



Gaceta

JUEGOS SERIOS

04



juego serio, herramienta lúdica que permite abordar temas significativos en una población objetivo.

combinan la diversión y el entretenimiento, brindando una experiencia motivadora y efectiva para el logro de objetivos



Para citar esta obra:

Comunidad de Desarrolladores de Juegos Serios. (2023). *Gaceta Juegos Serios*, Número 04, Septiembre 2023.

Arte de portada creado con DALL-E



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Carta del comité editorial

Bienvenidos a la edición de octubre de la Gaceta. Nos sentimos encantados de contar con tu presencia. Te invitamos a unirte a nosotros en un número especial que promete encender tu pasión por el fantástico reino de los juegos con un propósito.

Los juegos serios no son sólo un pasatiempo; son un catalizador del cambio. Tienen la notable capacidad de inspirar y motivar. Vivimos en una era en la que los problemas complejos requieren soluciones innovadoras y los juegos serios son un vehículo para desbloquear esas soluciones.

En esta edición, descubrirás historias de cómo los juegos serios están transformando industrias, generando impacto, y cambiando vidas. Exploraremos juntos las últimas tendencias, diseños innovadores, e investigaciones innovadoras.

Call to Action

Es en este momento que comienza la verdadera diversión: queremos que TÚ te unas a nuestras filas. Te invitamos a encender tu creatividad y comenzar a marcar la diferencia. No importa si eres programador, escritor, artista, o simplemente alguien con una gran idea, hay un lugar para ti en el mundo de los juegos serios.

Te desafiamos a que liberes tu diseñador de juegos interior y comiences a crear tu propio título. No importa si eres un profesional experimentado o un completo principiante; el único requisito es el deseo de generar un impacto positivo.

Juntos podemos ampliar los horizontes de lo que es posible con los juegos serios. Iniciemos conversaciones, impulsemos el cambio y divirtámonos mientras lo hacemos. Entonces, toma lápices, crayolas, tijeras, tu mouse, o cualquier herramienta que necesites y deja fluir tu creatividad. Únete a nosotros en esta emocionante aventura.

Sobreviviendo a la industria

Rafael Escalante (@rafaelescalante.games) y Carlos García (@carlos-gda)

En una industria tan dinámica como lo es la de los videojuegos, el camino hacia el éxito está plagado de fallos, experiencias, y aprendizajes invaluable. A continuación presentamos un resumen de los conocimientos que hemos logrado con los años. En esta exploración, profundizaremos en diversos aspectos clave que nos han ayudado a dar forma a nuestra carrera profesional.

Construyendo puentes

La base de muchos proyectos exitosos en el desarrollo de juegos reside en los contactos y recomendaciones profesionales. La red que construye un desarrollador a menudo puede ser el catalizador de nuevas oportunidades. Sin embargo, algunos clientes pueden subestimar la importancia de estas conexiones, descartándolas inicialmente como mera formalidad. Con el tiempo, llegan a apreciar el verdadero valor de una red sólida que puede abrir puertas a colaboraciones prometedoras.

Satisfacción del cliente

La satisfacción del cliente no es un logro único sino un compromiso continuo. Exige actualizaciones y mejoras constantes al proyecto. Mantenerse vigente en una industria en constante evolución requiere este enfoque para satisfacer las expectativas cambiantes de los clientes. Al asegurarse de que el cliente esté satisfecho con el progreso y los resultados del proyecto, un desarrollador consolida su reputación y fomenta asociaciones duraderas.

Aprender haciendo

El aprendizaje en el trabajo es una práctica fundamental en el desarrollo de juegos. Algunos proyectos llegan con toda la información necesaria, mientras que otros se convierten en fuentes de inspiración para trabajos futuros. La naturaleza dinámica de la industria no deja lugar a la complacencia. A medida que evoluciona el panorama de los juegos, los clientes buscan constantemente mantenerse competitivos. Esto subraya la necesidad de aprendizaje y mejora continuos, incluso en proyectos que parecen familiares.

Personalización para el éxito centrado en el cliente

La personalización específica del cliente es el sello distintivo de un desarrollador de juegos exitoso. Cada cliente aporta un conjunto único de expectativas. Algunos exigen un estricto cumplimiento de plazos predefinidos, mientras que otros llegan con planes meticulosos. Las métricas, incluida la investigación de la experiencia del usuario (UX), pasan a primer plano ya que guían la planificación del proyecto y garantizan que la visión del cliente se alinee con el producto final.

Equilibrando la motivación

La motivación es el corazón de un juego atractivo. Se puede clasificar en dos formas vitales: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca fomenta una experiencia de

juego inmersiva que hace que los jugadores vuelvan por más. Por otro lado, la motivación extrínseca puede implicar recompensas, calificaciones o competencia. Lograr el equilibrio adecuado entre estas motivaciones es la clave para crear una experiencia de juego cautivadora que mantenga a los jugadores interesados y satisfechos.

El plan para el éxito

Un desarrollador de juegos exitoso comprende que una planificación meticulosa no es negociable. Implica definir aspectos clave del proyecto, como "qué", "quién", "cuándo", "cómo" y "dónde". Las consideraciones estéticas y la priorización de variables son fundamentales para crear una experiencia de usuario fluida y agradable. Al abordar estos factores, un desarrollador garantiza el éxito del proyecto desde su concepción hasta su finalización.

Cerrando la brecha de la comprensión

Educar a los clientes sobre las realidades del desarrollo de juegos es esencial para gestionar las expectativas y evitar malentendidos. Los clientes que subestiman el alcance de un proyecto pueden plantear desafíos. A menudo requiere un enfoque gradual y, en algunos casos, una justificación de las prórrogas. La transparencia y la comunicación son las piedras angulares de una asociación exitosa.

El peligro de los proyectos mal pagados

Aceptar proyectos mal remunerados es un camino precario que a menudo conduce a resultados insatisfactorios. Como desarrollador, es fundamental reconocer las propias limitaciones y tomar decisiones prudentes en relación con los proyectos emprendidos. Un trabajo de calidad y una estructura de compensación justa son las bases de una carrera exitosa y sostenible.

Preparando el escenario para el triunfo

Antes de embarcarse en cualquier proyecto, se deben definir claramente los elementos esenciales: "qué", "quién", "cuándo", "cómo" y "dónde". Este paso fundamental garantiza que todas las partes interesadas compartan una visión común, que es fundamental para el éxito del proyecto. Abarca todo, desde la presentación de la mecánica del juego hasta la priorización estratégica de variables para mejorar la experiencia del usuario.

Reflexión

El camino hacia el éxito está marcado por diversas eventualidades que nos enseñan el valor de ser flexibles, errores y aprendizajes que se van acumulando en el camino que nos sirven como fuentes de inspiración para proyectos futuros. Dicha situación enfatiza la necesidad que tenemos de mejorar de forma continua. A final de cuentas, estas experiencias nos sirven de brújula que nos guían hacia la meta, misma que puede ser resumida en una frase: una búsqueda incesante de la excelencia.

Rafael Escalante es considerado uno de los pioneros del juego de mesa moderno al fundar en 2011 Leko Games. Como diseñador de juegos, ha participado con asociaciones civiles, gobierno, ONU, UNICEF, empresas privadas y junto a su co-diseñador son los primeros latinoamericanos en ser firmados por editoriales de talla internacional como DEVIR y GIGAMIC. Actualmente, también diseña proyectos de gamificación y soluciones lúdicas a la medida, siendo de igual forma, uno de los pioneros del ramo en México. Y en la startup Frik-in cubre el puesto de UX Designer & Gamification Specialist.

Carlos García trabaja con videojuegos desde 2019, y cuenta con conocimientos integrales en áreas como diseño de juegos, arquitectura de software y programación gráfica. A lo largo de su carrera, ha trabajado en varios géneros de juegos y proyectos interesantes, integrando visión por computadora, API personalizadas, y diseño persuasivo.

Un videojuego serio no es una serie de Netflix

Antonio Santos Moreno (antonio.santos@udlap.mx)

Es interesante reflexionar sobre cómo el mundo de la educación siempre ha tratado de sumar a su práctica el uso de tecnologías relacionadas con el manejo de información, como enciclopedias, cine, TV, proyector de opacos, computadoras, Internet, celular, etcétera, etcétera. Ahora, por supuesto, esta comunidad está muy interesada en integrar los videojuegos, especialmente los videojuegos serios, en la enseñanza. Los sistemas educativos en todo el mundo vislumbran con razón su enorme potencial para fomentar un aprendizaje de mejor calidad. Sin embargo, todavía no está tan claro cómo alcanzarlo, sobre todo porque no se ha logrado entender del todo la noción de que un videojuego no es solo un vehículo de información.

Con el fin de explorar cómo integrar el videojuego serio al proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante recordar que cuando estaba en pleno auge el uso del video, también la pregunta era a menudo la misma. En esa época, para responderla, investigadores del área empezaron a hacer experimentos en donde se comparaban dos experiencias de enseñanza, una con video y la otra sin él. Casi invariablemente resultaba que no había diferencias significativas entre usar o no el video en el aprendizaje de los alumnos. Analizando con cuidado los meta-análisis hechos a ese cuerpo de investigación, se identificó que lo que estaba pasando era que no se encontraron diferencias significativas porque en realidad se estaban comparando dos métodos de enseñanza iguales que usaban diferentes medios transmisores de información, esto es, un profesor dando su clase versus un profesor dando su clase grabada en video.

En comparación, reflexionando un poco sobre los atributos que ofrecen los videojuegos serios, estos no se parecen tanto a tecnologías anteriores en términos de su manejo de la información y de sus posibilidades de interacción. Un videojuego no es solo un medio para transmitir información como lo son una película, una serie de diapositivas o un programa de televisión, recursos muy usados en la enseñanza. Atrás de un videojuego hay una computadora con capacidad para analizar y encontrar patrones en cuerpos de datos e información, para tomar decisiones y también para construir interfaces o puentes con el jugador mediante imágenes, movimiento, audio, texto, etc. Interfaces que facultan al jugador a aprovechar esos atributos para pensar y resolver problemas con la computadora-videojuego.

En conclusión, debemos aprender la lección. Es decir, si no somos cuidadosos al hacer uso de los videojuegos serios en el aula, corremos el riesgo de, otra vez, encontrar “no diferencia significativa” entre usarlos o no en nuestra enseñanza. En pocas palabras, alcanzaremos mejoras muy superficiales en el aprendizaje si seguimos usando los mismos métodos de enseñanza tradicionales al integrar esta nueva tecnología de los videojuegos serios. Si no innovamos nuestros métodos de enseñanza al emplear

videojuegos serios estamos forzando a esta nueva tecnología a comportarse exactamente como las anteriores.

Antonio Santos Moreno es un consultor/diseñador de experiencias de aprendizaje presenciales, en línea, juegos de mesa educativos y en recursos electrónicos como los videojuegos serios.

Puntos clave para el diseño de juegos serios

Francisco Lepe-Salazar (@pacolepe85)

El viaje que emprende todo desarrollador de juegos que lo lleva del concepto hasta un producto exitoso y apreciado por los jugadores es una odisea desafiante. Si bien es recomendable prestar atención a los diferentes detalles que forman parte de este proceso, me gustaría resaltar cuatro puntos que considero fundamentales: visión, audiencia, prototipado, y pruebas. A continuación ahondaré un poco más al respecto.

Define tu visión

Antes de embarcarte en esta aventura, es imperativo que tengas una visión clara para tu juego. No se trata sólo de identificar el género o temática; se trata de comprender qué hará que tu juego sea único en términos de la experiencia emocional que quieres que tengan los jugadores y los valores (o filosofía) que guiarán tus decisiones de diseño.

En este sentido, tu visión actuará como una brújula que guíe al equipo de desarrollo. Ayudará a mantener un diseño coherente y consistente. Sin una visión clara y concreta, será fácil vagar sin rumbo y perder de vista la meta o concepto original, lo que llevará a un gasto innecesario de recursos y a una experiencia decepcionante para tu jugador.

Comprende tu audiencia

La razón de ser de todo juego es ser jugado. Por ello, es recomendable que tu creación se adapte a un público objetivo. Esto implica conocer sus preferencias, comportamientos, y demografía. ¿Tu juego estará dirigido a jugadores profesionales, ocasionales, o neófitos? Es decir, ¿existe un mínimo de conocimientos o habilidades que deban tener para comenzar a jugar? Comprender a tu audiencia te permitirá tomar decisiones de diseño que resuenen mejor con ellos, lo que garantizará un mayor grado de participación.

Además, la comprensión de la audiencia servirá para guiar una posible campaña de marketing y ayudará a crear una comunidad en torno a tu juego. En otras palabras, conocer y comprender bien a tu audiencia será la clave para crear una experiencia que realmente conecte con ellos, haciendo que tu juego tenga más probabilidades de tener éxito.

Prototipa desde el comienzo

El desarrollo de juegos es un proceso iterativo. Es decir, no se llega a la meta final desde el principio. Y por lo mismo, es necesario contar con herramientas que permitan llevar a cabo dicho proceso de forma efectiva.

Los prototipos son el equivalente a un lienzo dinámico, un recurso donde las ideas se plasman y ponen a prueba. La creación y recreación de prototipos de tu juego te permitirá experimentar y encontrar el equilibrio perfecto entre diversión y desafío. Es

aquí donde podrás identificar los primeros fallos en tu diseño e irlos eliminando conforme vayas avanzando.

La creación iterativa de prototipos también ayuda en la comunicación del equipo. Es una representación tangible de tu visión, lo que facilitará que los artistas, programadores, y demás diseñadores alineen sus esfuerzos hacia un objetivo común.

Prueba de forma constante

En el papel, tu juego puede ser verdaderamente disruptivo, pero sólo a través de pruebas podrás asegurarte de que funciona igual de bien en la práctica. Probar tu juego con un grupo diverso de personas, tanto jugadores experimentados como nuevos, te ayudará a identificar problemas de diseño, de ritmo, de dificultad, etc. A través de las pruebas, podrás ajustar tu juego en función de los comentarios de los usuarios.

Reflexión final

El éxito que pueda lograr tu juego serio podrá ser mayor gracias a estos cuatro pilares. Una visión clara te proporcionará dirección, la comprensión de la audiencia garantizará resonancia con tu público objetivo, la creación iterativa de prototipos servirá para ir aterrizando tus ideas, y la realización de pruebas ayudará a refinar tu producto. En resumen, estos pasos te ayudarán a sentar las bases para crear un juego que no sólo cumpla con las expectativas de los jugadores, sino que también los cautive y atraiga, lo que aumentará las probabilidades de que tu juego tenga éxito.

Francisco Lepe-Salazar es Investigador, Director General de LUDOLAB, Director del Observatorio Nacional de la Industria de los Videojuegos de DevsVJ MX, Miembro del Core Team de DevsVJ MX, y Coordinador de la Comunidad de Desarrolladores de Juegos Serios.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8947-7929>

Aprende creando juegos serios

Emmanuel Alejandro Parada Licea (@eaplmx)

En la era actual de telecomunicaciones omnipresentes, inteligencias generativas y una lucha por la atención de la gente, buscar estrategias para enseñar y aprender va más allá de lo tradicional. Cada vez más los educadores recurren a opciones innovadoras que les permitan aprovechar de mejor manera el poco tiempo en el aula y las salas de capacitación, ante las grandes distracciones allá afuera.

Un ejemplo es el aula invertida, donde los alumnos tienen acceso a los materiales antes de que empiece la clase, lo que les permite sentir agencia o la posibilidad de elegir en cómo enfrentar el nuevo conocimiento.

Hoy queremos hablar de otra alternativa innovadora, la creación de juegos serios. Como su nombre lo indica, son juegos diseñados para abordar una meta significativa, son entretenidos, ofrecen agencia al jugador, mientras que introducen o fortalecen un conocimiento a dominar. Los juegos serios son herramientas que permiten tratar temas complejos de una forma más accesible que con los métodos tradicionales. Al tener la inmersión y la interactividad del juego, podemos tener un mejor aprovechamiento que con métodos más estáticos, como una charla, una lectura o un taller. Al cautivar a los usuarios entramos a un nivel de consciencia mayor, pues soy “yo” quien conoce, soy “yo” el héroe de la historia y soy “yo” quien empatiza con toda la experiencia.

Diseñar y desarrollar juegos es un gran ejercicio de creatividad que te implica unir la narración (sentirte parte de una gran historia), el diseño (validas que funcione bien), y la jugabilidad (entretenerte). Creando juegos aprendes a expresar ideas complejas de una forma atractiva, incremental y dinámica. Te diré, es más complicado que con un método tradicional como escribir o charlar, por lo que puede haber algo de resistencia al inicio. La curva de aprendizaje para saber cómo crear juegos serios es sin duda ascendente, es difícil al inicio, pero se va haciendo más fácil con el tiempo.

Aunque, sí superamos esa curva de aprendizaje tendremos una profunda comprensión de cómo explicar y enseñar un tema de una manera agradable y personal.

Además, los juegos serios son inherentemente inclusivos. Se pueden adaptar a diversos estilos de aprendizaje. Por ello, en el mundo de los juegos serios, no eres sólo un desarrollador, eres un arquitecto de experiencias y un catalizador del crecimiento personal.

Finalmente, podríamos preguntarnos ¿juegos serios en mi disciplina? La respuesta es muy probablemente, sí. Podemos tocar gran variedad de temáticas, la formación médica, desarrollo de habilidades para la vida corporativa o la sensibilización sobre cuestiones sociales críticas, por mencionar las más notorias. Aprender a crear este tipo

de herramientas lúdicas abre las puertas al desarrollo de proyectos significativos para impulsar cambios positivos en el mundo real.

Te invitamos a que reflexiones sobre cómo podrías crear tu primer juego serio para la disciplina de tu interés. Y, sobre todo, a que también luego lo pongas en práctica. Para aprender a hacer juegos, curiosamente, hay que hacerlos.

Emmanuel es diseñador, productor, creador de contenido y profesor, relacionado con videojuegos y juegos de mesa. En su tiempo libre inicia estudios creativos y juega fútbol. <https://eapl.mx> y <http://sembrandojuegos.com>

Keep 'em coming!

Andrés Peña Rodríguez, Francisco Villanueva, José Luis Gutiérrez, Miriam Amaro, Rubí Adams, Mario Vázquez, Emmanuel Parada y Carlos García

Crear experiencias atractivas que llamen la atención de los jugadores tiene su ciencia. En una discusión reciente sobre este tema que tuvimos en la Comunidad de Desarrolladores de Juegos Serios, se compartieron varias ideas para ayudar a mantener la atención y motivación de los jugadores.

Andrés Peña Rodríguez destacó la importancia de la segmentación de audiencias. Es crucial adaptar el juego a las capacidades e intereses de la audiencia específica. Pedirle a un niño de 8 años que realice tareas complejas no es práctico. La segmentación eficaz garantiza que el juego sea apropiado para el público objetivo.

Por su parte, Francisco Villanueva señaló la necesidad de disfrazar los aspectos serios de un juego para hacerlo comercialmente atractivo. Los juegos que parecen demasiado educativos pueden disuadir a los jugadores. En cambio, incorporar elementos divertidos puede atraer más atención. Este enfoque implica monetizar el juego como título comercial y reconocer que las actividades repetitivas pueden volverse aburridas. Equilibrar seriedad y diversión, como un "sándwich" de estos elementos, puede mantener a los jugadores interesados. Además, es fundamental involucrar a los usuarios finales en el proceso de diseño y desarrollo.

José Luis Gutiérrez destacó que lograr el compromiso depende de los objetivos serios del juego. Tener un gancho de juego cautivador y una mecánica coherente es esencial. También destacó la importancia de las estrategias de retención de audiencia y las pruebas continuas.

Miriam Amaro cuestionó si los desarrolladores estaban pensando qué emociones emular o si estaban empleando algún filtro para el juego. Las emociones juegan un papel importante en el compromiso del jugador.

Rubí Adams planteó la idea de generar empatía a través de elementos del juego. En un proyecto en el que los jugadores asumieron el papel de agentes de policía, el objetivo era generar impacto y empatía. El juego utilizó el "Mapa de emociones de Rochester", que incluía sorpresa, impacto, desconocimiento y creación de conciencia. El compromiso emocional a menudo ocurre cuando menos se espera.

Mario Vázquez ofreció un ejemplo de identificación exitosa de jugadores en juegos, citando "The Last of Us". Cuando los jugadores pueden identificarse con las emociones y experiencias de un personaje, el juego se vuelve más significativo. Los comentarios de los jugadores pueden ayudar a transmitir emociones positivas.

Diferentes componentes de los juegos pueden evocar emociones, y la estética visual juega un papel importante. La música, o la banda sonora, es otra poderosa

herramienta para transmitir emociones. Por ejemplo, las películas de terror pierden su impacto sin la música adecuada.

Emmanuel Parada habló sobre la importancia de MDA (Mecánica, Dinámica, Estética) y la necesidad de personalizar los elementos emocionales del juego en función del perfil de cada jugador. Las pruebas exhaustivas ayudan a refinar el compromiso emocional.

Rafael Escalante destacó el papel de la UX (User Experience) y la necesidad de evaluaciones periódicas para garantizar que el juego transmita las emociones deseadas. La puesta a punto y la evolución continua del proyecto son esenciales.

Por último, Carlos García destacó la importancia de inspirarse en diversos campos. Por ejemplo, encontró inspiración para la atmósfera de un videojuego de terror en la teoría musical, incorporando baterías y sonidos estáticos.

En resumen, durante la charla se enfatizó la importancia de segmentar la audiencia, disfrazar elementos serios, crear identificación del jugador, transmitir emociones y pruebas rigurosas para mantener la atención y motivación del jugador. La fusión de estas ideas puede dar como resultado una experiencia de juego cautivadora y atractiva.



¡ES HORA DE SUBIR DE NIVEL Y CONVERTIR TUS IDEAS EN JUEGOS SERIOS!

ACEPTA EL DESAFÍO, GENERA INNOVACIÓN
Y CREA JUEGOS CON UN PROPÓSITO. ¡TU VIAJE COMIENZA AHORA!

