

Junó

Un viaje onírico



Memoria de título

Juan Toro Cazo

Profesor Guía: Javier Lopez

00

01

10

01

01





Dedicatoria

Quiero dedicar este proyecto a alguien muy especial para mí: mi niño interior, ese pequeño que, durante mucho tiempo, no pudo expresar lo que sentía y no comprendía del todo lo que ocurría en su cabecita.

Este proyecto es para él, como un recordatorio de lo lejos que hemos llegado juntos.

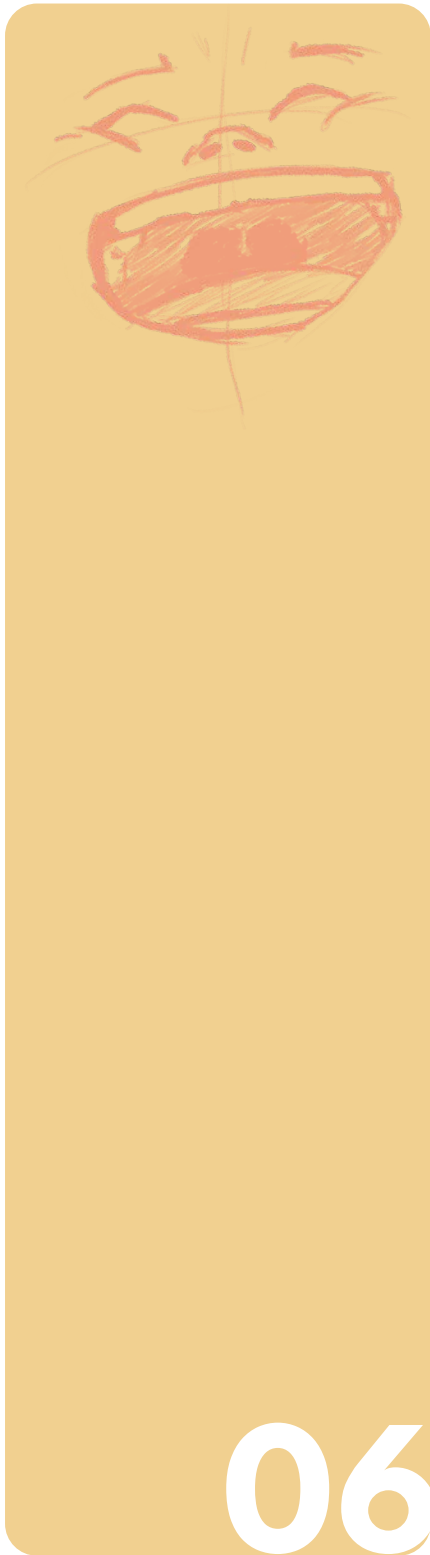
También quiero aprovechar este espacio para agradecer a quienes estuvieron ahí para mí desde el principio de esta carrera. A mi familia, mis amigos, profesores y aquellas personas especiales que con su apoyo, amor y confianza en mí hicieron posible que llegara hasta aquí.

Gracias por creer en mí incluso cuando yo no.

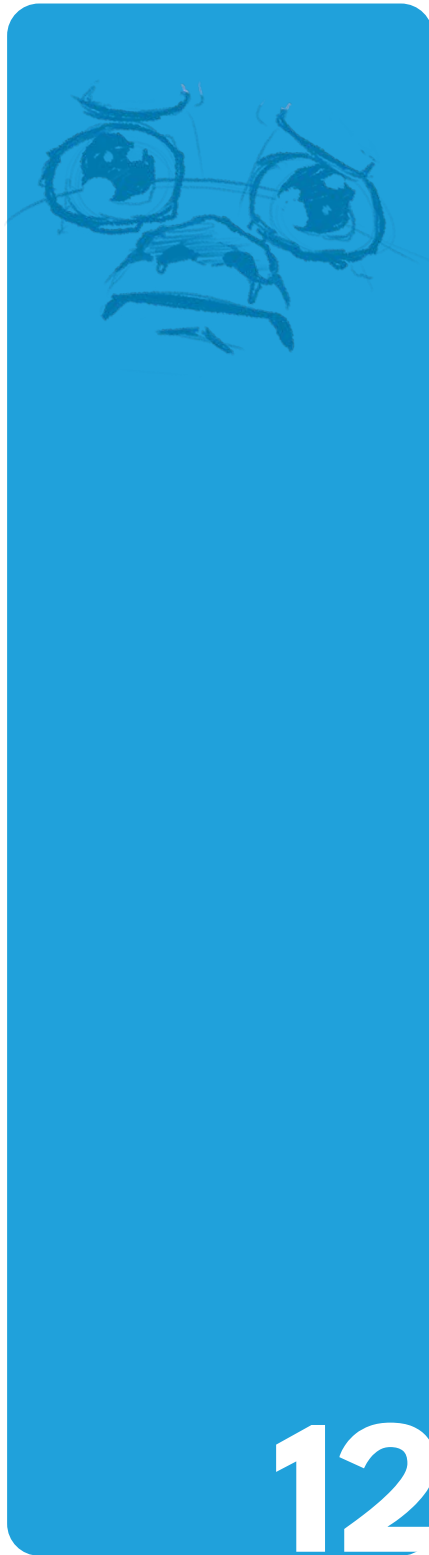




Índice



Capítulo 1
Resumen del proyecto



Capítulo 2
Antecedentes y Fundamentos



Capítulo 3
Marco Referencial



100

100

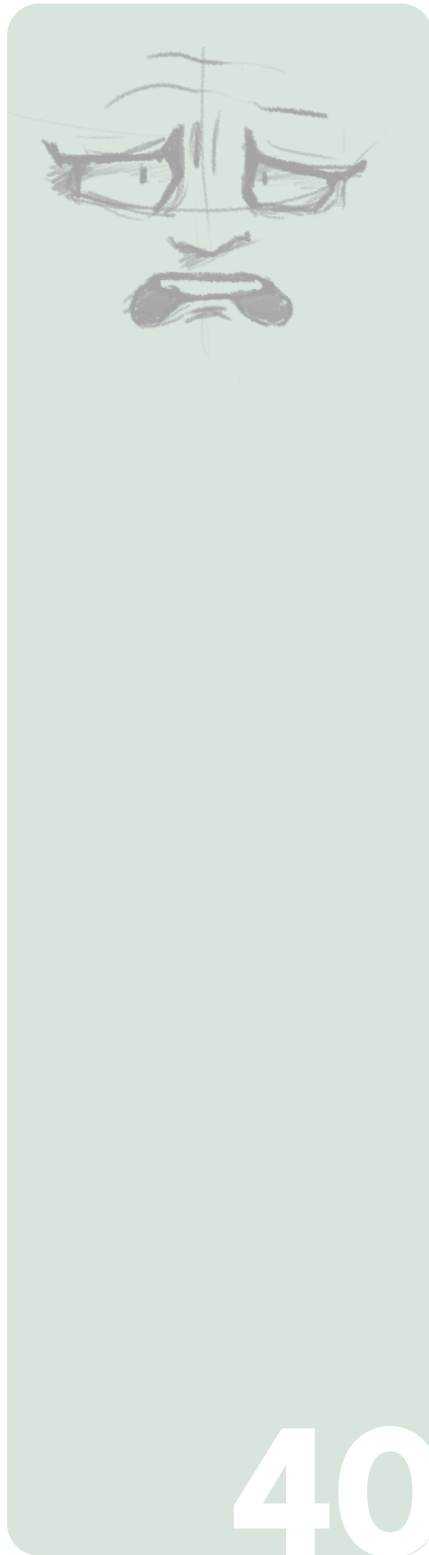
100

100

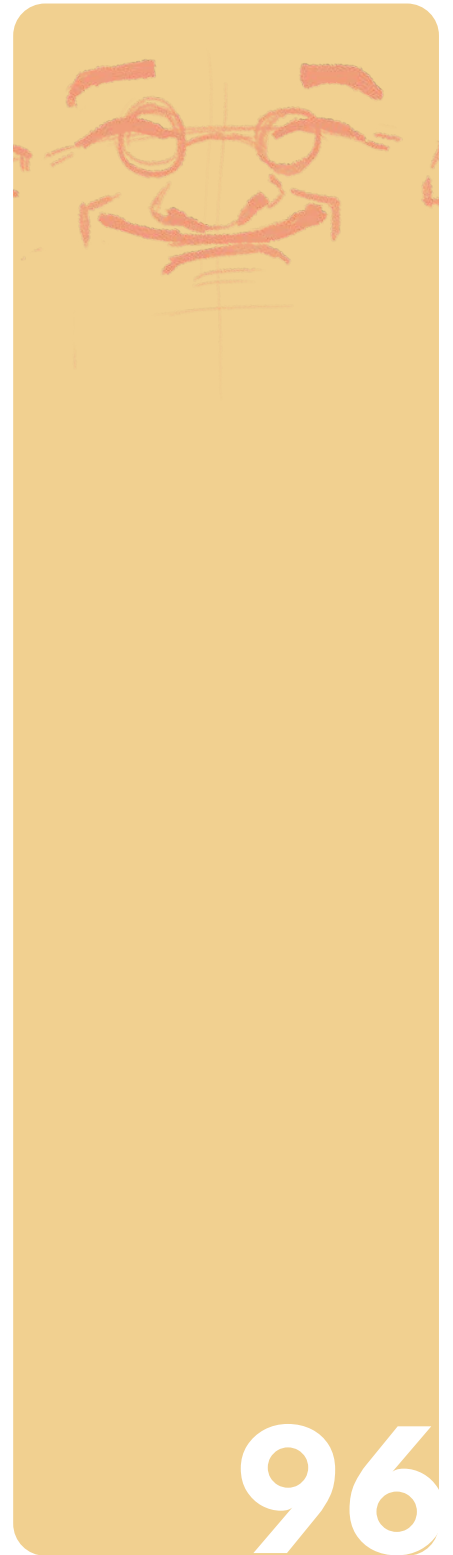
100



Capitulo 4
Formulación del proyecto



Capitulo 5
Propuesta del proyecto



Capitulo 6
Sistema Producto





Capítulo 1

Resumen del proyecto



Proyecto

Este proyecto es una introspección artística sobre el comportamiento de las emociones humanas, presentada a través de un videojuego inmersivo y educativo. Ambientado en un mundo onírico, el jugador asume el papel de una niña que, tras reprimir sus emociones durante años, se adentra en un sueño misterioso. Allí, debe enfrentarse a sus emociones primarias para alcanzar el autoconocimiento, la estabilidad emocional y el desarrollo de habilidades de afrontamiento.

La propuesta se materializa como una aventura interactiva donde la historia es esencial para la experiencia. A través de la narrativa, se busca que el jugador empatice con el personaje principal y experimente su evolución emocional, explorando temas como la autoaceptación y la importancia de expresar las propias emociones.

El jugador navegará por mundos inspirados en emociones primarias humanas, enfrentando desafíos que reflejan la complejidad de las emociones. Cada paso en este viaje emocional busca fomentar la reflexión, el autodescubrimiento y el desarrollo de habilidades que promuevan el bienestar emocional en un entorno lúdico.





Objetivo General

Permitir a los usuarios explorar y comprender las características distintivas de sus emociones para reflexionar y fortalecer su bienestar psicológico, a través de una experiencia inmersiva que fomente la inteligencia emocional.

Objetivos Específicos

- Diseñar una narrativa y un entorno interactivo que faciliten la exploración de las emociones y sus características distintivas.
- Crear actividades y dinámicas interactivas que incentiven la reflexión y el autoanálisis.
- Implementar elementos visuales, auditivos y táctiles para lograr una experiencia inmersiva.





Problemática

Actualmente, existe una carencia de contenido digital lúdico enfocado en la comprensión y gestión de emociones, especialmente en el ámbito de los videojuegos. Aunque se ha demostrado que estos pueden mejorar el estado de ánimo, pocos están diseñados para explorar emociones de forma directa, lo que representa un vacío en el mercado. La falta de herramientas interactivas que apoyen el bienestar emocional limita las opciones de usuarios interesados en aprender a gestionar sus emociones de forma práctica y entretenida.

Fundamentos

La salud mental es clave para el bienestar personal y social, y la inteligencia emocional juega un rol esencial en su manejo. Aquellos que desarrollan habilidades para reconocer y regular sus emociones son más capaces de enfrentar retos y adaptarse a cambios. Los videojuegos, según investigaciones, pueden ser una herramienta eficaz para el aprendizaje emocional, ofreciendo entornos seguros para que los jugadores exploren y gestionen sus emociones. Este proyecto plantea una experiencia interactiva donde, a través de un recorrido emocional, los usuarios puedan reflexionar y fortalecer su inteligencia emocional, promoviendo así su bienestar psicológico.

Oportunidad

Desarrollar un videojuego enfocado en la exploración y gestión de las emociones primarias podría tener un impacto positivo en el bienestar mental de los jugadores, especialmente jóvenes. Utilizando el poder narrativo e inmersivo de los videojuegos, se podría ofrecer una experiencia segura para la práctica del autoconocimiento emocional, fortaleciendo habilidades de autorregulación, empatía y resiliencia. Así, el proyecto podría ocupar un espacio sin explotar en el mercado, fusionando entretenimiento y educación emocional.





Propuesta de Valor

Se proyecta con el propósito de mejorar la calidad de vida y enriquecer el autoconocimiento a través un enfoque lúdico, proporcionando herramientas para el autodescubrimiento y el crecimiento personal a personas jóvenes de entre 14 y 24 años. Teniendo en cuenta un beneficio emocional para generar un buen manejo de las emociones.





Capítulo 2

Antecedentes y Fundamentos



Temática

La temática identificada se enfoca en la carencia de contenido lúdico virtual específicamente diseñado para explorar y comprender las diversas emociones humanas. Aunque los videojuegos han demostrado beneficios para mejorar el estado de ánimo de los jóvenes, la falta de opciones que aborden directamente las emociones plantea un vacío en el mercado de entretenimiento digital.

La ausencia de contenido adaptado para la comprensión y exploración emocional puede limitar las opciones disponibles para quienes buscan herramientas específicas para apoyar su bienestar mental. Aunque algunos videojuegos narrativos pueden inducir tranquilidad y ofrecer experiencias inmersivas, la carencia de propuestas diseñadas explícitamente para abordar las emociones deja un espacio sin explorar en el ámbito de la salud mental y el entretenimiento interactivo.

El desarrollo de contenido lúdico virtual centrado en las emociones podría tener un impacto significativo en el bienestar mental, proporcionando una herramienta adicional para comprender, conocer y explorar las emociones de manera más profunda y significativa.





Marco Teórico

En el contexto actual, la comprensión y gestión de las emociones se han convertido en aspectos fundamentales para el bienestar psicológico y social. La integración de estas habilidades no solo impacta la calidad de vida individual, sino que también influye en las dinámicas interpersonales y en la capacidad de adaptación frente a los desafíos cotidianos. Este marco teórico explora la importancia de abordar las emociones desde una perspectiva educativa y terapéutica, utilizando el medio innovador y poderoso de los videojuegos.

Salud Mental

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) define como salud mental un estado de bienestar mental que permite a las personas hacer frente a los momentos de estrés de la vida, desarrollar todas sus habilidades, poder aprender y trabajar adecuadamente y contribuir a la mejora de su comunidad. Es parte fundamental de la salud y el bienestar que sustenta nuestras capacidades individuales y colectivas para tomar decisiones, establecer relaciones y dar forma al mundo en el que vivimos.

La salud mental es, además, un derecho humano fundamental. Y un elemento esencial para el desarrollo personal, comunitario y socioeconómico. La salud mental es más que la mera ausencia de trastornos mentales. Se da en un proceso complejo, que cada persona experimenta de una manera diferente, con diversos grados de dificultad y angustia y resultados sociales y clínicos que pueden ser muy diferentes.

Las afecciones de salud mental comprenden trastornos mentales y discapacidades psicosociales, así como otros estados mentales asociados a un alto grado de angustia, discapacidad funcional o riesgo de conducta autolesiva. Las personas que las padecen son más propensas a experimentar niveles más bajos de bienestar mental, aunque no siempre es necesariamente así.





Salud mental y la inteligencia emocional

Según un estudio de la Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales de la Universidad Tecnológica Centroamericana de Honduras, sobre la inteligencia emocional asociada a la salud mental en estudiantes universitarios de la carrera de psicología, demostró que niveles altos de inteligencia emocional están significativamente relacionados con una buena salud mental mientras que niveles bajos de esta se asocian a una pobre salud mental e incluso se entienden como indicadores de precariedad emocional, considerada como caso psicológico.

Inteligencia emocional

En 1990 John D. Mayer y Peter Salovey acunan el término inteligencia emocional (IE) para referirse a la habilidad mental, integrada, a su vez, por cuatro habilidades: la Percepción de las emociones; la Comprensión, y el manejo de dichas emociones; y la Facilitación, o fluidez emocional del pensamiento, en resumen, capacidad para reconocer regular las propias emociones y reconocerlas en los demás para ser asertivo. La IE representa los aspectos emocionales y de las relaciones sociales de la personalidad del sujeto (1,2). Por otro lado, Goleman y Bar-On conceptualizan modelos de IE como rasgo de la personalidad. Sin embargo, Bar-On se enfoca más en la IE como competencia social y Goleman enfatiza los aspectos de competencia laboral de la IE, incluyendo rasgos de personalidad y habilidades sociales y afectivas (3-6). Con respecto a los anteriores modelos de IE, existe polémica en cuanto a si se refieren a los mismos constructos o no, y si son o no complementarios.

Según los resultados de una investigación sobre las emociones en la vida universitaria realizada por la revista Psicogente, perteneciente a la Universidad Simón Bolívar, se encontró una asociación significativa entre el autoconocimiento emocional y la autorregulación emocional en adolescentes y jóvenes universitarios. Los hallazgos revelaron que aquellos participantes con mayores niveles de autoconocimiento emocional también mostraron una mayor capacidad de autorregulación emocional, lo que sugiere una relación positiva entre la percepción e identificación de las emociones y la capacidad de desarrollar tolerancia a la frustración. Además, se observó que aquellos con habilidades para expresar abiertamente sus emociones y reconocer las señales emocionales internas tenían una mayor probabilidad de regular sus impulsos emocionales, emplear estrategias de afrontamiento y desarrollar tolerancia a la frustración.





Las emociones

Según Brody en 1999, define las emociones como “sistemas motivacionales con componentes fisiológicos, conductuales, experienciales y cognitivos, que tienen una valencia positiva o negativa (sentirse bien o mal), que varían en intensidad, y que suelen estar provocadas por situaciones interpersonales o hechos que merecen nuestra atención porque afectan a nuestro bienestar”.

Fisiológicamente, las emociones gestionan de manera rápida las respuestas de diferentes sistemas biológicos, incluidas las expresiones faciales, la voz, los músculos, la actividad del SNA y la del sistema endocrino, pudiendo tener como fin el establecer un medio interno óptimo para el comportamiento más efectivo.

A nivel conductual, las emociones sirven para establecer nuestra posición con respecto a nuestro entorno, y nos impulsan hacia ciertas personas, objetos, acciones, ideas y nos alejan de otros. Las emociones actúan también como depósito de influencias innatas y aprendidas. Poseen ciertas características invariables y otras que muestran cierta variación entre personas, grupos y culturas (Levenson, 1994).

Las emociones primarias se consideran respuestas universales, fundamentalmente fisiológicas, evolutivamente relevantes y biológica y neurológicamente innatas. Por el contrario, las secundarias, que pueden resultar de una combinación de las primarias, están muy condicionadas social y culturalmente. Algunos autores incluyen entre las emociones primarias la satisfacción-felicidad, la aversión-miedo, la aserción-ira, la decepción-tristeza y el sobresalto-sorpresa (Turner, 1999: 145).

Las emociones primarias

Según Pedro Rojas, las emociones primarias surgen en los primeros momentos de la vida, entre las que se incluyen la sorpresa, el asco, el miedo, la alegría, la tristeza y la ira, las cuales se comportan de manera diferente y tienen distintas funciones las cuales son:

Felicidad

La alegría es una sensación agradable de satisfacción producida por un suceso favorable. Externamente, suele manifestarse a través de la sonrisa o la risa, el buen humor.

Internamente, a través de pensamientos positivos y nuestro cuerpo está





enérgico y relajado.

La función de la alegría tiene que ver con activarnos a repetir aquello que nos sienta bien. También facilita el contacto interpersonal.

Tristeza

La tristeza es el dolor que sentimos ante un suceso desfavorable, generalmente una pérdida de algo o alguien significativo para nosotros. Cuando aparece, nuestro cuerpo se «apaga», se ralentiza, se recoge, podemos llorar, o sentir el típico nudo en la garganta. Nuestros pensamientos suelen ser negativos, centrados en aquello que nos genera dolor.

La tristeza nos ayuda a procesar el dolor y la pérdida (duelo). Así, hace que nos paremos a sentir el dolor, a reflexionar sobre la situación y procesarlo cognitivamente para aceptarlo o integrarlo. También nos invita a compartir el dolor con otros, buscando su apoyo y consuelo.

Enojo

El enfado es una sensación de disgusto hacia una persona o cosa que causa algo que nos perjudica. Nuestro sistema nervioso se acelera, aumenta la frecuencia cardíaca, los músculos se tensan, hiperventilamos, etc.

La ira nos ofrece los recursos necesarios para protegernos de los agravios y defendernos de aquello que nos duele, para si es posible, que no vuelva a suceder. Si es bien utilizada, es especialmente útil para mejorar nuestras relaciones, ya que permite crear un espacio de seguridad minimizando los agravios o tensiones.

Asco

El asco es una sensación de rechazo que produce alguien o algo. Tiene un gran componente corporal. Nos protege de estímulos perjudiciales para nosotros, como personas tóxicas, conductas reprobables, etc.

Miedo

El miedo es la sensación de angustia que sentimos ante un peligro (real o imaginario). En función de la intensidad del peligro percibido, se activa el sistema nervioso central, pudiendo provocar sudoración, taquicardias, dolor en la tripa, alteración en los esfínteres, etc. ción entre personas, grupos y culturas (Levenson, 1994).

La función del miedo es protegernos y prepararnos para abordar un peligro: ya sea evitándolo (huida), afrontándolo y buscando soluciones, o protegiéndonos frente a él.

Sorpresa

La sorpresa es una sensación de cierta turbación que se produce cuando nos encontramos ante algo inesperado y/o desconocido.

La sorpresa nos activa y hace que centremos nuestra atención en aque-





llo que es novedoso con el fin de comprenderlo y activar nuestras conductas de exploración.

Salud Mental y los videojuegos

Los videojuegos pueden usarse como terapia para muchos problemas sociales y mentales si se hace debidamente, al igual que las personas que se han encontrado o se encuentran en una época de discriminación o bullying, así como de ansiedad o depresión, pueden encontrar en ellos una salida, aunque sea mínima, siempre con responsabilidad y sin excesos. Mudarra, S. (2020).

¿Cuál es la relación entre la salud mental y los videojuegos, sus beneficios, pueden llegar a ser perjudiciales? ¿Qué resultados nos ofrece esta conexión?

La relación entre la salud mental y los videojuegos es multifacética. Por un lado, los videojuegos pueden ofrecer una vía de escape y distracción que beneficie la salud mental al proporcionar un espacio donde las personas pueden desconectarse de las tensiones diarias y sumergirse en mundos virtuales. Además, algunos videojuegos están diseñados para desafiar la mente, mejorando la cognición, la coordinación mano-ojo y la toma de decisiones.

En términos de beneficios emocionales, los videojuegos pueden ser una forma de conectar con otros, ya sea a través de juegos en línea o compartiendo experiencias de juego. Para aquellos que enfrentan discriminación, bullying, ansiedad o depresión, los videojuegos pueden ofrecer un refugio donde encuentran apoyo y compañerismo.

No obstante, es crucial abordar el tema de manera equilibrada. El exceso de tiempo dedicado a los videojuegos, especialmente cuando interfiere con las responsabilidades diarias, puede tener consecuencias perjudiciales. El aislamiento social, la falta de actividad física y la procrastinación son posibles efectos negativos.

Los resultados que nos ofrece esta relación dependen en gran medida de cómo las personas manejan su participación en los videojuegos. La clave radica en la conciencia y el autocuidado. Al usar los videojuegos de manera responsable, pueden convertirse en una herramienta valiosa para mejorar el bienestar mental y emocional.





Gamificación

Por su denominación en inglés, Gamification es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.

En el ámbito educativo, la Gamificación se refiere al uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas. El éxito de la Gamificación en diferentes contextos y el auge de los videojuegos, han aumentado las ideas y las posibilidades de cómo incorporar elementos de juego en situaciones de aprendizaje.

La integración de videojuegos diseñados para explorar y gestionar emociones no solo ofrecen entretenimiento, sino que también pueden representar una herramienta potente para mejorar la salud mental y desarrollar la inteligencia emocional. Estos juegos pueden llegar a proporcionar un espacio seguro y controlado donde los jugadores pueden practicar el reconocimiento emocional, la autorregulación y la resolución de problemas emocionales. Al sumergirse en narrativas interactivas que reflejan experiencias emocionales variadas, los usuarios pueden tener la oportunidad de fortalecer sus habilidades sociales y emocionales, mejorando así su bienestar psicológico.



00

00

00

00

00





Capitulo 3

Marco Referencial



Estado del Arte

Dentro de la psicología y la educación existen diversas maneras de enseñar la inteligencia emocional, permitiendo que los jóvenes de entre 14 y 20 años puedan explorar las características de las emociones humanas. Algunas de estas prácticas y programas son:

Psicología

Terapia cognitivo-conductual

Aborda las emociones mediante la identificación y cuestionamiento de pensamientos automáticos negativos, reestructurando cognitivamente la percepción de situaciones, empleando técnicas de exposición gradual para reducir la intensidad emocional, desarrollando habilidades de afrontamiento efectivas y modificando conductas que contribuyen al malestar emocional, lo que permite a las personas gestionar mejor sus emociones y mejorar su bienestar psicológico.

Terapia gestáltica

Aborda las emociones mediante la conciencia, la expresión, la exploración del significado, el trabajo en el momento presente y la experimentación, con el objetivo de promover la integración y la resolución de problemas emocionales para una mayor salud y bienestar psicológico.





Educación

RULER

RULER significa literalmente “regla” en inglés. Además, se trata de un acrónimo de las palabras: Recognize (reconocer), Understand (entender), Label (clasificar), Express (expresar) y Regulate emotions (regular emociones). Es un programa de educación emocional que fomenta la empatía y la convivencia de todos los alumnos.

Emotional Intelligence Training for Youths (EITI)

Este programa está diseñado para adolescentes y jóvenes adultos y se enfoca en desarrollar habilidades de inteligencia emocional para mejorar el bienestar mental y las relaciones interpersonales. Ofrece talleres, actividades y recursos prácticos para ayudar a los participantes a comprender y gestionar sus emociones de manera efectiva.





Estado del Técnica

En el ámbito de los videojuegos y las aplicaciones móviles, se ha observado un crecimiento significativo en la oferta de herramientas educativas relacionadas con la salud mental o que aborden temas relacionados a salud metal. Ejemplos notables incluyen juegos como 'Gris', 'Celeste' y la saga de "Life is Strange", que abordan temas de salud mental y buscan aumentar la conciencia sobre su importancia. Además de los videojuegos, existen juegos de mesa diseñadas específicamente para abordar las emociones y mejorar la salud mental. Estos juegos ofrecen una variedad de recursos, como ejercicios de comunicación, gestión de emociones atreves de cartas, y acceso a información educativa sobre las emociones, Estas herramientas son accesibles y pueden ser utilizadas como complemento de la terapia tradicional o como una forma autónoma de apoyo.

Algunos de estas experiencias lúdicas y audiovisuales son:

Videojuegos



Life is Strange

Ofrece una narrativa emocionalmente impactante donde las decisiones del jugador afectan el curso de la historia, explorando temas de amistad, amor, pérdida y responsabilidad.



Journey

Fomenta la empatía y la conexión emocional entre los jugadores a través de la cooperación silenciosa y la exploración compartida de un vasto y hermoso desierto.





Celeste

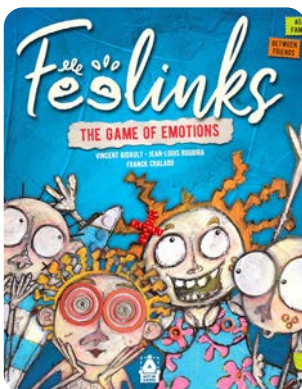
A través de su desafiante juego de plataformas, el juego explora la lucha interna y el viaje emocional de Madeline mientras enfrenta sus miedos y dudas personales al escalar la montaña Celeste.



Gris

A medida que la protagonista atraviesa diferentes niveles, sus habilidades cambian reflejando su estado emocional. Por ejemplo, la pérdida de color en el mundo refleja la tristeza de la protagonista.

Juegos de Mesa



Feelinks

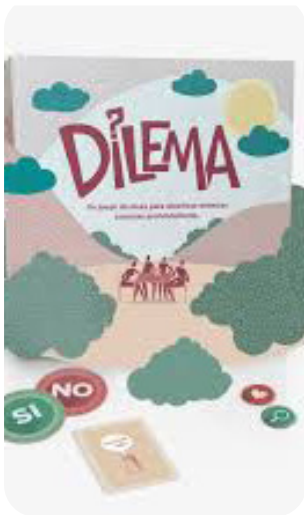
Feelinks es el juego de las emociones, en que, tras proponer una situación, cada jugador debe elegir la emoción que sienta más cercana entre las opciones dadas. Adivina correctamente la emoción de tu compañero y ganarás la partida.





El Monstruo de Colores

En El Monstruo de Colores tendrán que colaborar para ayudar al Monstruo a descubrir sus emociones. Por turnos, deberán tirar el dado que les permitirá mover al Monstruo alrededor del tablero y recoger las distintas fichas que se tendrán que poner en los distintos frascos. Para obtener estas fichas, los jugadores deben contar una historia o experiencia relacionada a la emoción.



Dilema

Conoce profundamente a tus amigos o familia al ver qué harían en situaciones impredecibles, extrañas, interesantes o divertidas. DILEMA es un juego de deducción. Gana quien predice correctamente cuál es la respuesta de los demás jugadores a dilemas, opiniones y confesiones. Un juego de mesa de diversión mientras profundizas la conexión de tus relaciones y entrenas tu inteligencia emocional.

Películas



Inside Out (Intensamente)

La película trata sobre las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, ira y asco) y cómo interactúan en la mente de una niña llamada Riley. Representa la inteligencia emocional al explorar cómo entender y gestionar las emociones puede influir en el bienestar mental y las relaciones personales.



00

00

00

00

00





Capítulo 4

Formulación del proyecto



Propuesta Conceptual

Una introspección artística sobre el comportamiento de las emociones, presentada a través de un videojuego inmersivo donde el jugador explora mundos inspirados en emociones primarias, promoviendo el autoconocimiento y el desarrollo de habilidades de afrontamiento en un entorno lúdico y educativo.





¿Qué?

Videojuego interactivo diseñado como una herramienta educativa para explorar y comprender las emociones humanas, con el objetivo de fomentar la inteligencia emocional del jugador. A través de una experiencia inmersiva, los jugadores podrán enfrentar desafíos relacionados con las emociones y tomar decisiones que les ayuden a mejorar su autoco-nocimiento, manejo emocional y bienestar psicológico.

¿Por qué?

Porque el manejo de las emociones y la inteligencia emocional sigue siendo un tema poco abordado en los medios de entretenimiento, espe-cialmente en videojuegos.

¿Para qué?

Para proporcionar una plataforma accesible, entretenida y educativa que ayude a los jóvenes a comprender sus emociones de manera salu-dable, contribuyendo a su autoconocimiento y bienestar mental.

Propuesta de Valor

Se proyecta con el propósito de mejorar la calidad de vida y fomentar el autoconocimiento a través un enfoque lúdico, proporcionando herra-mientas para el autodescubrimiento y el crecimiento personal a perso-nas jóvenes de entre 14 y 24 años. Teniendo en cuenta un beneficio emo-cional para generar un buen manejo de las emociones.





Objetivo General

Permitir a los usuarios explorar y comprender las características distintivas de sus emociones para reflexionar y fortalecer su bienestar psicológico, a través de una experiencia inmersiva que fomente la inteligencia emocional.

¿De qué manera se cumple?

La narrativa del juego, basada en las emociones humanas (alegría, tristeza, ira, asco, miedo), permite a los jugadores explorar y comprender las características de cada emoción a través de la interacción con el entorno y los personajes. A medida que Juno avanza por diferentes mundos emocionales, enfrentándose a enemigos que representan aspectos específicos de las emociones, el jugador puede reflexionar sobre cómo se gestionan estas emociones en su propia vida. Además, el progreso de Juno hacia el entendimiento y control de sus propias emociones también fomenta la reflexión sobre el bienestar psicológico. La estructura narrativa y el combate con las emociones permiten un enfoque en la inteligencia emocional.

Objetivos Específicos

Diseñar una narrativa y un entorno interactivo que faciliten la exploración de las emociones y sus características distintivas.

¿De qué manera se cumple?

La narrativa, que sigue a Juno en su viaje emocional, tiene una estructura clara que se alinea con cada una de las emociones a explorar. Cada mundo y sus personajes están diseñados para representar y profundizar en una emoción particular, lo que permite al jugador entender las características de esas emociones de manera visual y narrativa. La ambientación y la historia ofrecen una representación simbólica de la relación interna de Juno con sus emociones, y cómo las enfrenta o las acepta, lo que refuerza la reflexión emocional.





Crear actividades y dinámicas interactivas que incentiven la reflexión y el autoanálisis.

¿De qué manera se cumple?

Las mecánicas de combate y exploración pueden servir para reflejar las emociones de Juno. Por ejemplo, la forma en que interactúa con los aliados y enemigos en cada mundo emocional invita al jugador a reflexionar sobre cómo maneja sus propias emociones. Las dinámicas de enfrentarse a los enemigos que representan esas emociones, con la necesidad de reflexionar sobre los enfoques de Juno y cómo afectan su estado emocional, incentivará el autoanálisis. Además, los monólogos internos de Juno, que reflexionan sobre sus emociones y las de los demás, pueden ser utilizados para impulsar la reflexión personal.

Implementar elementos visuales, auditivos y táctiles para lograr una experiencia inmersiva.

¿De qué manera se cumple?

Los elementos visuales, como los diseños de personajes (aliados, enemigos, jefes), están claramente alineados con las emociones representadas, lo que hace que el entorno sea visualmente inmersivo y evocador. Los colores, luces y texturas de los mundos emocionales también reflejan el estado emocional de los personajes y del entorno, creando una atmósfera adecuada para cada emoción. Además, la implementación de sonidos y música (por ejemplo, un canto alegre en el mundo de la alegría o lamentos en el mundo de la tristeza) refuerza la atmósfera y ayuda a los jugadores a sumergirse en cada estado emocional. Si se incorporan efectos táctiles (como vibración o cambios en la respuesta táctil según la emoción), la experiencia será aún más inmersiva.





Descripción del proyecto

Este proyecto es una introspección artística sobre el comportamiento de las emociones humanas, presentada a través de un videojuego inmersivo y educativo. Ambientado en un mundo onírico, el jugador asume el papel de una niña que, tras reprimir sus emociones durante años, se adentra en un sueño misterioso. Allí, debe enfrentarse a sus emociones primarias para alcanzar el autoconocimiento, la estabilidad emocional y el desarrollo de habilidades de afrontamiento.

La propuesta se materializa como una aventura interactiva donde la historia es esencial para la experiencia. A través de la narrativa, se busca que el jugador empatice con el personaje principal y experimente su evolución emocional, explorando temas como la autoaceptación y la importancia de expresar las propias emociones.

El jugador navegará por mundos inspirados en emociones primarias humanas, enfrentando desafíos que reflejan la complejidad de las emociones. Cada paso en este viaje emocional busca fomentar la reflexión, el autodescubrimiento y el desarrollo de habilidades que promuevan el bienestar emocional en un entorno lúdico.





Descripción técnica

El juego propuesto se desarrolla para plataformas de escritorio Windows, macOS y Unix, donde el ejecutable final se aloja en la plataforma Steam. Dicho ejecutable será generado y programado en Unity, con el lenguaje de programación C#. El videojuego no considera multijugador, ni una carga de datos importante, pues sería únicamente el progreso del jugador, que podría ser almacenado directamente en Steam Cloud. En cuanto al género de gameplay, consiste en un juego de Rol, Aventura con mecánicas de RogueLite.

Etapas del proyecto

*Es importante señalar que, debido a las exigencias universitarias y la falta de un equipo especializado en diversas áreas de desarrollo, algunos procesos creativos fueron omitidos en este proyecto.

La planificación establece un plazo de cuatro años para completar la etapa de desarrollo del videojuego.

Preproducción

Primer Año

- Concepto e Historia.
- Investigación y Referencias.
- Diseño de Juego y Mecánicas.
- Prototipo y Pruebas Iniciales.
- Planificación y Recursos.

Producción

Segundo y tercer Año

- Modelado y Arte.
- Programación
- Diseño de Niveles.
- Sonido y Música.
- Pruebas y Corrección de Errores.

Postproducción

Cuarto Año

- Optimización y Pulido.
- Marketing y Promoción.
- Lanzamiento.





F.O.D.A.

Fortalezas

- Enfocado en salud mental
- Narrativa inmersiva
- Diversidad de emociones representadas
- Potencial educativo
- Plataforma accesible (Steam o Epic Games)

Oportunidades

- Crecimiento del mercado de juegos educativos
- Colaboraciones con instituciones educativas o psicológicas
- Expansión en plataformas móviles
- Tendencia hacia el bienestar emocional
- Creación de contenido adicional

Debilidades

- Falta de experiencia en el mercado.
- Presupuesto limitado
- Posible saturación del mercado
- Dependencia de plataformas

Amenazas

- Competencia en el mercado de juegos
- Cambios en el mercado tecnológico
- Problemas de financiamiento





Modelo Canvas

Socios Clave

- Publisher.
- Plataformas de distribución como Steam, Epic Games, PlayStation Store.
- Expertos en salud mental.
- Estudios de diseño o colaboradores freelance.
- Influencers y medios.

Actividades

- Desarrollo del juego.
- Estrategias marketing y promoción.
- Actualizaciones y mantenimiento del juego.

Recursos Clave

- Capital Humano
- Tecnología (Software y Hardware)
- Investigación sobre salud mental

Estructura de Costos

- Desarrollo del juego
- Marketing
- Licencias y plataformas de distribución
- Soporte y actualizaciones

Propuesta de Valor

Fomenta el bienestar psicológico y la inteligencia emocional.

Relación con Clientes

- Interacción constante en redes sociales.
- Actualizaciones y mejoras continuas.

Segmento de Clientes

- Jóvenes de 14 a 24 años
- Gamers
- Youtuber o Streamer
- influencers relacionados al mundo gamer o la psicología.

Canales

- Distribuidoras digital
- Redes sociales.
- Colaboraciones con influencers y psicólogos.

Fuente de Ingresos

- Ventas del juego en plataformas digitales (Steam)
- Contenido descargable (DLC)
- Merchandising
- Financiamiento (Publisher o Fondos Regionales o Nacionales)







Documento de Diseño de Videojuegos

A modo de contextualizar, un Documento de Diseño de Juego (GDD) es un documento clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. Este documento cumple varias funciones fundamentales en el desarrollo de un videojuego:

Establecer la visión del juego

Planificar el desarrollo

Facilitar la comunicación entre equipos

Documentar decisiones

Además de lo anterior, el GDD es un documento esencial para procesos de postulación a fondos, como el Fondart, o para presentarse ante publishers, actuando como una herramienta clave para presentar y validar el proyecto.

Este documento se divide en cuatro áreas fundamentales:

Ciclos de juego

Propuesta visual y de diseño

Propuesta Narrativa

Propuesta de Mecánicas

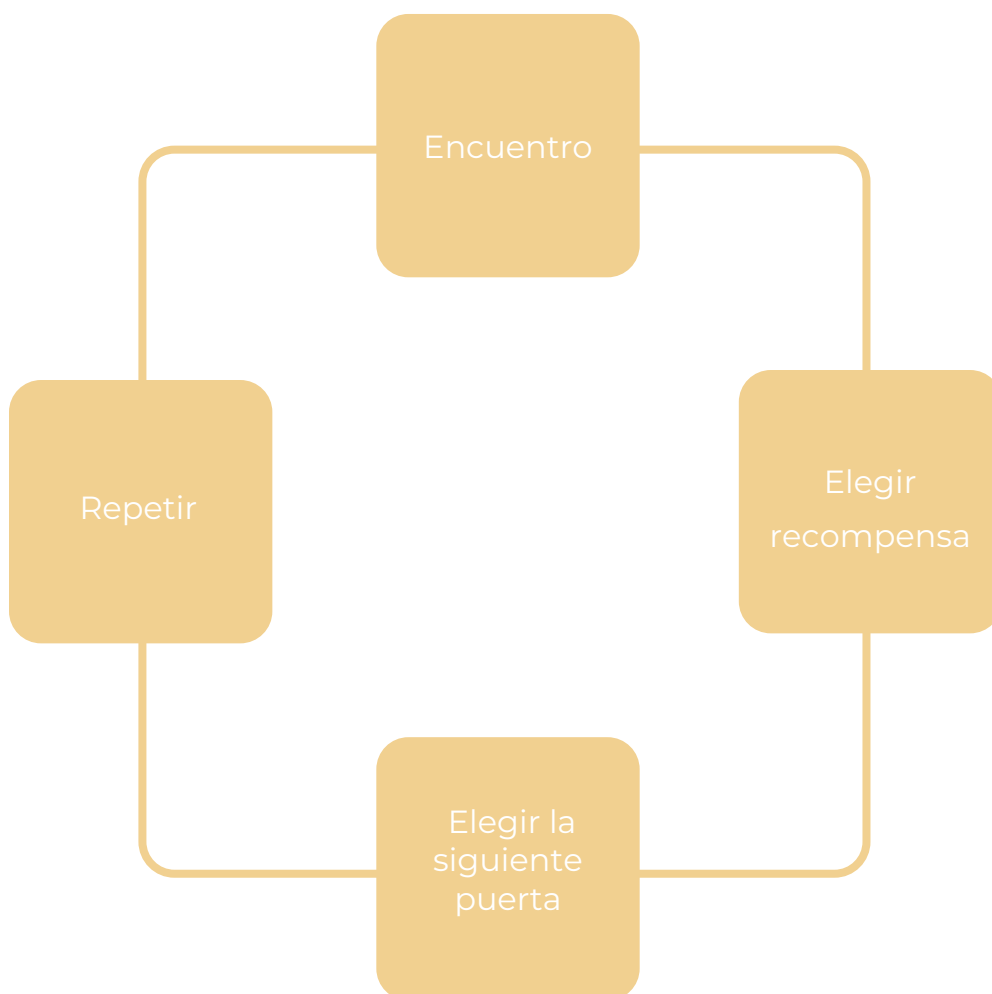


Ciclo de juego

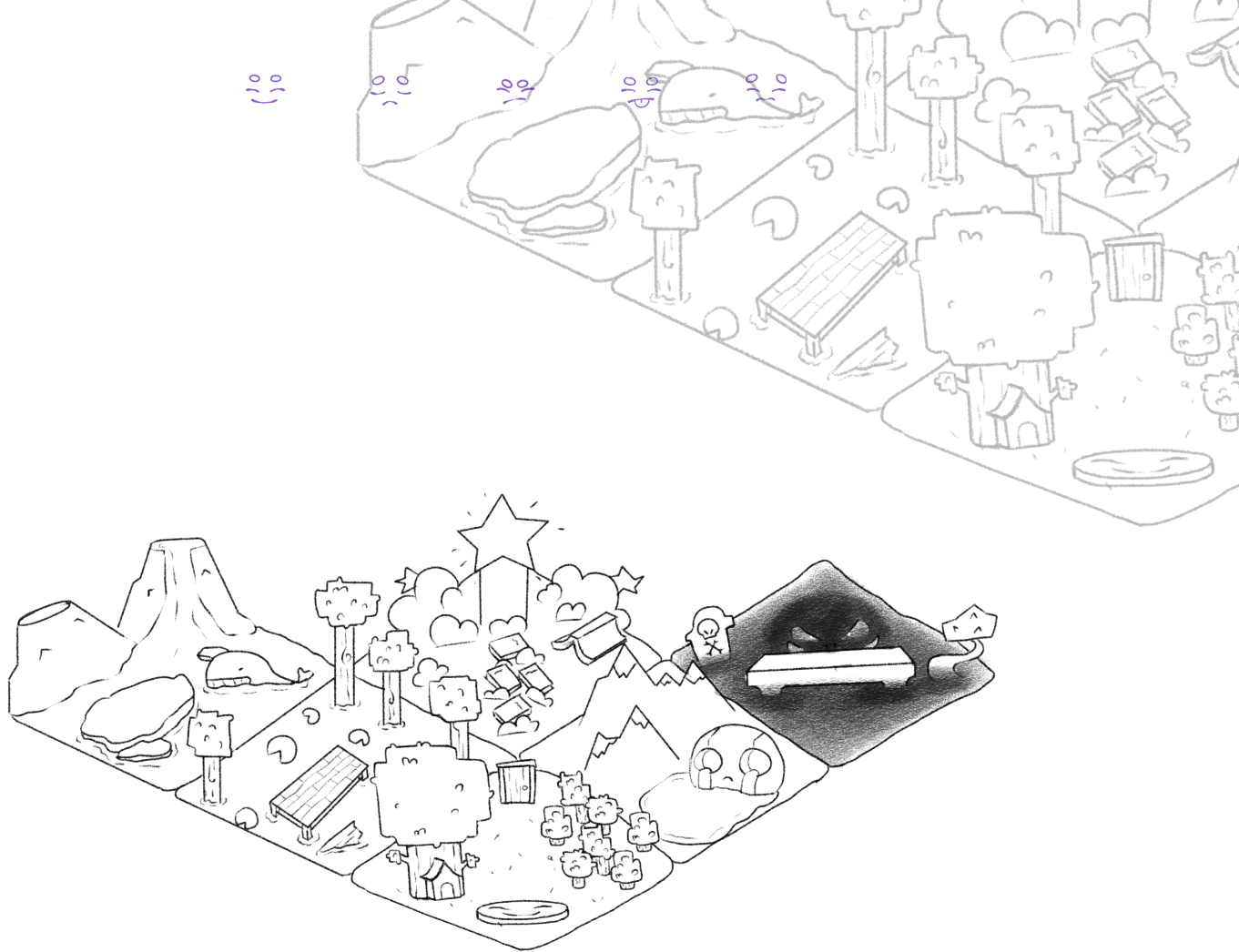


Ciclo del juego

El jugador entra a una habitación donde puede interactuar con el entorno, ya sea resolviendo un puzle o participando en una batalla. Una vez completado el desafío, se le presenta la opción de elegir una recompensa entre tres posibles. Después de seleccionar su recompensa, el jugador debe decidir cuál será la siguiente puerta por la que avanzará, reiniciando el ciclo.



Propuesta Visual y de Diseño



Diseño de universo de ficción

El juego se desarrolla en los sueños de Juno, el personaje principal, dentro de un universo onírico dividido en seis zonas principales. Cada zona tiene un estilo visual y reglas propias que reflejan las emociones humanas fundamentales.





Diseño de personajes

Juno(Personaje principal):

Adolescente de estatura media, con cabello rojizo y ojos siempre cerrados. Suele vestir de manera casual y cómoda, eligiendo colores diversos que reflejan su estado de ánimo cambiante.



Turnaround (Vista 360)





Gestos



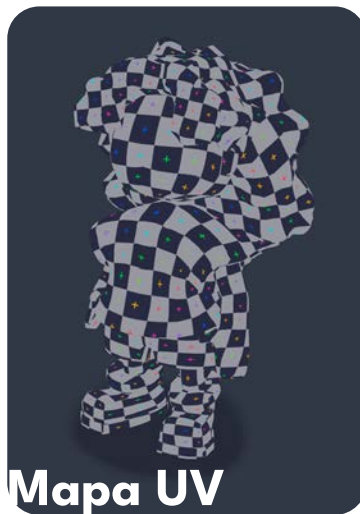
Bocetos



Modelado 3D



Modelado



Mapa UV



Con texturas





Alegría:

Aliado: Un pájaro con plumaje multicolor y brillante que deja un rastro de confeti y estrellas mientras vuela. Su canto es alegre y contagioso.

Enemigo: Un ente que parece hecho de risas incontrolables y confeti. Su cuerpo es descompuesto en fragmentos de colores y sonido, lo que lo hace irritante y difícil de enfrentar debido a su risa constante.

Jefe de Mundo: Un soberano radiante con una corona luminosa y un manto de colores brillantes. Su cuerpo emite una luz dorada que ilumina todo a su alrededor, y su presencia está rodeada de celebraciones, fuegos artificiales y música festiva.



Tristeza:

Aliado: Un oso con un pelaje que parece estar cubierto de gotas de agua como lágrimas. Su mirada compasiva y su abrazo reconfortante ayudan a calmar y a consolar a quienes están tristes.

Enemigo: Una nube flotante de tonos grises y azules, que derrama gotas por el mapa.

Jefe de Mundo: Una figura majestuosa y triste con un vestido hecho de fragmentos de nubes y lágrimas. Su cuerpo emite una luz pálida y su entorno está lleno de ecos de llantos y lamentos.





Ira:

Aliado: Un golem hecho de rocas candentes que emite calor extremo. Su cuerpo está lleno de grietas por donde sale magma, y su presencia es abrumadora.

Enemigo: Entes oscuros con una piel rojiza y agrietada, cubiertos de llamas y humo. Su presencia es intimidante y su furia es palpable, con movimientos bruscos y violentos.

Jefe de Mundo: Un titán de roca fundida, con un cuerpo cubierto de placas de piedra volcánica y un núcleo de lava visible en su pecho. Sus brazos terminan en enormes martillos de magma.



Asco:

Aliado: Una rana con piel gelatinosa y verde, con una apariencia burbujeante y repugnante. Su cuerpo se mueve lentamente y deja un rastro de slime, pero tiene una actitud determinada y firme.

Enemigos: Seres que lanzan sustancias repugnantes a sus enemigos. Su cuerpo es una mezcla de colores desagradables y su piel parece estar siempre en proceso de descomposición.

Jefe de Mundo: Una entidad monstruosa que parece estar hecha de residuos y sustancias desagradables. Su cuerpo está en constante cambio, con manchas y fluidos que gotean y emiten un olor asqueroso.





Miedo:

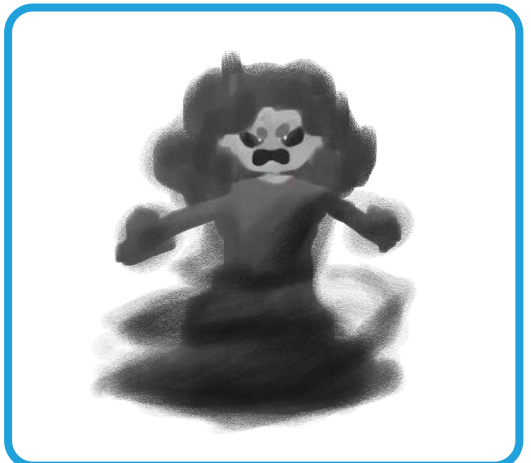
Aliado: Un cuervo con plumas negras y brillantes que reflejan una tenue luz azul. Sus ojos son de un color blanco que brilla en la oscuridad.

Enemigos: Fantasmas inquietantes y etéreos con una apariencia desgarradora. Tienen cuerpos semi-transparentes, que se desvanecen y vuelven a aparecer, con rasgos distorsionados y ojos que reflejan terror. Sus movimientos son erráticos y flotan a través de las paredes.

Jefe de Mundo: Un espectro colosal y aterrador, envuelto en un manto de sombras y niebla. Su cuerpo es una amalgama de figuras fantasmales, con múltiples ojos que brillan intensamente y bocas que emiten lamentos y gritos espeluznantes. Su presencia domina el entorno, creando un aura de miedo palpable.



Jefe Final: Una entidad distorsionada que combina características de todos los jefes previamente derrotados por el jugador, pero con una apariencia que refleja rasgos similares a los de Juno. Este jefe es una amalgama de las formas y habilidades de las emociones enfrentadas, creando una figura compleja y amenazante que simboliza el conflicto interno del protagonista.

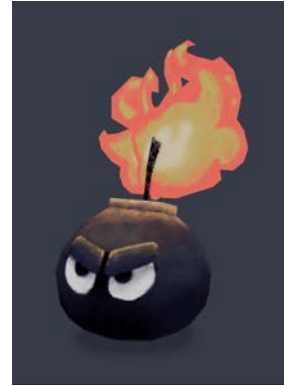




Assets y elementos del juego

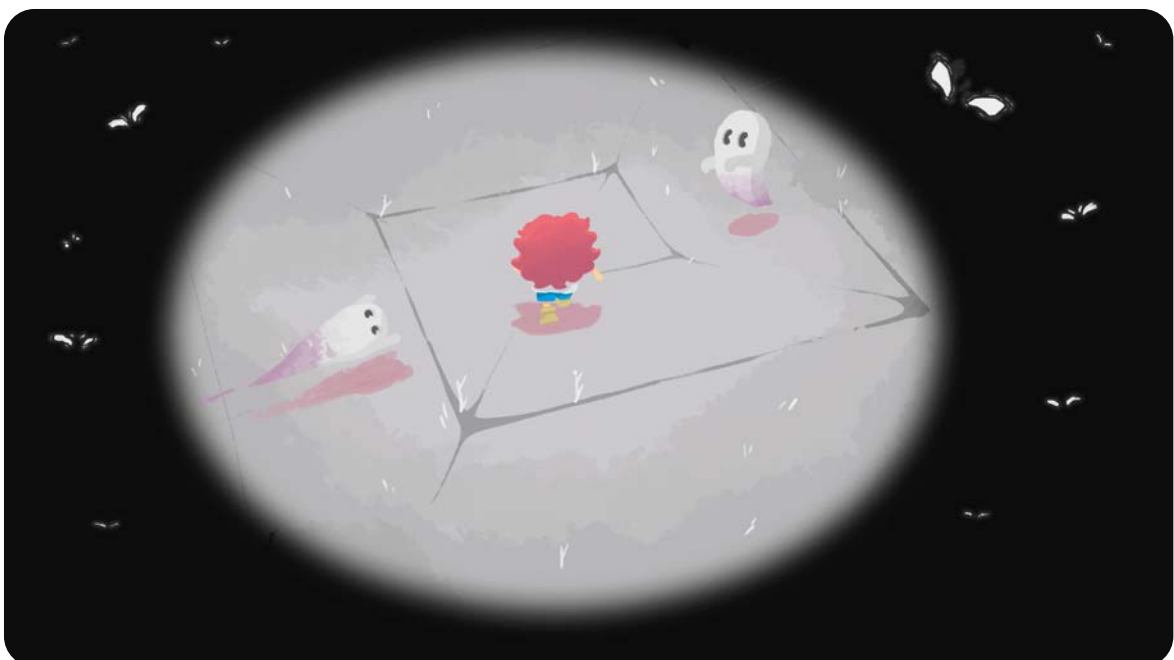
Personajes

- **Protagonista:** Modelado 3D, texturas, animaciones de correr, deslizarse y atacar.
- **NPCs:** Diseños de varios personajes secundarios, texturas, animaciones básicas (saludo, conversación).
- **Enemigos:** Modelos de diferentes tipos de enemigos, texturas, animaciones de ataque, muerte.



Entornos

- **Nivel 1:** Lobby: Tienda, casas, árboles, objetos de entorno, muñeco de prueba, texturas para el piso y paredes.
- **Nivel 2:** Felicidad: Árboles, plantas, texturas del piso y paredes.
- **Nivel 3:** Tristeza: Peces de fondo, rocas, texturas del piso y paredes.
- **Nivel 4:** Ira: Volcanes, rocas, texturas del piso y paredes.
- **Nivel 5:** Asco: Árboles, musgo, texturas del piso y paredes.
- **Nivel 6:** Miedo: Árboles, casas, rocas, texturas del piso y paredes.
- **Nivel 7:** Batalla Final: Rocas, objetos de los demás mundos, textura de piso y paredes
- **Objetos Interactivos:** Puertas, cofres, interruptores.

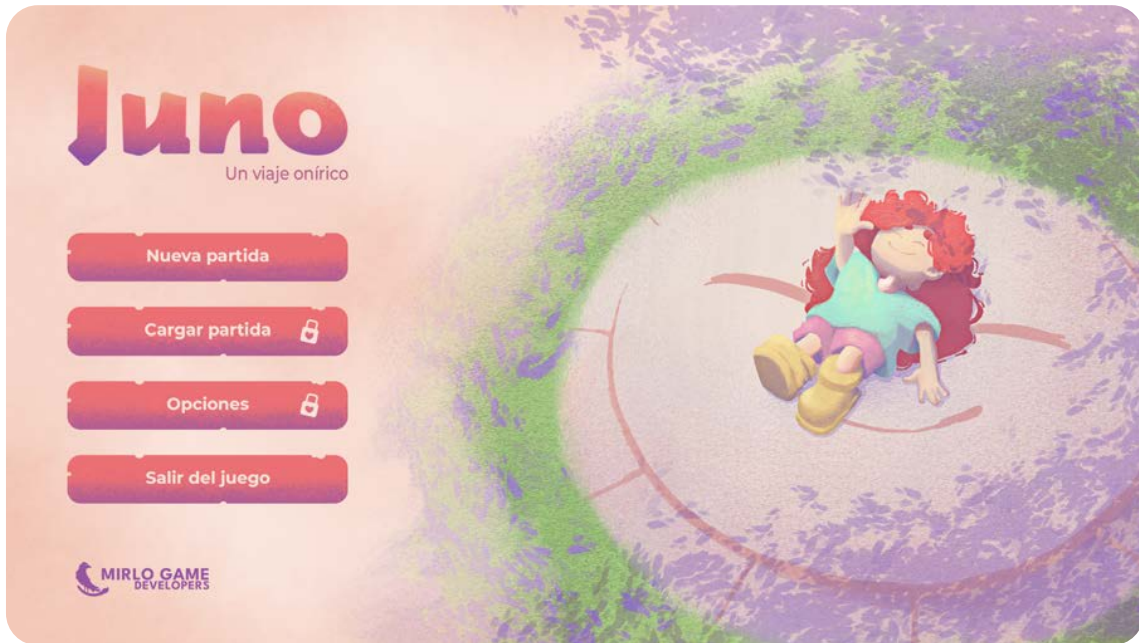




Interfaz de Usuario (UI)

- **Menú Principal:** Diseño de fondo, botones, iconos, tipografía.
- **HUD (Heads-Up Display):** Barra de salud, indicador de misión, habilidades disponibles, tipos de moneda.
- **Pantallas de Inventario:** Iconos de objetos, iconos de las habilidades, botones de interacción.

Menú Principal

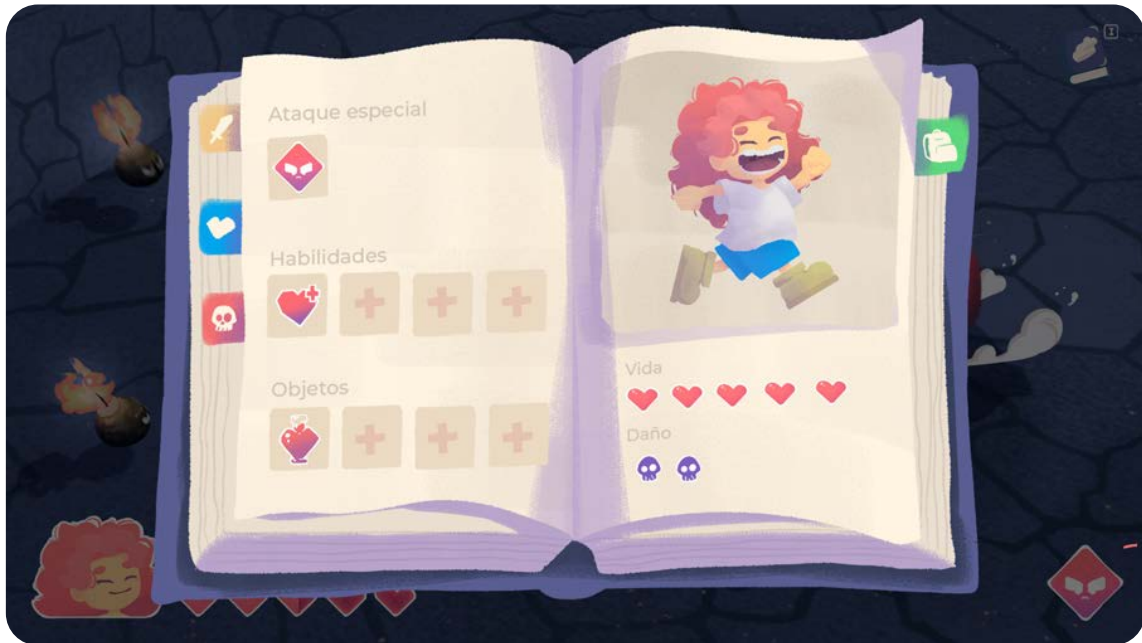


HUD





Pantalla de inventario



Objetos y Recolectables

- **Armas:** Modelos de almohada, bate de gomaespuma, peluches y espantacuco; animaciones de uso.



- **Pociones:** Iconos, animación de consumo.



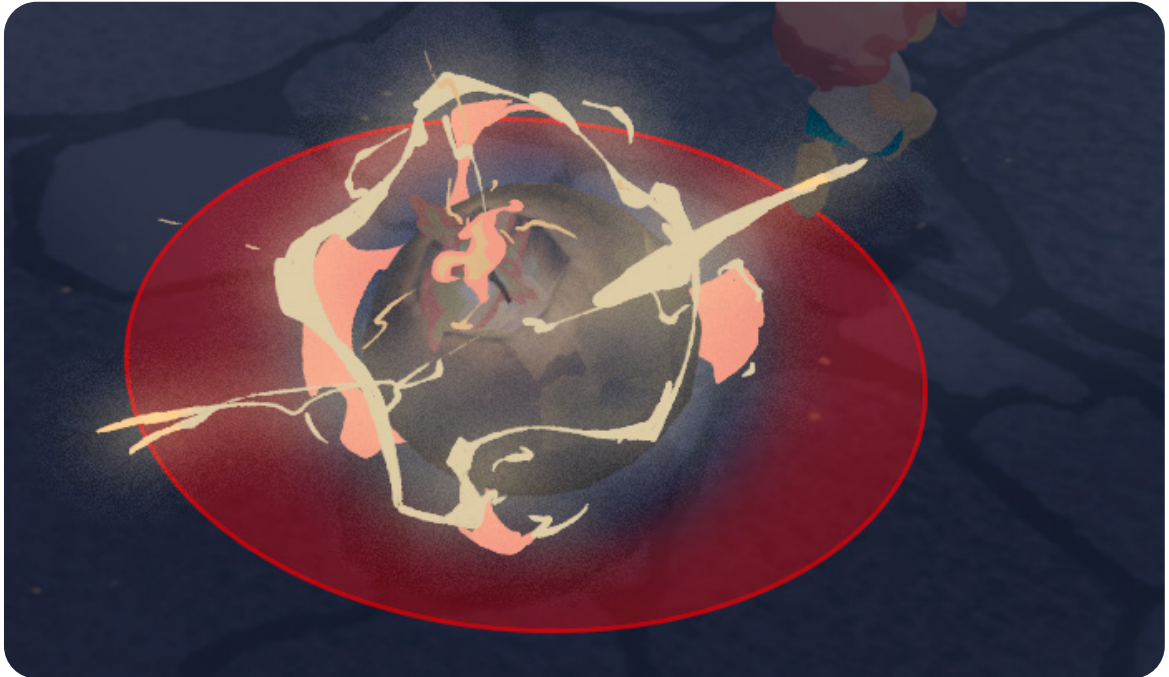
- **Monedas:** Modelado y animación de recogida.





Efectos Visuales

- **Partículas:** Chispas, humo, explosiones.
- **Efectos de Iluminación:** Brillos, sombras dinámicas.
- **Transiciones:** Efectos de fade in/out para cambios de escena.



Audio

- **Música de fondo:** Temas para cada nivel o escenario.
- **Efectos de Sonido:** Pisadas, sonidos de ambiente, efectos de ataque.
- **Voces:** Efectos de voz de personajes.

Animaciones

- **Movimiento del Protagonista.**
- **Cinemáticas:** Escenas pre-renderizadas para momentos clave de la historia.
- **Reacciones de Enemigos:** Animaciones de detección, ataque, muerte.

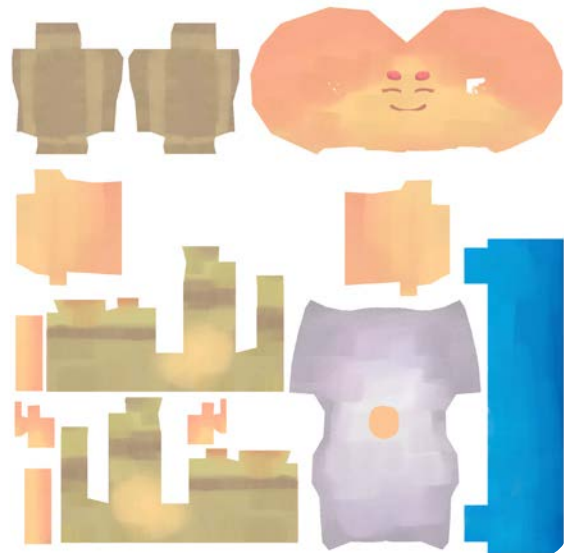




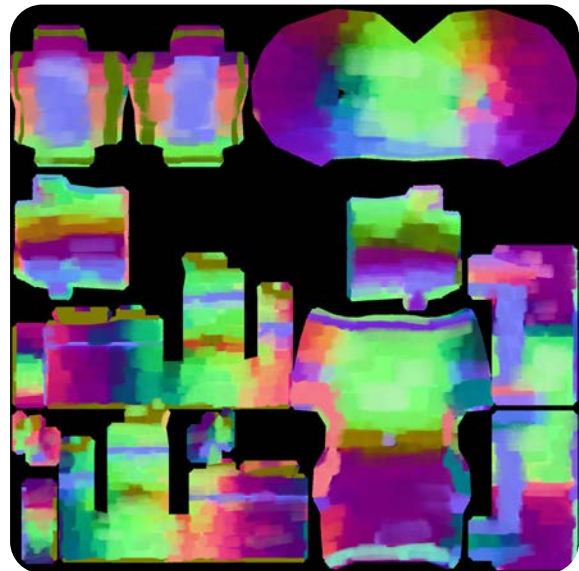
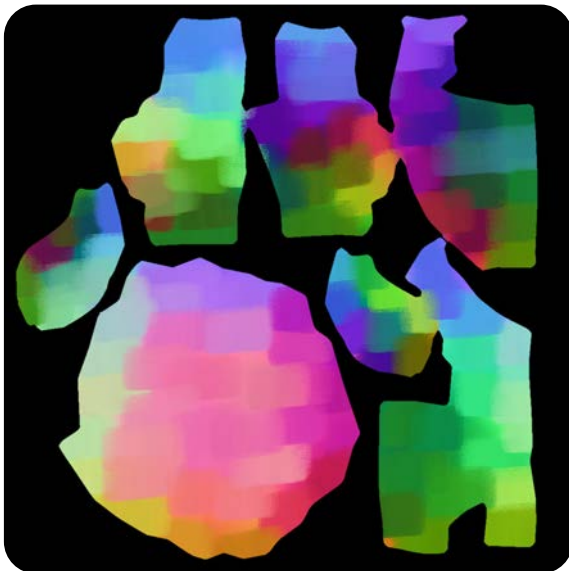
Texturas y Materiales

- **Superficies:** Texturas para suelos, paredes, techos.
- **Ropa y Equipamiento:** Texturas para ropa y accesorios.

Texturas



Mapa de Normales





Diseño de ambiente

Mundo de la Ira:

- Descripción: La ira es una emoción agresiva y explosiva, normalmente relacionada con el color rojo. Este mundo es un paisaje de furia volcánica y desolación, donde el terreno es accidentado y hostil.

Elementos Visuales:

- Paleta de Colores: Dominada por tonos rojos intensos, naranjas ardientes y negros profundos.
- Entorno: Rocas afiladas y montañas volcánicas en constante erupción. Ríos de lava atraviesan el paisaje, iluminando el ambiente con un resplandor incandescente.
- Cielo: Oscurecido por nubes de ceniza y humo, ocasionalmente iluminado por relámpagos rojos.





Mundo de la Alegría:

- Descripción: La alegría es una emoción positiva y expansiva, asociada con colores brillantes y ambientes festivos. Este mundo es un paraíso de felicidad y diversión.

Elementos Visuales:

- Paleta de Colores: Colores vibrantes como amarillo, verde y azul.
- Entorno: Paisajes verdes y floridos, con cielos claros y soleados. Árboles frutales, jardines floridos y ríos cristalinos.
- Cielo: Despejado y azul, con un sol radiante.



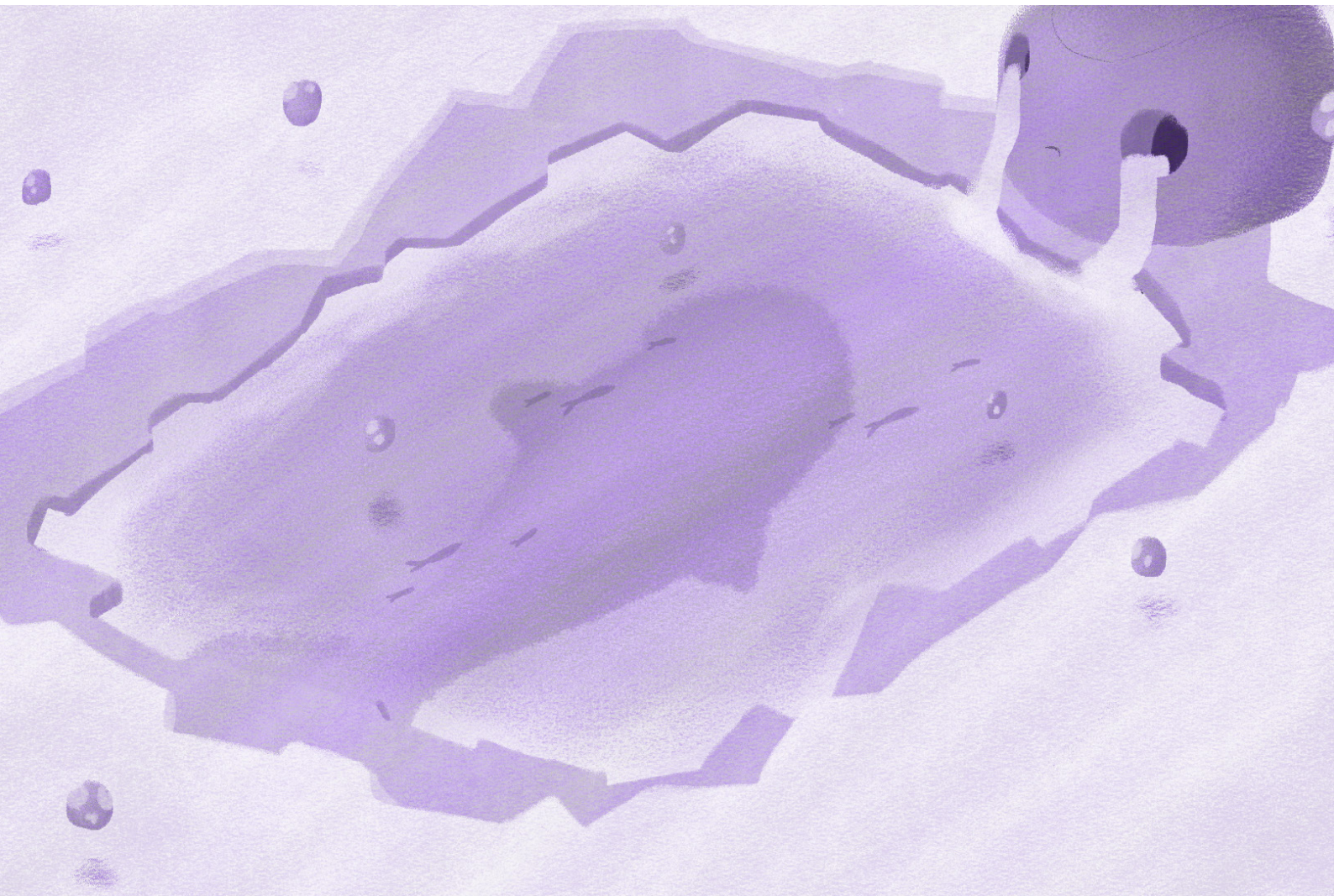


Mundo de la Tristeza:

- Descripción: La tristeza es una emoción introspectiva y melancólica, relacionada con tonos fríos y apagados. Este mundo es un lugar de reflexión y calma.

Elementos Visuales:

- Paleta de Colores: Azules, grises y violetas suaves.
- Entorno: Paisajes lluviosos, bosques neblinosos y ríos tranquilos.
- Cielo: Nublado y lluvioso, con ocasionales claros de luna.





Mundo del Asco:

·Descripción: El asco es una emoción de rechazo y repulsión, relacionada con colores verdes y marrones. Este mundo es un pantano de sustancias viscosas y olores fuertes.

Elementos Visuales:

- Paleta de Colores: Verdes oscuros, marrones y amarillos apagados.
- Entorno: Pantanos, ciénagas y terrenos fangosos.
- Cielo: Cubierto de nubes pesadas y bajas, con lluvias ocasionales.



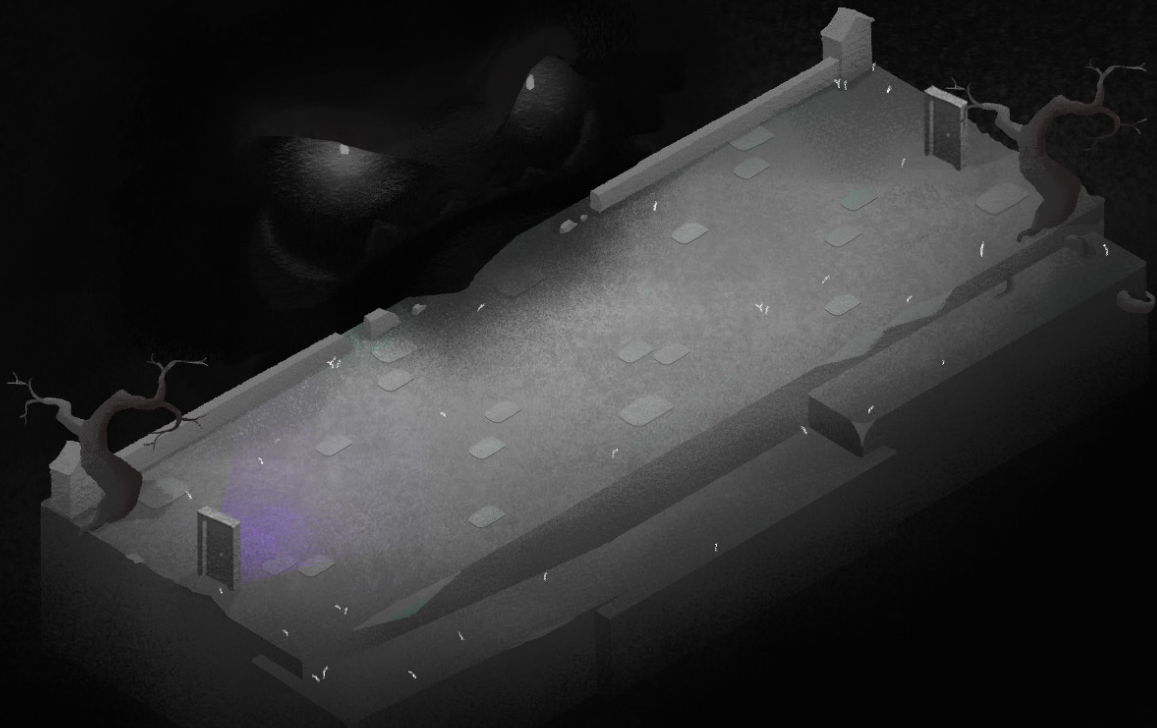


Mundo del Miedo:

·Descripción: El miedo es una emoción intensa y paralizante, asociada con tonos oscuros y ambientes inquietantes. Este mundo es un laberinto de pesadillas y sombras.

Elementos Visuales:

- Paleta de Colores: Negros, grises y tonos oscuros de azul y verde.
- Entorno: Castillos en ruinas, bosques oscuros y cuevas sombrías.
- Cielo: Nocturno y estrellado, con una luna pálida que ilumina tenuemente.

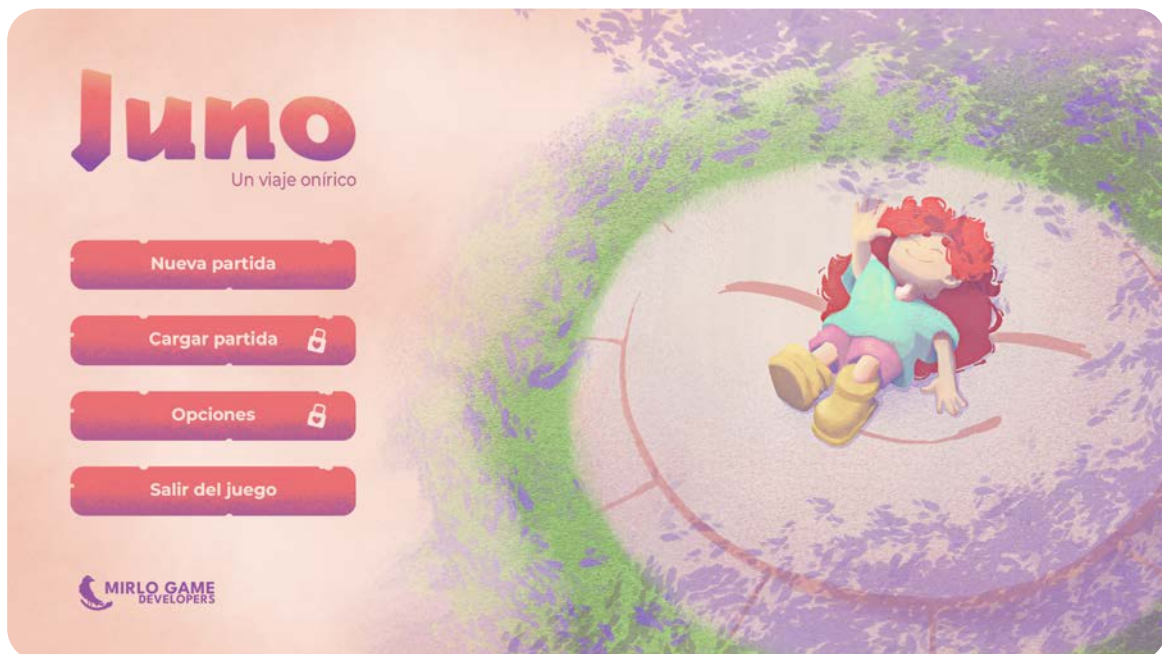




Diseño de interfaz

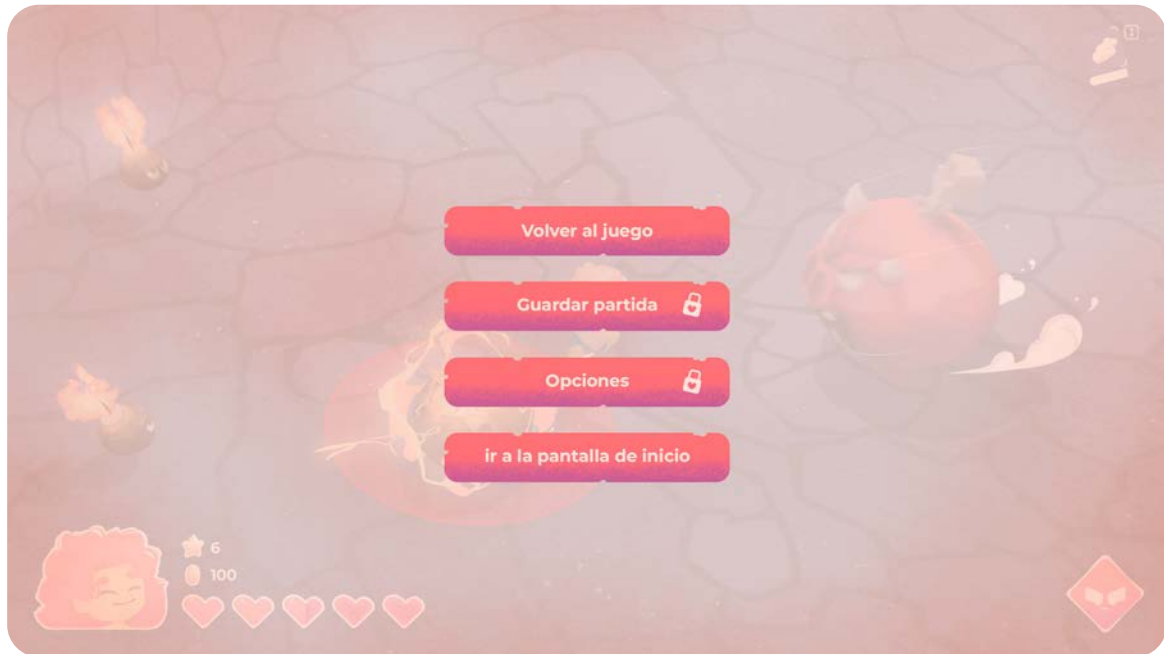
En nuestro juego, el HUD adoptará un estilo cartoon que parecerá estar dibujado a mano, aportando un toque visual único y atractivo. Este diseño estilizado asegurará que la información esencial sobre la vida del personaje, monedas, experiencia, habilidades, mejoras y objetos equipados se presente de manera clara y accesible. A pesar de su estética divertida y desenfadada, el HUD mantendrá una funcionalidad impecable, actualizándose en tiempo real sin sobrecargar la pantalla ni distraer al jugador.

Pantalla de inicio





Pantalla de pausa

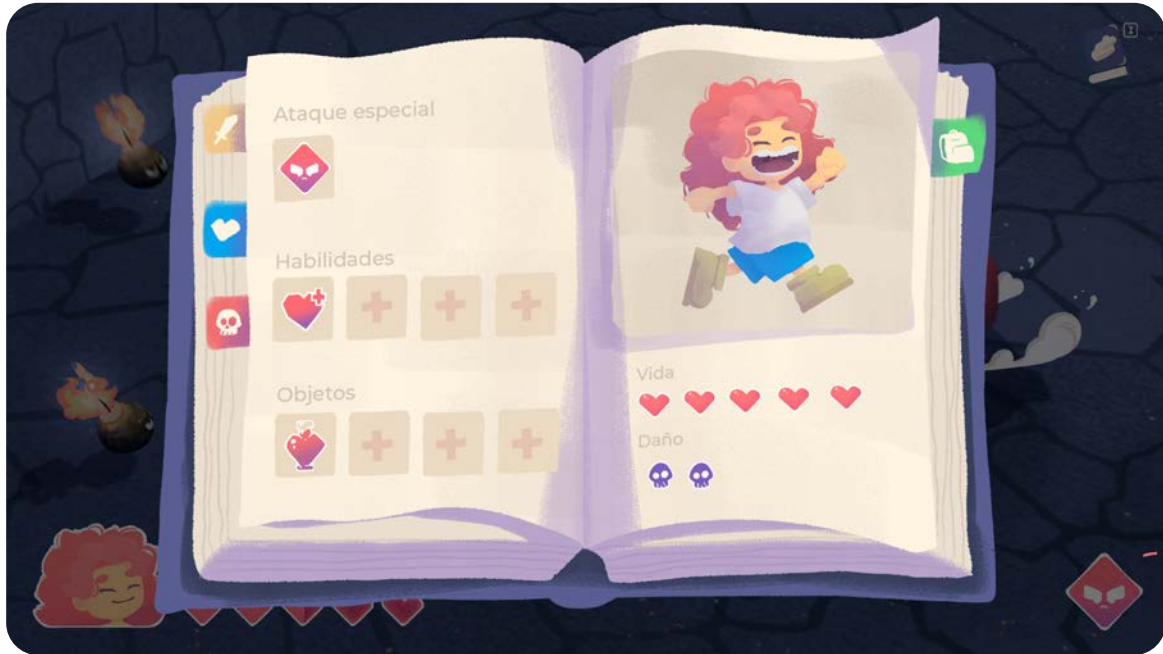


HUD (Head-Up Display)





Pantalla de inventario



Pantalla de glosario



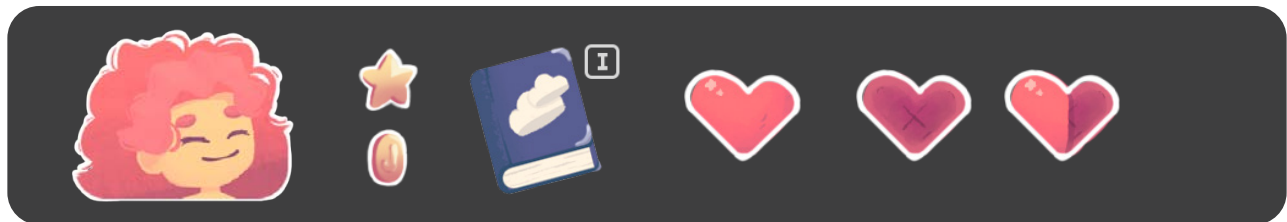


Iconos

Botones

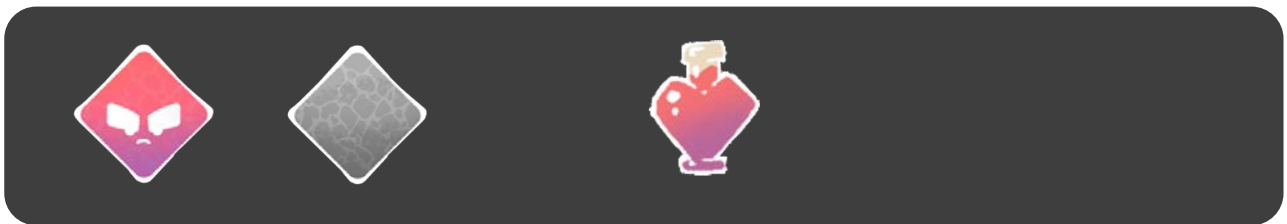


HUD



Habilidades

Pociones





Diseño Sonoro y Musicalización

Tanto la música como el sonido acompañarán las distintas zonas y habitaciones que contiene el videojuego, de manera que sea acorde con las emociones que se encuentran presentes dentro de este. A través de estos estímulos sonoros ayudará al jugador a adentrarse al mundo de Juno de manera inmersiva. Los escenarios tendrán relación con las cinco emociones primarias, y su entorno auditivo se encontrará siempre relacionado bajo el contexto de cada emoción, esto último viéndose reflejado tanto en la música como en la interacción con personajes y objetos que se encuentren deambulando en las habitaciones. A lo largo del videojuego permanecerá un instrumento clave que será la Kalimba, la cuál representará al personaje principal y su viaje a través de las distintas emociones. Dependiendo de si nuestro personaje principal esté explorando el mundo o combatiendo dentro de este, la música irá representando la intensidad de la situación a través de cambios de dinámicas musicales, así como de agógica. En el caso de los efectos especiales o SFX la ambientación de la ira incluirá sonidos de volcanes activos, lava, sonidos burbujeantes y de la tierra moviéndose; la alegría contará con el canto de los pájaros; la tristeza tendrá un efecto de acústica subacuática; el miedo hará uso del silencio y el espacio, poniendo énfasis en el eco y la reverberación de la sala; mientras que el asco ocupará sonidos asociados al limo o cieno, al lodo y moscas. Asimismo, en la interacción con personajes, sean estos enemigos o amigos, se obtendrá una respuesta sonora inmediata que se encuentre asociada a la emoción correspondiente de la habitación. En el lobby o vestíbulo principal se pretende ocupar música y sonidos que irradien calma y serenidad, ayudando a los jugadores a entrar en un estado de tranquilidad en una zona de descanso.



Propuesta de Narrativa



Historia

Acto 1: Introducción

1.1. Exposición:

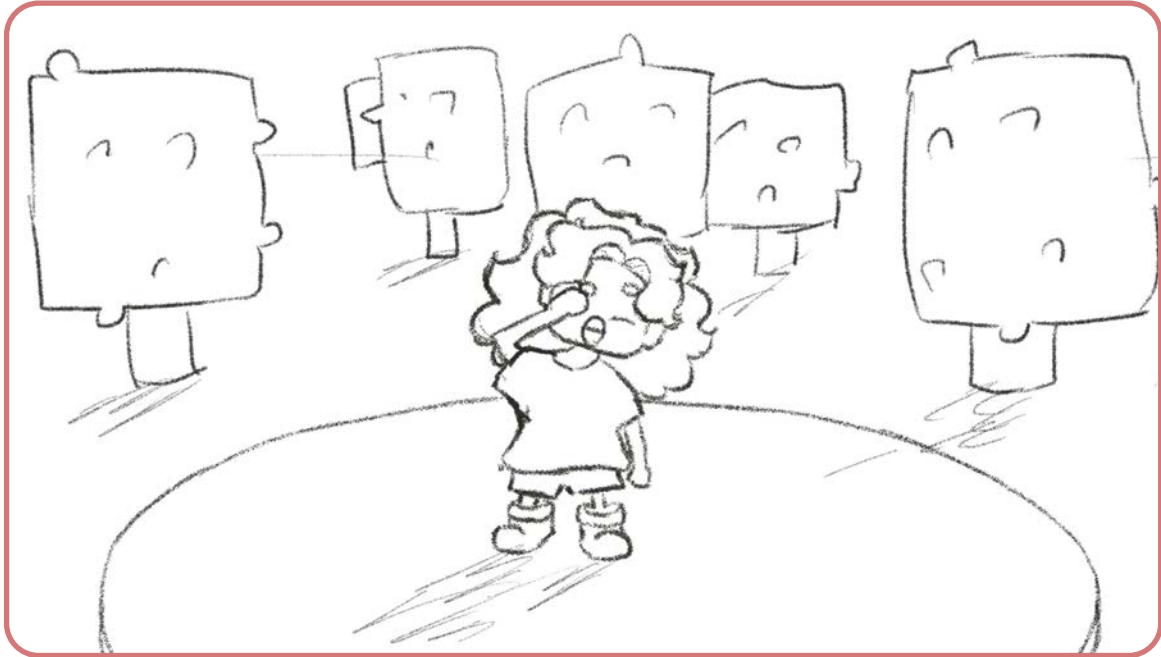
·Se introduce a Juno como una niña que ha comenzado recientemente la secundaria, enfrentando nuevos desafíos y sentimientos complejos. La presión social, los cambios en su entorno, y la necesidad de encajar la llevan a reprimir sus emociones.





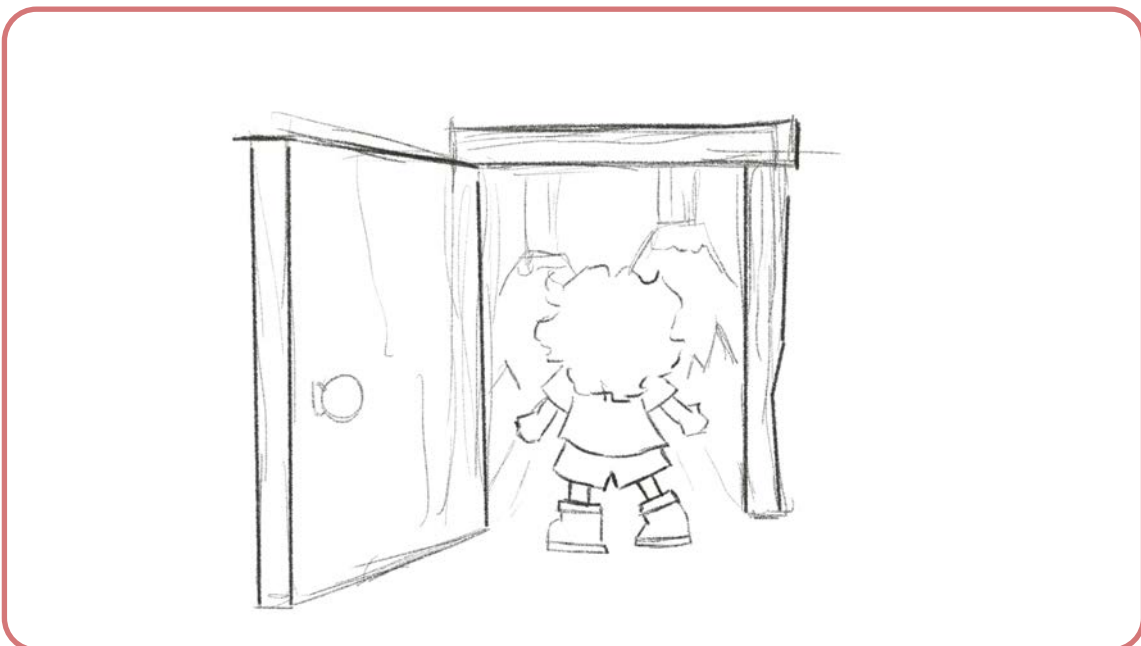
1.2. El Incidente Incitador:

·Una noche, después de un día particularmente estresante en la escuela, Juno tiene un sueño vívido. Se encuentra en un mundo extraño, donde una voz le dice que para encontrar la paz, debe recorrer y comprender cinco mundos, cada uno representando una de las emociones que ha reprimido.



1.3. Entrada en el Mundo de los Sueños:

·Juno decide embarcarse en este viaje onírico, entrando primero en el reino de la emoción que más necesita en ese momento. Así comienza su travesía para enfrentar y comprender sus emociones.

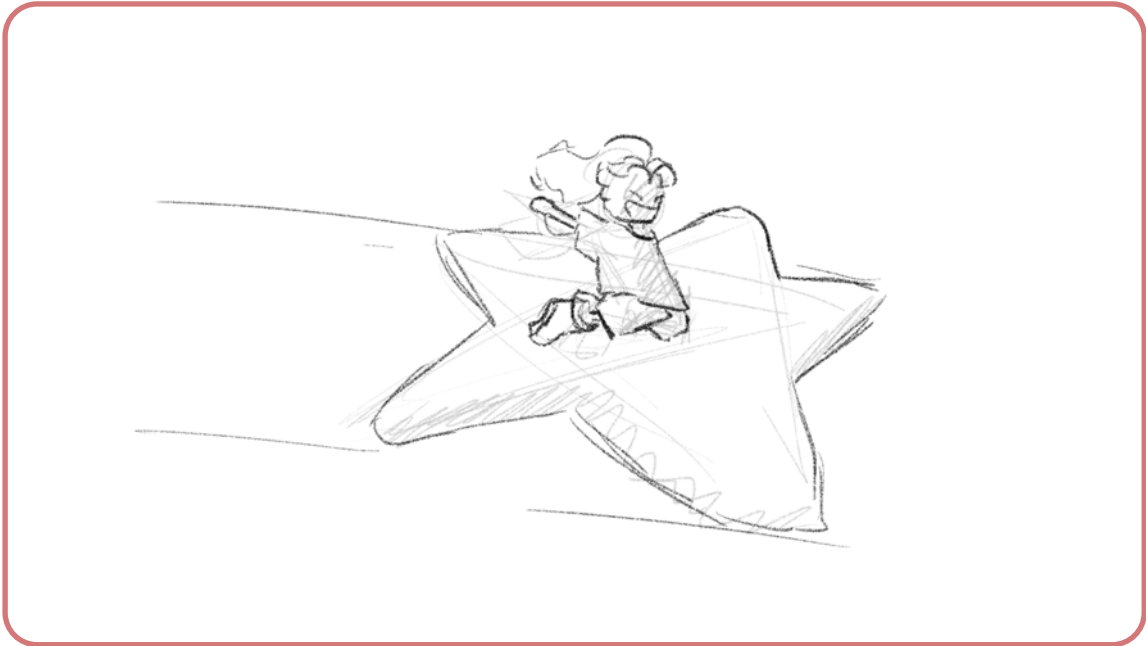




Acto 2: Confrontación

2.1. Exploración de los Mundos Emocionales:

- El Reino de la Alegría: Un mundo lleno de colores vibrantes, risas, y escenarios que representan la felicidad. Aquí, Juno recuerda momentos felices de su vida, pero también enfrenta la realidad de que ha reprimido su alegría por miedo a no ser comprendida o a perderla.



- El Reino de la Tristeza: Un mundo sombrío y melancólico, donde la lluvia nunca cesa. Juno se enfrenta a recuerdos tristes que ha intentado olvidar. Aquí, aprende que la tristeza es una emoción válida y necesaria para sanar.





- El Reino de la Ira: Un lugar caótico, lleno de volcanes y tormentas. La ira de Juno se manifiesta en forma de enemigos que debe enfrentar. Al final, entiende que la ira puede ser una fuerza motivadora si se maneja adecuadamente.

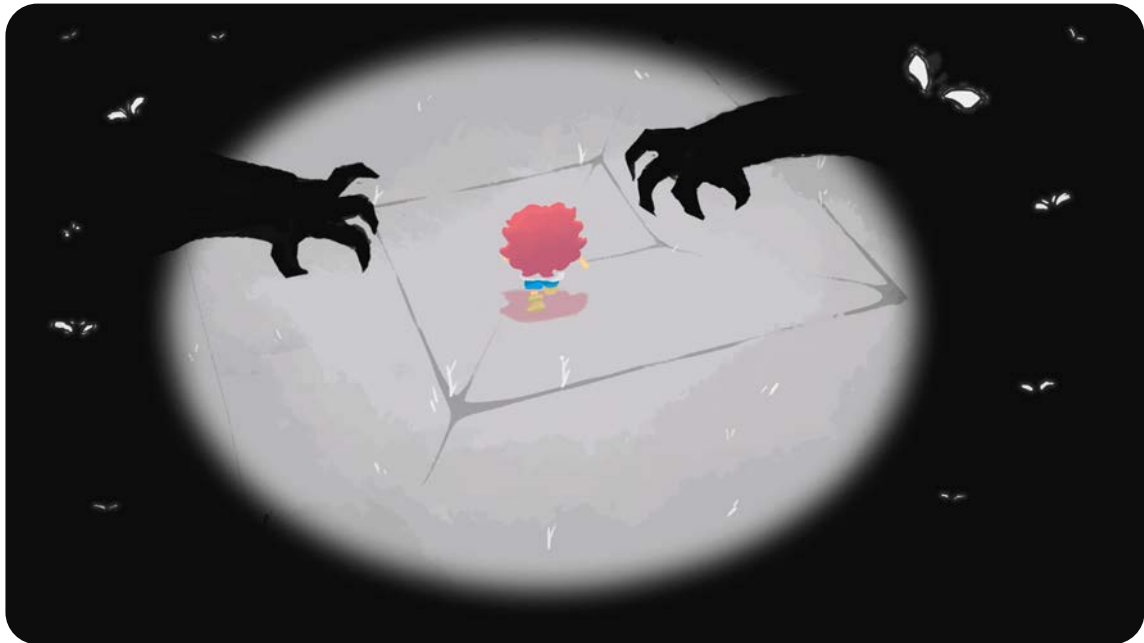


- El Reino del Asco: Un mundo extraño y perturbador, lleno de cosas que Juno encuentra repulsivas o incómodas. Aquí, debe confrontar sus prejuicios y aversiones, aprendiendo a aceptar las diferencias y comprender el asco como una emoción protectora.





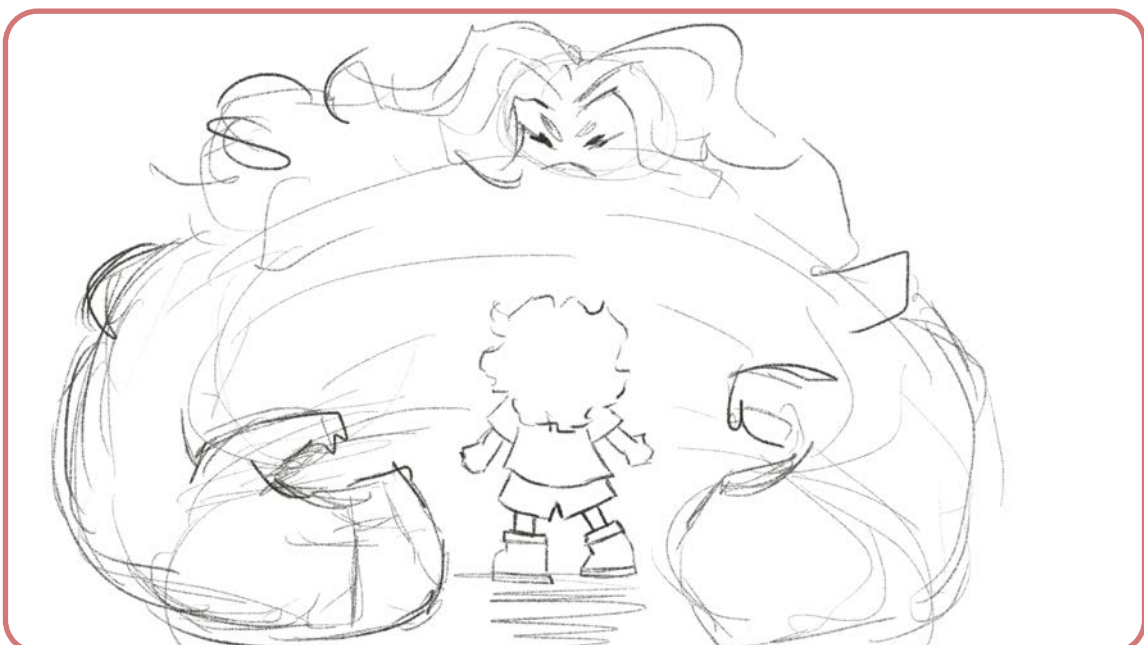
- El Reino del Miedo: Un mundo oscuro y lleno de sombras. Juno debe enfrentar sus mayores miedos, desde lo más pequeño hasta lo más grande. Al superar este reino, aprende que el miedo es natural, pero no debe controlarla.



Acto 3: Resolución

3.1. El Clímax:

- Confrontación Final: Juno llega a un reino donde todas las emociones se entrelazan, creando una entidad caótica que representa su conflicto interno. Aquí, debe utilizar lo que ha aprendido en su viaje para integrar todas las emociones en una comprensión unificada de sí misma.





3.2. Desenlace:

- Aceptación y Despertar: Juno acepta todas sus emociones, comprendiendo que son partes esenciales de su ser. Regresa al mundo real, despertando con una nueva perspectiva sobre sí misma y su vida.
- Nuevo Comienzo: Al final del juego, Juno enfrenta la secundaria con más confianza, expresando sus emociones de manera saludable. La historia cierra con una sensación de crecimiento y esperanza..





Personajes

(Perfil Psicológico y físico)

Personaje principal

Nombre: Juno

Edad: 14 años

Descripción física:

- Juno es un adolescente de estatura media, con cabello rojizo y ojos cerrados. Suele vestir de manera casual y cómoda, con colores diversos que reflejan su estado de ánimo cambiante.



Historia:

- Juno siempre ha sido una chica sensible, pero recientemente ha estado luchando por entender sus emociones. Después de una serie de eventos desencadenantes, Juno se encuentra atrapado en un viaje dentro de su propia mente, donde debe enfrentarse a sus emociones primarias: alegría, tristeza, miedo, enojo y asco. A medida que avanza en su viaje, Juno descubre secretos sobre su pasado y aprende a aceptar y abrazar todas las partes de sí mismo.

Objetivos:

- El principal objetivo de Juno es explorar su mente y comprender sus emociones para encontrar la paz interior y el autoconocimiento. A lo largo del juego, busca respuestas a preguntas sobre su identidad y su lugar en el mundo.



Propuestas Mecánicas



Gameplay

Gameloop de combate

Iniciar Combate:

Inicio: Juno se enfrenta a enemigos basados en la emoción del mundo.

Combate:

Ataques Básicos y Especiales: Juno puede realizar ataques básicos (click derecho) y especiales (click izquierdo) dependiendo del arma o habilidad equipada.

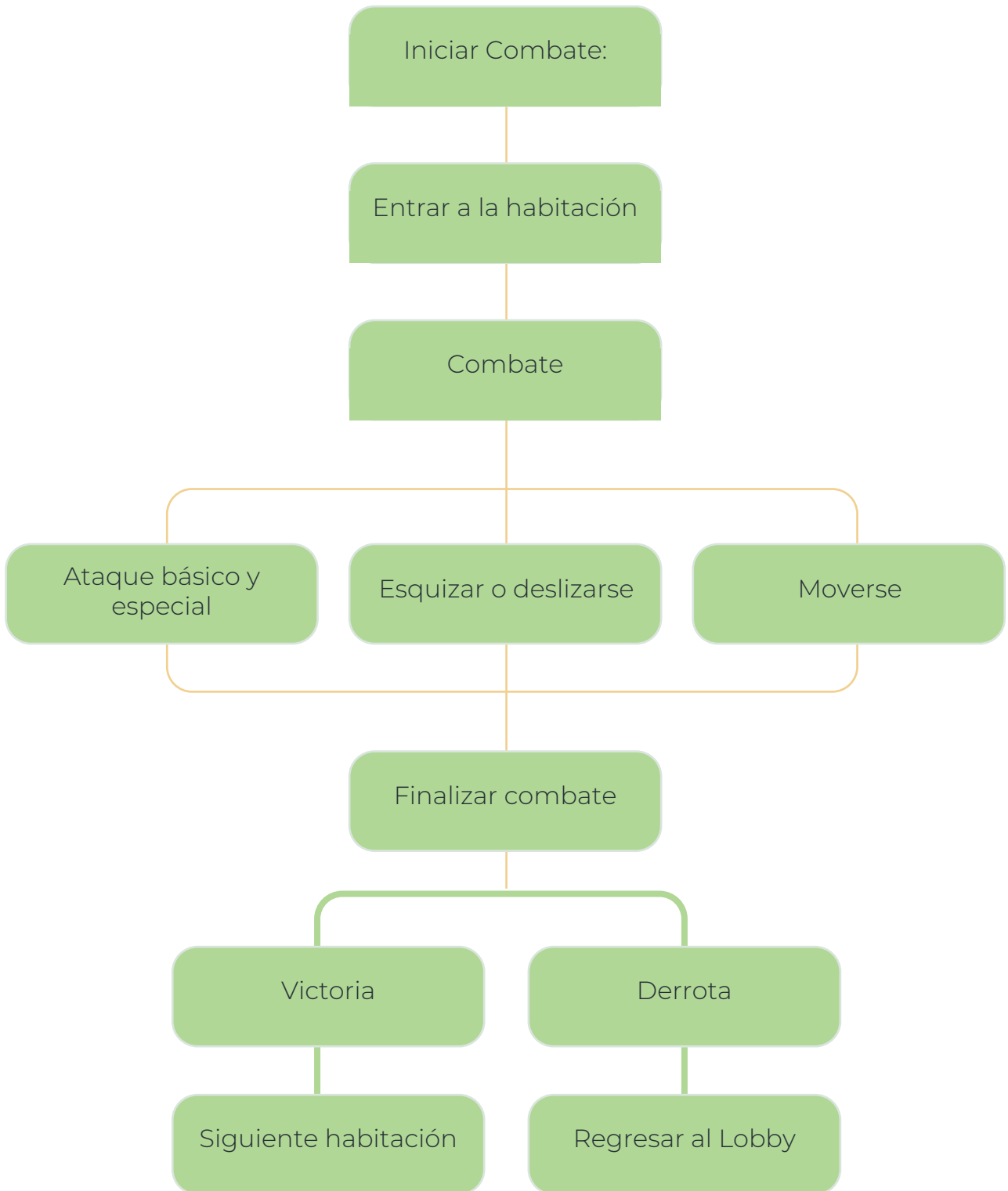
Esquivar y Deslizarse: Juno puede esquivar ataques enemigos deslizándose (Space) para evitar daño y reposicionarse.

Finalización del Combate:

Victoria: Al derrotar a todos los enemigos, el jugador recibe recompensas adicionales (monedas, objetos especiales) y puede pasar al Coreloop de elección de recompensas.

Derrota: Si la salud de Juno llega a cero, el jugador pierde progreso y debe reiniciar desde el lobby, conservando la experiencia y las monedas.







Gameloop de escenas

Narrativa y Exploración:

Interacción: Juno explora la habitación, interactuando con el entorno y NPCs. Estas interacciones revelan información sobre la emoción del mundo o fragmentos de la historia.

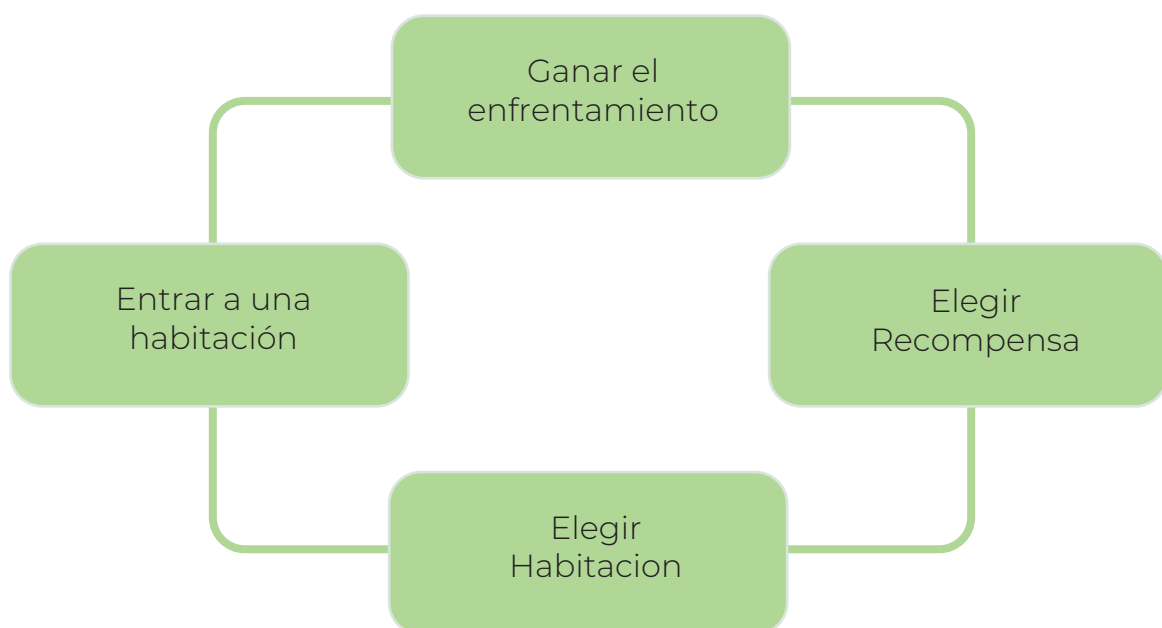
Resolución de Puzzles: Algunos encuentros requieren resolver puzzles. La solución puede depender de la observación, la lógica, o la manipulación de objetos en el entorno.

Progresión:

Desbloqueo de Acciones: Algunas acciones desbloquean partes de la historia.

Elección de Recompensa: Tras completar la escena, el jugador puede elegir una recompensa que puede ser narrativa (por ejemplo, recuerdos) y funcional (habilidades u objetos).

Elección de habitaciones: Tras completar la habitación, el jugador puede elegir una puerta que determinará el siguiente desafío. Este desafío puede consistir en una batalla, la resolución de un puzzle, una interacción con NPCs o el acceso a una tienda.



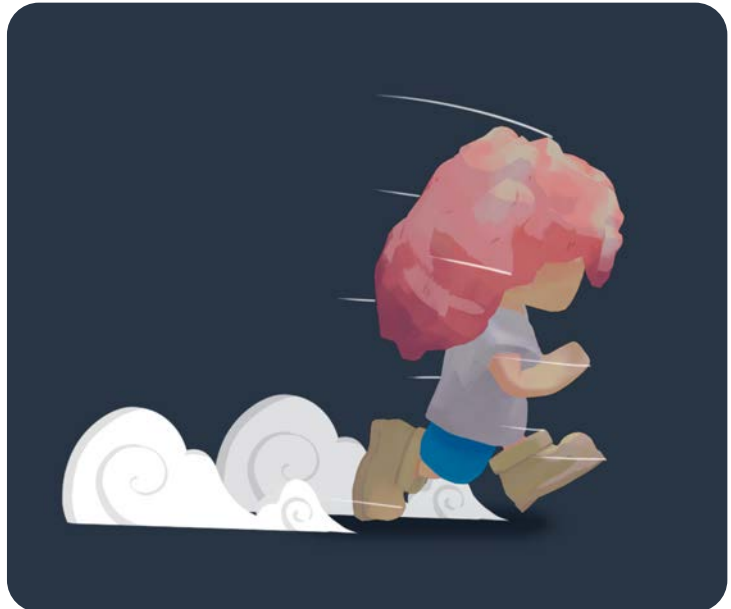


Mecánicas

1. Movimiento y Exploración

Descripción: Juno puede moverse libremente por las habitaciones y escenarios, interactuando con objetos y personajes. La exploración es clave para descubrir secretos y avanzar en la narrativa.

- **Movimiento:** W (adelante), A (izquierda), S (atrás), D (derecha)
- **Interacción:** E (para interactuar con objetos y personajes)
- **Esquivar:** Espacio (Juno se desliza rápidamente en la dirección en que se está moviendo, útil para evitar ataques o moverse más rápido)



2. Combate

Descripción: Enfrentamientos directos con enemigos que representan las emociones del mundo. Juno utiliza una combinación de ataques básicos y habilidades especiales, mientras gestiona el posicionamiento.

- **Ataque Básico:** Click Izquierdo (Juno ataca con su arma principal, realizando combos si se mantiene presionado)
- **Ataque Especial:** Click Derecho (Juno utiliza una habilidad especial equipada, que puede tener un cooldown o consumir recursos)

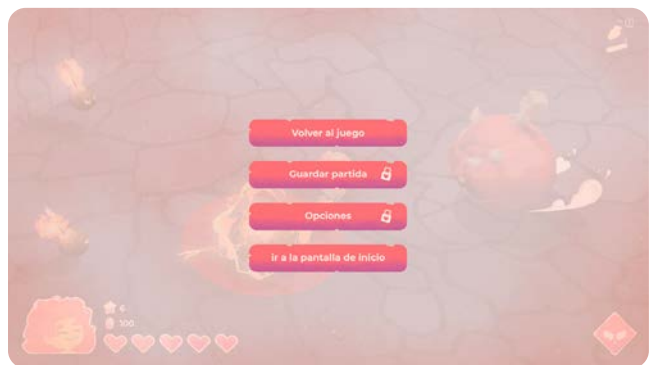
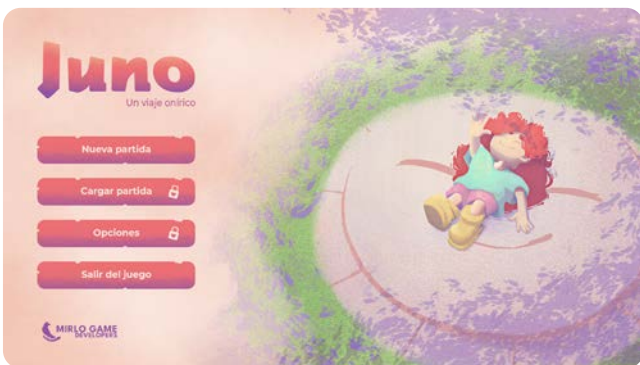




3. Menú e Inventario

Descripción: Juno tiene acceso a un menú para gestionar sus habilidades, equipamiento, y objetos recolectados durante la aventura.

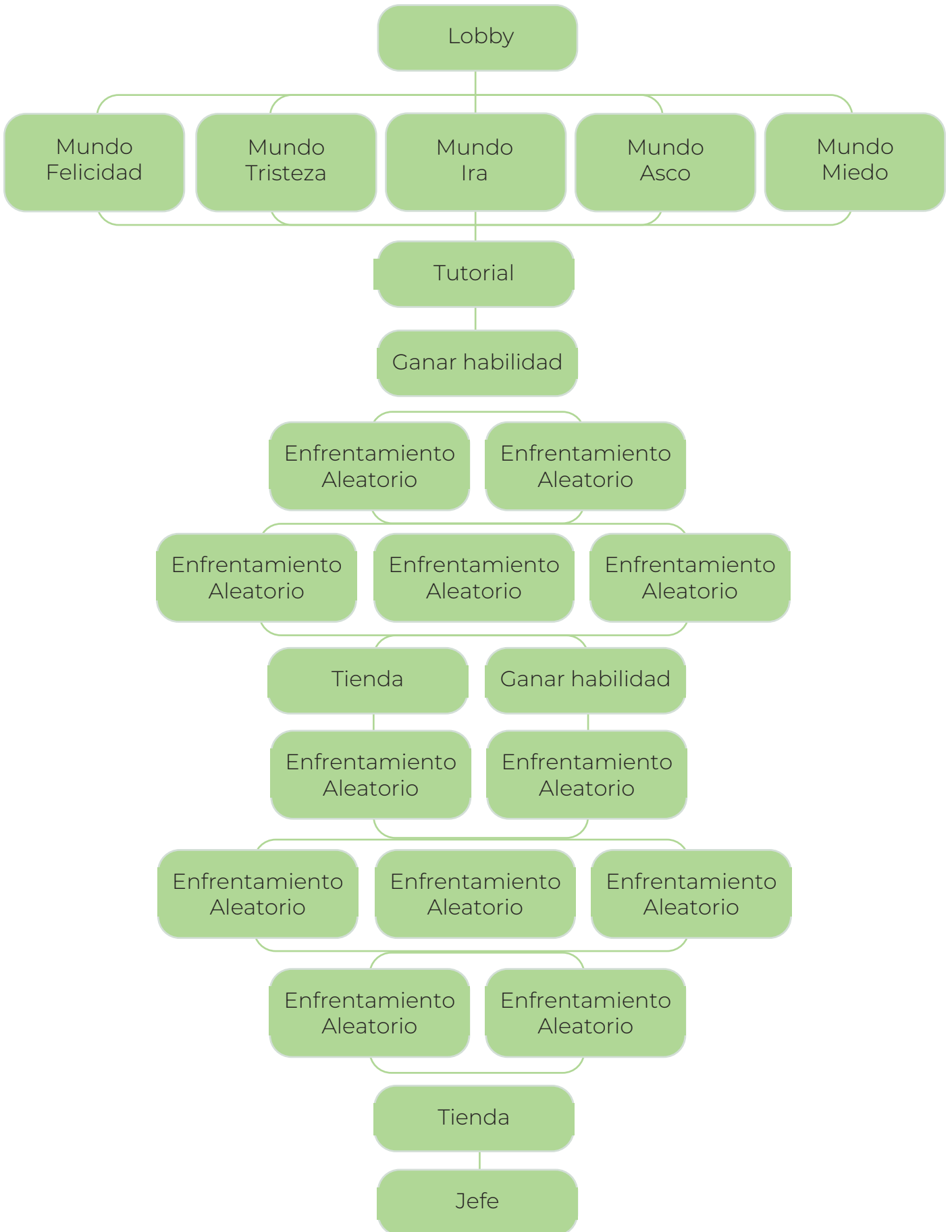
- **Abrir Menú Principal:** Esc (pausa el juego y abre el menú principal)
- **Abrir Inventario:** I (accede al inventario para ver estadísticas, objetos, habilidades o arma)
- **Guardar/Guardar Rápido:** F5 (guardar rápidamente la partida)
- **Cargar Partida:** F9 (cargar una partida guardada previamente)





Estructura y diseño de Niveles de juego



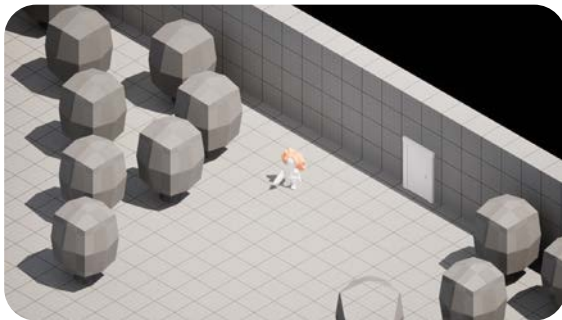




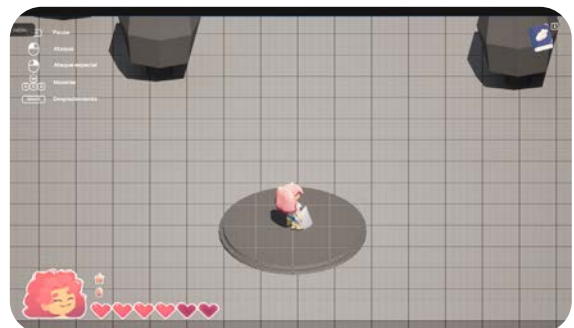
Prototipo

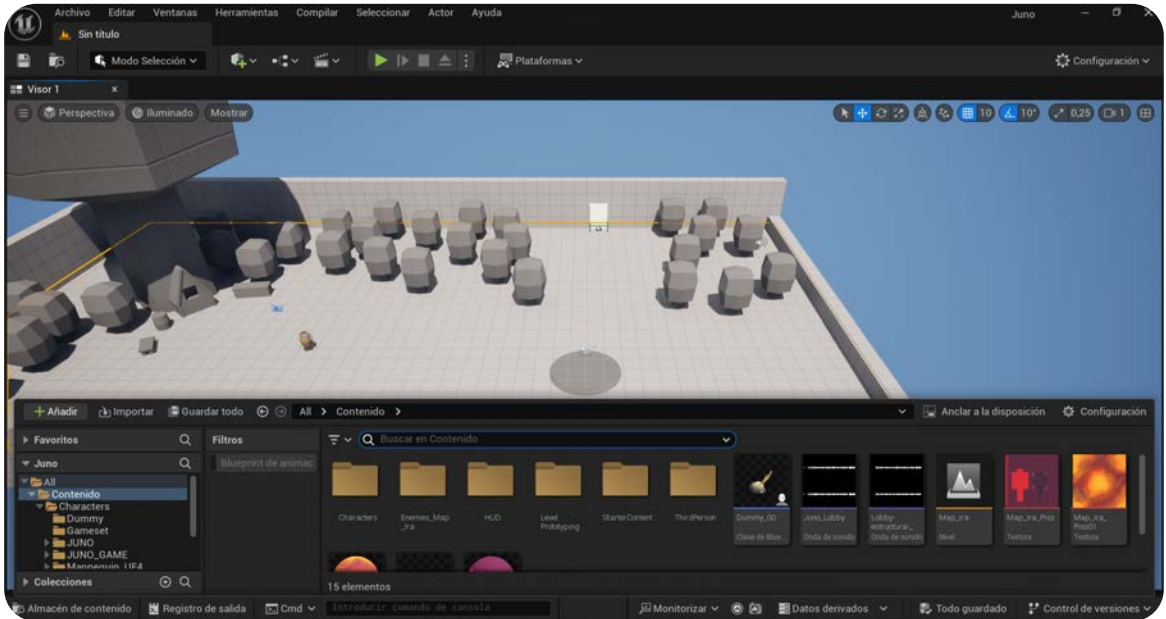
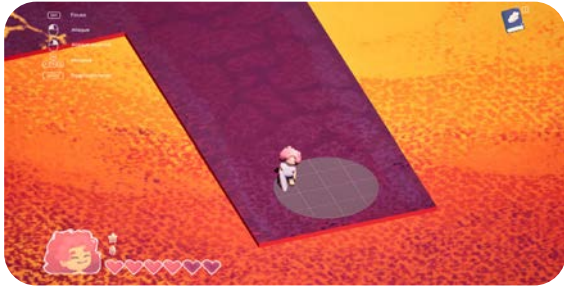
Para este prototipo se trabajó en el motor gráfico Unreal Engine 5, donde se realizó la maquetación directamente en el software. En esta etapa, se logró demostrar la movilidad del personaje, el cambio de escenas y mundos, así como la implementación de enemigos. Además, Unreal Engine 5 resultó ser ideal para integrar elementos tanto en 3D como en 2D.

Prototipo 00



Prototipo 01







Teaser Trailer

Se plantea la creación de un teaser trailer para ser presentado ante publishers o fondos de financiamiento. El objetivo es demostrar el progreso en la realización del videojuego, así como mostrar la dirección creativa y narrativa del proyecto.

Orden de escenas:

Pantalla: Escenas informativas o complementarias.

Gameplay: Escenas que muestran el juego en acción.

Historia: Escenas animadas o ilustradas.

Estructura del Trailer

Historia: Escena de Juno con un ataque de ansiedad al no entender lo que le está pasando.

Historia: Juno cayendo en la cama para dormir.

Pantalla: Logo de la desarrolladora.

Gameplay: Juno despertando en el lobby y observando todo a su alrededor.

Pantalla: Mensaje "Explora las emociones".

Gameplay: Juno caminando por los distintos mundos.

Gameplay: Demostración de las habilidades de Juno.

Gameplay: Escena donde el mundo "Lobby" se restaura conforme el jugador progresa en la historia.

Gameplay: Uso de tienda, selección de habilidades e inventario.

Historia: Interacción de Juno con un NPC.

Gameplay: Enfrentamiento con un jefe que grita y lucha contra Juno.

Historia: Escena de Juno con todas las emociones saliendo de su cabeza.

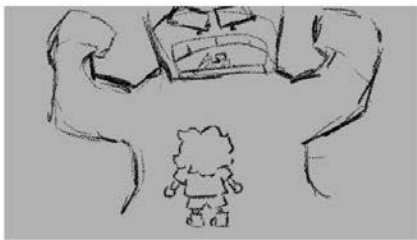
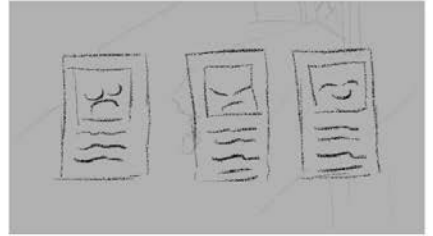
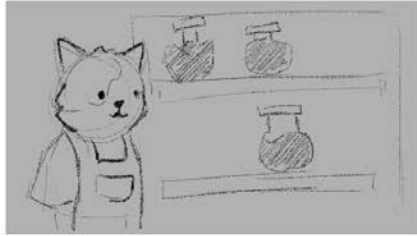
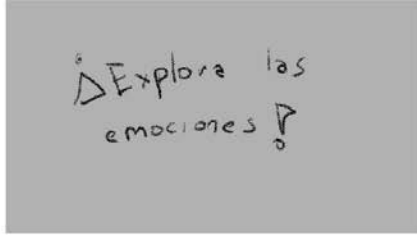
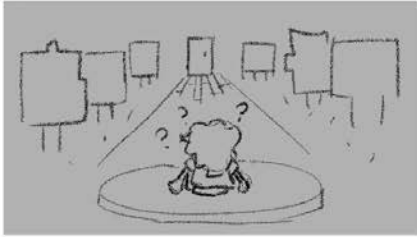
Pantalla: Logo del juego alejándose.

Pantalla: Ilustración final, logo del juego y el mensaje "Próximamente".





Storyboard:



Propuestas Descartadas



Este proyecto tiene como base mi proyecto de final de 4to año de Diseño, el cual también estuvo enfocado en la salud mental. Para dicho proyecto, se desarrollaron las siguientes piezas:

Arte conceptual



100

100

100

100

100



JUNO





Diseño de escenarios





Diseño de personajes





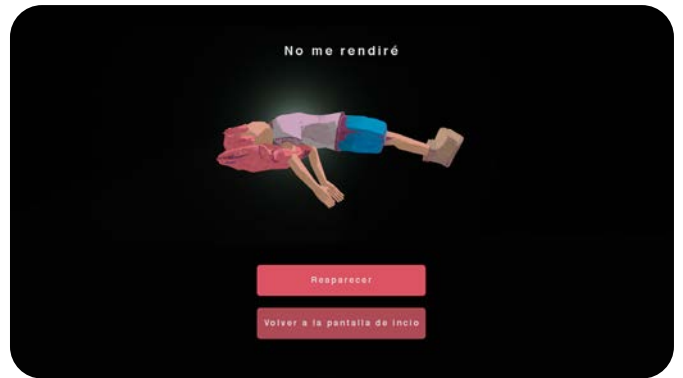
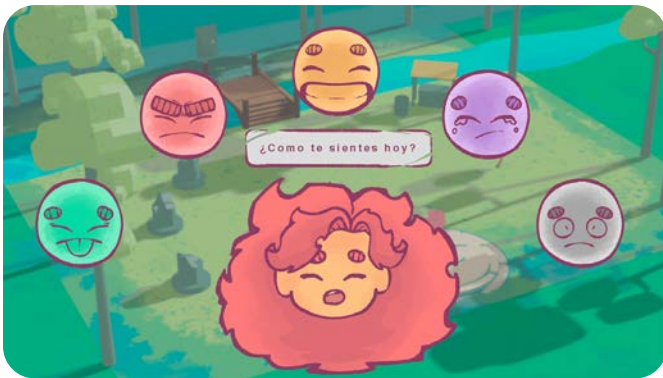
Modelados 3D



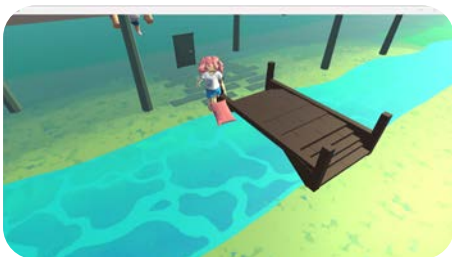


Mockup





Prototipo



Capitulo 6

Sistema Productivo



Escenario Material

Uso

Poder explorar y comprender las características distintivas de las emociones primarias.

Forma y Función

Videojuego del género de gameplay, consiste en un juego de Rol, Aventura con mecánicas de RogueLite.

Forma y Función



Archivos de código fuente

- Archivos de configuración del proyecto (como archivos .csproj para proyectos C# en Unreal Engine 5).





Archivos de Recursos Gráficos:

- Texturas (archivos de imágenes como PNG, JPG, o formatos específicos de texturas).
- Modelos 3D (archivos como FBX, OBJ).
- Animaciones (por ejemplo, archivos de animación en formato FBX).
- Archivos de diseño y arte (como archivos de Photoshop o archivos de diseño vectorial).



Archivos de Sonido:

- Archivos de audio (MP3, WAV, etc. para efectos de sonido y música).



Archivos de Configuración del Motor de Juego:

- Archivos de configuración del motor de juego Unreal Engine 5
- Archivos de Compilación y Ejecutables
- Archivos ejecutables del juego .exe





Escenario de Comunicación

Publicidad

Los medios fundamentales para la difusión de nuestro videojuego incluyen:

- **Trailers Reveladores:**

La creación de trailers impactantes que ofrecen una visión intrigante de la narrativa y la jugabilidad del juego, brindando a los espectadores un vistazo emocionante de lo que está por venir.



Juno - Un viaje onírico - Launch Trailer - PC Games



MirloGames

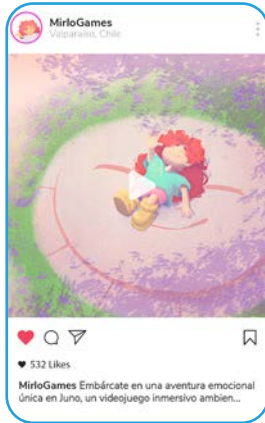
👍 0



➦ Compartir

⬇️ Descargar





- **Promoción Pagada en Redes Sociales:**

Estrategias publicitarias pagadas en plataformas sociales como Instagram, YouTube o Twitch, destinadas a compartir contenido cautivador, como anuncios, avances, capturas de pantalla y material exclusivo, amplificando así la visibilidad del juego.

- **Demostraciones y Versiones Beta:**

La implementación de demostraciones jugables y versiones beta que otorgan a un selecto grupo de jugadores acceso anticipado al juego. Este enfoque no solo promueve el título, sino que también estimula la participación de la comunidad.

- **Colaboraciones y Patrocinios:**

La colaboración estratégica con influencers y creadores de contenido que evalúan y promocionan el videojuego, aprovechando sus seguidores y su alcance para aumentar la visibilidad del juego.

- **Sitio Web Personalizado:**

Desarrollar y mantener un sitio web personalizado tanto para el estudio desarrollador como para el videojuego en sí. Esto no solo proporciona una plataforma central para obtener información detallada, sino que también contribuye al posicionamiento en los motores de búsqueda como Google o Bing.



Juno - Un viaje onírico - Launch Trailer - PC Games





- **Participación en Eventos y Ferias de Videojuegos:**

La presencia activa en eventos y ferias reconocidos de la industria, como Gamecom, GDC o Bitfestival, donde se llevará a cabo el anuncio y la promoción en persona del producto, conectando directamente con la audiencia y la prensa especializada.



- **Acceso Anticipado:**

La implementación de un acceso anticipado que permite a los jugadores disfrutar del juego días antes del lanzamiento oficial, generando expectación y permitiendo que la comunidad participe activamente en la fase previa al lanzamiento.

Estas estrategias combinadas aseguran una cobertura integral en diversos canales, desde las redes sociales hasta eventos presenciales, maximizando así la exposición y el interés en el videojuego.





Marca



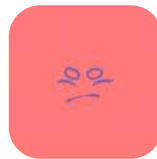
#7c61a7



#ffd595



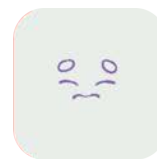
#00a5ef



#f27879



#a0f493



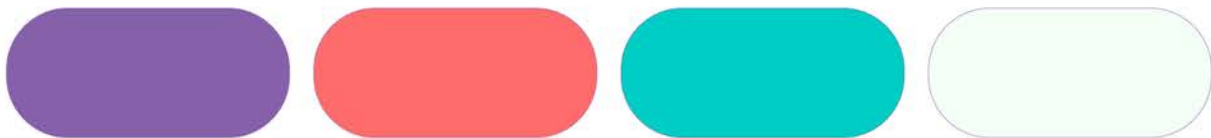
#e9edea



Aa Aa Montserrat

Aa Commerce





#7c61a7

#ff6b6b

#4ecdc4

#f7fff7



Aa League Spartan Bold
Aa League Spartan Medium



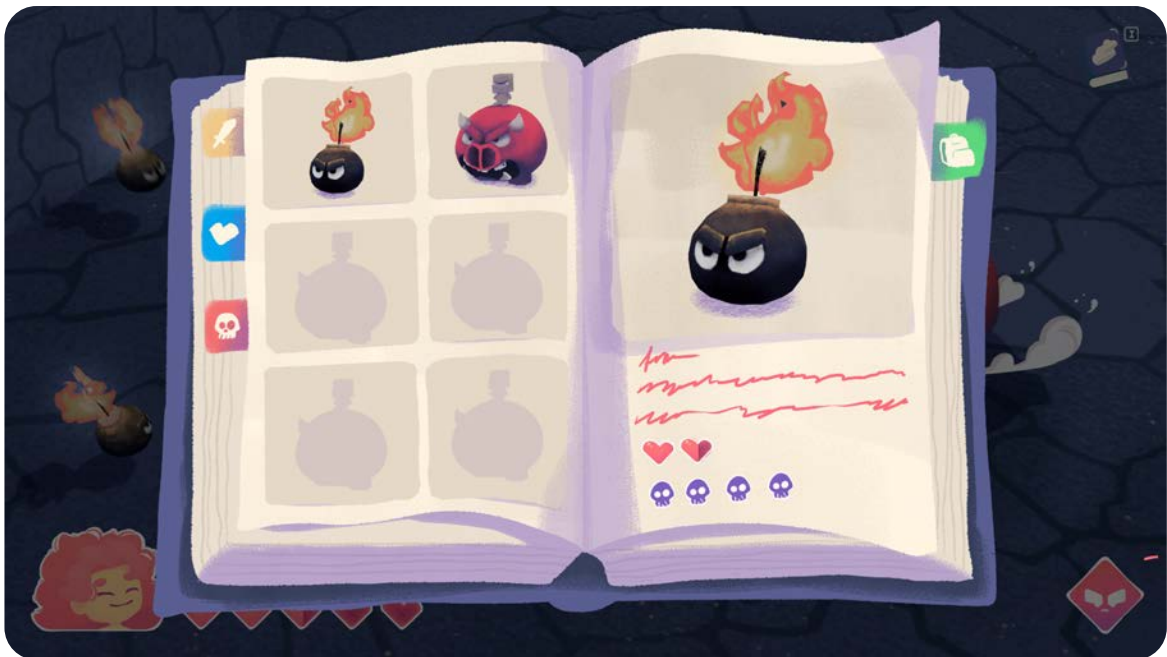


Soportes digitales

Como parte del soporte digital, se ha incorporado un tutorial interno dentro del juego que abarca tanto las mecánicas básicas como las avanzadas. Este tutorial tiene como objetivo proporcionar a los jugadores una comprensión completa de cómo interactuar y dominar las distintas funciones del juego.



Además, se ha incluido un glosario detallado que abarca los aspectos fundamentales del juego. En este recurso, los jugadores encontrarán información exhaustiva sobre la historia, los personajes, los mapas y las combinaciones de combos. Este glosario no solo actúa como una referencia útil, sino que también contribuye a la inmersión del jugador al ofrecer detalles significativos y contextualizados sobre los elementos clave del juego. Estos recursos educativos aseguran que los jugadores estén bien equipados para explorar y disfrutar plenamente de la experiencia de juego.

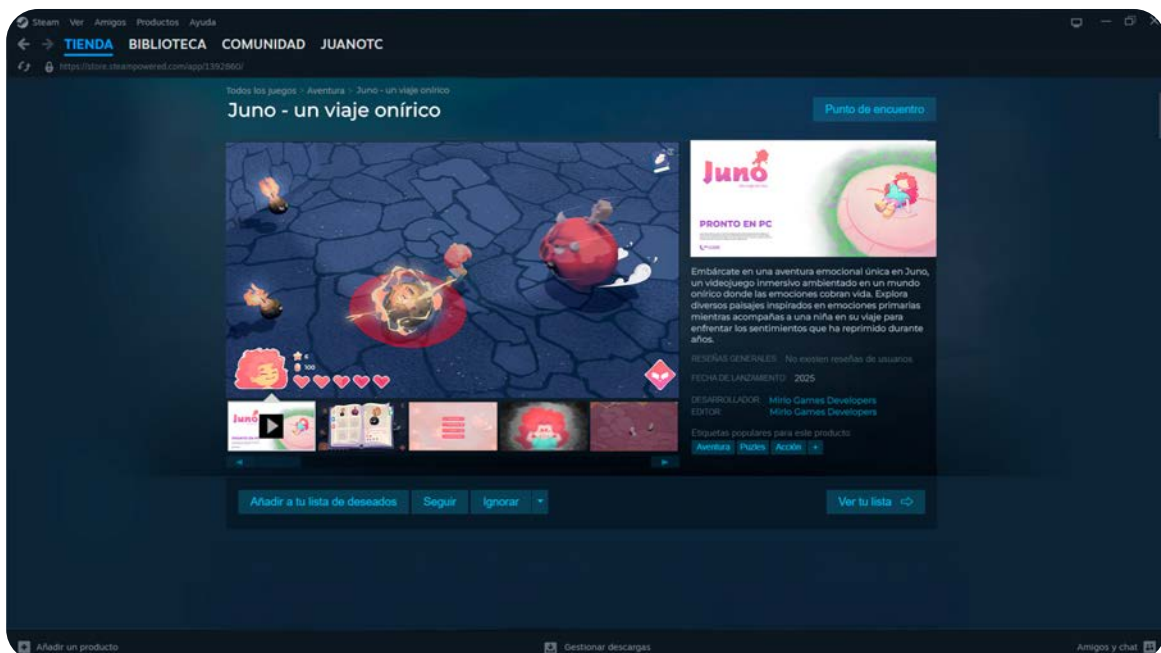




Embalaje

Visualización y presentación en plataformas de distribución de videojuegos como Steam, Epic Games o PlayStation Store.

El lanzamiento digital seguirá las pautas establecidas por distribuidores líderes como Steam o Epic Games. Incluirá un formato que presenta el logo, capturas de pantalla, trailers, descripción detallada y especificaciones técnicas del videojuego. Se busca ofrecer a los usuarios una experiencia informativa y atractiva, respetando las normativas de las plataformas en línea para asegurar una presentación profesional y coherente.





Escenario de Consumo

Distribución

Manera virtual a través de plataformas consolidadas como Epic Games o Steam.

Punto de venta

Plataformas Digitales: como Steam, Epic Games Store, GOG, o las tiendas en línea de consolas como PlayStation Store, Xbox Store y Nintendo eShop. Estas plataformas ofrecen una amplia visibilidad y acceso a una amplia audiencia.

Servicios de Suscripción: como Xbox Game Pass o EA Play, para aumentar su visibilidad y llegar a una base de usuarios suscriptores.

Público y Posicionamiento

Dirigido a jóvenes de entre 14 y 24 años de nicho, enfocado en jugadores inexpertos clasificados como Aventureros y Triunfadores según la Taxonomía de Bartle.





Escenario de Transformación

Tecnología

Motor principal: Unreal Engine 5: Motor principal para el desarrollo del videojuego. Incluye herramientas para modelado básico, iluminación, scripting visual (Blueprints) y físicas avanzadas.

Modelado y animación 3D: Crear personajes, entornos, objetos y animaciones.

Software: Blender; Autodesk Maya; 3ds Max; ZBrush.

Texturizado y materiales: Crear texturas y materiales realistas para tus modelos 3D.

Software: Adobe Substance Painter; Adobe Photoshop.

Creación de audio y música: Componer música, diseñar efectos de sonido y ajustar audio.

Software: Audacity; Reaper ; FMOD Studio; Ableton Live o FL Studio.

Diseño 2D: Diseñar interfaces de usuario (UI), arte conceptual y elementos 2D.

Software: Adobe Photoshop; Clip Studio Paint; Affinity Designer.

Control de versiones: Colaboración en equipo y seguimiento de cambios en el código y assets.

Software: Git; GitHub o GitLab; Perforce.

Testing y depuración: Probar y optimizar el rendimiento del juego.

Software: Unreal Insights; RenderDoc.





Procesos de fabricación y armado

1. Preproducción

- Definir concepto, historia y narrativa.
- Investigar referencias visuales, sonoras y de inteligencia emocional.
- Diseñar mecánicas principales, HUD y estructura del juego.
- Crear un prototipo inicial y realizar pruebas.
- Planificar cronograma, presupuesto y asignación de roles.

2. Producción

- Modelar personajes, escenarios y assets con animaciones fluidas.
- Programar mecánicas, selección de recompensas y optimizar código.
- Diseñar niveles temáticos ajustando dificultad y balance.
- Componer música y crear efectos de sonido adaptativos.
- Realizar pruebas extensivas y corregir errores.

3. Postproducción

- Optimizar rendimiento y pulir gráficos y audio.
- Diseñar estrategias de marketing y material promocional.
- Lanzar en plataformas seleccionadas y recopilar retroalimentación.

Control de calidad

Clasificación de Edad (ESRB, PEGI, etc.): Obtener una clasificación de edad apropiada para el juego es esencial. Organizaciones como la ESRB (Entertainment Software Rating Board) en América del Norte, PEGI (Pan European Game Information) en Europa, y otros sistemas de clasificación en diferentes regiones, proporcionan etiquetas de edad para indicar el contenido apropiado en términos de violencia, lenguaje, temas y otros elementos.

Pruebas de Jugabilidad (Testing): Realizar pruebas exhaustivas de jugabilidad para identificar y corregir errores, glitches y problemas de rendimiento. Asegurarse de que el juego sea equilibrado y proporcionar una experiencia de juego satisfactoria.

Accesibilidad: Garantizar que el juego sea accesible para una variedad de jugadores, considerando características como subtítulos, opciones de color, ajustes de dificultad y controles personalizables.





Rendimiento Técnico: Optimizar el rendimiento del juego para asegurar que funcione sin problemas en las plataformas previstas, ya sea en consolas, PC o dispositivos móviles. Esto incluye la optimización de gráficos, velocidad de cuadros por segundo (FPS) y tiempos de carga.

Cumplimiento Legal y Ético: Asegurarse de que el juego cumpla con todas las leyes y regulaciones aplicables en las regiones donde se distribuirá. Esto incluye cuestiones de derechos de autor, privacidad y cualquier otro requisito legal.

Actualizaciones y Soporte Post-Lanzamiento: Planificar y preparar actualizaciones y soporte post-lanzamiento para abordar problemas emergentes, mejorar la experiencia del jugador y agregar contenido adicional si es necesario.





Propuesta económica

Existen diversas maneras de financiar un videojuego, como participar en fondos concursables, realizar campañas de crowdfunding en plataformas como Kickstarter o contactar directamente con un publisher. Estos métodos ofrecen distintas oportunidades de financiamiento y apoyo para el desarrollo del proyecto.

A continuación, se detallan los tipos de financiamiento más acordes para este proyecto:

Fondos concursables

Listado de fondos disponibles para videojuegos en Chile.

Los siguientes montos son estimados, debido a que pueden variar según los años.

Fondo	Monto Máximo	Requisitos
Fondo Audiovisual	\$70.000.000 CLP	Proyecto audiovisual interactivo (videojuegos)
CORFO	\$100.000.000 CLP	Prototipo y plan de negocios, potencial internacional
FIC - Industria Creativa	\$50.000.000 CLP	Proyecto cultural e innovador
Start-Up Chile	\$30.000.000 a \$60.000.000 CLP	Innovación y potencial de escalabilidad
Innovación Abierta (Ministerio de Ciencia)	\$50.000.000 CLP	Innovación tecnológica con aplicación en videojuegos





Producción de videojuegos - Fondo Audiovisual

El mes de agosto de 2024, este proyecto se postuló al Fondo Audiovisual en Producción de Videojuegos en la etapa de preproducción, con una estimación para su finalización en mayo de 2025. Esta postulación financiará al menos un año de trabajo con un equipo compuesto por 4 personas: un diseñador, dos programadores y un músico, tiempo suficiente para desarrollar una demo y un tráiler que permitan presentar el proyecto ante un publisher o postular a otro fondo y asegurar un financiamiento estable.

Para este fondo, se solicitaban los siguientes documentos:

Propuesta técnico-financiera

Propuesta creativa

- **Propuesta de contenido y diseño:** Documento que describe el diseño del videojuego, incluyendo sus mecánicas y el enfoque narrativo y visual.
- **Documento de prototipo interactivo:** Una demo que demuestre las mecánicas principales del videojuego de manera jugable, permitiendo una evaluación práctica del concepto.

	Doc_DocumentoPostulacion	17-12-2024 0:54	Opera Web Docu...	35 KB
	Formulario_de_presupuesto_EL VIAJE DE ...	29-08-2024 13:50	Hoja de cálculo d...	27 KB
	GGD-El Viaje de Juno	29-08-2024 13:34	Opera Web Docu...	3.178 KB



Creador: 20658401-7 | Origen: Administrador | Creado: 29-08-2024 14:02 | v2.0.1.4 |

• RESUMEN DE LA POSTULACIÓN

1. DATOS PROYECTO

Nombre Proyecto	: El Viaje de Juno
Folio	
Fecha de creación de Postulación	: 28-08-2024
Fecha de Envío	: 29-08-2024

2. DATOS DEL CONCURSO

Concurso	: Fondo Audiovisual / Producción de Videojuegos / Única - \$45.000.000
Fecha de cierre del Concurso	: 29-08-2024 17:00:00





Publisher

Para contextualizar un publisher es una empresa que financia, promocio-
na y distribuye videojuegos. Además de proporcionar recursos económi-
cos, los publishers a menudo manejan la comercialización, la distribución,
y en ocasiones la parte de producción del juego. Ellos se encargan de po-
ner el videojuego en el mercado, ya sea en plataformas digitales o físicas,
y proporcionan apoyo logístico y de marketing.

En el caso de este proyecto, un tipo de publisher que se ajustaría bien es
un publisher indie. Este tipo de publisher valora los juegos con un fuerte
componente artístico, de diseño y con historias profundas.

Existen diversas maneras de contactar o obtener el financiamiento de un
publisher. Algunas de las opciones más efectivas incluyen:

Plataformas de postulación:

IndieDB y Itch.io son dos plataformas donde puedes subir tu videojuego a
la nube, permitiendo que sea visualizado por publishers interesados. Estas
plataformas son ideales para juegos independientes y permiten que los
publishers encuentren proyectos innovadores.

Eventos de demostración o contacto directo:

Participar en eventos como PAX (Penny Arcade Expo), Game Developers
Conference (GDC) o EGX te brinda la oportunidad de exponer tu videojue-
go y conectar directamente con publishers. Estos eventos permiten mos-
trar demos o trailers de tu juego a los encargados de empresas, lo que
aumenta las probabilidades de obtener financiamiento o distribución.

Redes Sociales y Foros

- **Twitter:** Muchos publishers indie están activos en Twitter, especialmen-
te en comunidades como #IndieDev o #GameDev. Usar estas etique-
tas y conectarte con ellos podría ser una vía para presentar tu juego.
- **Discord:** Muchos publishers y estudios de videojuegos tienen servido-
res en Discord donde los desarrolladores pueden conectarse directa-
mente con ellos. Buscar servidores de publishers o de eventos como
GDC puede ser útil.





Roles y Salarios Mensuales Estimados

Estos salarios son estimados, basados en las ofertas laborales para puestos en la industria de los videojuegos en Latinoamérica, según información de diversos sitios web con ofertas laborales como ArtStation, Behance, Epic Games, y portales específicos de empresas de videojuegos como Riot Games.

Programador de Videojuegos

Escribe el código del juego y desarrolla funcionalidades técnicas.

Rango: \$800.000 - \$1.500.000 CLP/mes

Diseñador de Juegos (Game Designer)

Diseña mecánicas, niveles, reglas del juego y define la experiencia del jugador.

Rango: \$1.000.000 - \$1.800.000 CLP/mes

Artista Conceptual

Crea ilustraciones y el estilo visual del juego.

Rango: \$900.000 - \$1.700.000 CLP/mes

Diseñador de Niveles (Level Designer)

Crea los entornos, mapas y puzzles que el jugador recorrerá.

Rango: \$900.000 - \$1.600.000 CLP/mes

Animador de Videojuegos

Da movimiento a los personajes, enemigos y otros elementos del juego.

Rango: \$950.000 - \$1.800.000 CLP/mes

Escritor de Guiones (Narrative Designer)

Crea la historia, diálogos y desarrollo narrativo del juego.

Rango: \$800.000 - \$1.400.000 CLP/mes

Diseñador de UI/UX

Diseña la interfaz y experiencia de usuario, como el HUD y menús del juego.

Rango: \$900.000 - \$1.600.000 CLP/mes





Bibliografía

Lampert, M (octubre de 2021) Salud mental en niños, niñas y adolescentes Situación en Chile antes y durante la pandemia por COVID-19, Biblioteca del Congreso Nacional De Chile/BCN recuperado de https://www.bcn.cl/asesoriasparlamentarias/detalle_documento.html?id=79830.

Kandola A, Owen N, Dunstan DW, Hallgren M. (2022) Prospective relationships of adolescents' screen-based sedentary behaviour with depressive symptoms: the Millennium Cohort Study. Cambridge University <https://www.cambridge.org/core/journals/psychological-Press>.

Recuperado de [medicine/article/abs/prospective-relationships-of-adolescents-screenbased-sedentary-behaviour-with-depressive-symptoms-the-millennium-cohort-study/1DE7A90DFF566E36742B141724673B47#article](https://www.cambridge.org/core/journals/psychological-Press/article/abs/prospective-relationships-of-adolescents-screenbased-sedentary-behaviour-with-depressive-symptoms-the-millennium-cohort-study/1DE7A90DFF566E36742B141724673B47#article).

Mudarra S (2022) Los videojuegos como herramienta de comunicación, educación y salud mental (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla. Departamento de Periodismo II.

Lévy P (1995) ¿Qué es lo virtual?, Éditions de la Découverte.

Lévy P (2007) CIBERCULTURA Informe al Consejo de Europa, Anthropos Editorial.

Revuelta F, Guerra J (20 de julio de 2015) ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de metaaprendizaje del videojugador. Universidad de Extremadura

Chaux J, Acevedo Á. (2016) APROXIMACIONES A LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN LAS SUBJETIVIDADES DE LOS JUGADORES LATINOAMERICANOS. Universidad del Magdalena

Ledo A, De la Gándara J, García I, Gordo R (2015) Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. REVISTA IBEROAMERICANA DE PSICOSOMÁTICA.

Cuzco, B. (2023). El impacto de los videojuegos en la salud de las personas: una mirada crítica. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24973>

Cerón D, Pérez-Olmos I, Ibáñez M (2011) Inteligencia emocional en adolescentes de dos colegios de Bogotá. Revista Colombiana de Psiquiatría (ISSN 0034-7450). Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0034-74502011000100006&script=-sci_arttext

Camín L (2024) ¿Qué son las emociones?, Alcea Psicología. Recuperado de <https://alceapsicologia.com/blog/que-son-las-emociones-basicas/>





Jagada P (2013). Gamification and Other Forms of Play. *boundary 2*. 40 (2): 113–144

Bericat E (2012) Emociones. *Sociopedia.isa*, 1-13. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/47752>

Duarte F(2018) /INTELIGENCIA EMOCIONAL ASOCIADA A SALUD MENTAL EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA, *Innovare* Vol. 7, Num. 1. Recuperado de <https://www.unitec.edu/innovare/published/volume-7/number-1/714-inteligencia-emocional-asociada-a-salud-mental-en-estudiantes-universitarios-de-la-carrera-de-psicologia.pdf>

Rojas P. (2019) *Inteligencia y Gestión emocional del profesorado en la Escuela*, Wanceulen Editorial.

Santoya Y. Garcés M. Tezón M. (2018). Las emociones en la vida universitaria: análisis de la relación entre autoconocimiento emocional y autorregulación emocional en adolescentes y jóvenes universitarios. *Psicogente* vol.21 no.40 Barranquilla. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372018000200422&script=sci_arttext



Juno

Un viaje onírico



Memoria de título

Juan Toro Cazo

Profesor Guía: Javier Lopez