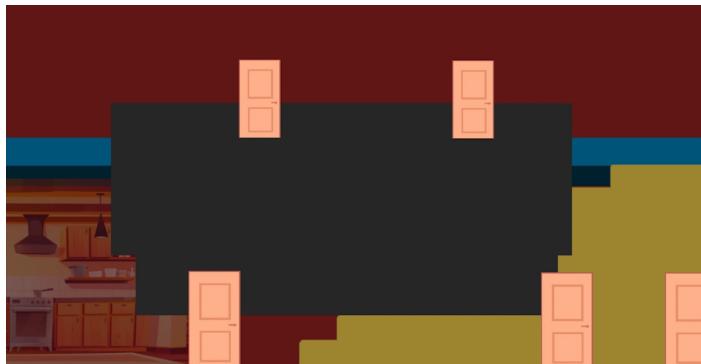


Funcionamiento: El jugador podrá navegar libremente por toda la casa, a través de múltiples puertas, que al pasar por ellas mostrarán el interior de su habitación correspondiente.

Objetivo: Alcanzar las habitaciones pertinentes para completar diversas tareas necesarias para salir a la calle. En el siguiente orden en particular: recoger la bolsa con la comida, lavarse los dientes en uno de los dos baños, vestirse en su habitación y coger su móvil.

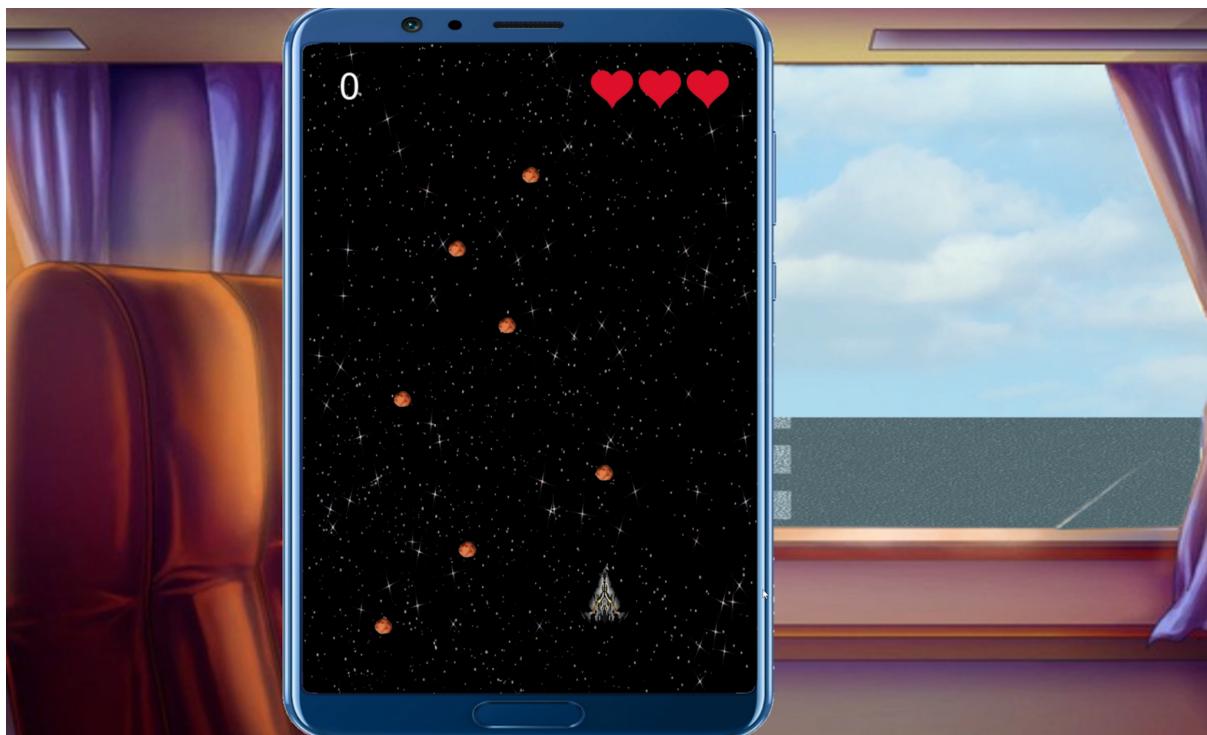


Distracciones: Cada vez que Tomás completa una tarea, todas las habitaciones en las que no está Tomás, se oscurecen y se cambian de posición unas con otras claramente de forma visual(a diferencia del garaje, el sótano y la cocina); el jugador tendrá que intentar seguir con la la habitación a la que quiere ir como si la casa fuese un trilero, las habitaciones, vasos y la habitación objetivo, la pelota.
El jugador tendrá que buscar las habitaciones a través de sus puertas, sin que muestren su interior.

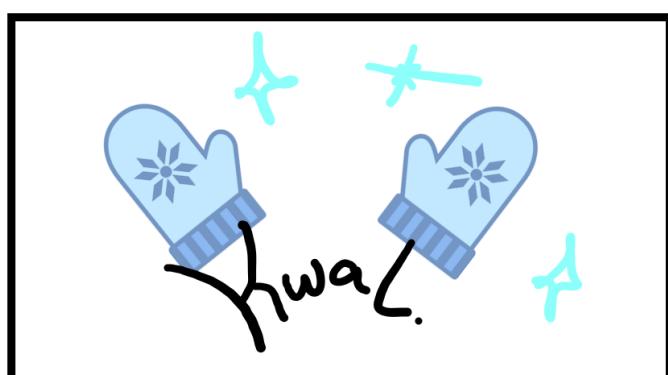


Síntomas: Problemas para realizar tareas y terminarlas; Problemas para concentrarse en una tarea que le han ordenado o rutinaria.

Segunda etapa - Autobús.

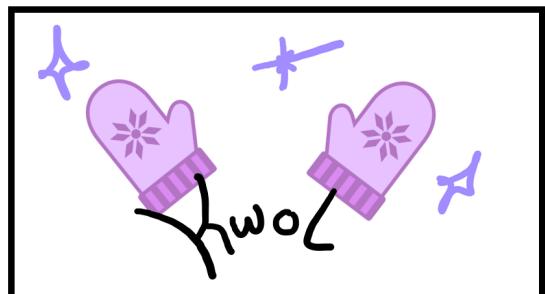
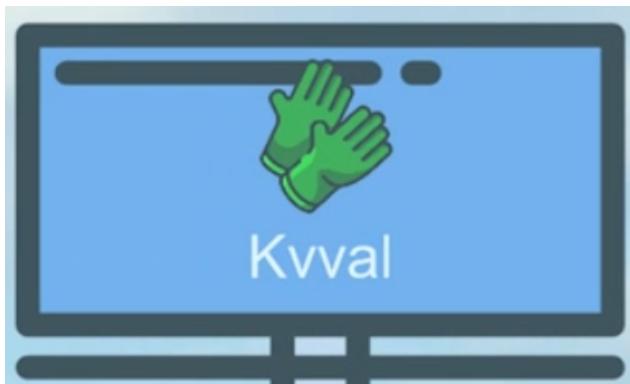


Objetivo: Bajarse en la parada correcta del autobús. La madre de Tomás le ha descrito los alrededores de la parada para que sepa cuando bajarse. En concreto, Tomás tiene que estar atento al enorme anuncio de manoplas para el invierno de la marca Kwal.



Distracciones: Tomás se distrae con las aplicaciones de su móvil y se pone a jugar mientras está en el bus. El jugador tiene que recordar las indicaciones de la madre para pulsar el botón de solicitar parada (tecla P), cuando reconozca el cartel correcto. Sin embargo, estará ocupado jugando al móvil de Tomás. El juego de móvil parece, a priori, la tarea principal del jugador.

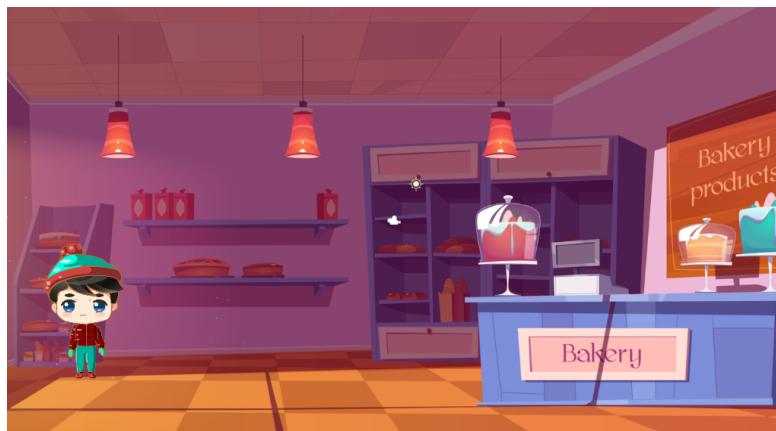
Además de ello, en las paradas anteriores a la correcta, hay otros carteles publicitarios que cada vez se van pareciendo más al de las manoplas de invierno. Por lo que el jugador tendrá que estar atento a las distracciones mientras juega.



<

Síntomas: Desorganización y problemas para establecer prioridades; Dificultad para realizar actividades que requieren un nivel de atención sostenido.

Tercera etapa - Panadería.



Objetivo: Mantenerse sentado esperando tu turno en la cola y levantarte cuando te toque.

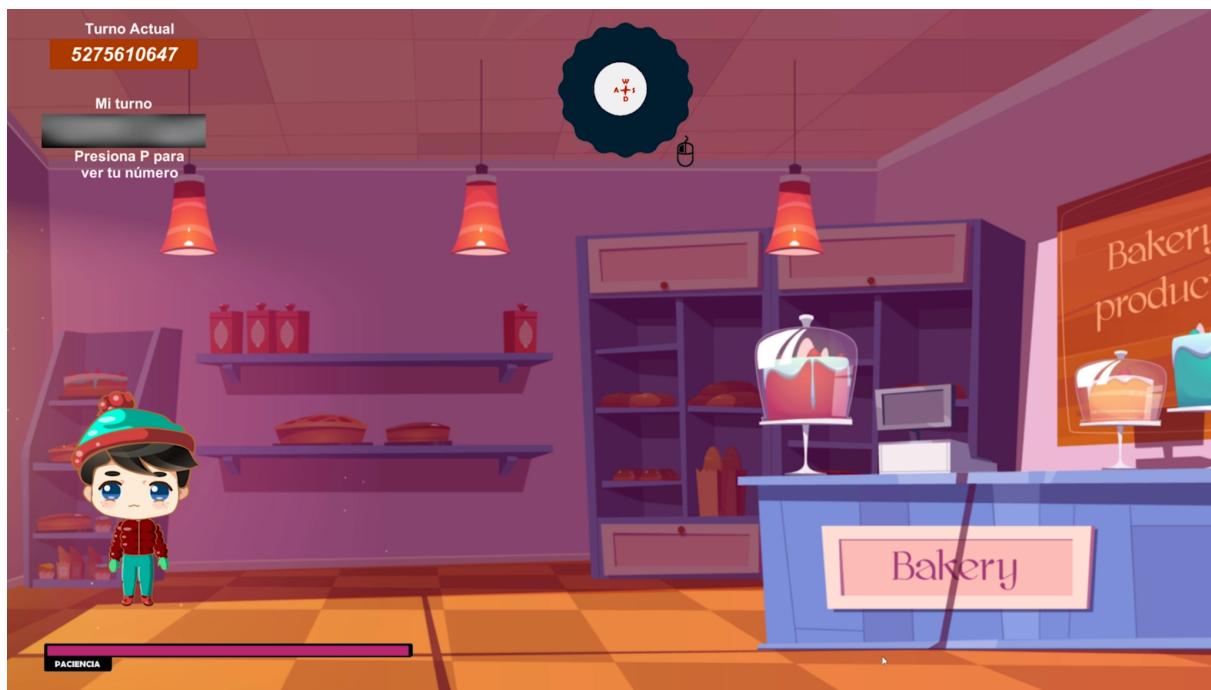
Distracciones: Tomás tiene dificultad para quedarse quieto sentado en un sitio y su forma usual de lidiar con estas situaciones es ponerse a hablar. Sin embargo, su madre le ha dicho que está mal visto. Así que tiene que aguantar sentado y callado a su turno.

El número que coge Tomás es un número aleatorio de muchas cifras, y la cola de la panadería no sigue un orden, por lo que el jugador tiene que recordar el número para levantarse a tiempo. Para comprobar el número

el jugador puede presionar la tecla P y Tomás mostrará el ticket en pantalla mientras la tecla está siendo presionada.



Sin embargo, tiene que ayudar a Tomás a mantenerse tranquilo presionando repetidamente el click izquierdo del ratón para evitar que el área de paciencia se reduzca, mientras debe mantenerse calmado manteniendo un cursor dentro de este mismo área cambiante con ayuda de las teclas WASD.



Síntomas: Problemas para realizar múltiples tareas a la vez; Actividad excesiva o inquietud.

Fin de Juego

El fin del juego es volver a casa con el recado hecho o en su defecto con las manos vacías, después de haber fracasado en su propósito.

Física de Juego

Físicas simples 2D de Unity Engine.

Controles

Primer nivel- WASD donde la AD se usan para moverse de manera lateral y WS para cambiar entre pisos en las escaleras. Además de E para interactuar con las puertas y F con distintos objetos.

Segundo nivel- Click para los minijuegos. Y la tecla P para solicitar parada del autobús.

Tercer nivel- WASD para mover el cursor dentro del área cambiante. Click Izquierdo del ratón para pulsar repetidamente. P para comprobar el número de la cola.

2. Estética

Arte

Apartado visual variado según las etapas del juego pero con una base 2D.

Audio

Banda sonora tranquila en momentos de calma e intensa en momentos de tensión.

3. Detalles técnicos.

Arquitectura

Desarrollado en Unity Engine. Programado en lenguaje C#.

Referencias

Everhood



Rayman

4. Referencias y atribuciones

Asociación de afectados por TDAH:

<http://www.feaadah.org/es/#:~:text=Feaadah.,d%C3%A9ficit%20de%20atenci%C3%B3n%20e%20hiperactividad>

Papers:

<https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/adhd/symptoms-causes/syc-20350889#:~:text=El%20trastorno%20por%20d%C3%A9ficit%20de,atenci%C3%B3n%2C%20hiperactividad%20y%20comportamiento%20impulsivo.>

<https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/adhd/facts.html>

<https://www.sanitas.es/sanitas/seguros/es/particulares/biblioteca-de-salud/psicologia-psiquiatria/tdah/que-es-el-tdah.html>

[https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/adhd/
Paginas/understanding-adhd.aspx](https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/adhd/Paginas/understanding-adhd.aspx)

[https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-
articulo-trastorno-por-deficit-atencion-e-S0716864015000097](https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-trastorno-por-deficit-atencion-e-S0716864015000097)

<http://www.scielo.org.pe/pdf/rnp/v83n3/0034-8597-rnp-83-03-148.pdf>

Bibliografía de Arte:

<https://www.freepik.com/author/upklyak>

5. Agradecimientos

Gracias al usuario de freepik, @uplyak, por gran parte de los assets artísticos.
Gracias al usuario pixabay @nojisuma, por la música.