

**Prototipo educacional de videojuego para la concienciación
ambiental para jóvenes.**

Los jóvenes de ahora han crecido con tecnología accesible desde el momento de su nacimiento, esto les ha permitido desenvolverse en campos nunca antes vistos.

Los medios tecnológicos permiten gran cantidad de posibilidades sin embargo en México, al igual que otros países latinoamericanos, estos medios se ven constantemente rechazados o mal vistos, pues no lo ven más que una distracción.

Mejor que ver el lado negativo ¿Por qué no utilizamos los medios digitales a nuestro favor? Si a los jóvenes les

gusta tanto ¿por qué no utilizar estos medios que se ha visto son altamente llamativos? Así podremos educar de una manera más efectiva a niños y jóvenes.

Nuestro proyecto es: Pick Up. Un videojuego de recolección/reciclado de basura orientado a menores de edad cursando la educación básica para concientizarlos sobre el problema ambiental actual.

Aprenderán cómo separarla y reutilizarla, dando un enfoque entretenido y fácil de comprender sobre el desarrollo sustentable.

26/06/2019

Profesores de diversas materias pertenecientes a la academia de ciencias y tecnología, nos convocaron a un evento anual llamado "Semana de la Ciencia y Tecnología". Al cual me uní en dos ámbitos: en inglés y en programación.

Cada uno de los participantes tuvo que empezar a hacer su proyecto y, en mi caso, fue de programación el cual decidí como un videojuego y una charla en inglés sobre el uso de las tecnologías en las escuelas.

08/11/2019

Se dieron diversas conferencias, entre estas dos mías.

La primera en inglés titulada como “*What do you think?*” donde se habló con los directivos acerca del uso de la tecnología en nuestras instalaciones, tratándolos de hacer ver lo que los jóvenes ven.

La segunda titulada como “Videojuego ambiental”, fue acerca la creación de los videojuegos y cómo estos (relativamente) nuevos formatos de entretenimiento pueden utilizarse para más que eso, poniendo mensajes y reflexiones dentro de ellos. “No nos quejemos de la tecnología y mejor la utilicemos a nuestro favor”. Hablé sobre el proceso técnico de hacerlo y al final demostré mi videojuego ante mi público.

Al final de toda esta emocionante travesía me hablaron de un “Concurso de Prototipos” el cual me interesó al instante y con otros compañeros interesados estuvimos en contacto continuo con la oficina de vinculación para que me hicieran llegar cualquier información.



06/02/2020

Mediante una reunión realizada por los profesores de programación pertenecientes a la academia de ciencia y tecnología se eligieron alumnos con entendimientos profundos de programación para demostrar su valía en el concurso de prototipos. En la reunión se presentaron las ideas principales de cada prototipo, de mi parte presenté la idea de un videojuego (pues son mi pasión) y, después de un intercambio de ideas con los presentes, se determinó que el juego sería uno educativo tocando el tema ambiental. Una vez con esto, me puse manos a la obra.

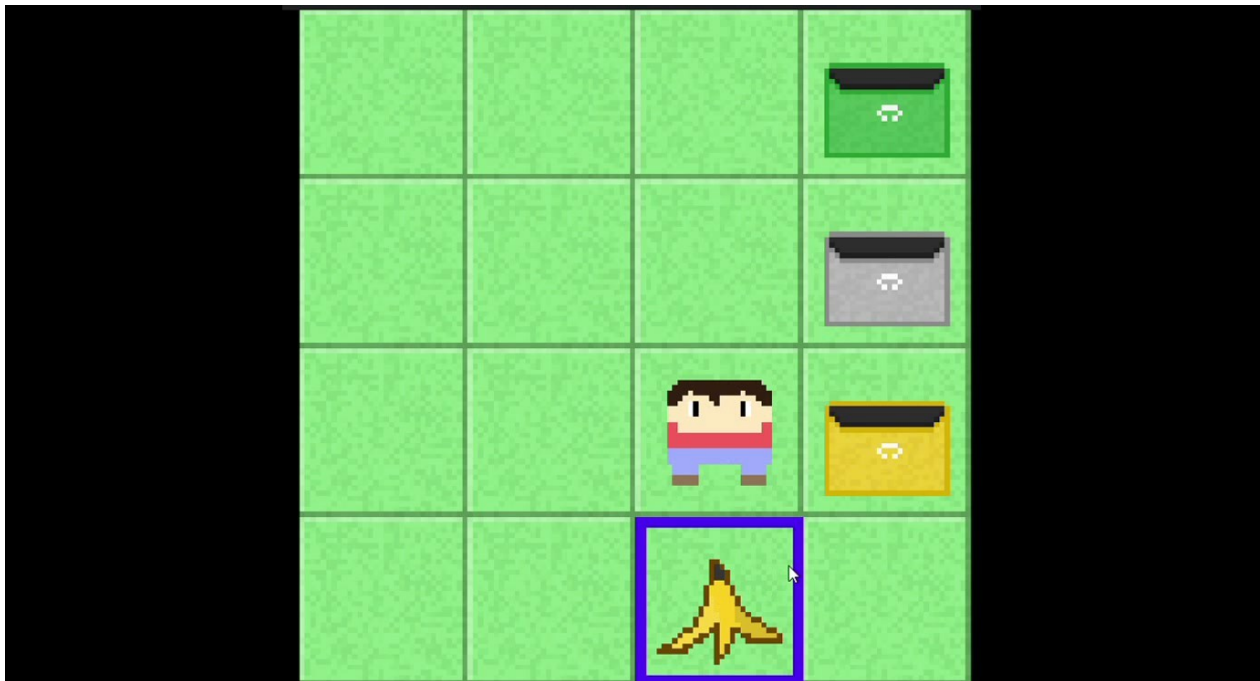
Se empezó con la búsqueda del motor gráfico donde se desarrollaría el juego y al final se decidió por uno con el que tengo años de experiencia, llamado: *Construct 2*. Es fácil de utilizar y de entender, tanto que hasta no programadores podrían utilizarlo, además quedaba perfecto para poder exportar el juego a un sin fin de plataformas (navegador, Windows, MacOS, Linux, Android, IOS, etc) gracias a que el juego internamente es compilado en HTML y Javascript, volviéndolo prácticamente universal.

Ahora se tenía que buscar que tipo de juego sería, pues de mi parte no tenía ni idea de cómo hacer un juego que te enseñara a reciclar. Se pasó por varias ideas, hasta que por fin se encontró una que podría ser divertida, una vez decidido se puso a hacer un demo. Se utilizó *Adobe Photoshop CS6* para los gráficos, decidiendo por un estilo simple, ya que el juego apela al público infantil y también para ahorrar tiempo.

08/02/2020

Después de dos días se tenía el demo terminado.

Se hizo otra reunión con los profesores de programación de la Academia donde todos mostramos nuestro avance. Cuando se mostró la demo me dieron sugerencias que se tomaron para la mejora del mismo, dando así “luz verde” para seguir con el proyecto.



11/02/2020

Se le pidió al compañero Amaury Flores Estudillo que hiciera la música para el juego, con las características de que fuera: energética, retro y “Que te de ganas de moverte rápido”.

También aquí se unió Jonathan Coronel para ayudarme en la parte teórica.

15/02/2020

Se hicieron pruebas con mi salón y diversos salones de toda mi escuela.

A todos los que jugaron les hice una encuesta que planeo ampliar con no solo compañeros de mi edad sino con diversas edades para encontrar el público ideal.



Se probó con una versión para Android

17/02/2020

Pasaron los días, se está cada vez más cerca de presentar un producto terminado.

Durante estos días se agregaron bastantes características como: mensajes que funcionan como un tutorial cuando un nuevo tipo de rompecabeza se presenta, un sistema de puntaje basado en tiempo, la música hecha por mi compañero y un menú donde puedes ver los niveles, entre otras cosas.

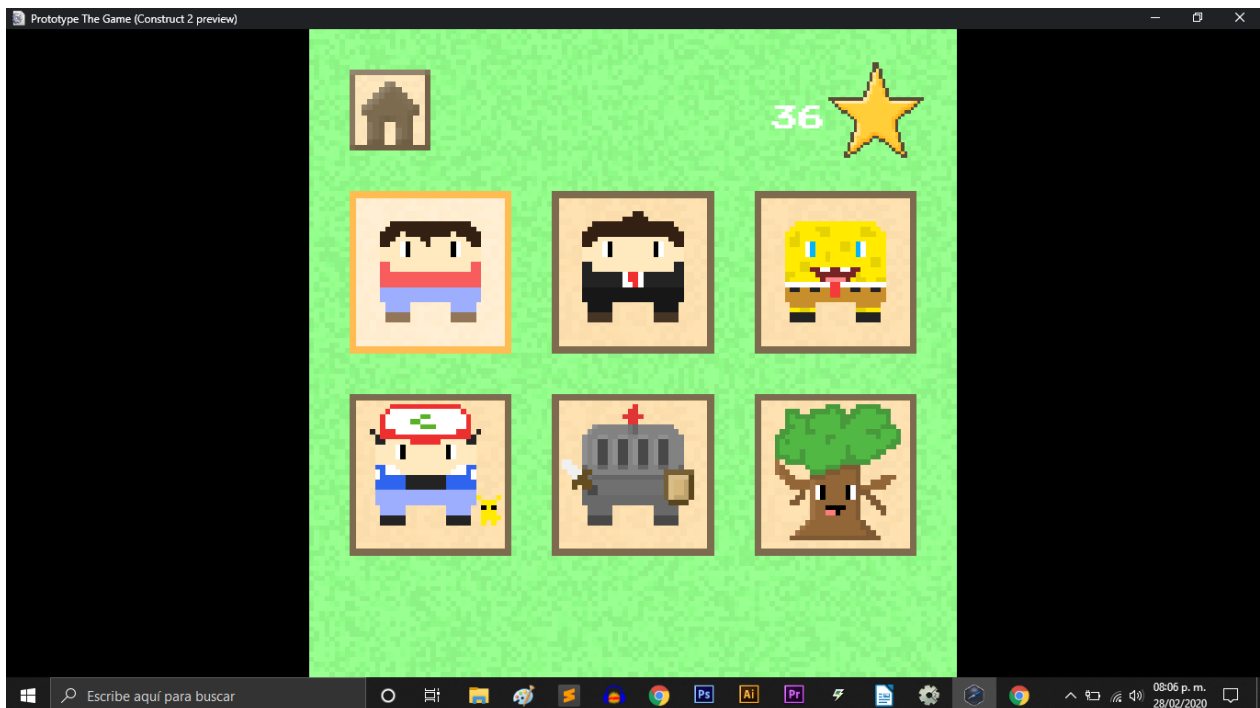
Hasta este punto se pensó que se había terminado, el prototipo está al 100% así que, nuevamente hoy se hizo una reunión con la Academia de Ciencia y Tecnología, pero esta vez se invitó a todos los profesores: Profesores de Inglés, Laboratoristas, Mecánicos y Programadores, todos en un mismo lugar para dar sugerencias a nuestros proyectos.

Nuestro proyecto fue aclamado por la mayoría, donde una de las opiniones más repetidas es que el trabajo tenía una visión concisa. También aquí hubieron varias sugerencias con las cuales teníamos que ser cauteloso, pues no podíamos poner cualquier cosa que se sugiriera por el límite de tiempo.

18/02/2020

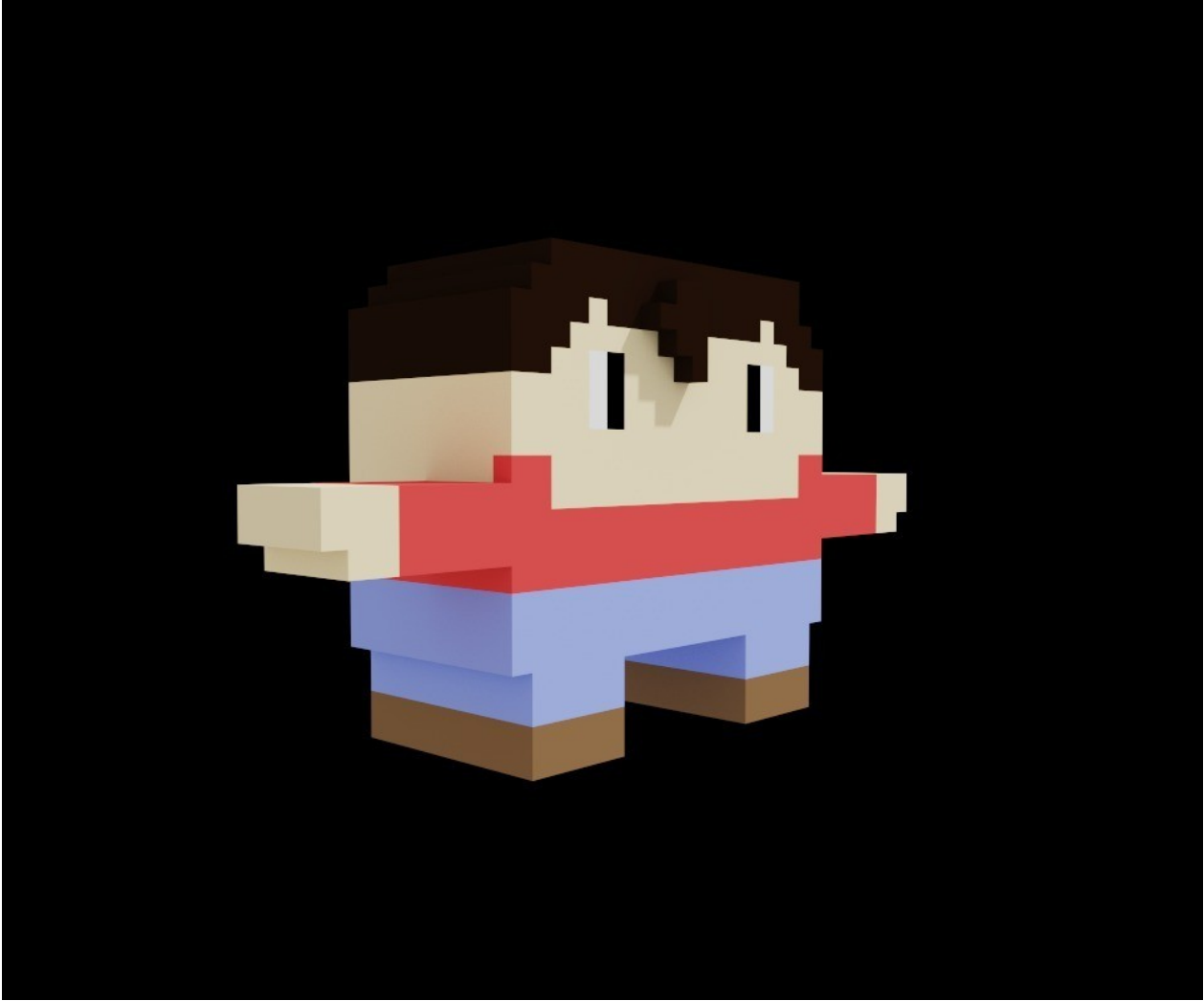
La sugerencia más importante que se dio y que se acaba de programar y creo fue un gran añadido al juego, es que haya una forma de gastar las estrellas que obtienes de cada nivel: una tienda.

Ahora puedes elegir entre diferentes personajes para jugar.



23/02/2020

Pusimos al juego una opción de cambio de música ya un comentario constante de algunos encuestas decían que la música les llegaba a ser abrumadora. Ahora puedes elegir entre una música energética hecha por Amaury y otra más tranquila hecha por Uriel.



02/03/2020

Fuimos a Tuxtla donde presentamos el prototipo en la etapa estatal, entre varias experiencias que se tuvieron y sobretodo enseñanzas de las que más se destacan es el recibimiento exitoso del juego ante otros estudiantes de los CBTis de todo Chiapas. También estamos agradecidos con los jueces que nos dieron una retroalimentación benefactora para el proyecto.