

AUXILIO

Aprende primeros auxilios y aplicalos... o no.

Nerea Blanco
Nº16160800
PROYECTO DE SERIOUS GAME

Proyecto de Serious Game basado en la aplicación de normas básicas de primeros auxilios. La posibilidad de omitirlas y de obrar correctamente o no, hace que sea un juego irónico, en que el jugador decide qué hacer y de qué manera según su criterio. Se mantienen las expectativas pedagógicas mediante la formulación de opciones a modo de concurso.

TRAMA ARGUMENTAL

El jugador aspira a convertirse en un héroe cotidiano, de manera que se va enfrentando a determinadas situaciones extremas para las que deberá utilizar la lógica y sus nociones acerca de primeros auxilios para ayudar e incluso salvar la vida de otras personas.

OBJETIVO PEDAGÓGICO

El objetivo pedagógico es el aprendizaje sobre primeros auxilios y su aplicación, con el fin de aprender normas básicas en determinadas situaciones con las que nos podemos encontrar en nuestro día a día.

¿Qué hacemos si alguien está inconsciente? ¿Qué aplicamos a una quemadura superficial? ¿Cómo transportamos a alguien con posibles heridas internas? ¿Qué podemos hacer en caso de picadura venenosa, o de ingestión de alimentos tóxicos?

Su temática educativa trata el conocimiento sanitario desde un enfoque irónico, ya que posibilita el error, por lo que hay cierta violencia. La meta del juego no requiere un factor motivacional inicial de responsabilidad, por lo que el jugador es libre de errar a o no conscientemente dado que se trata también de una herramienta lúdica.



PLATAFORMA
iPad y tablet

INTERFAZ FÍSICA
Pantalla táctil

DESTINATARIOS
No recomendado para menores

Violencia
explícita

REGLAS DEL JUEGO

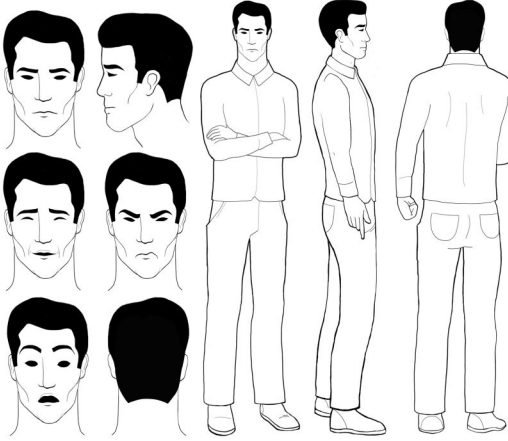
Se basa en una dinámica de quiz, partiendo de la aproximación del jugador a una situación problemática que sufre un personaje, se presentan 4 opciones (A, B, C, D), de las cuales dos son falsas pero lógicas, una es absurda, y sólo una es correcta.

- Colocar las manos sobre el esternón y presionar con suavidad repetidas veces.
- Cortar las extremidades superiores para evitar que se coagule la sangre.
- Tapar los orificios nasales y pasar aire por la boca a intervalos de 5 segundos.
- Reincorporarla boca abajo y estirar de los brazos para llenar los pulmones de aire.

- Las respuestas correctas dan puntos positivos o de heroicidad.
- Las respuestas erróneas dan puntos negativos o de negligencia.
- Tras la respuesta, correcta o incorrecta, acometen las consecuencias de la elección del jugador, pudiendo llegar a matar al personaje.
- El juego sigue tras la respuesta, por lo que se imposibilita repetir el mismo problema o nivel, de manera reiterada hasta acertar.
- La acumulación de puntos corresponde a la cantidad de situaciones extremas a las que el jugador se enfrenta.
- Cada punto negativo resta uno positivo, y viceversa.
- Si se reúnen todos los puntos positivos, se gana el juego.
- Si se reúnen todos los puntos negativos, se pierde el juego.
- De no reunir todos los puntos de un mismo valor, el objetivo es tener más puntos positivos que negativos.
- Una vez se termina de recorrer el mapa, el jugador obtiene la información útil de las respuestas en las que se equivocó, de manera que el jugador que ha perdido consciente o inconscientemente sigue teniendo acceso al aprendizaje de primeros auxilios, por lo que se mantiene el objetivo pedagógico del juego.

PERSONAJES

> El protagonista es el propio jugador, un personaje anónimo cuyo rol actancial corresponde al de héroe, definido como "héroe cotidiano", que persigue superar una serie de conflictos con el fin de tener éxito.



> El ayudante es un personaje no figurativo, correspondiente al icono de llamada, cuyo rol sirve a modo de comodín o ayuda, de manera que al solicitarlo, se encarga de descartar una de las tres opciones erróneas, explicando el por qué e incorporando una pista útil sobre la respuesta correcta. Su uso es limitado, por lo que sólo se emplea cuando se desconozca completamente la respuesta.

> Las víctimas, varios personajes en apuros que el protagonista va encontrando en el escenario y a las que trata de socorrer. Ninguno posee características psicológicas, pero ocasionalmente otorgan información sobre qué les ha pasado, antes de que se presente la pregunta.

REFERENCIAS

El *concept art* o el estilo gráfico que se ha empleado corresponde a la representación mediante ilustración sencilla mediante el contorno lineal, pero los caracteres de animación son volumétricos. Es una estética similar a la utilizada en las instrucciones oficiales de primeros auxilios, a través de la representación de formas y acciones mediante dibujo básico fácilmente entendible, sin uso de detalles irrelevantes, con el fin de poder interpretarlas en la realidad con facilidad. Únicamente se emplea el color en las opciones, la barra de puntuación y los tokens de los que el jugador dispone en la pantalla. En el mundo ficticio, únicamente se emplea para la enfatización de elementos clave (sangre).



GAME TOKENS

El jugador dispone de dos opciones en la franja inferior de la pantalla: la de llamada comodín, y la correspondiente al inventario, que lleva el protagonista consigo. En el inventario se encuentran diversos objetos que el jugador va encontrando en los escenarios y clic encima para quedárselos. Algunos de ellos ayudan en la asistencia de las víctimas (botella de agua, desinfectante médico, mantas, vendas...), mientras que otros conforman la posibilidad de solución recurrente (mechero, hacha, tenedor...). En algunas situaciones de emergencia, las respuestas posibles dan la opción de seleccionar entre uno o varios objetos, y el jugador escoge el que desea usar.



El código iconográfico empleado para representar los tokens u objetos consiste en figuras monocromáticas de color negro cuyo factor diferencial en relación al escenario y a los personajes es la sustitución del contorno lineal de la ilustración por el relleno en negro del contorno de los motivos, tanto en la miniaturización del inventario, como en su uso en el juego. Así, insta la pretensión de asemejarse a unas intrusiones oficiales, en que los objetos son representados por iconos o símbolos, de un modo menos figurativo.



ESCENARIOS

Los escenarios en los que se desarrolla la acción forman parte de un mundo ficticio figurativo tridimensional de un vecindario cerrado, que corresponde al mapa. Se recorre libremente y, por tanto, los niveles o problemas a los que el protagonista se enfrenta son simultáneos. La pantalla se vuelve estática al aparecer las opciones en una situación determinada y la respuesta sucede a su acción correspondiente automáticamente. Los diferentes escenarios corresponden a edificios típicos de un pueblo o vecindario, tales como el supermercado, la escuela, el parque, etc.

