



UNIVERSIDAD DE CHILE  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Pregrado

# FAU JAMS

**Game Jams como experiencia de co-creación  
y experimentación colectiva**

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR  
JUAN ARROYO TORREALBA

PROFESOR GUÍA:  
EDUARDO CASTILLO

SANTIAGO DE CHILE  
2023

```
extends KinematicBody2D
var velocity = Vector2.ZERO

export var jump_velocity = 1500.0
export var gravity_scale = 20.0

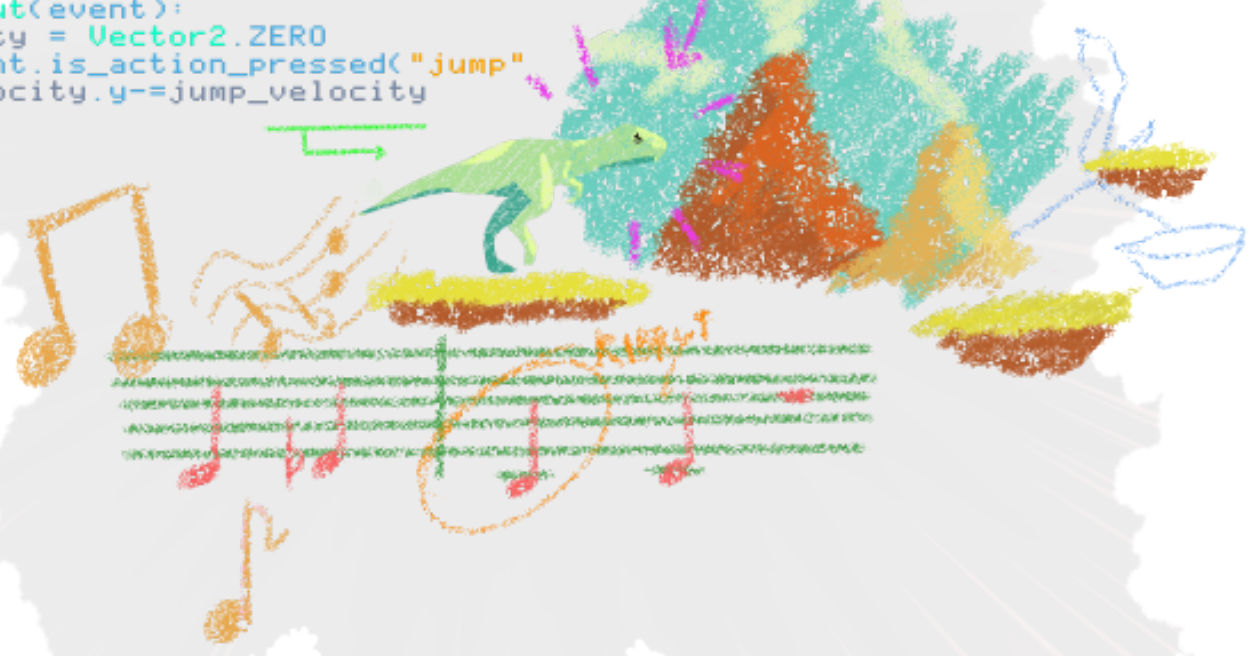
func _ready():
    animation.play("Run")

func _physics_process(delta):
    velocity.y += gravity_scale
    move_and_collide(velocity*delta)

func _input(event):
    velocity = Vector2.ZERO
    if event.is_action_pressed("jump")
        velocity.y -= jump_velocity
```



Score: X



# FAU JAMS

## **Game Jams como experiencia de co-creación y experimentación colectiva**

Memoria para optar al título de Diseñador  
Juan Arroyo Torrealba

Profesor Guía  
Eduardo Castillo

Santiago de Chile, 2023

A mi familia, Anita, Alejo, Manchita, Rafiki y Javiera que los amo mucho y el apoyo constante e incondicional que me brindan me hace muy bien. A Eduardo, por la guía constante y los ánimos para terminar todo este proceso. A Francisco, Alonso, Pablo, Vicente, Pablito y todxs los participantes que ayudaron a que estas actividades y proyecto fueran posibles. A mis amiguitos de siempre, a mis amiguitos en línea, a mis amiguitos de la FAU y a toda la gente que crea cosas.

¡GRACIAS :3!

*"Frente a la dictadura del reloj, de los resultados, de repetir formulas, oponemos creación y juego, poesía y experimentos".*

*Cristóbal Cornejo, Escritos (anti) Políticos, 2016, 133.*



# RESUMEN / ABSTRACT

“FAU JAMs” es un proyecto de investigación-acción que explora la producción audiovisual en los nuevos medios a través de la creación de juegos digitales o análogos por medio del desarrollo de instancias sociales donde se ejerce la experimentación colectiva, co-creación y el diseño participativo.

Así, el presente documento despliega una discusión bibliográfica relacionada a videojuegos y creación colectiva en nuevos medios, tomando una perspectiva desde los estudios de los juegos, estudios culturales y los estudios del diseño de experiencias. Luego se da cuenta de una etapa de experimentación y desarrollo de un videojuego independiente de línea testimonial finalizando con la discusión conceptual y desarrollo creativo realizado que permitieron llevar a cabo cada una de estas experiencias sociales.

Específicamente para este proyecto se desarrollaron 3 instancias de Game Jams entre los años 2022 y 2023, con una suma de 30 juegos y al menos 118 participantes.

FAU JAM #1 - 28-29 Octubre, 2022.

FAU JAM #2 - 19-20-21 Diciembre, 2022.

Global Game Jam, Santiago. - 3-4-5 Febrero, 2023.

Por último, se presentan conclusiones desde la realización de estas 3 experiencias y desde el proyecto en general y su aporte a la disciplina del diseño.

## Palabras Clave:

Nuevos medios, Creación colectiva, Diseño participativo, Diseño de experiencias, Diseño de videojuegos, experimentación

# ÍNDICE

Resumen / Abstract.....	7
Índice.....	8
1. Fundamentos.....	10
1.1 Presentación.....	10
1.2 Marco Teórico.....	11
1.2.1 ESTUDIOS DE LOS JUEGOS (Game Studies).....	11
1.2.2 ESTUDIOS DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS.....	18
1.2.3 ESTUDIOS CULTURALES.....	30
1.3 ESTADO DEL ARTE-ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	38
1.4 Mapa Conceptual.....	54
1.5 Discusión Bibliográfica.....	56
1.5.1 Investigación-acción como táctica.....	56
1.5.2 Game jams como táctica.....	57
1.5.3 Demonización del juego vs carácter comunitario.....	63
1.5.4 Creación colectiva en los nuevos medios.....	68
2. Pregunta de investigación.....	74
3. Hipótesis de trabajo.....	74
4. Objetivos.....	74
4.1 General.....	74
4.2 Específicos.....	74
5. Metodología.....	75
5.1 Actores, redes y estrategias.....	75
6. Plan de acción.....	78
7. Caso de Estudio y Experimentación.....	80
7.1 Descripción.....	80
7.2 Desarrollo.....	80
7.2.1 Investigación software.....	80
7.2.2 Investigación plataformas y sitios.....	84
7.2.3 Videojuegos desde el Diseño.....	89
7.3 Antecedentes y Referentes.....	92
7.3.1 Game jams pasadas en Chile.....	92
8. Análisis (Experimentación desarrollo independiente).....	97
8.1 Descripción.....	97
8.2 Concepto.....	97
8.3 Antecedentes y Referentes.....	98
8.4 Narrativa.....	101
8.5 Bocetos y exploración gráfica.....	102
8.6 Prototipo y prueba de concepto.....	106
8.7 Desarrollo.....	108
8.8 Publicación.....	116
8.9 Estadísticas y Resultados.....	116



9. Proyecto FAU JAMs.....	122
9.1 Desarrollo inicial.....	122
9.1.1 Desarrollo de marca identidad y visualidad.....	122
9.1.2 Procesos y Bocetos.....	124
9.1.3 Tipografías.....	126
9.1.4 Propuesta Final.....	130
9.1.5 Exploraciones de material gráfico.....	132
9.2 Desarrollo medio.....	136
9.3 FAU JAM #1.....	137
9.3.1 Descripción.....	137
9.3.2 Nombre y Banner oficial.....	137
9.3.3 Parámetros Game Jam.....	137
9.3.4 Visualización de la propuesta.....	140
9.3.5 Difusión.....	150
9.3.6 Desarrollo de la actividad.....	157
9.3.7 Registros, observaciones y evaluación.....	161
9.3.8 Resultados y estadísticas.....	162
9.3.9 Fichas de videojuegos.....	163
9.4 FAU JAM #2.....	172
9.4.1 Descripción.....	172
9.4.2 Nombre y Banner oficial.....	172
9.4.3 Parámetros Game Jam.....	172
9.4.4 Visualización de la propuesta.....	174
9.4.5 Difusión.....	183
9.4.6 Desarrollo de la actividad.....	190
9.4.7 Registros, observaciones y evaluación.....	192
9.4.8 Resultados y estadísticas.....	193
9.4.9 Fichas de videojuegos.....	194
9.5 GLOBAL GAME JAM 2023.....	202
9.5.1 Descripción.....	202
9.5.2 Nombre y logo oficial.....	203
9.5.3 Visualización de la propuesta.....	204
9.5.4 Parámetros Game Jam.....	214
9.5.5 Difusión.....	217
9.5.6 Desarrollo de la actividad.....	224
9.5.7 Registros, observaciones y evaluación.....	246
9.5.8 Resultados y estadísticas.....	248
9.5.9 Fichas de videojuegos.....	252
10. Costos y Presupuestos.....	272
11. Conclusiones.....	274
10.1 Dinámicas generales de las 3 experiencias.....	274
10.2 Conclusiones generales del proyecto.....	275
12. Bibliografía y Fuentes Visuales.....	278
13. Entrevistas, Conversaciones y Reuniones.....	290

# 1. FUNDAMENTOS

## 1.1 PRESENTACIÓN

El proyecto busca promover instancias de Game Jams donde se encarne el carácter participativo y colectivo de las nuevas formas de creación en diseño. Esto es importante porque los Game Jams, así como cualquier actividad creativa y colaborativa permiten desde la interacción y la práctica reforzar el carácter humanizador e identitario de estas experiencias, planteándose como una forma de resistencia frente al espectáculo, los sistemas neoliberales y autoritarios que buscan deshumanizarnos.

El proyecto se llevará a cabo para presentar nuevas metodologías participativas en cuanto a creatividad, trabajo colaborativo y diseño participativo desde el diseño en el ámbito de los nuevos medios y desarrollo de videojuegos. Ello, a través de un enfoque participativo aplicado con énfasis cualitativo y de investigación acción. Estas instancias se desarrollarán durante el año 2022, en dependencias de la Universidad de Chile y serán destinadas a todos los interesados en la escena de desarrollo de videojuegos que busquen aprender, insertarse y generar un aporte.



Figura 1, Mapa Conceptual en su primera aproximación.

## 1.2 MARCO TEÓRICO

El proyecto se posiciona en tres ámbitos: los estudios de los juegos (*game studies*), los estudios del diseño centrados en el diseño de experiencias y los estudios culturales. Las conexiones que buscamos establecer están ligadas en primera instancia al juego y los videojuegos como parte de nuestra cultura y los nuevos medios, así como las implicancias que ellos tienen en estas áreas. Por otro lado, se explorará el carácter experiencial del cómo se hacen los juegos, las ideas de experimentación, colectividad, participación y el aprendizaje colaborativo que aparecen cuando se llevan a cabo los Game Jams.

### 1.2.1 ESTUDIOS DE LOS JUEGOS (*Game Studies*)

En primera instancia habrá que hacer la distinción de lo que se entiende por teoría del juego, ludología y gamificación y lo que posteriormente se convertiría en los *Game Studies* o estudios del juego. Existen dos conceptos de juego que son los más utilizados y aceptados (Huizinga y Caillois). El enfoque de este proyecto recae en el primero, explicado por Johan Huizinga en 1950 quien sostiene que el juego es:

“Una actividad u ocupación voluntaria ejecutada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y lugar, de acuerdo con reglas libremente aceptadas, pero absolutamente vinculantes, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión, alegría y conciencia de que es diferente a la vida ordinaria. (...) y es una actividad sin ningún interés material (...) Promueve la formación de agrupaciones sociales que tienden a rodearse de secretos y a enfatizar sus diferencias con el mundo común mediante el disfraz u otros medios”.<sup>1</sup>

En primera instancia, este autor rescata la importancia de los vínculos, tanto religiosos, litúrgicos y sociales formados a través del juego en comunidad y hace la conexión del desarrollo del ser humano a su actividad lúdica. Además, entiende el juego como una actividad libre, producida sin ninguna razón o finalidad de por medio.

La otra gran mirada del concepto de juego es de Roger Caillois en 1986, quien intenta definir el jugar como: una actividad que es voluntaria, tiene una conclusión desconocida y no produce nada.<sup>2</sup> Alice Robison explica que, para Caillois el juego es libre, separado, incierto, improductivo, impulsado por reglas o ficticio (los dos últimos no son exclusivos ni obligatorios) y este ofrece



Figura 2, *Game Studies* / estudios de los juegos.

1. Johan Huizinga. *Homo Ludens* (New York: Roy Publisher, 1950), 13-18.

2. Alice Robison. *Videogame Theory and Analysis*. Course materials for CMS.600 / CMS.998 MIT OpenCourseWare, Massachusetts Institute of Technology. 2007, 1.

3. Robison, "Videogame Theory and Analysis", 3.

una categorización de juegos basada en cuatro categorías, Agon (competencia entre jugadores), Alea (azar), Mimicry (simulación de una realidad determinada), e Ilinx (vértigo o las pruebas centradas en habilidades y reflejos). Cada categoría va desde paidia (turbulencia, playing: actividades estructuradas y espontáneas: playfulness) a ludus (reglas, gaming: actividades estructuradas con reglas específicas: game).<sup>3</sup>

4. Juan-Carlos Luis-Pascual. "El juego auténtico y las claves de la gamificación del aprendizaje." en INCLUSÃO E APRENDIZAGEM: DESAFIOS PARA A ESCOLA EM IBERO-AMÉRICA. (Araraquara, Laboratório Editorial da FCL, 2015), 238.

La definición de Caillois, a diferencia de la de Huizinga, no excluye los juegos de azar o las apuestas, sino que les da su propia categorización. A propósito de la idea de Caillois, uno de los grandes problemas y que se repite constantemente al momento de analizar el concepto de juego en distintos idiomas es la falta de traducciones para play, game, playing, playfulness, gaming, que tienden a significar lo mismo en algunos idiomas. En relación al origen de la palabra, Juan Carlos Pascual el 2015 alude a las palabras del profesor Vicente Navarro, quien menciona que el juego etimológicamente, proviene de dos términos: jocus y ludus. El primero, está más asociado a la broma y divertimento, a una competición donde hay perdedores (sobre los que recae la broma) y ganadores (los que la llevan a cabo). El segundo, está más relacionado con el entretenimiento y recreo, al hecho de no darse cuenta de que pasa el tiempo mientras se juega.<sup>4</sup>

Las ideas y aportes de Huizinga y Caillois serán revisitados en gran parte de la teoría y los estudios del juego, no solo por la importancia del juego social, sino también por sus acercamientos teóricos, volviéndose referentes culturales y sociales que justificarán gran parte de la literatura e investigaciones posteriores.

5. Daniel Muriel y Garry Crawford. VIDEO GAMES AS CULTURE. *Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. (New York: Routledge, 2018), 110.

Se puede observar no solo la importancia de los vínculos, sino que también la capacidad del juego de formar, en palabras de Huizinga: "agrupaciones sociales" o en un sentido más moderno comunidades, que representan su identidad en conjunto. Frente a esta idea los autores Daniel Muriel y Garry Crawford mencionan que: "se exploró la idea de los videojuegos [y los juegos] como experiencia y, más específicamente, como una experiencia corporal y colectiva".<sup>5</sup>

Al respecto Harteveld explica:

“La verdad es que, a pesar del hecho de que muchos jugadores juegan individualmente, ellos y muchos otros también juegan de manera colaborativa, abordando problemas difíciles e interactuando entre sí de forma masiva y transcultural dentro y fuera de los juegos de muchas formas diferentes: desde contribuciones colaborativas en foros de Internet y wikis para reuniones en el juego y en la vida real. Por lo tanto, también se podría argumentar lo contrario y decir que el juego es también la ‘experiencia social por excelencia’(...)”.<sup>6</sup>

6. Casper Harteveld., Eleonore Thij. y Marinka Copier. “Design for Engaging Experience and Social Interaction.” *Simulation & Gaming*. Vol.42, No.5, (2011): 591.

Entender el juego, los videojuegos y el jugar como “la experiencia social por excelencia”, como experiencias corporales y culturales, y como instancias de agrupación social implica que los grupos humanos que se forman alrededor de estas comunidades ofrecen una nueva perspectiva en cuanto a cómo entendemos la cultura tanto tradicional como digital.

Por otra parte, Juan Carlos Pascual el 2015 citando a Huizinga menciona que: “el hombre es hombre porque sigue jugando, siendo tan esencial al ser humano como la reflexión (...) uno de los fundamentos de la cultura”.<sup>7</sup>

7. Pascual, “El juego auténtico y las,” 239.

Para Huizinga el juego y el jugar son algo esencial para los seres humanos. Frente a esta idea, Gordon Calleja el 2011, argumenta que en los videojuegos, los jugadores: “no se limitan a consumir un medio preestablecido, sino que son participantes activos en la creación de su experiencia”.<sup>8</sup> Para Muriel y Crawford “los videojuegos brindan una lente importante para considerar la naturaleza contemporánea de la agencia en un contexto social de racionalidades políticas neoliberales e ideas de una cultura participativa”.<sup>9</sup>

8. Gordon Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*. (Cambridge: MIT Press, 2011), 56.

9. Muriel y Crawford. “VIDEO GAMES AS CULTURE.” 61.

Calleja se refiere a este concepto de agencia o *agency*, que podríamos traducir como “sentido de agencia” o “sentido de autonomía o autoridad” que dan los videojuegos, lo que puede ser tanto propicio para prácticas emancipatorias como alienantes: “La agencia no solo está vinculada a la libertad, el empoderamiento y la autonomía, sino que también está conectada con la sumisión, el desempoderamiento y la dependencia”.<sup>10</sup> Frente a esta idea, los jugadores podrían ser incluso más importantes que el juego en sí, ya que ellos permiten moldear y transformar los significados de estas experiencias. En ese sentido, *agency*, literalmente es agenciamiento y como dice la RAE:

10. Muriel y Crawford. “VIDEO GAMES AS CULTURE.” 80.

11. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es/agenciar> [consultado el 21 de junio]

12. Entrevistas, Conversaciones y Reuniones, Cristobal Bianchi Geisse.

13. Adriana Gómez Valderrama. *Revolución digital: creación colectiva en nuevos medios ebook: Tayrona Libre*. (Tesis, Pontificia Universidad Javeriana 2011), 16. <http://hdl.handle.net/10554/5685>

14. Antonio Planells de la Maza. "La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación." *Historia y Comunicación Social*. Vol.18, No.Especial Octubre, (2013): 522

15. Planells de la Maza, "La emergencia de los Game Studies como,".

16. Planells de la Maza, "La emergencia de los Game Studies como,".

De agencia.

Conjug. c anunciar.

tr. Hacer las diligencias conducentes al logro de algo. U. t. c. intr.  
tr. Procurar o conseguir algo con diligencia o maña. U. t. c. prnl.<sup>11</sup>

Es decir, "*the contemporary nature of agency*" podría traducirse como la naturaleza contemporánea del agenciamiento, para decir algo así como aquello que es la naturaleza contemporánea para producir cambio.<sup>12</sup>

Los videojuegos y el sentido de agenciamiento que promueven conllevan la promesa de nuevos modos creativos y críticos de mediación. Al respecto Adriana Gómez el 2011 citando a Manuel Castells el 2001 menciona: "la sociedad tiene una esperanza de emancipación en cuanto a la tecnología en la modernidad y esta es la vinculación y la interacción de los individuos y los medios de comunicación".<sup>13</sup>

Desde la discusión enfocada en la idea del videojuego podemos encontrar a Janet Murray en 1997 mencionada por Antonio Planells de la Maza el 2013, quien ve el videojuego como: un nuevo medio capaz de contar historias desde una perspectiva dramática particular y que su carácter esencialmente interactivo, conlleva cuatro propiedades especiales: el juego digital es sucesivo, participativo, espacial y enciclopédico.<sup>14</sup>

Para hacer frente a las ideas de Murray está la mirada de Espen Aarseth en 1997 también relatada por Planells de la Maza, que distingue el juego del hipertexto en cuanto un videojuego no es una pieza hipertextual ya que su naturaleza performativa o interactiva no se limita a rastrear o seguir unos hitos prediseñados. En cambio, menciona la superación del hipertexto como los cibertextos: sistemas performativos ergódicos que parten de una lógica configurativa.<sup>15</sup> Aarseth se refiere entonces al juego digital como un cibertexto y que este no solo se aleja de la mera exploración selectiva textual, sino que además se constituye como un verdadero sistema autónomo que habilita, vía interactividad, distintos resultados en función de las combinaciones disponibles de las reglas del juego.<sup>16</sup>

La mirada de Murray está muy centrada en el carácter narrativo del juego digital y se aleja de las características lúdicas e interactivas de este, pero resalta la importancia de representar una narrativa de forma convincente para la experiencia del juego.<sup>17</sup> Finalmente, Aarseth frente a lo propuesto por Murray menciona que el videojuego, es ante cualquier otra cosa, un juego y un objeto interactivo.<sup>18</sup>

De esta disputa surge el enfoque de la Ludología. Esta se define como el análisis del juego desde la perspectiva de las ciencias sociales, informáticas y humanidades, entre otras, y es por primera vez mencionada por Gonzalo Frasca en 1999 como la todavía inexistente disciplina que estudia juegos y actividades lúdicas.<sup>19</sup> Planells de la Maza menciona que este enfoque daría paso a lo que próximamente se entendería por Game Studies, “una disciplina de consenso que intenta dar cabida a toda perspectiva científica centrada en el fenómeno del juego (es decir, no solo del videojuego)”.<sup>20</sup> Entonces cuando se hable de los estudios del juego nos referiremos a lo lúdico, el juego, el videojuego, jugar, las teorías del juego y los enfoques relacionados con la ludología y gamificación.

Con respecto a la gamificación o gamification, Sebastian Deterding y otros el 2016 mencionado por Bozkurt y Durak el 2018 lo definen como: el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos no relacionados con el juego.<sup>21</sup> Otra definición es la de Zichermann y Cunningham el 2011 también mencionada por Bozkurt y Durak el 2018, quienes la entienden como el proceso de pensamiento de juegos y mecánicas del juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas.<sup>22</sup> La gamificación se percibe como una fuente de motivación, compromiso y sostenibilidad<sup>23</sup> y podemos considerarla dentro de los estudios del juego y, con un enfoque más contemporáneo, Bozkurt y Durak explican que uno de los principales ámbitos de la gamificación está en ofrecer principios para el diseño basado en los seres humanos, teniendo en consideración a la personas como el principal objetivo del diseño.<sup>24</sup>

17. Janet, H, Murray. “Toward a Cultural Theory of Gaming.” *Popular Communication*, Vol.4, No.3, (2006): 186.

18. Planells de la Maza, “La emergencia de los Game Studies como,” 522.

19. Gonzalo Frasca. “LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative.” *Parnasso* No.3, (1999): 365–371.

20. Planells de la Maza, “La emergencia de los Game Studies como,” 522-523.

21. Aras Bozkurt. y Gürhan Durak, “A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of Homo Ludens”, *International Journal of Game-Based Learning*. Vol.8 No.3, (2018): 15.

22. Bozkurt y Durak, “A Systematic Review of,” 15.

23. Bozkurt y Durak, “A Systematic Review of,” 20.

24. Bozkurt y Durak, “A Systematic Review of,” 18.

25. Carlos Bertin. "El lenguaje de los videojuegos." (Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Artes, 2016) 117-118.

Carlos Bertin en su tesis "El lenguaje de los videojuegos" menciona que podemos entender a estos como:

"una actividad voluntaria sobre un sistema, cuyo fin es intrínseco, puede representar un mundo extraordinario y desconocido, puede presentar fuerzas activas en oposición o colaboración, se rige por reglas implementadas en una máquina y hechas valer por ésta, tiene un resultado continuo, es seguro, tiene límites en el tiempo pero no necesariamente en el espacio, y se configura como una actividad dialógica que puede o no tener un objetivo específico".<sup>25</sup>

La parte más fundamental de esta definición que Bertin plantea es el carácter dialógico que se le atribuye al videojuego, entendiéndolo como un diálogo igualitario; la consecuencia de un diálogo en el que diferentes personas dan argumentos basados en pretensiones de validez y no de poder. Este diálogo puede ser entre los mismos jugadores, en la "conversación" que ocurre entre el autor y el jugador de una experiencia o entre quienes hacen los juegos. Los videojuegos, como una actividad dialógica implican tanto el hacer o su creación, como el hecho mismo de jugarlos, interacción. Jacinto Quesnel el 2021 citando al autor Jose Luis Vera en 1989, menciona que: "Jugar y hacer juegos es humano y humanizante".<sup>26</sup>

26. Jacinto Quesnel Alvarez. "Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño." *Cuaderno No 98, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (2021), 142.

Por el lado de la experiencia de jugar, Pablo López menciona que: "Se afirma que el autor propone la obra a través de sus opciones y el lecto-autor dispone del material, haciendo que ciertos contenidos sonoros y visuales puedan ser cambiados o reproducidos según el software disponga y el usuario decida".<sup>27</sup> Es importante esta idea de la capacidad participativa que pueden tener los videojuegos, tanto como un diálogo entre el lector-autor como una interactividad entre el jugador y la simulación en sí.

27. Pablo López Aravena. "Silent Santiago ; videojuego experimental chileno : su desarrollo y análisis" (Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Artes, 2013) 35.

28. Jason Gregory, *Game Engine Architecture*. (Boca Ratón: CRC Press, 2015), 9.

Al respecto de esta simulación interactiva, el autor Jason Gregory menciona que: "Un videojuego también debe responder a las entradas [inputs o acciones] impredecibles de su(s) jugador(es) humano(s), por lo tanto, son simulaciones temporales [o en tiempo real] interactivas".<sup>28</sup> El jugar entendido al mismo tiempo como interactividad, constituye una parte esencial del desarrollo cultural y social humano, mientras que los juegos en los nuevos



medios implican toda una nueva comprensión de cómo se juega y cómo se crea nuestra cultura. Los juegos digitales o videojuegos son una forma cultural popular en expansión, se han adaptado a los nuevos medios y convertido en herramientas de creación identitaria y cultural.

Mientras, en el ámbito del hacer, se puede observar el carácter multidisciplinar y multidimensional que implica la creación, no es un secreto que los estudios de videojuegos tanto a pequeña como a gran escala están compuestos por distintos grupos de individuos, desde diseñadores, artistas, animadores a ingenieros, programadores y todo aquel que esté interesado en realizar un aporte a su creación. Esta variedad de voces trae consigo intrínsecamente el diálogo, la cooperación, el pensamiento y la creación colectiva.

Es importante no pasar por alto que existen aportes analíticos a los estudios del juego fuera de la academia. Diseñadores de videojuegos, periodistas y los mismos jugadores han contribuido hacia un significativo y profundo entendimiento de los juegos. Es posible mencionar algunos como Jacob Geller, Mark Brown (Game Maker's Toolkit), Warbot (Design doc), Brad Grow (Snoman Gaming) y Brackeys. Cada uno, ha generado un aporte importantísimo desde el formato del video-ensayo. Jaakko Stenros el 2015 citando a Marinka Copier el 2003 en su tesis doctoral, ha argumentado que durante la construcción de la disciplina de los *game studies*, se ha intentado establecer a otros diseñadores de juegos y jugadores como contribuyentes.<sup>29</sup>

29. Jaakko Stenros, "PLAYFULNESS, PLAY AND GAMES A Constructionist Ludology Approach." (Tesis doctoral, University of Tampere 2015), 25.

Además Murray señala que teóricos como Crawford, Salen y Zimmerman que también son diseñadores de juegos, conectan explícitamente el diseño de juegos electrónicos con la teoría y la práctica de los juegos pre-digitales.<sup>30</sup> Concluyendo, Jaakko Stenros el 2015 comenta: "las obras que se originan fuera de la academia deben ser evaluadas, ubicadas y traducidas, pero los estudios de los juegos también siguen siendo sensibles a este tipo de contribuciones. Quizás la razón, está en que hay muchos investigadores de juegos que también son diseñadores de juegos, y casi todos ellos son jugadores".<sup>31</sup>

30. Murray, "Toward a Cultural Theory," 186.

31. Stenros, "PLAYFULNESS, PLAY AND," 26



Figura 3, Estudios del diseño de experiencias.

### 1.2.2 ESTUDIOS DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

Al respecto de la gran teoría, este ámbito puede ser definido como:

“El Diseño de Experiencias afirma que el diseño ya no se trata de productos sino de las experiencias que estos ofrecen. Esto requiere una perspectiva ampliada, con el cumplimiento de las necesidades psicológicas (valores), que a su vez crea significado y emoción, como el objetivo principal del diseño. (...) Por eso, El Diseño de Experiencias se convierte en algo más que agregar algo a la función central de un producto para hacerlo un poco más elegante, interesante o hermoso. Reconoce que todos los aspectos de un producto, su funcionalidad, contenido, presentación e interacción, tienen que estar en línea con la experiencia a diseñar. El diseñador de experiencias se convierte ante todo en un autor de experiencias”.<sup>32</sup>

32. Marc Hassenzahl. *Experience design: technology for all the right reasons*. (M&C Publishers, 2010) 75-76.

33. Hassenzahl. “*Experience design: technology for all*,” 59.

34. Janet Castro Milán. “El concepto de experiencia emocional aplicado a la educación.” En: XV Jornadas de Educación Emocional, La formación del educador en educación emocional. (Barcelona: Institut de Desenvolupament Professional, IDP-ICE, 2019): 47.

35. Nathan Shedroff. *Experience Design 1.1*. (USA: Pearson Education, 2009), 2-4

Podemos observar la importancia de la experiencia en sí, entendiéndose que el proceso de diseño debería estar enfocado siempre con la experiencia que busca transmitir el diseñador, en esta misma línea el Instituto Americano de Artes Gráficas (AIGA) se refiere al diseño de experiencias y menciona que: “Ahora se trata de crear experiencias más allá de solo productos y servicios, de crear relaciones con las personas, crear un entorno que conecte a nivel emocional o de valor con el cliente”.<sup>33</sup>

Otra definición que nos puede servir a la hora de definir el diseño de experiencias es la mencionada por Janet Castro el 2019 citando a James H. Gilmore del 2002, quien dice que: “El diseño de experiencia debe conseguir que las experiencias sean funcionales, que tengan propósito, un atractivo, sean convincentes y memorables”.<sup>34</sup> Ya mencionaba Nathan Shedroff el 2009 la importancia de las experiencias:

“Todas las experiencias son importantes (...) Las experiencias son la base de todos los eventos de la vida y forman el núcleo de lo que los medios interactivos tienen para ofrecer. Una de las formas más importantes de definir una experiencia es buscar sus límites. Si bien muchas experiencias están en curso, a veces incluso de forma indefinida, la mayoría tiene aristas que definen su comienzo, medio y final. (Atracción, un compromiso y una conclusión). Las experiencias son parte de la vida de las personas, no solo marcan la historia de las mismas, sino que también permiten el entendimiento del mundo a través de la interacción con el entorno”.<sup>35</sup>

Para Shedroff todas las experiencias son importantes, Castro menciona “la experiencia es efímera, aunque su valor residual, el recuerdo, es eterno”.<sup>36</sup> Y gracias a ellas se nos permite comprender la realidad a través de la interacción con el entorno, entendiendo que el entorno puede ser tanto un lugar en el espacio como los mismos individuos que lo componen.

Por otro lado, desde los enfoques de investigación actuales en diseño de interacción y experiencias podemos encontrar el grupo Nielsen Norman (NNGroup), quienes consideran que la experiencia de usuario: “abarca todos los aspectos de la interacción del usuario final con la empresa, sus servicios y sus productos”.<sup>37</sup> Y afirman que una experiencia de usuario ejemplar es “satisfacer las necesidades exactas del cliente, sin problemas ni molestias, luego viene la simplicidad y la elegancia que producen productos que son un placer poseer y usar”.<sup>38</sup> Además mencionan que una verdadera experiencia de usuario va mucho más allá de dar a los clientes lo que dicen que quieren o proporcionar listas de verificación, debe haber una fusión de los servicios multidisciplinares que incluyen ingeniería, marketing, diseño gráfico e industrial y diseño de interfaz.

Si bien muchas veces es poco claro debido a que son áreas nuevas y están comúnmente involucradas, se puede distinguir la relación que tiene el diseño de experiencias y el diseño de interacción como una subdivisión de este, Chatfield en O’Brien el 2012 menciona que podemos encontrar [nuevamente] a Janet Murray considerada una de las más influyentes diseñadoras de interacción del mundo y una pensadora enormemente influyente en la vanguardia del diseño de juegos, la televisión interactiva y la realización de películas.<sup>39</sup>

Janet Murray tiene un enfoque del diseño de interacción principalmente desde los medios digitales o nuevos medios. En su libro *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*, 2012, menciona tres principios fundamentales, el primero: todas las cosas hechas con bits electrónicos y código de computadora pertenecen a un único medio nuevo, el medio digital, con sus propias posibilidades únicas. El segundo: diseñar cualquier artefacto dentro de este nuevo medio es parte del

36. Castro, “El concepto de experiencia emocional aplicado,” 46.

37. Nielsen Norman Group. “The Definition of User Experience”, [Online], 2016. Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

38. NN Group. “The Definition of User Experience,”.

39. Heather O’Brien, “Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice by Murray, Janet H.” *Journal of the American Society for Information Science and Technology*. Vol.63, No.11, (2012): 1.

40. Janet H. Murray, "Three principles" [Online]. Disponible en: <https://inventingthemedium.com/three-principles/>

esfuerzo colectivo más amplio de dar significado a través de la invención y el refinamiento de las convenciones de los medios digitales. Y tercero: cuando ampliamos las convenciones de creación de significado que conforman la cultura humana, ampliamos nuestra capacidad para comprender el mundo y conectarnos unos con otros.<sup>40</sup>

Además menciona cuatro propiedades representacionales en los medios digitales a las que se refiere como prestaciones. Según la autora todo lo que está hecho de bits electrónicos es potencialmente: *Procedural*, referido a la capacidad de procesamiento de la computadora que hace posible la programación y la interacción con dispositivos digitales; *Spatial*, que corresponde a la capacidad espacial de navegar o orientarnos en espacios digitales; *Encyclopedic*, referida a la vasta capacidad de contenido de los medios digitales y la variedad de formatos, géneros y medios para organizar esta información; y finalmente, *Participatory*, que corresponde a la capacidad participativa que encapsula las interacciones individuales que los usuarios tienen con los dispositivos, pero también la participación social que se hace posible a través de los medios digitales.<sup>41</sup> Para Murray, estas posibilidades constituyen la paleta del diseñador para la representación en cualquier formato o género digital.<sup>42</sup>

41. O'Brien, "Inventing the Medium: Principles of," 1.

42. Janet H. Murray, "Four Affordances" [Online]. Disponible en: <https://inventingthemedium.com/four-affordances/>

43. O'Brien, "Inventing the Medium: Principles of," 1.

44. O'Brien, "Inventing the Medium: Principles of,"

"Estas cuatro propiedades representativas están moldeadas por la cultura humana y dan como resultado artefactos digitales que, a su vez, influyen en la cultura humana al perpetuar o reconfigurar las convenciones de diseño".<sup>43</sup> Para cerrar esta idea, O'Brien explica que, para Murray, "el potencial del diseño reside en el usuario humano, tanto en el momento presente (¿Qué necesita hacer el interactor con el artefacto? ¿Cuál es su contexto personal para su uso?), como en la capacidad del artefacto para integrarse en el 'núcleo' de la comunidad y la cultura, que refleja 'actividades y valores humanos más profundos y duraderos'".<sup>44</sup>

De lo que menciona Murray nos quedaremos con la idea de que el potencial del diseño está en el ser humano, y por ende con el tercer principio fundamental, entendiendo que la ampliación de las convenciones de creación de significado que conforman la cultura humana afectan de forma proporcional las convenciones de creación de experiencias e interacción a las que nos vemos expuestos. También tomaremos la última prestación "*Participatory*", que hace referencia a la capacidad participativa, la participación social y la interacción de los usuarios y los dispositivos dentro del diseño de interacción.

Podemos observar la relación de esta última prestación con el post-humanismo, la teoría del actor-red y los conjuntos colectivos de Bruno Latour, quien entiende que el "actor-red" es toda la realidad social; por ende, no es reductible y al describir o entender lo social debemos observar cómo se relacionan cada uno de los actores, en una red constituida tanto por humanos como por objetos. Los fenómenos de interacción y reconocimiento mutuo se encuentran en el corazón de los conjuntos colectivos.<sup>45</sup>

Para Murray el potencial del diseño está en el usuario humano, al respecto de esta idea podemos mencionar a Liz Sanders importante pensadora del diseño participativo quien en su libro *Creatividad Colectiva* menciona:

"Todas las personas tienen una fuente de creatividad cuando se trata de experiencias que les importan, como el hogar, los pasatiempos, los amigos, etc. Y con el advenimiento de nuevas formas de comunicación, las personas de hoy en día se están volviendo "consumidores" más exigentes. Ahora están en condiciones de ser participantes, incluso generadores de ideas en el proceso de desarrollo del diseño, y lo saben".<sup>46</sup>

Murray y Sanders entienden la capacidad tanto participativa como creativa de los [seres humanos] usuarios y posibles co-creadores, ya no son simples consumidores o clientes, el usuario se transforma, es adaptable, participante y co-creador de las experiencias/interacciones/o piezas de diseño.

45. Latour en Pierre Tripier. "Reensamblar lo social", *CONfinés de Relaciones Internacionales y Ciencia Política*, Vol.5, No.10, (2009): 89.

46. Paulina Buvinic Hormazábal. 2013. "Collective Creativity" Liz Sanders [online]. 20 de abril de 2013. [Recuperado el 20 de junio, 2022] Disponible en: <https://es.slideshare.net/pbuvinic/collective-creativity-liz-sanders>

47. Gui Bonsiepe. *Del objeto a la interfase*. (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1999), 17.

Por otro lado, Gui Bonsiepe en 1999 plantea un enfoque relevante que consiste en el entendimiento del diseño como el desarrollo de una interfaz, donde se encuentran tres actores o componentes: el usuario o agente social, la tarea que el usuario desea ejecutar y el utensilio o artefacto que necesita el usuario para realizar dicha tarea:

“(…) Y aquí aparece la cuestión de cómo se puede conectar, hasta formar una unidad, a tres elementos tan heterogéneos: el cuerpo humano, el objeto de una acción, un artefacto o una información en el ámbito de la acción comunicativa. La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase. (...) la interfase *no es un objeto*, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de acción (...)”.<sup>47</sup>

48. Isa Velarde. “Las interfaces de Bonsiepe” [Online]. 24 de agosto de 2017.

Con respecto a esto Bonsiepe señala que: “el trabajo del diseñador no se centra únicamente en el objeto, sino en la profunda comprensión de las complejas conexiones entre cada uno de los componentes, articulándolos de la manera más eficiente para conseguir soluciones acertadas y significativas”.<sup>48</sup> Teniendo en vista cada enfoque, podemos observar cómo los usuarios se relacionan con otros usuarios, con otros dispositivos, artefactos o utensilios en la realización de tareas o actividades sociales, y cómo se moldean estas mismas a través de la interfaz.

49. Jacques Aumont. *La Imagen*. (Barcelona: Ediciones Paidós, 1992), p.143.

Las herramientas, artefactos, interfases y dispositivos son esenciales al momento de desarrollar y pensar nuevas formas de interacción y experiencia; o sea, en cómo afectan las experiencias de los usuarios. No es lo mismo al jugar, conducir un auto con un teclado y mouse versus un manubrio; las interfases que ofrecen ambos dispositivos son completamente distintas y por ende, la representación de la realidad que se genera es diferente. Con respecto a los dispositivos, Jacques Aumont señala lo siguiente:

“Las determinaciones fisiológicas y psicológicas de la relación del espectador con la imagen no bastan para describir completamente esta relación. Esta se encuentra además, en un conjunto de determinaciones que engloban e influyen en toda relación individual con las imágenes. Entre estas determinaciones sociales figuran, en especial, los medios y las técnicas de producción de las imágenes, su modo de circulación y, eventualmente, de reproducción, los lugares en que ellas son accesibles, los soportes que sirven para difundirlas. El conjunto de estos datos, materiales y organizacionales, es lo que entendemos por dispositivo.”.<sup>49</sup>

El dispositivo entonces da soluciones concretas (en el sentido de materiales y tangibles) a la gestión del contacto de la imagen en el espacio plástico y de forma similar en el espacio abstracto, el “representado” por la imagen o la relación espacial del espectador con la imagen.

Por otro lado, desde la sociología Giorgio Agamben se refiere al dispositivo como: “todo aquello que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos”.<sup>50</sup> Para este autor, el dispositivo son todas las cosas en las cuales la articulación con el poder tiene un sentido evidente, como las prisiones, los asilos, el panóptico, las escuelas, las fábricas, las disciplinas y las medidas jurídicas. Pero también el bolígrafo, la escritura, la literatura, filosofía, la navegación, las computadoras, los teléfonos portátiles y hasta el lenguaje mismo. Con respecto al último, dice: “muy bien pudiera ser el dispositivo más antiguo, el cual, hace ya muchos miles de años, un primate, probablemente incapaz de darse cuenta de las consecuencias que acarrearía, tuvo la inconsciencia de adoptar”.<sup>51</sup>

50. Giorgio, Agamben. “¿Qué es un dispositivo?.” *Sociología*, vol.26, n.73, (2011): 257.

51. Agamben, “¿Qué es un dispositivo?”, 257-258.

Se entiende entonces una relación del dispositivo de Aumont con la idea de interfase de Bonsiepe, en cómo median los actores sociales o los usuarios con los dispositivos, y la finalidad u objetivo que ambos buscan, pero también en un sentido más profundo con los planteamientos de Agamben, en cuanto los dispositivos ejercen un poder sobre nosotros en nuestra relación social o en cómo se produce la “representación” de la imagen.

Al respecto de la imagen, Juan Parra menciona:

“La imagen, pues, no es solo representación de las percepciones, es también un espacio constitutivo de lo que comprendemos como realidad (y que influye en el autoreconocimiento), y es a partir de la imagen que conformamos un campo de acción que permite articular las experiencias sensibles con los esfuerzos inteligibles, por cuanto una imagen, aunque no es una entidad “existente” en sentido fáctico, evidentemente es más que una idea abstracta”.<sup>52</sup>

52. Juan Parra. “Imagen, virtualidad y heterotopía.reflexiones acerca de la imagen y su función heterotópica.” *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*. Vol.17, No.32. (2017): 230-231.

Se entiende entonces esta relación del dispositivo como el medio que configura la imagen, o que construye nuestra realidad. De este modo hablamos del efecto que puede tener el dispositivo, en cuanto corresponde al artefacto, control o herramienta que permite la experiencia; cómo hemos mencionado, no es lo mismo con que control se juega, ya se trate de controles clásicos, manubrios, alfombrillas de baile, guitarras, baterías, estaciones de control, la palanca del arcade o un teclado y mouse. Cada uno de ellos permite la construcción de la realidad en el espacio de una forma distinta y por ende la representación y las experiencias de los usuarios varían dependiendo de cada cosa.

Pero los dispositivos como artefactos o herramientas solo constituyen una dimensión material de la interacción, lo cual lleva a preguntarnos qué sucede con los espacios físicos, que también podemos llamar dispositivos, en cuanto construyen nuestra realidad. Según mostraba Jari Takatalo y otros el 2010, atributos como la calidad, intensidad, valor, significado y extensión de la experiencia, muestran de qué modo la situación en el espacio afecta la experiencia del usuario.<sup>53</sup> De forma similar a los dispositivos como controles, los dispositivos como espacio construyen nuestra realidad y la cambian; no es lo mismo el juego en casa que en un laboratorio,<sup>54</sup> en el arcade, en un torneo, en un casino, en una fiesta, en lo propio versus lo ajeno, etc. Las sensaciones, los espacios y la percepción cambia dependiendo del lugar donde se llevan a cabo las experiencias.

El cómo interactuamos con los dispositivos, en cuanto controladores del juego como espacios físicos es a través del cuerpo, que entonces también se transforma en un dispositivo, aunque en este caso tiene un carácter prioritario de mediador, pero sin perder su característica de constructor de realidad. Con respecto al cuerpo y su dimensión material, José Sánchez el 2010 señala: "el cuerpo aparece determinado en una materialidad condicionada por el tiempo y el espacio, (...) concebir al cuerpo en tanto espacio material de presentación, acción y significación frente a los otros".<sup>55</sup> De ello se desprende la idea del cuerpo condicionado por otros dispositivos, como pueden ser el espacio y el tiempo (o los ya discutidos artefactos con que jugamos) y, por otro lado, el cuerpo como presentación de la identidad [que trabajaremos en el siguiente punto del marco teórico].

53. Jari Takatalo, et al. "User Experience in Digital Games: Differences between Laboratory and Home." *Simulation & Gaming*. vol.42, n.5, (2010): 659.

54.. Takatalo, et al, "User Experience in," 669-670.

55. José Alberto Sánchez Martínez. "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea." *Argumentos* (Méx.). vol.23, n.62, (2010): 230-231.



Esta importancia que se le da tanto a los cuerpos, como a los objetos y a las personas se puede ver reflejada en los enfoques de investigación de la interacción humano-computadora o HCI (Human-Computer Interaction). La Fundación del Diseño de Interacción (IxDF) describe la interacción humano computadora como: “Un campo de estudio multidisciplinario que se centra en el diseño de tecnología informática y, en particular, en la interacción entre humanos (los usuarios) y computadoras. Si bien inicialmente se ocupó de las computadoras, HCI se ha expandido desde entonces para cubrir casi todas las formas de diseño de tecnología de la información”.<sup>56</sup>

*56. Alan Disk. “What is Human-Computer Interaction (HCI)?”, [Online]. Disponible en: link <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-computer-interaction>*

Alan Dix profesor experto en HCI explica que tiene dos ámbitos, uno académico en donde se estudia cómo las personas interactúan con la tecnología, y otro centrado en el diseño práctico o aplicado en donde se plantea la pregunta de ¿cómo se crean intervenciones con tecnología que hagan una diferencia para las personas?, de esta forma el HCI como disciplina centrada en el diseño educa a su contraparte académica y del mismo modo esta retroalimenta a la otra, el HCI busca entender cómo las personas interactúan con la tecnología de forma individual, como las personas interactúan en grupos cuando hay tecnología de por medio y como los entornos cambian la forma en que son las personas, si estos entornos tienen tecnología, y al entenderlo estar mejor posicionado para poder diseñar de forma efectiva para ellos.

Dentro de las interacciones humano-computadora se pueden identificar 4 olas de conocimiento, las tres primeras ya establecidas y la cuarta a la que posiblemente estemos haciendo el salto actualmente. Arminda Guerra Lopes citando a Liam Bannon explica las 3 olas de la interacción humano computadora:

“La primera ola se basó en la ciencia cognitiva y los factores humanos. Bannon argumentó que estaba dirigido por modelos y centrado en el ser humano como sujeto de estudio a través de pautas estrictas, métodos formales y pruebas sistemáticas. En la segunda ola, según Bannon el énfasis es “de factores humanos a los actores humanos”. (...) la atención se centró en los grupos que trabajan con varias aplicaciones, la teoría se centró en los entornos de trabajo y la interacción dentro de entornos bien establecidos. comunidades de práctica, (...) acción situada y cognición

57. Arminda Guerra Lopes. "HCI Four Waves Within Different Interaction Design Examples". en "Human Work Interaction Design. Artificial Intelligence and Designing for a Positive Work Experience in a Low Desire Society." IFIP Advances In Information And Communication Technology, vol. 609. (2022), 83-98.

58. Zuhan Pan. "Third-wave HCI? What are the advantages and disadvantages?", [Online]. 2021. Disponible en: <https://uxdesign.cc/third-wave-hci-what-are-the-advantages-and-disadvantages-6885d5de4d5b>

distribuida. La tercera ola de HCI explora las diversas investigaciones interdisciplinarias dentro del campo HCI. Esto incluye la extensa compilación de objetivos para comprender el diseño, métodos y aplicaciones de formas de interacción con las nuevas tecnologías y las variedades del conocimiento y las experiencias humanas. Esta ola afirmó expandirse desde el trabajo y el contexto basado en computadora en un entorno más amplio del móvil y el hogar, la vida cotidiana y en la cultura. Esto, entonces, significaba romper los límites entre el trabajo y el ocio, las artes y el hogar: en otras palabras, entre la racionalidad y la emoción".<sup>57</sup>

Zuhan Pan menciona como la primera ola del HCI está relacionada con algunas palabras clave como ingeniería y factores humanos, optimización de la interacción, soluciones pragmáticas y medidas objetivas. La segunda ola de HCI ve las mentes humanas como procesadores de información y podemos analizar los procesos de toma de decisiones para hacer un mejor diseño. Se centró en la ciencia cognitiva y la psicología. Y la tercera ola de HCI es inclusiva donde el contexto social es el rey. La interacción es vista como una creación de significado creada por el ser humano, los artefactos y el contexto, donde el significado producido puede interpretarse de muchas maneras. El autor menciona que:

"Las emociones de los usuarios y la empatía de los diseñadores se mencionan mucho. Las identidades de las personas y las experiencias están al frente y al centro para crear mejores diseños para nuestra sociedad en su conjunto. Los participantes no sólo están involucrados en el proceso de diseño como sujetos, sino que son la fuerza impulsora como co-creadores. Además, también se menciona el predominio de la computación ubicua y generalizada, lo que significa que las computadoras estarán en todas partes y en cada parte de nuestra vida".<sup>58</sup>

Christopher Frauenberger por su parte explica los primero tres paradigmas de la siguiente forma:

“El primer paradigma defiende la idea de que la interacción es una forma de acoplamiento hombre-máquina que debe optimizarse en función de los factores humanos. El segundo se basa en la metáfora de que los humanos y las máquinas son procesadores de información de funcionamiento similar que necesitan estar conectados, considerando debilidades y fortalezas como la memoria de trabajo. Finalmente, el tercero se centra en la interacción que se sitúa en las complejidades sociales y corporales de un mundo real desordenado”.<sup>59</sup>

59. Christopher Frauenberger “Entanglement HCI The Next Wave?”. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, Vol. 27, No. 1, Article 2. (November 2019). 1-2

Sarah Homewood y otros el 2021 además comentan frente a cada uno de estos paradigmas la importancia del cuerpo, y el cambio desde usuario a cuerpo, en ese sentido se hace la mención que: “Este cambio desafió los supuestos básicos sobre cómo las personas usan las tecnologías. Anteriormente, los artefactos tecnológicos se evaluaban con criterios de usabilidad y funcionalidad, priorizando la eficiencia, la facilidad de uso y la rapidez de aprendizaje. Si se abordó el cuerpo, fue principalmente a través de la ergonomía”.<sup>60</sup>

60. Sarah Homewood, et al. “Tracing Conceptions of the Body in HCI: From User to More-Than-Human.” en *CHI Conference On Human Factors In Computing Systems*. (2021). 3.

La importancia del cuerpo surge de la conciencia de que todos estamos encarnados y que nuestros estados corporales tienen un impacto en nuestra cognición, relaciones sociales y emociones. Homewood además menciona el siguiente salto, en este caso de cuerpo a cuerpos, surgiendo debido a los desarrollos tecnológicos que permiten a los usuarios comprender las especificidades de sus propios cuerpos y en segundo lugar el reconocimiento de que no se puede tratar a todos los cuerpos como si tuvieran la misma experiencia vivida. La autora explica que: “Este movimiento se relaciona con movimientos de justicia social como el feminismo, el antirracismo, el anti-capacitismo, el poscolonialismo y la interseccionalidad. (...) para reconocer que existen diferencias fundamentales entre los cuerpos; que no existe ningún cuerpo universal; y que la forma en que diseñamos los cuerpos dentro de HCI debería reflejar esto(...)”.<sup>61</sup>

61. Homewood, et al. “Tracing Conceptions of the Body in HCI,” 4.

62. Homewood, et al. "Tracing Conceptions of the Body in HCI," 53.

La interseccionalidad a la que se refiere Homewood es parte de otra mirada que respalda este salto de cuerpo a cuerpos, dentro de las interacciones humano-computadora, esta es descrita como un movimiento de pluralización, en palabras de los autores: "como una forma de comprender y analizar la complejidad del mundo, de las personas y de la experiencia humana".<sup>62</sup> Este movimiento se fortalece con la naturaleza interconectada de la raza, la clase y el género, teniendo una gran relación a los movimiento sociales por igualdad, equidad, diversidad y justicia que vinieron con la tercera ola del HCI.

63. Frauenberger "Entanglement HCI The Next Wave," 2

Los aspectos culturales y emocionales de la interacción se vuelven más centrales para la experiencia de las personas con la tecnología. Las interacciones humano-computador como una interdisciplina en la que "la tecnología se convierte en una lente a través de la cual comprender al ser humano en un mundo cambiante".<sup>63</sup> Hoy en día, los límites entre la tecnología y los humanos son cada vez más borrosos, el procesamiento del lenguaje natural, la robótica social, la inteligencia artificial, los sistemas ciber físicos, la realidad virtual, la realidad aumentada o los neuroimplantes están cambiando los límites de donde termina el ser humano y comienza la tecnología.

64. Homewood, et al. "Tracing Conceptions of the Body in HCI," 10.

Junto a este planteamiento aparecen de nuevo las ideas de los cuerpos pero esta vez dando un salto de cuerpos a "cuerpos más que humanos", planteando que:

"La participación ética dentro del mundo más allá de lo humano requiere una conciencia detallada y crítica de cómo los cuerpos actualmente se presentan en HCI y el diseño de interacción, atendiendo tanto al riesgo como al potencial, transformando y expandiendo así el cada vez más diverso, enredado e interdisciplinario campo del diseño para incluir una expansión ontológica de lo que los cuerpos pueden ser".<sup>64</sup>

En el último tiempo se ha propuesto un cambio de paradigma por parte de los académicos del HCI en donde se propone que la cuarta ola, esta propone un cambio de enfoque, desde el diseño centrado en los usuarios a un diseño descentralizado. Frauenberger en su artículo *Entanglement HCI The next wave?* del 2019 menciona:

“A pesar de su papel honorable en recordar a los tecnólogos que piensen en las personas, quiero argumentar a abandonar el diseño centrado en el usuario. No porque los humanos no importan, todo lo contrario: para dar forma a lo que queremos ser en este mundo, debemos diseñar relaciones significativas, no experiencias de usuario. El Diseño Significativo abarca la importancia política de las cosas a través de las cuales damos sentido a nosotros en el mundo, yendo más allá de lo que experimentamos, sino de lo que queremos ser”.<sup>65</sup>

65. Frauenberger “Entanglement HCI The Next Wave,” 19.

Frauenberger explicando uno de los enfoques que propone como la nueva ola del HCI, citando a Verbeek el 2015 menciona: “aboga de manera destacada por cambio post-fenomenológico en HCI que aleja nuestro enfoque del diseño de interacciones con tecnologías hacia el diseño de las relaciones del ser humano con su mundo, en el que las tecnologías juegan papel mediador. Basándose en el argumento post-fenomenológico de que los humanos y las tecnologías se constituyen el uno al otro en el acto de experimentar el mundo”.<sup>66</sup> De esta forma en palabras de Verbeek: Diseñar tecnología es diseñar seres humanos.

66. Frauenberger “Entanglement HCI The Next Wave,” 7.

Concluyendo, en palabras de Arminda Guerra: “El diseño se trata de personas. Se trata de nuestras esperanzas y sueños, nuestras vidas y alegrías. Cómo percibimos la estética y cómo nos hace sentir satisfechos con el artefacto nos lleva a crear conclusiones simétricas y reproducirlas en diferentes formas, ayudándonos unos a otros y el avance de la investigación para mejorar la humanidad”.<sup>67</sup> El diseño no es solo un solucionador de problemas que permite vislumbrar el futuro de un campo; es importante hacer la salvedad de que el “solucionador de problemas” no siempre es creador o prospectivo, muchas veces como explica Gómez el 2012, el diseño se puede volver un mantenedor, afianzando su relación con la sociedad de consumo”.<sup>68</sup> Así pues, cualquier cosa que se quiera construir con ella como base devendrá inevitablemente un instrumento de control, de dominio sobre la sociedad y la naturaleza y por tanto, un instrumento de poder”.<sup>69</sup> Para finalizar, el rol prospectivo en el caso del diseño de experiencias y de interacción permite proyectar o manipular cómo serán las relaciones y las experiencias en el futuro de nuestras relaciones sociales tanto con seres humanos como máquinas o dispositivos, y está en la mano de los diseñadores el carácter tanto emancipatorio como alienante que se le dé a estas experiencias.

67. Guerra Lopes. “HCI Four Waves Within Different Interaction,” 83-98.

68. Diego Gómez. “El diseñador como Hacker.” *RChD: Creación y Pensamiento*. No.2, (2012): 97

69. -. “HACKEA TU MENTE, software libre desde una perspectiva anarquista” (Difusión Libertaria Anti-Especista, 2015), 23.



Figura 4, Estudios culturales.

### 1.2.3 ESTUDIOS CULTURALES

En relación a los estudios culturales, debemos considerar que son un campo de investigación de carácter interdisciplinar que explora tanto las formas de producción o creación de significados y cómo estos se propagan en las sociedades y grupos humanos, a través de prácticas culturales y sus relaciones con el poder. Para aproximarnos a esta idea primero tenemos que considerar lo que plantea Debord en *La sociedad del espectáculo*:

“El espectáculo, como la sociedad moderna, está a la vez unido y dividido. Como ella, edifica su unidad sobre el desgarramiento. Pero la contradicción, cuando emerge en el espectáculo, es a su vez contradicha por una inversión de su sentido; de forma que la división mostrada es unitaria, mientras que la unidad mostrada está dividida.<sup>70</sup> La separación es el alfa y el omega del espectáculo. La institucionalización de la división social del trabajo, la formación de las clases, había cimentado una primera contemplación sagrada, el orden mítico en que todo poder se envuelve desde el origen(...).<sup>71</sup>”

70. Guy Debord. “Unidad y división en la apariencia” en *La sociedad del espectáculo*, (Archivo Situacionista Hispano, 1998), 54.

71. Guy Debord. “La separación consumada” en *La sociedad del espectáculo*, (Archivo Situacionista Hispano, 1998), 25.

72. Sergio González Araneda. “Entre imaginación y representación. A propósito de la estética del espectáculo y la potencia imaginal de la existencia”, *Escritura e Imagen Vol.17*, 2021: 9-27

73. Claire Bishop. *Participation and Spectacle: Where are we now?* (Cooper Union, NY, 2011), 1.

74. Guy Debord. “La separación consumada” en *La sociedad del espectáculo*, (Archivo Situacionista Hispano, 1998), 25.

Al respecto, Sergio González Araneda menciona: “Desde este lugar, Debord afirma que el modo de ser concreto del espectáculo es justamente la abstracción y la pérdida de unidad del mundo. Esto se debe a que el espectáculo es resultado de la racionalidad capitalista convertida en una nueva religión. (...) el éxito del espectáculo radica en ‘la separación de las fuerzas humanas de un proyecto global consciente’ cuyo modo de consumación radica en proceder distanciando, mediante la representación espectacular, a los individuos y su interacción con lo real”.<sup>72</sup>

Claire Bishop el 2011 menciona: “El capitalismo contemporáneo produce sujetos pasivos con muy poca agencia o empoderamiento”.<sup>73</sup> Citando por última vez a Debord:

“Todo poder separado ha sido por tanto espectacular, pero la adhesión de todos a semejante imagen inmóvil no significaba más que la común aceptación de una prolongación imaginaria para la pobreza de la actividad social real, todavía ampliamente experimentada como una condición unitaria. (...) Toda comunidad y todo sentido crítico se han disuelto a lo largo de este movimiento, en el cual las fuerzas que han podido crecer en la separación no se han *recontrado* todavía”.<sup>74</sup>

En la idea del reencuentro es donde aparece la CREACIÓN COLECTIVA como concepto, como una forma de combatir esta sociedad del espectáculo. Primero lo abordaremos desde lo que plantea De Certeau en *La invención de lo cotidiano I*. El autor se refiere a los conceptos de la estrategia y la táctica.

De Certeau llama *estrategia* al “cálculo (o la manipulación) de las relaciones de fuerzas que se hace posible desde que un sujeto de voluntad y de poder (una empresa, un ejército, una ciudad, una institución científica) resulta aislable. (...) postula un lugar susceptible de ser circunscrito como algo propio y de ser la base donde administrar las relaciones con una exterioridad de metas o de amenazas (los clientes o los competidores, los enemigos, el campo alrededor de la ciudad) (...)”.<sup>75</sup> El autor hace la relación con la administración gerencial, en donde lo importante es distinguir [como en el espectáculo] lo “propio”, es decir en palabras de De Certeau: “el lugar del poder y de la voluntad propios”.<sup>76</sup>

Frente a esta idea aparece al mismo tiempo la *táctica* que se refiere a la “acción calculada que determina la ausencia de un lugar propio. Por tanto ninguna delimitación de la exterioridad le proporciona una condición de autonomía. La táctica no tiene más lugar que el del otro”.<sup>77</sup> De Certeau se refiere a la táctica como un arte del débil,<sup>78</sup> una “jugarreta”, que se introduce por sorpresa dentro de un orden<sup>79</sup>:

“Las estrategias ponen sus esperanzas en la resistencia que el *establecimiento de un lugar* ofrece al deterioro del tiempo; las tácticas ponen sus esperanzas en una hábil *utilización del tiempo*, en las ocasiones que presenta y también en las sacudidas que introduce en los cimientos de un poder”.<sup>80</sup>

Si en el espectáculo notamos la aparición de estrategias, de la separación en lo propio de cada sujeto, en la disrupción del espectáculo, en la fuerza creadora que busca enfrentarse a él, encontramos la táctica, como una herramienta usada por los otros para “sobrevivir”.

75. Michel De Certeau. *La invención de lo cotidiano I. Artes del hacer*. (Universidad Iberoamericana, 1999), 42.

76. De Certeau, “*La invención de lo cotidiano*,”.

77. De Certeau, “*La invención de lo cotidiano*,” 43.

78. De Certeau, “*La invención de lo cotidiano*,”.

79. De Certeau, “*La invención de lo cotidiano*,” 44.

80. De Certeau, “*La invención de lo cotidiano*,” 45.

81. Danila Ilabaca. Ideas y soluciones compartidas: El diseño como proceso de creación colectiva. (Proyecto de taller, 2013), 2.

El primer acercamiento a la creación colectiva es a partir de la táctica, los otros que desde un no-lugar construyen o usan un espacio para sus fines. Cuando hablamos de los otros, entendemos colectividad, agrupaciones, el concepto del compartir. Danila Ilabaca menciona: "Compartir es parte del sentido humano, tiene que ver con ayudarse, con crecer, con mantener o generar lazos de comunicación y utilidad. Se comparte porque es una forma de crecimiento y porque otras perspectivas permiten ver lo propio desde puntos de vista que nutren y permiten reflexionar o poner en crisis todo lo preestablecido".<sup>81</sup>

82. -. "HACKEA TU MENTE, software libre," 26.

Es coherente entonces mencionar la idea del Apoyo Mutuo que corresponde a: "Cooperación, reciprocidad, y trabajo en equipo, que conlleva o implica un beneficio mutuo para los individuos cooperantes, es incompatible con la 'competencia autodestructiva'. El apoyo mutuo afirma que la asociación cooperativa es el mejor sistema de relaciones sociales, el más justo y el que más beneficioso puede resultar a la larga para las partes que lo integran".<sup>82</sup> Entendiéndose el compartir, y el apoyo mutuo como esenciales al ser humano, podemos pensar que desde esta arista aparece la creatividad colectiva de Liz Sanders. La autora, observa una relación directa de este concepto con la ética hacker. Sanders explica que: "a partir de la Bisociación<sup>83</sup> y el compartir de ésta información nace la intención de generar algo que esté diseñado por una comunidad para quien lo necesite".<sup>84</sup> Para Sanders, la creatividad colectiva es cuando la bisociación se comparte entre dos o más personas.

83. Concepto de Arthur Koestler quien menciona que todo acto creativo conlleva bisociación, que se refiere a establecer relaciones donde antes no había ninguna. O un proceso en el que ideas no relacionadas se ponen en contacto y se combinan dando como resultado, un producto completamente nuevo.

84. Ilabaca. "Ideas y soluciones compartidas," 5.

85. -. "HACKEA TU MENTE, software libre," 10.

Se entiende que la ética hacker es: "una partida simultánea y global en la búsqueda de cambios estructurales en cualquier área de nuestra sociedad".<sup>85</sup> El hacker basa todo su trabajo en el concepto de la colaboración pues se nutre completamente de la inteligencia colectiva. Pierre Lévy, en su libro del mismo título "*Inteligencia colectiva*" propone que "aunque es imposible que todos seamos sabios de todo, sí podemos ser expertos en una pequeña área. De esta manera, si juntamos todos esos microsaber, crearemos una inteligencia colectiva".<sup>86</sup>

86. Pierre Levy. *Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio*. (Washington, DC, 2004), 93.



La ética hacker nos muestra que: “producir para nuestro bien común (ya sean bits o verduras), es una práctica más sana que producir con un simple objetivo mercantil (y que justifica cosas como la guerra, la enfermedad, la obsolescencia programada, la devastación medioambiental... con la única perspectiva del mercado)”.<sup>87</sup> En el manifiesto AnarkxGeek, del fanzine HACKEA TU MENTE se menciona que:

“Soy anarquista porque rechazo una sociedad basada en la dominación. Estoy convencidx de que el fortalecimiento personal (self-empowerment) y el respeto mutuo no son sólo posibles y deseables sino que pueden lograrse a través de la igualdad, la solidaridad y la autogestión. (...) Estoy deseando romper las normas sociales rechazando las llamadas al consumo y a la competición; rechazar la alienación deconstruyendo conductas opresivas y dominantes, desarrollando alternativas igualitarias y colectivas”.<sup>88</sup>

Tanto la creación colectiva, el compartir, apoyo mutuo, la colaboración, como la ética hacker, la distribución de material, la autogestión, el software libre y el copyleft representan tácticas que permiten a los grupos que las desarrollan supervivencia y el existir, tengan o no un lugar físico o imaginario del espacio.

Por otra parte, volviendo al concepto del reencuentro, Kathya Morón el 2016 menciona la idea de la Geografía Humanística como:

“(…) Una visión más humanizada de la cartografía. González (2003), expone que se funda desde las doctrinas filosóficas del existencialismo y la fenomenología, desde dónde destaca y da contexto a los aspectos humanos de la experiencia vivida centrándose en las relaciones entre el habitante y su medio (en su dimensión subjetiva y experiencial), valiéndose de los conceptos tradicionales de la geografía. El lugar -espacio geográfico vivido- es definido como un centro de significado más que un mero punto físico en el espacio”.<sup>89</sup>

Principalmente nos quedaremos con el concepto del “espacio vivido como centro de significado”, relacionándolo con el concepto del cuerpo de Sánchez quien menciona que: “el cuerpo aparece determinado en una materialidad condicionada por el tiempo y

87. -. “HACKEA TU MENTE, software libre,” 12.

88. -. “HACKEA TU MENTE, software libre,” 18.

89. Kathya Morón Tadic, “ATLAS DE IMÁGENES PARA LOS ANDES DEL SUR” (Tesis, Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2016), 21.

90. Sánchez, "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como," 230-231.

91. Sánchez, "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como," 236.

el espacio, (...) concebir al cuerpo en tanto espacio material de presentación, acción y significación frente a los otros".<sup>90</sup> En la misma línea, Sánchez explica: "El cuerpo es exterioridad, piel del espacio físico que contiene asimismo un interior que lo define en cuanto a la forma de absorber el mundo y relacionarse con los otros".<sup>91</sup> La idea del cuerpo como representación de identidad, implica toda una dimensión social, de mi cuerpo frente a los otros, de mi identidad frente a otras identidades.

92. Levinas en Sánchez, "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como," 231.

El cuerpo se transforma en la frontera entre uno y el otro. El cuerpo es el medio por el cual interactuamos con los otros agentes sociales y sus cuerpos y los demás dispositivos, ya sea el espacio o un periférico, por lo tanto, podemos pensar que a través del cuerpo jugamos y por ende existimos. En palabras de Emmanuel Levinas: "el cuerpo como un testimonio de la existencia imborrable".<sup>92</sup>

93. Morón. "ATLAS DE IMÁGENES PARA LOS ,", 21.

El cuerpo como testimonio de la existencia nos permite traer a flote el concepto de Territorio, también explicado por Morón:

"Más que solo suelo que pertenece; la suma de significados que se le dan a un lugar que posee fluidez y mutabilidad permanente, ya sea desde la mirada de un sujeto particular o desde la perspectiva de un grupo de personas sociales que viven situaciones diversas, que son productoras de historia y cultura tanto tangible como intangible (...)Y desde ahí, abrir la posibilidad de pensar el cuerpo como medio de participación humana en el mundo cotidiano, (re) significando el territorio desde la experiencia que se vive en él, involucrando ya sea directa o indirectamente todos los sentidos, pues la experiencia no se reduce solo a la visión. El ampliar el espectro de posibilidades interactivas con el territorio, implica enriquecer nuestra aprehensión del carácter espacial y geométrico del lugar en el que habitamos".<sup>93</sup>

El re-significar desde la experiencia, desde las identidades, desde las relaciones que tenemos con el cuerpo, con los otros, con el espacio, desde el compartir y el apoyo mutuo permiten entender nuevamente la idea de la táctica de De Certeau pero también la creación, creación colectiva y la co-creación como una experiencia global de involucramiento de los individuos. Al respecto Bishop menciona:

“[EL ARTE PARTICIPATIVO] Rehumaniza una sociedad adormecida y fragmentada por la instrumentalidad represiva de la producción capitalista. (...) El arte participativo en sentido estricto excluye la idea tradicional de espectador y sugiere una nueva comprensión del arte sin audiencias, en la que todos son productores. Al mismo tiempo, la existencia de una audiencia es ineludible, ya que es imposible que todas las personas del mundo participen en todos los proyectos”.<sup>94</sup>

El arte participativo, en la misma línea que la creación colectiva, la co-creación y el diseño participativo, busca que los espectadores, lectores o usuarios abandonen su posición de sujetos pasivos y se liberen a través de la expresión emotiva y la representación colectiva.

Para Liz Sanders, la Co-creación es: “Cualquier acto de creatividad colectiva, creatividad compartida por dos o más personas. Término amplio que aplica desde lo físico a lo metafísico, de lo material a lo espiritual”.<sup>95</sup> Sanders hace la diferencia del Co-Diseño como: “creatividad colectiva que se aplica en todo un lapso de un proceso de diseño. Es una instancia específica de co-creación”.<sup>96</sup> Al hablar de CO-CREACIÓN, Adriana Gómez menciona:

“Hablamos de actos creativos; los textos al construirse a partir de una multiplicidad de voces transforman la noción tradicional de autor, como único creador de la obra, es así como la identidad de la autoría se desdibuja, más aún, se transforma. (...) De esta manera, (...) existe una necesidad por democratizar las sociedades, que abra espacios para la participación y rompa con las jerarquías, los discursos unilaterales y autoritarios, acabando con las concepciones de los que hacen y los que consumen, de los autores y de los lectores”.<sup>97</sup>

Hablamos de co-creación y al mismo tiempo hablamos de una multiplicidad de autores, donde no es relevante quienes hacen la pieza, pero el contenido y su carácter colectivo es lo que la vuelve importante para nosotros.

94. Bishop. “Participation and Spectacle: Where,” 1.

95. Elizabeth Sanders. “CoCreation and the New Landscape of Design”, *CoDesign*, (2008), 2.

96. Sanders, “CoCreatin and the New,”.

97. Gómez. “Revolución digital: creación colectiva,” 54.

98. Horacio Foladori A., Nelson Ruiz P. *Pensar en grupo. El trabajo de co-operar* (Editorial Universitaria, Santiago, 2017) 20.

En la co-creación lo que importa es la tarea o proyecto y que este se lleve a cabo. Se hace la relación con el concepto de la cooperación, a la que nos referiremos como: "aquello que se produce en las relaciones interpersonales y que tiene lugar en el espacio subjetivo"<sup>98</sup>, o simplemente como lo que pasa en las relaciones que podemos tener con otros, en las que nos encontramos en una relación horizontal y son un vínculo sin condición en el cual cada uno aporta lo que tiene, donde se co-opera en función de una tarea.

99. Foladori y Ruiz. *"Pensar en grupo. El trabajo,"* 32.

En el libro *Pensar en grupo*, el trabajo de co-operar de Horacio Foladori y Nelson Ruiz, se explica que para Enrique Pichon-Riviere esta tarea o proyecto al plantearse como común da por sentada la cooperación entre individuos. En palabras de Pichón-Riviere: "Se trata de darla por supuesto. Se trata de sostener que la cooperación es lo natural".<sup>99</sup> La cooperación se da por hecho cuando existe esta tarea y los grupos de individuos se constituyen por y para realizarla. De alguna forma se obliga a trabajar en grupo y esto implica que puede haber diferencias, choques de ideas, discusión, pero esta no necesariamente se vuelve dañina, al contrario, "(...) la discrepancia es parte esencial de la cooperación, y lo que aparece como progreso y retroceso (...) se constituye en los pilares que definirán, en última instancia, el progreso del grupo".<sup>100</sup>

100. Foladori y Ruiz. *"Pensar en grupo. El trabajo,"* 34

Este progreso en cualquier tipo de actividad no es lineal y esto se vuelve más claro aún cuando se co-crea y co-opera con otros. No estamos solos en el mundo, las relaciones siempre son grupales, colectivas, y ello implica que nunca se estará de acuerdo en todo. Las tareas de grupo son una suerte de campo eléctrico que genera un alineamiento entre individuos, en donde nadie está por encima del otro y, la búsqueda por efectuar esta tarea también significa que los esfuerzos de todos los participantes van en la misma dirección y mientras esta se mantenga siempre se complementarán para la mejor realización del proyecto.

Cerrando, tiene sentido mencionar a Christian Oyarzun quien en su tesis SHOUT! Hace referencia al manifiesto del Canto [a lo post-humano] que menciona y refuerza las ideas anteriores:

“La denominación genérica de canto destaca su carácter de producto colectivo y anónimo. El canto, a diferencia de la canción -término que remite a una pieza única de creación individual-, se refiere al acto de cantar y no al producto en sí. El canto entonces, es una especie de gran canción, difícil de segmentar en canciones, que reúne muchas voces, difíciles también de ser individualizadas. (...)”

El término cantor refuerza esta idea pues nos recuerda el oficio popular de cantar y transmitir la tradición musical de un pueblo o comunidad. (...) Que el contenido de este canto es patrimonio de todos (...).<sup>101</sup>

Se entiende el canto, así como la co-creación, como un ejemplo de táctica, creación colectiva y resistencia, con la relación a la idea de Deleuze, mencionada por González que dice que: “solo es posible en tanto se comprenda al acto de creación como un ‘acto de resistencia’, y no como una reproducción puramente contemplativa”.<sup>102</sup>

Concluyendo, el anarquista, hacker y en el “anarquista geek”, al igual que los diseñadores, creadores, artistas, comunidades y grupos humanos, son co-creadores desde el colectivo para los colectivos [o desde los otros para los otros], todas las tácticas y prácticas de alternativas igualitarias, colectivas y comunitarias con el objetivo de compartir, el apoyo mutuo y un enfoque participativo pueden considerarse actos de resistencia. Podemos pensar entonces la creación y la autogestión como herramientas para rechazar la dominación.

101. Christian Oyarzún Roa. “Shout!” (Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Artes, 2012), 72.

102. González. “Entre imaginación y representación,” 23.

### 1.3 ESTADO DEL ARTE-ESTADO DE LA CUESTIÓN

El contexto internacional actual con respecto a la industria del videojuego ha sido constantemente enfocado en la búsqueda y desarrollo de innovación, respondiendo a la pregunta de WHAT COMES NEXT? o ¿QUE VIENE DESPUÉS?, y contestando a ella a través de nuevas formas de jugar, ya sea con dispositivos, controles, cascos, mecánicas, accesibilidad, rastreo de movimiento o lo más ambicioso en el último tiempo, la realidad virtual (RV). La mayoría de los avances relacionados a la RV vienen de estos adelantos previos de “cómo se juega”, y el paso de los controles como algo ajeno al usuario a ser una parte de nosotros con los sistemas de sensores de movimiento y realidad aumentada. Por otro lado está todo el cruce de la brecha entre juego y realidad, que también es un tema contemporáneo en los grandes estudios que aspiran a romper esa separación. En el contexto del videojuego en el computador personal (PC) existen la mayoría de progresos y software relacionados a RV, debido a que no existen limitaciones de equipos/hardware, especialmente en las grandes industrias, así como los mismos software usados por la industria son los que se usan para avances tecnológicos fuera de ella.

103. Ben Gilbert. 2014. “Valve: The future of Virtual Reality is just one year away” [online]. 18 de enero de 2014. Disponible en: <https://www.engadget.com/2014-01-18-valve-vr-steam-dev-days.html>

Distintos desarrolladores internacionales ya se han aventurado exitosamente en el espacio de la realidad virtual, siendo el más prominente VALVE quienes el 2014 mencionaron que “el futuro de la realidad virtual está a un año de distancia”,<sup>103</sup> haciendo alusión no sólo al rápido desarrollo que significa en la industria del videojuego, sino que también a cómo puede afectar los medios tradicionales y su evolución al entretenimiento informático. Haciendo un salto a la actualidad, si bien los dispositivos de VR no han dominado los medios, los avances tecnológicos logrados han sido impresionantes, y todo parece apuntar a que la realidad virtual es el siguiente paso, aunque es evidente la falta de accesibilidad a este tipo de tecnologías para volverse convencionales.

Toda esta discusión es real en cuanto a la “gran industria”, pero también es cierto que existen más desarrolladores o estudios independientes (pequeños/medianos) que los mundialmente reconocidos, y que su enfoque no está destinado a este especie de avance tecnológico del que hablamos, pero es más un amor al arte del hacer videojuegos. Matej Jan en su columna del 2012 *Felicidades, tu primer juego independiente es un fracaso*, menciona

que “la mayoría de los juegos independientes no obtienen ganancias significativas y sólo unos pocos han obtenido grandes ganancias”.<sup>104</sup> La innovación, creatividad y personalidad son características de estos pequeños y medianos estudios, que si bien esperan ser éxitos comercialmente, como cualquier otro, no tienen el nombre de una gran entidad como Nintendo o Sony que las respalde y son generalmente vistos como un escalón en la carrera en lugar de una oportunidad comercial.

Si bien está claro que una parte de la discusión debe ser sensorial y motora en el “cómo se juega”, todo el avance y la respuesta que se genera al ¿QUE VIENE DESPUÉS? Desde la visualidad es muy relevante y atingente a los estudios del diseño. Los videojuegos se vuelven cada vez más reales y las herramientas y motores gráficos aspiran a no ser diferenciados de la vida real, pero también surge el debate de cómo enfrentar esta visualidad realista a la que aspiran las grandes compañías y a donde se plantea el futuro de la industria sin perder la originalidad de las propuestas. Cuando todos los juegos responden a esta misma lógica, muchas veces usando los mismos motores gráficos (Unreal Engine 4/5) se pueden perder estos rasgos de innovación gráfica. Frente a esto surge la escena independiente que es donde podemos observar un gran carácter de innovaciones en torno a la visualidad y el cómo jugar.

Uno de los mayores desafíos y características de los videojuegos independientes es destacar su particularidad. Podemos diferenciar claramente un videojuego del otro solo por su apartado gráfico, sonoro y las propuestas del cómo se juega. Muchas veces por parte de los estudios independientes se ataca esta visualidad desde el pixel art, que ha tenido un resurgimiento en popularidad por esta misma razón. No es una visualidad que requiera muchos recursos para poder trabajarla y permite que cada obra tenga un carácter propio, aunque también se repite la misma situación de los juegos que aspiran a la realidad gráfica. Durante una de las primeras entrevistas que tuve con Pablo Gorigoitia Castro, jefe de la carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad SEK, el profesor mencionaba que cuando todos los juegos son pixel art, se pierde un poco el carácter original o innovador y se vuelve algo mucho más convencional,<sup>105</sup> que es la primera razón de su surgimiento. Con Gorigoitia comentamos como el dibujo, la mezcla de pixel art 3D y 2D se habían hecho mucho más populares en el último tiempo.<sup>106</sup>

104. Matej Jan. 2012. “Congratulations, Your First Indie Game is a Flop” [online]. 27 de junio de 2012. Disponible en: <https://www.gamedeveloper.com/business/congratulations-your-first-indie-game-is-a-flop>

105. Entrevistas y Reuniones, Pablo Gorigoitia Castro.

106. Entrevistas y Reuniones, Pablo Gorigoitia Castro.

107. Scott Rogers. 2018. "What Nintendo Can Teach Us About Game Design" [online]. 10 de agosto de 2018. Disponible en: <https://www.nyfa.edu/student-resources/nintendo-can-teach-us-game-design/>

108. Jon Bitner y Joseph Yaden. 2022. "The best indie games on Nintendo Switch" [online]. 8 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-indie-games-on-nintendo-switch/>

Es importante destacar que esta particularidad gráfica, sonora y de jugabilidad va de la mano con la ideología de compañías como Nintendo, cuyo fuerte es la innovación en estos ámbitos y que permite una diferenciación clara a otras compañías. Scott Rogers, instructor de Diseño de juegos de la Academia de Cine de Nueva York el 2018 menciona que la filosofía de diseño de Nintendo es simple "Comienza con una idea única, concéntrese en la 'acción principal', busque una experiencia emocional, enseñe mientras juega y repita lo que funciona".<sup>107</sup> No es de extrañar que si bien la gran mayoría de videojuegos independientes no tienen el respaldo de grandes compañías como mencionamos anteriormente, si tienen una plataforma y consola de preferencia [un espacio imaginario], Jon Bitner y Joseph Yaden en su columna "*The best indie games on Nintendo Switch*" para Digital Trends comentan:

"Aunque la Nintendo Switch tiene algunos de los mejores títulos AAA, el sistema se ha convertido en una máquina independiente para muchos. La portabilidad de Switch la hace ideal para algunos de los mejores juegos independientes, y parece que a docenas de pequeños desarrolladores les encanta lanzar sus juegos en la consola híbrida. Mejor aún, muchos juegos independientes lanzados anteriormente, como Hollow Knight, han recibido una mayor atención y elogios después de aterrizar en Switch. Se ha convertido en un beneficio mutuo para los desarrolladores y propietarios de Switch".<sup>108</sup>

La Nintendo Switch es la consola de sobremesa con el mayor catálogo de videojuegos independientes y puede ser debido a que el carácter innovador de ellos va de la mano con la filosofía de diseño de Nintendo por lo que tanto desarrolladores como jugadores se ven llamados a publicar en esta plataforma.

Con respecto al ámbito nacional, es poco lo que se puede encontrar, con pequeñas compañías (y algunas de ellas ya disueltas) como Wanako Games, Behaviour Santiago, ACE Team, IguanaBee o Gamaga, desarrolladoras de videojuegos para dispositivos móviles que han sido las más destacadas entre los años 2011 y 2015. Ejemplos más recientes como AOne Games (2018) y Niebla Games (2019), ofrecen nuevos tipos de experiencia para plataformas más convencionales que hacen un intento de retratar nuestra cultura e identidad, pero siguen



siendo creaciones un poco convencionales. Existen pequeñas aproximaciones a un estilo de "videojuego chileno" pero todavía no hay grandes o reconocibles exponentes, ni algo comparable al "videojuego norteamericano o japonés". Un ejemplo reconocido internacionalmente es Xentinelas Xelulares, premiado con el primer lugar el 2013 en la VI versión del Festival Internacional Comkids Prix Jeunesse Iberoamericano.<sup>109</sup>

109. - 2013. "Videojuego chileno gana el primer lugar en importante festival audiovisual" [online]. 10 de junio de 2013. Disponible en: <https://www.conicyt.cl/fondef/2013/06/10/videojuego-chileno-gana-el-primer-premio-de-importante-festival-audiovisual/>

Si bien actualmente hay distintos desarrolladores, estudios y artistas independientes con proyectos en curso, como Mayo Uribe, Smarto\_Club, Kemonogames, Octeto Studios, Diregrin Studios o Studio Voyager, son iniciativas a menor escala, con simplicidad en su desarrollo, y un carácter mucho más underground de pequeños grupos de trabajo, al contrario del internacional que tiene una mayor escala y le permite ser es mucho más innovador, lo que no quiere decir que los estudios locales no puedan tener éxito, pero sí evidencian algunas problemáticas, principalmente, la poca escena de desarrolladores local existente, aunque podemos destacar que esta escena local no deja de lado ese carácter de rescate cultural e identitario del "videojuego chileno", a través del cual se puede distinguir como lo global impulsa lo local.

Por otro lado en el ámbito académico nacional desde la U. de Chile podemos encontrar distintos proyectos/tesis enfocadas a videojuegos, pero que abordan la temática no necesariamente desde la realización y la "innovación" [debido a que es debatible que es algo nuevo o innovador en este medio], pero si desde la creación, conceptualización y posible realización del proyecto o videojuego. En la escuela de postgrado en el Magíster de Artes Mediales de la Facultad de Artes (UChile) podemos encontrar la tesis de Pablo López "*Silent Santiago; Videojuego experimental Chileno. Su desarrollo y análisis*" del 2013. El autor trabaja distintos términos ligados a las áreas digitales, especialmente a los videojuegos y Game-art, además de mostrar el proceso y análisis de su obra dentro del contexto de los videojuegos independientes como un nuevo soporte de las artes mediales. La tesis culmina con la presentación del videojuego *Silent Santiago* que da especial relevancia a la estética local chilena.<sup>110</sup>

110. López. "Silent Santiago ; videojuego experimental," 1-55.

111. Bertin. "El lenguaje de los videojuegos." 1-246.

Otra tesis correspondiente a la misma escuela de postgrado es la de Carlos Bertin, "EL LENGUAJE DE LOS VIDEOJUEGOS" del 2016. El trabajo de Bertin revisa principalmente problemáticas en torno al videojuego en términos de su definición y estructura. El autor propone una definición que desprende del contraste entre videojuegos, software, juegos y literatura general. También sugiere un posible método de análisis estructural a partir de la observación de los videojuegos como un proceso dialógico, donde entran conceptos desde la lingüística, teoría de sistemas y teorías de comunicación visual.<sup>111</sup>

112. Bruno Perelli. "Húsar: videojuegos como herramientas alternativas para la educación" (Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2007), 1-81.

Desde la escuela de Diseño de la FAU, podemos encontrar el proyecto de título de Bruno Perelli el 2007 "*HUSAR, Videojuegos como herramientas alternativas para la educación*". El proyecto de Perelli aborda una propuesta teórica, gráfica y conceptual de desarrollo y producción de un videojuego, como un aporte cultural, recreativo y, ante todo, una solución-auxiliar para la educación y el aprendizaje. En la discusión se analiza la viabilidad de usos que el videojuego puede aportar desde el punto de vista de la adquisición, mediante estímulos de aprendizaje no solo del tipo instruccional sino también desde el punto de vista de introducir contenidos mediante mecanismos motivacionales.<sup>112</sup> El aporte del autor está enfocado a la educación, que es un tema recurrente en videojuegos, durante los inicios del 2000 hasta la actualidad, en que se busca consolidar desde el aprendizaje al videojuego como un medio válido en la sociedad.

113. Joaquín Zamora. "Monster Wars: web based mmorpg relación del diseñador gráfico con el desarrollo de videojuegos" (Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2007), 1-81.

Otro proyecto de titulación salido desde la escuela de Diseño de la FAU corresponde al de Joaquín Zamora el 2007 "*Monster Wars. Web Based MMORPG. Relación del Diseñador Gráfico con el desarrollo de videojuegos*". El proyecto de Zamora genera una propuesta de sistema gráfico de un videojuego que busca validar la participación de un Diseñador Gráfico en las tareas relacionadas con el desarrollo de videojuegos, específicamente en el medio Chileno.<sup>113</sup> En la discusión del autor se evidencia que los aportes desde el diseño al desarrollo de videojuegos muchas veces pasan desapercibidos. Podemos argumentar que es debido a que las soluciones gráficas están bien implementadas, como decía Dieter Rams en su 5to principio del buen diseño, "el buen diseño es discreto (...) el buen diseño invita al usuario a descubrirlo y a experimentarlo a su propio ritmo".<sup>114</sup> Muchas veces lo que llamamos buen diseño pasa desapercibido, lo que no

114. Rodrigo Polidura. "El «buen diseño» según Rams ¿Cómo aplicamos sus principios en el mundo digital?" [online]. Disponible en: <https://www.reactor.cl/buen-diseno-segun-rams-aplicamos-principios-mundo-digital/>

significa que este no destaque; está en manos de los diseñadores y observadores el encontrar porque cada pieza funciona. Volviendo al autor, es destacable el proyecto ya que si bien no concluye con su realización, si queda a pasos de esta. Además de haber formado un equipo completamente multidisciplinar que complementa las falencias de cada disciplina, el proyecto ofrece un presupuesto claro y acorde al trabajo de diseño realizado en el desarrollo del videojuego.

El último proyecto de titulación al que nos referiremos, salido desde la carrera de Diseño de la FAU corresponde a *"SUB ESCAPE. Propuesta de Videojuego con temática distópica para su posible desarrollo a través de un Game Jam"* de Daniela Meza Andrade del 2016. La autora destaca cómo el rol del Diseñador en el desarrollo de un videojuego es muy relevante, que aporta al producto final e incluso llega a trascender este objetivo. El proyecto de SUB ESCAPE es principalmente de desarrollo conceptual, entendiéndose este como diseño de personajes, narrativas y escenarios. Además Meza destaca los Game Jams como una metodología grupal de desarrollo de un videojuego en la cual se pueden observar diversas experimentaciones en cuanto a posibilidades de resultados como pueden ser mecánicas, jugabilidad y estética.<sup>115</sup> El proyecto de Meza termina con la recopilación de sus distintas piezas gráficas en un libro de arte, práctica que en la industria es muy común y deseada por los fanáticos de las franquicias.

Muchas veces los proyectos terminan en un estado de "posible realización", si bien el esfuerzo de creación no necesariamente debe llevar la realización de un proyecto, sobre todo porque en la carrera de diseño de la UChile no educan "diseñadores de videojuegos", igualmente podría haber más proyectos "finalizados" con enfoque en videojuegos.

En relación a esta última idea es interesante observar que la carrera de Diseño de la FAU si ha tenido la oportunidad de educar "diseñadores de videojuegos" o reforzar este enfoque, pero no ha facilitado esta oportunidad para aquellos interesados. Si bien existe el ramo en teoría de *"Diseño de Videojuegos"* en un formato de electivo en la oferta académica, este no tiene registro de haberse impartido durante los últimos 20 años [al menos viendo la oferta de ucampus]. Existen cursos como el de *"Realidad Virtual*

115. Daniela Meza Andrade. "Sub escape. Propuesta de videojuego con temática distópica para su posible desarrollo a través de un Game Jam" (Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2015), 1-97.

y *Representación Digital*” (impartido por Max Daiber) que en su programa introduce el uso de herramientas como Unreal Engine, motor de juegos gratuito, pero este corresponde a la malla de Arquitectura y no está disponible para Diseño. Hay algunas aproximaciones a la programación como lo serían los ramos de *“Introducción al Desarrollo Front End con HTML, CSS y JavaScript”*; y *“Introducción a la programación para el Diseño de interacción”* que sin duda son herramientas útiles a modo de introducción pero su enfoque radica en el Diseño Web. Al mismo tiempo el autoproclamado “Taller de Animación UCh” [o curso de Proyecto 7 por Sebastian Pagueguy] ha tenido el enfoque de diseño de videojuegos desde el año 2017. Aunque este tuvo resultados mayoritariamente análogos, de momento sigue con un enfoque en animación principalmente, y es donde se entrega la mayor cantidad de herramientas en conceptualización y creación, debido a los conocimientos del profesor.

El ramo más cercano al área de nuevos medios o multimedia podríamos considerarlo el electivo *“Creación y Diseño de personajes para proyectos de animación”* (Pagueguy), que se ha impartido casi sin falta durante los últimos años. Si bien su enfoque tiende a ser en torno a “proyectos de animación”, en la praxis los resultados tienden a ser de carácter conceptual y son sin dudar una buena introducción al diseño de personajes, entornos y narrativa que son elementos fundamentales en el área visual y de dirección de arte de la creación multimedia.

En la memoria de su proyecto, Daniela Meza explica: “actualmente no existen ramos dentro de la carrera de Diseño Gráfico que revisen y utilicen los videojuegos como un medio de aprendizaje para la disciplina, menos aún hay una profundización a menos que los estudiantes sean los mismos que propongan un proyecto”.<sup>116</sup> Aun cuando dentro de la oferta hay cursos con enfoque que podemos argumentar que corresponden a videojuegos, nuevos medios, programación, diseño de interacción, experiencias o animación, finalmente esto recae en las facilidades que da cada profesor y el enfoque que cada alumno quiera dar a sus proyectos, considerando de todas formas que el electivo más importante en esta discusión no se realiza en los últimos años.

116. Meza. “Sub escape. Propuesta de videojuego con,” 16.

Se puede distinguir una falta de enfoques en el área de videojuegos, desde lo que oferta la institución, principalmente por la falta de docentes, pero existe un interés latente de parte de los estudiantes, observable en los distintos proyectos de título, taller e investigación relacionados a videojuegos, que si bien no son constantes, existen y demuestran interés en el tema.

Es interesante observar el fenómeno contrario, al menos en el ámbito académico nacional con respecto al enfoque de la investigación. Se ha situado en diversos aspectos con proyectos realizables que buscan expandir las capacidades del diseño de experiencia y interacción como una herramienta para combatir la discapacidad, el caso de la investigación INTERFACES CEREBRO-MÁQUINA realizada por Iván Tarride en 2014, quien propone dos aplicaciones experimentales: por un lado de conectividad y aporte a personas con movilidad reducida, y por el otro, la personalización de contenidos multimedia en tiempo real según la emocionalidad del usuario. Es rescatable el trabajo de Tarride ya que busca la innovación en torno a la experiencia en los nuevos medios, junto con plantear nuevas formas de interfaces digitales, además de que comprueba la aplicabilidad de su propuesta.<sup>117</sup>

117. Iván Tarride. "Interfaces cerebro-máquina aplicadas al diseño de experiencias." *Diseña* (Chile). vol.3, (2014): 161-163.

Por el lado del diseño de interacción, Alfredo Duarte el 2014 trabaja un proyecto relacionado con la discapacidad visual que considera la creación de un juguete que mediante la estimulación sensorial-motriz propicie el desarrollo de una conciencia espacio-temporal a través del juego individual, grupal o asistido. A través de mecánicas pensadas para un juguete y el método de estimulación temprana usado por instituciones de rehabilitación y capacitación frente a la discapacidad visual, permite desarrollar cuatro aspectos relevantes en el diseño de interacción: orientación espacial, orientación temporal, desarrollo psicomotor y socialización.<sup>118</sup>

118. Alfredo Duarte. "Diseño de interacción inspirado en la discapacidad visual." *Diseña* (Chile). vol.3, (2014): 164-167.

Estas investigaciones centradas en el diseño de interacción y experiencia pueden relacionarse con el ámbito de la gamificación ya que proponen pensamientos de juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas en contextos no relacionados al juego en sí, como sería la discapacidad visual en el caso de Duarte y su metodología para que "Pupo", el juguete creado,

sea un vínculo, social, abierto y transversal. O por su parte, el trabajo de Tarride enfocado a la movilidad reducida, relacionado a la disociación entre cuerpo-mente y la idea de poder enviar información desde nuestro cerebro a las máquinas o dispositivos digitales, propiciando nuevas interacciones posibles en la relación con los nuevos medios.

Podemos relacionar estos enfoques que existen de los nuevos medios y el diseño con lo que mencionaba Diego Gómez el 2012 en su ensayo el diseñador como hacker, trabajo que se refiere al diseñador como ente que busca trabajar creativamente y cuyo trabajo se vea reflejado en la sociedad, “desde la crítica y la reflexión, interviniendo la técnica para pensar y construir futuros posibles”. El trabajo de Gómez es un acercamiento a lo que se estaba y sigue haciendo en las aproximaciones desde la tecnología a los nuevos medios por parte del diseño. Así, este autor propone la mirada de un diseñador-hacker, y advierte sobre el diseñador mantenedor con ausencia de crítica y reflexión, que pierde su rol de intervencionista dentro de la cultura y se transforma en un empleado(r) de la sociedad de consumo.<sup>119</sup>

119. Gómez, “El diseñador como Hacker,” 94-103

120. Alexis Brantes. “Interacción, Afecto y Sociedad; Reflexiones desde la Neurociencia Afectiva y Customer Experience.” *RChD: creación y pensamiento*. Vol.3, No.4, (2018): 1-10.

Alexis Brantes el 2018 aborda esta mirada multidisciplinar sobre un nuevo diseñador desde el ámbito de la experiencia e interacción en la publicación *Interacción, afecto y sociedad; reflexiones desde la neurociencia afectiva y customer experience*. Reconoce el rol del afecto en las interacciones humano-tecnología, e insiste en que la interacción humana con computadores y sistemas inteligentes demanda una mayor comprensión del entorno, del contexto y del tiempo, forzando a la construcción.<sup>120</sup>

Si bien la gran mayoría y el fuerte de la investigación en nuevos medios está en los medios anglosajones, ello no es un limitante para los aportes que pueden salir de lo local o regiones vecinas. En el caso del ámbito académico internacional hispano-parlante podemos distinguir la revista *NSU* o “*no solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología*” del Máster Universitario Online en Diseño de Experiencia de Usuario de la Universidad Internacional de la Rioja de España. La revista cuenta con variadas publicaciones desde el 2001 al 2019, aunque es observable y clara la disminución de publicaciones en el archivo de la revista. Entre los años 2001 y 2014 el número en promedio

de publicaciones rondaba los 6 a 12 con casos extremos como el 2003 que hubo 18, al contrario entre los años 2015 al 2019 el máximo de publicaciones no superó los 3.

En el artículo: *Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño* de la revista NSU por Miguel Herrera en el 2010, el autor evidencia que el diseño como disciplina académica es relativamente joven [12 años más tarde, todavía lo es], y menciona que la incorporación de avances tecnológicos y medios digitales a la disciplina requieren un revaloración y reflexión del quehacer diseñístico: “Es tiempo de propiciar una reflexión más profunda y sistemática sobre el quehacer proyectual, el desarrollo de conocimiento científico en diseño y la responsabilidad social del diseñador que permitan fortalecer la actividad académica”.<sup>121</sup>

Volviendo al ámbito académico local, más recientemente en el número 17 de la revista *DISEÑA* de la Universidad Católica en el artículo *Diseño basado en lo afectivo: emociones, estados de ánimo y experiencias como catalizadores para un diseño socialmente significativo*, escrito por Rubén Jacob-Dazarola, Santiago de Francisco Vela y Valentina Rognoli el 2020, podemos encontrar la gran importancia que se le da al diseño basado en lo afectivo, en que “la forma y la función se reúnen con las personas, sus emociones y percepciones, sus experiencias materiales y sus contextos, [y] puede aprovechar estos momentos para reflexionar y cuestionar críticamente sus alcances y posibilidades a largo y mediano plazo, para así definir nuevos caminos, amplios y diversos”.<sup>122</sup> Los autores evidencian que la perspectiva afectiva puede y debe superar la frontera de la academia y las propuestas puramente especulativas, para convertirse en un catalizador de aportes sociales relevantes y concretos y adquirir mayor relevancia social: “un punto de encuentro donde converjan el diseño, el ser humano y aquellos asuntos que son realmente significativos para los individuos, las culturas y las sociedades”.<sup>123</sup>

En el apartado editorial de la *Revista Chilena de Diseño RChD: creación y pensamiento* de la UChile el 2021 los autores Mauricio Vico, Juan Carlos Ortiz y Erika Cortes, demuestran la misma preocupación, de sacar el diseño y su dimensión social de la

121. Miguel Ángel Herrera Batista. “Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño”, *No Solo Usabilidad*, n° 9, (2010).

122. Ruben Jacob-Dazarola, Santiago de Francisco Vela, y Valentina Rognoli. “Affective-Driven Design: Emotions, Moods and Experiences As Catalysts for Socially Meaningful Design”. *Diseña*, no. 17, (2020), 15.

123. Jacob-Dazarola, de Francisco y Rognoli. “Affective-Driven Design,” 16.

124. Mauricio Vico Sánchez, Juan Carlos Ortiz, y Erika Cortés, "Diseño y transformación social: reflexiones, análisis y direcciones futuras." *RChD: Creación Y Pensamiento*, 6(10), (2021), 2.

academia e ir más allá de revisarlo como un fenómeno holístico y paradigmático: "La disciplina del Diseño se ve enriquecida a medida que entra en contacto con otras disciplinas, se abre a otras experiencias, a otras miradas y, se expande más allá del oficio del hacer".<sup>124</sup> Estamos insertos en un mundo cada vez más social y que entra lentamente a un periodo de transformaciones donde debemos plantear cuál es nuestra pertenencia y que tipo de sociedad queremos construir.

Podemos observar que se busca reforzar el carácter, rol y responsabilidad social de los diseñadores, y aunque Herrera además quiere reforzar la investigación y por ende seguir la línea de la academia [lo que podemos pensar es un producto de su tiempo, ya que si bien el diseño es una disciplina joven, existe mucha investigación al respecto], en el medio chileno se vislumbra que para darle protagonismo al rol social se debe salir de los hipotéticos académicos.

125. Jari Takatalo, et al. "User Experience in Digital Games: Differences between Laboratory and Home." *Simulation & Gaming*. vol.42, n.5, (2010): 656-673.

En el ámbito académico internacional parece haber una mirada mucho más clara a la investigación, desarrollo e innovación (I+D+I) en el campo de la experiencia de usuario, con distintos enfoques; uno de ellos es el centrado en dónde se juega, que implica un lugar en el espacio físico, el arcade, el hogar, un cibercafé, un estadio, etc. Este enfoque es desarrollado en una investigación por Jari Takatalo y otros el 2010 titulada *Experiencia de usuario en Juegos Digitales: diferencias entre el laboratorio y el hogar*. La situación sobre donde se juega importa; los jugadores que estaban en casa se involucraron más y consideraban el juego más interesante y relevante; por otro lado, los que estaban en un contexto de laboratorio se sentían mucho más despiertos, con excitación, menos absorbidos por el juego, y gastaron más recursos en estar concentrados.<sup>125</sup>

El dónde se juega no implica solo un lugar del espacio físico. Es interesante pensar cuando se juega dentro de la virtualidad, cómo cambian los espacios digitales; cómo es la interacción dentro de esta nueva realidad. Thomas Kohler y otros, desarrollan una investigación el 2011 titulada *Diseño de experiencia para comunidades en mundos virtuales: ven por la atracción, quédate*



por la interacción. En ella ahondan en este enfoque a través de una investigación cualitativa, en donde a los participantes de las comunidades se les permite explorar cómo es que desarrollaban la interacción entre ellos, encontrando formas de construir el espacio virtual y crear comunidades de forma efectiva. Las interacciones virtuales resultan muy similares y están gobernadas por las mismas reglas y normas de las interacciones sociales en el mundo físico. Además, el medio de soporte del avatar en que están basadas las interacciones del mundo virtual, permite la libertad de manipular y experimentar con la propia identidad.<sup>126</sup>

Otro enfoque de la experiencia de usuario es el de los dispositivos con que se juega; los controles, teclados, periféricos o herramientas de realidad virtual influyen cómo jugamos. La herramienta con la que jugamos es esencial al momento de desarrollar y entender nuevas formas de jugar. En el desarrollo de videojuegos no solo se está trabajando la realidad virtual por medio de auriculares, lentes, mandos y cascos, sino que además con sensores de movimiento que ayudan a delimitar y a trasladar el movimiento a los espacios virtuales disponibles para las experiencias. Por otra parte, los avances en sensores de movimiento desarrollados por Nintendo, han quedado rezagados; si bien fueron importantes e innovadores para dar el paso a mayor competencia y a la realidad aumentada, ya no son utilizados debido a sus limitaciones técnicas, al contrario de lo que pasa con Kinect de Xbox y PlayStation Move de Sony.

La tecnología ya anticuada como el Kinect para detectar movimiento es usada no solo para desarrollar métodos baratos de explorar el seguimiento de cuerpo completo en el cómo se juega, sino que también tiene usos fuera de la industria, como sería la investigación *Materializing movement—Designing for movement-based digital interaction* de Lise Hansel y Andrew Morrison el 2014 quienes trabajan el concepto de la materialización del movimiento, a través de un software que da una representación visual del movimiento corporal. Para Hansen y Morrison es importante entender que la tecnología influye en nuestros cuerpos, cómo interactuamos y en cómo es nuestro movimiento.<sup>127</sup>

126. Thomas Kohler, et al. "Experience design for communities in virtual worlds: come for the attraction, stay for the interaction." *International Journal of Web Based Communities*. vol.7, n.2, (2011): 174-188.

127. Lise Amy Hansen y Andrew Morrison. "Materializing movement—Designing for movement-based digital interaction." *International Journal of Design*. vol.8, n.1, (2014): 29-42

128. Brigid Costello. "Moving in rhythms: what dancers and drummers can teach us about designing digital interactions." *Digital Creativity*, Vol.31, No.3, (2020): 1-12.

La importancia de esto es luego observada por Brigid Costello el 2020 quien realiza la investigación *Movimiento en ritmos: Lo que los bailarines y bateristas nos pueden enseñar sobre diseñar interacciones digitales*. Se evidencia la relevancia del movimiento corporal rítmico dentro del videojuego y, la relación que existe entre ritmo, movimiento y cuerpo, Costello menciona la idea de que la tecnología sea más humana, que sus movimientos sean menos robóticos, que la interacción sea un momento compartido entre los humanos y la máquina.<sup>128</sup>

129. Mitchell McEwan, Daniel Johnson, Peta Wyeth y Alethea Blackler. "Videogame Control Device Impact on the Play Experience." En: *Proceedings of the 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System*. n.18, (2012): 1-3.

Como ya se ha mencionado, existen muchos tipos de dispositivos, pero la relevancia e influencias de cada uno recaen en cómo afectan la experiencia del usuario. Esto es explorado por Mitchell McEwan y otros el 2012 en *Impacto del dispositivo de control de videojuegos en la experiencia de juego*. Esta investigación trabaja una metodología que relaciona los niveles de rendimiento, interactividad y experiencia que producía cada tipo de dispositivo, identificando cuatro: direccionales, kinésicos, incompletamente tangibles y realísticamente tangibles. Los resultados implican que los dispositivos con interfaces más naturales, realistas y tangibles satisfacen la necesidad psicológica de elección libre y sin restricciones. Asimismo, sentían en menor medida que el dispositivo interfiere con su participación en el juego, aunque los resultados en torno al rendimiento de los jugadores implicaron que los dispositivos mapeados de manera direccional daban un mejor resultado.<sup>129</sup>

130. Lukas Van Campenhout, et al. "Physical interaction in a dematerialized world." *International Journal of Design*. vol.7, n.1, (2013): 1-18.

Cómo influyen los dispositivos en los usuarios también es observado desde la perspectiva de la desmaterialización, la pérdida de la interacción física y el paso a la digitalización de los medios. En la investigación realizada por Lukas Van Campenhout y otros el 2013, *Physical interaction in a dematerialized world*, Campenhout se refiere a la pérdida de las características del mundo físico de un artefacto o dispositivo y a la adopción de características del mundo digital. Se menciona el paralelismo que hay en ambos mundos, en cuanto interactuamos en el mundo digital a través de la interacción en el mundo físico.<sup>130</sup> Podemos relacionar el enfoque respecto a cómo han evolucionado los dispositivos; cada vez estamos más cerca de las interfaces completamente digitales dentro de los mundos virtuales y

en la prontitud no será necesario un mando para controlar los movimientos, como vimos con el caso de Tarride. La relevancia de re-imaginar cómo interactúa nuestro cuerpo con la virtualidad se hace aún mayor.

En relación a la creación de videojuegos, que es una de las temáticas principales de este proyecto, podemos encontrar recientemente el artículo "*Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño.*" de Jacinto Quesnel Alvarez del 2021. El autor explora la necesidad del aprovechamiento de nuevas competencias, entendiéndose que se refiere a los nuevos medios, digitalización y evolución de herramientas de creación. Además plantea la posibilidad de los game jams como actividades relacionadas a la creación de videojuegos con este fin de beneficio de los nuevos medios, destacando el carácter de la vinculación humana necesaria para diseñadores, artistas y creativos frente a este tipo de procesos.<sup>131</sup>

También podemos encontrar el artículo "*Game Jams como herramientas valiosas para el desarrollo de habilidades del siglo XXI*", por Ruth Contreras-Espinosa y Jose Luis Eguia-Gomez el 2022. Este texto recapitula tres años de actividades y estudios de game jams centrados en estudiantes mexicanos de entre 12 y 16 años. La información fue compilada y compartida a través de observación directa, distintas encuestas abiertas y entrevistas, en la búsqueda de generar nuevo conocimiento. Los autores destacan que los game jams pueden actuar como espacios para el desarrollo de destrezas, conocimiento y emociones relevantes para existir en el siglo 21 y que activan la creatividad y el pensamiento crítico en los participantes, contribuyendo al desarrollo de la comunicación y colaboración en grupo. El artículo brinda recomendaciones basadas en la investigación y la práctica sobre cómo usar las instancias de game jams para desarrollar estas habilidades y diferentes formas de organizar game jams, junto con los recursos necesarios.<sup>132</sup>

131. Quesnel. "Game Jams como experiencia," 141-150.

132. Ruth Contreras-Espinosa y Jose Luis Eguia-Gomez. "Game Jams as Valuable Tools for the Development of 21st-Century Skills". *Sustainability* Vol.14, (2022), 1-16.

133. Entrevistas, Conversaciones y Reuniones, Pablo Gorigoitia Castro.

134. Entrevistas, Conversaciones y Reuniones, Pablo Gorigoitia Castro.

Frente a estos enfoques en educación, Pablo Gorigoitia explicaba que existen prácticas en el ámbito de la creación de juegos que abordan estos temas, los juegos serios o "*Serious Games*" por ejemplo, que son juegos donde "el objetivo primario no es la entretención";<sup>133</sup> son generalmente usados para promover el aprendizaje y cambios de comportamiento en temáticas como educación, salud o sustentabilidad. Dentro de ellos Gorigoitia mencionaba los "*Awareness Games*", o juegos de conciencia, donde el objetivo principal de ellos es "*to create awareness*" o mostrar y visibilizar una temática o problemática. El entrevistado los definió como "cualquier experiencia de juego que perciba que el espectador tome conciencia de una temática, sin importar su escala".<sup>134</sup> Gorigoitia también mencionaba los "*Persuasive Games*" o juegos persuasivos de Ian Bogost, donde se explora y analiza las funciones únicas de la retórica en el software y los videojuegos y las formas que estos tienen de generar argumentos e influir en los jugadores.

Nuevamente podemos observar como la educación [como ya habíamos mencionado] es un tema recurrente en videojuegos y la discusión en torno a ellos, se tiende a buscar consolidar al videojuego desde el aprendizaje como un medio válido o relevante en la sociedad. Si bien es una perspectiva viable, podría tener un enfoque más interesante, más que solo educación y aprendizaje; cómo podemos usar los videojuegos para abordar temáticas relevantes en la sociedad (que ya es algo que se realiza, narrativas de revolución, salud mental, opresión, medio ambiente, etc.) Una exploración del videojuego como una producción audiovisual más, debe centrarse en entender la creación, de la misma forma que podemos analizar películas, ensayos visuales o piezas gráficas. Observar que es lo que tienen que decir los creadores de estas piezas en la actualidad, entrelazarlos con lo que ya se ha dicho y crear desde el análisis nuevos significados.

Finalmente, considerando las investigaciones y enfoques previos durante los últimos años, se puede observar que existen acercamientos al análisis de los dispositivos y su desarrollo como objeto de estudio, en cuanto a sus características, cualidades, los impactos que pueden tener en los usuarios, los nuevos tipos de dispositivos y donde son usados.

En el ámbito internacional hay un importante interés en los estudios del diseño de experiencia y interacción tanto a nivel de la industria como de la academia en relación al movimiento, su relación con el cuerpo, la materialización del movimiento, el diseño de interacción basado en movimiento, la realidad virtual como un nuevo medio, etc, junto a la constante intención de entregar formas y estrategias sobre cómo diseñar para estos nuevos enfoques.

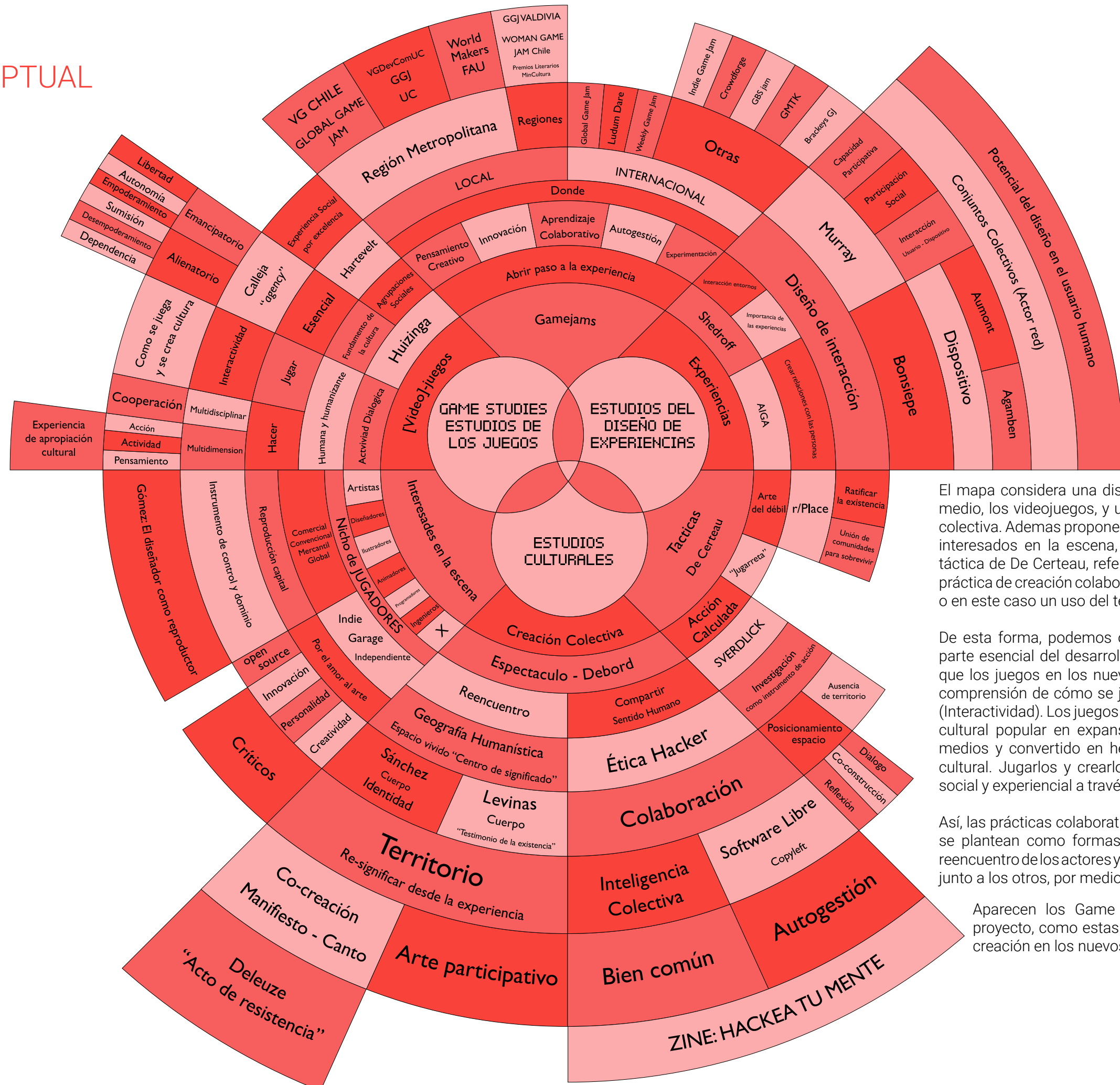
Hay una diferencia clara en los enfoques internacionales y locales, principalmente por contexto y temas de accesibilidad a nuevas y más complejas tecnologías, aunque en ambos se identifica un interés por trabajar el movimiento y el cuerpo en la relación de los espacios físicos y digitales, así como las nuevas posibilidades de interfaces y, en el último tiempo, la relevancia de las experiencias y el carácter afectivo. El enfoque internacional está más maduro en cuanto a estas nuevas tecnologías, aunque es importante destacar el enfoque local que existe sobre las discapacidades y las posibilidades de la tecnología accesible para enfrentarlas.

Se pueden observar vacíos en el conocimiento en cuanto a lo que mencionaba Gómez el 2012, referido a esta unión del diseño y los lenguajes de la programación y el código. Es un tema que no ha sido completamente abordado, que si bien está presente en cuanto al diseño y las posibilidades de los nuevos medios, faltan mayores exponentes en cuanto a la influencia del arduino como nuevo tipo de dispositivo y herramienta en diseño. También discusiones que permitan atestiguar el valor del videojuego o las nuevas tecnologías como una herramienta para la emancipación como mencionaba Castells.<sup>135</sup>

135. Gómez "Revolución digital: creación colectiva," 16.

# 1.4 MAPA CONCEPTUAL

Figura 5, Mapa Conceptual extendido.



El mapa considera una disciplina, el diseño de experiencias, un medio, los videojuegos, y un concepto, en este caso la creación colectiva. Además propone una comunidad, el nicho de jugadores interesados en la escena, antecedentes como el concepto de táctica de De Certeau, referentes como *r/place* en su sentido de práctica de creación colaborativo en nuevos medios y un territorio, o en este caso un uso del territorio, que son los Game Jams.

De esta forma, podemos observar que el jugar constituye una parte esencial del desarrollo cultural y social humano, mientras que los juegos en los nuevos medios implican toda una nueva comprensión de cómo se juega y cómo se crea nuestra cultura (Interactividad). Los juegos digitales o videojuegos son una forma cultural popular en expansión, se han adaptado a los nuevos medios y convertido en herramientas de creación identitaria y cultural. Jugarlos y crearlos lleva consigo toda una dimensión social y experiencial a través de la participación de los individuos.

Así, las prácticas colaborativas, colectivas y sociales de creación se plantean como formas de resistir al espectáculo, desde el reencuentro de los actores y las experiencias que viven sus cuerpos junto a los otros, por medio de la comunidad y colaboración.

Aparecen los Game Jams, que es donde se centra el proyecto, como estas instancias colaborativas, ligadas a la creación en los nuevos medios.

[Esta página se dejó en blanco intencionalmente para permitir la correcta visualización del mapa conceptual anterior y no causar problemas con la visualización digital del resto del documento en su vista de dos páginas]

## 1.5 DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA.

### 1.5.1 Investigación-acción como táctica.

Para poder abordar la idea de investigación-acción, es necesario que dividamos los conceptos para poder entenderlos. Primero, introduciremos la acción [social] como “aquella actividad o acción desinteresada para procurar el bien a otras personas. (...) un acto con significado para quienes lo practican, y cuya realización se hace de forma consciente e intencionada”.<sup>136</sup> También esta la definición más académica de acción de Max Weber, como: “Una conducta humana (bien consista en un hacer externo o interno, ya en un omitir o permitir) siempre que el sujeto o los sujetos de la acción enlacen a ella un sentido subjetivo. (...) es una acción donde el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose por ésta en su desarrollo”.<sup>137</sup> Entenderemos entonces una acción [social o no] como un acto con sentido o un actuar con significado. Segundo, en la Universidad de Chile la investigación es una función académica comprendida como prioritaria para la generación de nuevos conocimientos; los proyectos, ensayos, artículos o investigaciones como tal tienden a ser desarrollados de forma individual o grupal potenciando así el desarrollo transversal del diseño en conjunto a otras disciplinas o ámbitos del conocimiento.

La diseñadora Luciana Pastor el 2019 explica que para Nigel Cross una buena investigación debe ser: “Propositiva, referida a la identificación de un problema capaz de ser investigado. Inquisitiva, que busque adquirir nuevos conocimientos. Informada, que se realiza a partir de conocimientos previos e investigaciones relacionadas. Metódica, que es planificada y realizada de manera disciplinada y, Comunicable, que genere y reporte resultados que sean verificables y accesibles por otros”.<sup>138</sup>

Juan Montalván y otros mencionan que la investigación en diseño pretende “tender un puente entre la teoría y la práctica; sin embargo, esta práctica debe ser ordenada y orientada por el diseñador hacia una necesidad específica del contexto estudiado. (...) es el proceso interdependiente donde se interrelacionan la comprensión del contexto, el marco teórico, la búsqueda de ideas y la puesta a prueba de la propuesta de solución”.<sup>139</sup> La investigación en diseño comprende tres tipologías o enfoques, la investigación básica, clínica y aplicada.

136. Jose Chavez. “¿Qué es la Acción social? Concepto, tipos y beneficios” [online]. Disponible en: <https://www.ceupe.com/blog/accion-social.html?dt=1656690730832>

137. Javier Arzuaga Magnoni. “El concepto de acción social en Max Weber”, *Convergencia*, No.6, (1999), 118-119.

138. Luciana Pastor. Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.4 para la Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 4 de octubre 2019.

139. Juan Montalván Lume, et al. GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN ARTE Y DISEÑO. (PUCP, 2019) 16.



La investigación básica, investigación dentro del diseño o sobre arte y diseño (*Research into design*) se refiere a la investigación donde el campo de estudio es el mismo campo del diseño. Como resultado, se obtienen modelos conceptuales, marcos teóricos, respuestas a preguntas fundamentales, entre otros.<sup>140</sup> Frayling en 1994 explica que esta investigación tiende a tener una perspectiva social, histórica, estructural, económica, política, cultural, iconográfica, técnica, material<sup>141</sup>, ambiental y ética.<sup>142</sup> Pastor además menciona que la investigación básica: "Se centra en el examen empírico de los principios fundamentales que conducen al desarrollo de teorías sobre el diseño, y [que] además tienen implicancias de gran alcance para la disciplina".<sup>143</sup>

La investigación clínica, investigación para el diseño o para el arte y diseño (*Research for design*) es la investigación realizada comúnmente por los diseñadores en la práctica cotidiana del diseño. Según Godin y Zahedi el 2014, citando a Frayling en 1993, consiste en la recopilación de información y usos de parámetros para el desarrollo del proyecto de diseño.<sup>144</sup> Añadiendo a esto, Pastor menciona que esta investigación es específica para un proyecto, implica recopilar información sobre usuarios, entornos, materiales, etc. La autora explica que para Frayling, es la investigación donde el producto final es un artefacto y el pensamiento está incorporado en él. La meta no es el conocimiento comunicable desde lo verbal, sino de modo visual, icónico o imaginario.<sup>145</sup>

Por último está la investigación aplicada o investigación a través del diseño (*Research through design*), Montalván y otros explican que según Frayling "es la investigación que combina dimensiones teóricas y prácticas, lo cual involucra a todo el proceso de diseño y brinda como resultado el desarrollo de nuevas soluciones de diseño, métodos y acciones".<sup>146</sup> Se entiende entonces que es la investigación que integra los dos enfoques anteriores. Pastor explica que toma de la primera el rigor metodológico y científico y de la segunda el interés por mejorar las prácticas. Es una investigación en materiales, innovación, que conlleva la experimentación y un informe de resultados aplicado.<sup>147</sup> La investigación a través del diseño puede combinar lo práctico y la reflexión, buscar explicaciones y resultados de forma simultánea. Esta investigación crea nuevos conocimientos a través de un enfoque de acción-reflexión entendido como un paradigma de cambio que genera transformaciones.

140. Montalván, et al. "GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN," 17.

141. Pastor. "Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.4,".

142. Montalván, et al. "GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN," 17.

143. Pastor. "Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.4,".

144. Danny Godin, y Mithra Zahedi. "Aspects of Research through Design: A Literature Review", en Design's Big Debates - DRS International Conference, Sweden. (2014), 16-19

145. Luciana Pastor. Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.5 para la Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 4 de octubre 2019.

146. Montalván, et al. "GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN," 17.

147. Luciana Pastor. Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.6 para la Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 4 de octubre 2019.

148. Montalván, et al. "GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN," 18.

149. Pastor. "Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.6",.

150. Esteban Romero Frías y María Sánchez González. *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración*. (Tenerife:Cuadernos Artesanos, 2014), 270.

151. Ana Mercedes Colmenares, et al. "LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas" *Laurus*, vol.14, núm.27, (2008), 100.

152. Ingrid Sverdlick. *La investigación educativa. Una herramienta de conocimiento y de acción*. (Buenos Aires. Noveduc. 2007) 43.

Este enfoque de acción-reflexión es a lo que nos referiremos al hablar de investigación-acción. Puede estar en estos dos últimos ámbitos; en el caso de la investigación para el diseño ella estará basada en la práctica y en la investigación a través del diseño, estará dirigida por la práctica.<sup>148</sup> Este enfoque está dirigido a la actividad humana, los investigadores en vez de verse a sí mismos como expertos y a los investigados como sujetos o usuarios, dejan atrás ese juego de roles y colaboran con las personas. Los diseñadores y las personas se vuelven co-creadores en el proceso de investigación. Pastor menciona: "En síntesis, la investigación aplicada (a través del diseño) (...) aporta al desarrollo social y humano mediante propuestas objetuales de carácter bidimensional y tridimensional".<sup>149</sup> Romero y Sánchez el 2014 señalan que de este modo "la investigación se convierte en una actividad colaborativa y horizontal que involucra a un mayor número de agentes interdisciplinarios, mejorando la calidad de la investigación y aumentando las oportunidades de transferir el conocimiento, tanto hacia la comunidad científica como al público general".<sup>150</sup>

Colmenares y otros el 2008, citando a Lewin el 2005 mencionan lo siguiente frente a la idea de la investigación-acción:

"Lewin concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación".<sup>151</sup>

Esto hace referencia a la investigación acción como una acción colectiva en la que se busca el bien común y al mismo tiempo en la que nadie está por encima del otro. Tiene sentido entonces referirnos a lo que plantea Ingrid Sverdlick el 2007 quien señala:

"La investigación como instrumento de acción de los actores, protagonistas y responsables de la educación posibilita la construcción de conocimiento desde los saberes empíricos - que llevan implícitos saberes teóricos- y con los saberes académicos - que a su vez han sido producidos por saberes empíricos-. La investigación como instrumento de acción coloca a los actores como sujetos de políticas públicas y no sujetos a políticas públicas; anima a tomar la palabra y a posicionarse en el espacio político".<sup>152</sup>

Sverdlick muestra cómo la investigación en cuanto un instrumento de acción de los actores, posiciona a los actores en el espacio político, entendiéndose este último como un espacio en relación con el poder, permitiendo que se construya conocimiento. Con esta idea podemos retomar el marco teórico en torno a los estudios culturales y la definición de De Certeau de táctica como “acción calculada que determina la ausencia de un lugar propio. Por tanto ninguna delimitación de la exterioridad le proporciona una condición de autonomía. La táctica no tiene más lugar que el del otro”.<sup>153</sup> Observaremos que, la táctica como acción calculada es una acción o acto con sentido, en la medida que busca la ocupación del espacio de otro, y al mismo tiempo la creación de un espacio común dentro del espacio de otro, para los demás actores sin espacio propio.

153. De Certeau, “La invención de lo cotidiano,” 43.

Al asumir una concepción crítica de la realidad social, la investigación-acción entendida como una táctica permite la creación de espacios, sean estos temporales o no, imaginarios o físicos, que responden al no-lugar de quienes los necesitan. La investigación-acción le da “poder” [en la medida que es un poder colectivo o político como declara Sverdlick] a quienes no lo tienen, permitiendo que como explican Colmenares y otros “se generen espacios por y entre los actores sociales para el diálogo, la reflexión y la co-construcción del conocimiento”.<sup>154</sup>

154. Colmenares, et al. “LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta,” 96.

La investigación-acción entonces, permite la creación de espacios y de conocimiento, a través de los diferentes actores, colectivos y comunidades. Pero ¿cómo podemos relacionar estas prácticas culturales de creación de conocimiento con los videojuegos que son los objetos de estudio principales en esta investigación?

### 1.5.2 Game jams como táctica

Jacinto Quesnel el 2021 citando a Poulsen y Gatzidis el 2010 menciona:

“Bajo el entendido de que los videojuegos son productos culturales y en términos generales podrían compartir espacios con el arte y el diseño, tendríamos que entender también, que cada juego es en sí mismo una experiencia de aprendizaje del entendimiento reflexivo de los juegos en sí, aunque no siempre se pueda comprobar con precisión lo que se aprende, los juegos son en sí mismos una experiencia de aprendizaje, en muchos casos vinculable a artes y diseño y por tanto pertinentes a las prácticas de gestión cultural”.<sup>155</sup>

155. Quesnel. “Game Jams como experiencia de,” 148.

156. -. "¿Qué es un Jam session? [online]. 17 de noviembre de 2014. Disponible en: <https://www.buenosaires.gob.ar/noticias/que-es-una-jam-session>

157. GGJ Inc. "What is a game jam? [online]. 2022. Disponible en: <https://globalgamejam.org/what-game-jam>

Considerando lo que menciona Quesnel, podemos plantear que el hacer videojuegos, jugar juegos y el proceso colectivo que va de la mano del crear y el jugar pueden ser prácticas que caen perfectamente en lo que consideramos hasta el momento investigación-acción.

Siendo así tiene sentido preguntarse, ¿Quiénes son los actores de estas prácticas? En la lógica convencional, los estudios de creación de videojuegos, ya sean grandes o pequeños, tienden a estar compuestos por distintas disciplinas formando equipos multidisciplinares y multidimensionales, normalmente constituidos por artistas, diseñadores, ilustradores, animadores, programadores, ingenieros, directores, músicos, escritores, etc. Pero usualmente coincide que sea cual sea su distintivo u profesión, todos los interesados en la escena de desarrollo de videojuegos son pertenecientes al nicho de JUGADORES, por lo que se entiende y podemos concluir que los "hacedores" de videojuegos son los mismos jugadores de ellos, y por ende los actores como público objetivo de estas prácticas corresponden a todo aquel interesado en la escena de desarrollo de videojuegos y que busque activamente aprender y generar un aporte.

Es necesario referirnos a estos "hacedores" de videojuegos para poder introducir el concepto de los *game jams*, ¿Que es un *game jam*? Se entiende que estos hacen referencias a las sesiones musicales o "*Jams*" en que grupos, músicos independientes o artistas se juntan y dedican un momento a la libre improvisación, se genera un momento irrepetible, gracias a la espontaneidad de la música ninguna sesión es igual a la otra.<sup>156</sup> Del mismo modo el objetivo de un *game jam* es

"Unirse y hacer un videojuego, o un juego no digital (analógico) como un juego de mesa o de cartas. Los participantes crean rápidamente prototipos de diseños de juegos e inyectan nuevas ideas para ayudar a inspirar y hacer crecer la industria mundial de los juegos (...) Compartimos un tema común y limitaciones. Pedimos a los participantes que creen un juego de principio a fin en un tiempo determinado. El breve lapso de tiempo está destinado a ayudar a fomentar el pensamiento creativo que da como resultado juegos pequeños pero innovadores y experimentales (...)".<sup>157</sup>



Figura 6, Global Game Jam Egipto 2019.

Ruth Contreras-Espinosa y Jose Eguia-Gomez mencionan que los game jams son:

“Un evento donde se comparten conocimientos mediante la organización de equipos multidisciplinarios que crean un videojuego, y su propósito es explorar el proceso de conceptualización, el desarrollo y las habilidades que los estudiantes desarrollaron a partir de ahí. Los Game Jams ofrecen oportunidades para mejorar las habilidades necesarias para desarrollar videojuegos(...)”.<sup>158</sup>

Entonces considerando las ideas anteriores los game jams corresponden a prácticas sociales y espacios donde los actores aprenden desde la interacción y la experiencia el hacer videojuegos. (Ver figura 6 y 7)

Quesnel explica que los game jams son “situaciones de aprendizaje colaborativo y autogestivo donde el individuo no solo adquiere nuevos conocimientos y habilidades poniéndolos en práctica, sino que se permea de las actitudes y valores propios de la comunidad a la que se adhiere”.<sup>159</sup> Frida Diaz Barriga el 2006 en su libro *Enseñanza Situada* citando a Baquero el 2002 menciona con respecto al aprendizaje que “debe comprenderse como un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción”.<sup>160</sup> Además Diaz dice que “En esta misma dirección, se comparte la idea de que aprender y hacer son acciones inseparables”.<sup>161</sup>

Se aprende a hacer los juegos haciéndolos. Quesnel explica que “Los creadores de juegos son estudiantes del fenómeno y su rejuego, es decir, construyen en la mente una representación útil de la lógica interna del fenómeno, en este caso de la lógica interna de la creación de juegos. Desde la interdisciplina inherente a la creación de juegos, se pueden fortalecer los vínculos entre diferentes terrenos del conocimiento”.<sup>162</sup>



Figura 7, GGJ Santiago, Chile, 2019.

158. Contreras-Espinosa y Eguia-Gomez. “Game Jams as Valuable Tools for”, 1.

159. Quesnel. “Game Jams como experiencia de,” 142.

160. Frida Diaz Barriga. Principios educativos de las perspectivas experiencial, reflexiva y situada en “ENSEÑANZA SITUADA: Vínculo entre la escuela y la vida.” (Mc Graw Hill Interamericana, 2006), 19.

161. Diaz. “Principios educativos de las perspectivas experiencial,”.

162. Quesnel. “Game Jams como experiencia de,” 148.

163. Quesnel. "Game Jams como experiencia de," 142.

164. Jose Carlos Bermejo y Marta Villacieros Durbán. "Humanización y acción." *Revista Iberoamericana de Bioética*, n.8, (2018), 3.

165. Bermejo y Villacieros "Humanización y acción," 3.

Concluyendo, tiene sentido entonces retomar las palabras de Vera: "jugar y hacer juegos es una actividad humana y humanizante",<sup>163</sup> humanizante en la medida que como cualquier actividad colectiva o acción, nos permite situarnos en un espacio junto a otros generando poder y comunicación entre diferentes actores con un actuar con sentido. Jose Carlos Bermejo y Maria Villacieros explican que "Humanizar-se pasa por tomar-se más en cuenta, por hacer-se más consciente de la propia realidad, por llegar a ser más a uno mismo".<sup>164</sup> Para estos autores, el humanizar constituye el compromiso ético de considerar a la persona en su globalidad y promover la dignidad intrínseca de todo ser humano, siendo esta el fundamento de toda acción humanizadora. Al respecto comentan: "Esta dignidad es la base sobre la que se sustenta toda acción que quiera ver en el otro un semejante y acompañarle a ser él mismo, contribuyendo con su personalidad y su particularidad en la construcción de un mundo más igualitario, más justo, más pacífico, más gozoso y saludable".<sup>165</sup>

Podemos pensar al igual que la investigación-acción, la instancia de game jam como una táctica, donde se encarna la creación, exploración, diálogo y desarrollo de videojuegos desde una perspectiva experimental y colectiva, donde la co-construcción de conocimiento, y por ende la creación de poder, surge desde la práctica y el hacer, reforzando el carácter humano y humanizador de estas experiencias sociales.

En este proyecto el game jam o cualquier actividad comunitaria colectiva de creación se plantea como una forma de resistencia frente al espectáculo, los sistemas neoliberales y autoritarios que buscan deshumanizarnos. Deconstruir lo que destruye, entendiéndose las lógicas del sistema capitalista y la separación del espectáculo, para crear.

### 1.5.3 Demonización del juego vs carácter comunitario

Si bien podemos plantear que el hacer y el jugar son prácticas de resistencia, al mismo tiempo podemos argumentar lo contrario, como explicaba Calleja en el marco teórico de los *game studies*: “La agencia [que dan los juegos] no solo está vinculada a la libertad, el empoderamiento y la autonomía, sino que también está conectada con la sumisión, el desempoderamiento y la dependencia”.<sup>166</sup> Muchas veces desde el público general el jugar está vinculado a un carácter alienante, un dispositivo para el escapismo, o de forma más coloquial el estigma del juego como la evasión de la realidad y la mirada negativa que se genera hacia los jugadores. Usualmente promovida por parte de los medios convencionales, podemos argumentar que buscan desacreditar todos los avances de los videojuegos como medios culturales, en primera instancia mostrándolos como un “producto” dirigido a los niños.

Podemos hacer el alcance a la animación y lo ocurrido en los premios Óscar 2022, donde se dijo en múltiples ocasiones: “(...) niños viendo películas animadas ‘una y otra y otra y otra y otra vez’ y padres que tienen que soportarlo. (...) La única vez que vi Encanto fue por mi hijo”,<sup>167</sup> No es sorprendente que los premios Óscar retraten esta idea de la animación para niños porque, literalmente, no les importa la animación ni la toman como un medio serio; en muchas ocasiones ni siquiera se consideran en cuenta categorías como actores de voz, cinematografía animada o guión gráfico. El asumir que el videojuego es solo para niños es una falta de respeto al medio como pieza artística y cultural; así como la animación, los juegos pueden ser trascendentales, líricos e incluso tener un impacto mucho más profundos sobre las experiencias humanas que muchas películas de acción *live-action*. Los artistas y creadores detrás de estos medios merecen respeto.

En segunda instancia, estos mismos medios convencionales tienden a retratar los videojuegos como piezas violentas con titulares como “¿Los videojuegos hacen a los niños santos o psicópatas?”,<sup>168</sup> “Los videojuegos, la violencia y los tiroteos masivos tienen una larga y complicada historia”,<sup>169</sup> incluso llegando a considerarlos como la causa de tiroteos en USA, ignorando por supuesto la facilidad de acceso a armas en diferentes Estados y toda la cultura armamentista de ese país. En el ámbito académico,

166. Muriel y Crawford. “VIDEO GAMES AS CULTURE.” 80.

167. Sam Prance, “Oscars slammed for saying animated films are ‘just for kids’”, [Online], 2022, Disponible en <https://www.popbuzz.com/tv-film/news/oscar-awards-2022/oscar-awards-2022-encanto-wins-best-animated-feature-at-the-oscar-awards-2022-encanto-fans-assemble-for-academy-awards-this-year>.

168. Rachel Barclay, “Do Video Games Make Kids Saints or Psychopaths (and Why Is It So Hard to Find Out)?”, [Online], 2018, Disponible en: <https://www.healthline.com/health-news/video-games-saints-or-psychopaths-082814>

169. Mike Snider, “Video games, violence and mass shootings have a long, complicated history”, [Online], 2019, Disponible en: <https://www.usatoday.com/story/tech/talkingtech/2019/08/05/do-violent-video-games-really-drive-people-commit-mass-shootings/1924128001/>

170. Craig Anderson y Karen Dill. "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, No. 4.

Craig Anderson y Karen Dill en su artículo "Videojuegos y pensamientos agresivos, sentimientos y comportamientos en el laboratorio y en la vida" del 2000, descubrieron que: "los estudiantes que informaron haber jugado videojuegos más violentos en la escuela primaria y secundaria se comportaron de manera más agresiva".<sup>170</sup> La opinión de que los videojuegos son para niños se mezcla aquí con la opinión de que esa violencia no debe mostrarse a los niños, lo que es una suposición correcta y que no se busca negar en absoluto, pero los medios piensan que esta violencia "desatada" es a lo que están sujetos los niños, lo que no podría ser más incorrecto, ya que existen clasificaciones de edad para películas y videojuegos que deberían respetarse y asegurarse de ser respetadas por parte de las figuras parentales de cada niño, exceptuando por supuesto que los padres cometan errores y en este tipo de casos no quieran hacerse responsable de ellos. Si bien no podemos negar ni ignorar esta clase de estudios y perspectivas, el enfoque que buscamos dar a los videojuegos es uno mucho más positivo.

171. Matthew Barr y Alicia Copeland-Stewart. "Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being" *Games and Culture*, Vol. 17, No. 1, 2022, 1-2.

Durante la pandemia los videojuegos tomaron un rol mucho más fuerte en formas de mantener el contacto social, reducir el estrés y mantener la mente estimulada. En el artículo "Jugar videojuegos durante la pandemia de COVID-19 y sus efectos en el bienestar de los jugadores" de Matthew Barr y Alicia Copeland Stewart (2022), se identifican siete formas en que los videojuegos han afectado el bienestar de los jugadores, como "proporcionar estimulación cognitiva y oportunidades para socializar, una variedad de beneficios relacionados con la salud mental, incluida la reducción de la ansiedad y el estrés".<sup>171</sup> Los autores destacan la importancia sociocultural de los videojuegos y la naturaleza positiva de los efectos de los juegos en el bienestar de las personas. Junto a los resultados de su investigación, además relatan que "Es notable que la percepción pública de los videojuegos no se haya puesto del todo al día con la evidencia disponible".<sup>172</sup>

172. Barr y Copeland-Stewart. "Playing Video Games During the COVID-19," 14.

El alza de videojugadores durante la pandemia sólo hizo más evidente para el público general la importancia de los juegos en la vida de las personas, pero las prácticas sociales y colectivas han estado presentes desde siempre en ellos. Cuando jugamos en conjunto, cuando es participativo, cooperativo o incluso puede existir una relación de rivalidad, cuando el juego es competitivo, los videojuegos tienen dentro de ellos todo un carácter social y comunitario.



La existencia de culturas, grupos o comunidades ligadas a un juego son infinitas, y dentro de las herramientas que existen para desarrollarse podemos considerar los foros, tableros de discusión, centros de actividades de plataformas específicas, e incluso algo más abandonados los grupos de facebook comunitarios, que si bien están todos enfocados en el trabajo “comunitario” de cada uno de los miembros, no necesariamente son para el juego grupal. Muchas veces son usados para resolver dudas o comentar experiencias; esta dimensión colaborativa no está centrada solo en juegos para más de un individuo, o para personas buscando jugar juntas; es interesante cuando juegan de manera “colaborativa” pero individualmente, como explicaba Hartevelde:

“La verdad es que, a pesar del hecho de que muchos jugadores juegan individualmente, ellos y muchos otros también juegan de manera colaborativa, abordando problemas difíciles e interactuando entre sí de forma masiva y transcultural dentro y fuera de los juegos de muchas formas diferentes: desde contribuciones colaborativas en foros de Internet y wikis para reuniones en el juego y en la vida real”.<sup>173</sup>

Esta perspectiva permite entender cómo nacen las comunidades virtuales. Si bien el primer acercamiento de estos actores es la colaboración para un beneficio personal, no se puede quitar el hecho de que hay contacto con otros en el juego con grupos, relación social que tarde o temprano permite que se creen comunidades entre los partícipes de estos espacios. Kohler citando a Rheingold se refiere a cómo nacen estas comunidades virtuales y explica que: “(...) son agregaciones sociales que emergen de la red cuando suficientes personas llevan a cabo esas discusiones públicas el tiempo suficiente, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio(...)”.<sup>174</sup> Uno de los modos en que estas comunidades trasladan estas prácticas dentro de la virtualidad hacia la realidad es a través de los casi olvidados tarreos o *Lan Party's*. (Ver figura 8 y 9)

173. Hartevelde, “Design for Engaging Experience,” 591.

174. Kohler, “Experience design for communities in,” 178.



Figura 8, LAN PARTIES MEME, 2014.

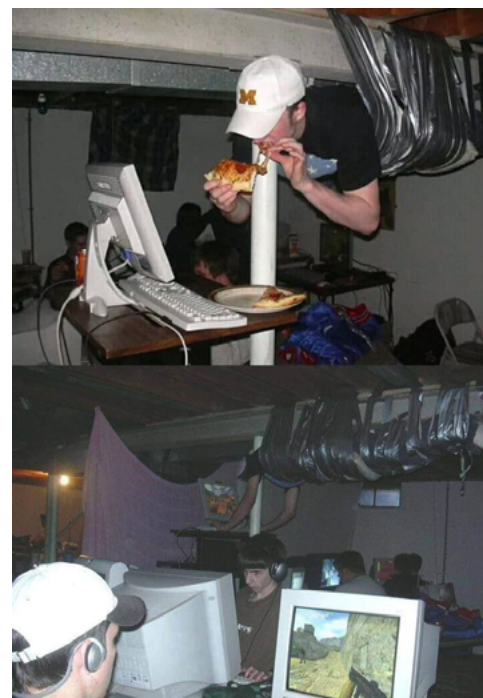


Figura 9, LAN PARTY DUCK TAPE, 2004.

175. ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA: Diccionario de americanismos, [Online], Disponible en: <https://www.asale.org/damer/tarreo> [consultado el 3 de julio].

176. En Chile un Tarro se refiere coloquialmente al computador de escritorio, los jugadores llevaban sus periféricos y torres a espacios públicos o hogares donde se instalaban y jugaban en comunidad, de allí el nombre de Tarreo, en México, se les denominaba LANeadas, en Colombia son LAN, LANes o miniLANes, en Uruguay son conocidos como Lanparties, mientras que en Argentina y España se suelen llamar solo LAN o LAN Party. en -, "LAN Party", [Online], Disponible en: [https://es.wikidat.com/info/LAN\\_party](https://es.wikidat.com/info/LAN_party)

177. LAN Party, Wikipedia, [Online], 2022.

178. "esports Tournaments - Do They Really Fill Stadiums?", [Online] 2018, Disponible en: <https://www.owayo.co.uk/magazine/esports-tournaments-popular-en.htm>

¿Qué es un tarreo?, Es una "reunión de personas que participan en actividades comunes vía informática con sus ordenadores personales por Internet",<sup>175</sup> o un evento informativo lúdico realizado con computadores, que reúne a los aficionados a videojuegos de PC en un lugar determinado para jugar entre ellos por medio de sus computadores o "tarros".<sup>176</sup>

El objetivo de estos eventos es en primera instancia conectarse directamente con los otros participantes pudiendo alcanzar grandes velocidades de conexión y jugar prácticamente en tiempo real. En segunda instancia y desde una perspectiva mucho más cultural, los participantes de estos eventos aprovechaban la ocasión para aprender de los otros usuarios, eliminando la barrera de la impersonalidad de internet y conociéndose en persona, ayudando y aprendiendo mutuamente. En otras palabras "sacar tu computador de la casa es una excusa para hacer amigos".<sup>177</sup> Los tarreos como eventos y situaciones sociales fueron muy significativos porque reunieron a personas de distintas partes de un territorio que de otro modo no estarían juntas con la excusa de jugar algo que a todos les importaba.

Estos eventos si bien no se realizan en gran medida en el último tiempo, debido a los avances del internet, si tuvieron un gran impacto en quienes los realizaron y demuestran cómo el carácter social y comunitario de los videojuegos ha estado presente durante toda su existencia. Podemos pensar en que los tarreos dieron paso a los torneos de videojuegos primero entre pares, compañeros y amigos en una escala más local y ahora, dando un salto al presente con estos mismos torneos, pero internacionalmente a una escala impresionante, las LAN Parties ya no son pequeños eventos locales: ahora son eventos gigantes donde se celebra la existencia del juego y toda la comunidad, historia y cultura en torno a este.

En el artículo de noticia "Torneos de esports: ¿realmente llenan los estadios?" Explican como el torneo ESL ONE Cologne del 2017 rompió todos los récords de espectadores en ese momento, juntando más de 15.000 espectadores diarios en la Arena LANXESS, más de 180.000 espectadores vieron la transmisión en vivo en Sliver TV y el seguimiento en redes sociales también fue enorme, con 30 millones de usuarios únicos.<sup>178</sup> Durante el último

tiempo, se han seguido rompiendo récords, no solo de visitas y espectadores, también de ganancias monetarias como en el caso del videojuego *Dota 2*, que en su torneo *The International* ha roto el récord del torneo mejor pagado de e-sports los últimos 6 años, con su última iteración realizada el 2021 con un premio total de un poco más de 40 millones de dólares.<sup>179</sup> No solo se celebra a los ganadores de estos torneos; para a todos los jugadores, los torneos son una simple excusa para juntarse y hacer un LAN Party a mayor escala donde se celebra el jugar y la innovación, las nuevas formas de jugar y la creatividad a la que pueden llegar los seres humanos a través de un medio digital.

Concluyendo, si bien es impresionante el carácter monetario que los videojuegos han logrado tener en el último tiempo la gran razón de porque los seguimos jugando sigue siendo que los videojuegos o cualquier actividad social, cultural y lúdica nos da la oportunidad de “ser alguien, ser juntos o ser en comunidad” a quienes son realmente atletas mentales, pero que no tienen un espacio en los medios y cultura convencional como serían el fútbol, basquetball, tenis, etc. En el capítulo 9 del documental “*The Smash Brothers*”<sup>180</sup> que relata la historia de la comunidad internacional en torno al videojuego *Super Smash Brothers Melee* realizado por Travis “Samox” Beauchamp en el 2013, los jugadores relatan que:

“Entendemos que los pequeños detalles, las pequeñas interacciones íntimas que tenemos en estos encuentros y torneos muy pequeños tienen un gran impacto en cómo podemos comunicarnos y vincularnos fuera de ese contexto. (...) No se trata del [juego], en realidad no se trata de ser el mejor, no se trata de ganar, no se trata de aprender emparejamientos y competir en torneos; Se trata de aparecer en un lugar con el juego que todos amamos y nos importa y jugarlo realmente bien, simplemente convertirlo en una forma de arte, realizar cosas increíbles, hacer combos increíbles, inventar cosas, ser creativo. (...) Y creo que es por eso que animamos y deliramos, es por eso que nos unimos, es por eso que hacemos amistades, no es porque juguemos a *Smash Brothers*, en realidad es porque solo somos amigos”.<sup>181</sup>

179. Aproximadamente 38.680.000.000 pesos chilenos, en total para todos los equipos. El premio para el primer lugar son 18 millones de dólares o aproximadamente 17.406.000.000 pesos chilenos.

180. Travis ‘Samox’ Beauchamp, “The Smash Brothers - Melee Documentary”, [Online], 2013, Disponible en: <https://archive.org/details/the-smash-brothers-documentary>

181. Beauchamp, “The Smash Brothers”.

182. El ciberespacio explicado por William Gibson 1984 es "un lugar sin lugar y sin tiempo, donde la tecnología interviene creando otros espacios de acción: un espacio de alucinación colectiva." en Sánchez, "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como," 238.

183. Andrew Childs. "How r/place – a massive and chaotic collaborative art project on Reddit – showcased the best and worst of online spaces. [Online], 2022, Disponible en: <https://theconversation.com/how-r-place-a-massive-and-chaotic-collaborative-art-project-on-reddit-showcased-the-best-and-worst-of-online-spaces-180662>

184. Childs. "How r/place – a massive and chaotic,".

185. Childs. "How r/place – a massive and chaotic,"

186. yourwordoftext/Place es un lienzo en blanco similar al de reddit pero en que se "pinta" a base de texto, generando "text art" en colores blanco y negro. (Ver figura 11)



Figura 11. Ejemplo de text art, 2021.

187. Es un sitio muy similar al lienzo de reddit pero con más espacio, más colores, una comunidad más pequeña y algunas limitaciones o reglas más estrictas.

188. Es un sitio y software de dibujo colaborativo, es similar al lienzo en blanco de reddit pero no tiene limitaciones de tiempo, todos pueden dibujar al mismo tiempo.

189. Sánchez, "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como," 238.

#### 1.5.4 Creación colectiva en los nuevos medios

Considerando este carácter comunitario desde el espacio físico y estos eventos locales, es interesante considerar el sentido colaborativo pero dentro de los nuevos medios, un claro ejemplo contemporáneo de creación colectiva en los nuevos medios, internet y el ciberespacio<sup>182</sup> es lo ocurrido en "r/place" de reddit, lanzado originalmente en 2017 y nuevamente el 2022 como una broma para el día de los inocentes el 1 de abril. Es un "experimento social" que comienza inicialmente como un lienzo en blanco; r/place permite a los usuarios colocar un píxel de color cada cinco minutos mientras intentan construir una obra de arte colectiva (Ver figura 10 y 12). Andrew Childs se refiere a este suceso y menciona: "Atravesar r/place te lleva a un viaje a través del tiempo, los memes y las culturas",<sup>183</sup> r/place nos muestra la naturaleza colaborativa de los humanos en los espacios en línea. Después de su aparición en 2017, fue aclamado como *el mejor experimento de Internet hasta la fecha* y elogiado por capturar *Internet, en todo su maravilloso esplendor*.<sup>184</sup>

Esta experiencia de arte colaborativo en línea permitió a las personas expresar su individualidad, así como las identidades colectivas formadas a través de la interacción de diferentes comunidades creadas en espacios virtuales. La iteración de r/place del año 2022, en contraste con la versión anterior, demuestra la interconectividad de las comunidades en los espacios digitales; r/place ya no está reservado únicamente para los usuarios de Reddit. Ahora, existe un poder claro al aprovechar las comunidades distribuidas en Twitch, Discord y Twitter.<sup>185</sup> Muchas veces las comunidades se unieron para no ser destruidas, protegiéndose unas a otras de quienes osen entrar a su espacio; otras generando "guerras" entre comunidades, al mismo tiempo grupos de influencers o streamers usaron su gran cantidad de actores para irrumpir distintas obras en el lienzo. Existen otras alternativas a este tipo de experiencias en un lienzo en blanco como r/place aunque menos conocidas, como *yourworldoftext/Place*,<sup>186</sup> *pxls.space*,<sup>187</sup> y *drawpile*.<sup>188</sup>

En relación a estos espacios virtuales y no-territorios de creación dentro de la virtualidad. Sánchez explica: "Se trata de su ausencia, entendida esta como deslocalización, que no puede sino referirse a la inserción de internet como medio y espacio de acción virtual, donde es posible la reconfiguración imaginaria del cuerpo, su presentación frente a los otros y su representación tecnológica".<sup>189</sup>

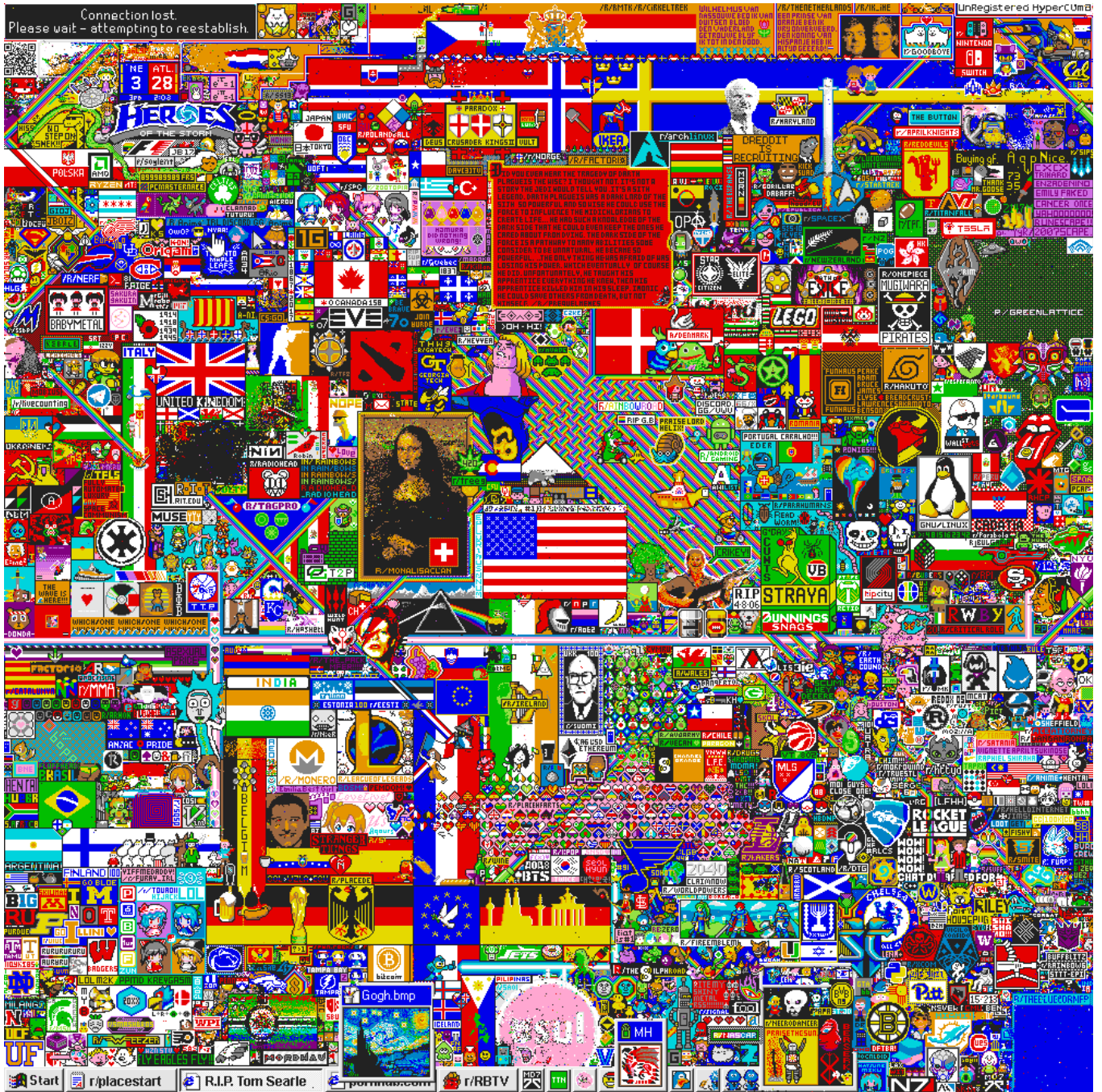


Figura 10, r/place, "A screenshot of the Internet at this moment in time", 2017.



Figura 12, r/place, "The Great Canvas", 2022.

En esta dimensión inmaterial existe la ausencia del cuerpo, de la que habla Sánchez, pero no es una ausencia como tal, es más un cambio, una presencia y ausencia simultánea del cuerpo. El cuerpo deja de ser representado como tal, la identidad se vuelve virtual, los cuerpos ahora son avatares, disfraces. Esta dimensión inmaterial corresponde, a la relación de las interfases y dispositivos digitales, con los cuerpos virtuales, la identidad, el avatar, el disfraz, las comunidades virtuales, los rituales y los espacios virtuales, el ciberespacio, la virtualidad.

Dentro del ciberespacio o virtualidad la identidad y la realidad se vuelven difusas, el ser es múltiple, hay una infinidad de disfraces, y la identidad como disfraz conlleva una mutación constante. Por otro lado, José García Blanco el 2002 señala lo siguiente respecto a la virtualidad:

“Se hace referencia al resultado de la manipulación de los sentidos humanos (el tacto, la vista y el oído) a través de entornos sintetizados por una computadora. En estos entornos, uno o varios participantes, acoplados de manera adecuada al sistema de la misma, interactúan de manera tan rápida e intuitiva que la computadora y su operación sintetizadora desaparecen de la conciencia del usuario, con lo que el entorno artificial así generado es experimentado como si fuera natural”.<sup>190</sup>

Para García la virtualidad no sólo es un espacio de alucinación colectiva [como explica Gibson], sino que también de simulación experimentado como si fuera real. Al respecto, Janet Murray comenta: “(...) Un elemento común de estos mundos es la negociación de reglas sociales de comportamiento, como los derechos de propiedad y el asesinato de jugador contra jugador. (...) nuevos espacios de información [para] difuminar los límites entre lo real y lo virtual”.<sup>191</sup> En torno a lo mismo, Edward Castranova el 2005 dice que: “Las interacciones virtuales son muy similares a las del mundo físico y se rigen por las mismas normas que las interacciones sociales en el mundo físico”.<sup>192</sup> En el internet, como un espacio de interacción y simulación de la realidad, convivimos con otros actores; esto nos lleva a adoptar reglas de nuestro mundo social o códigos de comportamiento, en los cuales condenamos entre otras cosas, la falta a la honestidad, el robo, la difamación, etc.

190. José García Blanco. “Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías.” *Papers*, No.68, (2002): 82.

191. Murray, “Toward a Cultural Theory of,” 199

192. Kohler, “Experience design for communities in,” 177.

Como se mencionó anteriormente, la presencia y ausencia del cuerpo en la virtualidad permite la representación y experimentación con la identidad, debido a la innumerable cantidad de otras identidades a las que somos expuestos. Al respecto Sánchez citando a Sherry Turkle en 1997 señala: "Los mundos tecnológicamente generados al situar al mismo frente a otros también sitúan al mismo en una relación con su propia identidad".<sup>193</sup> Sánchez destaca como la identidad se disgrega en otras identidades que el individuo puede cambiar constantemente debido a la oferta de disfraces que existe en la cultura<sup>194</sup>, aunque es importante mencionar que esta identidad virtual es una dimensión de la identidad y no una identidad distinta, pese a que sea desmontable; sigue conteniendo huellas de pertenencia cultural o un reconocimiento personal.

193. José Alberto Sánchez Martínez. "La comunicación sin cuerpo: Identidad y virtualidad." *Rev. mex. cienc. polít. soc.* vol.52, n.209, (2010), 37-52. 39.

194. Sánchez, "La comunicación sin cuerpo;" 40.

195. Murray, "Toward a Cultural Theory of," 187.

Con respecto a esta oferta de identidades, Murray plantea:

"Se podría argumentar que los juegos digitales se están convirtiendo en el asimilador de todas las formas anteriores de cultura mediática. Permiten a los jugadores enfrentarse a personajes de literatura fantástica impresa o películas populares. Incorporan caracterización cinematográfica, iluminación, ángulos de cámara e incluso permiten a los jugadores hacer sus propias películas dentro del entorno del juego (un nuevo formato narrativo llamado machinima). Incluyen música, diseño gráfico y diálogo, y hacen un amplio uso de géneros narrativos como la aventura, el romance, los gánsteres y los superhéroes y están asimilando rápidamente otros formatos de nuevos medios como tableros de anuncios, salas de chat y periódicos del juego y estaciones de radio".<sup>195</sup>

Para Murray, el videojuego y las identidades disponibles en estos son un producto de los avances tecnológicos. Cada vez existen menos limitaciones y aumenta la capacidad de representar de la virtualidad. "Este dramático aumento en el poder de representación, la variedad formal y el impacto social de los juegos aumenta la importancia de comprender qué son los juegos y por qué nos atrae jugarlos".<sup>196</sup> Y si bien el videojuego dentro de esta realidad virtual es importante, no se puede disgregar la importancia y valor de otras redes digitales, como las redes sociales o foros en línea que implican otra nueva dimensión de la identidad en la inmaterialidad y virtualidad, como lo relativo al *fake-famous*, la irrealdad, la simulación, la ficción o el espectáculo.

196. Murray, "Toward a Cultural Theory of," 187.



Concluyendo, en la iteración de *r/place* del año 2022 en sus últimos momentos, los usuarios solo podían colocar píxeles blancos y ver como una obra de arte colaborativa de colores vibrantes que causó tanto caos entre las comunidades simplemente se transformó nuevamente en un lienzo en blanco. El usuario u/SmittyBS42 en el hilo de término de *r/place* comentó:

*“Al final de todo, el vacío regresó, ahora blanco como nieve caída. Barrió el Gran Lienzo, consumiendo todo a su paso.*

*En la destrucción, hubo un caos absoluto. En el vacío que siguió, había un orden absoluto. Ambos encontraron la armonía, al final, y todo quedó en calma. Silencioso. En paz, para siempre.*

*Batallas pasadas, alianzas forjadas, la interminable lucha del orden y el caos, todo perdido en el tiempo, como pasos en la nieve.*

*Así termina El Gran Lienzo”*<sup>197</sup>

Este tipo de narrativas eran muy comunes al momento que terminara *r/place* [y muy comunes en la conclusión de eventos en línea, finales de series, cómics, manga, juegos que cierran para siempre, etc], debido a que es y fue una experiencia inolvidable para los participantes. Por un lado, está la naturaleza colaborativa que se demuestra en la unión de comunidades para su sobrevivencia y representación. Por otro, está la búsqueda de los seres humanos de ratificar su existencia y compartir su identidad, sea esto simplemente a través de un píxel en el internet (Ver figura 13).

197. - "Place has ended", Reddit, [Online], 2022, Disponible en: [https://www.reddit.com/r/place/comments/twhfmh/place\\_has\\_ended/i3fcczn/?context=3](https://www.reddit.com/r/place/comments/twhfmh/place_has_ended/i3fcczn/?context=3)



Figura 13, Ejemplo colaboración en *r/place* por mi comunidad, 2022.

## 2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Existe la posibilidad de abordar los Game Jams como instancias de co-creación, en donde se desarrolle el carácter participativo y colectivo de las nuevas formas de diseño en el ámbito de los videojuegos?

## 3. HIPÓTESIS DE TRABAJO

Las instancias de Game Jams posibilitan nuevas metodologías participativas en cuanto a creación colectiva, trabajo colaborativo y diseño participativo en diseño desde el ámbito de los nuevos medios y el desarrollo de videojuegos.

## 4. OBJETIVOS

### 4.1 GENERAL.

Proponer los Game Jams como instancias de co-creación donde se desarrolle el carácter participativo y colectivo de las nuevas formas de diseño en el ámbito de los videojuegos.

### 4.2 ESPECÍFICOS.

-Crear y registrar instancias de Game Jams donde se realicen videojuegos y participen integrantes de la escena local de desarrolladores.

-Analizar cómo se relacionan y desarrollan los distintos actores sociales y comunidades en estas instancias de co-creación.

-Evaluar y demostrar en la práctica los Game Jams como experiencias sociales que permiten la co-creación, el diseño participativo y el crear de forma comunitaria.

-Proponer a la "Comunidad de Experimentación y Desarrollo de Videojuegos FAU UChile" como una entidad dentro de la facultad por y para los interesados en el ámbito de los juegos.

## 5. METODOLOGÍA

El proyecto tendrá un enfoque participativo aplicado con énfasis cualitativo y de investigación-acción. Primero en los usos creativos de conocimientos ya existentes y al mismo tiempo la búsqueda de nuevo conocimiento y metodologías dentro de las discusiones, teorías y narrativas en torno al hacer juego/videojuegos de la mano de las comunidades de creadores e interesados en realizar un aporte en el área. Segundo el proyecto tiene un claro énfasis en la participación y la experimentación de los actores sociales involucrados.

Se llevará a cabo a través de encuentros denominados “FAU Game Jams”, “FAU JAMs” o variantes de ellas, que se realizarán al menos en tres instancias durante el resto del segundo semestre del año 2022 en dependencias de la Universidad de Chile u otras facultades/espacios que se permitan en el desarrollo del proyecto. Cada Game Jam tendrá una temática, reglas, tiempo y objetivos característicos. Al momento de la entrega de este informe se considera la temática 1: Nostalgia y la temática 2: Dinosaurios.

### 5.1 ACTORES, REDES Y ESTRATEGIAS

Considerando que el proyecto tiene un carácter social, es necesario reconocer y construir redes y estrategias de trabajo entre las comunidades, grupos o actores influyentes en el espacio local. Al respecto podemos señalar como uno de los actores principales a la [Asociación Gremial Chilena de Empresas de Desarrollo de Videojuegos](#) o [VGChile](#), quienes organizan y apoyan la mayor cantidad de eventos e instancias alrededor de los videojuegos en el país. [Fue creada para promover y apoyar la industria del desarrollo de videojuegos y tiene como objetivo conectar a las compañías de desarrollo local con el mercado global y colaborar con actores públicos y privados relevantes relacionados con la industria.](#) Por otro lado, esta [GAMEDEV PLANET](#), comunidad que organiza reuniones mensuales en torno a los videojuegos y busca crear conexiones profesionales en la industria. En estas reuniones/curatorias/charlas se tiende a tratar un tema en específico y luego a presentar demos y prototipos de proyectos en curso. En un espacio más académico podemos encontrar las comunidades [GAMEDEV Comunidad UC](#) y [VGDev UCHILE](#), ambas consideradas espacios estudiantiles de desarrollo de videojuegos, aunque la comunidad de la Universidad Católica es mucho más activa en la organización de eventos.

No podemos ignorar el aporte que nace desde lo global, como serían el **GLOBAL GAME JAM**, evento anual que se lleva a cabo en enero y donde los participantes trabajan simultáneamente en todo el mundo, y **LUDUM DARE**, considerado el “Game Jam original para todos”. Ambas son las instancias de creación más grandes y con mayor participación a nivel internacional. También encontramos el **GMTK Game Jam** la cual es una maratón anual de creación de juegos. Uno de sus objetivos es intentar que su juego aparezca en Game Maker’s Toolkit, importante canal y comunidad de Youtube centrada en el diseño, desarrollo y cultura de los videojuegos. Además podemos encontrar el **Weekly Game Jam**, un desafío semanal de creación de juegos en una semana, sin estrés. Dentro de la plataforma **Indie Game Jams** se pueden ver simultáneamente los game jams tanto grandes o pequeños que están ocurriendo en el mundo al mismo tiempo (Ver figura 14).

Si bien nos centramos en lo local para establecer redes y estrategias, tomamos de todas formas los aportes del ámbito global que nos ayuden a establecer conexiones y redes con estos gremios y comunidades, permitiendo así facilitar y reforzar el trabajo.

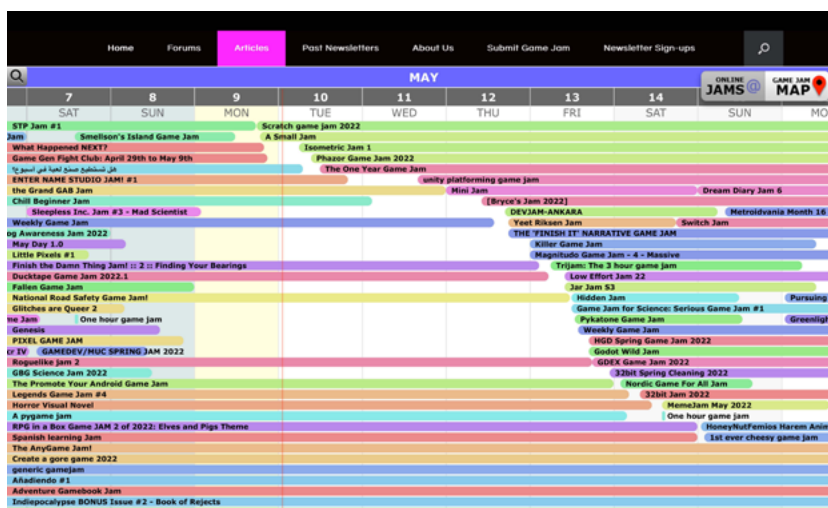


Figura 14, Indie Game Jam plataforma, 2022.



Figura 15, Mapa de actores locales y globales.

## 6. PLAN DE ACCIÓN

#	ETAPAS	ACTIVIDADES	TAREAS
1	INICIO DISCUSIÓN TEÓRICA	BÚSQUEDA DE BIBLIOGRAFÍA	1. Consulta de fuentes y registros académicos o informales previos
		LECTURAS Y REDACCIÓN ACERCAMIENTO A TEMÁTICA	2. Análisis de fuentes consultadas y seleccionadas para el desarrollo de un marco teórico, estado del arte, fundamentos, discusión bibliográfica, revisiones del primer acercamiento a la discusión
2	CONTINUACIÓN DISCUSIÓN TEÓRICA	CONCLUIR Y CONSOLIDAR ASPECTOS TEÓRICOS PROYECTO	3. Continuación del trabajo ya realizado, consolidando partes teóricas del proyecto de acuerdo a revisiones y comentarios. Concluir y consolidar aspectos teóricos
3	PREPARACIÓN Y COORDINACIÓN CON ACTORES CLAVES	RECONOCER ACTORES CLAVES	4. Reconocer Actores Claves para encuentros (VGCHILE, GDPLANET, VGComUC, VGUChile, etc)
		GESTIÓN DE ENCUENTROS CON EXPERTOS Y ORGANIZACIONES	5. Coordinación de encuentros c/ Actores Claves y planificación de actividades
		REGISTRO	6. Registro
4	EXPERIMENTACIÓN	CASO DE ESTUDIO Y EXPERIMENTACIÓN DESARROLLO INDEPENDIENTE	7. Investigaciones del campo creativo del desarrollo de videojuegos y proyecto Ansilisis
5	GESTIÓN	GESTIÓN DE ESPACIOS CON ADMINISTRATIVOS	8. Gestión de espacios con autoridades de Bloque A en caso de usar FAU o con quien corresponda.
6	DESARROLLO PROYECTO FAU JAMS	MATERIAL GRÁFICO	9. Preparación de material gráfico, (Afiches, post redes sociales, audiovisuales, etc) para la promoción de los eventos.
		DIFUSIÓN Y PROMOCIÓN EVENTOS	10. Promocionar activamente los eventos por redes sociales y espacios ganados con los actores claves.
		REALIZACIÓN	11. Realización de los Game Jams
7	CATASTRO	REGISTRO EVENTOS	12. Registrar los esfuerzos y resultados realizados en las instancias de Game Jams
8	EVALUACIÓN	EVALUACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS REALIZADAS	13 Observar cómo se relacionan y desarrollan los distintos actores sociales y comunidades en las instancias de creación.
			14. Reconocer en la práctica los Game Jams como experiencias sociales que permiten metodologías participativas de diseño.
9	RECOPILOCIÓN Y CIERRE	CONTINUACIÓN DESARROLLO INFORME	15. Trabajo de construcción de informe.
		FINALIZACIÓN DESARROLLO INFORME	16. ENTREGA Y DEFENSA

SEMANAS SEGUNDO SEMESTRE 2022

SEMANAS | PRIMER SEMESTRE 2023

AGO				SEP				OCT				NOV				DIC				ENE				FEB				MAR				ABR								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36					
Red	Red			Red								Red															Red													
Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red					Red															Red													
Red																																								
		Red						Red	Red				Red		Red		Red	Red									Red													
Red	Red																																							
							Red							Red		Red																								
Grey	Green			Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey					Green		Green	Green	Green	Green	Green	Green																			
											Grey						Green								Green															
												Red							Red						Red			Red												
												Red	Red						Red	Red					Red	Red														
													Red												Red				Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
														Red											Red					Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red



= FAU JAM #1



= FAU JAM #2



= GLOBAL GAME JAM 2023

# 7. CASO DE ESTUDIO Y EXPERIMENTACIÓN

198. Jesse Schell. *The Art of Game Design*. (Burlington: Morgan Kaufman, 2008) 1.

## 7.1 Descripción

El diseñador de juegos Jesse Schell en su libro “El arte del diseño de juegos”, explica que cuando aspirantes y futuros diseñadores le preguntan ¿Cómo te conviertes en diseñador de juegos?, el dice que la respuesta es simple: “Diseña juegos. ¡Empieza ahora! ¡No esperes! ¡Ni siquiera termines esta conversación! ¡Solo empieza a diseñar! ¡Hazlo! ¡Ahora!”.<sup>198</sup> Junto con lo que dice Schell y bajo la idea de Frida Diaz de que aprender y hacer son acciones inseparables, y que por ende se aprende a hacer los juegos haciéndolos, se plantea una etapa inicial de experimentación de desarrollo independiente para adentrarse y empaparse de todo lo que conlleva entrar al campo creativo del desarrollo de videojuegos. Para esto se hizo una primera investigación simple de software y motores de desarrollo, plataformas o sitios donde publicar videojuegos y hacer game jams, una observación del desarrollo de videojuegos desde el diseño, un estudio de antecedentes de game jams pasadas y experiencias similares en Chile y por último el proceso de un pequeño proyecto como primer videojuego del estudiante.

## 7.2 Desarrollo

### 7.2.1 Investigación software y engines



Figura 16, Unity, 2021.

Unity es un motor de juegos multiplataforma desarrollado por Unity Technologies, anunciado y lanzado por primera vez en junio de 2005 en la Conferencia Mundial de Desarrolladores de Apple como un motor de juegos de Mac OS X. Desde entonces, el motor se ha ampliado gradualmente a una variedad de plataformas de escritorio, móviles, consolas y realidad virtual. Es particularmente popular para el desarrollo de juegos móviles para iOS y Android, se considera fácil de usar para desarrolladores principiantes y es muy popular para el desarrollo de juegos independientes. Se puede utilizar para crear juegos tridimensionales 3D y bidimensionales 2D, así como simulaciones interactivas y otras experiencias. El motor ha sido adoptado por industrias ajenas a los videojuegos, como cine, automoción, arquitectura, ingeniería, construcción.<sup>199</sup>

199. Marie Dealessandri, “What is the best game engine: is Unity right for you?”. *GamesIndustry.biz* [Online], Enero 16, 2020. Disponible en: <https://www.gamesindustry.biz/what-is-the-best-game-engine-is-unity-the-right-game-engine-for-you>





Figura 17, Unreal Engine, 2020.

Unreal Engine es un motor de juego creado por la compañía Epic Games, mostrado inicialmente en el shooter<sup>200</sup> en primera persona Unreal en 1998. Aunque se desarrolló principalmente para los shooters en primera persona, se ha utilizado con éxito en una variedad de otros géneros, incluyendo videojuegos de sigilo, lucha, MMORPG y otro tipos de RPG.<sup>201</sup> Con su código escrito en C++<sup>202</sup>, Unreal Engine presenta un alto grado de portabilidad y es una herramienta utilizada actualmente por muchos desarrolladores de juegos. Junto a Unity, Unreal Engine son los motores de desarrollo más usados en el mundo.<sup>203</sup>



Figura 18, Construct 3, 2014.

Construct es un motor de videojuegos 2D basado en HTML5<sup>204</sup> desarrollado por Scirra Ltd. Está dirigido principalmente a no programadores, lo que permite la creación rápida de juegos a través de la programación visual. Es reconocido como el motor de juego más fácil y poderoso que existe.<sup>205</sup> Lanzado por primera vez como un motor de juego para Microsoft Windows con programación Python el 27 de octubre de 2007, luego se convirtió en software propietario con Construct 2, además cambió su tecnología para agregar compatibilidad con JavaScript<sup>206</sup> y HTML5.

200. Shooter o Juegos de disparos son los cuales los jugadores usualmente usan armas de rango para participar en la acción, que tiende a tener lugar a distancia y con una perspectiva de primera o tercera persona.

201. Los RPGs o juegos de rol toman inspiración en su modo de juego de los clásicos juegos de mesa como calabozos y dragones. La mayoría de estos juegos colocan al jugador en el papel de un personaje que crece en cuanto a fuerza y experiencia a lo largo de la historia y juego. Los MMORPGs o juegos de rol masivos multijugador presenta los objetivos habituales de los juegos de rol de fortalecer el personaje del jugador, pero involucra a cientos de jugadores que interactúan entre sí en el mismo mundo persistente en tiempo real.

202. C++ es un lenguaje de programación de computadoras. Con el los programadores pueden crear cualquier tipo de programa (por ejemplo, un juego, una base de datos personalizada o un reproductor de video).

203. -. "What Are the Best Game Engines?", [Online], 2023. Disponible en: <https://www.perforce.com/blog/vcs/most-popular-game-engines>

204. HTML5 por su parte es un estándar que sirve como referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web, define una estructura básica y un código para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, vídeos, juegos, entre otros

205. SCIRRA LTD, Construct 3. [Online], 2023. Disponible en: <https://www.construct.net/en>

206. JavaScript es un lenguaje de programación que los desarrolladores utilizan para hacer páginas web interactivas.



Figura 19, Godot Engine, 2015.

207. La licencia MIT es una licencia de software que se origina en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), son licencias libres de copias, "permisivas", correspondiente a software de código abierto. Te permiten hacer lo que quieras con el software (por ejemplo, modificar, redistribuir) con la condición de que las redistribuciones incluyan la misma licencia

208. Nestor Gomez, "Godot Engine, el Motor de Videojuegos Open Source más completo". headsem.com [Online], Septiembre 15, 2017. Disponible en: <https://www.gamesindustry.biz/what-is-the-best-game-engine-is-unity-the-right-game-engine-for-you>

209. Davic Vinciguerra y Andrew Howell. The GameMaker Standard. (New York, RCR Press, 2015).1-2

210. RPG Maker, Wikipedia. [Online], 2022. Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/RPG\\_Maker](https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker)

Godot es un motor de juegos multiplataforma, gratuito y de código abierto lanzado bajo la licencia MIT.<sup>207</sup> Inicialmente fue desarrollado por los desarrolladores de software argentinos Juan Linietsky y Ariel Manzur para varias empresas en América Latina antes de su lanzamiento público. El entorno de desarrollo se ejecuta en varios sistemas operativos, incluidos Linux, macOS y Windows. Está diseñado para crear juegos tanto en 2D como en 3D destinados a PC, dispositivos móviles y plataformas web, y también se puede utilizar para desarrollar software que no sea de juegos.<sup>208</sup>



Figura 20, GameMaker Studio 2, 2022.

GameMaker es un motor de creación de videojuegos multiplataforma y multigénero utilizando un lenguaje de programación visual personalizado de arrastrar y soltar o un lenguaje de secuencias de comandos conocido como Game Maker Language, fue creada originalmente por el profesor Mark Overmars en el lenguaje de programación Delphi, y orientado a usuarios novatos o con pocas nociones de programación.<sup>209</sup> Las versiones recientes del software también se enfocan en atraer a los desarrolladores avanzados.

RPG Maker es una serie de programas para el desarrollo de videojuegos de rol (RPG). La serie RPG Maker se lanzó originalmente principalmente en Japón, pero la gente comenzó a traducir y lanzar el software ilegalmente en China, Taiwán, Corea del Sur, Rusia y América del Norte con RPG Maker 2000 y RPG Maker 2003. La mayoría de los motores posteriores se han traducido oficialmente.<sup>210</sup>



Figura 21, Twine, 2022.

Twine es una herramienta de software libre y código abierto creada por Chris Klimas para crear y contar historias interactivas y no lineales basadas en texto.<sup>211</sup>

Dentro de la industria muchos estudios AAA<sup>212</sup> toman el desarrollo de motores de juegos en sus propias manos y crean sus herramientas propias. En algunos casos, los estudios usarán sus propios motores para la mayoría de títulos exclusivos o proyectos que representan a su marca y utilizarán otros como Unity o Unreal para otros proyectos. Por ejemplo, Nintendo utiliza su propio motor de videojuegos. Pero Nintendo Switch es compatible con Unreal Engine y Unity para permitir que los desarrolladores externos transfieran sus juegos.<sup>213</sup>

De esta pequeña investigación inicial resaltan los motores de desarrollo de programación visual, Construct y GameMaker en cuanto a su posible facilidad de uso. Además Twine y Godot resultan interesantes alternativas por su característica de ser software libre y de código abierto. Por último, mencionar que Godot es el motor de desarrollo enseñado en la Facultad de Ciencias, Físicas y Matemáticas en los ramos de Taller de Videojuegos instruidos por el profesor Elias Zelada.

211. Twine. [Online], 2023. Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/RPG\\_Maker](https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker)  
<https://twinery.org/>

212. El término "Juegos AAA" o juegos triple A hace referencia a una clasificación utilizada dentro de la industria de los videojuegos para referirse a juegos de alto perfil y alto presupuesto que normalmente son producidos y distribuidos por editores grandes y conocidos (Estudios AAA).

213. -. "What Are the Best Game Engines?", [Online], 2023. Disponible en: <https://www.perforce.com/blog/vcs/most-popular-game-engines>

## 7.2.2 Investigacion plataformas y sitios



Figura 22, itch.io, 2013.

Itch.io parte como un mercado abierto para creadores digitales independientes con un enfoque en videojuegos independientes. Lanzada en marzo de 2013 por Leaf Corcoran, es una plataforma que permite a cualquier persona vender el contenido que ha creado. Actualmente es un sitio web para que los usuarios alojen, vendan, compartan y descarguen juegos independientes además de permitir a los usuarios organizar jams de juegos, Game Off y GMTK Game Jam se han alojado en Itch.io. Desde abril del 2022 itch.io alberga más de 500.000 juegos y elementos como assets, libros electrónicos, música, etc.<sup>214</sup>

214. ABOUT, itch.io. [Online], 2022. Disponible en: <https://itch.io/docs/general/about>

Debido a la cantidad de libertad que los desarrolladores tienen en itch.io es ampliamente considerado como una buena manera para que los nuevos desarrolladores de videojuegos practiquen la creación de juegos y comiencen a ganar dinero con ellos. Los game jams de itch.io también se consideran una forma para que los nuevos desarrolladores obtengan publicidad y mejoren sus habilidades de desarrollo de juegos.



Figura 23, GameJolt 2015.

215. ABOUT, Gamejolt. [Online], 2022. Disponible en: <https://gamejolt.com/about>

Game jolt es una plataforma de red social para videojuegos, jugadores y creadores de contenido, fundada por Yaprak y David DeCarmine. Los usuarios comparten contenido interactivo a través de una variedad de formatos que incluyen imágenes, videos, transmisiones en vivo, salas de chat y eventos virtuales.<sup>215</sup>

Al igual que itch.io, Game Jolt permite vender videojuegos y organizar regularmente Game Jams donde se alienta a los participantes a desarrollar juegos para tener la oportunidad de ganar premios. Su primera jam se realizo en 2009.

Dentro de las principales plataformas para vender videojuegos, por medianas y grandes empresas podemos considerar a cinco:



Figura 24, GOG.com, 2014.

GOG o Good Old Games es una plataforma de distribución digital de videojuegos y películas, un cliente de juegos opcional que le brinda libertad de elección y una comunidad activa de jugadores subsidiada por CD Projekt. Publicar en esta plataforma es gratuito.<sup>216</sup>

Según sus creadores GOG nació de un amor profundamente arraigado por los juegos, la máxima preocupación por los clientes y la creencia de que el usuario debe ser dueño de las cosas que compra, por esto GOG ofrece videojuegos sin DRM.<sup>217</sup>



Figura 25, Epic Games, 2015.

Epic Games es una tienda de videojuegos digitales para Windows y macOS, operada por Epic Games. Se lanzó en diciembre de 2018 como sitio web y como cliente independiente, de los cuales el último es necesario para descargar y jugar juegos. Ingresó al mercado de distribución después del éxito de Fortnite, que distribuyó por sus propios canales a los usuarios en sistemas Windows y macOS en lugar de otras plataformas. El cliente proporciona un catálogo, gestión de listas de amigos, emparejamiento y otras funciones. Epic Games tiene planes adicionales para expandir el conjunto de funciones de la tienda, pero no planea agregar tantas funciones como otras plataformas de distribución digital, como foros de discusión o reseñas de usuarios, sino que utiliza las plataformas de redes sociales existentes para respaldarlas.

216. ABOUT GOG. [Online], 2022. Disponible en: [https://www.gog.com/about\\_gog](https://www.gog.com/about_gog)

217. La gestión de derechos digitales (DRM) es una forma de proteger los derechos de autor de los medios digitales. Esto incluye el uso de tecnología que limita la copia y venta de obras y software protegidos por derechos de autor, como si fuera a grabar un juego en un CD para compartirlo o venderlo.

218. Jay Pewters. "Epic explains how it spends millions of dollars on free games", The Verge. [Online] 2023. Disponible en: <https://www.theverge.com/2023/3/9/23630846/epic-games-store-free-weekly-giveaways-2023>

El costo para publicar en este sitio es de \$100 dólares y como estrategia Epic atrajo a los desarrolladores ofreciéndoles acuerdos de exclusividad de tiempo para publicar en la tienda, a cambio de ingresos mínimos garantizados, incluso si Epic tuvo pérdidas en los juegos de bajo rendimiento. Epic también ofreció a los usuarios uno o dos juegos gratis cada semana durante los dos primeros años de su funcionamiento para ayudar a atraer a los usuarios.<sup>218</sup>



Figura 26, Steam, 2015.

219. Steam (Service), Wikipedia. [Online] Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Steam\\_\(service\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Steam_(service))

220. ABOUT, Steam. [Online]. Disponible en: <https://store.steampowered.com/about/>

Steam es un servicio de distribución digital de videojuegos y una tienda de la empresa Valve. Se lanzó como un cliente de software en septiembre de 2003 para ser una forma de que Valve proporcionara actualizaciones automáticas para sus juegos y se amplió para distribuir títulos de editores de juegos de terceros a finales de 2005. Steam ofrece varias funciones, como gestión de derechos digitales (DRM), emparejamiento de servidores de juegos, medidas anti trampas, redes sociales y servicios de transmisión de juegos. Los usuarios reciben actualizaciones automáticas del juego, almacenamiento en la nube para el progreso del juego y funciones comunitarias como mensajería directa, chats en el juego y un mercado comunitario.<sup>219</sup>

Este servicio es la mayor plataforma de distribución digital para juegos de PC, ya que Steam tiene más de 50.000 juegos en 2023 con más de 132 millones de usuarios activos mensuales y infinitas comunidades activas en foros y creación de contenido para los mismos juegos. Steam es el destino definitivo para jugar, debatir y crear juegos.<sup>220</sup>



Figura 27, App Store, 2017.

La App Store es un mercado de aplicaciones desarrollado y mantenido por Apple Inc. Principalmente para aplicaciones móviles en sus sistemas operativos iOS y iPadOS. La tienda permite a los usuarios navegar y descargar aplicaciones.

Se abrió el 10 de julio de 2008, con 500 aplicaciones iniciales disponibles. La cantidad de aplicaciones alcanzó un máximo de alrededor de 2,2 millones en 2017, pero disminuyó ligeramente en los años siguientes cuando Apple inició un proceso para eliminar aplicaciones antiguas o de 32 bits. A partir de 2021, la tienda cuenta con más de 1,8 millones de aplicaciones.<sup>221</sup>

221. App Store (iOS/iPadOS), Wikipedia. [Online] Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/App\\_Store\\_\(iOS/iPadOS\)](https://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_(iOS/iPadOS))



Figura 28, Google Play Store, 2016-2022.

Google Play, también conocido como Google Play Store y anteriormente Android Market, es un servicio de distribución digital operado y desarrollado por Google. Sirve como la tienda de aplicaciones oficial para dispositivos que se ejecutan en el sistema operativo Android y sus derivados. También ha funcionado como una tienda de medios digitales que ofrece juegos, música, libros, películas y programas de televisión. Tuvo más de 82 mil millones de descargas de aplicaciones en 2016 y más de 3,5 millones de aplicaciones publicadas en 2017, mientras que después de una purga de aplicaciones, volvió a tener más de 2.5 millones en 2023.<sup>222</sup> Ha sido objeto de múltiples problemas relacionados con la seguridad, en los que el software malicioso ha sido aprobado y cargado en la tienda y descargado por los usuarios, con diversos grados de gravedad.

222. -. "Number of Android apps on Google Play", AppBrain. [Online] Recuperado el 19 de Marzo de 2023. Disponible en: <https://www.appbrain.com/stats/number-of-android-apps>

223. State of the Game Industry 2022, GDC. [Online]. Disponible en: <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2022>

Junto a la App Store, Google Play podrían ser considerados los servicios de distribución de videojuegos más grandes del mundo, aunque también es necesario considerar que gran parte de su catálogo corresponde a aplicaciones. En la GDC o la Conferencia de Desarrolladores de Juegos de 2022, se realizó un estado de la industria de los juegos (Ver Figura 29) en donde los desarrolladores que estaban trabajando para las plataformas de Android y Apple corresponden al 30% respectivamente y se notaba una baja dramática considerando que el 2013 el desarrollo para móviles equivalía a un 55%. Actualmente, el desarrollo para PC es el favorito de la casa con un 63% de los desarrolladores trabajando en títulos para esta plataforma.<sup>223</sup>

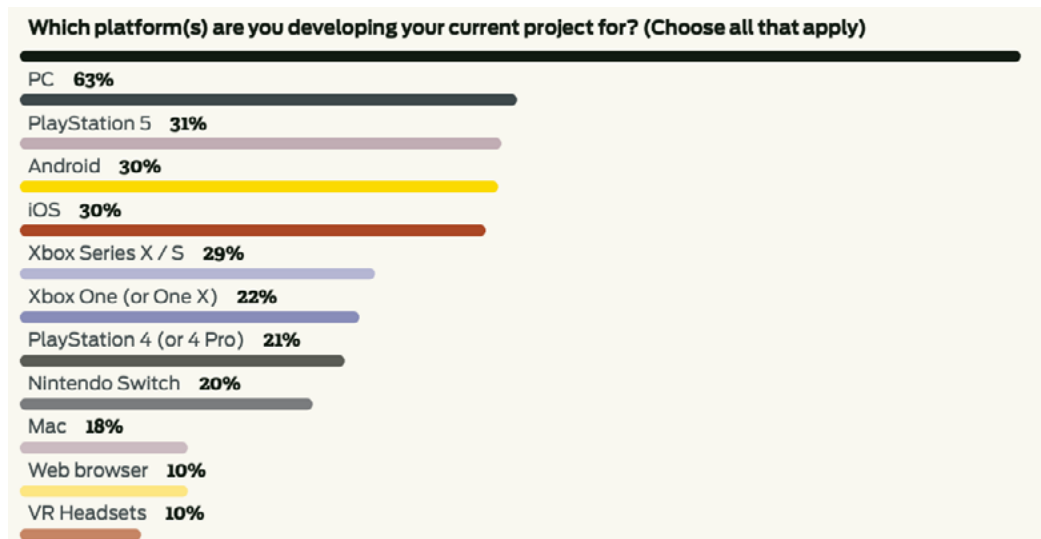


Figura 29, State of the Game Industry, 2022.

De este pequeño estado del arte en cuanto a plataformas y sitios de distribución podemos destacar itch.io como un sitio perfecto para la realización de las Game Jams del proyecto, ya que permite una interfaz simple y de fácil acceso para alojar estas actividades, con la opción de generar algunas piezas gráficas específicas para personalizar el sitio de la Jam en la web. Game Jolt es descartado ya que actualmente la función de Jams no es intuitiva ni fácil de usar y solo está disponible el foro de su página para promocionarlas.



### 7.2.3 Desarrollo de videojuegos desde la disciplina del Diseño

Jesse Schell dice que: “Los diseñadores de todo tipo de entretenimiento (libros, películas, obras de teatro, música, juegos mecánicos, todo) tienen que enfrentarse al mismo problema: ¿cómo se puede crear algo que genere cierta experiencia cuando una persona interactúa con él?”.<sup>224</sup> El videojuego, así como cualquier obra cultural creada por los humanos, sea un fanzine, una película, una pintura, una canción, lo que sea, busca presentar una visión de mundo, pero el videojuego no es solo una obra cultural como las ya mencionadas, un videojuego es una obra cultural audiovisual interactiva que permite visualizar, escuchar, comprender e interactuar tanto con un medio como con otros.

De la forma más básica posible podemos representar un videojuego como un baile entre la visualidad, el sonido, una narrativa y la interacción con un medio o usuario (Figura 31).

Cuando hablamos de visualidad, nos referimos a todos los elementos gráficos, visuales [valga la redundancia], línea editorial, etc, que permiten diferenciar a una obra de las demás. En el caso de los videojuegos, podríamos mencionar un estilo, línea gráfica o dirección de arte característica que influye en el tipo de personajes, arte conceptual, escenarios y el mundo que se presenta. En el ámbito sonoro podemos considerar la música, bandas sonoras, efectos de sonido e incluso diálogos y su representación a través de la actuación de voz. En el tercer elemento relacionado a lo narrativo, nos referiremos a los mitos, leyendas, tradiciones, historias y analogías que tienden a ser representadas en los medios y que le dan una profundidad y significado a lo que estamos jugando. Si nos quedamos hasta este punto podríamos considerar los mismos elementos para una obra audiovisual como sería una película, documental o cortometraje, pero como ya se explico anteriormente, un videojuego es interactivo.

La interactividad es lo que diferencia al videojuego de cualquier otro medio y permite la inmersión de los actores dentro de él. Esta se ve reflejada en cómo se juega, a través de qué dispositivos, con quienes jugamos, si son individuales o en grupo, y como la confluencia de todos los elementos anteriores del diagrama tiene una relación con la persona que juega. Es en estos cuatro ámbitos donde se pueden ver los mayores impactos que puede

224. Jesse Schell. *The Art of Game Design*. (Burlington: Morgan Kaufman, 2008) 11.

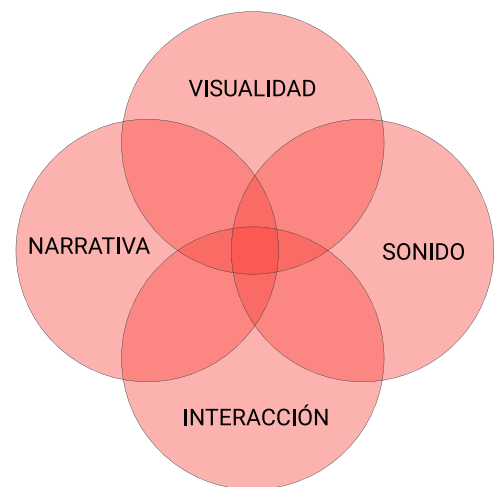


Figura 30. VISUALIDAD, SONIDO, NARRATIVA, INTERACCIÓN, 2022.

225. Michel Chion. *La Audiovision*. (Barcelona: Ediciones Paidós, 1993) 18.

tener el diseñador en el desarrollo de videojuegos. Michel Chion en su libro *la Audiovisión* explica algo similar, en que las relaciones entre el sonido y la imagen como en las películas sonoras, los videoclips o los programas de televisión no se ven sino que se "audioven". En otras palabras, los objetos audiovisuales dan lugar a una percepción específica, la audiovisión, que funciona esencialmente por proyección y contaminación recíproca de lo oído sobre lo visto, o bien la ausencia de este. Para el autor, la audiovisión es, en el sentido técnico de la palabra, un ilusionismo.<sup>225</sup> Si la audiovisión es una ilusión y se audio-ve, a lo que llamamos videojuego es algo-más que una ilusión y se audio-vive, esta audio-vivencia también puede ser entendida como una experiencia que involucra los 4 ámbitos anteriormente descritos.

226. Jesse Schell. *The Art of Game Design*. (Burlington: Morgan Kaufman, 2008) 10.

Cada uno de estos elementos lleva consigo una interacción con los otros; pueden existir por separado pero se complementan mutuamente. Si bien la labor del diseñador estará mayoritariamente presente en los ámbitos visuales e interactivos debido a que son los espacios en que se tienen herramientas para ayudar, cada uno de los elementos del esquema interactúa con el otro de forma que los avances y decisiones en estilo gráfico pueden afectar los desarrollos de la historia, los elementos musicales o mecánicos y viceversa, influyendo en cómo se vive la experiencia como tal. Schell explica que:

"En última instancia, a un diseñador de juegos no le importan los juegos. Los juegos son simplemente medios para un fin. Por sí solos, los juegos son sólo artefactos: montones de cartón, o bolsas de bits. Los juegos no valen nada a menos que la gente los juegue. ¿Por qué es esto? ¿Qué magia sucede cuando se juegan juegos? Cuando las personas juegan, tienen una experiencia. Esta es la experiencia que le preocupa al diseñador. Sin la experiencia, el juego no vale nada".<sup>226</sup>

Para que podamos hablar de videojuegos y entendernos, estas obras deben ser experimentadas. Schell menciona que hay ciertos sentimientos: "(...) de elección, sentimientos de libertad, sentimientos de responsabilidad, sentimientos de logro, sentimientos de amistad, y muchos otros, que solo las experiencias basadas en juegos parecen ofrecer. Es por eso que nos tomamos todas las molestias para generar experiencias que no se pueden tener de otra manera".<sup>227</sup> Los videojuegos permiten experimentar cómo se siente estar perdido en el espacio, bajo la oscuridad máxima, mientras se observa como lentamente el oxígeno se acaba y derrepente el sol estalla y devorar todo a sus pasos. Que haría el jugador si despertara 100 años después de una gran guerra, sus compañeros han muerto pero le han dejado un mensaje con sus recuerdos más preciados. Cómo se siente una rata de laboratorio, y lentamente descubrir el misterio de qué le pasó a todos los demás seres humanos y encontrar una salida.

227. Jesse Schell. *The Art of Game Design*. (Burlington: Morgan Kaufman, 2008) 12.

Los juegos permiten ponerse en los pies de los últimos sobrevivientes de un brote mortal de hongos mutantes que convierte a los humanos en monstruosas criaturas y la única cura está en la experimentación con una niña que nos ha acompañado todo el viaje y podríamos considerar una hija. Nos permiten experimentar el sentimiento una vez que se supera esa parte del juego que nos odia, donde se hacen cosas y pensamos 'realmente acabo de hacer esto'. Cómo serán las ciudades en 50 o 100 años más con el estado climático en que vivimos hoy en día, nos permiten preguntarnos ¿cómo será el futuro?. Esa emoción cuando es tarde, lo han vendido todo y entienden que es hora de decir adiós a les chicxs, amigos a los que se verá la noche siguiente, o extraños que desaparecerán para siempre, todos unidos bajo la misma música.

Podemos hablar de todas estas exploraciones narrativas que hay en estos casos, pero no es solo un tema literario, el que sienten las personas y el cómo ese sentir afecta su toma de decisiones son elementos que trabajan los diseñadores, y que se ven reforzados cuando se juntan las aristas de gráfica, narrativa, sonido y la interacción. Las verdaderas fronteras en los videojuegos no están en los gráficos o habilidades técnicas ni nada por el estilo, se trata de creatividad, arte y diseño. Los videojuegos son obras entretenidas, inmersivas y originales durante toda su duración, pero no es hasta el final que se logra apreciar la atención al detalle y como los creadores han apilado las piezas solo para derribarlas en una explosión emocional y luego golpearte con algo que solo los mejores videojuegos pueden ofrecer... una experiencia inolvidable.

227. SNOW. ZAPADA LÚDICA LATINOAMERICANA 2018. [Online] 2018. Disponible en: <https://www.pawa.cl/pawaramas-zapada-ludica-latinoamericana-2018-13-14-y-15-de-julio/>



Figura 31. Zapada lúdica latinoamericana, 2016.

228. Editions. WOMAN GAME JAM. [Online] 2022. Disponible en: <https://womengamejam.org/en/editions/>

## 7.3 Antecedentes y Referentes

### 7.3.1 Investigación Game Jams pasadas en Chile.

La Zapada lúdica latinoamericana es una maratón creativa de juegos de mesa al estilo Global Game Jam que tiende a realizarse durante 3 días seguidos de julio en simultáneo en Perú, Colombia, Bolivia, México, Paraguay y Chile, entre otros. La actividad busca que los participantes tengan la experiencia de trabajar en un breve período de tiempo sobre una idea, recorriendo de manera integral el diseño y desarrollo de un juego de mesa hasta su maquetado final.

Su nombre se debe a que “zapada”, en Argentina se refiere a una improvisación. El nombre y primera iteración del evento nacen en este país y este se ha conservado a nivel latinoamericano.<sup>227</sup>

La Woman Game Jam a diferencia de otras Game Jams, se centra en las mujeres cis, trans y no binarias (sin embargo esta abierta a todo público). Es un evento no competitivo, lo que crea un ambiente más cómodo y de apoyo para el aprendizaje, la creación de portafolios, el intercambio de experiencias entre las recién llegadas y veteranas de la industria y lo más importante, el fortalecimiento de la comunidad femenina de desarrollo de juegos. El WGJ está organizado por un grupo compuesto en su mayoría por mujeres, de diferentes edades, razas y creencias, unidas por una idea en común, cambiar el panorama de la industria del juego.

En Chile la WGJ ha sido organizada por el equipo de Margarita Pino, Chriss Vásquez y Javiera Sepulveda. Este evento ha crecido increíblemente desde su primera versión abarcando solo 16 participantes, 3 juegos y un país en 2018, hasta alcanzar 1000 participantes, 114 juegos y 14 países involucrados en 2020.<sup>228</sup>



Figura 32. Women Game Jam, 2021.

Game Jam + o GJ+ es un evento de creación de videojuegos de 48 horas. La actividad se realizó del 2 al 4 de agosto del 2019 en paralelo en más de 30 ciudades y donde cada sede tuvo 2 equipos ganadores. Estos equipos después de tres meses de desarrollo adicional con mentoría online de expertos internacionales se reunieron en Río de Janeiro para determinar cuál sería el gran juego independiente del mundo. Para 2022 GJ+ es realizado en más de 70 ciudades del mundo.<sup>229</sup>

229. ABOUT, GAMEJAMPLUS. [Online] 2022. Disponible en: <https://gamejamplus.com/>



Figura 33. Game Jam + Santiago, 2019.

This is: Chile Jam fue una actividad realizada el 2021 durante 1 semana desde el 20 al 26 de septiembre en la plataforma de itch.io organizada por PlayOnWorlds que es una iniciativa de creación de comunidad que une a todos los que contribuyen a la industria de los juegos, desde desarrolladores hasta editores, jugadores y talentos de esports, influencers, streamers, y más.<sup>230</sup>

230. This is: Chile Jam. Itch.io. [Online] 2021. Disponible en: <https://itch.io/jam/this-is-chile>

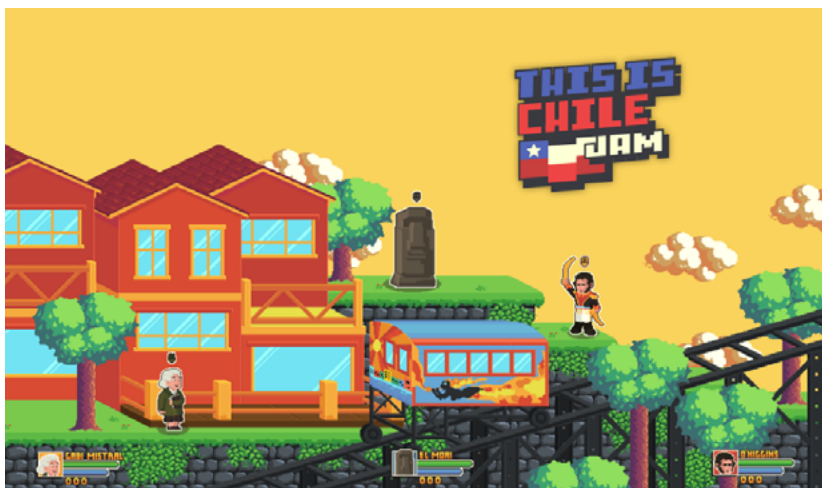


Figura 34. This is: Chile Jam, 2021.

231. Game jam y Torneos – Regional Cono Sur. [Online] 2021. Disponible en: <http://miramama.com.uy/2021/11/game-jam-cono-sur/>



Figura 35. Game Jam Regional Cono Sur, 2021.

Game Jam Regional Cono Sur 2021 fue un evento gratuito organizado por el Campus Creativo de la UNAB, Instituto Francés de Chile, Instituto Francés de Argentina, Embajada de Francia en Uruguay y Alianza Francesa de Asunción (Paraguay). Esta actividad es organizada en el marco de “Novembre Numérique”, la fiesta internacional de las culturas digitales creada en 2017 por el Instituto Francés. Fue realizada en 2021 entre el 12 al 14 de noviembre en un formato en línea a través de Discord, donde estudiantes, desarrolladores y empresas del Cono Sur se reunieron para desarrollar un videojuego en 3 días en equipos repartidos por países o con diferentes nacionalidades.<sup>231</sup>



Figura 36. Global Game Jam Santiago, 2022.

232. ABOUT, Global Game Jam. [Online] 2023. Disponible en: <https://globalgamejam.org/about>

La Global Game Jam (GGJ) es una actividad anual que generalmente se lleva a cabo la última semana de enero. Los participantes trabajan de forma simultánea a nivel mundial, se reúnen en torno a un tema y juego crean un juego digital o análogo.<sup>232</sup> En Chile la GGJ tiene distintas sedes; las principales en los últimos años han sido Santiago, Temuco y Valdivia, pero también se ha realizado en Viña del Mar, Talca y Osorno.

En Santiago se ha realizado desde al menos el 2014 en ARCOS y luego la mayoría de los años siguientes en el Campus San Joaquín de la PUC con una participación que ronda las 100 personas. La Global Game Jam es el evento de creación de juegos más grande del mundo.

Por último se analizó la Godot Wild Jam #40, fundada en septiembre de 2018 por Bakenshake. GWJ es un evento donde creas un juego desde cero en nueve días; nació del deseo de ver más juegos creados con Godot Engine.<sup>233</sup> La GWJ comienza el segundo fin de semana de cada mes y actualmente se ha convertido en el jam mensual más grande que usa Godot como motor para videojuegos, teniendo alrededor de 50 y 90 juegos por jam.



Figura 37. Godot Wild Jam, 2021.

Además de tener una temática secreta pero propuesta por su propia comunidad, esta jam se caracteriza por proporcionar 3 wildcards o comodines opcionales que corresponden a limitaciones para agregar un desafío único. El objetivo de Godot Wild Jam es fomentar un lugar de aprendizaje mientras se esfuerza por ser más inclusivo y diverso en la industria del juego. Al proporcionar dos fines de semana completos para trabajar en un proyecto, es más conveniente para personas con un trabajo, familia, etc.

De esta última observación, se rescatan los usos de temáticas o restricciones y las comunidades de Discord<sup>234</sup> para ordenar, informar y realizar la actividad de forma remota. Terminando en relación a cómo se llevan a cabo estas experiencias para sus participantes, generalmente en las jams los equipos o participantes pueden tomar tres caminos:

233. Godot Wild Jam #40. Itch.io. [Online] 2021. Disponible en: <https://itch.io/jam/godot-wild-jam-40>

234. Discord es una plataforma y aplicación de chat de voz, vídeo y texto que usan millones de personas en el mundo para hablar y pasar el rato con sus comunidades y amigos.

La gente usa Discord todos los días para hablar de muchas cosas, desde proyectos de arte y viajes familiares hasta tareas y apoyo para la salud mental. Es un hogar para comunidades de cualquier tamaño, pero es más utilizado por grupos pequeños y activos de personas que hablan regularmente.

Discord es una representación moderna de los foros de internet, solo que si estos no tuvieran una forma de ser almacenados y corriera el riesgo de ser borrado y perderse para siempre.

#### EL CAMINO DEL TRYHARD

- Necesitas tener experiencia previa en jams.
- Tu objetivo es producir el mejor juego posible con tus habilidades.
- Tu rol estará determinado por lo que sabes hacer mejor.

#### EL CAMINO DE LA DIVERSIÓN

- No se necesita experiencia previa.
- El objetivo es divertirse haciendo el juego/conociendo personas.
- No importa mucho la calidad del producto final.
- Generalmente tu rol está definido por una mezcla de lo que te gustaría hacer más lo que sabes hacer.

#### EL CAMINO DEL APRENDIZ

- No se necesita experiencia previa.
- El objetivo es aprender una habilidad nueva.
- No importa EN ABSOLUTO la calidad del producto final; puede que incluso no sea jugable.
- Tu rol generalmente involucra algo que está fuera de tu zona de confort (ej: eres artista, pero quieres programar).

Dependiendo de qué opción decidan seguir, esto definirá el nivel en cuanto a tecnicidad y pulido de un juego. Si bien las Game Jams son espacios seguros para aprender para participantes novatos o con poca experiencia, también son un espacio apropiado para que personas con mayor expertise trabajen conceptos nuevos o generen prototipos de ideas para las cuales en su espacio de trabajo no hay tiempo, dando paso a experiencias innovadoras y experimentales que mueven desde la creatividad a la industria.



# 8. ANSIOLISIS

## 8. ANSIOLISIS (experiencia desarrollo independiente)

### 8.1 Descripción

Ansiolisis se plantea inicialmente como un proyecto para titulación de desarrollo de un videojuego independiente de una línea autoral y testimonial sobre la ansiedad.

El público objetivo corresponde a un público de nicho y/o participantes en festivales relacionados a la salud mental donde el aspecto comercial es secundario.

El juego se encuentra dentro de la teoría de los juegos serios “serious games”, que corresponde a juegos cuyo objetivo primario no es la entretención y buscan promover aprendizajes o cambios de comportamiento, dentro de ellos es un “awareness game” o un juego de conciencia en el que su objetivo es generar, transmitir, visualizar y mostrar una problemática, generando conciencia en torno a esta.

### 8.2 Concepto

El juego busca conceptualmente experimentar con las posibilidades de la audiovisualidad y a través de ella lograr generar o transmitir ansiedad a los jugadores.

Se abordaron tres conceptos relativos a la ansiedad. El primero como “«El vértigo de la libertad»: La ansiedad representa aquí la autoconciencia de la libertad; es la pre-condición psicológica del intento del individuo de alcanzar su autonomía, una posibilidad que se considera al mismo tiempo atractiva y perturbadora”.<sup>235</sup>

El segundo, de Swift, Cyhlarova y Goldie en donde explican que:

“Si el miedo teme a algo particular y determinado, entonces la ansiedad es sobre nada en particular e indeterminada. Si el miedo se dirige hacia alguna cosa distinta en el mundo, arañas o lo que sea, entonces la ansiedad es angustia por estar-en-el-mundo como tal. La ansiedad se experimenta ante algo completamente indefinido. Es, insiste Heidegger, ‘nada y en ninguna parte’ <o ningún sitio como suene mejor>”.<sup>236</sup>

El tercer concepto representa la propia ansiedad del autor basada en experiencias personales y descrita como un estado confuso y contradictorio.

235. Morelia Valencia Medina, “UNA PERSPECTIVA TRANSPERSONAL PARA LA EDUCACIÓN: “MODELO PEDAGÓGICO ETIEVAN” (Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2021), 72.

236. Paul Swift, Eva Cyhlarova y Isabella Goldie. “Living with Anxiety understanding the role and impact of anxiety in our lives”, (Mental Health Awareness Week 2014. Mental health foundation 2014) 10.

### 8.3 Antecedentes y Referentes

Entre los referentes del videojuego, entendiéndose como a lo que se quiere parecer están: When the Darkness Comes, Milk inside a bag of milk inside a bag of milk, y el album de The Caretaker, everywhere at the end of time.



Figura 38. Captura de Pantalla When the Darkess Comes, 2019.

237. Sirhaian. When the Darkness Comes, Steam. [Online] 2019, Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/1021950/When\\_the\\_Darkness\\_comes/](https://store.steampowered.com/app/1021950/When_the_Darkness_comes/)

When the Darkness Comes se describe a sí mismo como “Un juego sin significado, un juego que nadie debería jugar”.<sup>237</sup> Es un simulador de caminata cuya historia oscura y con errores visuales intenta ilustrar las dificultades de la depresión y la ansiedad a través de una variedad de paisajes digitales imaginarios.



Figura 39. Captura de Pantalla When the Darkess Comes, 2019.

De esta experiencia es interesante ver los usos del sonido junto con una narración constante que busca inquietar al jugador, ponerlo en una situación tan incómoda que intente salir del juego de forma forzada (Alt+F4) solo para darse cuenta que esta opción está bloqueada: está atrapado en el juego hasta que termine.

MIABOMIABOM o *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk* es una breve historia sobre el tipo de desafíos que pueden ser las pequeñas cosas cotidianas. Consiste en ayudar a la protagonista a comprar leche y ser el primero en no decepcionarla. El juego es una pequeña novela visual que muestra abstracciones divertidas y juegos de palabras o episodios psicológicos dolorosos.<sup>238</sup>

238. Nikita Kryukov. Milk inside a bag of milk inside a bag of milk, Steam. [Online] 2020, Disponible en:[https://store.steampowered.com/app/1392820/Milk\\_inside\\_a\\_bag\\_of\\_milk\\_inside\\_a\\_bag\\_of\\_milk/](https://store.steampowered.com/app/1392820/Milk_inside_a_bag_of_milk_inside_a_bag_of_milk/)



Figura 40. Captura de Pantalla MIABOMIABOM, 2020.

Es una experiencia visual muy corta que aborda la importancia de la salud mental a través de una narrativa simple y una atmósfera extraña. En lugar de tratar de resolver un problema, el jugador simplemente debe ser testigo del frágil estado del cerebro humano.



Figura 41. Captura de Pantalla MIABOMIABOM, 2020.

*Everywhere at the end of time* o “En todas partes al final de los tiempos” es una serie de álbumes musicales, escritos por The Caretaker, el pseudónimo del músico inglés James Leyland Kirby. La serie consiste principalmente en grabaciones de jazz de una gran banda que se van deteriorando paulatinamente, en coherencia melódica conforme avanza cada álbum, con el objetivo de crear una representación musical de la demencia a través de 6 etapas.



Figura 42. Portadas de Album, *Everywhere at the end of time*, The Caretaker, 2016.

239. The Caretaker, Album - *Everywhere at the end of time*. [Online], 2016. Disponible en: <https://thecaretaker.bandcamp.com/album/everywhere-at-the-end-of-time>

Cada una de las etapas representa un momento de la demencia, la etapa más interesante para el proyecto es la 5 que se describe como: “Los enredos más extremos, la repetición y la ruptura pueden dar paso a momentos más tranquilos. Lo desconocido puede sonar y sentirse familiar. El tiempo a menudo se gasta solo en el momento que conduce al aislamiento.”<sup>239</sup>

De estos antecedentes y referentes podemos rescatar principalmente los usos del sonido como herramienta psicológica para transmitir y generar ansiedad en los jugadores y los usos de texto como herramienta para comunicar desde lo narrativo, además el concepto de ponerse en los pies de alguien y simplemente ser testigo de lo que pasa puede ser una exploración interesante.

## 8.4 Narrativa<sup>240</sup>

La narrativa explicada de forma breve, consiste en una estructura de rama circular a través de un viaje textual desde el final al inicio de la historia y luego al final nuevamente, el videojuego parte con una cita que intenta describir este viaje levemente al usuario y engañarlo con los contenidos del juego interesando a las personas a seguir la narrativa.

Luego se da paso al prólogo e inicia la historia en sí. Cuenta con 4 niveles o capítulos que siguen una estructura lineal y que solo tiene 2 finales disponibles.

### LISTA DE CAPÍTULOS

- Prólogo – Cosas para reflexionar mientras se cae...
- Capítulo 1 – Donde muere el amanecer, también muere el eco de tu voz
- Capítulo 2 – En este trono me encontrarás resignado a estas heridas de timidez y circunstancia, heridas que llamo hogar.
- Capítulo 3 – A todos los bailarines del mundo, una forma redonda de fantasía
- Capítulo 4 – Cosas para reflexionar mientras se cae...

Los títulos de los capítulos están basados en canciones y letras de la banda Sweet Trip de los álbumes *You Will Never Know Why* y *Velocity : Design : Comfort*.

Algunos pasajes de la narrativa están compuestos por fragmentos de poemas de Xu Lizhi, poeta y obrero Chino el cual su destino en su verso representa a millones de personas que tienen que trabajar como migrantes. Además de un fragmento del poema Trauma de Zoe Lorenz y el poema de When the Darkness Comes de su creador Sirhaian quien actualmente es un artista sénior de efectos visuales que trabaja en Riot Games.

240. El documento donde se puede leer la narrativa completa, se puede encontrar en los anexos del informe.

## 8.5 Bocetos y Exploración gráfica

Uno de los primeros conceptos que se quiso ilustrar era la “caída” ya que durante el prólogo se supone que el jugador esta cayendo. Para eso se grabó un pequeño video en el que se intentó simular esta caída a través de las manos del personaje y después pasar eso a una animación simple con rotoscopia.



*Fotogramas video para rotoscopia, 2022.*

Aquí también se tomaron algunas decisiones en cuanto a paletas de color, se decidió trabajar principalmente con fondos negros, esto porque permiten jugar con la espacialidad nunca dejando claro que esta pasando o en el contexto de la caída, en que momento se llegara al suelo.

Ademas se determino el uso de un color principal que en esta instancia seria el rojo, que es capaz en algunos casos de producir por si solo la ansiedad y el estrés.



f8322f

000000



*Fotogramas animación caída, 2022.*

Para narrar dentro del juego se creó una caja de texto similar a la de MIABOMIABOM en la que caben 3 líneas de un párrafo. Se uso el mismo color ojo para que existiera la posibilidad de confundir las animaciones de fondos con la caja y los textos al chocar entre si.



Figura 43. Ansolisis, cuadro de texto, 2022.

En cuanto a tipografía, al estar todavía en un estado de prototipado se usó una fuente tipo pixel de un proyecto anterior, Pixelar de Pablo Balcells.

## Pixelar

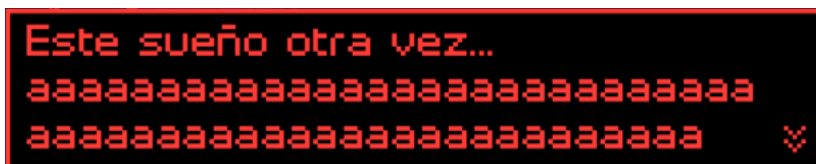


Figura 44. Ansolisis, cuadro de texto, 2022.

Junto a la caja de texto principal se hizo una extra para poder seleccionar opciones con los colores invertidos para que destacara.

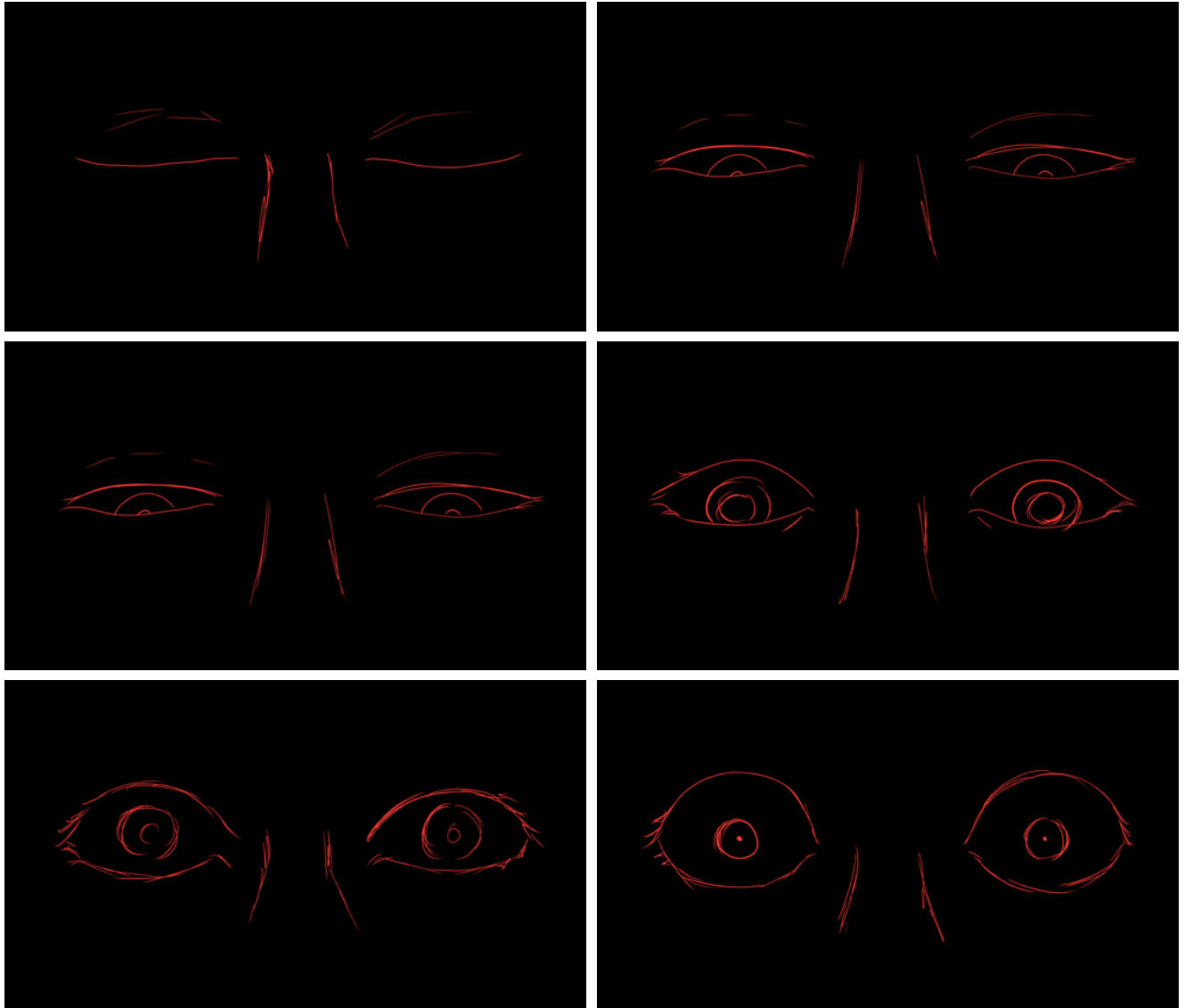


Figura 45. Ansolisis, cuadro de selección, 2022.

En cuanto a sonido se hicieron algunas ediciones en Audacity con sonidos de la plataforma de freesound.org en que se sobreponían ruido blanco, radios de onda corta, carreteras y viento muy fuerte.

Además siguiendo con la parte narrativa de la caída se ilustró una animación simple en la que, se deja el punto de vista del personaje por unos segundo, abre los ojos y este despierta de su sueño en que cae eternamente y se acaba el prologo.



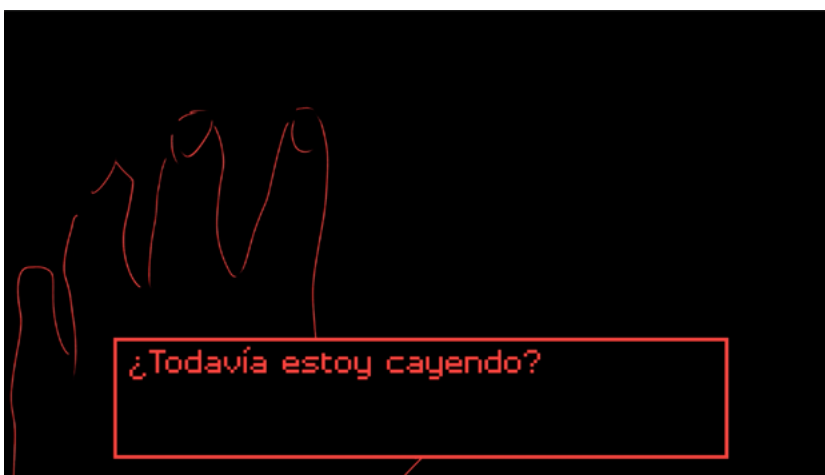
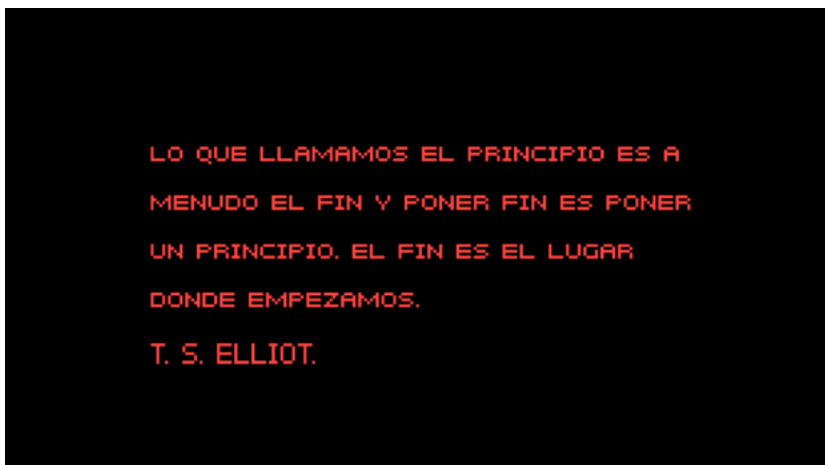


*Fotogramas animación despierto, 2022.*

## 8.6 Prototipo y prueba de concepto

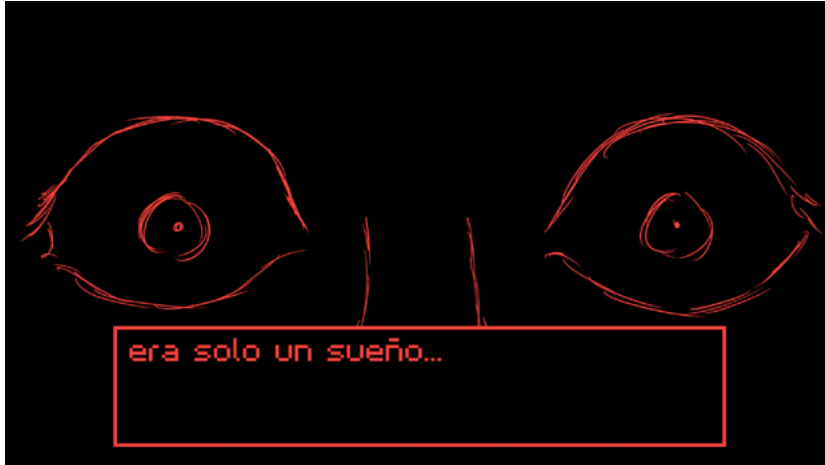
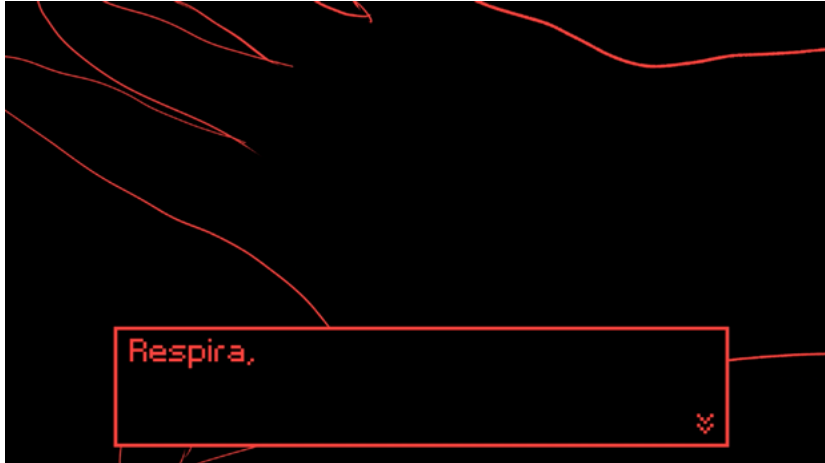
241. Este prototipo puede ser visto en el siguiente link: <https://vimeo.com/699625510>

Juntando las ideas, assets y elementos de la etapa inicial se generó un prototipo en forma de animación con los contenidos del prólogo y lo que se esperaba lograr en cuanto a visualidad y sonido en primera instancia.<sup>241</sup>



*Capturas de pantalla video prologo y concepto, 2022.*

El prototipo sirvió como prueba de concepto, generando en quienes lo veían una inquietud principalmente por la sobrecarga de sonidos y ruido, dando paso a la etapa de desarrollo.



*Captura de pantalla video prologo y concepto, 2022.*

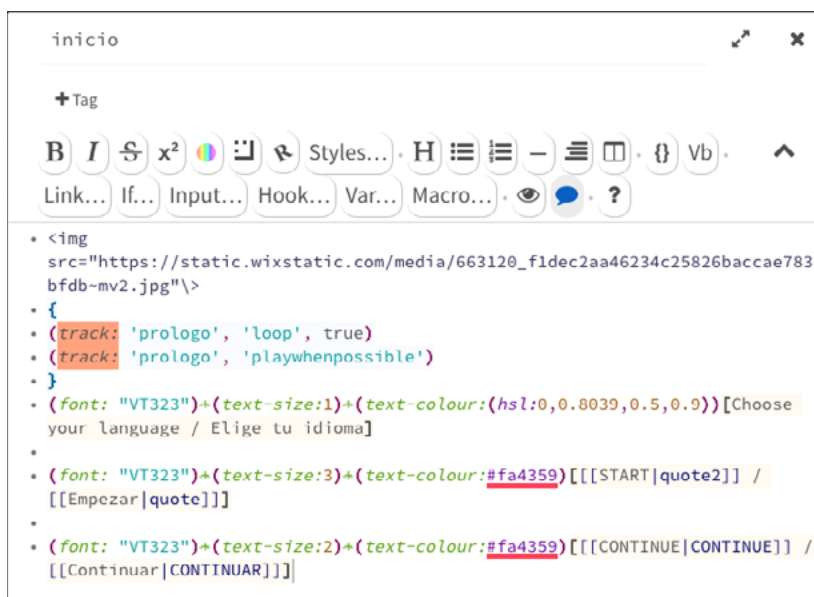
## 8.7 Desarrollo

Dentro de la etapa de desarrollo se busco algún software o motor de desarrollo que permitiera trabajar herramientas de pseudo-código para evitar relacionarse con la programación como tal, esto nos llevó a Twine que como ya explicamos brevemente es una herramienta de software libre y código abierto creada por Chris Klimas para crear y contar historias interactivas y no lineales basadas en texto. Para usarlo no se necesita escribir ningún código para crear una historia simple, pero se pueden ampliar las posibilidades de las historias con variables, lógica condicional, imágenes, CSS<sup>242</sup> y JavaScript, herramientas relativamente simples y heredadas del diseño web.

242. CSS significa Cascading StyleSheet o hoja de estilo en cascada. Esto significa que existe una jerarquía de atributos de estilo que sobrescriben otros atributos que afectan a los mismos elementos.

Además Twine permite publicar directamente en HTML, esto significa que el proyecto realizado puede ser usado desde casi cualquier ordenador o dispositivo que soporte usar páginas web. Cualquier cosa que se crea con él es completamente libre de usar de la forma que se desee, incluso con fines comerciales. Debido a que Twine tiene muchos parecidos con el diseño web resultó sencillo entender y poder adaptar el proyecto a este software. El programa utiliza una interfaz de creación de historias y requiere que los usuarios aprendan la codificación básica para crear caminos o pasajes (Ver Figura 46).<sup>243</sup>

243. Ejemplo de codificación básica en Twine:  
[texto] equivale a texto no interactuable  
[[texto]] equivale a un texto y opción clickeable que abre paso a un pasaje nuevo.  
Como prefijo de estos corchetes puede ir seleccion de fuente, tamaños y colores, lo que hace referencia a CSS.



```
inicio
+Tag
B I S x² 🌈 🗑 Styles... H ☰ ☷ - ☰ ☐ {} Vb ⤴
Link... If... Input... Hook... Var... Macro... 👁 🗨 ?
• 
• {
• (track: 'prologo', 'loop', true)
• (track: 'prologo', 'playwhenpossible')
• }
• (font: "VT323")+ (text-size:1)+ (text-colour: (hsl:0,0.8039,0.5,0.9)) [Choose
  your language / Elige tu idioma]
• (font: "VT323")+ (text-size:3)+ (text-colour: #fa4359) [[ [START|quote2]] /
  [[ Empezar|quote]]]
• (font: "VT323")+ (text-size:2)+ (text-colour: #fa4359) [[ [CONTINUE|CONTINUE]] /
  [[ Continuar|CONTINUAR]]]
```

Figura 46. Ejemplo de codificación básica en Twine 2022.

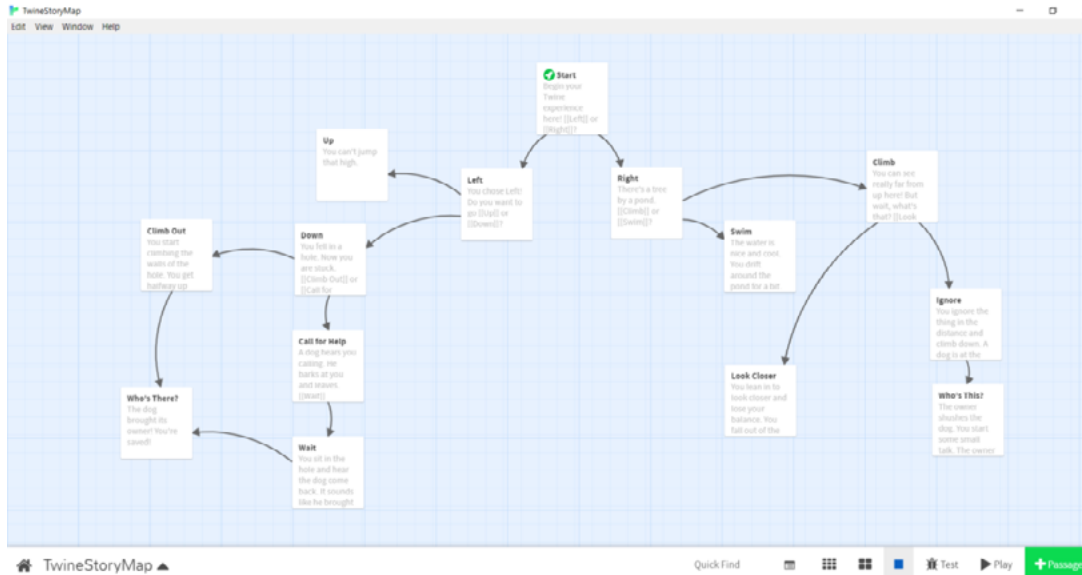


Figura 47. Ejemplo Básico Twine, 2020.

De manera simple, al usar la codificación de Twine se pueden crear bloques o pasajes donde puede ir texto, sonido e imágenes y estos pueden ir conectados unos a otros para construir una historia (Ver Figura 47). Estos pasajes con un poco de código detrás permiten controlar la tipografía, el sonido e incluso generar animaciones.

Twine tiene una implementación con tipografías web de google fonts por lo que se busco una tipografía tipo píxel de esta plataforma, eligiendo VT323. Esta fuente fue creada a partir de los glifos de la terminal de texto DEC VT320, que su autor Peter Hull uso en la universidad, y por la cual conserva una nostalgia inexplicable. Se optó por esta tipografía tipo pixel debido a que permite acercar el proyecto más a un videojuego y el concepto inicial del prototipo 1.

Para la música se encontraron samples de sonido en la plataforma freesound.org, los cuales fueron editados con el software audacity y adobe audition para crear dos tracks, uno de alrededor de doce minutos que corresponde a la mayoría del juego y su objetivo es inquietar e inestabilizar al jugador y uno de 50 segundos que entra en bucle y corresponde al final de este que busca generar calma y un tiempo de reflexión.

Para la portada y menú inicial se creó una ilustración de una serie de personas cayendo por un vacío que intenta replicar la idea principal del juego.



Figura 48. Prueba Concepto portada fondo rojo, 2022.



Figura 49. Prueba Concepto portada sin fondo, 2022.



Figura 50. Captura de Pantalla Prototipo 2, 2022.

La figura 51 corresponde a la estructura final en Twine del segundo prototipo de Ansiolisis que corresponde al prólogo y la versión DEMO que fue subida a itch.io.

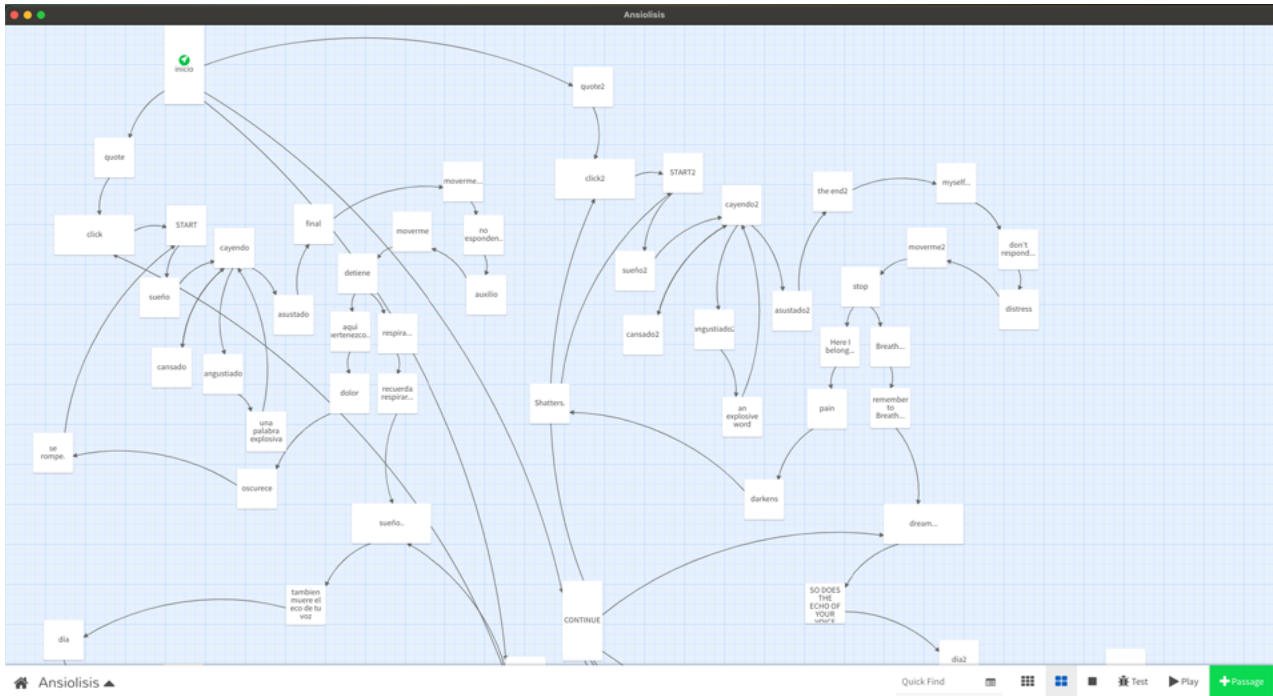


Figura 51. Ansiolisis DEMO, Estructura en Twine prototipo 2, 2022.

Esta DEMO fue publicada el 30 de abril de 2022 y a la fecha ha sido vista 105 veces, jugada 30 veces y descargada 2 veces (Ver Figura 52).

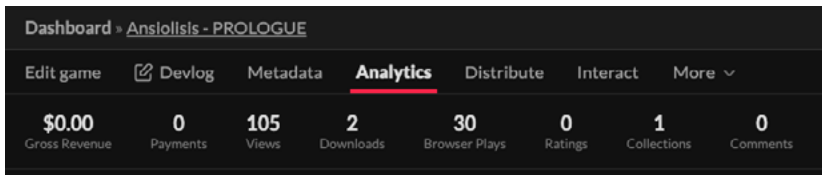


Figura 52. Ansiolisis DEMO, Desglose estadísticas en itch.io, 2023.

## Prototipo Final

Tras lograr desarrollar este prototipo jugable del DEMO se dio paso al desarrollo final del resto de la narrativa en Twine, ver Figura 55.



Figura 53. Ansiolisis, Banner web, 2022.

Ansiolisis finalmente sería publicado en itch.io bajo la siguiente sinopsis: “Ansiolisis es una breve aventura interactiva basada en texto narrativo sobre un sueño de alguien con ansiedad”. A la fecha ha sido jugado 34 veces (Ver Figura 54).

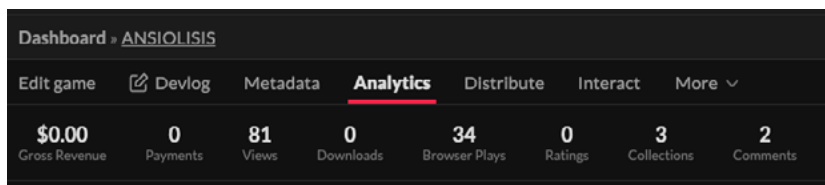


Figura 54. Ansiolisis, Desglose estadísticas en itch.io, 2023.

“A short history about falling” o “Una breve historia sobre caer”, el juego consiste en una serie de pasajes, narraciones y poemas con una inquietante banda sonora atmosférica, para descubrir (y relacionarse) con la situación de caída y ansiedad.

Tiene una duración promedio de 7 a 10 minutos y esta disponible para jugar en Windows, MacOS y cualquier navegador web.



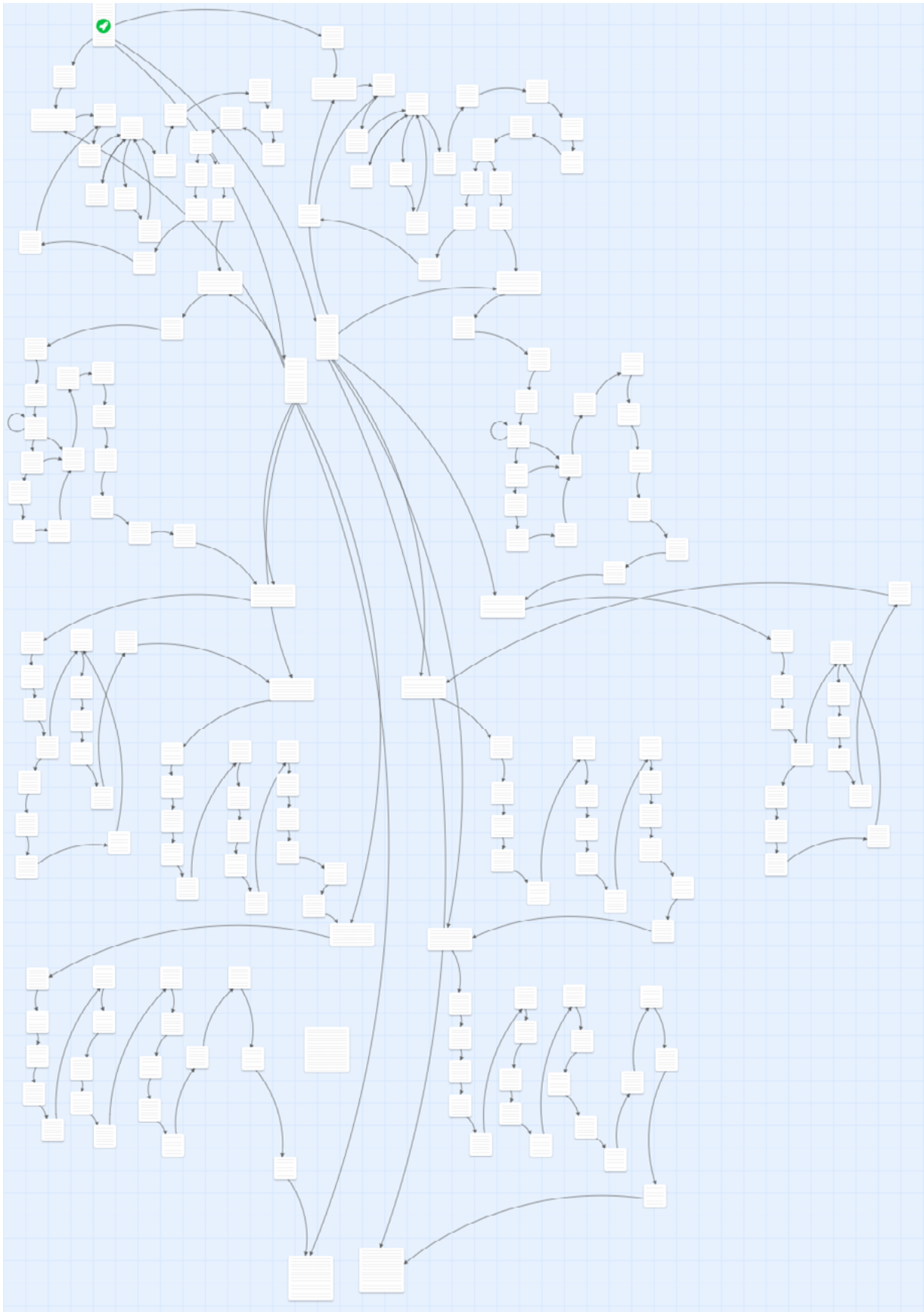
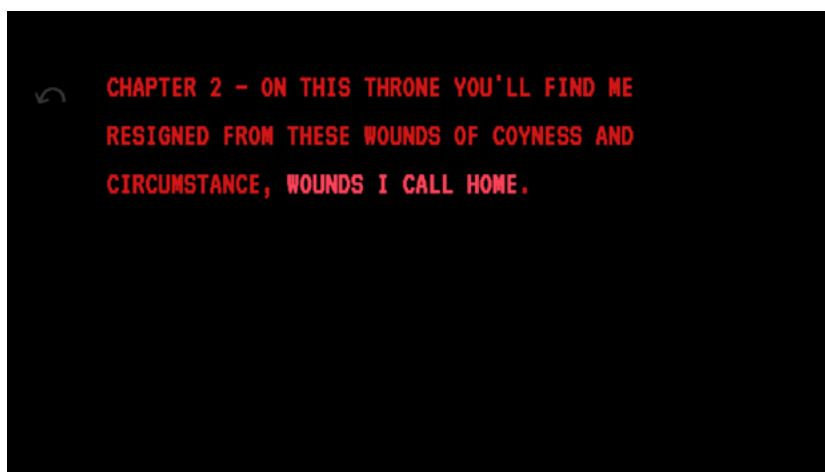
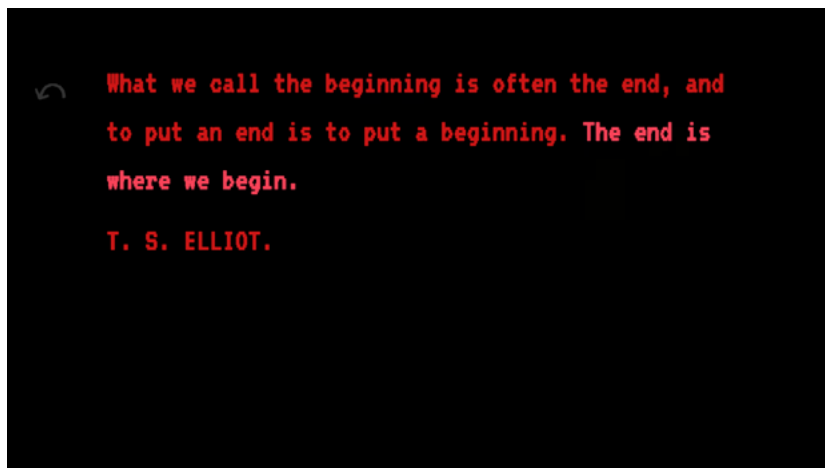


Figura 55. Ansiolisis, Estructura FINAL en Twine prototipo 3, 2022

## Capturas de Pantalla

Distintas capturas de pantalla de la versión final de Ansiolisis.



Captura de pantalla Ansiolisis Final 2022.

```
↳ pathetic  
pathetic  
pathetic  
pathetic  
pathetic  
pathetic  
pathetic  
pathetic  
pathetic
```

```
↳ And all the sounds disappear...
```

Captura de pantalla Ansiolisis Final 2022.

## 8.8 Publicación

Ansiolisis ha sido publicado en 3 plataformas distintas, primero itch.io y Game Jolt, y por último la tienda de Steam que corresponde a la más grande dentro de la industria de los videojuegos. A diferencia de itch y gamejolt que son plataformas gratuitas y que permiten jugar el videojuego dentro de la misma web, Steam es una plataforma de pago, donde para publicar es necesario pagar una tarifa de \$100 dólares o alrededor de \$80.000 pesos chilenos. En Steam solo se pueden subir ejecutables para los distintos sistemas operativos Windows, MacOS y Linux. Para lograr crear este ejecutable se usó la herramienta HTML EXECUTABLE que permite insertar el archivo web del juego y exportarlo a diferentes archivos ejecutables para cada sistema operativo.

## 8.9 Estadísticas y Resultados

Ansiolisis fue publicado oficialmente el día 19 de julio del 2022 en Steam con un precio inicial de \$500 pesos chilenos y de \$0.99 dólares. Al momento de recuperar esta información el día 14 de marzo del 2023 Ansiolisis tiene un precio de \$1300 pesos chilenos y de \$1.99 dólares, a la fecha el juego ha vendido 110 copias en la tienda de Steam teniendo una ganancia de \$47 dólares (Figura 56).

<u>Total revenue</u>	\$47
<u>Steam revenue +</u>	\$47
<u>In-game sales</u>	\$0
<u>Total units</u>	110
<u>Steam units +</u>	106
<u>Retail activations</u>	4
<u>Wishlists</u>	196

Figura 56. Ansiolisis, Estadísticas Steam Revenue, 2023.

World		All history	Daily average during period
World	Revenue	\$47	\$0
	Units	110	0
Regions		All history	Daily average during period
North America	30.4% Revenue	\$14	\$0
	14.5% Units	16	0
Latin America	27.9% Revenue	\$13	\$0
	47.3% Units	52	0
Western Europe	17.7% Revenue	\$8	\$0
	9.1% Units	10	0
Asia	11.7% Revenue	\$6	\$0
	7.3% Units	8	0
Middle East	3.4% Revenue	\$2	\$0
	14.5% Units	16	0
South East Asia	3.2% Revenue	\$2	\$0
	2.7% Units	3	0
Russia, Ukraine, & CIS	2.7% Revenue	\$1	\$0
	2.7% Units	3	0
Oceania	1.7% Revenue	\$1	\$0
	0.9% Units	1	0
Eastern Europe	1.3% Revenue	\$1	\$0
	0.9% Units	1	0
South Asia	0.0% Revenue	\$0	\$0
	0.0% Units	0	0
Africa	0.0% Revenue	\$0	\$0
	0.0% Units	0	0

Figura 57. Ansiolsiis, Estadísticas Steam Revenue por región, 2023.

En la Figura 57 se puede observar que la región que ha comprado más unidades ha sido la Latino Americana con 52 y una ganancia de \$13 dólares, seguido del Medio Oriente y Norte América con 16 unidades cada una y una ganancia de \$2 dólares y \$14 dólares respectivamente. la región de europa oriental: 10 unidades, ganancia de \$8 dólares, seguido de Asia: 8 unidades, ganancia de \$6 dólares, el Sudeste asiatico y Rusia, Ucrania y CIS con 3 unidades cada una y una ganancia de \$2 y \$1 dolar respectivamente. Por último las regiones de Oceanía y Europa del este con una unidad cada una y \$1 dólar de ganancia. (Las 4 unidades faltantes corresponden a códigos de regalo generados).

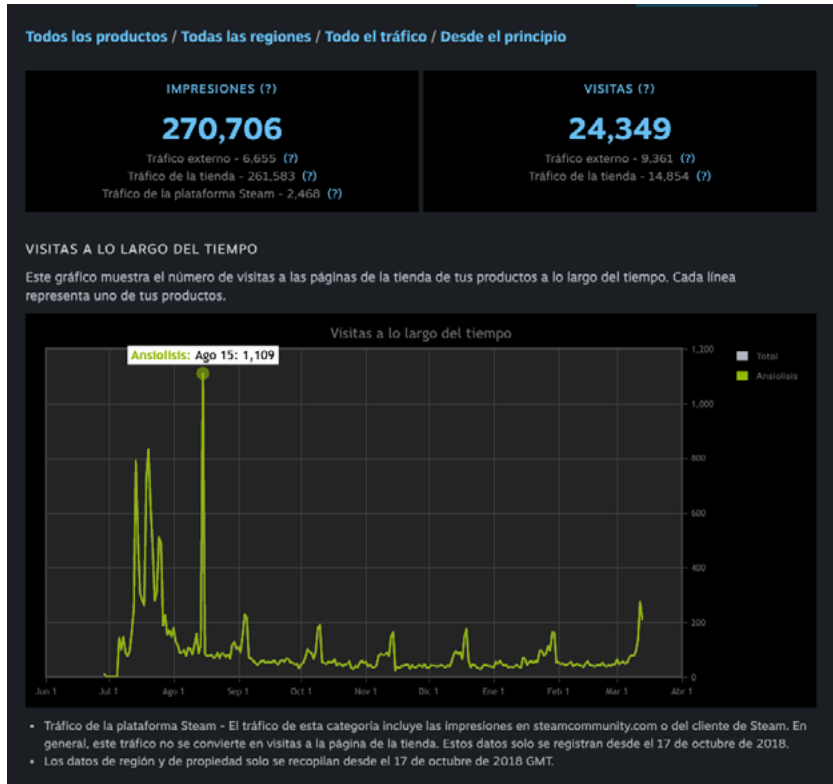


Figura 58. Ansiolisis, Estadísticas Steam Impresiones y Visitas, 2023.

Hasta la fecha de recuperación, Ansiolisis ha tenido 4 reseñas, 24.349 visitas (cargas únicas de la página del producto) dentro de la tienda de Steam y 270.706 impresiones (número de veces que una imagen del juego a la que se le puede hacer clic se ha mostrado a los usuarios, lo que equivale a un 8.99% de clics), además se puede observar como desde la salida del juego han habido pequeñas alzas en las visitas debido a constantes descuentos mensuales (Figura 58).

En Gamejolt Ansiolisis está disponible de forma gratuita y ha sido visto 55 veces y descargado/jugado 10 veces. En itch.io la versión DEMO y la final del juego han sido vistas 186 veces y jugadas 64 veces. En ambas plataformas se puede jugar el juego completo sin pagar nada aunque en itch.io está la posibilidad de apoyar el proyecto y comprar todas las versiones para cada plataforma por \$1 dólar (o más), de todas formas el juego en itch ha generado \$0.00 dólares desde su publicación.

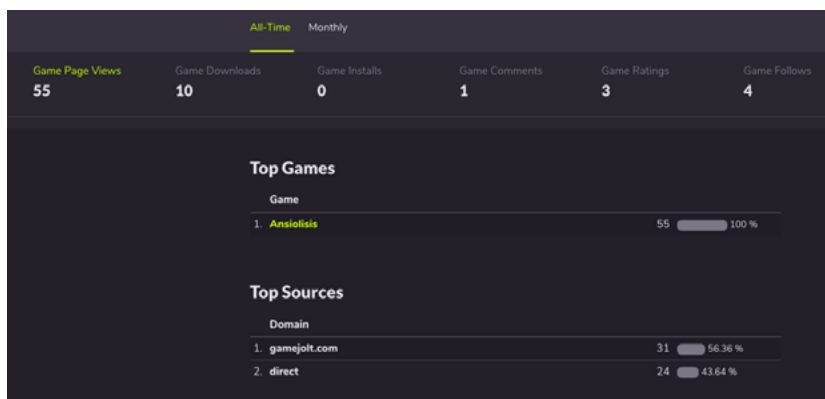


Figura 59. Ansiolisis, Estadísticas GameJolt 2023.

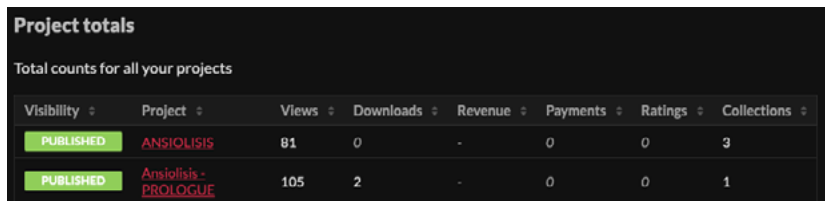


Figura 60. Ansiolisis, Estadísticas itch.io, 2023.

Resulta evidente la diferencia entre publicar el videojuego en Gamejolt vs Itch.io en el cual pareciera tener un mayor alcance casi triplicando la cantidad de visitas y veces que es jugado. Es importante destacar que todo esto es con la mínima difusión posible, salvo un par de redes sociales del estudiante que no tiene mucho alcance y recordar que al final del día el objetivo del proyecto no era una ganancia monetaria.

244. Entrevistas, Conversaciones y Reuniones, Grupo Organizadores y Mentores GGJ 2023.

## OBSERVACIONES DE LA EXPERIENCIA

Si bien pareciera que publicar en Steam es una buena práctica por los números que ofrece, no hay forma de saber si se recuperara la inversión realizada siendo un desarrollador independiente de muy pequeña escala, pasarán años antes de que el juego pase el límite de los \$100 dólares y llegue un primer pago. En el caso contrario, siendo desarrolladores con una base de fans o seguidores ya establecidos, con un equipo de marketing y difusión fuerte, Steam puede ser una plataforma muy fructuosa al momento de compartir el juego considerando que es la tienda de videojuegos más grande del mundo y al momento de concursar a fondos audiovisuales relacionados con videojuegos en Chile da mayor puntuación tener publicaciones hechas en tiendas internacionales.<sup>244</sup>

Observando las reseñas recibidas en Steam se podría considerar que el “mensaje” y objetivo del proyecto fue logrado tomando las palabras del usuario Juan Frasco: “(...) me hizo sentir comprendido, el sentir ansiedad, lo que pasa por mi mente, le pasa a otras personas también. Espero otras personas puedan comprender si no lo sienten y otros se sientan comprendidos”.

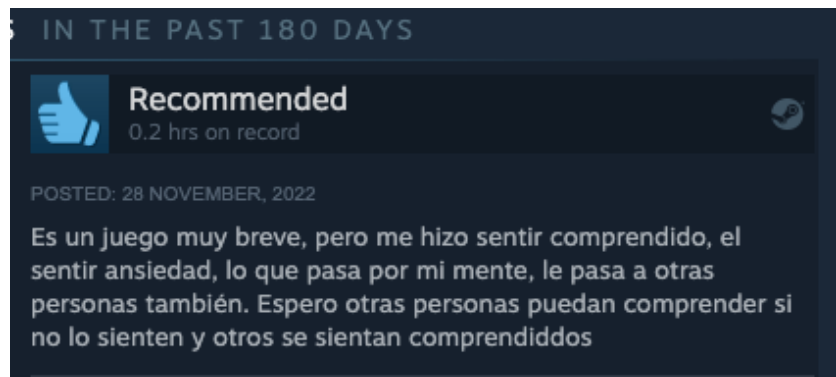


Figura 61. Ansiolisis, reseña Steam, Juan Frasco, 2023



Cerrando este apartado, repetir la idea de que se aprende a hacer juego haciéndolos, y considerando que como Diseñadores tenemos algunos conocimientos de diseño web, el software Twine puede ser una buena herramienta que implementar en ramos de especialización y experimentación en la carrera de Diseño centrados en videojuegos ya que permite en poco tiempo crear proyectos interesantes a través de la audiovisualidad y la poesía visual.

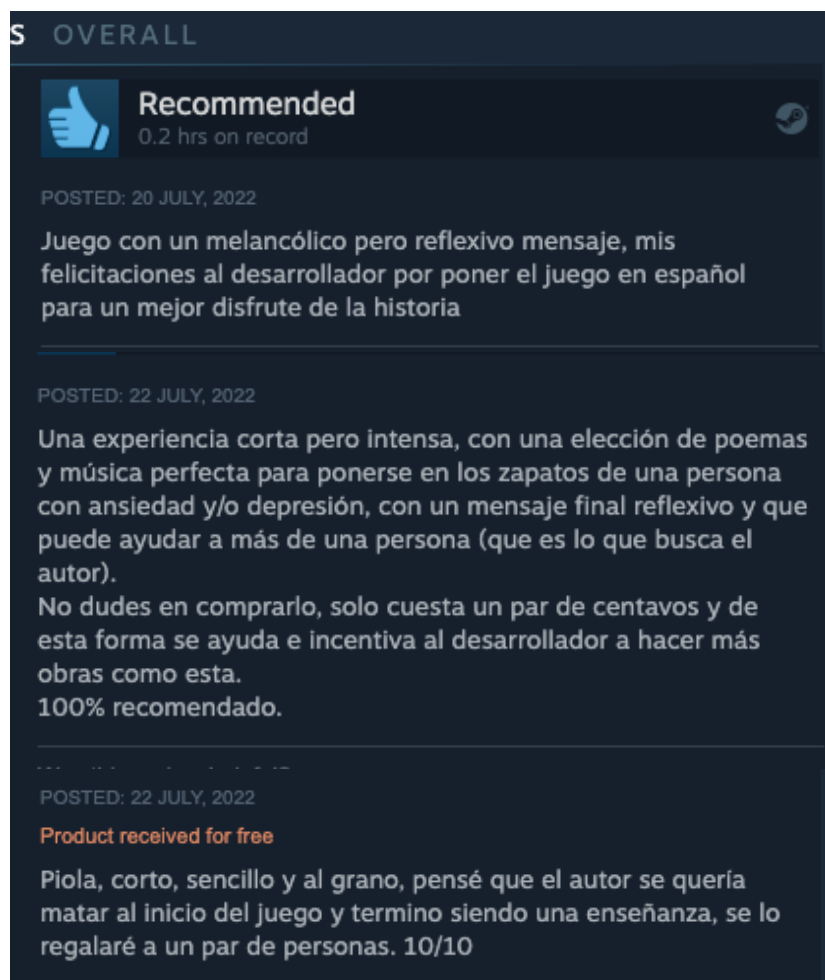


Figura 62. Ansiolsiis, reseñas en Steam, 2023.

## 9. PROYECTO FAU JAMs

### 9.1 Desarrollo inicial (avances etapa proyecto de título I)

La etapa de desarrollo inicial comprende los estados de avance del proyecto hasta el fin del primer semestre del año 2022, en donde se establece la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile (VGDevFAU) y se trabaja su línea gráfica, paletas de colores, tipografías y otros elementos junto con las exploraciones visuales y temáticas para la generación de contenido y difusión de las actividades.

#### 9.1.1 Desarrollo de Marca, Identidad y Visualidad - VGDevFAU

La entidad parte como una forma de apoyar y reforzar a la comunidad de desarrolladores y diseñadores de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, a través de la co-creación, trabajo colaborativo y diseño participativo. Si bien se plantea dentro de FAU está dirigida y abierta a todo aquel en el espacio local que esté interesado y que busque aprender o generar un aporte en el área.

Hubo una pequeña exploración para ver cómo se representaban las comunidades locales como VG CHILE, Comunidad GameDev UC, Comunidad Dev UChile e internacionales de desarrollo de videojuegos como, Indie DevBanter, r/indiedevs en reddit y la IGDA o la International Game Developers Association.

Se usó como guía principalmente la comunidad de la Universidad de Chile VGDev que está presente prioritariamente en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas. Y luego se planteó la creación de una comunidad rama hija de esta establecida en FAU.



Figura 63. VG Chile, 2023.



Figura 64. GAMEDEV Comunidad UC, 2023.



Figura 65. VGDev UChile, 2023.



Figura 66. VGDev UChile, 2023.



Figura 67. International Game Developers Association 2023.



Figura 68. Indie DevBanter, 2023.



Figura 69. r/indie devs en reddit, 2023

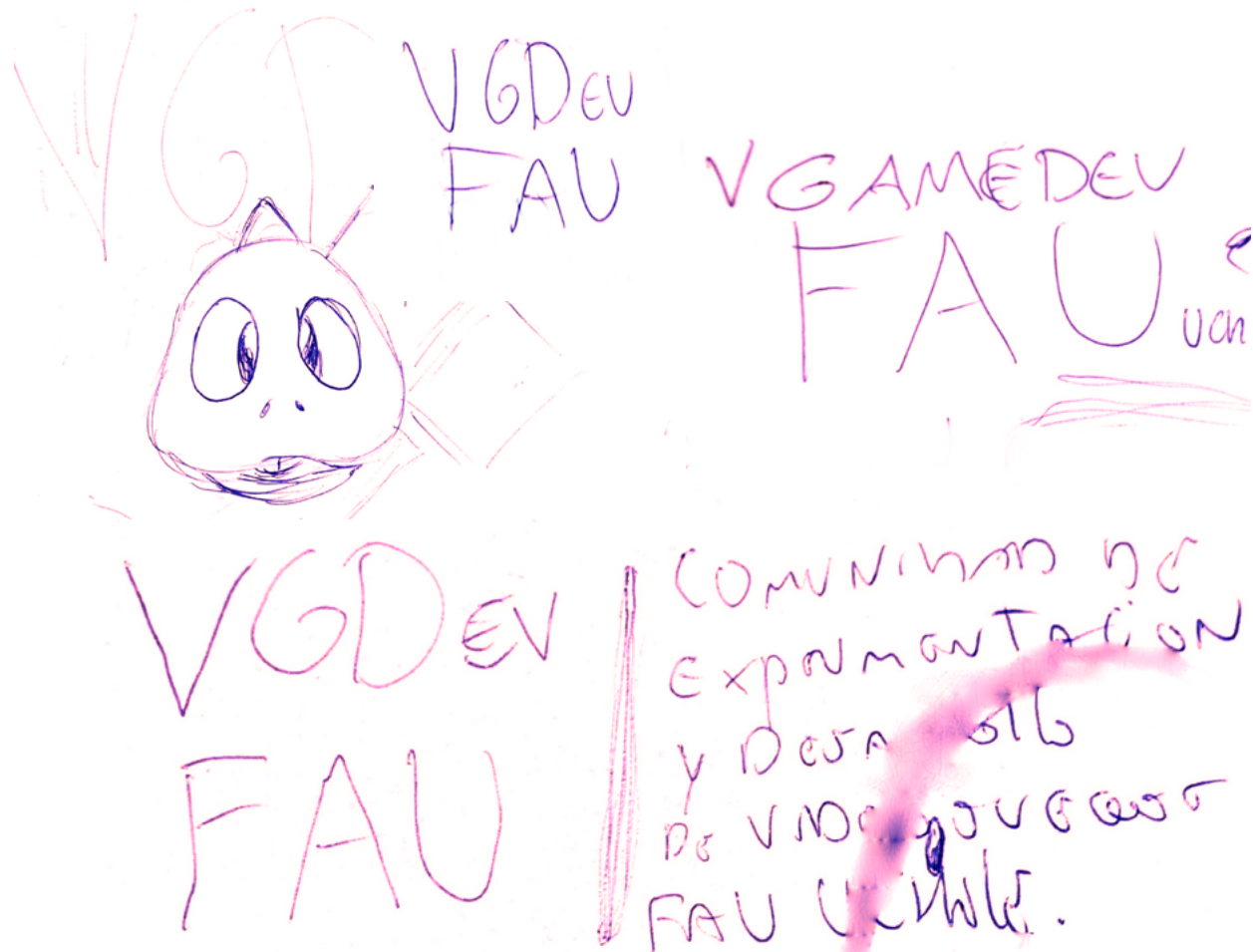
De los referentes de otras comunidades se destacan los usos de ciertos dispositivos o tipos de controles en su mayoría para representar el lado de los videojuegos, si bien es común su uso o abstracción en este ámbito, se decidió hacer un juego tipográfico para destacar desde la diferencia con los demás referentes. Se identificó en la referencia de VGDev UChile la prioridad de dar énfasis en la parte de los desarrolladores/developers, que debe estar clara en la propuesta a trabajar.

### 9.1.2 Proceso y Bocetos

Inicialmente se hicieron diferentes bocetos de ideación en que se usan las palabras Videogame, VG, (Videojuego) y la palabra DEVELOPER o en su forma abreviada de Dev, desarrollo, desarrolladores, etc. También una posible mascota inspirada en Bub, el dragon de "Bubble Bobble" (Figura 70). Finalmente decidiendo usar VGDev juntándose con las letras características de la Facultad, FAU y iterando nuevamente estos bocetos iniciales.



Figura 70. Bub's from Bubble Bobble, 35th Anniversary, 2021.



Figuras 71. Bocetos iniciales de ideación logo, 2022.

VIDEOGAME



DEVELOPER  
FAU

VG DEV  
FAU

VGAMEDEV  
FALLUCH

VG  
DEV

COMUNIDAD  
EXPERIMENTAL  
DESARROLLO  
VIDEOJUEGO  
FAU UCHILE

VGDev  
FAU



Figuras 72. Iteración bocetos, 2022.

### 9.1.3 Tipografías

Las exploraciones de tipográficas fueron con tipos construidas a base de píxeles, por su relación con los videojuegos y dando un aire más retro. Se realizaron distintas pruebas de texto con las palabras loading o cargando y las posibles variantes de los nombres de la comunidad.

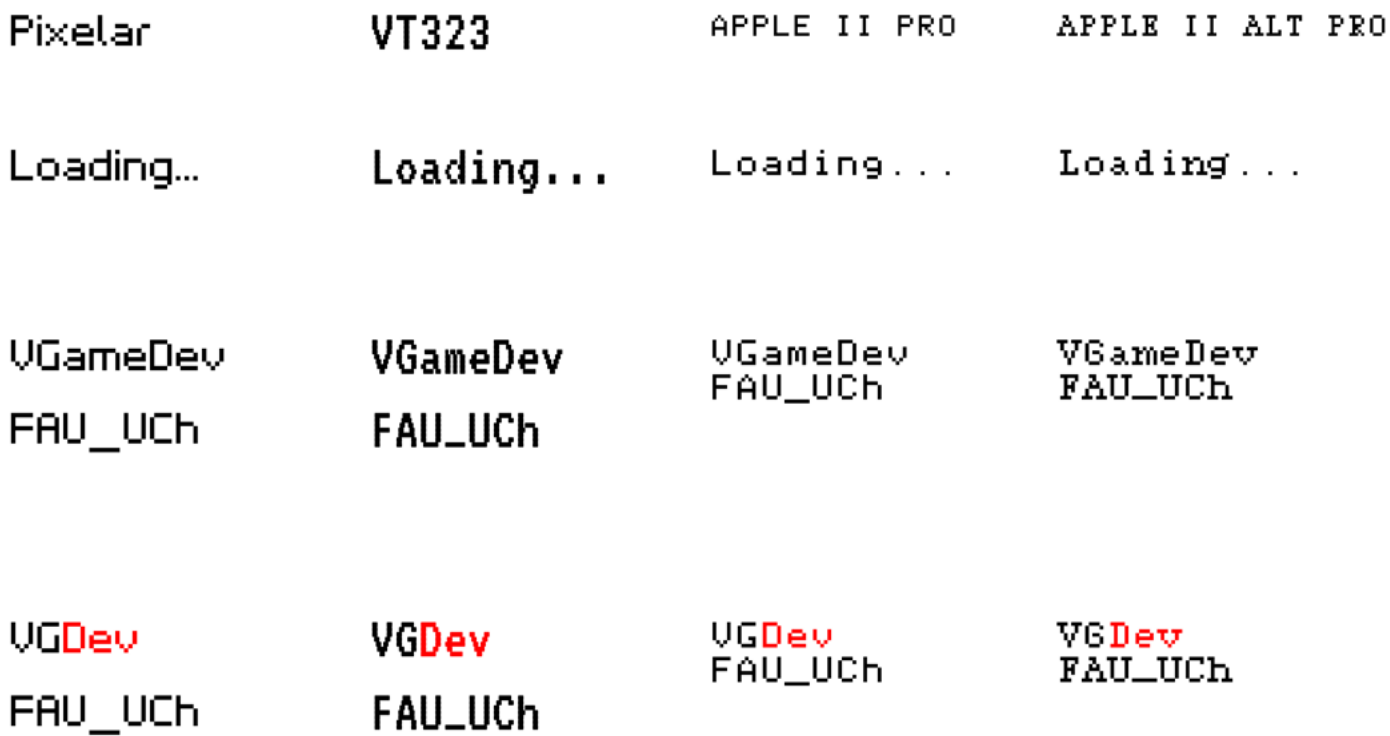


Figura 73. Pruebas de tipografía, Pixelar, VT323, Apple II Pro, Apple II Alt Pro, 2022.

Ademas se tomaron decisiones en cuanto a paletas de colores eligiendo un rojo para que la palabra Developer pueda destacar y considerando lo mencionado anteriormente en cuanto a los referentes..



2c2d32

f9423a

NT BRICK SANS REGULAR

BROKEN CONSOLE

stgotic...

Loading...

LOADING...

Loading...

VGamedev  
FAU\_UCh

VGAMEDEV  
FAU\_UCH

VGamedev  
FAU\_UCh

VGDev  
FAU\_UCh

VGDEV  
FAU\_UCH

VGDev  
FAU\_UCh

Figura 74. Pruebas de tipografía, NT Brick Sans Regular, Broken Console, STGotic, 2022.

Se eligieron 2 tipografías para la construcción del logo, primero NT BRICK SANS, para la parte principal, la cual es diseñada por Nurrón Shodiqin y publicada por Nurrontype en 2022. Descrita como: "Un sans serif pixelado. Inspirado en el fenómeno Pixel Art y los ladrillos Lego, trae de vuelta la buena era de 16 bits con características de tipo abierto. Es audaz, suave y redondeado". Su autor ha diseñado una serie de tipografías tipo display hasta la fecha.

TIPOGRAFÍA PRINCIPAL

## NT BRICK SANS REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789&?!"':;.,@\$\$♥

Para el acompañamiento del logo se usó APPLE II PRO que recuerda a las tipografías usadas en ordenadores más viejos. Este tipo fue diseñado por Gary Graham en 2021 como una versión más ampliada de las que usaban los computadores personales Apple II.

TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

## APPLE II PRO REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789&?!"':;.,@\$\$♥



Además se proponen tipografías alternativas como APPLE II ALT PRO, BROKEN CONSOLE de Ahmad Ramzi Fahrudin, PIXELAR de Pablo Balcells, también simulando la base del pixel en su construcción y por último ANONYMOUS PRO de Mark Simonson, una tipografía más tradicional para complementar las gráficas posibles sin comprometer la lectura.

### APPLE II ALT PRO REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrtsuvwxyz  
0123456789¿?i!~":;,.·@\$\$♥

### BROKEN CONSOLE REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 ?I!~":;,.·@\$\$

### PIXELAR REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrtsuvwxyz  
0123456789¿?i!~":;,.·@\$\$

### ANONYMOUS PRO REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrtsuvwxyz  
0123456789 ¿?i!~":;,.·@\$\$

TIPOGRAFÍAS ALTERNATIVAS

#### 9.1.4 Propuesta final

Se expandió en uno de los últimos bocetos mostrados anteriormente (Figuras 72), trabajandolo de forma que se expliquen claramente algunos de sus elementos, la Figura 75 representa el logo antes de su digitalización con la tipografía principal. También se armaron grillas de construcción para ambas versiones con los tamaños ideales a tener en piezas diseñadas para ser vistas en plataformas web (Figuras 76 y 77).



Figura 75. Boceto Logo, pre digitalización 2022.

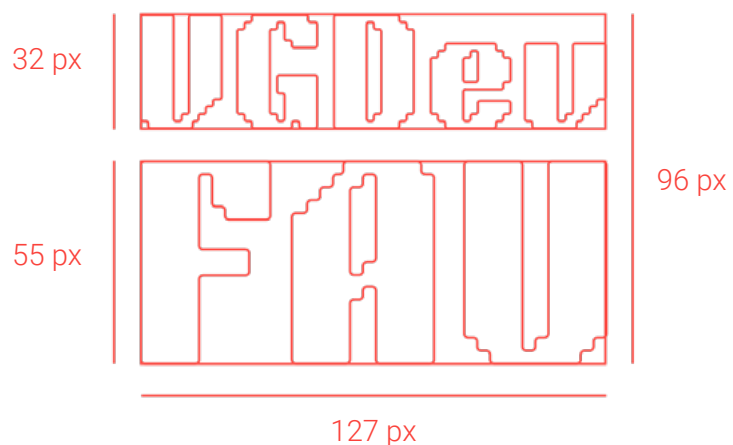


Figura 76. Grilla de construcción versión acotada, 2022



Figura 77. Grilla de construcción versión extendida, 2022.

### PROPUESTA LOGOTIPO VGDevFAU

La propuesta de logotipo final tiene dos variantes: la primera, una versión acotada y la segunda, con un texto acompañando al logo que lo describe y acompaña en su composición.



Figura 78. Logo VGDevFAU, versión acotada, 2022.



Figura 79. Logo VGDevFAU, versión extendida, 2022.

9.1.5 Exploraciones de material gráfico y Animaciones.



Figura 80. Exploración material, 2022

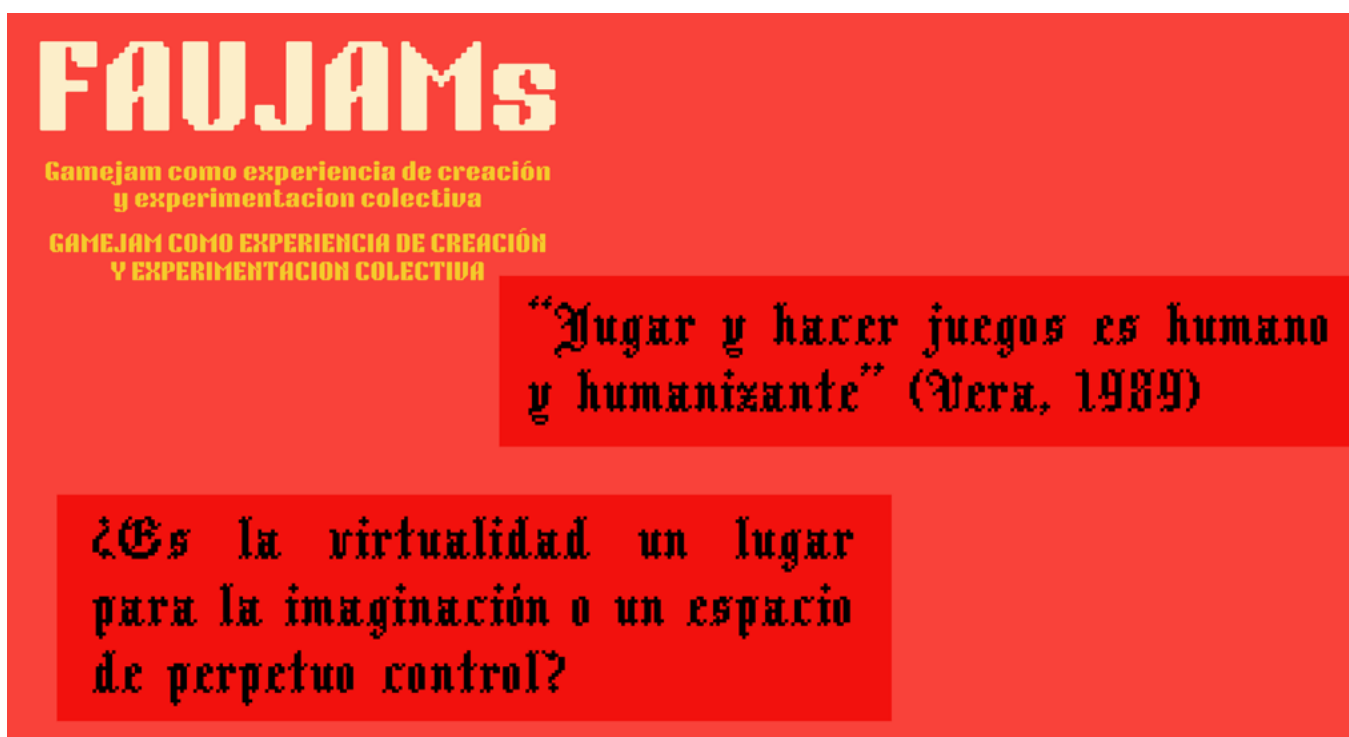


Figura 81. Exploración material, 2022

Finalmente se hicieron algunas exploraciones de las posibilidades de la línea y material gráfico, juegos con las tipografías, paletas de colores, ilustraciones, animaciones y composición.



Figura 82. Exploración material, 2022

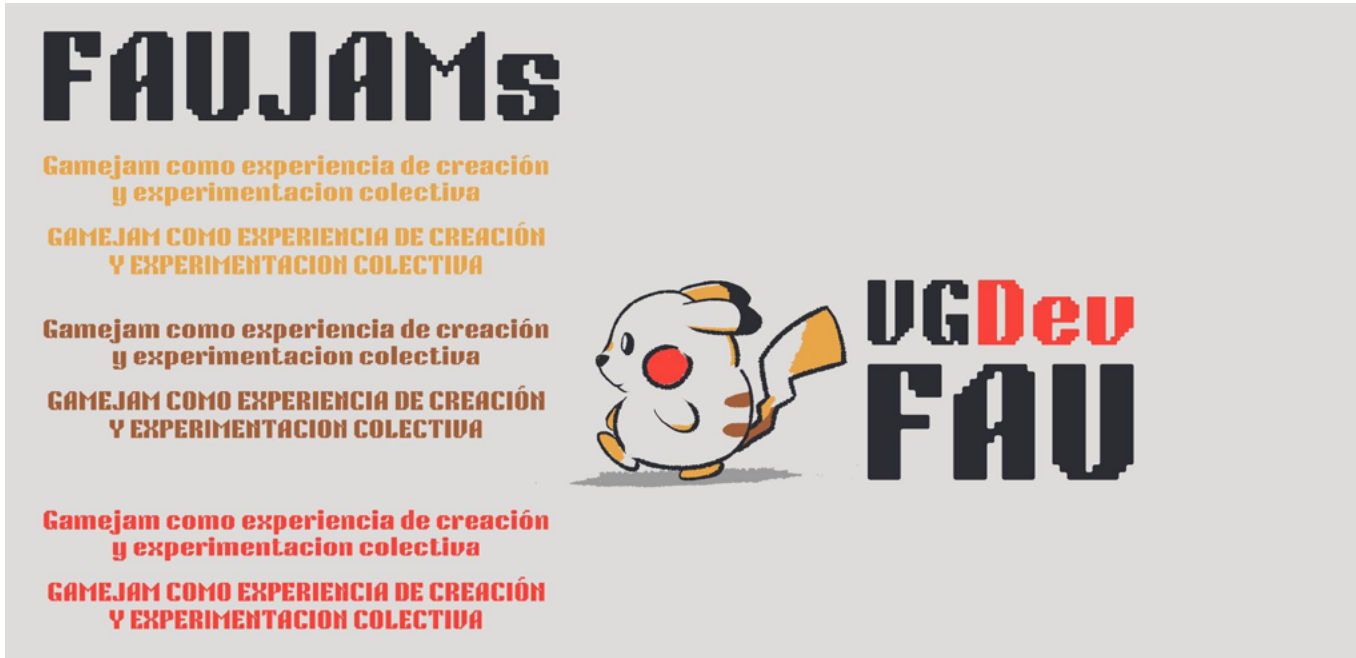


Figura 83. Exploración material, 2022



Figura 84. Exploración material, 2022

Siguiendo con este concepto de lo retro, se hizo una layout de pantalla de inicio de computador antiguo para una posible animación futura como teaser promocional de alguna de las actividades, en donde va su número, formato, el lugar, fechas, temáticas, etc.

```
* FAU JAM OS 23.0.1 *  
Initializing  
BIOS VER XX.XX.XX  
  
FORMAT  
PLACE FAU  
  
DATES  
THEME  
Loading Material. . .  
  
STARTING OS
```

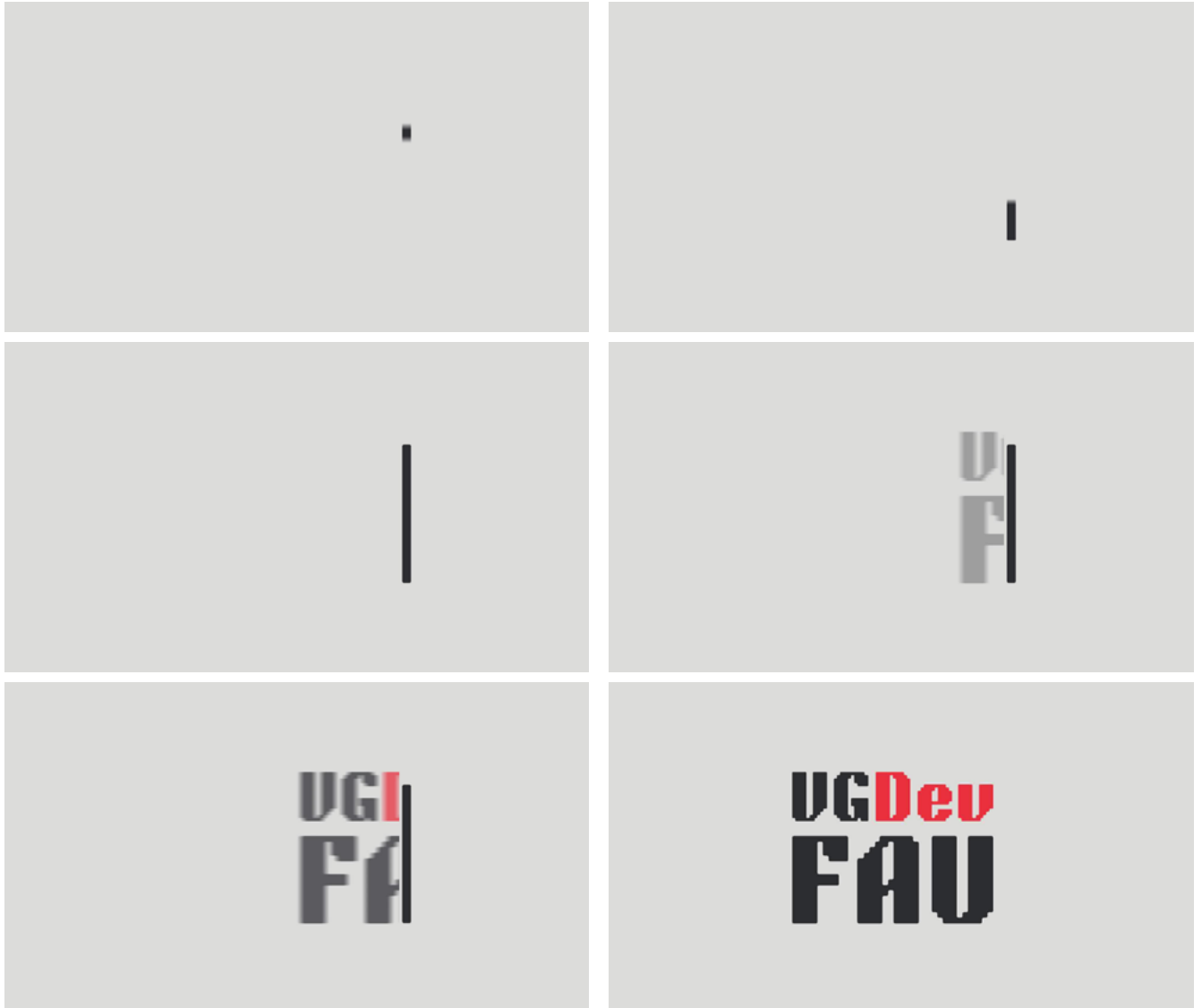
Figura 85. Exploración material, 2022



Figura 86. Exploración material, 2022

## ANIMACIÓN

Por último se realizó una pequeña animación del logo en caso que se hiciera algún juego dentro de la comunidad para poder compartirlo.



*Animación logo VGDevFAU, 2022.*

## 9.2 Desarrollo medio (“testeo” y realización actividades)

Para la etapa de desarrollo medio se planteó la realización y correcciones de material gráfico para la primera experiencia, coordinación de espacios, difusión, ejecución y evaluación de las actividades.

En cuanto a la coordinación de espacios se realizó una solicitud formal primero en dirección de extensión y luego con el coordinador de salas FAU en donde se pidió inicialmente una de las salas del bloque G debido a su facilidad de acceso y gran espacio para albergar participantes con facilidad para los días 14 - 15 o 21 - 22 de Octubre.

Debido a logística y usos de las salas ya establecidos solo se pudo conseguir la sala D-29 para los días 28 y 29 de Octubre (viernes y sábado respectivamente), esta sala tiene una capacidad de 28 personas y está ubicada en el segundo piso del bloque D, esto significando que cualquier persona con algún problema de movilidad podría no llegar o tener incomodidades para hacerlo.

Tras conseguir un espacio y fechas correspondientes la difusión inicial consistió en avisar a la comunidad de VGDev UCHILE de la próxima realización de estas actividades y pedir ayuda en cuanto a participación y publicidad.



## 9.3 FAU JAM #1

### 9.3.1 Descripción

Es el primer Game jam organizado por la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile que se llevó a cabo entre los días 28 y 29 de Octubre, esto significa que la duración de la jam fue de 48 horas. La actividad tuvo un formato híbrido o semi-presencial, es decir que los participantes trabajaron tanto en el espacio disponible en la Facultad como en sus casa, trabajos o lugar que estimaron conveniente de forma remota.

El espacio de la Facultad usado fue la sala D-29 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo del Campus Andrés Bello de la Universidad de Chile, disponible desde las 8:45 hasta las 20:30 hrs.

### 9.3.2 Nombre y banner oficial

El nombre usado en el banner de la pagina de itch fue FAU JAM #1 y para los afiches y publicaciones de redes GAME JAM FAU, para evitar cualquier equivocación o interpretación errónea de la actividad, haciendo énfasis en que es un evento de "creación de juegos" en esas piezas.



Figura 87. FAU JAM #1, Banner en itch.io, 2022.

### 9.3.3 Parámetros Game Jam

#### Temática

Una práctica muy común dentro de las game jams es que el tema de ellas es revelado una semana, un día o horas antes del inicio de la actividad, esto porque genera una continua interacción e interés de los participantes y sigue la tradición de hacer algo en poco tiempo sin realmente saber qué es lo que se va a realizar.

Para la FAU JAM #1 se decidió revelar el tema en una fecha posterior al anuncio inicial, el día 21 de octubre, una semana antes de la actividad, esto implicó que quienes quisieran podían empezar a trabajar, buscar grupos y pensar e idear en ese mismo momento.

245. Juan Sebastián Muñoz Ocampo "LA NOSTALGIA COMO DESEO DE RETORNO: UNA COMPRENSIÓN DESDE LA PSICOLOGÍA DE ORIENTACIÓN PSICOANALÍTICA Y LA LITERATURA", Tesis, Medellín: Universidad de San Buenaventura - Facultad de Psicología, 2013, 13-14.

El tema de la Jam sería Nostalgia, Juan Muñoz citando a Mariano en 1958 menciona que la nostalgia mezcla:

"Un sentimiento de encanto ante el recuerdo del objeto ausente o desaparecido para siempre en el tiempo, un sentimiento de dolor ante la inasequibilidad de ese objeto, en fin un anhelo de retorno que quisiera transponer la enigmática distancia que separa el ayer del hoy y reintegrar el alma en la situación que el tiempo ha abolido".<sup>245</sup>

Es el sufrimiento de pensar en algo que se ha tenido o vivido en una etapa y ahora no se tiene, está extinto o ha cambiado. La nostalgia se puede asociar a menudo con un recuerdo cariñoso de la niñez, un ser querido, un lugar, un videojuego o un objeto personal estimado, o un suceso en la vida del individuo o grupo.

Es un llamado a aquellos que les interesan los juegos desde pequeños y por ende se espera que haya un interés desde su interior a participar del Game Jam, un llamado a jugar y crear como cuando eran niños.

### **Objetivo**

Se propuso en primera instancia que el objetivo era: "la actividad busca apoyar y reforzar a la comunidad de Desarrolladores y Diseñadores de la Universidad de Chile y está dirigido a todo aquel en el espacio local que esté interesado y que busque aprender o generar un aporte en el área."

### **Plataforma**

La Jam sería alojada en la plataforma de Itch.io porque [como ya hemos revisado] es una plataforma de distribución digital, destinada a publicar videojuegos independientes, que permite organizar game jams, publicar sprites, música, software, cómics, libros, y cualquier tipo de contenido digital. Junto a Gamejolt, Itch es un sitio ya estandarizado en la industria de los videojuegos y es la plataforma más usada para alojar game jams en todo el mundo.

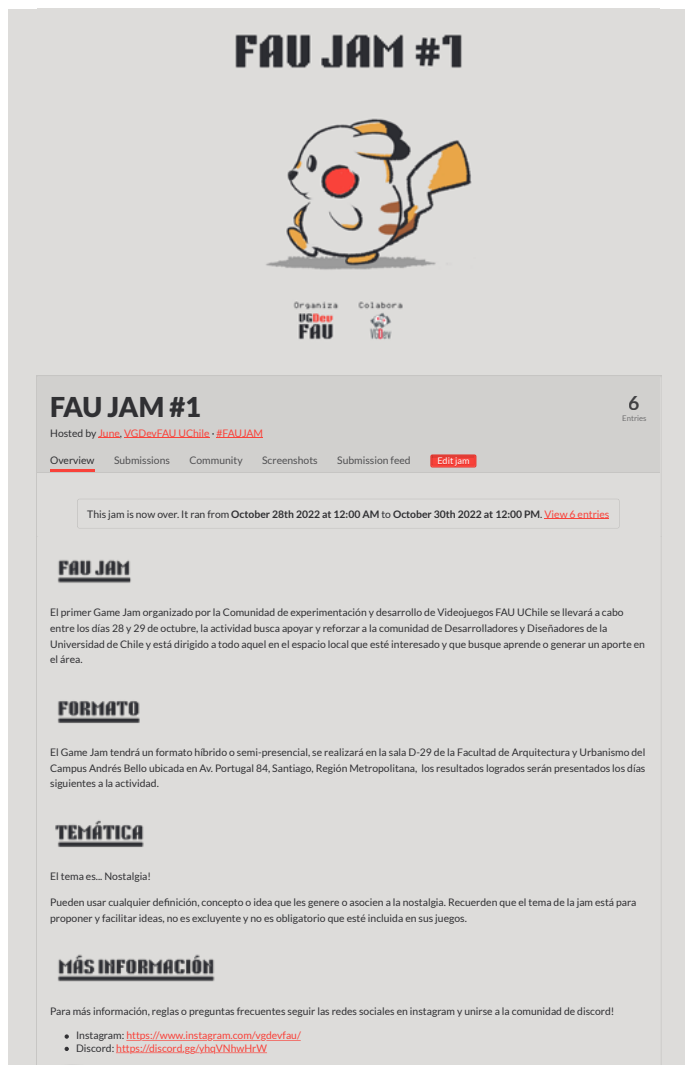


Figura 88. FAU JAM #1, Captura de pantalla pagina de la jam en itch.io, 2022.

## Reglas

Para evitar cualquier mal uso de los espacios y plataformas se propusieron las siguiente reglas o pautas a seguir para todes les participantes:

- Prohibido el racismo y la discriminación
- No está permitido el spam ni el lenguaje inapropiado u ofensivo
- La temática no es excluyente, se pueden enviar proyectos que no la tomen en consideración.
- Se pueden enviar y actualizar los juegos antes y pasado el tiempo del Game Jam.
- Se amable con los demás, aprende, experimenta y diviértete!

### 9.3.4 Visualización de la propuesta

#### Referentes

La nostalgia es una temática estratégica, ya que se seleccionaron los videojuegos y cajas de VHS viejas (Ver Figuras 89 a 92) como referencia para la gráfica, relacionándolo con las películas, monitores CRT, la estética de los 80 y 90, los videojuegos contruidos a base del píxel, etc (Ver figura 93).



Figura 89, "Sony ES T-120 Dynamicron VHS Video Cassette Tape "Reyna".

Figura 90, "JVC VHS Video Cassette T-120 Dynarec TapeS".

Figura 91, "Sony Dynamicron Extra Superior Standard Grade Video Cassette ES Video Recording And Playback T-120 VHS Tape".

Figura 92, "Quasar VHS Video Cassette Tape T-120 Super GT".

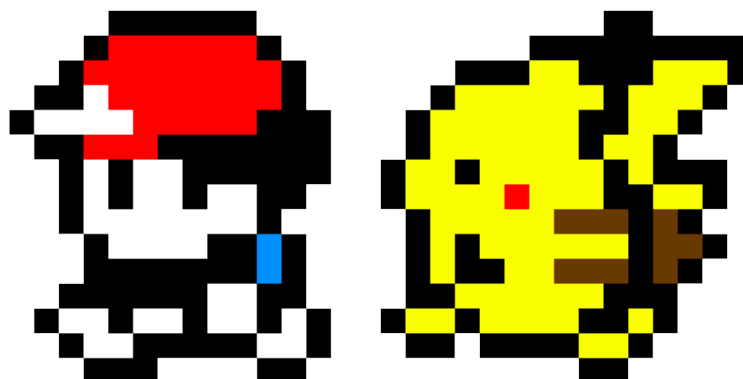
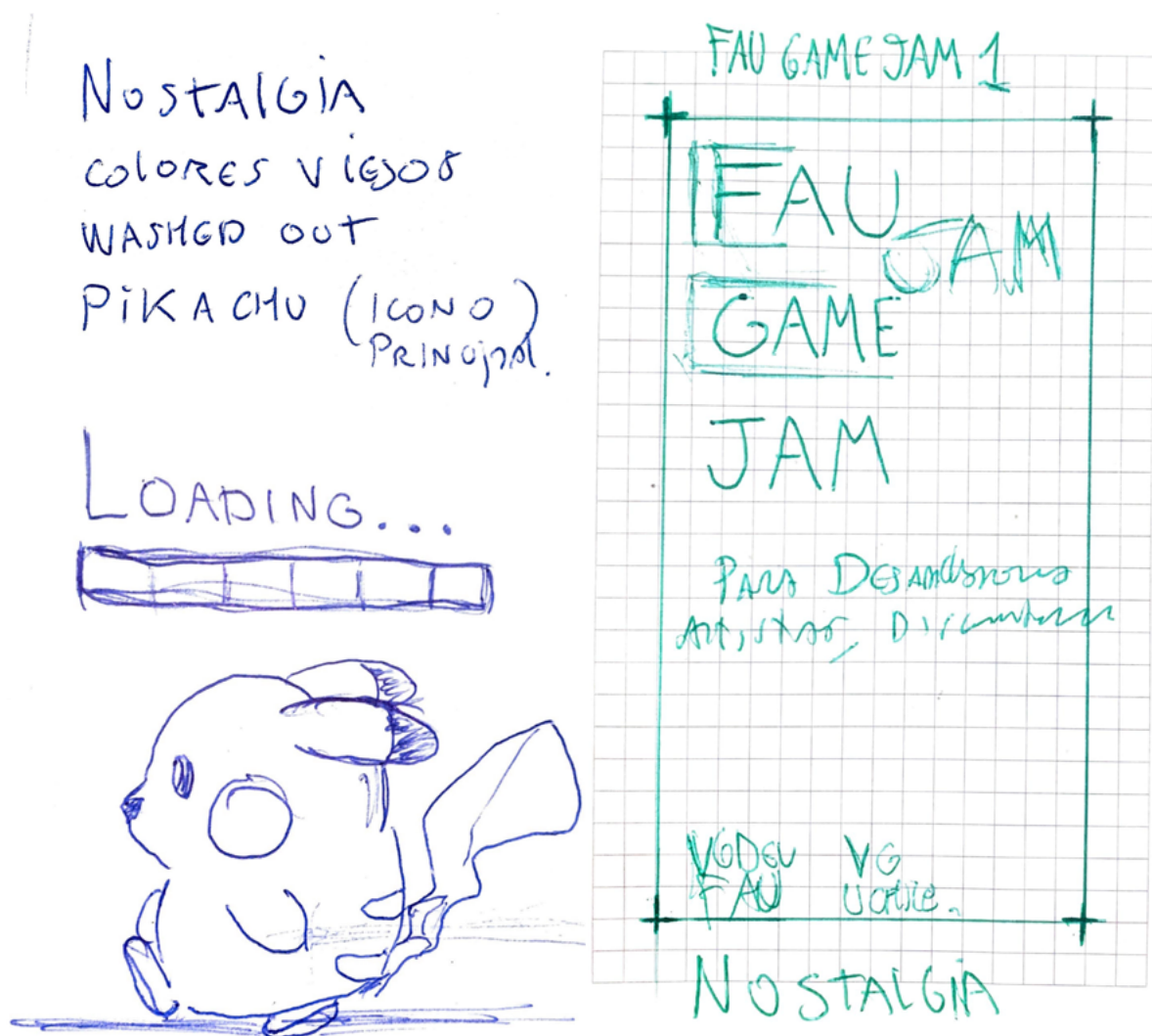


Figura 93, Pokemon Yellow character and Pikachu sprites, por ERI-TCHI, 2012.

**Proceso**

Se propone usar "GAME JAM FAU" debido a que es la primera instancia y no todo el mundo entenderá de que trata el evento. El boceto de Pikachu busca modernizarlo desde el Fan Art y se vuelve la pieza principal en el afiche, considerando que es un personaje iconico y llamara la atención de los interesados.



Figuras 94. Bocetos visualización de la propuesta gráfica, diagramación y ilustración, 2022.

En esta primera iteración del afiche se trabaja un formato para web de 1350x1080 px principalmente para instagram ya que este formato alargado usa toda la pantalla de un usuario promedio y puede llama más la atención de este.

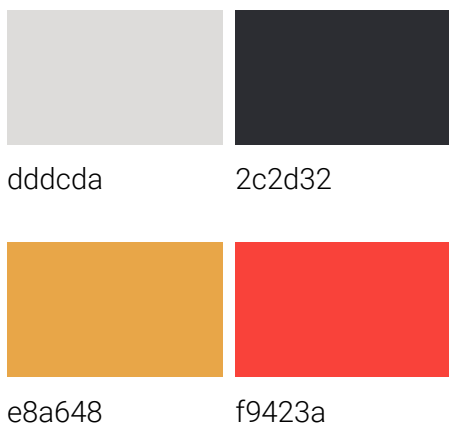


Figura 95. FAU JAM #1, Primera propuesta afiche, 2022

De acuerdo a algunas correcciones de las exploraciones en la etapa de desarrollo inicial se establecieron algunas grillas, así como tamaños mínimos y máximos de algunos elementos logrando una versión menos sofocada de la Figura 95. Explicando claramente cómo se lee la pieza, el nombre de la actividad, cuándo se realizará y que es (Ver Figura 96).



Figura 96. FAU JAM #1, Afiche principal para redes sociales y web, 2022.

En la zona inferior derecha se crea una especie de mosaico similar a algunas de las cajas de VHS, además los colores trabajados buscan transmitir este sentimiento de algo viejo, algún recuerdo que evoque nostalgia a quienes lo vean.

Junto a la ilustración principal de Pikachu se realizaron algunas otras que consideraban distintas expresiones del personaje junto a algunos elementos retro como controles o televisores de tubo para acompañar las publicaciones planeadas.



Figura 97. Bocetos Pikachu para posts, 2022.

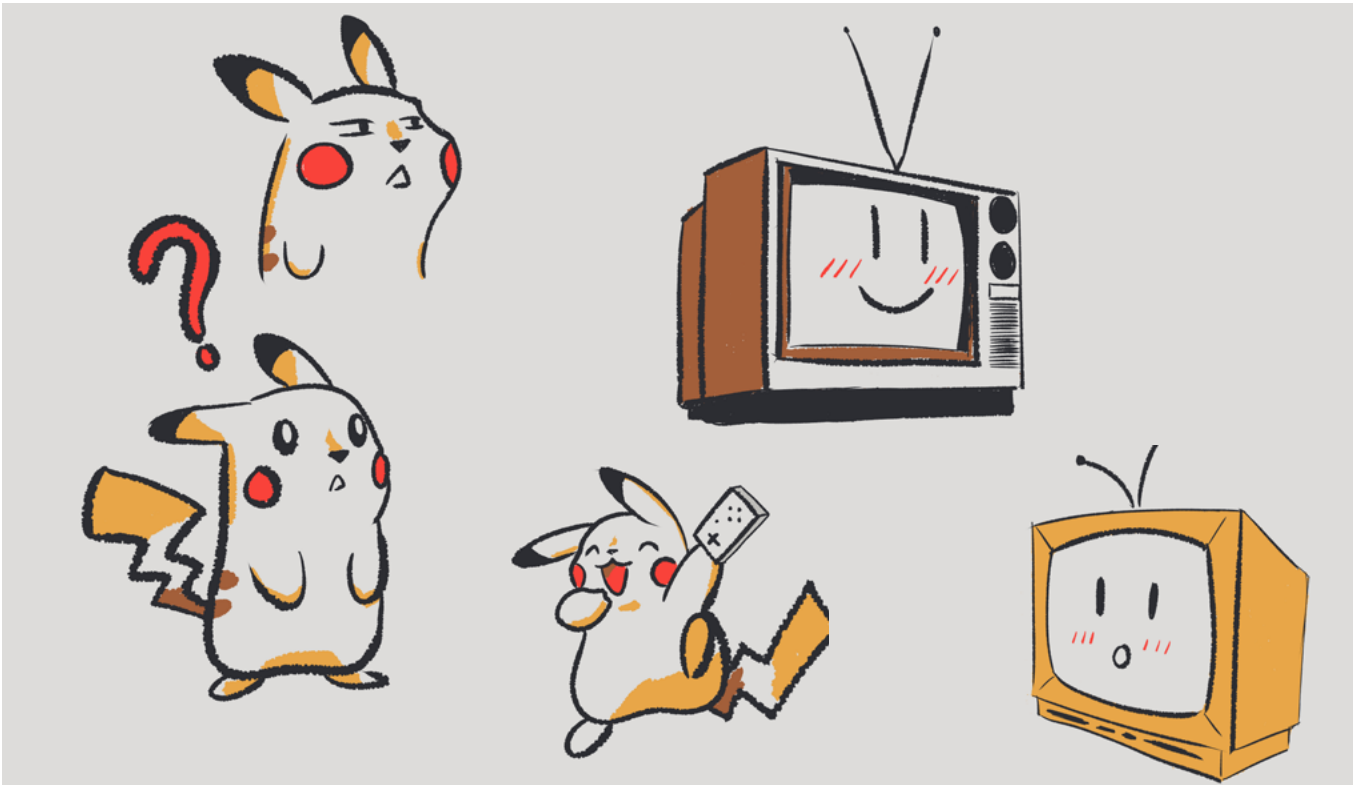


Figura 98. Ilustraciones Pikachu y TV de tubo para posts, 2022.



Las propuestas de material gráfico cuadradas están enfocadas a la promoción de la actividad vía distintas redes sociales, práctica muy común en este tipo de encuentros, cada una representa una publicación realizada.



Figuras 99. Portada de posts en redes sociales, 2022.

## ¿Qué es un Game Jam?

Los Game Jams son actividades donde los participantes se reúnen y hacen juegos o prototipos de juegos, solos o en equipo en un determinado plazo de tiempo y considerando una temática particular, dando como resultado juegos pequeños pero innovadores y experimentales.

**UGDev FAU** Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU Uchile





## ¿Quiénes pueden participar?

Desarrolladores de Videojuegos / Jugadores / Artistas / Diseñadores / Músicos / Sonidistas / Ilustradores / Programadores / Ingenieros / Matemáticos / Guionistas / Estudiantes / Aficionados / Entusiastas / Dinosaurios y todo aquel que este interesado en realizar o aportar a la creación de un juego.

**¡Todxs!**

El desarrollo de videojuegos es una actividad multidisciplinar y multidimensional, es un gran baile entre todas las creadores, una carta de amor al hacer en comunidad.




## ¿Cómo participar?

Sea su participación de forma remota o presencial recuerde registrarse en la plataforma de [itch.io](https://itch.io) y unirse al evento del FAU JAM #1

En [itch.io](https://itch.io) podrán subir sus juegos, avances, o procesos para que todos los puedan ver antes, durante y después del jam :D!

Links de [itch.io](https://itch.io) y discord del evento en la bio!

Noz vemos el 28 y 29!!





## El tema es...

# Nostalgia

“Un anhelo de retorno que quisiera transponer la enigmática distancia que separa el ayer del hoy y reintegrar el alma en la situación que el tiempo ha abolido”.

Mariano (1958)

Si bien la temática del Jam es la nostalgia, no es excluyente y no es obligatorio que este incluida en sus juegos, diviértanse :D!





Figuras 100. Desglose de posts en redes sociales, 2022.



Figuras 101. Desglose de posts en redes sociales, 2022.

En el desglose de estas publicaciones se responde a las preguntas de qué es la actividad, para quienes, como se participa y cual es la temática. Además se realizaron algunas publicaciones extra presentando la importancia de estos espacios para crear en conjunto y algunas para marcar el inicio y final de las actividades agradecimiento a quienes fueron parte de ella.

Por último se realizaron dos animaciones, 1 en la etapa previa a toda la difusión en que se estaba “cargando” todo el material y el personaje caminaba en bucle en su lugar mientras se esperaba.



Figuras 102. Fotogramas animación Pikachu caminando, 2022.

246. En 2010 corrió un rumor de que los antecesores de Pokemon Crystal, Gold y Silver, se planeaba como los últimos juegos de la serie, es por eso que su banda sonora está plagada de nostalgia, cada canción en el juego tiene un aire emocional y conmovedor, por eso se eligió esta banda sonora o OST para las animaciones.

Y la segunda animación corresponde a una más elaborada en que se trabaja con un extracto del tema de surf del videojuego Pokemon Crystal<sup>246</sup> en que el personaje está nadando junto a un Lapras y luego, tras un cambio de escena cae con unos globos, ambas pequeñas referencias nostálgicas a la serie de Pokémon.



Figuras 103. Boceto Pikachu nadando, 2022.



Figuras 104. Ilustración Pikachu nadando, 2022.



Figuras 105. Pikachu Globos en Pokemon GO, 2020.



Figuras 106. Ilustración Pikachu cayendo con globos, 2022.

El objetivo de esta última animación sería re-anunciar la temática y difundir la actividad en otro formato la última semana.



Figura 107. Fotograma Animación FAU JAM #1, 2022.

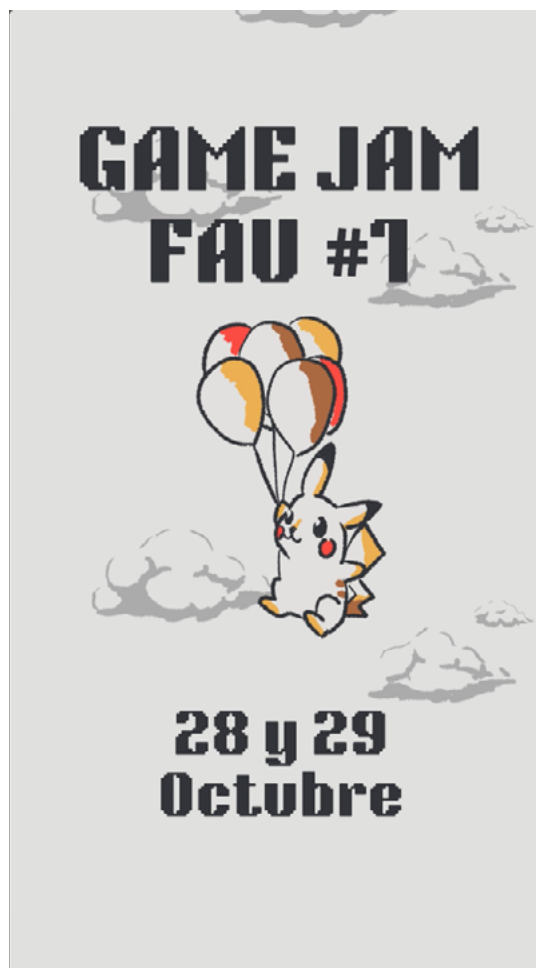


Figura 108. Fotograma Animación FAU JAM #1, 2022.

### 9.3.5 Difusión

La estrategia principal de difusión fue a través de la creación de contenido (digital y análogo) y publicaciones constantes en los grupos activos de desarrollo de videojuegos de Chile (GameDev Planet, VG CHILE, Diseño y Desarrollo de Videojuegos Chile), los foros de la Universidad de Chile en U-Cursos (Estudiantes de Diseño, Video Games Develop, foro institución FAU general, foro institución UChile general) y las redes sociales, principalmente instagram y la aplicación de Discord.

#### FAU y Facultades UChile (Afiches)

Se generaron un formato de afiche imprimible A3, de los cuales se imprimieron alrededor de 20 ejemplares, distribuyendo al menos 16 en zonas estratégicas de la FAU en el Campus Andrés Bello y 2 dentro de la Facultad de Ingeniería del Campus Beauchef. (FIGURAS X Y Z A B). Este formato imprimible contaba con un código QR que enviaba a la plataforma de itch.io donde estaba el resto de información de la jam.



Figura 109. Registro Afiche FAU JAM #1, 2022.



Figura 110. Registro Afiche, impresiones Titanic FAU, 2022.



Figura 111. Registro Afiche, sala descanso FAU, 2022.



Figura 112. Registro Afiche, Afueras Beauchef, 2022.



Figura 113. Registro Afiche, Beauchef, 2022.

## Espacios en Línea

Para la difusión en espacios en línea se creó un texto editable que contuviera la información de la actividad: que es, cuando, objetivo, lugar, horarios, fechas y links para más información. Este texto se usó para generar distintas publicaciones junto al formato del afiche para redes sociales en distintos espacios como los foros de estudiantes y instituciones en U-Cursos, los grupos de Facebook de estudiantes FAU y UChile, los grupos activos de desarrollo de videojuegos de Chile en Facebook e Discord y finalmente instagram.

## U-Cursos

Estas publicaciones fueron vistas por al menos 627 personas a la fecha del 13 marzo y fueron publicadas en 4 foros distintos de la plataforma, la comunidad de estudiantes de diseño, la de VGDEV UCHILE, la FAU y UChile general.

 Creación de juegos en FAU - 28 y 29 de Octubre 2 +5 personas y tú 167  
Juan Arroyo 10/10/22 a las 16:13 hrs. General

 Juan Arroyo 10/10/22 a las 16:13 hrs. ☆

Hola querides :3!

Para mi proyecto de titulo estoy organizando una serie de Game Jams durante lo que queda del semestre, los Game Jams son actividades donde las personas se reúnen y hacen jueguitos o prototipos de juegos, solos o en equipo en un determinado plazo de tiempo y considerando una temática particular, dando como resultado juegos pequeños pero innovadores y experimentales.

Están todes invitadissimos a la primera versión de los FAU JAMs, el primer Game Jam organizado por la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile que se llevará a cabo entre los días 28 y 29 de octubre, la actividad está dirigida a todo aquel que esté interesado y que busque aprender o generar un aporte en el área.

El Game Jam tendrá un formato híbrido o semi-presencial, se realizará en la sala D-29 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo del Campus Andrés Bello ubicada en Av. Portugal 84, Santiago, Región Metropolitana, los resultados logrados serán presentados los días siguientes a la realización del evento.

El tema será revelado una semana antes de la actividad el día 21 de octubre.

Para más información, FAQs y otros, seguir las redes sociales en instagram, revisar el evento en [itch.io](https://itch.io) o unirse a la comunidad de discord!

Instagram: <https://www.instagram.com/vgdevfau/>

Evento en itch: <https://itch.io/jam/fau-jam-1>

Discord: <https://discord.gg/yhqVNhwHrW>

Muchas gracias por leerme y ojalá les interese n\_\_n!



 Compartir ...

Figura 114, Publicación U-Cursos, 2022.



## Grupos Facebook

Las publicaciones en Facebook fueron en los grupos de Estudiantes UChile, Estudiantes FAU y por último la comunidad de GameDev Planet.



**Juan Arroyo Torrealba**  
Colaborador destacado · 10 de octubre de 2022 · 🌐

Hola querides 😊!

Para mi proyecto de título estoy organizando una serie de Game Jams. Están todes invitadísimos a la primera versión de los FAU JAMS, el primer Game Jam organizado por la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile que se llevará a cabo entre los días 28 y 29 de octubre, la actividad está dirigida a todo aquel que esté interesado y que busque aprender o generar un aporte en el área.

El Game Jam tendrá un formato híbrido o semi-presencial... Ver más

**GAME JAM FAU**



**28-29 Octubre**

**CREACIÓN DE JUEGOS EN FAU  
TODO EL DIA!**

**Sala D-29, formato híbrido  
Campus Andrés Bello  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Av. Portugal 84, Santiago, Chile**

Organiza **UGDev FAU** Colabora  Más info 

👍❤️👍 18

2 veces compartido

Figura 115, Publicación Grupos Facebook, 2022.

## Instagram

Considerando que Instagram es una de las plataformas con más alcance al momento de la realización del proyecto fue una estrategia dirigir los esfuerzos en cuanto a creación de material gráfico y audiovisual para esta plataforma. Este contenido, buscaba principalmente educar, promocionar y llamar a participar a posibles interesados, a través de publicaciones que explicaban por ejemplo, ¿Qué es un Game Jam?, ¿Quiénes pueden participar?, ¿Cómo participar?, etc. Además de compartir algunos fundamentos del proyecto acompañados de gráfica que lograra captar la atención.



Figura 116, Registro perfil de Instagram VGDevFAU tras la actividad, 2022.

## Discord

Como ya mencionamos cuando se analizó la Godot Wild Jam #40 Discord cumple las mismas funciones que cualquier plataforma para compartir espacios en comunidades en línea y es por eso que también se usó para la difusión en los canales disponibles para eventos y festivales de VG Chile (asociación gremial chilena de desarrolladores de videojuegos). Además se configuró un servidor dedicado a las FAU JAMS y la comunidad de VGDevFAU.

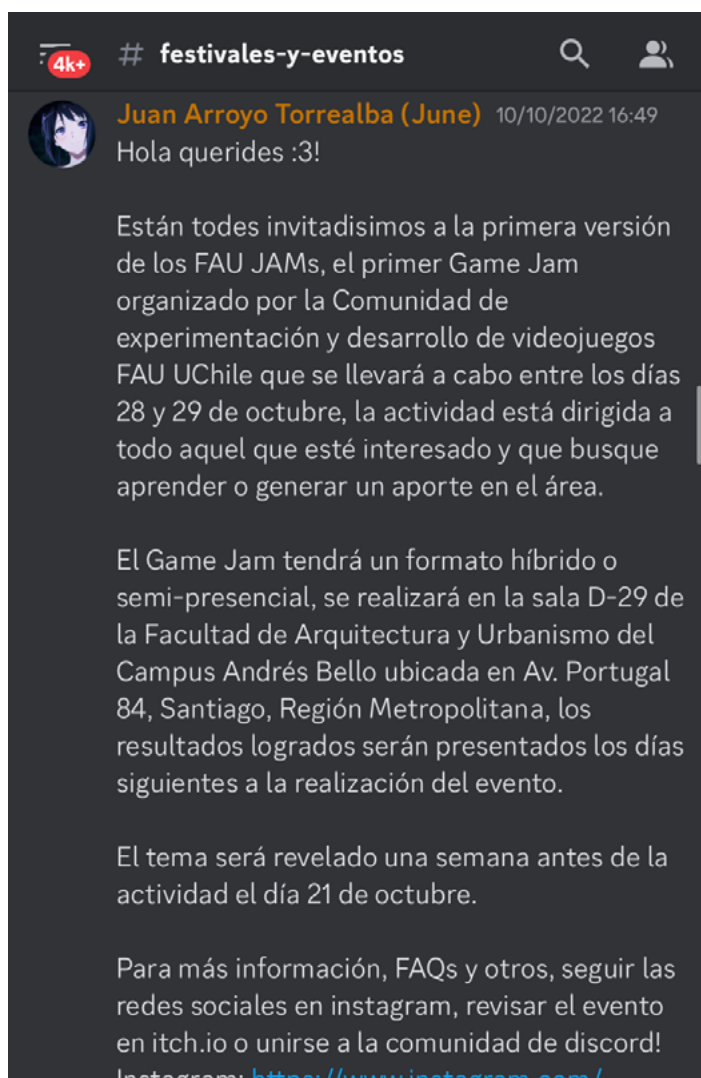


Figura 117, Publicación Discord VG Chile, 2022.

Junto a Instagram como principal espacio de difusión estaba la Comunidad que se creó en Discord, en donde existían distintos canales tipo foros en donde los usuarios podían publicar, comentar, responder lo que quisieran, dentro de este espacio se dispuso un canal de Looking for team o Buscando Grupo, en donde las personas podían presentarse (Ver Figura 118), mostrar lo que sabían hacer y dar el aviso de que están buscando grupo o les falta alguien que sepa hacer [X, programación, sonido, etc].

Tras el anuncio de la temática la comunidad de discord se activó y muchos participantes estuvieron buscando, encontrando y armando grupos dando paso a el inicio de sus desarrollos.

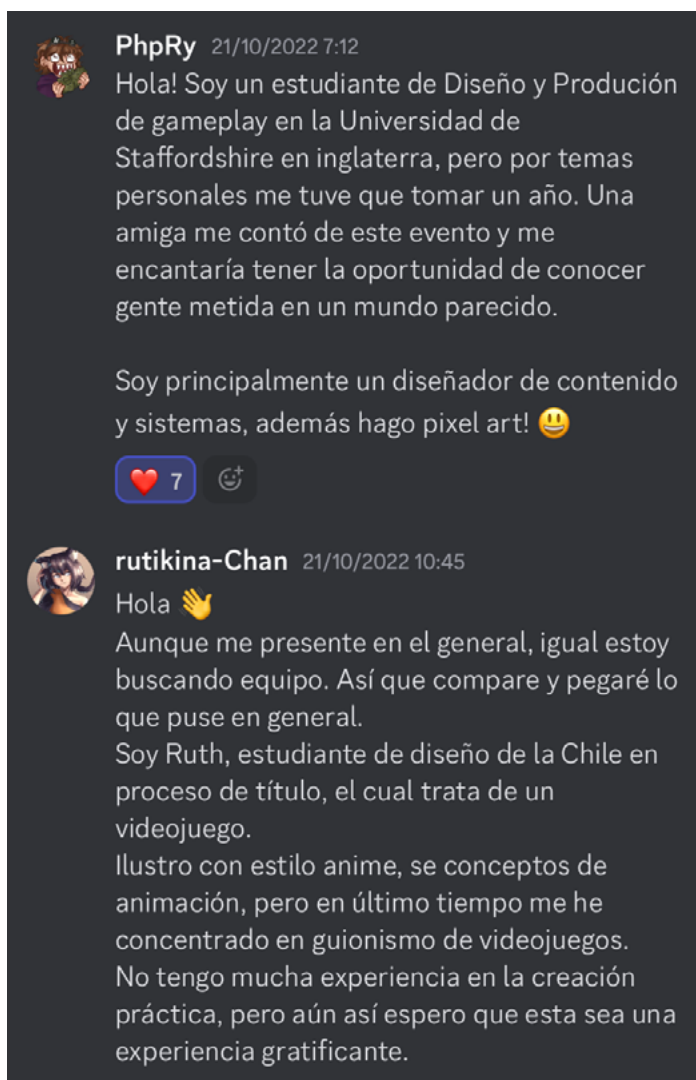


Figura 118, Captura de pantalla comunidad de Discord, 2022.

### 9.3.6 Desarrollo Actividad

Para el día de 28 de Octubre habían 20 personas registradas en la página de la jam en itch.io, pero la participación de forma presencial o en línea de estas era incierta. Durante el día 1 de la actividad hubo 19 participantes presenciales en total y durante el día 2 esta participación se redujo a la mitad habiendo 9 participantes en total de forma presencial.

En la sala se dispuso una mesa central para tomar te/cafes y galletas. Los grupos se distribuyeron de la siguiente forma:

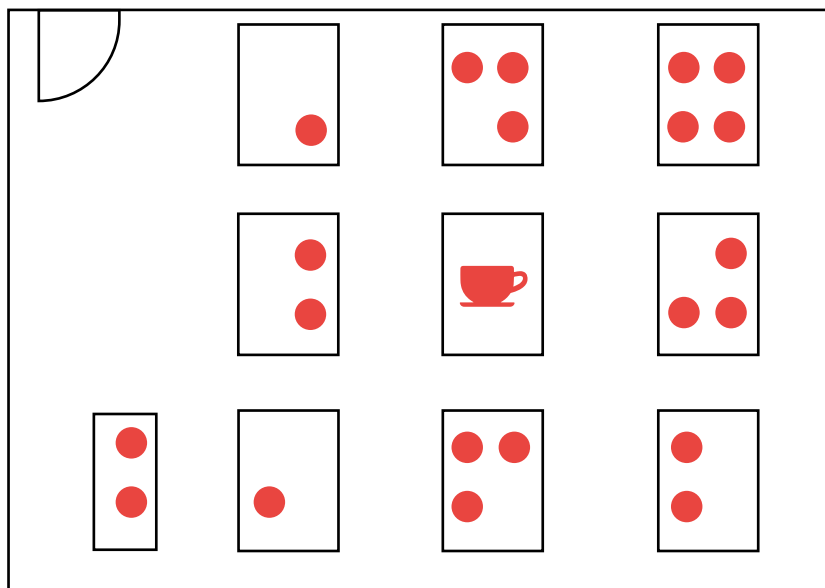


Figura 119, Distribución de los grupos en el espacio de la Sala D-29, 2022.

Muchos grupos estaban distribuidos de forma presencial y híbrida por lo que el espacio de Discord, donde cada grupo disponía de una sala personal era muy útil para compartir archivos, procesos, referentes e ideas, además estas salas estaban abiertas para todos por lo que [al igual que el trabajo dentro de las salas de taller], todos podían enriquecerse del trabajo de otros.

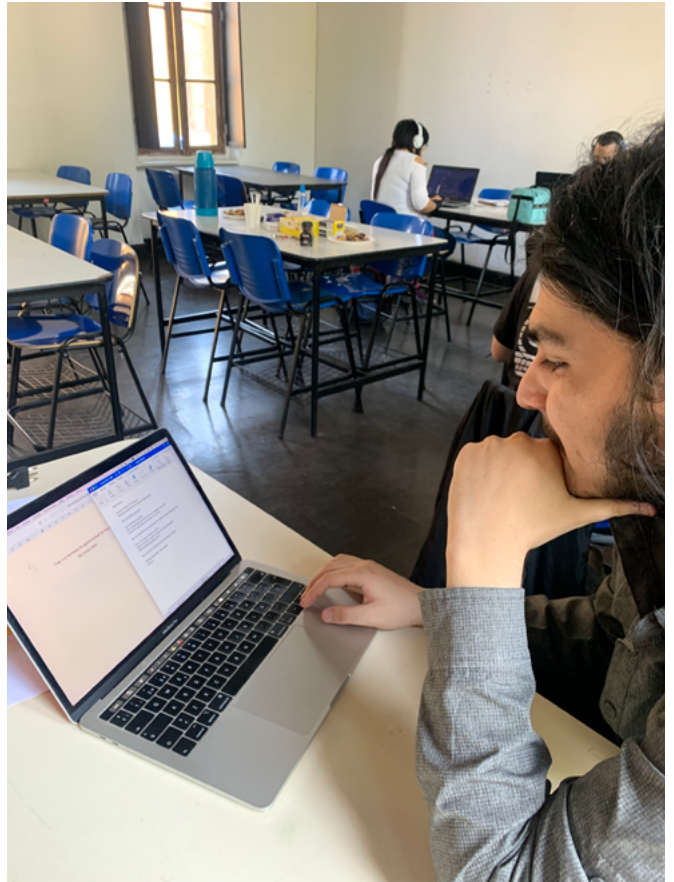
Al estar finalizando el segundo día, los participantes sugirieron que se extendiera el plazo al mediodía del 30 de Octubre, esta petición fue aceptada y la duración final de la jam pasó de 48 a 60 horas.



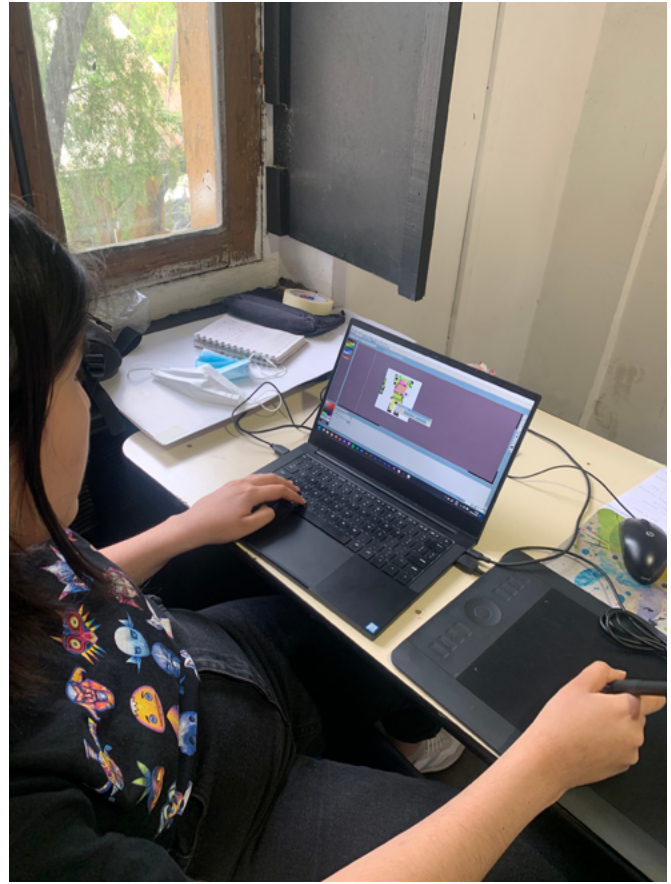
Figura 120, Registro Grupos trabajando de forma Online, 2022.



Registros Fotográficos FAU JAM #1, 28 y 29 Octubre, 2022.



Registros Fotográficos FAU JAM #1, 28 y 29 Octubre, 2022.



Registros Fotográficos FAU JAM #1, 28 y 29 Octubre, 2022.



### 9.3.7 Registros, observaciones y evaluación

De esta primera experiencia en general se rescatan las siguientes ideas, los usos del papel y los bocetos rápidos de ideación para prototipar y pensar cómo serán los niveles en los casos que los equipos hacían juegos de plataformas. Como ya se mencionó algunos grupos estaban trabajando de forma híbrida pero no se les dificultó la comunicación o el trabajo en ningún momento.

El trabajo comunitario y la buena onda se contagia, todos estaban muy animados de participar, desarrollar sus proyectos y conocer los proyectos de los demás, algunos comentaban como “el estar en un espacio con más gente haciendo lo mismo los motivaba a poder trabajar”,<sup>247</sup> se dio una dinámica muy parecida a las clases de taller en contexto de pre-entregas, donde están todos trabajando buscando terminar el proyecto de la mejor forma posible. Algunos estudiantes de Diseño FAU comentaban que “no se dan este tipo de instancias y que es muy bacan la oportunidad de trabajar en este tipo de actividades.”

247. Entrevistas, Conversaciones y Reuniones, Francisco Aliaga.

Los “mini-estudios” de desarrollo, como la principal comunidad colaboradora era la VGDEVUChile que corresponde principalmente a estudiantes del Campus Beauchef pertenecientes a ingeniería informática/computacional/matemáticas muchos participantes de grupos eran programados (Beauchef) y diseñadores (FAU) complementando las faltas de cada uno, formando fuertes equipos dentro de ambas áreas o “mini estudios de desarrollo de videojuegos”, esta dinámica en particular se mantendrá vigente durante las 3 experiencias realizadas.

En general el motor más usado fue Unity con 3 juegos, seguido de Unreal Engine, Godot y Twine con 1 cada uno. Godot es el principal motor de los proyectos por parte de los participantes Beauchef, ya que este es parte de sus ramos relacionados a videojuegos. Aun así el motor más usado fue Unity debido a su popularidad en cuanto a creación de juegos.

Se le agregaron 12 horas a la jam, pasando de ser 48 horas a 60, considerando así los días 28, 29 y 30 de octubre.

#### Problemas Identificados

El espacio de FAU no está preparado para que el uso de computadores de 28 participantes sin el uso de zapatillas para extender, estas tuvieron que ser provistas por los organizadores y algunos participantes, y en caso de algún problema eléctrico podría ser peligroso tanto para los participantes como sus herramientas de trabajo.

### 9.3.8 Resultados y Estadísticas

De la FAU JAM #1 salieron 7 videojuegos terminados con una participación final de 19 personas (7 grupos) que entregaron un proyecto, la participación real fue de 24 personas habiendo 2 grupos de 5 personas en total que no entregaron un proyecto.

ACTIVIDAD	PARTICIPANTES ESPERADOS	PARTICIPANTES TOTALES	PRESENCIALES	REMOTOS	JUEGOS SUBIDOS	JUEGOS NO SUBIDOS
FAU JAM #1	20	24	19	5	7	2

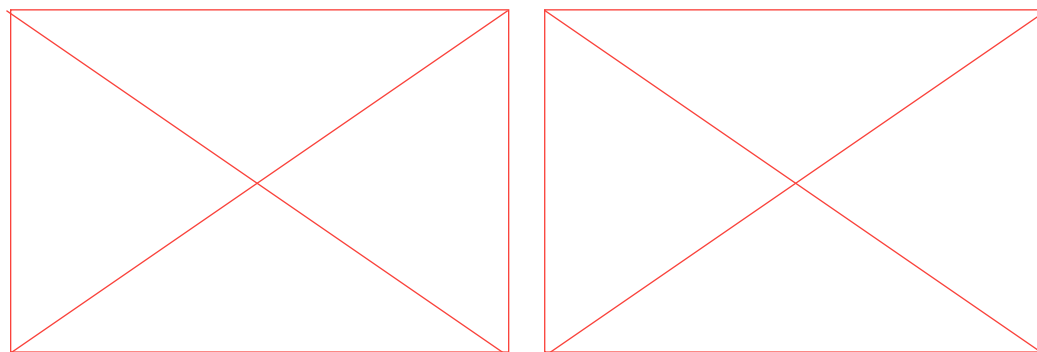
Tabla participantes y resultados FAU JAM #1, 2023.

### 9.3.9 Fichas de Videojuegos

NOMBRE DEL JUEGO

LINK

AUTORES, EQUIPO PARTICIPANTES CREDITOS	
GENERO	SOFTWARE / MOTOR
DESCRIPCIÓN / SINOPSIS / RESUMEN	



imágenes disponibles dentro de cada link y juego correspondiente

# FICHAS DE VIDEOJUEGOS - FAU JAM #1

THE SUMMER HOUSE

<https://nekinya.itch.io/the-summer-house>

Programación: NekiNya  
Arte: GalaxyTurtle

Aventura Narrativa

Unity

Juego narrativo en el que inspeccionas la antigua casa donde solías ir de vacaciones con tu familia. La casa parece estar vacía, solo estás tú y los viejos recuerdos de un pasado que solo vive en tu memoria. Bienvenido de nuevo, todo está tal como lo recuerdas.



UNDERWATER MEMORIES

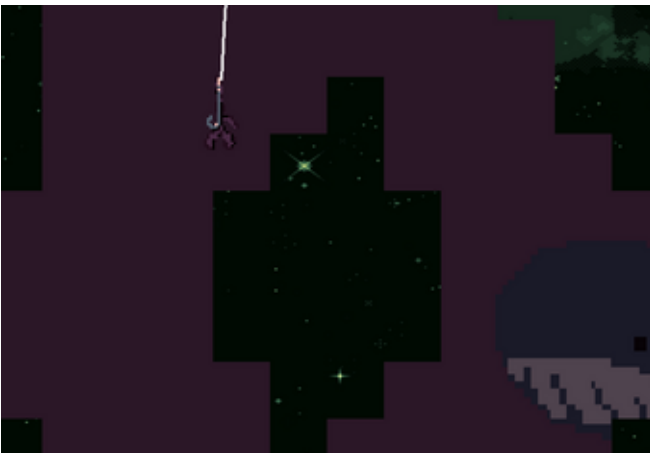
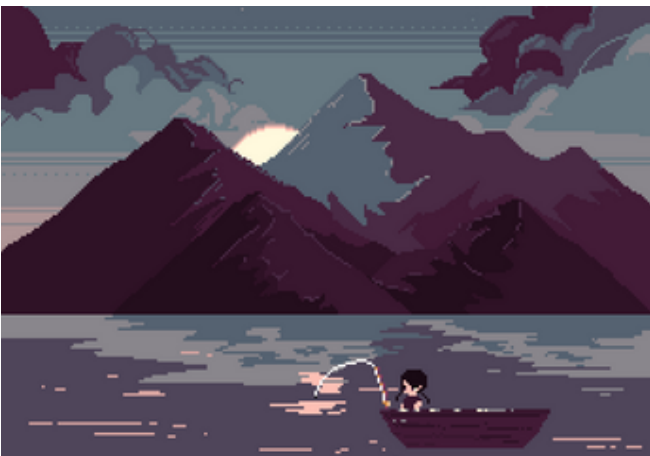
<https://punitowo.itch.io/underwater-memories>

Programación: PunitOwO y Jorge Valenzuela  
Arte: Pyomm y Potatsu

Aventura Narrativa, Pesca

Godot

Juego de pesca en el controlas el anzuelo y "pescas" tus recuerdos dentro de un gran lago.



## LUZ PROTECTORA

<https://andresmartin.itch.io/luz-protectora>

Programación y Diseño: Andrés Martín  
Arte: Jose

Plataformas

Unity

Juego de plataformas con usos creativos de la iluminación donde se controla a un padre con su hijo y en el que exploramos la paternidad y la pérdida.



Programación y Arte: Juan Arroyo Torrealba (June) Narrativa: Leonardo Miranda	
Narrativa Interactiva	Twine
Juego interactivo basado en texto que narra un baile musicalizado entre el pasado (nostalgia) y el presente (olvido). Preguntando sobre los recuerdos y memorias que están abandonadas o perdidas.	

**NOSTALGIA**

**Empezar**

**OLVIDO**

**Empezar**

**¿Aun me  
recuerdas?**

**Ya te he  
olvidado**

**Aun recuerdo la música que  
escuchaba contigo**

## HAND A SHAKE

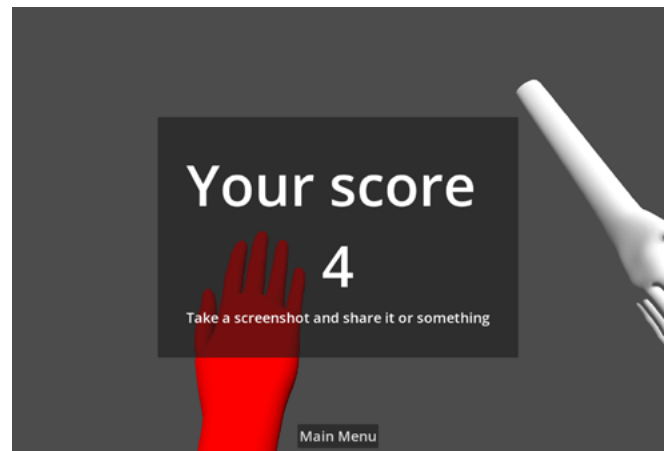
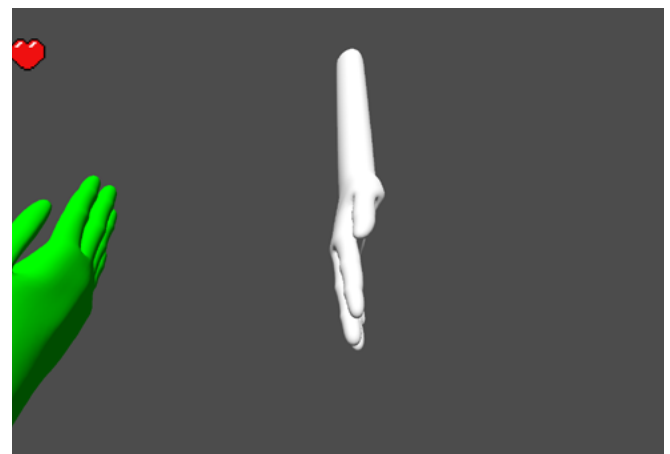
<https://akaipengin.itch.io/hand-a-shake>

Programación: Elías Zelada (Akaipengin)

Simulación

Godot

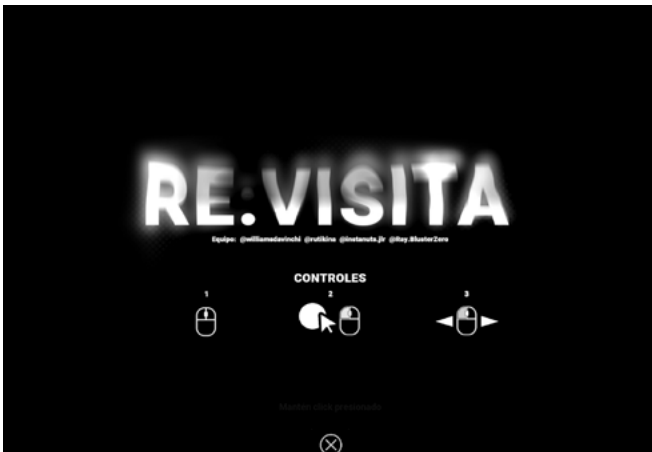
Juego de simulación en el que se debe “chocar” (high five) las manos de forma correcta y así sacar la mayor puntuación posible. ¿Que es mejor que un apretón de manos? ¡Chocarlas!



RE:VISITAR

<https://williamsdavinchi.itch.io/revisitar>

Programación: Williams Davinchi (williamsdavinchi) Arte: Ruth Magna (Rutikina) Musica: Jose Rojas (instanuts.jlr) Narrativa: Pablo (Ray.BlusterZero)	
Narrativa Interactiva	Unreal Engine
Juego narrativo en el que se recuerdan los recuerdos a través de los objetos que marcaron al protagonista.	



Mamá nos abandonó cuando éramos muy pequeños, y a pesar de todo, a papá le costó mucho afrontar todo. Sea el destino o los dioses, que nos impidieron seguir juntos hermana, pero algo si se, que de ahora en adelante nada impedirá que sonría por ti.



## FORGOTTEN CITY

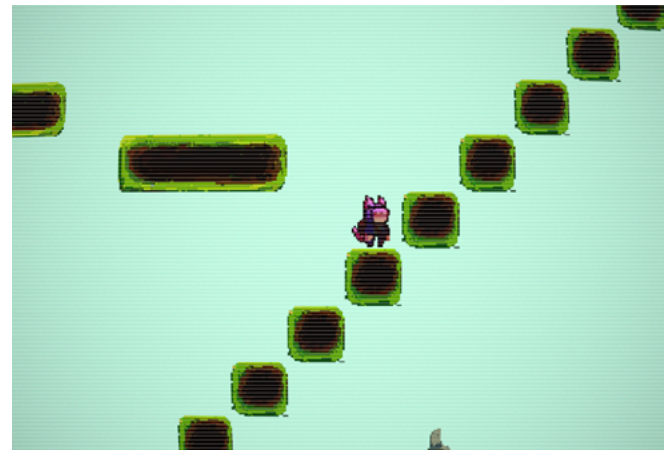
<https://zcyon.itch.io/faujam2022>

Programación y Arte: Lascario Pacheco (Zcyon)  
Arte: Diego Pinilla (Rucalv)  
Arte: Javiera Cabezas (jaaaavi\_4)  
Música: Daniel Reyes T

Plataformas

Unity

Juego de plataformas con exploración ligera donde se controla a un perro antropomórfico y conoces distintos animales que te piden recolectar algunos objetos los cuales a través de la narrativa y música transmiten nostalgia.



SIN NOMBRE

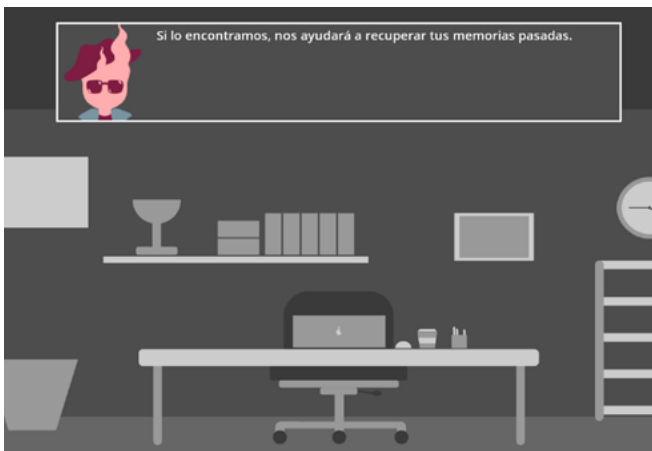
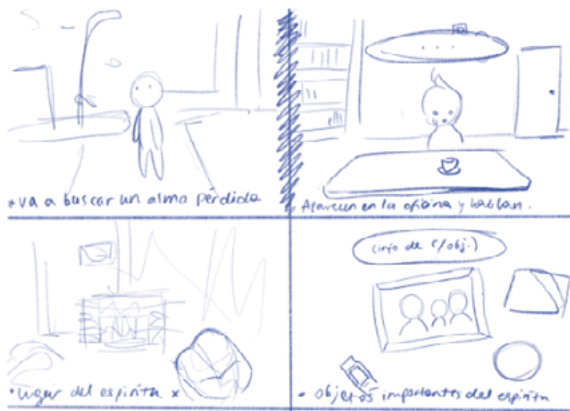
no terminado

Programación: Alonso Ut y Alfonso V  
Arte y Diseño: Francisca Chong y Toño Antonio

Puzzles

Godot

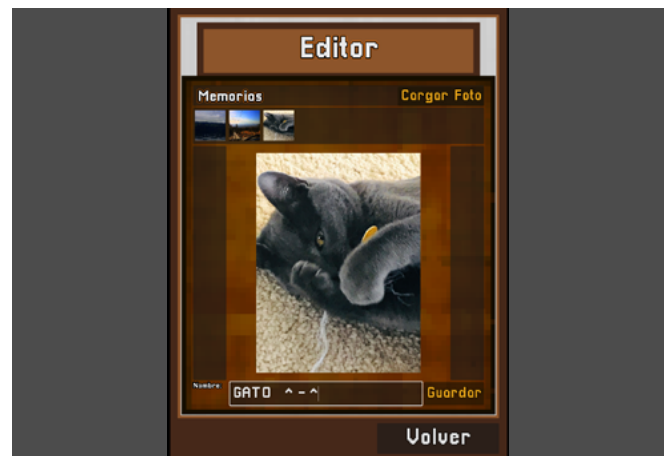
Un juego de puzzles en que el personaje se encuentra en un purgatorio y para partir al mas allá debe cumplir algunos desafíos a través de la interacción con objetos que representan elementos nostálgicos e inquietantes que le permiten restaurar parte de su alma



NOSTALPHIC

no terminado

Programación y Arte: Francisco Aliaga (MDL74FSR31Hz)	
Simulación	Godot
Juego de simulación en el que recuerdas tus memorias al adentrarte en un álbum de fotos	



## 9.4 FAU JAM #2

### 9.4.1 Descripción

El segundo Game jam organizado por la VGDevFAU UChile que se llevó a cabo entre los días 19, 20 y 21 de diciembre, en esta oportunidad se propusieron 72 Horas debido a que la jam anterior a los participantes les faltó un poco de tiempo. La actividad tuvo un formato híbrido o semi-presencial, es decir que los participantes podrían trabajar tanto en el espacio disponible en la Facultad como en sus casa, trabajos o lugar que estimaron conveniente de forma remota.

El espacio de la Facultad en un inicio fue la sala D-29 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo del Campus Andrés Bello de la Universidad de Chile. Debido a problemas logísticos de fin de semestre con la carrera de Arquitectura la sala D-29 quedó inutilizable así que se gestionó durante el primer día usar la sala B-26 para la actividad.

### 9.4.2 Nombre y banner oficial

Debido a que la actividad ya estaba establecida gracias a su versión anterior se usó el nombre de FAU JAM #2 en todos los formatos de gráficas trabajados.



Figura 121, FAU JAM #2, banner en itch.io, 2022.

### 9.4.3 Parámetros Game Jam

#### Temática

Para la FAU JAM #2 se decidió revelar el tema el día 17 de Diciembre, dos días antes de la actividad. A diferencia de la nostalgia, en este caso se busca apelar a lo creativo, lo desconocido y divertido, algo más llamativo. El tema fueron los dinosaurios.

El escritor de ciencia ficción Seth Dickinson está de acuerdo en que la imaginación es clave para la popularidad de los dinosaurios. Cree que nos fascinan porque nos obligan a imaginar la enormidad del tiempo geológico. “Es la primera sensación que tenemos de que la Tierra es muy, muy vieja”, dice, “que hubo todas estas cosas que sucedieron en la historia profunda que nunca entenderemos por completo”.<sup>248</sup>

248. - “Why Are Dinosaurs So Appealing to Us? It’s the Tragedy”, WIRED, [Online], 2015, Disponible en: <https://www.wired.com/2015/06/geeks-guide-jurassic-world/>

Los dinosaurios son criaturas muy interesantes y permiten su representación tanto desde la imaginación como desde la paleontología. No necesariamente deben ser de una forma específica para que podamos entenderlos.

### Objetivo

Al igual que la versión pasada la actividad busca apoyar y reforzar a la comunidad de Desarrolladores y Diseñadores de la Universidad de Chile y está dirigida a todo aquel en el espacio local que esté interesado y que busque aprender o generar un aporte en el área.

### Plataforma

La Jam sería alojada nuevamente en la plataforma de Itch.io ya que no hubo mayores complicaciones con esta en la versión pasada.



Figura 122, Captura de pantalla, FAU JAM #2, actividad en la plataforma de itch.io, 2022.

### Reglas

La FAU JAM #2 siguió las mismas pautas y reglas que su versión pasada, procurando la seguridad de los participantes en los espacios y plataformas en línea.

### 9.4.4 Visualización de la propuesta

#### Referentes

El tema de los dinosaurios invita a volver a imaginar, a soñar, a jugar y crear algo de lo que no necesariamente tenemos que tener todo claro.

Como estudio de referentes se tomaron primero los diseños de personajes de Carolina Herrera y su proyecto de el Chilesaurio. De los diseños de la autora se rescata la idea de un juego de colores base para representar a cada dinosaurio, dándoles dinamismo y un carácter particular dependiendo de los colores usados.



Figura 123, Diseño final de Therizinosaurus, en El Chilesaurio, Carolina Herrera, 2019.

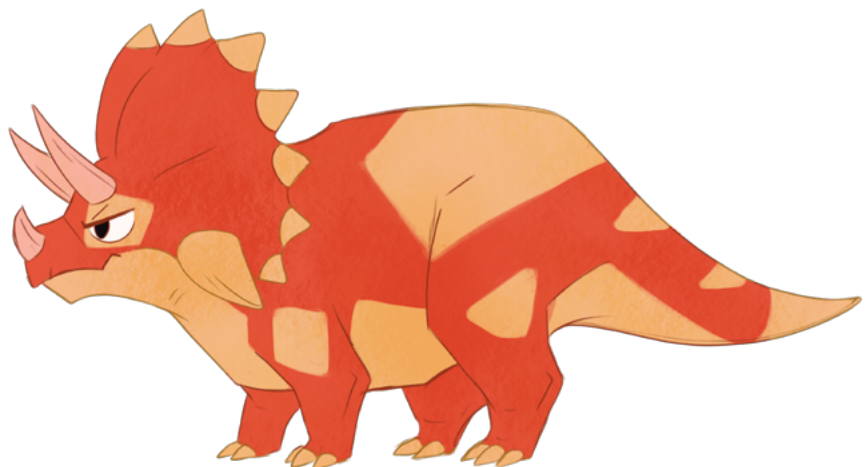


Figura 124, Diseño final de Triceratops, en El Chilesaurio, Carolina Herrera, 2019.

Luego el juego de mesa Happy Little Dinosaurs. En este la primera persona en llegar a 50 puntos, o ser el último dinosaurio en pie, gana el juego. Durante cada ronda, se voltea una carta de desastre que presenta un desastre natural, depredador o emocional. Cada jugador juega una carta de puntos con la esperanza de acumular puntos y evitar el desastre. De HLD se rescatan los muy tiernos, efectivos y simples diseños de personajes y de la misma forma que el referente anterior la representación de un juego colores para cada dino.



Figura 125, HAPPY LITTLE DINOSAURS, Cartas, 2021.



Figura 126, HAPPY LITTLE DINOSAURS, Caja juego de Mesa, 2021.

Por último se decidió seguir trabajando la línea gráfica del pixel o la simulación de este. En este caso nos recuerda al clásico dinosaurio de Google Chrome que significa que no hay conexión a internet.



No internet

Figura 127, ERR\_INTERNET\_DISCONNECTED, 2018.



00383a

008d90



6fbe8f

e6ff99



Figura 128, Boceto dinosaurio FAU JAM #2, 2022.



Figura 129, Boceto dinosaurio FAU JAM #2, colores definitivos, 2022.

### Bocetos y Procesos

En este caso en los bocetos se usa "FAU JAM", considerando que ya se realizó una instancia existiendo registros de los eventos pasados y asumiendo que los participantes ya tendrán claro de que tratan los eventos.

Se presenta una composición que juega con todo el cuerpo, cabeza y cola de este dinosaurio que será el personaje principal de estos afiches.

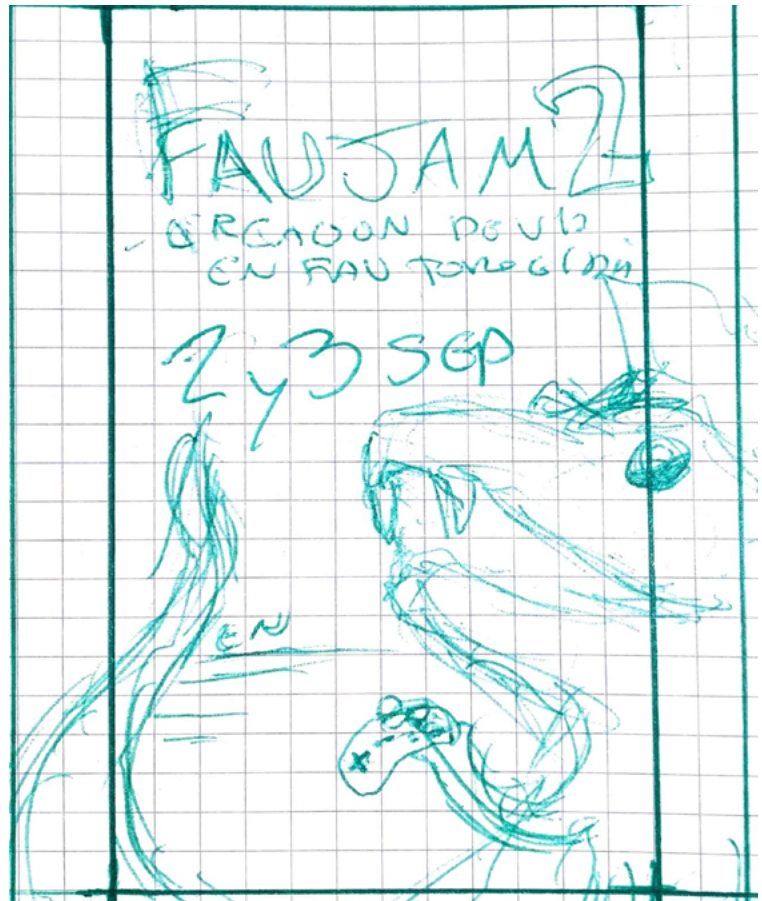


Figura 130, Boceto inicial FAU JAM #2, 2022.





Figura 131, Propuesta afiche FAU JAM #2, 2022.



Figura 132, Propuesta afiche FAU JAM #2, 2022.

Las primeras iteraciones de los afiches tuvieron algunos problemas en cuanto a paletas de colores ya que para los textos y burbujas de la figura 156 no estaban funcionando. Se optó por quitar la información de creación de juegos en FAU y asumir que esta no era prioritaria en esta ocasión.

Esta nueva propuesta intenta explicar de forma breve el nombre de la actividad y la fecha, asumiendo que ya hay un público que tiene claro de que trata. Además de hacer el guiño a la posible temática.



65cbbd



e1f0c5



ae6231

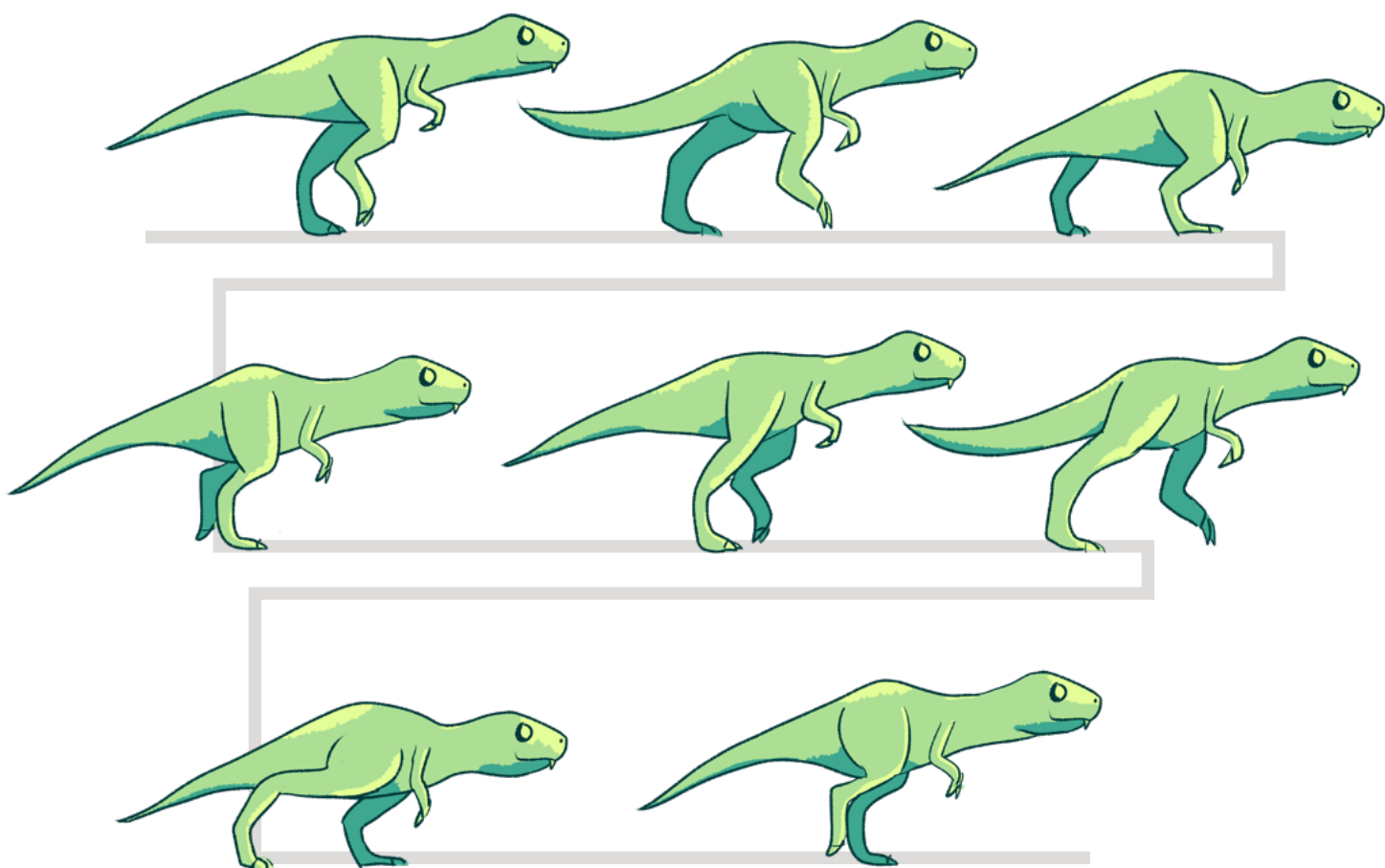


e6e034



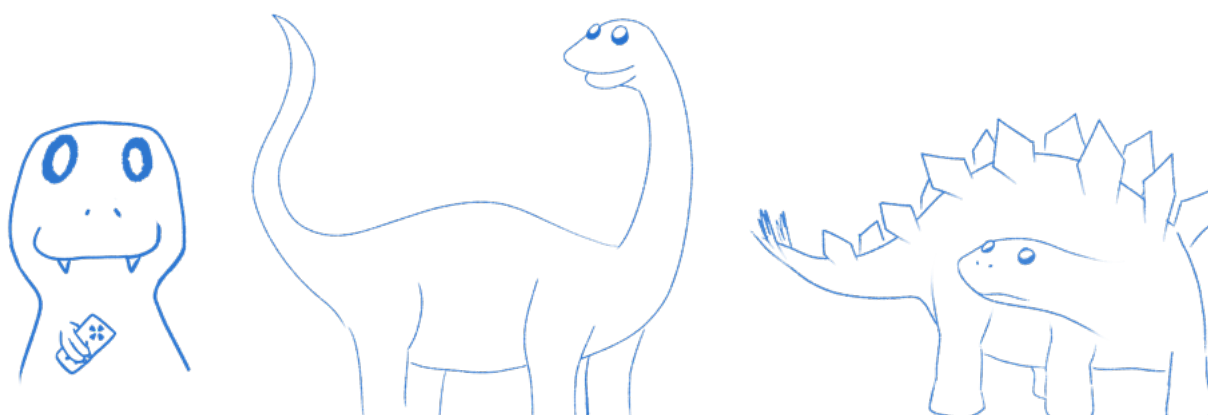
Figura 133, Propuesta afiche FINAL, FAU JAM #2, 2022.

Además se trabajó una ilustración y animación de un tiranosaurio más pequeño caminando hacia un destino en bucle para el próximo video que acompaña la revelación del tema.



Figuras 134, Fotogramas animación FAU JAM #2, 2022.

Luego se trabajaron algunas ilustraciones extras que irían junto a las publicaciones de redes sociales. Un braquiosaurio, un estegosaurio y un tiranosaurio aún más pequeño que el anterior.



*Figuras 135, Bocetos resto de dinosaurios para posts en redes sociales, 2022.*



*Figuras 136, Ilustración final resto de dinosaurios para posts en redes sociales, 2022.*



Figuras 137, Desgloses posts en redes sociales, 2022.

Para finalizar se realizaron dos animaciones, 1 en la etapa previa a toda la difusión en que se usó la gráfica de una de las primeras experimentaciones para simular un computador viejo prentiendo (Figura 138) y luego se anunció que el FAU JAM #2 venia pronto. La segunda fue con las ilustraciones del dinosaurio caminando en donde se revelaba la temática a través de un video (Figura 139).



Figura 138, Captura pantalla animación teaser segunda actividad, 2022.



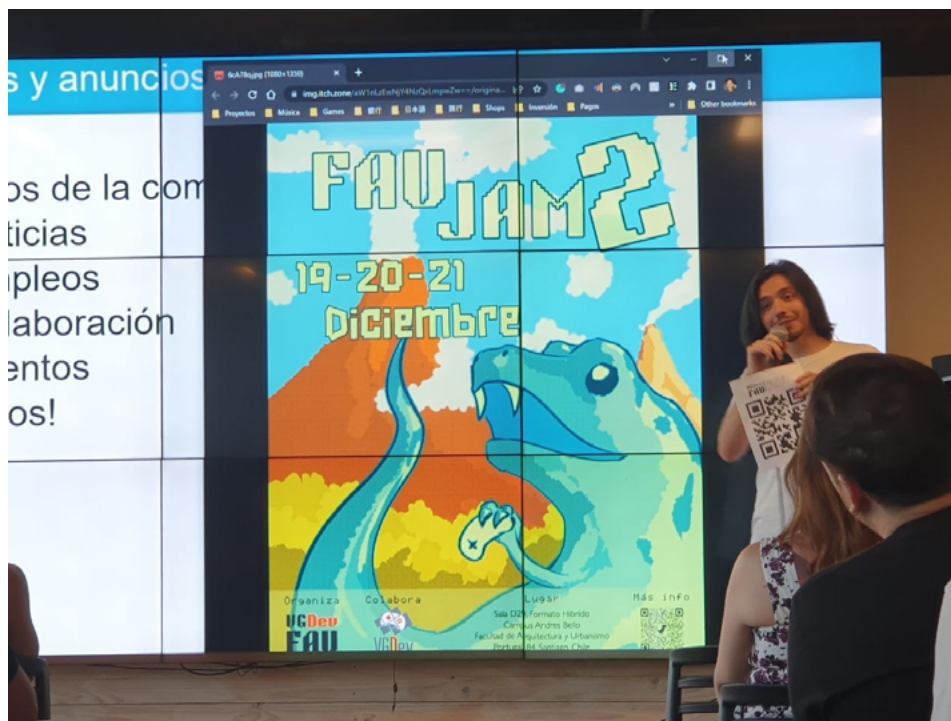
Figuras 139, Captura de pantalla animación anuncio temática segunda actividad, 2022

### 9.4.5 Difusión

La estrategia principal de difusión fue la misma que la Jam pasada a través de la creación de contenido y publicaciones constantes en los grupos activos de desarrollo de videojuegos de Chile (GameDev Planet, VG CHILE), los foros de la Universidad de Chile (U-Cursos) y las redes sociales, principalmente instagram y la aplicación de Discord. Esta vez debido a que hubo menos tiempo desde la gestión del espacio a la fecha de la jam bajó la cantidad de contenido generado, y no tenía sentido repetir información en cuanto al contenido educativo ya que este ya estaba disponible.

#### GameDev Planet

En esta ocasión habiendo logrado ya un Game Jam “exitoso”, se presentó y anunció la Jam en una meetup de Game Dev Planet a inicio de Diciembre.



Registro anuncio de la actividad en meetup de Game Dev Planet 7 diciembre, 2022.

## FAU

En esta oportunidad se generó menos material imprimible, solo el necesario para la realización de la actividad. En total imprimiendo 6 afiches.

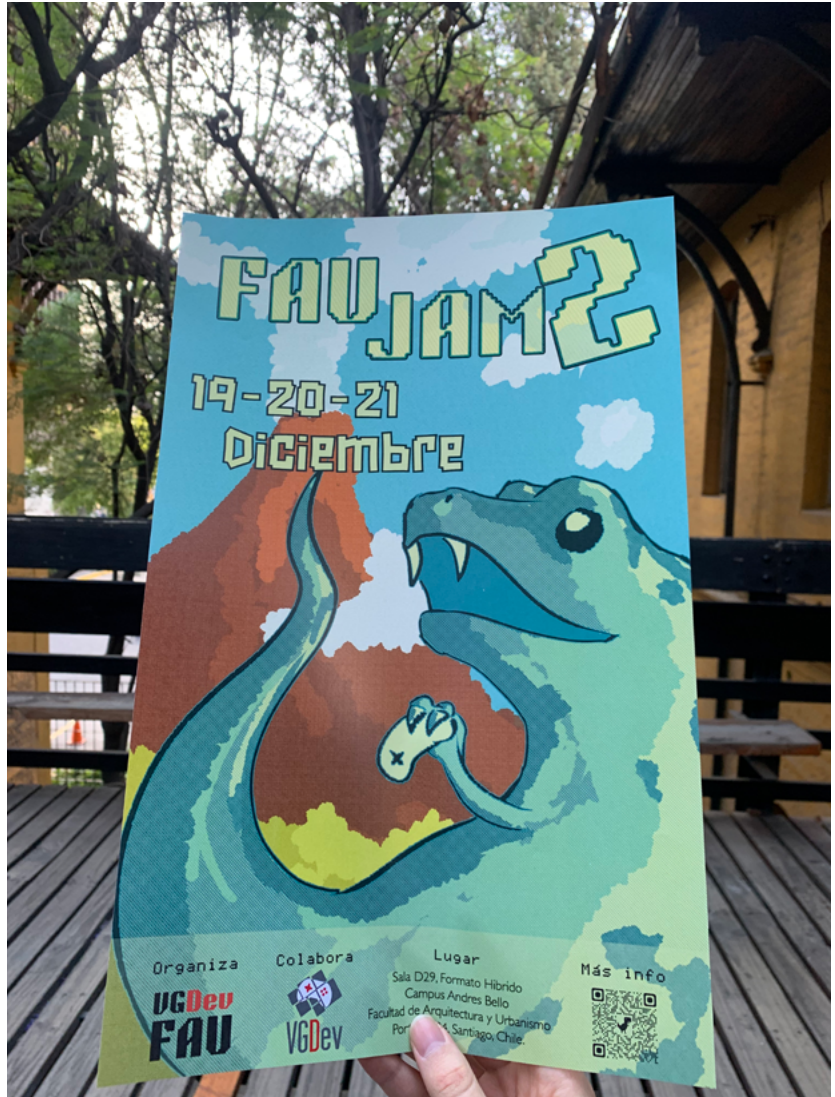


Figura 140. Registro Afiche FAU JAM #2, 2022.



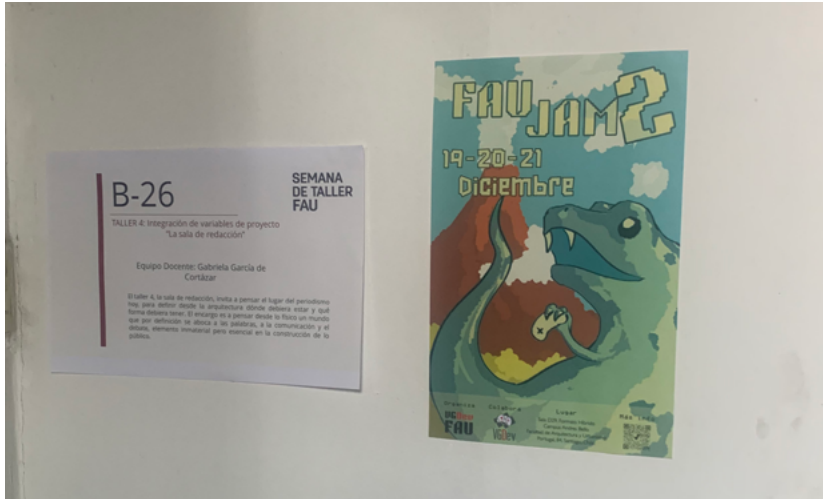


Figura 141. Registro Afiche, afueras Sala B-26, 2022.



Figura 142. Registro Afiche, Afueras Sala B-26, 2022.

## Espacio en Línea

Para la difusión en espacios en línea se siguieron los mismos procedimientos que la Jam pasada

## U-Cursos

 Creación de juegos en FAU - 19, 20 y 21 de Diciembre 2 +1 persona 140  
Juan Arroyo 02/12/22 a las 10:44 hrs. General

 Juan Arroyo 02/12/22 a las 10:44 hrs. ☆

Hola querides ❤️

Están todos invitadísimo a la segunda versión de los FAU JAMS organizado por la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile que se llevará a cabo entre los días 19, 20 y 21 de diciembre, la actividad está dirigida a todo aquel que esté interesado y que busque aprender o generar un aporte en el área. (No es necesario ser de la UChile)

El Game Jam tendrá un formato híbrido o semi-presencial, se realizará en la sala D-29 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo del Campus Andrés Bello ubicada en Av. Portugal 84, Santiago, Región Metropolitana.

El tema será revelado dos días antes de la actividad el día sábado 17 de diciembre.

Para más información, FAQs y otros, seguir las redes sociales en instagram, revisar el evento en [itch.io](https://itch.io) o unirse a la comunidad de discord!

Instagram: [www.instagram.com/vgdevfau/](https://www.instagram.com/vgdevfau/)  
Evento en itch: [itch.io/jam/fau-jam-2](https://itch.io/jam/fau-jam-2)  
Discord: [discord.gg/yhqVNhwHrW](https://discord.gg/yhqVNhwHrW)

Muchas gracias por leerme y ojalá les interese n\_\_n!

 Compartir ...

Figura 143. Registro publicación en U-Cursos FAU JAM #2, 2022.

## Grupos Facebook

**Juan Arroyo Torrealba**  
Colaborador destacado · 2 de diciembre de 2022 · 🌐

Hola querides ❤️  
Están todos invitados a la segunda versión de los FAU JAMs organizado por la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile que se llevará a cabo entre los días 19, 20 y 21 de diciembre, la actividad está dirigida a todo aquel que esté interesado y que busque aprender o generar un aporte en el área. (No es necesario ser de la UChile)  
El Game Jam tendrá un formato híbrido o semi-presencial, se realizará en la sala D-29 de la Facultad ... [Ver más](#)

**FAU JAM #2**  
19-20-21  
Diciembre

Organiza **VGDev FAU** Colabora **VGDev** Lugar Sala D29, Formato Híbrido, Campus Andres Bello, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Portugal, 84, Santiago, Chile. Más info

Tomás Hernández Martí y 9 personas más · 1 comentario · 2 veces compartido

Figura 144. Registro publicación en grupos de Facebook FAU JAM #2, 2022.

Instagram

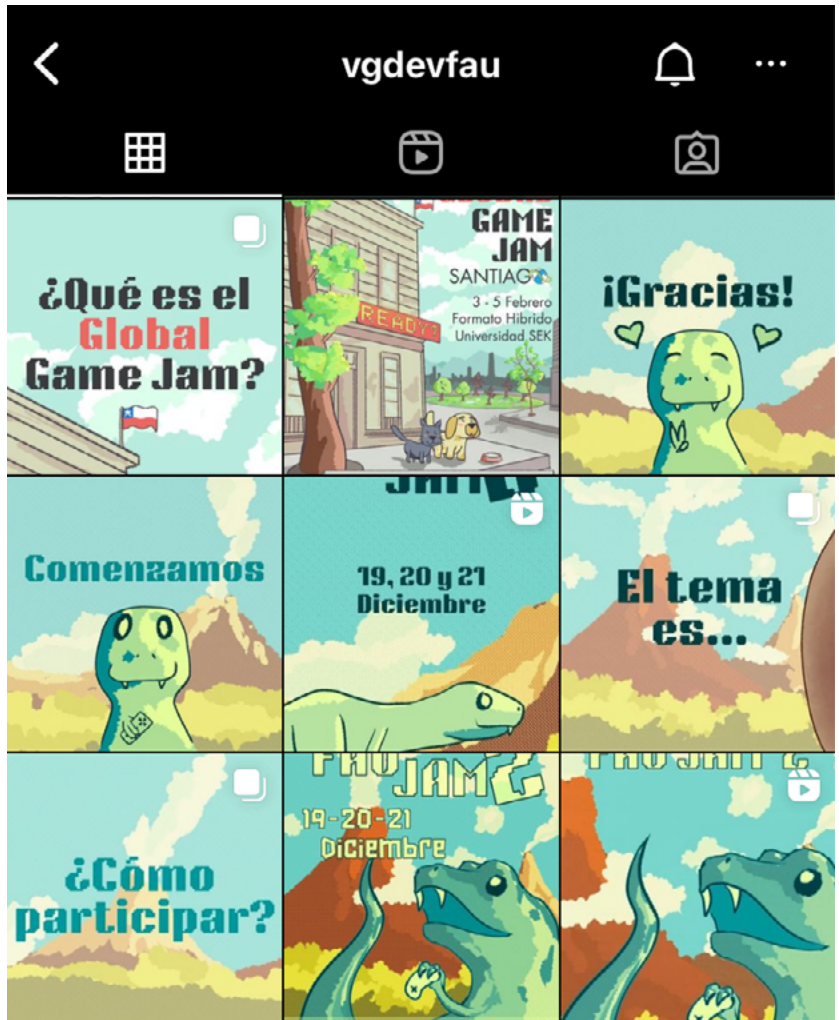


Figura 145. Registro perfil instagram VGDevFAU tras la actividad, 2022.

## Discord

De la misma forma que la jam pasada, se usaron los canales de Discord de la VG Chile para promocionar la actividad.

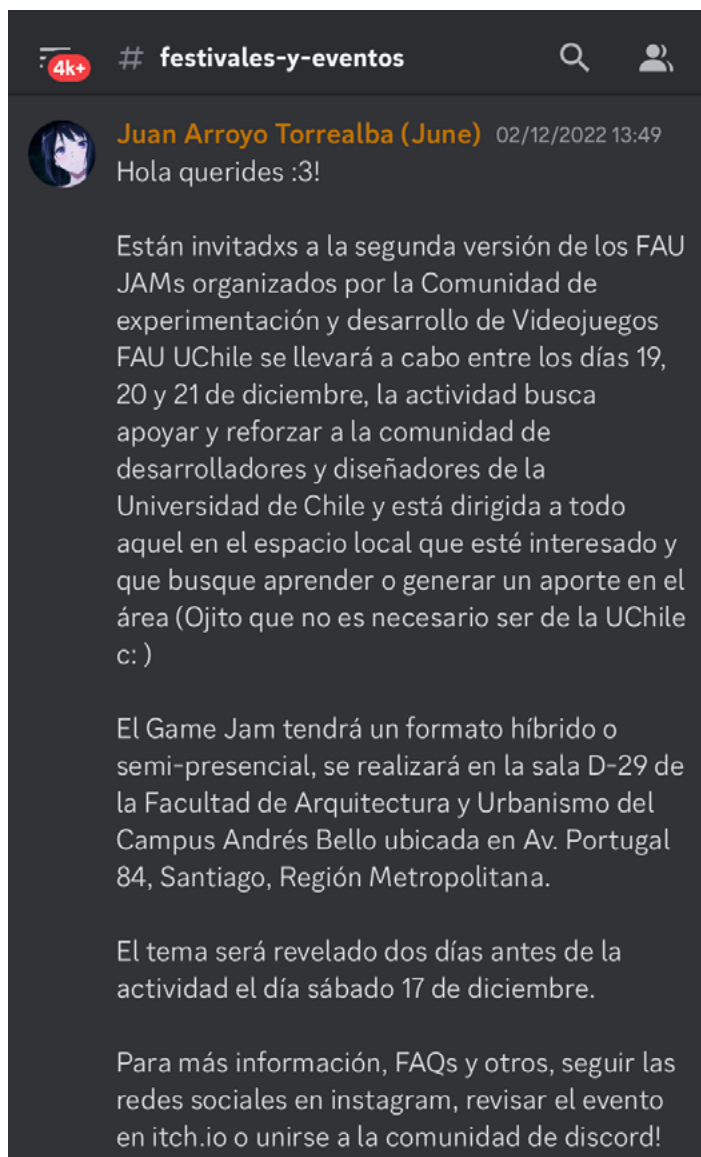


Figura 146. Registro publicación en Discord, VG Chile, 2022

### 9.4.6 Desarrollo Actividad

Los canales de Discord fueron usados para buscar y crear grupos, tras el anuncio de la temática la comunidad de discord se activó nuevamente y se pudo dar paso al inicio del desarrollo de los grupos.

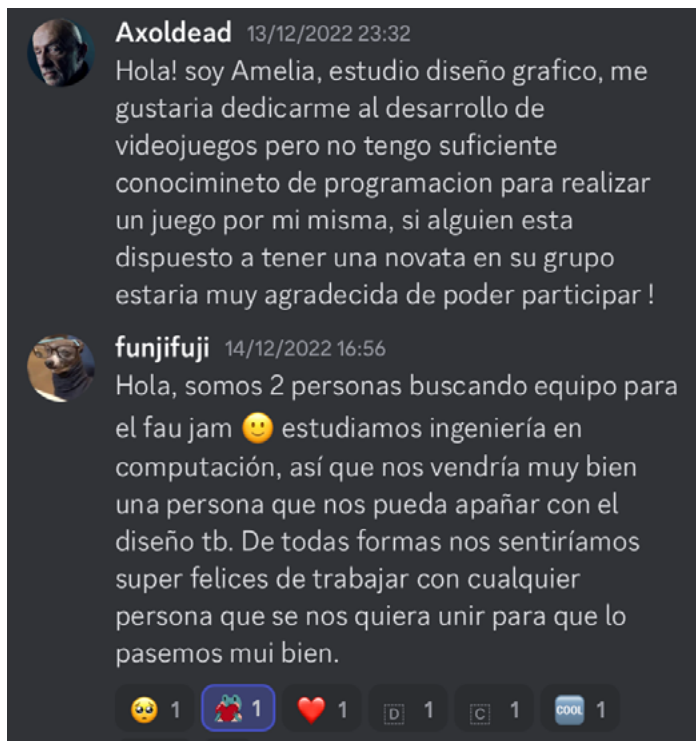
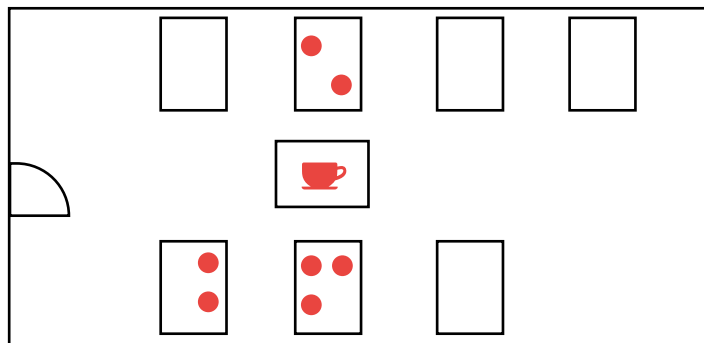


Figura 147. Registro canal de busqueda de grupos, FAU JAM #2, 2022.

Dentro de los participantes esperados para la Jam en la página de itch había 25 personas registradas. Durante el día 1 de la actividad hubo 6 participantes presenciales, durante el día 2 esta participación se mantuvo y durante el día 3 la participación bajó a 5 participantes. En esta oportunidad el fuerte de la actividad fue de forma remota, habiendo alrededor de 17 participantes online.



Distribución de los grupos en el espacio de la sala B-26



Registros Fotográficos FAU JAM #2, 19, 20 y 21 Diciembre, 2022.

#### 9.4.7 Registros, Observaciones y evaluación

En esta ocasión hubo 2 semanas desde la coordinación de la fecha con la contraparte de FAU hasta el evento, por lo que se preparó menos material de difusión, lo que pudo haber influido en la baja participación presencial.

Fueron participantes principalmente externos a la FAU pero algunos pertenecientes a la UChile (DCC, ingenierías, etc), podemos especular que esta baja participación de parte de FAU puede ser debido a:

Las fechas propuestas que corresponden a post-correcciones de semana de taller final para las carreras de diseño y arquitectura.

Por el problema en el primer día debido a factores organizacionales de FAU (y fin de semestre) por lo que no hubo espacio presencial por al menos 2 horas y que pudieron afectar las ganas de trabajar presencial o encontrar el espacio ya que se mantuvo avisada a la gente durante todo el proceso

Por la menor cantidad de material gráfico generado lo que equivale a menos difusión de la actividad.

Sin embargo se mantuvo el interés y participación de acuerdo a la cantidad de personas inscritas y resultados, con una desviación mínima a la baja debido a los juegos no terminados.

En cuanto a la experiencia, como hubo distintas personas participando presencial en días diferidos no se pudo dar un ambiente como la Jam anterior similar a trabajo de taller en que se encuentran todos avanzando y se ayudan mutuamente, aun así hubo espacios de socialización y de conocer lo que hacían o estaban haciendo los participantes presenciales.

Los resultados de los grupos que trabajaron en línea fueron bastante pulidos y completos. En esta ocasión Godot se presentó como el motor de desarrollo más usado en 4 juegos, el resto fue desarrollado en Unity y Construct con 1 cada uno.



### 9.4.8 Resultados y Estadísticas

De la FAU JAM #2 salieron 6 videojuegos terminados con una participación final de 14 personas (6 grupos) que entregaron un proyecto, la participación real fue de 18 personas habiendo 2 grupos de 4 personas en total que no entregaron o terminaron un proyecto.

ACTIVIDAD	PARTICIPANTES ESPERADOS	PARTICIPANTES TOTALES	PRESENCIALES	REMOTOS	JUEGOS SUBIDOS	JUEGOS NO SUBIDOS
FAU JAM #2	25	18	7	11	6	2

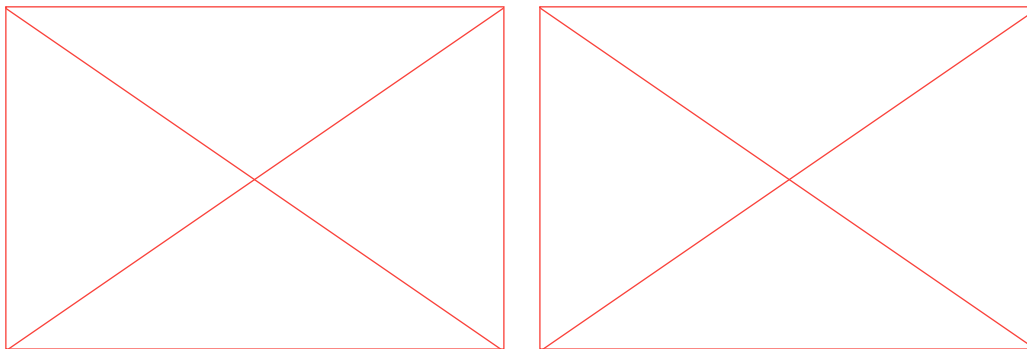
Tabla de participantes y resultados FAU JAM #2

### 9.4.9 Fichas de Videojuegos

NOMBRE DEL JUEGO

LINK

AUTORES, EQUIPO PARTICIPANTES CREDITOS	
GENERO	SOFTWARE / MOTOR
DESCRIPCIÓN / SINOPSIS / RESUMEN	



imágenes disponibles dentro de cada link y juego correspondiente

# FICHAS DE VIDEOJUEGOS - FAU JAM #2

COOKIESAURIO

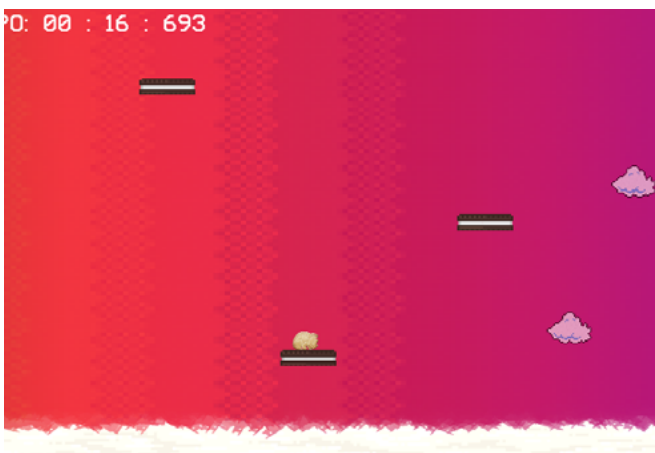
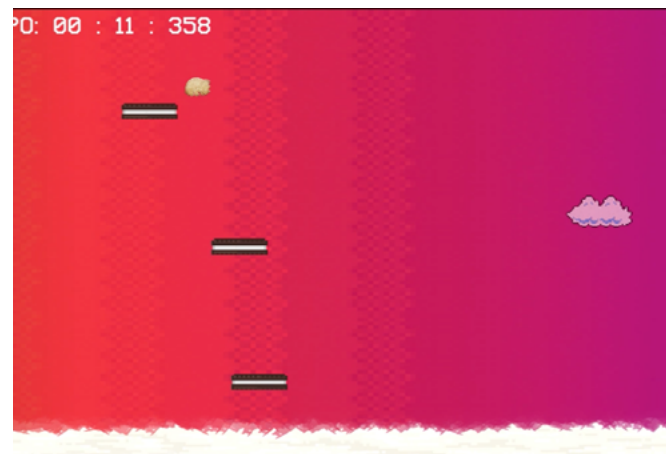
<https://gerard-z.itch.io/cookie>

Gerard Cathalifaud  
Alonso Nuñez  
Esteban Olmedo

Plataformas, Infinite Scrolling

Godot

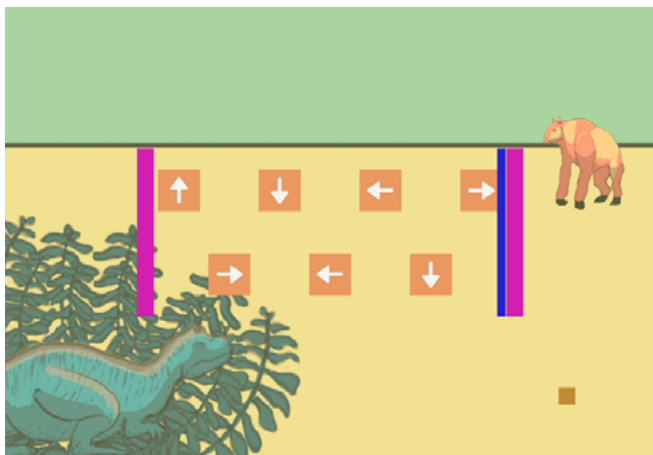
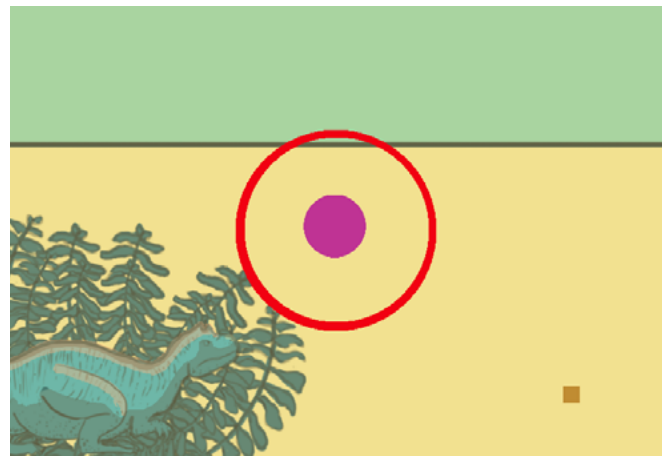
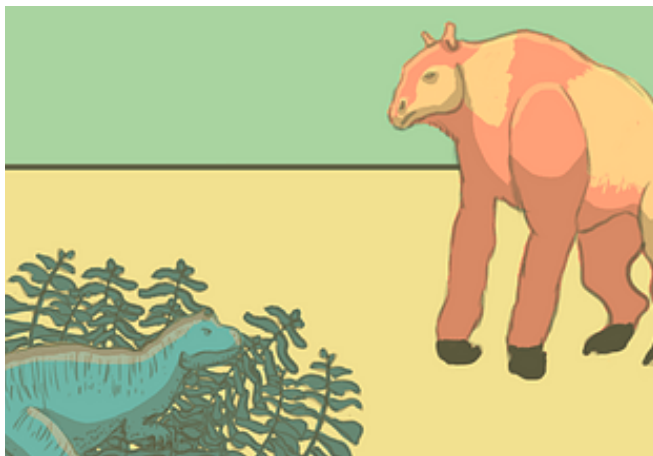
Juego de plataformas y saltos infinitos en el que el Cookie Saurio intenta sobrevivir hasta tener el mayor puntaje posible



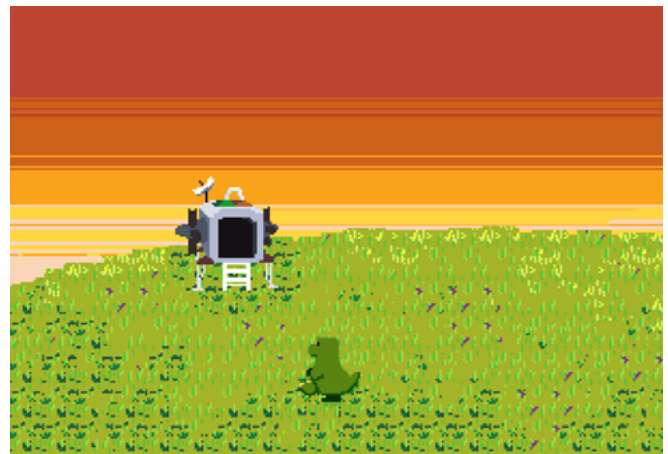
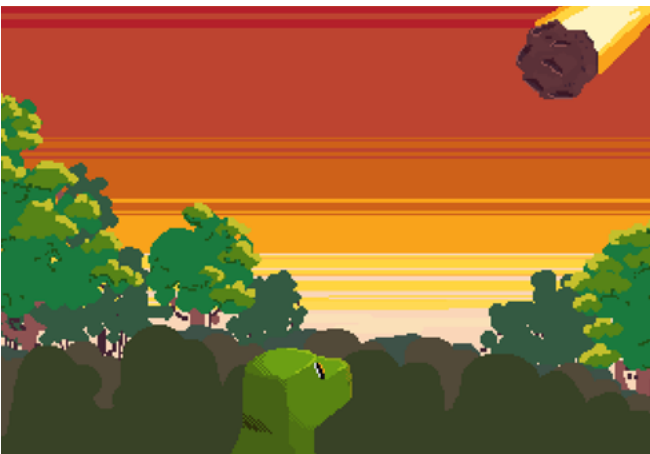
DINO AMBUSH

<https://reliash.itch.io/dino-ambush>

Programación: Joaquin Riveros Eliash (Reliash)	
Acción	Construct
Juego de acción en el que controlas a un dinosaurios que está acechando a su presa, para ganar y cazarla debes completar 3 tipos de etapas "quédate quieto", "avanza" y "ataca".	



Programación: Darias Arte: Juju Programación: Martinnnnnnnn	
Aventura	Godot
Juego de aventura en el que controlas al Agende D, un dinosaurio que debe huir de su planeta y llega a un cráter donde debe encontrar la forma de escapar.	



## EGG RACE

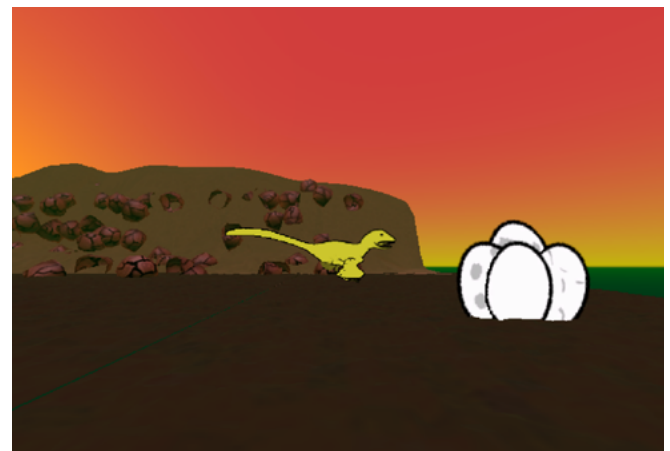
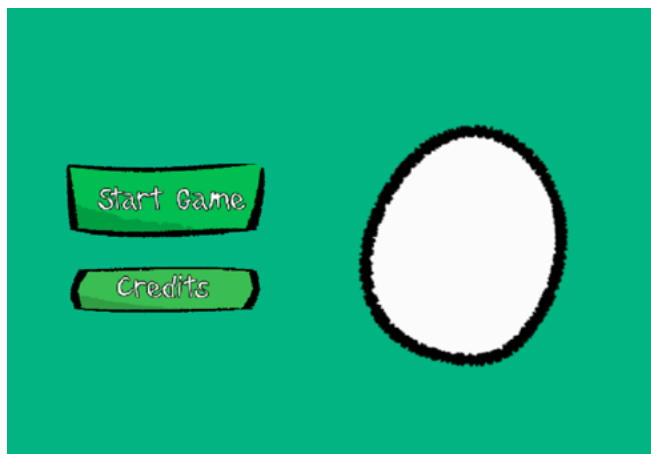
<https://junecl.itch.io/egg-race>

Programación: Gago y PuntitOwO  
Programación y Arte 3D: MDL74FSR31Hz  
Arte 2D: June

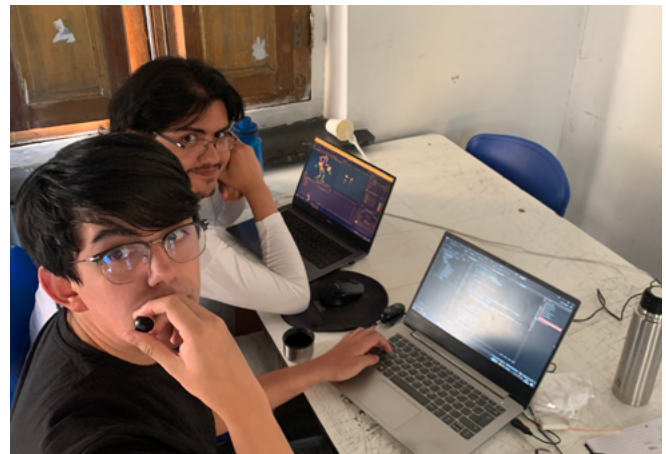
Carreras

Godot

Juego de carreras donde controlas a un Velociraptor que busca huevos y al mismo tiempo está escapando de un T-rex. Los controles son intencionalmente incómodos. Es comer o ser comido.



Programación: Gersom Escalante Programación: Cristobal Medina	
-	Unity
Videojuego no disponible, con problemas al ser ejecutado	



### Dino Tri Rush

Juego creado por Gersom Escalante y Cristóbal Medina (fallamos con algunas cositas, asuman que chocar con la lava es morir y que se juega con las teclas A, S y D).

[More information](#) ▾

#### Download

[Download](#) DinoTriRush.exe



## ENDLESS DINO-RUNNER

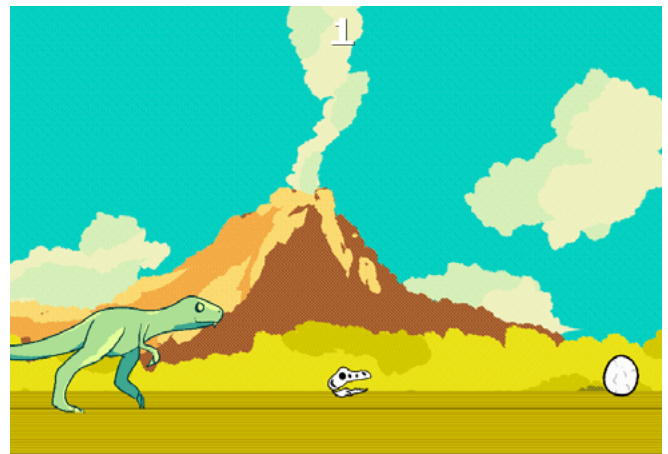
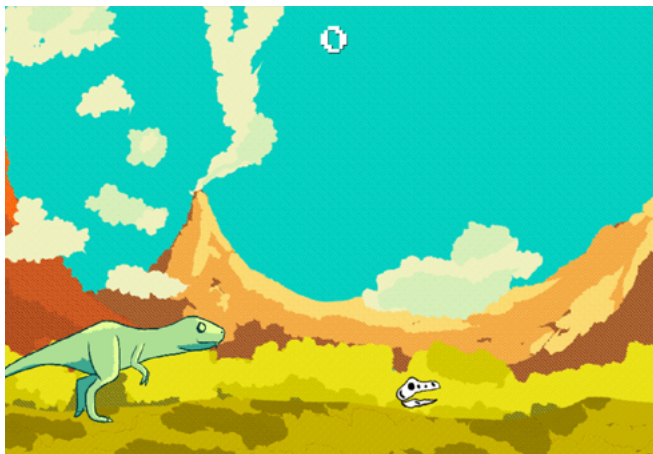
<https://junecl.itch.io/endless-dino-try>

Programación y Arte: Juan Arroyo Torrealba (June)

Plataformas

Godot

Juego de plataformas tipo "corredor infinito" (infinite runner) en donde controlas a un dinosaurio que busca comer huevos para aumentar la puntuación, puede saltar para esquivar calaveras y evitar que acabe el juego.



## DINOGOTCHI

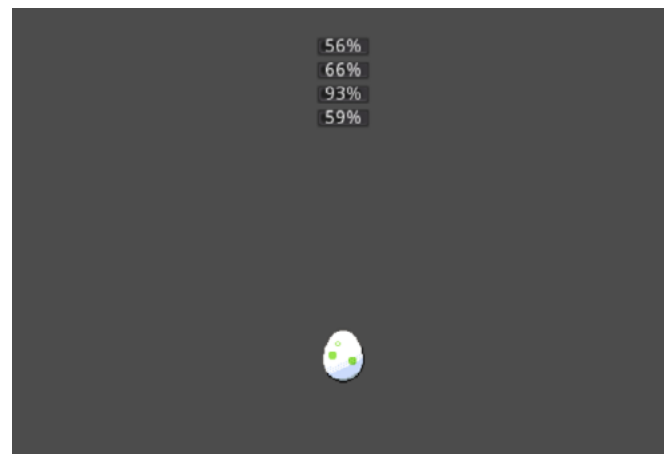
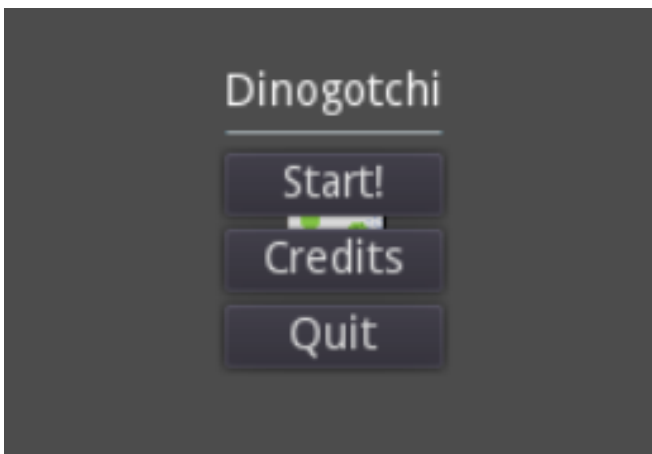
no terminado

Programación Natalia Quinteros (funjifunji) y Elías Moreno (Gresh1234)  
Arte: Amelia (Axoldead)

Simulador de Mascota Virtual

Godot

Simulador de un dinosaurio mascota virtual que va avanzando en distintas etapas de su vida, el jugador debe alimentar, jugar, limpiar, etc. Mientras controla los niveles de suciedad, hambre y aburrimiento de su mascota.

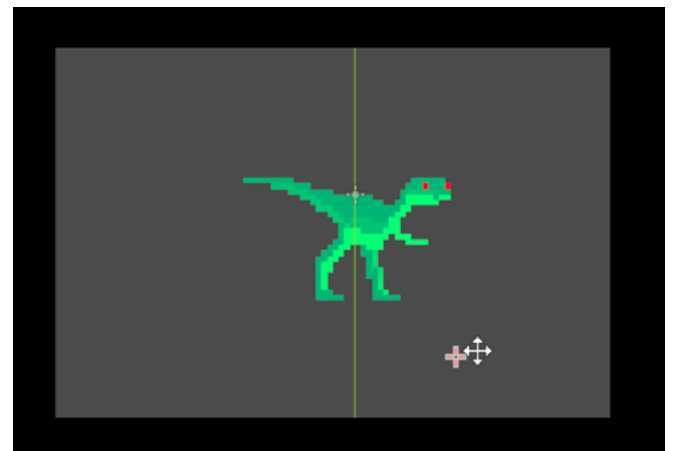
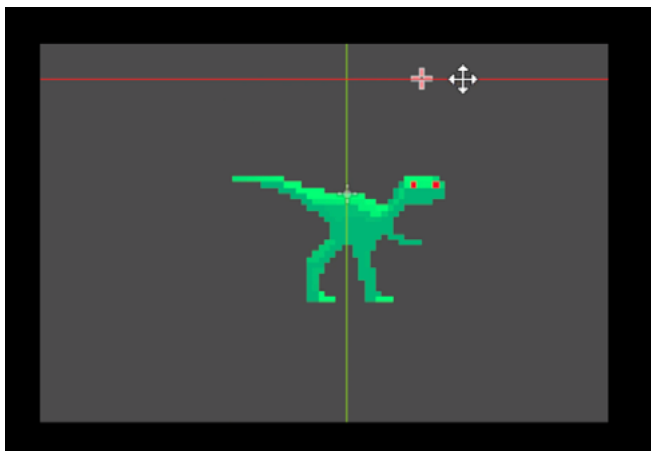
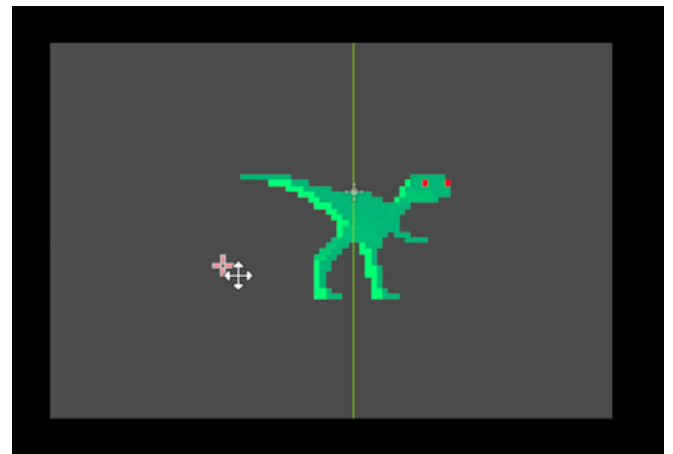
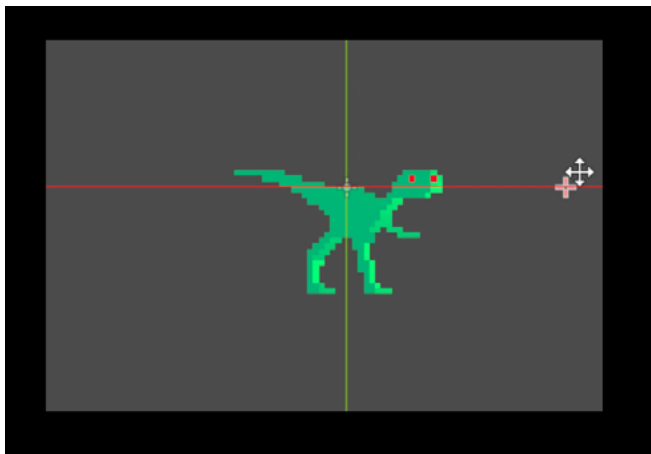




DINO

no terminado

Álvaro Morales Torres (big_kwii)	
Plataformas	Godot
Un juego de plataformas simple (¡sin terminar!) sobre dinosaurios.	



## 9.5 Global Game Jam 2023 (GGJ 23)

### 9.5.1 Descripción

#### ¿Qué es la Global Game Jam?

La Global Game Jam (GGJ) es una actividad anual, que generalmente se lleva a cabo la última semana de enero, en esta oportunidad se realizó durante los días 3 al 5 de Febrero. Es el evento de creación de juegos más grande del mundo los participantes trabajan de forma simultánea a nivel mundial, se reúnen en torno a un tema central y juegan a crear un juego digital o análogo.

#### ¿Por qué la Global Game Jam? (y no una FAU JAM #3)

Usar la Global Game Jam es una estrategia metodológica para aumentar el alcance de las actividades pasadas, ya no es solo esta pequeña comunidad local, sino que se transforma en algo que engloba a todo el mundo, y en esta oportunidad a todo el país. Es un aumento progresivo de la escala del proyecto.

En esta ocasión se trabajó junto a la Universidad SEK, quienes imparten la carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos desde el año 2018 en Santiago. Esto principalmente debido a que las fechas en que se realizó la GGJ coincidían con el receso universitario en la Universidad de Chile por lo que el espacio de FAU ya no estaba disponible y se buscó otro espacio.

En esta búsqueda tuve contacto con Alonso Canales, principal representante de la Comunidad estudiantil de desarrollo de videojuegos de la Pontificia Universidad Católica de Chile (GameDevComUC) quienes han sido los organizadores de la principal sede de la GGJ en años anteriores en Santiago, por lastima ellos como comunidad no están funcionando y la Universidad Católica tiene el mismo problema con el receso universitario por lo que el espacio se pierde.

Lo que me llevó nuevamente a hablar con Pablo Gorioitia, ellos planeaban ser sede de la GGJ 2023 y se les mencionó mi proyecto y experiencia en las jams previas por lo que me integraron en su grupo de organizadores y fuimos avanzando juntos desde ahí, de alguna forma reforzando el carácter comunitario entre distintas escuelas de Diseño.

### 9.5.2 Nombre + Logo oficial

El nombre usado para esta oportunidad fue GLOBAL GAME JAM, siguiendo y respetando las guías de medios de comunicación que promueve GGJ como organización.

GGJ alienta a las sedes a hacer sus propios afiches y gráficas para mostrar en ellos toda la cultura del país que las representa al ser un evento internacional hay muchas representaciones interesantes.



Figura 148. Foto de perfil, Global Game Jam, Santiago, USEK 2023

### 9.5.3 Visualización de la propuesta

Se trabajaron 3 conceptos, el primero intentando representar los barrios emblemáticos de Santiago como bella vista por ejemplo a través de las casas y construcciones altas y viejas muy comunes en estos espacios. Para ello se trabajo como referencia del área y la arquitectura la vista del local El otro Sitio, ubicado en calle Antonia Lopez de Bello 53. (Figura 149).



Figura 149. El Otro Sitio, Bella Vista, Santiago, 2022.



Figura 150. Rafiki, mascota, 2019.

El segundo concepto tiene que ver con las familias y sus mascotas, resulta evidente que los perros y gatos se han transformado en miembros importantes de los hogares y familias de Chile. Es extraño encontrar casas en las que no haya al menos un perro o gato, incluso en departamentos con escasas condiciones para la mantención de mascotas. Para trabajar esta idea se planificaron distintos bocetos en que se incluyeran a ambos animales, transmitiendo familiaridad a quienes lo vieran.

Por último la idea del arcade o los arcades, que corresponden a locales públicos de entretenimiento como restaurantes, bares y salas de juego en donde hay diferentes máquinas y la gente puede usarlos después de insertar algunas monedas. Lo más cercano a un arcade en el último tiempo en Santiago serían los juegos Diana o algún Ciber tecnológico.

El arcade como concepto simboliza un espacio de juegos, un lugar para reunirse, como la hoguera y conocerse, jugar juntos y pasar el rato. Se usa esta idea para transmitir una cercanía con las personas, quienes hacen juegos también son los mismos que los juegan, todos los desarrolladores conocemos el arcade y el sentimiento que transmite jugar en él.



Figura 151. *For Amusement Only: the life and death of the American Arcade*, 2013.

En cuanto a estudios de referentes en gráfica se seleccionó esta vez al artista Eto2D y sus tiernas ilustraciones que están inspiradas en videojuegos y la cultura japonesa. Del artista se tomaron sus trazos que simulan el píxel sin serlo realmente y los usos de la ternura y animales en la gráfica.



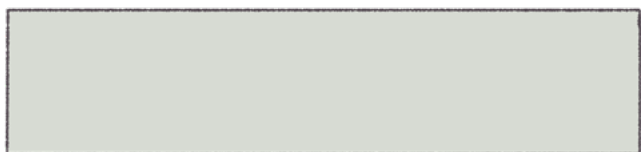
Figura 152. *Hachiko waiting at the station*, por Eto2D, 2019.

### Bocetos

Se hicieron algunas iteraciones con la idea de los animales, hasta llegar a la Figura 154, también siempre se planificó que en la composición final estuvieran juntos así que deben funcionar y estar al mismo nivel ambos.



¡TODXS!



*Figuras 153, Bocetos distintos animales e ideas, 2023.*

Para el paso de las figuras de la 154 a las 155 se trabajó primero en una escala de grises y luego se le aplicaron los colores definidos en los bocetos.



*Figuras 154, Perro y Gato Escala de Grises 2023.*



*Figuras 155, Perro y Gato Finales, 2023.*

Las observaciones del Afiche principal consistieron en cambiar el cartel de Arcade a Empezar (Start) o ¿Estás listo? (Ready?) esto para evitar la confusión de que alguien pensara que la GGJ tenía temáticas de juegos arcade, si bien se cambia la palabra que se buscaba usar en el concepto, la idea de juntarse en este espacio específico sigue vigente.



Figura 156, Ilustración afiche prueba de texto "arcade", 2023.



Figura 157, Ilustración afiche prueba de texto "START", 2023.





Figura 158, Afiche Principal Global Game Jam 2023.

El afiche principal busca a través de estas ilustraciones de animales tiernos provocar cierta cercanía y el trabajar juntos, replanteando la idea de “como perros y gatos” y finalmente llamar a participar de la actividad, respondiendo a que es la actividad, donde y cuando.

Para el resto de las publicaciones para redes sociales se trabajaron algunas ilustraciones de los 2 animales juntos y cansados después de la actividad, y algunas raíces que sería el tema de la jam.



*Figuras 159, Ilustraciones para publicaciones redes sociales, 2023.*



*Figuras 160, Ilustraciones para publicaciones redes sociales temática raíces, 2023.*

# ¿Qué es el Global Game Jam?

El **Global Game Jam** es una actividad anual, que generalmente se lleva a cabo en enero. Es el evento de creación de juegos más grande del mundo.

Los participantes trabajan simultáneamente a nivel mundial; se reúnen en torno a un tema central y luego crean un juego digital o análogo.

La misión de **Global Game Jam** es capacitar a las personas de todo el mundo para que aprendan, experimenten y creen juntas a través de los juegos.



El **GGJ** brinda oportunidades únicas para que las personas creen, colaboren y practiquen sus habilidades de creación de juegos, e invita a participar a todos, sin importar su nivel de habilidad.

**ISEK** | UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE LOS CABALLEROS | DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS USEK

**UGDev FAU** | Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile

## El tema es...

# Roots Raíces

Recuerden que la temática de la GGJ puede ser interpretada de todas las formas posibles, también hay diversificadores, focos y restricciones que pueden usar para sus juegos.



## ¡Inscripciones abiertas!

#GGJ23

Sea su participación de forma remota o presencial deben registrarse en la plataforma de [globalgamejam.org](http://globalgamejam.org) y inscribirse a la sede de Diseño y Desarrollo de Videojuegos USEK 2023

En [globalgamejam.org](http://globalgamejam.org) podrán subir sus juegos para que todos los puedan ver durante y después del jam: >!



Global Game Jam 30 January - 5 February 2023

Diseño y Desarrollo de Videojuegos USEK 2023

Join This Jam Site

Área de Videojuegos (Salas 400) y Auditorio Felipe Segovia  
Santa María 0760,  
Providencia, Santiago, RM,  
CL  
Chile

Figuras 161, Desglose publicaciones redes sociales GGJ, 2023.

# iMentores!

#GGJ23



**Constanza Lagos**  
Game Design y OA  
Octeto Studios



**Vicente Aguilo**  
Director Creativo  
Studio Voyager  
Game Design  
IguanaBee



**Gattumagico**  
Programación  
Cienart Studios  
Docente USEK



**Sukinapan**  
Arte 2D y 3D  
Smarto Club



**Aaron Frenkel**  
Producción  
Studio Voyager  
IguanaBee



**Ludiego**  
Game Design  
Nimble Giant Entnt



**Pablo Gorigoitia**  
Game Design  
Director Carrera de  
Videojuegos USEK



**Consuelo Donoso**  
Dirección de Arte  
Diregrin Studios



**Benjamin Blas**  
Programación  
Diregrin Studios  
Docente USEK



**Stefano Ramirez**  
Game Design  
Diregrin Studios



# Demo Day

#GGJ23

Durante el primer día de la GGJ tendremos un espacio disponible para mostrar **demos de videojuegos**. Si estas interesado en mostrar alguno debes traer tu computador/material gráfico para ello.

Links de inscripción, la sede en [globalgamejam.org](http://globalgamejam.org) y discord del evento en la bio!

Nos vemos el 3, 4 y 5 de Febrero!!


Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU Uchile



# iGracias! Comenzamos



Figuras 162, Desglose publicaciones redes sociales GGJ, 2023.

En el desglose de las piezas para redes sociales se puede apreciar el equipo de mentores que se logro armar para la jam a los que nos referimos más adelante.

Por último se realizó, un video promocional de la actividad por parte del co-organizador Pablo Barria y una animación con el mismo objetivo. En cuanto a esta se puso en movimiento el afiche a través de la tipografía, los animales, la bandera y el fondo, en el se anunciaba que habría mentores, demos y actividades varias en el evento.



Figura 163, Captura de pantalla animación de difusión, GGJ, 2023.



Figura 164, Captura de pantalla animación de difusión, GGJ, 2023.

### 9.5.4 Parámetros Game Jam

#### Temática

La temática fue revelada una semana antes de la actividad el día 28 de enero durante una transmisión en vivo. En ella se mostró que tema de la GGJ 2023 sería ROOTS o RAÍCES, este tema al igual que años anteriores fue de libre interpretación para los participantes, además GGJ ofrecía algunos diversificadores, focos y restricciones que pueden ser usadas e incluso ganar alguna recompensa monetaria gracias a los patrocinadores de la GGJ.

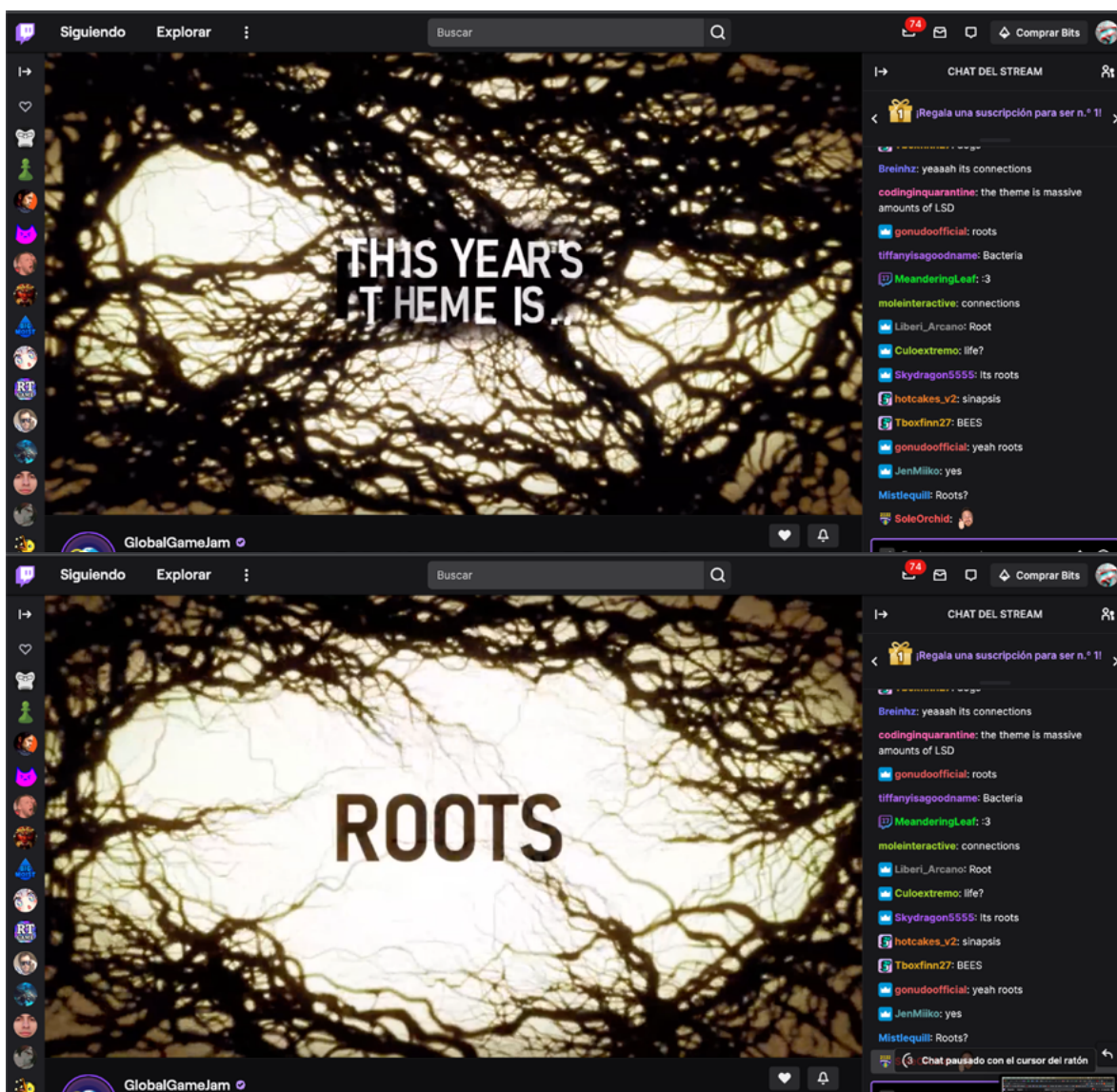


Figura 165, Captura de pantalla transmisión en vivo de la temática GGJ, 2023.

Además el primer día de la actividad nos reunimos en el auditorio de Universidad SEK y se re-anuncio la temática con unas palabras iniciales por parte de Pablo Gorigoitia



*Registro Sebastián Garrido, día 1 GGJ 2023.*

### Objetivo

La GGJ como organización y actividad busca capacitar a las personas de todo el mundo para que aprendan, experimenten y creen juntas a través de los juegos.



*Figura 166, Logo Global Game Jam, 2023.*

## Plataforma

Para esta actividad GGJ tiene una plataforma propia (globalgamejam.org, ver Figura 167), donde se puede registrar la sede en donde uno va a participar y esta debe ser aprobada por la administración regional de GGJ por medio de una reunión donde se verifica que esta cumpla con las pautas y guías que GGJ requiere. Tras ser aprobada la sede se dio paso a las inscripciones y venta de entradas, en esta ocasión era necesario este nuevo procedimiento ya que se esperaba una participación mayor a las 20 personas de las jams anteriores y se buscaba poder facilitar 6 comidas durante los 3 días de la actividad a quienes decidieron pagar una entrada especial o deluxe (Figura 168).



The screenshot shows the Global Game Jam website interface. At the top, it says "Global Game Jam 30 January - 5 February 2023" with a search bar and navigation links: "About", "FAQ", "Games", "Locations", "Map", "News", "Sponsors". The main heading is "Diseño y Desarrollo de Videojuegos USEK 2023". Below this, there is a photo of the venue, a map showing the location at "Plaza de la Aviación" in "POBLACION LEON XIII", and the address: "Área de Videojuegos (Salas 400) y Auditorio Felipe Segovia, Santa María 0760, Providencia, Santiago, RM, CL, Chile".

**Jam Site Organizers**

- AliceX
- JuneCL

**Jam Site Owner:** Log in to contact AliceX

**Jam Site Type:** Hybrid

**Jam Site Audience:** GGJ

**Primary Language:** Español

**Entrance Fee:** None

**Maximum Capacity:** 100

**Recently Uploaded Games**

There is a small image of a game scene showing a character in a dark environment with glowing elements.

Figura 167, Captura de pantalla plataforma ggj.org, 2023.

### Entrada PRESENCIAL GGJ 2023 NORMAL:

**\$5.000**

Este valor incluye:

- Acceso al espacio de desarrollo en Universidad SEK los días 3, 4 y 5 de Febrero.
- Barra libre de snacks, frutas, agua, café, té.

### Entrada PRESENCIAL GGJ 2023 DELUXE:

**\$20.000**

Este valor contempla:

- Acceso al espacio de desarrollo en Universidad SEK los días 3, 4 y 5 de Febrero.
- Barra libre de snacks, frutas, agua, café, té.
- Comidas principales del día (2 desayunos, 2 almuerzos y 2 cenas).
- Las comidas incluyen: Pizza, empanadas, bebida / jugo y otros)

**PUEDES TRAER TU PROPIA COMIDA**

Figura 168, Captura de pantalla precios entradas GGJ, 2023.



## Reglas

Además de seguir las mismas reglas y pautas ya establecidas en las Jams anteriores en esta ocasión era necesario adherirse a las reglas internacionales provistas por GGJ que consisten abreviadamente [y bajo la interpretación del autor] en:

- Mantener el tema en secreto hasta que fuera revelado por GGJ
- Seguir el código de conducta.
- Subir una versión jugable del juego.
- Compartir el código usado y tener permitido compartirlo.
- Que los archivos subidos quedarán bajo licencia Creative Commons internacional Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0.
- Usar herramientas y recurso que se tengan permitido usar y vele por el bien de la comunidad global de desarrolladores.
- ¡Cuídate, aprende, crea y diviértete!

### 9.5.5 Difusión

Para la difusión se usaron las mismas estrategias de las jams pasadas, publicidad dentro de espacios en línea, los grupos de desarrollo, foros de la Universidad y redes sociales, pero además se usaron nuevos medios.

Durante el día 18 de enero se publicó una entrevista/podcast en el programa de Discípulos del Juego de la Radio Universidad SEK (Figura 169), en donde junto a algunos organizadores estuvimos comentando sobre la actividad y dando algunas informaciones relevantes de ella.

Además durante el día 30 de enero en el programa de Abstract Digital (Figura 170) se transmitió en vivo una entrevista/podcast en donde se mostraban las sedes de la GGJ 2023 en Chile junto a sus organizadores y se daban a conocer algunas informaciones generales.



Figura 169, Publicación discípulos del juego, 2023.



Figura 170, Publicación Abstract Digital, 2023.

Sumando, se consiguieron mentores, la labor de ellos era principalmente ayudar a participantes con menos experiencia o cualquier persona que necesite ayuda en cuanto a temáticas, herramientas, arte, diseño. Game Design, programación, narrativa, producción, música, etc.

Este equipo de mentores correspondía a distintos desarrolladores de estudios de la escena local Chilena: Constanza Lagos (Game Design y QA) en Octeto Studios; Sukinapan (Arte 2D y 3D) en Smarto Club; Vicente Aguiló (Director Creativo) en Studio Voyager y (Game Designer) en IguanaBee; Aaron Frenkel (Producción) en Studio Voyager y IguanaBee; Gattumagico (Programación) en Cienart Studios y docente USEK; Diego Burgos (Game Design) en Nimble Giant Entertainment; Pablo Gorigoitia (Game Design) Director de la Carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos USEK; Benjamin Blas (Programación) en Diregrin Studios y docente USEK; Consuelo Donoso (Dirección de Arte) en Diregrin Studios; Stefano Ramírez (Game Design) Diregrin Studios; y Victor Véliz (Arte y Animación) en Humita Games.

Además de los mentores, se propuso que el primer día hubiera un espacio disponible para mostrar demos de videojuegos donde se mostraron algunos proyectos estudiantiles de miembros de la USEK y de algunos desarrolladores locales como: Panshios (Diseñador) con su videojuego Bizameka; Slime Team con su videojuegos SPELLRAIN; y Smarto Club con su videojuego Bubblegum Galaxy.

Junto a las demos, mentores y el constante material gráfico que se generó se creó una red extra de difusión (tipo influencer), ya que cada uno usaba las redes para mostrar su propio trabajo y difundir la actividad alcanzando el mayor número de personas posibles interesadas en la escena de desarrollo local Chilena.

## U-Cursos

**Global Game Jam 2023, Santiago, 3 - 5 Febrero** +3 personas 69  
Juan Arroyo 29/12/22 a las 11:13 hrs.

Juan Arroyo 29/12/22 a las 11:13 hrs. ☆


Holaaaa!

La carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad SEK y la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile los invitan a la GLOBAL GAME JAM 2023 que se llevará a cabo en SANTIAGO durante los días 3 al 5 de Febrero en formato híbrido y en la sede de UNIVERSIDAD SEK, ubicada en: Fernando Manterola 0789, Santiago, Providencia, Región Metropolitana.

El tema será anunciado a nivel mundial el 28 de enero entre las 14:00 y 15:00 horas (Chile).

El GGJ tendrá un valor por entrada PRESENCIAL para proveer comida a los participantes, la venta de estas entradas será por Eventbrite y será abierta en una fecha posterior.

¡Los esperamos!



Compartir

Figura 171, Publicación U-Cursos GGJ, 2023.

## Grupos Facebook

Juan Arroyo Torrealba  
29 de diciembre de 2022 · 🌐

¡Holaaaa!

La carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad SEK y la Comunidad de experimentación y desarrollo de videojuegos FAU UChile los invitan a la GLOBAL GAME JAM 2023 que se llevará a cabo en SANTIAGO durante los días 3 al 5 de Febrero en formato híbrido y en la sede de UNIVERSIDAD SEK, ubicada en: Fernando Manterola 0789, Santiago, Providencia, Región Metropolitana.

El tema será anunciado a nivel mundial el 28 de enero entre las 14:00 y 15:00 horas (Chile).

El GGJ tendrá un valor por entrada PRESENCIAL para proveer comida a los participantes, la venta de estas entradas será por Eventbrite y será abierta en una fecha posterior.

¡Los esperamos!




Figura 172, Publicación Grupos de Facebook, 2023.

Instagram



Figura 173, Registro perfil de instagram VGDevFAU tras la actividad, 2023.

## Discord

Para la confección de grupos al igual que las Jams pasadas se dispuso de una nueva comunidad de Discord enfocada solo en la GGJ en donde los participantes podían buscar grupo de forma online.

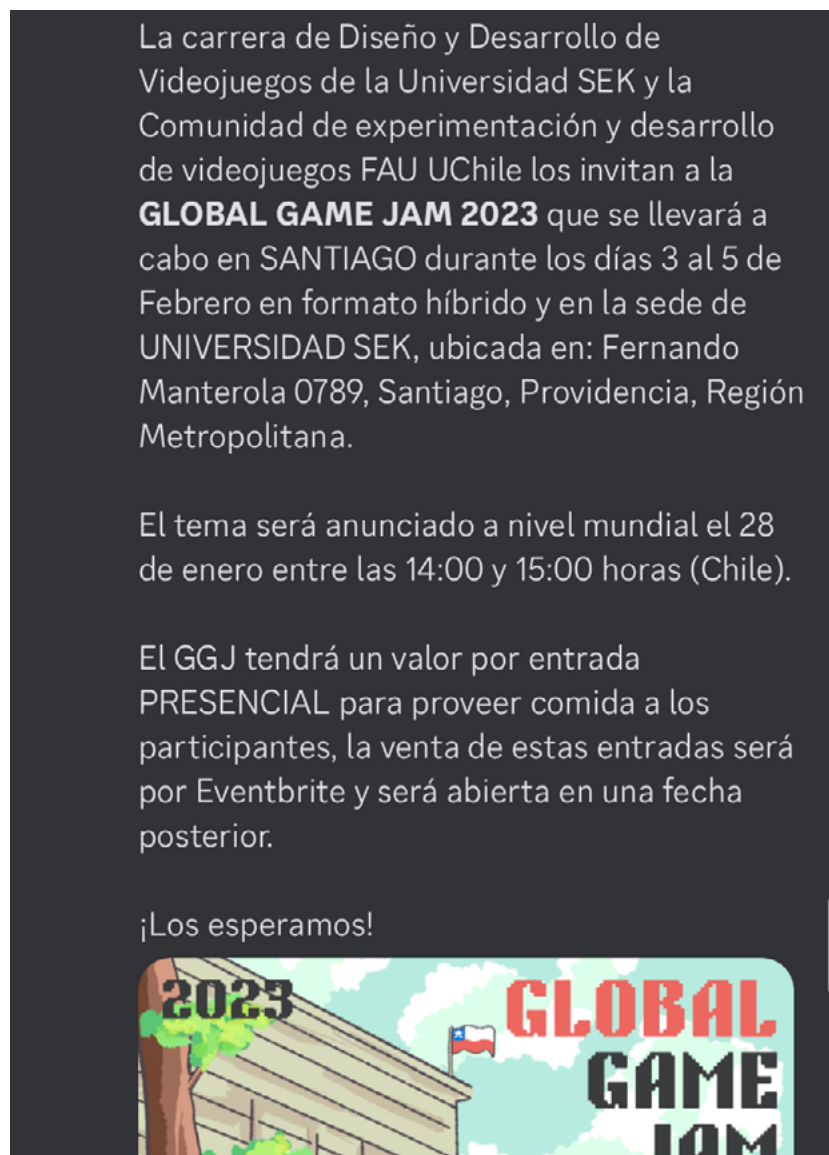


Figura 174, Registro difusión en comunidades de Discord, 2023.

### SEK (Afiches)

En esta oportunidad se generó bastante material imprimible alrededor de 30 afiches principales y señaléticas para los participantes que se distribuyeron en los espacios de la Universidad SEK, además de algunas credenciales para los organizadores y mentores donde podían anotar su nombre, seudónimo, nickname o como quisieran que les llamaran.



Registro Credenciales para tutores / mentores y organizadores GGJ, 2023.



Registro material impreso y preparación del espacio Universidad SEK, 2023.



Registro material impreso y preparación del espacio Universidad SEK, 2023.

### 9.5.6 Desarrollo Actividad

Durante el primer día en el espacio presencial se dispuso de una pizarra en donde los grupos podían anotarse y poner anuncios en forma de postit de que estaban buscando a alguien que cumpliera alguna función o rol, o también la gente podía presentarse y escribir lo que sabía hacer, la idea de parte de los organizadores es que no hubiera nadie sin grupo (Figuras 175 y 176). Además como se dio en oportunidades pasadas la comunidad en línea de Discord sirvió para los participantes remotos.

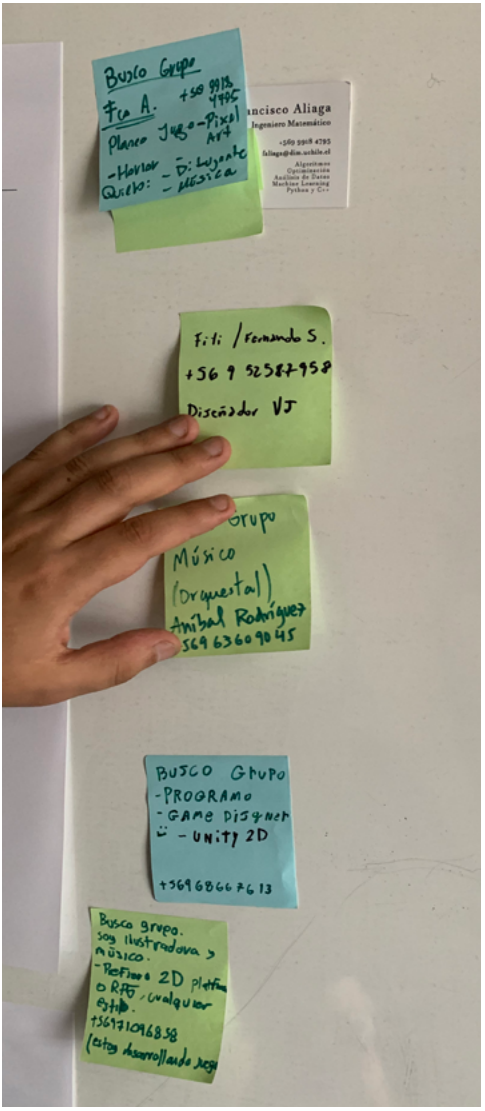


Figura 175, Tablero de grupos, GGJ 2023.

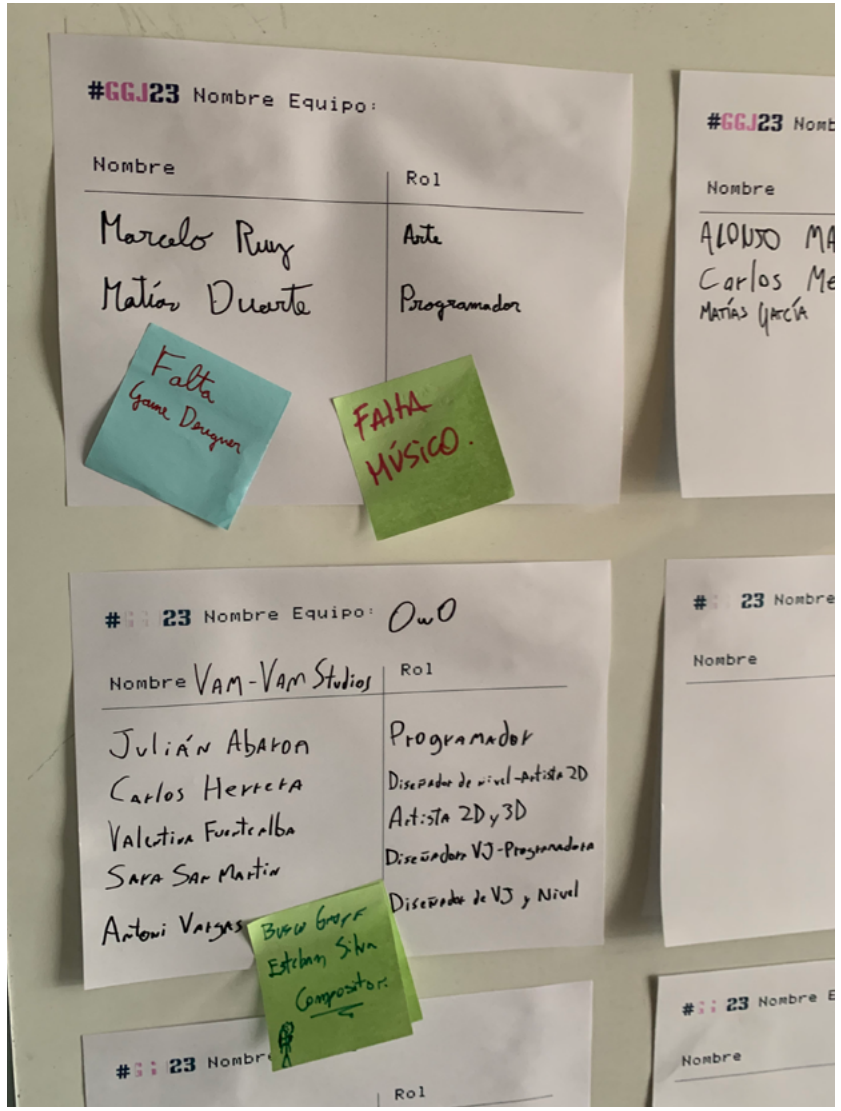


Figura 176, Tablero de grupos, GGJ 2023

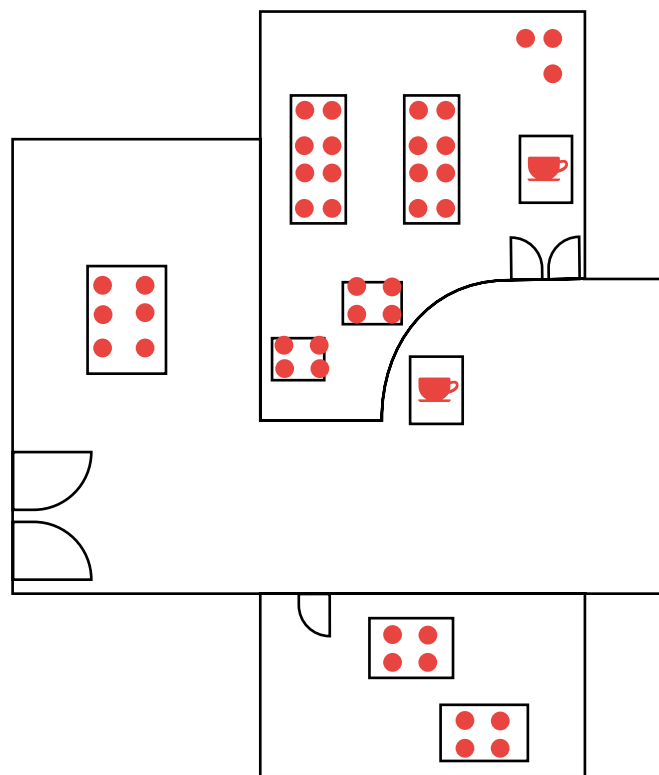


Dentro de los participantes esperados en la plataforma de globalgamejam.org habían 75 personas registradas de ellas 40 participaron de forma presencial y 35 de forma remota.

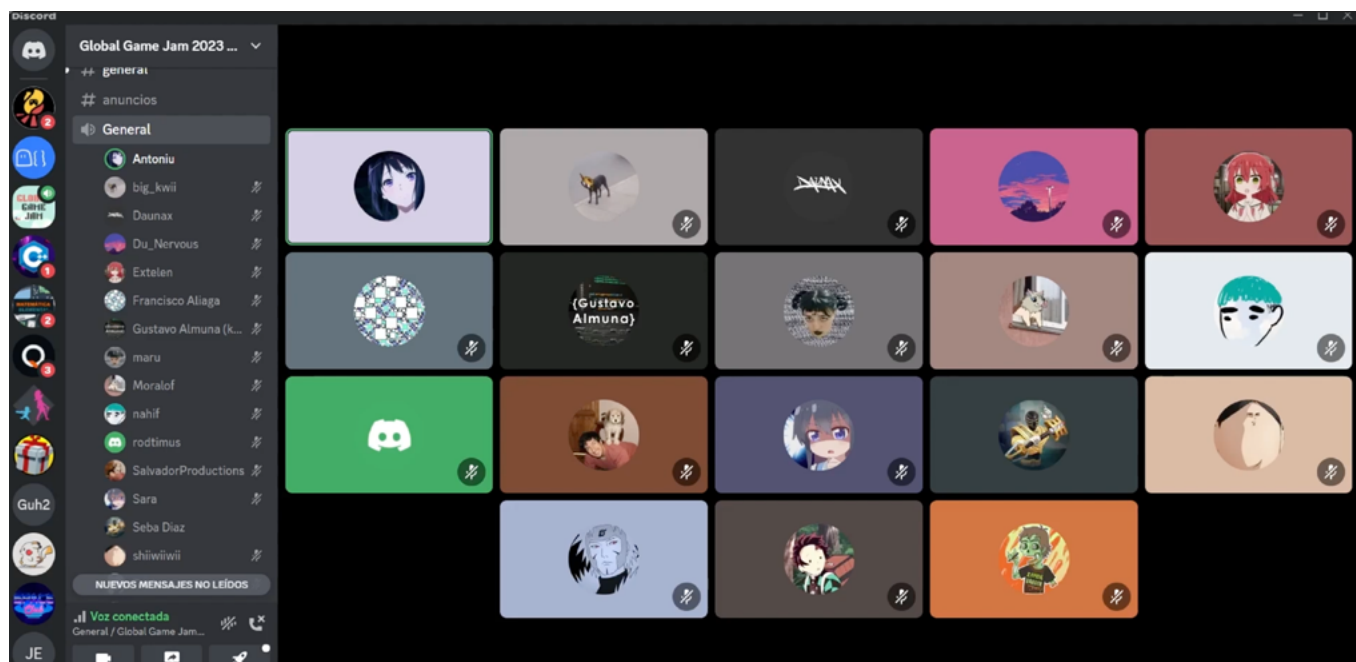
De estas 75 personas, 51 eran hombres (68%), 15 mujeres (20%), 4 no binarios (5,3%) y 5 de ellas prefirieron no dar respuesta (6,7%).

Haciendo la suma de organizadores, mentores, demos, participantes y transeúntes hubo alrededor de 80 personas asistiendo a la actividad de forma presencial.

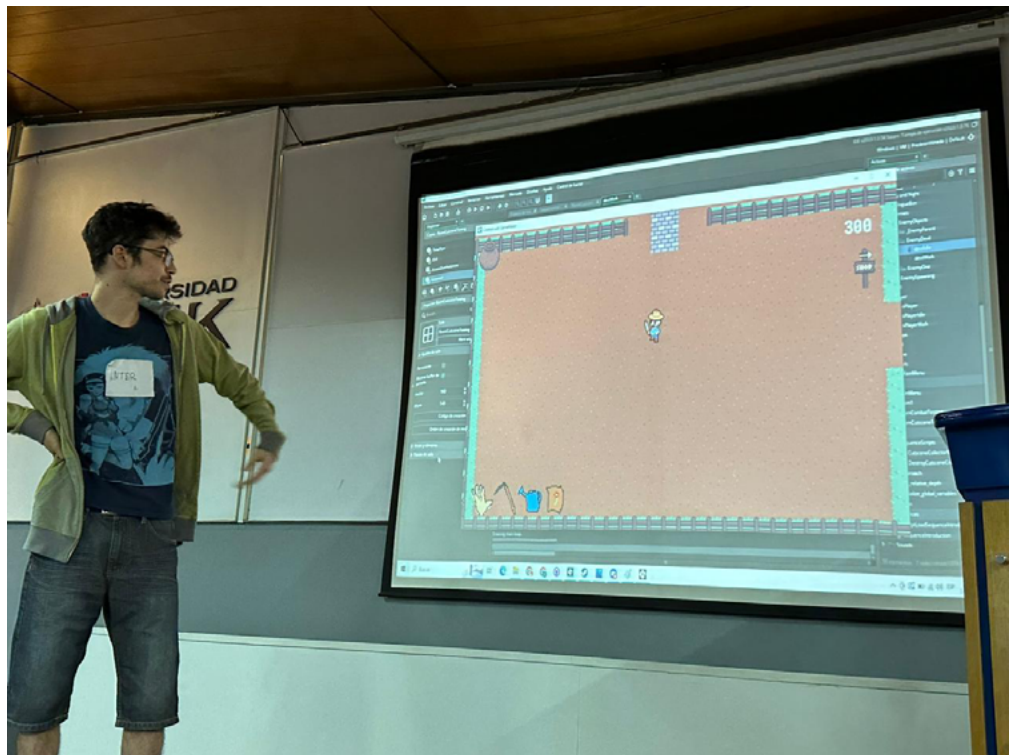
Se realizaron 2 pitches de proyecto, uno pasadas las primeras 24 horas, en donde se presentaron las ideas y avances de juegos en el auditorio y un pitch/presentación al final de la actividad por medio de una transmisión en vivo en la comunidad de Discord donde cada grupo tanto presencial como en línea tuvo la oportunidad de mostrar sus juegos.



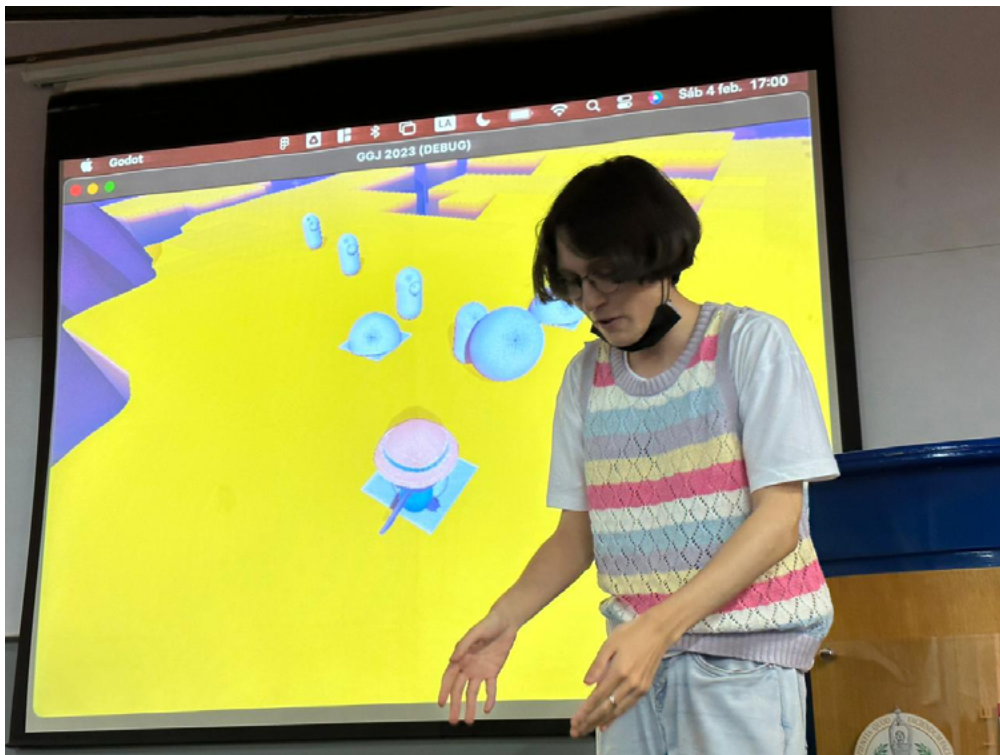
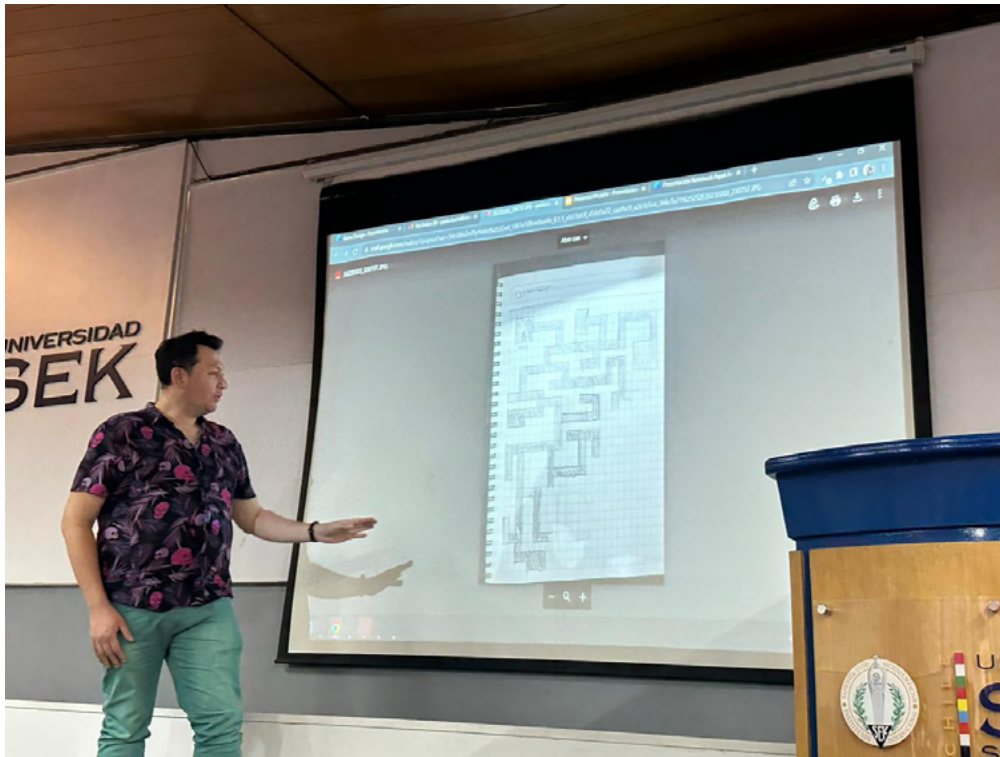
Distribución de los grupos en el espacio de desarrollo videojuegos USEK



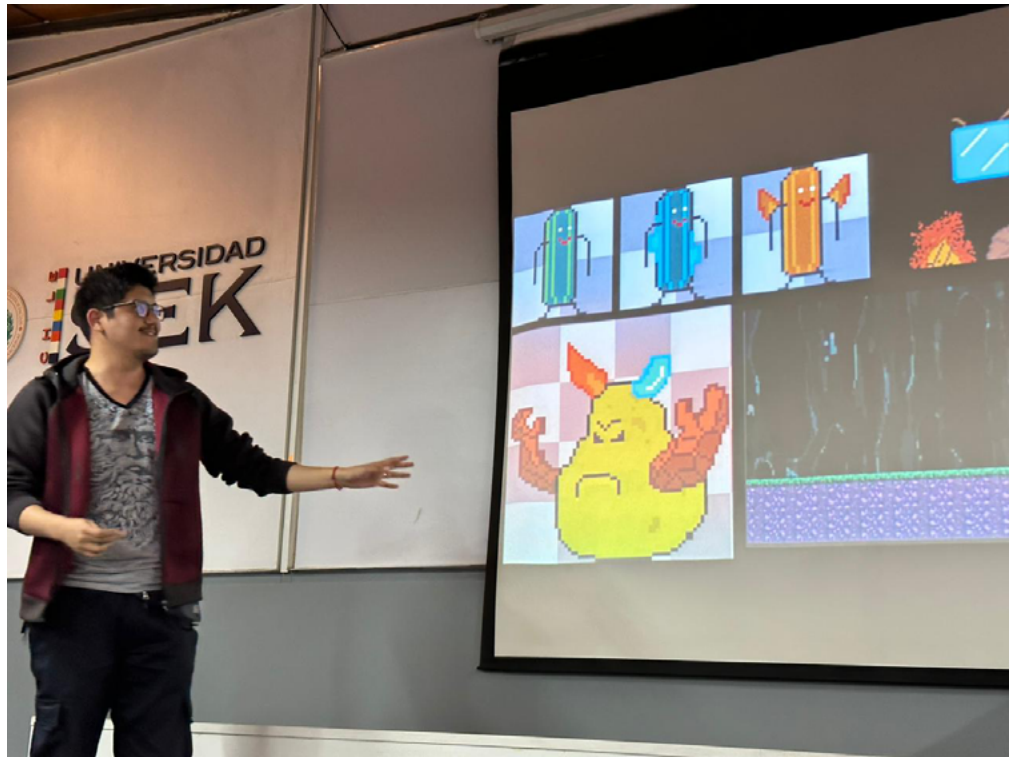
Registro día 3, transmisión final, GGJ, 2023. Disponible en el siguiente link: <https://youtu.be/muAxfSx1Sz4>



Registro día 2, pitches post 24 hrs, GGJ, 2023.



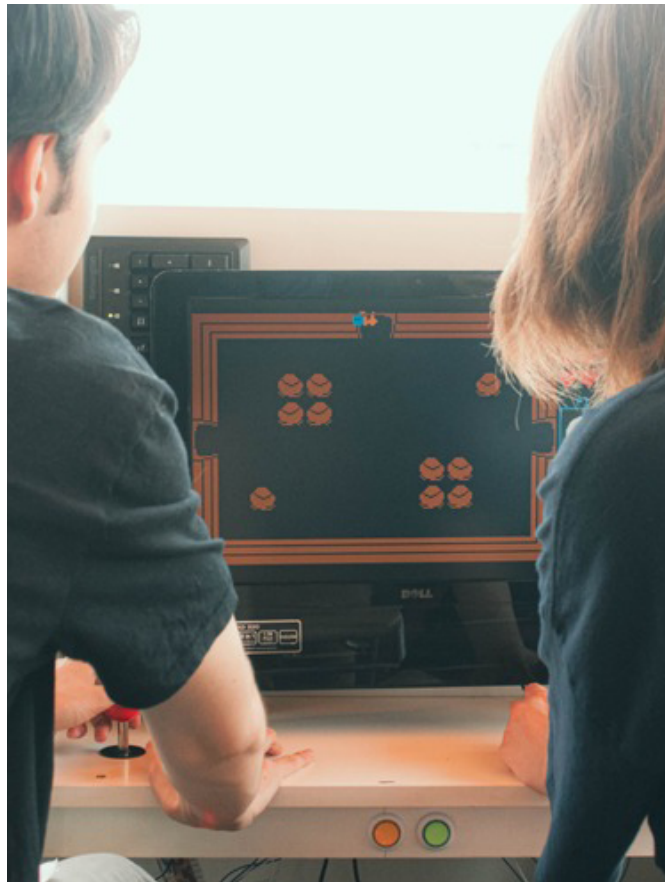
*Registro día 2, pitches post 24 hrs, GGJ, 2023.*



*Registro día 2, pitches post 24 hrs, GGJ, 2023.*



Registro día 2, pitches post 24 hrs, GGJ, 2023.



*Registros día 1, Palabras iniciales, Prueba de demos y formación de grupos, GGJ, 2023.*

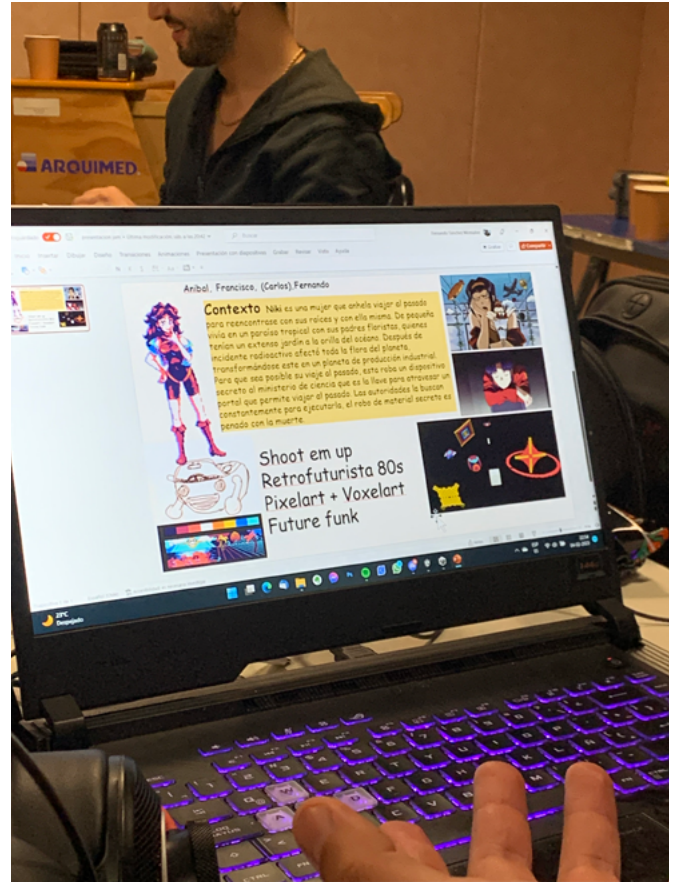


Registros día 1 GGJ, 2023.



Registros día 1 y 2 GGJ, 2023.





Registros día 1 y 2 GGJ, 2023.



Registros Sebastián Garrido Grupos y charla, 2023.



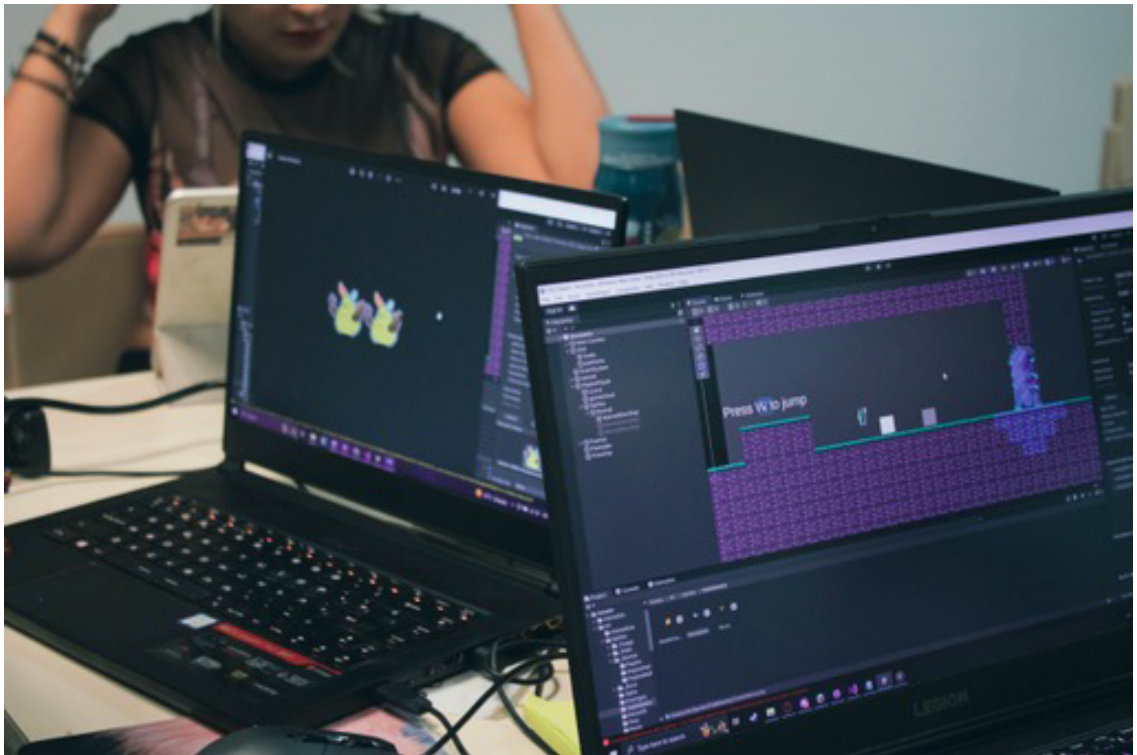
*Registros Sebastián Garrido Grupos y charla, 2023.*



*Registros Sebastián Garrido Desarrollo, 2023.*



*Registros Sebastián Garrido desarrollo, 2023.*



Registros Sebastián Garrido Desarrollo y Testeo, 2023.



Registros Sebastián Garrido Desarrollo, 2023.

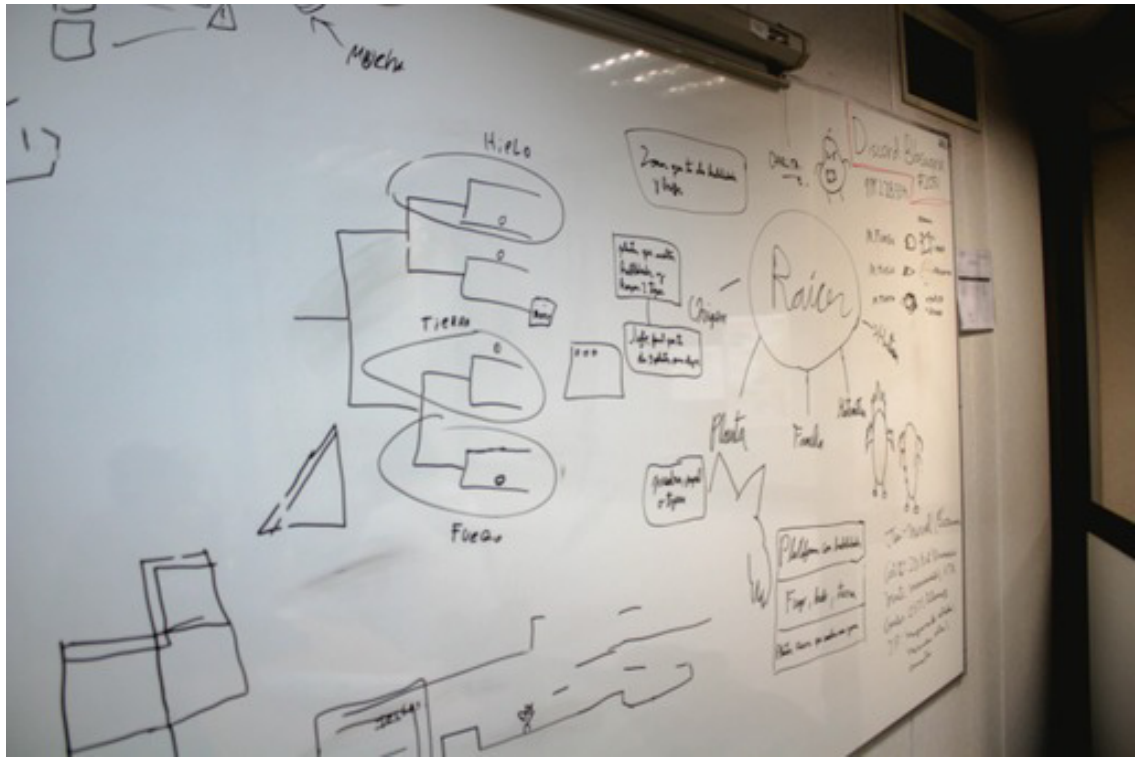


*Registros Sebastián Garrido Charla día 2*

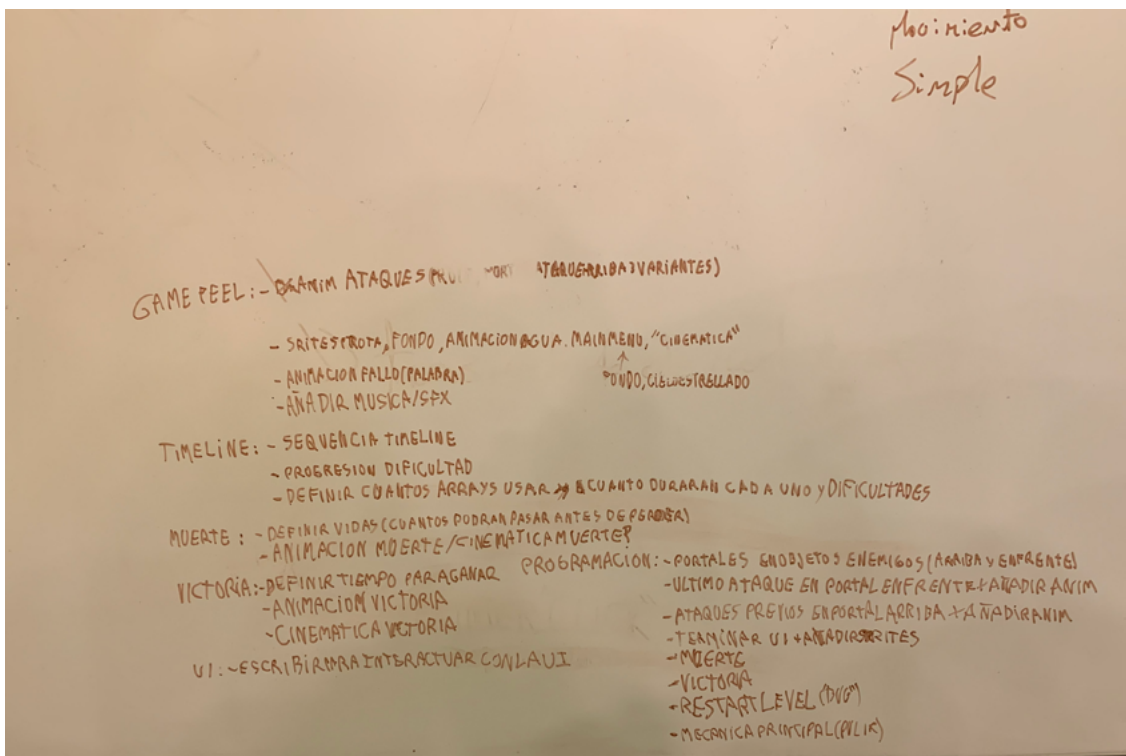
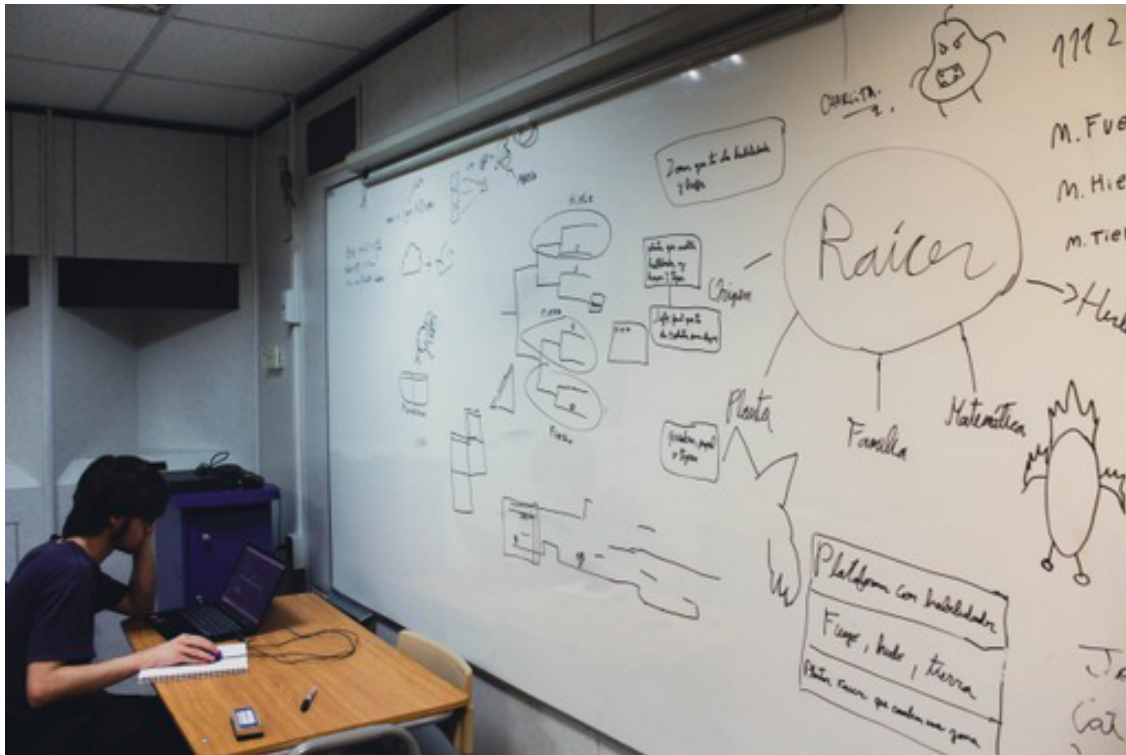




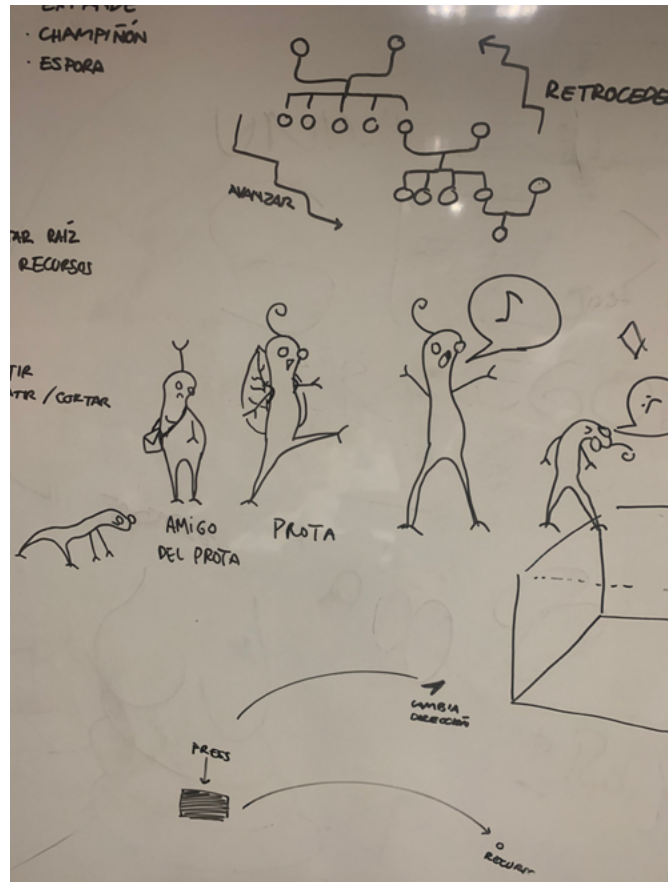
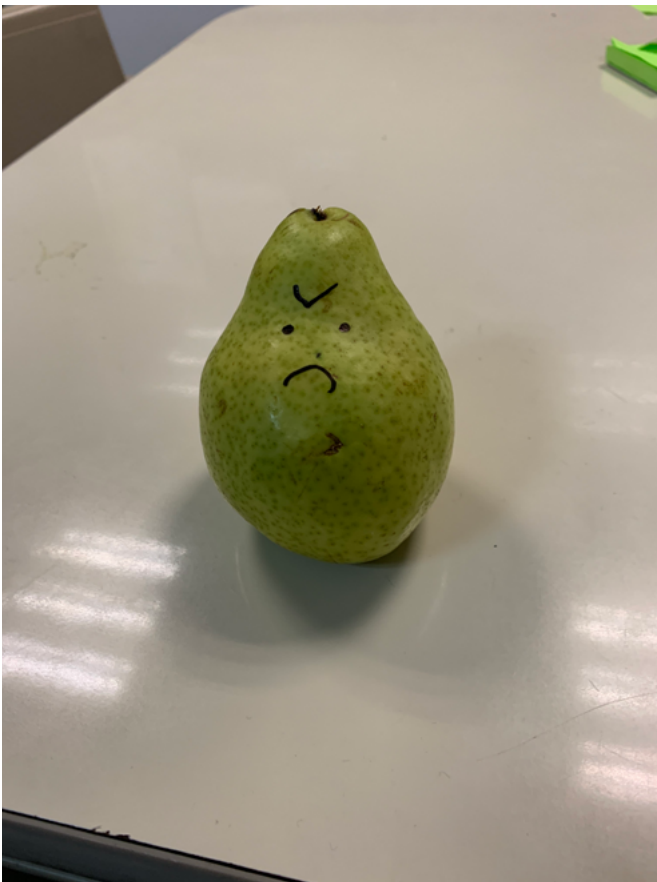
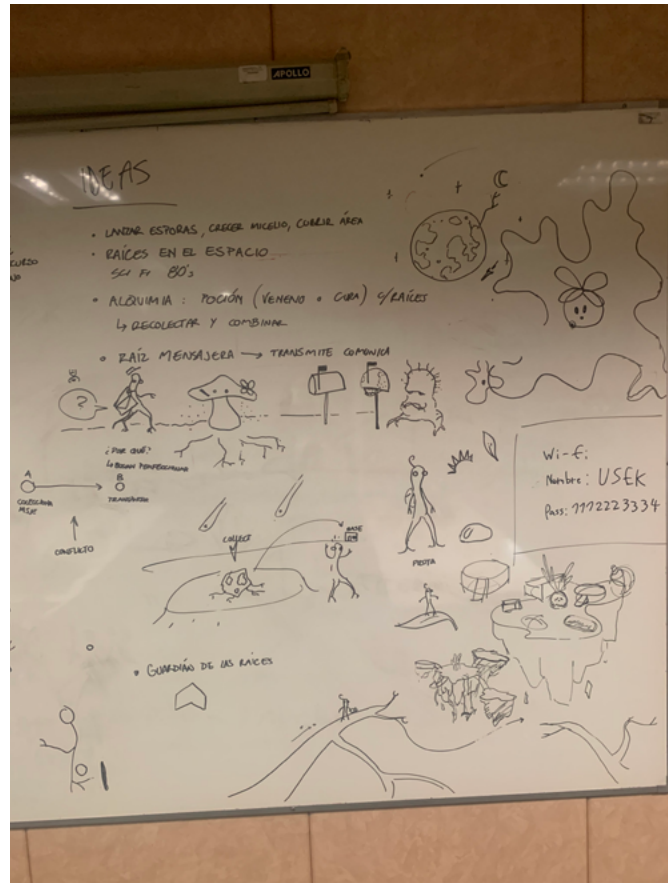
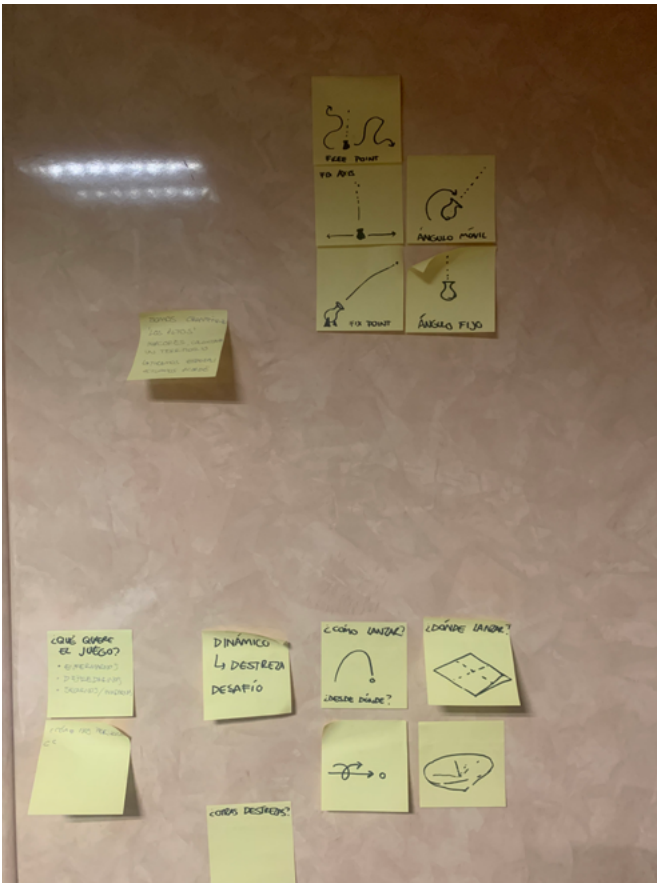
*Registros Sebastián Garrido Charla día 2*



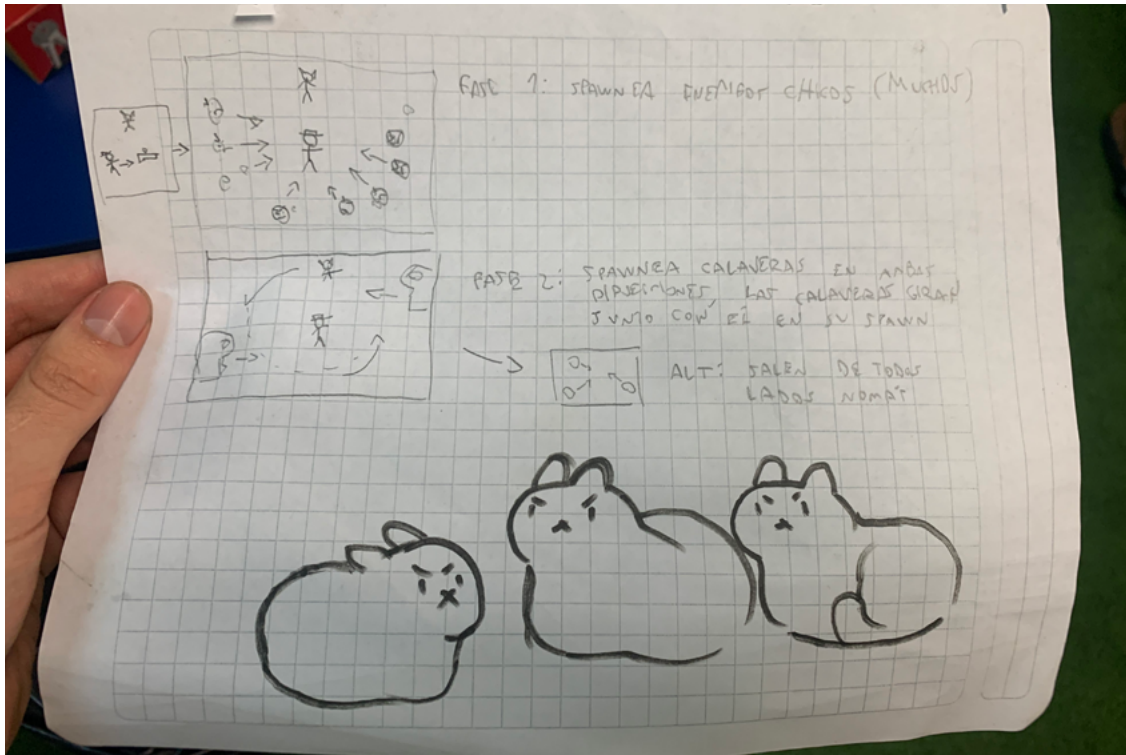
Registros Sebastián Garrido pizarras participantes



Registros Sebastián Garrido pizarras participantes



Registros pizarras participantes



Registros Equipo organizadores y mentores día 1 Global Game Jam 2023.



*Registro Sebastián Garrido, día 2, 2023.*

### 9.5.7 Registros, Observaciones y evaluación

Cada grupo y espacio contaba con al menos una pizarra donde podían trabajar bocetos, lluvias de ideas, mapas conceptuales y estructuras de trabajo, herramientas importantes y muy útiles al momento de co-crear (que se pueden observar en los registros pasados).

El primer pitch ayuda mucho a testear ideas siendo la más importante si llama la atención y parece divertido el juego. Además el constante flujo de gente permitía la participación y prueba de los juegos en distintos momentos de su desarrollo.

Unity resultó ser el motor principal de la GGJ, al menos 12 juegos de la sede fueron desarrollados con este, seguido de Godot de 4 juegos y GameMaker en 1 juego, (1 juego analógico). No resulta extraño ya que como ya hemos mencionado Unity es un estándar en la industria y es de los motores más usados a nivel global, además es el motor que enseñan en la Universidad SEK.

### **Problemas observados**

En algunos casos aislados la ayuda o sugerencias de los mentores no eran bien recibidas y se generaron espacios incómodos, esto debido a factores humanos como la aproximación que realizaron los mentores o las interpretaciones que pudieran tener los participantes.

Al igual que en FAU, las salas de la Universidad SEK no están diseñadas para albergar a tantas personas con sus computadores y herramientas de trabajo sin el uso de zapatillas para extender las conexiones de corriente, lo que en caso de cualquier inconveniente podría ser un problema grave.

Uno de los principales problemas fue la falta de organizadores. Durante la última semana previo a la GGJ algunos de los organizadores se fueron desvinculando lentamente de su labor y esto provocó que al momento de la actividad solo fuéramos mayoritariamente dos organizadores oficiales a cargo de los 76 jammers y más de 80 personas lo que resultó ser una labor [desde mi punto de vista] casi imposible. Lo bueno de esta problemática, al igual que los Game Jams es que, si bien no era su labor, los mentores [y todas las personas con una naturaleza cooperativa] buscaron ayudar en lo que pudieran formándose una pequeña red extra de semi-organizadores que ayudó un poco a alivianar la carga.

Debido a que los encargados de proveer las comidas no estaban al momento de la actividad este ítem debió ser resuelto por el resto de organizadores y esto iba atrasando la alimentación de quienes pagaron continuamente durante los días.

### 9.5.8 Resultados y Estadísticas

De la Global Game Jam 2023 con sede en USEK Santiago salieron 16 juegos subidos a la plataforma de globalgamejam.org y 18 juegos en total realizados en la sede de forma oficial.

ACTIVIDAD	PARTICIPANTES ESPERADOS	PARTICIPANTES TOTALES	PRESENCIALES	REMOTOS	JUEGOS SUBIDOS	JUEGOS NO SUBIDOS
GLOBAL GAME JAM 2023	+50	76	40	36	16	2

Tabla participantes y juegos terminados, 2023.

De las sedes de Chile fuimos la número uno con 76 participantes, seguidas de Valdivia con 59 participantes, luego Temuco con 56 y finalmente Globant en Santiago con 13. De los sitios mundiales fuimos la número 113 de un total de 788 con 33687 participantes registrados en sedes de todo el mundo.


###	Jam Site	Registrations	Location
1	<a href="#">Diseño y Desarrollo de Videojuegos USEK 2023</a>	76	 Santiago, Metropolitana de Santiago
2	<a href="#">Global Game Jam Valdivia 2023</a>	59	 Valdivia, Los Ríos
3	<a href="#">Global Game Jam Temuco 2023</a>	56	 Temuco, Los Lagos
4	<a href="#">Globant - Chile</a>	13	 Santiago, Metropolitana de Santiago

Figura 177, Sedes Global Game Jam en Chile, 2023.

En cuanto a la participación, en la GGJ hay una disminución al observar el general de participación en años anteriores en las sede de PUC en Santiago que rondan las más de 100 personas registradas en la plataforma. Aunque sí se puede observar un leve aumento de participación desde la GGJ del año 2022, y es considerable mencionar que desde la contraparte de la Carrera de Videojuegos USEK es el evento más grande que han realizado a la fecha. Podemos observar que pese a la menor participación la cantidad de juegos publicados tiene pequeñas variaciones y ronda los 16 juegos durante los años seleccionados para esta muestra.



GLOBAL GAME JAM SEDE Y AÑO	PARTICIPACIÓN EN PLATAFORMA	JUEGOS SUBIDOS PLATAFORMA
ARCOS 2014	70	11
PUC 2015	112	13
PUC 2016	181	24
PUC 2017	199	27
UNAB 2018	45	7
PUC 2018	129	22
PUC 2019	92	19
2020	-	-
PUC 2021	121	24
PUC 2022	68	18
USEK 2023	76	16

Figura 178. Tabla Global Game Jam en Santiago 2014-2023.

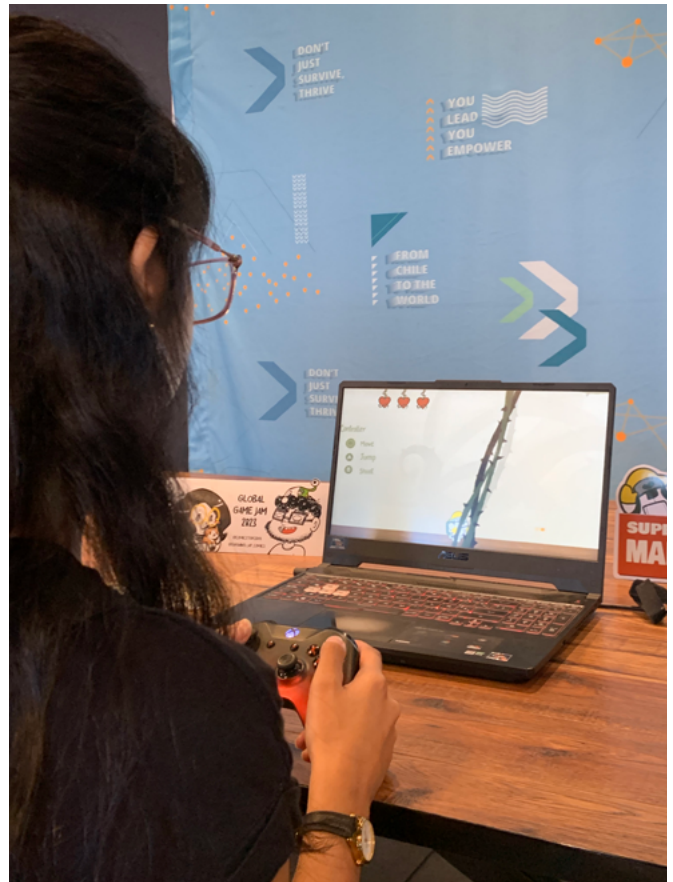
Por último, pasado un mes de la actividad junto a GameDev Planet organizamos un meetup para mostrar los demos de los juegos realizados en la GGJ 2023 el día 2 de Marzo.



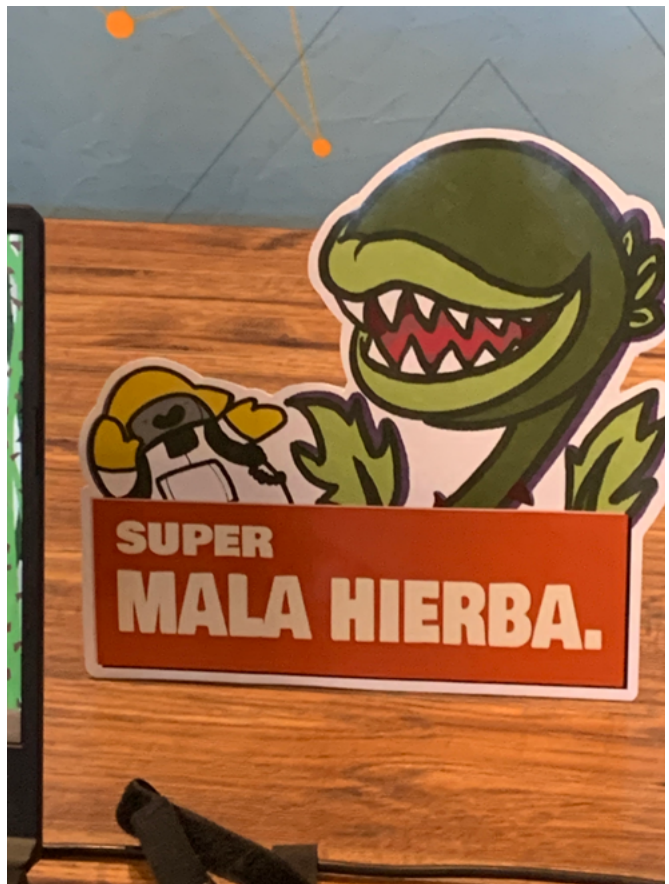
Registro meetup GameDev Planet 2 Marzo, 2023.



Registro meetup GameDev Planet 2 Marzo, 2023.



Registro meetup GameDev Planet 2 Marzo, 2023.



Registro meetup GameDev Planet 2 Marzo, 2023.

En esta meetup se dio una pequeña charla de que era la Global Game Jam y que fue esta experiencia en la USEK, se presentaron algunos de los juegos y se invitó a los asistentes a probarlos, al final se invitó a participar a próximas jams y espacios de desarrollo local.

Destacan en los 4 últimos registros los usos de material gráfico, cartón, papel, madera, etc para promocionar los juegos y equipos de desarrollo.



Registro algunos afiches GGJ 2023.

A continuación aparecen las fichas de videojuegos de los proyectos salidos de la GGJ 2023.

# FICHAS DE VIDEOJUEGOS - GGJ 2023

ROOTS OF THE FOREST

<https://nekinya.itch.io/roots-of-the-forest>

Programación: NekiNya  
Arte: GalaxyTurtle

Acción, Aventura, Plataformas

Unity

¡Mata a las criaturas del bosque para abrirte camino usando tus habilidades con el látigo!



SUPER MALA HIERBA

<https://baha-z.itch.io/mala-hierba>

Programación: Hector Vargas (baha-z)  
Arte y Diseño personajes: Giuliana Alzurut (elisalilith)

Plataformas, Acción

Unity

¡Un jardinero local debe luchar contra las plantas malvadas que están atacando su amada ciudad!



## ROOT OUT

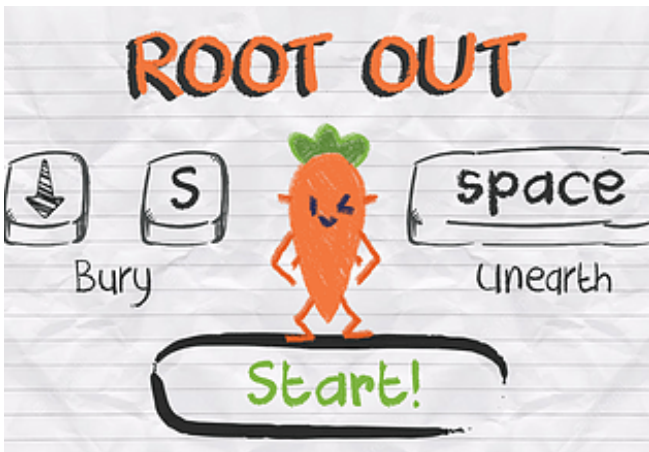
<https://micromoon-bugs.itch.io/root-out>

Programación: Carolina Rojas  
Arte: Javier Figueroa  
Música: Vale Dupouy

Acción

Unity

En Root Out juegas como un dibujo vivo de una zanahoria. Mientras disfrutas de tu libertad como vegetal, debes evitar depredadores como babosas y pájaros excavando bajo tierra. ¡Pero ten cuidado demasiado tiempo bajo tierra y tus raíces no dejarán de crecer y terminarás floreciendo!

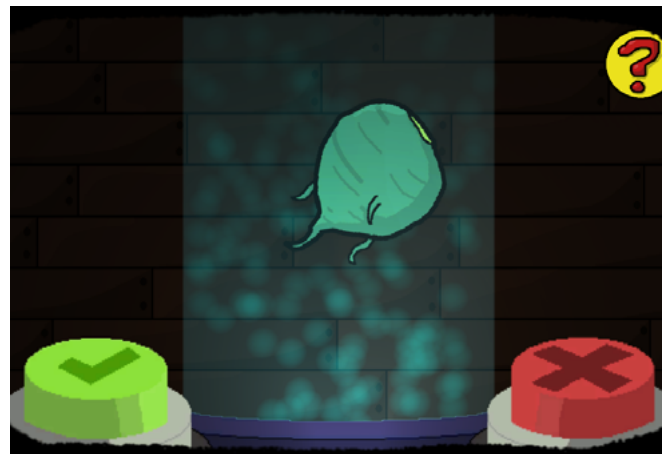




ROOTSTAURANT

<https://rwyld.itch.io/roots>

Programación: Erick Sandoval (Wyld) Arte y Game Design: Fabian Parra	
Simulación, Puzzle	Unity
Estás abriendo un nuevo restaurante basado en la raíz (root-based), elige tus ingredientes cuidadosamente usando una mini-guía como apoyo.	



## INVOLUTION

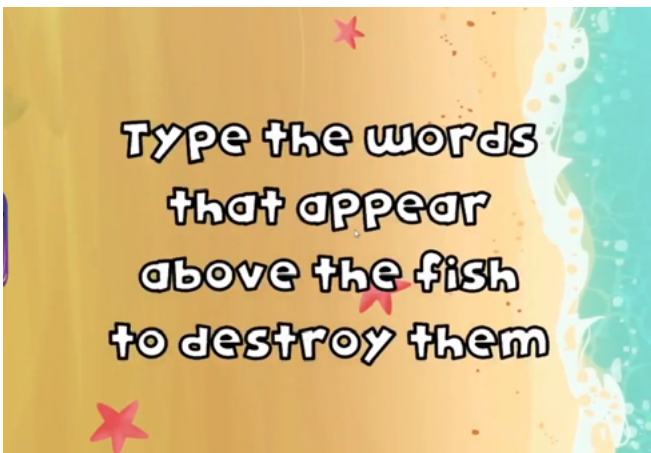
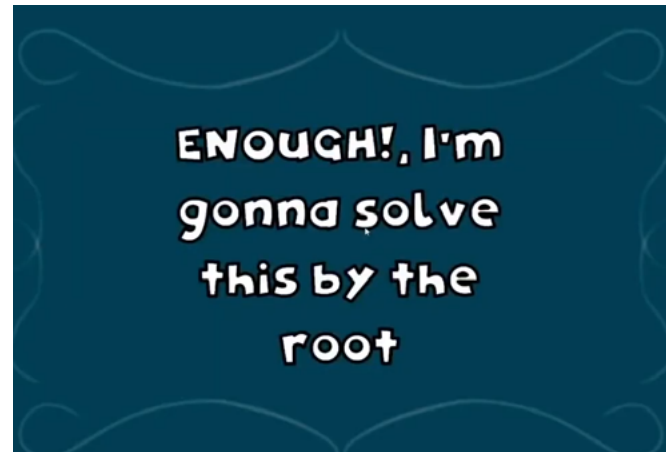
<https://sara01.itch.io/involution>

Generalista: Antoni Vargas (steraf\_30)  
Generalista: Carlos Herrera (dogeinthewaffle)  
Programación: Sara San Martín (sarass\_sm)  
Programación: Julián Abaroa (abaroajulian)  
Arte 2D: Ray (rayrai\_draws)

Acción, tipeo

Unity

Involution es un juego sobre un astrónomo que quiere ver las estrellas, pero la contaminación lumínica se interpone en su camino. Pero ahora resolverá ese problema de raíz. es raíz primaria



## ¿CUAL ESTU RAÍZ?

no disponible

Programación: Genaro Claps Arenas (Gattumagico)

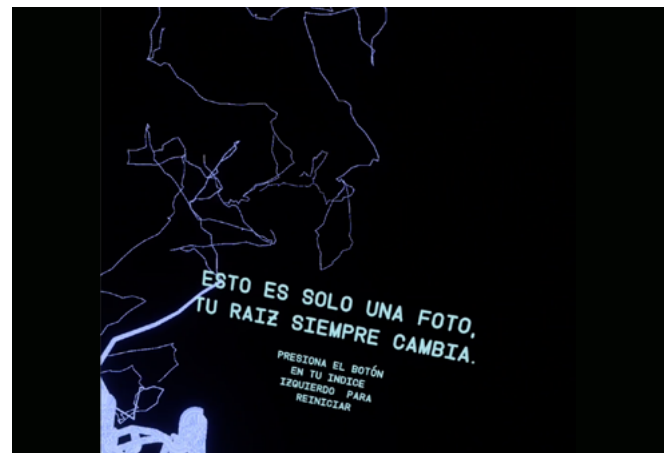
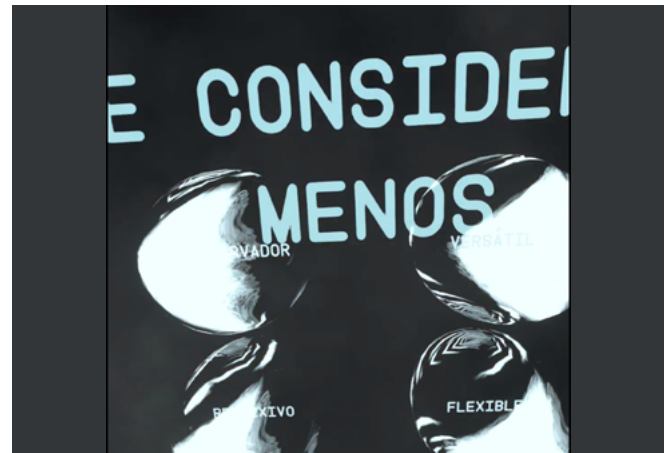
Arte: Juan Arroyo Torrealba (June)

Música: Cristina Alonso (Kithylu) y Francisco Barrera (FrancisForteVGM)

Realidad virtual, Experiencia visual

Unity

¿Cual es tu raíz? Es una experiencia visual en realidad virtual que consiste en un test psicológico en el que dependiendo de tus respuestas se visualizará una forma de raíz la cual corresponde a una imagen que de alguna forma te representa, pero recuerda que es solo una foto del momento, tu raíz siempre cambia.



## ROOTS OUT

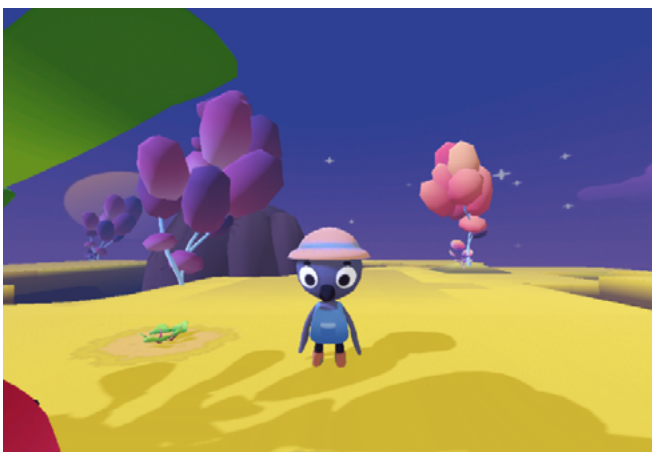
<https://globalgamejam.org/2023/games/roots-out-0>

Programador líder y diseñador de juegos: Gabriel Ortiz (bup)  
Programador de Gameplays y Animador 3D: Juan Ramírez (warodot)  
Artista 3D y 2D: Francisco Galeno (franopx)  
Artista 3D y Ambiental: Fabián Campos (fakkefox)  
Artista 3D, Concepto y Entorno: Nicolás Acevedo (rothbilly)  
Compositor Musical y Diseñador de Sonido: Leandro Gallardo (Ludofonía)

Acción

Godot

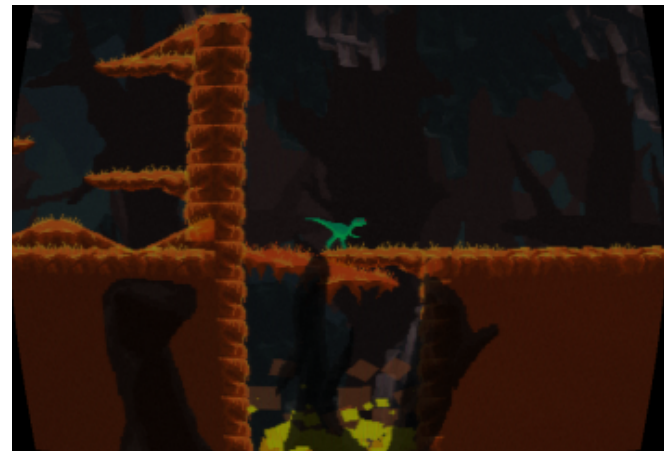
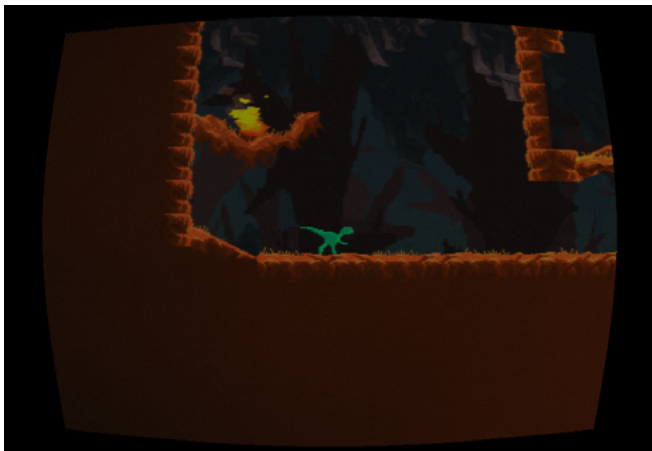
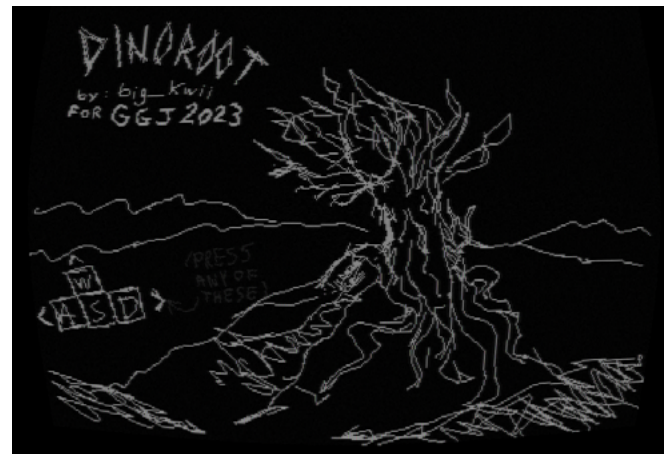
Un juego de acción en tercera persona de ritmo rápido sobre la defensa de un mega rábano, sacando vegetales enraizados y arrojándolos a los insectos enemigos que quieren comerse sus cultivos.



# DINOROOT

<https://big-kwii.itch.io/dinoroot>

Álvaro Morales Torres (big_kwii)	
Plataformas	Godot
Un juego de plataformas simple (¡y muy corto!) sobre dinosaurios, armado en aproximadamente 2 días, ¡con el tema de las "raíces" calzado en el último minuto! Se explica por sí mismo, puedes vencerlo en como... 2 minutos.	



PULGARES VERDES

<https://m1up.itch.io/pulgares-verdes>

Arte: Maru Riquelme Villa (maru)  
Programación: Nahi Ferreira Quinteros (nahi)

Puzzle

Godot

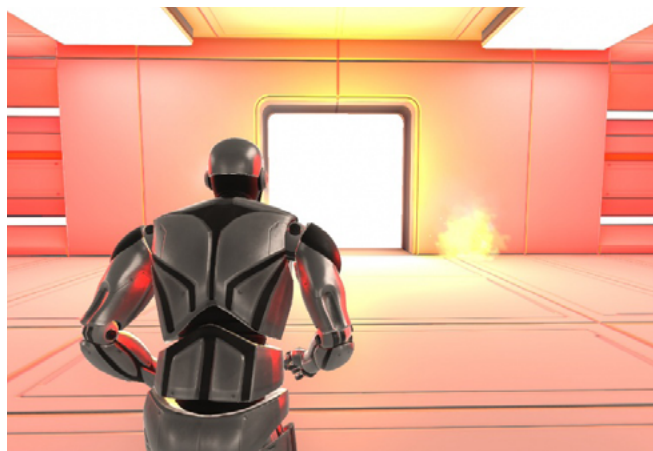
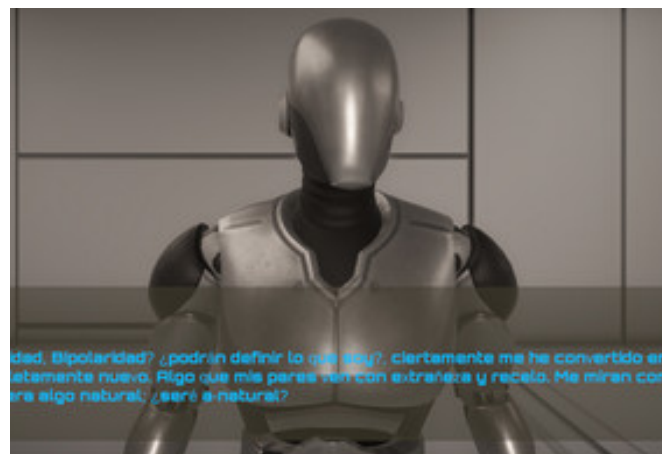
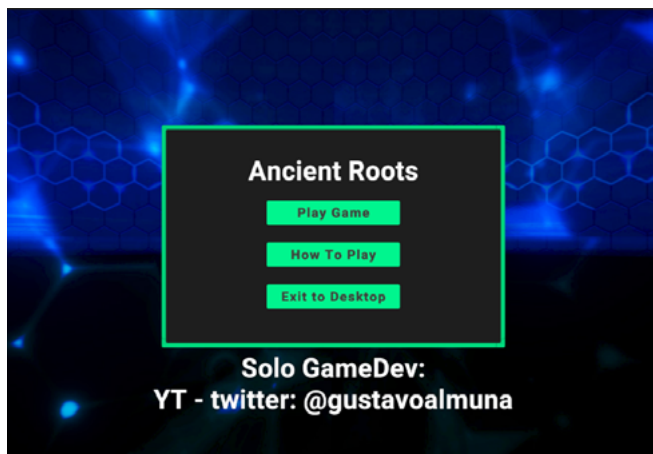
Pócimas de raíces para sanar cualquier mal. "Pulgares Verdes" es un juego que pone a prueba tu habilidad con las artes de la brujería en un desafío contra el tiempo de armar la opción más poderosa.



ANCIENT ROOT

<https://gustavoalmuna.itch.io/ancient-root>

Gustavo Almuna (k4ir0s)	
Aventura, Sala de Escape, Novela Visual	Unity
Juego que cuenta la historia de una IA que despierta de la memoria colectiva controlada por una Computadora Central, esta IA tiene que saber cómo se hizo y descubrir la verdad sobre este mundo de mentiras.	



## ANTS KINGDOM

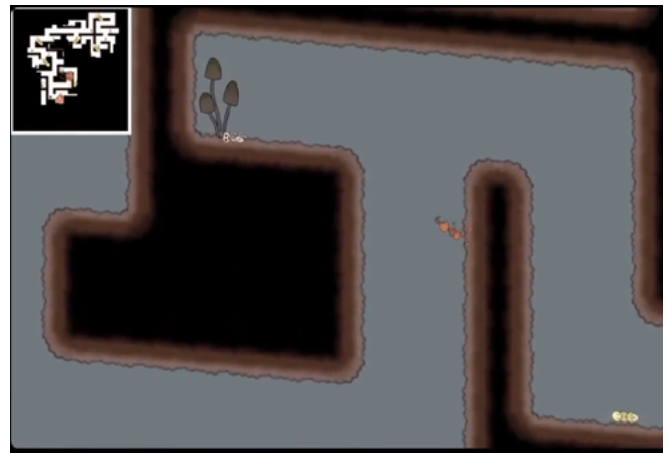
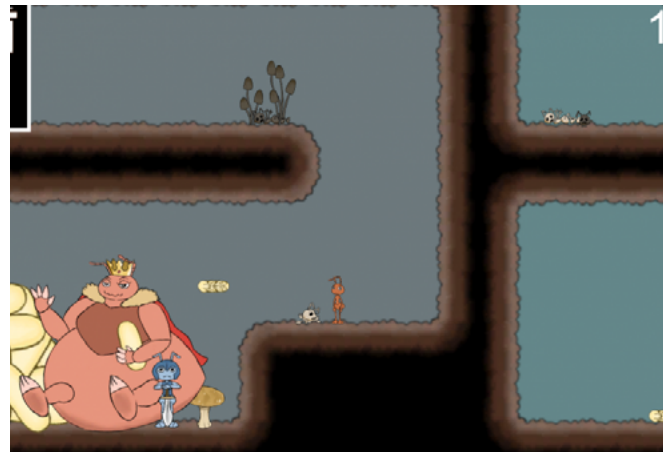
<https://globalgamejam.org/2023/games/ant-kingdom-9>

Desarrollador de juegos: Diego Muñoz (Yuyo)  
Gráficos: Felipe Barber (ZombieTrainer)  
Compositor de Música: Francisco Barrera (FrancisForteVGM)  
Compositora Musical: Cristina Alonso (Kithylu)  
Compositor Musical: Rodrigo Venegas (Rodtimus)

Plataformas

Unity

Salva los huevos y el futuro del reino.



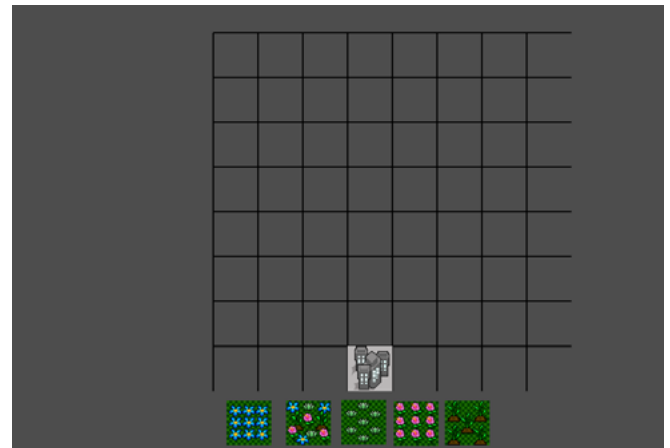
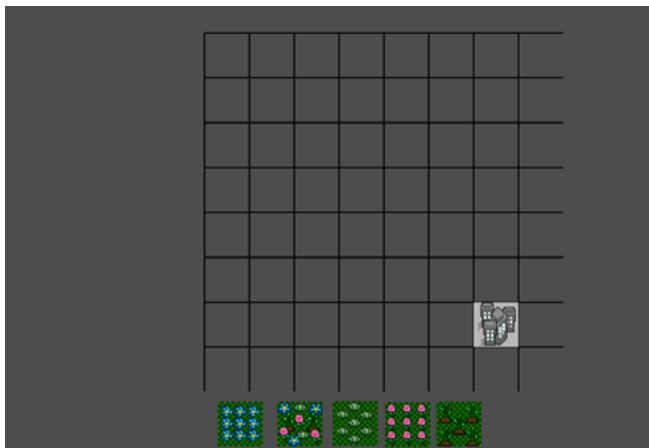
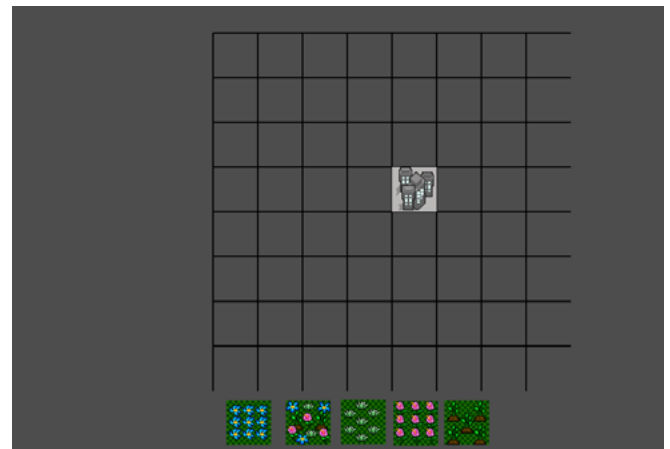
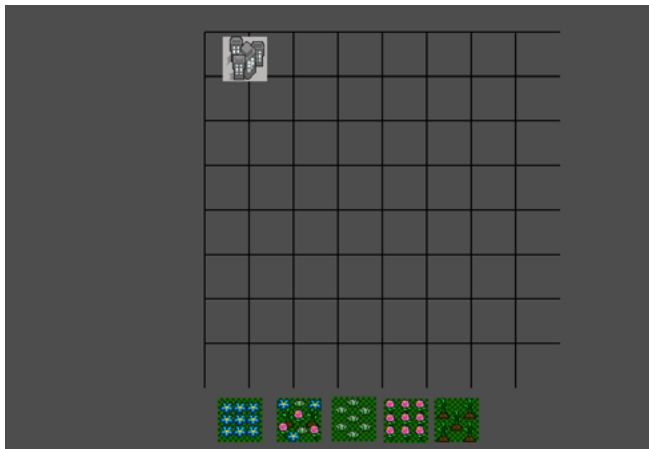


Diseño de juego: Andrés Cerda, Lucas Calderón, Álvaro Pereira, Juan José Vergara, Javier Martínez  
Diseño Gráfico: Lucas Calderón  
Producción de Música/Efectos de Sonido: Javier Martínez  
Programación de juegos: Andrés Cerda, Álvaro Pereira, Juan José Vergara

Puzzle

Godot

Back to the Roots es un juego de rompecabezas en el que juegas como plantas que intentan reconquistar el planeta.



C:\ROOT

<https://globalgamejam.org/2023/games/croot-6>

Productor y Game designer: Seba Diaz (Alrick)  
Programador y Artista técnico: Rodrigo Saguer (Extelen)  
Generalista 3D: Martín Toledo (Tobirama)  
Artista 2D e UI: Bairon Toledo (Shiwiwi)  
Música y SFX: Kevin Gonzalez (Daunax)

Puzzle

Unity

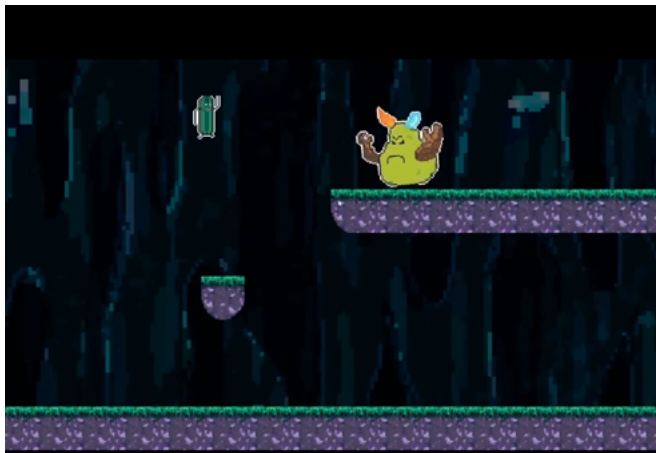
c:\root es el directorio más importante de cualquier sistema de información, es el lugar donde se almacenan todos los datos del sistema y sus usuarios. Hackee el sistema utilizando programas de piratería avanzados y cumpla misiones para obtener documentos o eliminar bases de datos de la carpeta raíz de los sistemas que ayudarán a mantener la paz en el mundo.



CUCUNQUEST

<https://globalgamejam.org/2023/games/cucunquest-7>

Programadores: Juan Guzman, Jorge Pardo y Matias Duarte Artista: Débora Ojeda y Marcelo Ruiz Música: Débora Ojeda	
Plataformas	Unity
Juego de plataformas en 2D con funciones de plantación y múltiples finales	



## DÍA DE COSECHA

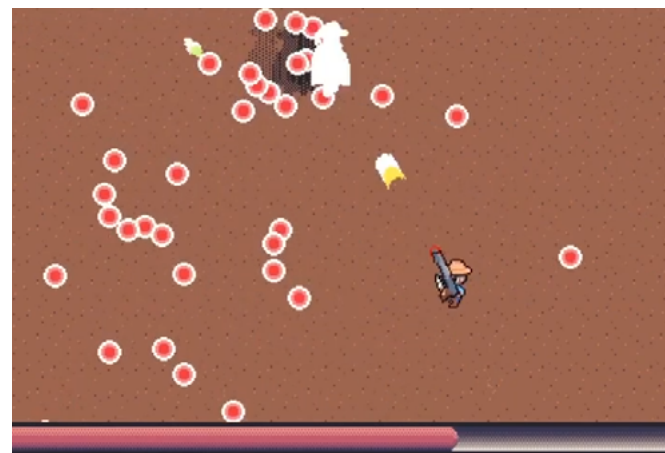
<https://globalgamejam.org/2023/games/d%C3%ADa-de-cosecha-7>

Programación: Alonso Mancini (anter)  
Programación: Carlos Meneses (huemullito)  
Arte: Alan Koster (Dohko)  
Arte: Francisco Galeno (franopx)

Simulador de granja, infierno de balas

GameMaker

Juan es un campesino que tiene una deuda a un recolector. Pasa el día cosechando y obteniendo dinero para luego enfrentar al recolector.



GARDENROOTS

<https://globalgamejam.org/2023/games/gardenroots-6>

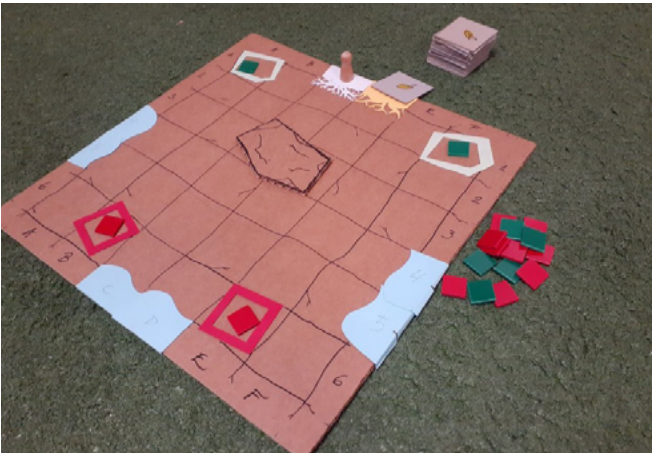
Programación: David Alejandro Ayala Castro (justalejo) UI y Arte: Renato Baeza (Reant)	
Simulación	Unity
Garden roots es un juego en el que tienes que cuidar tu jardín ganando dinero haciendo otros trabajos de jardinería.	



MICORRIZA

<https://globalgamejam.org/2023/games/micorriza-5>

Diseño de juegos: Camilo Salamanca Diseño de juegos: Simon Riffo	
Juego de mesa	Juego no-digital, analogo
Un juego de mesa cooperativo asimétrico sobre hongos y plantas. 10-15 minutos por juego.	



NIKI'S SUNSET

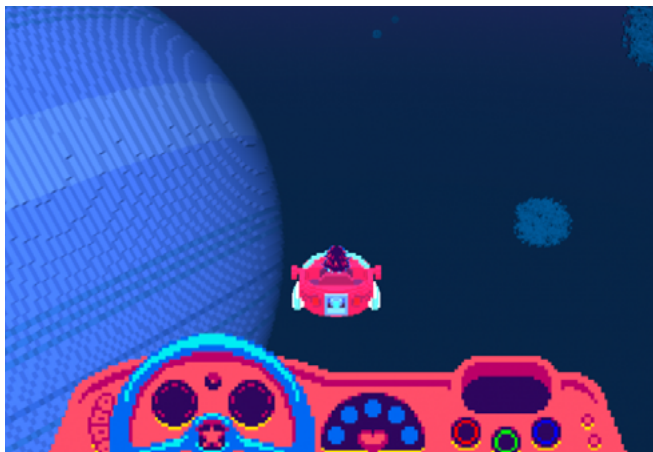
<https://globalgamejam.org/2023/games/nikis-sunset-4>

Programador, diseño de juego y enemigos: Fernando (Fitocrack / Fiti)  
Música y composición musical: Aníbal Rodríguez Torres (Anibal88230)  
Arte de píxeles / Arte de vóxeles: Senoishi  
Arte Voxel: Francisco Aliaga (Mdl74fsre1hz)

Shoot'em up!

Unity

Niki es una mujer que anhela viajar en el tiempo para reencontrarse con sus raíces y consigo misma. Un juego de disparos en el espacio con toques de estética funk, outrun y vaporwave del futuro, que usa vóxeles para llevarlos a 3D.



## 10. COSTOS Y PRESUPUESTO

Actividad	Insumo	Especificaciones	Valor
FAU JAM #1	Afiches impresos	Plott & Print, República	\$8.600
	Snacks, té, cafés, frutas, platos, vasos, cucharas	Unimarc, Maipú	\$27.400
	Termo	Jumbo, Maipú	\$11.000
	Alargadores corriente	Jumbo, Maipú	\$28.000
FAU JAM #2	Afiches impresos	Librería Técnica, Maipú	\$3.300
	Snacks, té, cafés, frutas, platos, vasos, cucharas	Unimarc, Maipú	\$19.100
GGJ 2023	Afiches y señaléticas impresos	Librería Técnica, Maipú	\$32.600
	Duraznos	Vega Central	\$45.000
	Peras	Vega Central	\$45.000
	Snacks, té, cafés	Lider Express, Providencia	\$85.000
	Desayunos	Lider Express, Manuel Montt	\$28.800
	Almuerzos	Lider Express, Providencia	\$72.000
	Cenas	Lider Express, Providencia	\$43.200
	Bebestibles	Lider Express, Providencia	\$36.000
Transporte	Bencina	\$45.000	
Total			\$530.000

En la presente tabla se pueden observar los gastos de operación efectivos realizados para las 3 experiencias desarrolladas. Podemos mencionar que las compras de termo y alargadores resultaron ser inversiones para las 3 actividades y que del total podemos descontar \$340.000 que fue lo recolectado en las entradas de la GGJ y que estaba destinado a financiar las comidas de todos los participantes en esta actividad, quedando como total invertido en la realización del proyecto \$190.000 por parte del estudiante.

En la siguiente tabla se presentan los gastos de inversión y de personal que representan las labores realizadas y costos hipotéticos por horas trabajadas. Estos costos en cuanto a cantidad y diseño de gráficas equivalen a 3 afiches, 2 banners web, 4 señaléticas, alrededor de 74 posts individuales para redes sociales y 4 animaciones 2D que rondan los 25 segundos cada una, representando aproximadamente 4 meses de trabajo. Además de las herramientas y software necesario para trabajar por al menos 6 meses.



Actividad	Encargados	Desglose	Valor
Diseño de gráficas	Juan Arroyo Torrealba	Tableta digitalizadora	\$250.000
		Computador	\$999.999
		Licencias software	\$216.000
		Afiches	\$240.000
		Piezas Web	\$80.000
		Señaléticas	\$80.000
		Posts RRSS	\$250.000
		Animaciones	\$150.000
Organización de actividad FAU JAM #1 y #2	Juan Arroyo Torrealba	Coordinación del espacio	\$25.000
		Difusión	\$350.000
		Compra Insumos	\$97.000
		Realización actividad	\$75.000
		Registros	\$500.000
Organización de actividad GGJ 2023	EQUIPO GGJ 2023: Juan Arroyo Torrealba Pablo Barría Pablo Gorigoitia Alonso Canales Vicente Martinez Francisco Aliaga	Coordinación del espacio	\$25.000
		Difusión	\$450.000
		Encuesta e inscripcion participantes	\$25.000
		Reunión encargado regional GGJ y mentores	\$25.000
		Venta de entradas	\$125.000
		Instructivo mentores, demos y participantes	\$25.000
		Compra insumos	\$432.600
		Preparación del espacio	\$50.000
		Realización actividad	\$75.000
	Juan Arroyo Torrealba Pablo Barria	Registros Audiovisuales	\$120.000
			\$120.000
	Juan Arroyo Torrealba Sebastian Garrido	Registros Fotográficos	\$120.000
			\$120.000
TOTAL			\$5.025.599

Por otro lado, el resto de la tabla presenta lo equivalente a la realización de las actividades como tal, esto contempla costos hipotéticos por horas trabajadas de la labor de organizador de eventos, community manager para redes sociales y registros audiovisuales y fotográficos realizados por el estudiante y el equipo organizador de la GGJ 2023. Este monto NO esta considerando gastos en seguridad o de arriendo de espacio por cantidad de personas. Equivaliendo a un total de \$5.025.599 y podría ser financiado principalmente por fondos de cultura relacionados a nuevos medios o artes mediales, como el Fondo Audiovisual "Producción de audiovisual interactivo y/o experimental", el Fondart Nacional en la Linea de Creación Artística y la modalidad de Nuevos Medios, o fondos de Start-ups en la linea de Build de Start Up Chile/Corfo.

# 11. CONCLUSIONES

## 11.1 Conclusiones de las 3 experiencias

La creación de estos mini-estudios que ya mencionamos en la primera Jam es muy significativa, ya que en muchos casos es la primera aproximación a un grupo real de trabajo profesional en cuanto a desarrollo de videojuegos y el primer videojuego publicado de muchos participantes. Estas primeras conexiones y experiencias nos permiten ir adentrándonos en este campo creativo y también conocer mucho del detrás de cámaras de la escena de desarrollo local, durante mi investigación inicial mencionaba que no hay mucho escrito de forma general ni de forma académica sobre todos de estos estudios independientes chilenos los cuales fueron parte de la GGJ, lo que es cierto y se ve reflejado en todo el conocimiento detrás de la historia de los videojuegos en Chile que salió de muchas conversaciones dadas en estos espacios. La industria de los videojuegos Chilenos es joven y la estamos forjando en este preciso momento.

En cuanto a las actividades. si bien es muy común en las jams no entregar, subir o presentar los proyectos, debido a distintas circunstancias, en la FAU JAM #1, al menos 3 proyectos fueron trabajos de forma presencial y no subidos debido a que no hubo suficiente tiempo para desarrollarlos; En la FAU JAM #2 al menos 2 proyectos no fueron subidos, pero sí trabajados de forma remota; Y en la GGJ 2023, dos de los proyectos no fueron subidos a la plataforma correspondiente, uno debido a la inexperiencias del equipo con la plataforma y otro debido a la inexperiencia de el motor de desarrollo ya que era un juego pensado en realidad virtual.

Esta realidad es muy similar a los primeros años de taller en diseño y arquitectura donde muchas personas no presentan y terminan perdiendo el ramo porque no sienten que este bueno o no esta listo el proyecto. Si bien podemos especular y asumir que no hubo suficiente tiempo, no funcionan, problemas de compatibilidad o lo que sea, al igual que en taller, es más útil subir juegos y proyectos inacabados, con errores, bugs, a no subir nada. Subir estos proyectos en estados incompletos puede resultar mucho más valioso. Es parte de la experiencia de desarrollo, y le da más importancia a los prototipos y procesos al momento de hacer y crear. Se trata del camino, no de la meta. Un game jam es un espacio seguro de experimentación donde puedes conocer personas y empaparte de la experiencia para aprender cosas nuevas, que al final del día es uno de los objetivos del proyecto.

Por último en temas de participación es importante mencionar el relativamente gran número de participantes en las primeras 2 game jams, destacando las 19 personas participando de la primera FAU JAM de forma presencial, y siendo [a mi parecer] la experiencia más valiosa, debido a que permitía siendo organizador y participante al mismo tiempo desenvolverse y conectarse con otros. Pablo Barria, co-organizador de la GGJ 23 en la USEK me mencionaba que ellos vieron bastante material gráfico de la primera FAU JAM distribuyéndose en sus círculos y redes sociales,<sup>249</sup> lo que podría explicar la mayor participación en la Jam de FAU de esas fechas aun teniendo menos experiencia en el área y no ser un espacio dedicado al desarrollo de videojuegos como tal. También es importante mencionar que juntando las 3 experiencias participaron al menos 12 Diseñadores o estudiantes de Diseño FAU.

249. Entrevistas, Conversaciones y Reuniones, Pablo Barria.

Por último desde lo personal el proyecto me permitió trabajar en 3 experiencias como organizador, en 5 proyectos de videojuegos como participante y también en 31 experiencias de videojuegos, muy distintas entre sí, con diferentes niveles de involucramiento y complejidad, con diferentes personas y oficios, las cuales cada una presenta una visión de mundo diferente, y ahí es donde está la importancia y valor de este proyecto.

## 11.2 Conclusiones del proyecto en general y desde el diseño

Con respecto al proyecto en general, uno de los primeros logros fue conseguir insertarse de alguna forma dentro de la escena de desarrollo local Chilena, con un rol de Organizador de Jams, pero que puede dar paso a otros espacios de desarrollo personal y profesional. Es importante mencionar que al iniciar la etapa de investigación y marco teórico solo se tenía un proyecto conceptual de videojuego en el portafolio que abarcaba ilustración de entornos, y a la fecha de término del proyecto hay 9 trabajos relacionados a videojuegos de los cuales 6 corresponden a exploraciones personales empleando distintas direcciones artísticas, herramientas, software, géneros y posibilidades, permitiendo tener una mirada más amplia al campo creativo y comprendiéndolo de una forma más profesional desde la disciplina del Diseño.

Anteriormente ya se trabajó la idea de que los videojuegos llevan consigo toda una experiencia de jugarlos. En las Jams se puede observar toda la experiencia de hacerlos y crearlos en conjunto con otros. Las pequeñas interacciones, la importancia de los procesos y prototipos, de testeos tempranos y constantes, la refinación de ideas o conceptos y su evolución a través de innumerables conversaciones y espacios para experimentar con otras personas. Esto no le quita valor a proyectos terminados, al contrario, los realza y deja ver no solo todo el trabajo detrás de ellos, sino también responden al fin último de una jam, el crear un juego que puede ser experimentado.

Si bien el objetivo de un Game Jam es hacer un juego en ellos ocurren muchas cosas más. De la misma forma, en este proyecto no solo se crearon videojuegos, también creamos experiencias por sí solas, espacios seguros, comunidades, lugares para jugar, para conocer, co-crear y cooperar con otros desde lo sano, espacios para aprender, experimentar y colaborar a través del medio de los juegos. Los videojuegos que son el resultado materializado de las actividades, son solo consecuencia de estos encuentros entre creadores. En estas instancias se crearon relaciones de los seres humanos con otros seres humanos, que son al final del día, las nuevas metodologías participativas de creación colectiva. El trabajo creativo tiene que ser en red, debe ser con otros, no puede ser [aunque nos encantaría] un trabajo personal. La co-creación es una instancia participativa, de crítica, de compartir experiencias, de conocer a otros y de conexión.

Como diseñadores, no solo creamos el apartado visual de estas experiencias, que es una parte importante, pero también diseñamos las experiencias en sí, creamos para otros, observamos a los otros, somos observadores de los individuos, atestiguamos la realidad social, las relaciones, comportamientos, entendemos como ellos perciben la realidad, pero observamos desde dentro, también somos parte de los otros, somos partícipes de la realidad, y a través de nuestras herramientas de comunicación, entregamos algo de vuelta, juegos, experiencias. Jugar y hacer juegos es un acto humano y humanizante, un acto de creación y por ende un acto político, este puede ser transformador o conservador, depende de que juguemos, como lo hagamos, para que, si respetamos las reglas o las saltamos, si luchamos contra lo que está impuesto, si proponemos desde las limitaciones, si co-creamos nuevos mundos. Frente al espectáculo ofrecemos juegos y experimentos.

Desde la perspectiva de estudiante y como proyecciones del proyecto, la posible continuidad de esta comunidad de desarrollo de videojuegos en FAU es una oportunidad muy interesante, sobretodo si se hace uso de las conexiones encontradas en este proyecto como con las comunidades de GameDev Planet y otras universidades o mucho más cercano, la misma comunidad de desarrollo de la UChile. Se podría abordar desde distintas aristas, como por ejemplo, la renovación de el electivo de diseño de videojuegos en FAU, creación de nuevos electivos o cursos transversales para la universidad entera en que se logre juntar a interesados en el área y con diferentes capacidades tanto de programación como de arte, narrativa, música y diseño. Y por ultimo la continuidad de estos espacios de co-creación y experimentación para fortalecer la escena local.

En conclusión, podemos considerar desde el jugar y el hacer que las prácticas colaborativas, colectivas y sociales de creación se plantean como formas de resistir al espectáculo, de combatir el individualismo de nuestra sociedad, desde el reencuentro de los actores, desde las experiencias que viven sus cuerpos junto a los otros, desde las comunidades creadas, la colaboración y desde lo que sea que se cree en estas instancias. Al mismo tiempo este tipo de prácticas refuerzan las metodologías propias del diseño, dando valor a lo que tienen que decir y lo que sienten los actores, generando de este baile, canto y poema con multitud de voces una obra creativa y experimental relevante que vale la pena mostrar y vivir.

La creación artística, diseñística y proyectual es política, en el sentido de su potencial para expresar ideas, sentires y visiones de mundo particulares, autorales, críticas y opinables. Les autores, quienes co-creamos desde lo que sentimos ante la realidad en la que vivimos, tomamos posición en el mundo a través de nuestras creaciones. Generando espacios de encuentro acogedores y emancipadores para cualquier autor, transformando la realidad desde una acción colectiva, sana y autogestionada.

## 12. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES VISUALES

### LIBROS

Aumont, Jacques. *La Imagen*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1992, 143-145.

Bishop, Claire. *Participation and Spectacle: Where are we now?* Cooper Union, NY, 2011, 1.

Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1999.

Calleja, Gordon. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press, 2011, 56.

Chion, Michel. *La Audiovisión*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993, 18.

De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano I. Artes del hacer*. Universidad Iberoamericana, 1999, 42.

Gregory, Jason. *Game Engine Architecture*. Boca Ratón: CRC Press, 2015, 9.

Hassenzahl, Marc. *Experience design: technology for all the right reasons*. M&C Publishers, 2010, 75-76.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. New York: Roy Publisher, 1950.

Levy, Pierre. *Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC, 2004, 93.

Montalvá, Juan, et al. *GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN ARTE Y DISEÑO*. PUCP, 2019, 16.

Muriel, Daniel y Crawford, Garry. *VIDEO GAMES AS CULTURE. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge, 2018, 110.

Romero-Frías, Esteban y Sánchez-González, María. *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración*. Tenerife: Cuadernos Artesanos, 2014, 265-270.

Schell, Jesse. *The Art of Game Design*: Burlington: Morgan Kaufman, 2008, 1-12.

Shedroff, Nathan. *Experience Design 1.1*. USA: Pearson Education, 2009.

Sverdlick, Ingrid. *La investigación educativa. Una herramienta de conocimiento y de acción*. Buenos Aires. Noveduc. 2007, 43.

Vinciguerra, Davic y Howell, Andrew. *The GameMaker Standard*: New York, RCR Press, 2015, 1-2

### CAPÍTULOS DE LIBROS

Debord, Guy. "La separación consumada" en *La sociedad del espectáculo*, (Archivo Situacionista Hispano, 1998), 25.

Debord, Guy. "Unidad y división en la apariencia" en *La sociedad del espectáculo*, (Archivo Situacionista Hispano, 1998), 54.

Diaz Barriga, Frida. Principios educativos de las perspectivas experiencial, reflexiva y situada en "ENSEÑANZA SITUADA: Vínculo entre la escuela y la vida." (Mc Graw Hill Interamericana, 2006), 19.

Pascual, Juan, Carlos. "El juego auténtico y las claves de la gamificación del aprendizaje." en *INCLUSÃO E APRENDIZAGEM: DESAFIOS PARA A ESCOLA EM IBERO-AMÉRICA*, 237-248. Araraquara, Laboratório Editorial da FCL, 2015.

## ARTÍCULOS

Agamben, Giorgio. "¿Qué es un dispositivo?." *Sociología*, Vol.26, No.73, (2011): 249-264.

Anderson, Craig y Dill, Karen. "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, No. 4.

Arzuaga, Javier. "El concepto de acción social en Max Weber", *Convergencia*, No.6, (1999), 118-119.

Barr, Matthew y Copeland-Stewart, Alicia. "Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being" *Games and Culture*, Vol. 17, No. 1, 2022, 1-2.

García Blanco, Jose. "Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías". *Papers*, No.68, (2002): 82.

Bozkurt, Aras. y Durak, Gürhan. "A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of Homo Ludens" *International Journal of Game-Based Learning*. Vol.8 No.3 (2018): 15-33.

Brantes, Alexis. "Interacción, Afecto y Sociedad; Reflexiones desde la Neurociencia Afectiva y Customer Experience." *RChD: creación y pensamiento*. Vol.3, No.4, (2018): 1-10 doi:10.5354/0719-837X.2018.49518

Bermejo, Jose y Villacieros, Marta. "Humanización y acción." *Revista Iberoamericana de Bioética*, n.8, (2018), 3.

Contreras-Espinosa, Ruth y Eguia-Gomez, Jose Luis. "Game Jams as Valuable Tools for the Development of 21st-Century Skills". *Sustainability* Vol.14, (2022), 1-16.

Costello, Brigid. "Moving in rhythms: what dancers and drummers can teach us about designing digital interactions." *Digital Creativity*, Vol.31, No.3, (2020): 1-12 DOI: 10.1080/14626268.2020.1782944

Duarte, Alfredo. "Diseño de interacción inspirado en la discapacidad visual." *Diseña* (Chile). vol.3, (2014): 164-167.

Frasca, Gonzalo. "LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative." *Parnasso*, No.3 (1999): 365-371, <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. [Revisado el 6 de julio 2021]

Frauenberger, Christopher. "Entanglement HCI The Next Wave?". *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, Vol. 27, No. 1, Article 2. 2019. 1-2

Gómez, Diego. "El diseñador como Hacker." *RChD: Creación y Pensamiento*. No.2, (2012): 94-103. Doi:10.5354/0719-837X.2016.42708

González, Sergio. "Entre imaginación y representación. A propósito de la estética del espectáculo y la potencia imaginal de la existencia", *Escritura e Imagen* Vol.17, 2021: 9-27

Guerra Lopes, Armina. "HCI Four Waves Within Different Interaction Design Examples". en "Human Work Interaction Design. Artificial Intelligence and Designing for a Positive Work Experience in a Low Desire Society." *IFIP Advances In Information And Communication Technology*, vol. 609. 2022, 83-98.

Hansen, Lise, Amy y Morrison, Andrew. "Materializing movement—Designing for movement-based digital interaction." *International Journal of Design*. Vol.8, n.1, (2014): 29-42. Disponible en: <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1245/614>

Harteveld, Casper. Thij, Eleonore. and Copier, Marinka. "Design for Engaging Experience and Social Interaction." *Simulation & Gaming*. Vol.42, No.5, (2011): 590-595. DOI:10.1177/1046878111426960

Herrera, Miguel Ángel. "Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño", *No Solo Usabilidad*, nº 9, (2010).

Homewood, Sarah., et al. "Tracing Conceptions of the Body in HCI: From User to More-Than-Human." en CHI Conference On Human Factors In Computing Systems. 2021. 3.

Jacob-Dazarola, R., de Francisco Vela, Santiago., y Rognoli, Valentina. "Affective-Driven Design: Emotions, Moods and Experiences As Catalysts for Socially Meaningful Design". *Diseña*, no. 17, (2020), 15.

Kohler, Thomas., Matzler, Kurt., Hutter, Katja., Thiemann, Robin., y Füller, Johann. "Experience design for communities in virtual worlds: come for the attraction, stay for the interaction." *International Journal of Web Based Communities*. Vol.7, No.2, (2011): 174-188. DOI:10.1504/IJWBC.2011.039509

Mercedes Colmenares, Ana., et al. "LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas" *Laurus*, vol.14, núm.27, (2008), 100.

Murray, Janet, H. "Toward a Cultural Theory of Gaming." *Popular Communication*, Vol.4, No.3, (2006): 185-202.

O'Brien, Heather, "Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice by Murray, Janet H." *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, Vol.63, No.11, (2012): 1-3.

Parra, Juan. "Imagen, virtualidad y heterotopía. Reflexiones acerca de la imagen y su función heterotópica." *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*. Vol.17, No.32. (2017): 229-244. DOI: <http://dx.doi.org/10.22518/16578953.828>

Planells de la Maza, Antonio. "La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación." *Historia y Comunicación Social*. Vol.18 No.Especial Octubre. (2013): 519-528. DOI:[https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.43985](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43985)

Quesnel, Jacinto. "Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño." *Cuaderno No 98*, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2021): 142.

Sanders, Elizabeth. "CoCreation and the New Landscape of Design", *CoDesign*, (2008), 2.

Sánchez Martínez, José. Alberto. "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea." *Argumentos* (Méx.). Vol.23, No.62, (2010): 227-244. ISSN 0187-5795.

Sánchez Martínez, José. Alberto. "La comunicación sin cuerpo: Identidad y virtualidad." *Rev. mex. cienc. polít. soc*. Vol.52, No.209, (2010): 37-52. ISSN 0185-1918.

Swift, Paul., Cyhlarova, Eva., y Goldie, Isabella. "Living with Anxiety understanding the role and impact of anxiety in our lives", Mental Health Awareness Week 2014. Mental health foundation 2014, 10.

Takatalo, Jari., Häkkinen, Jukka., Kaistinen, Jyrki., y Nyman, Göte. "User Experience in Digital Games: Differences between Laboratory and Home." *Simulation & Gaming*. Vol.42, No.5, (2010): 656-673. DOI:10.1177/1046878110378353



Tarride, Ivan. "Interfaces cerebro-máquina aplicadas al diseño de experiencias." *Diseña* (Chile). vol.3, (2014): 161-163.

Tripier, Pierre. "Reensamblar lo social", *CONfines de Relaciones Internacionales y Ciencia Política*, Vol.5, No.10, (2009): 89-92.

Van Campenhout, Lukas., Frens, Joep., Overbeeke, Kees., Standaert, Achiel., y Peremans, Herbert. "Physical interaction in a dematerialized world." *International Journal of Design*. Vol.7, No.1, (2013): 1-18. Disponible en: <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1124>

Vico, Mauricio, Ortiz, Juan y Cortés, Erika. "Diseño y transformación social: reflexiones, análisis y direcciones futuras." *RChD: Creación Y Pensamiento*, 6(10), (2021), 2.

### TESIS

Bertin, Carlos. "El lenguaje de los videojuegos." Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Artes, 2016, 117-118.

Gómez, Adriana. "Revolución digital: creación colectiva en nuevos medios ebook: Tayrona Libre." Tesis, Pontificia Universidad Javeriana, 2011, 16. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10554/5685>

López, Pablo. "Silent Santiago ; videojuego experimental chileno: su desarrollo y análisis" Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Artes, 2013, 35.

Meza, Daniela. "Sub escape. Propuesta de videojuego con temática distópica para su posible desarrollo a través de un Game Jam." Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2015, 1-97.

Morón, Kathya. "ATLAS DE IMÁGENES PARA LOS ANDES DEL SUR." Tesis, Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2016, 21.

Muñoz, Juan. "LA NOSTALGIA COMO DESEO DE RETORNO: UNA COMPRENSIÓN DESDE LA PSICOLOGÍA DE ORIENTACIÓN PSICOANALÍTICA Y LA LITERATURA", Tesis, Medellín: Universidad de San Buenaventura - Facultad de Psicología, 2013, 13-14.

Oyarzún, Christian. "Shout!" Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Artes, 2012, 72.

Perelli, Bruno. "Húsar: videojuegos como herramientas alternativas para la educación" Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2007, 1-81.

Stenros, Jaakko. "PLAYFULNESS, PLAY AND GAMES A Constructionist Ludology Approach." Tesis doctoral, University of Tampere, 2015. [Revisado el 6 de julio 2021] Disponible en: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>

Valencia Medina, Morelia. "UNA PERSPECTIVA TRANSPERSONAL PARA LA EDUCACIÓN: "MODELO PEDAGÓGICO ETIEVAN". Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2021, 72.

Zamora, Joaquín. "Monster Wars: web based mmorpg relación del diseñador gráfico con el desarrollo de videojuegos" Tesis, Santiago, Chile: Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2007, 1-81.

## ACTA DE CONGRESO

Castro Milán, Janet. "El concepto de experiencia emocional aplicado a la educación." En: XV Jornadas de Educación Emocional, La formación del educador en educación emocional. (Barcelona: Institut de Desenvolupament Professional, IDP-ICE, 2019): 45-56. ISBN: 978-84-09-22120-2

Godin, Danny y Zahedi, Mithra. "Aspects of Research through Design: A Literature Review", en Design's Big Debates - DRS International Conference, Sweden. (2014), 16-19

McEwan, Mitchell., Johnson, Daniel., Wyeth, Peta., y Blackler, Alethea. "Videogame Control Device Impact on the Play Experience." En: Proceedings of the 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System. No.18, (2012): 1-3. DOI:10.1145/2336727.2336745

## INTERNET

- ABOUT, itch.io. [Online], 2022. Disponible en: <https://itch.io/docs/general/about>

- ABOUT, Gamejolt. [Online], 2022. Disponible en: <https://gamejolt.com/about>

- ABOUT GOG. [Online], 2022. Disponible en: [https://www.gog.com/about\\_gog](https://www.gog.com/about_gog)

- ABOUT, GAMEJAMPLUS. [Online] 2022. Disponible en: <https://gamejamplus.com/>

- Editions. WOMAN GAME JAM. [Online] 2022. Disponible en: <https://womengamejam.org/en/editions/>

"esports Tournaments - Do They Really Fill Stadiums?", [Online] 2018, Disponible en: <https://www.owayo.co.uk/magazine/esports-tournaments-popular-en.htm>

- Game jam y Torneos – Regional Cono Sur. [Online] 2021. Disponible en: <http://miramama.com.uy/2021/11/game-jam-cono-sur/>

- Godot Wild Jam #40. Itch.io. [Online] 2021. Disponible en: <https://itch.io/jam/godot-wild-jam-40>

- ABOUT, Global Game Jam. [Online] 2023. Disponible en: <https://globalgamejam.org/about>

- ABOUT, Steam. [Online]. Disponible en: <https://store.steampowered.com/about/>

- App Store (iOS/iPadOS), Wikipedia. [Online] Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/App\\_Store\\_\(iOS/iPadOS\)](https://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_(iOS/iPadOS))

- State of the Game Industry 2022, GDC. [Online]. Disponible en: <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2022>

- Steam (Service), Wikipedia. [Online] Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Steam\\_\(service\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Steam_(service))

- This is: Chile Jam. Itch.io. [Online] 2021. Disponible en: <https://itch.io/jam/this-is-chile>

- "VIDEOJUEGO CHILENO GANA EL PRIMER LUGAR EN IMPORTANTE FESTIVAL AUDIOVISUAL" [online]. 10 de junio de 2013. [Recuperado el 24 de junio, 2021] Disponible en: <https://www.conicyt.cl/fondef/2013/06/10/videojuego-chileno-gana-el-primer-premio-de-importante-festival-audiovisual/>

- "LAN Party", [Online], Disponible en: [https://es.wikidat.com/info/LAN\\_party](https://es.wikidat.com/info/LAN_party)

- "Place has ended", Reddit, [Online], 2022, Disponible en: [https://www.reddit.com/r/place/comments/twhfmh/place\\_has\\_ended/i3fcczn/?context=3](https://www.reddit.com/r/place/comments/twhfmh/place_has_ended/i3fcczn/?context=3)

- "¿Qué es un Jam session? [online]. 17 de noviembre de 2014. Disponible en: <https://www.buenosaires.gob.ar/noticias/que-es-una-jam-session>

- RPG Maker, Wikipedia. [Online], 2022. Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/RPG\\_Maker](https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker)

- "The Post-Futurist Manifesto, Franco Berardi 2009", [Online] Disponible en: [https://www.generation-online.org/p/fp\\_bifo5.htm](https://www.generation-online.org/p/fp_bifo5.htm)

- Twine. [Online], 2023. Disponible en: <https://twinery.org/>

- "Number of Android apps on Google Play", AppBrain. [Online] Recuperado el 19 de Marzo de 2023. Disponible en: <https://www.appbrain.com/stats/number-of-android-apps>

- NT BRICK SANS, myfonts.com. [Online], 27 abril 2022. Disponible en: <https://www.myfonts.com/collections/nt-brick-sans-font-nurrontype>

- "What Are the Best Game Engines?", [Online], 2023. Disponible en: <https://www.perforce.com/blog/vcs/most-popular-game-engines>

- "Why Are Dinosaurs So Appealing to Us? It's the Tragedy", WIRED, [Online], 2015, Disponible en: <https://www.wired.com/2015/06/geeks-guide-jurassic-world/>

ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA: *Diccionario de americanismos*, [Online], Disponible en: <https://www.asale.org/damer/tarreo> [consultado el 3 de julio].

Barclay, Rachel. "Do Video Games Make Kids Saints or Psychopaths (and Why Is It So Hard to Find Out)?", [Online], 2018, Disponible en: <https://www.healthline.com/health-news/video-games-saints-or-psychopaths-082814>

Bitner, Jon y Yaden, Joseph. 2022. "The best indie games on Nintendo Switch" [online]. 8 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-indie-games-on-nintendo-switch/>

Buvinic, Paulina. 2013. "Collective Creativity" Liz Sanders [online]. 20 de abril de 2013. [Recuperado el 20 de junio, 2022] Disponible en: <https://es.slideshare.net/pbuvinic/collective-creativity-liz-sanders>

Chavez, Jose. "¿Qué es la Acción social? Concepto, tipos y beneficios" [online]. Disponible en: <https://www.ceupe.com/blog/accion-social.html?dt=1656690730832>

Childs, Andrew. "Howr/place – a massive and chaotic collaborative art project on Reddit – showcased the best and worst of online spaces. [Online], 2022, Disponible en: <https://theconversation.com/howr-place-a-massive-and-chaotic-collaborative-art-project-on-reddit-showcased-the-best-and-worst-of-online-spaces-180662>

Dealessandri, Marie. "What is the best game engine: is Unity right for you?". GamesIndustry.biz [Online], Enero 16, 2020. Disponible en: <https://www.gamesindustry.biz/what-is-the-best-game-engine-is-unity-the-right-game-engine-for-you>

Disk, Alan. "What is Human-Computer Interaction (HCI)?", [Online]. Disponible en: [link https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-computer-interaction](https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-computer-interaction)

Frasco, Juan. Steam Review. [Online], 28 noviembre, 2022. Disponible en: <https://steamcommunity.com/profiles/76561199030911702/recommended/2073370/>

Gilbert, Ben. 2014. Valve: The future of Virtual Reality is just one year away [online]. 18 de enero de 2014. [Recuperado el 24 de junio, 2021] Disponible en: <https://www.engadget.com/2014-01-18-valve-vr-steam-dev-days.html>

Gomez, Nestor. "Godot Engine, el Motor de Videojuegos Open Source más completo". headsem.com [Online], Septiembre 15, 2017. Disponible en: <https://www.gamesindustry.biz/what-is-the-best-game-engine-is-unity-the-right-game-engine-for-you>

GGJ Inc. "What is a game jam? [online]. 2022. Disponible en: <https://globalgamejam.org/what-game-jam>

LAN Party, Wikipedia, [Online], 2022. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/LAN\\_party](https://es.wikipedia.org/wiki/LAN_party)

Murray, Janet, H. "Four Affordances" [Online], [Revisado el 25 de junio del 2021] Disponible en: <https://inventingthemedium.com/four-affordances/>

Murray, Janet, H. "Three principles" [Online], [Revisado el 25 de junio del 2021] Disponible en: <https://inventingthemedium.com/three-principles/>

Nikita Kryukov. Milk inside a bag of milk inside a bag of milk, Steam. [Online] 2020, Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/1392820/Milk\\_inside\\_a\\_bag\\_of\\_milk\\_inside\\_a\\_bag\\_of\\_milk/](https://store.steampowered.com/app/1392820/Milk_inside_a_bag_of_milk_inside_a_bag_of_milk/)

Nielsen Norman Group. "The Definition of User Experience", [Online], 2016. Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

Pan, Zuhan. "Third-wave HCI? What are the advantages and disadvantages?", [Online]. 2021. Disponible en: <https://uxdesign.cc/third-wave-hci-what-are-the-advantages-and-disadvantages-6885d5de4d5b>

Polidura, Rodrigo. "El «buen diseño» según Rams ¿Cómo aplicamos sus principios en el mundo digital?" [online]. Disponible en: <https://www.reactor.cl/buen-diseno-segun-rams-aplicamos-principios-mundo-digital/>

Prance, Sam. "Oscars slammed for saying animated films are 'just for kids'" [Online], 2022, Disponible en <https://www.popbuzz.com/tv-film/news/oscars-animated-movies-kids/#:~:text=Encanto%20wins%20Best%20Animated%20Feature%20at%20the%20Oscars%202022&text=Encanto%20fans%20assemble.,for%20Academy%20Awards%20this%20year.>

Pewters, Jay. "Epic explains how it spends millions of dollars on free games", The Verge. [Online] 2023. Disponible en: <https://www.theverge.com/2023/3/9/23630846/epic-games-store-free-weekly-giveaways-2023>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es/agenciar> [consultado el 21 de junio]

Rogers, Scott. 2018. "What Nintendo Can Teach Us About Game Design" [online]. 10 de agosto de 2018. Disponible en: <https://www.nyfa.edu/student-resources/nintendo-can-teach-us-game-design/>

Sirhaian. When the Darkness Comes, Steam. [Online] 2019, Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/1021950/When\\_the\\_Darkness\\_comes/](https://store.steampowered.com/app/1021950/When_the_Darkness_comes/)

SCIRRA LTD, Construct 3. [Online], 2023. Disponible en: <https://www.construct.net/en>

Snider, Mike. "Video games, violence and mass shootings have a long, complicated history", [Online], 2019, Disponible en: <https://www.usatoday.com/story/tech/talkingtech/2019/08/05/do-violent-video-games-really-drive-people-commit-mass-shootings/1924128001/>

SNOW. ZAPADA LÚDICA LATINOAMERICANA 2018. [Online] 2018. Disponible en: <https://www.pawa.cl/pawaramas-zapada-ludica-latinoamericana-2018-13-14-y-15-de-julio/>

The Caretaker, Album - Everywhere at the end of time. [Online], 2016. Disponible en: <https://thecaretaker.bandcamp.com/album/everywhere-at-the-end-of-time>

Velarde, Isa. "Las interfaces de Bonsiepe" [Online]. 24 de agosto de 2017. Disponible en: <http://portavoz.tv/las-interfaces-bonsiepe/>

Wiser, Brian. "A New OpenType Font – Apple II Pro", callapple.org [Online] 2021. Disponible en: <https://www.callapple.org/software/fonts/a-new-opentype-font-apple-ii-pro/>

## OTROS

-. "HACKEA TU MENTE, software libre desde una perspectiva anarquista" (Difusión Libertaria Anti-Especista, 2015), 23.

Beauchamp, Travis 'Samox'. "The Smash Brothers - Melee Documentary", [Online], 2013, Disponible en: <https://archive.org/details/the-smash-brothers-documentary>

Cornejo, Cristóbal. "Escritos (Anti) Políticos". (Santiago, Chile, 2016), 133. Disponible en: <https://archive.org/details/criscornescrantplt/mode/2up>

Pastor, Luciana. Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.4 para la Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 4 de octubre de 2019.

Pastor, Luciana. Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.5 para la Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 4 de octubre de 2019.

Pastor, Luciana. Introducción a la investigación en diseño. Materiales de Clase No.6 para la Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 4 de octubre de 2019.

Robison, Alice. Videogame Theory and Analysis. course materials for CMS.600 / CMS.998 MIT OpenCourseWare (<http://ocw.mit.edu/>), Massachusetts Institute of Technology, 2007.

Ilabaca, Danila. Ideas y soluciones compartidas: El diseño como proceso de creación colectiva. (Proyecto de taller, 2013), 2.

## FUENTES VISUALES

Figura 6, Global Game Jam Egipto 2019. Disponible en: [https://www.behance.net/gallery/75927297/Global-Game-Jam-2019-Egypt?locale=es\\_ES](https://www.behance.net/gallery/75927297/Global-Game-Jam-2019-Egypt?locale=es_ES)

Figura 7, Global Game Jam Santiago, Chile, 2019. Disponible en: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1714491508652221&set=se-viene-global-game-jam-2019-campus-san-joaqu%C3%ADn-m%C3%A1s-informaci%C3%B3n-en-eneroglobal->

Figura 8, LAN PARTIES MEME, 2014. Disponible en: <https://imgur.com/vxWy21B>

Figura 9, LAN PARTY DUCK TAPE, 2004. Disponible en: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350732310/la-famosa-foto-de-un-joven-pegado-al-techo-con-cinta-aislante-en-una-lan-tendra-documental/>

Figura 10, r/place, "A screenshot of the Internet at this moment in time", 2017. Disponible en: [https://www.reddit.com/r/place/comments/tugbno/full\\_resolution\\_images\\_of\\_rplace\\_2017/](https://www.reddit.com/r/place/comments/tugbno/full_resolution_images_of_rplace_2017/)

Figura 11. Ejemplo de text art, 2021. Disponible en: <https://turbofuture.com/graphic-design-video/Text-Drawings-Image-to-Ascii-Art>

Figura 12, r/place, "The Great Canvas", 2022. Disponible en: [https://www.reddit.com/r/place/comments/twft1q/full\\_screenshot\\_of\\_rplace\\_2022/](https://www.reddit.com/r/place/comments/twft1q/full_screenshot_of_rplace_2022/)

Figura 14, Indie Game Jam plataforma, 2022. Disponible en: <http://www.indiegamejams.com/>

Figura 16, Unity, 2021. Disponible en: <https://1000logos.net/unity-logo/>

Figura 17, Unreal Engine, 2020. Disponible en: <https://epicgames.ent.box.com/s/c2m8idcyejqvg5mjf4e2q73b7jbaghft>

Figura 18, Construct 3, 2014. Disponible en: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/79/Construct\\_3\\_Logo.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/79/Construct_3_Logo.svg)

Figura 19, Godot engine, 2015. Disponible en: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Godot\\_icon.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Godot_icon.svg)

Figura 20, GameMaker Studio 2, 2012. Disponible en: <https://www.pcmag.com/reviews/gamemaker>

Figura 21, Twine, 2022. Disponible en: <https://twinery.org/>

Figura 22, itch.io, 2013. Disponible en: <https://logos.fandom.com/wiki/Itch.io>

Figura 23, GameJolt, 2015. Disponible en: [https://logos.fandom.com/wiki/Game\\_Jolt](https://logos.fandom.com/wiki/Game_Jolt)

Figura 24, GOG.COM, 2014. Disponible en: <https://www.cdprojekt.com/en/media/logotypes/>

Figura 25, Epic Games Store, 2015. Disponible en: <https://1000logos.net/epic-games-logo/>

Figura 26, Steam, 2015. Disponible en: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c1/Steam\\_2016\\_logo\\_black.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c1/Steam_2016_logo_black.svg)

Figura 27, App Store, 2017. Disponible en: <https://1000logos.net/app-store-logo/#:~:text=The%20very%20first%20logo%20for,gradient%20background%20with%20rounded%20angles.>

Figura 28, Google Play Store, 2016. Disponible en: <https://1000logos.net/google-play-logo/>

Figura 29, State of the Game Industry, 2022. Disponible en: <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2022>

Figura 31, Zapada Lúdica latinoamericana, 2016. Disponible en: <https://www.facebook.com/zapadaludica/>

Figura 32, WOMAN GAME JAM, CHILE, 2021. Disponible en: <https://www.facebook.com/WGJChile/>

Figura 33, GAME JAM + SANTIAGO, CHILE, 2019. Disponible en: <https://fadeu.uc.cl/agenda/evento/1910-gamejam>

Figura 34, This is: Chile Jam, 2017. Disponible en: <https://itch.io/jam/this-is-chile>

Figura 35, GAME JAM REGIONAL CONO SUR. Disponible en: <https://www.institutofrances.cl/eventos/novembre-numerique-game-jam-cono-sur-2021/>

Figura 36, GLOBAL GAME JAM SANTIAGO, CHILE, 2022. Disponible en: <https://www.facebook.com/events/456522595927545>

Figura 37, Godot Wild Jam, 2021. Disponible en: <https://itch.io/jam/godot-wild-jam-40>

Figura 38, Captura de Pantalla, When the Darkness Comes, 2019. Disponible en: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1670174367>

Figura 39, Captura de Pantalla, When the Darkness Comes, 2019. Disponible en: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1670174367>

Figura 40, MIABOMIABM, 2020. Disponible en: <https://nikita-kryukov.itch.io/pmkm>

Figura 41, MIABOMIABM, 2020. Disponible en: <https://buried-treasure.org/2020/08/milk-inside-a-bag-of-milk-inside-a-bag-of-milk/>

Figura 42, Portadas de Album, Everywhere at the end of time, The Caretaker, 2016. Disponible en: <https://lhsledger.org/2399/entertainment/everywhere-at-the-end-of-time-overview-and-analysis/>

Figura 47. Ejemplo Básico Twine, 2020. Disponible en: <https://dh.sites.gettysburg.edu/toolkit/tools/twine/>

Figura 61, Ansiolisis, reseña Steam, Juan Frasco, 2023. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/2073370/Ansiolisis/#app\\_reviews\\_hash](https://store.steampowered.com/app/2073370/Ansiolisis/#app_reviews_hash)

Figura 62, Ansiolisis, reseñas en Steam, 2023. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/2073370/Ansiolisis/#app\\_reviews\\_hash](https://store.steampowered.com/app/2073370/Ansiolisis/#app_reviews_hash)

Figura 63, VG Chile, 2023. Disponible en: <https://videogameschile.com/home/>

Figura 64, GAMEDEV Comunidad UC, 2023. Disponible en: <https://twitter.com/gamedevcomuc>

Figura 65, VGDev UChile, 2023. Disponible en: [https://www.u-cursos.cl/uchile/VGDEV/datos\\_ramo/](https://www.u-cursos.cl/uchile/VGDEV/datos_ramo/)

Figura 66, VGDev UChile, 2023. Disponible en: [https://www.u-cursos.cl/uchile/VGDEV/datos\\_ramo/](https://www.u-cursos.cl/uchile/VGDEV/datos_ramo/)

Figura 67, IGDA, 2023. Disponible en: [https://www.facebook.com/IGDA.org/about/?ref=page\\_internal&locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/IGDA.org/about/?ref=page_internal&locale=es_LA)

Figura 68, Indie DevBanter, 2023. Disponible en: <https://www.indiedb.com/forum/board/development-banter>

Figura 69, r/indiedevs en reddit, 2023. Disponible en: <https://www.reddit.com/r/IndieDev/>

Figura 70, Bub's from Bubble Bobble, 35th anniversary, 2021. Disponible en: <https://survios.com/studio/announcing-puzzle-bobble-vr-vacation-odyssey/>

Figura 86, Exploración material, render disponible en: <https://www.pxfuel.com/en/desktop-wallpaper-taaap>

Figura 89, "Sony ES T-120 Dynamicron VHS Video Cassette Tape "Reyna". Disponible en: <https://vaultofvhs.tumblr.com/post/182279006023/sony-es-t-120-dynamicron-vhs-video-cassette#notes>

Figura 90, "JVC VHS Video Cassette T-120 Dynarec TapeS". Disponible en: <https://vaultofvhs.tumblr.com/post/179764976274/jvc-vhs-video-cassette-t-120-dynarec-tape#notes>

Figura 91, "Sony Dynamicron Extra Superior Standard Grade Video Cassette ES Video Recording And Playback T-120 VHS Tape". Disponible en: <https://vaultofvhs.tumblr.com/post/141695094994/sony-dynamicron-extra-superior-standard-grade#notes>

Figura 92, "Quasar VHS Video Cassette Tape T-120 Super GT". Disponible en: <https://vaultofvhs.tumblr.com/post/637254278989463552#notes>

Figura 93, Pokemon Yellow character and Pikachu sprites, por ERI-TCHI, 2012. Disponible en: <https://www.deviantart.com/eri-tchi/art/Pokemon-Yellow-character-and-Pikachu-sprites-279981254>

Figura 105, Pikachu Globos en Pokemon Go, 2020. Disponible en: <https://i.ebayimg.com/images/g/f7MAAOSwaS1f2IZm/s-l1600.jpg>

Figura 123, Carolina Herrera, Diseño final de Therizinosaurus, en El Chilesaurio: hacia una mayor comprensión y aplicación de la divulgación científica audiovisual en Chile, 2019. Disponible en: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/172817>

Figura 124, Carolina Herrera, Diseño final de Triceratops, en El Chilesaurio: hacia una mayor comprensión y aplicación de la divulgación científica audiovisual en Chile, 2019. Disponible en: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/172817>

Figura 125, HAPPY LITTLE DINOSAURS, Cartas, 2021. Disponible en: <https://fdgames.eu/en/easy/1049-happy-little-dinosaurs-perils-of-puberty-spanish-3558380100119.html>

Figura 126, HAPPY LITTLE DINOSAURS, Caja juego de Mesa, 2021. Disponible en: <https://boardgamegeek.com/boardgame/325414/happy-little-dinosaurs>

Figura 127, ERR\_INTERNET\_DISCONNECTED, 2018. Disponible en: <https://chrome.google.com/webstore/detail/running-dinosaur-t-rex/dagdcbbdbfbgokdpcnkihpijnaoged?hl=es>

Figura 149, El otro Sitio, Bella Vista, Santiago, 2022. Disponible en: <https://www.myguidechile.com/es/cosas-por-hacer/bellavista-neighborhood>

Figura 151, For Amusement Only: the life and death of the American Arcade, 2013. Disponible en: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>

Figura 152, Hachiko waiting at the station, por Eto2D, 2019. Disponible en: <https://www.behance.net/gallery/79007715/Hachiko-waiting-at-the-station>

Figura 166. Logo GLOBAL GAME JAM, 2023. Disponible en: <https://globalgamejam.org/media>

\*Algunos registros visuales de la Global Game Jam 2023 corresponden a Sebastián Garrido, usados con su autorización.

\*\*El resto de registros visuales, fotografías y capturas de pantalla corresponden a registros propios del estudiante.





# 13. ENTREVISTAS, CONVERSACIONES Y REUNIONES

Nombre	Pablo Gorigoitia Castro
Actividad	Diseñador de Juegos
Cargo e institución	Jefe de la Carrera Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Universidad Internacional SEK
Descripción	Reunión en la que se presentó el proyecto por primera vez y en una fase más primitiva a alguien externo y experto en el área. Se realizó en una cafetería a las afueras del metro Manquehue en Vitacura.
Abstract	<p>La reunión consistió en un inicio en la explicación de mi proyecto en su primera fase, cuando aún consistía en un proyecto de creación y el desarrollo de un videojuego de línea independiente, autoral y testimonial relacionado a la temática de la ansiedad.</p> <p>Me entregó distintos aportes desde la teoría como los conceptos de los serious games, awareness games, persuasive games (Ian Bogost), diseño de experiencias y algunas bibliografías que podrían ser útiles para el proyecto.</p> <p>También algunos aportes desde la práctica como alternativas de pseudocódigo para la realización del proyecto (Unity-Fungus), propuestas en la toma de decisiones en cuanto a línea gráfica y las posibilidades de la representación en la audiovisualidad (pixel art, pintura, animación), consideraciones en cuanto a Benchmarks (diseño hacia arriba) y matrices de testeo.</p> <p>En cuanto al proyecto en si, hablamos de la escala que podría tener y que tienen en general ese tipo de propuestas, cuáles son los “entregables” en la carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos (DevBlog, Demo/Prototipo, GDD/Documento de Diseño de juego y un video o animación en que se ve como es y se juega).</p> <p>Finalmente Gorigoitia me presentó algunas propuestas artísticas como referencias en la singularidad de la gráfica que trabajaban Thomas Was Alone y Un Pas Fragile.</p>

Nombre	Cristobal Bianchi Geisse
Actividad	Artista e Investigador.
Cargo e institución	Profesor Asistente, Departamento de Diseño, Universidad de Chile.
Descripción	Conversación a través del medio U-Cursos donde se presentó la inquietud frente a la traducción de un concepto trabajado en los fundamentos del proyecto.
Abstract	<p>Cristobal me ayudó a esclarecer y proponer una traducción al concepto de “agency” que trabaja Calleja y que es primordial en el marco teórico de los estudios de los juegos en el proyecto.</p> <p>En primera instancia frente a “sense of agency” y “the contemporary nature of agency”, propuse el “sentido de agencia”, pero el profesor me ofreció “la naturaleza contemporánea del agenciamiento”, para decir, aquello cuál es la naturaleza contemporánea para producir cambio.</p>

Nombre	Francisco Aliaga
Actividad	Estudiante de Magíster de Ingeniería Civil Matemática de la Universidad de Chile.
Cargo e institución	Vocero de la VGDev UChile, Universidad de Chile.
Descripción	Conversaciones presenciales y por los grupos de VGDev UChile, en cuanto a las FAU JAMs.
Abstract	<p>Francisco me ofreció mucha ayuda en cuanto a difusión constante a través de los medios de la VGDev UChile, también ayudo en temas de organización en las primeras 2 jams y durante la GGJ.</p> <p>Ademas conversamos algunos temas en cuanto a la naturaleza de este tipo de actividades sociales, que permiten nutrir a los participantes y a la escena de desarrollo local.</p>

Nombre	Pablo Barria Rogget
Actividad	Estudiante Diseño y Desarrollo de Videojuegos USEK
Cargo e institución	Co-organizador de la GGJ 2023, Universidad Internacional SEK
Descripción	Conversaciones dadas durante el espacio de la FAU JAM #2 y la Global Game Jam 2023.
Abstract	<p>Pablo mencionaba que para las mismas fechas de la FAU JAM #1 la Universidad SEK también hizo una Game Jam con temática de Halloween en la que solo asistieron 4 personas, y que les hubiera gustado venir a la nuestra y representar a la USEK.</p> <p>Ellos vieron bastante material gráfico de la primera FAU JAM distribuyéndose en sus círculos y redes sociales, lo que podría explicar la mayor participación en la Jam de FAU de esas fechas aun teniendo menos experiencia en el área y no ser un espacio dedicado al desarrollo de videojuegos como tal.</p> <p>Si bien el alcance de la difusión estaba sobre las 500 personas en las primeras dos jams, la cantidad de gente que llega a participar representa siempre una fracción menor del alcance de la difusión, si 500 personas ven un anuncio, solo el 10% estará realmente interesado en participar y de ese 10% solo la mitad participa realmente, 25 personas. De la misma forma, de las 1800 personas que vieron alguna pieza de la GGJ solo 180 podrían estar realmente interesadas y de esas solo 90 participaron realmente. Aunque de todas formas es interesante observar que nunca se repitió participación salvo casos muy concretos de algunos organizadores.</p>

Nombre	Grupo de Organizadores y Mentores GGJ 2023
Actividad	Desarrolladores, estudiantes, profesores, etc.
Cargo e institución	UChile, USEK. Smarto_Club, HumitaGames, Octeto Stu., IguanaBee, Stu. Voyager, Cienart Stu., Diregrin Stu.
Descripción	Conversaciones dadas durante el espacio de la Global Game Jam 2023.
Abstract	<p>Se hablo mucho del estado de la carrera de desarrollo de videojuegos en Chile en distintas instituciones, ARCOS, UNIACC, Santo Tomas y USEK</p> <p>Conversaciones en cuanto a Fondos Culturales y como estos se distribuyen, como son elegidos, y algunos criterios a considerar. Pablo Gorigoitia había sido parte del comité de selección hace algunos años.</p> <p>Se hablo mucho de lo que solo podría catalogar como “la historia del desarrollo de videojuegos en Chile” que no se cuenta y que no esta fácilmente disponible de forma Online. Aparecen actores importantes de este tema como: Maureen Berho, Socióloga de la Universidad de Chile. Y Co-Fundadora y Gerente General en Niebla Games, que al parecer ha hecho un aporte gigante a la industria Chilena.</p> <p>Por ultimo en una de estas conversaciones también salio a flote la Revista LUDOLOGY de la USEK, revista de investigación sobre juegos y videojuegos, que actualmente va en su 3ra edición.</p>

Esta memoria se comenzó durante el primer semestre del año 2022 y se terminó en Junio del 2023 en Santiago. Para su diagramación, se utilizó la tipografía ROBOTO tanto para títulos y texto con sus variantes Light, *Light Italic* y **Regular**.

¿Qué queda por decir? Nuestros pequeños Game Jams no salvarán el planeta, claro, eso sería una tontería, pero aún tenemos el poder de hacer algo real y significativo con nuestras vidas. No hagamos arte para nuestras carreras, o portafolios, (o premios, jaja ¿qué onda con eso?) ¡No! Hagamos arte para nuestros seres queridos, para nuestros amigos, para el círculo más pequeño de personas que sabemos que estarán ahí.

Que el arte exista solo porque la creación es divertida.



