



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

Capital de la Resistencia

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

Trabajo de grado para optar por el título de Diseño Gráfico

Presentado por:

Jonathan Zúñiga

Jenifer Guerra Murillo

Luisa María Jiménez Noguera

María de los Ángeles González Peña

Asesora de Trabajo de Grado:

Dulima Hernández

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Programa de Diseño Gráfico

Santiago de Cali

2022

Agradecimientos

Queremos agradecer especialmente a la profesora Dulima Hernández por su disposición y apoyo incondicional al proyecto tanto en sus fases iniciales como en su segunda etapa, agradecemos también a nuestros asesores por las contribuciones y gestiones que permitieron que este llegue a su culminación.

Gracias a los y las jóvenes que participaron durante las validaciones y a todas aquellas personas que con sus contribuciones permitieron llevar el proyecto Capital de la Resistencia mucho más allá.

Tabla de contenido

1	Resumen.....	9
2	Capítulo I.....	10
2.1	Introducción	10
2.2	Contexto.....	12
2.3	Planteamiento del problema.....	14
2.4	Objetivos.....	16
	2.4.1 Objetivo general:.....	16
	2.4.2 Objetivos Específicos:	16
2.5	Justificación	17
2.6	Marco referencial	19
2.7	Marco Conceptual.....	26
	2.7.1 Memoria colectiva	26
	2.7.2 Diseño centrado en el usuario.....	27
	2.7.3 Evaluación de proyectos	27
	2.7.4 Comunicación visual.....	29
	2.7.5 El juego.....	30
	2.7.6 Diseño de juegos de mesa.....	32
	2.7.7 Juegos print and play	34
	2.7.8 Juegos de mesa digital	35
	2.7.9 GDD.....	35
2.8	Metodología	37
	2.8.1 Fase 1: Indagación	38
	2.8.2 Fase 2: Definición.....	41
	2.8.3 Fase 3: Prototipado	42
3	Capítulo II.....	43
3.1	Resultados del primer objetivo específico	43
	3.1.1 Fase 1: Indagación	43
4	Capítulo III.....	65
4.1	Resultados del segundo objetivo específico	65

	4.1.1 Fase 2: Definición	65
5	Capítulo IV	75
	5.1 Resultados del tercer objetivo específico.....	75
	5.1.1 Fase 3: Prototipado	75
6	Conclusiones	116
7	Bibliografía	119
8	Anexos	123

Tabla de figuras

Figura 1 Juego de mesa Crónicas del Estallido tomada de https://gamingforthecommons.net/participantes/cronicas-del-estallido	19
Figura 2 Juego de mesa Memoria Oculta obtenido de: https://www.fractaljuegos.com/memoria-oculta . 20	20
Figura 3 Mapa y elementos del juego Refugeoly obtenida de https://www.refugeoly.org	21
Figura 4 Tablero y cartas del juego de mesa Feminismos Reunidos obtenido de: https://sangrefucsia.wordpress.com/feminismos-reunidos/	21
Figura 5 cartas del juego Herstóricas pioneras Obtenido de https://www.verkami.com/projects/20755-herstoricas-pioneras	22
Figura 6 Juego de mesa Bloc by Bloc extraída de: https://boardgamegeek.com/boardgame/190247/bloc-bloc-insurrection-game	23
Figura 7 Juego de mesa Propaganda extraída de https://gamingforthecommons.net/participantes/propaganda	23
Figura 8 Juego de mesa Olvido Tricolor obtenido de: http://www.olvidotricolor.com/	24
Figura 9 Juego de mesa Compa tomado de https://infoactivismo.org/a-las-calles-sin-miedo-herramienta-ludica-para-la/	25
Figura 10 formato de registro para sistematización de experiencias elaboración propia basada en la propuesta de Jara.....	39
Figura 11 Sistematización de diseño participativo obtenida de https://repository.bellasartes.edu.co/handle/123456789/207	45
Figura 12 Formato de registro para sistematización de experiencias.	47
Figura 13 Cronología del proceso de trabajo de la primera fase, elaboración propia.	50
Figura 14 Testeo del juego de mesa con jóvenes de Siloé, elaboración propia.	54
Figura 15 Testeo del juego de mesa con jóvenes en la fundación Casa de Mono, elaboración propia.	58
Figura 16 Testeo del juego de mesa con jóvenes del IPC, elaboración propia.	61
Figura 17 Línea cronológica la historia del teléfono extraída de https://onx.la/73335	67
Figura 18 línea de tiempo motion graphics encontrada en https://onx.la/86dcd	67
Figura 19 La cronología del valle de Owens tomada de https://boomcalifornia.org/2013/10/08/owens-valley-and-the-aqueduct/	68
Figura 20 Tráiler del juego de mesa corruptia tomado de https://www.youtube.com/watch?v=Z5Qy1EeahCg	69
Figura 21 Tráiler del juego ¡Peca 7u! Extraído de https://www.youtube.com/watch?v=l3luq6q9CDY	69
Figura 22 Juego de mesa descargable Refugeoly tomada de https://www.refugeoly.org/	70
Figura 23 Archivo pdf del juego de mesa Aventureros al Tren extraído de https://print-and-play.asmodee.fun/es/all/games#	70
Figura 24 Instructivo descargable del juego de mesa 7 wonder Duel tomada de https://print-and-play.asmodee.fun/es/all/games#	71
Figura 25 Instructivo y cartas del juego No Time For Heroes extraída de https://holocubierta.com/catalog-hid/tabletopgames/nt4h-downloads	71
Figura 26 Versión digital del juego de mesa Root tomada de https://www.direwolfdigital.com/root/	72
Figura 27 Interfaz del juego de tablero digital Carcassonne tomada de https://www.asmodee-digital.com/en/carcassonne/	72

Figura 28 Versión digital del juego de mesa Monopoly extraída de https://onx.la/104ea	72
Figura 29 Pestaña de inicio de la página web Shadoswborne Games obtenida de https://www.shadowborne-games.com/	73
Figura 30 Ventana de inicio de la página web Awaken Realms tomada de http://awakenrealms.com/games/iss-vanguard/	73
Figura 31 Inicio de la página web Riot Games extraída de https://playruneterra.com/es-es/	73
Figura 32 Mapa en su primera versión, elaboración propia.	76
Figura 33 Casilla de salida y caminos alternos modificados, elaboración propia.	76
Figura 34 Primer movimiento ficha Noti-élite dispuesto en la carta inicial de la partida, elaboración propia.	77
Figura 35 Iconos carta situación, elaboración propia.	77
Figura 36 Prueba de los primeros ajustes realizados, elaboración propia.	78
Figura 37 Versión final del mapa del juego de mesa, elaboración propia.	78
Figura 38 Primer versión del instructivo, elaboración propia.	79
Figura 39 Bocetos para instructivo final, elaboración propia.	79
Figura 40 Instructivo versión final, elaboración propia.	80
Figura 41 Izquierda carta primera versión, derecha carta con texto corregido, elaboración propia.	80
Figura 42 Elemento contador adaptado a recolector grupal de cartas, elaboración propia.	81
Figura 43 Armado del tablero del juego de mesa, elaboración propia.	81
Figura 44 juego de mesa ensamblado, elaboración propia.	82
Figura 45 Prueba de impresión del mapa en versión print and play blanco y negro, elaboración propia.	83
Figura 46 Archivo pdf del mapa print and play en su versión a color, elaboración propia.	84
Figura 47 Archivo pdf del mapa print and play en su versión blanco y negro, elaboración propia.	84
Figura 48 Formato base para instructivo tomada de https://print-and-play.asmodee.fun/es/game/7-wonders-duel	85
Figura 49 Boceto instructivo print and play, elaboración propia.	85
Figura 50 Diagramación en illustrator del instructivo print and play, elaboración propia.	86
Figura 51 Prueba impresión instructivo print and play blanco y negro sin plegar y a color plegado, elaboración propia.	86
Figura 52 Instructivo versión print and play a color y blanco y negro, elaboración propia.	87
Figura 53 Bocetos para carta print and play, elaboración propia.	87
Figura 54 Izquierda, carta print and play desplegada, derecha, carta print and play plegada, elaboración propia.	88
Figura 55 Archivos Pdf de las cartas print and play en su versión a color y blanco y negro, elaboración propia.	88
Figura 56 Recolector de cartas print and play a color y blanco y negro, elaboración propia.	89
Figura 57 Boceto storyboard de la interfaz del juego de mesa en su versión digital, elaboración propia.	90
Figura 58 Interfaz del programa Blender, desarrollo del mapa 3D, elaboración propia.	91
Figura 59 Conceptualización visual de la interfaz del juego de mesa en su versión digital, elaboración propia.	98
Figura 60 Interfaz del programa After effects, desarrollo del video “Gameplay”, elaboración propia.	99
Figura 61 Storyboard tráiler Capital de la Resistencia, elaboración propia.	99

Figura 62 Bocetos 2D de los fotogramas del tráiler, elaboración propia.	100
Figura 63 Bocetos 3D de los fotogramas del tráiler, elaboración propia.	101
Figura 64 Ilustraciones 2D finales del tráiler, elaboración propia.	101
Figura 65 Ilustraciones 3D finales del tráiler, elaboración propia.	102
Figura 66 Interfaz del programa Premiere, desarrollo del tráiler, elaboración propia.	103
Figura 67 Sección “inicio” de la página Capital de la Resistencia tomada de https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr	104
Figura 68 Sección “juego físico” de la página Capital de la Resistencia tomada de https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr	105
Figura 69 Sección “juego descargable” de la página Capital de la Resistencia tomada de https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr	105
Figura 70 Sección “juego digital” de la página Capital de la Resistencia tomada de https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr	106
Figura 71 Sección “cronología de trabajo” de la página Capital de la Resistencia tomada de https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr	106
Figura 72 Sección “Colaboradores” de la página Capital de la Resistencia tomada de https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr	107
Figura 73 Sección “¿Quiénes somos?” de la página Capital de la Resistencia tomada de https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr	107
Figura 74 Boceto ilustración cartel No.1	108
Figura 75 Boceto ilustración cartel No.2	108
Figura 76 Boceto ilustración cartel No.3	109
Figura 77 Boceto ilustración cartel No.4	109
Figura 78 Cartel final No.1	110
Figura 79 Cartel final No.2	111
Figura 80 Cartel final No.3	112
Figura 81 Cartel final No.4	113
Figura 82 Formato de registro diario de actividades.	123
Figura 83 Formato de registro semanal de actividades.	123
Figura 84 Formato de ordenamiento y reconstrucción	123
Figura 85 Reunión con la maestra Dulima Hernández.	124
Figura 86 Registro actividades fase indagación.....	124
Figura 87 Registro actividades fase diseño.....	125
Figura 88 Registro actividades fase validación.	127
Figura 89 Exploración en la plataforma MIRO de la organización de las experiencias reconstruidas. ..	128
Figura 90 prueba impresa, juego en print and play, elaboración propia.	129
Figura 91 ensamblaje del juego de mesa, elaboración propia.	129
Figura 92 cartel ubicado en el Bellas Artes, elaboración propia.	130
Figura 93 carteles ubicados en Univalle sede San Fernando, elaboración propia.	130
Figura 94 cartel ubicado en la Biblioteca Departamental, elaboración propia.	131
Figura 95 cartel ubicado en Univalle sede Meléndez, elaboración propia.	131

1 Resumen

Partiendo de la primera fase de diseño del juego de mesa Capital de la Resistencia elaborado en la clase de diseño de la información II se retoma en una segunda fase el desarrollo de este proyecto en el que se busca potenciarlo a través de diversas estrategias del diseño gráfico para darle mayor alcance al objetivo propuesto para el mismo, estimular la memoria colectiva de jóvenes de entre 16 y 28 años en torno a los hechos ocurridos en la ciudad de Cali durante el estallido social del 2021.

Este trabajo se desarrolla haciendo uso de algunas técnicas y herramientas del método de investigación cualitativa y también involucra un proceso de reconstrucción y reflexión de las experiencias ocurridas en la primera fase de diseño del proyecto, a la vez que se realiza un trabajo de campo para reconocer el contexto de los jóvenes de Cali y validar el juego mismo.

La información obtenida de estas actividades junto a la indagación de conceptos como memoria colectiva, comunicación visual, evaluación de proyectos, el juego, videojuegos, juegos print and play y GDD (*Game Design Document*) (conceptos que sustentan este trabajo), guiaron el ajuste y desarrollo de las estrategias que potencian el juego e incrementan el alcance de su objetivo.

Con este proyecto se reconoce la importancia de incluir la validación como una fase del proceso de diseño pues es con base a sus resultados que se guían las actividades de ajuste de las estrategias o proponer unas nuevas, también la relevancia de lo social del diseño como una forma de acercarse a las necesidades reales de la sociedad y de darle sentido y valor al diseño mismo.

Palabras clave: memoria colectiva, diseño centrado en el usuario, evaluación de proyectos, comunicación visual, el juego, juegos de mesa

2 Capítulo I

2.1 Introducción

“Capital de la resistencia” nace del interés de reconocer cómo proyectos de diseño gráfico de carácter social elaborados en el aula, pueden cumplir potencialmente con su objetivo a través del desarrollo de nuevas posibilidades, ya que desde la experiencia propia, dentro del marco temporal y contextual de clases como diseño de la información, el alcance de estos no es el esperado pues se suele compartir el tiempo con otras actividades que la materia exige o situaciones externas que hacen que la aplicación del proyecto y el alcance de su objetivo quede supeditado a la materia, como es el caso de la primera fase del juego de mesa Capital de la Resistencia¹, un juego colaborativo diseñado en la clase anteriormente mencionada con la intención de estimular la memoria a través del reflexionar, reavivar y aflorar emociones entre los jugadores mediante la dinámica de seis reporteros que tienen el objetivo de recoger los hechos ocurridos en Cali durante el estallido social del 2021 los cuales no fueron cubiertos por los medios tradicionales.

Es así que en este proyecto se pretende encontrar nuevas posibilidades para darle más alcance al objetivo del juego de mesa pues este está diseñado para aportar a la estimulación de la memoria de lo ocurrido en Cali durante el estallido social del 2021 y resulta importante conservar estos hechos en la memoria de quienes lo vivieron y en parte de la historia para las nuevas generaciones pues ayudan a explicar la transformación que ha venido ocurriendo en la sociedad caleña durante los últimos años.

En Cali actualmente existen algunos proyectos que buscan generar memoria de lo que sucedió en la ciudad como por ejemplo la iniciativa “Rumbo a la Loma”² llevado a cabo por líderes comunitarios del barrio Siloé y en el que se propone un recorrido por varios puntos del sector para reconocer la historia del barrio, su gente y las experiencias ocurridas durante el estallido social. A diferencia de estos, Capital de la Resistencia propone estimular esa memoria a través de la dinámica del juego, una estrategia usada por fractal juegos en Chile para abordar el estallido social en ese país.

¹ Para profundizar en esta primera fase ver anexos

² Para conocer más del proyecto visite <https://www.instagram.com/hechoensiloe/>

El presente proyecto se lleva a cabo desde un recuento y reflexión en torno a lo desarrollado en el primer momento de diseño del juego de mesa y la recolección de datos y nueva información a partir del trabajo de campo con distintos jóvenes de la ciudad de Cali y el análisis de conceptos teóricos y referencias prácticas esenciales para el proyecto.

2.2 Contexto

En Colombia, como consecuencia del paro nacional del 28 de abril del 2021 contra la reforma tributaria propuesta por el gobierno de turno, se produjo un estallido social que marcó de una u otra manera la historia de su sociedad. Las calles fueron el escenario de grandes movilizaciones y de muchos otros hechos significativos.

Cali se consideró como el epicentro³ de este evento histórico pues además de la unión, el trabajo comunitario y las acciones artísticas, en los espacios de protesta se vivieron hechos de represión por parte de grupos armados sin identificar, así como de la policía contra la ciudadanía, la prensa y trabajadores de la salud, reportándose asesinatos y desaparición de manifestantes. Todos estos acontecimientos en conjunto, resultan importantes para la memoria colectiva de los ciudadanos caleños pues permiten entender este contexto histórico y social que experimentó la ciudad y el país además que dan cuenta de las transformaciones sociales que han venido ocurriendo en la ciudad desde entonces; pese a su importancia, existe una gran posibilidad de que estos eventos se pierdan con el paso del tiempo y como consecuencia se olviden, ya que en su momento los medios tradicionales a nivel local y nacional se enfocaron en informar los desmanes causados por algunos manifestantes al "estar inmersos en una aparente campaña para desprestigiar la movilización social" (Valencia, y otros, 2021). Ignorando o minimizando otras actividades como los cacerolazos artísticos, las ollas comunitarias, resignificación de espacios, entre otros e imposibilitando así que en la actualidad exista registro oficial de todos estos hechos significativos. Hoy a más de un año del estallido se ha evidenciado que este problema de la pérdida de la memoria, continua, ejemplo de ello son las víctimas del paro en el barrio Siloé ya que muchas de estas han sido olvidadas por parte del estado, lo que ha llevado a la comunidad a realizar diferentes acciones culturales para seguirlos recordando. (Valdivieso, 2022). O la

³ Según concuerdan Guido Vassallo, Luis Carlos Castillo y otros autores, esto se debe a factores como los fenómenos de desigualdad y segregación, que, aunque están presentes en otras ciudades capitales, en Cali se agudizan al ser receptora de la cantidad de migrantes que provienen de la región pacífica a causa del conflicto armado y las pocas oportunidades, una población que no ha podido ser acogida por la economía formal. Un gobierno local alejado de las necesidades reales de la población y un grupo poblacional juvenil que no goza de posibilidades de empleo, salud, educación y/o sano esparcimiento. Todo esto provocó la agudización de las manifestaciones en la ciudad.

posibilidad de que el registro ciudadano hecho en su momento a través de las redes sociales poco a poco se vaya perdiendo debido al alto flujo de información que ahí ocurre.

Como respuesta a esta situación surgió en el segundo semestre del año 2021, en el marco de la clase de diseño de la información II, la necesidad de contribuir desde el diseño gráfico a la estimulación de la memoria colectiva de los jóvenes de Cali en torno a estos hechos ocurridos en la ciudad. Así pues, desde el trabajo en equipo y con la dirección de la maestra Dulima Hernández, se empezó a gestionar un proyecto que respondiera a dicha necesidad. Tras un proceso de búsqueda y análisis de información y de posibilidades existentes para lograr dicho objetivo se diseñó un primer prototipo de un juego de mesa pensado y desarrollado desde lo colaborativo por lo que durante su construcción se abrió el espacio para que otras personas desde la ilustración pudieran participar en esta iniciativa de mantener viva la memoria; además el juego en sí mismo promueve el trabajo en conjunto para alcanzar una meta común.

Finalmente, tras evaluar la jugabilidad y otros aspectos con seis participantes de la comunidad de Bellas Artes y luego de superar algunos factores que influenciaron en el desarrollo del segundo prototipo, se realizó en el marco de la Cátedra Abierta, la socialización del juego de mesa **Capital de la Resistencia** de la que se recogen diversas percepciones y fortalezas sobre el mismo. Este juego logra recoger algunos de los hechos más significativos ocurridos en la ciudad y su jugabilidad busca que las y los participantes mantenga viva la memoria de lo sucedido al revivir la experiencia del recorrido en las manifestaciones y algunas de las dinámicas que ahí se presentaron. Su desarrollo culminó con la materia ya mencionada y no fue puesto a conocimiento del resto de la comunidad caleña por lo que pese a las buenas contribuciones y la aceptación recibida por la comunidad universitaria no es del todo seguro que sus estrategias sean funcionales y suficientes para que este sea acogido por el resto de jóvenes de la ciudad.

2.3 Planteamiento del problema

Desde la experiencia de los autores de este trabajo de investigación, muchos de los proyectos de diseño gráfico con un sentido social desarrollados en el marco de una asignatura se quedan limitados a la misma en cuanto al cumplimiento de su objetivo o incluso en la exploración de las estrategias propuestas, pues, a pesar de ser proyectos que abordan problemáticas reales, debido al poco tiempo en el que son planteados, sus procesos no llegan a abarcar realmente al público al que va dirigido o estos se realizan basados en una investigación general del tema, en la que no se logra descubrir algunos aspectos que podrían ayudar a identificar las diferentes posibilidades de creación frente a la problemática que se está enfrentando.

Este es el caso del juego de mesa Capital de la Resistencia, un proyecto de diseño desarrollado con el objetivo de estimular la memoria de los jóvenes de Cali en torno a los hechos ocurridos en la ciudad durante el estallido social y que a pesar de contar en su primera versión con una riqueza gráfica, proponer una buena jugabilidad y recopilar información sustancial sobre el evento mencionado, solo se aproximó al objetivo planteado y no tuvo el alcance estimado por el grupo de trabajo, un hecho justificable pues durante el proceso de desarrollo del primer prototipo no se contemplaron algunos aspectos importantes que hubieran podido conducir a otros resultados, como por ejemplo realizar una primera validación con el público objetivo, un fase muy importante según Zani y otros (2006) pues como refieren, esta “validación gráfica” ayuda a entender cómo cada elemento gráfico contribuye al impacto de la pieza y cómo el público interpreta los mensajes visuales de la misma, permitiendo con esto que las propuestas elegidas puedan ser optimizadas”. Es necesario aclarar que aunque el proyecto mencionado fue medido y presentado, esto se hizo única y exclusivamente en un espacio del contexto universitario, la cátedra abierta institucional, permitiendo que se cumpliera con el objetivo de la asignatura, es decir abordar la problemática mencionada, analizar y entender la información y presentarla en una estrategia que facilite su comprensión y acceso, mas no alcanzar como se esperaba el objetivo del proyecto; incluso durante dicho espacio se especuló sobre otras alternativas que pudieran potenciar el proyecto como su posible aplicación a convocatorias, la creación de una versión impresa descargable, la exposición en bibliotecas de la ciudad, la corrección de aspectos

de diseño y la realización de una prueba del juego con un grupo de jóvenes fuera de la institución.

Es a partir de esto que se identifica la necesidad de llevar más allá el proyecto por fuera del ámbito académico, en un proceso en el que se incluya a más jóvenes de la ciudad y una investigación más profunda que permita el cumplimiento del objetivo propuesto, debido a lo mencionado anteriormente, se llega a plantear la pregunta: ¿Cómo estimular la memoria colectiva de jóvenes entre 16 y 28 años sobre los hechos ocurridos en Cali durante el estallido social del 2021 que no fueron cubiertos por los medios tradicionales, a través de la potencialización del juego de mesa Capital de la Resistencia?

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo general:

Desarrollar una propuesta de diseño que potencialice el juego de mesa capital de la resistencia para la estimulación de la memoria colectiva de los jóvenes entre 16 y 28 años en torno a los hechos ocurridos en Cali durante el estallido social del 2021 que no fueron cubiertos por los medios tradicionales.

2.4.2 Objetivos Específicos:

1. Identificar dificultades y oportunidades del proceso de diseño del primer prototipo del juego de mesa Capital de la Resistencia a partir de la recolección de información de las memorias de la experiencia de diseño y la validación del juego con jóvenes de Cali.

2. Definir los nuevos potenciales de contenido del juego a partir del análisis de los aprendizajes obtenidos de la recolección de memorias de la experiencia pasada y la validación del juego con jóvenes de Cali.

3. Desarrollar una serie de estrategias que potencien el juego Capital de la Resistencia para la estimulación de la memoria colectiva en torno a los hechos ocurridos en Cali durante el estallido social del 2021.

2.5 Justificación

La memoria colectiva según el filósofo y sociólogo Maurice Halbwachs (1950), es el proceso social donde se reconstruye el pasado vivido y experimentado por un grupo de personas, comunidad o sociedad. Esta es construida mediante las vivencias compartidas para ser transmitidas y revelar los recuerdos de una misma comunidad en sociedad, centrándose en no olvidar aquellas vivencias y así mantenerlas vivas en el presente.

En este sentido, el abordar los hechos ocurridos en el marco del estallido social en la ciudad de Cali en pro de que no sean olvidados ni perdidos, se convierte en uno de los principales motivantes que lleva a desarrollar la potencialidad del juego de mesa Capital de la Resistencia, un proyecto que según el equipo de trabajo en su primera fase no fue concluido al no haberse expuesto o difundido al público al que va dirigido causando con esto que no se lograra el impacto estimado, ni cumpliera de la forma esperada con su objetivo de estimular la memoria colectiva en los jóvenes de Cali, tomados como público objetivo del proyecto pues fueron los actores principales de las jornadas de manifestación, tal como lo respalda las encuestas realizadas el 12 de mayo del 2021 por la Universidad del Rosario, la Casa Editorial EL TIEMPO y la firma Cifras y Conceptos, en donde de 2.556 encuestados el 63% son jóvenes que se manifestaron de alguna forma en este paro, incluso más que en el paro del 2019 (43%) (Rojas, 2021); además porque son estos quienes continuarán escribiendo o reescribiendo la historia de la ciudad y en ese proceso es importante que aquellos momentos significativos se mantengan vivos en la memoria colectiva.

El grupo también considera que es relevante potenciar el juego, pues es un proyecto que resulta pertinente para el momento actual, debido a que aborda desde una perspectiva didáctica y dinámica un evento histórico reciente y de gran relevancia, posibilitando que la estimulación de la memoria colectiva de dicho evento sea más efectiva, ya que como se entiende de Gaitán (2013) al utilizar las estrategias lúdicas de la gamificación la interiorización de conocimientos y la mejora de habilidades se hace divertida y se tienen mejores resultados, a la vez que permite que las personas tengan experiencias más significativas. Por otro lado, este trabajo se ha llevado a cabo de forma colectiva y es posible tomar sus procesos de desarrollo como experiencias

valiosas que al ser analizadas y comprendidas pueden llegar a ser de ayuda para el desarrollo de futuros procesos similares.

Por último, como miembros de la comunidad afectada, partícipes de las manifestaciones sociales y por lo tanto, testigos del escaso registro de la historia, el grupo de trabajo reconoce la importancia de llevar a cabo este proyecto para así finalmente contribuir a la estimulación de la memoria colectiva desde el diseño gráfico, introducido como un desarrollador de herramientas, estrategias y piezas, además de ser mediador en la comunicación visual “que contribuye al mejoramiento del planeta y al bienestar de sus habitantes. Teniendo como objetivo de su proyecto trabajar juntos para encontrar soluciones a situaciones sociales a través del diseño, mientras proveamos un sentido de involucramiento y solidaridad mundial” (Uribe, Utrilla, & Santamaría, 2017) Al ser diseñadores gráficos también se asume la parte de responsabilidad social al comprenderse que la profesión cumple un papel importante en la construcción de la sociedad y que sus estrategias, en su mayoría de carácter sugestivo, aportan al establecimiento de valores, creencias, etc., por lo que este grupo de trabajo cree que parte de los esfuerzos como profesionales deben encaminarse a hacer aportes significativos para las comunidades y la sociedad en general, razón de este proyecto que busca aportar significativamente a difundir y propiciar las memorias de lo sucedido en el estallido social a los jóvenes de Cali que no fue cubierto por los medios tradicionales, de contribuir a su conservación y de alguna manera, aportar a la historia.

2.6 Marco referencial

Para el desarrollo de este proyecto se tomaron los siguientes referentes a nivel local e internacional, abordando temas sociales y de memoria histórica que brindan una guía para la definición de dinámicas, aspectos gráficos y la experiencia del juego respecto a estas temáticas.

En primer lugar, a nivel internacional se encuentra *“Crónicas del estallido”*, este es un juego de cartas creado por la editorial Fractal Juegos e inspirado en el juego de mesa Timeline, creado a partir de los hitos ocurridos durante los primeros meses del estallido social vivido en Chile en el año 2019. Este juego, a diferencia de muchos, es de carácter cooperativo, queriendo reflejar las acciones en comunidad que se presentaron alrededor de las protestas. El objetivo principal de este, es generar espacios de encuentro y entretenimiento para rescatar y no dejar que se olviden las memorias del paro, reflexionando así sobre los sucesos que impactaron la sociedad chilena. Resulta interesante la forma cómo se aborda un hecho histórico importante por medio de una dinámica lúdica como lo son los juegos de cartas, logrando llegar a muchas personas y recordar las acciones que impactan en la sociedad, aspectos de este referente tales como las dinámicas colaborativas y la estrategia para incluir a más personas a través de una convocatoria de ilustración fueron tomadas para la elaboración del proyecto propio.



Figura 1 Juego de mesa *Crónicas del Estallido* tomada de <https://gamingforthecommons.net/participantes/cronicas-del-estallido>.

De la misma editorial, se crea el juego *“Memoria Oculta”*, un juego igualmente colaborativo que aborda las violaciones ocurridas a los Derechos Humanos en el estallido social de Chile entre 1973 y 1990. A través del recorrido por un mapa, los jugadores tendrán que

resignificar la ciudad por medio de las memorias que ésta y sus habitantes esconden. Recolectando vivencias y testimonios se podrá avanzar en la transformación de la ciudad. Este juego es una herramienta que ayuda a visibilizar las voces y opiniones de ciudadanos poco escuchados, entender y reflexionar sobre sus comentarios para poder avanzar como sociedad.



Figura 2 Juego de mesa Memoria Oculta obtenido de: <https://www.fractaljuegos.com/memoria-oculta>.

Por otra parte, está “*Refugeoly*”, un juego diseñado por el artista y diseñador Vinny Montag con participación de otros colaboradores, resulta importante, pues fue construido a partir de relatos reales de refugiados y voluntarios de ONG en campamentos de Grecia, Turquía, España y Francia, y partiendo de estos relatos propone dinámicas que ponen en situación a los jugadores sobre las experiencias vividas durante ese proceso de migración desde Irak, Siria, Pakistán, Afganistán, Kurdistán o algunos países africanos hacia el continente europeo en busca de asilo. Otro aporte significativo es la posibilidad de recorrido que se sugiere a través del uso de un tablero y cómo dentro de este mismo recorrido se inscriben las dinámicas de situación. Al igual que Crónicas del estallido, éste ofrece la posibilidad de libre descarga, no limitándose a un juego de mesa físico que pueda resultar de difícil accesibilidad, sino, por el contrario, facilitando su obtención y mayor conocimiento de este.

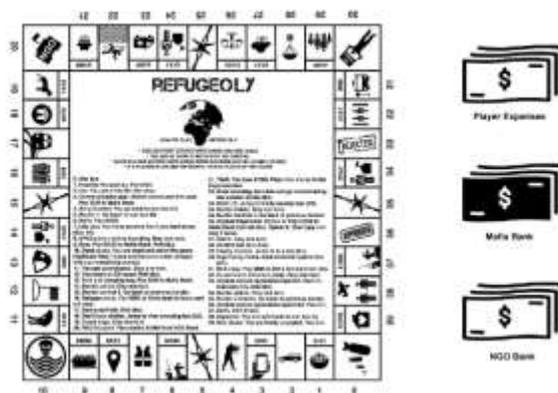


Figura 3 Mapa y elementos del juego Refugeoly obtenida de <https://www.refugeoly.org>.

Así mismo, se encuentra el juego de mesa “Feminismos reunidos”, creado en Madrid por el programa de radio Sangre Fucsia para la campaña Crowfundig, este juego abarca una temática importante como lo es el movimiento feminista. A través de 1.200 preguntas los jugadores podrán conocer su historia, las aportaciones de la mujer a oficios dominados por los hombres como la ciencia, la cultura y la historia de la humanidad. Con una dinámica tan simple como el juego trivial se logra generar conciencia y promover uno de los objetivos por lo que el feminismo está presente, obtener relaciones igualitarias, consiguiéndolo por medio de este juego y la diversión.



Figura 4 Tablero y cartas del juego de mesa Feminismos Reunidos obtenido de: <https://sangrefucsia.wordpress.com/feminismos-reunidos/>.

De la misma temática se desarrolla el juego de cartas “**Herstóricas pioneras**” por la Asociación Herstóricas en el 2019. Este es un proyecto de carácter cultural y educativo, en donde se busca visibilizar 30 mujeres pioneras en la historia española, quienes fueron

fundamentales para abrir camino a otras mujeres en campos donde éstas eran segregadas en otra época.

Herstóricas pionera es un proyecto ilustrado por el colectivo Autoras de cómic, logrando aprender de estas mujeres de forma visual. Además de tener una dinámica de juego, de memoria, velocidad y reflejos, se logra impulsar, difundir y promover el valor de la igualdad de género, fomentando la inclusión de las mujeres en todos los ámbitos y enfatizando los roles de las mujeres y sus puntos de vista.



Figura 5 cartas del juego *Herstóricas pioneras* Obtenido de <https://www.verkami.com/projects/20755-herstoricas-pioneras>.

No obstante, ***“Bloc by Bloc: The Insurrection Game”*** es un juego de mesa estratégico de temática política revolucionaria y tácticas callejeras, inspirado en los movimientos de protestas y disturbios populares del siglo XXI. Cada jugador controla una facción revolucionaria como lo son obreros, estudiantes, vecinos y prisioneros, que luchan en conjunto contra las fuerzas opresoras en las calles de la ciudad. A través de la construcción de barricadas, enfrentamientos, saqueos, redes de ayuda comunitaria, se podrá liberar a la ciudad. Diferente a muchos juegos, éste es de carácter cooperativo, llamando la atención pues se apega a una acción simple y común en las protestas, aportando a la narrativa y a crear más juegos de este tipo, donde los jugadores tienen un propósito en común y para obtenerlo deberán de ayudarse mutuamente.



Figura 6 Juego de mesa *Bloc by Bloc* extraída de: <https://boardgamegeek.com/boardgame/190247/bloc-bloc-insurreccion-game>.

Además, está el juego de mesa **“Propaganda”**, un juego creado en colectivo, como fin de trabajo de grado en la Universidad de Londres, creado por Sindi Breshansi, una diseñadora, documentalista y creadora de juegos albanesa. Este juego inició en el 2017, con un nombre diferente y enfoques relacionados con las campañas políticas de grandes magnates, sin embargo, a ver cómo las redes se polarizaron por toda la información que surgía en torno a estas campañas y las opiniones divididas de los usuarios, la temática de juego cambió para mostrar este lado oscuro de la propaganda y la información excesiva. Tomando el acontecimiento actual desde la perspectiva de un propagandista, los jugadores deberán generar alianzas para obtener poder y conseguir silenciar la verdad, lo que hará que su perspectiva gane. Este juego destaca entre muchos al buscar mostrar cómo se genera las falsas noticias y los comentarios segregantes en las redes sociales, siendo de carácter no monetario y buscando poder darse a conocer por campañas y convocatorias, además éstos cuentan con un simulador de juegos para ser más asequible al público.



Figura 7 Juego de mesa *Propaganda* extraída de <https://gamingforthecommons.net/participantes/propaganda>.

Por otra parte, a nivel local se identifican dos juegos que retoman sucesos importantes y grandes acciones ocurridas en el territorio colombiano. **“Olvido Tricolor”** es uno de esos juegos,

éste aborda la memoria histórica de nuestro territorio, abarcando diferentes temáticas como el arte, la música, el cine, los conflictos, el deporte y el papel de la mujer. Este juego aporta en la preservación de momentos importantes para la historia, en donde las dinámicas de cartas hacen que sea lúdico y espontáneo la memorización y recordación de eventos impactantes.



Figura 8 Juego de mesa *Olvido Tricolor* obtenido de: <http://www.olvidotricolor.com/>.

Por último, se encuentra el proyecto “A las calles sin miedo”, una apuesta en conjunto que busca construir conocimiento y estrategias contra la represión estatal en Colombia. Debido a esto, el 12 de marzo de 2014 se lanza *La caja de herramientas contra la represión*, un kit compuesto por 6 manuales y un juego llamado “**COMPA**”. Un juego dimensionado para dar a conocer de manera lúdica formas prácticas para combatir las dinámicas de represión; éste simula una movilización que es reprimida por la Policía, pretendiendo así, encontrar soluciones creativas para estas formas de sometimiento, además fomenta la solidaridad y el trabajo en equipo, puntos claves para realizar movilizaciones sociales.



Figura 9 Juego de mesa Compa tomado de <https://infoactivismo.org/a-las-calles-sin-miedo-herramienta-ludica-para-la/>.

2.7 Marco Conceptual

A partir de algunos autores, a continuación, se definen los conceptos teóricos que sostienen al proyecto pues su comprensión ayuda a darle más sentido al trabajo además que gran parte de la información incluida en este apartado es la que justifica las decisiones tomadas por el grupo durante las diferentes fases de este proceso de diseño.

2.7.1 *Memoria colectiva*

Para Halbwachs (1950), autor original del término, la memoria colectiva es una reconstrucción de un pasado significativo hecha por colectividades, grupos, comunidades o sociedades como un intento por demostrar que no han cambiado y que por lo tanto su identidad es la misma, también como una herramienta para darle sentido a su presente y entenderse a sí mismos.

Esta reconstrucción y reconocimiento sólo es posible si se realiza sobre ideas o conocimientos comunes para todos, sucede entre personas que hayan hecho o sigan haciendo parte de una misma sociedad pues sólo así esos recuerdos pueden pasar de unos a otros y puede permanecer en la memoria colectiva en tanto que permanezcan en quienes los guardaban. Según Halbwachs es difícil saber en qué momento ha desaparecido un recuerdo de la memoria colectiva pues basta con que permanezca en una parte limitada de la colectividad para que éste pueda ser reencontrado.

Este mismo autor habla de la existencia de unos “marcos de la memoria”, que según se entiende es donde residen la memoria permitiendo que sea reconstruida o que hace que los recuerdos puedan ser verificados. Uno de estos es: el marco temporal que refiere a las fechas a las que hay que recurrir para encontrar el recuerdo “en el tiempo está depositada la memoria, como si la memoria fuera un objeto y el tiempo un lugar”. El segundo de éstos es el marco espacial que son los lugares y objetos que al convivir con ellos se convierten en depósitos de la memoria y “evocan el recuerdo de la vida social que fue vivida ahí”. A diferencia del tiempo éste resulta importante para la memoria colectiva ya que al ser más estable y durable permite que la memoria se mantenga por más tiempo y que el pasado siga en el presente: “solo el espacio es tan estable que puede durar sin envejecer ni perder alguna de sus partes” (Halbwachs, 1950).

2.7.2 *Diseño centrado en el usuario*

Visto desde la noción del diseño como una disciplina que busca generar cambios en los comportamientos y los conocimientos de las personas, el diseño para la gente, como lo denomina Frascara (2000) ubica al público final del producto como el centro de los procesos.

En esta noción, los diseñadores deben tener conocimiento suficiente sobre las personas a las cuales las estrategias van a ser dirigidas, conocer sus valores, sus actitudes y aptitudes, el contexto en el que se inscriben, las necesidades y el lenguaje para de esta forma conseguir que las estrategias realmente aporten a la transformación de su realidad. Frascara menciona que muchas veces se busca llegar a un amplio espectro de personas, pero esto no se alcanza si no hay una relación o acercamiento con motivaciones específicas de diversos grupos del público.

Es a partir de este conocimiento que los aspectos visuales se definen y desarrollan. Aquí las decisiones estratégicas del diseñador no se hacen a partir de gustos propios o siguiendo principios estéticos universales, sino que obedecen a un contexto actual en el que las personas se encuentran y a una realidad a la que se aspira llegar. Esto no quiere decir que los gustos del diseñador o las estrategias universales pierdan valor, sino que éstas deben ser ubicadas en situaciones específicas y que no sean elecciones meramente estéticas.

La sensibilidad visual, la habilidad y el refinamiento, desarrollados bien por encima “de la gente común” son componentes indispensables en la formación del diseñador, pero no en relación con el desarrollo de un estilo personal reconocible, sino con la habilidad para construir comunicaciones visuales que usen de un modo impactante y eficaz los lenguajes visuales y culturales del público confrontado, y que, en este proceso, enriquezcan esos lenguajes (Frascara, 2000).

Para este autor, el diseño no termina en el desarrollo y la distribución de los resultados finales sino en el efecto que causa sobre la gente. Por eso se debe incluir una fase de evaluación en donde, tras la implementación de la campaña o estrategia y la respuesta de la gente, se pueda realizar un análisis cualitativo y cuantitativo que permita identificar los aspectos de la estrategia que son adecuados y cuáles necesitan algún tipo de ajuste.

2.7.3 *Evaluación de proyectos*

Castrezana & Cardozo (2019) mencionan que para que los mensajes comunicados a través del lenguaje gráfico del diseño sean interpretados y para que los elementos respondan al

objetivo del mismo, los diseñadores deben incluir estrategias que garanticen en mayor medida que esto suceda. Por ello proponen la evaluación como una herramienta práctica y didáctica para el diseñador y los estudiantes de diseño ya que ésta ayuda a verificar si el usuario o la audiencia recibe e interpreta el mensaje de la manera correcta y definir si está cumpliendo su función. De esta manera presentan que en la evaluación los puntos principales son:

a. Para la evaluación se debe definir cuáles serán las decisiones a tomar, los criterios de valoración, cómo se recoge la información, la comparación con los criterios y emitir un juicio de valor. Todo obedeciendo a un proceso sistémico. b. El fin de ésta es identificar una situación para así poder tomar decisiones. c. Evaluar es interpretar y valorar, no calificar ni medir. d. Requiere la participación de los que intervienen en el proceso que se evalúa.

Zani et al. (2006) mencionan que a través de esta evaluación o validación los diseñadores pueden entender “la forma real y operativa” en la que cada elemento gráfico contribuye al impacto de la pieza y a una comunicación más eficiente ya que al conocer cómo el público objetivo interpreta los mensajes visuales de la pieza se puede realizar una optimización de la estrategia y tener un mayor control de las variables y el futuro desempeño de la misma. También dicen que:

No es suficiente que los signos gráficos empleados sean bonitos, claros y visibles. Estos son factores útiles que contribuyen al logro de una calidad de diseño real, la que reside en su contribución a la reducción del problema que se aborda (2006).

Estas evaluaciones se dan a partir de los testeos de usabilidad en el que según Hom (1996), se desarrollan experimentos para obtener información específica sobre un diseño. Para este se eligen personas a las que se debe observar y tomar notas de lo que sucede. También propone, entre otras, tres recomendaciones que el grupo considera esenciales para el ejercicio, éstas son:

1. Definir un objetivo general para el test y plantearlo en unos objetivos específicos. En este caso el objetivo general es hallar información que permita potenciar el juego de mesa y se plantean como objetivos específicos identificar las dificultades y aciertos en cuanto a la jugabilidad, los elementos de diseño y las impresiones sobre el juego.
2. Luego de terminado el test dialogar con los participantes con el fin de obtener más información, para esto el grupo plantea ¿cuál es tu opinión del juego? como única

interrogante, esperando que a partir de las respuestas surjan otros detalles para profundizar.

3. Realizar un análisis de los datos e identificar inicialmente los problemas más graves del diseño.

2.7.4 Comunicación visual

Diseño de comunicación visual es una disciplina transversal de información. Él aporta asimismo su lenguaje específico a las demás disciplinas de diseño. Su objeto es hacer el entorno más inteligible y mejor utilizable, contribuir a la calidad de vida de las personas y a la sociedad del conocimiento (Costa, 2014).

Para este autor, la comunicación visual es en lo que el diseño gráfico ha evolucionado en el siglo XXI producto de la nueva cultura de la comunicación y de la información. Esta es propia del diseño gráfico pues a diferencia de las otras variantes del diseño, cuyo objetivo es realizar funciones, la utilidad de éste es transmitir información a través de mensajes gráficos. De esta manera, el diseño gráfico como comunicación visual se convierte en un lenguaje específico que como menciona Costa sirve para hablar de todo, de lo ausente y de él mismo. Sus mensajes son mediadores de información, ayudan a hacer tangibles y visibles las ideas y, al transmitir la información, aporta al conocimiento. Costa indica que estos al entrar en el entorno modifican su aspecto y significado y son fácilmente distinguibles para los ojos al ser mensajes intencionales y porque están comunicando cosas ausentes.

El diseño de comunicación visual va más allá de lo gráfico y de lo visual pues se centra fundamentalmente en llevar la información a los ojos de las personas en donde ésta toma sentido.

Por otro lado, Munari (1985) identifica la comunicación visual como todo aquello que los ojos perciben, imágenes que adquieren un valor determinado según un contexto específico en el que sean percibidas. También dice que esta puede ser de dos tipos, casual o intencional, la primera son todas esas imágenes que aparecen de forma espontánea y que puede ser interpretada de cualquier manera mientras que la segunda se da cuando hay un emisor que busca un fin determinado o transmitir un mensaje específico. Ésta a la vez puede ser distinguida bajo el aspecto práctico en donde para transmitir la información no se toma en cuenta lo estético sino lo funcional y el aspecto estético en donde “el mensaje está estructurado por líneas armónicas que nos dan una forma adecuada y hace que el mensaje funcional, también sea agradable a la vista”

(Munari, 1985). Para el autor, los mensajes que sean transmitidos de forma estética y funcional tienden a ser mejor recibidos por el receptor.

La comunicación visual se da a través de mensajes gráficos que hacen parte de los mensajes a los que las personas están expuestas por medio de sus sentidos, pero para que el mensaje sea recibido debe superar los obstáculos que pueda tener el receptor, como los culturales, por ejemplo.

2.7.5 El juego

Aranda (2015) en el libro, “Game & Play Diseño y análisis del juego”, el jugador y el sistema lúdico, hace un compendio de la visión de diferentes autores frente al juego que ayuda a su comprensión y a entender su relevancia en la sociedad y la cultura, así pues:

Citando al historiador y filósofo holandés Joan Huizinga⁴ dice que el juego no es una simple actividad física o un reflejo psicológico. Éste en realidad ha venido cumpliendo un papel determinante para el desarrollo social y cultural, la búsqueda del conocimiento y la superación de la civilización humana: “nuestra evolución no depende tanto del pensar y del hacer sino del jugar pensando y del jugar haciendo”. Huizinga ve el juego más allá de las interpretaciones asociadas a la etapa infantil o animal y defiende que es un factor importante de la actividad cultural y social: “la cultura, en sus fases primordiales, “se juega” ... la cultura se desarrolla en el juego y como juego”. Se entiende de este que la poesía, la música, la danza, el derecho y todo lo demás se desarrolló partiendo de juegos que seguían unas reglas específicas, de un grupo social específico y dentro de un marco espacial y temporal determinado.

Aranda también cita al filósofo francés Roger Caillois⁵ que como un aporte al análisis de Huizinga hace una descripción del juego a partir de seis propiedades fundamentales:

1. El juego es una actividad libre y voluntaria de modo que el jugador puede practicarlo de forma espontánea y por placer, así como abandonarlo en el momento que desee.
2. Hay un tiempo y espacio predeterminado fuera de la vida ordinaria que contextualiza la actividad, por lo que todo lo que ocurra fuera de este contexto no tiene por qué afectar el desarrollo del juego.
3. La incertidumbre debe ser algo que debe estar presente en el juego todo el tiempo.

⁴ libro Homo ludens (1944)

⁵ Man, Play and Games (1985)

4. El juego tiene o debe tener un carácter improductivo, es decir que está hecho para perder el tiempo y no para enriquecerse.
5. La libertad que el juego ofrece y la libertad del jugador están delimitadas por las reglas que el juego contiene y a la vez éstas justifican el placer que aporta.
6. El juego a través de la imitación de la realidad o la obligación de cumplir reglas explícitas, crean una ficción para el jugador que promueve a que se juegue como si fuera real.

Adicional, Caillois propone unas categorías que posibilitan ordenar la gran variedad de juegos, éstas son:

- a. **Juegos Agôn** o juegos de competitividad contra otros o contra uno mismo y que buscan una satisfacción al haber superado unos retos para obtener alguna actividad o conocimiento.
- b. **Juegos Alea** que son los juegos de suerte y de azar enfocados más en la sorpresa que en vencer al adversario.
- c. **Juegos Mimicry** que son los mismos juegos de simulacro o imitación de la realidad.
- d. **Juegos Illinz** o juegos de vértigo en los que la emoción se da tras vivir situaciones límite, o de transgresión.

Aranda también refiere a Sutton Smith⁶ pues ofrece una clasificación de los juegos según sus discursos retóricos:

- a. **El juego como progreso:** Abarca principalmente los juegos infantiles y ve la actividad lúdica como una herramienta de socialización de habilidades, competencias o valores presentes en el contexto social real que los infantes deben incorporar y poner en práctica. A través de éstos, los menores asumen un rol y unas reglas e intenta actuar en función de ellas.
- b. **El juego como destino o suerte:** Hacen referencia principalmente a los juegos de azar y de apuestas. El juego está subordinado a la suerte o el destino y no al talento.
- c. **El juego como poder:** Referencia los juegos deportivos, competencia o concursos, en donde el placer se encuentra al involucrarse la estrategia, el conocimiento de las reglas, el esfuerzo, etc.

⁶ The Ambiguity of play (1997)

- d. **El juego como identidad:** Son “aquellos que se explican perfectamente como un medio de configurar identidades en la comunidad de jugadores que tienen como objetivo estrechar lazos, crear identidades”.
- e. **El juego como imaginario:** Asociada a los juegos que pone un alto valor a la imaginación, la creatividad o la improvisación.
- f. **La retórica del yo:** Está relacionada a los juegos principalmente individuales, “se trata de teorías centradas en la psicología individual del jugador: el significado del juego lo encontramos en la experiencia misma que obtiene o busca el jugador, en su experiencia subjetiva”.

Muchos de los juegos hoy en día, en especial los juegos de mesa, tienen en cuenta para su desarrollo alguna de estas descripciones o categorías propuestas por estos autores.

2.7.6 Diseño de juegos de mesa

Según Uribe et al. (2016), los juegos de mesa son una herramienta de diseño útil para la diversión y el entretenimiento, actividades que son importantes para el desarrollo humano, además de que contribuyen a las habilidades sociales e intelectuales entre las personas, y sirve como herramienta para procesos educativos, todo esto desde una forma accesible y sustentable. Estos requieren dos o más jugadores haciendo uso de dados, tableros, cartas y otros elementos sencillos donde se aprovecha la costumbre de las personas de deducir información a través de patrones y relacionarlos con las decisiones a tomar.

Estos autores mencionan que:

Un juego de mesa es un compendio de reglas y mecánicas, que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos y que conforman un tema o varios que provee un esquema mental más amplio a los jugadores.

Los autores aluden que las reglas deben estar escritas de forma clara, concisa y breve pues aunque existan juegos de mesa con reglas extensas son muy pocos los jugadores que tienen la paciencia suficiente para leer y aprenderse reglas muy largas. “Mientras más pasos se agreguen en conjunción con diversos elementos del juego, mayor es el riesgo de que las reglas sean confusas, anti climáticas o poco funcionales, provocando que los jugadores no deseen repetir la experiencia” (Uribe et al., 2016). Este tipo de juego tiene dos componentes importantes y necesarios que hacen que sea algo interactivo más que un problema matemático. El primero es

la metáfora que da un sentido al juego y atrae al jugador. El segundo son las mecánicas, es decir “las que guían la interacciones entre jugadores para completar el objetivo del juego”.

En los juegos de mesa actuales se usa una teoría de juegos como base que Monsalve (2003) define como:

El estudio del comportamiento estratégico cuando dos o más individuos interactúan y cada decisión individual resulta de lo que él (o ella) espera que los otros hagan. Es decir, qué debemos esperar que suceda a partir de las interacciones entre individuos.

Estas interacciones, según dice, pueden ser antagónicas, cooperativas o colaborativas.

Con base a esto último y acorde a los autores inicialmente mencionados, hay tres tipos de juegos de mesa: competitivos, colaborativos y cooperativos y su tipología principalmente es la que determina las mecánicas del juego y la forma en que éstas cumplen su función para alcanzar el objetivo del mismo.

En los juegos competitivos cada jugador crea su propia estrategia. Por ejemplo, una que vaya en contra de las acciones de los demás jugadores, en estos el objetivo o los beneficios se alcanzan de forma individual. Los cooperativos plantean situaciones en las que dos o más jugadores se ofrecen algún tipo de ayuda para alcanzar algunos objetivos o al compartir cierto interés. Esta ayuda no necesariamente beneficia equitativamente a todos los jugadores es por ello que incluyen mecanismos de negociación. Los juegos colaborativos se caracterizan por el trabajo en equipo, si uno pierde, pierden todos, es por ello que los jugadores deben pensar en una estrategia conjunta que les permita ganarle al villano, el cual es generado por las mismas mecánicas del juego y cuyas acciones son producto del azar o como consecuencia de las acciones de los jugadores.

Así mismo, Palomar (2012) señala que los juegos se pueden etiquetar o categorizar de acuerdo a los elementos que se utilizan.

Existen varias categorías, pero entre las más conocidas están:

1. **Los juegos de cartas**, en donde una o varias barajas de naipes son el elemento principal con el que se juega, en algunos casos están acompañados de fichas para el conteo de puntos u otras cosas.

2. **Los juegos de tablero**, en estos el desarrollo del juego se da principalmente sobre una superficie denominada tablero, esta pieza se convierte en el eje central sobre la cual, de acuerdo a las mecánicas, se ubican y mueven otros elementos.
3. **Juegos de rol**, en estos juegos predomina la imaginación como elemento central, los jugadores haciendo uso de elementos como papel, lápiz y dados, y siguiendo unas reglas específicas y pautas asumen un rol a interpretar dentro de una historia narrada.

Este autor también menciona la importancia de hacer un testeo del primer prototipo del juego con el objetivo de recibir críticas constructivas sobre lo que funciona, cómo puede funcionar mejor. También habla de lo valioso de hacer esa validación con varios tipos de jugadores y de saber observar el tipo y cantidad de componentes que el juego necesita con vista en la futura producción. En cuanto a esto último dice que entre más cantidad de componentes tenga un juego de mesa más será el coste y complejidad de su producción y venta al público.

Hoy en día gracias al aporte del internet, los juegos han evolucionado para llegar a una población más extensa, a través de formatos como los print and play y los juegos de mesa digital.

2.7.7 Juegos print and play

Rouco (2020) define los juegos print and play como “juegos de mesa que son distribuidos en archivos para ser impresos” esto permite la fácil distribución de juegos comerciales o no comerciales, un movimiento que fue creado a finales de los noventa por autores independientes que no esperaban vender sus obras, pues solo lo hacían con el propósito de aprender del proceso y compartirlo con otros jugadores. También fue aprovechado por otros para crear versiones de juegos descatalogados, sin traducción en otros idiomas o por su costo, “cuanto mayor es el precio del juego, mayores son las ganas de fabricarlo”.

Algunas editoriales también optan por esta práctica debido al coste de impresión, porque son juegos que se han financiado de forma colectiva o porque son solo prototipos que quieren probar antes de ser lanzados de forma oficial.

En la versión print and play se pueden encontrar prácticamente cualquier juego de mesa, viejo o nuevo, que haya salido al mercado y también obras que han sido creadas para ser gratuitas, menciona Rouco.

Respecto a estos Palomar menciona que son un aporte del internet y que estos “ponen a disposición de cualquier persona la opción de imprimir estas creaciones de forma gratuita”.

2.7.8 *Juegos de mesa digital*

Los juegos de mesa digitales pueden verse como una respuesta de los desarrolladores de juegos de mesa tradicional a la era tecnológica en la que se encuentra el mundo actualmente sea para que estos sigan vigentes, para llegar a más personas sin importar dónde estén o para continuar en el mercado. Cifuentes (2021) señala que aunque ya venía sucediendo pocos años atrás, algunos de los proyectos que se están generando en torno a los juegos de mesa digital obedecen a factores como la crisis sanitaria vivida recientemente y la imposibilidad de que las personas pudieran socializar físicamente, por lo que sus desarrolladores consideraron la necesidad de pensar en otras alternativas de difusión o en el caso de Tabletopia que usa esta estrategia como herramienta para testear sus proyectos a tan solo un click y para hacer demostraciones en línea a sus editores.

Citando a Maureen Berho, directora ejecutiva de Niebla Games, se dice afirma que: Un videojuego de un juego de mesa es un proyecto de una magnitud completamente distinta a uno en formato físico. Por mucho que existan mecánicas similares [...] el equipo que se necesita para una versión digital es mucho mayor. Y eso sin considerar la inversión. Desde programadores, encargados de la música, animadores enfocados en lo digital, entre otros (2021).

Así mismo, destaca Cifuentes que, para algunos desarrolladores de estas versiones, el juego de mesa tradicional no desaparecerá porque “reunirse alrededor de una mesa seguirá siendo una gran forma de pasar el tiempo con amigos y familia y una muy buena opción”.

2.7.9 *GDD*

Un game design document o documento de diseño de juego es una herramienta que se utiliza para la conceptualización a detalle de todos los elementos de un juego, la jugabilidad y la descripción de cómo funcionara un juego, más no la implementación de esa funcionalidad (Rouse, 2004).

El objetivo de este tipo de documentos es describir de forma eficiente los puntos importantes de videojuegos y resulta fundamental para guiar las diferentes fases necesarias para su desarrollo como lo es la creación, diseño y validación del mismo, ayudando al equipo de trabajo a entender fácilmente el objetivo final, Rouse también afirma que el potencial de estos es que aportan a la mejora del diseño del juego en sí.

Es importante que el documento contenga información adecuada y sustancial para la comprensión del juego, pues como menciona González et al. (2012): “Un GDD mal elaborado puede conducir a un retrabajo y pérdida de inversión en la fase de producción y postproducción”.

Varios autores concuerdan en que no existe una estructura predeterminada para el desarrollo de un GDD, pues existen diferencias entre juegos, por su género e historia. Aun así, Salazar (2012) realiza un análisis comparando varios de estos documentos y establece elementos comunes de diseño de juegos y propone la siguiente estructura que abarca las secciones principales de un juego:

a. **Descripción del juego:** en éste se abarca el concepto, objetivo, desarrollo y enfoque del juego, describiendo la originalidad y la importancia de este (Título, Diseñadores, género, plataforma, sinopsis de jugabilidad).

b. **Mecánicas:** Esta sección describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo, especificando atributos generales y comportamientos de elementos que pueden interactuar con otros. (Acción principal, punto de vista del jugador, control, acciones).

c. **Dinámicas:** aquí se plantean las formas de interacción en las cuales se basa el juego, se describen los objetivos, recompensas, y desafíos. Además, los componentes con los que interactúa el usuario, como ítems, elementos coleccionables y personajes.

d. **Estética:** define lo que el jugador ve y oye, la forma en la que se le transmite al usuario, las experiencias visuales y sonoras.

e. **Experiencia:** En este apartado, se añade la importancia y estabilidad de las distintas partes del juego, buscando analizar los resultados que se obtienen al realizar los prototipos.

f. **Supuestos y restricciones:** se deben considerar las limitaciones que tendrá el juego, como aspectos técnicos, legales, éticos, además de las clasificaciones de edad, entre otros.

Aunque no es una estructura obligatoria a seguir, ésta facilita el desarrollo de la conceptualización de los videojuegos o la adaptación de juegos físicos a una versión digital.

2.8 Metodología

El juego de mesa Capital de la resistencia es un proyecto de diseño gráfico que a través de recursos visuales aborda los hechos ocurridos en Cali durante el estallido social con el fin de que no sean olvidados por lo que al ser un proyecto aplicado a un contexto específico se inscribe en la modalidad de investigación-creación. Debido a que es un proyecto de carácter social su enfoque de investigación es cualitativo pues como se entiende de Mesías (s.f.), a través de sus técnicas se puede comprender las realidades en las que está inmerso el público objetivo al exigir que el investigador observe dichas realidades desde su interior y donde las personas asumen un papel participante. Por otro lado, se busca un enfoque apropiado que permita tomar el proceso de desarrollo del juego en su fase inicial como una realidad subjetiva en la que intervienen diversos contextos para así poder analizarla, reflexionar sobre ella e interpretarla con el fin de entender y transformar dichos procesos. Estos datos junto a la comprensión de las bases teóricas permitirán obtener resultados nuevos o mejorados.

Este procedimiento también tiene un carácter sistémico por lo que el lector encontrará un proceso estructurado y enmarcado en tres fases, enfocada cada una a resolver los objetivos específicos que en conjunto ayudan a resolver el objetivo general, las fases son:

La fase de indagación en donde se hace un abordaje teórico-práctico para la comprensión de teorías que dan sentido al proyecto y brindan herramientas para llegar a los resultados pues según Mesías (s.f.) “La investigación social debe ser guiada por la teoría ya que esta nos proporciona un conjunto de herramientas que ayudan a conceptualizar los procesos y los objetos de estudio”. También va en función de comprender el público objetivo e identificar cómo se ubica el proyecto respecto a este. En esta fase se usa la técnica documental y textual en la que se acude a textos de toda índole y se realiza el análisis de su discurso y puntos importantes para el proyecto propio y la técnica de observación participante que “Consiste en la observación del contexto desde la participación directa del investigador o analista, ésta no es encubierta y no es estructurada” (Mesías, s.f.).

La fase de definición en donde se realiza un análisis de la información recolectada y a partir de la cual se empieza a dilucidar las estrategias o potencialidades de diseño para el proyecto.

Finalmente, la **fase de prototipado** en donde se procede al desarrollo de las estrategias o potencialidades establecidas para el proyecto.

2.8.1 Fase 1: Indagación

Ya que esta fase va en función de alcanzar el primer objetivo específico, se realiza una reconstrucción de las vivencias del proceso de diseño inicial por lo que se requiere una búsqueda relacionada a la sistematización de experiencias, una herramienta cuyo objetivo no es sólo reconstruir los momentos significativos sino también aprender de ellos e identificar aspectos que puedan mejorar posibles futuros procesos, iguales o similares al reconstruido. Adicionalmente, se indaga sobre los conceptos que sentarán las bases teóricas del proyecto y darán sentido al mismo, los parámetros que guían la búsqueda son la definición del concepto y la identificación de aspectos relevantes para el proyecto.

En un segundo momento se realiza una validación con algunos jóvenes de la ciudad de Cali para estudiar y observar cómo interactúan con el juego de mesa y de esta forma identificar las dificultades y los aciertos que se presentan en esta interacción; para ésto se acude al uso de la observación participante, una técnica de la investigación cualitativa y la bitácora una herramienta usada durante la observación, esta herramienta es:

un cuaderno en el que se reportan los avances y resultados preliminares de un proyecto de investigación. En él, se incluyen con detalle, entre otras cosas, las observaciones, ideas y datos de las acciones que se llevan a cabo para el desarrollo de un experimento o un trabajo de campo. Se puede ver como un instrumento cuya aplicación sigue un orden cronológico de acuerdo al avance del proyecto (Universidad de las Américas Puebla, s.f.). Durante esta fase se llevaron a cabo las siguientes actividades:

1. Investigación sobre sistematización:

Se desarrolla una investigación sobre sistematización de experiencias con la intención de comprender cómo y qué elementos se tienen en cuenta en una reconstrucción de procesos vividos. Las premisas que guían el proceso de búsqueda son: ¿a qué refiere el término?, ¿cuál es su importancia? y ¿qué instrumentos /técnicas usa durante su desarrollo?, además se incluye en la búsqueda algunos referentes prácticos de este proceso.

2. Reunión con experta en sistematización:

Con el objetivo de profundizar en la herramienta, se programa una reunión virtual con la profesora Dulima Hernández, quien conoce sobre los procesos de sistematización de experiencias.

El encuentro fue guiado por los siguientes ejes de indagación:

- ¿Se debe sistematizar toda la experiencia vivida?
- ¿Cómo se registra la información reconstruida?
- ¿La información registrada debe ser categorizada?
- ¿Qué se hace luego de recoger y reconstruir esa información?
- ¿Existe un formato específico para mostrar la información? o ¿Cómo debería presentarse?

3. Reconstrucción de las memorias del primer proceso de diseño del juego de mesa:

Se identifica un formato de registro para las experiencias reconstruidas propuesto por el educador popular Oscar Jara y el grupo procede a dar inicio a la recolección y organización de las experiencias significativas que se vivieron en el primer momento del diseño del juego de mesa:

Fecha	Objetivo	Actividad	Descripción	Actores y Participantes	Evidencia	Observación
-------	----------	-----------	-------------	-------------------------	-----------	-------------

Figura 10 formato de registro para sistematización de experiencias elaboración propia basada en la propuesta de Jara

4. Presentación del proceso de reconstrucción:

Se contemplan las formas en las que se puede presentar el proceso vivido de forma que pueda ser asimilada y con sentido, teniendo en cuenta para ello las estrategias de diseño que pueden ayudar a cumplir dicho objetivo.

5. Investigación sobre conceptos teóricos fundamentales para el proyecto:

Se establece e indaga aquellos conceptos que no se exploraron en el proceso inicial, con el objetivo de identificar herramientas que ayuden al desarrollo del nuevo proceso de diseño. Para esta indagación se contempla su definición y los elementos que hacen aportes importantes al proyecto y que pueden convertirse en las bases teóricas del mismo.

Los conceptos teóricos indagados son:

- Memoria colectiva
- Diseño centrado en el usuario

- Comunicación visual
- Gamificación
- Juegos de mesa

En el segundo momento de esta fase se da un proceso de investigación práctica pues se reconoce la importancia de tener una comprensión del público al cual el proyecto va dirigido y cómo éste reacciona o se comporta con el prototipo desarrollado en la fase 1 del proyecto, para esto se realiza un test de usabilidad.

En este trabajo de campo se tiene presente la participación de al menos 10 Jóvenes entre los 16 y 28 años procedentes de diferentes puntos de la ciudad para que de acuerdo a sus contextos individuales se puedan obtener diferentes apreciaciones del juego de mesa.

6. Testeo del juego de mesa con jóvenes de Siloé:

Esta actividad se realiza con el fin de evaluar el comportamiento de los jóvenes en interacción con el primer prototipo del juego y cada uno de sus elementos para identificar las dificultades y aciertos del diseño durante este proceso. La elección del sector de Siloé obedece a la importancia que tuvo su comunidad durante el estallido y la cantidad de hechos que ocurrieron ahí.

Para esta actividad se propone que el grupo de trabajo se involucre poco para evitar interferir en la experiencia de los jóvenes y se plantea registrar la actividad a través de videos y fotografías.

7. Indagación sobre observación etnográfica:

En ese proceso de validación del juego propuesto para el primer objetivo se encuentra que es importante tener herramientas que enriquezcan dicho proceso y el reconocimiento del público durante el trabajo de campo, por ello se realiza una indagación sobre observación etnográfica una técnica que puede ayudar a obtener mejores resultados que permitan analizar e interpretar las interacciones de los jóvenes con el juego de mesa.

8. Testeo del juego de mesa con jóvenes en la Fundación Casa Obeso Mejía:

Se realiza un encuentro en la Fundación Casa Obeso Mejía con jóvenes estudiantes de diseño y artes plásticas del Instituto Popular de Cultura (IPC) con la intención de testear el juego de mesa.

Para esta actividad se hace una observación participante una técnica que permite al investigador realizar su investigación y observación desde dentro de la comunidad para su comprensión.

Además, se plantean unas preguntas previas con la intención de corroborar que se encuentran dentro del grupo focal:

¿Edad?

¿En qué parte de la ciudad viven?

¿Cuáles son sus percepciones y experiencias sobre el paro?

¿Han jugado algún juego de mesa?

Previo a recibir la autorización de los jóvenes participantes del uso de la información recolectada, se plantea hacer el registro de esta a través de la bitácora, fotografías y video. También, se establecen unos papeles a cumplir para cada miembro del equipo de trabajo y se mantienen las categorías a observar: Diseño, jugabilidad e impresiones de los participantes.

9. Testeo del juego de mesa con jóvenes en el Instituto Popular de Cultura (IPC):

Para esta actividad se plantean los mismos objetivos propuestos para los test anteriores, se realiza en el IPC con estudiantes del plantel, se mantienen las preguntas previas, el registro a través de la bitácora, fotografías y video, los papeles a cumplir para cada miembro del equipo de trabajo y las categorías a observar: Diseño, jugabilidad e impresiones de los participantes.

2.8.2 Fase 2: Definición

De acuerdo al segundo objetivo específico del proyecto, esta fase parte de un análisis de las conclusiones a las que se llegó en la fase número 1 con el fin de identificar los posibles elementos que pueden potenciar el juego de mesa Capital de la Resistencia, seguido se procede a establecer las potencialidades más pertinentes y definir elementos de diseño de algunos referentes prácticos que ayuden a orientar el desarrollo del proyecto propio.

En esta fase se da en gran medida un proceso de reflexión y diálogo entre los miembros del equipo de trabajo y se realizan las siguientes actividades:

1. Análisis de información:

En esta actividad se analiza de forma crítica las conclusiones, hallazgos y observaciones tanto de la reconstrucción de las memorias del proceso de diseño pasado y el trabajo de campo,

como los conceptos investigados con el fin de identificar las posibles potencialidades para el proyecto.

Las categorías a tener en cuenta para este análisis son el diseño del juego de mesa, la jugabilidad/mecánicas del mismo y las respuestas o impresiones del público objetivo.

2. Elección de potencialidades:

En esta actividad se establecen las potencialidades que son desarrollables y pertinentes para el proyecto de acuerdo a las categorías estudiadas y analizadas.

3. Búsqueda de referentes prácticos:

Esta actividad involucra una búsqueda de proyectos de diseño en los que se desarrollen los elementos potenciales para el proyecto del juego de mesa y que sirvan como guía para la aplicación en el propio proyecto.

2.8.3 Fase 3: Prototipado

Relacionada al último objetivo específico del proyecto, en esta fase final se adelantan diferentes actividades orientadas al desarrollo de las estrategias finales para el juego de mesa capital de la resistencia.

1. Ajustes de diseño:

En esta actividad se realizan una serie de ajustes a los elementos de diseño del juego de mesa planteados en el primer momento de su desarrollo con el fin de solucionar las dificultades identificadas durante los procesos de validación con los jóvenes.

2. Desarrollo de las nuevas estrategias potenciadoras del proyecto:

En esta actividad se incluye todo el proceso de diseño llevado a cabo para la realización de los nuevos elementos o estrategias que potencian al juego de mesa Capital de la Resistencia.

3 Capítulo II

3.1 Resultados del primer objetivo específico

En este capítulo se encuentran los resultados obtenidos del desarrollo de las actividades de la fase uno encaminadas a resolver el primer objetivo específico del proyecto. Para identificar oportunidades y dificultades del proceso de diseño del primer prototipo del juego de mesa Capital de la Resistencia a partir de la recolección de información de las memorias durante la experiencia de diseño y la validación del juego con jóvenes de Cali, para ello se usan instrumentos del método de la sistematización de experiencias y la técnica observación etnográfica y algunas de sus herramientas.

El capítulo finaliza con una serie de reflexiones del grupo de trabajo en torno a lo aprendido.

3.1.1 Fase 1: Indagación

Actividad 1: Investigación sobre sistematización

Buscando dilucidar las posibles oportunidades de diseño que pueden potenciar el juego de mesa, se decide partir de una reconstrucción de las memorias del primer momento de desarrollo del juego realizado en el año 2021 con el fin de analizar de forma detallada y crítica aquellas experiencias que se vivieron, los resultados obtenidos, aquellos elementos o aspectos que se pasaron por alto, la influencia que éstos hubieran podido tener en el resultado del proyecto y cómo pueden aportar en la mejoría de este segundo momento de diseño. Se llega al término sistematización de experiencias, un concepto totalmente nuevo para el grupo por lo que cada integrante se da a la tarea de hacer una revisión bibliográfica sobre el mismo, en esta búsqueda se encuentra a Oscar Jara, un sociólogo y educador popular peruano experto y creador del término sistematización de experiencias significativas quien considera que la sistematización de experiencias va más allá del ordenamiento y estructuración de datos e información, un significado comúnmente usado. Por el contrario, según Jara (2001) la sistematización de experiencias se realiza no con el simple fin de organizar una información, sino que se trata de reconstruir esos procesos con la intención de entenderlos, interpretar el por qué sucedieron de tal forma y aprender de esas experiencias propias con el propósito de que se puedan mejorar procesos futuros que sean iguales o parecidos, propios o de otras personas. Alcanzar esto requiere de un proceso reflexivo, en el cual radica lo significativo de la sistematización pues,

según Expósito & González (2017) “la esencia de la sistematización está en el proceso de reflexión e interpretación crítica de la práctica, en donde se reconstruyen y ordenan los factores objetivos y/o subjetivos que intervinieron en dicha experiencia para obtener aprendizajes y compartirlos”.

Jara propone los algunos formatos que pueden ser de utilidad para la reconstrucción de las experiencias⁷:

Existe un formato pensado para hacer un registro de las actividades una vez realizadas, este se puede realizar de forma individual o por todo el grupo participante y contiene las siguientes directrices:

- Nombre(s)
- Proyecto/área/programa/sección
- Fecha
- Qué se hizo (título, tipo de actividad): en la descripción de la actividad se incluye dónde se realizó, quiénes y cuántas personas participaron, y cuánto duró.
- Si fue una actividad programada enunciar cuál era su objetivo y los resultados que se alcanzaron
- Si fue una actividad no programada explicar por qué y cómo se llegó a ella y los resultados que se obtuvieron
- Impresiones y observaciones sobre la actividad
- Documentos de referencia o evidencia de esta actividad

Debido a que este método de investigación resulta valioso para el proceso propio y con el fin de asimilarlo de la mejor manera, se procede a realizar una búsqueda de referentes prácticos que hayan aplicado la sistematización de experiencias en sus proyectos y que pueda servir de guía para saber cómo aplican el método o qué herramientas del mismo usan para llevar a cabo su reconstrucción de vivencias pasadas.

En esta indagación se encuentran dos proyectos importantes, el primero De LA BARRA SOY, un proyecto de diseño de Leydi Vanessa Silva Pérez que propone a forma de viajes la sistematización de experiencias de un proceso de diseño participativo con una comunidad del

⁷ Los diferentes formatos se encuentran de forma detallada en el artículo “Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias” Oscar Jara Holliday. En el apartado de anexos pueden observarse de forma menos profunda.

Pacífico colombiano y en la que usa las siguientes categorías: fecha, objetivo de la actividad realizada, descripción detallada de la misma y finaliza el proceso con una serie de conclusiones.



Figura 11 Sistematización de diseño participativo obtenida de <https://repository.bellasartes.edu.co/handle/123456789/207>

El segundo proyecto “sistematización de la reconstrucción de la memoria colectiva del sector Mario Antonio Díaz, Santa Isabel II, Villa Nueva” realizado por estudiantes de la Universidad San Carlos de Guatemala y se reconstruye desde la voz de sus participantes y la recolección de datos de esas experiencias a través de varias fuentes de registro. Los aspectos importantes identificados de este proyecto son los dos principios en los que se apoyan para realizar su sistematización que son: **la significación** refiriéndose a tomar las experiencias que resultan significativas para los participantes y **la articulación** que es proveer información del contexto en la que los procesos ocurrieron, también propone evaluar en las conclusiones aquellas dificultades a las que se enfrentaron para llevar a cabo las actividades y anotar las lecciones más importantes que se derivaron de la experiencia.

Actividad 2: Reunión con experta en sistematización

Para fortalecer lo investigado se decide contactar nuevamente a la maestra Dulima Hernández del Instituto Departamental de Bellas Artes quien conoce sobre la sistematización de experiencias y también fue la persona que dirigió el primer momento del proceso de diseño del

juego de mesa. Seguido, se coordina una reunión virtual a través de la plataforma meet para discutir sobre el proceso de sistematización.

Las bases de este momento de diálogo entre la maestra y el grupo de trabajo fueron una serie de interrogantes que fueron pensadas desde la perspectiva del proceso propio de reconstrucción y en torno a estas se rescatan algunas respuestas de la maestra:

- **¿Se debe sistematizar toda la experiencia vivida?**

“En la sistematización no es necesario detallar en cada una de las actividades hechas, ustedes son quienes deciden cuál debería ir, si consideran que esa información es relevante para su nuevo proceso entonces agréguela a la sistematización.

También es importante que rescaten o resalten esos aspectos importantes que ocurrieron durante el proceso, como por ejemplo el trabajo en equipo que siempre estaba presente en todas las actividades”.

- **¿Cómo se registra la información reconstruida?**

“Oscar Jara ofrece varias herramientas que son útiles para el registro, pero no significa que son una camisa de fuerza y que deben seguirla al pie de la letra, ustedes pueden ajustar o basarse en esos formatos de forma que les facilite el proceso propio”.

- **¿La información registrada debe ser categorizada?**

“Se pueden definir unas categorías generales para organizar la información y estas pueden definir las al relacionar las actividades que buscaban un mismo objetivo esto les puede ayudar en el registro”.

- **¿Qué se hace luego de recoger y reconstruir esa información?**

“Es importante finalizar con una reflexión, en últimas esto es lo que hace relevante a la sistematización de experiencias recuperar la memoria y hablar sobre eso.

Puede que les quede un poco pesado realizar reflexiones en torno a cada actividad les recomiendo hacer una reflexión general por cada categoría”.

- **¿Existe un formato específico para mostrar la información? o ¿Cómo debería presentarse?**

“Pueden usar el formato de Jara con los ajustes que consideren para el registro de la información y para las personas que quieran ver el proceso más detallado, pero para las personas

que no quieran profundizar pueden pensarse en una forma que haga más digerible la información del proceso”.

Durante la reunión también se tuvo la oportunidad de revisar algunos avances hechos por el grupo en cuanto a la recolección y registro de algunas actividades realizadas en el primer momento de diseño siguiendo algunas de las directrices de Jara en el formato encontrado en la actividad 1.

Actividad 3: Reconstrucción de las memorias del primer proceso de diseño del juego de mesa

Partiendo de los primeros hallazgos de la investigación sobre sistematización de experiencias el grupo entra en un proceso de recolección de la información del primer momento de diseño del juego de mesa. A través del diálogo y acudiendo a algunas fuentes de registro como archivos de drive, registro fotográfico y de video, se empieza a revivir las memorias de las actividades realizadas durante ese primer momento, esta información inicialmente es ubicada sin un orden cronológico sino en el orden en que se van recordando durante la discusión pero luego de la reunión con la maestra Dulima y tras analizar las herramientas que propone Jara, se elige el formato de registro semanal pues permite ordenar la información de forma cronológica y con sentido, de esta forma se empieza a llevar a cabo más formalmente la reconstrucción de las memorias del proceso pasado. El grupo de trabajo se apropia de esta herramienta y la reordena con la intención de facilitar el registro y análisis de la información, es así que el formato queda de la siguiente manera:

Fecha	Objetivo	Actividad	Descripción	Actores y Participantes	Evidencia	Observación
-------	----------	-----------	-------------	-------------------------	-----------	-------------

Figura 12 Formato de registro para sistematización de experiencias.

Así mismo el grupo de trabajo reflexiona sobre cuáles de estas actividades realmente pueden aportar aprendizajes significativos para el nuevo proceso de diseño y en qué categorías se pueden agrupar, es así que se definen las siguientes categorías:

Indagación: que agrupa todas las actividades que tienen como objetivo reunir información provechosa para el desarrollo del juego de mesa.

Diseño: en la que se inscriben todas las estrategias y actividades desarrolladas para llegar a los recursos gráficos y los elementos de diseño del juego.

Validación: en donde se encuentran las actividades que buscan poner el juego frente a un público con el fin de evaluar las decisiones de diseño tomadas por el grupo de trabajo a través de la recolección de las observaciones de dicho público.

La elección de estas categorías obedece a que son los tres momentos más importantes del proceso de diseño que acogen las actividades y de los cuales al analizarse pueden arrojar datos significativos tanto para entender dichos procesos y sus resultados como para obtener aprendizajes de esa experiencia.

Finalmente, se realiza un análisis crítico de las observaciones de estas experiencias según la categoría en la que se ubican y a partir de lo que se pudo identificar los siguientes factores que influyeron en el desarrollo de cada actividad y en el objeto de diseño⁸:

Algunas actividades tomaron más tiempo de lo previsto sea por desconocimiento de algunas herramientas o simplemente porque no se dimensionó que eran actividades que requerían más tiempo. Algunos conceptos teóricos importantes para el proyecto no fueron investigados, las actividades que fueron asignadas individualmente de una u otra manera siempre contaron con la observación de todo el grupo de trabajo, los lugares de impresión no fueron lo más adecuados para imprimir el juego de mesa, no se dio lugar a una prueba del juego con jóvenes fuera de la universidad, el grupo siempre contaba con la prueba y error como herramienta para desarrollar el proyecto de la mejor manera.

Actividad 4: Presentación del proceso de reconstrucción

A medida que se avanza el proceso de reconstrucción, el grupo empieza a reflexionar sobre la forma gráfica en que esa información se puede presentar a las personas interesadas en ver el desarrollo del proyecto, es así que de forma paralela el grupo empieza a llevar la información a un tablero de la plataforma MIRO⁹ para contemplar su organización, este ejercicio lleva a plantear una línea de tiempo cronológica ya que es la mejor manera de que se haga evidente la temporalidad del proceso y también permite apoyarse en recursos visuales para que sea más asimilable la información. Ésta es ordenada de acuerdo a la fecha y manteniendo la distribución de las actividades de acuerdo a la categoría a la que pertenecen.

⁸ Las conclusiones completas de esta actividad pueden ser encontradas en el apartado de anexos.

⁹ Link de acceso <https://miro.com/app/board/uXjVPTRbctQ=> y su previsualización en anexos.

Finalmente, esta línea cronológica se ajusta a la estética del proyecto para que pueda ser presentada en la página web del mismo y hacerla más interactiva.

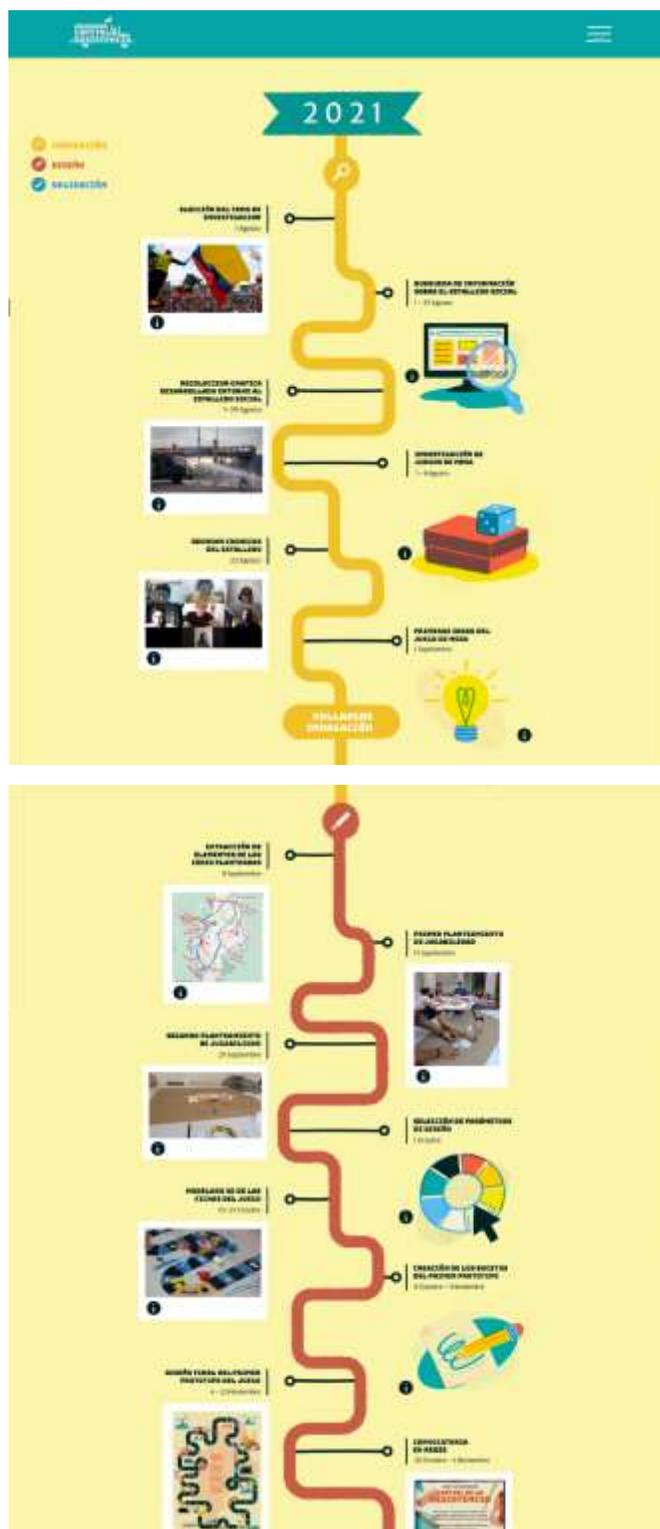




Figura 13 Cronología del proceso de trabajo de la primera fase, elaboración propia.

Actividad 5: Investigación sobre conceptos teóricos fundamentales para el proyecto

Con el desarrollo de la reconstrucción de la memoria pasada y el análisis de ésta, se identifica la necesidad de contemplar algunos conceptos teóricos para este nuevo proceso ya que anteriormente fueron pasados por alto o no se profundizaron, es así que el grupo realiza una revisión bibliográfica sobre memoria colectiva, juegos de mesa, gamificación y evaluación de proyectos.

La búsqueda de cada concepto se hace de forma individual para así gestionar el tiempo y abarcar más fuentes de información, se establecen que dichas fuentes sean en lo posible de origen académico por lo que se recurre al motor de búsqueda Google Académico, cada integrante realiza la respectiva interpretación de lo investigado y se ubica la información en un documento de Google.

Esta actividad llevó a reconocer que los conceptos de memoria colectiva, juegos de mesa y evaluación de proyectos hacen parte de las bases teóricas que sostienen el proyecto y le dan sentido al mismo, es por eso que de forma profunda la información se encuentra en el apartado del marco conceptual, así mismo esta justifica en gran medida las decisiones que se tomaron en el primer proceso de diseño del juego de mesa que en su momento fueron en parte intuitivas y con poca información teórica de por medio, como por ejemplo la elección de las estrategias para que el juego de mesa fuera realmente colaborativo y la definición de todos los elementos que aportan a su jugabilidad.

De forma general, lo que se encuentra de memoria colectiva viene de la mano de Halbwachs (1950) quien propone que ésta permite a una comunidad o sociedad dar sentido a su presente a partir de hechos significativos pasados que son reconstruidos de forma colectiva.

Sobre juegos de mesa Uribe et al. (2016) señala que estos son una herramienta de diseño que de forma accesible y sustentable permitiendo que las personas realicen actividades de diversión, mismas que ayudan a mejorar la habilidades sociales entre las personas, este tipo de juegos incluyen una serie de reglas y mecánicas que guían a los jugadores y deben ser claras y en lo posible breves, también incluyen diversos elementos que intervienen en la jugabilidad y de acuerdo a estos elementos pueden ser clasificados, Palomar (2012) propone varias categorías pero entre las más conocidas están, los juegos de cartas, juegos de tablero y juegos de rol, este autor menciona que es importante que los prototipos de estos juegos sean evaluados para así observar la cantidad de elementos que requiere pensando en su futura producción.

Respecto a la validación de proyectos, Castrezana y Cardozo (2019) señalan que esta es una estrategia relevante y práctica que pueden incluir los diseñadores y estudiantes de diseño para garantizar que los mensajes comunicados a través de las piezas gráficas sean interpretados y para que todos los elementos de las que están compuestas trabajen en función del objetivo mismo, tanto Zani et. All (2006) como Hom (1996) recomiendan tener una claridad en los

objetivos o criterios con los que se realizará tal evaluación, establecer un dialogo con los participantes en torno a lo más destacable durante la observación y finalmente realizar un análisis e interpretación de la información recolectada.

Lo más destacable sobre gamificación viene de la mano de Cornellá & Otros (2020) quienes mencionan la importancia de que el usuario sea el centro sobre el cual se realiza el diseño de una propuesta gamificada y que éste debe ser el verdadero protagonista en esa experiencia si es que se quiere motivar a que tenga un comportamiento en específico. Tanto estos autores como Gaitán también proponen algunos aspectos que se deberían tener en cuenta en el desarrollo de estas propuestas o experiencias¹⁰ y son:

Diversión, motivación, narrativa, emociones, progreso, tecnología y diversidad. Además de la existencia de mecánicas y dinámicas.

Actividad 6: Testeo del juego de mesa con jóvenes de Siloé

Debido a que el proyecto sólo se evaluó con jóvenes de la universidad de Bellas Artes, el grupo de trabajo ve la necesidad de probar el juego con público fuera de la institución pues aunque esas validaciones iniciales fueron con jóvenes estudiantes que viven en la ciudad y dejaron aspectos del juego a mejorar, es importante tener percepciones de jóvenes que se encuentren en otros contextos y enfrenten otras realidades si se quiere que el proyecto y el cumplimiento de su objetivo tenga el alcance que el equipo de trabajo cree que merece.

De esta manera se plantea una evaluación del juego de mesa con jóvenes de Siloé, una comunidad que fue importante durante el estallido social debido a la alta presencia de represión policial y movimiento artístico que se vivió durante ese momento, por ello se procede a contactar con un líder social quien junto a la universidad de Bellas Artes se encarga de coordinar los talleres de arte y música realizados en la Biblioteca Pública Municipal Centro Cultural de la Comuna 20, en el sector Brisas de Mayo dirigido a jóvenes del sector.

Previo a este acercamiento, el grupo de trabajo define que la recolección de evidencia del testeo se haga a través de la bitácora, registro fotográfico y de video, de igual manera se define intervenir lo menos posible para no influir en el comportamiento de los jóvenes participantes.

El encuentro se realiza el día miércoles 28 de septiembre del 2022, con jóvenes entre los 14 y 20 años de edad, luego de una presentación del grupo se solicita a manera de audio la

¹⁰ Las descripciones de estos se encuentran en el texto Gamificación y aprendizaje basado en juegos

autorización para el registro y uso de la información explicándose más adelante que la intención del testeo y los datos recolectados serán para realizar los ajustes al juego y buscar nuevas estrategias para el mismo. Finalmente se hace una breve introducción al juego y se da inicio a la partida y la observación:

De la partida se pudo reconocer dificultades con el instructivo pues a diferencia de lo que sucedió en las validaciones de la universidad, en esta los jóvenes no lo leen detenidamente ni por completo por lo que las dinámicas no las entienden en su totalidad generando algunas confusiones al jugar. Esto se refleja en que no comprendan el uso de algunos elementos del juego como los contadores de turnos, la ficha noti-élite, ni relacionan debidamente los elementos gráficos, como los iconos que identifican cada carta o la casilla de salida. También se reconoce que la forma de escritura de algunos textos les dificulta la comprensión de ciertas indicaciones.

A pesar que el grupo había definido no intervenir demasiadas veces, estas dificultades obligaron a hacerlo para que se pudieran comprender el juego y se pueda continuar con el testeo, es así que luego de explicarse a grandes rasgos el objetivo del juego y la función de sus elementos, la partida empezó a fluir y se ve a los jóvenes más conectados.

Una particularidad fue que a mitad de la partida cuatro de los seis participantes se retiran por asuntos ajenos al juego, pero proponen otra visita para jugar con más calma, a pesar de su ausencia los dos participantes restantes se animan a continuar el juego, permitiendo observar otra exigencia en esta situación y es que por el tamaño del tablero tienen que moverse de un lado a otro para poder hacer el movimiento de las fichas, pero también el avance fue un poco más rápido.

El tiempo total de la partida con los seis y luego los dos jugadores es de 1 hora, estos últimos logran cumplir los objetivos del juego. Al preguntar sobre su experiencia se anota que el recorrido les parece largo por la cantidad de casillas a recorrer, pero aun así el juego les gusta al igual que todos los elementos visuales, también preguntan si se les va a regalar el juego por lo que el grupo de trabajo reconoce que les interesa poder acceder a él.



Figura 14 *Testeo del juego de mesa con jóvenes de Siloé, elaboración propia.*

Actividad 7: Indagación sobre observación etnográfica

Buscando enriquecer la experiencia de evaluación del juego y obtener guías para realizar una mejor observación durante el testeo, los integrantes del grupo realizan una indagación sobre la observación etnográfica encontrando que es un método de investigación de campo que según Universidad de Colima (s.f.) es bastante flexible ya que toma forma de acuerdo a las inquietudes planteadas por el investigador mismas que busca descartar o confirmar durante la observación y convivencia con el público objetivo. También se encuentra que para UTADEO (2015) este método ayuda al grupo creativo a llegar a ideas y conceptos buscando que las piezas desarrolladas logren que el grupo objetivo se identifique con el proyecto.

Leyendo a estos autores y a Bracamonte (2015) se identifica y define que para el proceso de evaluación del juego de mesa se puede hacer uso de la observación participante, pues es una técnica que, para entender la totalidad de la experiencia, propone al investigador observar, acompañar y compartir con los observados, así mismo se reconoce que se puede tener una mayor riqueza en datos significativos si se evita que una persona realice varias actividades a la vez por lo que es mejor asignar papeles para cada miembro del grupo. En esta actividad el investigador debe lograr cercanía con la comunidad o grupo de personas para obtener la información y, recordar que:

El observador participante, como tal, no puede esperar controlar todos los elementos de la investigación; depende de la buena voluntad de la comunidad y debe llegar a un acuerdo

tácito de "dejarse llevar por la corriente", incluso si la situación no se desarrolla con arreglo a un diseño de investigación cuidadosamente preparado (Angrosino, 2007).

Esta investigación también corrobora que el diario de campo es una herramienta útil para registrar de forma detallada lo observado al igual que el registro fotográfico y de video

Actividad 8: Testeo del juego de mesa con jóvenes estudiantes del IPC en la Fundación Casa Obeso Mejía

Con la ayuda de la asesora del proyecto se logra coordinar un encuentro en la Casa Obeso Mejía con jóvenes estudiantes del Instituto Popular de Cultura. Previo a este encuentro y a partir de lo investigado en la actividad anterior, entre los miembros del grupo se asignan las funciones de registro fotográfico/video, diario de campo y la persona que hará algunas intervenciones en específico como presentación del grupo y del proyecto. Se establece que el grupo pueda interactuar con los jóvenes como se recomienda en la observación participante, se definen unas categorías de observación para enfocar la atención en ello: elementos de diseño del juego, la jugabilidad y respuestas emocionales, también se plantean unas preguntas básicas¹¹ que permitan reconocer que los participantes se encuentran dentro del grupo focal del proyecto:

¿Nombre?

¿Edad?

¿En qué parte de la ciudad viven?

¿Cuáles son sus percepciones y experiencias sobre el paro?

¿Han jugado algún juego de mesa?

En este caso y a diferencia del testeo con los jóvenes de Siloé, el grupo de trabajo se sienta junto a los participantes para que el proceso sea más cercano y natural como propone UTADEO y así evitar que la observación sea intimidante o desconcentre a los jóvenes.

De esta manera el encuentro se lleva a cabo el día viernes 21 de octubre del 2022 en horas de la tarde con tres estudiantes de artes plásticas: Brisa de 18 años de Cali, Andrés de 33 de Cali, también estudió diseño y Eva de 20 quien es procedente de Venezuela, todos dicen haber

¹¹ Tanto las respuestas, como el registro de video/fotográfico y las observaciones detalladas de esta y las demás validaciones pueden encontrarse al ingresar en el link del drive ubicado en el apartado de anexos.

jugado al menos uno de los juegos de mesa tradicionales como el parqués, ajedrez, Dominó o el Monopoly.

Luego de realizar las respectivas preguntas, hacer la introducción del proyecto, solicitar la autorización de los datos y hablar del objetivo del encuentro se procede a dar inicio a la partida pues los jóvenes ya querían abrir el juego.

De este testeo se identifican las siguientes dificultades y aciertos de acuerdo a las categorías definidas:

a. Diseño

dificultades:

1. Nuevamente fue difícil para los jóvenes reconocer el elemento de diseño que representa la salida.
2. En las partes donde el camino se superpone se confunde la dirección en la que continúa el recorrido
3. Algunas cartas tienen redacciones confusas
4. El uso de dados transparentes hace que se pierdan un poco por el fondo del tablero.
5. Se identifica la necesidad de tener un lugar donde ubicar las cartas recolectadas.

Aciertos:

1. Los participantes hablan de lo apropiado del uso de colores suaves pues al tener varios elementos visuales estos colores ayudan a que no se vean tan cargados a la vista.
2. Hay elementos que resultan conmemorativos y eso les parece “chévere” e interesante.
3. Se da una buena relación entre los iconos y las cartas que representan

Algunas recomendaciones recibidas que se ajustan a esta categoría es que se pueda hacer un video de apoyo para entender mejor las instrucciones y para tener más presente el objetivo del juego éste puede mostrarse en la descripción que se encuentra en una de las caras de la caja.

b. Jugabilidad

En esta categoría se identifican algunas dificultades que en cierta medida se dan porque los jugadores no leen detenidamente las reglas y empiezan a jugar de forma paralela causando que se confundan en los primeros momentos del juego como por ejemplo que no sepan el sentido de las cartas y elementos como el contador de turnos.

Otras dificultades son:

1. Los jugadores ocasionalmente olvidan la penalización de esperar un turno o de usar las cartas de ayuda.
2. La ficha Noti-élite se mueve poco durante toda la partida, esto representa una dificultad ya que es uno de los elementos con los que se busca generar emoción en el juego.
3. Los atajos que ofrece el tablero son confusos porque no se habla sobre ellos en el instructivo.
4. Una particularidad de este testeo es que el grupo de trabajo tiene una discrepancia en cuanto a las decisiones tomadas con algunos elementos del juego, como por ejemplo el cómo se puede tomar por los atajos.
5. Debido a que el juego requiere el uso de un dado, en esta evaluación se da la posibilidad usar dos, provocando que por momentos se abarque más casillas de recorrido y por consiguiente que el avance de las fichas sea más rápido esto influyó en que se finalizará la partida con menos cartas de las requeridas para ganar.

La partida dura una hora y se finaliza el encuentro preguntando sobre las percepciones de los jóvenes, momento en el que hacen las siguientes anotaciones:

1. Poner más situaciones en donde la ficha Noti-élite se mueva.
2. Para que el recorrido no se sienta tan largo se pueden ubicar más casillas de situación, evento o usando de otra forma el dado.
3. La forma en la que se redactan las cartas y se dan algunas indicaciones pueden ser más dinámicas como por ejemplo terminar con la frase, “sigue jugando” ya que la redacción actual termina de forma muy seca.
4. Los minutos de silencio son muy conmemorativos, pero se puede explicar que se puede seguir jugando mientras pasa el minuto.
5. El contador de turnos no se ve muy necesario.

Una anotación importante es que el uso de las cartas de ayuda solo es cuestión de práctica, se olvida usarse al ser la primera vez que se juega el juego de mesa. También preguntan sobre qué se hará con el juego, si se va a vender o cómo se consigue y sugieren pensar en un aplicativo móvil.



Figura 15 Testeo del juego de mesa con jóvenes en la fundación Casa de Mono, elaboración propia.

Actividad 9: Testeo del juego de mesa con jóvenes en el Instituto Popular de Cultura (IPC)

En esta oportunidad se realiza un tercer testeo el martes 25 de octubre del 2022 con estudiantes del IPC en la sede Porvenir en este se mantienen las mismas dinámicas definidas para los testeos anteriores.

En esta ocasión se cuenta con la participación de tres mujeres entre los 18 y 28 años y residentes en Cali: Laura, María José y Angie Ocampo.

Después de hacer la respectiva introducción, solicitud de uso de datos y un breve diálogo con las participantes sobre las experiencias del estallido social, las jóvenes se toman un tiempo para apreciar los elementos del juego y luego se da inicio a la partida de la que se identifican las siguientes dificultades y aciertos:

a. Diseño:

Dificultades:

1. Las jugadoras no logran identificar en el mapa el punto de partida.
2. Se ven inquietas al no saber dónde ubicar las cartas que necesitan recolectar.
3. No queda muy claro que los colores de las cartas puntos de resistencia son para diferenciarlas entre sí.
4. Hay muy pocas casillas de situación en el recorrido disminuyendo a la vez la posibilidad que la ficha Noti-élite se mueva.

5. Hay confusión con la primera casilla de los atajos pues algunas se superponen a otras casillas del camino normal.
6. Se presenta una situación en donde no hay mucha diferencia entre los colores de dos cartas puntos de resistencia por lo que las jóvenes detienen la partida para verificar cuál es la que deben usar.
7. La dirección de movimiento a veces es confusa porque falta señalización.
8. La redacción e indicaciones en algunas cartas de ayuda es algo confusa para las jóvenes.

Aciertos:

9. Se da una buena relación entre los iconos y las cartas que representan.

b. Jugabilidad:

Dificultades:

1. No queda muy claro la manera en que pueden recolectar las cartas requeridas para ganar.
2. La carta inicial con la que se da inicio a la partida no se encuentra con facilidad.
3. No queda clara la función del contador de turnos por lo que se dejan de lado.
4. No son muy claras las condiciones para que la ficha Noti-élite se pueda mover.
5. Al haber pocas casillas de situación la ficha Noti-élite no se mueve demasiado.
6. Debido a que en el instructivo no se mencionan los atajos, al llegar a ellos no se sabe cómo funcionan.

Aciertos:

1. Al leer las instrucciones las jugadoras entienden que el juego las ubica en el papel de reporteras.
2. Las participantes terminaron de leer el manual por completo antes de empezar la partida.
3. Comparten las cartas de ayuda con sus compañeras.

En esta evaluación se regresó al uso de un dado y se observa que esto ayuda a que se logren recoger más cartas, pero se mantiene la dificultad de que el recorrido se perciba largo.

c. Respuesta emocional

Este testeo es uno de los más significativos para el grupo pues, aunque en los anteriores los participantes se mostraban interesados en el juego de mesa, en este último se pudo observar reacciones muy gratas que impulsan a trabajar en el proyecto para que otras personas lo conozcan.

1. Una de las jugadoras estuvo muy presente en las diferentes manifestaciones en la ciudad por lo que se emociona al encontrar elementos que fueron muy comunes e importantes en esos momentos, como las bolsas de leche y los escudos artesanales o al ver actividades en las que participó, esto le lleva a compartir con todos algunas de sus experiencias en esos momentos. Las jóvenes mencionan que no recordaban algunas cosas que habían sucedido y dan opiniones al respecto.
2. Algunos eventos hacen que se generen diálogos entre las participantes sea porque algunas de ellas no sabían que habían ocurrido o por lo significativos que fueron como por ejemplo el evento en el sector de la Luna donde las personas encendieron velas y las luces de sus celulares y cantaron el himno nacional para honrar a los fallecidos.
3. Las casillas de situación logran causar cierta incertidumbre a las jóvenes pues al caer sobre ellas no saben si tendrán que perder turnos o hacer que avance la ficha Noti-élite.
4. Al ver el arte mostrado en las cartas y el diseño de las fichas éstas las apreciaban con agrado y aprobación.
5. Hay eventos de los que no sabían que habían ocurrido.

La partida termina una hora después de haber iniciado y al preguntarles sus percepciones hacen los siguientes apuntes:

1. Creen que es una forma muy didáctica para abordar el estallido social
2. Proponen incluir alguna noticia del canal dos, como cuando la comunidad recogió fondos y donaciones para comprar los chalecos del periodista.
3. Les gustaría jugarlo nuevamente para poder leer las cartas de evento restantes.
4. Angie reconoce que, aunque estuvo muy presente en actividades del estallido hay mucha información que desconoce ya que era difícil saber lo que pasaba en toda la

ciudad. Así mismo sus compañeras pues sus padres no le permitieron salir durante esa situación.

5. También se preguntan cómo se puede conseguir el juego



Figura 16 *Testeo del juego de mesa con jóvenes del IPC, elaboración propia.*

A partir de esta fase se recogen las siguientes reflexiones, hallazgos y aprendizajes:

La reconstrucción de las memorias del primer momento de diseño del juego de mesa fue un método muy útil para el grupo de trabajo pues en esa experiencia de regresar a esos procesos pasados no solo permitió identificar aspectos de mejora para nuestros nuevos procesos de diseño sino también reconocer algunos puntos clave que permitieron que se mantuviera la sinergia entre los integrantes como el siempre mantener el diálogo en las decisiones por tomar considerando cada opinión de los participantes del proyecto, por otro lado, este método ayuda a dar conciencia y valor al trabajo que el grupo desarrolló y continúa desarrollando en el presente. Llegar a estas consideraciones en éste o en cualquier proceso de reconstrucción de memorias se da solo si se hace de forma sensible y crítica tal como sostiene Jara pues no se trata solo de ordenar sino de interpretar, ver esas experiencias como oportunidades para aprender y darle sentido a las cosas que sucedieron y los resultados que se obtuvieron, por lo que hay que estar dispuesto a reconocer e incluir esas dificultades que se enfrentaron durante el proceso. Si se quiere hacer uso de este método el grupo de trabajo propone algunas consideraciones que pueden ser de utilidad para aquellas personas que lo enfrenten por primera vez:

- a. En la reconstrucción de las memorias no se necesita incluir todas las actividades o todo lo vivido durante esos procesos pasados, sino que la persona o grupo de personas puede definir cuáles de esas experiencias resultan realmente importantes reconstruir.
- b. Los formatos propuestos por Jara para llevar a cabo esa reconstrucción son de utilidad pues permiten organizar ordenadamente la información, pero no son fijos o estrictos por lo que se pueden adaptar a los objetivos de la persona.
- c. Es recomendable pensarse en unas categorías que engloban las actividades, estas pueden elegirse de acuerdo a objetivos como en el caso particular de este proyecto que hubo actividades encaminadas a investigar, otras a resolver aspectos de diseño etc. Esta categorización puede ayudar a realizar un mejor análisis y obtener hallazgos más significativos a la hora de sacar las reflexiones.
- d. Es importante siempre incluir una serie de reflexiones y conclusiones al final de esta reconstrucción pues como mencionó la maestra entrevistada “en últimas esto es lo que hace relevante a la sistematización de experiencias recuperar la memoria y hablar sobre eso.”. Para facilitar esta fase se recomienda que se hagan en torno a cada categoría.
- e. Un aspecto con el que el grupo de trabajo ha tenido dificultades es en el momento de redacción, para resolver esto y siguiendo la recomendación de la maestra Dulima Hernández es mejor, inicialmente, hacer una redacción de estas reconstrucciones de forma escueta para que el trabajo sea fluido y a medida que se va adelantando se puede ir precisando en detalles.

Este grupo hace una especie de asociación del proceso de reconstrucción de memorias con la postura de Halbwachs sobre memoria colectiva en donde menciona que esta no se constituye a partir de una lista de acontecimientos lineales y sucesivos que se conservan, sino en la reconstrucción conjunta del recuerdo de los acontecimientos que tienen importancia para el grupo buscando con esto no solo demostrar la permanencia de su identidad sino de hallar un sentido al presente, aunque estos recuerdos son alrededor de hechos sociales resulta curioso que esa búsqueda de darle un sentido al presente en el que se encuentra ese grupo social no difiere mucho de lo que se alcanza con la reconstrucción de las memorias realizada, que es revivir y

reconocer en esas experiencias pasadas, particularidades que le dan un sentido al proceso que se está llevando ahora.

Al reflexionar sobre esta postura de Halbwachs y relacionarlo con la experiencia de trabajo de campo el grupo empieza a darle más sentido al concepto de memoria colectiva pues se observa que durante ese proceso de validación, tanto el ocurrido en el primer momento de desarrollo del juego como en el actual, este proceso social se ha estado poniendo en práctica, esto porque durante las validaciones no solo se estuvo observando sino que se dieron espacios en donde el grupo y los jóvenes participantes en conjunto recordaron esos momentos importantes del estallido social y a través de esas interacciones ocurrió una reapropiación de ese pasado significativo a la vez que se impulsó la permanencia del mismo en la memoria de todos, esto es significativo porque al ser jóvenes pertenecientes de la sociedad caleña y de compartir la experiencia del estallido social, el equipo a través de las pruebas tuvo la oportunidad de formar parte de ese proceso de estimulación de la memoria que se quiere lograr con el proyecto.

Haciendo un contraste entre las validaciones realizadas en el pasado y las presentes se pudo reconocer la forma en que el contexto influye en la experiencia y esto a la vez permite identificar diferentes hallazgos que al contemplarse ayudan o posibilitan a que el proyecto pueda abarcar un público más amplio. Aspectos de diseño o mecánicas de juego que para los jóvenes de Bellas Artes resultan entendibles se contrastan con los jóvenes de Siloé y del IPC quienes en casos específicos tuvieron complicaciones, esto probablemente se deba a que hay variaciones de lenguaje, aptitudes y actitudes entre las personas de un contexto y el otro y que Frascara motiva a conocer si se quiere impactar o transformar la realidad de estas personas. Aunque estos aspectos influyeron en la experiencia del juego, se pudo observar algunos puntos comunes en todas las validaciones que se pueden tomar como aciertos para el proyecto, como que las personas les complace tener una partida en la que puedan ayudar a los demás o que como en cualquier juego de mesa u de otra especie se generen bromas de rivalidad que hace que la partida se torne agradable, estos aspectos ayudaron a resolver una inquietud del grupo y es que al tener una temática social abordando hechos reales el juego resultara poco entretenido pero con la validación se identifica que algunas mecánicas contribuyen a que las partidas sean más entretenidas.

Todo este proceso de validación permite constatar las posturas tanto de Frascara como de Zani & otros sobre la importancia de que se incluya al usuario y su contexto como parte del proceso pues si realmente se quiere contribuir a la reducción de un problema se debe contextualizar el diseño o estrategia para que tenga un impacto real y cada elemento trabaje en función de ello. De la misma manera son importantes las recomendaciones que hace Hom sobre plantear unos objetivos, establecer un diálogo pos evaluación y realizar un análisis de todo ello, pues esta “estructura” hace que el proceso sea realmente beneficioso para el proyecto y no una simple fase de más.

4 Capítulo III

4.1 Resultados del segundo objetivo específico

Este apartado contiene los resultados obtenidos del desarrollo de las actividades en la segunda fase realizadas con el fin de alcanzar el objetivo específico dos, definir los nuevos potenciales de contenido del juego a partir del análisis de los aprendizajes obtenidos de la recolección de memorias de la experiencia pasada y la validación del juego con jóvenes de Cali. Así mismo se incluye algunas reflexiones del grupo de trabajo sobre lo ocurrido en este momento.

4.1.1 Fase 2: Definición

Actividad 1. Análisis de información

Al inicio de la actividad el grupo se dispone a organizar los hallazgos y conclusiones encontradas de acuerdo a los aspectos: diseño del juego de mesa, la jugabilidad y las impresiones que el público tuvo frente a este.

Se procede a revisar las observaciones y recomendaciones de los terceros involucrados (autores y público objetivo) analizando el porqué de sus propuestas y en la forma que pueden beneficiar al proyecto.

Es así que se encuentra que para este nuevo proceso de diseño puede considerarse que el juego de mesa excluya algunos elementos que pueden estar entorpeciendo la jugabilidad o incluir unos nuevos para mejorarla, ajustar o cambiar aspectos gráficos como el color y el recurso textual para contribuir a una mejor comunicación dentro del juego, esclarecer algunas mecánicas y dinámicas, apoyarse en la tecnología para mejorar la experiencia, respecto a esta se derivan las recomendaciones de llevar el juego a un aplicativo móvil o convertirlo en un videojuego ya que esto facilita el acceso al mismo pues por el costo de su impresión no cualquier persona puede tenerlo, ese interés de adquirirlo lleva a que se proponga una adaptación del juego a una versión print and play para que cualquier persona pueda descargarlo e imprimirlo en casa, venderlo o realizar varias copias y donarlas a algunas bibliotecas pues es un lugar donde se puede dar a conocer el proyecto y donde las personas pueden reunirse y jugarlo. Por último y como recomendación particular de algunos miembros de la comunidad de Bellas Artes se propone que se dé a conocer a través de una página web el trabajo realizado para el proyecto y los resultados obtenidos.

Actividad 2. Elección de potencialidades

A partir de las consideraciones de la actividad anterior y lo que para el grupo es factible y desarrollable se definen las siguientes acciones a realizar para potenciar el juego de mesa Capital de la Resistencia:

1. Realizar ajustes de diseño, puntualmente a elementos gráficos, textuales y reconsiderar algunas mecánicas y dinámicas, pues estos aspectos influyen de forma importante en que la experiencia del juego sea entretenida o por el contrario que se pierda interés en éste afectando así el cumplimiento del objetivo del proyecto.
2. Desarrollar un tráiler del juego que no solo ayude a promocionar al mismo, sino que sirva como una herramienta tecnológica de apoyo para mostrar de forma general su funcionamiento.
3. Pensando en que más personas puedan conocer y acceder al juego de forma gratuita y con menor gasto de impresión se decide llevar el juego de mesa a una versión *print and play* lo que involucra realizar adaptaciones de algunos de sus elementos en caso de ser necesario. Se espera que a través de esta estrategia se pueda llegar a más personas y a la vez que el objetivo tenga un mayor alcance
4. Se reflexiona sobre adaptar el juego de mesa al entorno virtual y que así pueda abarcar más público, pero debido al poco conocimiento técnico sobre el desarrollo de videojuegos, se opta por hacer una conceptualización de éste a través del documento GDD y el apoyo gráfico de su interfaz, elementos que resultan de utilidad para guiar su posible futuro desarrollo.
5. Como estrategia para conservar la experiencia y los resultados del proyecto y como un lugar donde las personas puedan acceder para obtener el juego de mesa se propone desarrollar una página web.
6. Finalmente se piensa desarrollar otras piezas de apoyo para la promoción del proyecto, específicamente carteles.

Actividad 3. Búsqueda de referentes prácticos

De acuerdo a las nuevas potencialidades el grupo procede realizar una búsqueda de referentes prácticos que sirvan como guía para su desarrollo y que sean afines a la función que se

busca cumplir con cada elemento. Para agilizar el proceso se designa una potencialidad a cada integrante para que individualmente se realice la búsqueda, depuración y registro de la información recolectada la cual es concretada en un moodboard. Finalmente se procede a realizar una reunión en la que como grupo se socializan los referentes y se pasa a definir los elementos a utilizar como guía de las nuevas potencialidades del proyecto.

Timelines moodboard

Para el desarrollo de la línea cronológica tal como en todas las estrategias de diseño resultantes del proyecto se incluye una búsqueda de referentes que sirvieran como guía para la organización de la información, es así que se eligen los siguientes pues su diagramación propone una especie de recorrido para encontrar la información además de la forma en que el texto y la imagen se complementan.

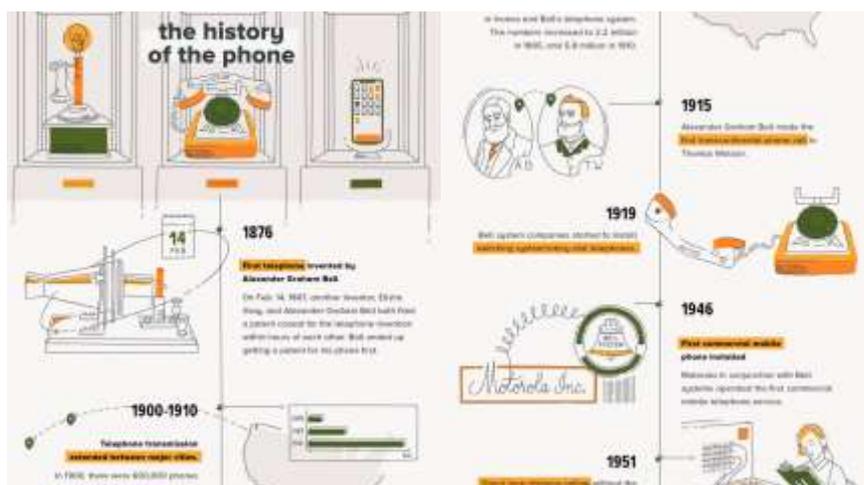


Figura 17 Línea cronológica la historia del teléfono extraída de <https://onx.la/73335>.



Figura 18 línea de tiempo motion graphics encontrada en <https://onx.la/86dcd>.

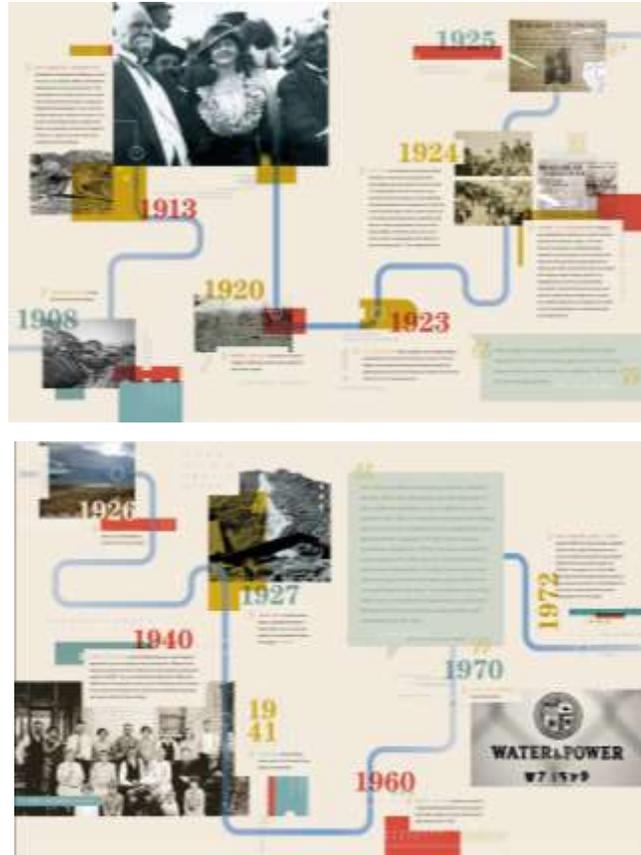


Figura 19 La cronología del valle de Owens tomada de <https://boomcalifornia.org/2013/10/08/owens-valley-and-the-aqueduct/>.

Tráiler del juego moodboard

Los referentes seleccionados respecto al tráiler del juego de mesa obedecen a que en estos se hace uso de la gráfica del juego y de sus elementos para hacer una breve introducción y descripción de las funciones más importantes que tendrá que cumplir el jugador, también se rescata que estos son bastante dinámicos al incluirse diversos efectos de sonido acordes a la temática del juego.



Figura 20 Tráiler del juego de mesa corruptia tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=Z5Qy1EeahCg>.



Figura 21 Tráiler del juego ¡Peca 7u! Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=l3luq6q9CDY>.

Print and play moodboard

Se toman estas estrategias como referentes por la manera en que disponen los diferentes archivos de descarga en sus respectivas plataformas y también en la forma en que los diversos

elementos e información son adaptados de acuerdo al formato en el que están pensados para una impresión casera.



Figura 22 Juego de mesa descargable Refugeoly tomada de <https://www.refugeoly.org/>.



Figura 23 Archivo pdf del juego de mesa Aventureros al Tren extraído de <https://print-and-play.asmodee.fun/es/all/games#>.



Figura 24 Instructivo descargable del juego de mesa 7 wonder Duel tomada de <https://print-and-play.asmodee.fun/es/all/games#>.



Figura 25 Instructivo y cartas del juego No Time For Heroes extraída de <https://holocubierta.com/catalogo-hid/tabletopgames/nt4h-downloads>.

Juego digital moodboard

Estos referentes son elegidos principalmente por la forma en que resuelven y adaptan el recorrido del tablero físico a su versión digital, las estrategias para mantener sus dinámicas y mecánicas más comunes, también como proponen la interfaz y la organización y presentación de la información al jugador haciendo uso de algunos sonidos o efectos. Se observa que estos logran mantener parte de su estética en su versión física y se mantiene el uso de los colores destacables del juego de mesa.



Figura 26 Versión digital del juego de mesa Root tomada de <https://www.direwolfdigital.com/root/>.



Figura 27 Interfaz del juego de tablero digital Carcassonne tomada de <https://www.asmodee-digital.com/en/carcassonne/>.

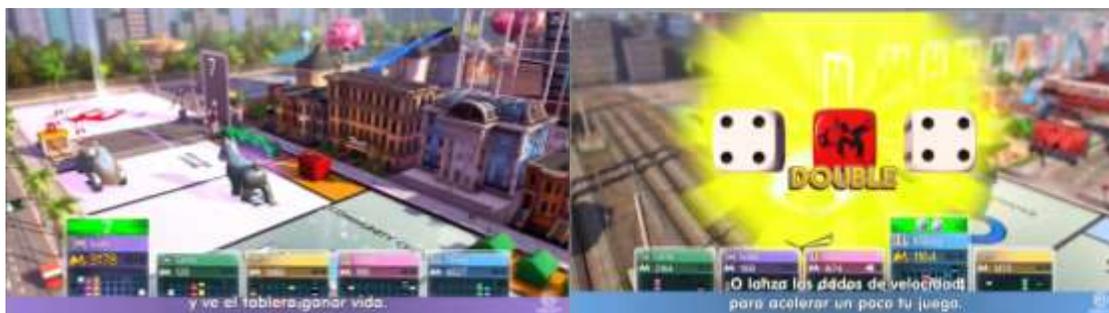


Figura 28 Versión digital del juego de mesa Monopoly extraída de <https://onx.la/104ea>.

Página web moodboard

De estas páginas web se toma en cuenta la forma en que se introduce la información respecto al juego y cómo ésta se distribuye, alguna en pestañas diferentes, otra con imágenes interactivas como apoyo o elementos desplegable. También la manera en que el usuario navega dentro de la página y los elementos como el color usados para destacar o distinguir la información.

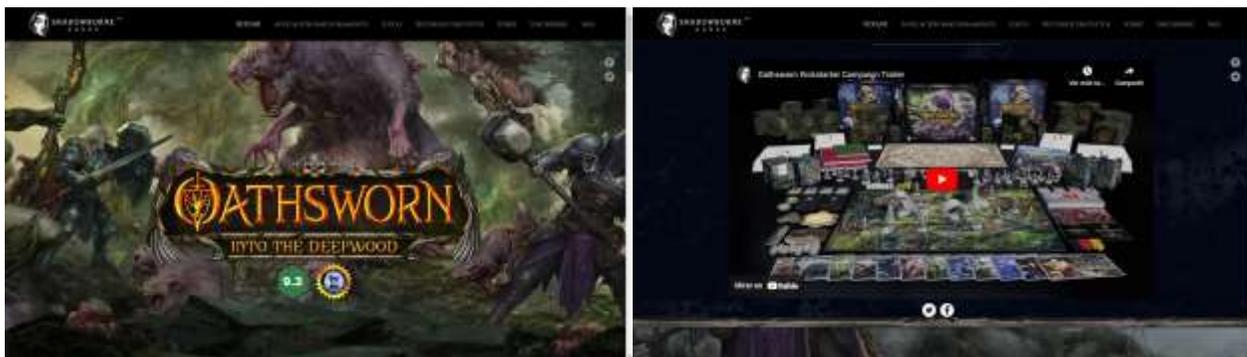


Figura 29 Pestaña de inicio de la página web Shadowborne Games obtenida de <https://www.shadowborne-games.com/>.

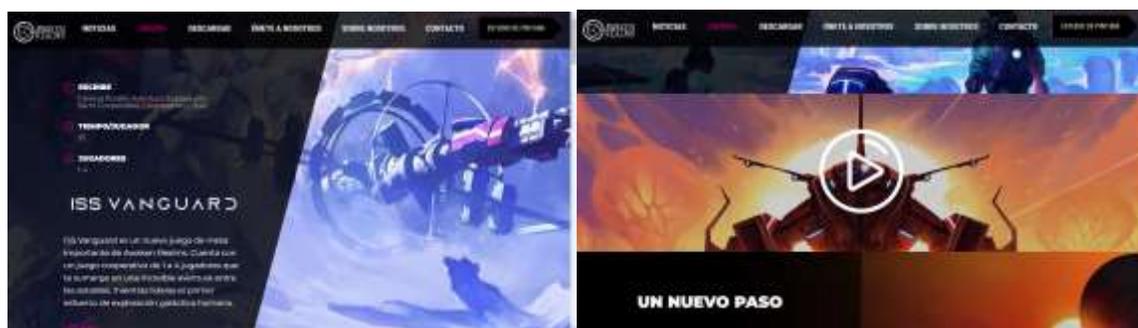


Figura 30 Ventana de inicio de la página web Awaken Realms tomada de <http://awakenrealms.com/games/iss-vanguard/>.



Figura 31 Inicio de la página web Riot Games extraída de <https://playruneterra.com/es-es/>.

Este apartado fue en gran medida un proceso de diálogo y reflexión entre el grupo de trabajo en el que en función de lo que se espera lograr del proyecto cada miembro brindaba sus opiniones respecto a la información recolectada y cómo, desde su percepción, algunos de los hallazgos pueden favorecer el desarrollo de las potencialidades, este proceso permitió que se generaran diversas ideas individuales que luego fueron complementadas y refinadas de forma grupal en beneficio no del diseñador y su gusto sino del proyecto mismo. Esta práctica lleva a reconocer que es importante que en estos procesos grupales cada persona tenga la oportunidad y la valentía de expresar sus ideas y opiniones pues así se empieza a tener un abanico de posibilidades para los proyectos que luego a través del trabajo grupal pueden empezar a tomar forma o descartarse más fácilmente luego de un análisis crítico.

El grupo hace énfasis en que se debe tener una posición crítica frente a cada hallazgo, sea teórico o producto del trabajo de campo, pues, aunque toda la información recolectada es importante no hay que perder de vista cuál es el objetivo del proyecto que se está desarrollando y los objetivos específicos con los que cada actividad fue realizada y de acuerdo a estos hay datos que resultan más relevantes que otros.

Esta fase también da cuenta de la importancia del proceso de validación pues fueron los mismos usuarios a través de sus observaciones e ideas que guiaron al proyecto hacia sus nuevas estrategias y fue esta retroalimentación, como menciona Frascara, la que permitió mejorar y ajustar las estrategias de comunicación ya existentes. De igual manera se pudo identificar aquellos componentes que el juego realmente necesitaba y aquellos que no, algo que Palomar considera importante pensando en la producción del juego pero que el grupo de trabajo lo ve más como una estrategia para dinamizar la partida misma quitando cualquier posible obstáculo o distractor.

5 Capítulo IV

5.1 Resultados del tercer objetivo específico

En esta sección se presentan los resultados obtenidos durante el desarrollo de las actividades de la fase final y que corresponden al tercer objetivo específico, desarrollar una serie de estrategias que potencien el juego Capital de la Resistencia para la estimulación de la memoria colectiva en torno a los hechos ocurridos en Cali durante el estallido social del 2021. En este desarrollo de las piezas finales se concentran los aprendizajes obtenidos del proceso de indagación y reflexión que el grupo de trabajo ha venido realizando y también se incluye algo del proceso previo a las piezas finales.

Finaliza con unas reflexiones grupales.

5.1.1 Fase 3: Prototipado

Actividad 1: Ajustes de diseño

De acuerdo a las observaciones realizadas durante la validación del proyecto y en base a la información encontrada durante la indagación teórica sobre juegos de mesa se realizan ajustes a los siguientes elementos:

Mapa

Para esta nueva fase se decide simplificar este elemento a una pieza, ya que anteriormente estaba dividido en dos, pues el establecimiento no contaba con el formato en el que estaba diseñado. Esta simplificación lleva a hacer una reducción del tamaño buscando también que sea más manejable y práctico para los jugadores, ya que durante los testeos se evidenció dificultades a la hora de ubicar el mapa en el área de juego. La decisión implica la disminución de las casillas de recorrido, reajustar las ilustraciones y otros elementos gráficos que el mapa contiene. A la vez de lograr que el avance de la partida sea un poco más rápido y también para que los jugadores puedan mover sus fichas con más facilidad.

Es así que de 70x100 cm con 205 casillas pasa a medir 50x70 cm con 161 casillas a recorrer. Además, se corrige el punto de salida haciendo más evidentes la casilla que la representa y acompañándola del conocido símbolo de las banderas de carreras que también se dispone en la carta de inicio para facilitar su relación. De la misma manera se ajustan los caminos alternos y a través del instructivo se esclarece la forma en que estos pueden usarse.



Figura 32 Mapa en su primera versión, elaboración propia.

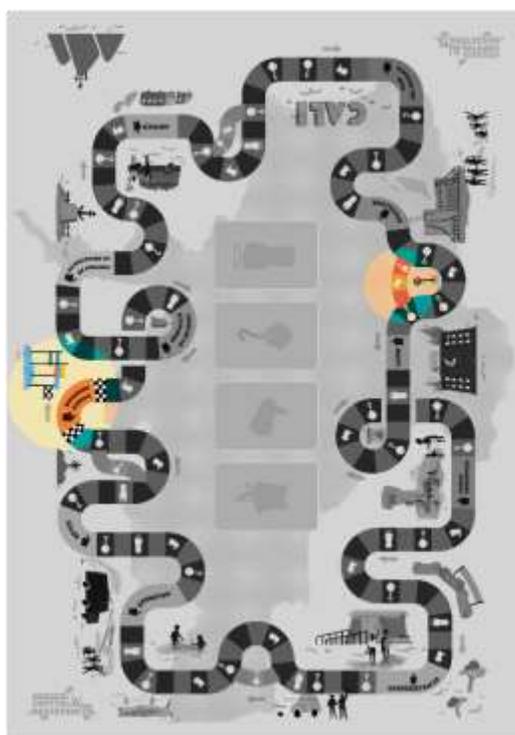


Figura 33 Casilla de salida y caminos alternos modificados, elaboración propia.

Dinámicas

Como una forma de dinamizar la partida se agregó la ficha Noti-élite, la cual propone una dinámica de competencia a los jugadores pero ya que durante los testeos se observaron dificultades con este elemento, pues no generaba la suficiente presencia en la partida ni se entendía en principio la forma en que puede moverse, se opta por contextualizar desde el principio a los jugadores con dicha pieza y se decide que la carta inicial sea ajustada para introducir la forma en que la ficha va a moverse durante la partida (figura 35), además se agregan en el tablero más iconos del tipo de carta que deciden sus movimientos (carta de situación) (figura 36) y dentro de éstas se agregan más situaciones que posibilitan una mayor aparición de este elemento en el juego. Estas decisiones también permiten alimentar la dinámica de azar presente en el juego, otro factor que motiva a los jugadores a continuar con la partida.



Figura 34 Primer movimiento ficha Noti-élite dispuesto en la carta inicial de la partida, elaboración propia.



Figura 35 Iconos carta situación, elaboración propia.

Realizados estos ajustes el grupo hace una prueba de impresión para verificar si los elementos gráficos del mapa mantienen su legibilidad y también para confirmar las proporciones de las casillas respecto a las fichas a usar. Además, se juega una partida para evaluar las decisiones tomadas hasta el momento confirmando así que se logra avanzar un poco más rápido y que la ficha Noti-élite se hace más presente en la partida.



Figura 36 Prueba de los primeros ajustes realizados, elaboración propia.

Ajustados y verificados estos aspectos el mapa final queda de la siguiente manera:



Figura 37 Versión final del mapa del juego de mesa, elaboración propia.

Instructivo

Buscando mejorar la funcionalidad de este elemento y pensando en que las reglas sean claras para todos los jugadores tal como recomienda Arana (2015), se decide ajustar aspectos de redacción, llegando a un lenguaje más común y textos más breves y concretos, así mismo se usa el recurso visual para apoyar la información, para mejorar la comprensión de las reglas y para que se éstas se lean completamente antes de iniciar la partida.



Figura 38 Primer versión del instructivo, elaboración propia.



Figura 39 Bocetos para instructivo final, elaboración propia.

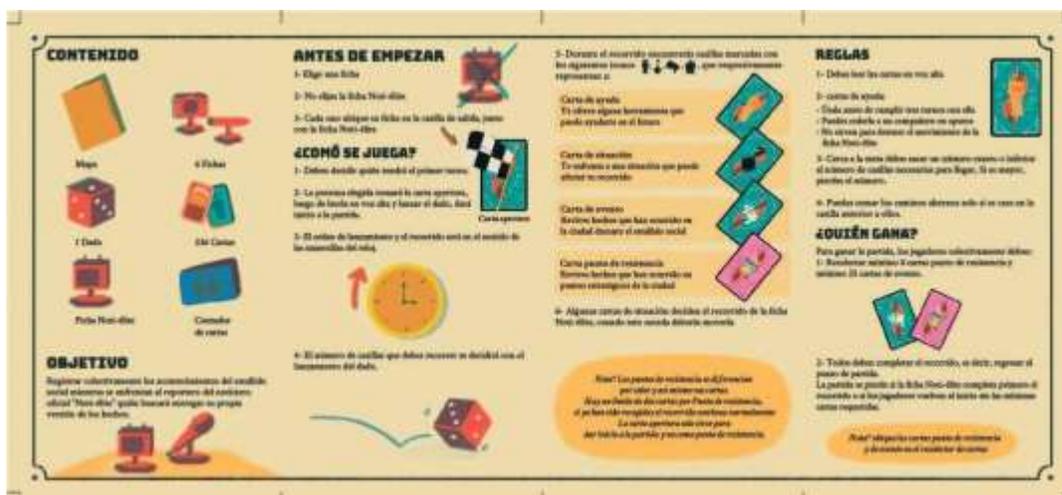


Figura 40 Instructivo versión final, elaboración propia.

Cartas

Tal como ocurrió con el instructivo, en todos los demás elementos que contiene información textual especialmente en las diferentes cartas del juego, se hace una revisión y se reajusta a términos menos académicos e indicaciones más claras para así resolver confusiones como las vividas con las cartas de ayuda y situación que no eran fácilmente interpretadas y provocaron que el juego se frenara por momentos para entender cuál era la acción que se debía realizar.



Figura 41 Izquierda carta primera versión, derecha carta con texto corregido, elaboración propia.

Se realiza un cambio al elemento contador de turnos ya que se observó durante las validaciones que este no estaba cumpliendo su función y era dejado de lado, es por ello que

pensando en apoyar el carácter colectivo del juego y para resolver la necesidad de los jugadores de tener lugar para ubicar las cartas requisito este se replantea como una herramienta de recolección grupal para las cartas requisito.



Figura 42 Elemento contador adaptado a recolector grupal de cartas, elaboración propia.

Ensamble del juego

Debido a que, en la primera fase de impresión del juego de mesa, en el establecimiento al que se acudió no se cumplió con las expectativas de acabados en el mapa y no fue congruente la relación calidad precio, ya que a la hora de armar el tablero cortaban las ilustraciones y las dos partes del mismo no calzaban, por eso el grupo decidió realizarlo por cuenta propia apoyándose de tutoriales.

Para esta actividad se imprimió los adhesivos de ambas caras del mapa, se compró cartón, se realiza un machote (guía) para definir los pliegues del tablero que facilite el empaquetado en la caja y finalmente se procede a armar el tablero.



Figura 43 Armado del tablero del juego de mesa, elaboración propia.



Figura 44 juego de mesa ensamblado, elaboración propia.

Actividad 2: Desarrollo de las nuevas estrategias potenciadoras del proyecto

Juego descargable (versión print and play)

Tomando en cuenta que con esta estrategia se busca que las personas puedan adquirir fácilmente el juego y con el menor costo posible, las adaptaciones de cada elemento se hacen pensando en que puedan ser impresas en hojas tamaño carta ya que es un formato común para personas que tienen impresoras en casa u oficina. Además, se incluyen tanto sus versiones a color como a blanco y negro para que sea a libre elección de quien quiera adquirirlo, estas se encuentran en formato Pdf ya que permite una previsualización de los elementos antes de imprimirse y porque permiten reducir el peso de cada archivo de descarga. Todos los archivos de esta versión se encuentran en la página web del proyecto y se decide incluir en la misma

información sobre el armado y la cantidad de material que cada elemento requiere con el fin de dejar claridad sobre el proceso para adquirir esta versión del juego.

Mapa

En esta versión este elemento se distribuye en seis hojas tamaño carta esto hace que sea reducido a 62x44 cm, para verificar si se requieren ajustes en aspectos gráficos y que las proporciones del mapa, la legibilidad y calidad de sus elementos gráficos es apropiada se realiza una prueba de impresión.



Figura 45 Prueba de impresión del mapa en versión print and play blanco y negro, elaboración propia.

Con esta prueba el grupo puede constatar que tanto el tamaño como toda la gráfica que incluye el mapa es conveniente para esta versión pues resulta fácil de armar, de plegar y sus elementos se mantienen claros y con calidad visual es por esto que se define como el formato final del print and play.

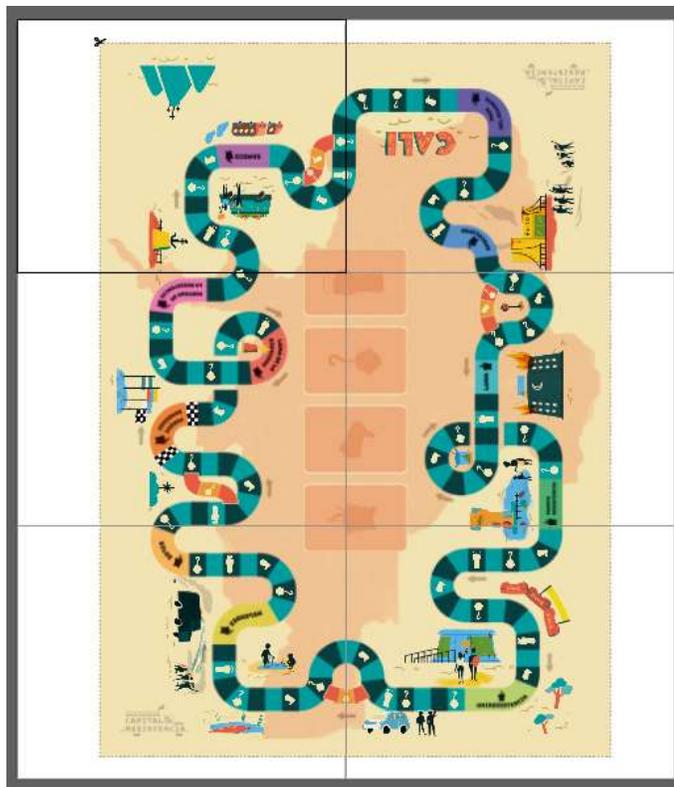


Figura 46 Archivo pdf del mapa print and play en su versión a color, elaboración propia.

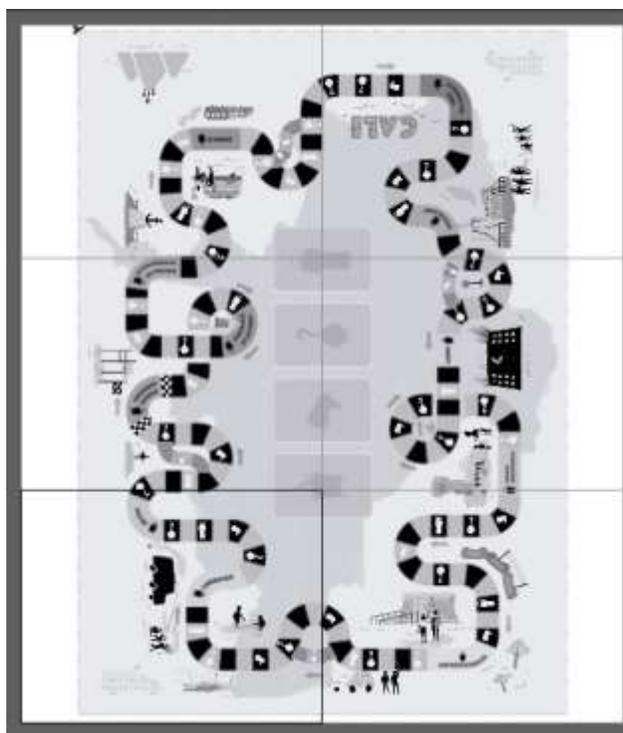


Figura 47 Archivo pdf del mapa print and play en su versión blanco y negro, elaboración propia.

Instructivo

Para la adaptación del instructivo se siguió el modelo usado en el juego de mesa Wondel Duel (**figura 46**), ya que al doblarse simula la forma de un librito lo que resulta práctico para la presentación de las reglas en su versión print and play, elegido el modelo se procede a bocetar la diagramación de la información (**figura 47**) y se pasa a la herramienta de ilustrator (**figura 48**).

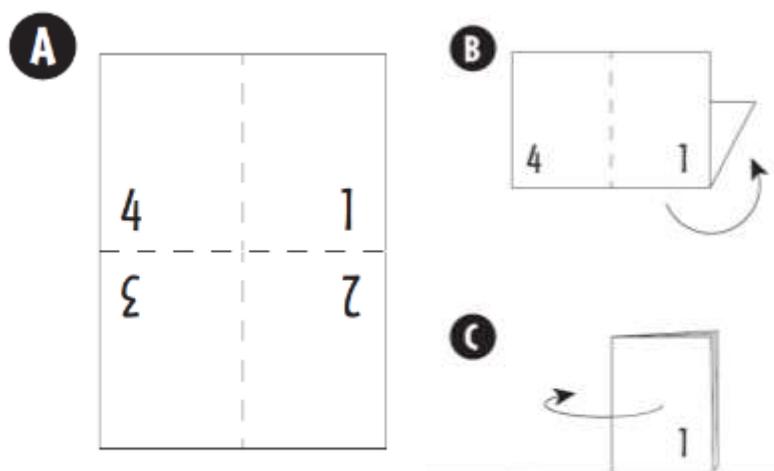


Figura 48 Formato base para instructivo tomada de <https://print-and-play.asmodee.fun/es/game/7-wonders-duel>.



Figura 49 Boceto instructivo print and play, elaboración propia.



Figura 50 Diagramación en illustrator del instructivo print and play, elaboración propia.

Luego se realiza la respectiva prueba de impresión (**figura 43**) para identificar si existen dificultades con el formato, se observan algunos aspectos de organización a mejorar y tras corregirse el instructivo queda de la siguiente manera (**figura 50**).

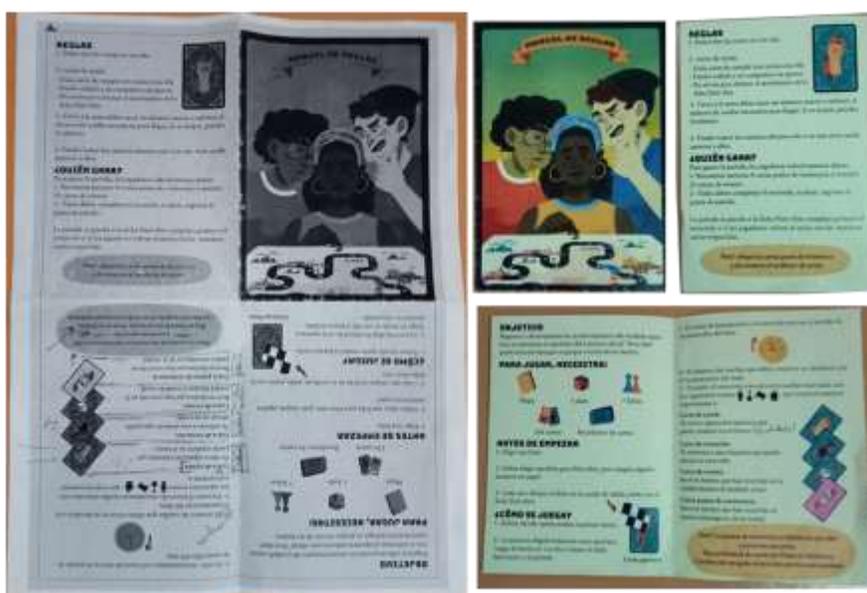


Figura 51 Prueba impresión instructivo print and play blanco y negro sin plegar y a color plegado, elaboración propia.



Figura 52 Instructivo versión print and play a color y blanco y negro, elaboración propia.

Cartas

Considerando que la disminución de tamaño de este elemento afecta la legibilidad del texto se opta por mantener el tamaño original y así mismo su diagramación, es por eso que se decide trabajar en la forma de facilitar al usuario el armado de las cartas.

Así pues, se empieza a bocetar la manera en que la cara y reverso de la carta pueda unirse con sólo plegar y a la vez mantenga cierta rigidez descartando así la opción de individualizar cada elemento en archivos diferentes.



Figura 53 Bocetos para carta print and play, elaboración propia.

Luego de definirse la estrategia se organizan en Illustrator las cartas y se procede a hacer una prueba de impresión.

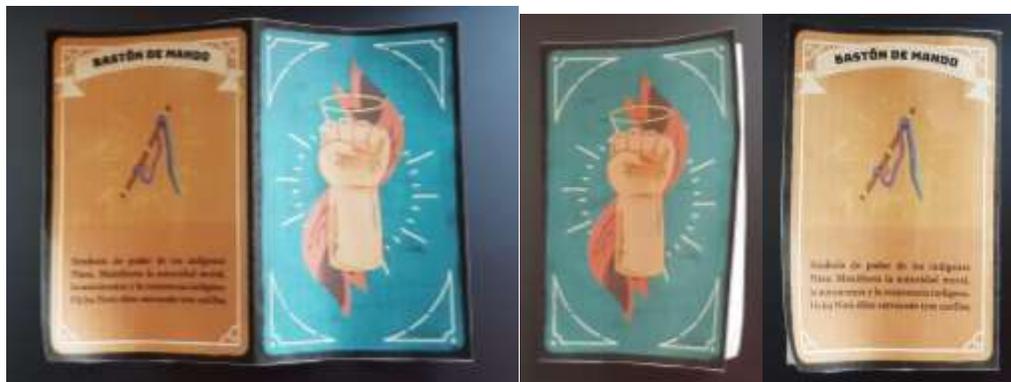


Figura 54 Izquierda, carta print and play desplegada, derecha, carta print and play plegada, elaboración propia.

Tras verificarse que la estrategia es funcional y cumple los requisitos anteriormente mencionados se lleva a cabo la organización de las cartas del juego de mesa y se exportan los pdf.



Figura 55 Archivos Pdf de las cartas print and play en su versión a color y blanco y negro, elaboración propia.

Contador

Este elemento se mantuvo igual por lo que se procede a ubicarse en un archivo .ai tamaño carta y se extraen los pdf en su versión a color y blanco y negro.



Figura 56 *Recolector de cartas print and play a color y blanco y negro, elaboración propia.*

Juego en Línea

Al igual que la estrategia del juego en print and play, el juego de mesa en su versión digital está pensado para llegar a más público juvenil, reconociendo que en la actualidad la tecnología cumple un papel importante en el entretenimiento de estos por las diferentes posibilidades que ofrece.

Para llevar esta propuesta a una exploración visual primero se parte por el desarrollo de su respectivo documento de diseño de juego (GDD) en el que se contemplan las categorías que propone Salazar en apartados anteriores.

Durante el desarrollo de este documento se tiene presente conservar parte de las mecánicas, dinámicas y reglas presentes en el juego de mesa físico, así como su estética. Aparte se incluyen otros elementos que refuerzan la experiencia y comprensión del juego¹².

Hecho el GDD se procede a hacer un storyboard para realizar un recurso audiovisual que apoye la conceptualización del juego, el cual se propone como un video gameplay¹³, ya que a través de estos videos se puede mostrar el juego como si estuviera siendo jugado por alguien

¹² Puede acceder al GDD del juego de mesa Capital de la Resistencia a través del enlace que se encuentra en la sección de anexos.

¹³ Este término es usado normalmente por la comunidad de jugadores como se menciona en <https://www.geekno.com/glosario/gameplay>

permitiendo que se vea la forma en que el jugador y el juego interactúan, a través de su interfaz, mecánicas, etc.

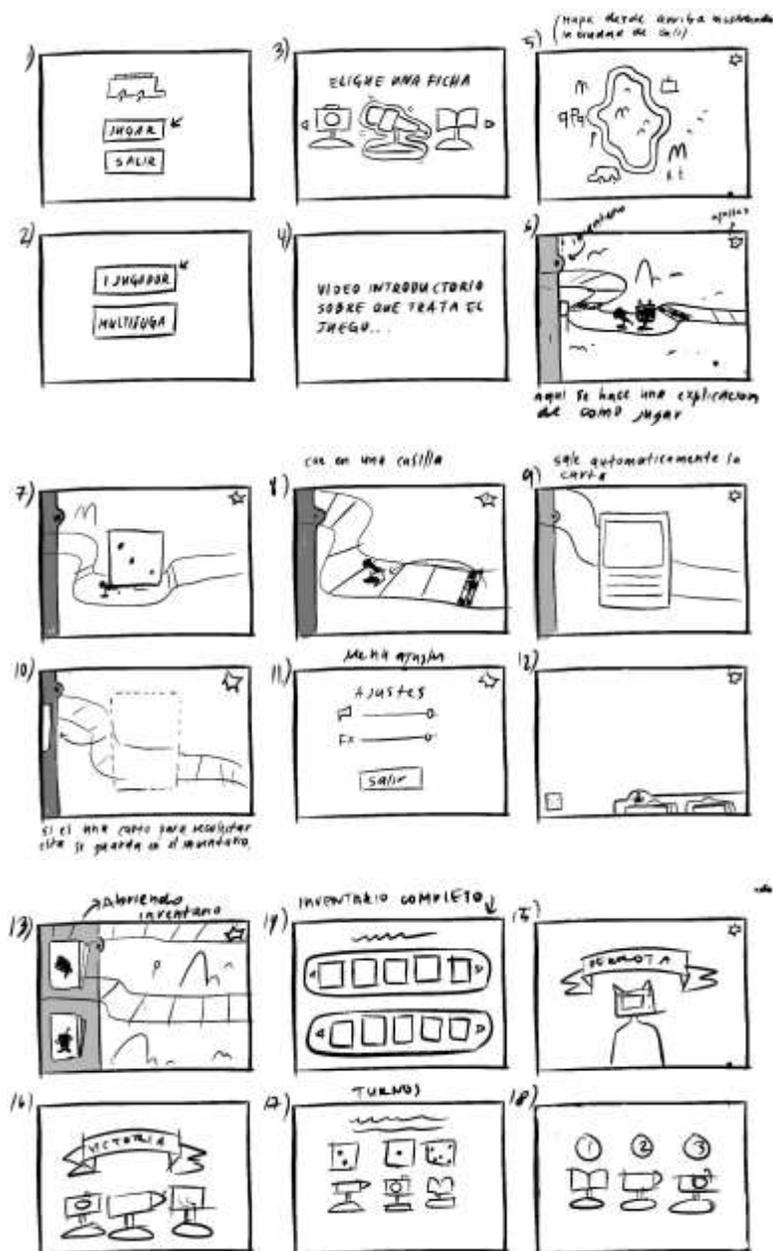


Figura 57 Boceto storyboard de la interfaz del juego de mesa en su versión digital, elaboración propia.

Establecido el storyboard se procede a digitalizar las escenas usando el estilo definido para el proyecto en general, este proceso incluye el uso de recursos 2D y 3D debido a la comunión entra la vista isométrica que propone el juego para crear la ilusión de profundidad y

estimular la inmersión en el juego junto con la presencia de imágenes de carácter informativo puesta en dos dimensiones.

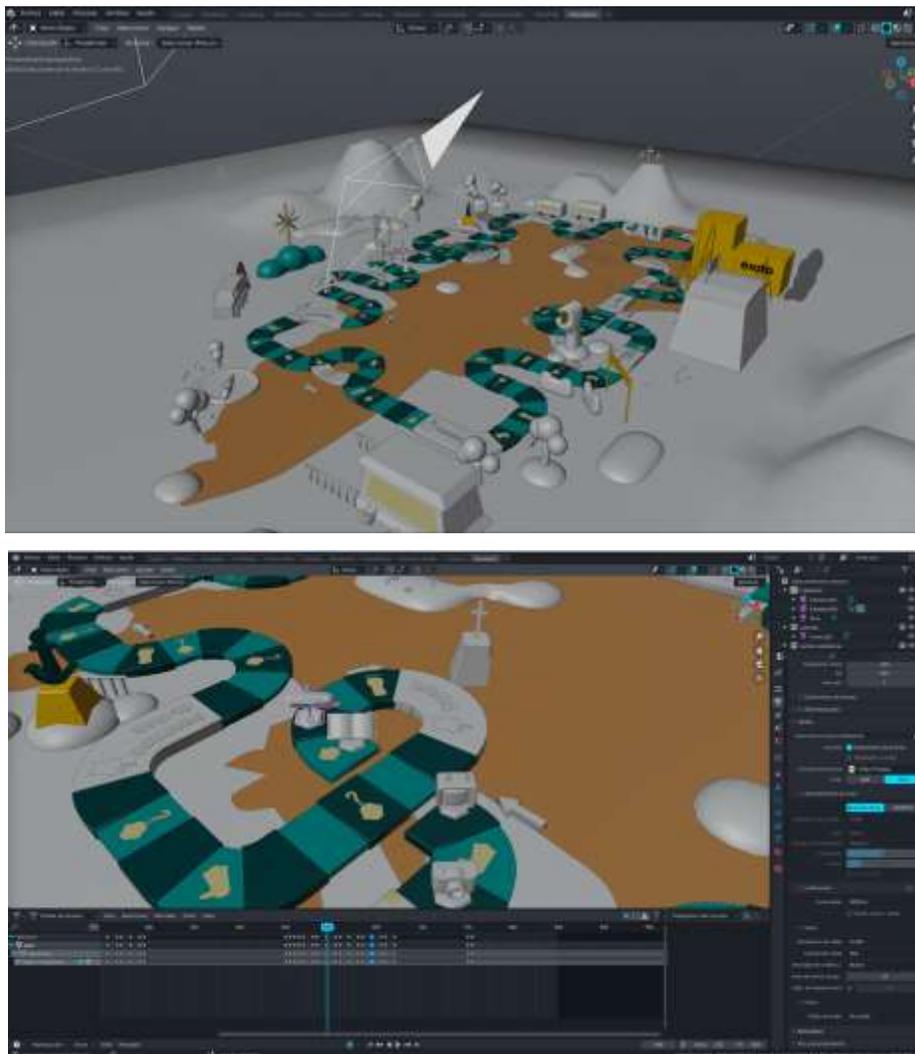


Figura 58 *Interfaz del programa Blender, desarrollo del mapa 3D, elaboración propia.*















Figura 59 Conceptualización visual de la interfaz del juego de mesa en su versión digital, elaboración propia.

Luego de digitalizadas las escenas, estas son organizadas, animadas y ambientadas en la interfaz de after effects y el video resultante es publicado en la página web del proyecto.



Figura 60 Interfaz del programa After effects, desarrollo del video "Gameplay", elaboración propia.

Tráiler del Juego de mesa

Para el desarrollo de esta estrategia se identifican aquellos aspectos más importantes del juego de mesa tales como la historia, la jugabilidad, cómo se gana/pierde, entre otros y se empieza a buscar la manera en que puedan presentarse de forma dinámica a los jugadores para ayudar a mejorar su comprensión. Es así que se inicia por plantear un Storyboard (figura 59) en el que se planea la forma de abordar los puntos a resaltar, en qué plano serán mostrados, las dimensiones de la animación (2D o 3D) y transiciones.



Figura 61 Storyboard tráiler Capital de la Resistencia, elaboración propia.

Después de plantear las escenas, se empieza el proceso de bocetar de las mismas mediante ilustraciones 2D usando el estilo gráfico del juego (**figura 60**). En esta parte se hacen correcciones de perspectivas, más detalle de los elementos y otras consideraciones que lleven la idea final de cada escena.



Figura 62 Bocetos 2D de los fotogramas del tráiler, elaboración propia.

A la par se inició el proceso del modelado 3D en *Blender* (**figura 61**) para las demás escenas, esta es una herramienta muy pertinente en el proceso de trabajo del tráiler del juego de mesa, ya que este permite realizar aspectos tan útiles como el ubicar los elementos del juego de una manera realista y explicativa y también la posibilidad de animar estos de una manera más idónea.

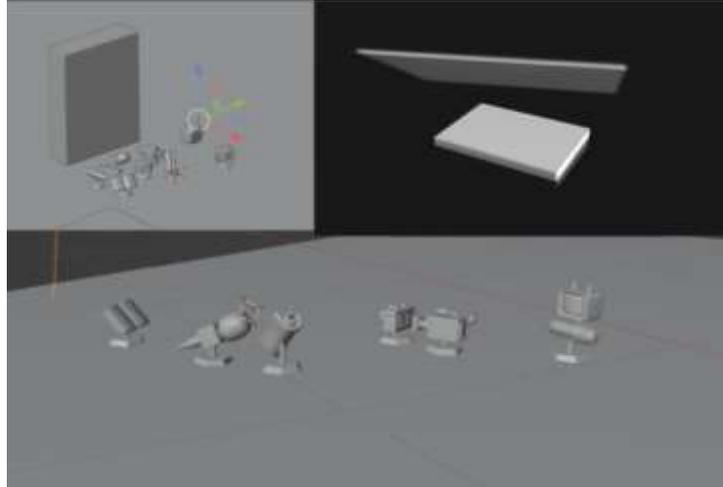


Figura 63 Bocetos 3D de los fotogramas del tráiler, elaboración propia.

Al tener los bocetos en 2D, estos fueron pasados por un proceso de colorización con la paleta escogida y con pinceles de texturas que aportan un terminado urbano, todo esto para que estuviera en armonía con todas las piezas que se venían realizando (**figura 62**). En cuanto los objetos modelados en 3D (**figura 63**), igualmente pasaron por el proceso de color, iluminación de la escena, encuadre de la cámara y demás.

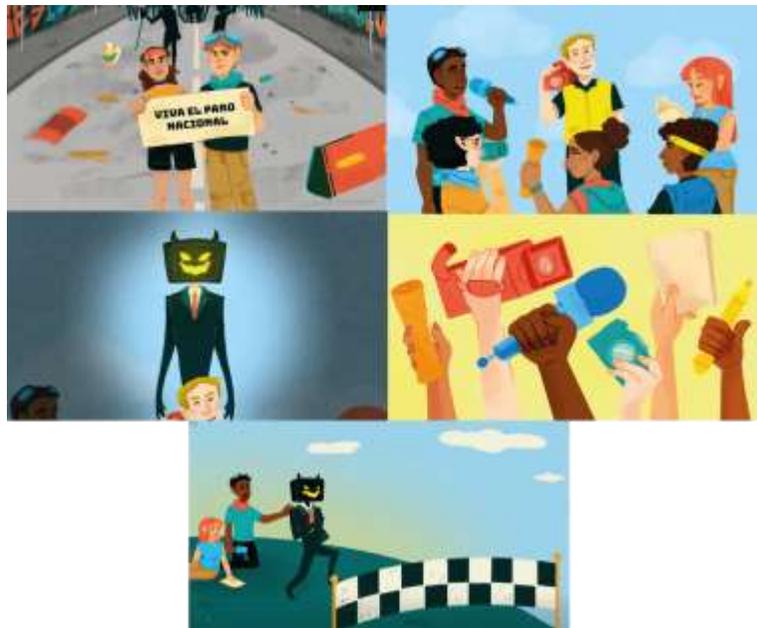


Figura 64 Ilustraciones 2D finales del tráiler, elaboración propia.



Figura 65 Ilustraciones 3D finales del tráiler, elaboración propia.

El último paso del desarrollo de esta pieza fue el proceso de postproducción en el programa *Adobe Premiere* (**figura 64**), en cuanto a lo gráfico, se procedió a insertar todas las ilustraciones 2D y 3D animadas, se agregó una textura granulada a todo el vídeo y efectos de transición para la fluidez del videos y para finalizar, se hizo un proceso de *foley* a todas las escenas, para que estas tengan un sonido de acompañamiento, a su vez se agregó la canción de fondo llamada “VV.AA. - Wah Wah + La Integración” del álbum “The afrosound Of Colombia Vol.3”, la cual previamente se hizo la compra de la licencia en la plataforma Bandcamp para hacer uso legal de esta en plataformas digitales, esta fue escogida ya que remite a la ciudad de Cali.

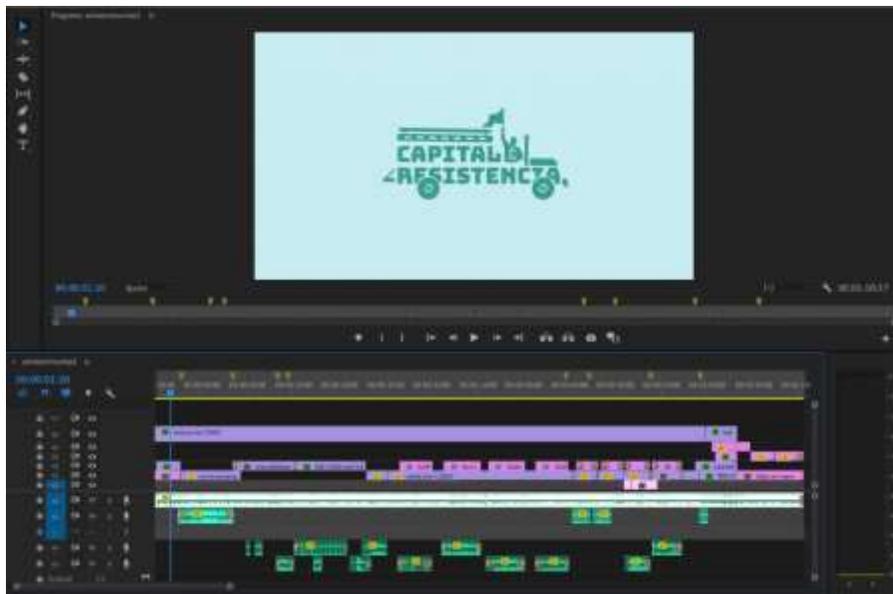


Figura 66 Interfaz del programa Premiere, desarrollo del tráiler, elaboración propia.

El resultado final del tráiler del juego de mesa Capital de la Resistencia se puede encontrar subido en la plataforma *Youtube* con el siguiente link: [Trailer Capital de la Resistencia \(juego de mesa\) - Amigüitos](#)

Página web¹⁴

Esta estrategia de diseño se realiza como una herramienta para depositar el trabajo realizado en el presente proyecto y para que cualquier persona interesada tenga la posibilidad de conocerlo con mayor profundidad. Esta cuenta con una sección de inicio (**figura 65**) con la ilustración de recibimiento, una pequeña sinopsis y el tráiler del juego previamente mencionado.

A su vez cuenta con tres secciones que abarcan el juego “Capital de la Resistencia” en sus distintas versiones, como la sección del juego físico (**figura 66**) con un gif 3D de la caja, información al respecto y una galería del proyecto; la sección del juego descargable (**figura 67**) con un gif animado, las respectivas instrucciones ilustradas para su buen funcionamiento y finalmente dos botones para descargar el juego en cuanto color y blanco/negro y por último la sección del juego digital (**figura 68**) con un vídeo del *gameplay* del prototipo de este.

Una de las secciones de la página web trata de la cronología del trabajo (**figura 69**) realizado en la primera fase del juego para poder llegar a la segunda y última fase, en este se

¹⁴ Para acceder a la página web use el siguiente link: <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>

muestran las descripciones, observaciones y hallazgos de cada actividad con su respectiva imagen/ilustración.

Adicionalmente a los resultados se incluye una sección de agradecimientos (**figura 70**) a aquellas personas que colaboraron con sus ilustraciones durante la convocatoria del primer momento de diseño del juego de mesa.

Finalmente, la última sección de la página (**figura 71**) muestra unas ilustraciones de las personas que realizaron la creación de todo el proyecto.



Figura 67 Sección “inicio” de la página *Capital de la Resistencia* tomada de <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>



Figura 68 Sección "juego físico" de la página Capital de la Resistencia tomada de <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>.

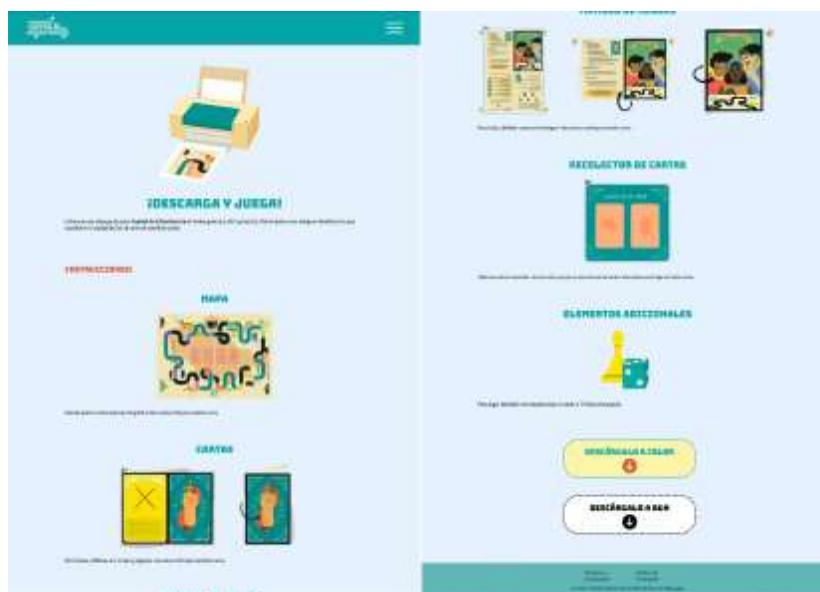


Figura 69 Sección "juego descargable" de la página Capital de la Resistencia tomada de <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>.



Figura 70 Sección “juego digital” de la página *Capital de la Resistencia* tomada de <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>.



Figura 71 Sección “cronología de trabajo” de la página *Capital de la Resistencia* tomada de <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>.

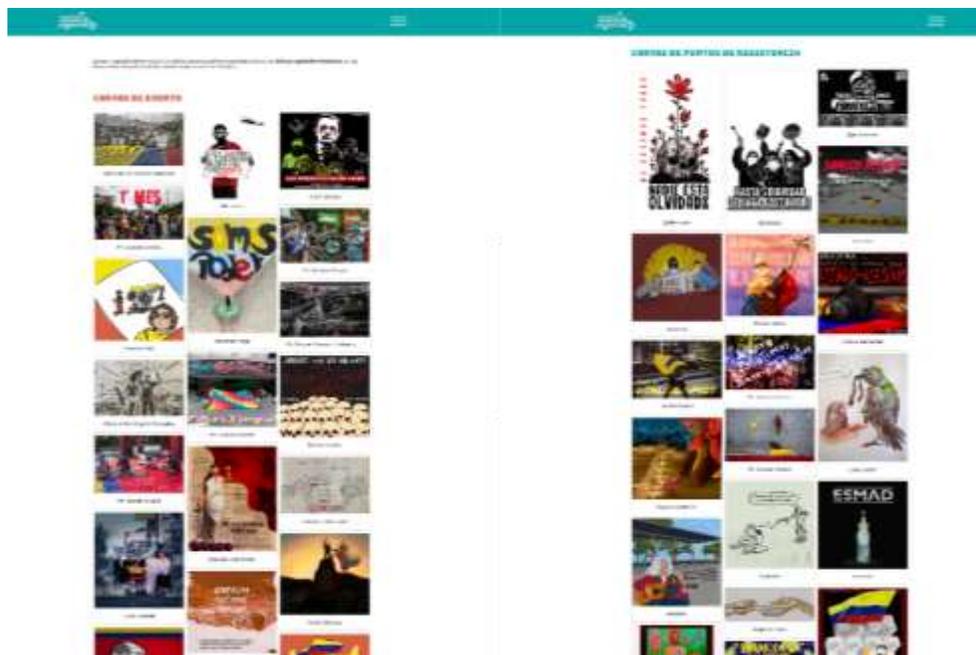


Figura 72 Sección “Colaboradores” de la página *Capital de la Resistencia* tomada de <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>.



Figura 73 Sección “¿Quiénes somos?” de la página *Capital de la Resistencia* tomada de <https://capitaldelaresiste.wixsite.com/cdlr>.

Piezas Impresas “Publicidad del juego”

Pensando en la necesidad de dar a conocer el juego a los jóvenes de Cali, se plantea la idea de realizar carteles que sirvan como estrategia publicitaria para el proyecto.

Para captar la atención del público objetivo se piensa en usar imágenes alusivas a las jornadas de manifestación o algún momento que destacó durante el estallido misma estrategia que fue usada en la realización de las demás estrategias del proyecto.

Es así que se elige como recurso visual para los carteles, la imagen de la cabra (figura 71) del artista Álvaro Márquez que reemplazó momentáneamente el monumento a Sebastián de Belalcázar y que fue derribado como símbolo de protesta por los indígenas Mizak, el pato que salió con la bandera de Colombia a la marcha del 19 de mayo (figura 72) y las dos siguientes (figura 73) (figura 74) alusivas a escenas comunes durante las manifestaciones.

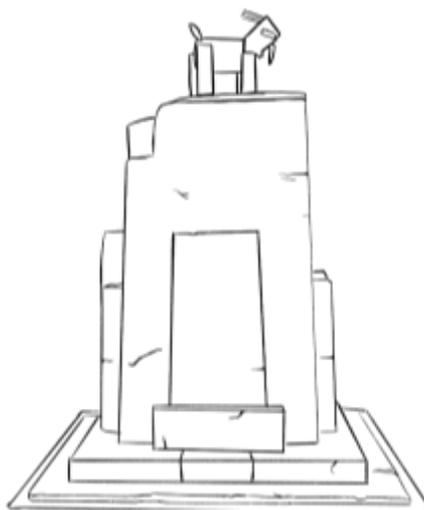


Figura 74 Boceto ilustración cartel No.1.



Figura 75 Boceto ilustración cartel No.2.



Figura 76 Boceto ilustración cartel No.3.



Figura 77 Boceto ilustración cartel No.4.

Definido el acompañamiento gráfico se procede a digitalizar y diagramar la información que contiene el cartel, en donde además del logo del proyecto se incluye la frase: Un juego de mesa hecho para no olvidar, ya que de forma breve y directa menciona enfrenta al público con el juego y lo que se quiere lograr con él.

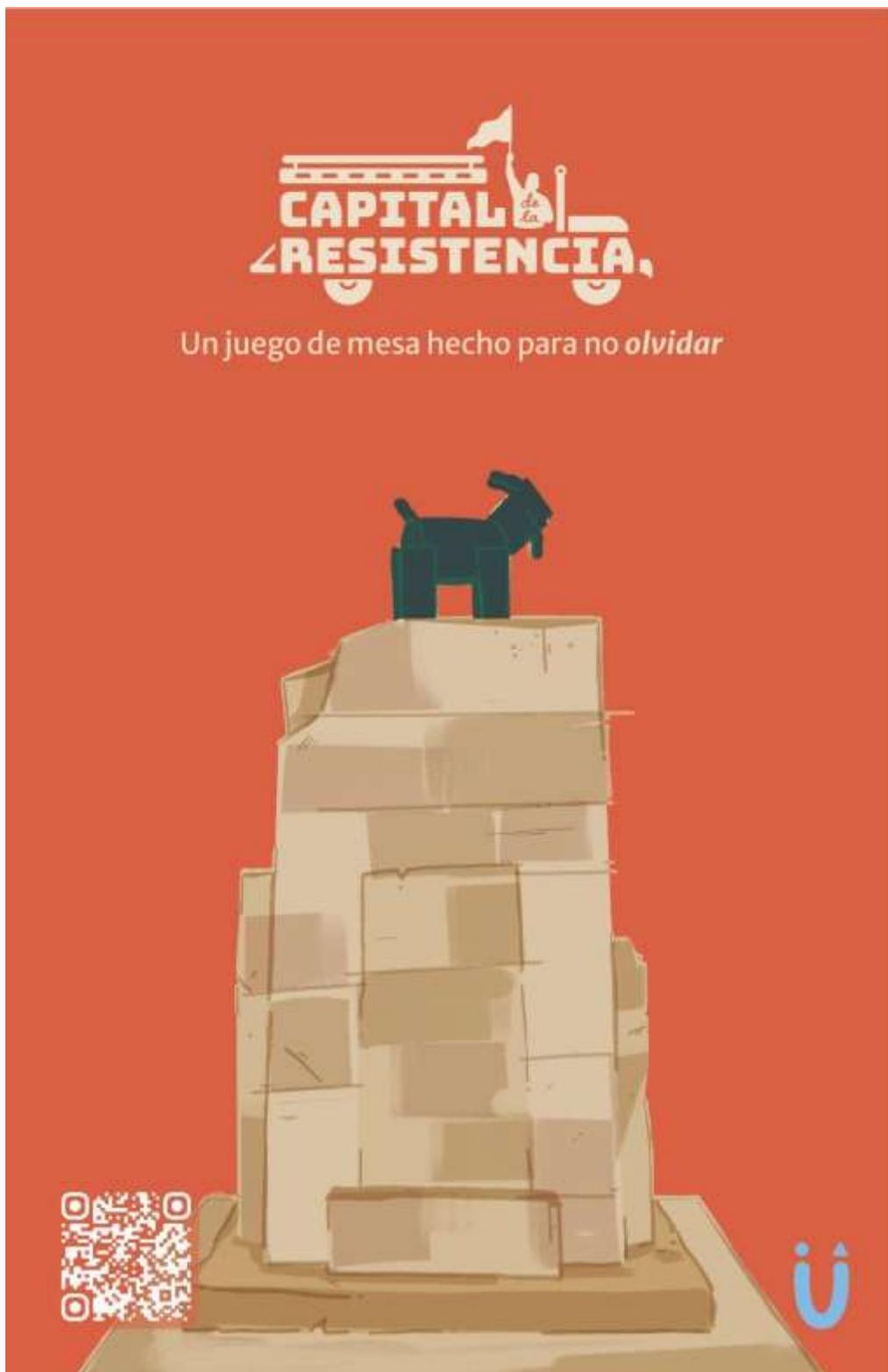


Figura 78 Cartel final No.1



Figura 79 Cartel final No.2



Figura 80 Cartel final No.3



Figura 81 Cartel final No.4

Reflexionando sobre desarrollo de las actividades de esta fase se reconoce lo importante que fue contar con suficiente información sobre los posibles tipos de jugadores que tendrán contacto con el juego de mesa pues fue en base a sus diferencias, como la edad y el contexto en el que se encuentran, que se empezaron a plantear y llevar a cabo los cambios y nuevas estrategias buscando, como dice Munari, superar aquellos posibles obstáculos que imposibiliten que el usuario reciba la información contenida dentro de las estrategias de diseño. Obstáculos como los diversos lenguajes mencionados por Frascara y que se infiere de los hallazgos obtenidos de la validación del juego al momento de contrastar el grado de comprensión del instructivo por los jóvenes de Bellas Artes, los del IPC y los de Siloé pues para los primeros entendieron las indicaciones pero para los otros fueron enredadas o también las posibilidades y dificultades que estos pueden tener para adquirir o acceder al juego pues hay jóvenes que no tienen los recursos económicos para imprimir el juego de mesa debido a su alto costo, estos obstáculos fueron los que se tomaron en cuenta para la realización de las estrategias, todas pensadas para abarcar gran parte de este variado público y sus posibilidades.

Esta etapa también permite retomar la afirmación de Munari (1985) y Costa (2014), sobre el uso de la estética o el estilo en la comunicación visual, la cual no debería tomar más valor que el mensaje a transmitir, una afirmación que el grupo de trabajo mediante la práctica pudo constatar pues cuando lo estético tomaba demasiado protagonismo se corría el riesgo de que la atención no fuera dirigida a la información es por eso que la finalidad con la que los recursos visuales o gráficos fueron elegidos para el proyecto fue como complemento de lo que este quiere comunicar y que a la vez su información fuera comprendida, ejemplo de esto el caso del ajuste del instructivo y los recursos de la línea cronológica, incluso el estilo mismo elegido desde la primera etapa de diseño del juego de mesa se realizó acorde al público al que va dirigido y aspectos que referencian la situación que está abordando para así captar y dirigir la atención de las personas a los datos que ahí se contiene y ubicar el proyecto mismo en un contexto específico o evidente, es en estos aspectos que para el grupo y los autores, radica la importancia de la estética y acorde a ello también debe cuidarse la calidad de la misma. Otro aspecto importante de lo visual que se puede mencionar es que esta se convirtió para el proyecto en un factor unificador entre las estrategias pensadas para abordar la problemática algo valioso pues es la

forma de dar de cuenta que cada elemento es un complemento o un brazo más del juego de mesa físico.

También se destaca el valor del uso de la tecnología para facilitar la comunicación de estos mensajes pues gracias a las posibilidades que ofrece como el acompañamiento del sonido y el video se observa que para el usuario la experiencia se puede hacer más enriquecedora y en cierta forma más cautivante. El uso de este recurso para apoyar la conceptualización del juego de mesa en su versión digital como posible futura estrategia que permita que cualquier persona acceda él, también llevó a reconocer las exigencias que sostiene Maureen Berho sobre estos proyectos, pues es verdad que aunque se conserve gran parte de las dinámicas del juego físico y sus reglas se requieren más esfuerzos en cuanto a tiempo, recursos y el uso de herramientas un poco más complejas que de momento el grupo de trabajo desconoce. A pesar de esto, con la conceptualización también se pudo explorar otros terrenos nuevos y enriquecedores para el grupo de trabajo como el desarrollo del documento GDD.

6 Conclusiones

Llevar a cabo este proceso de investigación y desarrollo creativo permite sostener la afirmación de que muchos proyectos de diseño con un sentido social desarrollados en el aula no logran alcanzar debidamente el objetivo para el que fueron hechos, pues como se puede observar en los apartados anteriores, para darle alcance al objetivo e incluso para dar a conocer el mismo proyecto hay aspectos o fases que resultan esenciales que, como le sucedió al grupo de trabajo, en el pasado no lograron ser incluidas o ejecutadas apropiadamente por cuestiones de tiempo y otras dificultades encontradas en el camino, pero más que un problema, esta realidad se convierte en una oportunidad, pues se demuestra con la práctica que aunque ya hubo un primer acercamiento y un proceso de diseño, aun así se pueden retomar estos proyectos y llevarse más allá, incluso sus estrategias pueden ser ajustadas, pues, en la práctica del diseño gráfico se reconoce que siempre las estrategias se pueden mejorar sea por el auge de nuevas herramientas o por dificultades encontradas entre la interacción del usuario y la pieza de diseño.

Frente a esto último resulta sumamente importante que en los procesos de diseño, especialmente en la academia, se incluya un espacio o un momento para evaluar las estrategias de diseño con sus posibles usuarios, esto se enfatiza en cada apartado de este proyecto porque esta fase realmente enriquece los procesos y sus resultados, por lo que el equipo de trabajo cree que solo es posible ofrecer estrategias de diseño funcionales y agradables si se evalúa, se reflexiona y se trabaja en resolver las dificultades que el público tiene frente a dichas estrategias, esto toma mucha más importancia si es un proyecto de carácter social porque no es posible aportar al cambio de una realidad si las estrategias no son funcionales y no comunican debidamente el mensaje.

Por eso se concluye la importancia de que los estudiantes de diseño gráfico incluyan en sus procesos una fase de trabajo de campo que no se reduzca a una búsqueda bibliográfica de las realidades y el contexto del usuario, sino que se vaya, se observe y se experimente dichas realidades tal como lo recomiendan los autores de la observación etnográfica. Este debe ser un proceso crítico y con objetivos claros para que realmente sea provechoso. Es importante que los objetos de diseño sean puestos en contexto para así superar esas situaciones que pueden influir en su funcionamiento y de igual manera en el alcance de su objetivo.

En cuanto al propósito del proyecto, estimular la memoria colectiva de jóvenes entre 16 y 28 años entorno a los hechos ocurridos en Cali durante el estallido social del 2021, a través de la potencialización del juego de mesa, se concluye que las diferentes estrategias desarrolladas para el juego de mesa logran causar un impacto en el usuario y a través de cada uno de sus elementos se crean espacios en los que la memoria no solo se activa, sino que se habla sobre esta, se reflexiona. Al recordar la propuesta de Halbwahs sobre los marcos (el tiempo y el espacio) donde la memoria reside, se puede concluir que estos resultados se convierten en sí mismos como lugares donde esas fechas y esos espacios importantes, que rememoran esos hechos históricos, son resguardados. A través del juego de mesa y todas las estrategias se logra hacer memoria de esas fechas, actos significativos y lugares apropiados por la comunidad caleña.

Abordar esta o cualquier otra situación social mediante el diseño gráfico es un proceso que termina por enriquecer a los estudiantes de diseño gráfico porque, a consideración del grupo, el acto de diseñar toma más sentido cuando es para contribuir a mejorar la vida en sociedad, el desarrollo de esta y de cada una de sus comunidades, al mismo tiempo que le da valor a la disciplina. También porque este exige que esa comunidad a la cual se está tratando de llegar sea incluida en el proceso y en ese acto de reconocer sus realidades el diseñador gráfico empieza a desarrollar estrategias más adecuadas y con mayor impacto.

Este arduo trabajo se pudo lograr gracias a que se contó con un equipo de trabajo numeroso y esta es una posibilidad que debería tenerse en cuenta e implementarse o probarse si se quiere en la academia, pues de esta forma se da la oportunidad de realizar un proyecto más completo, contraponer ideas y enriquecerlas para que sean provechosas para el objetivo a alcanzar, de igual manera el trabajo y el tiempo invertido en cada actividad es algo que se puede gestionar más fácilmente. Pero el desarrollo de un proyecto a través del trabajo en equipo es algo que involucra la contribución y disposición de cada miembro, además de espacios de reflexión o diálogo entre los mismos, es importante que en cada decisión a tomar se cuente con la presencia de cada participante no solo para mantener la sintonía del trabajo sino también para conocer los diferentes puntos de vista respecto a tal decisión y llegar a acuerdos en conjunto en función de alcanzar los objetivos, siempre desde una perspectiva crítica como se realizó durante la elaboración de este proyecto.

Desarrollar este proyecto también implicó enfrentar ciertas limitaciones para el grupo, como el desconocimiento de programación informática o no contar con personal preparado en esta área, y aunque se pudo encontrar una solución a esta dificultad a través del desarrollo del GDD, hubiera sido aún más enriquecedor poder participar en ese proceso de llevar el juego de mesa a una versión digital completamente funcional en la que se da una especie de simbiosis entre el lenguaje de la programación y el lenguaje gráfico. Por otro lado, y como sucedió en el primer momento de diseño del juego, llevar a cabo un proyecto de esta índole también es enfrentarse a no contar con espacios de impresión locales preparados para cumplir debidamente los requerimientos que un juego de mesa necesita, sea por los formatos de algunos de sus elementos, por el tipo de material que se requiera o los acabados de impresión, es por ello que debe se debe plantear las estrategias de tal forma que supere en lo posible todas esas limitaciones de producción.

Para terminar, con este proceso el equipo reconoce que, aunque se respondió a aquellas dificultades y fases ausentes en el primer momento de diseño del juego de mesa, siempre habrá aspectos que pueden ser mejorados sea por cambios en el contexto o, como se mencionó en apartados anteriores, por el surgimiento de nuevas tecnologías. Pero en especial, algo en lo que el grupo considera se puede mejorar respecta al proceso de validación del proyecto, pues para reconocer mucho mejor el contexto en el que se inscribe el público objetivo y a la vez para crear un poco más de confianza o cercanía con los(as) participantes, es recomendable realizar al menos una visita previa sea con el fin de recorrer, bajo la guía de estos, los espacios en donde conviven o para compartir con ellos otras experiencias diferentes a la validación.

7 Bibliografía

- Angrosino, M. (2007). *Etnografía y observación participante en investigación cualitativa*.
Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/01/Etnografia-y-Observacion-Participante.pdf>
- Aranda, D. (2015). *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*.
UOCpress. comunicación # xx - PDF Descargar libre. Obtenido de DocPlayer:
<https://docplayer.es/49652487-Game-play-diseno-y-analisis-del-juego-el-jugador-y-el-sistema-ludico-uocpress-comunicacion-xx.html>
- Bracamonte, R. (Diciembre de 2015). La observación participante como técnica de recolección de información de la investigación. *Revista de Postgrado FaCE-UC.*, 9(17), 132-139.
Obtenido de <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj17/art11.pdf>
- Castrezana, N., & Cardoso, A. (1 de Mayo de 2019). *La evaluación en el diseño gráfico como un factor de calidad para la funcionalidad de las soluciones gráficas / Evaluation in graphic design as a quality factor for the functionality of graphics solutions*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa:
<https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/809>
- Cifuentes, M. (19 de Febrero de 2021). *Los juegos de mesa se vuelcan a lo digital y experimentan un boom*. Obtenido de Laboratorio de Contenidos de Marca:
<https://laboratorio.latercera.com/laboratorio/noticia/juegos-de-mesa-digital/1017184/#>
- Cornejo, V., Ortiz, W., Maraza, D., & Flores, S. (Noviembre de 2021). Documento de diseño de un videojuego (GDD) para uso educativo. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(46), 125-136. Obtenido de
<https://www.proquest.com/openview/5896f6d62820088603d9e06bdcc46992/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. / Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. Obtenido de Raco.cat:
<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Costa, J. (10 de July de 2014). *Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma | grafica*. Obtenido de Revistes Digitals: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v2-n4-costa>

- Expósito, D., & González, J. (2017). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Gaceta Médica Espirituana*, 19(2).
- Floría, A. (2000). *Conceptos Generales acerca del Test de Usabilidad (General Concepts about Usability Testing)*. Obtenido de http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/test/gcusa_test.htm
- Frascara, J. (s.f.). *Diseño gráfico para la gente Comunicaciones de masa y cambio social*. Obtenido de Academia.edu: https://www.academia.edu/7663147/Jorge_Frascara_Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico_para_la_gente_Comunicaciones_de_masa_y_cambio_social
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- González, M., Mitre, H., Olalde, C., & González, J. (2012). *Proposal of Game Design Document from Software Engineering Requirements Perspective*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/280655803_Proposal_of_Game_Design_Document_from_Software_Engineering_Requirements_Perspective
- Halbwachs, M. (s.f.). *Fragments de La Memoria Colectiva*. Obtenido de ddd-UAB: <https://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n2/15788946n2a5.pdf>
- Jara, O. (mayo de 2001). *Dilemas y desafíos de la sistematización de experiencias*. Obtenido de IHMC Public Cmaps: <https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1HDJ380WH-1FY8F8S-1FYD/Jara%20dilemas.pdf>
- Jara, O. (2011). *Sistematización: Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*. Obtenido de Alboan: <http://centroderecursos.alboan.org/sistematizacion/es/registros/6793-orientaciones-teorico-practicas-para-la>
- Mesias, O. (s.f.). *LA INVESTIGACION CUALITATIVA | OSWALDO MESIAS*. Obtenido de Academia.edu: https://www.academia.edu/22351468/LA_INVESTIGACION_CUALITATIVA
- Monsalve, S. (2003). *John Nash y la teoría de juegos*. Obtenido de CIENCIARED: https://www.cienciared.com.ar/ra/usr/4/26/john_nash_y_la_teor_a_de_juegos.pdf

- Munari, B. (s.f.). *Diseño y Comunicación Visual | Giselle Vidales*. Obtenido de Academia.edu:
https://www.academia.edu/34624202/Bruno_Munari_Disen_o_y_Comunicacion_Visual
- Palomar, G., & Hidalgo, M. (26 de November de 2013). *Los juegos de mesa: creación y producción*. Obtenido de DIGIBUG Principal: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/29363>
- Pensar la resistencia : mayo del 2021 en Cali y Colombia*. (31 de May de 2021). Obtenido de Biblioteca Digital Univalle: <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/20336>
- Rojas, L. (14 de mayo de 2021). *El 84 % de los jóvenes se sienten representados por el paro nacional*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/el-84-de-los-jovenes-se-sienten-representados-por-el-paro-nacional-588172>
- Rouco, F. (3 de May de 2020). *El fenómeno del "Print and Play": los juegos de mesa que puedes imprimirte en casa*. Obtenido de Xataka: <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/fenomeno-print-and-play-juegos-mesa-que-puedes-imprimirte-casa>
- Rouse, R. (2005). *Game Design: Theory & Practice*. Obtenido de <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>
- Silva, L. V. (2022). "De La Barra soy". Obtenido de Bellas Artes: <https://repository.bellasartes.edu.co/handle/123456789/207>
- Universidad de Colima. (1 de Mayo de 2019). *La evaluación en el diseño gráfico como un factor de calidad para la funcionalidad de las soluciones gráficas*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa: <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/809>
- Universidad de las Américas Puebla. (s.f.). *Repositorio UDGVirtual: Bitácora de investigación*. Obtenido de Biblioteca UDGVirtual: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/993>
- Universidad Tadeo. (s.f.). *Manual de etnografía básica para entusiastas de la Antropología Social, pertenecientes al mundo de la publicidad, el diseño, la comunicación y el marketing*. Recuperado el 30 de December de 2022, de Utadeo: https://www.utadeo.edu.co/sites/tadeo/files/collections/documents/field_attached_file/manual_de_etnografia_basica_para_entusiastas_de_la_antropologia_social.pdf?width=740&height=780&inline=true

Uribe, R. V., Utrilla, S. A., & Santamaría, A. (13 de December de 2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. pág. 1.

Obtenido de Legado de Arquitectura y Diseño:

<https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>

Utrilla, V. (s.f.). *Diseño Social*. Obtenido de

<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/31292/secme15989.pdf?sequence=1>

&isAllowed=y

Zani, V., Dufour, L., Cabut, C., Kathleen, D., & Zozaya, C. (2006). *La Evaluación en el Proceso de Diseño*. Obtenido de

https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/1267/zanihuellas5.pdf

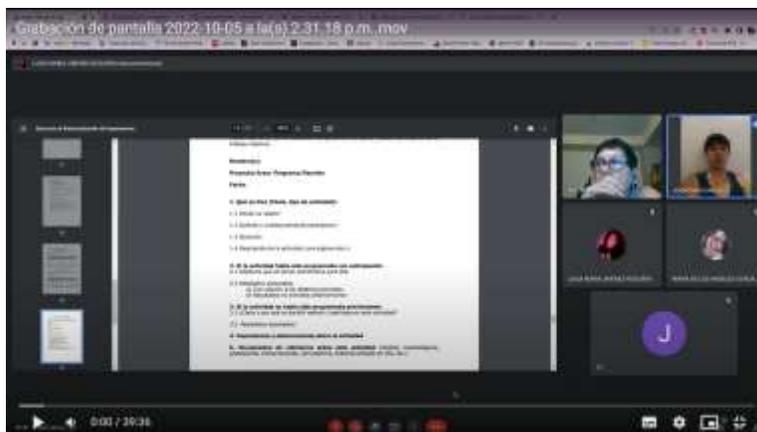


Figura 85 Reunión con la maestra Dulima Hernández.

Sabana de registro de las experiencias vividas en el primer momento de diseño del juego de mesa según su categoría y conclusiones:

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

Indagación						
Fecha	Objetivo	Actividad	Descripción	Actores y Participantes	Evidencia	Observación
3 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 Hernández expuso la propuesta diseñada por fractal juegos un juego de mesa enfocado en la misma temática.	Profe Dulima -Luisa Jiménez -Jennifer Guerra -Ronatan -Zafiga -Andrés Rincón -María González -Leidy Calderón		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 sentimos identificados y/o afectados. La idea de desarrollar un juego también fue bien recibida pues fue un reto para el grupo ya que no habíamos diseñado uno anteriormente.
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 -Jennifer Guerra -Ronatan -Zafiga	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1B5Y1a0SasSY7NyyW19IAgAde3m8ng/edit#gid=1384111111	Las noticias se encontraron en su mayoría en medios de comunicación alternativos o paginas de instagram de

Figura 86 Registro actividades fase indagación.

Conclusiones de esta fase:

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 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 importancia 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 cuándo 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.

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 los diálogos, 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 -Jennifer Guerra -Rohanau Zúñiga -Andrés Rincón -María González	https://docs.google.com/document/d/DA1jNYPcR8GYYu20uBz2Oh_U8xP03aO0y13M5Dk/edit	Durante el diálogo logramos llegar a un acuerdo un poco inconscientemente, 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 obedezca a las mecánicas y dinámicas planteadas.	Primer plantelamiento 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 de diseño de información II, cada persona empezó a	-Profra Dalma -Luisa Jiménez -Jennifer Guerra -Rohanau Zúñiga -María González		Descubrimos que el juego necesitaba elementos que permitieran una inmersión e 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 mapa, vimos la necesidad de que el recorrido fuera más dinámico.

Figura 87 Registro actividades fase diseño.

Conclusiones de la fase 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 Diciembre	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 Alvarez		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. Había algunos aspectos de

Figura 88 Registro actividades fase validación.

Conclusiones de la fase:

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 trabajó no vio 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 la 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.

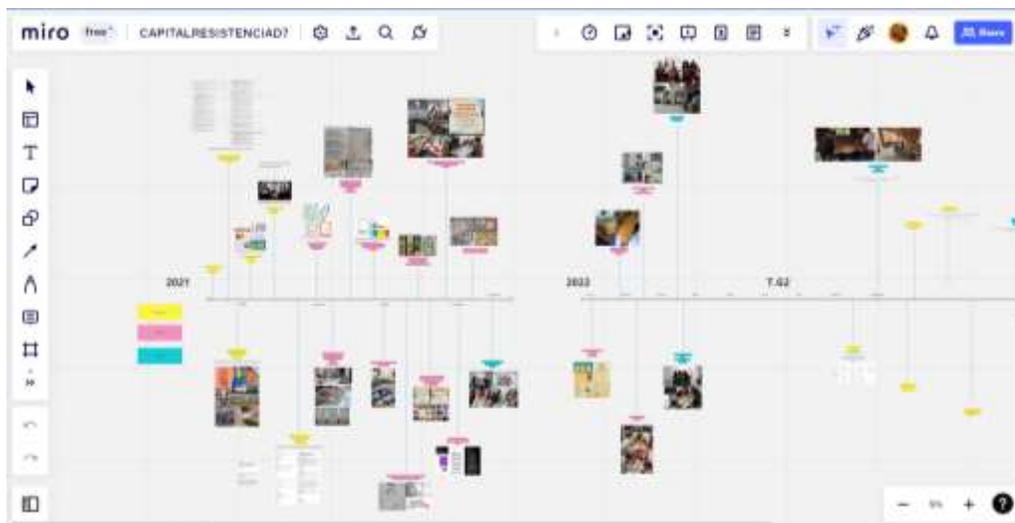


Figura 89 Exploración en la plataforma MIRO de la organización de las experiencias reconstruidas.

En el siguiente enlace puede acceder a la información correspondiente a la información base para la elaboración del juego de mesa en su primera fase, la reconstrucción de las experiencias vividas durante este primer momento de diseño, a las validaciones realizadas con jóvenes de la ciudad y el documento GDD del juego de mesa en versión digital:

https://drive.google.com/drive/folders/1HxzdKsKiSNnsFYzw6UBnJ_hdaVS9R4dU?usp=share_link



Figura 90 prueba impresa, juego en print and play, elaboración propia.



Figura 91 ensamblaje del juego de mesa, elaboración propia.



Figura 92 cartel ubicado en el Bellas Artes, elaboración propia.

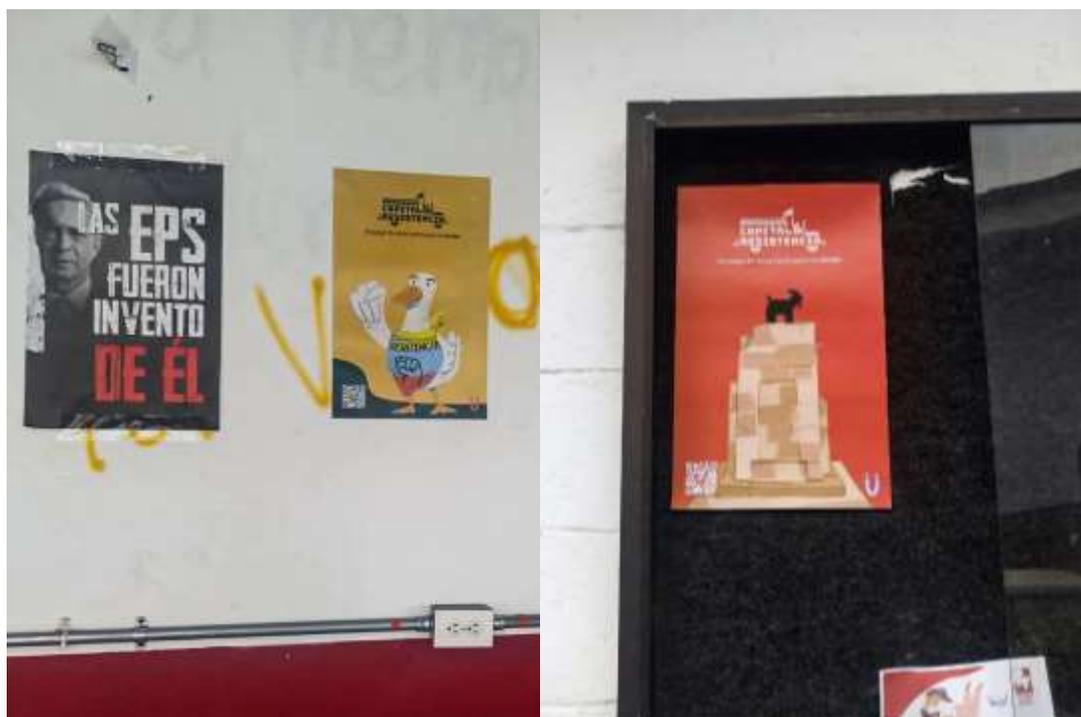


Figura 93 carteles ubicados en Univalle sede San Fernando, elaboración propia.



Figura 94 cartel ubicado en la Biblioteca Departamental, elaboración propia.



Figura 95 cartel ubicado en Univalle sede Meléndez, elaboración propia.