

1. Justificación.

Pech es el nombre de nuestra abeja protagonista y el título de nuestro videojuego. La historia del mismo está basada en un acontecimiento real, un hecho sucedido en México en el año 2011. Sin duda, el suceso que se expondrá a continuación representa la capacidad de los distintos pueblos para defender e impulsar la preservación ambiental, así como el derecho de todos los individuos para desarrollarse plenamente en un ambiente sano y seguro.

Leydy Pech es una mujer indígena maya quien es apicultora, amante y cuidadora de las abejas, particularmente de la especie nativa amenazada, Xunán Kab. Ella es una líder representativa de su comunidad en favor de la defensa y representación del pueblo maya. En 2020, fue galardonada con el Premio Medioambiental Goldman por su trabajo en contra de la siembra de soya transgénica en la Península de Yucatán, México.

Consideramos que la historia central de nuestro videojuego debe honrar a este importante hecho histórico con el fin de ser difundido a la población en general, especialmente a los infantes. Para ello, involucraremos al usuario alrededor de la vida cotidiana de una abeja Xunán Kab, una de las cientos de abejas obreras quienes pertenecen a una colonia en específico, en el momento en el que las afectaciones de la siembra transgénica de corporaciones gigantes perjudicaron al pueblo maya y, sobre todo, a la especie melífera en la zona sur mexicana.

La temática del videojuego estará compuesta por las múltiples decisiones que tomará el usuario en el papel de Pech para intentar afrontar esta adversidad, apoyar a la comunidad a la que pertenece Ley (una amiga que podremos hacer) y, lo más importante, proteger a su colmena. La historia involucrará situaciones en las que el jugador debe reflexionar puesto que cada acción por la que opte modificará el transcurso de la historia del videojuego. Dependiendo de las decisiones seleccionadas, Pech podría convertirse en una heroína para su especie o, desafortunadamente, no lo conseguiría.

Al utilizar el software, el usuario se involucrará con las temáticas que enriquecerán su experiencia y contribuirán a la práctica constante de la comprensión lectora y el razonamiento matemático. Es por ello que los diversos retos que se presentarán a lo largo del videojuego estarán relacionados con los reactivos del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos de la OCDE.

2. Idea del proyecto.

Las actividades que realizará el usuario a lo largo del videojuego involucrarán el análisis y la comprensión de textos, como también el razonamiento y la solución de problemas matemáticos.

La comprensión de textos se reflejará en la mayoría de las escenas, es aquí en donde se dará lugar a la definición y al conjunto de decisiones del transcurso de la historia, así como al resultado final de la problemática principal. Todo ello teniendo en cuenta las opciones seleccionadas por el usuario en cada escena.

Por otro lado, el razonamiento matemático estará incluido en ciertos retos que involucrarán el cálculo y la solución de problemas con cantidades utilizando la aritmética y el álgebra como herramientas para su solución. Estos tendrán una repercusión importante en la historia puesto que estarán basados en situaciones cotidianas que realizan las abejas obreras. Por ejemplo, al momento de explorar el ambiente; recolectar el néctar de las flores y producir la polinización; o a la hora de crear y almacenar la miel dentro de la colmena.

Es necesario mencionar que habrá una estrecha relación entre la problemática englobada en la escena y el propio reto. Es decir, el problema dado estará diseñado de acuerdo al contexto de la parte de la historia que se experimentará en aquel instante. De este modo, cada escena mostrada atraerá el interés del jugador. La sorpresa, la tristeza, el suspenso y la alegría serán sentimientos presentes a lo largo del videojuego.

Cada escena del videojuego estará compuesta por una imagen estática o con elementos dinámicos en el espacio, un texto que narrará la situación actual, diálogos textuales de los personajes involucrados, temas musicales (fondo instrumental), efectos de sonido o un número determinado de posibles soluciones que el usuario tendrá que seleccionar.

En cuanto al papel del usuario como dirigente de las acciones de Pech, habrá posibles soluciones por cada uno de los distintos retos por lo que estas se mostrarán como botones en la sección inferior de cada escenario proyectado cronológicamente. Por cada escena donde se desarrolle la problemática, existe la posibilidad de mostrar hasta cuatro soluciones posibles, pero, en algunos casos, habrá una respuesta correcta únicamente (en los retos que impliquen el razonamiento matemático, principalmente).

Sin embargo, a pesar de haber seleccionado las opciones correctas o alguna de las opciones incorrectas, la historia que recorrerá Pech continuará y será distinta (con respecto a otras) según la variedad de la selección de las respuestas del jugador. En pocas palabras, el usuario tiene la capacidad de dirigir y crear la historia de Pech durante su papel determinante como líder de su colonia. El jugador es el responsable de convertir a Pech en un ejemplo de liderazgo y valentía o provocar que su misión de proteger a su comunidad fracase.

3. Recursos.

El software utilizará solamente elementos gráficos, es decir, contenido multimedia que se desplegará en la pantalla y podrá ser escuchado mediante altavoces. Sin duda, la creatividad y diseño que se mostrará en la interfaz gráfica del usuario (GUI) le proporcionará a este una experiencia gratificante.

Por otro lado, el videojuego no requiere el uso de otro medio que no integre los dispositivos periféricos elementales de una computadora moderna (tales como: pantalla, mouse para puntero, teclado y altavoces o auriculares).

4. Plan.

1. Planear la historia, la problemática principal y los personajes del videojuego, así como las temáticas que se llevarán a cabo.
2. Crear el guion de la historia del videojuego de acuerdo al punto anterior.
3. Buscar los elementos multimedia necesarios (entre ellos: ilustraciones digitales, iconos, música instrumental y efectos de sonido) en base a la calidad del contenido y al respeto de los derechos de los autores.
4. Crear bocetos digitales de las escenas y las temáticas en las que consistirá el videojuego.
5. Comenzar el proceso de programación con el que el videojuego se convertirá en realidad. Esta etapa requerirá la mayor parte del tiempo y esfuerzo del equipo, durante su desarrollo se presentará una dificultad mayor.
6. Realizar depuraciones de los avances hechos y corregir los errores, en caso de presentarse.
7. Añadir últimas mejoras y detalles al software en las áreas necesarias.
8. Solicitar la participación de testers que brinden comentarios y nuevas ideas.
9. Considerar implementar en el software aquellas demandas de los testers.
10. Presentar la aplicación y publicarla.