

JustShare

Documento de Diseño de Videojuego

JustShare

Autores:

Matt Castellanos Silva

Pedro León Miranda

Raúl Pérez Cogolludo

Versión 1.3 - 15 de enero de 2025

Versiones del documento

Versión	Fecha	Cambios
1.0	29 de octubre de 2024	Primera versión completa
1.1	19 de noviembre de 2024	Nombre del juego, flujo de interfaces y gameplay, diseño de diálogos
1.2	12 de diciembre de 2024	Logo del juego, cambiar imágenes placeholder por imágenes del juego
1.3	15 de enero de 2025	Primera versión final del juego

Índice

1. Información general.....	3
1.1. Concepto.....	3
1.2. Género.....	3
1.3. Plataforma.....	3
1.4. Público objetivo.....	3
1.5. Objetivo educativo.....	3
1.6. Flujo de la historia.....	3
1.7. Apariencia y sensación.....	4
1.8. Contexto de uso.....	5
2. Jugabilidad y mecánicas.....	5
2.1. Mecánicas.....	5
2.1.1. Diálogos.....	5
2.1.2. Móvil.....	6
2.1.3. Red social.....	6
2.2. Opciones del juego.....	6
2.3. Restricciones.....	7
3. Historia, escenario y personajes.....	7
3.1. Historia y narrativa.....	7
3.2. Escenarios.....	9
3.3. Personajes.....	10
4. Escenas.....	11
4.1. Evaluación.....	11
5. Interfaz.....	12
5.1. Cámara y vista principal.....	12
5.2. Controles.....	15
5.3. Audio.....	15
6. Referencias.....	16
6.1. Videojuegos.....	16
6.2. Investigación e información.....	16
6.2.1. Casos.....	16
6.2.2. Cortos.....	16
6.2.3. Cursos.....	16
6.2.4. Informe.....	16
6.2.5. Videojuegos.....	16
6.2.6. Noticias.....	16
6.2.7. Páginas web.....	16

1. Información general

1.1. Concepto

JustShare es una novela visual con elementos de aventura gráfica en la que el jugador vivirá una serie de experiencias que lo ponen en la piel de una víctima de grooming. La historia mostrará todo el proceso, desde el momento en el que la víctima hace contacto con el acosador, hasta el desenlace final. Todo esto pasando por una serie de decisiones que deberá afrontar el jugador para definir el rumbo de la historia.

1.2. Género

Novela visual, aventura conversacional.

1.3. Plataforma

El juego será desplegado en una página web, por lo que será posible jugarlo prácticamente en cualquier dispositivo (independientemente de la plataforma) que disponga de conexión a internet, siempre y cuando el navegador lo soporte. Esto es especialmente útil, puesto que muchos institutos bloquean la ejecución (e incluso la descarga) de archivos o programas externos, por lo que desarrollar el juego desplegarlo en otro formato podría suponer un problema de accesibilidad. Además, el juego siempre estará actualizado en todos los dispositivos, por lo que no será necesario ir dispositivo a dispositivo actualizándolo manualmente.

1.4. Público objetivo

Jóvenes de instituto (12-16 años).

1.5. Objetivo educativo

Compartir la experiencia de una víctima de grooming, con el objetivo de informar cómo actuar ante una situación similar y concienciar sobre la importancia de no compartir datos privados o sensibles con desconocidos y las consecuencias que supone compartir dicha información.

1.6. Flujo de la historia

Para representar la experiencia que queremos reflejar, la narrativa del juego sigue el siguiente esquema, teniendo la posibilidad de vivir dos finales distintos, que se determinan por las decisiones que toma el jugador en ciertos momentos de la historia. A lo largo del juego se le presentan más situaciones en las que puede elegir entre varias opciones, pero no son decisivas a la hora de determinar el transcurso que sigue la historia, simulando una sensación de libre elección.

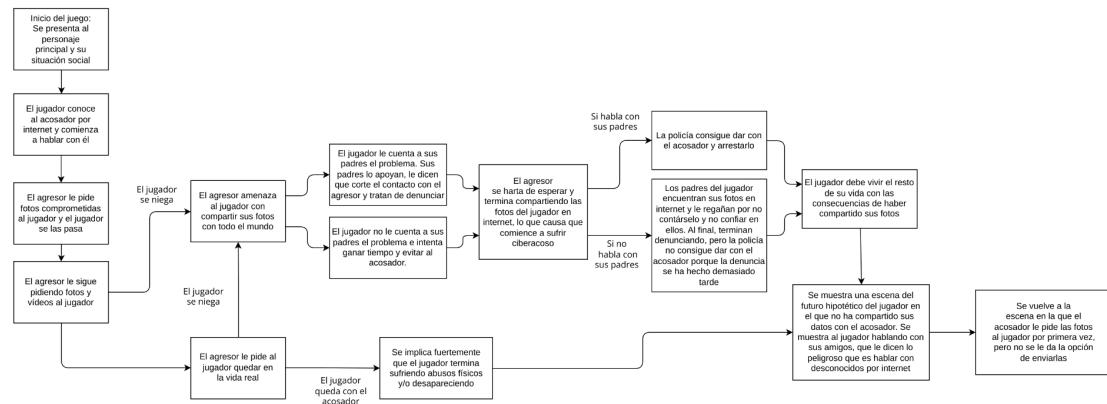


Diagrama de flujo de los sucesos clave del juego ([Imagen original](#))

1.7. Apariencia y sensación

Se pretende crear una sensación de angustia a lo largo del juego, dando a entender que el grooming no es una situación sencilla y que tiene difícil solución. Solo es al final, a modo de reflexión, cuando se muestra que la mejor opción para prevenir una situación similar es ser cuidadoso con la información privada compartida.

Se usa como gancho una historia en la que el personaje acaba de ingresar en un nuevo instituto, donde debe y hacer amigos, ya que no conoce a nadie y hablar con desconocidos es complicado. Sin embargo, tiene soltura en internet para hablar con gente, donde conoce a su acosador. De este modo, una gran mayoría de personas pueden empatizar y entender que la primera interacción con el acosador es algo que le puede ocurrir a cualquiera y que la solución es no llevarlo a más y pararlo cuando se detectan comportamientos extraños.

El estilo visual trata de emular el estilo cartoon con un toque realista: mientras que los personajes son ilustraciones estilizadas, los escenarios y las imágenes que aparecen de los mismos son más realistas, siempre manteniendo una concordancia entre ambos para no romper completamente con la estética, pero a su vez presentando una diferencia entre los elementos para que destaque más los personajes en escena.

Para conseguir el efecto deseado en los fondos, se ha aplicado una combinación de distintos filtros usando Photoshop. Como cada imagen es diferente, no siempre se aplican todos los filtros o con los mismos parámetros, pero el filtro más importante es el de cuarteadillo, que es con el que se consigue dar un efecto de gráfico vectorizado al fondo, usando la mayoría de veces 8 niveles, simplicidad del borde de entre 3 y 5, y fidelidad del borde 1. Luego, dependiendo de la imagen, se aplican también por encima efectos para modificar el brillo/contraste, y si la imagen pierde demasiado color, se duplica por encima sin filtro y se le aplica el modo de fusión de Color.

Por otro lado, las interfaces son sencillas y minimalistas, tratando de imitar la apariencia de redes sociales reales como Twitter/X o Facebook y WhatsApp, pero reduciendo la cantidad de funcionalidades para ajustarse a las necesidades del juego.

Al momento de enviar fotos por la aplicación de mensajería, se usan fotos de personas reales, editadas con desenfoque gaussiano para hacer que se vean muy borrosas y que no se aprecien muchos detalles del físico de los personajes (aunque debido a las limitaciones de personalización, nos vemos obligados a darle una apariencia preestablecida al jugador). Las fotos explícitas están editadas de la misma manera, aplicándoles un desenfoque más fuerte para mostrar lo menos posible.

1.8. Contexto de uso

El juego está pensado para su uso en institutos como material de apoyo en charlas o sesiones informativas, de manera que, teniendo en cuenta que las clases duran unos 50 minutos, los alumnos puedan jugar al juego en unos 20 minutos y comentar/debatir con el profesor otros 20, teniendo 10 minutos para colocarlos en sus sitios, darles instrucciones iniciales...

El objetivo inicial sería que hubiera tantos ordenadores disponibles como alumnos, de modo que se pudiera jugar individualmente y cada alumno pudiera tomar sus propias decisiones, consiguiendo una mayor inmersión y empatizar de mejor manera con el caso de grooming que presenta el juego. Sin embargo, si no hubiera suficientes ordenadores, se podría jugar por parejas y que a la hora de tomar una decisión, la pareja debatiera brevemente cuál a su parecer es la más indicada.

2. Jugabilidad y mecánicas

2.1. Mecánicas

2.1.1. Diálogos

Mecánicas	Descripción
Interactuar con los personajes	Al acceder a un lugar, se inician automáticamente los diálogos de los personajes. Cuando se ha terminado de conversar con ellos, desaparecen de la escena y entonces el jugador puede interactuar con el escenario. En el caso de que haya varios personajes participando en la conversación, para discernir cuál es el activo, los que no están hablando tendrán un tono grisáceo.
Interactuar con el escenario	Después de acceder a un lugar y haber terminado de hablar con los personajes, estos desaparecen y el jugador tendrá vía libre para explorarlo. En algunos de ellos puede haber objetos con los que interactuar que le permiten avanzar en el juego o le muestran diálogos adicionales
Moverse entre escenarios	En algunos momentos del juego, se le da al jugador la posibilidad de desplazarse entre distintos lugares. Después de haber hablado con los personajes, cuando se pueda interactuar con el escenario, se muestra un ícono al lado de los elementos que permiten viajar a otro escenario, como al lado de una puerta que lleva a otra habitación
Caja de diálogos	Se muestra una caja de texto con un diálogo a mostrar, animado de manera que las letras van apareciendo una en una
Mostrar todo el texto	Muestra todo el texto del diálogo de golpe

Pasar al siguiente diálogo	Si ya se ha mostrado todo el diálogo, borra el texto actual de la caja y comienza a mostrar el texto que va a continuación
Seleccionar opción	De vez en cuando, el jugador tiene la posibilidad de elegir una respuesta de entre varias opciones. Dependiendo de la opción que elija, los sucesos que ocurren en la historia pueden cambiar ligeramente
Terminar el diálogo	Una vez terminados todos los diálogos a mostrar, se cierra la caja de texto

2.1.2. Móvil

Mecánicas	Descripción
Enviar mensajes	El jugador contará con una aplicación de mensajería en el móvil en la que podrá recibir y contestar mensajes. Primero aparecerá una lista de los chats más recientes, y si entra en alguno de los chats, podrá escribir pulsando el área de escribir mensaje, o mandar una foto pulsando el icono de la cámara

2.1.3. Red social

Mecánicas	Descripción
Navegar por la feed	Se podrá navegar por las publicaciones de la red social arrastrando la feed hacia arriba o hacia abajo.
Ver los comentarios de una publicación	Al pulsar sobre una publicación, esta se mostrará en la parte superior y se podrá navegar hacia abajo para ver los comentarios que tenga
Enviar mensajes	De manera similar a los mensajes por el móvil, la red social contará con un apartado de mensajes, pero con la estética de la red social y sin la opción de enviar imágenes o fotos

2.2. Opciones del juego

Se puede personalizar al jugador para mejorar la inmersión del usuario en el juego: nombre, género y orientación sexual (influye en el género por el que se hace pasar el ordenador)

De vez en cuando se le ofrecen al jugador múltiples opciones para responder a los diálogos. La mayoría de estas decisiones no influyen en gran medida en el transcurso de la historia y terminan llevando al mismo punto, pero permiten simular una sensación de libre elección. Por otro lado, hay otras decisiones que sí afectan al transcurso de la historia, lo que desemboca en varios finales:

- El jugador no cede al chantaje pero habla con sus padres sobre el problema
- El jugador no cede al chantaje ni habla con sus padres sobre el problema
- El jugador termina quedando en persona con el acosador

2.3. Restricciones

Para obligar al jugador a empatizar con la experiencia de una víctima de grooming, se le fuerza mediante la narrativa a seguir interactuando con el acosador, dándole la opción de ignorarlo únicamente cuando las consecuencias se vuelven irreversibles. De esta manera, por ejemplo cuando le pide que le mande una foto, las opciones que tiene el jugador es elegir qué foto enviarle, pero no puede elegir no enviarle nada. Otro caso sería cuando el acosador tiene chantajeado al jugador: independientemente de si habla o no con sus padres, se le forzará a dejar de interactuar con el acosador, no permitiéndole negociar con él o “replantearse” seguir enviándole fotos o quedar con él.

3. Historia, escenario y personajes

3.1. Historia y narrativa

El juego comienza al inicio de las clases: el profesor presenta al personaje del jugador, que ha llegado nuevo al instituto, y le pide que se siente al lado de otra compañera..

Al comenzar el recreo, el jugador va a la cafetería. Como es nuevo en el instituto, aún no tiene la suficiente confianza como para sentarse en mesas ocupadas ni de hablar con demasiadas personas, así que seguirá buscando un sitio en el que ponerse hasta que se encuentre con la compañera que ha conocido en clase y se sienta con ella, momento en el que comienzan a llevarse bien porque comparten su gusto hacia un personaje reconocido de internet.

Después del recreo, se pasa directamente al fin de las clases. El jugador vuelve a casa y come con sus padres, pudiendo o no contarles cómo le ha ido el día y que ha hecho una nueva amiga. Durante la comida, además, le avisan de que les ha surgido viaje de trabajo y que no podrán ver al jugador durante algunos días. Se quedará a cargo de él su abuela, que es muy mayor ya y tampoco le prestará mucha atención.

Cuando termina de comer, se va a su cuarto y se pone a utilizar el ordenador para mirar sus redes sociales, dándose cuenta de que ha recibido una solicitud de mensaje de una persona que no le suena. Con curiosidad, contesta al mensaje y comienza a hablar con el desconocido, que dice ser también fan del influencer que le gusta al jugador y que lo ha visto bastante activo en su comunidad. Al poco rato es interrumpido por sus padres, que le dicen que ya lleva bastante tiempo con el ordenador y que debería ponerse a hacer los deberes.

Una vez termina de hacer los deberes, retoma la conversación con el desconocido, disculpándose por no contestarle antes y diciéndole que estaba haciendo la tarea. El desconocido le pregunta si va al instituto, a lo que el jugador responde que sí, y el desconocido afirma que él también. Ambos intercambian unos cuantos mensajes más, y finalmente los padres del jugador le dicen que debería irse a dormir. Al día siguiente, los padres del jugador no estarán presentes, por lo que el jugador aprovecha para quedarse más tiempo hablando con el desconocido.

Luego se muestra un pequeño salto de tiempo de unos pocos días, mostrando al jugador y su amiga en el comedor durante el recreo. El jugador le comenta que ha conocido a alguien por internet y que llevan varios días hablando y se han hecho bastante amigos, y esta se alegra por él. Esa misma noche, después de haber estado hablando durante horas de sus gustos y hobbies en común, el acosador le sugiere al jugador que se compartan sus números de teléfono para así poder hablar más cómodamente por el móvil, a lo que el jugador se lo piensa un poco pero acaba accediendo.

Volvemos a hacer un salto en el tiempo donde vemos que el jugador habla mucho por el móvil con el acosador, incluso cuando está en el instituto y hasta altas horas de la noche cuando está en casa, cada vez en un tono más cercano. Aquí, se nos muestra como el acosador le pide que le mande algún selfie para ver cómo es el jugador, y tras mandarle este la foto, comienza a recibir montón de cumplidos y empieza a enamorarse poco a poco.

El fin de semana siguiente una compañera de clase invita al jugador a su fiesta de cumpleaños. Allí habla con todos, pero al mismo tiempo se pasa mucho tiempo pendiente del móvil chateando con el acosador. Todo marcha bien hasta que el acosador le pide si le puede mandar una foto de sus amigos y el jugador acepta. Esto hace que su amiga se enfade por mandarle una foto de ellos a un desconocido sin pedirles permiso y le recrimina que no debería de confiar tanto en alguien que no conoce.

Esa noche el jugador le cuenta lo que ha pasado al acosador y este le empieza a consolar y a hacerle ver que no ha hecho nada malo y que simplemente estaban molestos de que tuviera mejor relación con él. Después siguen haciéndose cumplidos el uno al otro y pasándose fotos.

A la semana siguiente vemos como el jugador ha empezado una “relación sentimental” con el acosador y como esto no le acaba de convencer a su amigo/a que le intenta advertir que tenga cuidado. El jugador aún así continúa como si nada hablando con el acosador.

Una noche, mientras el jugador y el acosador hablaban de lo mucho que se gustaban, de las ganas que tenían de verse y de lo atraídos que se sentían el uno por el otro; el acosador le propone al jugador mandarse fotos explícitas para así saltar al siguiente paso. El jugador acepta tras dudar un poco (**se le fuerza a aceptar no permitiéndole elegir no mandarle nada**). Después de haberlo hecho el acosador le empieza a decir lo guapo que es y lo llena de elogios.

Poco tiempo después, los padres del jugador vuelven del viaje de trabajo, momento a partir del cual el protagonista comienza a actuar extraño con ellos, intentando ocultar la relación que tiene con el acosador, que le sigue pidiendo más y más fotos explícitas. A partir de este momento, la historia se ramifica en varias opciones:

- El protagonista sigue enviándole fotos al acosador hasta que llega un punto en el que le pide quedar en persona.
- El protagonista se niega a pasarle más fotos al acosador o a quedar en persona con él. El acosador entonces comienza amenazar al jugador con publicar sus fotos en internet si no le hace caso.

Si el jugador accede a quedar en persona, el día acordado tendrá que ir a un lugar que le indique el acosador, revelando su verdadera identidad. Después de eso, la pantalla se pondrá en negro y se mostrará el teléfono del jugador, con sus padres mandándole mensajes preocupados por dónde está. Por el contrario, si se niega, se volverá al punto en el que el acosador lo chantajea.

En caso de que el acosador tenga al jugador chantajeado, tendrá la opción de contarle a sus padres la situación por la que está pasando. Finalmente, el acosador terminará publicando las fotos del jugador en Internet y este terminará sufriendo ciberbullying, pero esta decisión lo que determinará qué terminará pasando con él:

- Si habla con sus padres, estos lo apoyarán e intentarán denunciar cuanto antes, además de pedirle que deje de hablar con el acosador. En este caso, como la denuncia se hace a tiempo, la policía consigue dar con él y arrestarlo.
- Si no lo habla, se enterarán por encontrar sus fotos en las redes sociales y le echarán la bronca por no confiar en ellos y no contárselo nada. Igualmente denunciarán, pero la policía no logrará dar con el acosador porque la denuncia se ha hecho demasiado tarde.

Tras eso, se muestra una escena en la que se muestra qué ha sido de la vida del protagonista después de que se publicaran las fotos, dando a entender que ha sufrido ciberbullying y que tiene que aprender a vivir sabiendo que sus fotos siempre rondarán por internet.

El juego termina mostrando de nuevo la escena clave en la que el jugador ya no puede dar marcha atrás (el momento en el que el acosador le pide que le mande fotos explícitas), pero esta vez dándole únicamente la opción de negarse a compartir las fotos. Justo después, el jugador se ve obligado a contárselo a sus padres, que le harán reflexionar sobre la importancia de no compartir su información sensible con cualquier persona.

3.2. Escenarios

Debido al contexto en el que se desarrolla la historia, los escenarios son en su mayoría en los que más tiempo pasa un adolescente en su día a día, como su casa y el nuevo instituto.

De esta manera, los escenarios que hay en el juego son la clase de instituto del jugador, la cafetería, el salón de su casa, su cuarto y la casa de su compañera de clase que celebra el cumpleaños.

Por otro lado, si bien no son escenarios, gran parte del juego tiene lugar a través del ordenador y del teléfono móvil del jugador.

3.3. Personajes

3.3.1. Personajes principales

- **Protagonista:** El personaje al que controla el jugador. Se trata de un/a adolescente que acaba de llegar a un nuevo instituto y no conoce a nadie. Es muy fan de un influencer muy reconocido, por lo que suele pasar bastante tiempo en redes sociales hablando con otros fans. Gracias a esto, tiene bastante soltura relacionándose con otras personas en internet, y debido a este gusto en común, se comienza a llevar bien con una compañera de su clase.
- **Agresor (Pablo/Lucía, ToniLover356):** Hombre adulto que se hace pasar por un adolescente de una edad próxima al jugador para aprovecharse de él. Comienza siendo amigable, pero a medida que se van conociendo, confiesa que se ha enamorado de él y comienza a pedirle fotos que cada vez son más comprometidas. Si el jugador sigue interactuando con él, le termina proponiendo quedar en la vida real, y si se niega a enviarle más fotos antes de que se lo proponga (o si se niega a quedar con él), lo amenaza con publicar las fotos que le ha enviado para que haga lo que le ha pedido.

3.3.2. Personajes secundarios

- **Padres del jugador:** Se preocupan por que al jugador no le vaya mal en el nuevo instituto, preguntándole si ha hecho nuevos amigos y asegurándose de que no pase tanto tiempo en internet como para que afecte a sus estudios.
Al principio del juego tienen que ir a un viaje de trabajo, por lo que el personaje se libra de su control y comienza a pasar más tiempo en internet. Se usa esta excusa en la narrativa para quitarle al jugador la oportunidad de comentar la situación con ellos antes de que empiece el problema real, de modo que no vuelven a aparecer hasta después de que haya compartido las fotos comprometidas.
Cuando regresan, comienzan a notar que su hijo se comporta de manera extraña e intentan hablar con él. Si el jugador les cuenta lo ocurrido, lo apoyan y tratan de denunciar para parar el chantaje, pero si no se lo cuenta, se horrorizan cuando descubren las fotos de su hijo en internet (en caso de que el acosador cumpla con su amenaza), o intentan sin éxito contactar con el jugador cuando ven que no vuelve a casa (en caso de que el jugador quede con el acosador).
- **Nueva amiga del protagonista (Laura):** La persona con la que el protagonista suele pasar el tiempo cuando está en el instituto. Se conocen el primer día de clase y comienzan a hablar y a llevarse bien por sus gustos en común. Es la persona que le va recomendando al jugador no coger tanta confianza con desconocidos en internet.

3.3.3. Personajes terciarios

- Influencer (ToniVlogs): Personaje muy reconocido de internet. Se dedica a hacer vlogs, lifestyle y just chatting. Al protagonista le encanta su contenido.
- Abuela del jugador: Se encarga de cuidar al jugador mientras sus padres están de viaje de trabajo. Al ser muy mayor, no es capaz de estar demasiado pendiente de él, por lo que el protagonista tiene vía libre para saltarse las restricciones que le imponían sus padres y pasar más tiempo del debido en internet o no estudiar lo suficiente.
- Compañera del jugador (Paula): Invita al jugador a su fiesta de cumpleaños junto al resto de la clase. Este acontecimiento sucede después de que el protagonista tenga ya un alto grado de amistad con el acosador, por lo que durante la fiesta el jugador va a estar más centrado en hablar con él que en relacionarse con sus compañeros.

4. Escenas

- Escena 1: se presenta a los personajes y empieza la problemática.
- Escena 2: se empieza a desarrollar la relación de amistad con el acosador y se intercambian los números de teléfono.
- Escena 3: el jugador y el acosador llevan un tiempo hablando y el acosador le pide fotos de su apariencia al jugador.
- Escena 4: el jugador va a una fiesta con sus compañeros de clase y el acosador le pide que le mande una foto. El jugador acepta y envía una foto de sus compañeros sin su permiso, por lo que se enfadan con él.
- Escena 5: el acosador y el jugador han empezado una relación romántica. Ese mismo día, el acosador le pide al jugador una foto comprometida y este acepta.
- Escena 6: los padres del jugador vuelven. La historia se ramifica dependiendo de las elecciones del jugador.
- Escena 7: acaba el juego con un escenario alternativo en el que se muestra qué habría pasado si el jugador no le hubiera enviado las fotos al acosador, y en el que se reflexiona sobre la importancia de no compartir información privada o sensible.

El contenido de las escenas se encuentra detallado en [este](#) documento y los diálogos en [este](#) (el contenido entre ambos documentos y la versión final del juego pueden diferir, ya que se han ido ajustando las escenas y diálogos para adaptarlos a la jugabilidad).

4.1. Evaluación

Para evaluar si el juego es efectivo concienciando sobre el tema, se pasa una encuesta inicial con preguntas sobre el tema para ver cuál es la opinión del jugador sobre distintos aspectos (como si agregaría a una persona desconocida a sus redes sociales o el grado de información personal que cree que revelan cosas como fotos suyas o la ciudad donde vive). Durante el juego, se vigila si el jugador está jugando al juego, si está leyendo los diálogos, las elecciones que va haciendo...

Al final se pasa una encuesta con preguntas iguales a similares a la encuesta inicial para compararlas y comprobar si el juego le ha hecho reflexionar, e idealmente se iniciaría una charla o debate con el profesor.

5. Interfaz

5.1. Cámara y vista principal

La vista es en primera persona para conseguir una mayor inmersión y la cámara es fija en todo momento, mostrando siempre el escenario en su totalidad.

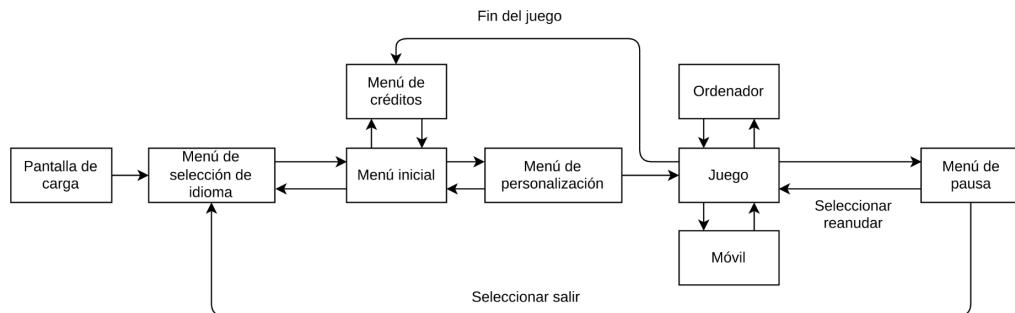
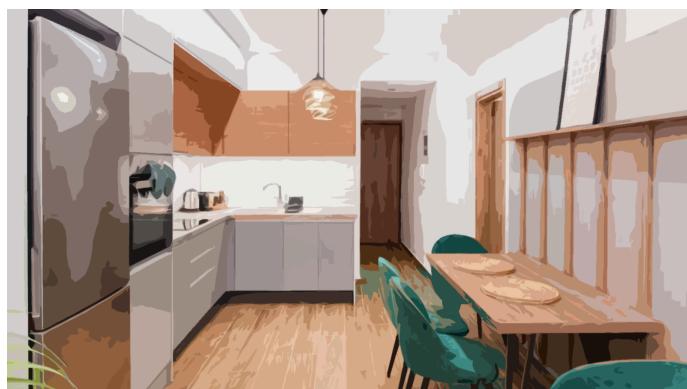


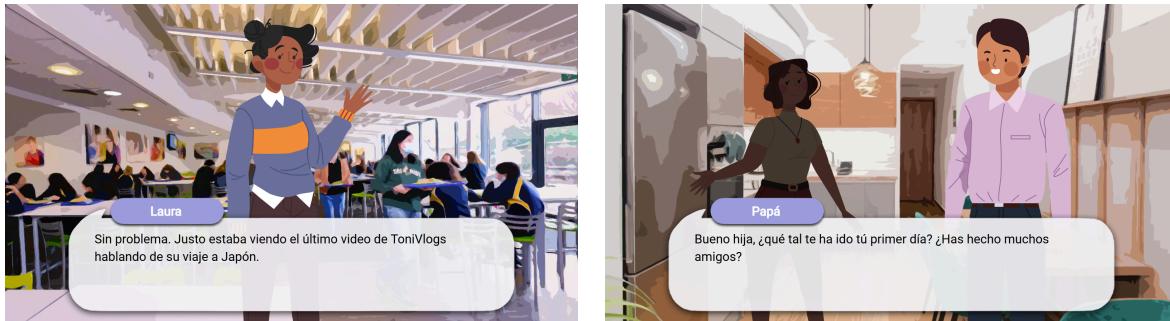
Diagrama de flujo de la jugabilidad

El HUD apenas tiene elementos, mostrando únicamente el ícono del teléfono (indicando la cantidad de notificaciones si es que tiene algún mensaje) si el jugador está explorando los escenarios, y ocultándose si se abre otra interfaz (como el propio teléfono o el ordenador).



Imágenes y estilo de los fondos

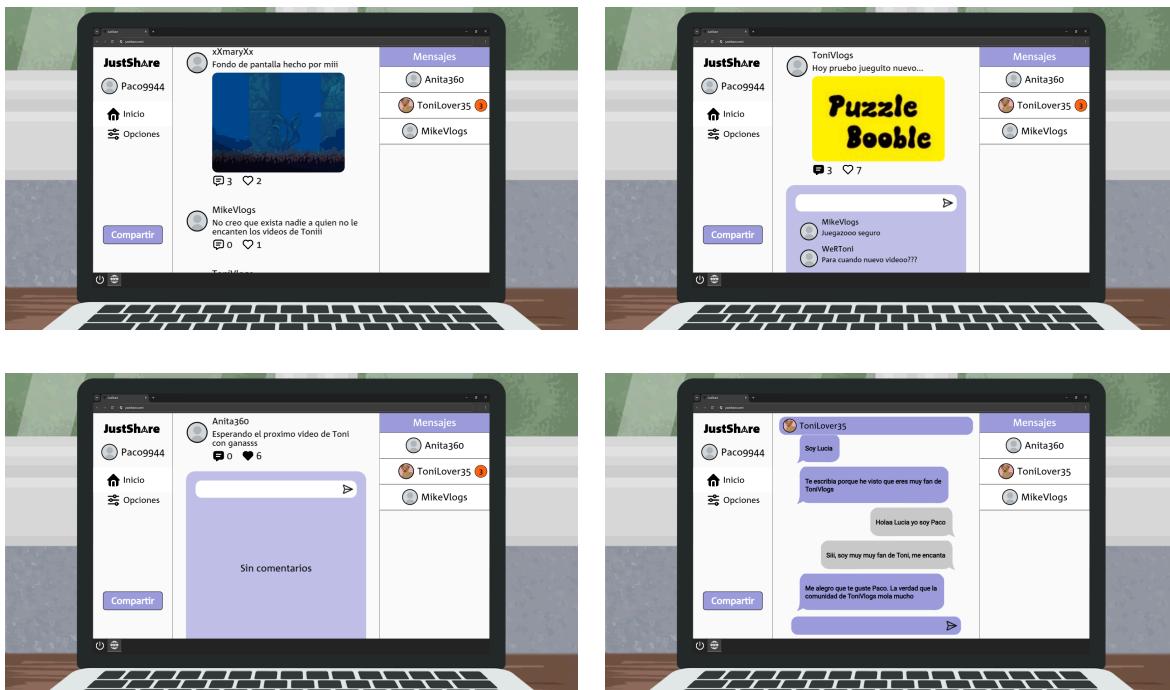
En los momentos en los que hay diálogos, aparece en pantalla una caja de texto con el diálogo a mostrar y el nombre del personaje o el objeto al que corresponde el texto. Mientras que en los momentos en los que se pueda elegir entre varias opciones, aparecen unas cajas parecidas alineadas horizontalmente, con una breve descripción de la opción que se va a elegir.



Mockup de la interfaz al momento de tener diálogos activos

Cuando se utiliza el ordenador aparece, en lugar del escenario, una escena donde se muestra la mesa con el monitor y dentro de él, la pantalla del ordenador con la que el jugador puede interactuar.

Desde el inicio se mostrará la ventana con la red social abierta, compuesta por una feed donde los usuarios pueden publicar texto, imágenes o una combinación de ambas, y una sección de mensajes privados, que funciona de manera similar a una aplicación de mensajería. Además, el jugador puede interactuar con las publicaciones, pudiendo darles like y mirar los comentarios (aunque no se le permite publicar nada por simplicidad).



Interfaz de la red social JustShare

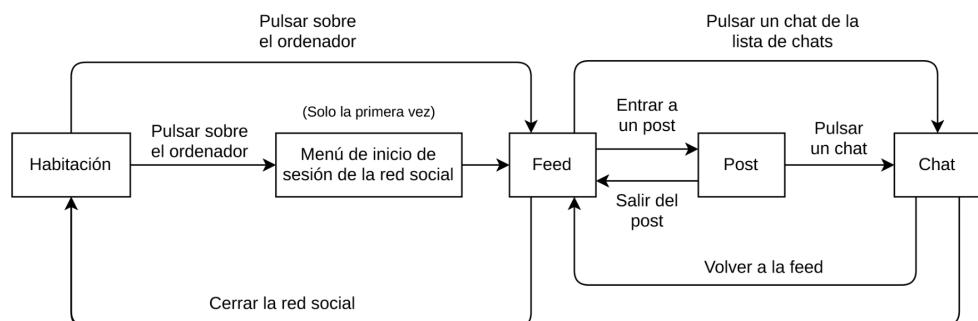
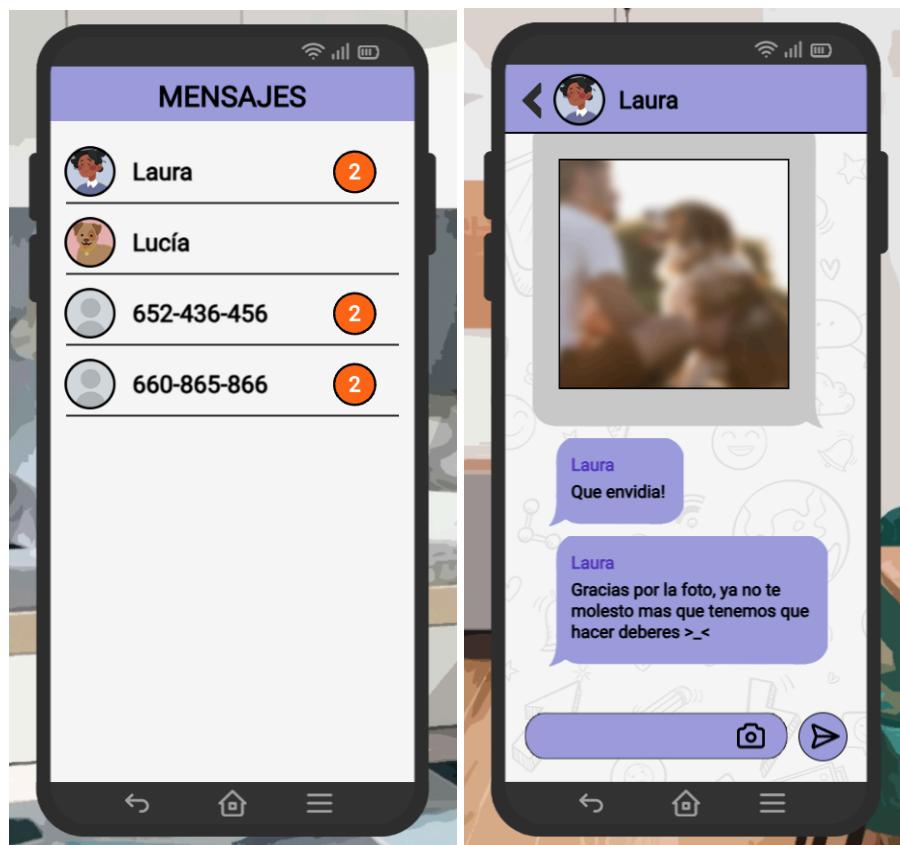


Diagrama de flujo de la navegación en la red social

Cuando se utiliza el móvil, aparece por encima del fondo la interfaz del teléfono, en la que se ve el marco del móvil, y dentro, la pantalla del mismo, con la que el jugador puede interactuar. Siempre se accede directamente a la aplicación de mensajería.

La aplicación está compuesta por una lista de chats y cada chat por una cabecera con la información del contacto con el que se está hablando, el fondo, las burbujas de texto con los mensajes, y en la parte inferior, la caja de texto con la que el jugador puede enviar fotos o mensajes.



Interfaz del teléfono y de la aplicación de mensajería

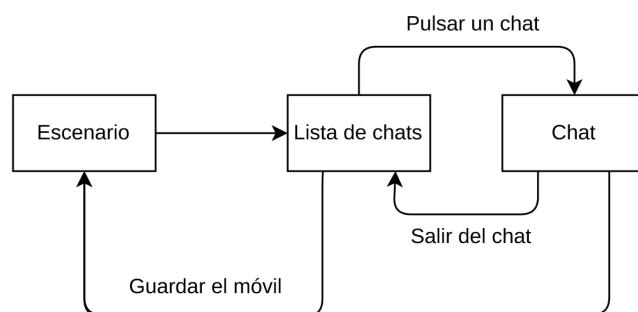


Diagrama de flujo de la navegación en el móvil

5.2. Controles

Todo el juego se controlará usando únicamente el puntero, de manera que si el juego se está ejecutando en ordenador, todas las interacciones se realizan con el click izquierdo del ratón, y si se está ejecutando en dispositivos con entrada táctil, todas las interacciones se realizan tocando la pantalla. Únicamente hace falta usar el teclado al principio del juego para elegir el nombre del jugador. En cambios en dispositivos móviles se desplegará un teclado en pantalla para esta tarea.

5.3. Audio

El juego no contaría con audio, ya que por el contexto de uso, sería demasiado caótico tener a todos los alumnos reproduciendo sonidos en el aula. Por otro lado, debido al tema sobre el que se pretende concienciar, la parte sonora no es imprescindible y no influye fuertemente en la experiencia de aprendizaje ni de juego.

6. Referencias

6.1. Videojuegos

- Conectado (Grupo e-UCM)
- Class of '09 (SBN3)
- Corazón de Melón (Beemov)

6.2. Investigación e información

6.2.1. Casos

- [Amanda Todd Case](#)
- [My story: Struggling, bullying, suicide, self harm](#)
- [Online grooming: Charlotte's story](#)

6.2.2. Cortos

- [GROOMING: Creo que me gustas](#)

6.2.3. Cursos

- [Digital Citizenship and Safety Course](#)

6.2.4. Informe

6.2.5. Videojuegos

- [Interland](#)
- [Juegos de seguridad en internet](#)

6.2.6. Noticias

- [Save the children: Abusos sexuales a niños y niñas a través de internet](#)

6.2.7. Páginas web

- [PantallasAmigas](#)
- [PantallasAmigas: Decálogo para combatir el 'grooming' y el acoso sexual de menores en Internet](#)
- [PantallasAmigas: Grooming o ciberacoso sexual](#)
- [Psicogrooming](#)
- [Psicogrooming: Características de una víctima de grooming](#)
- [Psicogrooming: Perfiles de los acosadores en internet](#)
- [CiberIntocables](#)
- [Childline](#)