

CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA INTERACTIVO CON REALIDAD VIRTUAL PARA PERSONAS CON PROBLEMAS DE INTERACCIÓN SOCIAL.



Resumen de Investigación o Abstract:

Este proyecto de investigación parte desde la premisa inicial de que en todo trasfondo de investigación existe un problema a solucionar, en este caso un problema psicológico de ámbito social.

Los problemas de interacción social afectan a muchas personas en todo el mundo, generando aislamiento y problemáticas de adaptación a estas personas afectadas por esta problemática, pero coloquialmente se le ha restado importancia a este problema, aduciendo que al ser un problema netamente psicológico debe ser tratado con terapia psicológica de manera tradicional o a través de la experiencia propia del individuo, pero no es tratado de una forma más efectiva e integral a través de una visión multidisciplinaria como es la tecnología y el arte digital e interactivo que permita partir desde los temores propios del ser humano y se generen situaciones y entornos digitales de estimulación

sensorial como respuesta y tratamiento a este trauma, según las recomendaciones planteadas por diferentes expertos en este tema.

Para este propósito planteamos un proceso de investigación de referencias sobre los principales trasfondos de esta problemática psicológica con la asesoría de expertos en este tema y de allí se plantearon unos objetivos base sobre los cuales nos llevaron a crear un prototipo de juego de mesa con ayuda de la realidad virtual, para apoyar el tratamiento psicológico desde la estimulación sensorial a estas personas con problemas de interacción social y así desde la animación digital, la lúdica y los entornos interactivos establecer un puente interdisciplinario entre psicología, arte digital y tecnología.

Posteriormente se investigó sobre el origen de la realidad virtual, conceptos de gamificación y dinámicas de juego y cómo aporta esta tecnología en diferentes ámbitos multidisciplinarios como la salud, la educación y a este nuevo tipo de comunicación a través de las nuevas tecnologías, en especial el uso de esta tecnología como apoyo para tratamientos médicos, físicos y psicológicos.

Luego investigamos sobre los problemas de interacción social como son: la ira, la ansiedad social, la baja autoestima entre otros. Para complementar nuestra investigación indagamos finalmente con algunos componentes claves a partir de artículos de investigación de revistas científicas que demuestran la asertividad de la tecnología de inmersión digital en factores anti-aislantes sociales, a través de productos como videojuegos e interactivos, que en condiciones de pruebas y laboratorio mejoraron la comunicación entre personas desconocidas, este va de la mano con la audiovisión utilizada en películas y otros medios audiovisuales de entretenimiento digital.

Seguidamente, se partió desde una base conceptual acerca de que son los juegos de mesa, investigando aproximadamente 14 juegos de mesa de temática diversa, con sus diferentes tipos de mecánicas de juego y niveles de estimulación directa,

para así poder obtener una respuesta más acertada sobre la viabilidad de la implementación de una adecuada mecánica de juego para la creación del prototipo.

A partir de esto, se generó la etapa final de nuestro proceso de investigación creación, basada en nuestro objetivo principal, el cual fue la generación de un prototipo jugable de juego de mesa interactivo, con mecánicas de juego simple e inmersivas a través de elementos analógicos (tablero de mesa, fichas, dados y accesorios jugables) y elementos digitales (entornos digitales 2D y 3D, uso de elementos interactivos y visores de realidad virtual) que permitan generar estímulos sensoriales de inmersión directa, a través de estos ambientes digitales, generando así de manera controlada episodios leves de ansiedad social a los pacientes en observación, como complemento en el tratamiento tradicional a este tipo de problemática.

Introducción:

El proyecto se desarrolló con base a la tecnología de la Realidad Virtual (RV), con el propósito de utilizar sus bondades, como el 3D y la vivencia de experiencias controladas con ayuda de la RV y así ayudar a las personas con problemas de interacción social, a través de un juego de mesa (los cuales son los pioneros en la jugabilidad de todo tipo hoy en día) en el cual se realizará una mecánica de juego, que integre la RV e interacciones sociales. Ya que se ha llegado a ver a una cantidad de personas que tienen este problema y que, mejor ayudando a esas personas por medio de un juego, que será interactivo y a la vez es un juego que utilizará la tecnología de realidad virtual, este juego se basará de a cuatro jugadores que estarán ubicados cada uno en diferentes cuartos y cada uno tendrá su respectivo tablero, con un carta de 2 personaje aleatoria, cada jugador de forma independiente deberá de el tablero y a la vez completar unos acertijos o pistas que puestas en el cuarto, y deberá de descifrarlas con el uso de RV, cuando ese individuo complete su juego deberá de agarrarlo e ir al siguiente cuarto donde se

encontrará con el siguiente personaje y se transformara en un juego cooperativo, en el cual juntan su tablero y se les abrirá aún más el camino, más acertijos, y así sucesivamente hasta que los cuatro jugadores se encuentren en un cuarto y poder juntar todos los tableros, conocerse, y poder completar el juego en forma grupal. A la vez en este juego involucramos el uso de mecánicas como son Acting (Actuar, interpretar), Área Movement (Movimiento de áreas), Co-operative Play (Juego cooperativo), Role Playing (Juego de roles) Simulation (Simulación de eventos reales), Variable Player Powers (Habilidades de cada jugador). Todos se van a divertir, y se van a superar así mismos tanto de forma individual hasta en entablar un acercamiento aún más con los demás jugadores.

Método:

Partimos de un método de investigación- creación el cual lleva como propósito conocer a través de la observación y la interacción para después poner en acción el proceso de análisis y que se tenga un prototipo con objetivo pedagógico comercial, este proceso se llevó a cabo gracias a 4 personas en total, Juan Sebastián Wilches, docente del programa de Animación y Posproducción Audiovisual, el cual es asesor temático, William Bernardo Ruiz como asesor metodológico, Jorge Ordoñez y Daniel Avendaño, estudiantes de Animación y Posproducción Audiovisual y miembros del Semillero Keyframe como pioneros del proyecto y creadores de todo el proceso llevado a cabo. Utilizamos programas de diseño como Photoshop y Paint Too Sai, así como programas de Animación 3d y Diseño Interactivo: Maya, Substance Painter y Unity. El proceso se llevó durante 4 meses en los cuales primero generamos los datos de análisis sobre juegos de mesa tecnología (RV) y una vez generada la idea, se diagrama un flujo de trabajo que va desde bocetos e 2d y 3d hasta creación de mecánicas e interacción con realidad virtual directa.

Resultados:

Los resultados fueron los siguientes: Ilustraciones de personajes, ilustración de elementos del juego (cartas y tableros), ilustración de la planta, diseño 3d de los personajes del juego, representación mediante objetos, escenarios 3d (RV) y prototipo final que es el juego de mesa junto a la aplicación móvil para Android.

Discusión:

Como consecuencia de lo escrito y realizado, este es un proyecto que se necesita de mucho cuidado a la hora de realizarlo, teniendo en cuenta la jugabilidad y la parte psicológica, para que todo sea lúdico y pedagógico. Incorporando

la metodología de investigación-creación, además de que el proyecto sea eficaz y funcional para las personas con problemas de interacción social, ayudando en una gran parte a que puedan reducir su dificultad. Se ha indagado bastante para crear la mecánica, la realización del juego de mesa como tableros fichas personajes historia y jugabilidad, la incorporación de RV. Este proyecto es bastante extenso y aún falta varias cosas por llegar a realizar, pero se ha llegado una incrementación de trabajo fenomenal que está dando buenos resultados para retomarlo con el prototipo final.



Bibliografía:

- 3.0, E. (21 de Noviembre de 2016). Educación 3.0. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/novedades2/futuro/realidad-virtual-en-educacion/41073.html>
- ATTIA, P. (9 de 2 de 2016). Magnet. Obtenido de magnet: <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>.
- Brito, R. (15 de Enero de 2014). El Diagnóstico del Enfermo. Obtenido de <http://www.eldiagnosticoenfermero.es/2014/01/problemas-de-interaccion-social-claves.html>
- Ecured. (11 de Abril de 2018). Ecuared. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Videojuego>
- Estocolmo, c. (7 de 4 de 2016). Cadiz Estocolmo. Obtenido de <https://cadizestocolmo.wordpress.com/2016/04/07/mecanicas-de-los-juegos-de-mesa-16/>
- García, N. V. (2014). Natalia Vivas García. Obtenido de <http://www.psicologoemadridcentro.es/problemas-sociales>
- Jose.L. Ortega. (14 de 10 de 2016). IGN España. Obtenido de IGN España: <http://es.ign.com/realidad-virtual/109691/feature/un-repaso-a-la-historia-de-la-realidad-virtual>
- Perez, J. (2014). Taringa. Obtenido de <https://www.taringa.net/posts/info/16958995/TODO-sobre-los-videojuegos.html>
- Sánchez, J. (15 de Mayo de 2010). ProQuest. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación a Distancia; Madrid: <https://search-proquestcom.proxy.bidig.areandina.edu.co/docview/1170888474/7B7310145E-BF4861PQ/1?accountid=50441#center>
- Virtual, M. (2016). Mundo virtual. Obtenido de <http://mundo-virtual.com>
- BoardGameGeek. (2000). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>
- BoardGameGeek. (2004). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/11971/cockroach-poker>
- BoardGameGeek. (2010). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/65244/forbidden-island>
- BoardGameGeek. (2011). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/80771/dungeon-raiders>
- BoardGameGeek. (2012). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/127398/legends-andor>
- BoardGameGeek. (2012). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/129622/love-letter>
- BoardGameGeek. (2012). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/161970/alchemy>
- BoardGameGeek. (2015). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/175621/epic-card-game>
- BoardGameGeek. (2016). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/200410/granjeros>
- BoardGameGeek. (2016). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/192153/pandemic-reign-ctulhu>
- BoardGameGeek. (2016). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/192291/sushi-go-party>
- BoardGameGeek. (s.f.). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/80771/dungeon-raiders>

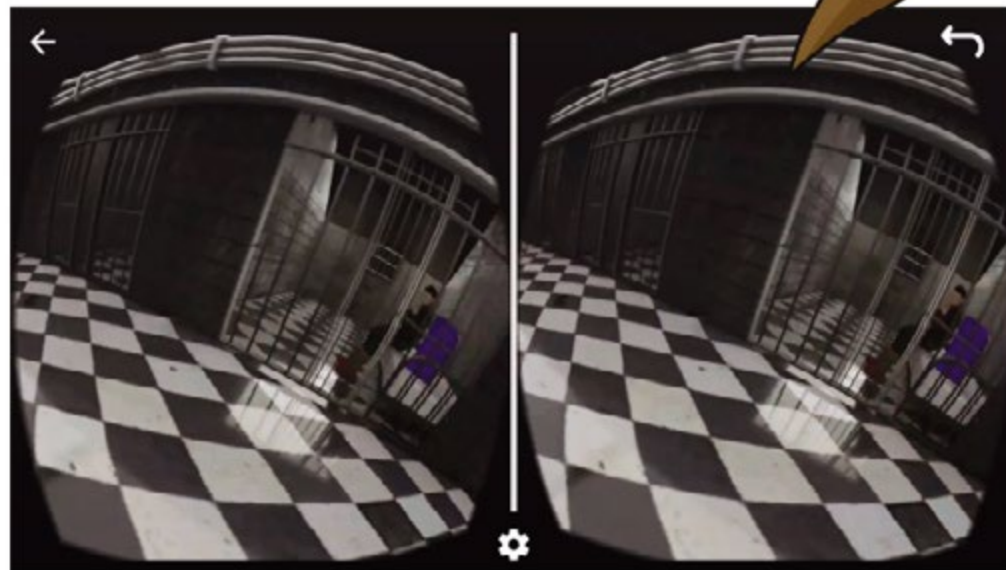
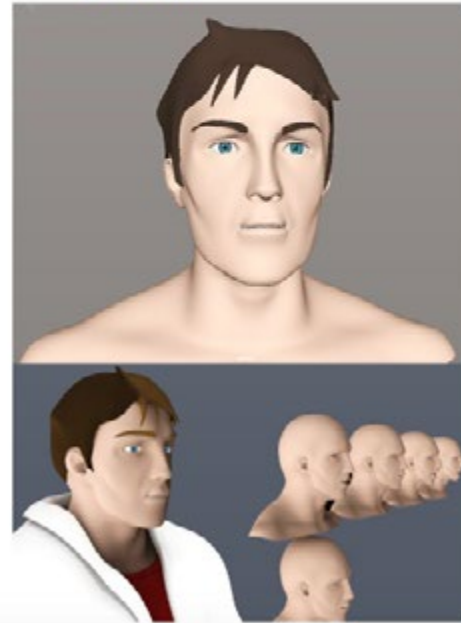
PERSONAJES Y PROPS 3D



INGENIERO



DOCTOR



FINALIDAD

SE TIENE COMO FINALIDAD MOSTRAR Y DAR A CONOCER UN PRODUCTO QUE CONTRIBUYA A LA MEJORA INTERPERSONAL DE LAS PERSONAS OBJETIVO Y MOSTRAR QUE LOS JUEGOS DE MESA PUEDEN LLEGAR A SER UNA FORMA DE VIDA

Cohoba



PARA DISFRUTAR DE LA REALIDAD VIRTUAL SE NECESITAN DOS DISPOSITIVOS ESENCIALES: LAS GAFAS QUE CONTIENEN LA PANTALLA QUE ENVOLVERÁ LOS OJOS, Y EL DISPOSITIVO QUE GENERARÁ EL ENTORNO VIRTUAL. LAS GAFAS CONSTAN DE UNA PANTALLA Y UNAS LENTES