

## **DISEÑO DE UNA PLATAFORMA PARA LOS JUEGOS DE ROL DIGITALES ESCRITOS**

### **Asignaturas relacionadas:**

Investigación de proyecto de grado

Curso de proyecto de grado

### **Profesores responsables:**

Judy Andrea Herrera

Diana Castelblanco

Aida Manrique

Fernando Alberto Álvarez

Diego E. Baquero

Facultad de Artes y Diseño.

Escuela de Diseño de Producto, Diseño Industrial.

### **Estudiante:**

María Paula Tinoco Ruiz

### **Línea de Investigación:**

Diseño, técnica, tecnología y gestión.

Imagen, comunicación y procesos interactivos.

## Índice

Modalidad de Proyecto.....	4
Producto / Servicio .....	5
Resumen .....	6
Fundamentación del Problema .....	8
Planteamiento de Problema.....	8
Introducción a la actividad y los jugadores.....	8
Fundamentación del Problema .....	11
Justificación.....	23
Antecedentes, Estado del Arte.....	28
Estado del Arte.....	28
Atributos/Funciones que se buscan en la plataforma.....	28
Nivel 1: Antecedentes Directos .....	28
Moodboard Nivel 1.....	31
Nivel 2: Antecedentes en el entorno.....	32
Moodboard Nivel 2.....	34
Nivel 3: Antecedentes Naturales.....	35
Moodboard Nivel 3.....	37
Conclusión.....	38
Objetivos.....	43
Objetivo General.....	43
Objetivos Específicos.....	43
Marco de Referencia.....	45
Marco Teórico.....	45

Juegos de Rol.....	45
Origen de los Juegos de Rol Escritos. ....	46
Comunidad y Psicología de los Juegos de Rol. ....	50
Diseño de Interacción. ....	58
Diseño de la Experiencia. ....	61
La Experiencia del Juego de Rol. ....	61
Primera Etapa: Ingreso. ....	72
Segunda etapa: Comunidad. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Tercera Etapa: Descubrimiento. ....	84
Desarrollo de las categorías de análisis y variables del proyecto.....	87
Diseño Metodológico. ....	92
Etapas del Proyecto .....	92
Etapa alterna de Proyecto. [Creación de Universos] .....	95
Herramientas Metodológicas .....	96
Dimensiones del Diseño de Experiencia. ....	96
Scrum – Diseño de Software. (Agile).....	96
PERT. ....	97
Lean. ....	98
Alcances y Resultados .....	99
Fases del proyecto. ....	99
Resultados.....	100
Productos. ....	100
Anexos.....	101
Entrevistas realizadas a Usuarios. ....	101

Primera fase .....	101
Segunda Fase. ....	106
Cronograma del Proyecto. ....	108
Bibliografía.....	109

## **Modalidad de Proyecto**

### **Producto / Servicio**

Teniendo en cuenta que la finalidad del proyecto es el diseño de una plataforma que integre una experiencia desde la narrativa de un juego de rol digital, la modalidad de proyecto surge desde la concepción misma, en torno a un producto y un servicio. El servicio que ofrece el diseño de la plataforma considera elementos, requerimientos, narrativas y desarrollo desde la perspectiva del diseño de interacción. Esto implica directamente que se busca conectar al usuario con la plataforma tomando en cuenta la emocionalidad, desde el diseño de la experiencia del juego de rol (que abarque los niveles de comunidad, juego y avance individual), generando así no solo un espacio web para la actividad, sino la experiencia del usuario en todas sus facetas. Esta experiencia de juego, sienta algunas bases narrativas en un entorno pensado para la actividad de juegos de rol escritos, permitiendo así que la comunidad se enfoque en el desarrollo de las historias compartidas, mitigando de ese modo las problemáticas halladas en otros espacios, y potenciando el disfrute total del espacio digital y la inmersión en las historias y el juego mismo.

Para analizar de una manera más exhaustiva el planteamiento de la situación problema a resolver y/o la oportunidad desde el diseño que identifiqué, planteo inicialmente cuatro pasos:

1. Análisis de los actores y la actividad.
2. Identificación de la problemática a través de un árbol de problemas
3. Diseño de una experiencia a partir de las problemáticas detectadas.

## Resumen

“Los juegos de rol son juegos narrativos e interpretativos en los que un grupo de amigos, liderado por uno de ellos, se reúnen a crear historias. Cada jugador debe elaborar su personaje, el cual es introducido en historias llenas de aventuras y drama dentro de contextos ficticios. Al permitir que cada jugador cree su propio personaje (*alter ego*), los juegos de rol pueden ser utilizados como una herramienta para la exploración de las pasiones, creencias, orgullos, deseos y conflictos que los jugadores proyectan en sus personajes, y en la manera como estos interactúan entre ellos y con su entorno”.

(Corrales, 2013)

Dentro de las ramas de los juegos de rol, hallamos tres grandes categorías:

Los videojuegos de rol son un género donde el jugador controla a un personaje que participa de un universo cuya historia está dividida por etapas; categoría que evolucionó a los juegos de rol multijugador, donde el principal enfoque es la estrategia de guerra, teniendo cada jugador un rol por asumir según la necesidad del conjunto.

Los juegos de rol de mesa otorgan a los jugadores una serie de criaturas, especies y normativas para que se construya una historia original, donde puedan ocurrir momentos de tensión, diversión o drama. En esta categoría encontramos al Master del Juego, quien construye un universo e historia para desarrollar y guiar a los jugadores.

Y, por último, los juegos de rol escritos. Que surgen de los juegos de rol de mesa y los fanfiction (historias alternativas creadas por fans de libros, series y

películas). Este tipo de juegos de rol ocurren en entorno digitales, y recogen la improvisación de los juegos de rol de mesa, y la escritura de los fanfiction.

Durante la investigación de este proyecto, se halló que una de estas tres categorías es la dinámica menos considerada desde un campo profesional y comercial: los juegos de rol escritos. Estos recogen los principios de los juegos de rol de mesa, principalmente, y los adaptan a una narrativa literaria, donde el enfoque no solo está en el desarrollo de la historia, sino en la mejora a nivel literario entre los usuarios.

En el presente anteproyecto se profundiza en aspectos como: Quiénes participan en los juegos de rol escritos, en qué plataformas lo hacen, qué problemas encuentran, y qué otros referentes pueden llegar a aportar nuevas perspectivas para un diseño que solucione esas carencias detectadas.

Para el desarrollo del presente anteproyecto, tendré en cuenta cuatro grandes etapas:

Primera etapa: Análisis Contextual.

Segunda etapa: Marco Teórico | Identificación de las problemáticas.

Tercera etapa: Desarrollo de la Propuesta.

## **Fundamentación del Problema**

### **Planteamiento de Problema.**

#### *Introducción a la actividad y los jugadores.*

Los juegos de rol, en términos generales, se entienden como (Corrales, 2013) “juegos narrativos e interpretativos en los que un grupo de amigos, liderado por uno de ellos, se reúnen a crear historias”. Interacciones colectivas, donde los usuarios que son partícipes, deciden asumir el papel de algún personaje distinto a sí mismos; llegando a contextualizarlos en universos virtuales, llenos de fantasía y sus propias leyes y dinámicas.

Existen distintos tipos de juegos de rol, desde los presenciales, como los juegos de mesa (imagen 1), hasta los digitales, como los vídeo juegos en línea (imagen 2) y finalmente los juegos escritos (imagen 3). Cada uno de los tipos que existen cuentan con interacciones específicas, que contemplan acciones determinadas según sea el caso.

En el caso de los vídeo juegos, las acciones son determinadas por las teclas de la computadora o los controles de las consolas, así como el tipo de acciones que pueden o no hacer ciertos personajes. Para el caso de los juegos de mesa, el reglamento de cada juego limita la capacidad de acción y reacción de los jugadores a determinadas situaciones, así como los dados. Y finalmente, en los escritos, la trama inicial y los administradores definen las limitaciones de personajes y acciones.

Un elemento que puede vincular a las tres modalidades, gira en torno a los personajes. A este elemento, según el universo donde se creen, podrán integrarse razas, cultos o castas específicas, lo que implica habilidades, ubicaciones

geográficas (dentro del universo virtual) y narrativas que sienten bases. Esta variable tiene más fuerza, sin embargo, en los juegos de rol de mesa y videojuegos.



Imagen 1: Ejemplo de Juegos de mesa, Middle Earth Quest

Fuente: Fantífica, 2014, [shorturl.at/aAPV1](http://shorturl.at/aAPV1)



Imagen 2: Ejemplo de vídeo juego online, League of Legends

Fuente: Miniatura de Youtube, Canal lolurope, 2009, [shorturl.at/diAV8](http://shorturl.at/diAV8)

En este proyecto, el principal enfoque son los juegos de rol escritos, que se desarrollan en entornos web como foros, redes sociales o MUDs (multi user dungeon), plataformas desarrolladas a partir de 1978, cuyo principal objetivo es ofrecer un espacio digital donde los usuarios puedan crear historias cortas entre dos o más miembros, todo desde la lectoescritura y el desarrollo de personajes.

Antes de abordar las problemáticas en torno a los juegos de rol que conciernen al proyecto, es importante entender quiénes participan de él. En general, los usuarios de este tipo de espacios pueden ser catalogados como *Frikis*, que según su definición “*son entusiastas extravagantes o excéntricos, que tienden a participar de una afición, o practicar actividades pintorescas*” (Real Academia Española, 2019).

Imagen 3: Ejemplo de historia escrita en foros

**Dager / Noelia**  
D por Dager el Lun Nov 13, 2017 11:58 pm

+ Eran sobre las cuatro de la tarde, no había mucha gente allí, pero igualmente decidí ir a aquella cafetería tan colorida tras comer pobremente en el piso alquilado donde me había alojado unos meses. Se veía que no tenía mucho dinero actualmente, pero eso sí, mi pelo siempre estaba impecable e intentaba ir más o menos bien vestido.+

Nada...

+Susurré y aparté la mirada de una pequeña libreta apoyándola en la mesa, al lado de una taza de chocolate caliente, bien recibida tras caminar un par de calles con el frío otoñal, que para muchas personas no era para tanto, pero por desgracia de mi raza, los cambios de clima me afectan demasiado... Me abracé tiritando al sentir el aire frío entrar por la puerta de la cafetería y giré la cabeza, curioso, para observar que clase de persona salía a la calle a estas horas a parte de mi+

**Ficha de Dager**

Admin  
Mensajes : 55  
Fecha de inscripción : 29/10/2017  
Esoad : 35

---

**Re: Dager / Noelia**  
D por Noelia el Mar Nov 14, 2017 6:13 pm

+Ya habían dado las cuatro, y a pesar de que tenía la esperanza de encontrar algún restaurante abierto, todos habían cerrado ya la cocina. Hacía un rato que se había despedido de sus compañeros, habían salido algo tarde de trabajar y tenía mucha hambre. Al no encontrar nada abierto, se rindió ante la idea de comer algún bollo en la cafetería, no aguantaría el camino hasta su actual residencia: un piso del propio ministerio.+

+La cafetería sería su salvación. Al empujar la puerta de cristal no pudo evitar contestar a la mirada que se había dirigido hacia a ella. Observó al chico durante apenas un segundo y dirigió la mirada de nuevo hacia el mostrador.+

+Se podía observar como el vestido que llevaba parecía de otra época. De tela fuerte y estampada con flores. Su peinado acompañaba al estilo, ondulado y recogido atrás, dejando un mechón en forma de tirabuzón caer hacia delante. Mientras la camarera calentaba los bollos que había no pudo evitar mirar con disimulo al chico, concretamente a la libreta que estaba sobre la mesa. "¿Que será?" Se preguntó. El chico no parecía muy normal pero ¿quién era ella para juzgar?; se rió mirando sus pintas.+

**Noelia**  
Mensajes : 39  
Fecha de inscripción : 01/11/2017  
Esoad : 43

Fuente: Rol Libre y Creativo, Foroactivo, 2020, [shorturl.at/jowKR](https://shorturl.at/jowKR)

Ya que los términos extravagante y excéntrico pueden llegar a tener una connotación negativa, se profundizó sobre la comunidad y su perfil psicológico, abordado por el psicoterapeuta Luis Muiño, quien sostiene que estas personas se caracterizan por ser introvertidas e independientes en una entrevista realizada para la revista online hipertextual.

“Tal como la conocemos los psicólogos, la introversión tiene que ver con necesidad de tener espacios de soledad y estar un poquito fuera de las corrientes mayoritarias (...). Las personas introvertidas no siguen al grupo, sino que eligen con quien quieren estar y conectan con muy pocas personas, pero muy en profundidad. Lo típico es tener unos pocos muy buenos amigos (...). Alguien introvertido puede ser una persona que habla con todo el mundo, pero tiende a mantener su criterio fuera de la masa. (...) Llevan bien el hecho de que a los demás no les guste lo que a ellos les apasiona”.

[Luis Muiño, Psicología del 'Friki', Hipertextual, 2019]

Podemos entender entonces, que la participación de esta comunidad en los juegos de rol tiene una relación directa con sus intereses según su perfil psicológico. Los juegos de rol digitales, les ofrecen un espacio donde participan de una actividad que disfrutan, pudiendo gozar de un espacio privado y alejado de las masas.

En el artículo, se menciona además que estas personas suelen acudir a la lectura y escritura, ya que hace que su lóbulo frontal active su capacidad de pensamiento abstracto y creatividad, ayudándolos a divagar e imaginar múltiples escenarios lo que, en muchos casos, se traduce como su zona de confort.

Usualmente los términos Friki e Introvertido, tienen connotaciones negativas, sin embargo "no se debe confundir introversión con timidez o falta de habilidades sociales", recuerda Muiño en la misma entrevista, donde se aclara que esta cualidad de la personalidad, es estudiada en la psicología desde el movimiento Quiet Revolution, cuya principal propulsora es la profesora y escritora Susan Cain. Este movimiento sostiene que la introversión es un rasgo sano y adaptativo, mal visto en un entorno donde ser racional sobre las relaciones interpersonales, es considerado como un rasgo negativo.

### ***Fundamentación del Problema***

Teniendo ese punto claro, durante esta investigación se realizó un mapa de objetivos de los usuarios (metodología en Imagen 4), a partir de un primer acercamiento a veinte de ellos con el objetivo de definir sus motivaciones en torno a esta modalidad de juego de rol. Se realizó un segundo acercamiento con una serie de entrevistas con preguntas orientadas a encontrar mayor información sobre las

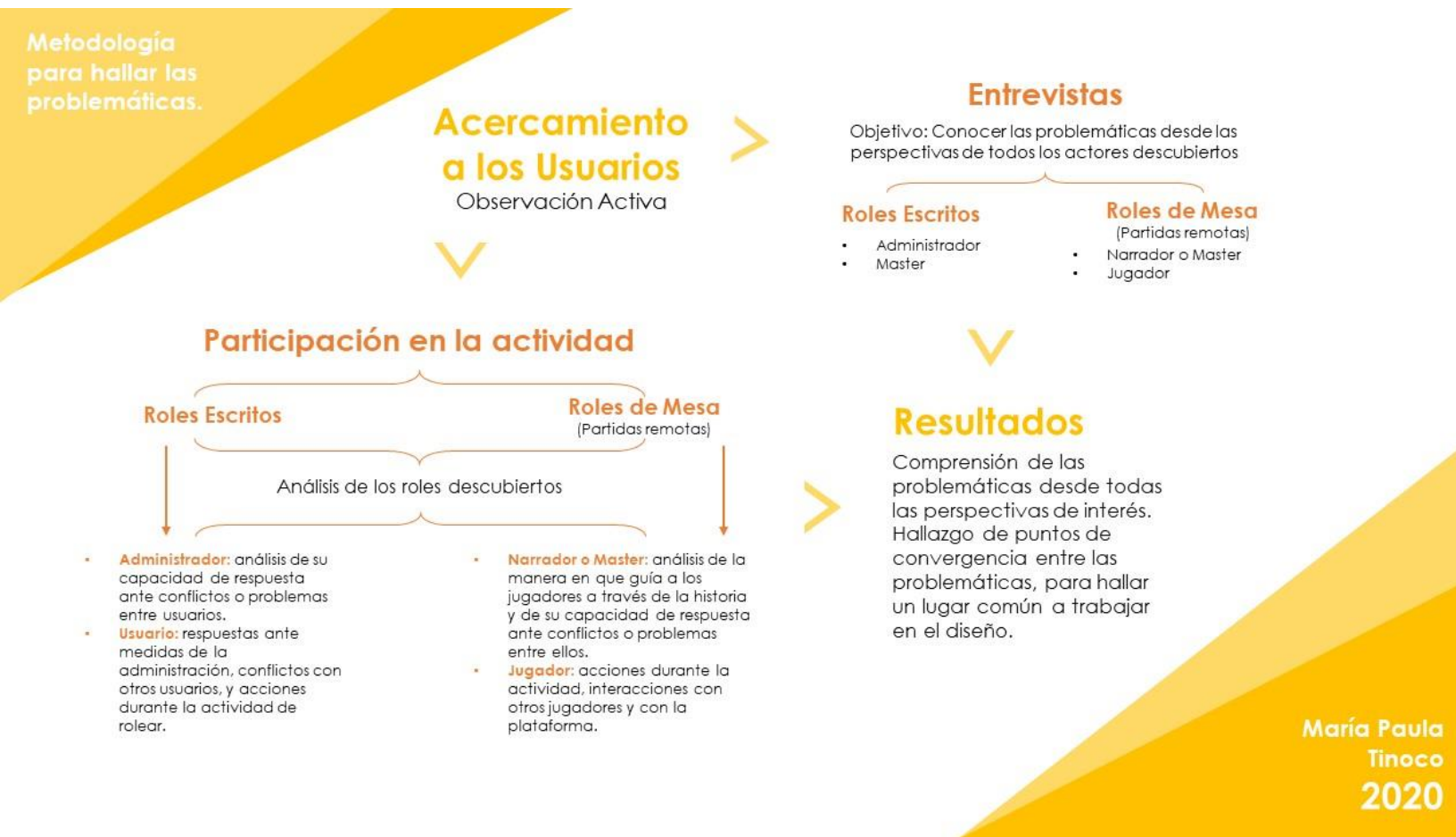
actividades, plataformas, problemáticas e interacciones existentes para estos juegos de rol, desde la perspectiva del usuario; donde se profundizó más acerca del tema; y se descubrieron problemáticas en torno a los objetivos que se planteaban al acceder a plataformas de rol.

A partir de los resultados de las entrevistas, se realizó un árbol de problemas (imagen 5), donde se descubrió que el problema general radica en que los ambientes digitales están desprovistos de una convivencia sana entre los usuarios participantes.

Por otro lado, tenemos la problemática de los administradores y narradores de partidas (estos últimos, no existentes en los juegos de rol escritos). Quienes cumplen con funciones distintas.

Al analizar los múltiples problemas identificados en el uso de este tipo de servicios, podemos ver que existen múltiples actores que enfrentan distintas problemáticas, por lo cual y a priori, deberíamos generar una experiencia pensada, como expone Desmet en Product Emotion (Desmet, 2008), desde los grados de emoción (actitud, metas y estándares); que solucione de manera sincronizada estos problemas y expectativas que los actores expresan.

Imagen 4: Metodología para hallar las problemáticas



Fuente: Elaboración propia, 2020

Trayendo también el artículo “Las Emociones están en camino a la innovación significativa” (Shedroff, 2008), podemos, desde los grados de emoción mencionados previamente, y los resultados obtenidos desde los análisis de actividad (que se mencionarán posteriormente), y las entrevistas a los jugadores; catalogar la experiencia desde seis vertientes importantes: su significación, amplitud, intensidad, duración, detonantes y la interacción que se dará entre usuarios y medio (juego - plataforma).

A continuación, expongo de manera detallada, los diferentes problemas identificados para cada participante y a nivel de gestión, en sí, de la plataforma.

La labor de un administrador, radica en confirmar que el funcionamiento de la interfaz y las dinámicas de la comunidad funcionen, tomando acción ante casos de acoso, riñas o usuarios “troll” (es decir, cuyo único objetivo es molestar a otros).

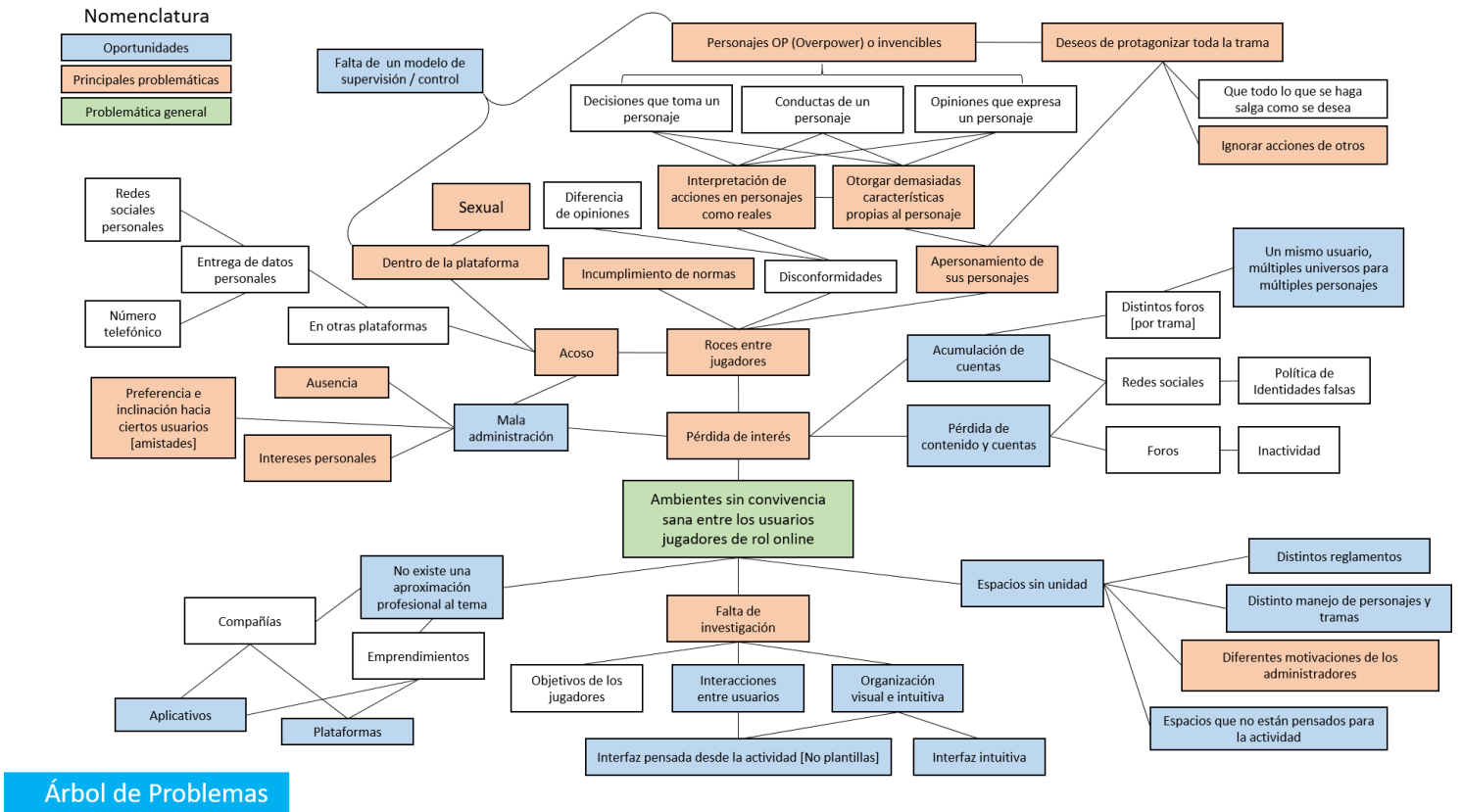
El narrador de partidas, es el encargado de elaborar una narrativa para distintas sesiones de rol, y encargarse de que todos los jugadores actúen dentro de los universos creados y las capacidades de sus personajes y del espacio, aunque se encuentran en partidas de mesa.

Los principales problemas que surgen en torno la figura de los administradores son: mal flujo de comunicación con los jugadores o usuarios, ausencias prolongadas, opiniones sesgadas y desconexión con los intereses de los jugadores o usuarios pertenecientes a sus plataformas o partidas.

De otra parte, entramos a entender las problemáticas que surgen al nivel de los usuarios o jugadores, bien sea entre ellos, o problemas que causan a los administradores o narradores.

Principalmente, se encuentran casos de: creación de personajes OP (Overpower), es decir, invencibles. Personas que pasan por alto los lineamientos de ciertos universos y desean realizar otras acciones; jugadores que no comunican sus deseos o ideas y luego toman actitudes agresivas, acoso a administradores u otros jugadores, y discriminación por redacción.

Imagen 5: Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia, 2020

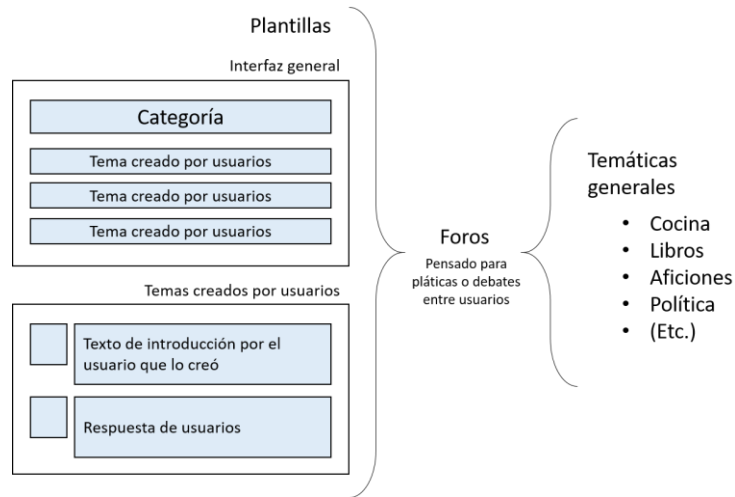
Finalmente, encontramos la tercera capa del problema: las plataformas. Estas no cuentan con un espacio pensado desde la actividad, sino con plantillas preexistentes donde no existe un modelo de contrato social y distribución acorde a la actividad y las metas de los participantes; es la comunidad la que adapta la actividad de rolear al medio, y no al contrario, lo que, pensando en el grado emocional que puede verse involucrado en la actividad, genera choques con las metas de los jugadores, generando respuestas negativas.

Esto se refiere a espacios como las redes sociales (Facebook, Twitter, Whatsapp, etc.), o foros creados de manera gratuita y a partir de plantillas generadas para espacios de cualquier temática.

En las siguientes imágenes (imágenes 6 y 7), se presentan ejemplos de las temáticas y actividades para las que se pensaron determinadas plataformas (foros y Facebook), y la estructura general de sus interfaces, a las cuales, la actividad ha tenido que adaptarse.

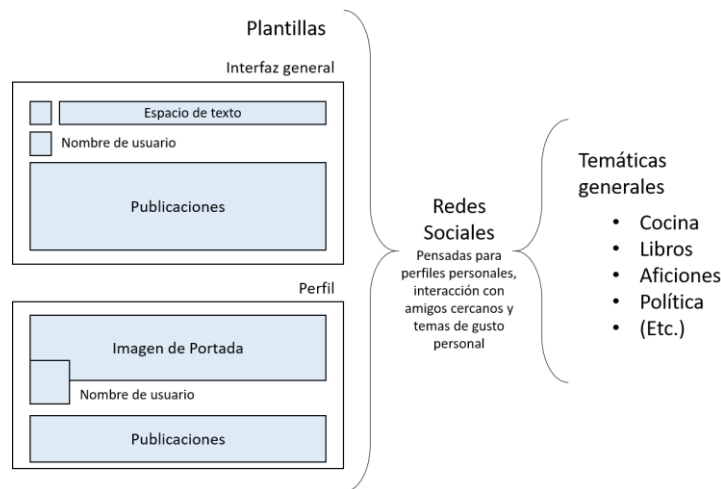
Podemos ver, que comparten cosas en común, ya que este tipo de interfaces fueron creadas para un uso personal, principalmente. Compartir gustos, debates, eventos de interés y manejar una “comunidad” o círculo de amigos reducido.

Imagen 6: Funcionamiento general: foros



Fuente: Elaboración propia, 2020

Imagen 7: Funcionamiento general: Redes Sociales



Fuente: Elaboración propia, 2020

En el caso de las redes sociales, debido a sus políticas de identidad pensadas desde el uso como perfil personal, muchos de los usuarios son eliminados al crear perfiles de personajes no existentes, perdiendo todos sus datos y roles realizados (lo que constantemente mencionan como algo valioso, que acuden a leer incluso una vez terminado).

Según el sitio web de multimedia Cnet (Cnet, 2019) Facebook eliminó 3,000 millones de cuentas falsas entre octubre de 2018 a marzo de 2019, en su intento por controlar el odio, racismo, desnudos y otros contenidos inapropiados en su plataforma. La empresa calcula que un 5 por ciento de sus usuarios activos al mes son falsos.

"Para las cuentas falsas, el número de cuentas sobre las que tomamos acción aumentó dados los ataques automáticos de agentes maliciosos que intentan crear una gran cantidad de cuentas al mismo tiempo", dijo Guy Rosen, vicepresidente de integridad, en una entrada de blog."

[Cnet, Queenie Wong, Shelby Brown, 2020]

En el caso de los foros generados por aficionados al rol, no existe una unidad de normativas entre los espacios de los foros, y en muchos casos, la línea divisora entre un administrador y un usuario desaparece, derivando en amistades y conflictos que surgen entre los jugadores de rol y los administradores, situaciones que derivan en las problemáticas mencionadas previamente. De igual modo, puede suceder que los administradores (creadores del foro), tomen decisiones de color, clasificación y organización, que dificulten la navegación debido a que pueden ser más difíciles de entender y generen agotamiento visual (imágenes 8 y 9).

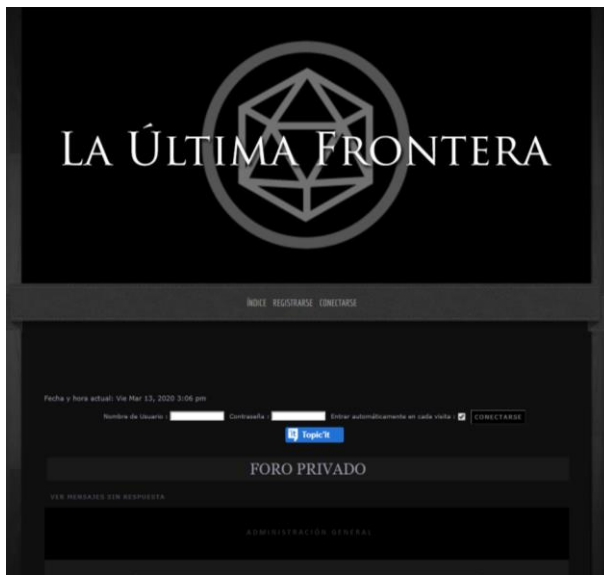


Imagen 8: Foro con alto contraste.

Fuente: Foroactivo, 2020, [shorturl.at/tAHKV](http://shorturl.at/tAHKV)

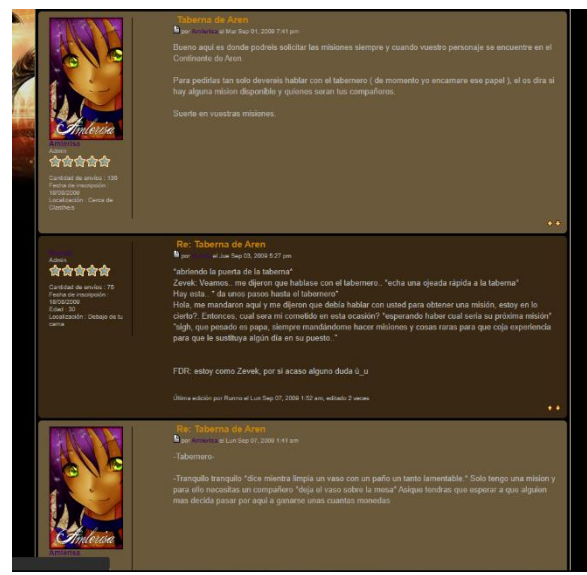


Imagen 9: Foro con colores análogos y contraste de blanco.

Fuente: Foroactivo, 2020, [shorturl.at/vyDKN](http://shorturl.at/vyDKN)

Analizados todos los problemas individuales y de gestión de las plataformas preexistentes, identificamos una oportunidad de diseño, que se enfoca en el entendimiento de la actividad y sus variables, para realizar un diseño de interfaz acorde a los objetivos de los jugadores, y el tipo de interacciones que tienen entre usuarios. Esto, pensado desde la mediación de múltiples elementos que proporcione la experiencia, para estimular y potenciar las respuestas de los jugadores al momento de participar.

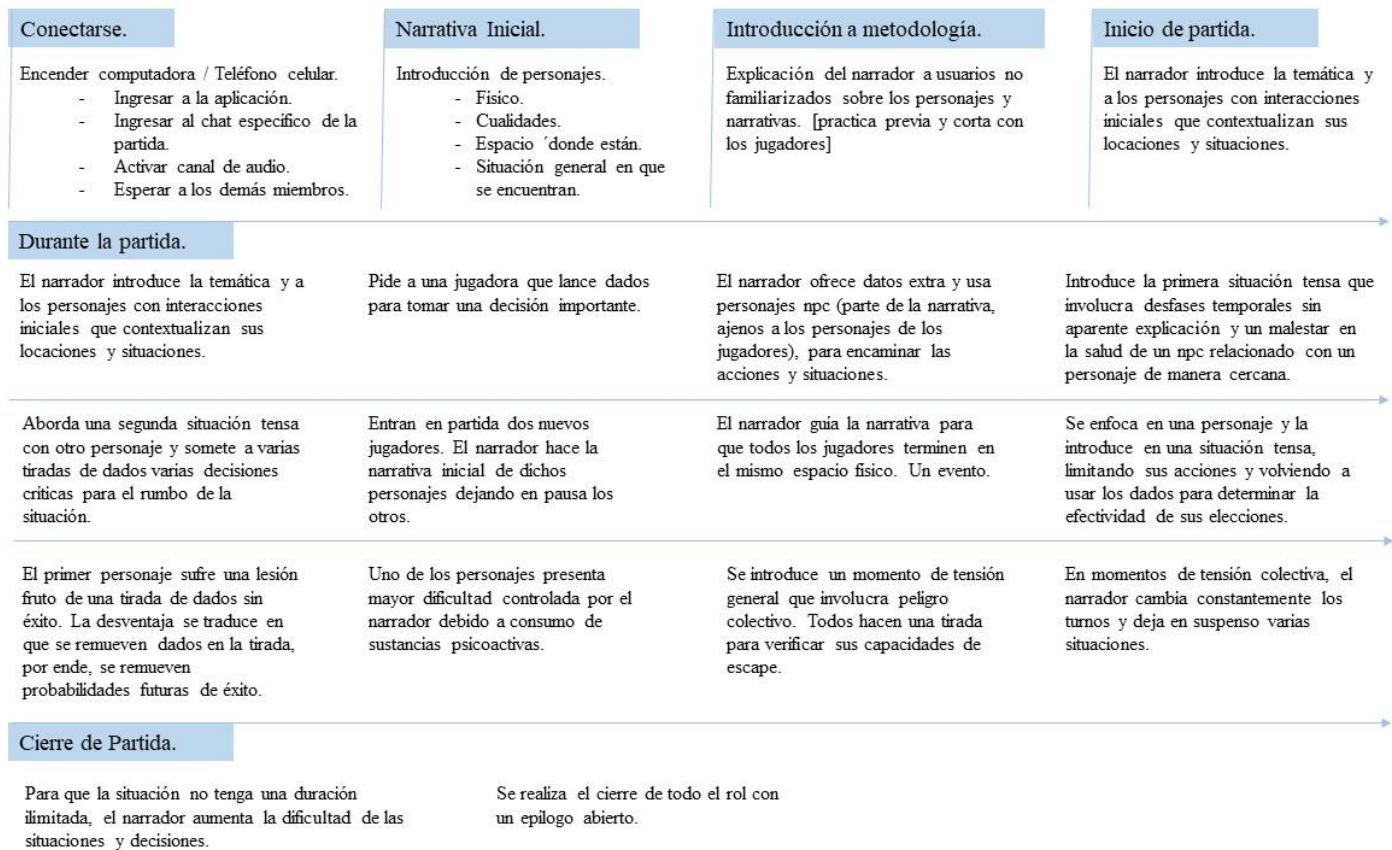
Para comprender la actividad a fondo, se contactó con un total de seis usuarios, a quienes se les realizó un seguimiento durante la actividad en distintas plataformas (Imágenes 10 y 11). Tres de ellos jugadores de rol digital, y los otros tres, de juegos de mesa. Se tomó esta decisión debido a la similitud entre ambas modalidades de juego de rol, con el fin de determinar los elementos que pueden adaptarse de una dinámica que maneja un contrato social funcional (juegos de

mesa), a una donde los principales problemas derivan de los modelos carentes de esta medida (escritos). Cada uno será abordado más adelante, durante el marco teórico.

Para sintetizar la información de estos usuarios en el menor número de análisis de actividad posibles, se buscó desde el principio que todos fueran conocidos y participaran de partidas en simultáneo. Tanto los jugadores de partidas de mesa, como los jugadores de partidas de rol escritos.

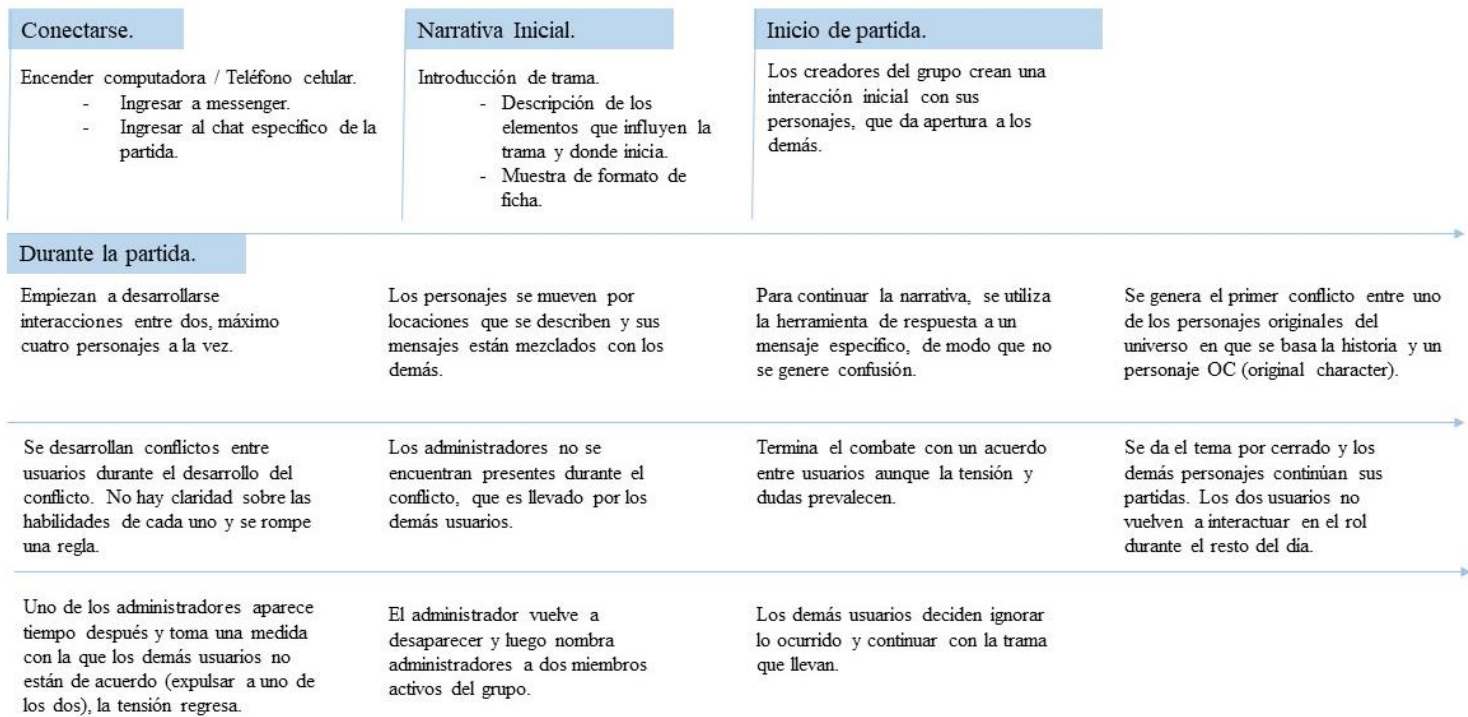
Habiendo tenido un primer acercamiento a varios usuarios durante las entrevistas y un primer acompañamiento de actividad con participación activa, como se enseñó previamente (Imagen 4), en esta ocasión, el objetivo era analizar a cada uno de esos seis usuarios desde la observación pasiva de la actividad, hallando lugares en común, y sin olvidar los actores previamente detectados.

Imagen 10: Journey Map, tres jugadores de rol de mesa.



Fuente: Elaboración propia, 2020

Imagen 11: Journey Map, tres jugadores de rol escrito.



Fuente: Elaboración propia, 2020

Las conclusiones que lograron sacarse de estos mapas de experiencia son las siguientes:

1. A diferencia de las partidas de mesa (que suelen coordinarse con amigos o conocidos), los juegos de rol digitales escritos, se desarrollan con usuarios desconocidos. Esto abre la posibilidad de roces debido a acoso, falta de confianza y faltas de respeto. No quiere decir que la probabilidad sea alta.
2. En los juegos de mesa resulta más sencillo desarrollar partidas de larga duración o corta, ya que existe una figura siempre presente que dirige la

narrativa y a los jugadores, y el juego cuenta con normativas y una trama inicial clara.

3. Aunque ambas modalidades cuentan con múltiples partidas basadas en elementos iniciales, los roles digitales escritos no cuentan con bases narrativas, fichas de personaje, ni una figura de narrador o administrador constante en la mayoría de los casos.
4. La actividad de rol escrito involucra una interacción en entornos virtuales, donde la interacción física pasa a un segundo plano, al existir un mediador digital, que elimina las limitantes de distancias entre jugadores
5. El elemento del dado es una herramienta que mide las capacidades de los personajes a lo largo de la partida. Elimina conflictos de intereses del narrador, ya que está sujeto a las probabilidades y el azar.
6. Ambos tipos de juegos de rol llegan a tener un elemento importante: el tiempo. En el caso de los juegos de mesa, es una variable necesaria para que tenga inicio (todos los jugadores deben estar disponibles), en el caso de los digitales escritos, entra a tener relevancia en situaciones como combates coordinados, o situaciones de tensión donde la emoción de todos los involucrados los impulsa a responder rápidamente.

### **Justificación.**

La iniciativa emprendedora de un proyecto de desarrollo tecnológico para generar una solución integral a diferentes actores que intervienen en el mundo de los juegos de rol escritos, es una iniciativa que me interesa en primer lugar como futura profesional del mundo del diseño industrial con posterior énfasis en el sector del diseño de experiencia. En segundo lugar, a las plataformas que actualmente existen en torno a la actividad de juegos de rol escrito y a las cuales se les han identificado sus falencias. En tercer lugar, las empresas que interactúen comercial o socialmente con los usuarios descritos anteriormente y finalmente, y no menos importante, a los usuarios de este tipo de dinámicas, quienes no han encontrado en el mercado plataformas que solucionen o cubran las expectativas de uso que requieren.

Actualmente, los juegos de rol escritos no cuentan con plataformas diseñadas a partir de la actividad, y según lo descubierto, esto deriva en problemáticas de entendimiento de las interfaces existentes (fácil lectura, interacciones intuitivas, convivencia sana, adaptabilidad y dinámicas en torno a la actividad). De otra parte, existen las problemáticas en torno a los administradores: sus motivaciones, y la creación e implementación de normativas que desean dentro de sus foros. Finalmente, existen fallas en torno a la convivencia dentro de estos espacios (acoso, riñas, falta de comunicación, desmotivación y deserción).

Por tales motivos, a partir de una clasificación por fases y comprensión plena de la actividad (desde su análisis durante la realización), se pretende diseñar y crear una experiencia en entornos digitales que tome en cuenta las principales problemáticas detectadas, cuya estructura parte desde el ejercicio de los juegos de rol escritos, y que recoja elementos tanto narrativos como de mecanismos de

contrato social de los juegos de rol de mesa, buscando generar para el usuario el pleno disfrute de esta actividad de ocio que les permite un descanso de ciertas problemáticas personales como: estrés, sensación de ansiedad, agotamiento mental, etc.

Debido a la conexión que esta actividad tiene con la creatividad y las emociones de los jugadores, es adecuado abordar este proyecto desde el diseño de experiencias enfocado en el diseño emocional.

Para esto, decidí basar los principios de diseño, desde las perspectivas expuestas por Pieter Desmet y Nathan Shedroff.

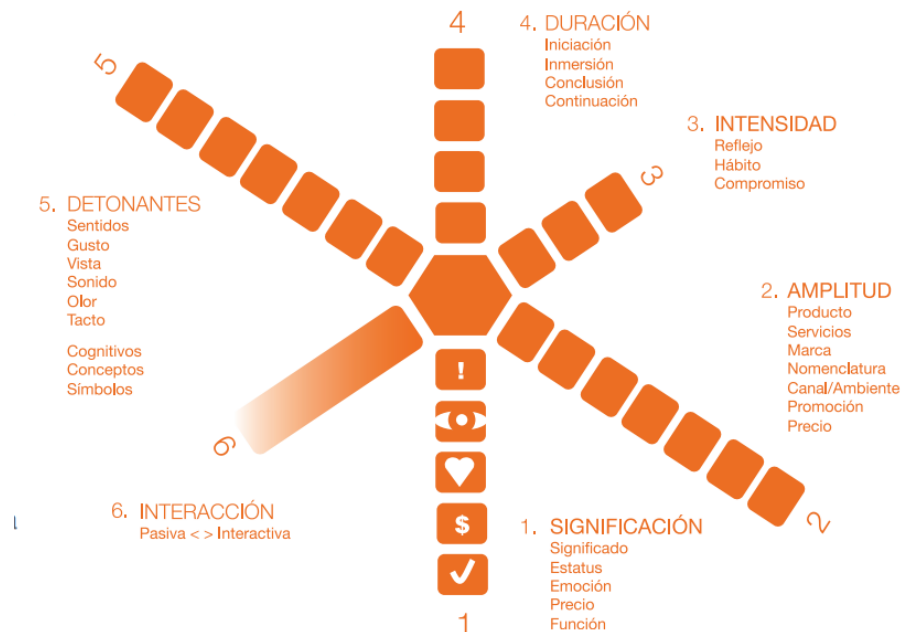
Desmet (2008) en *Product Emotion* plantea un modelo de diseño emocional, que categoriza las reacciones de los usuarios, a partir de sus actitudes, expectativas, y emociones. Menciona que un estímulo puede provocar reacciones negativas o positivas según el enfoque que se le otorgue. Para él, las emociones constituyen un fuerte detonante que definiría la durabilidad e impacto del proyecto.

Plantea que los estímulos pueden darse por consecuencias derivadas del uso, por expectativas que el usuario tiene al momento de interactuar con el dispositivo, o una mezcla de ambas.

Tomando en cuenta que, en los resultados de las entrevistas los usuarios establecían su intención de acudir a la actividad de juego de rol, con la expectativa de lograr una desconexión de sus contextos mediante el sumergimiento en otro, o que esperaban obtener sensaciones de satisfacción y relajación durante y posteriores a la realización de la actividad, este planteamiento de diseño industrial resulta entonces fundamental para el desarrollo del proyecto, ya que su enfoque encaja con los descubrimientos previos de los objetivos truncados del usuario.

Por otro lado, tenemos a Nathan Shedroff (2008), quien se enfoca también en el diseño emocional, esta vez planteando categorías de la experiencia a considerar, desde su experiencia con los usuarios, y los deseos que puedan surgir en torno a un producto o servicio.

Imagen 12: Mapeo de experiencia, Nathan Shedroff



Fuente: Revista FAZ, 2008. "Las emociones están en camino a la innovación significativa", Nathan Shedroff

Los significados no son emociones o valores, sino niveles de percepción del usuario sobre cómo opera el mundo que recogen elementos como los valores y las emociones. Para el caso del proyecto, y volviendo a mencionar los objetivos de los usuarios, el objetivo es que el producto final sea percibido o *significado* como un dispositivo que otorga realización (alcance de las metas, satisfacción), creación (el sentido de producir algo nuevo u original), comunidad (sentido de unidad con otros que los rodean) y armonía (relación equilibrada de las partes y el todo). Esta categoría tiene una relación estrecha con las expectativas planteadas por Desmet.

Adicionalmente, tenemos un ejemplo bastante cercano a lo que constituye la metodología de diseño de este proyecto: Bill Moggridge, diseñador británico y cofundador de la firma IDEO, definió los lineamientos del diseño de interacción a partir de un ejercicio al que él mismo tuvo que enfrentarse, al realizar el prototipo de la computadora Grid Compass, la primera computadora portátil; diseñada en 1979 y lanzada solamente en 1982. Lo describe de manera anecdótica para el documental *Objectified*.

“(…) en un momento me había olvidado de todo el diseño físico y me di cuenta que lo único que me interesaba pasaba en mi relación con lo que había en la pantalla. Sentí como si fuera absorbido por la máquina y la interacción entre ambos tuviera que ver solo con el software y muy poco con el diseño físico. Eso me hizo darme cuenta de que, si iba a diseñar toda la experiencia, tendría que aprender a diseñar también las cosas del software”

(Bill Moggridge, *Objectified*, 2009)

Según Andrea Cantú, especialista en experiencias de usuario (UX) para productos digitales, en su blog profesional, *Intuitivamente* el diseño de interacción:

“(…) es una disciplina que nació de la necesidad de estudiar y facilitar las interacciones entre las personas y su ambiente. Aunque la interacción puede darse con casi cualquier objeto físico, en el mundo digital la asociamos cuando queremos utilizar un producto o dispositivo para alcanzar un objetivo y esperamos que responda a nuestras acciones. El diseño de interacción, así como la usabilidad, la arquitectura de información y otras disciplinas, nos ayudan a planear para ofrecer una buena experiencia de usuario”.

(Cantú, 2017)

De este modo, el proyecto entonces requiere una perspectiva del Diseño Industrial que responda a las expectativas y objetivos de los usuarios, recogiendo la estética y la tecnología, que van de la mano con una relación de simbiosis; y sin perder el enfoque en las interacciones desde el diseño de experiencia, orientado por el diseño emocional.

Este tipo de enfoques de la disciplina aplican a este proyecto concreto en su totalidad, pues priorizan al usuario y su interacción con la plataforma final. Si partimos del punto en que las problemáticas surgen principalmente de dificultades de interacción con las interfaces, mejorar este elemento desde un nuevo diseño funciona gracias al Diseño de Interacción en medios digitales.

Finalmente, este proyecto se presenta como una ventana comercial para empresas cuyo mercado ofrezca elementos de interés para los usuarios, mencionados en el planteamiento del problema. Desde piezas de colección, eventos temáticos, libros, entre otras cosas.

Basándonos en la información disponible sobre el número de usuarios por plataformas conocidas como MUDs (multi user dungeon), donde se guarda un registro más constante y claro de los usuarios inscritos que en redes sociales (donde no se toma registro específico de esta población) o foros (donde la información no está disponible), encontramos que, para un total de 21 plataformas dedicadas a los roles escritos, se registra la participación activa de cerca de 20.192 usuarios, de los cuales, 13.596 son usuarios de plataformas hispano hablantes. Información disponible en el [deathlogs.com](http://deathlogs.com), donde se encuentra el registro de estas 21 plataformas.

**Antecedentes, Estado del Arte.**

**Estado del Arte.**


En el presente capítulo, se describe la situación actual de las tecnologías, métodos y alcances de los dispositivos disponibles que cubren en un porcentaje las necesidades del usuario antes explicadas.

*Atributos/Funciones que se buscan en la plataforma.*




- Contrato Social. - Multifacético. - Exploración de mundos. - Informativo.

*Nivel 1: Antecedentes Directos*



Estos se refieren a las plataformas que solucionan y trabajan directamente con la actividad de juegos de rol, buscando entender qué aportan al proyecto desde sus puntos fuertes y débiles. Todas ellas son plataformas o aplicativos.

Antecedentes Directos				
Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Plataforma para juegos de rol de mesa, donde se simulan las mecánicas y espacios de desarrollo de las partidas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrato Social.</li> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se puede llevar un registro de personajes, notas, etc.</li> <li>- Las acciones son mediadas por el master y las tiradas de dados.</li> <li>- Se permite crear mapas de manera libre y con elementos prediseñados para cada juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplica solo para roles de mesa. No existe la posibilidad de solución/desarrollo para juegos de rol escrito.</li> <li>- El servicio de video presenta fallas, por lo que los usuarios acuden a otras plataformas.</li> <li>- No está disponibles como aplicativo móvil.</li> </ul>
	Plataformas online de creación libre, donde se desarrollan pequeñas comunidades en torno a temáticas como: series, películas, recetas etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> <li>- Informativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dieron origen a los juegos de rol escritos.</li> <li>- Generan pequeñas comunidades en torno a temáticas de interés.</li> <li>- Es más sencillo trabajar con comunidades pequeñas respecto a los sistemas de contrato social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una plataforma que parte de plantillas creadas para cualquier tipo de temática.</li> <li>- No considera organismos de contrato social desde la actividad de juegos de rol escritos.</li> </ul>



Antecedentes Directos

Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Plataforma y aplicativo para juegos de rol de mesa, donde se simulan las mecánicas y espacios de desarrollo de las partidas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrato Social</li> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se puede llevar un registro de personajes, notas, etc.</li> <li>- Ofrece la opción de portabilidad [aplicativo móvil]</li> <li>- Permite crear mapas [versión beta].</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplica solo para roles de mesa. No existe la posibilidad de solución/desarrollo para juegos de rol escrito.</li> </ul>
	Plataforma de tableros de rol, paga, donde se simulan las mecánicas y espacios de desarrollo de las partidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> <li>- Informativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite que los usuarios se adapten con mayor facilidad a los entornos.</li> <li>- El lanzamiento de dados es intuitivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una plataforma que parte de plantillas creadas para cualquier tipo de temática.</li> <li>- No existe como aplicativo móvil.</li> </ul>
	Vídeo Juego en steam, donde se encuentra una gran variedad de juegos de mesa (incluyendo juegos con formato de rol), en simulaciones digitales 3D. Se pueden adicionar plug ins. Algunos contenidos son de pago, otros gratis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrato Social</li> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> <li>- Informativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite acceso a contenidos gratuitos, de modo que los usuarios que no puedan pagar o deseen probar antes de hacerlo, puedan disfrutar de sus funciones.</li> <li>- Contempla al pie de la letra las normativas, personajes y mapas o tableros de los distintos juegos de mesa que tiene disponibles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una plataforma que, al abordar múltiples tipos de juegos de mesa, no se detiene mucho a solucionar posibles problemáticas en los juegos de rol, sencillamente replica las acciones que se realizan en los juegos presenciales.</li> <li>- Aplica solo a juegos de mesa.</li> <li>- No existe registro de personajes o notas de partida.</li> </ul>

Antecedentes Directos

Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Vídeo juego independiente, donde se encuentra una gran variedad de juegos de mesa (incluyendo juegos con formato de rol), en simulaciones digitales 3D. Los jugadores pueden crear sus propios tableros. Se pueden adicionar plug ins. Es contenido pago.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrato Social</li> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contempla al pie de la letra las normativas, personajes y mapas o tableros de los distintos juegos de mesa que tiene disponibles.</li> <li>- Es altamente fiel a la apariencia de los juegos.</li> <li>- Permite explorar la espacialidad en un entorno virtual desde una simulación 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una plataforma que, al abordar múltiples tipos de juegos de mesa, no se detiene mucho a solucionar posibles problemáticas en los juegos de rol, sencillamente replica las acciones que se realizan en los juegos presenciales.</li> <li>- Aplica solo a juegos de mesa.</li> <li>- No existe registro de personajes o notas de partida.</li> </ul>
	Aplicación móvil de chat, basada en los principios de rol por redes, que permite organizar partidas, personajes, asignación de roles, y lanzar dados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrato Social</li> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al ser una aplicación, es portable. Es una interfaz intuitiva y limpia. Adapta bien el rol de mesa a distancia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No tiene la opción de uso en PC.</li> <li>- Aplica solo a juegos de mesa.</li> </ul>
	Aplicativo móvil que ofrece información a fondo sobre Dungeons & Dragons.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informativo.</li> </ul>	<p>Es una base de datos desde la cual el usuario puede acceder a información sobre cualquier aspecto de Dungeons &amp; Dragons. Desde habilidades y manejo de personajes, información sobre monstruos, noticias generales, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Únicamente se enfoca en el juego de Dungeons &amp; Dragons.</li> <li>- Solo ofrece información y registro de fichas, pero no alternativas a partidas de rol.</li> </ul>

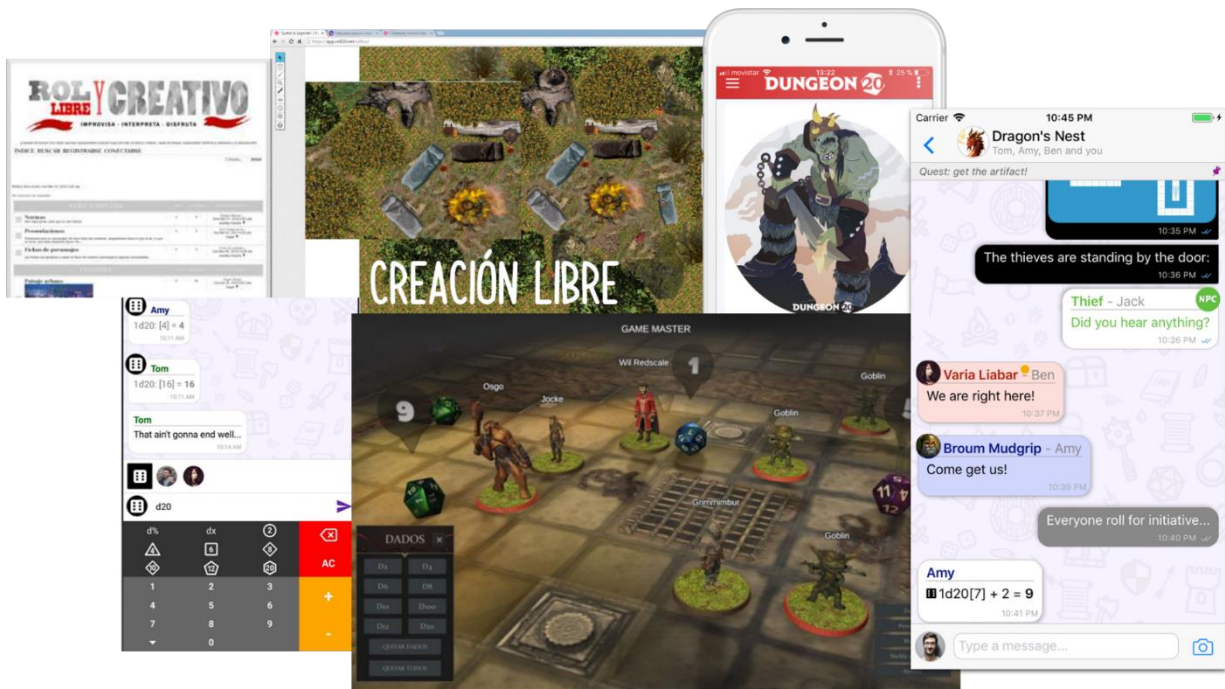
## Antecedentes Directos

Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	<p>Aplicación de chats escritos y audiovisuales y streaming grupal gratuito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuenta con múltiples mods que pueden integrarse a los chats grupales, y cumplen la función de musicalizar, lanzar dados, etc.</li> <li>- Su servicio de vídeo y audio son de los mejores catalogados por los usuarios.</li> <li>- Según el chat, los usuarios pueden asignarse apodos independientemente de sus nombres de usuario, permitiéndoles colocarse el nombre de sus personajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una red social general, pensada en torno al streaming y comunidad de vídeo juegos principalmente. Aunque tenga funciones como lanzamiento de dados, no contempla más funciones referentes a los juegos de rol.</li> </ul>
 <p>Squire - Character Manager Pro</p>	<p>Aplicativo móvil de manejo de personajes y fichas según distintos juegos de rol.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploración de mundos.</li> <li>- Informativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Únicamente cubre las fichas de personajes para los juegos de rol de mesa.</li> <li>- No cumple con funciones de juego, es un complemento a los juegos presenciales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una plataforma que parte de plantillas creadas para cualquier tipo de temática.</li> <li>- No considera organismos de contrato social desde la actividad de juegos de rol escritos.</li> </ul>

***Moodboard Nivel 1.***

Reúne cómo la representación de personajes mediante imágenes, los comandos de lanzamiento de dados simplificados e intuitivos, la categorización de tramas, el uso de chats, y la realización libre de mapas son parte esenciales de múltiples de los referentes encontrados.

Imagen 12: Moodboard Nivel 1






Fuente: Elaboración propia, 2020




**Nivel 2: Antecedentes en el entorno.**

Estos se refieren a los elementos que se pueden hallar en nuestro entorno y vida cotidiana que, aunque no tengan una relación directa con la actividad, pueden aportar elementos interesantes al proyecto.





Antecedentes en el entorno

Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Simbología pública. Informa sobre acciones permitidas, espacios accesibles, peligros, etc.	- Contrato Social - Informativo	- Recoge conceptos y los estandariza de manera simple, de modo que una instrucción no tendrá que ser leída en párrafos extensos, y con un vistazo se comprende el objetivo.	- Funciona únicamente para conceptos simples. No tocar, Ubicación del baño, etc. - No puede ser implementado para elementos más complejos. (Como ciertas reglas que no pueden sintetizarse).
	Códigos QR para el acceso a sitios en entornos digitales.	- Multifacético - Exploración de mundos. - Informativo.	- Permite la difusión de elementos digitales en el entorno físico, generando expectativa e interés.	- No da pista de lo que se verá, a menos que esté acompañado de un texto o imagen adicional que lo informen. - Pueden ser usados para distribuir virus cibernéticos.
	Imágenes de realidad aumentada.	- Multifacético - Exploración de mundos. - Informativo.	- Permite al usuario visualizar elementos tridimensionales a través de la cámara de su dispositivo móvil, involucrando la realidad tangible y el entorno digital.	- Requieren de la instalación de aplicativos adicionales para su pleno funcionamiento. - Pueden requerir un procesamiento alto que impida para algunos ver el elemento de inmediato, lo que podría entorpecer la experiencia.

Antecedentes en el entorno

Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Juego para dispositivos móviles, Pokémon Go.	- Multifacético - Exploración de mundos	Es un avance de la realidad aumentada, donde ya no solo implica la observación pasiva, sino una interacción directa con las imágenes proyectadas desde un entorno virtual. El jugador puede realizar determinados comando simples e intuitivos que le generan cambios en ese entorno.	- Tiende a generar distracciones en espacios públicos, lo que deriva en incidentes o accidentes graves.
	Facebook, red social de uso personal.	- Multifacético - Contrato Social	- Permite al usuario crear una cuenta personal donde llevar registro de fotografías o imágenes de su gusto, así como mantener interacciones con sus amigos cercanos y la comunidad en general.	- Existencia de muchas comunidades sobre variadas temáticas, sobre las que no hay políticas específicas. - Eliminación de cuentas falsas que pueden ser usuarios de rol.
	Paintball, actividad competitiva y presencial entre equipos que involucra el uso de armas con municiones de pintura.	- Multifacético - Contrato Social - Exploración de mundos	- Es dinámico en la distribución de sus espacios, estimula el trabajo en equipo y la estrategia. - Los jugadores tienen consciencia de sus recursos y lo que pueden hacer y no hacer con ellos.	- Algunos impactos pueden ser más graves según la ubicación o el equipo que se utilizara.

Antecedentes en el entorno

Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Aplicación de GPS para dispositivos móviles, google maps.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informativo</li> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambia según la locación desde la que se utilice.</li> <li>- Utiliza una red satelital que conecta a los usuarios en tiempo real con las condiciones de sus entornos físicos.</li> <li>- Ofrece alternativas de rutas alternas calculando el tráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede generar dependencia.</li> <li>- No funciona sin la conexión a una red wifi.</li> </ul>
	Aviones. Medios de transporte aéreo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reduce los tiempos de recorrido entre locaciones a larga distancia.</li> <li>- Permite a la persona viajar cómodamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consumo de combustibles fósiles.</li> <li>- Límites de tiempo.</li> <li>- Dependencia de condiciones climáticas.</li> </ul>
	Tiny House. Vivienda minimalista y móvil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multifacético</li> <li>- Exploración de mundos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite a los usuarios recorrer distancias por tierra eliminando la preocupación por hospedaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrenos de estacionamiento.</li> <li>- Consumo de combustibles fósiles (auto).</li> </ul>
	Gasolina. Combustible fósil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploración de mundos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite que múltiples medios de transporte circulen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contaminación.</li> <li>- Recurso Limitado.</li> </ul>

***Moodboard Nivel 2.***

Reúne la importancia detectada de elementos como: la imagen, las interacciones, la ubicación geográfica clara, la consciencia de los recursos con los que se cuentan, la movilidad y la conexión entre la realidad tangible y la realidad virtual.


Imagen 13: Moodboard Nivel 2





Fuente: Elaboración propia, 2020





***Nivel 3: Antecedentes Naturales.***

Estos se refieren a los elementos naturales y sus funciones, distintas unas de otras, y el cómo pueden destacar en un atributo más que en otros, así como qué puede extraerse de eso para el proyecto.

Antecedentes naturales				
Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Océano.	- Multifacético - Exploración de mundos	Es el hábitat de múltiples especies, divide a las criaturas en determinadas alturas y áreas según su composición corporal y la densidad o cantidad de luz en el espacio.	No se ha descubierto por completo.
	Camaleón.	- Multifacético	Se camufla según su entorno para mantenerse con vida.	Ninguna
	Mariposa Monarca.	- Multifacético - Exploración de mundos	Sufren una metamorfosis como parte de su crecimiento, y migran con el cambio de estaciones a distintos países.	Son criaturas muy frágiles si no viajan en manada.
	Cerebro Humano.	- Multifacético - Contrato Social - Exploración de mundos	- Principal organismo de organización biológico. - Determina acciones, establece pensamientos y sufre cambios a lo largo de la vida del individuo.	Traducir la complejidad de las conexiones cerebrales puede resultar confuso y demorado.

Antecedentes naturales				
Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Terreno. Condiciones del espacio donde ocurren las acciones.	- Multifacético - Informativo	Según el tipo de terreno, permite acciones determinadas e impide otras, además de que puede arrojar información sobre qué ocurre en términos generales en el espacio.	Podría ser engañoso y provocar situaciones de riesgo, o accidentes (ilusiones ópticas por calor, arenas movedizas, aguas más profundas de lo que aparentan).
	Siseo de las serpientes	- Informativo	Alerta a posibles amenazas para la serpiente de peligro, de modo que se alejen de ellas.	Puede ser confundido con otros sonidos.

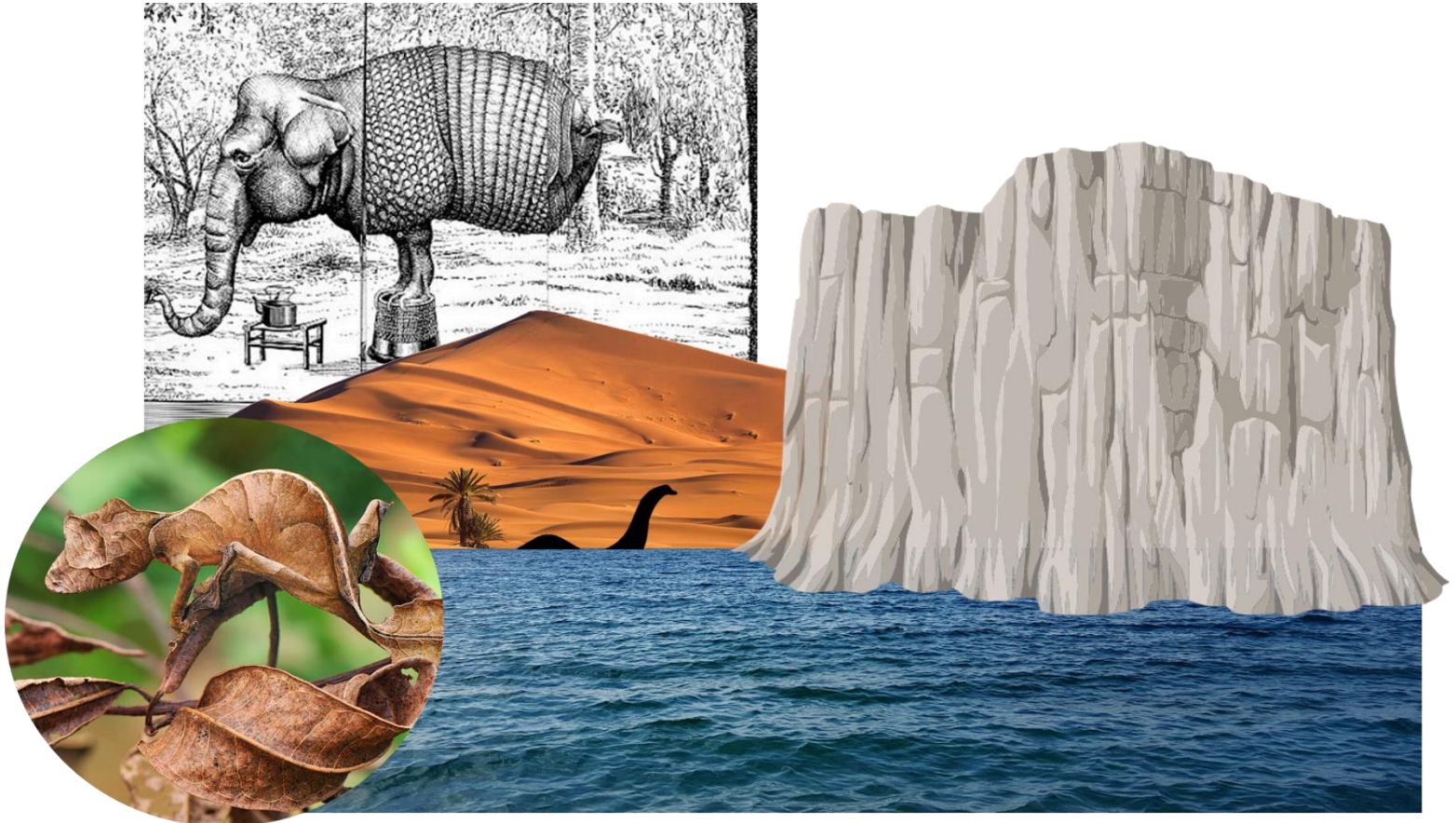
Antecedentes naturales

Referente	Descripción	Atributo Función	Ventajas	Desventajas
	Aposematismo, colores saturados como mecanismo de defensa.	- Multifacético - Informativo	Ahuyenta a los depredadores de ciertas especies.	Impide el camuflaje.
	Lenguaje. Mecanismo de comunicación.	- Multifacético - Contrato Social - Informativo	Es el medio principal de entendimiento entre criaturas de la misma especie, funciona para dar órdenes, indicaciones, etc.	Entre especies no existe un entendimiento, y en el caso de las lenguas humanas, requieren tiempo de entrenamiento y los individuos no los conocen todos, lo que complica la comunicación en ciertas situaciones.
	Estaciones. Condiciones físicas que cambian según la rotación del mundo respecto al sol.	- Multifacético - Exploración de mundos	Genera dinamismo y la necesidad de adaptabilidad de las especies y el entorno.	Ninguna.
	Clima. Condiciones físicas que afectan el entorno en términos generales.	- Multifacético	Mantiene constantes los ciclos naturales de obtención de energía, así como los estados de la materia.	Ninguna.

***Moodboard Nivel 3.***

Reúne el descubrimiento de elementos relevantes en la naturaleza, para que se cumplan los atributos o funciones tenidos en cuenta, como: dimensiones, condiciones espaciales, características y objetivos de las criaturas.

Imagen 14: Moodboard Nivel 3



Fuente: Elaboración propia, 2020

### **Conclusión.**

Durante la observación de los distintos referentes, se evidenciaron asociaciones sobre la forma y herramientas que cada uno consideraba para cumplir con los atributos o funciones que se identificaron en las necesidades del usuario, así como se identificaron a nivel de concepto elementos en algunos dispositivos que, al modificarse de manera funcional, podrían mejorar la interfaz y satisfacer de mejor manera las necesidades reales de los usuarios, teniendo en cuenta el análisis presentado.

Respecto al primer nivel, la primera conclusión que se consigue luego del análisis y búsqueda, es que son escasas las soluciones pensadas para el juego de rol escrito, siendo los juegos de mesa el principal enfoque.

Como se menciona en el trabajo “El desarrollo de la destreza escrita en ELE: los foros de rol como herramienta de aprendizaje” (Moreno, 2018), los juegos de rol escritos surgieron a partir de una hibridación entre el concepto de los fanfiction, que son escritos realizados sin ánimo de lucro, y que se basan en universos audiovisuales o escritos existentes (como Harry Potter, El Señor de los Anillos, etc.) que cuentan con una fanática o fandom donde se crea y consume contenido sobre ellos. Y los juegos de rol de mesa, donde la narrativa se desarrolla mediante el uso de la labia, dados, notas etc.

Sin embargo, vemos como el concepto de juegos de rol escrito parece ser invisible en la industrial digital, y se le otorga mayor peso a su antecesor. Esto tiene sentido pues resulta más sencillo monetizar a partir de modelos existentes.

Digitalizar las mecánicas de un juego desde la oportunidad de la interacción a

distancia ofreció esa puerta que fue tomada por varias plataformas, las cuales funcionan y al final, tienen elementos repetitivos.

Lo que más salta a la vista, sin embargo, es cómo aún muchos usuarios mudan a otras plataformas que complementan piezas débiles de otras. Desde que el audio se perciba mejor, hasta que el sistema de lanzamiento de dados sea más sencillo e intuitivo.

En el caso de la plataforma que se busca diseñar en este proyecto, casos como las desventajas de otras plataformas respecto a las falencias de audio se podrían trabajar en torno a la ambientación de partidas mediante la música, no a la voz, pues si se añade este elemento, la probabilidad de que desaparezca la escritura es alta, y se perdería la esencia de la actividad. Como se mencionará en los objetivos, la meta principal es la de generar un espacio digital para los roles escritos, por lo que se busca enaltecer esa experiencia, y no reemplazarla con otra.

Teniendo en cuenta los hallazgos encontrados, el enfoque del proyecto tenderá a cubrir los siguientes niveles de desarrollo, en torno a una posible plataforma para juegos de rol escrito, sus características y funcionalidad.

En términos generales, del nivel 1 de búsqueda, podemos concluir que la plataforma puede adoptar modelos como: las partidas entre un número limitado de usuarios con alguien que coordine la narrativa general (es decir, el rol del narrador o master de partidas debe existir) conservando, sin embargo, la posibilidad del rol libre (donde esta figura se omite).

La modalidad de lanzamiento de dados, definición de especies y razas con habilidades específicas y limitación mecánica de fichas de personaje, para evitar los casos de incumplimiento de la norma y creación de criaturas o acciones demasiado

poderosas o ambiguas. Por lo anterior, la posibilidad de tener un archivo en que los usuarios tengan todos sus personajes y los universos y partidas a los que pertenecen.

La existencia de los mensajes principales (donde se desarrolle el rol), y la de un chat alternativo donde se puedan coordinar entre los usuarios los detalles y acuerdos de trama en tiempo real, así como un sistema de subida de nivel de personajes, de daño recibido y daño hecho.

Continuando con el nivel 2 de búsqueda, todo parece girar en torno a las dinámicas sociales y cómo estas funcionan en torno a los atributos y funciones buscados.

Desde el uso de símbolos como alertas o indicadores, pasando por las interacciones que se dan entre distintas personas y cómo eso puede afectar ciertas situaciones, hasta las herramientas que utilizamos para mejorar ciertos aspectos en nuestro entorno.

Este nivel está fuertemente vinculado con el anterior respecto a la solución de problemáticas encontradas respecto a las dinámicas entre los usuarios, los conflictos que surgían y por qué surgían. Principalmente, salta a la vista la utilización de la locación (esto tomando en cuenta factores culturales y sociales), la interacción con el medio, y las mecánicas mencionadas previamente.

Lo que surgió principalmente de este nivel, fue que la plataforma debe funcionar como una red social, de modo que haya jerarquías, límites, interacciones y distintos lugares que visitar.

Finalmente, en el nivel 3 de búsqueda encontramos la naturaleza.

Este nivel fue particularmente revelador, pues se remarcó aún más la importancia del entorno como limitante según sus condiciones. Podría verse como

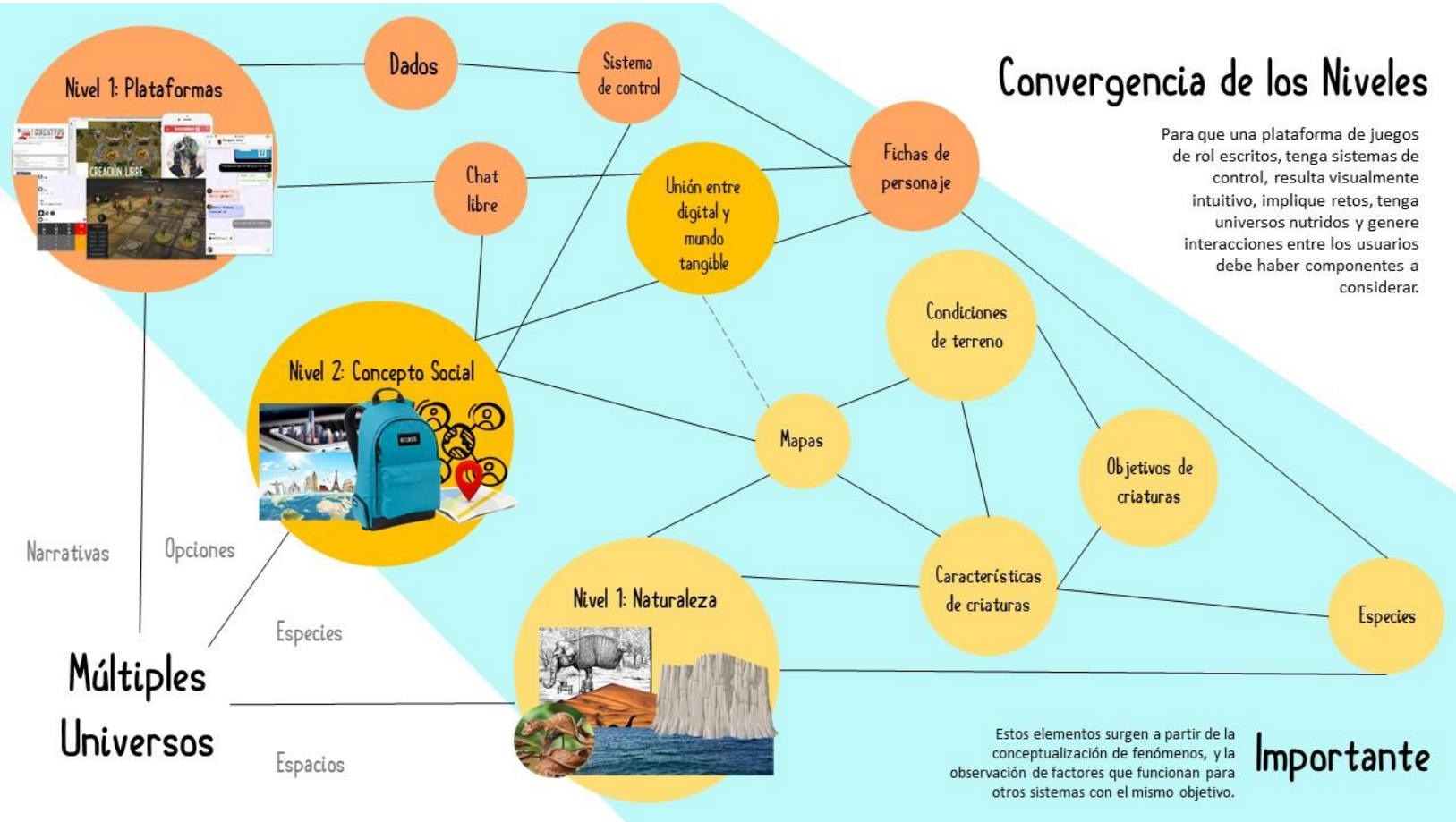
una señal de que según lo que se busque en la plataforma como entorno general, se generarán las interacciones, o como un indicador de qué tomar en cuenta al momento de construir los múltiples universos que tendría el proyecto, especialmente, a nivel biológico.

Desde qué criaturas podrían contemplarse, cuáles pueden ser sus objetivos según el lugar en el que estén ubicados, y cómo pueden representar un reto para los jugadores, hasta como hibridar los elementos naturales existentes para generar propuestas nuevas (como un universo scyfy) sin que resulte demasiado ajeno como para que los usuarios se aventuren a experimentarlo.

En conclusión, a partir de los tres niveles, la plataforma tendrá múltiples universos, con mecánicas estandarizadas, y una funcionalidad donde todos los usuarios sean parte de una pequeña sociedad de rol, conclusiones que se aprecian en la infografía (Imagen 15). Un entorno social digital enfocado en la actividad principal que les interesa, pero teniendo más disponibles, como la plática entre usuarios.

Este enfoque pre visualizado, teniendo en cuenta la existencia de tecnología disponible en el mercado y las necesidades del usuario y del cliente expresadas anteriormente, nos permitirá desarrollar un dispositivo que vaya a cubrir de mejor manera esas necesidades y expectativas expresadas, para que así se posibilite la generación de un modelo de negocio sostenible.

Imagen 15: Conclusiones del Estado del Arte



Fuente: Elaboración propia, 2020

**Objetivos.****Objetivo General.**

Diseñar una experiencia, desde el diseño emocional, que se adapte a las interacciones presentes durante los juegos de rol escritos, mejorando y unificando los mecanismos de contrato social y organización.

***Objetivos Específicos.***

1. Proponer un espacio digital que mejore la experiencia a partir de las problemáticas analizadas, como: falta de espacios digitales pensados a partir de la actividad, ausencia de mecanismos y figuras claras que medien los contratos sociales durante el desarrollo de roles, problemas de convivencia que no son abordados por dichas figuras y categorización clara de espacios y roles dentro de la plataforma.
2. Introducir en la plataforma un modelo de contrato social y narrativa donde converjan elementos de los juegos de rol escritos, y los juegos de mesa.
3. Adecuar múltiples temáticas, culturas y universos de rol a la plataforma diseñada, como: universo scyfy, universo medieval, universo post apocalíptico, etc.
4. Involucrar dinámicas que aumenten las interacciones que se puedan presentar en la comunidad además de las existentes en partidas de rol. Como conversaciones, debates, juegos rápidos, etc.

5. Involucrar los roles de administrador (encontrado en plataformas) y narrador o master (encontrado en juegos de mesa) dentro de la plataforma y según cada universo y temática.

## **Marco de Referencia.**

### **Marco Teórico.**

A continuación, se profundiza sobre los juegos de rol escritos y su origen. Se introducen conceptos utilizados dentro de la comunidad, y se habla de los usuarios a quienes va dirigido, tomando en cuenta su rango de edades y características psicológicas.

#### ***Juegos de Rol.***

Los juegos de rol son, en términos generales, una dinámica grupal donde dos o más jugadores deciden asumir el papel de un personaje específico, para desarrollar así una narrativa, trama o experiencia colectiva. Estos cuentan con tres grandes categorías: los videojuegos, los juegos de rol de mesa y los juegos de rol escritos.

Los videojuegos de rol se caracterizan por ser de carácter multijugador, por lo general, giran en torno a las batallas en equipo y cuentan con una gran variedad de personajes que tienen cualidades y habilidades distintas, según el rol que cumplan para el equipo. Los roles que se pueden encontrar en este modelo de juego son: Tanque (personajes con gran resistencia física, usados como escudo y primeros en la línea de ataque), Daño (segundos en la línea de ataque, enfocados en hacer el mayor porcentaje de daño a los demás jugadores) y Apoyo (últimos en la línea, usualmente encargados de sanar a los demás miembros del equipo). Aquí, no existe un avance narrativo, sino que el principal interés gira en torno al jugador especializándose en las clases de personajes disponibles (tanque, daño y apoyo), y en cómo se articula con los distintos jugadores y su selección de personajes, fortaleciendo su capacidad de adaptabilidad y estrategia.

Los juegos de rol de mesa, por otro lado, tienen enfoque narrativo. En este caso encontramos el mismo tipo de personajes que en los videojuegos, también con cualidades y habilidades limitadas según las clases que elijan ser, aunque existe mayor variedad que en los videojuegos. Si tomamos como ejemplo a Dungeons & Dragons, encontramos categorías como: ranger (O guardabosque), monje, druida, bardo, bárbaro, brujo, pícaro, hechicero, paladín, clérigo, combatiente, mago, hechicero, pícaro y conjurador. Estos juegos tienen como objetivo construir una narrativa general que sea guiada por un máster o narrador, y seguida por los personajes, enfocándose en sus personalidades y motivaciones, sin eliminar el factor de los enfrentamientos o batallas.

Como se ha dejado estipulado, el interés de este proyecto se encuentra en la última de estas categorías. Los juegos de rol escritos.

Para comprenderlos a fondo, debemos iniciar por su origen.

### ***Origen de los Juegos de Rol Escritos.***

Los juegos de rol escritos resultaron de una hibridación de dos dinámicas existentes: los juegos de rol de mesa y la escritura de los fanfiction (Moreno, 2018).

Caitlyn Carson, reúne múltiples definiciones de diccionarios, así como de escritores y lectores del género, para describir qué son los fanfiction, dentro de las que destacan tres definiciones:

“Historias que involucran personajes ficticios populares que son escritos por fans y posteados regularmente en la internet –llamados también Fanfic, o Fic.

(Diccionario Merriam – Webster)

Ficciones escritas por fans de series de televisión, películas, etc., usando los personajes y situaciones existentes para desarrollar nuevas tramas. (Dictionary.com)

Ficción, usualmente fantasía o ciencia ficción, escrita por un fan en lugar de un autor profesional, *esp.* que se basan en personajes ya existentes de una serie de televisión, libro, película, etc. (también) una pieza de escritura. (OED online)”.  
(Carson, 2017)

Por otro lado, tenemos a los juegos de rol de mesa, cuyo origen parte de la actuación clásica, como queda expuesto en: *Rol, un poco de historia*, de la plataforma roldmesa.com:

“En la Europa del siglo XVI, grupos ambulantes de actores presentaban una forma de teatro improvisado conocido como Comedia dallarte, con situaciones, personajes y diálogo improvisado. Durante el siglo XIX y a principios del siglo XX, muchos juegos de mesa como «jurado» incluían elementos de que hacían interpretar diferentes Roles. Surgieron también los *Juegos Teatrales* que se basaban en simular juicios y legislaturas, dentro de los cuales los jugadores tomaban los roles de personajes e improvisaban, pero sin las reglas formales que caracterizarían a los juegos de rol modernos.

En los 1960s, grupos de recreación histórica dieron lugar a los juegos de «historia creativa», los cuales probablemente se originaron con la fundación en 1966 de *Society for Creative Anachronism* («Sociedad para el Anacronismo Creativo»). Un grupo similar, *Markland Medieval Mercenary Militia*, empezó a organizar eventos en la Universidad de Maryland en 1969. Estos grupos estaban dedicados en gran medida a recrear de manera realista la historia y cultura medieval con solo algunos débiles elementos de fantasía”. (Bardarok, 2018)

Entendemos entonces que el principal objetivo de un juego de rol, es el de la interpretación de personajes y situaciones, lo que lo vincula estrechamente con la actuación.

Se menciona también, en el mismo artículo, que los inicios de los juegos de rol de mesa se pueden encontrar en el ajedrez, de donde Helwig, el Maestro de Pajes del Duque de Brunswick, se basó para crear un juego que emulaba batallas, en 1780. Este juego evolucionó de la mano de los usos que le otorgaban múltiples estrategias de guerra, hasta llegar a Warhammer, un juego de estrategia jugado por turnos, y donde se volvía a involucrar la fantasía, mediante la introducción de personajes como: orcos, dragones, engendros, etc.

Sin embargo, el origen más reconocido, y que marcó la línea que otros juegos seguirían posteriormente, fue a mediados de los años 70, concretamente, en 1972, con el surgimiento del ahora reconocido: Dungeons & Dragons, donde ya no solo se trataba de tropas de criaturas mágicas y estrategia de guerra, sino de la profundización en el personaje, en su trasfondo, sus motivaciones, principios, misión, etc.

Es aquí donde surge la conexión entre ambos universos, los juegos de rol de mesa y los fanfiction, que podrían haber parecido ajenos en principio, pero que al final, dieron origen a los juegos de rol escritos. Ambos se enfocan en crear situaciones imaginarias, a partir de universos pre diseñados, con personajes que cumplen ciertas características, tienen diferentes trasfondos, habilidades, motivaciones, etc.

En el caso de los juegos de rol que surgen a partir de películas, series y libros, se desarrolla en torno a lo que los usuarios consideran que pudo seguir

pasando en la trama original, o qué pudo haber sucedido de haber cambiado algún elemento, o finalmente, cómo se comportaría un personaje creado por ellos, en el universo ya diseñado por el autor original.

Retomando a Molés Moreno, los juegos de rol escritos tuvieron sus inicios en espacios de foros, donde se crean pequeñas comunidades (o nichos) de fans y dedicados únicamente a ese universo específico que es el elemento en común entre ellos. La creación de estos foros surge por el interés de un individuo por encontrar o forjar una comunidad en torno a sus gustos. Este usuario creador, se convierte en el administrador del espacio.

Eventualmente esta dinámica se trasladó a otros espacios digitales, como las plataformas: Facebook, Amino, Twitter, Tumblr, entre otras. De acuerdo con el Portal Informativo del programa de periodismo y opinión pública (Plaza Capital) de la Universidad del Rosario, el *Fakeland* (otra terminología para referirse a los juegos de rol escritos en Twitter) es el espacio en donde: “Te puedes encontrar un círculo de fakes de estrellas juveniles, otras de televisión, otro de personajes de comics, películas y videojuegos y otros de personajes históricos” (Barriga, 2014).

Entendemos entonces que la dinámica global sigue siendo la misma (ser un personaje de un universo existente, o adaptar a un personaje propio a ese universo), solo que se adapta a los diseños de las distintas plataformas en donde terminó desarrollándose también, lo que nos permite concluir, que es una práctica bastante fluida y adaptativa.

Ahora bien, entendiendo el origen y espacios donde se desarrolla la actividad, el siguiente punto es la comunidad.

### ***Comunidad y Psicología de los Juegos de Rol.***

Según el artículo de la revista El Tiempo: *Cultura Otaku: aficionados a los juegos de rol, anime y manga*, en Bogotá, el tipo de personas que son partícipes de los juegos de rol de mesa, se reúnen habitualmente en la Librería Francesa (Ludoteca distribuidora de artículos como: comics, manga, cosplays, etc).

Comunidad que fue creada en el país a partir de los años ochenta, con series japonesas como Astroboy y la Abeja Maya. Y luego en los noventa, con los Caballeros del Zodiaco y Dragon Ball Z. Estos jóvenes acuden a eventos nacionales como el S.O.F.A. (Salón del Ocio y la Fantasía) en Bogotá, o la Comic Con en Medellín, torneos, lanzamientos y festivales que la comunidad ha consolidado y ha extendido a otras ciudades del país como Cali, Medellín y Barranquilla.

Esta comunidad suele ser catalogada dentro de la categoría de los *Frikis*, término que se refiere a personas excéntricas o extravagantes que practican desmesuradamente una afición (RAE, 2019) y culturalmente son asociados con la comunidad fanática de los juegos de rol, videojuegos, series, sagas de películas o libros, anime, manga y cómics; aunque el término pueda abordar cualquier tipo de afición.

Fabián Sanabria, Sociólogo de la Universidad Nacional, describe a los jugadores de rol como jóvenes intelectuales que se sienten atraídos por expresiones lúdicas complejas, descripción que se vincula con las cualidades de una persona introvertida, quienes según el psicoterapeuta español Luis Muiño, se caracterizan por ser más racionales sobre sus relaciones interpersonales, disfrutar de espacios de soledad y mantener un criterio alejado de masas o modas, usualmente restándole importancia al hecho de que sus gustos puedan no agradar a otros. Disfrutan del

simulacro de la ficción y el anonimato que ofrecen los juegos de rol, ya que es uno de los espacios donde ser *friki* no es considerado malo, y se transforma en una zona de confort sin prejuicios.

Además, Muiño sostiene que los *frikis* realizan este tipo de actividades ya que experimentan nuevas emociones, convicciones y creencias, así como se estimula su creatividad al convertir mundos imposibles en posibles.

Esto se ve reforzado en la técnica de juegos de rol, según T. Whelpton:

“(…) consiste en una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas o no, donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas.

Se utiliza para trabajar las relaciones interpersonales, el comportamiento, los valores y las actitudes. A su vez permite que los participantes:

- Se den cuenta de lo que hacen, de cómo lo hacen y de las consecuencias de sus comportamientos.
- Prueben o experimenten nuevos comportamientos.
- Aprendan a observar a las personas en una situación y a reflexionar sobre sus comportamientos y sobre sus efectos.
- Identifiquen formas diferentes de reaccionar ante unas situaciones seleccionadas.
- Aprendan a cambiar de opiniones y de actitudes”

(Whelpton, 1988)

Gracias a las entrevistas realizadas en el desarrollo de la investigación de la problemática para el planteamiento de este anteproyecto, se pudo determinar que la población de la comunidad de jugadores de rol, pertenecen al grupo de jóvenes adultos entre los 13 y 39 años de edad, estando la mayor concentración entre los 20 y 30 años de edad.

Según Juan Francisco Martín, profesor de Geografía Humana de la Universidad de Barcelona, esta población posee las siguientes características:

“Están constituidos por jóvenes, catalogados en las edades de 13 a 20 años, y por adultos en edad temprana, catalogados en las edades de 20 a 39 años.

Para los jóvenes:

- Pertenecen a un grupo social con las responsabilidades suficientes para administración de sus dineros, pero sin la suficiente para pertenecer a un ambiente laboral de tiempo completo, y en la mayoría de los casos (generalmente antes de terminar la etapa juvenil) sin la capacidad monetaria o disposición para independizarse.
- Están durante su periodo de estudios universitarios, lo que les ofrece mayor flexibilidad de tiempos para estas actividades lúdicas.

Para los adultos en edad temprana:

- Están en el momento de su consumación profesional.
- Intentan hallar estabilidad económica e interpersonal, la cual va de la mano con una búsqueda más específica (respecto a modo de vida) de una pareja.
- Entran en la etapa de paternidad o maternidad.
- El acceso definitivo al mercado de trabajo.

- No sienten la necesidad de abandonar sus actividades lúdicas, por lo que aún, acomodan sus tiempos para practicarlas (aunque con menor disposición y dedicación)”.  
  
(Ruiz, 2005)

Para conocer a profundidad a los jugadores de rol en el espacio digital, usaremos como fuente al foro especializado en juegos de rol: Rolero (plataforma establecida en 2010), que publica los perfiles de todos los tipos de participantes que pueden hallarse:

— Gamer: Se trata del tipo de jugador que conoce perfectamente las reglas (del universo en que se desarrolla la historia), y procura aprovecharlas al máximo en su propio beneficio, siempre dentro de la más forzada legalidad.

— Lamer: El Lamer es el jugador que se va mucho más allá que el simple Gamer, y directamente se aprovecha de los “vacíos” de las reglas para sacar el mayor beneficio posible.

— Violento: Este tipo de jugador quiere acción en todo momento, y la única motivación que encuentra en una sesión de rol es la posibilidad de cortar algunas cabezas.

— Ameba: Se trata de un tipo de jugador patético o simplemente inexperto, que no tiene ningún tipo de iniciativa a la hora de realizar acción alguna con su personaje, y que podría pasar totalmente desapercibido durante la sesión.

— Agujero negro: Este tipo de jugador es el que absorbe por completo la acción de la partida, procurando que su personaje sea el que más actúa, y pisando muchas veces las intervenciones de sus compañeros.

— Caótico: Cuando un jugador pierde el norte durante una partida, puede entrar en fase de jugador “caótico”; se dice que sucede esto en el momento en que sus acciones pierden coherencia con su rol, y comienza a hacer cosas totalmente incoherentes con lo que, en principio, cabría esperar de su personaje.

— Destructor: Un jugador destructor es el que parece tener algún tipo de doctorado en “estropear la trama” que de forma cariñosa y friki hemos preparado durante horas.

— Parásito: Se trata de ese jugador que, sin llegar a ser “ameba”, hace lo justo y necesario para aportar algo y, en el momento de la verdad, salta a escena para conseguir el máximo beneficio para sí mismo.

— Rebelde sin causa: Un jugador de este tipo es el que se opone a cualquier tipo de trama propuesta por el máster sin motivo aparente. No es que adquiera los rasgos del jugador “destructor”. El “rebelde sin causa” simplemente reniega de la partida, e ignora cualquier cosa que no sea ir por libre.

— Buitre: Un jugador buitre es el que está capacitado para, en un momento dado de la partida, perder completamente los papeles y renunciar a toda lógica para hacerse con algún “tesoro”.

— Eastwood: El jugador Eastwood es el que piensa que puede ir por la vida haciendo lo que le venga en gana. Un ejemplo clásico es el personaje que, ante un rey, se niega a hacer una reverencia y piensa que puede insultar sin consecuencia alguna.”

(Jesús, Psicología del Jugador de Rol., 2010)

Aunque el enfoque principal de estos perfiles es en un ambiente de rol medieval y grupal, este tipo de jugadores son generales y se pueden encontrar en

cualquier tipo de universo de juego de rol, según los resultados hallados durante las encuestas realizadas.

Además, en otro artículo publicado en Rolero, se habla de las claves para la publicación de un buen rol, lo que se refiere a la estructura en sí.

Primero, aclara que existen dos tipos de rol:

“— Partida: historia que jugamos con nuestro personaje en un momento y tiempo determinado, que tiene una duración relativamente corta (un puñado de tardes como máximo), y que no guarda relación con la anterior partida que ha protagonizado el personaje o grupo.

— Campaña: conjunto de historias que suceden en un momento y tiempo determinado, que usualmente se extienden a lo largo de mucho tiempo (por ejemplo, dos meses jugando una tarde a la semana), en la que unas historias llevan a otras, relacionándose entre sí, y evolucionando en función de las decisiones del personaje o grupo”.

(Jesús, Claves para crear una campaña de Rol, 2013)

Estas dos, al igual que los perfiles, encajan en los roles de pareja o grupo. Y los consejos principales para desarrollarlos bien son:

“— Desarrolla un personaje desde sus primeros pasos, y hazlo evolucionar en gran profundidad.

— Ten una linealidad importante, haciendo más “tangible” la vida del personaje; los eventos se suceden siempre en una secuencia cronológica lineal.

— La ambientación es muy importante, y debemos trabajarla si queremos dar la máxima coherencia a nuestro relato”.

(Jesús, Claves para crear una campaña de Rol, 2013)

Como se mencionó previamente, el objetivo principal de este proyecto, gira en torno a la creación de una plataforma para la actividad de juegos de rol escritos, y esta plataforma, catalogaría como red social gracias al tipo de interacciones que se darían.

El concepto de Red Social, para lograr ubicar mejor el entorno del proyecto; según Carlos Lozares, publicado para la revista Papers de Sociología, se define como:

“Las Redes Sociales pueden definirse como un conjunto bien delimitado de actores –individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etc.– vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales.

(...) Por forma de la red se entienden la expresión abstracta de la relación y las propiedades de la configuración global o de algunas de las partes, es decir, que se suele describir como pautas, modelo o estructura de la red. Un ejemplo de tal propiedad formal es la densidad que se define como la proporción de las relaciones de hecho sobre las relaciones potenciales”.

(Lozares, 1996)

En resumen, una red social no se refiere únicamente al ambiente digital, y tampoco surge con la creación de Facebook, Twitter o alguna plataforma, sino que se trata de una interacción grupal.

Ya que las problemáticas que se hallaron surgen en las interacciones sociales, la plataforma debe, dentro de las consideraciones de diseño, contemplar elementos que regulen y reduzcan o erradiquen estos problemas.

Si los jugadores, por ejemplo, no cuentan con una estructura clara que limite determinadas acciones durante el desarrollo de una batalla, pueden llegar a suceder varios desenlaces.

Ya que los juegos de rol escritos surgen de la creación de fanfiction y los juegos de rol de mesa; se presentan situaciones en que algunos usuarios están acostumbrados al conocimiento absoluto de los universos de una narrativa, gracias a la relación que tiene con la escritura de fanfics, donde el escritor es el único que define las reacciones de los personajes, las situaciones y desenlaces. Sin embargo, al tratarse de un juego de rol, las decisiones de un usuario no definen todas las variables, y están sujetas también a las decisiones de otros usuarios que manejan a más personajes participantes de la trama general. Es entonces cuando pueden ocurrir choques entre ellos, debido a que cada quien tiene objetivos distintos en mente.

Para estas situaciones, existen en los juegos de mesa los Máster de partida, o Narradores. Que cumplen la función de definir la trama general y guiar a los personajes a través de ella, permitiéndoles actuar como ellos deseen, pero limitando ciertas acciones. Este tipo de figura no existe dentro de los juegos de rol escritos, lo que aumenta la probabilidad de conflictos de interés.

En resumen, los juegos de rol escritos tienen la cualidad de fortalecer las habilidades narrativas y literarias de los usuarios que participan. Sin embargo, necesitan adoptar más medidas que impliquen un contrato social, presentes en una de los principales elementos que le dieron origen: los juegos de mesa; para mitigar los roces entre usuarios, y permitir así que la narrativa se desarrolle de manera más fluida, sin generar la sensación de limitar la creatividad de los usuarios.

### ***Diseño de Interacción.***

Todo esto desde el diseño de interacción, direccionado por el diseño de experiencias.

“El diseño de interacción (IXD) define la estructura y el comportamiento de sistemas interactivos. Los diseñadores de interacción buscan crear relaciones significativas entre las personas y los productos o servicios que estos usan, desde computadoras hasta dispositivos móviles, aparatos y más...”

(IXDA, 2017)

Esta definición de una de las comunidades de diseño de interacción más grandes y representativas de la disciplina recoge elementos que definen la razón por la que este tipo de diseño es crucial para el proyecto. La creación de relaciones significativas entre las personas y los productos. En los juegos de rol, no se trata únicamente de que una plataforma o juego funcione correctamente, sino de que piensen en los objetivos de los usuarios, principalmente porque es el espacio donde se desarrollan historias con las que terminan conectando emocionalmente, que pueden representar escapes de su realidad, y por ende, no pueden existir dentro de sus funcionalidades cosas que obstaculicen esa experiencia. Es aquí donde se conecta con la segunda disciplina del diseño que aporta por su enfoque y metodología al proyecto: el diseño de experiencia.

Para abordarlo, se toma en cuenta a Nathan Shedroff, uno de los actuales expositores del diseño de experiencias, quien desde su conocimiento adquirido trabajando con el diseño de interfaces, plataformas, vehículos y modelos de diseño para empresas, recomienda modelos como el waterfall, espirales, etc. Recalcando continuamente la relevancia que tiene el usuario durante el proceso. Hacerse

preguntas como: ¿cuál es mi usuario?, ¿qué quiero diseñar para ese usuario?, ¿cuál es mi propuesta de valor? De modo que cada proyecto o empresa diseñe un modelo de innovación estratégica que funcione para sus objetivos concretos (como es el caso de Apple, con el modelo Genius). A partir de aquí, Nathan plantea un modelo de diseño de experiencias. Sin embargo, es pertinente primero abordar qué es el diseño de experiencias persé.

El diseño de experiencias, abordada también por autores como Bill Moggridge (padre del diseño de interacción) y Donald Norman, es una aproximación al usuario donde la disciplina contempla no solo la usabilidad del producto, sino cómo se desempeña la actividad paso a paso, tomando en cuenta la sinestesia como parte del proceso. Puede pensarse desde la simbología, los sentidos, la emocionalidad, etc., del usuario, de modo que conecte más con el diseño a nivel personal y se exploren nuevos elementos en torno a una actividad concreta. Se deben tomar en cuenta seis dimensiones durante el desarrollo:

- Significancia o importancia: que se refiera al valor que tiene el proyecto, a qué objetivos tiene.
- El alcance del producto o servicio.
- La intensidad: o impacto que se busca tener con el proyecto, ya sea generar un hábito, compromiso, reflexión etc.
- La duración.
- Los disparadores: que pueden ser sensoriales o cognitivos, y son los que permiten que la experiencia tenga inicio y se desarrolle correctamente.

- **Interacción:** esto respecto a cómo se busca que el usuario se relacione con el producto, tomando en cuenta los elementos que sea necesario diseñar para que se lleve a cabo de esa forma.

Ahora, con el tema abordado, entra en materia el modelo propuesto por Moggridge, que se divide en tres etapas globales, durante las cuales, recalca la relevancia de los puntos previamente mencionados, y del usuario como elemento principal, pensando en su interacción posterior con el producto.

Durante la primera etapa, recomienda que se realice una estrategia, un pre proyecto, un concepto y planeación; con esto estructurado se accede a la segunda, donde se entra a trabajar en el diseño de un prototipo y sus testeos, para así poder desarrollar la producción; y finalmente se produce el elemento final luego de involucrar al usuario en los testeos de prototipos, se generan algunos ejemplares, vuelve a someterse a testeo, y finalmente se distribuye.

Vemos que este modelo guarda bastante similitud con modelos de cascada, así como metodologías previamente abordadas, como el Scrum, y sigue la línea del diseño de experiencias, manteniendo el modelo global, de modo que se cumpla lo que recomienda de adaptar las cosas a las necesidades de cada proyecto o producto.

Para la plataforma, el diseño de experiencias es la base más importante al momento de entrar a realizar pre diseños y prototipos, ya que considera cada nivel de las interacciones que se necesiten, e involucra al usuario en un nivel más interpersonal, involucrándolo en constantes pruebas de uso, procurando que la sinestesia esté siempre presente en el diseño final, pues lo más importante es la reacción del usuario durante el uso, lo que soluciona luego cuestiones estéticas.

## **Diseño de la Experiencia.**

### **La Experiencia del Juego de Rol.**

A partir de los elementos que se analizaron (experiencias de usuario, grados de satisfacción, metas, problemáticas y espacios para la actividad), el diseño de experiencia para esta comunidad se piensa desde el planteamiento de una narrativa general dividida en universos narrativos (medieval, scyfy, post apocalíptico, etc.) que cuenten con mundos, criaturas, sociedades y culturas pensadas desde referentes hallados en el contexto real según las épocas en que se basen sus principios y convenciones; de la mano con la construcción de comunidad, a partir de la afinidad de las personas con los distintos reinos o mundos existentes dentro de los universos, lo que ofrece la posibilidad de conocer, en primera instancia, a un grupo de personas que compartan elementos que generen una sensación de confort y pertenencia, para luego conocer a más personas de otros espacios, impulsando así, en esa primera etapa de la experiencia, un interés activo por el descubrimiento del entorno conocido y el que aún está por descubrirse.

La experiencia estaría dividida en tres categorías. Por un lado, tenemos el nodo más importante: El Juego de rol. En torno a este, surge la construcción de los universos, mundos, culturas, criaturas etc. Este elemento de la experiencia, que es el lugar principal donde estarán participando los jugadores, es el detonante que construye los demás lugares de la experiencia.

Es en este espacio donde surge una intensión narrativa, inspirada en la cosmovisión de las culturas que se decidió abordar como fuentes de inspiración

para, en principio, la construcción de reinos del universo Medieval, que comprende la Alta Edad Media, del siglo IX al X; y es: El viaje del ser, o El Camino del Héroe.

El Viaje del ser o Camino de Héroe constituye el detonante principal del juego. Se basa en el pensamiento de que los dioses ponían retos o dificultades en los caminos de sus pueblos, porque los consideraban dignos de afrontarlos y así impulsaban su crecimiento como individuos. Este principio, surge a partir de los elementos descubiertos durante las entrevistas y lectura de referentes, que refuerzan la idea de que los personajes que cada individuo crea son un alter ego que les permite expresar y afrontar elementos de sus vidas:

“Al permitir que cada jugador cree su propio personaje (*alter ego*), los juegos de rol pueden ser utilizados como una herramienta para la exploración de las pasiones, creencias, orgullos, deseos y conflictos que los jugadores proyectan en sus personajes, y en la manera como estos interactúan entre ellos y con su entorno.”

(Corrales, 2013)

Partiendo de este punto, podemos dividir la experiencia en distintos momentos. Esto, desde el diseño emocional propuesto por Desmet (2008), que contempla los niveles de emocionalidad desde la actitud y emociones que puede presentar el usuario, luego de que el diseño le presente un estímulo o consecuencia durante el uso.

Antes de abordar las etapas de la experiencia, hay que abordar a los cuatro reinos que, para el final de este proyecto, tendremos dentro del universo medieval en su primera etapa de creación. Tres, cada uno inspirado en una de estas tres culturas americanas: Sioux, Caribes y Mayas, considerando la influencia que tuvieron en el norte, centro y sur del continente, así como las diferencias que fundamentan sus

cosmovisiones. Y finalmente, uno inspirado en las culturas europeas de los Griegos, Celtas y Vikingos, recogiendo su etapa temprana cultural, y las coincidencias que presentan respecto al concepto de la Hiperbórea, o los mundos donde habitan criaturas etéreas e iluminadas. Con una mayor conexión mágica y natural.

Para abordar la prueba de afinidad, primero deben entenderse las culturas.

### ***Sioux.***

Iniciando con los Sioux, encontramos una sociedad nómada, que habitaba en Teepees, tiendas de campaña creadas a partir de palos de madera recubiertos con piel de búfalo, y grandes telares creados con sus pieles. Estos Teepees eran usualmente pintados a manera de ritual de protección para las familias que los habitara.. Constituyeron una gran nación dividida en tres grandes pueblos, que se ubicaban en distintas latitudes geográficas. Podíamos encontrar a los:

**Lakotas (Oeste):** Divididos en siete clanes: Oglala, Hunkpapa, Miniconjou, Sisasapa, Itazipacola y Oohenumpa.

**Dakotas (Este):** Divididos en tres clanes: Sisseton, Mdeakantonwon, Wahpekute.

**Nakotas (Este):** Ynakton, Lower Yankton y Upper Yankton.

Sus divisiones recibían los nombres Lakota, Dakota o Nakota, debido a que significaban *amigo o aliado*. Antes de la colonia, ocuparon los territorios que hoy se conocen como Minnesota, Dakota del Norte y del Sur, Wisconsin, Kansas, Nebraska y Iowa, y preferían establecer sus campamentos temporales en espacios de climas calurosos y rodeados por ríos o arroyos, siendo sus flujos de movimiento influenciados por las manadas de búfalos.

Sus sociedades eran regidas por un consejo de líderes (un líder guerrero, un líder curandero, un líder social, un líder cazador), que eran elegidos basándose en que cumplieran con los principios que fundamentaban su estilo de vida. Debían ser: generosos, sabios y fuertes. Sus guerreros y cazadores usaban arco y flecha, lanzas, cuchillos y escudos. Además, podíamos hallar dentro de sus clanes: cazadores, narradores, comediantes, guerreros, artesanos y chamanes. Por lo general, se vestían usando túnicas con flecos, camisas y polainas de pieles de animal (generalmente búfalos). Los hombres Sioux más adultos (y en consecuencia, más sabios) utilizaban gorros de guerra decorados con cuentas, plumas de águila, pieles de armiño o sombreros de plumas largas hasta el suelo. Las mujeres usaban vestidos y pantalones largos junto a polainas que las cubrían hasta las rodillas. Cuando el clima se tornaba más frío, en invierno, usaban túnicas y capas de pelaje de búfalo.

Este pueblo practicaba varias ceremonias y ritos que componían momentos importantes para su sociedad, y que dan claridad respecto a su forma de percibir el mundo.

1. Ceremonia de Sweat Lodge: Esta ocurre en un domo de bajo perfil, recubierto con pieles de búfalo. Dentro, se realiza un ritual de purificación desde el esfuerzo físico, ya que a través del sudor se eliminaban los elementos dañinos del individuo.
2. Búsqueda de la visión (rito de paso): Se buscaba obtener la ayuda de los espíritus a través de una visión especial, mediante la cual se alimentaba la sabiduría, el poder, y se obtenían respuestas. Este rito se daba mediante el ayuno y el aislamiento, y debía realizarse antes de cualquier evento de gran importancia.

3. Canto del Búfalo: Para esta cultura, el búfalo es uno de los hermanos animales más sagrados, pues de ellos obtienen alimento y textiles, por lo que los veneran a través del canto, para mantener su unión espiritual.
4. La danza del sol: Ceremonia de renovación del mundo. Durante este festejo, se realizan peticiones (especialmente por la fertilidad), a través del canto, la danza y los tambores.

Como parte de estos ritos y pilar importante de su cultura, encontramos el Calument (pipa sagrada), que se llenaba de tabaco y era también utilizada para sellar pactos, ofrecer oraciones en ceremonias, consejos de guerra, etc.

Su creencia se basaba en el animismo, lo que significa que, para ellos, toda persona, criatura u objeto de la naturaleza tenía un espíritu. Incluso las estaciones.

La Tierra era la madre de todo, sin embargo, no era el espíritu más poderoso.

De este modo, encontramos a sus dioses:

- Wakan Tanka: Gran Espíritu, creador del Universo.
- Ptesan Wi [Mujer búfalo blanca]: Heroína sagrada de los Sioux. Se presentó ante ellos enseñándoles el Calument, y enseñándoles las artes de la civilización.
- Wakinyan [Pájaro del Trueno]: Representa las fuerzas del trueno, los rayos y las tormentas. Es el protector de la humanidad, pues lucha contra los espíritus que buscan eliminarlos. Es tan grande como para sujetar a una ballena entre sus garras. Provoca los truenos al aletear, y los rayos al abrir el pico.

- Unktehila [Serpiente Cornuda]: Espíritu de las aguas y enemigo del pájaro del trueno. Considera a los humanos como criaturas banales no merecedoras de la tierra, y constantemente batalla intentando ahogarlos.

Por otro lado, encontramos a sus criaturas:

- Anukite: Monstruo maligno de dos rostros, en el frente y la parte trasera de la cabeza. Quien tiene contacto visual con su segunda cabeza, es asesinado por el monstruo. Sea de manera inmediata o quedando petrificados de pavor hasta que el monstruo regrese por ellos.
- Canotila: “Pequeño habitante de los árboles”. Mensajeros pequeños de los espíritus. Comunicaban mensajes a través de los sueños. Tienen similitud con las hadas.
- Sasquatch – Chiye Tanka. “Pie grande”: Considerados espíritus protectores de la naturaleza y los bosques. De gran altura, peludos e incapaces de hablar las lenguas humanas.

### ***Mayas.***

Los mayas llegaron a abarcar el sureste de México, la totalidad de Yucatán, Guatemala y Belice, la región occidental de los territorios actuales de El Salvador y Honduras. Conocieron el Golfo de México, el Litoral caribeño y el Océano Pacífico. Es decir que controlaron aproximadamente un tercio de la extensión total de Mesoamérica.

Fueron un pueblo sedentario, cuya agricultura se basaba en el maíz, los frijoles, calabaza y chile. Sus formas artísticas hacían uso de elementos como: el jade, la madera, obsidiana, cerámica y piedra tallada.

Sus regentes eran elegidos por una élite política como mandato divino. El poder no se centralizaba en una sola figura, sino que había convivencia de caciques entre estados. Podemos encontrar esta división de roles dentro de la cultura Maya: Sumo Sacerdote (Solo pueden ser de élite), Sacerdotes, Guerreros, Artesanos, Funcionarios, Campesinos y la Servidumbre.

Sus guerreros usaban cerbatanas, espadas de obsidiana y atlatis (lanzas largas). Usaban algodón y telas largas. Las mujeres usaban faltas y los hombres un pati, ambos mantenían el torso descubierto. En el caso de los nobles llevaban atuendos bordados con piedras y plumas vistosas. Llevaban tocados, cinturones y ornamentos que los diferenciaban.

Hacían observaciones astronómicas en torno al Sol, la Luna, Venus y las estrellas. Sus sacerdotes se basaban en los ciclos astronómicos pasados, para vincularlos a eventos cíclicos, formulando así profecías.

Los Mayas creían en planos habitado por deidades, que debían ser aplacadas mediante rituales, sacrificios humanos y ofrendas ceremoniales. Durante estos rituales, sus antepasados y chamanes eran intermediarios.

Para ellos, el Oxlahuntikú (cielo) está dividido por trece niveles, cada uno, con una deidad asignada, que son el todo y trece a la vez (Oxalahuntikú), luego, en el medio se encontraba el Itzam Cab Ain (tierra), representa la vida mundana, cotidiana, los hábitos y costumbres, el carácter dual (que reúne cielo e inframundo). Por último, está el Xilbabá, el inframundo. La tierra donde habitan los nueve dioses de las sombras (Bolontikú), ya que tiene nueve niveles. No se percibe con los sentidos. Representa el renacer a través del conocimiento interior y el enfrentamiento de las sombras que cada uno lleva dentro.

Todos los mundos están vinculados por el gran árbol de la vida, un Ceiba (Yaxché) ubicado en el centro de todo. Cada nivel contaba con cuatro puntos cardinales. Las energías que confluían en los tres mundos, también se encontraban dentro del hombre.

El plano de la tierra, el Itzam Cab, está dividido en cuatro casas del sol, que están en cada punto cardinal y cuidado de los pilares que sostienen los planos, cuatro Yaxchés. Cada una de estas regiones tenía su propio color y ceiba, así como un ave, un tipo de maíz y diversos animales. Estos puntos cardinales son sostenidos por cuatro dioses, llamados Bacabs, destructores y ordenadores del mundo.

Oeste: Negro.

Norte: Blanco.

Este: Rojo.

Sur: Amarillo.

Tenemos, entonces, una reunión de sus dioses del Itzam Cab y el Xilbabá.

Los más relevantes dentro del panteón.

- Chaac: Dios de la lluvia y los relámpagos. Se invocaba para tener buena cosecha.
- Itzamná: Dios de la sabiduría, creador de la ciencia y el conocimiento. Dios del sol, señor del cielo, del día y de la noche. Era un espíritu de vida que impulsaba el caos para que sucediera nueva creación. Era el gobernante entre los dioses, su función era solucionar los problemas entre las divinidades y distribuir la tierra entre los pueblos.

- Ixchel: Diosa del amor, la fertilidad, el agua, la vegetación, la luna y la medicina. Esposa de Itzamná y reina madre. Representa la dualidad de la calma y el caos.
- Pawahtún: Cuatro en uno. El cargador del cosmos. Sostiene los cuatro puntos cardinales, las cuatro esquinas del mundo.
- Yum Kaax: Dios del Maíz, de la vegetación silvestre, la agricultura, la prosperidad y la cacería. Dios que bajó al inframundo en búsqueda de la semilla (maíz), murió y resucitó para transmitir el conocimiento a la humanidad.
- Kukulcán: Serpiente emplumada, asociado a Venus. El agua, el viento y la sabiduría. Transmitió la escritura al pueblo Maya.
- Ixmukané: Diosa madre de la tierra que da la vida.
- Kauil: Dios del fuego. Patrono de las cosechas y abundancia humana. Es padre y madre de la especie humana. Representa el poder manejado y la prosperidad.
- Ek Chuah: Dios del cacao, la guerra y los mercados. Beneficia el comercio. Dios dual. Benévolo con los mercaderes y malévolo como dios de la guerra.
- Yum Kimil: Señor de los muertos. Es el rey del Xilbabá.
- Buluc Chabtan: Dios de la destrucción y los sacrificios humanos.
- Chac Bolay: Dios del inframundo relacionado con el sol. Símbolo de la noche y la bóveda celeste. Jaguar.

También hay una serie de criaturas mágicas dentro de sus creencias:

- Itzamnás (dragones).

- Che Uinic: Hombre grande que no posee articulaciones y vive en los bosques. Tiene los pies al revés, por lo que no puede descansar recostado en el suelo. Duerme de pie o recostado en los árboles.
- Dtundtuncan: Ave grande de plumaje negro, una sola pata y las cuencas de los ojos vacías. Es un presagio de muerte. Soplaban el aliento de la muerte en la boca de los niños.
- Aluxes (duendes): Hombrecillos pequeños que cuidan de los animales y realizan travesuras a los viajeros. Pueden controlar fenómenos como la lluvia, los truenos y las tormentas eléctricas.
- Úukum Soots: “Vampiros Mayas”. Inmunes al sol o al fuego, se regeneraban aún al ser decapitados.
- Xtabay: Espíritu femenino. Podía seducir o embrujar a los hombres con fines buenos o malos.

### ***Caribes o Kalinagos.***

Pueblo de organización basada en cacicazgos, se dividían en pequeños poblados familiares, y su conducta nómada se fundamentaba en la exogamia y su comercio expansionista, sin embargo, no eran completamente nómadas, pues hubo asentamientos. Migraban desde la Amazonía y hacia otros lugares de América. Sus líderes no se decidían por el sexo, sin embargo, en las Antillas se daban sociedades matriarcales.

Eran reconocidos por ser guerreros aguerridos y corpulentos dispuestos a proteger sus territorios y familias. Deformaban sus cráneos y afilaban y pintaban sus dientes, de modo que tuvieran similitud con los jaguares. También se sabía de su

infalible uso del veneno en sus flechas. La mezcla de hierbas tóxicas y jugos de animales ponzoñosos, generaban en quienes eran impactados convulsiones, asfixia, paros cardíacos y paralización del sistema nervioso. Practicaban la antropofagia y como ritual de guerra para obtener el poder y fuerza de quienes habían derrotado.

Se caracterizaban, también por su orfebrería y trabajo con la cerámica que son actualmente considerados de los trabajos de detalle y trabajo más meticuloso, ya que trabajaban el oro con maestría, y eran capaces de realizar pipas o elementos de centímetros de tamaño con gran detalle. Eran extractores de oro y sal en algunas de sus congregaciones.

Vivían cerca de cuencas fluviales y el mar, por lo que su conducta nómada se reforzaba con sus capacidades como navegantes. Tenían gran conexión con los árboles, de los que obtenían el material de sus canoas. Vestían penachos de plumas, taparrabos (los hombres), y faldas largas. Se dejaban el pecho descubierto y pintaban su piel con los símbolos de sus clanes. Lucían adornos en la nariz, orejas, cuello, labios, brazos, etc.

Los más conocidos son: Quimbayas, Pijaos, Panches y Muzos.

Sus clanes se dividían en:

- Cacique
- Señores Principales.
- Chamanes y médicos (Mohanes).
- Guerreros (Matum).
- Agricultores.
- Pescadores.
- Mineros.

- Artesanos.

Practicaban el culto a sus ancestros (por lo que conservaban los huesos de sus ancestros en sus hogares. Para algunos clanes, existían los Maybouya: espíritus malignos que debían ser apaciguados para evitar el caos. Para ellos, la magia se concentraba en el chamán, y era denominada como Piai. Como los Sioux, el tabaco era parte importante de sus rituales.

Dioses:

- **Amalivaca:** era considerado el dios creador del mundo y también de los hombres.
- **Zuhé:** dios del sol.
- **Chia:** diosa de la luna.
- **Osemma:** es el dios de la agricultura.

***En el Portal [Inicio].***

Humanoide de humo y luz. [Voz doble: masculina y femenina. Cavernosa, con reverberación, tonos graves].

“Me complace ver que finalmente has venido, te hemos estado esperando.

Este es el portal que da ingreso a la Tierra Magna, hogar de grandes criaturas míticas, de dioses y miembros llenos de valor, honor y hambre de aventuras. Aquí, puedes ser un usuario de magia poderoso, un gran narrador de historias, un inventor afamado o un gran guerrero respetado.

De ti se llegarán a cantar canciones y contar leyendas, podrás ser un gran pilar para la historia de este mundo, ayudar a forjar sus cimientos y construir un reino fuerte, sólido y memorable.

Podrías ser un Tatanka, herederos de las llanuras, un reino de generosos, fuertes y sabios. Un lugar que da la bienvenida al forastero y ofrece su mano amiga, su apoyo incondicional. Grandes compañeros de aventuras, los más confiables, leales y fieles.

O podrías ser un Segirtik, la nación de los pilares del universo. Un pueblo de Erúditos, de mentes inquietas. Excelentes guías de la sombra y la ascensión del alma, los observadores de las estrellas.

Finalmente, podrías ser un Ekatuma, un pueblo de valientes, osados y curiosos. Grandes viajeros de las aguas, el pueblo mejor conectado con los ancestros y sus mensajes, su protección. Almas antiguas.

Para saberlo, los espíritus guardianes del portal probarán tu espíritu, así podrán tener certeza del lugar al que perteneces.

Tu reino será el primer lugar que conozcas, el hogar donde verás nacer tus primeras aventuras en compañía de quienes comparten tus ideales, tu forma de percibir y actuar.

Tus decisiones definirán cuál será ese hogar.

Sé honesto con los espíritus. Pero, sobre todo, sé honesto contigo mismo.

Decide desde tu corazón, y tu alma habrá encontrado su verdadero hogar.

Entra en el portal. Tu gente te espera”.

*Ingreso al Portal.*

Voces [Voces agudas, priman las femeninas, se escuchan como susurros]:

Los tesoros. Encuentra los tesoros, anhelamos tus tesoros.

[Los objetos en el bosque tendrán un sonido especial que acallará a los demás cuando se acerquen hacia ellos]

1.

Escenario.

Un bosque encantado. [Sonido multidimensional para generar sensación de espacialidad]

Voces.

¿Qué atrapa tu mente, qué atrapa tu corazón? Escucha... escúchalos.

*¿Qué se verá?*

- *Un gran árbol de tronco blanco, de flores rojizas y manzanas doradas. [Canto de una voz femenina suave y con reverberación]. [Segirtik]. [Una rama del árbol con una manzana dorada]*

- *Un grupo de hongos coloridos de la altura de un niño [Voces que ríen y parecen platicar]. [Tatanka]. [Un cuerno a través del que se escuchan las voces].*
- *Una curiosa formación de piedra con símbolos sinuosos tallados [Estelas de luz brillantes que giran en torno a la figura, sonidos de viento que acompañan el movimiento y tintineos]. [Ekatumá]. [Un trozo de piedra tallada de que emana una pequeña estela luminosa e inquieta].*

## 2.

Escenario.

A la salida del pequeño bosque mágico, se hallan tres caminos separados por grandes formaciones rocosas que se alzan hasta el cielo.

Voces.

Como es el alma, así son los caminos que recorre el cuerpo. Obedece a tus ojos, a las ventanas de tu espíritu.

*¿Qué se verá?*

- *Un camino de tierra ancho, iluminado por el sol y rodeado por hierbas y flores que se sacuden con una brisa suave. Algunas flores se mueven por el aire despacio. Las rocas están colmadas de musgo. [Sonidos de aleteos suaves y que cambian de lugar, viento suave, y risas] [Tatanka] [Una flor que se convierte en mariposa].*
- *Un camino empedrado, iluminado por luces flotantes que surgen de jaulas circulares plateadas, las formaciones de piedra parecen templos antiguos. [Tintineos que no se repiten hasta acabar el*

*primero, viento suave y una flauta] [Segirtik]. [Una luz mágica flotante]*

- *Un camino sinuoso, cubierto de árboles y hojas. La luz atraviesa las ramas, pero no deja ver qué hay más adelante. Algunos árboles tienen en su corteza savia que parece oro. [El correr de un río, el mover de las plantas, un fuerte aleteo] [Ekatuma] [Una gran copa de oro con un cóndor ascendiendo hacia los cielos].*

### 3.

Escenario.

Una gran poza de agua con tres cascadas que la nutren.

Voces.

Abraza tus anhelos... escucha el sueño dormido, bebe para cumplirlo.

*¿Qué se verá?*

- *El agua cae dispersa y lento, brilla en colores blancos. [Se escucha la palabra Valentía y tambores, la caída del agua se oye como el gas, como gotas pequeñas golpeando la roca] [Ekatuma] [Un dije circular con un símbolo del agua].*
- *El agua cae de una serie de hendiduras entre las rocas. [Suena cavernoso, goteos huecos y fluidos de agua suaves. Se escucha la palabra Conocimiento y un coro de voces lejanas] [Segirtik] [Un dije circular con el símbolo de la cúpula celeste].*
- *El agua fluye constante y fuerte. [Se escucha cómo golpea la piedra con fuerza y la palabra Fuerza y un cuerno de guerra lejano]*

*[Tatanka] [Un dije circular con el símbolo de la tierra, el movimiento].*

Voces.

Bien hecho, ya eres de los nuestros.

### ***Entrada al Reino.***

*¿Qué se verá?*

*Una luz blanca invade la pantalla y al desaparecer se puede ver un entorno rodeado de nubes y un amanecer. Se manifiestan los tres tesoros que obtuvo ante las decisiones que tomó, que se juntan y generan su espíritu animal guía: el escudo de su reino.*

- *Tantanka: Tamankalo [Oso con cabeza de búfalo y alas de águila].*
- *Segirtik: Kehfekut [Un venado, con cabeza de zorro -astas-y cola de pavo real]*
- *Ekatuma: Akaikolo [Un puma con cabeza de Caimán y alas de cóndor]*

El animal desaparece en partículas que descienden al igual que la perspectiva hasta dar con el mapa del reino y la primera aparición del escudo y el nombre.

### ***Introducción al Reino.***

Se introduce información sobre la cosmovisión y principios que orientan al reino, los lugares en el mapa y sus funciones, los roles dentro de la comunidad y cómo acceder a ellos, y un libro de bestias, criaturas mágicas y dioses.

Se explica la criatura abanderada del reino y finalmente, se le asigna al jugador un reto.

## 1. Tatanka

### Generosidad, Sabiduría y Fortaleza

Te damos la bienvenida a las llanuras del norte. Hogar de conjuradores, guerreros, creadores y narradores de espíritu libre y gentil. Tu gente viaja en compañía de los espíritus de la tierra, protegiendo el territorio de invasores al dividir el reino en ciudades transitorias, que se ubican en posiciones estratégicas de acceso como: las fronteras con otros reinos y los mares.

En el centro de todo, se halla la gran ciudad de Kalo, el nicho de la civilización. Lugar donde se coordinan los movimientos próximos, la bienvenida a los nuevos integrantes, la práctica de luchas libres entre aventureros, y las pláticas amenas, los juegos y la diversión. Ciudad que no se mueve, la que mantiene unidas a las otras poblaciones.

Tenemos a la ciudad de Héke, hogar que ve nacer a los Héкта [narradores], y a los Kechin [conjuradores]. Aquí son el canto, la danza en torno al fuego y la magia de la tierra lo que más se ve en las calles. Se le conoce por sus grandes festivales de magia, donde los conjuradores se enfrentan para agradar a los dioses.

Luego está la ciudad de Okhive, hogar de los Ozuyes [guerreros] y los Khiva [creadores]. En las calles abundan las invenciones, los hombres y mujeres que han defendido en las primeras filas al reino, la pintura corporal y la venta y fabricación de armas. Se le conoce por su festival de guerra, donde los grandes peleadores se enfrentan representando el espíritu del animal sagrado, enardeciendo su poder de protección para su pueblo.

El gran espíritu, Tamankalo, corre en las tierras libres y misteriosas. Bosques de gran follaje y árboles altos, hogares de las criaturas mágicas y animales, o

grandes llanuras que han sido lugar de duras batallas o espacios sagrados dedicados a los dioses.

## 2. Segirtik

Erúditos, Pilares del universo, Guías de la ascensión.

Te damos la bienvenida al reino del universo. Hogar de conjuradores, guerreros, creadores y narradores de mentes activas. Observadores ávidos en búsqueda de conocimiento arcano. Tu gente rodea y protege el gran árbol de la vida, sosteniendo el universo con el equilibrio en sus ciudades, que son los pilares de todo.

En el centro de todo, se halla la gran ciudad de Yakut, lugar donde nace toda la magia y donde se reúnen los grandes líderes. Aquí habitan los guardianes del gran árbol de la vida, conector del mundo de los dioses, la tierra y el inframundo.

Tenemos a la ciudad de Kéfmüt, pilar del este, el hogar de los Muuk [guerreros]. En sus calles se ve transitar a los guerreros acompañados de su sombra, un segundo aliado y conector con los dioses. Se conoce por su gran coliseo de guerra, lugar de competencias entre peleadores en búsqueda de control de la sombra.

Luego está la ciudad de Kuhmek, pilar del sur, el pueblo de los Metik [creadores]. Sus calles están rodeadas de inventores y avances dignos de los dioses, es la cuna del conocimiento y la experimentación.

Está la ciudad de Kuxché, pilar del norte, el hogar de los Kutz (conjuradores). La magia se respira casi tan fuerte como en Yakut, y sus habitantes son observadores de la cúpula celeste. Hay gran variedad de observatorios, pero es sobre todo reconocido por su gran arena de magia, donde se practica y mejora el control de la magia universal.

Finalmente, está la ciudad de Fexbal, pilar del oeste, donde habitan los escribas del reino. Hay grandes bibliotecas que llevan el registro de los avances, guerras, magia y todo lo que compone al reino.

El gran espíritu, Kehfekut, se manifiesta y viaja a través de las raíces del gran árbol de la vida y visita a sus habitantes, asegurándose de que la armonía de los mundos se mantenga y los secretos del universo se conserven.

### 3. Ekatuma

Osados, valientes, viajeros curiosos.

Te damos la bienvenida al reino viajero. Hogar de conjuradores, guerreros, creadores y narradores y curiosos. Un pueblo inquieto y en búsqueda de descubrimientos, aventuras y la protección del pasado de su gente.

Encontramos a la capital y centro de todo: Akai, la gran ciudad dorada. Más que una ciudad, su gran tamaño la cataloga como la nación de origen del reino. Una de las ciudades más fuertes existentes, pues divide sus poderes en cuatro grandes áreas, cuidadas y dirigidas por los líderes entre los que se divide el poder.

En las islas, encontramos poblaciones que dominaron territorios desconocidos y forjaron los cimientos de nuevos territorios para el reino, que reciben sus nombres inspirados en el gran espíritu guardián: Moaka, Kapiko, Wikare y Kaito. Tierra de todos, donde se encuentran guerreros, narradores, creadores y conjuradores por igual. Sus edificaciones se visten de dorado.

El gran espíritu, Akaikolo, viaja las aguas y los cielos visitando las islas y territorios conquistados para los dioses por el pueblo Ekatuma, ofreciéndoles su bendición en nuevas incursiones y descubrimientos.

***Dentro del reino, en tu comunidad, puedes ser [roles]:***

- Guerrero o Guerrera:

Obtienes este título cuando frecuentas el círculo de batallas libres y juegas con constancia personificando guerreros en partidas de rol.

- Guardián o Guardiana de Historias.

Obtienes este título cuando incentivas la participación de más personas en partidas de rol. Creas relatos (partidas o campañas) que unen y alimentan la historia del reino.

- Conjuradores.

Obtienes este título cuando participas activamente de las competencias mágicas y juegas frecuentemente personificando conjuradores en partidas de rol.

- Creador o Creadora.

Obtienes este título cuando demuestras ser un gran inventor. Mantienes a tu comunidad en movimiento con actividades. Desde juegos, hasta pláticas o debates.

**Líderes:**

- Comandante [Guerreros].
- Vigilante [Guardián de Historias].
- Sacerdote o Sacerdotisa [Conjuradores].
- [Creadores].

Los líderes son los representantes de cada papel dentro del reino, se encargan de que la comunidad mantenga un ambiente agradable y funcional, son elegidos por votación dentro de los nichos que representarían y son cambiados cada año.

***Los Retos.***

Los retos surgen a partir de los temperamentos, y suponen la posibilidad de descubrir un nuevo reino (aleatorio).

Tatankas [Flemáticos]: Se los reta a ser más arriesgados.

Segirtik [Melancólicos]: Se los reta a ser más afectivos.

Ekatuma [Sanguíneos]: Se los reta a ser más pacientes.

***El Juego.***

Un narrador, o narradores crean una narrativa inicial. Pueden valerse de: criaturas, dioses y locaciones, cada jugador crea un nuevo alter ego o personaje mediante la siguiente

Ficha:

“Soy     nombre    , miembro honorable del reino     nombre del reino    , y me identifico como     género    .  
 Creo en     frase que representa los principios del personaje     y busco derrotar mi     reto que quieres afrontar    .”

Mi máximo en puntos de vida es: 100. Actualmente tengo:     puntos de vida    

Mis habilidades son:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Importante:

Los puntos máximos de vida de los personajes siempre serán de 100, sin embargo, estos pueden disminuir si el personaje es atacado o se lastima, para eso funciona la casilla “actualmente tengo”.

Según la clase que elijas jugar, puedes seleccionar tres habilidades de la lista que tienen disponibles los personajes, estas pueden usarse una vez por partida única, y cada dos partidas en una campaña. Recuerda que estas habilidades serán lo que pueda marcar la diferencia en varias situaciones, y que no cambiarán durante la partida o campaña pues a tu personaje le tomó tiempo aprenderlas, así que escoge basado en el reto que tu personaje representa para ti.”

### ***Mecánica de juego:***

El objetivo del juego es incentivar la constante negociación de la narrativa entre los jugadores de cada partida o campaña. Los narradores tienen acceso a más de un personaje, de modo que puedan guiar al grupo de jugadores, que tienen acceso a un personaje, y construir mejor el universo.

Por lo general, los giros de la narrativa se negocian entre los mismos jugadores en un espacio alterno donde dialogan y se ponen de acuerdo para construir la historia colectiva, sin embargo, si el o los narradores lo ven necesario para, por ejemplo, un enfrentamiento, o una competencia o situaciones sujetas al azar, pueden utilizar el sistema de un dado de 20 caras, tomando en cuenta estos resultados:

- 1: Fracaso rotundo, con un resultado desfavorable y desastroso.
- 2 – 5: Fallo. No consigues lo que buscabas hacer y, de hecho, puede que se presente un resultado donde tu fortuna no sea la mejor.
- 6 – 9: Éxito difícil. Consigues lo que intentabas, pero no de la manera en que planeaste, esta manera puede negociarse con el o los narradores para que sea: humillante, jocosa, a través de una dura decisión, etc.
- 11 – 19: Éxito en lo que se planeaba sin que haya contratiempos o problemas.
- 20: Un triunfo heroico, que es tan exitoso que parece una genialidad, un imposible hecho posible. Si es para un ataque, duplicas el daño que hayas lanzado.

Para calcular el daño de un ataque, o la curación de una habilidad, se utilizan dados de 6 caras, indicadas según el ataque mismo. En el caso de un golpe sencillo, se lanza un dado de 6 caras solamente.

### ***Tercera Etapa: Descubrimiento.***

#### **“El Viaje no termina aquí”**

De nuevo, para el descubrimiento de un nuevo reino, habrá una condición que cumplir a través de la interacción con los demás jugadores y mediante las partidas.

#### **“Cuando todo se ha descubierto”.**

Una vez el jugador ha descubierto todos los mundos disponibles, existe la posibilidad de entrar a descubrir un nuevo universo: scyfy, post apocalíptico, etc. Sin embargo, para el universo original superado (Medieval), seguirá existiendo un mecanismo de logros que otorgaría estatus al jugador dentro de la comunidad por la experiencia ganada al realizar más partidas. Podrían incluso llegar a ocurrir dinámicas que, desde un ambiente amigable, generen competencias entre reinos.



Esta última etapa, el principal estímulo gira en torno al resultado de conocer mundos, criaturas y jugadores nuevos como recompensa al vencer la condición que se le indicó. También, para estimular la continuidad de la actividad, el estímulo nuevo es la ganancia estatus mediante la experiencia dentro de la comunidad. De este modo, se busca que los usuarios tengan una actitud activa y curiosa; se busca generar sensaciones de felicidad, sentido de pertenencia y satisfacción mediante los resultados positivos que se obtienen al realizar una actividad que, desde el principio, disfrutan.

Así, podemos tomar la matriz planteada por Desmet (2008), para así catalogar, desde el diseño emocional, los objetivos del proyecto.

	Actitud	Metas	Estándares
Producto	Atraído por la estética y la promesa de descubrimiento.	Desear un entorno donde se pueda enfocar en la actividad del juego y el ocio desde el rol escrito.	Que genere una actividad que impulse su creatividad desde los mundos de fantasía.
Uso	Disfrutar el desenvolvimiento dentro del espacio donde se desarrolla la actividad.	Satisfacción por la comprensión del entorno y la actividad.	Actividad y espacio de uso intuitivo, que no genere barreras o choques.
Estímulo	Sentirse motivado por los resultados de cada obstáculo que vence.	Conseguir superar sus retos y obtener buenos resultados.	Satisfactorias, que concuerden con lo que se ofreció.

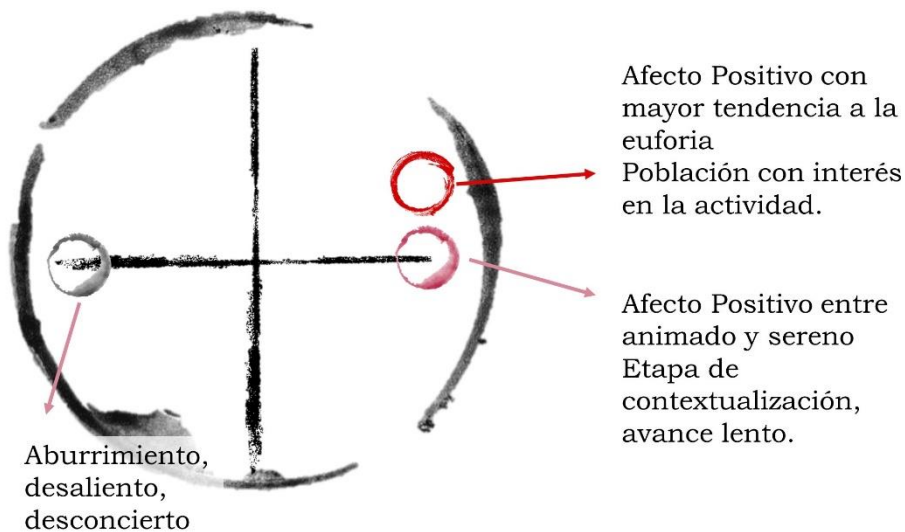
## Diseño de Experiencia

### Construcción De La Comunidad Y El Juego Desde La Emocionalidad

Etapa	Objetivos	Detonantes
 Ingreso al juego	Curiosidad Intriga [Búsqueda de respuestas] Asombro	Narrativa del Misterio. [Uso de voces, diseño sonoro y estética que remita a lo etéreo]
 Entrada al reino	Interés Curiosidad Asombro	El Mundo Es Basto. [Explicación de criaturas, clases de roles y dinámicas grupales]

### Tierra Magna



Narrativa del Elegido



### Arousal

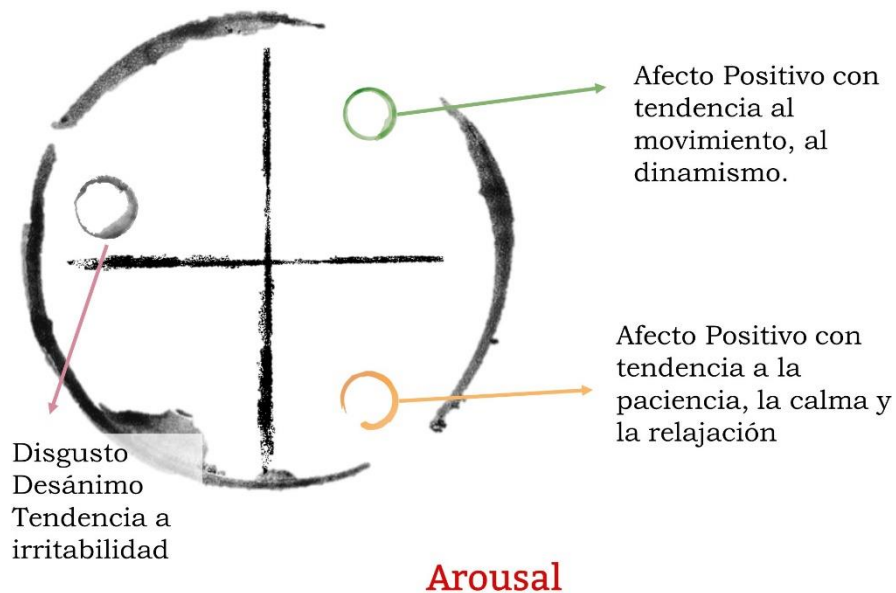
## Diseño de Experiencia

### Construcción De La Comunidad Y El Juego Desde La Emocionalidad

Etapa	Objetivos	Detonantes
 El Reto	Euforia Inquietud Iniciativa	Oferta de lo desconocido. [Enseñar que lo conocido no es todo lo disponible y que se puede acceder con esfuerzo]
 La Comunidad	Confort Pertenencia Seguridad	Sé Libre. [Se les ofrece un espacio pensado para ellos, donde encontrarán a más iguales y podrán compartir a gusto]

## Tierra Magna

### Narrativa del Elegido



## Diseño de Experiencia Construcción De La Comunidad Y El Juego Desde La Emocionalidad

### Tierra Magna

Narrativa del Elegido

#### El Juego

*¿Qué se busca mejorar a través del juego?*

Situaciones de irritación, enojo y confusión que derivan en riñas.



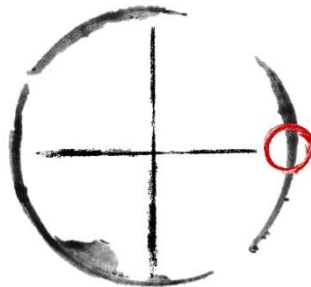
*¿Cómo se busca mejorar la experiencia?*

Implementación del azar y de bases claras de juego para facilitar la dinámica grupal.

Creación de una narrativa que unifique.

#### Detonantes

Calma, Confort, Pertenencia



Lugar Común  
- Cualidades (Temperamentos)  
- Interés en la actividad

Libertad  
- Creación de narrativas colectivas  
- Creación de personajes

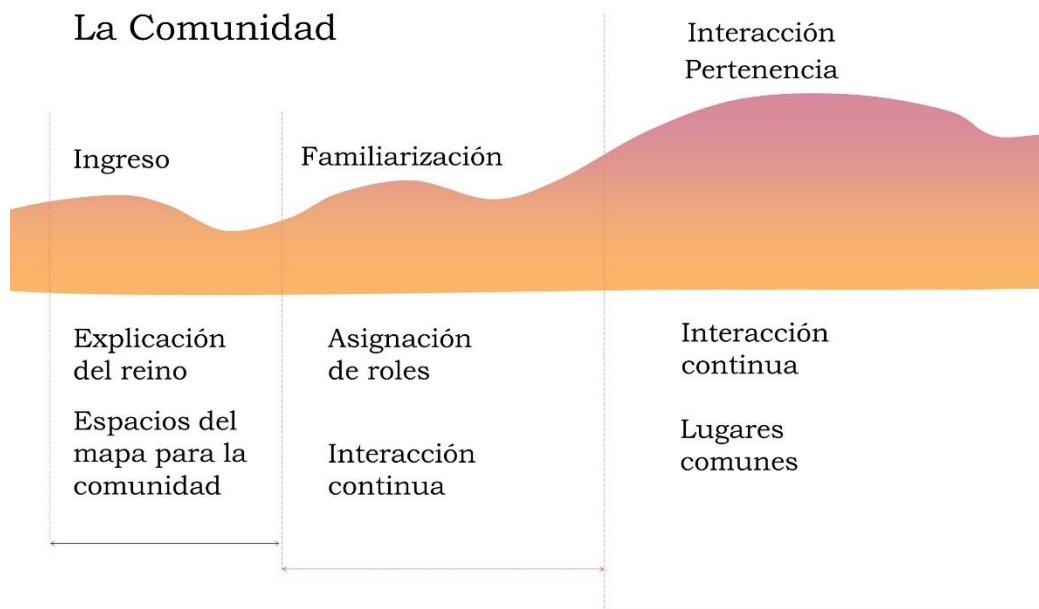
### Arousal

## Diseño de Experiencia

### Construcción De La Comunidad Y El Juego Desde La Emocionalidad

#### Tierra Magna

Narrativa del Elegido



**Desarrollo de las categorías de análisis y variables del proyecto.**

Teniendo en cuenta el análisis de la situación problema/oportunidad identificada, las necesidades y expectativas de los actores implicados y los antecedentes en términos tecnológicos, en el presente apartado se esbozarán, las categorías y variables de análisis considerados a lo largo del proyecto para validar claramente la problemática a tratar o la oportunidad de diseño, los actores implicados, sus motivaciones, intereses y necesidades, de modo que se genere la línea de diseño que se busca implementar, y así finalmente, desarrollar el diseño de la plataforma. [Imagen 16, siguiente página].

Imagen 16: Categorías de Análisis y Variables del Proyecto.



Fuente: Elaboración propia, 2020

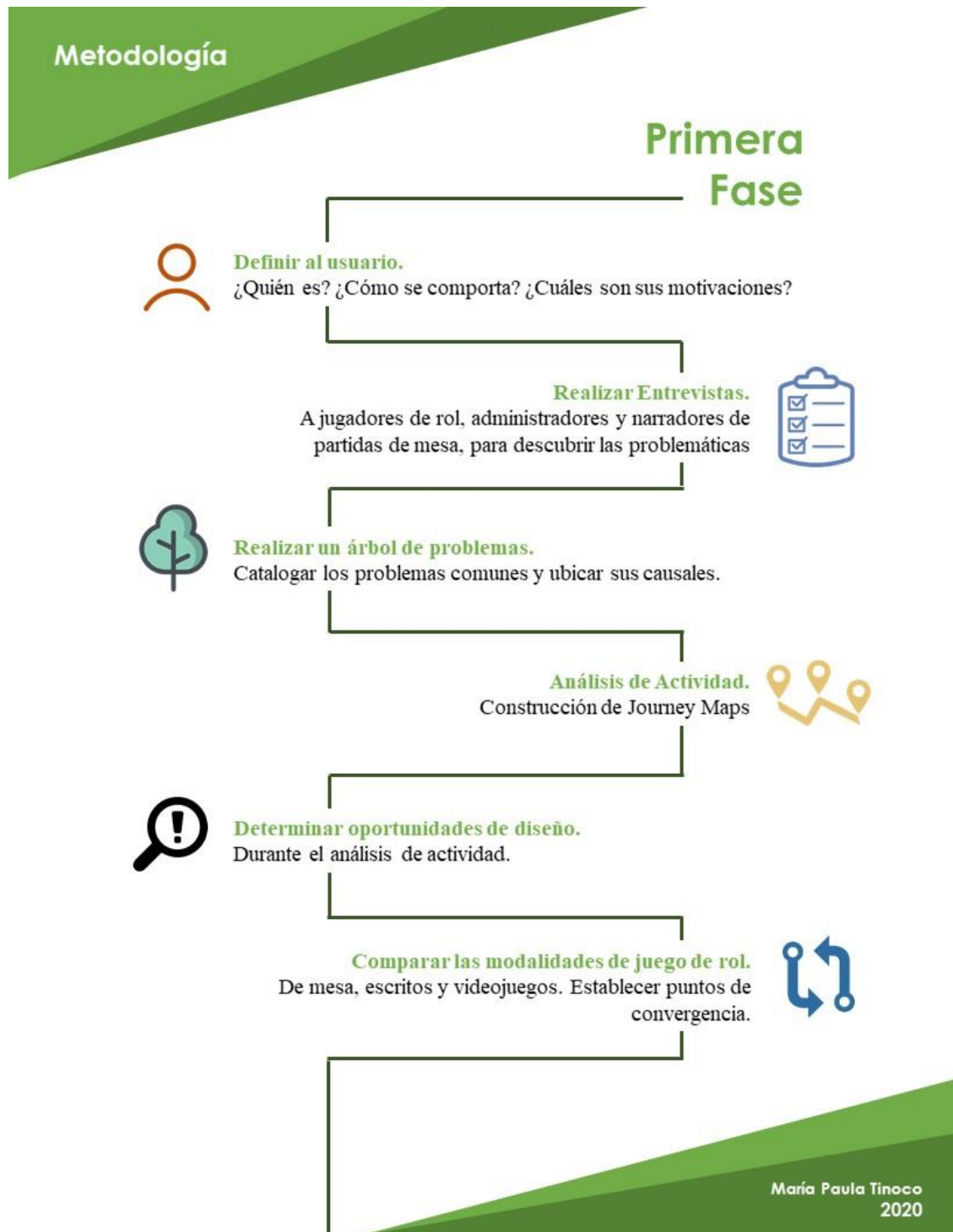
## **Diseño Metodológico.**

### **Etapas del Proyecto**

A continuación, se describe tanto la metodología de investigación para el proyecto, como el orden en que el lector puede encontrar la información que le permitirá validar la obtención de los objetivos propuestos para este proyecto académico y la presentación a potenciales fuentes de apoyo y financiamiento.

Desde los elementos considerados para determinar los problemas y oportunidades de diseño que se presentan en torno a la situación de los usuarios jugadores de rol escrito, pasando por los referentes y actividades analizadas (tanto desde una perspectiva externa, mediante entrevistas u observación pasiva; como desde la participación activa como jugadora o master), hasta los referentes y apoyo externo para la construcción de universos y culturas basados en fuentes históricas, fortaleciendo así posibilidad de conectar con los escenarios, deidades y criaturas creadas.

Imagen 17: Metodología de Proyecto, Primera Fase.



Fuente: Elaboración propia, 2020

Imagen 18: Metodología de Proyecto, Segunda Fase



Fuente: Elaboración propia, 2020

### *Etapa alterna de Proyecto. [Creación de Universos]*

Imagen 19: Metodología de Proyecto, Creación de Universos



Fuente: Elaboración propia, 2020

## **Herramientas Metodológicas**

### ***Dimensiones del Diseño de Experiencia.***

En este caso, se enfocan principalmente en qué tomar en cuenta a la hora de realizar un diseño desde la perspectiva del diseño de interacción y el de experiencia.

- Significancia o importancia: que se refiera al valor que tiene el proyecto, a qué objetivos tiene.
- El alcance del producto o servicio.
- La intensidad: o impacto que se busca tener con el proyecto, ya sea generar un hábito, compromiso, reflexión etc.
- La duración.
- Los disparadores: que pueden ser sensoriales o cognitivos, y son los que permiten que la experiencia tenga inicio y se desarrolle correctamente.
- Interacción: esto respecto a cómo se busca que el usuario se relacione con el producto, tomando en cuenta los elementos que sea necesario diseñar para que se lleve a cabo de esa forma.

### ***Scrum – Diseño de Software. (Agile).***

- Product Backlog: establecimiento de una lista de requerimientos que debe tener el producto tomando en cuenta las necesidades, o problemas que pueda estar presentando la actividad.
- Sprint Planning: definición de etapas y distribución de tareas según lo que requiera el proyecto en un tiempo de máximo cuatro semanas.
- Sprint: desarrollo de las etapas en tiempos cortos.

- Daily Scrum: Evaluación de las soluciones obtenidas (cambios según se requieran). Duración: 15 min máx.
  - ¿Qué se hace hoy? ¿Qué se hizo ayer? ¿Qué se hará mañana? ¿Qué problemas hay?
  - Tablero tipo Kanban.
- Sprint Review: última revisión pasado el plazo de cumplimiento del producto para analizar si es aprobado o no.
- Sprint Retrospective: análisis de posibles mejoras en el proceso para el siguiente sprint.

### ***PERT.***

Establecimiento de la duración del Proyecto y determinación de las actividades que serán críticas (las que determinan la duración real del proyecto).

- Determinar el total de actividades que conforman el proyecto.
- Establecer la duración estimada de las actividades.
- Las relaciones de precedencia inmediata entre actividades.
- Construcción de una tabla donde estén establecidos:
  - Actividad.
  - Duración.
  - Actividades predecesoras.
- Construcción de gráfica.
  - Líneas: actividades.

- Nodos: Inicio y final de las actividades dentro de la actividad linear.
- Se determina en las líneas las actividades críticas, y el camino que se debe seguir.
- Establecimiento de tres periodos de entrega, el periodo ideal, el periodo con problemas, y el tiempo límite contemplando los peores escenarios.
- Al priorizar las actividades críticas, se reduce el tiempo de realización del proyecto.

### ***Lean.***

Realizar más, con menos. Aborda las tres disfunciones que pueden generar “desperdicios”. Las 3M:

- Muda: determinar y eliminar los elementos que no agreguen valor al producto, reduce las rondas de revisiones.
- Mura: elimina la sobre carga que generen las variaciones. Se trata de estandarizar aprobaciones e informes.
- Muri: delimita la carga laboral. Establece cuántos proyectos pueden ser realizados en el tiempo determinado.

## **Alcances y Resultados**

### **Fases del proyecto.**

Anteproyecto:

Análisis de la problemática y la actividad, profundizando en elementos como: terminología, referentes, entrevistas y bibliografía, que permitan comprender ampliamente la actividad, a sus usuarios y las problemáticas que darán pie a las soluciones planteadas desde el diseño.

Análisis de actividad:

Etapas de acercamiento al usuario mediante la realización de entrevistas para comprender la problemática en una primera etapa, y el análisis de la actividad mientras la realizan en una segunda etapa, de modo que se tenga un panorama claro de dónde ocurren los fallos y por qué.

Bocetación:

Proceso de análisis de referentes y elementos que funcionan dentro de los mismos, así como de las problemáticas halladas y las soluciones planteadas en el anteproyecto, para tener un primer acercamiento visual al diseño de la plataforma y cada elemento que contiene (páginas, botones, espacios, estructuras, etc.); así como las criaturas, mapas y demás elementos que refuercen las narrativas de los universos seleccionados para la plataforma.

Construcción de Universos:

Con la finalidad de reforzar los universos y las criaturas existentes dentro de los mismos, y tomando en cuenta el enfoque narrativo de los juegos de rol, se construirá una historia base para cada uno de los universos creados, de modo que los

jugadores tengan una experiencia más inmersiva y les permita comprender mejor las dinámicas, criaturas y mapas de cada universo.

#### Prototipado:

Una vez la plataforma haya pasado por procesos de creación y esté contemplada dentro de sus variables, se realiza un prototipo de prueba, buscando simular la interacción que se tendría con el producto finalizado, y buscando usuarios que lo realicen, de modo que se puedan hallar los fallos, sacar conclusiones de ellos y corregirlos antes de una realización final del proyecto.

### **Resultados.**

#### **Productos.**

- Un wireframe por cada una de las páginas que la plataforma requiera.
- Bocetos e ilustraciones finales de cada criatura creada para el primer universo.
- Bocetos e ilustraciones finales de las plantillas para creación de personajes.
- Una narrativa clara para el primer universo de la plataforma.
- Un instructivo audiovisual sobre cómo usar los sistemas de medición (datos) dentro de la plataforma.
- Un instructivo audiovisual sobre cómo se realizan las fichas de personaje.
- Bocetos e ilustraciones finales (con animaciones) del mapa del primer universo.
- Un prototipo que simule ciertas funciones de la plataforma.

## Anexos

### Entrevistas realizadas a Usuarios.

#### *Primera fase*

Imagen 20: Entrevistas, primera fase. Entrevistados



Fuente: Elaboración propia, 2020

Imagen 21: Entrevistas, primera fase. Preguntas 1/3

**Entrevista**

**Primera Fase**

**¿Por qué le gustan los juegos de rol digitales?**

1. Reducen el estrés / Distraen. [13]
2. Aprendo a escribir sin presiones. [4]
3. Me divierte crear personajes e historias con más gente. [3]

**Conclusión:** La mayoría de los usuarios acuden a la actividad como un medio de distracción y liberación de estrés a situaciones cotidianas.

**¿Desde qué edad hace parte de los juegos de rol narrativos digitales?**

1. 11 - 13. [9]
2. 14 - 16. [7]
3. 17 - 19. [4]

**Conclusión:** El descubrimiento de la actividad y los espacios disponibles, se genera en la mayoría de los casos entre los 11 a 14 años de edad, durante el periodo escolar (colegio).

**¿En qué plataformas ha roleado, o suele rolear? (Foros, redes sociales)**

1. Facebook / Messenger. [16]
2. Foros. [13]
3. Whastapp. [4]
4. Discord. [1]
5. Amino. [1]

**Conclusión:** La actividad se concentra en plataformas como foros gratuitos y Facebook (en compañía con Messenger).

**¿Qué tipo de temáticas, ha llegado a rolear?**


1. Universo de una serie. [16]
2. Escolar. [14]
3. Medieval. [2]
4. Futurista / Scyfy. [2]

**Conclusión:** Entre los usuarios, existe una alta tendencia a participar en espacios generados en torno a una serie existente, sea animada, saga de películas o libros (ej: Harry Potter), seguido por el universo escolar como segunda temática más roleada entre los entrevistados.

María Paula Tinoco  
2020

Fuente: Elaboración propia, 2020

Imagen 22: Entrevistas, primera fase. Preguntas 2/3



**Entrevista**

**Primera Fase**

**¿Ha participado en varias temáticas o categorías a la vez? ¿Por qué?**

1. Sí.
  1. Interés por múltiples universos. [4]
  2. Reto intelectual. [3]
2. No.
  1. Sería difícil manejar múltiples cuentas en múltiples sitios. [8]
  2. Preferencia por un solo espacio de rol. [5]

**Conclusión:** Existe una tendencia a la no participación de múltiples temáticas. Entre las razones que más destacaban, se hallaba la dificultad de manejo de múltiples cuentas en foros, debido a la especificidad de cada uno.

**¿Ha tenido varios personajes a la vez? ¿Por qué?**


1. Sí.
  1. Sugiere un reto. [2]
  2. Interactúo con más personas. [4]
  3. Es más divertido. [4]
  4. Mantiene la mente más activa. [1]
  5. Nunca hay momentos muertos [de espera por respuesta]. [2]
2. No.
  1. No me da el tiempo. [2]
  2. Por demorar en responder roles los eliminan. [3]
  3. Usualmente son personajes que se ajustan a distintas temáticas que no están disponibles. [2]

**Conclusión:** La tendencia entre lo usuarios, tiende a la creación de múltiples personajes que se rolean en simultáneo. Dentro de las razones principales, se podía encontrar la importancia de la interacción con otros usuarios que múltiples personajes les permiten.

María Paula Tinoco  
2020

Fuente: Elaboración propia, 2020

Imagen 23: Entrevistas, primera fase. Preguntas 3/3



**Entrevista**

**Primera Fase**

**En las plataformas, ¿con qué tipo de problemas se ha topado?**

1. Mala administración. [13]
  1. Preferencias.
  2. Abuso de poder.
  3. Ausencia.
2. Eliminación injusta de cuenta. [9]
3. Interfaz visualmente agotadora / enredada. [5]

**Conclusión:** Dentro de los principales problemas hallados dentro de las plataformas, se encuentra a un gran número de entrevistados inconformes por la administración de los espacios de rol (se referían en su mayoría, a foros). Seguido por la eliminación injusta de la cuenta (en ambos espacios), y finalmente el diseño de la interfaz.

**Desde sus experiencias y problemas vividos, ¿cuál sería su espacio de rol ideal digital?**

Características resultantes de lo dicho por todos los encuestados\*

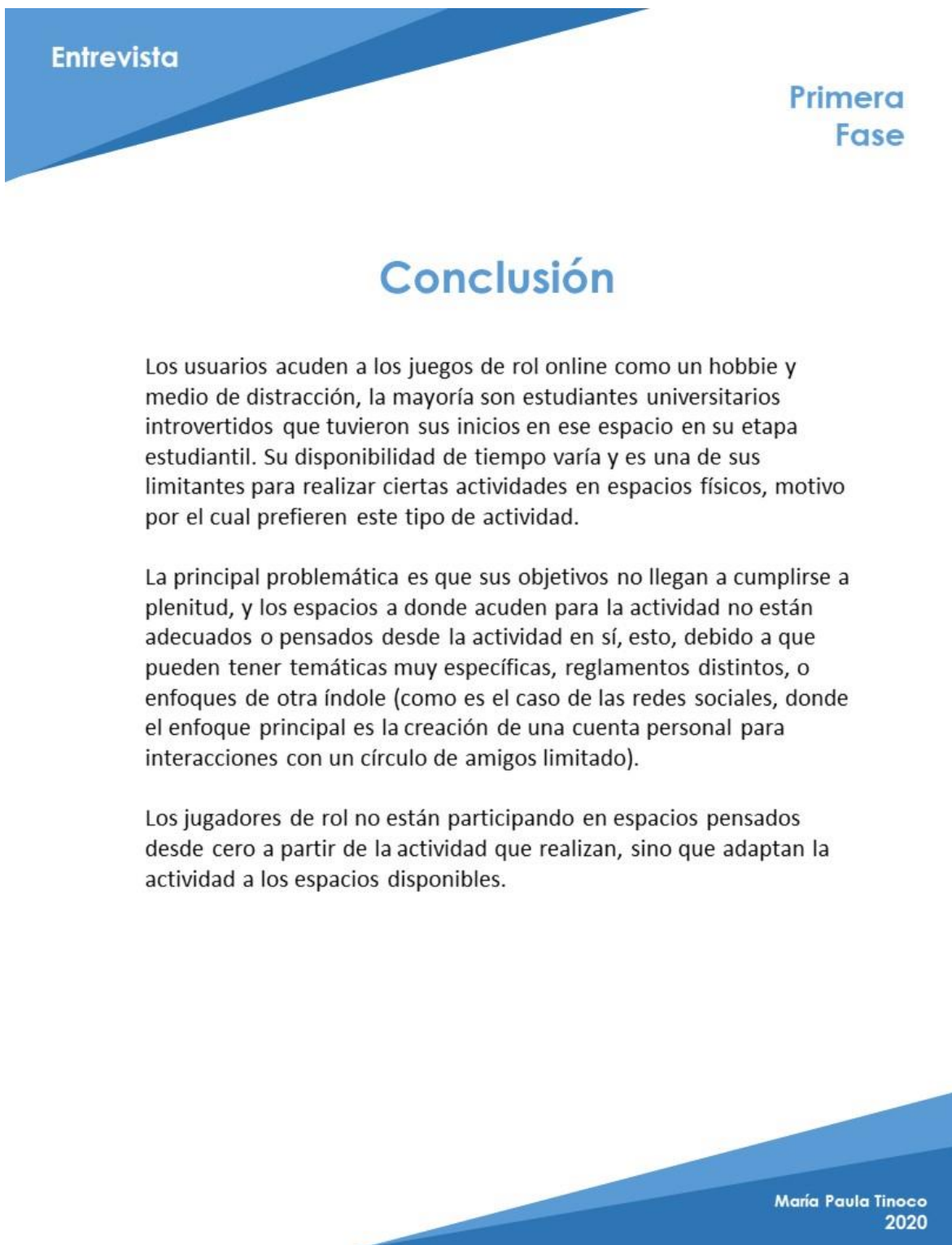
1. Administración eficiente.
2. Apoyo a nuevos miembros.
3. Actividades que inciten la participación y la unión de los miembros.
4. Interfaz intuitiva.
5. Espacios organizados claramente para cada actividad.
6. Color más plano, con menor contraste.
7. Unión entre redes sociales y foros.
8. Comunidad sólida.

**Conclusión:** En concordancia con los problemas que se manifestaron con las entrevistas, los usuarios se enfocaban en un espacio ideal a partir de actividades concernientes a la administración, y al buen diseño de la interfaz para eliminar posibilidades de confusión y agotamiento visual.

María Paula Tinoco  
2020

Fuente: Elaboración propia, 2020

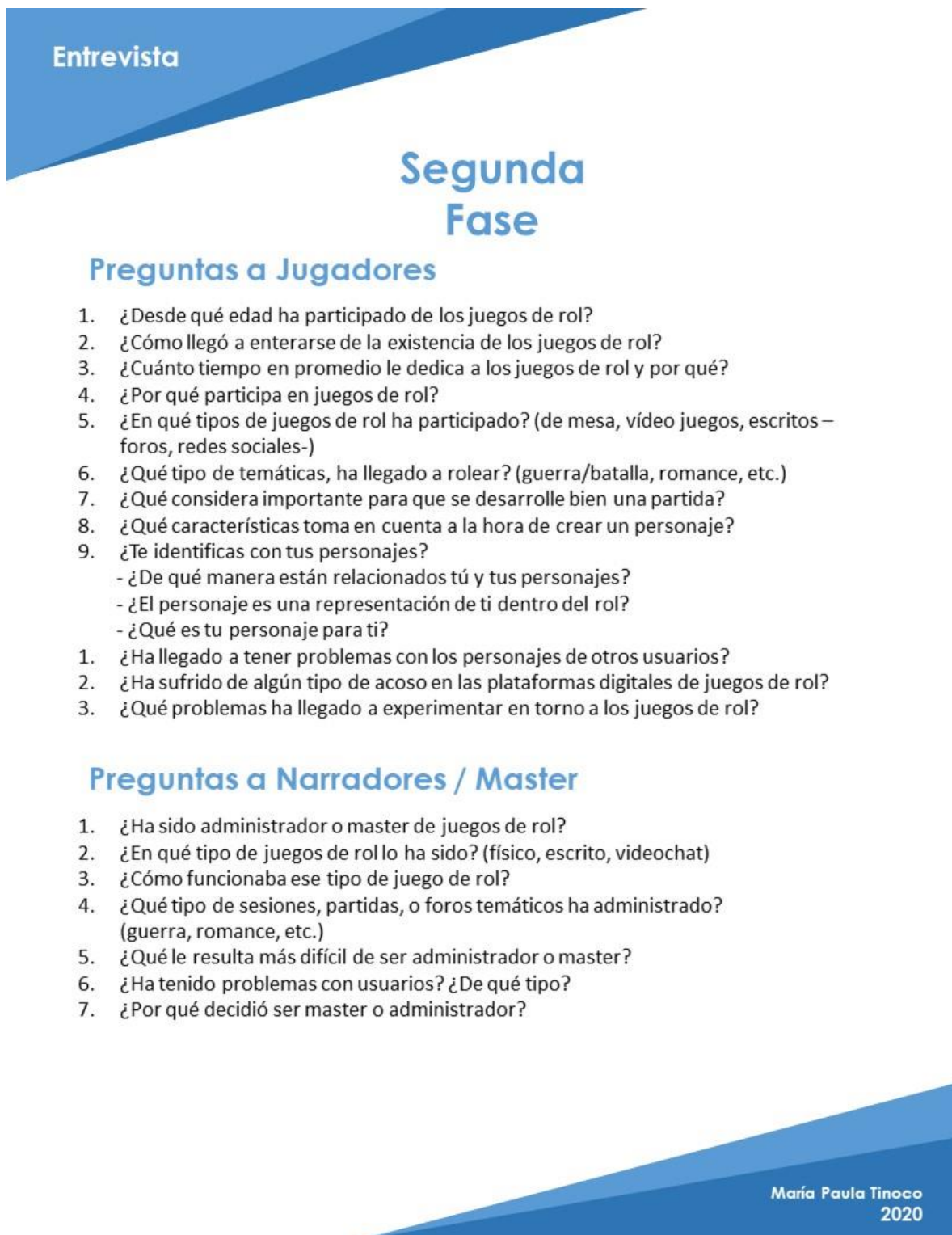
Imagen 24: Entrevistas, primera fase. Conclusión



Fuente: Elaboración propia, 2020

***Segunda Fase.***

Imagen 25: Entrevistas, segunda fase. Preguntas.



Entrevista

## Segunda Fase

### Preguntas a Jugadores

1. ¿Desde qué edad ha participado de los juegos de rol?
2. ¿Cómo llegó a enterarse de la existencia de los juegos de rol?
3. ¿Cuánto tiempo en promedio le dedica a los juegos de rol y por qué?
4. ¿Por qué participa en juegos de rol?
5. ¿En qué tipos de juegos de rol ha participado? (de mesa, vídeo juegos, escritos – foros, redes sociales-)
6. ¿Qué tipo de temáticas, ha llegado a rolear? (guerra/batalla, romance, etc.)
7. ¿Qué considera importante para que se desarrolle bien una partida?
8. ¿Qué características toma en cuenta a la hora de crear un personaje?
9. ¿Te identificas con tus personajes?
  - ¿De qué manera están relacionados tú y tus personajes?
  - ¿El personaje es una representación de ti dentro del rol?
  - ¿Qué es tu personaje para ti?
1. ¿Ha llegado a tener problemas con los personajes de otros usuarios?
2. ¿Ha sufrido de algún tipo de acoso en las plataformas digitales de juegos de rol?
3. ¿Qué problemas ha llegado a experimentar en torno a los juegos de rol?

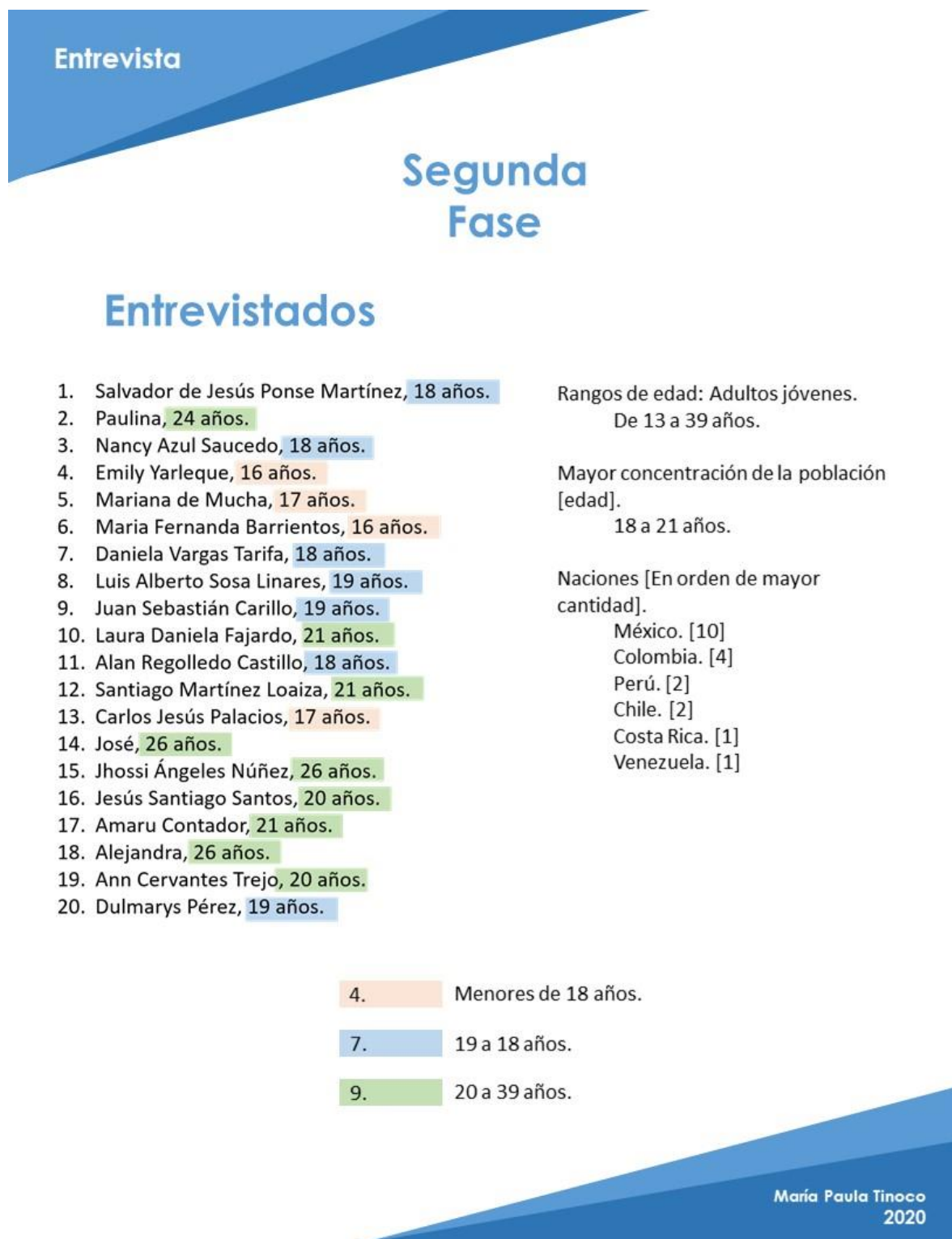
### Preguntas a Narradores / Master

1. ¿Ha sido administrador o master de juegos de rol?
2. ¿En qué tipo de juegos de rol lo ha sido? (físico, escrito, videochat)
3. ¿Cómo funcionaba ese tipo de juego de rol?
4. ¿Qué tipo de sesiones, partidas, o foros temáticos ha administrado? (guerra, romance, etc.)
5. ¿Qué le resulta más difícil de ser administrador o master?
6. ¿Ha tenido problemas con usuarios? ¿De qué tipo?
7. ¿Por qué decidió ser master o administrador?

María Paula Tinoco  
2020

Fuente: Elaboración propia, 2020

Imagen 26: Entrevistas, segunda fase. Entrevistados.



Fuente: Elaboración propia, 2020

Para esta segunda fase de entrevistas, se preguntó a los usuarios si sus entrevistas podían ser grabadas y si no tenían problema con que se revelara su nombre y edad. Dieciséis de los entrevistados accedieron, cuatro permitieron hacer la grabación para uso de la investigación, pero solicitaron no enseñarla a otras personas por cuidado a su privacidad y algunas respuestas o casos delicados.

Aquí pueden encontrarse los audios de las dieciséis entrevistas:

[https://drive.google.com/open?id=1us4IhrC9BSwnfj3rUmQx0z7\\_hfrsqxdt](https://drive.google.com/open?id=1us4IhrC9BSwnfj3rUmQx0z7_hfrsqxdt)

### **Cronograma del Proyecto.**

En el siguiente link podrá encontrarse el cronograma del proyecto con cada una de las fases planteadas para tener duración hasta el mes de noviembre del año 2020.

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1RyMorsxnaQYSW\\_AxkYVC1r5HHx4bnVgvoAGoSaDclt4/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1RyMorsxnaQYSW_AxkYVC1r5HHx4bnVgvoAGoSaDclt4/edit?usp=sharing)

## Bibliografía

- Aquiles Gay, L. S. (2007). *El Diseño Industrial en la Historia*. Buenos Aires: Ediciones teC.
- Bardarok. (23 de Octubre de 2018). *Roldmesa.com*. Obtenido de Rol, un poco de historia:  
<https://www.roldmesa.com/rol-un-poco-de-historia/>
- Barriga, M. F. (09 de Abril de 2014). *Plaza Capital*. Obtenido de Plaza Capital:  
<https://plazacapital.co/la-cancha/1157-fakeland-un-juego-de-roles-en-las-redes-sociales>
- Cantú, A. (11 de Julio de 2017). *Intuitivamente*. Obtenido de Qué es: Diseño de Interacción (IxD): <https://blog.acantu.com/que-es-diseno-interaccion/>
- Carson, C. (2017). *What is Fanfiction and Where to Find It: Definitions and Fan Archives*. Halifax: Dalhousie University Libraries.
- Corrales, L. F. (2013). *Los Juegos de Rol y la Identificación: propuesta para la psicoterapia*. Obtenido de Universidad Javeriana:  
[https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV\\_39.html](https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV_39.html)
- Hutswid, G. (Dirección). (2009). *Objectified* [Película].
- IxDA. (2017). *IxDA*. Obtenido de About & History: <http://ixda.org/ixda-global/about-history/>
- Jesús. (27 de Enero de 2010). *Psicología del Jugador de Rol*. Obtenido de Rolero:  
<https://rolero.es/psicologia-del-jugador-de-rol/>
- Jesús. (06 de Febrero de 2013). *Claves para crear una campaña de Rol*. Obtenido de Rolero: <https://rolero.es/claves-para-crear-una-campana-de-rol/>
- Leyenda, R. d. (21 de 07 de 2020). *deathlogs*. Obtenido de Mud: <https://deathlogs.com/>

Lozares, C. (1996). La Teoría de las Redes Sociales. *Revista Papers de Sociología*.

Obtenido de Revista Papers de Sociología.

Martín, A. (25 de Mayo de 2019). *Psicología del Friki*. Obtenido de Hipertextual:

<https://hipertextual.com/2019/05/psicologia-friki>

Moggridge, B. (Dirección). (2006). *Diseño de Interacción* [Película].

Moreno, M. M. (2018). *El desarrollo de la destreza escrita en ELE: los foros de rol como herramienta de aprendizaje*. Cantabria: Universidad de Cantabria .

Queenie Wong, S. B. (23 de Mayo de 2019). *Facebook eliminó más de 3.000 millones de cuentas falsas recientemente*. Obtenido de Cnet:

<https://www.cnet.com/es/noticias/facebook-elimino-mas-de-3000-millones-de-cuentas-falsas-recientemente/>

RAE. (2019). *Definición de Friki*. Real Academia Española.

Ruiz, J. F. (01 de Junio de 2005). *Los Factores Definitorios De Los Grandes Grupos De Edad De La Población: Tipos, Subgrupos Y Umbrales*. Obtenido de Universidad La Laguna: <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-190.htm>

Whelpton, T. (1988). *Role Play Practice*. Londres: Logman.