



IDENTIDAD

..... en

JUEGO

IDENTIDAD EN JUEGO

**Juan Fernando Adarve Carvallo
Guillermo A. Álvarez Sánchez**

**Universidad ICESI, Facultad de Ingeniería
Departamento de Diseño, Diseño de Medios Interactivos**

Santiago de Cali

2010

IDENTIDAD EN JUEGO

**Juan Fernando Adarve Carvallo
Guillermo A. Álvarez Sánchez**

Proyecto de Grado

**D.G. Ana Marisol Ortegón
Máster en Animación.**

**Universidad ICESI, Facultad de Ingeniería
Departamento de Diseño, Diseño de Medios Interactivos**

Santiago de Cali

2010



Agradecimientos

Se agradece por su colaboración al profesor e historiador de la universidad Icesi, Andrés Calderón Matta, quien brindo asesoría sobre la historia y los sucesos que desencadenaron la independencia. Además, a Ana Marisol tutora del proyecto quien constantemente alentó en la investigación brindando apoyo y guía. A la profesora Inge Helena Valencia P. Doctorante en Antropología, Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales. Paris. Por su guía sobre los temas referentes a la identidad. Al Colegio Fray Damián González, que permitió la confrontación de los datos teóricos con los de campo, para la realización de análisis que guiaron en el diseño y mostraron la viabilidad del proyecto. Y al director de la carrera de Diseño de Medios Interactivos, Javier Aguirre; así como a la Universidad ICESI de Cali, Colombia.

Se agradece especialmente, por su ayuda en el desarrollo del prototipo a Daniel O'Byrne, Juan Camilo Charria, Jonathan Pulsara, Mauricio Fernández.

Y por su acompañamiento en la realización del trabajo de campo a Viviana DelaRosa y su familia, Juan Carlos DelaRosa, Juan Alberto DelaRosa y Luz Eneyda Sánchez.



Contenido

	Pág.
Contenido	5
INTRODUCCIÓN.....	7
1. IDENTIDAD.....	10
1.1. Construcción de Identidad.....	10
1.2. Identidad cultural.....	10
1.3. Identidad nacional.....	11
1.4. Identidad en los adolescentes.....	14
1.4.1. Relación de los jóvenes con la tecnología.....	17
1.5. Videojuegos.....	19
2. LA CELEBRACIÓN DE 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA.....	22
3. DE LA ESCLAVITUD AL CIMARRONAJE.....	23
4. SALIDA DE CAMPO.....	25
4.1. Análisis de datos.....	26
5. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACION.....	32
6. HIPOTESIS.....	33
7. PROPUESTA.....	34
7.1. Determinantes de diseño.....	34
7.1.1. Diseño.....	34
7.1.2. Historia.....	34
7.1.1. Identidad.....	34
7.1.1. Usabilidad.....	35
7.2. Concepto y Línea de Diseño.....	35
7.3. Referencias.....	36
7.3. Alternativas de diseño.....	37
7.4. Evaluación de alternativas.....	38
7.4.1. Matriz alternativas historia.....	38
7.4.2. Matriz alternativa medios digitales.....	40
7.4.3. Alternativa elegida.....	41
8. TABANSI – “Aquel que resiste.”.....	42
8.1. Concepto de diseño.....	42
8.2. Storyline - TABANSI - “Aquel que resiste”.....	43
8.3. Personajes.....	47
8.3.1. Tabansi.....	47
8.3.2. Alonso Miranda.....	49
8.3.3. Razi.....	51



8.3.4. Lisha.....	53
8.4. Escenarios.....	54
8.4.1. Hacienda Miranda.....	54
8.4.2. Rutas de guardias y NPCs.....	55
8.4.3. Casa Miranda.....	55
8.4.2. Casa Esclavos.....	56
8.5. Factores de Innovación.....	57
9. FACTORES HUMANOS.....	57
9.1. Requerimientos.....	60
9.2. Normas Legales.....	61
9.3. Accesibilidad.....	63
9.4. Secuencia de Uso.....	63
10. FACTIBILIDAD.....	65
10.1. Plan de Mercado.....	65
10.1.1. Situación del Mercado.....	65
10.1.2. Situación del Producto.....	66
10.1.3. Situación Competitiva.....	67
10.1.4. Análisis de la distribución.....	68
10.1.5. Situación de macro entorno.....	69
10.1.6. Análisis de amenazas y oportunidades (análisis A/O).....	69
10.1.7. Análisis de puntos fuertes y débiles (análisis F/D).....	70
10.1.8. Estrategias de marketing.....	71
10.1.9. Análisis de producción.....	72
10.1.10. Programa de acciones.....	72
10.2. Análisis de costos y presupuesto.....	73
10.2.1. Viabilidad Técnica.....	73
10.2.2. Análisis de Costos y presupuesto.....	74
11. PRUEBAS.....	77
11.1. Chequeo de Usabilidad.....	77
11.1.1. Primer Acercamiento.....	77
11.1.1.1. Resultados.....	78
11.1.2. Segundo Acercamiento.....	79
11.1.2.1. Resultados.....	79
11.2. Ajustes al Prototipo.....	80
11.2.1. Primer Acercamiento.....	80
11.2.2. Segundo Acercamiento.....	81
11.3. Conclusiones.....	81
11.3.1. Primer Acercamiento.....	81
11.3.2. Segundo Acercamiento.....	82
12. ANEXOS.....	83
Anexo #1 - Gráficos y tablas.....	83
Anexo #2 – Encuestas de las pruebas de usuario – Primer Acercamiento.....	89
Anexo #3 – Encuestas de las pruebas de usuario – Segundo Acercamiento.....	91
8. BIBLIOGRAFÍA.....	95



INTRODUCCIÓN

Desde la pregunta que dice que a partir de las nuevas tecnologías y los nuevos medios, ¿aportara el diseño de una aplicación interactiva a la divulgación y conservación de la historia de nuestra independencia, fomentando así la identidad nacional en los jóvenes? Se encuentra que la falta de iniciativas que divulguen la historia patria colombiana en los nuevos medios de comunicación, se presenta como un problema que se evidencia en la carencia de sentido patrio en los adolescentes, quienes constantemente se relacionan con la tecnología y no tan comúnmente con los medios tradicionales de comunicación, en este punto este proyecto es de suma importancia en divulgación de la identidad nacional, que según autores que se mencionan posteriormente, al identificarse las personas pueden alinearse de forma positiva actuando por el grupo en su favor. Si esta divulgación se logra hacer de forma satisfactoria, podría generarse un cambio en los adolescentes a los cuales se enfoca principalmente la investigación y el proyecto, ya que el uso de los nuevos medios los ha alejado de la historia patria, por falta de iniciativas que transmitan la historia del país en estos medios que se han apoderado de la atención de los adolescentes.

Como se menciona anteriormente en la investigación teórica algunos autores han desarrollado hipótesis sobre la identidad y otros además han mostrado como su divulgación fue exitosa en algunos países desarrollados que tomaron las iniciativa de engrandecer sus orígenes mostrándolos como épicos, heroicos y místicos. ¹“Las escuelas promovían el nacionalismo con las historias de los héroes, las narraciones de las luchas que habían llevado a formar el país y con descripciones de las virtudes y los rasgos positivos de esa nación. Las naciones más exitosas, como Inglaterra o Francia, desarrollaron una mitología nacional en la que se incluía la idea de un “carácter nacional”, unos rasgos que, como los de los de un individuo constituían su esencia. ”

Este es un ejemplo claro de cómo algunos países actualmente considerados como desarrollados, tuvieron que pasar por un proceso de creación de algún tipo de unidad, ya fuera llamado nacionalismo, carácter nacional o identidad nacional, para desarrollar una mitología nacional, lo más relevante del hecho es que esa creación la lograron recordando, divulgando y manteniendo en la mente de las personas, las narraciones de las luchas que llevaron a formar el país, los héroes que habían liderado esas luchas y las descripción de virtudes y rasgos positivos que esa nación pudiese tener.

¹ MELO JORGE ORLANDO. Contra La Identidad en: Revista EL MALPENSANTE. N° 74. Diciembre 2006. Pág. 93.



Por otra parte pocas son las aproximaciones que han tenido lugar en el país hacia la divulgación histórica a través de los nuevos medios, uno de los intentos, es el cortometraje llamado "Bolívar el Héroe", realizado en el 2003 enfocado en relatar la historia del libertador desde la perspectiva de un niño; lastimosamente, este proyecto no fue un acierto en cuanto a la comunicación ni la exploración de la animación realizada en Colombia con estética extranjera. Desde los nuevos medios, específicamente los videojuegos, no hay un desarrollo enfocado al tema autóctono: por ejemplo, está Immersion Games que es la primera empresa de Latinoamérica dedicada al desarrollo y exportación de juegos de calidad triple A, pero por esta misma razón, la temática de sus producciones tienen un enfoque "globalizado" hacia el exterior del país. Algo similar sucede con Soul Games, que apenas está iniciando como empresa de videojuegos de alta calidad, o con empresas de mini juegos como Colombia Games que se centra en celulares. Pero, hasta ahora en la investigación, lo más cercano que se ha encontrado, en un desarrollo enfocado al contexto colombiano fue en el Global Game Jam realizado en Bogotá y Medellín del 29 al 31 de enero, en el cual realizaron un juego cuyo personaje era un indígena que tenía un sueño sobre la conquista de los españoles y debía tratar de recoger una serie de gemas para que no los encontraran, lastimosamente fue un desarrollo de 48 horas. Es así que podemos ver que el asunto de la identidad nacional, y el uso del contexto histórico, no son temas explorados en el creciente mundo de las aplicaciones interactivas, como lo son los videojuegos, en nuestro país; y por eso cobra relevancia la investigación, exploración y experimentación en ese campo.

Para cumplir las metas de este proyecto, se presenta como objetivo central el desarrollar un prototipo de aplicación, apoyado en los nuevos medios, con el propósito de promover la identidad nacional por medio de la comunicación, conservación y divulgación de la historia del país y su independencia. Conociendo que para cumplirlo se debe investigar sobre la historia de la independencia, la identidad nacional y desarrollar una adaptación con el contenido histórico de la independencia.

Para conocer el alcance del proyecto es necesario agregar que en pleno marco de la conmemoración de los 200 años de la independencia, existen muchos interesados en la promoción de contenido histórico y que con él se cree un capital social en la patria, por ello es posible que el proyecto se potencialice y pueda desarrollarse en un 100% si personas interesadas en la divulgación de la historia, brindan su apoyo. Por el momento se plantea desarrollar un prototipo que ilustre una etapa que fue una de las causas de la independencia. El cual se creará a través de los nuevos medios y buscare promover la identidad nacional a partir de la divulgación de hechos históricos referentes a la independencia del país.

Para la investigación se realizara una recolección de datos inicialmente con los cuales se tiene planteado ampliar el conocimiento de la identidad y sus diferentes ramificaciones pertinentes para la investigación, además se recolectará



información sobre la historia y los sucesos de la independencia, incluyendo antecedentes que la causaron, otro tema de investigación será la relación del público objetivo con los nuevos medios. Se utilizará una técnica de recolección cuantitativa, por medio de encuestas se desea recolectar información sobre el nivel de conocimiento de los adolescentes colombianos frente a la historia de la independencia y sobre su propia patria, en un rango de edades entre los 13 y 18 años de diferentes estratos socioeconómicos; para así tener datos relacionados al grado de identidad de dichas personas. De igual forma, es de gran interés conocer los hábitos en cuanto a la participación en los videojuegos por parte de las personas entre 13 y 18 años, para así generar un perfil de personas involucradas en este tema y cómo lo abordan en su vida. Este rango de edad fue escogido ya que el Entertainment Software Rating Board, o ESRB, quien es el encargado de determinar la calificación de los videojuegos en cuanto a su contenido, determina ciertos rangos en los cuales se tienen en cuenta temas como la violencia, lenguaje explícitamente vulgar o contenido para niños, para determinar un público objetivo del juego. En este caso se escogió la categoría Teen, que va de los 13 años en adelante, además porque se asume que a esta edad ya se tienen conocimientos suficientes al haber cursado materias de historia en la academia, y porque se puede asumir también que hay un nivel mayor de madurez para opinar sobre estos temas, tanto de la identidad como de los videojuegos. También se busca establecer la relación de los adolescentes con los nuevos medios.

Por otra parte, se realizarán entrevistas para poder obtener datos valiosos, de personas conocedoras de temas relacionados con la historia, la identidad y los nuevos medios, ya que este tipo de recolección nos permite obtener datos esenciales sobre los temas, los cuales podrían ser pasados por alto, en una encuesta de respuestas cerradas.

Por último encontramos como prioritaria esta investigación, ya que de lograr una buena divulgación, se puede incentivar y promover la identidad entre los más jóvenes, quienes son los que más se alejan de los medios convencionales y que por falta de iniciativa desarrolladas en los nuevos medios pierden ese capital social.

Sabiendo que algunos autores analizan la identidad como una forma de alinear a las personas, y afirman que si una persona se identifica con un grupo actúa positivamente por él. La aplicación sería muy amplia y efectiva ya que de tener buenos resultados, se estaría creando una conciencia social en los adolescentes y se les estaría alentando a realizar y tener aptitudes beneficiosas para el país, hecho que finalmente ayudaría a muchas aéreas.



1. IDENTIDAD.

1.1. Construcción de Identidad.

La construcción de la identidad inicia de la relación y la interacción con los otros, así mismo es el proceso de considerarse a uno mismo como “ser” con características propias y es tanto de cómo me veo yo y cómo me consideran los otros, de allí nace la construcción de los símbolos que generan la identidad propia.

Abordando la identidad desde la cultura, Larraín menciona: ²“Mientras la cultura es una estructura de significados incorporados en formas simbólicas a través de las cuales los individuos se comunican, la identidad es un discurso o narrativa sobre sí mismo construido en la interacción con otros mediante ese patrón de significados culturales” lo cual nos deja ver una relación entre varios conceptos importantes para la investigación, los cuales son: La cultura como estructura por medio de significados simbólicos, la identidad como discurso narrativo del “sí mismo” en relación a los demás y la relación entre los significados culturales y su uso en la construcción de identidad. Así mismo, este autor explica que estudiar la cultura es estudiar las formas simbólicas, mientras que estudiar la identidad es ver como estas formas simbólicas son llevadas a la interacción para la creación de una auto-Imagen. Es de gran importancia lo que menciona este autor en los párrafos subsiguientes porque da una vista global del concepto de identidad cultural, el cual es compartido también por otros autores que tratan el tema como por ejemplo Alan Knight, quien habla de la identidad nacional y las características que definen el concepto y definen a las personas dentro de la identidad nacional y ellas mismas interactúan en la creación de esta.

1.2. Identidad cultural.

La identidad cultural es conocida como un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y formas de comportamiento que funcionan como elemento de unión dentro de un grupo social y que funcionan como fundamento para que los individuos puedan apoyar su sentido de pertenencia. Este concepto se enlaza con el de identidad nacional que aunque no es fácil de explicar tiene algunas

² LARRAIN JORGE. El Concepto de Identidad en: Revista FAMECOS: Porto Alegre. N° 21. Agosto 2003. Pág. 3.



aproximaciones. Maritza Montero, Magíster en Psicología por la Universidad Simón Bolívar, se aventura a definirlo como:

³"un conjunto de significaciones y representaciones relativamente estables a través del tiempo que permite a los miembros de un grupo social que comparte una historia y un territorio común, así como otros elementos culturales, reconocerse como relacionados los unos con los otros, biográficamente".

Continuando desde la perspectiva de Larraín, él explica que la construcción de la identidad es también un proceso cultural ⁴"porque los individuos se definen a sí mismos en términos de ciertas categorías compartidas, cuyo significado está culturalmente definido, tales como religión, género, clase, profesión, etnia, sexualidad, nacionalidad que contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad", así mismo, estas categorías compartidas los hace pertenecientes a una identidad colectiva junto con las personas con las que comparte dichas características, siendo también una construcción social en la cual se crea un "yo" personal por medio de las interacciones con los demás miembros de la identidad colectiva ya que la identidad implica tener un referencia en cuanto a los pensamientos y opiniones de los otros acerca del individuo porque son estos aspectos los que lo hacen consciente de "sí mismo" y lo llevan a interiorizarlos pero de igual forma, es de aquellas personas de las cuales se quieren diferenciar. De acuerdo a lo anterior, se habla de identidad del individuo, el cual pertenece a una comunidad, que tiene una identidad colectiva, y en este caso se quiere tratar específicamente el tema de la Identidad Nacional, sin perder, obviamente, el centro de importancia que representa el individuo como receptor y activo participe de la identidad, en este caso, de su nación.

1.3. Identidad nacional.

La identidad nacional se puede observar que al hacer referencia a esta, se busca defender todos los elementos tradicionalistas, todos los elementos típicos y exóticos que diferencian una nación de otra y que son las bases del nacimiento de la misma, las raíces, el alma popular de la nacionalidad. Uno de esos elementos es mantener en la memoria la historia de una nación, haciendo que la independencia, héroes, tradiciones de la época y todos elementos cobren importancia dentro del estudio de la identidad Nacional. Aunque se promueven este tipo de rasgos valiosos, su divulgación no ha sido suficiente y en muchos casos se encuentra que las personas no reconocen estos símbolos y mitos del

³ GUTIÉRREZ VALDEBENITO OMAR. La Identidad Cultural y La Defensa Nacional [En Línea][Citado en 25 de marzo de 2010]. <<http://www.revistamarina.cl/revistas/1998/2/gutierre.pdf>>

⁴ LARRAIN JORGE. El Concepto de Identidad en: Revista FAMECOS: Porto Alegre. N° 21. Agosto 2003. Pág. 3.



pasado. Por lo que todas esas imágenes y símbolos dejan de ser sentidas como propias, como autóctonas, como representativas. Esa carencia trae como consecuencias que se dejan de valorar elementos representativos, enorgullecidos y sin los cuales no podría existir una identificación como colombianos. Como lo menciona Jorge Orlando Melo: ⁵“las acciones del estado y de los intelectuales. Estos últimos promueven, a través de la escuela y medios de comunicación, estereotipos acerca de los rasgos valiosos de un país, mitos históricos acerca de su pasado glorioso, símbolos patrios como el escudo, el himno o la bandera, e imágenes diversas de lo característico del país”, Melo describe una serie de elementos que comparten las naciones, los cuales la definen de determinada manera y como lo dice él, “promueven estereotipos”, de igual manera se refiere Alan Knight presentando que no es claro si la identidad es un concepto descriptivo y tiene un poder explicativo o son ‘etiquetas’ o rasgos, o hasta tal vez “moldes” como los llama él, que dan forma a los hombres; de esta manera habla de los estereotipos como estos moldes de los cuales no siempre se percata la gente hasta que se ve comparada por un modelo externo, o cuando se ve a través de lo que piensan los “otros” que se mencionaba anteriormente, esto lo explica este autor diciendo que para las personas no suelen ser claras sus identidades, estas características y rasgos que los definen, sino hasta que otras personas se los hacen notar, personas ajenas, provenientes de un ambiente externo y es por esto que dice: ⁶“La formación y el fortalecimiento de las identidades (nacionales, religiosas, étnicas, ideológicas) si depende del contacto con el “otro”, de la “otredad”, sin la cual la especificidad de “lo nuestro” no se puede definir”.

De alguna forma los estereotipos, y más precisamente, todos aquellos rasgos y elementos que las personas dan a conocer al exterior o al “otro”, elementos propios de sí mismos, impulsados por su ambiente y por sus características innatas, como lo es la nación de nacimiento, y también por las características de dicha nación es lo que permite crear el discurso social por el cual esas personas pueden sentirse identificadas con quienes son y a qué territorio y comunidad pertenecen, la construcción de este discurso es fundamental en la creación de la identidad nacional ya que es la justificación de la pertenencia y la autenticidad que deberían sentir los habitantes de una región, por lo que es “suyo” y lo que muestran a los demás; y sabiendo que esta construcción de identidad se puede generar a partir de discursos, se encuentra que los integrantes de un grupo crean esos discursos por medio de lo que ellos mismos consideran del grupo, entonces es así que un grupo puede generalizar ideas como que los colombianos son personas alegres y vivas, porque ese ya es un discurso existente y que se infunde popularmente. Sin embargo es importante que se amplíe la idea de ese discurso

⁵ MELO JORGE ORLANDO. Contra La Identidad en: Revista EL MALPENSANTE. N° 74. Diciembre 2006. Pág. 89.

⁶ KNIGHT ALAN. La identidad nacional: ¿mito, rasgo o molde? En: Museo Nacional de Colombia. Pág. 132.



para incrementar lo que los colombianos consideran de su identidad, uno de esos elementos es muy importante y es que los héroes de la patria y las luchas que trajeron libertad también son un hecho primordial que se debe recordar, conocer, recordar y considerar dentro de la vida en esta sociedad y dentro del el discurso de la identidad nacional de los colombianos.

Es así como la misma historia se convierte en discurso de la identidad nacional y forma parte de esta como uno de los recursos importantes para lograr dicha identidad, puesto que, para el desarrollo del discurso es fundamental el conocimiento de la historia y el manejo que se hace de esta información en su recolección, construcción y divulgación; para este tema Jean Meyer, un historiador Mexicano y de origen Francés, propone que cuando se habla de “identidad nacional”, se está hablando también de historia y así mismo se le está imponiendo una responsabilidad social a quien elabora, conserva y enseña la historia; y hace énfasis en que no se trata de cualquier historia, sino precisamente, la nacional. El papel de cómo se escribe y se transmite el conocimiento de la historia juega un papel muy importante en el desarrollo y la creación de identidad dentro de las comunidades, ya que presupone un punto de partida en la explicación de los diferentes “por qué” del origen de las personas, costumbres, tradiciones hasta el momento presente de lo que son y cómo interactúan dentro del territorio. Así mismo, el conocimiento y la apropiación de la historia ayudan a forjar una identidad más firme, protegiéndola de factores e, incluso, identidades externas. En un mundo de “progreso” acelerado y de avances cambiantes, con los cuales se pierde cada vez más la cultura de lo tradicional y la conservación, tanto de la historia “vieja”, como también la historia que se escribe en el momento, como es por ejemplo, la desaparición de culturas indígenas, y con ellas su historia; es necesario preservar esta información y conocimiento por medio de este mismo progreso, tratando de llevarlo a las personas, usando como medio sus propios avances y en cierto sentido, usando el mismo lenguaje que ellos mismos han creado durante el desarrollo de dicho progreso, hablando así, más concretamente de los nuevos medios y tecnologías, tema que se tratara posteriormente. En cuanto a la construcción de la identidad nacional y la relación que tiene con el conocimiento de la historia, es importante incluir los sectores que se pueden considerar ‘débiles’ en estos aspectos y más precisamente, el de interés para la investigación; describiendo así a los adolescentes entre 13 y 18 años como los principales involucrados en el tema, y se puede señalar lo que muestra Erik Erikson, y es recopilado por Jorge Orlando Melo: ⁷“Erik Erikson, un psicoanalista alemán que estudio el problema de la identidad individual, describió en 1950 las llamadas crisis de identidad y mostro como los adolescentes necesitaban fortalecer el yo y configurar su identidad para no caer en la confusión.”

⁷ MELO JORGE ORLANDO. Contra La Identidad en: Revista EL MALPENSANTE. N° 74. Diciembre 2006. Pág. 95



1.4. Identidad en los adolescentes.

Es necesario reconocer que la adolescencia es una época de cambios, en la que se define una transformación en la que el niño se convierte en adulto, se le denomina de esta forma ya que el adolescente es joven de identidad, ya que no son totalmente niños, pero tampoco se pueden considerar adultos, son una mezcla de características de adulto y rasgos de niño. ⁸“La evolución que los muchachos viven en esa etapa, los hace entrar en crisis, pues se encuentran en la búsqueda de su propia identidad, en el proceso de configurar su personalidad.”

Según las investigaciones realizadas por Erik Erikson, un psicólogo estadounidense de origen alemán, destacado por sus contribuciones en psicología del desarrollo humano. Se encontró que como son los adolescentes quienes realmente necesitan mayor atención en su proceso de construcción de identidad y partiendo del hecho que son ellos quienes pueden sufrir de crisis de identidad, se puede pensar en un mecanismo que por medio de la divulgación de hechos históricos e historias de héroes, les ayude a configurar su identidad nacional sin que lleguen a caer en una confusión y que al mismo tiempo puedan llegar a alinearse de forma positiva y se consiga crear un sentido de pertenencia más sólido, e incentive su participación en el grupo correspondiente a la nación: ⁹“En el caso de que yo sienta que hacer parte de un grupo me definen me impulsa a actuar de determinada forma y a seguir al grupo, puedo decir que me identifico con ese grupo”. Partiendo de esta frase se puede pensar que el hecho de divulgar la identidad nacional, es un elemento que le conviene a todos los colombianos, ya que si de alguna forma se puede lograr que en el discurso de los jóvenes entre la idea de que los hechos históricos y los héroes de la nación, son una representación de ellos como personas que están en ese grupo, entonces se obtendría un resultado positivo de alineamiento en el que la juventud aunque fuera rebelde, no estaría en contra de su país, y es posible que llegara a actuar a favor del él.

Profundizando un poco más sobre el tema de los jóvenes y la identidad, el autor Jesús Martín Barbero muestra algunos causantes de la divergencia en cuanto a la solidez de conocimiento y de sentido social de pertenencia que se crea en los adolescentes en esta época en la cual se puede notar ciertos elementos que pueden ser impulsores de estos sucesos, como lo son los cambios en los modelos sociales de convivencia, de participación y de hecho, de socialización con el otro; así como el cambio en los centros de conocimiento y fuente de consulta a los

⁸ Referencia Bibliográfica. [En Línea][Citado en 12 de Abril de 2010]

<<http://guiajuvenil.com/adolescentes/adolescencia.htm>>

⁹ MELO JORGE ORLANDO. Contra La Identidad en: Revista EL MALPENSANTE. N° 74. Diciembre 2006. Pág. 92.



cuales pueden recurrir las personas, este autor menciona que ¹⁰“lo que hay de nuevo hoy en la juventud, y que se hace ya presente en la sensibilidad del adolescente, es la percepción aun oscura y desconcertada de una reorganización profunda en los modelos de socialización: ni los padres constituyen el patrón-eje de las conductas, ni las escuela es el único lugar legitimado del saber, ni el libro es el centro que articula la cultura”. De esta misma manera plantea conceptos claves para este documento, y apoyado de algunos autores que tratan este tema de la identidad y los jóvenes, muestra los cambios en las conductas sociales y en la construcción de la identidad que se forma por el mismo cambio en los discursos, que se mencionaban anteriormente, y también en los lenguajes : ¹¹“Lo que el rápido mapa trazado avizora es tanto la *des-territorialización* que atraviesan las culturas, como el *malestar en la cultura* que experimentan los más jóvenes en su radical replanteamiento de las formas tradicionales de continuidad cultural: más que buscar su nicho entre las culturas ya legitimadas por los mayores se radicaliza la experiencia de *desanclaje* que, según A. Giddens, produce la modernidad sobre las particularidades de los mapas mentales y las prácticas locales. Los cambios apuntan a la emergencia de sensibilidades ‘desligadas de las figuras, estilos y prácticas de añejas tradiciones que definen ‘la cultura’ y cuyos sujetos se constituyen a partir de la conexión/desconexión con los aparatos”. Es así, que se puede percibir una empatía mayor entre los jóvenes y la cultura tecnológica que le permite relacionarse con facilidad con los lenguajes del video, de la nueva música, la televisión y la complejidad de las redes informáticas; lo cual los lleva a nuevas formas de percibir y crear la identidad, es la llegada de nuevos discursos y modelos que pueden ser accedidos fácilmente gracias a esta convergencia tecnológica, y por lo mismo se pueden crear mayor número de identidades pero con temporalidades más cortas cada vez, más precarias, pero también más flexibles, que permiten tener una capacidad de combinar y contener múltiples elementos de universos muy diversos dentro de un mismo sujeto.

Este mismo autor toca el tema desde la actualidad de los sucesos tecnológicos y sociales, y aunque el texto data del año 2002, ocho años después se pueden ver magnificados los hechos que él describe como la diseminación y la fragmentación de la ciudad que aumenta la mediación y la utilización de la tecnología, lo cual vulnera y llega a reemplazar la experiencia personal y social; y nos encontramos con un mundo con muchas y variadas formas de “estar juntos” fuera de las muchedumbres y el tráfico, siendo así que los diseñadores de lo urbano, como menciona Barbero, ya no están interesados en los grupos de “cuerpos reunidos”, sino en los cuerpos interconectados, que se comunican desde la distancia, y muestra una evolución desde la reunión de los cuerpos a la domesticación de los medios para uso individual y personal, mencionando el caso de la televisión y el

¹⁰ BARBERO JESÚS MARTÍN. Jóvenes: Comunicación e Identidad en: Revista Cultural PENSAR IBEROAMÉRICA. N°0. Febrero 2002.

¹¹ BARBERO JESÚS MARTÍN. Jóvenes: Comunicación e Identidad en: Revista Cultural PENSAR IBEROAMÉRICA. N°0. Febrero 2002.



cine: en este último, las personas se reunían en un sitio y se llevaba a cabo una experiencia en multitud con la pantalla compartida por todos, mientras que con la televisión esta experiencia se domestica, ya que es el individuo quien accede a la pantalla en un ambiente individual, en el cual es él quien decide qué ver y en qué tiempo, y no se comparte un interés particular con algún otro individuo en cuanto a la información y el contenido de la televisión.

Según Erik Erikson, el hombre durante su vida atraviesa un número definido de etapas, en las cuales existen crecimientos culturales, psicológicos y de identidad. La quinta etapa la denomina ¹²“Búsqueda de Identidad vs. Difusión de Identidad” que abarca las edades entre los 13 y 21 años, es ahí donde el adolescente experimenta su propia búsqueda de identidad, reviviendo conflictos de etapas anteriores y por medio de adhesión a grupos pares busca ese lugar donde se sienta a gusto y así mismo, se sienta aceptado por los demás miembros del grupo, con los cuales logra formar una igualdad y en último término una identidad por esa comunidad, pero una de las principales dificultades para generar identidades duraderas y bien definidas por parte de los adolescentes, es en sí misma la dificultad para determinar los límites en los que se define una identidad; generalmente los jóvenes encuentran muchísimas cosas que les gusta, que los hace pertenecer a algo, que los entretiene, que los reúne pero estas mismas cosas pueden encontrar contrariedades entre sí, lo cual, termina por no ser de más ayuda para la frágil personalidad en desarrollo del joven, y es ahora en esta época donde se ve reflejado el gran problema de una “identidad durable” debido al gran número de información que se puede encontrar en los medios, la misma bastedad de estos medios, las nuevas formas de “encontrarse” con las personas, el distanciamiento social físico contra la cercanía intangible que permiten las nuevas tecnologías; los jóvenes de ahora se ven suscritos a nuevas identidades, dentro de espacio urbanos “irreales” que permiten mayor encuentro social en tiempo real de individuos alejados físicamente pero que pueden compartir muchas más cosas que las personas más cercanas física y tal vez, filialmente a los adolescentes, estos espacios pueden servir muchas veces como escape para la mente juvenil, para su mundo tal vez problemático o hasta simplemente para entretenimiento, el hecho es que estos espacios permite un enorme ramillete de posibilidades, de ofrecimientos en cuanto a ocio e incluso a educación, permite en gran medida la expansión de una gran variedad de discursos de identidad a los cuales cualquier persona que tenga acceso a dichos espacio virtuales, pueden hacer parte y ya no solo como receptores sino que pueden ser miembros activos dentro de una comunidad “virtualizada” en la cual puede encontrar satisfacer sus necesidades o incluso desarrollar necesidades que anteriormente no tenía. En cuanto a esto se pueden tomar ejemplos como los de la comunidad “Flogger” en

¹² ERIKSON ERIK. Teoría psicosocial del desarrollo humano. [En línea] [Citado en 01 de Abril de 2010].
< http://www.network-press.org/pdf/erik_erikson.pdf >



internet, que reúne una gran cantidad de jóvenes que comparten muchos aspectos de su vida dentro de dicha comunidad casi mostrando una necesidad de presentar su vida a todas las demás personas que puedan acceder y de alguna forma tacita, de tener su vida registrada de manera intangible y compartida, algo así como lo que solía ser el “diario”, y es así que esta herramienta se ve expandida ya no solo dentro del lenguaje escrito o de las imágenes estáticas, sino que entra también a seguir aprovechando las posibilidades de los nuevos medios, llevándolos a recurrir a un lenguaje, tal vez más libre y que ofrece un “rostro” más amigable y personal, al lenguaje del video.

1.4.1. Relación de los jóvenes con la tecnología.

De acuerdo a este tema de la tecnología y su relación con los jóvenes y la identidad, el texto **“Nuevos repertorios tecnológicos y experiencia urbana de jóvenes: las implicaciones políticas de esta relación socio-histórica”** de un grupo pedagógico de la Universidad del Valle en Cali realizado en el 2007, trae a la luz conceptos de gran relevancia como lo son algunos aspectos sobre las tecnologías modernas. Por ejemplo, se distinguen cuatro funciones básicas de las tecnologías modernas: hacerle frente al mundo físico, para facilitar la relación social, para deleitar la fantasía y para crear símbolos significativos; estos rasgos hacen de dicha tecnología una herramienta total que permite al individuo realizar la mayoría de tareas desde el aspecto laboral, académico y profesional, hasta el entretenimiento y el encuentro social, esta unión de diversas tareas permitió también el desarrollo de la interactividad del hombre con la máquina, sacándola del terreno de ser solo una herramienta de trabajo y un máquina de procesamiento lógico, a que este procesamiento le permita acercarse a la máquina, por medio de interfaces y programas que ayudan a que el humano pueda comunicarse de manera más fácil e intuitiva con “su” máquina, lo que hace también que él se apropie de ella y de alguna manera el individuo genere una dependencia por los servicios que ofrece dicha máquina, siendo uno de estos servicios el entretenimiento, el cual se ve cada vez más domesticado e individualizado gracias a la tecnología, como se había mencionado antes en el caso de el cine y la televisión, año a año se ha notado que desde la aparición del celular, las pantallas se han vuelto más personales y un tanto excluyentes, lo que también cambia los discursos y lenguajes de la comunicación y el entretenimiento, y así como son individuales también se pueden ver diferentes vertientes al respecto del entretenimiento, se mencionaba que el individuo se veía con la posibilidad de conectarse con el otro a través de estos nuevos medios y así como con los celulares los avances permitieron no solo la comunicación verbal, sino que la aparición de las “micro-pantallas” en estos, permitieron acceder a la red a la cual



solo podían los computadores, ¹³“La reducción de la distancia y el aumento de la cercanía a la pantalla equivale, punto por punto, al aumento de la interactividad con ellas” también estos desarrollaron nuevas formas de conectar al individuo, de allí se ven por ejemplo las redes sociales y las comunidades que se mencionaban que permitían al individuo encontrarse con otros y participar de los discursos y lenguajes que compartían.

Ahora bien, gracias a esta reseña podemos entrar al tema principal en cuanto a entretenimiento y tecnología, y es que estas nuevas máquinas permitieron llevar el entretenimiento de los juegos al nivel virtual y así como en un principio los videojuegos eran una construcción individual, ya que en sus inicios se valieron de la ¹⁴imaginación del usuario, también a medida que avanzaba el desarrollo tecnológico se adherían todas estas posibilidades al campo de los videojuegos permitiendo al usuario una inmersión más profunda y una apropiación mayor de este elemento al mejorar el lenguaje de comunicación entre el individuo y su máquina por medio de la creación de realidades virtuales que permitían y cuyo objetivo era precisamente dar la posibilidad de inmersión en sus mundos e historias. ¹⁵“*comunicación e integración dinámica y sensible*. El videojuego y el juego por computador considerarían un conjunto de rasgos y atributos operativos: la operación en tiempo real, la coordinación de acciones visomotoras a través de una interfaz gráfica que procuran la experiencia de imágenes comandadas, la génesis de un espacio virtual (bi o tridimensional) en el que el videojugador opera y moviliza las imágenes comandadas, la posibilidad de reinicio, pausa y memorización técnica, la posibilidad de registro de nombre del jugador y de calificación del desempeño. La posibilidad de operar y comandar las imágenes y las secuencias de eventos, señala una transformación significativa en la historia de las imágenes”. Los videojuegos permitieron dar un paso en la comunicación del computador con el hombre, ya que como se menciona, al cambiar la historia de las imágenes, se da conocer otro lenguaje diferente a las imágenes estáticas o las imágenes en movimiento en las que el individuo era solo receptor de estas, sino que este cambio supone la creación del lenguaje en el que el individuo puede participar e interactuar con las imágenes y a esto, se le añade igualmente la posibilidad luego, de la creación de comunidades virtuales gracias a la conexión a internet, de esta manera se crean videojuegos que permiten la interconexión social de manera masiva uniando así, de una manera aun más estrecha los discursos del encuentro social virtual con el entretenimiento.

¹³ EQUIPO PEDAGÓGICO UNIVERSIDAD DEL VALLE. Nuevos repertorios tecnológicos y experiencia urbana de jóvenes: las implicaciones políticas de esta relación socio-histórica. Proyecto Ciberculturas. Cali 2007. Pág. 22.

¹⁴ MARX CHRISTY. Writing for Animation, Comics and Games. [Documento digital PDF].

¹⁵ EQUIPO PEDAGÓGICO UNIVERSIDAD DEL VALLE. Nuevos repertorios tecnológicos y experiencia urbana de jóvenes: las implicaciones políticas de esta relación socio-histórica. Proyecto Ciberculturas. Cali 2007. Pág. 20.



En cuanto a la relación de empatía de los adolescentes con la tecnología y los videojuegos frente a otra población, ¹⁶“La adquisición de computadores y acceso a internet como complemento educativo de los niños y jóvenes es frecuente en algunos segmentos de la población urbana, y lo anterior procura un *sesgo de oportunidades* que favorece a los más jóvenes, mientras margina a los más adultos. También el uso temprano de videojuegos prepara el camino para una pronta inserción y apropiación de lenguajes, rutinas operacionales y lógicas de manipulación de tales aparatos”. La facilidad de acceso y aprendizaje por parte de los jóvenes en cuanto a tecnología se refiere, hace de este un gran medio influyente en ellos, un medio que permite la comunicación y que es en sí mismo motivador, especialmente en el caso de los videojuegos, el cual, por sus características permite el desarrollo creativo y el desarrollo de acciones motoras coordinadas con los sentidos de la vista y el oído además que el videojuego como tal, provee de una bastedad de posibilidades en las cuales es relativamente fácil la dominación de este pero no es posible darle fin completamente (refiriéndose al hecho de participar en videojuegos), es decir ¹⁷“se produce una situación paradójica: rápido dominio experto, pero siempre puntual e incompleto, de la máquina... Igual ocurre con los videojugadores cuyo dominio de la totalidad de posibilidades del videojuego jamás llega a ser completo y jamás termina”.

1.5. Videojuegos

Los videojuegos permiten incluir al espectador dentro de las actividades y los contextos que presenta el videojuego, ya que este espectador no solo actúa como receptor de mensajes e imágenes sino que puede tomar decisiones dentro de las situaciones que proponen estas imágenes; por eso es de gran importancia el mensaje dentro del videojuego.

Ian Bogost, diseñador y teórico sobre videojuegos, introduce en su libro *Persuasive Games*, el concepto de Retórica Procedural ¹⁸“Procedural Rethoric”, indicando que los juegos contienen discursos propios que no deben tomarse solo como una fuente de entretenimiento ni mucho menos como un producto para niños; él se refiere a esto como que la sociedad ha marcado los juegos como productos de mero entretenimiento que no aportan nada en el marco de lo conceptual y lo intelectual y debido a estos los juegos sufren un prejuicio, más que todo cuando se trata de hacer análisis y críticas académicas respecto a ellos.

¹⁶ EQUIPO PEDAGÓGICO UNIVERSIDAD DEL VALLE. Nuevos repertorios tecnológicos y experiencia urbana de jóvenes: las implicaciones políticas de esta relación socio-histórica. Proyecto Ciberculturas. Cali 2007. Pág. 13.

¹⁷ *Ibíd.*

¹⁸ Término descrito por Ian Bogost en su libro *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Capítulo 1. Pág 1.



Como se veía antes en cuanto al desarrollo de identidad, se tiene que esta identidad cuenta con ciertos discursos que la definen, y dentro de la retórica procedural se cuenta con ella como parte del discurso que puede proponerse dentro de un videojuego; ya que esta retórica se refiere ¹⁹“al arte de la persuasión por medio de representaciones e interacciones basadas en reglas distintas a la transmisión oral, palabra escrita, imágenes y video”, y el autor lo explica comparando los procesamientos que puede realizar un computador pero que carecen de poderes de persuasión que sí poseen los videojuegos. Él explica que los videojuegos no solo representan un artefacto computacional sino que también contienen significados culturales más allá que el que puede promover un software que se usa como herramienta, por ejemplo un programa para edición de imágenes o video.

En cambio el videojuego es en sí mismo un artefacto con la posibilidad de comunicar, persuadir y expresarse, siguiendo esta idea el autor menciona que ²⁰“más allá que convertirse un instrumento o una herramienta para propósitos institucionales, los videojuegos pueden discutir y cambiar actitudes y creencias fundamentales acerca del mundo, guiando para un potencial y significativo cambio social a largo plazo” pero este poder de persuasión y de significado no se limita ni es equivalente a encontrarse solamente en el contenido del videojuego, como algunos aclaman, sino que este modo de persuasión debe darse también a partir del uso de la retórica procedural, en este caso se trata de los variados elementos de un videojuego a parte de su contenido o su tema central. Este tema es una guía sobre el cual se desarrolla el videojuego pero en cuanto al uso de la persuasión se debe tener en cuenta cómo se trata este tema dentro del juego, desde su jugabilidad hasta el diseño del videojuego, los personajes que interactúan y manera de realizar las tareas; todos los elementos que componen el videojuego tienen potencial de persuasión dependiendo de la manera en que sean utilizados para llegar al público.

De hecho el autor menciona:²¹“yo quiero sugerir que los videojuegos tienen un poder de persuasión único. Movimientos recientes en la industria de los

¹⁹ BOGOST IAN, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. Recurso digital [PDF]. Cita: “the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures”.

²⁰ BOGOST IAN, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. Recurso digital [PDF]. Cita: “In addition to becoming instrumental tools for institutional goals, videogames can also disrupt and change fundamental attitudes and beliefs about the world, leading to potentially significant long-term social change”.

²¹ BOGOST IAN, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. Recurso digital [PDF]. Cita: “4 I want to suggest that videogames have a unique persuasive power. Recent movements in the videogame industry, most notably the so-called *Serious Games* movement, which I discuss below, have



videojuegos, más notablemente los así mismo llamados movimiento *Serious Games* (Juegos Serios), han buscado crear videojuegos para apoyar posiciones sociales y culturales existentes”. De acuerdo a este tema se puede encontrar un ejemplo que muestra la importancia que se le está dando últimamente a utilizar los videojuegos como medio persuasivo para atraer diferentes públicos. Este ejemplo es el del parlamento Ingles, el cual pidió a una empresa desarrolladora de videojuegos realizar un proyecto en el cual se promoviera a personas de edades entre 14 y 35 años a votar; así mismo, el sitio web del parlamento presenta una sección de entretenimiento con el propósito de cambiar la concepción que la política es algo aburrido y así fomentar el ejercicio del sufragio entre aquellas personas que presentan menos interés por estos temas.

De igual manera, se están realizando estudios sobre videojuegos, que intentaban cambiar el enfoque en cuanto a críticas de estos, ya que el paradigma de los videojuegos que se ha presentado es el de objetos de simple entretenimiento que tiene una incapacidad para mostrar algo diferente a diversión, o hasta mostrar que las únicas personas que juegan son los niños; estas hipótesis son debatidas, mayormente desde el punto de vista de los *Serious Games*, apoyado igualmente en estadísticas que mencionan que el promedio de videojugadores en USA es de 35 años; estos debates van enfocados más que todo a la crítica y estudio dentro de los videojuegos, así como se realiza para artes visuales como el cine, se pretende analizar de manera más cuidadosa el tema de los videojuegos y sus repercusiones sociales. Entre estos proyecto se tiene el de ²²GAMER THEORY de Mackenzie Wark que no solo recopila análisis y críticas acerca de videojuegos y los temas inscritos en estos, sino que en su diseño, permite que otros usuarios colaboren en la escritura del documento.

Es de gran importancia este acercamiento que realizan los autores mencionados frente a los temas de la persuasión, importancia, análisis y crítica dentro de los videojuegos, específicamente en la sociedad, ya que ellos no solo dan una mirada analítica de estos, sino que también pueden presentar opiniones desde su conocimiento como desarrolladores de videojuegos, de la misma forma se pueden encontrar sinergias entre distintos autores, aparte de los mencionados, en cuanto al aproximamiento que realizan del tema y las lecturas coincidentes que hacen dentro de sus análisis y experiencias. Estas ayudan a la comprensión de los componentes de un videojuego y así mismo, sirven como guía a la realización de uno que tenga como propósito persuadir y transmitir mensajes más allá del entretenimiento.

sought to create videogames to support existing social and cultural positions. Videogames are capable of much more”.

²² MACKENZIE WARK. GAM3R 7H30RY [En línea] [Citado 20 de Abril de 2010].

<<http://www.futureofthebook.org/gamertheory/>>



2. LA CELEBRACIÓN DE 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA

Una forma muy clara para apoyar la identidad nacional como la llama Jean Meyer, es por medio de la conmemoración que Colombia realizara el 20 de julio del 2010, para celebrar los 200 años de las diversas dinámicas sociales que dieron lugar a nuestra independencia de España e instauraron nuestro sistema democrático, el cual nos ordena como comunidad.

“Cumplir el doble centenario hace más importante la conmemoración. El siglo, como escala de medición histórica, nos asombra pues crea un lapso que está en el límite de la existencia humana: más allá de los cien años solo pueden seguir existiendo las sociedades, las culturas y las creencias. No el ser humano como individuo. En este sentido, solo la memoria pública se convierte en el garante de recuerdos que se hacen colectivos porque significan y dan sentido a una comunidad que dura más que sus miembros.”

Ministerio de Cultura

*“El Bicentenario tiene que estar vivo;
es una oportunidad de crear capital social en la Patria”*

Presidente Álvaro Uribe Vélez.

Debido a esto, es de suma importancia que el país se preocupe por mantener, refrescar y actualizar su memoria común, su identidad, ya que solo con ella se puede dar sentido a ese símbolo que, aunque ha sufrido muchos cambios, no deja de ser: la Colombia republicana.

Por este motivo y esta celebración tan importante, el ministerio de cultura colombiano, destinara recursos para conmemorar los 200 años de la independencia.

Apoyando proyectos que desarrollen actividades relacionadas con la conmemoración del Bicentenario de la Independencia 1810 – 2010. A partir de una convocatoria que realizo en el 2009.

“Con este incentivo se busca reconocer y fortalecer las expresiones culturales que se relacionen con esta gran celebración de la democracia”, aseguró Germán Mejía, Coordinador del Bicentenario de las Independencias del Ministerio de Cultura



Para ello el Programa Nacional de Concertación del Ministerio ofreció incentivos, para brindar apoyo a todas las organizaciones de tipo cultural interesadas en presentar proyectos artísticos y culturales que se desarrollen en el territorio nacional.

También se encontró que por medio de la Alta Consejería para el Bicentenario de la Independencia se van a realizar gran cantidad de eventos en el país, para conmemorar el bicentenario, tales como: "Encuentros con el bicentenario" o "Saboreando nuestra historia" en donde invitados de todo el país podrán acercarse a nuestro patrimonio inmaterial, por medio de conferencias o gastronomía, sin embargo todas estas actividades están enfocadas a grupos muy grandes y son trabajadas por medio de una comunicación persona a persona mostrando que no hay iniciativas diseñadas para trabajar individualmente y por medio de interacción de personas con un desarrollo intangible o inmaterial.

Debido a esto es de gran interés conocer el proceso independentista que vivió el país, pero no mostrarlo simplemente como una revolución criolla por medio del hecho de la batalla de Boyacá, sino que se deben tener en cuentas los procesos anteriores, procesos de revolución y lucha en busca del ideal de libertad que fueron luego catalizados en dicha batalla y dieron lugar a lo que ahora se conoce como la independencia.

De esta manera se pueden reconocer cuatro periodos anteriores a la independencia, en los cuales se reflejan las luchas, indígenas, campesinas, afroamericanas y criollas; todas caracterizadas por esos ideales en común, la libertad y el deseo de salir del dominio de un gobierno y una situación social que los subyugaba. En el caso de este proyecto, es interesante el enfoque dentro del periodo de la lucha afroamericana en el territorio Colombiano, ya que son estas personas uno de los pilares más grande en el desarrollo de la conquista pero así mismo fueron los menos beneficiados durante la independencia, y es en este caso que es importante mostrar este proceso y promover la identidad y el conocimiento histórico en miras de reivindicar esta comunidad tan golpeada a través de la historia y durante estos procesos mencionados.

3. DE LA ESCLAVITUD AL CIMARRONAJE

Un periodo que abarca toda la época colonial, y que vivió paso a paso desde la conquista hasta la independencia de los criollos fue la de los afro descendientes, quienes vivieron fuertemente, siendo maltratados y vulnerados como seres humanos, humillados y traídos a la fuerza desde su tierra natal con pretextos ilógicos, para ser abusados y esclavizados durante toda la colonia, Sin embargo este proceso estuvo permanentemente rodeado por la resistencia de los afro descendientes.



La resistencia de los afro descendientes hacia la esclavitud fue permanente durante todo el periodo de la colonia. Proceso que se llevo a cabo por medio de diferentes métodos, algunos pasivos y otros activos, entre las formas pasivas se encontraba el desgano a trabajar, la destrucción de los implementos de trabajo y la desobediencia colectiva, entre las formas activas aparecieron procesos de rebelión y de enfrentamiento. Todas estas formas pasivas y activas de resistencia se denominan cimarronaje.

Todas estas expresiones se conocen como cabildos. Los cuales eran grupos de personas procedentes del mismo lugar de África, que compartían una historia parecida. Sus miembros realizaban reuniones frecuentemente para realizar bailes, toques de tambor y cantos en días de fiesta. Además estos grupos servían como sociedades de socorro, ya que en ellos se reunían fondos para resolver necesidades de sus miembros y auxiliaban a los recién llegados de aricaren Cartagena fueron famosos algunos cabildos como Arará y Mina hasta que fueron clausurados por las autoridades españolas en el siglo XVII. Esta forma represiva fue producto de que en esos sitios se realizaban actividades que le permitían a los africanos recordar sus costumbres, que se consideraban en contra de las de la religión católica ²³La gente de una misma cultura recurría a sabidurías propias, decisiones y acciones para aliviar sus penas, curar sus dolencias e idear estrategias para recuperar la libertad.” Por lo que no eran catolizados de forma fácil para los españoles.

Los cabildos fueron lugares de recordación y reafirmación de valores africanos como imágenes, música, culinaria y dialectos. Por lo que se consideraban como refugios de africana, espacios en los que los afro descendientes podían mantener vivos sus recuerdos, sentimientos, aromas, texturas y colores de su tierra natal. Con el transcurso de los años todas estas tradiciones fueron enriquecidas con costumbres europeas e indígenas, a la vez que muchas de sus costumbres se arraigaron en la sociedad de los peninsulares y nativos americanos. No solo existieron grupos como los cabildos, existían los otros sitios de resistencia como los palenques, que eran pueblos fortificados, construidos por los esclavos que se escapaban de sus amos. Esto significaba una pérdida económica para los dueños de los esclavos, ya que tenían un precio y al fugarse, se escapaba el capital que ellos representaban. Convirtiéndose en una amenaza constante que obstaculizaban el tránsito de mercancías, asaltando y asesinando viajeros que se dirigían o salían de las ciudades, además de que creaban una gran influencia para quienes todavía seguían siendo esclavos. Los cimarrones que Vivian en Cartagena o sus alrededores podían convertirse en aliados de piratas ingleses y franceses que deseaban saquear el puerto.

²³ Referencia Bibliográfica. [En Línea][Citado en 20 de Abril de 2010]
< <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/etnias/1604/propertyvalue-30512.html>>



Sin embargo la búsqueda de la libertad por parte de los afro descendientes no se limitó a la resistencia religiosa y bélica. Iniciando el siglo XVIII ya había en americana una gran población de criollos; que eran personas nacidas en América hijos de españoles y de mulatos; hijos de blancos con negros. En los dos casos se refería al hecho de nacer en territorios esclavistas.

Más de un siglo después del inicio de la trata, los criollos utilizaron las leyes para buscar su libertad. Las leyes de Indias y los códigos Negros mandaban en la vida colonial y la de los esclavos. Aunque muchas de estas leyes permitían el maltrato a los esclavos otras les permitían manumitirse o liberarse de la esclavitud. Habían varias formas de hacerlo, ya fuera porque el propietario lo liberara, o el esclavo comprara con dinero reunido su propia carta de libertad, lo que solo sucedía si el propietario estaba de acuerdo lo que se conocía como auto manumisión. Otra forma para conseguir la libertad se presentó en 1821, en los primeros años de la república en donde se creó la ley de Libertad de Vientres, que proclamaba que el Estado liberaría a todos los africanos y sus descendientes nacidos a partir de ese año. Finalmente se creó la Ley de Abolición de 1851, que eliminó la esclavitud de Colombia totalmente.

La resistencia no solo se dio en las creencias y el lenguaje. La espiritualidad de los africanos, su interpretación del cristianismo, el mantenimiento de saberes y técnicas ancestrales, continuaron vivas en la Nueva Granada. Las creencias de la curandería, bujería y hechicería fueron en realidad prácticas que tenían que ver con los métodos curativos de los africanos, las cuales circulaban a través de todas las ciudades del territorio español, donde empezaron a hablarse leguas criollas, que combinaban herencias de origen africano con aportes del español e inglés.

Es así que este proceso es sumamente importante en el proceso de independencia y posterior liberación de esclavos, ya que transcurre a la par de todos los acontecimientos independentistas, aportándoles desde su propia forma de rebeldía y resistencia.

4. SALIDA DE CAMPO.

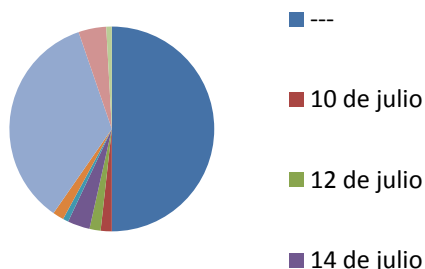
Se realizó una salida de campo en la que se utilizó un método de recolección de datos a partir de encuestas que posibilitarían una evaluación cuantitativa de la información. Esta información se recolectó en el rango de edades del público objetivo, dentro de un colegio de la ciudad de Cali: Fray Damián González, un colegio mixto, con estudiantes de estratos socioeconómicos 2, 3, 4, 5 y 6.

Las encuestas fueron realizadas a 114 estudiantes, de octavo, noveno y décimo y los resultados obtenidos se encuentran en el anexo 1.

4.1. Análisis de datos.

Para empezar con la evaluación de la encuesta uno de los primeros elementos que se busco comprobar fue si las personas reconocían las fechas y lugares en los que se dio lugar al grito de independencia, y aunque en muchos casos decían que si con la pregunta de comprobación era posible observar que desconocían la respuesta.

Conocimiento de fecha de la independencia



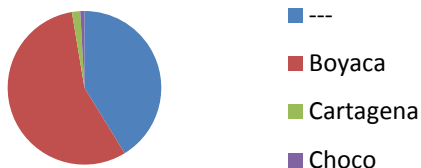
---	57
10 de julio	2
12 de julio	2
14 de julio	4
14 de julio de 1910	1
17 de Agosto de 1819	2
20 de julio de 1810	40
7 de agosto	5
7 de agosto de 1819	1
Total general	114

Fechas de independencia	Cuenta de ¿Cual?
-------------------------	------------------

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

Observamos pues como la mayoría de los adolescentes encuestados desconocían las respuestas a esta pregunta y que tan solo 35% encuestados estuvieron en la capacidad de dar la respuesta acertada, lo que nos deja ver el desconocimiento de un hecho histórico de gran importancia para el país, por parte de estos adolescentes y una falta de identidad nacional por un suceso completamente relevante para los colombianos.

Conocimiento del lugar de la independencia



Lugar de independencia	Cuenta de ¿Cual?2
---	47
Boyacá	64
Cartagena	2
Choco	1
Total general	114

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

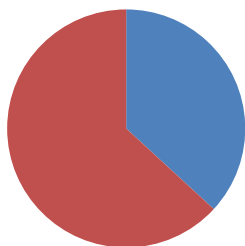
Al intentar obtener información sobre el conocimiento del lugar de independencia se encontró que la mayoría de jóvenes conocían la respuesta acertada, ya que fue en Boyacá donde se libró la última batalla que dio como resultado la expulsión de los españoles del poder, siendo 56.14% de los encuestados los que respondieron correctamente, lo que deja una gran cantidad de jóvenes nuevamente que desconocen el lugar donde se presentaron todos los hechos que nos condujeron a la libertad.

Este tipo de resultados confirma los datos obtenidos en las bases teóricas en las que se hablaba de la falta de identidad en los jóvenes y en las que se piensa que la identidad nacional y todos los elementos que la rodean deberían ser divulgados de una forma más eficiente en este público objetivo, un lenguaje más amable con ellos, uno al que se encuentren acostumbrados tal como lo son los videojuegos por lo que se pensó en investigar cuál era la relación de los jóvenes y los videojuegos.

Para hacerlo, se preguntó sobre el uso frecuente de los videojuegos, qué tan relacionados permanecen los adolescentes con sus consolas de juego y qué tanta información lograba recopilar del mismo.



Usa videojuegos frecuentemente



■ No
■ Si

Cuenta de ¿Utiliza videojuegos frecuentemente?	
Rótulos de fila	
No	42
Si	72
Total general	114

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

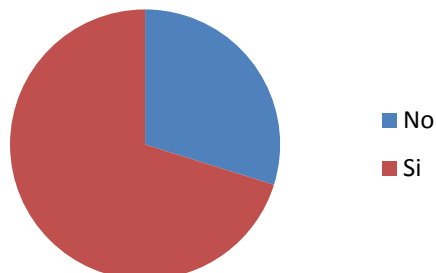
Observamos entonces que la relación de los adolescentes con los videojuegos es muy alta con un 63% de usuarios frecuentes de los videojuegos, sin embargo esta pregunta revela quienes son usuarios frecuentes y tienen una relación muy fuerte con los videojuegos pero no permite ver a todos los que juegan.

Para solucionar inconvenientes con la pregunta anterior se preguntaba además si se jugaba con alguna consola y en cual lo hacía, obteniendo información real de quienes juegan y quienes no lo hacen obteniendo que tan solo 16% de los adolescentes encuestados no juegan con videojuegos, lo que deja un margen muy grande para los que si tiene una buena relación con ellos.

Conociendo la existencia de esta fuerte relación entre los jóvenes y los videojuegos se presento una pregunta con la que se buscaba conocer que tanto lograba retener de un juego un adolescente a la hora de jugar, con una pregunta tan sencilla como el conocimiento del nombre del personaje que manejaba en el videojuego.



Recordacion nombre de personajes

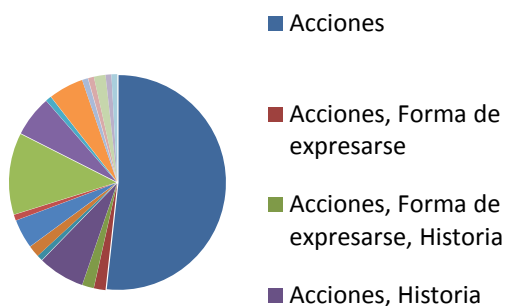


Rótulos de fila	Cuenta de ¿Recuerda el nombre de los personajes de los videojuegos?
No	34
Si	80
Total general	114

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

Esta tabla nos permite ver como los adolescentes al jugar con no solo se relacionan fuertemente con el videojuego, sino que además generan un lazo de recordación, aceptación e identificación hacia el personaje que controlan, lo que además lleva a pensar que un desarrollo de un videojuego podría influenciar a los jóvenes si ellos se logran sentir identificados con las acciones, características, vestidura o personalidad del personaje principal.

Características que le atraen de un personaje



Rótulos de fila	Cuenta de ¿Qué características le atrae más de los personajes de los videojuegos?
Acciones	59
Acciones, Forma de expresarse	8
Acciones, Forma de expresarse, Historia	14
Acciones, Historia	7
Ropa	6
Total general	94

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

Sabiendo que logran retener los nombres y que podrían llegar a sentirse identificados con el personaje que utilizan, se realizó una pregunta en la que se

buscaba conocer que les gusta a los jugadores de los personajes con los que interactúa.



Rótulos de fila	Cuenta de Cuando selecciona un videojuego lo hace por:
Calidad grafica	31
Contiene violencia	11
Es de deportes	20
Es de deportes, Contiene violencia	8
Historia	12
Personajes	8
Total general	90

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

Además se quiso obtener información relevante sobre la preferencia de los adolescentes a la hora de escoger un video juego y se encontró que buscan calidad grafica dentro del juego, pero que también le dan importancia a la historia y los personajes aunque no de una forma tan relevante.

Para reforzar la investigación se buscaron personajes relevantes en la historia de Colombia según los adolescentes. Encontrándose que se obtuvo como principal referente de reconocimiento a Simón Bolívar con 47.36% de encuestados, para la pregunta de a que personaje recuerda, sin embargo a la hora de encuestar sobre a quien consideran como héroe este valor disminuyo significativamente hasta 33.33% de adolescentes que los consideran como héroe, lo que permite observar con gran facilidad que se carece de identidad nacional por parte de los adolescentes para considerarlo un héroe y enorgullecerse por las acciones que hizo.

Se encuentra así que es la investigación concuerda con la información encontrada en las encuestas del publico objetivo y que son los adolescentes quienes carecen de orgullo patrio o identidad y que siendo ellos de una generación más ligada a los nuevos medios, es de suma importancia divulgar la información de una forma más didáctica y en un lenguaje al que estén acostumbrados a manejar, con el que



se sienten cómodos y además se identifiquen fácilmente. Así es que, luego de una ardua investigación, se encontró que un videojuego podría divulgar la historia promoviendo la identidad en los adolescentes.



5. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACION

Partiendo desde la investigación teórica, hasta la investigación experimental realizada en la salida de campo, se encontró información valiosa, relevante y pertinente, para la continuación y desarrollo de este proyecto.

Inicialmente al realizar la investigación teórica se encontraron ciertos indicios e ideas que mostraban como divulgar la identidad y crear una identidad nacional traía consecuencias positivas. Se encontró que:

- Algunos países como Inglaterra y Francia tuvieron éxito en la creación de una identidad, creando una mitología nacional en la que se creaba la idea de un “carácter nacional”, a partir de promover las historias de héroes, narraciones de luchas que formaron el país y descripción de virtudes.
- Si formar parte de un grupo me impulsa a actuar de alguna forma se puede considerar que se identifica con ese grupo.
- Crear la idea de que existe una identidad, puede ayudarnos a crear solidaridad.
- La identidad frecuentemente se defiende con la conservación de lo tradicional.
- Según expertos, se encontró que los adolescentes son los más propensos a sufrir de crisis de identidad ya que en esa etapa necesitan fortalecer el yo interno.
- Los jóvenes buscan diferenciarse, para crear su identidad, pero al tiempo buscan pertenecer a algún grupo con el que se identifiquen en donde se relacionen con sus pares.
- La promoción de la identidad se realiza por medio de estereotipos sobre rasgos varios de un país, mitos históricos sobre el glorioso pasado y símbolos patrios.
- No hay nada que defina la identidad, solo el discurso por el cual los miembros de un grupo se reconocen como miembros de él.
- Algunas representaciones sociales, logran convertirse en parte de ese discurso.
- Se encontró además que muchos de los sucesos de la independencia no fueron fortuitos y que fueron producto de otras etapas.

Toda esta información teórica, permite observar como existe una pertinencia en la investigación y a la vez brinda algunos indicios de que la divulgación de la identidad nacional, podría traer consecuencias beneficiosas para el país. Además muestra que son los jóvenes quienes más requieren de una forma en la que se les promueva y divulgue toda esa información, empleando un lenguaje que constantemente utilicen, cosa que por falta de iniciativas para los nuevos medios, como los videojuegos ha sido pobremente explorada hasta ahora.



6. HIPOTESIS

De acuerdo al objetivo del proyecto, se encontró la viabilidad de realizar una pieza interactiva para fomentar la identidad, dicha pieza se representará por medio de un videojuego para computador y su contenido se encontrarán hechos relevantes a los procesos para que se diera la independencia del país.

Es de gran importancia mostrar la independencia como una serie de procesos que llevaron a un resultado y no solo mostrar este resultado como se ha generalizado a través de los años, así mismo, al romper este paradigma se quiere generar una mayor relación con la identidad teniendo en cuenta la diversidad étnica del país, y por medio del videojuego, representar esta diversidad y mostrarla como parte del proceso de la independencia, para de esta manera tocar muchos más sectores y fomentar la identidad de una manera más abierta e incluyente.

Para este desarrollo se determinaron cinco periodos importantes dentro del proceso de la independencia, teniendo en cuenta los diferentes actores, situaciones y fechas relevantes para que se llevara a cabo este hecho. Se tienen: la revolución indígena, la revolución afroamericana, las revueltas de Túpac Amaru, la rebelión de los comuneros y finalmente la batalla de Boyacá como batalla que llevo a la independencia. Es así que la propuesta inicial de desarrollo es tomar el periodo de la revolución afroamericana, ya que los afro descendientes tuvieron una gran participación dentro de todos los periodos mencionados y aun así, no obtuvieron tantos beneficios por parte de la independencia como otros sectores. De esta manera, se busca reivindicar el concepto de libertad para ellos por medio del conocimiento de sus historias y representados a partir de un héroe ficticio pero que recoge todos estos datos relevantes a la hora de construir y fomentar identidad.



7. PROPUESTA

7.1. Determinantes de diseño

7.1.1. Diseño.

- Deben recrearse escenarios con elementos autóctonos.
- El juego debe mostrar personajes reconocibles visualmente, por sus nombres y sus acciones.

7.1.2. Historia.

- El juego debe mostrar el contexto real en el que se desarrollaba la situación que se esté representando, mostrando los atuendos, espacios, formas de trato y todos esos elementos que pueden hacer sentir al usuario que lo que sucedió era una consecuencia apenas lógica y que sienta que él debería repetirlo en el juego.
- El personaje principal será un afro descendiente, en proceso de convertirse en cimarrón. Ya que ellos fueron una gran influencia en la historia y durante todo el tiempo se vieron afectados por conflictos que los aquejaban.
- Dentro del juego se mostraran amos que maltrataban a sus esclavos. Que causaron ese ambiente de rebeldía en los afro descendientes.
- Se incluirán piratas saqueadores en la historia. Ya que los cimarrones en Cartagena podían convertirse en sus aliados.

7.1.1. Identidad.

- Los hechos históricos deben mostrarse como elementos primordiales, no textos aislados, sino como conversaciones de NPCs, de tal forma que su involucramiento e inmersión con la historia sea mayor.
- El juego debe mostrar la variedad y riqueza étnica que se sublevo contra los abusos de la corona.
- Los personajes deben basarse en estereotipos, para que los usuarios creen un vínculo de una forma más rápida con ellos.



- El personaje principal, todo el tiempo estará buscando lograr pertenecer a un grupo del cual ha sido excluido.
- Dentro del juego, el personaje principal debe mostrar un deseo de diferenciarse de otros grupos y entidades, buscando su libertad; ya que este es un factor importante para los adolescentes.

7.1.1. Usabilidad.

- El juego debe iniciar con un tutorial en el que se introduzcan a los personajes y se enseñe a controlar al personaje principal, para que el usuario se familiarice, reconozca y empiece a sentir empatía.
- -El juego será individual, ya que de esta forma el usuario tendrá mayor tiempo para sentir identificación con el personaje que maneja y todo el contexto que lo rodea, haciéndose más consciente de las acciones que realiza y el porqué las realiza.
- El juego no debe contener violencia explícita, por el público objetivo al que se enfoca.

7.2. Concepto y Línea de Diseño.

- La imagen del juego se inspira un poco en los documentos gráficos de la colonia que muestran a los esclavos, sus amos y el entorno; estos gráficos inspiran la forma arquitectónica de los edificios, las vestimentas de las personas diferenciando entre clases sociales, razas y posiciones políticas.
- El personaje principal se debe mostrar cómo alguien fuerte y resistente, se basa en una imagen estereotipada de héroe, que puede crear más atracción e identificación por parte del jugador. Este personaje debe reflejar la pesadez del trabajo, por eso su piel debe ser algo brillante para mostrar el sudor y acentuar la musculatura; este tema también era de interés para los vendedores de esclavos, ya que “embellecían” a sus esclavos para venderlos a mejor precio.
- La paleta de colores debe ser cálida, reflejando al clima de la ciudad de Cartagena y acentuando la dificultad de las labores de los esclavos, así mismo, recordando un poco el paisaje y los colores de África. Los colores predominantes serán ocres y amarillos.

- La imagen del juego será manejada con algunos aspectos del grabado que se puede ver en los documentos de la época, este estilo se mostrara bordeando suavemente los objetos como si fuera un contorno, y delinea también las sombras en la textura de los personajes, y se muestra suavemente sobre la sombra que proyectan los objetos. La imagen debe sentirse delicadamente como un dibujo o pintura de la época, conservando texturas que le impriman realismo a los objetos, lugares y personajes. Es decir, mantener un equilibrio entre el aspecto realista y pictórico de la imagen final del videojuego.
- Los ambientes, objetos y demás elementos deben estar en proporción con los personajes que con ellos interactúan para guardar cierto nivel de realismo frente a las proporciones y escalas.

7.3. Referencias.

Dentro de las referencias principales se encuentran:



- La película La Amistad, que narra la historia de esclavos que llegan a América, secuestrados desde su natal África.

- Bolívar el Héroe, historia que narra la historia del libertador, sin embargo, este desarrollo fue muy criticado y no tuvo muchos aciertos en cuanto a comunicación, ni animación.

Telenovela La Pola, este seriado de televisión se centra en la historia de Policarpa Salavarrieta en la época colonial, y aunque ha sido criticada por tener muchos elementos de ficción que las personas pueden malinterpretar como historia, es muy útil para nuestro desarrollo en cuanto a los elementos de la producción como vestuario, imagen gráfica, desarrollo de los personajes y algunos eventos que muestra esta producción.



Mankala Studios, es empresa que está desarrollando un juego de estrategia sobre la batalla de Boyacá; esta es una de las referencias más claras en cuanto al enfoque que se tiene sobre el tema del proyecto de grado, ya que demuestra que se están haciendo otros proyectos con lineamientos similares.



7.3. Alternativas de diseño.

Dentro de la investigación se encontró que los hechos de la independencia no fueron fortuitos y que fueron consecuencia lógica de varias etapas, que podrían ser exploradas.

La revolución indígena – La Resistencia

Esta etapa inicia con la llegada de los españoles, en ella se desarrollan todos los sucesos de colonización, se muestra como los indígenas dueños de la tierra lucharon por ella, contra los españoles que solo buscaban riquezas.

La Rebelión De Los Comuneros

Esta etapa se presenta en el año de 1781, y fue una gran insurrección que no buscaba principalmente la separación de la Nueva Granada de manos de los españoles. Se generó por las Reformas Borbónicas, que no eran más que impuestos para que la corona española tuviera más recaudos económicos.

Las Revueltas De Túpac Amaru

Ese inicia como un movimiento militar en contra de la dominación española. Al principio este movimiento reconoció el poder de la Corona, ya que solo buscaba ir en contra de los malos gobiernos, sin embargo se radicalizó y se convirtió en un movimiento independentista,

La Revolución Afroamericana – Tabansi

Esta es una etapa muy larga, que se presenta desde la llegada de los primeros afro descendientes en los barcos negreros, pasando por toda la época de esclavitud y procesos de cimarronaje.

La Batalla De Boyacá

Esta es la conclusión de todas las etapas previas, es el inicio del fin dentro de todo el proceso de colonización, fue un golpe decisivo para el poder Español en la Nueva Granada.

Estas posibles opciones narrativas que presentan contenido independentista, son ricas en elementos autóctonos, historia y riqueza étnica. Elementos fundamentales dentro de la investigación desarrollada.



7.4. Evaluación de alternativas.

7.4.1. Matriz alternativas historia.

	Pertinencia Temporal	No Recurrencia del tema	Relevancia Histórica	Reivindicación social de grupos étnicos	Cantidad de público objetivo	Ubicación Geográfica	Total
La Revolución Indígena – La Resistencia	2	3	5	4	2	4	20
La Rebelión De Los Comuneros	3	3	4	3	4	4	21
Las Revueltas De Túpac Amaru	3	4	5	4	2	2	20
La Revolución Afroamericana - Tabansi	5	4	4	4	3	5	24
La Batalla De Boyacá	4	2	5	1	4	4	20

La revolución indígena – La Resistencia:

Este es un periodo sumamente importante históricamente hablando ya que inicia desde la llegada de los españoles. Pero no concuerda exactamente con los lineamientos temporales del proyecto investigativo ya que este busca seguir los lineamientos del bicentenario de la independencia, además es un tema que es un poco recurrente debido a su importancia histórica. Un proyecto de esta índole tendría una gran reivindicación social a las culturas precolombinas, que tanto fueron abusadas con la llegada española al continente. Sin embargo cuando hablamos de la cantidad de público que se estaría reivindicando encontramos que la población indígena es una gran minoría en el país. Por otra parte, encontramos que con respecto a los lineamientos de la investigación, la ubicación geográfica sería muy buena, ya que abarca todo el continente americano. **(20/30)**



La Rebelión De Los Comuneros:

Este es un periodo bastante conocido dentro del contexto histórico, por lo cual es bastante recurrente ya que ha sido expuesto en muchas ocasiones. Además tiene una gran relevancia histórica porque gracias a él se desprenden movimientos posteriores como el de Túpac Amaru. Sin embargo la reivindicación social de un grupo étnico no sería muy alta, aunque la cantidad del público objetivo podría ser un poco mayor que la de la revolución indígena. También se encuentra que la ubicación geográfica de este desarrollo podría ser muy pertinente ya que se desarrollaría principalmente en Santafé, actualmente Bogotá. (21/30)

Las Revueltas De Túpac Amaru

Es un periodo histórico, de gran relevancia histórica, es conocido como la mayor rebelión de América latina del siglo XVII. Sin embargo por estar fuera del contexto colombiano, es un tema que ha sido poco recurrente. Siendo una rebelión indígena también presenta una alta reivindicación social para este grupo étnico, presentando el mismo problema de la revolución indígena ya que no hay gran cantidad de público a reivindicar y además problemas con respecto a la ubicación geográfica ya que sería principalmente en Perú. (20/30)

La Revolución Afroamericana – Tabansi

Este es un periodo muy largo que inicia desde la primera llegada de las embarcaciones negreras, momento desde el cual los afro descendientes ya buscaban su propia libertad. Siendo un periodo tan largo es posible ubicarlo exactamente en el momento histórico pertinente al proyecto y que concuerda con el bicentenario de la independencia. Por otra parte es un tema que ha sido tratado pocas veces y cuya exploración presentaría una gran reivindicación étnica, a un público objetivo que es más del doble que el indígena en nuestro país. Y que tiene una alta relevancia histórica ya que la cantidad de esclavos sacados desde su natal África durante toda la colonia asciende a más de 5 millones de personas. Además La ubicación geográfica sería excelente porque en Cartagena existe un gran contenido histórico, no solo de la llegada de los españoles y de la importación de esclavos, sino también de encuentros con otro tipo de extranjeros, ya que era un puerto de muchísima importancia. Esta ubicación también trae otra carga histórica súper relevante, fuertemente relacionada con los lineamientos de la investigación y con los del bicentenario de la independencia, ya que Cartagena se encuentre ubicada cerca del palenque de San Basilio, el cual fue declarado el primer pueblo libre de América por la UNESCO. (24/30)



La Batalla De Boyacá

Este es tema que se relaciona bien con el contexto temporal de la independencia. Tiene una gran relevancia histórica. Su ubicación geográfica sería muy buena dentro del contexto de la independencia y además la cantidad de público a la que se podría llegar es bastante alta. Sin embargo es un proyecto demasiado recurrente y ha sido explorado de muchas formas y la reivindicación social de grupos étnicos no podría ser fácilmente mostrada. **(20/30)**

7.4.2. Matriz alternativa medios digitales.

	Inmersión del usuario	Tiempo de interacción	Menor tiempo de desarrollo	Replicación del desarrollo	Feedback de usuario	Total
Animación	5	3	2	5	3	18
Interfaz	5	4	3	3	5	20
Videojuego	5	5	2	5	5	22

Animación

La animación puede ser un desarrollo muy inmersivo dependiendo de la calidad del mismo, además una vez finalizado el desarrollo la replicación del mismo sería súper sencilla, sin embargo el tiempo de interacción o en este caso de visualización no es muy largo y encontramos que el tiempo de desarrollo es muy largo y que el feedback que se puede conseguir no es muy alto. **(18/25)**

Interfaz

Una interfaz brinda una gran capacidad de inmersión para el usuario generalmente tiene un menor tiempo de desarrollo que una animación, además el tiempo que puede llegar a interactuar con la misma puede ser más alto que el de la animación y el feedback que se puede brindar es muy alto. Sin embargo una vez terminado el proyecto la interfaz, no es tan fácilmente replicable en muchos de los casos. **(20/25)**

Videojuego

Un videojuego tiene la capacidad de integrar los dos medios anteriores de forma muy práctica, es muy inmersivo, brindando muchas horas de diversión al usuario, tiene muchos feedback desde la aplicación y desde el usuario y además una vez construido es de muy fácil replicación. Sin embargo presenta dificultades con respecto al tiempo de desarrollo ya que este es bastante demorado, lo cual puede hacer que sea un poco costoso. **(22/25)**



7.4.3. Alternativa elegida.

Por los elementos evaluados anteriormente, encontramos que la mejor opción para realizar dentro del contexto del proyecto, es un videojuego que narre la historia de un afro descendiente de nombre Tabansi.

8. TABANSI – “Aquel que resiste.”

8.1. Concepto de diseño.

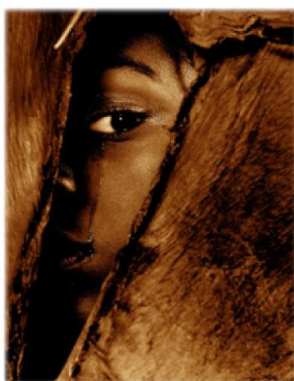
El proyecto es un videojuego en el cual se refleje el tema de la revolución Afroamericana en Colombia, la concepción del juego es la siguiente:

Tabansi es un juego de acción y aventura ambientado en la época colonial entre el siglo XVIII y XIX, toma su nombre del significado Africano: “aquel que resiste”, esto se ve reflejado en el personaje principal del mismo nombre, el cual es un esclavo de nacimiento que se encuentra en la ciudad de Cartagena y termina siendo entregado a Alonso Miranda como pago a una deuda. Tabansi sufre bajo el cruel mandato de Miranda, y decide escaparse y buscar de cualquier forma su libertad. Siendo reconocido como ciudadano gracias a su convicción de pensar que todos los hombres nacen libres y deben ser tratados como iguales.

La historia del juego se desarrolla en la costa Atlántica y la costa Pacífica, siendo la paleta de colores la siguiente:

Paleta de color área Caribe

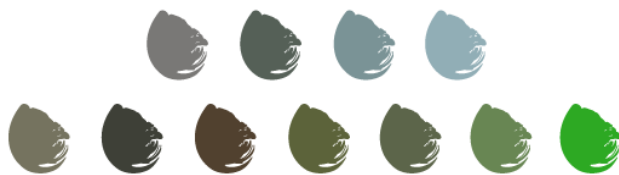
En el desarrollo de la historia la paleta de colores estará marcada con colores cálidos, dentro de los que se destacan tonalidades de amarillos y ocre, que contrastan con colores más vivos que se utilizaran para brindar relevancia a elementos importantes dentro del juego.





Paleta de color área Pacifico

Dentro del desarrollo de la historia en el pacifico, la gama cromática se verá afectada por el entorno y se utilizaran colores con menor saturación, y se realizaran contrastes, con colores más saturados de la diversidad vegetal característica de la región.



8.2. Storyline - TABANSI - “Aquel que resiste”

Una tarde en 1805, en las afueras de Cartagena a la hacienda de Don Alonso Miranda, un mercader muy reconocido en la ciudad de Cartagena, por sus grandes haciendas agrícolas. Llego un carruaje y de él fue lanzado un paquete al suelo, un esclavo, un negro, quien al levantarse observo fijamente al su nuevo amo y quien solo dijo a la persona del carruaje: “Con esto será suficiente.” Este esclavo se llamaba Tabansi y había llegado a la hacienda por una deuda cobrada por Don Alonso.

Tabansi se encontraba reconociendo su nuevo sitio de esclavitud, junto con cerca de 29 esclavos más, propiedad del gran mercader, por su mente pasaban recuerdos del día, y lo inquietaba de una gran manera. Haber visto que en el momento en el que llego y fue presentado a su dueño, había una mujer de color dentro de la casa principal de la hacienda, muy bien vestida y con un hijo que parecía no ser tan oscuro como él. Suponía que algo había hecho aquella mujer para dejar esa maldita forma de vida, encadenado, mal alimentado y además fuertemente tratado por quienes lo cuidaban.

Ese día, al ser llevado a donde debía laborar en la hacienda, empezó a hablar con uno de sus compañeros, Razi Miranda un esclavo de 42 años que llevaba en la hacienda desde que nació, y conocía mucho de su amo. Tabansi pregunto por la situación que había observado, pero su compañero, solo le dijo que no era lo que



parecía, que no debía suponer cosas que no conocía, sin embargo le reitero que no debía buscar lo que no se le había perdido y dejara de averiguar por cosas por las que podría ser fuertemente castigado. Tabansi decidió no preguntar más y seguir trabajando mientras entre su inconformismo, trataba de dañar sus utensilios de trabajo.

Una tarde fue sacado de la hacienda, junto con Razi, quien le dijo que iban al puerto a comprar víveres, y recibir algunos productos traídos del viejo mundo, cosa que no entendió Tabansi, quien al preguntar, le respondieron que de donde habían llegado todos los blancos.

En el puerto mientras descargaban algunos productos observo a Don Alonso hablando con un hombre muy bien vestido pero que no se parecía a los blancos que había conocido hasta ese momento; era Philippe Valier un pirata francés que comerciaba en el puerto, traficando con mercancía.

Mientras descargaba una mercancía se tropezó con el francés, pero este no lo maltrato como lo habría hecho cualquier otra persona, lo saludo y le conto que él podía ayudarlo, le dijo que los franceses eran buenas personas y que le habían dado la libertad a los esclavos de Haití. Le dijo que quería ayudarlo pero que para hacerlo debía escaparse de la hacienda y encontrarlo en la siguiente noche. También le dijo que si quería ayudar a sus compañeros podía hacerlo y que para ayudarlo él le había pagado a uno de los vigilantes de la hacienda para que dejara su celda mal cerrada. Tabansi muy entusiasmado le agradeció y siguió con su trabajo.

Al llegar la noche Tabansi informo a todos sus compañeros de encierro, algunos dijeron que no y otros accedieron a la idea que les propusieron de escaparse.

A la mañana siguiente el clima fue inclemente, una fuerte lluvia que no cesaba, una calor insoportable acompañado de una humedad asfixiante, que no dejaba trabajar y que hizo que fueran castigados en muchas ocasiones. Llegada la noche el clima no cambiaba y tal como dijo Philippe, la puerta había quedado abierta, Tabansi quería irse de inmediato pero no quería abandonar a sus compañeros, salió de las celdas, y se acerco suavemente al guardián que tenía las llaves de todas las celdas, tomo una roca y lo noqueo de un golpe. Tomo las llaves y regreso a liberar a quienes decidieran salir con él. La salida fue toda una travesía, sin embargo, Razi quien lo acompañaba tomo el mando del grupo y los guio a través de zonas difíciles de vigilar y logro sacarlos de la hacienda, llevándolos hasta la entrada a Cartagena.

Cuando se disponía a entrar Tabansi se dio cuenta que los demás esclavos ahora cimarrones no lo acompañarían, ellos se dirigían hacia el Palenque de San Basilio, y le dijeron que fuera. Pero él prefirió seguir el plan que ya había pensado. Se alejo de sus compañeros y atravesó la ciudad con mucho cuidado ya que si lo detenían se darían cuenta que era un cimarrón y lo castigarían fuertemente. Finalmente logro llegar al barco en donde tal como lo prometió Philippe lo esperaba. Fue muy bien recibido, se le cambio de ropa, se le alimento y trato como a una persona; algo con lo que Tabansi siempre había soñado.



A la mañana siguiente antes de zarpar, Philippe, le conto a Tabansi que se dirigían hacia una zona donde las autoridades no podían vigilar porque era de difícil acceso, pero para ello deberían atravesar una gran distancia pasando primero por Panamá, siguiendo la ruta que llevaba hasta el Callao puerto de entrada del Perú, pero desviándose mucho antes. Posterior a eso zarparon del puerto y se alejaron rápidamente.

Al llegar a tierra. Desembarcaron y tuvieron que atravesar una selva espesa, durante muchos días para poder llegar a ver costa nuevamente. Cuando finalmente llegaron a la playa observaron un pequeño caserío, y cerca a la playa una embarcación, en la que partirían hacia su nuevo destino. Justo antes de zarpar, Tabansi se encontraba ayudando a subir algunos víveres a la embarcación, cuando en una de las casas observo un afro descendiente que le llamo mucho la atención. Al acercarse observo que estaba desfigurado y que tenía muchas marcas, al preguntar que sobre la causa de esas marcas, se entero de que un grupo de franceses lo habían perreado, lo que quería decir que lo habían amarrado y soltado con perros para que lo hirieran. Sin embargo la embarcación ya salía, motivo por el cual Tabansi debió salir de ahí muy rápidamente.

Al subir a la nueva embarcación se sentía angustiado, porque ya no sabía si podía confiar el Philippe sabiendo las costumbres que tenían los franceses.

Una noche cuando se encontraba descansando escucho una conversación de dos de los tripulantes blancos, en la que el uno le preguntaba al otro como había sido posible conseguir tantos afro descendientes sin necesidad de utilizar la fuerza, a lo que el otro blanco respondió riéndose que Philips estaba contando la historia de la liberación Haití de la esclavitud, cuando esta ya había sido impuesta nuevamente. Tabansi sintió que el mundo se le venía encima, y que otra vez iba a perder lo que suponía había ganado.

Esa noche medito las cosas con mucha calma y decidió que debía escaparse, porque él nunca se había sentido como esclavo y ahora menos quería volverlo a ser sabiendo que ya creía estar tan cerca de su libertad.

La noche siguiente cuando ya tenía planeada su huida y desde la tarde había hecho que dejaran la balsa en el agua, con excusas, salió con mucho cuidado, daño el timón de la embarcación, se acerco al bote y bajo cautelosamente, se soltó del barco y se alejo remando durante toda la noche, al punto de desmayar de cansancio. A la mañana siguiente solo vio agua hacia todos lados y así duro durante 5 días; a la deriva, pensando que moriría de hambre.

El quinto día cuando pensaba que ya no tenía más fuerza de nada fue hallado, por un grupo de pescadores de Guapi, que lo rescataron y lo llevaron a tierra firme.

Una vez recuperado, se encontró en un lugar con muchas personas de su color y por meses conoció diferentes tipos de cimarrones, algunos que pagaron por su libertad, otros que se escaparon como él y otros que aunque fueron esclavos, al



ser liberados compraron para su uso otros esclavos. Luego de un tiempo de intentar conseguir un terreno y observar que esa era una zona un poco vigilada, decidió dirigirse hacia las montañas a un sitio de mayor dificultad para el acceso.

Al salir de Guapi, le advirtieron de los animales que podría encontrar en el camino y le dijeron que debía tener cuidado no solo de ellos sino de las autoridades, que algunas veces patrullaban la zona. Finalmente al llegar al superar la cordillera luego de días de travesía encontró un sitio en que considero que era propicio vivir. Ahí se asentó, se apropió de algunas tierras y empezó a construir su vivienda. Fue en este momento en el que Tabansi se sintió libre, y por fin sentía que lo podrían considerar como un ciudadano.

Así pasaron los años, y un día infortunadamente se vio rodeado por un gran ejército, en él venía Don Antonio Nariño, quien estaba reuniendo un grupo para dirigirse al sur. Tabansi se negó y dijo que él no tenía por qué ir, Nariño desmontó su caballo e ingreso a la casa junto con Tabansi, le dijo que reconocía que él era un esclavo porque estaba marcado, y que si no iba lo llevaría a las autoridades y que si lo hacía sería recompensado con la libertad, y un reconocimiento como ciudadano. Tabansi accedió sabiendo que eso solo le traería problemas.

Al salir hacia el sur en un largo viaje se encontraron con un ejército de Realistas liderados por Aymerich, lo que desembocó en la Batalla de Juanambú y donde luego de tantos esfuerzos por ser libre Tabansi falleció luchando por una causa que no consideraba como suya.

Toda su resistencia y la de su pueblo no fueron en vano, y trajo consigo solo unos años después la Ley de Libertad de Vientre en 1821, donde todos los nacidos de una esclava a partir de ese momento serían libres. Y finalmente años después se abolió por completo la esclavitud.





8.3. Personajes

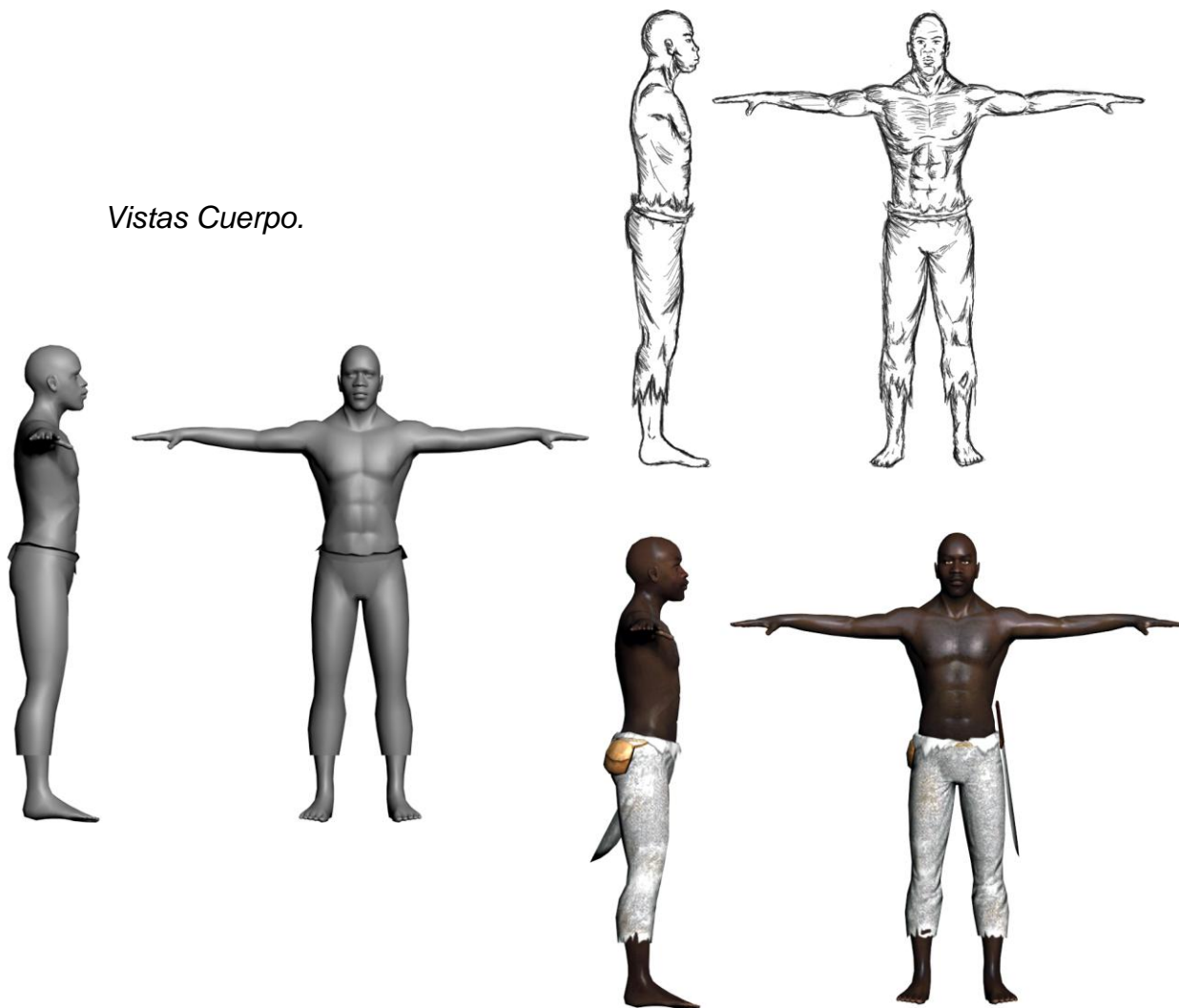
8.3.1. Tabansi.

Es alto y fornido, de facciones fuertes, de edad entre los 20 y 30.
Es muy bueno manejando el machete.
Siempre está en busca de respuestas y de conseguir su libertad.



Expresiones.

Vistas Cuerpo.



Detalles, poses.



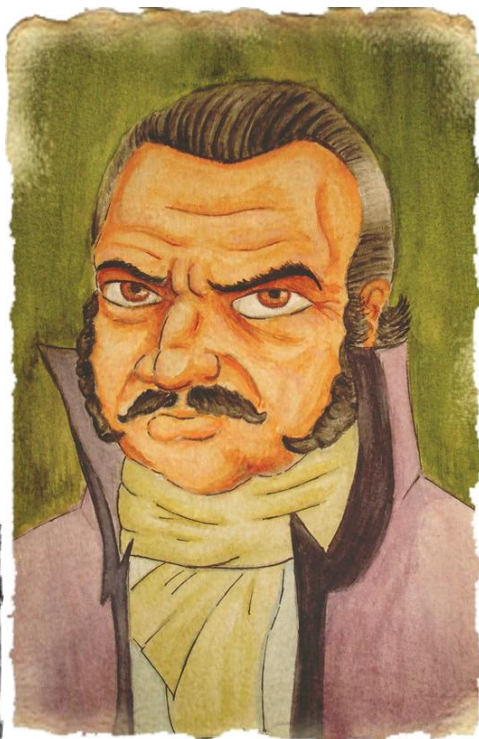
8.3.2. Alonso Miranda.

El personaje de Alonso Miranda representa al amo adinerado. Es un español de origen noble, que se caracteriza particularmente por ser cruel con sus esclavos.

Es un hombre robusto de unos 40 años, tiene rasgos fuertes que caracterizan su personalidad déspota.

Es un hacendado comerciante, cuyo negocio no resulta ser muy legal y lo lleva a tener varios contactos con contrabandistas y piratas.

Usa ropajes elegantes y accesorios en oro para demostrar su estatus.

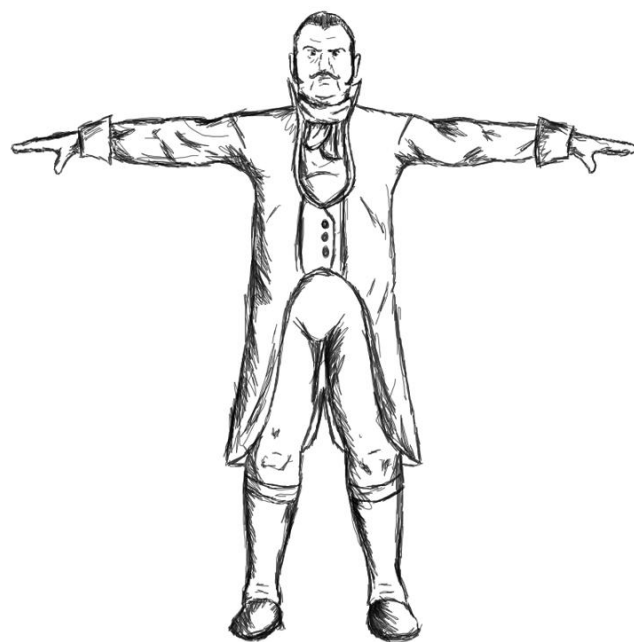


Expresiones.





Vistas Cuerpo.

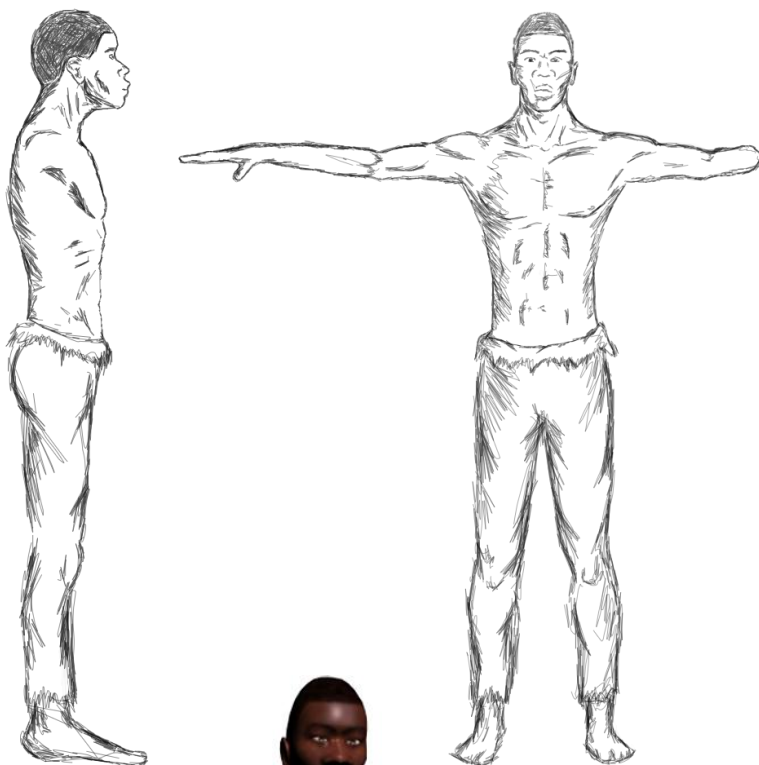


8.3.3. Razi.

Es un esclavo que le ayuda a Tabansi a realizar labores dentro de la hacienda.

En su cuerpo se refleja el maltrato que recibió como consecuencia de escaparse y ser capturado de nuevo, por esto, ha hecho merito tratando de ganarse la confianza de Miranda y ahora se encarga de controlar las labores de los otros esclavos.





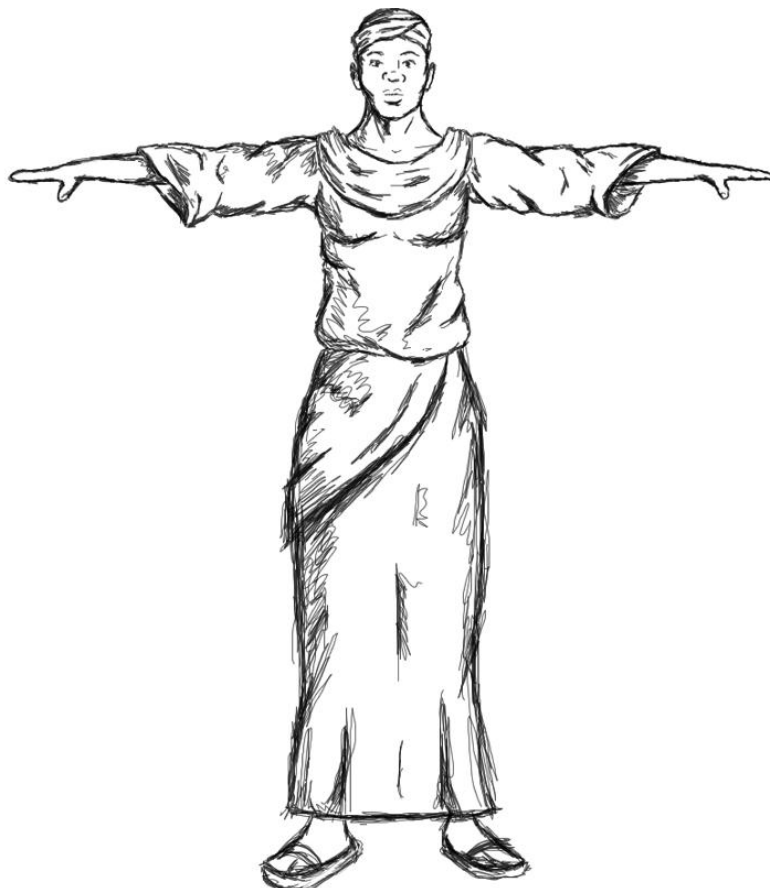
Razi es flaco y algo demacrado, está bastante lastimado y le falta un brazo que le fue cortado por escaparse y ser capturado.



8.3.4. Lisha.

Lisha es una mujer de color que vive dentro de la casa de Miranda, a Tabansi le llama mucho la atención este hecho y la buscará para obtener una respuesta.

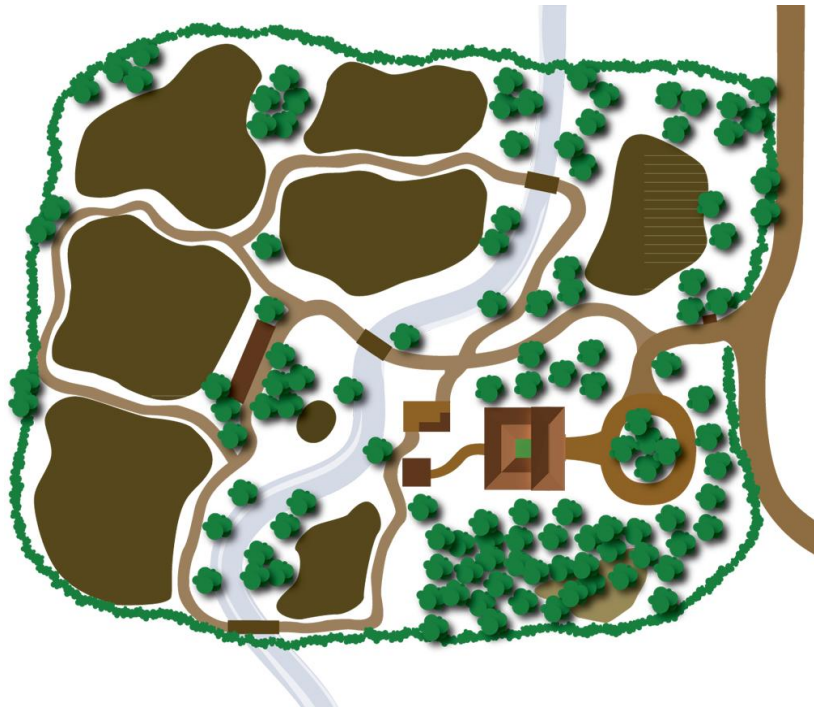
Ella es una mujer de unos 40 a 45 años, de contextura promedio y siempre está cuidando a su bebe.



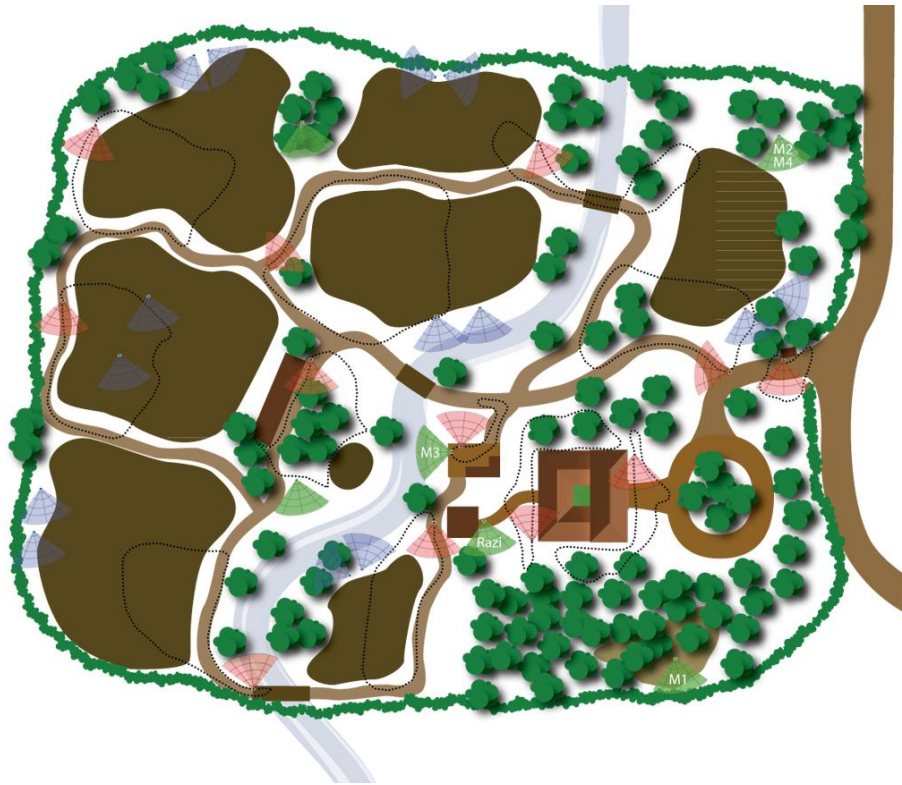
8.4. Escenarios



8.4.1. Hacienda Miranda.



8.4.2. Rutas de guardias y NPCs.

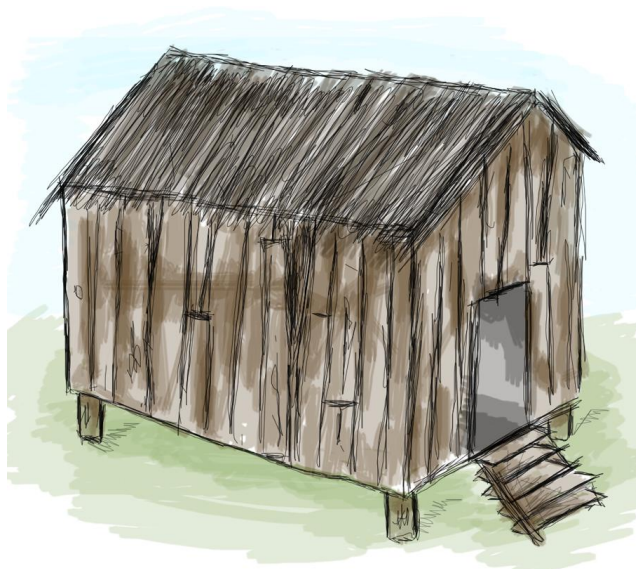


8.4.3. Casa Miranda.





8.4.2. Casa Esclavos.





8.5. Factores de Innovación.

El desarrollo de Tabansi presenta varios elementos innovadores, no solo en la parte y conceptual, sino además en la parte social.

En lo social, esta aplicación busca la reivindicación de grupos étnicos, que fueron cruelmente tratados en la época, y que fueron parte fundamental dentro de los hechos que marcaron la historia del país y que además trajeron la independencia. También busca enseñar historia a los adolescentes desde una plataforma de comunicación que conocen, entienden muy bien y utilizan constantemente.

En la parte conceptual se encuentran varios elementos innovadores, como la historia, ya que este desarrollo interactivo utiliza los hechos históricos que produjeron la independencia de Colombia; pero deja a un lado los eventos típicos, que han sido utilizados recursivamente para mostrarla, permitiendo así brindar nueva información sobre otros hechos que fueron muy relevantes y causas fundamentales de la independencia.

Otro elemento innovador de este desarrollo es el uso de sonidos ambiente autóctonos de la costa Caribe y Pacífica, para ser más estrictos con el contexto en el que se desarrollaron los hechos y hacer de esta una aplicación más envolvente.

Dentro de la parte técnica encontramos el uso de un motor de videojuegos de última generación para PC y consolas, llamado Unreal Development Kit (UDK), que actualmente es de distribución gratuita y ha sido la base para el desarrollo títulos como *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*, *Unreal Tournament* y *Gears of War*.

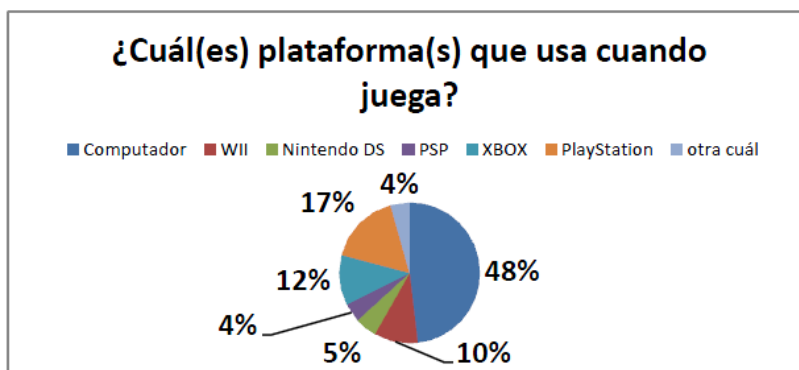
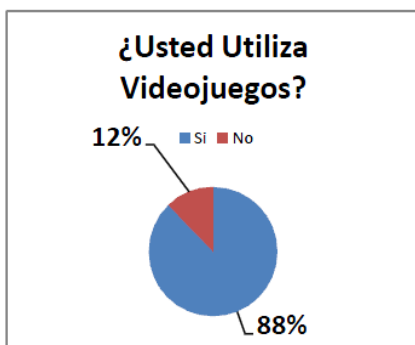
Este motor permite un desarrollo mucho más profesional en la parte técnica, y es muy útil en el desarrollo gráfico, debido a que la herramienta brinda opciones para el diseño, que otros motores no.

Además que, al ser un motor que fue abierto al público hace poco tiempo, en Colombia apenas se está generando conocimiento y desarrollos sobre este.

9. FACTORES HUMANOS

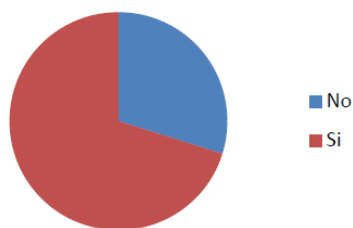
Preferencias de Usuarios

El público objetivo de esta aplicación son usuarios de 13 a 21 años de edad, a los cuales se les realizó una encuesta sobre el uso de videojuegos, y se encontró que en 82 personas los resultados fueron:



En donde podemos encontrar que nuestro público objetivo, es se encuentra fuertemente relacionado con los videojuegos, ya que más de 3/4 de nuestro público objetivo utilizan videojuegos. Además casi la mitad de los mismos encuestados juegan en computador, como su consola más utilizada. Con esto encontramos que el juego debe desarrollarse para computador ya que así se podría tener un mayor público al que se puede llegar.

Recordacion nombre de personajes

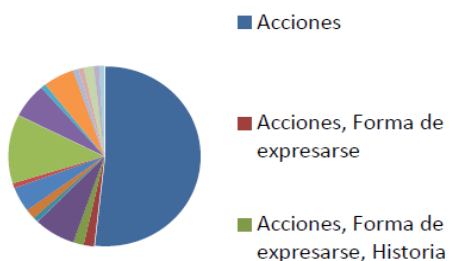


Rótulos de fila	Cuenta de ¿Recuerda el nombre de los personajes de los videojuegos?
No	34
Si	80
Total general	114

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

Además en una encuesta realizada a estudiantes del colegio Fray Damián Gonzales se encontró que los usuarios recuerdan en un 70% los nombres de los personajes de los juegos lo cual nos permite saber que los nombre de los personajes serán fácilmente recordados y podríamos utilizar esta característica para brindar información, que remarque aun mas los hechos históricos q marcaron el pasado del país.

Características que le atraen de un personaje

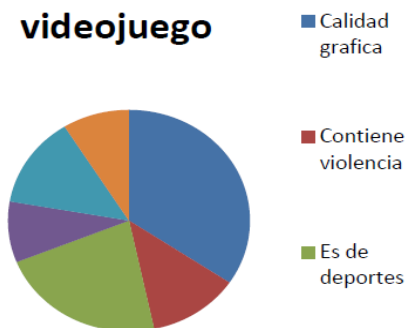


Cuenta de ¿Qué características le atrae más de los personajes de los videojuegos?	
Rótulos de fila	
Acciones	59
Acciones, Historia	8
Historia	14
Personalidad	7
Ropa	6
Total general	94

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

Se refleja también que para los usuarios es de mucha importancia, las acciones que realiza el personaje, por lo que puede ser muy útil mostrar actitudes que reflejen la actitud de los esclavos de la época hacia su condición, ya que de esta forma se remarcarían aun mas los hecho que enmarcan el contexto de la historia colombiana.

Escoger un videojuego



Cuenta de Cuando selecciona un videojuego lo hace por:	
Rótulos de fila	
Calidad grafica	31
Contiene violencia	11
Es de deportes	20
Es de deportes, Contiene violencia	8
Historia	12
Personajes	8
Total general	90

Fuente: Encuesta realizada en el colegio Fray Damián, el día 18 de abril de 2010.

Otro punto importante es que los usuarios prefieren la calidad grafica ante otras características de un videojuego, con lo que podemos aprovechar la realización de espacios llamativos, para que los usuarios se sientan más cómodos a la hora de jugar.



9.1. Requerimientos.

Requerimientos de apariencia

La interfaz debe ser legible y fácil de utilizar, ya que de esta manera los usuarios tendrán menos problemas a la hora de utilizar la aplicación, Además sabiendo que los usuarios prefieren las características graficas del videojuego, se puede utilizar la interfaz para comunicar y mostrar elementos culturales del contexto histórico.

La tipografía utilizada debe ser fácil de leer y además tener un tamaño mayor a 14.

Requerimientos de usabilidad

El rendimiento de la aplicación debe ser muy bueno, para que el usuario tenga la posibilidad de interactuar de una forma más práctica con la misma.

La línea de aprendizaje no es tan larga, ya que dentro de la aplicación se irán agregando opciones con el paso del tiempo, para que inicialmente el usuario no tenga que retener tanta información. Así se le da un tiempo al usuario para acostumbrarse a las opciones básicas, y poco a poco se le brindaran algunas más complejas.

Requerimientos de software

Se requiere un sistema operativo Windows XP o posterior.

Es necesario el DirectX 9 de Microsoft para Windows XP de 32/ 64 bits o el directX 10 para plataformas Windows Vista de 32/64 bits o superior

Requerimiento de hardware para el cliente

Procesador:	Intel Core 2 Duo 2.1GHz
RAM :	2Gb
Espacio en disco:	Más de 5GB
Video:	GeForce 6800 GT 512 MB
Inputs:	Mouse, Teclado, Pantalla de 1024*768 o mayor, audífonos o alguna salida de audio



9.2. Normas Legales.

En el país no hay una legislación clara sobre el tema de los videojuegos y su desarrollo dentro de él. Hasta el momento, solo se conoce una iniciativa del congreso que busca frenar la venta de juegos con contenido inapropiado para menores de edad, y que califica a los videojuegos como un elemento tan adictivo como las drogas y el alcohol; pero los pronunciamientos al respecto son un tanto irracionales y poco claros.

Pero realizando un paralelo con temas relacionados a los medios, se encontró el Compromiso Nacional por una Televisión de Calidad para la Infancia en Colombia, que es un acuerdo de voluntades y una negociación entre instituciones públicas, canales públicos y privados, academia, anunciantes, empresas del sector privado, ONG's, asociaciones de padres y educadores y otros actores involucrados con la televisión, la infancia y su desarrollo en Colombia. El cual es un proyecto a largo plazo que busca una mejor televisión para los niños del país. Entendiéndose que se reconoce como infancia a los menores de 18 años de edad.

Aunque este acuerdo se refiere específicamente a la televisión colombiana, es posible realizar una interpolación hacia la industria de los videojuegos teniendo en cuenta que lo que busca este acuerdo es brindar mejores contenidos a la infancia de Colombia.

Algunos de los hallazgos del diagnóstico que se hizo por parte de la UNICEF, la Consejería de Programas Especiales de la Presidencia de la República, la Agencia PANDI - Periodismo Amigo de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia, la Comisión Nacional de Televisión y la Fundación Imaginario, en la investigación previa de este compromiso fueron:

1. No hay una industria representativa de televisión infantil en Colombia.
2. La producción nacional no alcanza estándares internacionales de calidad que faciliten su exportación.
3. No hay una producción de televisión infantil que muestre nuestra cultura y responda a las necesidades de los niños colombianos. (Aunque en el canal Señal Colombia se pueden percibir ciertos aspectos con miras a tratar estos temas).
4. La regulación actual no coincide con la realidad de la audiencia.
5. La veeduría sobre la televisión es escasa en Colombia.



6. La televisión no cuenta historias donde los niños colombianos puedan verse reflejados.

7. La oferta publicitaria en televisión infantil es muy baja.

A partir de estos resultados obtenidos los actores involucrados en este tema decidieron comprometerse a los siguientes puntos:

- Adoptar sistemas de autorregulación.
- Promover acuerdos de regulación en contenidos y fortalecer la producción nacional para que pueda competir regional e internacionalmente.
- Estructurar la programación infantil y piezas publicitarias, con criterios definidos y enmarcados en una perspectiva de derechos de la infancia.
- Crear mecanismos de consenso para seguimiento a la televisión para niños y jóvenes.
- Fomentar la investigación sobre televisión para la infancia.
- Formular indicadores de evaluación de calidad.
- Propiciar mecanismos de opinión y participación de la sociedad civil sobre la programación infantil.
- Incidir en la programación general para que respete y se adecue a una perspectiva de derechos.
- Dar voz en sus medios a niños y niñas, de forma particular a aquellos que provienen de las regiones más apartadas del país.

Algunos de estos resultados son sumamente valiosos en lo concerniente al proyecto de investigación, y estos son los puntos 1, 3 y 6, ya que así como en Colombia no existe una industria representativa de la televisión infantil y adolescente que refleje aspectos de la cultura propios del país y responda a sus necesidades. Tampoco existe desde la industria de los videojuegos.

Estos resultados son valiosos porque este proyecto de investigación busca divulgar la cultura desde una perspectiva pensada para los jóvenes, a partir de historias en las que ellos puedan verse reflejados e identificados.

Por el momento, el proyecto se atiene a las normas conocidas en Norte América, como son la ESRB (Entertainment Software Rating Board) que califica los videojuegos entre rangos de edades dependiendo de sus contenidos.

Entre las normas de uso del motor UDK, se tiene que su uso es libre siempre y cuando el desarrollo que se realice no sea comercial, en caso de serlo, se debe pagar una licencia por regalías del producto. Dicha licencia es de 100 dólares por producto y aumenta ser el 25% de las ventas cuando se alcance el margen de ventas de 5000 dólares.



9.3. Accesibilidad.

Con respecto a la accesibilidad, los usuarios deben ser personas que sepan utilizar los computadores y que no poseas discapacidades mentales, o algunas discapacidades físicas como carencia de vista, audición o carezcan de alguna de sus extremidades superiores.

9.4. Secuencia de Uso.

El juego inicia mostrando la pantalla de Menú Principal con las opciones de "iniciar el juego" o "salir". Al iniciar empieza la primer cinemática que introduce el contexto del personaje y las acciones del jugador, siendo la primera acción, un tutorial de pelea.

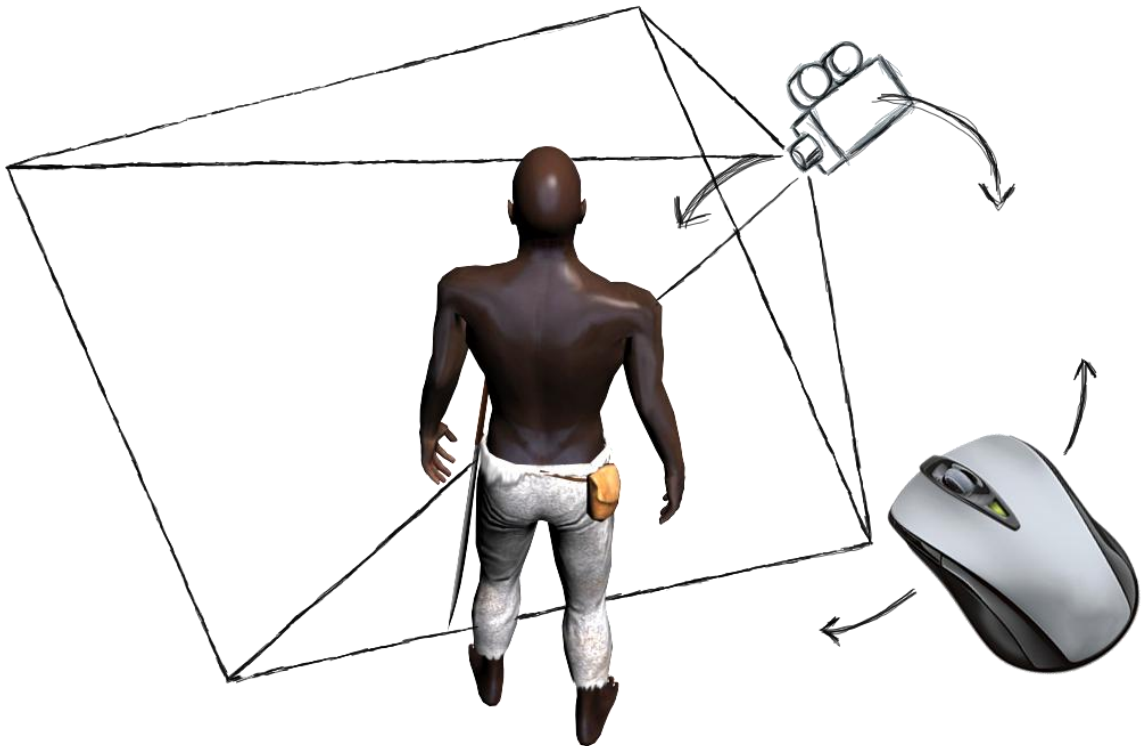
Los controles del personaje son los siguientes:

Acciones	Tecla correspondiente
Mover adelante	W
Mover atrás	S
Mover izquierda	A
Mover derecha	D
Botón de acción	E
Agacharse	Ctrl
Caminar	Shift
Saltar	Barra espaciadora
Target	Clic derecho
Atacar	Clic izquierdo
Protegerse	Clic central
Cambiar cámara	C
Guardar armas y objetos	Núm. 1 2 3 4 5
Mostrar guardados	----
Abrir menú	Esc
Abrir mapa	M
Buscar misión	R
Confirmar acción	Enter



No se cuenta con una interfaz de usuario que sea visible todo el tiempo, sino que el jugador se da cuenta que el personaje ha perdido salud porque este se ve lastimado y que ha seleccionado un arma porque el personaje la tiene en la mano. Aún así, es posible desplegar temporalmente algunas interfaces para que sean claras las opciones que se tienen.

La cámara es controlada por el movimiento del mouse y su desplazamiento es libre en cuanto que, órbita alrededor del personaje.





10. FACTIBILIDAD

10.1. Plan de Mercado.

Siendo una de las finalidades del proyecto Identidad en Juego, realizar el prototipo de un videojuego llamado TABANSI “Aquel que resiste”, se ha decidido que la empresa desarrolladora de este prototipo sea UTOPIC GAMES.

UTOPIC GAMES es un emprendimiento empresarial iniciado por Juan Fernando Adarve, Guillermo Alberto Álvarez, José Andrés Moncada, Christian Vélez, Andrés Felipe Loaiza y David Manzano. Pero en el presente año, este emprendimiento se encuentra siendo dirigido principalmente por Juan Fernando Adarve y Guillermo Alberto Álvarez.

10.1.1. Situación del Mercado.

La industria de los videojuegos es el sector de la economía involucrado en el desarrollo, la mercadotecnia y la venta de los videojuegos. Engloba a docenas de disciplinas de trabajo y además emplea a miles de personas alrededor del mundo.

Actualmente según estudios de la ESRB²⁴, que es un sistema norteamericano para clasificar el contenido de los videojuegos, y asignarle una categoría dependiendo de su contenido. Se han obtenido diferentes resultados e información muy valiosa sobre la situación y las características de este mercado:

-Se sabe que el promedio de edad del video jugador a nivel mundial es 34 años de edad, lo cual demuestra que no solo los jóvenes disfrutan constantemente de los videojuegos.

-La edad promedio de compradores más frecuentes de videojuegos es de 39 años de edad.

-El 76% de los padres consideran que los medios de control para que los padres pongan límites a los juegos que utilizan sus hijos, son más útiles que en otros medios de entretenimiento.

-El 83% de los padres pone límites, en la cantidad de tiempo que sus hijos utilizan los videojuegos. Mientras que solo el 78% pone límites en el tiempo

²⁴ ESRB. Video Game Industry Statistics. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>>



de ver televisión, 75% en la cantidad de tiempo que utilizan internet y 66% en la cantidad de tiempo que ven cine.

-El 93% de los casos los padres están presentes a la hora de la compra o renta de un videojuego.

-El 86% de los casos los hijos reciben el permiso de sus padres antes de realizar una compra de un videojuego.

Los videojuegos son una industria muy exitosa, que en los últimos años ha estado generando grandes sumas de dinero. Esta industria represento un valor de \$10.5 billones de dólares en ingresos en el 2009, según las estadísticas presentadas por la ESRB²⁵.

En Colombia, existen varios interesados en el desarrollo de este tipo de productos, uno de ellos es el Ministerio de Cultura, que en una de sus convocatorias para el 2011²⁶, piensa brindar becas para el desarrollo en arte digital.

10.1.2. Situación del Producto.

El sector de los videojuegos tiene una existencia de algo más de 30 años y cuyas ventas descendieron en 2010 un 6% en comparación con las ventas del 2009²⁷.

Aunque se presento esa disminución en las ventas de los videojuegos también se encontró un aumento considerable en la compra de videojuegos on-line y en los desarrollados para teléfonos móviles²⁸.

Aunque el mercado presenta una situación difícil, esta información es muy útil debido a que Tabansi, se plantea como un desarrollo para descarga desde internet. La cual es una de las tendencias en crecimiento.

²⁵ ESRB. Video Game Industry Statistics. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>>

²⁶ Ministerio de Cultura. Mincultura abre la Convocatoria de Estímulos 2011. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=42727>>

²⁷ 2010 sees 6 percent drop in retail video game sales. [En Línea][Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://weblogs.variety.com/technotainment/2011/01/2010-sees-6-percent-drop-in-retail-video-game-sales.html>>

²⁸ Caen las ventas de videojuegos en 2010. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://www.niubie.com/2011/02/caen-las-ventas-de-videojuegos-en-2010/>>



10.1.3. Situación Competitiva.

Este es un mercado bastante competitivo desde dos puntos de vista, el primero, los desarrolladores y el otro los Publishers del producto. Según datos Giantbomb.com²⁹ una página especializada en videojuegos los más grandes desarrolladores de videojuegos han sido: Capcom, Konami, Electronic Arts, Nintendo y Activision, que han desarrollado 281, 250, 137, 135 y 121 video juegos respectivamente, y con respecto a los publishers han sido: Sega, Electronic Arts, Nintendo, Konami, Ubisoft y Activision, que han publicado 948, 885, 807, 671, 645 y 528 respectivamente.

Estos son los grupos empresariales más fuertes de la industria, y aunque existen miles de empresas con desarrollos y publicación es de videojuegos, sin embargo según datos de Giantbomb.com no más de 50 han sido Publishers en más de 100 ocasiones y tan solo 12 empresas han desarrollado más de 100 videojuegos. Por lo que se puede observar que es una industria bastante competitiva en la que no muchos pueden ingresar con facilidad.

En Colombia se han detectado hasta el momento 23 empresas que se encuentran creando desarrollos en este sector, sin embargo solo ha sido posible encontrar información sobre 16 de ellas, estas son:

Empresa	Características
CR-V Juegos.	Diseñan y desarrollan videojuegos empresariales (videojuegos publicitarios) que son distribuidos vía internet, PCs y móviles.
Flaminlab	Empresa caleña dedicada al desarrollo de proyectos audiovisuales, entre estos, los videojuegos.
Interactiu Digital Media	Es una empresa Bogotana desarrolladora de contenido multimedia que va desde el desarrollo web a los videojuegos.
Screen Media Group	Desarrollan aplicaciones para móviles, juegos publicitarios (advergames), realizan aplicaciones para touchscreens y publicidad BTL.
Immersion Games	Es una empresa desarrolladora de videojuegos que nació en Cali, se trasladó a Bogotá y abrió una oficina en México.
Colombia Games	Es una empresa centrada en el desarrollo de juegos para

²⁹ Giantbomb.com. List of video game companies. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011].
<<http://www.giantbomb.com/company/>>



	celulares que lleva funcionando, aproximadamente, desde el 2005
Agencia Oxigeno	Es una agencia de publicidad radicada en Pereira que hace desarrollos de aplicaciones 2D y 3D enfocados en el mercadeo. Publicidad interactiva para locales y centros comerciales.
GAMETRON Studios	Es una empresa de videojuegos de Bucaramanga, desarrollan juegos 2D y 3D y aplicaciones para PC, Mac y Web.
Quatio Entertainment	Es una empresa de Medellín enfocada en la creación de aplicaciones para publicitar empresas y productos.
Mankala Studio	Empresa desarrolladora de videojuegos y aplicaciones interactivas.
3D Logical	Al parecer es una empresa de una sola persona y su sitio web es el portafolio personal de Juan Fernando Vélez
Gen Media	En su sitio solo hay un video, del cual se puede deducir que: realizan juegos y aplicaciones 3D para publicidad de empresas.
The Ethereal Game Factory	Es una empresa desarrolladora de videojuegos para dispositivos móviles.
XORGAMES	Es una empresa desarrolladora de videojuegos y software especializado.
Drekers	Se describen como un grupo de profesionales de varios países con diferentes conocimientos en animación 3D.

Entre estas empresas, la más reconocida a nivel mundial es Immersion Games, que fue la primera empresa latinoamericana en desarrollar videojuegos de calidad triple A.

10.1.4. Análisis de la distribución.

Existe una forma clásica en la que se venden los videojuegos y es a partir de los Publishers, quienes ven un desarrollo, lo patrocinan, financian y dan a conocer en el mercado mundial y finalmente lo distribuyen, y en este proceso se quedan con más del 70% de las ganancias del videojuego.



Sin embargo actualmente están apareciendo nuevas formas de vender las aplicaciones, y están son las descargas por internet de diferentes productos, por ejemplo para las aplicaciones móviles existe el Aplee Store y el Android Market, dentro de este mismo tipo también se encuentra el PS Store, en donde se pueden descargar videojuegos para algunos dispositivos de Sony.

Aprovechando este nuevo canal de distribución, creado para dispositivos móviles principalmente y sabiendo que la penetración del internet a nivel mundial es del 26% según un informe de la UIT³⁰ (unión internacional de telecomunicaciones), se plantea el uso de este canal para realizar la distribución de un videojuego para PC de nombre Tabansi.

10.1.5. Situación de macro entorno.

El mercado de los videojuegos está presentando dos tendencias, la primera es la integración con la red y la segunda el desarrollo de aplicaciones para móviles, lo cual puede cambiar el paradigma y el modelo de negocio clásico que perduro durante mucho tiempo. En el que era el Publisher el encargado de dar a conocer el videojuego y se encargaba de todo el proceso de distribución. Esa tendencia beneficia principalmente a los desarrolladores nuevos quienes, utilizando la red podrían realizar la distribución del producto, sin necesitar de un Publisher acompañante.

Por otra parte el ministerio de cultura está brindando incentivos en sus convocatorias de 2011³¹, como becas para el desarrollo de un producto de arte digital y también para desarrollos que divulguen la cultura del país.

10.1.6. Análisis de amenazas y oportunidades (análisis A/O).

Dentro de esta industria, se encuentran varias oportunidades, la primera que es una industria que represento ventas por más de \$10.5 billones de dólares en el 2010³². Lo cual puede ser considerado como una oportunidad, por la gran circulación de dinero que hay dentro de este mercado.

Una gran oportunidad que se presento fue que Epic Games puso a disposición del público, el motor de videojuegos UDK para uso no comercial, que es un motor de calidad profesional, que tiene un costo aproximado de \$300.000 dólares para uso

³⁰ UIT. El 26% de la población mundial tiene acceso a Internet. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <http://www.mundo-contact.com/enlinea_detalle.php?recordID=16771>

³¹ Ministerio de Cultura. Mincultura abre la Convocatoria de Estímulos 2011. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=42727>>

³² ESRB. Video Game Industry Statistics. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>>



comercial, con lo cual se le brinda la oportunidad a jóvenes desarrolladores para experimentar e iniciar proyectos de investigación y creaciones como Tabansi.

Otra oportunidad, que se encuentra en este momento, son las convocatorias que se abren a lo largo del año, tales como las del Ministerio de cultura³³, que apoyan por medio de becas e incentivos económicos, desarrollos en el área del arte digital y también desarrollos que divulgan la historia y el patrimonio cultural.

Por otra parte se pueden identificar amenazas que existen para este desarrollo, la primera es el factor económico, ya que esta es una industria en la que los desarrollos requieren mano de obra calificada y para realizarlo de manera más eficiente además es necesario tener una buena cantidad de personas dedicadas trabajando en el, lo cual puede elevar costos de desarrollo y hacer que sea difícil ingresar en el mercado.

Otra amenaza para poder ingresar en esta industria es la falta de experiencia, sobre este tipo de mercado y sobre cuál es el proceso de desarrollo de un videojuego. Además de la falta de personal calificado y con conocimiento que sepa programar en Unreal Scrip, que es el lenguaje del motor.

Finalmente una de las amenazas más grandes dentro del contexto colombiano es la piratería, ya que todos los productos tecnológicos terminan siendo vendidos en los semáforos de forma ilegal. Sin embargo es posible general alternativas de ventas que motiven a los compradores y que eviten al usuario comprar un desarrollo piratas, como por ejemplo, precios bajos o beneficios en red para los usuarios de productos originales.

10.1.7. Análisis de puntos fuertes y débiles (análisis F/D).

Para el desarrollo existen varios puntos fuertes en los que se busca potencializar el producto, el uso de UDK para el desarrollo es uno de estos puntos, ya que este motor de videojuegos también conocido como Unreal Development Kit, está a la vanguardia en cuanto al desarrollo de aplicaciones y juegos para consolas y computadores. El UDK es una versión gratuita del reconocido motor Unreal Engine creado por Epic Games, al ser una versión gratuita nos permite tener una mayor facilidad y accesibilidad a esta tecnología de última generación para desarrollar un producto de mayor calidad.

Así mismo, son pocos los desarrollos que se están realizando con este motor, por lo que nos ponen unos pasos más adelante en el estado de la industria y nos proporciona ventajas competitivas mayores frente a otros desarrollos y sobre todo a nivel de conocimiento, puesto que, no solo estamos desarrollando un prototipo

³³ Ministerio de Cultura. Mincultura abre la Convocatoria de Estímulos 2011. [En Línea] [Citado en 10 de abril de 2011]. <<http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=42727>>



sino que a partir de este desarrollo estamos apropiándonos de conocimientos que anteriormente no estaban a nuestra disposición en el país.

También se cuenta con el apoyo de la Universidad ICESI que cuenta con equipos de computo disponibles para el desarrollo de las aplicaciones, y a su vez pone a disposición departamentos creados específicamente para apoyar los emprendimientos empresariales, lo cual nos permite tener también herramientas para la creación de empresa a partir de este proyecto.

En cuanto a las debilidades, se puede mencionar principalmente la falta de experiencia. Tanto en el campo de los videojuegos, como en otras áreas del conocimiento necesarias para realizar un proyecto como este, como son la gerencia de proyectos, la administración, contabilidad y mercadeo.

10.1.8. Estrategias de marketing.

El principal y más sencillo lugar para hacer visible el producto es a través del internet, por medio de un sitio web que sea publicitado desde otros sitios de interés de videojuegos y subiendo el prototipo del juego en este para ser descargado por los usuarios, de igual manera, se puede poner a disposición el prototipo en sitios dedicados al tema de los videojuegos y más específicamente, de los “indie games” que son sitios que permiten compartir y darle visibilidad a aplicaciones creadas por empresas de desarrollo independiente.

Igualmente, publicitar en redes sociales que puedan frecuentar los jóvenes dentro del rango de edad de 13 a 18 años, entre dichas redes se encuentran: Facebook, Twitter y MSN entre otras.

Con el propósito de buscar visibilidad y en último término, apoyo económico, el proyecto debe inscribirse en diferentes convocatorias que impulsen los desarrollos con contenido tecnológico, cultural y de carácter innovador. Algunas de las convocatorias que se están teniendo en cuenta son: Industrias Culturales de Cali que tiene apoyo de la Universidad ICESI, Comfandi y el Banco Interamericano de Desarrollo entre otras entidades; las becas que provee el Ministerio de Cultura y las convocatorias de Colciencias.

Con el fin de tener mayor impacto en los usuarios y aumentar el número de ventas, se piensa dejar el primer nivel de forma gratuita para que se interesen y lo sigan jugando, este nivel puede ser descargado del sitio web de la empresa UTOPIC GAMES en la cual, los usuarios también pueden dejar retroalimentación sobre el prototipo para poder encontrar mejoras y conocer sus opiniones sobre este.

Pensando en el tema de la piratería, se propone crear una forma en la cual el demo del juego pueda ser compartido pero al hacerlo preguntar al usuario datos de a quién se lo quieren compartir para así crear una base de datos y conocer un poco más de los usuarios y la distribución que está teniendo el juego, todo esto en



ninguna manera tendría un sentido restrictivo o con el propósito de tomar medidas legales en contra de los usuarios; sino que se hace con el propósito de hacerlos participes del proyecto y poderles dar a conocer actualizaciones, nuevos niveles y otros desarrollos que pueda realizar la empresa.

10.1.9. Análisis de producción.

El desarrollo de videojuegos tiene una línea de producción similar al de otros campos dentro de la industria de realización audiovisual e interactiva, puesto que se pueden tomar tres etapas fundamentales para la realización de un producto, estas etapas son:

Pre-producción: Se indaga sobre la posible historia que se quiere contar y a partir de esta se realiza una investigación que ayude a contextualizar de mejor manera al juego, luego se pasa a la escritura de la historia y los diferentes guiones necesarios como el guión literario y el técnico. Al tener una idea concreta de lo que se quiere hacer, se pasa a plasmar esto en conceptos artísticos: dibujos, bocetos y maquetas si es necesario; estos conceptos se consolidan en un documento conocido como el artbook el cual, es así mismo contenido en el documento de diseño total del videojuego.

Esta etapa tiene una duración relativa a la profundidad de la historia y los lineamientos de arte y diseño que se deban seguir.

Producción: Como su nombre lo indica, en esta etapa se realizan todos los elementos contenidos en el documento de diseño inicial. Esta etapa puede ser dividida en dos partes concernientes a los dos equipos de producción principales que son diseñadores e ingenieros; primero los diseñadores deben crear todos los insumos a usar en la realización del juego y al terminar esto se pasa a la programación mientras que al final de esta etapa se puede trabajar en simultáneo realizando mejoras, pruebas y optimización.

La duración de esta etapa puede llegar a ser más corta dependiendo de las decisiones tomadas en pre-producción.

Post-producción: En esta etapa se debe tener un prototipo inicial que debe ser mejorado desde el punto de vista de diseño visual y de funcionamiento, para finalmente poder salir al mercado.

10.1.10. Programa de acciones.

A continuación se muestran las principales convocatorias y programas a los cuales se puede aplicar con el proyecto en busca de visibilidad, asesoría y obtención de capital:



Para el mes de marzo de 2011 se pretende realizar la integración con el proyecto de Industrias Culturales de Cali, el cual busca apoyar los emprendimientos culturales de la ciudad, brindando asesoría y acompañamiento en el desarrollo del plan de empresa.

Para abril de 2011 se abrirá la convocatoria de Colciencias que apoya a los emprendimientos en el campo de las empresas de base tecnológica, esta convocatoria colabora con capital semilla a estos emprendimientos.

En el mes de Agosto de 2011 se abre la convocatoria Destapa Futuro de la empresa Bavaria, con la cual se espera recaudar fondos siendo este un proyecto de carácter innovador y que se apoya en las nuevas tecnologías para su realización.

Finalmente se espera que para finales del año 2011 se pueda tener un demo finalizado para distribuirlo finalmente por el sitio web de la empresa UTOPIA GAMES y publicarlo en las diferentes redes sociales como se mencionó anteriormente; con la finalización de este demo se puede participar en las diferentes convocatorias que abren al año siguiente como lo son Ventures que busca planes de negocio de empresas de base tecnológica y TIC Américas, en la cual se puede participar como desarrollo innovador y también apoya con capital económico.

10.2. Análisis de costos y presupuesto.

10.2.1. Viabilidad Técnica.

Para la realización de TABANSI, se necesitan de personas con conocimientos específicos en las áreas de diseño, desarrollo de contenido interactivo y programación, siendo los siguientes perfiles los necesarios para el desarrollo del proyecto:

Diseñadores:

Deben tener conocimientos en herramientas de diseño 2D y 3D para la creación del contenido del juego. En esta área se podrían recopilar desde la perspectiva artística hasta el desarrollo final de los elementos a usar en el juego, es decir, las personas dentro del perfil de diseñador deben realizar desde la escritura del guión literario y técnico del videojuego, crear el arte conceptual de personajes, entornos y objetos.

Luego deben crear a partir de estos, todos los elementos que incluyen: modelado, texturizado, animación, diseño de interfaces e iluminación; además de definir los comportamientos de personajes entornos, cámaras y efectos visuales.



Ingenieros:

Estas personas deben tener conocimientos en lenguajes de programación y diseño con algoritmos, entre los más importantes lenguajes que deben conocer se encuentran: C, C++, Java y ActionScript.

Ambos deben tener conocimiento del motor de videojuegos Unreal Development Kit, puesto que es en este motor que converge el trabajo de ambos para el desarrollo final del videojuego.

Siendo estos los perfiles, en una primera etapa del proyecto se podría definir la cantidad de personas necesarias para desarrollar el prototipo, las cuales serían dos diseñadores y un ingeniero. En un principio solo se necesitaría del trabajo de los diseñadores por 4 meses, para que el ingeniero entre a desarrollar con el contenido creado por los diseñadores durante los 2 meses restantes. Estimando un trabajo de 6 meses para el primer prototipo pero los datos que se presentan a continuación en cuanto al costo de producción se toman por un año.

10.2.2. Análisis de Costos y presupuesto.

Para la realización de un videojuego se requieren principalmente equipos de computo lo suficientemente robustos para el desarrollo de estos, teniendo en cuenta que en este momento el prototipo está siendo desarrollado por dos personas obtenemos que los equipos de computo tienen un costo estimado de 2'200.000 pesos cada uno y se debe también incluir un tercero pensando en que es necesario tener un programador de planta, a quien se le asignara un equipo por valor un aproximado de 1'600.000.

Siendo 6'000.000 en total para los equipos de computo. Pero estos equipos no son el único insumo necesario, también se deben tener en cuenta los siguientes elementos necesarios ya que el desarrollo no se llevará a cabo por separado.

EQUIPOS	CANTIDAD	VR.UNITARIO	VALOR TOTAL
			AÑO 1
Tablero de marcador	1	75.000	75.000
memoria usb	1	35.000	35.000
disco duro portable	1	120.000	120.000
Computador de Escritorio	2	2.200.000	4.400.000
Computador de Escritorio	1	1.600.000	1.600.000



TOTAL EQUIPOS			6.230.000
MUEBLES Y ENSERES			
Mesa para computador	3	180.000	540.000
Mesa de centro	1	150.000	150.000
Asiento para computador	3	90.000	270.000
Marcadores borrables Caja	1	15.000	15.000
TOTAL MUEBLES Y ENSERES			975.000

Estos serían los costos resultantes del pago de los salarios para quienes trabajen en el proyecto por un año a 1'500.000 mensual.

CARGO	CONCEPTO	Año1
Diseñadores de Medios interactivos (2)	Salario mensual	3.000.000
	Salario anual	36.000.000
	Prestaciones soc.49.465%	18.604.800
Ingeniero en sistemas (1)	Salario mensual	1.500.000
	Salario anual	18.000.000
	Prestaciones soc.49.465%	9.302.400
	TOTAL SALARIOS MENSUALES	4.500.000
	TOTAL SALARIOS ANUALES	54.000.000
	TOTAL PRESTACIONES ANUAL	27.907.200
	TOTAL SUBSIDIO TRANSPORTE	0
	TOTAL COSTO MANO DE OBRA	81.907.200

En la siguiente tabla se muestra el costo aproximado de operación para el producto, para el primer año se cuenta con algunos impuestos y registros ni la depreciación de los equipos ya que estos empiezan a contarse al pasar le primer año.

	MES	Año1
Arriendo	500.000	6.000.000
Servicios Públicos	600.000	7.200.000
Seguro	250.000	3.000.000
Impuestos Locales	0	0



Bonificación productividad (2%)	0	0
Bomberos		0
Registro Mercantil	0	0
Depreciación Equipos	0	0
Amortización	0	0
TOTAL GASTOS DE FABRICACION		16.200.000

En esta tabla se muestra el total de presupuesto necesario para desarrollar un videojuego en el lapso de un año.

Costos por equipos	6.230.000
Costos por enseres	975.000
Costo total Mano de obra	81.907.200
Gastos de fabricación	16.200.000
COSTOS TOTALES	105.312.200

Y se tiene que en cuatro meses de producción se necesitarían **26'328.050** de pesos.

Con una venta estimada de 7.000 unidades del producto en un año se pueden obtener los siguientes datos, de los cuales vale destacar el precio promedio de cada producto obtenido de la diferencia entre el total de costos y el número estimado de productos vendidos.

COSTOS FIJOS	Año 1
Gastos Personal	81.907.200
Gastos De Fabricación	16.200.000
TOTAL COSTOS FIJOS	98.107.200
Numero productos o servicios	7.000
Costo Promedio producto o servicio	14.015



11. PRUEBAS.

11.1. Chequeo de Usabilidad.

Para el chequeo de Tabansi se decidió realizar dos acercamientos, para tener mayor información sobre los aciertos y los elementos por mejorar.

11.1.1. Primer Acercamiento.

Luego de la investigación y un arduo proceso de desarrollo de la aplicación. Se realizó un primer acercamiento al público objetivo. Con el fin de observar cómo la aplicación afectaba a los usuarios y reconocer las debilidades y aciertos de la misma.

Para poder observar y evaluar el estado de la aplicación, se chequearon tres usuarios, que encajan en las características del público objetivo, en edad, y gusto por los videojuegos. Los usuarios se encuentran entre los 16 y 17 años, por lo que los resultados que se obtuvieron, pueden revelar datos importantes sobre el público objeto de mayor edad para el proyecto. Estos usuarios fueron evaluados por medio de una encuesta, en la que se revisaba información relevante sobre la historia de la independencia y sobre aspectos históricos de contexto del videojuego y sobre los elementos más y menos llamativos de la aplicación.

El proceso de chequeo de usabilidad con los usuarios, se realizó en tres partes fundamentales: La primera inició con una pregunta de evaluación, en la que se buscaba saber qué pensaban los usuarios sobre el trato a los esclavos en la época colonial, calificándolo de 1 a 5 en donde 5 sería el trato más cruel.

La segunda etapa del proceso de chequeo, fue la interacción entre usuario y aplicación, en la que cada adolescente interactuó, al menos 15 minutos con la aplicación, recorriendo todo el espacio programado, y realizando las diferentes actividades programadas en el juego. Entre las que se encuentran peleas, diálogos con NPCs y recorridos de exploración por toda la hacienda.

La última etapa de la evaluación constaba de una encuesta en la que se volvió a preguntar acerca del trato a los esclavos en la época colonial, calificándolo de 1 a 5 en donde 5 sería el trato más cruel. Esta información nos brinda una idea sobre cómo cambió la perspectiva de los usuarios sobre el trato a los esclavos una vez interactuaron con la aplicación.

Además la evaluación contenía otras preguntas en las que se buscaba recopilar información sobre qué época evoca lo que se muestra en el videojuego, sobre los aspectos que más les llamaron la atención del personaje y el videojuego y también se dejaron dos preguntas abiertas en las que se busca obtener



información sobre qué elementos se podrían mejorar y cuáles pensaban que no eran necesarios.

11.1.1.1. Resultados.

Para el análisis, se evaluará pregunta por pregunta y se tratará de conocer el porqué de esos resultados, los cuales estarán anexados al final del documento.

En la primera pregunta se buscaba saber cuál era la época que evocaba el videojuego. Dos usuarios respondieron que la colonia y el otro la conquista de América. Esta información muestra que la imagen y el contenido del videojuego, recuerda a los usuarios la época que se quería plasmar en el videojuego. Lo que nos permite decir que parcialmente si se está divulgando y conservando la historia del país y de la independencia.

Con la segunda y tercera pregunta se pretende verificar la imagen que cada usuario tenía antes y después del uso de la aplicación, sobre el trato que se les daba a los esclavos en la época colonial. Dos usuarios respondieron lo mismo la primera y la segunda vez, pero el otro usuario paso de una calificación de 3 antes de jugar a 5 después de haber jugado. La importancia de esta pregunta radica no en el número específico que cada usuario puso antes y después de haber jugado, sino en el cambio de perspectiva que tuvieron después de interactuar con la aplicación, sobre el trato hacia los esclavos. Por ello lograr que alguno de los usuarios cambiara su primera elección sobre el trato a los esclavos, y pensara que realmente era un trato mucho más cruel, es un indicio de que la aplicación afecta a los usuarios brindándoles información relevante sobre la historia del país.

La cuarta pregunta se refiere a las características que le llamaron la atención sobre el personaje, en la cual encontramos como resultado, que sus acciones la ropa y la historia fueron las elegidas. Esta pregunta nos brinda información relevante sobre cuáles son las características que más atraen a los usuarios sobre la aplicación.

La quinta pregunta buscaba analizar, qué elementos del videojuego le llamaron más la atención, en lo que encontramos como resultados: la historia, los personajes y la calidad gráfica. Que les llame la atención la historia es un buen indicador de que les interesa conocer todo el contexto en el que se desarrolla la aplicación, lo cual es muy útil para los objetivos del proyecto. Que les llame la atención los personajes es muy importante por el hecho de que se busca reivindicar la imagen de los afro descendientes mostrando el contexto en el que vivía en la época colonial, y al interesarse en ellos podrían ver con mayor facilidad estos sucesos, que se quieren plantear en la aplicación.



La dos últimas preguntas se refieren a qué les gustaría que se mejorara de la aplicación, aunque ninguno de los usuarios lo escribió en la encuesta, todos querían ver sangre y violencia más explícita, elementos que no se pueden implementar por el público al que se enfoca el juego. En general los usuarios no se quejaron de lo existente en la hacienda, uno nos dijo que ver tantas cajas alrededor de la hacienda era un poco extraño y que se verían mejor ubicadas cerca de paredes o espacios específicos y no por ahí regadas aleatoriamente. Lo que hicieron principalmente todos fue pedir más elementos dentro de la aplicación. Una de las peticiones más interesantes que se realizaron dentro de las encuestas, fue implementar un cuarto de castigo. En el que se podría mostrar a los esclavos que son castigados y maltratados por trabajar mal.

Por otra parte también recibimos otras recomendaciones que los usuarios olvidaron plasmar en las encuestas. La principal hacía referencia a los sonidos del juego, para los cuales nos dijeron que les parecía muy importante que los golpes y muchos de los elementos en la hacienda tuvieran sonidos en los momentos en los que se interactuara con ellos.

11.1.2. Segundo Acercamiento.

Para este chequeo de usabilidad, se hicieron pruebas con usuarios a los cuales se les realizó el mismo cuestionario utilizado en el primer acercamiento pero agregando otras preguntas que se consideraron pertinentes para la investigación.

El proceso que se utilizó para estas pruebas fue el mismo que el inicial, en el que se evaluaba una pregunta al principio, se hacía interactuar al usuario y finalmente se realizaba el resto de la encuesta.

En este caso el chequeo se realizó a estudiantes del Colegio Fray Damián Gonzales que cursan octavo, noveno, decimo y once. Los cuales fueron llamados uno por vez para realizar la debida prueba en un espacio sin distracciones.

11.1.2.1. Resultados.

Una vez los usuarios realizaron el chequeo y respondieron las preguntas se obtuvieron resultados que presentaron muchas similitudes con las primeras pruebas realizadas.

En la pregunta que se hacía a los usuarios antes de interactuar, que se refería a la calificación que cada usuario daría sobre el maltrato a los esclavos de 1 a 5, se obtuvo un promedio de 4,2, estos resultados presentaron una variación con respecto a los de la misma pregunta la cual se volvió a realizar una vez habían interactuado, en donde el promedio de puntaje que se obtuvo fue 4,8. Estos datos son similares a los del primer acercamiento y brindan la idea de que los usuarios



son de alguna manera influenciados por la aplicación, sobre el trato que tenían los esclavos en la época.

La pregunta que busca saber cuáles son los aspectos de Tabansi (personaje) que más llamaron la atención de los usuarios, mostraron que el 40% prefieren las acciones, estos resultados tienen una similitud con los datos de las encuestas realizadas a 114 adolescentes, en la que se buscaba conocer cuáles eran las características que más atraían a los usuarios sobre un personaje de cualquier videojuego y en donde el 51,7% de los encuestados dijo que eran las acciones.

En la pregunta que pretendía conocer cuál fue el aspecto del videojuego que más les llamó la atención, el 60% respondió que preferían la calidad gráfica, esta información refleja los gustos de los usuarios y además permite observar nuevamente resultados parecidos a los que se obtuvieron en las encuestas en donde el motivo más fuerte para elegir un videojuego para este tipo de usuarios es la calidad gráfica con un 34,4%.

La última pregunta que se realizó, pretendía conocer que tanto había llamado la atención de los usuarios este producto, interrogando si les gustaría conocer más sobre la vida de Tabansi y su evolución en la hacienda, a lo cual el 80% de los encuestados respondieron que les gustaría conocer más y saber cómo continúa desarrollándose esta historia.

Con respecto a los elementos que les gustaría agregar a los usuarios para hacer más divertida la aplicación, se encontró que les gustaría implementar misiones para poder tener ciertos objetivos mientras se está interactuando a lo largo de la hacienda.

11.2. Ajustes al Prototipo.

11.2.1. Primer Acercamiento.

Posterior a la información recolectada una vez realizadas las encuestas del primer acercamiento, se encontraron elementos por mejorar y correcciones pertinentes para realizar que pueden mejorar la interacción con los usuarios.

Los primeros cambios realizados fueron con respecto a los sonidos de la aplicación, ya que muchas de las interacciones carecían de los mismos. Por ejemplo en los momentos de las peleas los puños no tenían audio y esto hacía que se perdiera cierta conexión con los sucesos que se planteaban en el juego. Por ello se implementaron sonidos de las peleas, tales como los de los puños, el del machete cuando es usado y el de los golpes cuando son recibidos. Además se agregaron sonidos de los pasos cuando el personaje principal camina o corre.



Por otra parte se agregaron sonidos de ambiente, que no se habían integrado en la aplicación hasta ese momento.

Además se implementaron algunas ayudas visuales para facilitar la interacción de los usuarios, estas ayudas son interfaces que aparecen en los momentos en que se puede interactuar con algún elemento del juego y que además indican con que tecla se puede realizar la interacción. Estas ayudas se agregaron en las puertas, en los NPCs y también en los elementos que se pueden consumir para recuperar vida. Otra gran ayuda que se integro en la aplicación es la ayuda que muestra a los usuarios como utilizar los controles del juego y al que pueden acceder las veces que quieran para poder memorizar correctamente los controles.

Mas cambios realizados fueron con respecto a la variedad de de elementos presentes en la hacienda, por ejemplo se amplió la variedad de caballos, ya que al realizar este primer acercamiento solo estaban presentes los blancos. Se agrego paja en los establos, ya que estos fueron algunos de los pedidos de los usuarios.

11.2.2. Segundo Acercamiento.

En el segundo acercamiento también se obtuvo información valiosa, que nos permitió realizar algunos cambios pertinentes para mejorar la aplicación. Inicialmente los usuarios nos pidieron un mapa de la hacienda ya que como la hacienda es bastante grande, les costaba mucho trabajo ubicarse dentro de la aplicación. Por lo cual se integro un mapa que les permitiera tener una referencia del sitio donde se encontraban y así no se perdieran.

Por otra parte los usuarios querían tener la posibilidad de realizar misiones, cumpliendo objetivos, ya que no sabían que hacer dentro de un espacio virtual tan grande, sin que se les pusiera un trabajo específico, por lo cual se adecuo el juego para brindar objetivos para cumplir y así los usuarios tuvieran la posibilidad de realizar misiones dentro de la aplicación.

11.3. Conclusiones.

11.3.1. Primer Acercamiento.

En conclusión el primer acercamiento a los usuarios brinda muchos indicios de que ellos se sienten atraídos por la aplicación, y tan bien permite ver como uno de los encuestados fue afectado por el juego y vario su respuesta a la misma pregunta una vez interactuó con la aplicación. Esto nos muestra que los usuarios no solamente se sentaron a jugar, sino que en el proceso de jugar uno de ellos aprendió que el maltrato a los esclavos en la época colonial era más grave de lo



que pensaba o conocía. Además nos muestra que la aplicación sí presenta un contexto que se parece al colonial y que así lo reconocen los usuarios encuestados. Estos dos hechos son relevantes para el proyecto debido a que se busca divulgar y conservar la historia del país y el hecho de que lo presentado en el juego se parezca a la época colonial, y que algunos usuarios varíen su respuesta a la idea que tienen sobre sucesos como el maltrato a los esclavos muestra que el videojuego si está comunicando.

11.3.2. Segundo Acercamiento.

En conclusión en los dos acercamientos se observó una misma tendencia, la variación de respuestas de los usuarios una vez habían realizado la interacción con la aplicación, hecho que muestra como existe una fuerte relación entre los videojuegos y los usuarios, y como esa relación puede llegar a modificar una respuesta tan simple en cuestión de minutos, en este caso específico, como Tabansi modificó la perspectiva de algunos usuarios, haciéndolos aumentar su respuesta sobre el nivel de maltrato que consideraban recibían los esclavos en la época colonial. También se encontró que los usuarios se sintieron atraídos por el videojuego y que un 80% quisieran conocer más de la historia planteada en la aplicación, además uno de los usuarios entrevistados preguntó si era posible descargarlo de alguna página web, hecho que reitera el gusto que sintieron al jugar.

Por otra parte el videojuego logró comunicar los elementos gráficos planteados ya que el 60% de los usuarios encuestados afirmaron que el contenido mostrado se parecía al de la época colonial.

Finalmente luego de estos dos acercamientos podemos ver que el juego logró realizar una comunicación de hechos de la historia de la independencia, a la vez que permitía a los usuarios divertirse mientras los envolvía en un contexto colonial. Haciendo que un gran número de los encuestados quisieran conocer más sucesos de la aplicación. Cumpliendo así con el objetivo de fomentar la Identidad nacional, que como Jean Meyer lo menciona es hablar de la historia también.

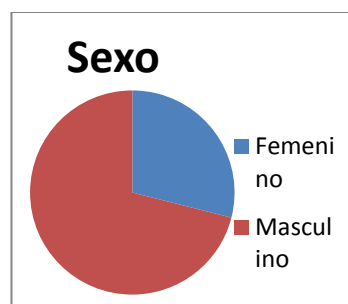
12. ANEXOS

Anexo #1 - Gráficos y tablas

Estas tablas y gráficos fueron obtenidos a partir de la salida de campo en donde se realizaron encuestas a 114 adolescentes de un colegio de la ciudad de Santiago de Cali.

Información Etnográfica

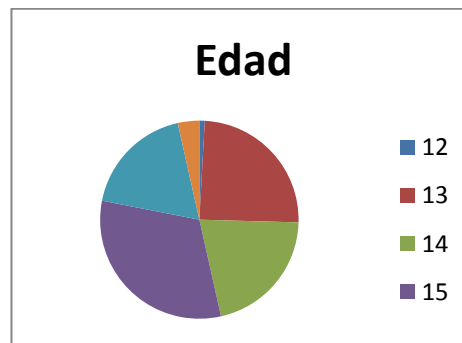
sexo	Cuenta de Sexo
Femenino	33
Masculino	81
Total general	114



Rótulos de fila	Cuenta de ¿En qué estrato social vive?
2	2
3	25
4	50
5	30
6	7
Total general	114



Rótulos de fila	Cuenta de Edad
12	1
13	28
14	24
15	36
16	21
17	4
Total general	114

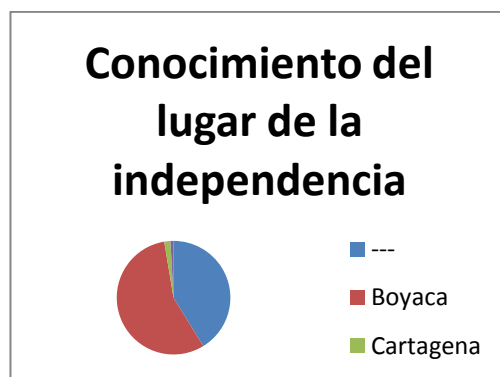


Información Histórica

Rótulos de fila	Cuenta de ¿Cual?
---	57
10 de julio	2
12 de julio	2
14 de julio	4
14 de julio de 1910	1
17 de Agosto de 1819	2
20 de julio de 1810	40
7 de agosto	5
7 de agosto de 1819	1
Total general	114



Rótulos de fila	Cuenta de ¿Cual?2
---	47
Boyaca	64
Cartagena	2
Choco	1
Total general	114



Información Videojuegos

Rótulos de fila	Cuenta de ¿Cual?2
---	47
Boyaca	64
Cartagena	2
Choco	1
Total general	114

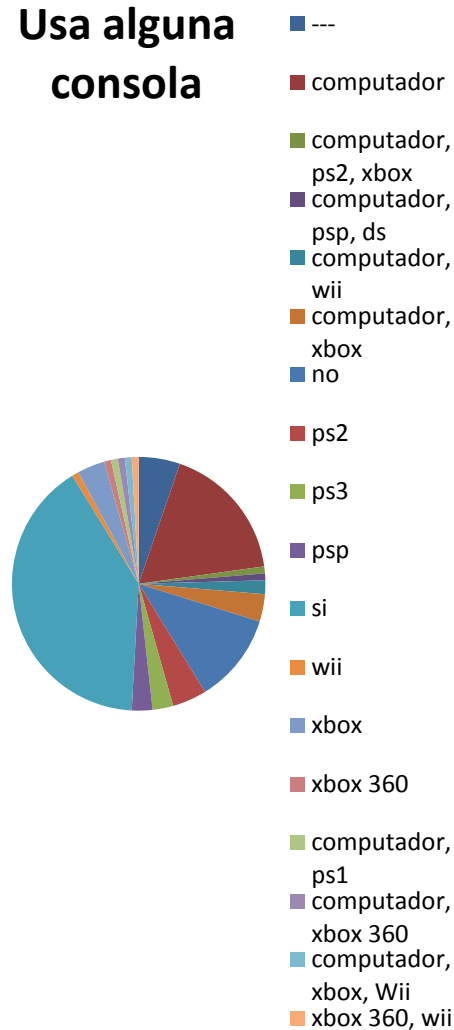


Usa videojuegos frecuentemente



Rótulos de fila	Cuenta de ¿Juegas en el computador o alguna plataforma como Wii, XboX, etc?
---	6
computador	20
computador, ps2, xbox	1
computador, psp, ds	1
computador, wii	2
computador, xbox	4
no	13
ps2	5
ps3	3
psp	3
si	46
wii	1
xbox	4
xbox 360	1
computador, ps1	1
computador, xbox 360	1
computador, xbox, Wii	1
xbox 360, wii	1
Total general	114

Usa alguna consola





Rótulos de fila	Cuenta de ¿Recuerda el nombre de los personajes de los videojuegos?
No	34
Si	80
Total general	114

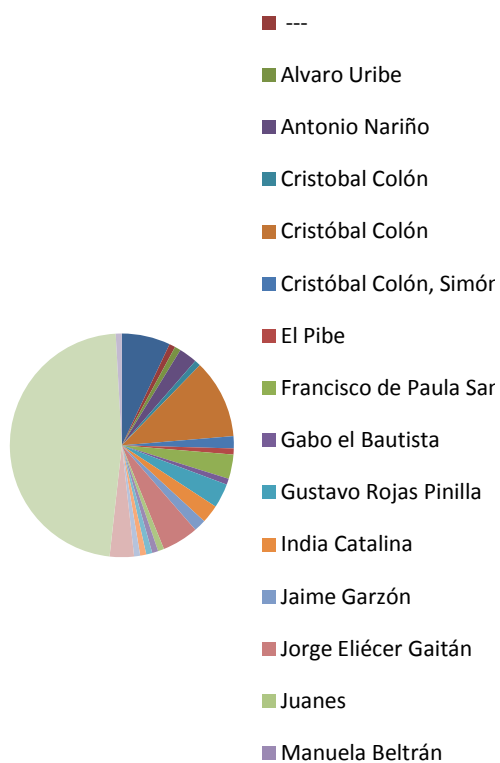


Información Personajes Representativos

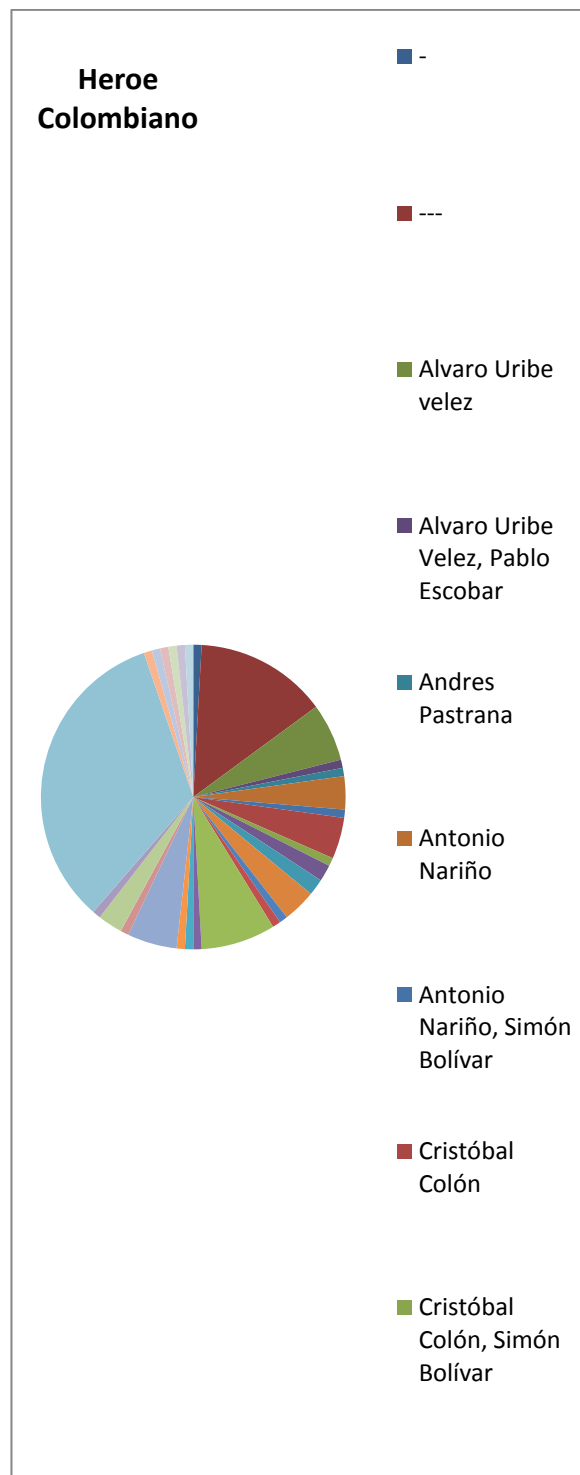
Rótulos de fila	Cuenta de ¿Que personaje de la historia colombiana recuerda?
---	8
---	1
Alvaro Uribe	1
Antonio Nariño	3
Cristobal Colón	1
Cristóbal Colón	13
Cristóbal Colón, Simón Bolívar	2
El Pibe	1
Francisco de Paula Santander	4
Gabo el Bautista	1
Gustavo Rojas Pinilla	4
India Catalina	3
Jaime Garzón	2
Jorge Eliécer Gaitán	6
Juanes	1
Manuela Beltrán	1
ninguno	1
Policarpa Salavarrieta	1
Rafael Orozco, Jaime Garzon, Pibe Valderrama	1

Sebastián de Belalcázar	4
Simón Bolívar	54
Simón Bolívar, Jorge Eliécer Gaitán, Policarpa Salavarrieta	1
Total general	114

Personaje colombiano recordado



Rótulos de fila	Cuenta de ¿Qué personaje de la historia colombiana, considera usted como héroe?
-	1
---	16
Alvaro Uribe velez	7
Alvaro Uribe Velez, Pablo Escobar	1
Andres Pastrana	1
Antonio Nariño	4
Antonio Nariño, Simón Bolívar	1
Cristóbal Colón	5
Cristóbal Colón, Simón Bolívar	1
El Pibe	2
El pueblo que se revelo	2
Francisco de Paula Santander	4
Gabo el Bautista	1
Jaime Garzón	1
Jorge Eliécer Gaitán	9
Jorge Gaitan	1
Juanes	1
Luis Carlos Galán	1
ninguno	6
rio negro	1
Sebastián de Belalcázar	3
Shakira	1
Simón Bolívar	38
Simón Bolívar, Antonio Nariño	1
Simón Bolívar, Cristóbal Colón, Alvaro Uribe	1
Simón Bolívar, Omar Jaimes, coronel, teniente de Colombia	1
Simón Bolívar, Policarpa Salavarrieta	1
Simón Bolívar, Sebastián de Belalcázar, Jorge Eliécer Gaitán	1
Tomás Cipriano de Mosquera	1
Total general	114





Anexo #2 – Encuestas de las pruebas de usuario – Primer Acercamiento

1

Usuario: Arturo Galván

Edad: 16 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 3
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Colonia
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 5
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - La historia
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - La historia
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Haya cocinera y variedad de caballos
- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
no

2

Usuario: Camilo García

Edad: 17 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 3
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Colonia
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 3
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - Las acciones
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - Los personajes
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Mejor reacción de los guardias, que el personaje de patadas, que los



guardias tengan cierto rango para perseguir al personaje, mas animales y otros tipos de armas aparte del machete y las vasijas la durabilidad de los objetos

- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
No, todo está muy bien tiene varios objetos útiles para el personaje

3

Usuario: Carlos Maximiliano Galván

Edad: 16 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 4
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Conquista de América
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 4
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - La ropa
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - La calidad grafica
 - Los personajes
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Que los caballos que están en el corral trotaran, que Miranda hiciera algo más rudo q agacharse como llamar a sus guardias o responder golpeando, que los establos tuvieran paja, que la cocina tuviera cocinera, un carruaje o algo por el estilo para Miranda y que lo pueda manejar el personaje para un intento de escapatoria o algo por el estilo, algo como un cuarto de tortura donde se supone castigan los esclavos por intento de escapatoria o mal servicio, y si fuera posible que los 2 personajes que están cortando el tronco q hagan algo mas como llevar leña cargada en el hombro hacia la cocina o algo así
- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
Me parece algo raro q estén tantos tarros en medio seria como mas normal q estén en un cuarto o pegados a una pared



Anexo #3 – Encuestas de las pruebas de usuario – Segundo Acercamiento

1

Usuario: Daniel Hernández

Edad: 16 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 5
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - Las acciones
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - La calidad graficas
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Colonia
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 5
- ¿Conocías el trato que tenían con los esclavos en esta época?
 - Si
- ¿Te gustaría conocer más sobre la historia de Tabansi y la hacienda?
 - Si
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Un mapa
- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
no

2

Usuario: Daniel Jácome

Edad: 14 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 5
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - La ropa
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - La historia
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Colonia
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 5



- ¿Conocías el trato que tenían con los esclavos en esta época?
 - Si
- ¿Te gustaría conocer más sobre la historia de Tabansi y la hacienda?
 - Si
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Me gusta como esta
- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
Me gusta como esta

3

Usuario: Giovanni Rojas Edad: 13 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 3
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - La personalidad
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - La calidad grafica
 - La historia
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Conquista de América
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 4
- ¿Conocías el trato que tenían con los esclavos en esta época?
 - Si
- ¿Te gustaría conocer más sobre la historia de Tabansi y la hacienda?
 - Si
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Tal como está me gusta
- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
no



4

Usuario: Juan Carlos

Edad: 15 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 4
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - La ropa
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - La calidad grafica
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Colonia
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 5
- ¿Conocías el trato que tenían con los esclavos en esta época?
 - Si
- ¿Te gustaría conocer más sobre la historia de Tabansi y la hacienda?
 - No
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Mapa, Guías más prácticas.
- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
No.

5

Usuario: Katherine Gómez

Edad: 14 Años

Preguntas de Usabilidad

- Antes de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 4
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención de Tabansi (Personaje)?
 - Las acciones
- ¿Qué aspectos le llamaron la atención del videojuego?
 - Los personajes
- Cuando vio el juego, ¿Qué época se le vino a la mente?
 - Conquista de América
- Después de jugar - ¿Como considera el trato a los esclavos?
Siendo 5 el más violento
 - 5
- ¿Conocías el trato que tenían con los esclavos en esta época?
 - Si



- ¿Te gustaría conocer más sobre la historia de Tabansi y la hacienda?
 - Si
- ¿Qué más le gustaría que tuviera el videojuego?
Que tuviera más misiones o más violencia
- ¿Cree que hay elementos que no deberían estar?
No creo que hay elementos que no deberían de estar



8. BIBLIOGRAFÍA

- BARBERO JESÚS MARTÍN. Jóvenes: “Comunicación e Identidad”. Revista Cultural PENSAR IBEROAMÉRICA. N°0. Febrero 2002.
- BOGOST IAN. “Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. The MIT Press”. Recurso digital [PDF].
- Cimarrones y Cimarronaje. [En Línea]
< <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/etnias/1604/propertyvalue-30512.html>>[Citado en 20 de Abril de 2010]
- COLOMBIA APRENDE. El grito de la Independencia [en línea].
< <http://www.colombiaaprende.edu.co/>> [citado en 31 de enero de 2010].
- El grito de la independencia. [en línea].
< <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-83837.html> > [citado en 28 de enero de 2010].
- EQUIPO PEDAGÓGICO UNIVERSIDAD DEL VALLE. Nuevos repertorios tecnológicos y experiencia urbana de jóvenes: las implicaciones políticas de esta relación socio-histórica. Proyecto Ciberculturas. Cali 2007.
- ERIKSON ERIK. Teoría psicosocial del desarrollo humano. [En línea]
< http://www.network-press.org/pdf/erik_erikson.pdf> [Citado en 01 de Abril de 2010].
- Game Ratings & Descriptor Guide. [en línea].
< http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp > [citado en 1 de febrero de 2010].
- GUTIÉRREZ VALDEBENITO OMAR. La Identidad Cultural y La Defensa Nacional [En Línea] < [<http://www.revistamarina.cl/revistas/1998/2/gutierrez.pdf>> Citado en 25 de marzo de 2010].
- HISTORIA E IDENTIDAD NACIONAL EN DOS AUTORES LATINOAMERICANOS CONTEMPORÁNEOS: RUDOLFO ANAYA Y MAGALI GARCÍA RAMIS. [en línea].
< <http://www.springerlink.com/content/m165hg31602r0434/fulltext.pdf?page=1> > [citado en 27 de enero de 2010].
- KNIGHT ALAN. “La identidad nacional: ¿mito, rasgo o molde?”. Museo Nacional de Colombia.
- La historia como identidad nacional. Jean Meyer. [en línea].



< <http://letraslibres.com/pdf/4510.pdf> > [citado en 29 de enero de 2010].

- La historia de la identidad no es suficiente. [en línea].
< <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/Hobsbawm.pdf> > [citado en 29 de enero de 2010].
- La investigación del consumo cultural en Colombia . [en línea].
<http://www.eltiempo.com/culturayocio/lecturas/ARTICULO-WEB-PLANTILLA_NOTA_INTERIOR-5050511.html > [citado en 30 de enero de 2010].
- LARRAIN JORGE. “El Concepto de Identidad”. Revista FAMECOS: Porto Alegre. N° 21. Agosto 2003.
- Learning in a Participatory Culture: A Conversation About New Media and Education (Part One and Two). [en línea].
< <http://henryjenkins.org/> > [citado en 30 de enero de 2010].
- MARX CHRISTY. Writing for Animation, Comics and Games. [Documento digital PDF]
- MELO JORGE ORLANDO. “Contra La Identidad”. Revista EL MALPENSANTE. N° 74. Diciembre 2006.
- ¿Qué es la adolescencia?. [En Línea]
<<http://guiajuvenil.com/adolescentes/adolescencia.htm>> [Citado en 12 de Abril de 2010]
- RABIN STEVE. Introduction to Game Development. Primera edición. Charles River Media. 2005. ISBN: 1584503777.
- THOMPSON JIM, BERBANK-GREEN BARNABY, CUSWORTH NIC. The Computer Game Design Course. Edición en castellano: Videojuegos: Manual para el Diseñador Gráfico. Barcelona: editorial Gustavo Gil. 2008. ISBN: 978-84-252-2266-5.
- WARK MACKENZIE. GAM3R 7H30RY [En línea]
<<http://www.futureofthebook.org/gamertheory/>> [Citado 20 de Abril de 2010].
- WIKIPEDIA. Colonización Española de América [en línea].
< http://es.wikipedia.org/wiki/Colonizacion_espa%C3%B1ola_de_Am%C3%A9rica > [citado en 31 de enero de 2010].



- ESRB. Video Game Industry Statistics. [En Línea] <<http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>> [Citado en 10 de abril de 2011].
- Ministerio de Cultura. Mincultura abre la Convocatoria de Estímulos 2011. [En Línea] <<http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=42727>> [Citado en 10 de abril de 2011].
- 2010 sees 6 percent drop in retail video game sales. [En Línea] <<http://weblogs.variety.com/technotainment/2011/01/2010-sees-6-percent-drop-in-retail-video-game-sales.html>> [Citado en 10 de abril de 2011].
- Caen las ventas de videojuegos en 2010. [En Línea] <<http://www.niubie.com/2011/02/caen-las-ventas-de-videojuegos-en-2010/>> [Citado en 10 de abril de 2011].
- Giantbomb.com. List of video game companies. [En Línea] <<http://www.giantbomb.com/company/>> [Citado en 10 de abril de 2011].
- UIT. El 26% de la población mundial tiene acceso a Internet. [En Línea] <http://www.mundo-contact.com/enlinea_detalle.php?recordID=16771> [Citado en 10 de abril de 2011].