

Capital de la Resistencia

Diseño de nuevas potencialidades para el juego de mesa sobre el paro nacional del 2021 en la ciudad de Cali.

Jonathan Zúñiga

Jenifer Guerra Murillo

Luisa María Jiménez Noguera

María de los Ángeles González Peña

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Programa de Diseño Gráfico

Santiago de Cali

2022

Anexos:

- 1. Primera Fase juego de mesa**
- 2. Testeo del juego**
 - 2.1 Testeo en Siloé**
 - 2.2 Testeo en el IPC**
 - 2.2 Testeo en la casa Obeso Mejía**
- 3. Experiencias significativas (Modelo Óscar Jara)**

1. Primera fase juego de mesa:

Capital de la Resistencia

Juego de mesa colaborativo

Edades: 12+

Jugadores: 6

Duración: 1 hora aproximadamente

Sinopsis:

Como en toda Colombia, las calles de Cali han sido inundadas por ciudadanos y ciudadanas que protestan contra la reforma tributaria y la mala administración del gobierno de turno. En medio de este estallido social, seis reporteros deciden hacer un recorrido por toda la ciudad para recolectar la información necesaria para que este hecho histórico no quede en el olvido. Un recorrido marcado por experiencias que podrán entorpecer el camino o que terminarán a ayudar a estar más cerca del objetivo y donde el medio tradicional, aliado del gobierno, estará documentando desde la mirada oficial para que la verdad del pueblo no sea dicha.

Pero la unión del pueblo es fuerte, la memoria se construye en colectivo y esta no se borra.

Objetivo:

Registrar los acontecimientos del estallido social surgido a partir del Paro Nacional del 28 de abril del 2022.

Elementos del juego:

1 dado

1 tablero (dividido en dos partes)

6 fichas de color (lapiz, camara de fotos, videocamara, periodico, libreta, microfono)

1 ficha de color negro, Noti élite (tv con cuernos)

204 cartas

5 pizarras para contar los turnos

Mecánicas:

- Antes de empezar cada jugador debe elegir una ficha de color, excepto la ficha notiélite representada por la tv con cuernos. También debe elegir el contador de turnos para ubicar las cartas de ayuda.
- Las fichas deben ser ubicadas en la casilla de salida.
- El primer turno del juego será consensuado entre los jugadores

- Para avanzar se debe lanzar un dado
- El orden de lanzamiento es en el sentido de las manecillas del reloj
- Las cartas, situación, evento, ayuda y punto de resistencia se recolectan cayendo en los símbolos ubicados en algunas casillas del tablero.
- La ficha Noti élite se mueve con ayuda de algunas cartas y las casillas de situación.
- El recorrido de cada jugador termina cuando están de vuelta en el punto de salida.
- Usar las pizarras para contar los turnos que lleva el jugador.

Dinámicas:

- Los jugadores deberán recorrer el tablero para recolectar en equipo un mínimo de 25 cartas evento y 8 cartas punto de resistencia como registro o crónica de lo que van a publicar. A la vez deben enfrentar al reportero, ficha “Noti-élite”, quien buscará completar el recorrido antes que ellos para entregar su versión de los hechos y ganarles la partida.
- Las cartas se recolectan de forma colectiva y las cartas de ayuda pueden donarse a un compañero
- La partida se gana cuando se completen dos momentos de forma conjunta:
- En el primer momento todos deben completar el recorrido con las cartas requeridas, no importa quien reunió más o quien no recogió nada.
- En el segundo momento cada jugador debe elegir una carta con el evento que más le llamó la atención y explicar por qué.
- La partida se pierde si la ficha Noti élite completa primero el recorrido

Reglas

Los jugadores deberán usar su carta de ayuda antes de su primer turno después de haberla adquirido, de no ser así, la carta se regresará al mazo.

Las cartas de ayuda podrán cederse a un jugador en apuros si está dentro del límite de los tres turnos anteriormente mencionados y si éste se encuentra a una distancia máxima de 10 casillas.

Las cartas requisito recolectadas deberán leerse en voz alta

Las cartas de ayuda sólo impedirán la pérdida del turno o el regreso de casillas más no los movimientos de la ficha Noti élite a menos que la carta así lo indicase. Todos los jugadores deberán terminar el recorrido. Si un jugador ya ha regresado al punto de partida, esperará a que sus compañeros terminen el recorrido para así pasar a la parte final.

Finalizando el recorrido cada jugador deberá sacar en el lanzamiento del dado un número exacto o inferior al número de casillas necesarias para llegar a la meta. Si el número es mayor, este se perderá.

2. Testeo del Juego:

2.1 Testeo en Siloé:

El día 28 de Septiembre del 2022 llegamos a las 2:00 pm a la Biblioteca pública municipal



Centro Cultural Comuna 20, Siloé, donde hablamos con el profesor Heyner, el cual nos brindó un salón para empezar a organizar la prueba del juego.

A las 2:20 pm llegaron los 6 participantes jóvenes de la comunidad, nos presentamos, les dimos una pequeña introducción y posteriormente se dio paso para que ellos empezaran a jugar.

A las 2:50 pm se les preguntó qué opiniones tenían respecto al juego durante el tiempo que pudieron probarlo, qué aspectos mejorarían, qué les gustó y demás.

A las 3:00 pm se fueron 4 participantes ya que tenían una actividad académica, pero dos de los jóvenes quisieron seguir jugándolo hasta completar los objetivos ya que les pareció muy divertido. En esta hora a todos se les regaló dulces por su colaboración.

A las 3:30 pm los 2 jóvenes restantes terminaron la partida completando reunir las cartas necesarias para ganar.

A las 3:50 pm organizamos el juego, el salón y salimos de la biblioteca.

Durante la prueba del juego, se pudo evidenciar los siguientes factores:

Diseño

- Se pudo ver que es necesario simplificar el instructivo.
- El mapa resultaba ser muy grande.
- Tenían duda de dónde empezar a jugar.
- No sabían qué carta era cada una (ponerles un título)
- preguntaron si el juego se iba a regalar? (osea accesibilidad a él)

Jugabilidad

-Los jóvenes no leyeron completamente el instructivo o no se entendió del todo -El recorrido les pareció muy largo (muchas casillas) -Jugaron con la ficha enemiga.

-Al ser el tablero muy grande los dos participantes tenían que moverse de un puesto al otro para seguir moviendo la ficha más cómodamente

Respuesta emotiva/redacción

-El instructivo usaba lenguaje académico, donde algunas palabras no las comprenden los jóvenes (por ejemplo: aguarda) (más amable)

-No se entiende que las cartas de situación son narrativas, ya que preguntaban si tocaba responder algo.

-Aunque se fueron cuatro de los participantes, dos se quedaron porque estaban entretenidos y querían terminar el juego.

-Les gustó el juego y esperan que el grupo volviera a asistir para jugarlo nuevamente y con más tranquilidad

2.2 Testeo del juego en el IPC:



Fecha: Martes 25 de Octubre del 2022

Participantes:

Laura

María José

Angie Ocampo

Han jugado los juegos de mesa tradicionales como parques y ajedrez

3:20 pm (Inició de preguntas)

Se hace una introducción al proyecto y se dialoga sobre las experiencias o percepciones que los participantes tienen de lo que sucedió durante el estallido social. Dos de las participantes mencionaron que no pudieron salir en las manifestaciones pero estaban de acuerdo con las razones de la protesta y en desacuerdo con las agresiones contra lxs manifestantes, por otra parte (no me acuerdo del nombre) menciona que estuvo muy activa en las jornadas de manifestaciones desde diferentes puntos.

Inicio del juego 3:28 pm

Angie procede a leer el instructivo

Diseño

- Se entienden los iconos de punto de resistencia y cartas evento
- No se distingue muy bien donde es el punto de partida en el mapa
- Preguntan en dónde se pueden ubicar las cartas que necesitan recoger
- Hay muy pocas casillas con situaciones
- No quedó muy claro que las cartas punto de resistencia están representadas por un color específico (**instructivo**)

- Se detuvieron a preguntar cómo funcionaban los caminos alternos y notaron que en el instructivo eso no estaba especificado (**instructivo**)

Jugabilidad

- Entendieron que estaban asumiendo el papel de reporteras
- Confusión sobre la clasificación de las cartas
- Terminaron de leer el manual por completo antes de empezar a jugar
- No queda muy claro cómo recolectar las cartas requeridas
- A la hora de iniciar el juego tuvieron problemas al encontrar la carta de inicio porque no sabían en dónde estaba
- No queda claro lo del contador de turnos
- No está muy claro el movimiento de la ficha noti elite
- Caen muy pocas veces en las casillas situación
- Las cartas de ayuda que usaban las metían debajo del mazo

Respuesta emocional/redacción

- Laura menciona lo lindas que están las fichas del juego
- Apreciaron el arte que se muestra en las cartas evento
- Los textos no son muy claros en las cartas ayuda, sobre cuanto la pueden usar
- Algunas cartas de situación son confusas pues piensan que deben hacer algo
- Una de las jugadoras se emocionó al ver en algunas cartas de ayuda elementos como las bolsas de leche y los escudos artesanales ya que es algo muy cercano a su experiencia y la llevó a hablar de lo importante que fueron esos elementos
- Se ve que el juego a pesar de la temática, crea momentos entretenidos entre sus participantes
- Incluir cartas de situación que sean algo apremiantes para las jugadoras las motiva
- Mencionan que no recordaban que había pasado uno de los eventos mencionados, les pareció muy interesante
- Angie contó una experiencia sobre el paro al sacar y leer una carta sobre el uso de la leche en las marchas

A 30 minutos del juego 3:45 pm

Jugabilidad

- Al jugar con un solo dado se recogen más cartas, pero el recorrido se hace un poco más largo
- Siguen cayendo muy poco en las casillas de situación
- La ficha noti elite ha avanzado muy poco

- Se generan espacios largos o no se cumplen del todo los minutos de silencio de las cartas situación }
- En una de las curvas que son algo confusas en vez de adelantar la ficha noti elite, la devolvió

Diseño

- En unos puntos de resistencia los colores son parecidos y les tocó parar para verificar si la carta que estaban sacando era la correcta o no

Respuesta emocional/redacción

- Angie cuenta cómo participó en una pintaton al sacar una carta evento sobre eso
- Las cartas de situación les causaba algo de emoción porque sabían que les podía tocar perder el turno o que la ficha Noti Elite avanzara
- María José menciona que no había escuchado sobre un evento donde prendieron las linternas de los celulares para honrar a los fallecidos
- Se nota que aunque saben que el juego es colaborativo les gusta hacer pequeños juegos o bromas de rivalidad
- La carta mano amiga tiene rara la redacción

4:25 Finalizando el recorrido

- Se ha entendido la dinámica del juego después de resolver algunas dudas durante la partida
- Al ser solo 3 personas

Fin del juego 4:38

Retroalimentación

- Angie considera que hay mucha información que ella desconocía o no recordaba, ya que era difícil saber lo que pasaba en todos los lugares de la ciudad
- Las ilustraciones y el arte en general del juego les llamó mucho la atención y les pareció muy bonito
- Les pareció una forma muy didáctica de tratar el tema
- Propusieron incluir alguna noticia del canal 2 como cuando la comunidad recogió fondos donaciones para comprar los chalecos
- Laura pregunta cómo adquirir el juego

- A Angie le gustaría jugarlo de nuevo para poder leer las demás cartas que faltaron

2.3 Testeo en la Casa Obeso Mejía:



Viernes, 21 de octubre del 2022

Participantes

Brisa (18 años, estudiante de artes plásticas)

Eva (20 años, estudiante de artes plásticas)

Andrés (33 años, estudiante de artes plásticas, estudió diseño gráfico)

Antes de la prueba del juego

Inicialmente, al encontrarnos con los participantes del juego nos presentamos para romper el hielo y conocer un poco sobre ellos, Jonathan les pregunta un poco sobre su percepción del paro nacional y de qué manera estuvieron involucrados. Brisa habla un poco de su participación en las protestas, y la forma cómo impactaron estos acontecimientos en su salud mental. Eva, una chica venezolana, confiesa que desde su perspectiva como persona de otro país, le pareció impresionante todo lo que se hizo durante las marchas, la participación masiva y cooperación de todos. Andrés cuenta que estuvo presente en las primeras semanas de comenzar el paro, pero las cuestiones de violencia lo llevaron a desertar y apoyarlo desde casa. Jhonatan procede a preguntarles si alguna vez han jugado juegos de mesa y cuales han jugado, Andrés menciona que ha jugado todo tipo de juegos desde los clásicos como ajedrez, dominó, parqués, hasta juegos de rol con sus amigos donde solo interviene la creatividad; Brisa y Eva por su parte mencionan que al igual que Andrés también han jugado los juegos clásicos y a Eva le gusta mucho el juego de mesa de preguntados. Terminadas las preguntas se hizo una descripción general de lo que se buscaba con el juego y se procedió a dar inicio a la partida.

Inicio: 4:00 pm

En la prueba del juego

Los participantes se muestran interesados en el juego, comienzan abriéndolo y observando los elementos que lo componen, Andrés lee la sinopsis del juego en voz alta, y siguen extrayendo los objetos de la caja, empiezan a ubicarlos sobre la mesa mientras van leyendo las instrucciones, enredándose a la hora de identificar los iconos y las casillas, mientras Andrés lee el instructivo el grupo trata de ubicar la casilla de salida pero no la identifican por lo que tenemos que mostrarles cuál es. Para ver quién empezaba resolvieron de forma creativa, lanzando el dado y el mayor puntaje iniciaba, Eva es la primera en dar inicio a la partida, sin embargo, al no terminar de leer las instrucciones completas, los jugadores no saben qué hacer con algunas cartas y las posicionan de manera incorrecta en el contador de turnos, además de no entender cómo funciona la ficha “noti-élite”, haciendo que Jonathan intervenga para explicarles cómo se mueve esa ficha y como se utiliza el contador de turnos. Los jugadores siguen el recorrido del juego, a uno de los participantes se le olvida sacar una

carta cuando cae en una casilla con icono y cuando sacan las cartas de ayuda pregunta en donde pueden ubicarlas después de usarlas, en ocasiones se tiene problemas con la forma como se redacta en las cartas, teniendo que leer 2 o 3 veces hasta que optan preguntarle a Jonathan.

Ya casi llegando al final del juego los jugadores no tenían presente el objetivo de recoger las cartas para ganar partida, y como cuando querían saber el movimiento de la ficha “noti-élite” buscaron en el instructivo pero les era difícil ubicar rápidamente en donde se encontraba esa explicación ya luego con la intervención de Jhonatan, se empezó a entender la dinámica del juego y fluyó un poco mejor la partida, sin embargo aún se encuentran situaciones como que no está explicado el uso de los atajos, ni que se puede seguir jugando en el minuto de silencio, los jugadores olvidaban usar en ocasiones las cartas de ayuda, mencionan que es por falta de práctica. También que la ficha “noti-élite” no realizó muchos movimientos y los jugadores llegaron al final del juego con muy pocas cartas de las requeridas. También pudimos notar que al hacer uso de dos dados el avance es mucho más rápido que con un dado.

Se dio fin al juego y procedimos a hacer una ronda de retroalimentación sobre la experiencia con el juego.

Fin del juego: 5:03 pm

Después de la prueba del juego

Los jugadores hacen algunos comentarios de retroalimentación contando cuánto les agradó, su percepción de la forma como está elaborado y sus dinámicas, además hacen algunas sugerencias importantes para mejorar el juego.

Recomendaciones Diseño

- El objetivo del juego del juego podría ir en la cubierta sin ser necesariamente muy descriptivo o un spoiler.
- Andrés propone que se adicione al mapa el punto de resistencia “Puente de las mil luchas” porque es el lugar en el que más estuvo presente y se ve que lo motivaba.

- Añadir flechas a las curvas para que los jugadores sepan cuál es el camino a tomar.
- Eva menciona que hay juegos que usan videos para que las instrucciones puedan entenderse mejor y sugiere que podemos usar esa estrategia como apoyo.
- Hacer el juego accesible (Eva pregunta cómo si el juego se va a vender o qué pensamos hacer y cómo ellos podrían acceder a él, Andrés sugiere un aplicativo móvil)
- Brisa sugiere que los dados sean de color, puesto que se confunden con el fondo al ser casi transparentes.

Jugabilidad

- Decidir la forma en la que se toman los atajos.
- Poner más circunstancias donde la ficha “Noti Elite” se mueva en el mapa.
- Hacer el recorrido del mapa más corto, añadiendo iconos de “situación” “evento” o utilizando de otra forma el dado.
- Andrés propone que las cartas sean más dinámicas, ya que muchas terminan de una manera “seca”, da un ejemplo de... “ahora sigue jugando” o “sigue jugando”.
- A Eva le parece muy conmemorativo los minutos de silencio a los fallecidos y Andres propone que en estas cartas se explique que se puede seguir jugando mientras pasa este minuto
- Los participantes sugieren que el contador de turnos no es muy necesario

Observaciones Diseño

- Los jugadores mencionan que les pareció muy interesante y chévere el juego, y que además los elementos visuales del juego son muy bonitos y conmemorativos
- A los jugadores les pareció apropiado y bonito el uso de los colores, pues al ser suaves no estaban tan cargados a la vista.
- Pudimos ver que aún entre nosotros habían aspectos de diseño de los cuales no percibimos de igual manera el motivo de su elección

Jugabilidad

- Los jugadores leían las instrucciones mientras ubicaban las fichas, organizaban las cartas y empezaban el juego, lo que ocasionó que se confundieran en algunos

momentos del juego. (No leyeron las instrucciones con detenimiento y se apresuraron a dar inicio a la partida).

- Los jugadores se olvidan de usar en ocasiones las cartas de ayuda, esperar un turno y de mover la ficha “Noti-élite”
- No hacen uso del contador de turnos a lo largo de la partida
- En la partida se hizo uso de dos dados por lo que el avance fue más rápido
- Finalizaron el recorrido y se recogieron muy pocas cartas de las requeridas
- Eva menciona que olvidaba las cartas ayuda, pero es por falta de práctica ya que es la primera vez que prueban el juego
- Hubo muy poco movimiento de la ficha Noti- elite

3. Experiencias significativas (Modelo Óscar Jara):


PRIMER MOMENTO DE DESARROLLO DEL PROYECTO JUEGO DE MESA CAPITAL DE LA RESISTENCIA

Indagación						
Fecha	Objetivo	Actividad	Descripción	Actores y Participantes	Evidencia	Observación
1 agosto	Seleccionar del tema de investigación	Reflexión sobre temas posibles	La actividad dio inicio en una conversación en clase de diseño de información II, sobre el tema del que iba a tratar el proyecto a realizar a lo largo del semestre y que permitiera el trabajo en equipo. Entre las propuestas se presentó la idea de abordar el paro nacional del 2021 a través del diseño y la profesora Dulima Hernandez expuso la propuesta diseñada por fractal juegos un juego de mesa enfocado en la misma temática.	-Profe Dulima -Luisa Jiménez -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González -Leidy Calderón		<p>La mayoría de los integrantes de la clase, nos mostramos interesados por el tema mencionado, ya que respondía a un contexto reciente en el que todos nos sentíamos identificados y/o afectados.</p> <p>La idea de desarrollar un juego también fue bien recibida pues fue un reto para el grupo ya que no habíamos diseñado uno anteriormente.</p>

1 al 29 agosto	Organizar cronológicamente los eventos	Recolección de eventos significativos sobre el paro	Se realizó una investigación individual a través de redes sociales, medios de comunicación	-Luisa Jiménez -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga	https://docs.google.com/spreadsheets/d/10ioY1n0SuxSYNywWIDJAgA0e3m9wg	Las noticias se encontraron en su mayoría en medios de comunicación alternativos o páginas de instagram de
----------------	--	---	--	---	---	--

	significativos en el estallido social	nacional	alternativos y tradicionales de los eventos más significativos ocurridos en Cali en el marco del paro nacional, para organizarlos en un Excel con las fechas y lograr hacer una cronología de estos eventos.	-Andrés Rincón -Maria González	hWPPPsiwoSfhS4/e/dit#gid=0	puntos de resistencia que se hicieron sitios de información oficiales para la gente. Encontramos noticias de eventos que eran difíciles de comprobar, material audiovisual de cosas que pasaron en años diferentes, además no pudimos obtener información de primera mano (líderes sociales, defensores de DDHH), ya que en esas fechas había problemas de comunicación.
--	---------------------------------------	----------	--	-----------------------------------	---	---

1 al 29 agosto	Analizar la gráfica para contextualizar cómo se representó el estallido desde lo visual	Recolección la gráfica relacionada al paro nacional	Se inició una indagación de la gráfica que se desarrolló durante el estallido social, como fotografías, murales, ilustraciones, etc., se le asignó una carpeta del drive para recolectarlas y luego se analizaron para identificar posibles aportes al proceso gráfico.	-Luisa Jiménez -Jenifer Guerra -Jhonatan Zuñiga -Andres Rincon -Maria Gonzalez	https://drive.google.com/drive/folders/1KkQVa7MEdrnimaj0yAuX2Cm_BRuiStys?usp=sharing	Identificamos que hubo gran cantidad de manifestaciones artísticas, especialmente murales por toda la ciudad que fueron relevantes y polémicas en los ciudadanos, a su vez percibimos mucha participación colectiva durante su elaboración.
1 al 8 Agosto	Analizar las distintas formas de los juegos de mesa	Investigación sobre juegos de mesa	Como una actividad de la clase se planteó que cada integrante del grupo buscara un juego que	-Luisa Jiménez -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga	https://drive.google.com/drive/folders/1T1j_SJghhIur8hn5SUhFjS8erLs7chCr?usp=	Evidenciamos que es posible tratar temas sociales a través de juegos de mesa pues encontramos temas que no
	mesa		aborde temas sociales para exponer sus dinámicas, jugabilidad, etc. Como una mirada al abordaje de este tipo de temáticas.	-Andrés -Maria González	sharing	creíamos que se pudieran abordar desde un juego, observamos que los juegos entre sí tenían mecánicas muy diferentes pero que se pueden aplicar y otros con dinámicas complejas que tuvimos en cuenta para no llevar a cabo en el proceso.


16 al 23 Agosto	Conocer los procesos, dinámicas y desarrollo del juego crónicas del estallido	Reunión con Crónicas del estallido	Se coordinó, organizó y llevó a cabo la reunión con Fractal juegos, específicamente con los creadores de crónicas del estallido, en base a algunas preguntas se conversó sobre su proceso de creación del juego crónicas del estallido que aborda el tema del estallido social en Chile.	<ul style="list-style-type: none"> -Profe Dulima -Luisa Jiménez -Jhonatan Zuñiga -Maria González -Leidy Calderón -Integrantes de Fractal juegos 	 https://drive.google.com/file/d/1JwhIhuhi9NVMZjXiRM4MbOScKtquj7tu/view?usp=sharing	Esta fue una reunión significativa para todos nosotros, ya que nos dio un panorama respecto al tema del estallido social y cómo abordarlo desde un juego de mesa. A su vez, debido a su colaboración notamos interés por parte de los expertos y eso nos impulsó a continuar la propuesta.
1 Septiembre	Identificar las posibles dinámicas y mecánicas que puede tener el juego	Exposición de ideas de juego	Por parejas se plantearon en clase diferentes propuestas de una idea de juego en torno al paro, de las posibles dinámicas, objetivo, reglas, historia, jugabilidad, etc.	<ul style="list-style-type: none"> -Luisa Jiménez -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González -Leidy Calderón 	https://docs.google.com/document/d/1z8Y9MLmcOPMyXqVMp6H5YZst3zNJ9deY/edit	Observamos ideas similares y valiosas por parte de las duplas de lo que se quería lograr en el juego, todos estuvimos abiertos a unificar las ideas.

Conclusiones indagación:



Esta fase del proyecto nos permitió observar en primera medida lo importante que puede llegar a ser el grado de interés, la afinidad o cercanía que los diseñadores tienen con los temas y contextos sociales que se van a abordar pues esto de alguna manera termina influyendo en la precisión con la que se toman las decisiones iniciales y futuras, la disposición con la que se trabaja y se explora y así mismo es un plus que puede ayudar a delimitar las posibilidades existentes para el proyecto. Respecto a esto último contar con el apoyo de una voz experta resulta ser una herramienta de gran ayuda pues a través del contraste de percepciones e ideas, se pueden encontrar elementos que han pasado desapercibidos o no han sido contemplados, así mismo los aprendizajes obtenidos de su experiencia se convierten en parte de las bases que sostienen el mismo proyecto.

En cuanto a esas etapas de búsqueda y recolección de información tenemos dos percepciones que pueden resultar importantes y que influenciaron en nuestro proceso: la primera tiene que ver con la necesidad de tener una claridad de cuál es la información que resulta indispensable para el proyecto o en qué se debe profundizar más, pues en nuestro caso en particular reconocemos que pasamos por alto algunos temas y conceptos realmente importantes que hubieran hecho aportes significativos y que nos hubieran mostrado otros caminos, del mismo modo lograr dimensionar el tiempo para las indagaciones tratando de evitar que se arriesgue el tiempo estimado para las siguientes actividades por lo que creemos que es necesario saber decidir cuando detener la indagación; lo segundo tiene que ver con la contemplación del contexto, reconocer qué cosas pueden dificultar la recolección de información y cómo esto se puede solventar, en nuestro caso no se pudo tener una comunicación directa con algunos participantes del paro por lo que tuvimos que buscar otra forma de recoger la información que siguiera manteniendo su voz y sus experiencias, esto nos llevó a las páginas de instagram y twitter donde se hicieron común sus denuncias. ya:


Diseño


Fecha	Objetivo	Actividad	Descripción	Actores y Participantes	Evidencia	Observación
8 Septiembre	Definir el objetivo, las dinámicas y mecánicas del juego	Extracción de elementos de las ideas planteadas	Se unificaron las ideas planteadas por las duplas, ya que todas tenían semejanzas. A partir de ahí se empezó a analizar qué cosas funcionan y qué cosas dificultan la jugabilidad, llegando así a mejorar la propuesta de jugabilidad.	-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González	https://docs.google.com/document/d/1DA3LVNIIcyBKGiyvz50vBZvOh_23wuPo3xObY1MMBDs/edit	Durante el diálogo logramos llegar a un acuerdo sin mucho inconveniente, acerca de que algunos elementos planteados debían ser descartados, lo que favoreció el avance de la propuesta.
15 Septiembre	Explorar la visualidad del juego y un diseño que obedezcan a las mecánicas y dinámicas	Primer planteamiento de jugabilidad	Inicialmente, se procedió a gestionar los materiales que se utilizarían para la exploración y también el espacio dentro de la universidad para realizar la reunión. En el horario de la clase	-Profe Dulima -Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Maria González		Descubrimos que el juego necesitaba elementos que permitieran una inmersión/identificación con la ayuda de los símbolos de las cartas, el mapa haciendo referencia a un recorrido por los puntos de resistencia de la ciudad. Mientras se bocetó el


	planteadas		<p>de diseño de información II, cada persona empezó a plantear propuestas del diseño de las cartas y de forma grupal se empezó a explorar el diseño del mapa y como sería su recorrido. Para probar las dinámicas y mecánicas propuestas y en cómo se comportaban los elementos explorados se realizó una prueba de juego.</p> <p>El grupo se compromete a realizar exploraciones gráficas para la iconografía del juego y otros aspectos que luego serían discutidas entre el grupo.</p>			<p>mapa, vimos la necesidad de que el recorrido fuera más dinámico.</p> <p>Además, empezamos a notar falta de conocimientos en cuanto a estrategias a la hora del desarrollo de un juego y también que al no tener todos los elementos terminados o definidos, no pudimos realizar una prueba de juego del todo exitosa.</p>
--	------------	--	---	--	--	--


<p>29 Septiembre</p>	<p>Explorar la visualidad del juego y un diseño que obedezcan a las</p>	<p>Segundo planteamiento de jugabilidad</p>	<p>La actividad inició en la observación y discusión de las exploraciones del diseño e iconografía de las cartas que realizaron los integrantes del grupo, luego de</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González -Dulima Hernández</p>		<p>Nos dimos cuenta que faltaba exploración del estilo gráfico pues no lograba convencer; algunas mecánicas y dinámicas fallaban ya que el recorrido se hacía muy pesado, también vimos la</p>
	<p>mecánicas y dinámicas planteadas</p>		<p>seleccionar la opción más viable, se realizaron bocetos que materializaron la idea de una mejor manera gráfica. Se realizaron ajustes al mapa explorado, se plantearon reglas para el juego y se hizo otra prueba para verificar si todos los elementos funcionaban</p>			<p>necesidad de implementar reglas para mejorar la comprensión del juego.</p>

<p>1 Octubre</p>	<p>Seleccionar los parámetros de diseño más adecuados para el desarrollo del juego</p>	<p>Realizar un moodboard donde se registren referentes que aporten al visual del juego</p>	<p>Se realizó una búsqueda, análisis y selección de los parámetros a tener en cuenta para el desarrollo del juego, como la paleta de colores, la tipografía, el tipo de diagramación, el estilo de ilustración. Además se hicieron pruebas de impresión para el color y también para ver las variaciones de tamaño de la tipografía.</p>	<p>-Luisa Jiménez -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>	<p>https://docs.google.com/document/d/1nxCo3Qu48jVdpqSKVC2kB7jBIRDyLPtXVPGDVR6ZsT0/edit#heading=h.r39enb16x6iz</p>	<p>Al tener unos elementos y características para tener en cuenta en la búsqueda de referentes, las propuestas presentadas por cada integrante del grupo, aunque fueron variadas, seguían una línea muy similar, por lo que el proceso de decisión de parámetros se desarrolló de una forma efectiva.</p>
----------------------	--	--	--	---	--	---


<p>10 al 25 Octubre</p>	<p>Crear las fichas del juego</p>	<p>Modelado 3D de las fichas del juego</p>	<p>Se contactó con el encargado de las máquinas 3D en la institución para realizar la impresión de las fichas utilizadas en el tablero del juego de acuerdo a la temática de reporteros, se realizaron diferentes pruebas de impresión basadas en el boceto que se definió para estas y cuando se realizaron las piezas finales se pulieron y pintaron.</p>	<p>-Luisa Jiménez - Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Maria González</p>		<p>Observamos que por la falta de conocimiento del uso de las máquinas por parte del encargado y los miembros del equipo se dificultó el proceso de impresión, lo que alargó el tiempo para contar con las fichas listas. También observamos algunas falencias de diseño que dificultaban la manipulación de las piezas.</p>
-----------------------------	---	--	---	---	---	--

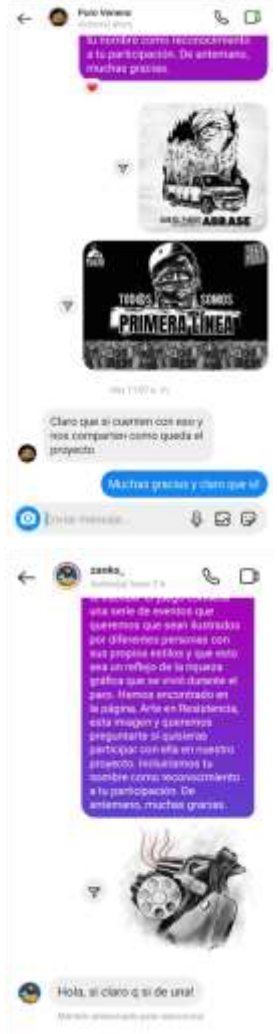
<p>8 de Octubre al 1 de Noviembre</p>	<p>Probar la gráfica y diagramación del juego</p>	<p>Creación de los bocetos del primer prototipo</p>	<p>Para la realización de esta actividad se llevó a cabo un proceso de bocetación a mano de todas las piezas, se digitalizaron los bocetos con un mejor terminado y se probó la diagramación de las distintas piezas.</p>	<p>-Luisa Jiménez - Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>		<p>Observamos una imprecisión en la diagramación de piezas como las cartas y el instructivo, que frenaron los procesos de diseño. Notamos que había mucha información para ilustrar, lo que nos llevó a plantear estrategias para resolverlo.</p>
---	---	---	---	--	---	---

						
--	--	--	--	--	---	--


<p>4 Noviembre al 23 Noviembre</p>	<p>Verificar colores y detalles finales en la composición</p>	<p>Diseñar un primer prototipo terminado del juego</p>	<p>Se terminaron de diseñar todas las piezas del juego, para esto se hicieron actividades como ubicar todas las ilustraciones en el formato de la carta con su respectiva información y se tematizó el mapa con ilustraciones para los distintos puntos de resistencia.</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>		<p>En el proceso de pasar los bocetos a limpio, observamos que a pesar de tener todo definido, se debían hacer cambios o correcciones para hacer que lo visual se presentara de forma más armoniosa.</p>
--	---	--	---	---	---	--



<p>20 Octubre al 4 Noviembre</p>	<p>Incluir en parte del proceso de diseño al usuario a quién va dirigido</p> <p>Recolectar ilustraciones para las cartas “Eventos” del juego</p>	<p>Convocatoria en redes</p>	<p>Para esto primeramente se creó un Excel con los eventos ocurridos durante el paro nacional para que fueran ilustrados, se realizaron imágenes y videos explicativos para difundir en redes y finalmente se recolectaron las ilustraciones enviadas al correo electrónico asignado..</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>		<p>Uno de los problemas que identificamos fueron los formatos, pues algunos no se ajustaban al diseño de las piezas.</p> <p>La convocatoria nos sirvió para saber cómo la gente percibía el juego, pues quienes participaron presentaron un gran interés en el proyecto, aún así observamos que no hubo el flujo que se esperaba de participantes, lo que provocó que la convocatoria se alargará; al final nos encontramos con que había eventos aún sin ilustrar.</p>
--	--	------------------------------	--	---	---	---

<p>22-29 Octubre</p>	<p>Recoger ilustraciones para las cartas eventos del juego</p>	<p>Taller "PARA NUNCA OLVIDAR"</p>	<p>Se coordinó, compró y organizó todo el material para la realización de un taller, como parte de la exposición "PARA NUNCA OLVIDAR" se abrió un espacio para compartir experiencias en el marco del paro nacional a través del bordado y el collage; en la que se contó con la participación del profesor Mauricio Trejos y la clase de narración gráfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González -Estudiantes de la clase de Narración Gráfica -Miembros de la comunidad de Bellas Artes 		<p>Observamos que nos faltaba preparación a la hora de organizar el taller, lo que nos llevó a tener problemas logísticos. Se percibió una buena participación y actitud de las personas, lo que los llevó a sentir libertad para explorar las piezas .</p>
--------------------------	--	------------------------------------	--	--	---	---

<p>9 Noviem bre</p>	<p>Recolectar ilustraciones para las cartas “Eventos” del juego</p>	<p>Contactar ilustradores</p>	<p>Debido a que surgió una gran cantidad de desarrollo gráfico en el marco del paro nacional, se contactó a través de las redes sociales a ilustradores, que habían realizado piezas en torno al estallido social, para solicitar el permiso para hacer uso de estas en las cartas de evento.</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>	 <p>The screenshot shows two WhatsApp conversations. The top one is from Polo Rivera, with a purple text box that reads: 'Si tuviera como reconocimiento a tu participaci... de entonces muchas gracias'. Below it are two illustrations: one of a person with a mask and the text 'MUCHOS ABRASE', and another with the text 'TODOS SOMOS PRIMERA LINEA'. A response says: 'Claro que si cuenten con eso y nos compartan como queda el proyecto.' followed by a blue bubble: 'Muchas gracias y ojala que se...'. The bottom conversation is from zanko, with a purple text box: 'Se realizaron algunas... una serie de piezas que queremos que sean ilustradas por diferentes personas con sus propios estilos y que esto sea un reflejo de la riqueza gráfica que se vive durante el paro. Hemos encontrado en la página Arte en Focalizada, esta imagen y quisieramos preguntarte si quisieras participar con ella en nuestro proyecto. Realizamos tu nombre como reconocimiento a tu participaci... De entonces muchas gracias.' Below it is an illustration of a person with a mask. A response says: 'Hola, si claro q si de una!'</p>	<p>Nos dimos cuenta que los ilustradores estaban interesados en el tema y en colaborar. También tuvimos la oportunidad de que otras personas diferentes al grupo de trabajo participaran.</p>
-----------------------------	---	-------------------------------	---	---	--	---

<p>25 Noviembre</p>	<p>Verificar colores y tamaño de las piezas previamente diseñadas</p>	<p>Primera impresión del Prototipo de juego</p>	<p>Para esta actividad, se realizó una búsqueda de los lugares donde se podría llevar a cabo la impresión del juego, donde se cotizó y se prepararon los archivos necesarios para realizar la impresión del juego.</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>		<p>Para este tipo de proyecto no encontramos un establecimiento que cumpliera con las expectativas de acabado y buena asesoría a la hora de imprimir el juego, debido a esto se dificultó el ensamblaje del mismo.</p>
<p>1 al 15 Enero</p>	<p>Mejorar la jugabilidad del juego</p>	<p>Correcciones y adiciones del primer prototipo</p>	<p>Con los resultados de la primera prueba del juego, se analizaron y se tomaron decisiones en cuanto a las recomendaciones dadas para empezar a corregir, además se integraron nuevos elementos como nuevas cartas y el diseño de un contador de turnos.</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>		<p>Durante el proceso de corrección percibimos que los aportes mencionados permitieron un cambio significativo y positivo al desarrollo del juego.</p>

<p>9 Febrero</p>	<p>Verificar el tamaño de las piezas y colores del juego.</p>	<p>Impresión segundo prototipo del juego</p>	<p>Para esta actividad, previamente se prepararon los archivos con las respectivas correcciones realizadas, se cotizó en el lugar de impresión del juego y finalmente se imprimieron todas las piezas necesarias.</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>	 <p>The top photograph shows a colorful game box with illustrations of people and a landscape. The bottom photograph shows a person's hands holding several large, orange-colored printed pieces, likely game components, in a workshop setting.</p>	<p>Seguimos percibiendo errores de impresión a pesar de las claras recomendaciones hechas al establecimiento.</p>
----------------------	---	--	---	---	---	---

18 Febrero	Verificar la impresión y ensamblaje del juego.	Armado del juego	Para esto se realizó el recorte de piezas del juego como el instructivo, partes de la caja, contador y demás, para finalmente organizar y ensamblar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> -Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González -Leidy Calderón -Dulima Hernandez 		Observamos problemas de diseño e impresión a la hora de ensamblar como desfase del tablero, cambios de color y demás.
						


<p>22 Febrero al 23 Marzo</p>	<p>Exponer el juego a la comunidad de Bellas Artes</p>	<p>Montaje para la exhibición del juego.</p>	<p>Para la exposición se dispuso de un espacio en la universidad, la sala alterna, para la presentación del proyecto, para lo que se diseñó e imprimió una serie de piezas ilustrativas e informativas, para posteriormente realizar el montaje el día anterior a la exposición.</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González</p>		<p>La falta de experiencia de montaje expositivo nos llevó a tener dificultades en la exposición del juego como problemas al pegar un stencil a un panel, las medidas para exponer carteles en la pared y demás.</p>
---	--	--	--	---	---	--



Conclusiones diseño:


Entre las conclusiones hallamos que es importante tener un ojo crítico en los momentos en los que se está discutiendo sobre las decisiones y caminos por tomar, esas decisiones apresuradas o el plantarse en algunas ideas “irrealizables” o sin posibilidades de cambio pueden provocar que más adelante se deba hacer un retroceso o que el resultado final no cumpla satisfactoriamente el objetivo, con esto y apoyados en la prueba y error, algo que creemos es muy importante en el diseño, poco a poco los resultados se van afinando pues no solo es de observar y validar lo estético sino también su función. También creemos que es necesario ser más conscientes a la hora de proyectar el tiempo que se le va a dedicar a ciertas actividades de acuerdo a esa prueba y error o incluso tratar de prever algunas cosas que pueden dificultar dicho proceso pues estos aspectos pueden hacer que la actividad requiera un poco más de tiempo al que se ha estimado, como por ejemplo la falta de conocimiento de ciertas herramientas o estrategias que se han optado por tomar, como es en nuestro caso el uso de las máquinas 3D o el mismo diseño e impresión del juego de mesa, algo que enfrentamos por primera vez y que debido a la poca profundización o total desconocimiento del tema provocó una mayor inversión de tiempo no contemplado en el cronograma. Otro aspecto encontrado en este proceso fue el diseñar teniendo en cuenta al usuario pues ponerse en el lugar de éste, planteándonos un contexto y un perfil nos ayuda a generar exploraciones e ideas más oportunas que aunque igual deben examinarse tienen más probabilidad de ser provechosas.

En nuestra intención de crear mayor conexión con el proyecto optamos por permitir la colaboración del público objetivo en parte de esta fase de diseño, gracias a esto, entendimos que si en alguna etapa diseño se abre la participación a los usuarios y ya se han establecido parámetros como diagramación, etc., debería plantearse un tipo de guía o estructura acorde a esas decisiones para que dicha participación genere más aportes al proceso que algún tipo de interferencias y así mismo que impida que alguna de las propuestas de éstos quede excluida.

Validación

Fecha	Objetivo	Actividad	Descripción	Actores y Participantes	Evidencia	Observación
2 Diciem bre	Identificar aspectos positivos y negativos del juego.	Primera prueba del juego en su primer prototipo	Se organizó y realizó la primera prueba con estudiantes y profesores, para probar una interacción con un grupo de personas diferente al grupo de trabajo. Después de la prueba se hizo una recolección y análisis de la retroalimentación.	-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González - -Dayana Castillo -Leidy Calderón -David Bolaños -Isabel Garcés -Charlie Álvarez		<p>Notamos la importancia de que otras personas interactuaran con el juego. Se percibió interés y motivación a la hora de jugarlo, las personas se notaban participativas e hicieron varios aportes sobre que el juego requería de otros elementos para mejorar el juego.</p> <p>Había algunos aspectos de diseño que debieron corregirse puesto que no se entendieron.</p>

24 de Marzo	Visibilizar el juego	Exposición Cátedra Abierta	Se expuso el juego en la cátedra abierta, un espacio de participación política y creación. Se mencionó todo el proceso que se llevó a cabo, desde la investigación, el	-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Maria González -Dulima Hernández		En la exposición de Cátedra Abierta pudimos notar el interés de las personas que asistieron por conocer del juego, de qué manera podrían obtenerlo, algunos manifestaban el querer probarlo y saber qué más
			trabajo de campo, el diseño y el trabajo en equipo. Al final se dio un espacio para que las personas realizaran sus preguntas en cuanto al proyecto presentado.			habría respecto al desarrollo de este.

<p>24 Marzo</p>	<p>Identificar aspectos positivos y negativos del juego.</p>	<p>Segunda prueba del juego segundo prototipo</p>	<p>Después de la exposición de la Cátedra Abierta, se invitó a las personas a que probaran el juego después de las correcciones previamente hechas. Para esto se gestionó el espacio, se dio una pequeña introducción del juego, las personas jugaron la partida y finalmente se recibieron percepciones del juego.</p>	<p>-Luisa Jiménez - -Jenifer Guerra -Jhonatan Zúñiga -Andrés Rincón -Maria González -Grupo de estudiantes de Bellas Artes</p>		<p>Notamos que las correcciones aplicadas al juego fueron acertadas y cumplieron con su objetivo, pues hubo un mejor flujo a la hora de jugarlo y los participantes se encontraban emocionados y motivados, además se acercaron más personas que deseaban probarlo.</p>
---------------------	--	---	---	---	---	---

Conclusiones validación:

En esta etapa final del proceso identificamos que es importante el realizar algunas pruebas de un prototipo con los usuarios, al menos para proyectos de diseño donde se desarrollen herramientas de comunicación de mayor interacción como lo es un juego de mesa, al hacer uso de esto se pueden observar elementos que el equipo de trabajo no vió y que enriquecerán al producto finalizado, esto también nos llevó a plantearnos que dichas pruebas de igual manera deben realizarse con usuarios que estén de cierta manera fuera del círculo del diseño y en lo posible con diferentes perfiles pues habrá aspectos de diseño o de comunicación que pueden resultar muy alejados del contexto real en el que el producto se moverá.

Así mismo, ayuda a identificar sus expectativas frente al resultado final, las posibilidades y dificultades para acceder a él y las ideas potenciales que a sus ojos se presentan.

En este proceso se debe estar abierto a las observación pero de forma crítica para así reconocer cuales son esos aportes que resultan necesarios para el proyecto y que deben o pueden aplicarse.

Conclusiones Generales

De manera general creemos que fue importante contar con un equipo de trabajo durante este proceso, ya que en este como en otros procesos de diseño, el trabajo en equipo sirve para que las actividades puedan ser desarrolladas con mayor rapidez, ayudando así que el tiempo pueda ser gestionado de mejor forma, también contar con la experiencia de la otra persona enriquece los procesos creativos y abre posibilidades de diseño que una persona no contemplaría por desconocer del tema o no manejar ciertas herramientas.

Finalmente, creemos que los en los procesos de proyectos de diseño gráfico que abordan temas sociales desde la academia, se debería incluir una fase de trabajo de campo o al menos algún acercamiento con el público objetivo real porque esto ayuda a identificar sus necesidades reales y evita crear herramientas o producto basadas en supuestos.