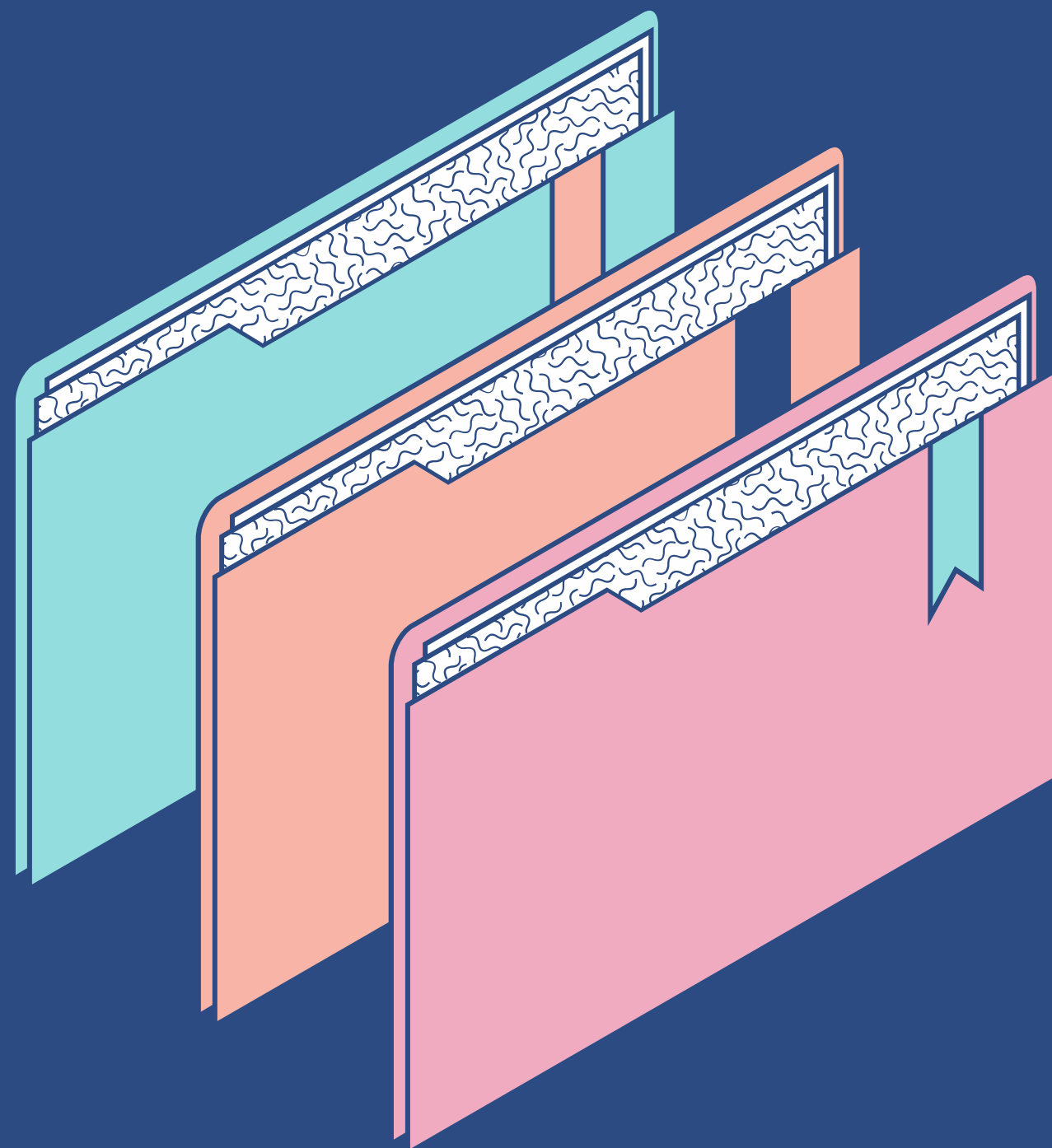


ÁNGEL GONZÁLEZ MENDEZ

Como los patrones oscuros moldean su ambiente.

Una mirada a como los patrones de diseño e incentivos dictan la experiencia de juego





Agenda

TEMAS CLAVE QUE SE DEBATIRÁN
EN ESTA PRESENTACIÓN

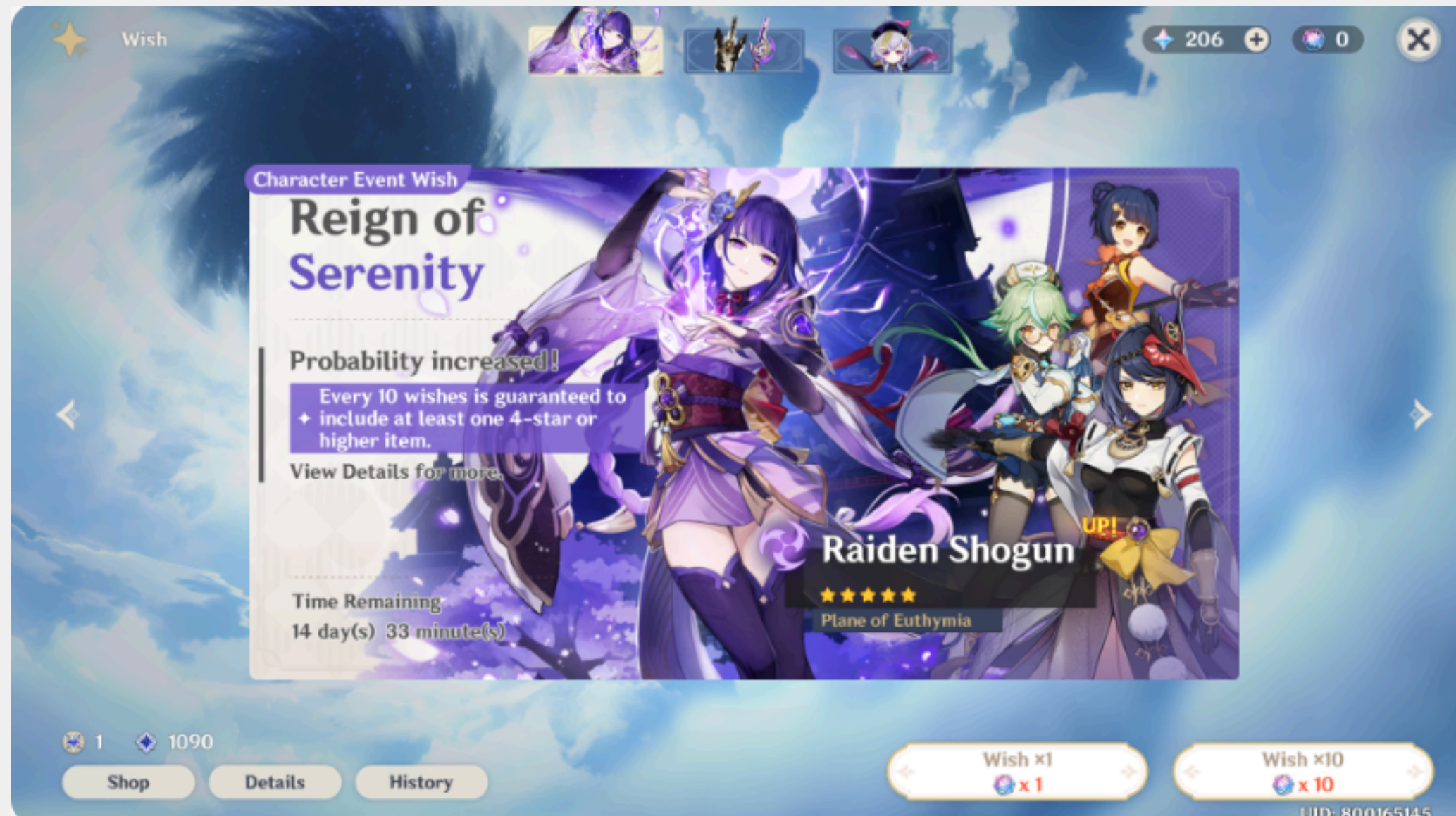
- ¿Qué son los patrones oscuros?
- Como afectan en el desarrollo de videojuegos
- Hipótesis

¿Qué son los patrones oscuros?

“El efecto intencional o no de obscurecer, subvertir o debilitar la toma de decisiones o capacidad de elección del jugador”

Don't be a Victim of Dark Patterns! - Game Design - Extra Credits

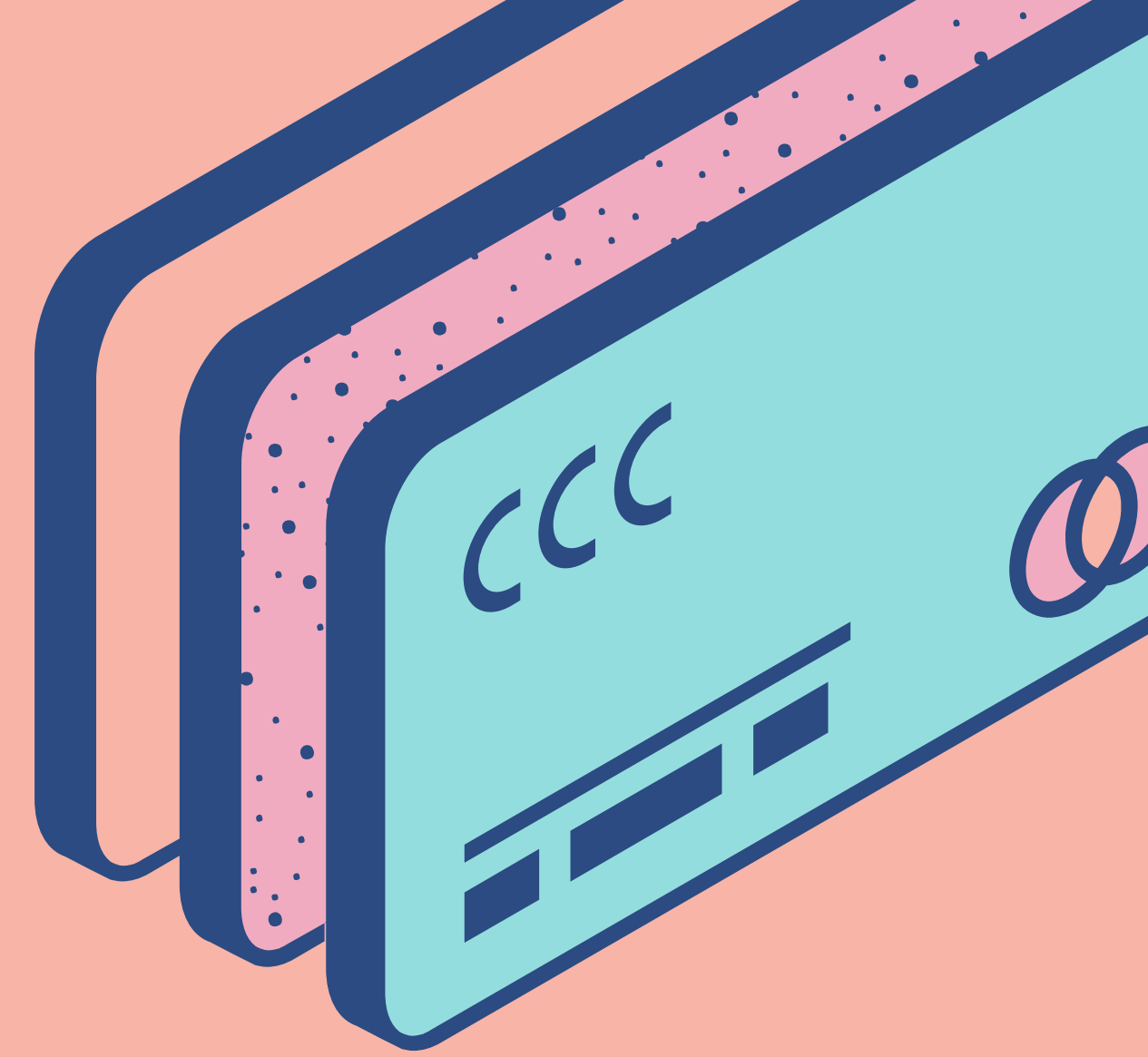




Hay 3 patrones en esta pantalla

- Acceso limitado por un medio escaso
- Tiempo limitado para conseguir el recurso
- Baja posibilidad de conseguir el personaje

¿Como afectan al desarrollo de videojuegos los patrones oscuros?



Limita a patrones establecidos

Al buscar implementar practicas que utilicen estos patrones, los desarrodadores usan las formas ya aceptadas de estas(lootbox, ofertas de por tiempo limitado, etc)

Se aprovecha de la gente mas susceptible

Estos patrones generan en gente susceptible la necesidad de gastar dinero para conseguir lo que se busca obstruir.



**Hipótesis:
Enseñar a los
jugadores a
reconocer y
entender a los
patrones oscuros
les permitirá
evitarlos de
manera consciente**



Crear una aplicación que muestre estos patrones

CON EL FIN DE
ABERIGUAR SI LA
EDUCAION SOBRE
ESTE TEMA ES
SUFICIENTE PARA
EVITARLOS

La aplicacion tendra ejemplos interactivos con ejemplos de estos patrones.

Una vez que el usuario interactue con este se explicara el como este busca manipularlo.

Llevar a cabo una investigación para determinar la eficiencia de la aplicación

Para poder conocer la eficiencia e impacto que tuvo en los usuarios, para esto también habrá un grupo de control al cual no se le informara sobre los patrones.