

INSIDE

FASE 2: PRIMEROS PROTOTIPOS

AINARA DE LA TORRE
NADIA BLANCO
PAULA GALINDO
PAULA GARCIA
DIEGO MORALES
RAÚL SÁEZ

I. SINOPSIS DE JUEGO

Los elementos mejorados del juego respecto la primera fase de conceptualización han sido:

- Se ha modificado la dinámica de las cartas generales para permitir a los jugadores tomar más decisiones a lo largo de la partida. Las cartas plantearán una situación y tres opciones, entre las que el jugador debe elegir, desde el punto de vista de alguien con esa misma enfermedad. Esto también se ha incluido en las reglas.

1 - VISITA

Los amigos de tu hermana vienen a casa...

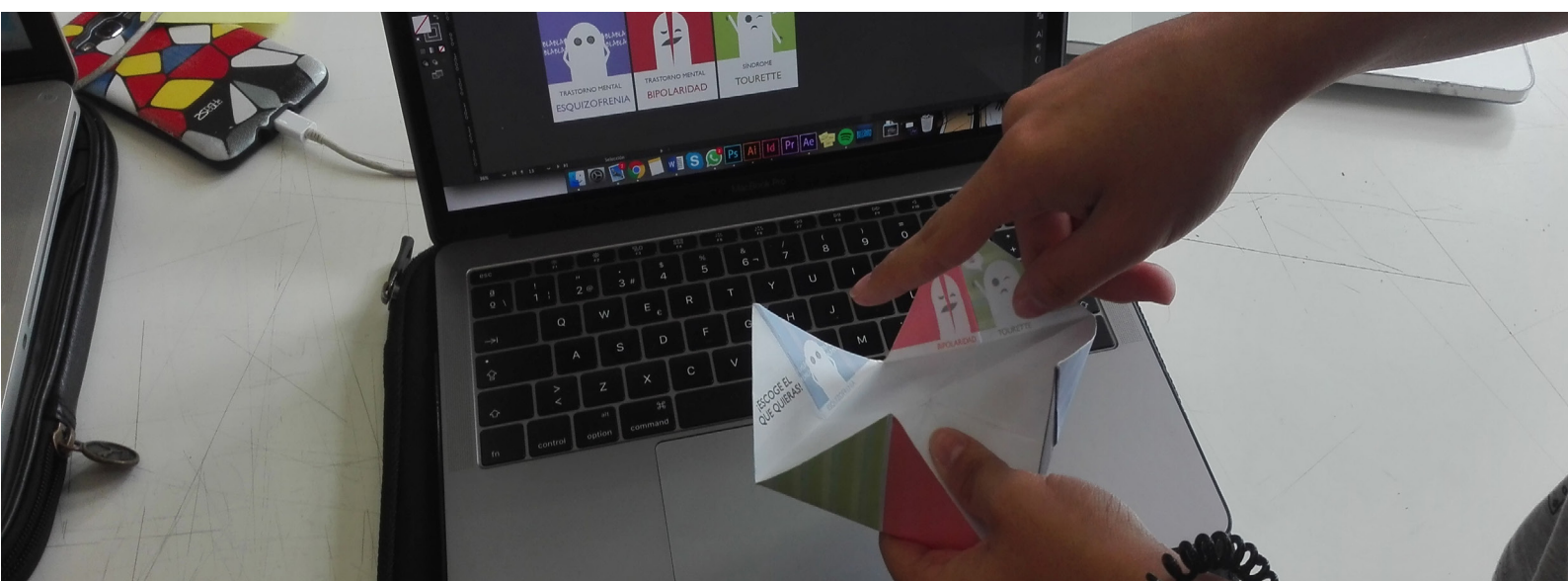
- Te unes a ellos. **(Te sientes Incómodo/a y quieres salir de ahí. Retrocedes 3 casillas)**
- Saludas y continúas jugando videojuegos. **(Te es indiferente. Te quedas en la misma casilla)**
- Te escondes. **(Te sientes mejor. Avanza 1 casilla)**

2 - VIEJOS AMIGOS

Te encuentras con un amigo de la infancia por la calle...

- Te paras a hablar con él. **(Te vienen recuerdos traumáticos y sufres una ansiedad abrumadora. Retrocedes 4 casillas)**
- Lo saludas y sigues. **(Te alegra el día. Avanza 1 casilla)**
- Lo ignoras. **(Te sientes débil por no hacerlo. Pierdes 1 turno)**

- Se ha reducido la cantidad de casillas de «mal día» y «buen día», ya que eran demasiado repetitivas y no ayudaban a avanzar la partida.
- Se ha añadido las casilla de Compañero, en las que eliges a uno de los jugadores para avanzar las mismas casillas que él al lanzar el dado, para hacer comprender que es más fácil avanzar hacia la estabilidad emocional si estás junto a alguien de tu misma condición.
- Se ha añadido una casilla de comecocos para hacer más variado el sistema de juego.

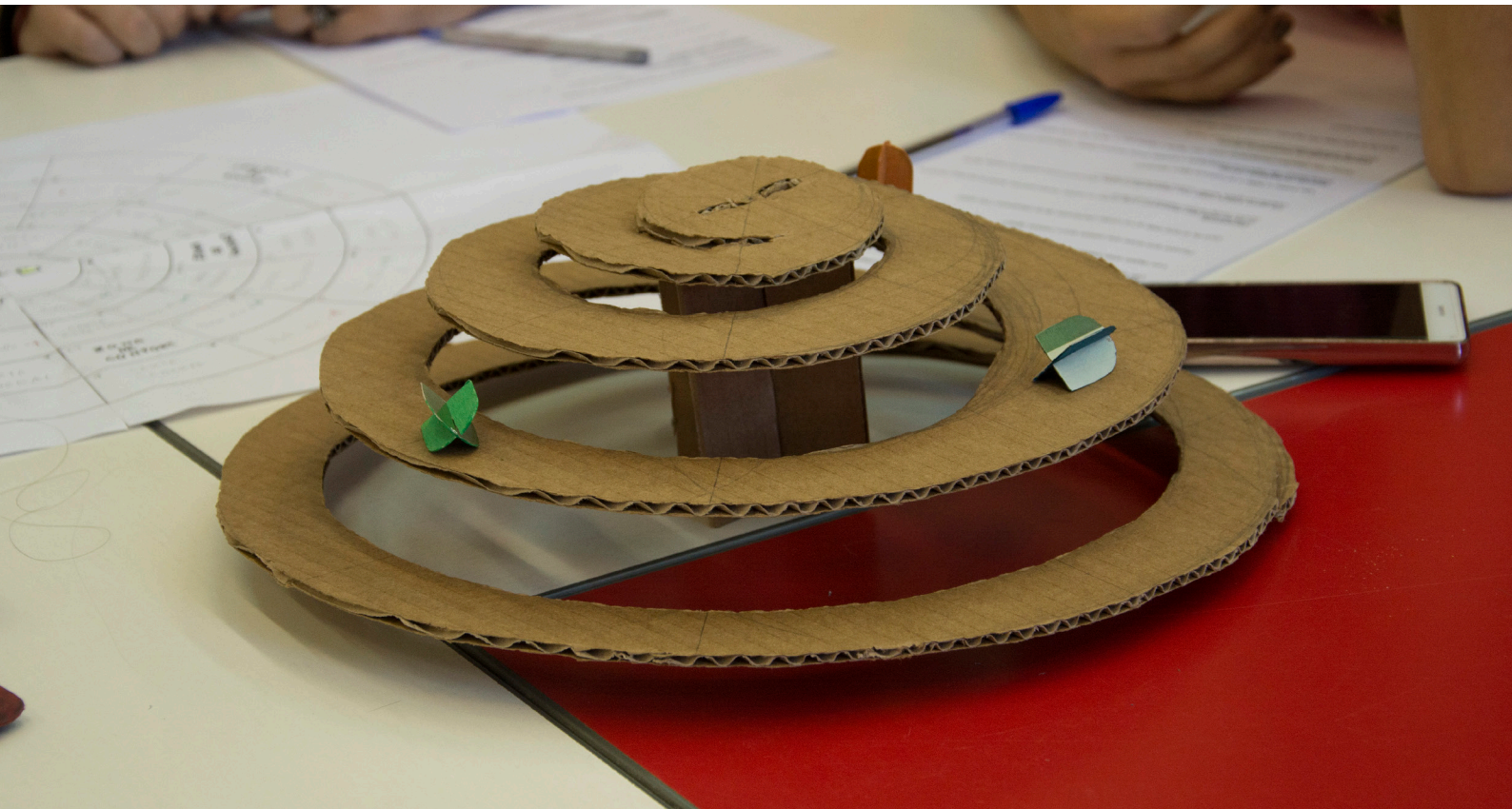


2. REGLAS DEL JUEGO

- Al comenzar el juego todas las fichas están en la casilla de salida.
- La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanzará el dado una sola vez en cada turno (a no ser que lo digan las cartas).
- El jugador está obligado a mover la ficha siempre que se tira el dado, a no ser que una carta te lo impida.
- El objetivo del juego es llegar a la casilla final, la «estabilidad emocional».
- Si caes en una casilla de carta general, se roba una carta del mazo de cartas generales.
- Si caes en una casilla de carta específica, se roba una carta del mazo de tu propia enfermedad.
- Si caes en una casilla de compañero, elegirás un compañero y cuando él tire, avanzarás o retrocederás con él las mismas casillas.
- Si caes en una casilla de buen día, avanzas una casilla.
- Si caes en una casilla de mal día, retrocedes una casilla.
- Si caes en zona de confort, no haces nada.
- Si hay una acción que te hace retroceder o avanzar, no vuelves a hacer la acción en la que has caído.

3. MATERIALES DE JUEGO

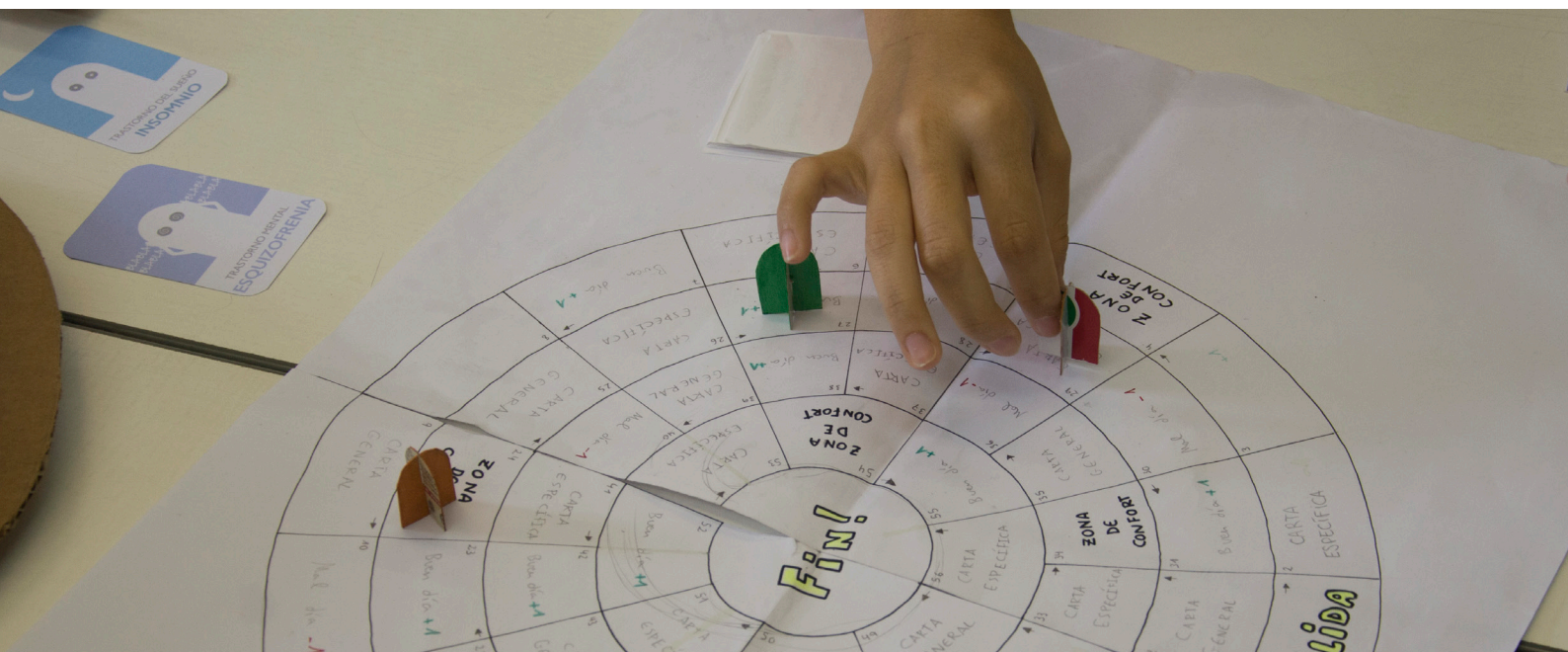
- **Tablero:** se ha hecho un prototipo de cartón en espiral para ver la estructura que tendrá en un futuro.



- **Cartas específicas:** es donde se mostrarán los síntomas y una frase que el jugador tendrá que seguir. Se roban al caer en una casilla de carta específica.
- **Cartas generales:** también se ha cambiado la dinámica para que el juego no sea tan azaroso, en estas cartas el jugador tomará una decisión según diferentes situaciones que suelen pasar en el día a día y, al igual que las específicas, se roban al caer en una casilla de carta general.



- **Comecocos:** para decidir el personaje inicial y también se ha incorporado una casilla en el tablero con el fin de alterar el orden de quién es el siguiente en tirar en la partida.
- **Fichas** para cada personaje para poner en el tablero.



Se adjunta, también la ficha descriptiva del juego.

Nombre del juego: INSIDE

Objetivos pedagógicos o de concienciación social: pedagógicos

¿Qué estrategia de aprendizaje mediante el juego aplicaréis?: simulación de la experiencia.

Referentes de juegos de mesa existentes que ayuden a entender el tipo de juego que planteáis: La Oca, Monopoly, Comecocos.

¿Cuántos jugadores hay?: 6, jugadores individuales.

¿Cuánto dura una partida estándar?: 15-30 min aprox.

¿Cómo comienza la partida?: Se elige personaje con el comecocos y los jugadores salen de la misma casilla de salida, tirando el dado.

¿Cuál es el objetivo final del jugador?: Llegar a la casilla final, llamada "estabilidad emocional".

¿Cuáles son los pasos que habrá de seguir para llegar al final?: Tirar el dado, cayendo en las casillas correspondientes, avanzando o retrocediendo según las cartas que se roban al caer en diferentes casillas del tablero, hasta llegar al final.

¿Cómo se le muestra su progreso en el juego?: avanza casillas.

Describe el tablero: es un laberinto cuyo final es la "estabilidad emocional". Casillas:

- Carta general: tienes que coger una carta general del tablero.
- Carta específica: robas una carta de tu mazo.
- Compañeros: te unes con un compañero e imitas sus movimientos.
- Buen día: avanzas una casilla
- Mal día: retrocedes una casilla
- Zona de confort: no haces nada.

¿Cuáles son los Game Tokens? ¿Para qué sirven? ¿Cómo se usan?:

- Cartas generales: explican una situación, te hace retroceder o avanzar según tus propias decisiones. Las robas del centro al caer en una casilla del tablero.
- Cartas específicas: te hacen retroceder o avanzar a causa de los síntomas de las enfermedades que cada jugador tiene. Puede afectar de forma individual o global. Las robas de tu mazo de enfermedad al caer en una casilla del tablero.
- Dado: sirve para avanzar casillas. Se tira al inicio de cada turno.
- Comecocos: se utiliza para que los jugadores escojan una enfermedad, aunque de forma aleatoria.
- Fichas: se usan para mostrar en qué casilla está cada jugador. Se mueven según lo que marca el dado en cada turno, o lo que dicen las cartas.

4. FEEDBACK

- Hace falta concretar más las reglas del juego con tal de que no haya confusiones.
- También hay que añadir más casillas de robar cartas generales y específicas, ya que es uno de los puntos fuertes del juego y, al no tener muchas casillas de ese tipo, no se suelen leer.
- El tablero es confuso a la hora de saber cuándo subir, así que hay que encontrar un método para solucionarlo.
- Hacer el tablero más grande pues en una misma casilla no caben más de dos fichas y hay obstaculización.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: María López HernándezData de la partida: 18 (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 2**Mecànica i regles del joc:**

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

Sí (4)

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Senzilles

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

+ Ràpid

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

En general nada, solo lo de imitar al compañero

Gameworld:

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Sí, pero pondría lo de cambiar sentido mejor (es decir ir subiendo, pero que lo indiquen más las flechas)

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Sí, si los hacen un poco más grandes estaré guay.
Las cartas no van.Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? *Quizás un temporizador para cuando tengan que elegir la respuesta de las cartas generales.***Agenda pedagògica i social:**

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

Sí, aunque... me gustaría ver más casillas de específicas porque son en las

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Sí.

↓
específicas cuando entiendes mejor la enfermedad mental que te ha tocado.**Valoració genral de l'experiència del joc:**

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3,75

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

Lo que más, poder elegir las respuestas y meterse un poco en la piel de la persona con esa enfermedad.

Què canviaries? Com?

Pondría casillas de rebel o no imitar para que la otra el otro jugador también sepa entender mejor la enfermedad del otro compañero.
+ Casillas específicas y - generales.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Marta Carballo RiberaData de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 1

18/05/17

Mecànica i regles del joc:

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

4.

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Normals. No són d'una gran complexitat però s'adapten al nivell del joc.

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

És de durada relativament curta però m'ha agradat perquè no se't fa pesat.

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

La direcció del taulell, però és un prototip i finalment no seria així.

Gameworld:

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Falten més caselles específiques i cautes de les generals.

El recorregut és dubtós, almenys en l'esbós.

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Si 3 entren dins la mateixa casella no hi cabran.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? No.**Agenda pedagògica i social:**

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

En general sí, però les targetes generals no tenen gaire sentit.

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Sí.

Valoració genral de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3.

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

La rapidesa i agilitat del joc m'han agradat. Les targetes generals no m'han agradat.

Què canviaries? Com?

Les targetes generals i posar més específiques.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Diego Morales MirandaData de la partida: 18 05 17 Sessió de test nº 1Mecànica i regles del joc:

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Senzilles

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Lent

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

El orden de las casillas y como entender el tablero

Gameworld:

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Falta orden y administrar mejor las casillas

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Game tokens si tablero en falta

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? Falta de carta general

Agenda pedagògica i social:

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

Si

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Més o menys falta més aprendre

Valoració general de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

La variedad de posibilidades la falta de tarjetas

Què canviaries? Com?

El orden de tablero

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):

Nom del jugador/a: Anna Jume' Baldomà

Data de la partida: 18/05/2017 (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 1

Mecànica i regles del joc:

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

4

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Senzilles. La casella en la que cans et diu el que has de fer

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Vas avançant contínuament, però de mica en mica. Tot i així, no es fa pesat.

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

En el taulell d'avui, l'ordre d'avançar. Si es fa en espiral finalment es facilita el reconeixement

Gameworld:

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

~~Fantes generalistes~~ Targetes de cartes generals, més quantitat que de les específiques. Caselles gana de confort, bé!

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Fixes una mica grans, o caselles petites ja que més no podria haver-hi més de dos jugadors en una.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element?

Han faltat cartes generals. Sobren caselles de bon dia / mal dia, són massa normals

Agenda pedagògica i social:

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

El fet de personalitzar el jugador amb el trastorn, et posa en el rol. Així que si que el trobo adequat pedagògic i emotiu

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Està ben lligat, sobretot les cartes específiques, ja que estan personalitzades. Les generals potser són massa massa generals.

Valoració genral de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

El que et ~~agrada~~ { tenir cartes específiques personalitzades / pocs zones de confort } ^{de canvi} { Masses caselles de bon dia i mal dia }

Què canviaries? Com?

↳ Cartes generals: poca relació amb la resposta que t'has i el que has de fer (escrit entre parèntesis)

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):

Nom del jugador/a: Sara Utgés Miquell

Data de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test n°

Mecànica i regles del joc:

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

4

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Eren molt comprensibles. Les pròpies caselles expliquen què fa.

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

bé ✓

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

Pensava que gran toca "bon dia" a la següent casella també li havia d'interactuar. Però no. I el taulell és una mica lío per la direcció.

Gameworld:

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

El jaia una mica + gros, posava colors o símbols a les caselles x saber que toca des de lluny. La direcció no queda clara.

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

M'agrada que cada jugador té les seves pròpies cartes amb explicació. La fitxa està bé de mida.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? NO, està bé.

Agenda pedagògica i social:

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

En el meu cas no massa, queia massa ràpid a "Mal dia".

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Molt bé.

Valoració genral de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

que cada jugador tingui una personalitat i les situacions estàn bé. Només vaig aixecar una targeta específica. Massa mal dia.

Què canviaries? Com?

Potser que hi hagi interaccions entre els jugadors, i més probabilitat d'aixecar carteta.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Esten RafaelData de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 1
18/5/2017**Mecànica i regles del joc:**

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Són complexes perquè el joc no és senzill, però a mesura que es va jugant es va entenent més.

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

En aquest cas ha durat un temps correcte. Pot ser en el cas de que havin més jugadors seria més lent.

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

La direcció del taulell. Qui era cada personatge.
Al principi a qui li tocava llegir en cada moment.**Gameworld:**

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Hauria de ser més gran el taulell. Posar més caselles.

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Sí, les il·lustracions estan elaborades. S'hauria d'acabar de completar la gràfica del taulell.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element?

Manes cartes negatives. S'hauria de començar. Pot ser afegir

Agenda pedagògica i social: una llista explicativa de definició de cada personatge.
S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

Sí. S'aprenen tots característics i símptomes dels trastorns.

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Sí.

Valoració genral de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

4

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

La gràfica està elaborada. Cartes específiques: s'aprenen coses.

Què canviaries? Com?

En les cartes generals s'hauria d'explicar millor que cada jugador s'ha de posar en el lloc de cada malaltia.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Yudith Torres RuizData de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 4
18/05/2017Mecànica i regles del joc:

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Eren clares, però es podria explicar més detalladament.

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Té una durabilitat bastant bé

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

El disseny del tauler.Gameworld:

El tauler està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Cal millorar la direcció del tauler, organitzar millor les caselles

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al tauler i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Una mica més gran el tauler, per facilitar el joc.Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? No.Agenda pedagògica i social:

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

Si.

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Si.Valoració general de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3.

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

És competitiu i pots experimentar tots els problemes.

Què canviaries? Com?

El tauler, organitzar caselles, targetes més diverses.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Carles SolísData de la partida: (dd/mm/aaaa) 18 05 2017 Sessió de test nº 1**Mecànica i regles del joc:**

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Bastant clares

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Creo que téve la durabilitat justa

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

Al principi, qui llegia les cartes, perquè un elegia les específiques i altre del grup les generals.**Gameworld:**

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Al milloran la claredat de l'itinerari, la vista molt bé.

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Sí.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element?

No**Agenda pedagògica i social:**

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

Sí, d'apunt sobre ~~simples~~ oportunitats.

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

Estan ben lligats**Valoració genral de l'experiència del joc:**

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

El que més és dinàmica. El que menys que a l'específica
ni han massa cartes de retrocés.

Què canviaries? Com?

Posar més cartes d'evangar caselles a les cartes específiques i
fer equitatives les endermetats.