

FICHA TÉCNICA

Título del videojuego: Reuse

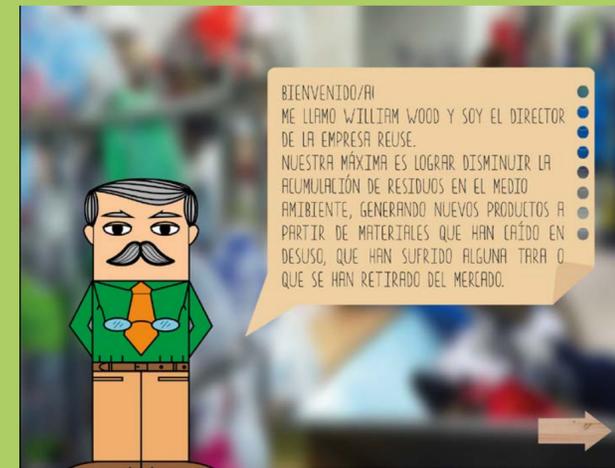
Créditos de equipo de diseño y producción: Silvia Grau Ibáñez

Plataforma e interfaz física: iPads y Tablets / Pantalla táctil

Temática educativa: Concienciación social a cerca de la reutilización de materiales

Género del juego: Simulación

Destinatarios: Adultos (25 - 40 años)



TRAMA ARGUMENTAL

La historia del juego se desarrolla en REUSE, una empresa que tiene como principal objetivo la reutilización de cualquier tipo de material proveniente del mercado.

El jugador, el cual toma el papel de diseñador industrial, recibirá un encargo de la jefa de producción y, a partir de este momento, deberá manejarse con los materiales que dispone en el almacén, desde primeras materias y tejidos, hasta objetos ya generados, y desarrollar un producto que cumpla con los requisitos que le van a pedir.

REGLAS DEL JUEGO

La regla básica que el jugador deberá cumplir a lo largo de todo el juego será respetar las condiciones de los encargos. Si alguna de ellas se incumple una vez generado el producto, no se podrá avanzar de nivel y el poder adquisitivo de REUSE disminuirá. Aun así, el jugador va a disponer de un ayudante si no consigue desarrollar el producto encargado con éxito.

Cuanto más satisfecho quede el cliente, ¡más importantes serán los encargos y más grandes serán los ingresos!

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

1. Concienciar a los jugadores sobre la importancia de la reutilización de cualquier tipo de material que haya caído en desuso o que haya sido rechazado por el mercado.
2. Destacar la cantidad de materiales que son desperdiciados por la sociedad y las empresas cada día.
3. Dar a conocer la profesión del diseñador industrial y trasladar a los jugadores las dificultades e inconvenientes que surgen durante el proceso de desarrollo de un encargo.

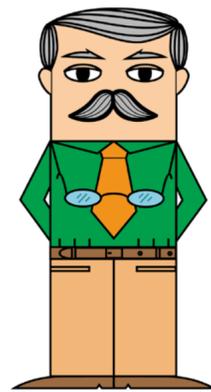
PERSONAJES

Jugador: Personaje omnipresente en toda la partida. Aunque no posee una figura gráfica representativa, se debe caracterizar por tener aptitudes creativas y de análisis, y por mostrar sensibilidad hacia el medio ambiente.

Rol actancial: Héroe

William Wood: Director de la empresa REUSE. Hombre de avanzada edad que se caracteriza por su bondad y preocupación por el medio ambiente. Mediante su pequeña empresa, su máximo objetivo es lograr que la mayoría de los materiales que llegan rechazados por el mercado puedan ser reutilizados de forma adecuada y respetable.

Rol actancial: Árbitro (o presentador)



WILLIAM WOOD



REGINA GLASS



TOM HAMMER

Regina Glass: Jefa de producción de la empresa REUSE. Mujer adulta con aspecto algo desaliñado que se caracteriza por su espíritu emprendedor y por tener las ideas muy claras. Su papel en el juego es transmitir el encargo y anunciar las condiciones que el jugador debe cumplir, así como dar un veredicto sobre el resultado.

Rol actancial: Árbitro / Proveedor

Tom Hammer: Trabajador de la empresa REUSE. Hombre joven que se caracteriza por su pelo frondoso y rizado. Se presenta como un muchacho manitas y espabilado, que tiene como misión principal ayudar a llevar a cabo el encargo que el jugador recibe de Regina Glass.

Rol actancial: Facilitador

ESCENARIOS

El videojuego se desarrolla en la empresa REUSE. Concretamente, en cuatro sitios distintos: el despacho, el taller, el almacén y la galería.

Despacho: habitación donde aparece Regina Glass y en la que se presenta el encargo y las instrucciones que el jugador debe cumplir. A modo de menú, también podrá explorar la galería de productos ya realizados o salir del videojuego si así lo desea.

Taller: En él se desarrollan los productos encargados. Se disponen de las herramientas básicas para cortar, dibujar, pintar, medir y unir; y de los materiales que se seleccionen del almacén para generar los objetos. Además, se encontrará la opción de ayuda que permitirá que el jugador reciba consejos del trabajador Tom Hammer.

Almacén: Todos los materiales que dispone la empresa se encuentran en este enorme almacén. Debido al volumen de artículos, los cuales irán cambiando a medida que se suba de nivel, se encuentran catalogados en tres secciones:

Materias primas, objetos y tejidos.

Galería: Una vez el encargo haya sido aceptado, se trasladará a la galería de la empresa para ser catalogado y vendido. Cada objeto aparece representado con una imagen, su nombre y los datos (materiales, coste y precio).

La estructura espacial del mundo ficticio viene representada a través de la perspectiva omnipresente o visión objetiva, ya que de esta forma el jugador puede ver toda el área de actuación de la que dispone. En cuanto a la estructura de navegación, se considera que es un laberinto unicursal por su estructura lineal.

INTERACTIVO DEL VIDEOJUEGO EN EL PDF ADJUNTO

