

DESARROLLO DE UNA METODOLOGÍA DE ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DESDE EL DISEÑO GRÁFICO PARA LA GENERACIÓN DE ESCENARIOS LÚDICOS

THE DEVELOPMENT OF A METHODOLOGY OF ANALYSIS & EVALUATION FROM GRAPHIC DESIGN FOR THE GENERATION OF LUDIC SCENES

ALEJANDRO GUZMÁN RAMÍREZ. Profesor Diseño Gráfico, Fundación Universitaria del Área Andina.

RESUMEN:

Partiendo de la definición del concepto de escenario lúdico y determinando los elementos que lo componen, se evidencian una serie de categorías que se deben analizar cuidadosamente antes de desarrollar cualquier tipo de aplicación gráfica; este proceso implica que dichas aplicaciones deben abordarse desde diversos aspectos comunicativos, funcionales y formales, que a su vez permitan una interacción eficiente entre el usuario y las interfaces de uso a través de modelos de utilidad acordes a las conclusiones generadas con anterioridad.

PALABRAS CLAVE:

Escenarios lúdicos, lúdica, juegos, aplicaciones gráficas, diseño de juegos, juegos tradicionales, juegos de mesa, juegos de video.

ABSTRACT:

Leading from the definition of the concept of ludic scene and determining the elements that it composes, a series of categories which must be analysed carefully before developing any kind of graphic application are shown. This process implies that such applications must tackle several communicative, functional, and formal aspects, which at the same time allows an efficient interaction between the user and the user interfaces through models of utility in compliance with the conclusions generated beforehand.

KEY WORDS:

Ludic scenes, ludic, games, graphic applications, the design of games, traditional games, board games, video games.

INTRODUCCIÓN

La generación de escenarios lúdicos posee una serie de características muy complejas en diferentes niveles, esto debido a la cantidad de variables que se pueden presentar en el momento que se desarrolla la interacción con el usuario y a su propia naturaleza flexible.

Para que ese proceso sea eficiente no se puede menospreciar ninguna parte del mismo o supeditarla a la construcción intuitiva de categorías gráficas, comunicativas, formales, etc, sin prever variables que afecten la experiencia del usuario negativamente. Cada una de estas categorías deben ser tomadas en cuenta meticulosamente a partir de un proceso de cuidadoso análisis y evaluación, que permita abordar el fenómeno del escenario lúdico en sí mismo a partir de una serie de conclusiones enfocadas a encontrar satisfacer las necesidades de los participantes.

Para lograr esto se debe generar inicialmente un modelo de abordaje del escenario lúdico que evidencie su taxonomía y composición, tomando en cuenta que su carácter mutable implica elementos que pueden ser vistos desde diversas ópticas e interactúan de manera que activan o desactivan nuevos elementos en la medida que son apropiados por los diversos individuos; entender esto implica categorizar en diferentes niveles los aspectos principales a tomar en cuenta cuando se requiere construir un escenario lúdico específico.

Este proceso de categorización tiene como resultado un instrumento inicial de análisis y evaluación desde el cual se pueden tomar diferentes tipologías de escenarios y obtener información de estos para construir propuestas que resuelvan problemas concretos en el área o permitan mejorar los desarrollos ya existentes.

METODOLOGÍA

El mercado de lo lúdico empieza a cobrar cada vez más importancia en el mundo actual debido a sus implicaciones en la vida diaria de las personas, ya no sólo se circunscribe a los juegos en sus diferentes plataformas o soportes, se involucra en las áreas académicas y de aprendizaje, en los ambientes laborales, de relación social y en un sinnúmero de situaciones que requieren de un tipo de interacción cada vez más amable y constructiva para los individuos.

Estos determinantes plantearon la necesidad de una investigación de tipo cualitativo para tratar de entender y comprender el fenómeno en sí mismo y tener un panorama más amplio de las implicaciones que este tipo de aplicaciones poseen en la sociedad actual.

Los escenarios lúdicos de hoy en día, poseen una inmensa cantidad de variables que han sido acrecentadas por los avances tecnológicos e informáticos, llevando el concepto del mismo a niveles en los cuales el desarrollo no puede ser apresurado ni descuidado, más si se toma en cuenta el aumento constante del público que accede a cualquier tipo de aplicación de dicha área.

Tal bombardeo de formatos, soportes y temáticas obligó a buscar definir el concepto de escenario lúdico en sí mismo para poder concretar cuál es el enfoque específico sobre el cual se debe seguir avanzando para plantear nuevas propuestas; este proceso permitió concebir el escenario lúdico como una interficie (Coomans, 1995) interactiva que permite la relación entre el usuario / actor y el sistema (digital o análogo) (Danvers, 1994), permitiendo diferentes grados de libertad del sujeto dentro de este; teniendo como feedback las posibilidades de respuesta del sistema evaluando a su vez la cantidad y cualidad de la misma. En este orden de ideas se debe entender la interficie interactiva como cualquier tipo de sustrato sobre el cual se pueden ejecutar una serie de acciones que van determinadas en un orden no previsto por completo inicialmente (Bettetini, 1995).

Este punto de partida daba pie a entender la interficie como el eje articular del escenario en relación con el individuo, lo cual permite la ubicación espacial del mismo, pero más importante aún es que dicha interficie permite convertirse en el soporte de interacción en

donde se evidencia una serie de categorías que al relacionarse entre sí y proyectadas a la experiencia a través del individuo construyen el escenario lúdico.

De este modo, se evidenció que no se puede hablar de escenario lúdico sólo por la aplicación o la interficie en sí misma, debe existir el uso por parte de un individuo o varios para que se activen todas estas categorías y a su vez desencadenen los elementos no previstos con anticipación de manera constante y aleatoria.

Este análisis empezó a generar una serie de cuestionamientos sobre cuales podrían ser los aspectos principales a tomar en cuenta para nuevos desarrollos, y partiendo de allí cuales podrían ser los aspectos principales sobre los cuales se generaría la categorización, el resultado de dicha inquietud fue la concepción de tres preguntas base:

- El usuario debe poder entender y comprender el Escenario Lúdico y el cómo sus interfaces permiten la generación de un código y su posterior lectura de manera sistémica.
- El usuario debe estar en la capacidad de apropiarse de las interfaces y poder interactuar con y entre ellas.
- El usuario debe poder visualizar y acceder de manera directa a las interfaces para la generación del Escenario lúdico.

Estas preguntas enmarcaban cierto tipo de necesidades que buscaban comprender la composición del escenario lúdico en sí mismo y poder definir de manera concreta dichas características; este proceso de depuración empezó a ser influenciado por el concepto de espacio como tal y se determinaron que dichas categorías se definirían como dimensiones:

- **Dimensión comunicativa:** abarca todo el grupo de conceptos que usan aspectos de transmisión, afianzamiento y generación de un mensaje a través de un EL¹ para generar un lenguaje comunicativo entre este y el usuario; permitiendo así observar su legibilidad, su capacidad de seducción, y el nivel de eficacia en la transmisión del mensaje a través del uso adecuado de los elementos que conforman la interficie, analizando su coherencia, armonía y solidez en un entorno diseñado de acuerdo a un tema

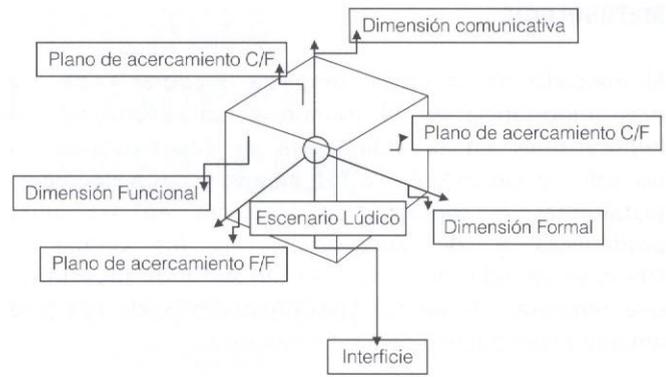
1 Sigla con la que referencia el concepto de Escenario lúdico.

específico. Es así como cada una de las categorías que se van tomando se miran desde la perspectiva de transmisión de información de manera clara y eficaz, tratando de observar el desenvolvimiento del usuario y la apropiación de los contenidos a través del fenómeno comunicativo.

- **Dimensión funcional:** se refiere a los aspectos que conforman el actuar propio de la aplicación o interfaz y la manera en que esta interactúa con el usuario, es decir, los recursos que usa para ejercer su modelo de uso y como se desenvuelve el usuario con y dentro de ellas en un momentum específico.
- **Dimensión formal:** se refiere a los aspectos formales que posee la aplicación o interfaz para poder ser visualizada de manera física (tomando este concepto como la posibilidad de acceder ya sea en un entorno análogo o digital) en una situación concreta de uso.

Cada una de estas dimensiones aporta un tipo de acercamiento al escenario lúdico propiamente, permitiendo articularse entre sí en aspectos múltiples que cohabitan dentro de cada una de las interfaces sin que por esto pierdan su integridad e independencia, pero que evidencian el carácter integral de todo proceso de diseño; permitiendo a su vez plantear líneas de desarrollo específico al momento de abordar el fenómeno como tal².

De esta manera cada eje como se había mencionado anteriormente se conecta con los otros en un punto común dentro del escenario lúdico que es la interfaz, pero cada una se expresa en una vertiente diferente que va ligada a una serie de conceptos específicos (Guerra Correa, 1997?), conceptos que a su vez se relacionan con cada una de las otras dos dimensiones, generando un plano de acercamiento común entre ambas que focaliza el tipo de información y la manera de abordarlas:



Las relaciones en cada plano de acercamiento poseen unas cualidades y características propias, las cuales se convierten en un segundo nivel de evaluación del fenómeno y permiten consolidar las estructuras narrativas de las que hace uso él a lo largo del proceso de diseño como tal. Dichas relaciones son las siguientes:

Relaciones plano de acercamiento Comunicativo/Funcional:

Estas relaciones tienen que ver con las actividades comunicativas que se deben generar entre los usuarios del escenario lúdico para poder desarrollarse.

Relaciones plano de acercamiento Comunicativo/Formal:

Estas relaciones tienen que ver con los soportes de interacción entre usuarios y como se aplican en la generación de acciones directas entre los usuarios.

Relaciones plano de acercamiento Funcional/Formal:

Estas relaciones tienen que ver con la manera en que los métodos de los diferentes formatos permiten construir variables de uso en los modelos de utilidad.

La revisión de estas relaciones y de dichas dimensiones permitió dividir las mismas en subcategorías que pueden ser discriminadas de manera más puntual en cada una de ellas, de manera que puede generarse un instrumento que recopile estas divisiones particulares; los aspectos generales que resultaron como parte del proceso de manera inicial son las siguientes:

- Aspectos representativos
- Aspectos comunicativos
- Aspectos temporales
- Aspectos causales
- Aspectos espaciales
- Aspectos instrumentales
- Aspectos temáticos

² Estas líneas de desarrollo se enmarcan dentro del quehacer del diseñador, es decir, en un caso determinado el proceso de diseño particular puede tender al desarrollo de los aspectos comunicativos, sus incidencias y posibles vertientes; en otro caso se puede tratar del desarrollo de modelos de uso y los diferentes niveles de interacción que se generan, o en otros enfocarse en los sistemas de producción o la forma física del mismo.

Estos aspectos a su vez derivaron en tres niveles más de caracterización que tenían como objetivo, el análisis específico de cada factor por pequeño que fuera para de esta manera entender a profundidad la composición de cada tipo de EL y comprender sus ventajas, desventajas y posibilidades de nuevas variables de desarrollo.

En esta medida el instrumento comenzó a tener forma permitiendo diferenciar el abordaje que desde cada dimensión se debe tener frente a un mismo fenómeno pero observado con primas diferentes que consolidan una visión global del diseño, modelo de uso y aplicación de cada escenario al que se puede enfrentar un usuario.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para poder determinar el alcance de los tres subniveles de categorías de análisis y evaluación y por ende las especificidades de ciertos aspectos intrínsecos de cada soporte que se fuera a revisar, era necesario determinar una serie de tipologías que permitieran reunir diferentes escenarios lúdicos, y en el caso de los juegos, dentro de ciertos focos grupales que tuviesen características en común y estuviesen enmarcadas en unos aspectos concretos.

Para este fin se utilizó el método de observación para recoger información del fenómeno que se estaba abordando y poder realizar una interpretación del universo que se estaba tomando como punto de partida. Se tuvo que determinar cual era el tipo de sistema de recopilación de información que más se adaptara y se revisaron en este sentido diferentes tipos de fichas y herramientas de investigación acordes al sentido de la investigación.

En este proceso se hizo uso de fichas de documentación y diarios de campo que permitieran recopilar información sobre cada aplicación a la que se tuviera acceso, y de esta manera revisar características en común entre los diferentes elementos observados dentro de esta etapa; inmediatamente se detectó que se debían interpretar ciertos aspectos de las fichas pues los juegos poseen unas características muy particulares que a veces no pueden enmarcarse fácilmente dentro de estándares globales.

Estos instrumentos permitieron observar que en algunos casos el autor y la referencia bibliográfica no estaban bien definidos y por lo tanto no aplicaban directamente dentro de la ficha, pero esta información podía ser utilizada igualmente para la generación de tipologías como tal.

El cruce de la información recopilada produjo la discriminación de los juegos observados en tres tipologías principales de acuerdo a sus características formales, de interacción y modelo de utilidad:

- Juegos tradicionales
- Juegos análogos
- Juegos digitales

Los juegos tradicionales hacen referencia a los tipos de EL que no poseen un autor conocido o han sido contruidos por colectivos sociales a lo largo del tiempo, tienen una larga trayectoria dentro de la urdimbre histórica y social de las comunidades y su soporte por lo general no está definido o se construye temporalmente de manera arbitraria; parten de una reglas estándar pero que puede ser adaptada por el usuario en el momento de la interacción si así lo conviene, no tienen fines comerciales y su cualidad más común es el juego dinámico.

Los juegos análogos enmarcan a las aplicaciones que poseen un formato principalmente impreso, con aplicaciones volumétricas o elementos físicos de apoyo, aunque muchas veces el creador del concepto no se conoce y en algunas ocasiones utilizan juegos que poseen incidencia histórica de larga trayectoria, muchas empresas los desarrollan en diferentes versiones y poseen claros fines comerciales.

Los juegos digitales se refieren a los escenarios que se relacionan con soportes que requieren visualizadores como pantallas, monitores, etc, y que requieren de un factor tecnológico con cierto grado de desarrollo informático, su autoría está determinada normalmente por empresas comerciales y equipos de desarrollo y sus fines en la mayoría de los casos son de carácter comercial.

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recolección de información de las tipologías de juegos, se diseña el siguiente modelo de ficha.

No. de Ficha:
Autor investigado:
Estudiante:
Fecha de recolección:
Fuente:
Referencia Bibliográfica:
Material Original:
<input type="radio"/> Texto
<input type="radio"/> Imagen
<input type="radio"/> Audio
<input type="radio"/> Video
<input type="radio"/> Otro
- Especificaciones:
Registro:
<input type="radio"/> Analógico
<input type="radio"/> Digital
<input type="radio"/> Especificaciones del registro
Resumen:
Notas:

mixto, es decir que en algunas ocasiones son juegos tradicionales que han llegado a la categoría de desarrollo en serie comercial.

Los juegos digitales son los que más variables están presentando en este momento pues existen inicialmente fines comerciales que determinan a la mayoría de estos en un alto porcentaje, pero el acceso a la tecnología ha permitido la generación de muchos juegos de carácter gratuito y su difusión se hace a través de Internet de manera constante, esta tipología es la que más complejidad posee en este sentido y se encuentra en desarrollo constante.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En esta etapa se logró determinar la tipología de juegos existentes a través de la observación directa y la recopilación de información, dicha tipología permitió avanzar en el desarrollo de un instrumento de análisis y evaluación de escenarios lúdicos orientados desde el diseño gráfico para el desarrollo y generación de nuevas propuestas en dicha área.

El instrumento debe tener en cuenta las variables que se pueden presentar de acuerdo al los tipos de sustratos de aplicación y de interacción que poseen en relación con los usuarios para así poder comprender cada escenario dentro de un contexto global.

Se debe realizar una caracterización de una serie de juegos de cada una de las tipologías aplicando el instrumento de análisis y evaluación sobre estos para así poder determinar su viabilidad y validez en relación con el fenómeno abordado.

Dicho análisis permitirá comprender las características intrínsecas de ciertos aspectos del desarrollo de escenarios lúdicos, para que de esta manera un diseñador gráfico posea mejores herramientas para enfrentar consistentemente un proceso de desarrollo orientado hacia este fin.

BIBLIOGRAFÍA

- Bem D.J. (1972). Self-perception theory. En L. Berkowitz. *Advances en Experimental Social Psychology*. Vol. 6 Nueva York: Academic Press.
- BOHÓRQUEZ , Martha Isabel, y otros. Propuesta

RESULTADOS

En términos generales se pudo observar que los juegos poseen diferentes formas de aplicación y algunos pueden llegar a ser desarrollados en dos o más tipologías a la vez aunque su sistema de interacción varía de acuerdo a cada una de ellas, lo que reafirma la necesidad de un instrumento general que globalice dichas variables y puedan ser discriminadas con referencia al público objetivo y su modelo de uso.

En mayor porcentaje los juegos tradicionales no poseen ninguna característica comercial concreta y sus autores son anónimos y son aceptados como aportes culturales sociales; los juegos análogos en mayor porcentaje si poseen fines comerciales y su autoría es de carácter

- para vivenciar la lúdica en el docente. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos11/propludi/propludi.shtml>.
- Del Moral M. E. (1996) Videojuegos, juegos de rol, simuladores. Cuadernos de Pedagogía, nº 246 (Abril), 84-88.
 - GALEANO, Maria Eumelia. 2004. Estrategias de investigación social cualitativa. El giro de la mirada. La Carreta Editores E. U.: Medellín.
 - GRUNFELD, F. V. (1975), Juegos de todo el mundo, Madrid: Edilan-Unicef, 1978.
 - Moos R.H.; Moos, B.S. y Trickett E.J. The Social Climate Scales: Family, Work, Correctional Institutions and Classroom Environment Scales. Adaptación de Fernández-Ballesteros, R. y Sierra, B. (1984). TEA Ediciones, S.A.
 - RODRIGUEZ GOMEZ, Gregorio; GIL FLORES, Javier; GARCIA JIMENEZ, Eduardo. 1999. Metodología de la investigación cualitativa. Ediciones Aljibe: Málaga.
 - SANDOVAL CASILIMAS, Carlos A. 1996. Investigación Cualitativa. ICES: Bogotá.
 - SEISDEDOS N. (1994). CAMBIOS, test de flexibilidad cognitiva. TEA Ediciones, S.A.
 - y C., Martorell (1988). La batería de socialización. (Escala para la evolución de la socialización en ambientes escolares a nivel de E.G.B.). La Pau-Promolibro. Valencia.
 - ----- F., Silvia y C., Martorell (1995). BAS-3. Batería de socialización (Autoevaluación). TEA Ediciones, S.A.
 - F., Silvia. (1995). Evaluación psicológica en niños y adolescentes. Síntesis. Madrid.