

INSIDE

FASE 3: MAQUETAS

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 segunda fase han sido:

- Se ha cambiado el tablero y se ha decidido hacer un rompecabezas, ya que el sistema circular no se aguantaba y resultaba confuso a ojo de los jugadores.
- Se han especificado las reglas, haciendo que estas sean más claras y no den pie a dobles sentidos.
- Las casillas del tablero se han hecho más grandes para que, en caso de que haya varios jugadores en una misma casilla, no se formen aglomeraciones ni confusiones.
- Se han cambiado las cartas generales y se ha generado un nuevo diseño para ellas.

2. INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Necesario para jugar

De 2 a 6 jugadores. Cada uno tendrá una **enfermedad** (insomnio, desorden alimenticio, personalidad múltiple, síndrome de Tourette, bipolaridad y esquizofrenia) que se escogerá de forma aleatoria a través del **comecocos**.

Dado de 6 caras para tirar cada turno.

Cartas tanto específicas como generales.

Fichas del tablero (inicio, fin, rectas y curvas con diferentes casillas).

Antes de comenzar la partida

Cada jugador elegirá una **enfermedad** mediante el **comecocos** y el más joven de los jugadores empezará la partida. El orden será el mismo que el de las agujas del reloj.

Puedes crear el tipo de **tablero** que quieras con las fichas que dispones. La única condición es que contenga las casillas de **inicio y final**. Con esto puedes regular también el tiempo de las partidas haciéndolas más largas o cortas según las fichas que tenga.

Reglas básicas

- Al comenzar el juego todas las fichas están en la casilla de **salida**.
- Cada jugador tiene que tener a mano su **mazo de enfermedad**, mientras que las **cartas generales** estarán cerca del tablero.
- 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”.

Tipos de casillas

- **Carta general**: se roba una carta del mazo de cartas generales.
- **Carta específica**: se roba una carta del mazo de tu propia enfermedad.
- **Compañero**: elegirás un compañero y cuando él tire, avanzarás o retrocederás con él las mismas casillas.
- **Comecocos**: usa el comecocos (que lo haga otra persona para que puedas elegir nú-

mero y color) y la enfermedad que marque será el siguiente en tirar. Se reanuda el juego a partir de esa persona.

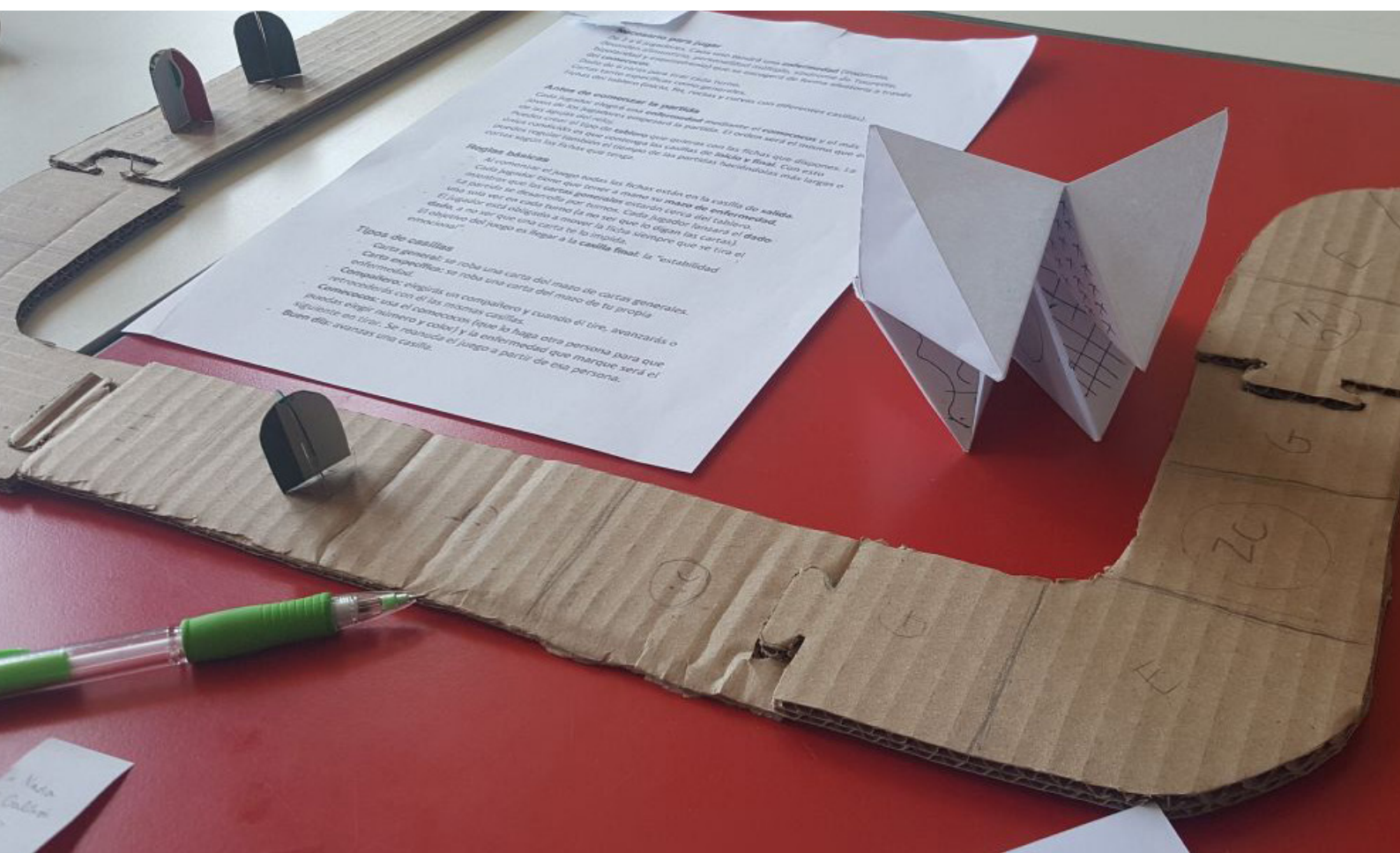
- **Buen día:** avanzas una casilla.
- **Mal día:** retrocedes una casilla.
- **Zona de confort:** no haces nada.

Tipos de cartas

- **Carta general:** el jugador, poniéndose en la piel de alguien con la enfermedad que tiene, deberá responder alguna de las opciones según considere. Siempre se deberá hacer la acción que dictamine la carta.
- **Carta específica:** cada carta tiene un síntoma típico de la enfermedad y una descripción de cómo afectaría a la persona que lo padece. Siempre se deberá hacer la acción que dictamine la carta.

3. MATERIALES DE JUEGO

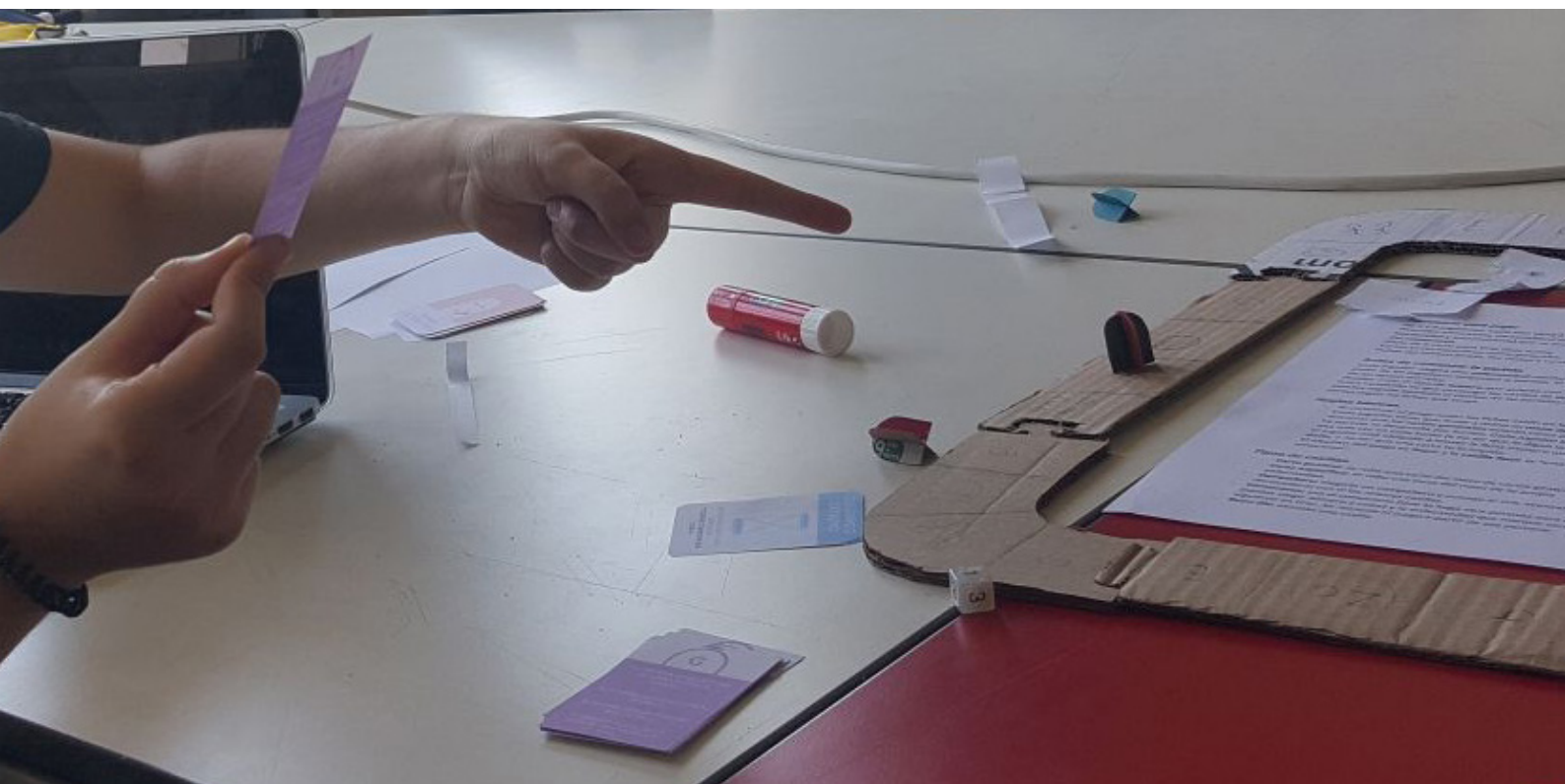
- **Tablero:** se ha cambiado la dinámica del círculo con varios niveles por un rompecabezas que permite que el jugador construya su propio recorrido y así pueda regular el tiempo de juego y que no siempre sea el mismo, ya que tiene la capacidad de cambiar el ritmo.



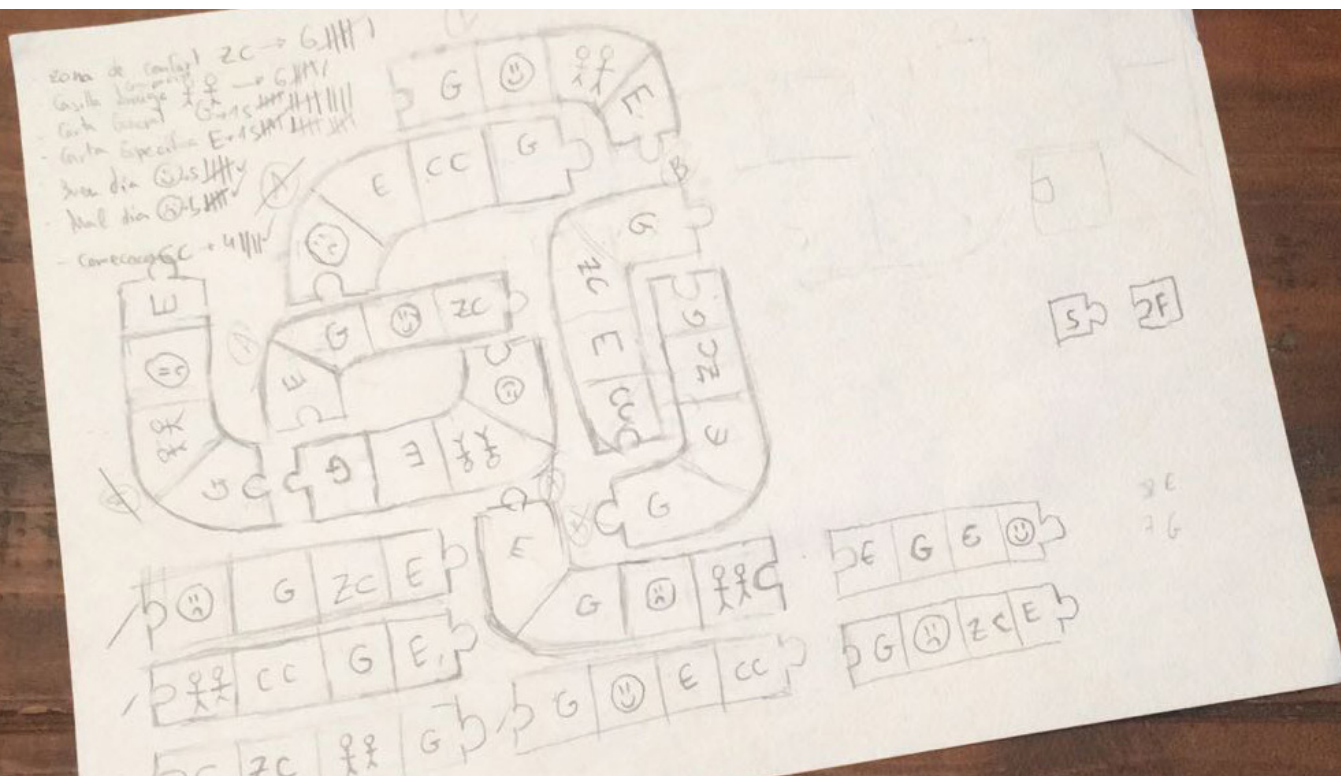
- **Cartas específicas:** es donde se mostrarán los síntomas y una frase que el jugador tendrá que seguir. Se roban al caer en una casilla de carta específica. Se han añadido ilustraciones en cada carta para ilustrar cada síntoma.



- **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. Se ha formalizado esta propuesta.



- **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.



4. FEEDBACK

- Hay que pensar más en cómo se concreta la casilla de compañero, ya que resulta un poco confuso.
- Hay altas probabilidades de que el comecocos se repita a la hora de elegir personaje., habría que pensar un método para que esto no suceda.

Se adjuntan las fichas de los compañeros que jugaron como feedback.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Celia GraciaData de la partida: 25/05/17 Sessió de test nº 1Mecànica i regles del joc:

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

4

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Adequades, fàcils d'entendre.

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Ni molt lent ni molt ràpid. A més pots treure o afegir recorregut al joc de manera que s'adapti al temps del que

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

Des, és molt fàcil d'entendre, no té complicacions.

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,...)

Si

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

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?

Més o menys.

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

Crec que les cartes generals ~~se~~ depenen massa de l'atzar.Valoració genral de l'experiència del joc:

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

2

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

Més: Adaptabilitat de la durada del joc segons si s'afegix o es treu recorregut.

Menys: només s'avança i es retrocedeix, no hi ha cap altre funció de

Què canviaries? Com? les cartes,

Afegim proves o alguna altra cosa per crear més competitivitat entre els jugadors.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Ester Rafael Guadiana25-5-2017Data de la partida: (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).

4

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

S'entenen molt bé, és un joc complex però és clar

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Dinàmica variable, molt sovint

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

—

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,...)

Està molt bé que el taulell es pugui allargar i cercar regals el temps que tinguis

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,...)

tant les cartes generals com específiques estan molt bé.

El taulell és d'una bona mida. Costa entendre els els personatges però quan els heu ja ho solucionaven

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element?

tot ok, però faltaria una explicació sobre el significat de cada token

Agenda pedagògica i social:

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

Sí, i aprens coses sobre el dia a dia de persones amb 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 gran varietat de caselles i possibilitats

Què canviaries? Com?

Que no tui primer el més petit perquè riva mai no s'hi arriba :)

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Marta CarballoData de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 2
25/05/2017Mecànica 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?

Normal

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

És regulable, cosa que et deixa triar si vols una partida curta o llarga.

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

Res m'ha costat entendre-ho.

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 nou disseny és molt millor, i el fet que sigui regulable és molt innovador.

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,...)

No m'acava d'agradar l'ús del "comecocos", no li veig la relació.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? ↗

Agenda pedagògica i social:

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

Sí, tot i que les targetes generals no són coherents.

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

Estan 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?

El que més el fet de que sigui regulable i el que menys el

Què canviaries? Com? comecocos.

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Cecilia PérezData de la partida: 25/5/17 (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 2Mecànica i regles del joc:

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

Si, 3

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Las reglas son sencillas, fáciles de entender y captar.

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

El juego es bastante rápido y dinámico.

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

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,...)

Si, me parece buena idea que puede montarse a gusto de los jugadores y adaptarlos al tiempo de juego que se quiera

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,...)

Los game tokens tienen una coherencia entre ellos tanto las cartas como las fichas de juego

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element?

Agenda pedagògica i social:

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

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

*Si estan bien ligados*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 sistema de elección de la ficha de cada jugador ya que es un método original y diferente

Què canviaries? Com?

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: María López HernándezData de la partida: 25/04/2017 Sessió de test nº 2**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?

Para nada

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Ni muy lento ni extremadamente rápido

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

Nada, aunque no entiendo eso de "compañero", ~~pero~~ aunque le da dinámica al juego.**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, creo que está todo bien colocado en cuanto a casillas... aunque me gustaba más la forma circular. (pero en general lo veo bien)

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, quitas un poco más grandes estarían mejor.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? ~~Creo que estaba bien~~

No, no veo que falte nada.

Agenda pedagògica i social:

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

Sí, aunque en esta partida no me han tocado ~~estas~~ muchas casillas específicas así que no ha sido tan divertido como la última vez.

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

Sí, se entiende y está bien.

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 puedes ~~ser~~ ponerte un poco en la piel de la persona que padece la enfermedad mental.

- → No me han tocado muchas casillas específicas o generales.

Què canviaries? Com?

Cambiar.... nada, creo que está bien como la última vez.

Aunque me gustaba más el tablero anterior.

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

Nom del jugador/a: Sauatha SándezData de la partida: 25/05/2017 Sessió de test n° 2Mecànica 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?

Correctas en general, un poco complejas en algunos momentos

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Quizos un pelin lento

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

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,...)

Es interesante que se pueda montar de una manera diferente en cada partida esto causa que cada partida sea diferente de la anterior

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, eran correctosVas trobar a faltar ^{No} o et sobrava algun element?Agenda pedagògica i social:

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

Mas o menos, a traves de tus decisiones ~~estas cosas~~ en situaciones, ves como estas afectando de forma diferente en las personas con esta dose de ^{enfermedades} ~~enfermedades~~ ^{varias}

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

CorrectosValoració genral de l'experiència del joc:

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

3/2

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

Puedes acabar sintiendo ~~el~~ (salvando las distancias) las incomodidades de el personaje que te toca

Què canviaries? Com?

algunas casillas / cartas de avanzar/retroceder, quizas demasiado repetitivo ~~en~~ la casilla de escoger a un amigo, siempre sera el siguiente o el que va antes que tu ^{casi}

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):Nom del jugador/a: Judith Torres RuizData de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 2
25/05/2017.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?

Tendrían que aclarar más como se acaba el juego, y algunas casillas conjuntas.

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Creo que el hecho de tener que montar el tablero es una desventaja porque se pierde tiempo.

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

Las casillas conjuntas y el fin del juego. Las casillas conjuntas hay que aclararlas para saber cuando avanzas y retrocedes.

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,...)

Esta bien diseñado porque es dinámico, pero personalmente creo que era más gráfico el tablero circular de la sesión anterior.

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, son muy claros pero a la vez graficos y atractivos.

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, te puedes poner en la piel de la persona y sentir sus problemas o preocupaciones.

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

Si, estan muy relacionados.

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?

Los game tokens y el contenido del tablero, es decir los objetivos pedagógicos.

Què canviaries? Com?

El tablero y las casillas conjuntas.

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

Nom del jugador/a: Ali Conkel AlanData de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 2
25.05.2017Mecànica 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?

Game rules were a little bit simple

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

The adjustability of the game lets player to choose the length of the game so it's a great feature for a game.
decide

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

There is nothing that I couldn't understand about the mechanics

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,...)

The board of the game is well designed but requires more action and possibility.

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 could be more related to the subject of the game

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element?

I didn't feel both

Agenda pedagògica i social:

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

The objective of the game - as far as I understand - is to create awareness about these diseases but it can't give that feeling exactly

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

It would be more educational if it would be more informative with fun at the same time.

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?

The things that I liked the most are the characters of the game and adjustable game board. The thing I didn't like is playing only with two cards and a dice. Characters can

Què canviaries? Com?

I would increase the number of possibilities and action; make them more diversified and various. And of course create a "competition" between players.