

# LIZY Y SOMBRA

Diseño de Videojuego para Fomentar el Conocimiento de  
Conceptos Básicos de Política en el Ecuador en jóvenes de  
15 a 16 años

Autor: Nicolás Sebastián Hidalgo Ramírez  
Tutora: Ing. Andrea Rivadeneira, Mtr.



# RESUMEN / ABSTRACT

En este proyecto se aborda la carencia de formación política en el sistema educativo ecuatoriano. Los jóvenes muestran desinterés hacia la política debido a la ausencia de materiales educativos e informativos que estén adaptados a sus necesidades y que elimine esa percepción negativa sobre política. A través del diseño gráfico y el desarrollo de un videojuego llamado “Luz y Sombra: Las aventuras de Kamachi”, el proyecto busca enseñar conceptos básicos de política como democracia, derechos, libertades y funciones del Estado.

El videojuego, diseñado en estilo píxel art, combina elementos mágicos y educativos, proporcionando a los jugadores una experiencia inmersiva para aprender y tomar decisiones que impactan en la historia. El proyecto subraya la importancia de motivar a los jóvenes a involucrarse políticamente mediante recursos innovadores, destacando que la formación adecuada es esencial para fortalecer la participación de los jóvenes en Ecuador.

This project addresses the lack of political education in Ecuador’s educational system. Young people often show disinterest in politics due to the absence of educational and informational materials tailored to their needs and designed to eliminate the negative perception of politics. Through graphic design and the development of a video game called “Light and Shadow: The Adventures of Kamachi,” the project seeks to teach basic political concepts such as democracy, rights, freedoms, and state functions. The video game, designed in pixel art style, combines magical and educational elements, providing players with an immersive experience to learn and make decisions that impact the storyline. The project highlights the importance of motivating young people to engage politically through innovative resources, emphasizing that proper education is essential to strengthening youth participation in Ecuador.

# AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi mamá, por no permitir que me dé por vencido y haberme apoyado siempre, pero especialmente desde que me cambié de carrera hasta este momento en el que logro culminarla, a mi abuelita que con su cariño y amor incomparable, ahora puede ver a su nieto graduarse, agradecer a mi abuelito Sergio, a mi tía Caro, a mis primos Nacho, Isaac, Rafita y Sarah que han puesto su granito de arena para que pueda llegar hasta este momento. Agradecerte a ti Coqui, que se que donde sea que estés vas a estar orgulloso porque el Nico se gradúa.

Agradecer a mi profe Galito Torres, que inspiró en mi este interés por la política y por querer ayudar a la misma desde donde sea que estemos.

Agradecer a mis amigos, Pablo, Santiago, Sarahi y Nicole, que gracias a su apoyo he podido salir adelante, han estado en diferentes etapas de mi vida y han aportado para que yo pueda crecer y cumplir este objetivo .

A mis compañeras de la carrera, agradecer a mis profesores, a mi tutora Andrea Rivadeneira y al profesor Pablo Guzmán que con su apoyo logro dar por culminada esta etapa, de igual forma agradecer a la profesora Claudia Mora y Karla Betancourth por ser pilares fundamentales en mi crecimiento como estudiante.

Agradecer a Mauricio Alarcón, Christian Reyes y Dalice Mendoza, por su ayuda para poder realizar este proyecto.

Y por último pero no menos importante agradecerle a mi Deportivo Quito, por ser mi inspiración y motivación para siempre seguir adelante a pesar de cualquier adversidad.

# ÍNDICE

RESUMEN/ ABSTRACT	2
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE	4
INTRODUCCIÓN	7
a. Antecedentes	8
b. Hipótesis de trabajo	15
c. Objetivos generales y específicos	15
1. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO	16
1.1 Presentación del caso	17
1.2 Diagnóstico del caso	19
1.3 Caracterización del Usuario	24
1.4 Análisis Tipológico	26
1.5 Definición del problema gráfico	28
1.6 Requerimientos del proyecto	29
2. DESARROLLO	31
2.1 Generación de la idea e ideación de la forma	32
2.2 Evaluación del concepto y estilo gráfico	35
2.3 Desarrollo del prototipo	37
STORYTELLING	38
OBJETOS	41
PERSONAJES	42
CROMÁTICA	46
TIPOGRAFÍA	47
CASAS	48
PANTALLAS	49
2.4 Detalles Técnicos	52
JUEGO	52
Presupuesto	53
2.5 Evaluación de la propuesta	54
Validación Teórica	54
Validación con el comitente	55
Validación con el usuario	55
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES	58
BIBLIOGRAFÍA	59
ANEXOS	62

## Contenido

Figura 1: Imagen tomada del árbol de problemas (Anexo 2)	14
Figura 2: Imagen tomada de la red social "Tintaadigital"	18
Figura 3: Imagen tomada de la red social "Tintaadigital"	18
Figura 4: Datos de las entrevistas realizadas.	22
Figura 5: Imagen tomada de las redes sociales de "tintaadigital"	23
Figura 6: Perfil de Usuario	25
Figura 7: Tipología Tinta Digital	26
Figura 8: (izq.) Imagen tomada de las exploraciones de asociaciones forzadas entre política y música. (der.) imagen tomada de la exploración de la forma para el concepto democracia sonora.	33
Figura 9: (izq.) imagen tomada de la exploración de asociaciones forzadas entre política y juegos, (der.) imagen tomada de la exploración de la forma del concepto "de aprendiz a líder"	34
Figura 10: Imagen tomada de la exploración de la forma, "futuro carta por carta".	35
Figura 11: Storyboard	40
Figura 12: Balanza	41
Figura 13: Mapa	41
Figura 14: Maletín	41
Figura 15: Antorcha	41
Figura 16: Martillo	42
Figura 17: Lupa	42
Figura 18: Urna	42
Figura 19: Amuleto	42
Figura 20: Primer Boceto Kamachi	44
Figura 21: Personaje Kamachi	44
Figura 22: Boceto personaje Inti	45
Figura 23: Personaje Inti	45
Figura 24: Personaje Llulla primer boceto	46
Figura 25: Personaje Llulla	46
Figura 26: Paleta Cromática	47
Figura 27: Tipografía Crang	47
Figura 28: Tipografía Cascadia Mono	48
Figura 29: Casas del juego "Pokémon Mystery Dungeon"	48
Figura 30: Casa de Kamachi	48
Figura 31: Casa de Inti	49
Figura 32: Casas de la región Costa	49
Figura 33: Casas de la región Sierra	49
Figura 34: Casas de la región Amazónica	49
Figura 35: Mapa del videojuego	49
Figura 36: Inventario del videojuego	49
Figura 36: Portada del videojuego	50
Figura 37: Instrucciones del videojuego	50
Figura 38: Pantalla del videojuego	50
Figura 39: Mockups del videojuego	51
Figura 40: Costos de producción a nivel estudiantil y empresarial	53
Figura 41: Validación del videojuego con el aliado académico	55
Figura 42: Validación con el usuario	56
Tablas	
Tabla 1: Análisis tipológico Tinta Digital	26
Tabla 2: Tipología Crash Course	27
Tabla 3: Análisis tipológico Apple	27
Tabla 4: Pantallas	52





# INTRODUCCIÓN

## a. Antecedentes

Desde la antigüedad, la política ha sido un eje de interés público en las sociedades. Personas de diversas edades han manifestado afinidad con determinadas tendencias o partidos políticos con los que comparten sentimientos e ideologías. Es relevante destacar que a través de la historia, en situaciones de crisis, los jóvenes han demostrado un interés creciente, lo que les ha permitido generar conciencia sobre los asuntos políticos. Un ejemplo claro de este fenómeno se dio tras la crisis económica mundial de 2008.

A partir de este suceso, se evidenció un cambio en la relación de los jóvenes con la política. La juventud, al convertirse en uno de los grupos más perjudicados en términos de expectativas de vida y oportunidades económicas, desarrolló una mayor conciencia sobre sus derechos y manifestó un rechazo creciente hacia los sistemas políticos tradicionales. Esto impulsó a los jóvenes a explorar nuevas formas de participación política y a cuestionar las estructuras de poder esta-

blecidas (Segura Márquez, Flores García, Gómez Orozco, & Bonifaz Nieto, 2023). Sin embargo, como señalan Ramos, Apolo y Jadán (2018), en los últimos años se ha observado un desapego notable, especialmente entre los jóvenes, hacia la participación política convencional. Este alejamiento se debe, entre otras razones, a la percepción de la política como un entorno lleno de falsedades, en el cual los candidatos buscan convencer a los votantes para, una vez elegidos, olvidar las promesas realizadas (Ramos, Apolo, & Jadán, 2018).

Aunque Ramos, Apolo y Jadán (2018) evidencian un creciente desinterés por parte de los jóvenes hacia la política, Larrinaga (2023) señala en el Informe "Juventud en España 2016" que los jóvenes españoles, de entre 15 y 29 años, han desarrollado una relación más intensa con la política en comparación con los años anteriores a la crisis de 2008, previamente mencionada. En dicho estudio, se observa que el 40% de los jóvenes españoles manifiestan interés en la política, mien-

tras que un 21% declara no tener ningún interés en ella. Sin embargo, el 39% de estos jóvenes admite que la política les genera desconfianza (Larrinaga, 2023). A pesar de esa desconfianza, los jóvenes han encontrado en las redes sociales una nueva vía para participar en la política.

Un estudio realizado en España en 2020, orientado a analizar el consumo televisivo y los niveles de interacción y participación en redes sociales, reveló que la mayoría de los encuestados (59%) consumió contenido político relacionado con las elecciones con alta frecuencia; un 25% lo hizo en alguna ocasión y el 16% de manera indirecta. Además, el 98% de estos jóvenes accedieron a dicho contenido a través de redes sociales (Gonzales Oñate, Sanz Marcos, & Jiménez Marín, 2020). Es importante señalar que, a pesar del elevado consumo de contenido político, este no tuvo un impacto significativo en la decisión de voto de los jóvenes. De hecho, el 52% de los encuestados afirmó que el contenido compartido por familiares y amigos tuvo mayor influencia que el publicado por políticos (Gonzales Oña-

te, Sanz Marcos, & Jiménez Marín, 2020). Esto pone de manifiesto que, aunque los jóvenes rechazan la política tradicional, muestran un interés considerable en los temas coyunturales (Ávila Nieto, Andrade Barbecho, & Correa Palacios, 2020).

En este sentido, un estudio realizado por Paula Estefanía Fajardo Gutiérrez, miembro del club de debate y oratoria de la Unidad Educativa Técnico Salesiano, reveló que el 91% de los jóvenes ecuatorianos, entre 14 y 19 años, consideran que la política se ha convertido en “polítiquería”, lo que ha causado un mayor desapego entre ellos (Fajardo, 2020). Según Alarcón (2024), una de las razones por las que los jóvenes ecuatorianos muestran un desapego hacia la política es la ausencia de una formación política adecuada en el país. Este fenómeno puede explicarse por diversos factores, uno de ellos es la falta de obligatoriedad en la enseñanza de formación política.

Aunque la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece en el Art. 27 que la educación debe garantizar un desarro-

llo holístico centrado en el ser humano, con principios como el respeto a los derechos humanos, el medio ambiente sustentable y la democracia, entre otros, no se menciona de manera explícita la obligatoriedad de enseñar formación política. Esta omisión resulta significativa, pues la educación es indispensable para el ejercicio de los derechos y la construcción de una sociedad democrática y soberana.

No obstante, el 1 de julio de 2024, la ministra de Educación, Alegría Crespo, anunció la reintroducción de la materia de Cívica en la malla curricular (Méndez, 2024). El Ministerio de Educación explicó que esta medida tiene como objetivo promover la participación en procesos democráticos y sociales, así como fomentar valores esenciales como la integridad, la honestidad y la responsabilidad, claves para una convivencia armónica. Además, la materia busca combatir problemas como la corrupción, la discriminación y la apatía democrática, al tiempo que fomenta la práctica de valores y la participación activa (MINEDUC, 2024). De acuerdo con el Ministerio de Educación, el currículo nacional que los

colegios deben impartir en este período incluye las siguientes materias:

- Lenguaje y Comunicación
- Lengua y Literatura
- Matemática
- Ciencias Naturales
- Ciencias Sociales
- Cívica
- Ética
- Integridad
- Educación Física
- Inglés

A pesar de la reestructuración de la malla curricular, los programas educativos actuales no ofrecen conceptos fundamentales ni temas de formación política adecuada para los jóvenes.

Esta deficiencia en la enseñanza de conceptos básicos de política obstaculiza el desarrollo de una ciudadanía informada, lo que se traduce en nuevos desafíos, como la falta de acceso a recursos, espacios de aprendizaje y otros factores que complican la formación política en el país.

Otra causa de la falta de obligatoriedad en la formación política es la existen-

cia de cursos superficiales sobre este tema, según señalan Mauricio Alarcón, Cristian Reyes y Juan Camino. Entre las temáticas abordadas en los programas de formación política se incluyen:

- Teoría política e ideología
- Historia política del Ecuador
- Derechos humanos y democracia
- Comunicación política
- Liderazgo y gestión pública
- Marketing político
- Resolución de conflictos
- Género y política
- Políticas públicas

Esta situación plantea interrogantes sobre la metodología utilizada en la instrucción, que hace que lo aprendido en estos centros se considere superficial. Como indica Mauricio Alarcón (2024, 5:11), los temas tratados en los cursos de formación política no pueden comprenderse sin un conocimiento previo de los conceptos básicos de política. Esto sugiere que, para lograr una población con una formación política adecuada en el país, es fundamental que los ciudadanos adquieran primero una comprensión sólida de los conceptos políticos básicos.

Además, se destaca el desinterés de los partidos políticos, que priorizan la promoción de sus candidatos sobre la formación política de sus integrantes. Esta situación es justificada por algunos partidos, que argumentan la falta de recursos necesarios para invertir en la capacitación política de sus miembros (Veloz, 2016).

No obstante, el Código de la Democracia ecuatoriana establece que los partidos políticos deben contar con un centro de formación política destinado a brindar capacitación a sus militantes y candidatos.

En el contexto actual de la investigación, existen siete partidos políticos legalmente reconocidos por el Consejo Nacional Electoral (CNE), diez movimientos nacionales, 61 movimientos provinciales, 139 movimientos cantonales y 15 movimientos parroquiales. Según el CNE, hay 18 centros de formación política acreditados que, anualmente, ofrecen alrededor de 50 programas de formación política en el Ecuador. Sin embargo, según los entrevistados, estos programas carecen de la participación activa de los jóvenes, lo que se atri-

buye al bajo interés general por la política. Entre los centros acreditados se incluyen universidades, centros de investigación, partidos políticos y organizaciones no gubernamentales (ONG). Se estipula que los partidos políticos deben destinar el 20% de los recursos que reciben del Estado a la formación política. Sin embargo, esta normativa no se cumple, ya que argumentan que carecen de recursos. Esta situación se refleja en la deficiencia de infraestructura y personal calificado en varios centros de formación política en el país, lo que limita la calidad de los programas ofrecidos. Como resultado, se observan carencias en la sociedad civil, evidenciadas por la limitada participación ciudadana. Según un informe del CNE de 2021, la participación en actividades de formación política es baja en Ecuador, lo que se atribuye a la falta de espacios que contribuyan a la capacitación política en el país.

Adicionalmente, según el “Latino Barómetro”, existe una desconfianza general hacia las instituciones políticas, lo que fomenta la apatía hacia la participación política. La falta de formación política se manifiesta

en una notable separación hacia las organizaciones políticas en Ecuador, evidenciada por la mínima participación de jóvenes como militantes o candidatos (Soria Moya, 2019). Esto sugiere que, aunque los jóvenes rechazan la política tradicional, buscan involucrarse en temas relevantes para el país. Muchos de ellos se alejan de la política constitucional porque no se sienten escuchados por ella (Larrinaga, 2023). En Ecuador, el voto es facultativo desde los 16 años, y los jóvenes a partir de los 18 pueden postularse como candidatos y ocupar cargos de elección popular (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Sin embargo, la primera encuesta nacional sobre jóvenes y participación política en Ecuador, realizada en 2011, reveló que el 70% de los hombres jóvenes y el 77,4% de las mujeres jóvenes rechazan la idea de militar en partidos o movimientos políticos. Este dato pone de manifiesto que los partidos políticos convencionales no son atractivos para este segmento de la población (Soria Moya, 2019). Para entender este fenómeno, es necesario definir el término desafección política,

que se refiere al alejamiento y desapego hacia el sistema político, manifestándose a través de síntomas como desinterés, disconformidad, cinismo, desconfianza, distanciamiento, separación, impotencia, frustración, rechazo, hostilidad y alienación (Lorente & Vítores Sánchez, 2018).

Considerando la desafección política presente, es fundamental buscar sus causas, entre las cuales se destaca la carencia de liderazgos, resultado de la ausencia de formación política en el país (UTPL, 2022). Boris Ochoa Ordóñez, director de la maestría en Ciencias Políticas con mención en Políticas Públicas de la UTPL, señala que: “Los partidos han dejado la formación política en segundo plano, aunque la ley electoral lo ordena y el Estado les provee recursos para que lo hagan. Ahora, las diversas tiendas políticas priorizan la visibilidad de un candidato antes que sus capacidades” (UTPL, 2022). Ochoa también identifica tres factores que explican la falta de formación política en Ecuador. El primero se refiere a los partidos políticos, que solo realizan un ejercicio político activo durante los períodos elec-

torales, sin un compromiso permanente.

En segundo lugar, aunque varias organizaciones cuentan con centros de formación, muchos de estos no logran ofrecer resultados efectivos, lo que lleva a que un gran número de candidatos provenga de otros sectores o tiendas políticas. Por último, la falta de liderazgo femenino y juvenil es un factor crítico; la incapacidad de muchos partidos para renovarse afecta negativamente sus resultados electorales. A partir de esta situación, se plantea la falta de formación política como el principal problema a abordar. Esta deficiencia se debe a la ausencia de conocimientos sobre conceptos básicos, lo que impide que los jóvenes desarrollen conciencia sobre su papel en la política y cómo pueden contribuir al futuro político de su país. En este contexto, se considera a los jóvenes votantes de 16 a 17 años, quienes forman parte del “voto facultativo”. Este grupo es especialmente relevante, ya que su participación temprana en la política del país es fundamental.

A partir de las entrevistas realizadas, se puede concluir que para abordar la au-

sencia de formación política es necesario ayudar a los jóvenes a comprender los conceptos básicos de la política. Además, se sugiere ampliar el enfoque hacia jóvenes de 15 a 16 años, abarcando tanto a futuros votantes como a actuales, del voto facultativo, así como a los futuros representantes de la política en el país.

Figura 1:

Imagen tomada del árbol de problemas(Anexo 2)



## **b. Hipótesis de trabajo**

El diseño de persuasión a través de un videojuego permitirá transmitir los conceptos fundamentales sobre política a jóvenes de 15 a 16 años, fomentando su interés en la formación política y que de esta forma comprendan cómo funciona y cómo pueden participar en la política del país.

## **c. Objetivos generales y específicos**

### **Objetivo General**

Difundir los conceptos básicos de política a jóvenes estudiantes de 15 a 16 años de primero de bachillerato del colegio ISM Quito, mediante la creación de mensajes informativos y persuasivos para que se den cuenta de su rol dentro de la política.

### **Objetivos Específicos**

Demostrar los niveles de interés hacia contenido de política en jóvenes de 15 a 16 años de primero de bachillerato del colegio ISM Quito.

Diseñar mensajes persuasivos sobre conceptos básicos y motive a los jóvenes a interesarse sobre la formación política.

Evaluar la participación que el material gráfico pueda suscitar en jóvenes de 15 a 16 años dentro de sus clases, su participación en debates, y exposiciones dentro de su colegio.

# 1. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO

## 1.1 Presentación del caso

El problema principal identificado es la falta de interés de los jóvenes hacia la política, lo cual se debe al desconocimiento de los conceptos básicos relacionados con esta área. Esto se origina por la ausencia de materiales diseñados específicamente para captar la atención de los jóvenes, lo que dificulta que comprendan su rol y la importancia de su participación en la esfera política. Para que los jóvenes puedan participar de manera positiva y promover una formación política en el Ecuador, primero es necesario que adquieran los conceptos fundamentales que les permitan desarrollar criterio y contribuir de forma efectiva.

Este proyecto toma como caso de estudio a jóvenes de entre 15 y 16 años, considerando el contexto del voto joven, el futuro de la participación política y la relación con los gobernantes. Con el objetivo de diseñar y desarrollar estrategias efectivas, se seleccionó como muestra a los estudiantes del primer año de bachillerato del colegio ISM Quito. Este grupo permitirá investigar sus razones, conocimientos, intereses, el contenido que consumen en redes sociales,

así como las causas por las cuales aceptan o rechazan temas políticos. Asimismo, se busca identificar su deseo de aprender sobre política y, desde el diseño gráfico, generar motivación para mejorar su criterio sobre conceptos básicos de esta área.

En una entrevista realizada con Dalice Mendoza (2024), maestra de Historia del colegio ISM Quito, se observó que la malla curricular existente aborda temas como la democracia, los poderes del Estado y los tipos de gobierno. Sin embargo, estos contenidos se tratan de manera superficial y no se profundiza lo suficiente para que los estudiantes desarrollen un conocimiento amplio sobre política. Además, se identificó que los estudiantes carecen de materiales bibliográficos que respalden esta información, ya que la docencia se apoya principalmente en diapositivas y videos proporcionados por la maestra.

Por otro lado, en entrevistas realizadas a estudiantes, se determinó que el 78% de ellos ha encontrado contenido sobre política en redes sociales (ver Figura 2).

La mayoría considera que dicho contenido es repetitivo, poco atractivo y carente de persuasión, ya que lo perciben como irrelevante para sus vidas. Por su parte, el 22% de los estudiantes afirmó nunca haber encontrado contenido relacionado con política en redes. Al analizar las plataformas existentes, se identificó que hay varias páginas (ver Figura 3) que informan sobre los acontecimientos diarios del país y del mundo, así como sobre temas políticos. Sin embargo, se evidencia una falta de contenido básico que permita a los jóvenes comprender estas temáticas de manera clara y accesible.

Figura 2:

Imagen tomada de la red social "Tintaadigital"



Figura 3:

Imagen tomada de la red social "Tintaadigital"



En internet se pueden identificar páginas muy interesantes a las cuales los jóvenes no tienen acceso o desconocen por tratarse de información de otros países. Sin embargo, estas páginas abordan la realidad de esos países, lo que genera desapego al no estar centradas en la realidad nacional. Entre estas páginas destacan “iCivics” de Estados Unidos, que enseña educación cívica a niños y jóvenes mediante juegos interactivos cuyo objetivo es comprender cómo funciona el gobierno. También se encuentra “kids.gov,” que, a pesar de haberse fusionado con otra plataforma, se enfocaba en enseñar temas de política, historia y gobierno de manera simple y visual. Además, “Politicon.web” ofrece debates y charlas impartidas por políticos de todo el mundo de una forma entretenida y accesible, mientras que “The Skimm” es un boletín y página web que resume noticias en un formato amigable para millennials.

Sin embargo, como se mencionó anteriormente, estas plataformas no abordan la realidad política del Ecuador. Por este motivo, aunque los jóvenes puedan acceder a esta información, no les resul-

ta atractiva ni relevante, ya que no refleja las experiencias propias de su contexto.

Por otro lado, el 22% de los estudiantes afirmó nunca haber encontrado contenido relacionado con política en redes. Al analizar las plataformas existentes, se identificó que hay varias páginas (ver Figura 3) que informan sobre los acontecimientos diarios del país y del mundo, así como sobre temas políticos. No obstante, se evidencia una carencia de contenido básico que permita a los jóvenes comprender estas temáticas de manera clara y accesible.

## 1.2 Diagnóstico del caso

El tipo de investigación realizado para el diagnóstico del caso incluyó entrevistas con expertos y aliados académicos, cuyo objetivo fue comprender el contexto del tema en Ecuador y, de esta forma, analizar los contenidos gráficos relacionados con los conceptos de política.

En estas entrevistas con expertos, se identificó que la formación política en el Ecuador es inexistente. Según Cristian Reyes, licenciado en Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales, “la mayo-

ría de políticos no saben hacer política, no saben ser políticos” (2024, 5:10). Esta afirmación refleja que muchos jóvenes que intentan ingresar a la política lo hacen más por necesidad de empleo que por conocimiento o deseo de contribuir al desarrollo del país. Esta situación desmotiva a los jóvenes a interesarse en la formación política, pues perciben que los partidos políticos no consideran sus necesidades ni los integran de manera efectiva.

Además, Reyes señala que los partidos políticos no responden a las necesidades de la población, ya que no realizan esfuerzos por conocer la realidad de las personas. En este sentido, menciona que la creación de un manual de formación política enfrenta el desafío de no abordar adecuadamente las carencias existentes. Para algunos partidos, un manual puede parecer una solución efectiva, mientras que para otros puede resultar inútil. Asimismo, Reyes enfatiza que un buen desempeño en la política requiere combinar teoría y práctica (2024, 27:32).

Por su parte, Mauricio Alarcón (2024,

4:14), máster universitario en Acción Política, Fortalecimiento Institucional y Participación Ciudadana en el Estado de Derecho, sostiene que la formación política es fundamental para el fortalecimiento de la democracia en el país. Según Alarcón, la democracia se cimienta en el nivel de formación política de la ciudadanía, por lo que considera esencial regresar a lo básico y comprender conceptos fundamentales sobre democracia.

De acuerdo con Camino (2024), magíster en Relaciones Internacionales y Diplomacia, la formación política en el país es inexistente. Actualmente, se observa financiamiento de cursos en el extranjero, pero los partidos políticos no muestran interés en la formación política de sus integrantes, priorizando otras actividades. Esto refuerza lo expresado por Reyes, quien señala que los partidos políticos suelen ser percibidos como “partidos de alquiler” diseñados únicamente para alcanzar el poder.

A partir de estas entrevistas, se concluye que la formación política en el Ecuador es prácticamente inexistente. Entre las prin-

cipales razones se identifican la falta de recursos asignados a los partidos políticos y organizaciones, así como el desvío de estos recursos hacia otras prioridades. Además, se resalta que la ausencia de formación política también se debe a los cambios en el sistema educativo, lo que ha limitado el acceso de los jóvenes a un conocimiento adecuado en esta área.

En la entrevista a Dalice Mendoza, profesora de Historia del colegio ISM Quito, se evidencia la ausencia de temas políticos en la malla curricular en los colegios, dentro de la materia de historia, para los estudiantes de primer y segundo de bachillerato, se habla sobre democracia, poderes del estado y tipos de gobierno, pero no se les realiza mucho análisis, y no se abarcan temas básicos para que los jóvenes puedan incluso comprender de mejor forma los mismos.

Por lo cual se entiende lo dicho por los expertos, si la población no comprende los conceptos básicos, es muy difícil que puedan involucrarse en temas de política.

Además Alarcón (2024, 14:56) comenta

que, al dejar de dar la materia de Cívica que incluía temas de cultura política, se dejó esta formación a la suerte de los medios de comunicación y de las redes sociales, que a pesar de que es el medio el cual las personas eligen para informarse, no es el lugar adecuado debido a páginas que pueden tener sesgos en su información o, poniendo un ejemplo que al informar sobre el significado de política, nos dicen que es corrupción, podredumbre, entre otros significados negativos; pero ningún significado real sobre la palabra lo cual hace que la población no tenga el concepto real y por ende una visión alterada debido a la desinformación que plantean los medios, es ideal que los medios de comunicación aporten con información real e imparcial, para que por tal motivo los jóvenes también puedan usar como herramienta de conocimiento a los medios convencionales y no solo creer que manipulan la información a su antojo.

Al momento de realizar la investigación, el 1 de Julio de 2024 el Ministerio de Educación volvió a incluir la materia de cívica en la malla curricular, pero

aún se espera conocer cómo se desarrollará esta materia en el año lectivo.

Según (Alarcón, 2024) los conceptos básicos que la sociedad debería conocer son:

- Concepto de democracia
- Elementos de la democracia
- Derechos y libertades de la ciudadanía
- Instituciones del Estado
- Principios básicos de integridad
- Ética pública
- Transparencia y lucha contra la corrupción

Con respecto a estos temas, según (Cami-

no, 2024) deberían ir de la mano con una formación ciudadana, donde los conceptos que se aprendan por ejemplo serían:

- ¿Qué es una nación?
- ¿Qué es la democracia?
- Valores democráticos
- Tolerancia
- Libertad de expresión
- Libertad de asociación
- Libertades fundamentales
- Democracia
- ¿Qué es el estado?
- Responsabilidades
- Respeto

Figura 4:

Datos de las entrevistas realizadas.



Figura 5:

Imagen tomada de las redes sociales de "tintaadigital"



Con estos temas que Juan Camino y Mauricio Alarcón han podido nombrar, se ve la similitud en los conceptos que la ciudadanía debe tener para una formación ciudadana clara. Según (Solís, 2022) “la formación ciudadana y cívica se constituye en una tarea de la sociedad que se encamina hacia la organización de un sistema educativo que implica convivencia social, comportamiento, sentimientos, actitudes responsables, entre otras”. El poder transmitir conceptos sobre política no es un tema nuevo, pero quizá no se ha ejecutado de la mejor forma posible. Hay páginas de Instagram o Facebook que

transmiten contenidos de política (Figura 5), pero al tocar también otros temas de interés se han olvidado de tratar conceptos básicos para que su público pueda entender todos los temas políticos expuestos. Considerando el uso de las redes sociales por parte de jóvenes de 14 a 16 años, se podría intentar abordar las necesidades de comunicación de estos conceptos.

En redes sociales hay varias páginas dedicadas a tratar temas sobre política, pero en las entrevistas realizadas a los jóvenes se ha podido comprender que la forma en la que comunican no llega a ser atractiva para todos. Los jóvenes se quejan de que los contenidos les parecen aburridos o carecen de la capacidad de captar su atención. Sin embargo, también hay quienes comentan que el contenido de estas páginas, como “Tinta Digital,” les llama la atención, aunque señalan que se vuelve contenido que no genera una crítica sobre lo que se está hablando. Más bien, se percibe como un contenido que les gusta, le dan “like” y continúan con sus vidas. Lo ideal sería que este contenido generara una conciencia sobre lo que se está viendo. De igual

forma, los jóvenes mencionan que el contenido que reciben dentro de las aulas es muy superficial y tampoco les genera interés por seguir conociendo sobre la política

Con respecto a esta investigación, y con base en datos recogidos en estas entrevistas, se define que el problema es la falta de transmisión de conceptos básicos sobre política, la ausencia de estrategias para conectar con los jóvenes y, además, la carencia de métodos para motivarlos a aprender más sobre el tema. Es fundamental priorizar una enseñanza directa y concreta para este público joven, considerando como factor importante las redes sociales, que podrían ser utilizadas para impulsar este proyecto tanto a corto como a largo plazo. Asimismo, se debe tomar en cuenta la necesidad de promover una participación activa de los jóvenes para lograr su motivación y garantizar la continuidad de estos temas en el futuro.

### 1.3 Caracterización del Usuario


Los usuarios considerados para este proyecto son jóvenes de entre 15 y 16 años, residentes de la ciudad de Quito. Son estudiantes de primero y segundo de bachillerato del colegio ISM Quito.

En cuanto a su comportamiento, suelen dedicar su tiempo libre a actividades como leer libros, ver televisión, salir con su familia, escuchar música, jugar videojuegos, cocinar, pintar, escribir y practicar deportes. Además, pasan una cantidad considerable de tiempo en sus teléfonos móviles, con un promedio de más de tres horas diarias. Entre las aplicaciones que consumen, la más común es "YouTube".

De los jóvenes entrevistados, el 65.5% manifestó no tener interés en la política. La mayoría expresó que la falta de interés se debe a la corrupción que perciben en el país y a la sensación de impotencia como jóvenes para influir en la situación actual.

Figura 6:

Perfil de Usuario

Jóvenes de 15 a 16 años	
<p><b>Biografía</b>                      Jóvenes ecuatorianos, de la ciudad, nacidos entre el año 2008 y 2009, tienen un manejo total sobre las nuevas tecnologías, pero también existen jóvenes de esa edad que no pueden tener acceso a redes sociales o a la tecnología.</p>	<p><b>Objetivos</b>                      Continuar con sus estudios para poder empezar sus estudios universitarios y así ayudar al país y hacerse escuchar.</p>
	<p><b>Frustraciones</b>                      Ver cómo la gente se queda de brazos cruzados ante las injusticias que se presentan en la sociedad.</p>
<p>Jóvenes de 15 a 16 años estudiantes del colegio ISMQuito, de primero y segundo de bachillerato.</p>	<p><b>Personalidad</b>                      Son personas sociables y amables, les gusta aprender y descubrir el mundo, tienen deseos de poder ayudar en un futuro a arreglar la situación del país.</p>

Además, mencionaron que no consideran que estén en la edad adecuada para aprender sobre política, aunque reconocen que es un tema que todos deberían conocer.

A pesar de haber consumido contenido sobre política en redes sociales, este no los motiva a investigar más a fondo debido a la falta de recursos accesibles y atractivos. Los materiales existentes suelen considerarlos tediosos, aburridos y poco adecuados para captar su atención.

En cuanto a los temas relacionados con el proyecto, son personas que en su mayo-

ría no están interesados en la política. A pesar de esto, tienen conversaciones de política junto a sus familias, se preocupan por la actualidad del país, pero esta misma preocupación los lleva a pensar que ellos no pueden hacer nada para ayudar y se desmotivan. Tienen un conocimiento general sobre ciertos conceptos, pero no tienen un concepto real sobre estos, solo aproximaciones. A eso hay que sumar que dentro de la institución reciben la materia de historia, donde solo se topan temas de política muy por encima. Por lo tanto, se puede entender que necesitan de estos conceptos básicos para,

en el futuro, poder conocer más sobre política y cómo involucrarse en la misma.

### 1.4 Análisis Tipológico

Para el análisis tipológico tomamos en cuenta a tres casos: “Tinta Digital,” un perfil de Instagram ecuatoriano que se enfoca en compartir contenidos sobre política locales y del mundo de una forma novedosa; el perfil de YouTube “Crash Course,” el cual, mediante videos cargados de gran

material visual y un mensaje conciso, intenta persuadir al público sobre los temas y generar reflexión y crítica sobre cada uno de ellos; y, por último, la empresa “Apple,” caracterizada por la manera en que persuade a sus clientes, generando la percepción de que sus productos son los mejores, logrando fidelidad en sus consumidores y captando la atención de nuevos clientes.

Tabla 1:

Análisis tipológico Tinta Digital

Información General	TINTA DIGITAL
CONCEPTO	Información sobre política en el Ecuador y en el mundo.
OBJETIVO	Busca informar a sus seguidores sobre asuntos políticos o situaciones diarias del país y el mundo.
PÚBLICO	Personas en redes sociales interesados en temas de coyuntura del país o el mundo.
MENSAJE	Información acerca de política en Ecuador y el mundo.
CANAL	Redes Sociales
FORMATO	Digital, audiovisual, multimedia.
Diseño	
COLOR	La cromática depende de la temática de cada publicación, no tienen una gama de color establecida.
TIPOGRAFÍA	Al igual que la cromática, en la tipografía se puede observar desde tipografía con serifa a sin serifa, dependiendo de la temática de la publicación.
COMPOSICIÓN	Hay una jerarquía en el título de la publicación y luego se va desarrollando el tema.
INTERFAZ	Usan los posts en formato de carrusel.
IMAGEN	Se compone por un estilo de imágenes tipo collage.

Figura 7:

Tipología Tinta Digital



Tabla 2:

Tipología Crash Course

Información General	CRASH COURSE
CONCEPTO	Centrarse en educación accesible y entretenida.
OBJETIVO	Aprendizajes atractivos y comprensibles para estudiantes de todas las edades.
PÚBLICO	Estudiantes de secundaria y universitarios, así como personas interesadas en aprender de manera rápida y visual.
MENSAJE	La educación puede ser accesible, divertida y efectiva.
CANAL	Youtube, también utilizan redes sociales para interactuar con su audiencia y compartir contenido adicional.
FORMATO	Videos educativos animados y presentaciones visuales.
Diseño	
COLOR	Utilizan colores vibrantes y llamativos, suelen ser colores brillantes y saturados, que atraen la atención de las personas, se alinean con tendencias de diseño contemporáneo que priorizan la claridad y accesibilidad visual.
TIPOGRAFÍA	Utilizan una combinación de tipografías sans serif para los títulos y el texto, la tipografía es clara y fácil de leer, lo que facilita la comprensión del contenido. Se usan diferentes tamaños y estilos para diferenciar títulos, subtítulos y cuerpo del texto, y se alinean con tendencias contemporáneas que van de la mano con modernidad y legibilidad en formatos digitales.
COMPOSICIÓN	Utilizan gráficos animados, ilustraciones y texto que se combina de manera dinámica, se prioriza el contraste, la repetición y la alineación. Adoptan un estilo informal accesible.
INTERFAZ	Los videos son cortos y están organizados en listas de reproducción, incluyen subtítulos y transcripciones, utilizan cuestionarios y actividades para fomentar la participación y el aprendizaje, se alinean con el aprendizaje en línea accesible.
IMAGEN	La imagen complementa el contenido educativo, utilizan un estilo animado y colorido que es dinámico y atractivo, usan animaciones, ilustraciones y visualización de datos.

Figura 8:

Tipología CRASH COURSE



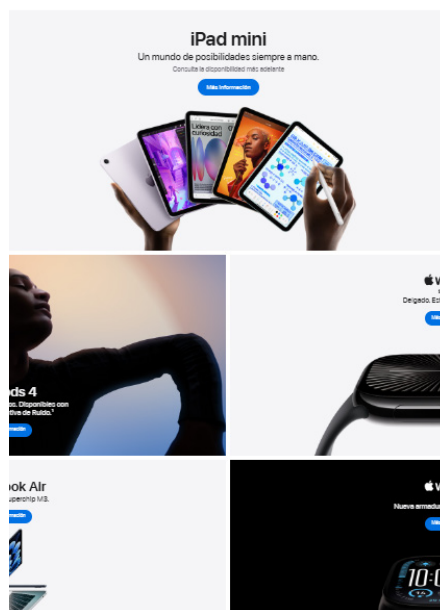
Tabla 3:

Análisis tipológico Apple

Información General	APPLE
CONCEPTO	Innovación y diseño de productos tecnológicos de alta calidad.
OBJETIVO	Creación de dispositivos o servicios que mejoren la vida de las personas.
PÚBLICO	Consumidores de tecnología, personas que valoran la calidad, el diseño y la innovación.
MENSAJE	La innovación, y el diseño de alta calidad mejoran la vida diaria.
CANAL	Su sitio web, redes sociales, anuncios en televisión y eventos en vivo.
FORMATO	Anuncios en video, presentaciones de productos, contenido visual en su sitio web y redes sociales y materiales impresos.
Diseño	
COLOR	Predomina el color blanco, negro y gris, junto con colores metálicos en sus productos, los anuncios los presentan en fondos limpios y minimalistas, el uso de estos colores transmite sofisticación, elegancia y modernidad.
TIPOGRAFÍA	Utiliza una tipografía llamada "San Francisco" es una sans serif diseñada para ser altamente legible, es clara y sofisticada, se emplea un buen uso del tamaño y peso de las letras para establecer una jerarquía visual clara, se enfocan en el minimalismo y la funcionalidad, reforzando la estética moderna y elegante de la marca.
COMPOSICIÓN	Usan fotografías de alta calidad, productos minimalistas y mucho espacio en blanco, se prioriza el equilibrio, la jerarquía y el espacio en blanco, adoptan el minimalismo y la elegancia.
INTERFAZ	es intuitiva, incorporan funciones como VoiceOver, subtítulos y ajuste de contraste, sus aplicaciones suelen incluir características interactivas como gestos táctiles y navegación intuitiva, se alinean a tendencias de diseño inclusivo y accesible.
IMAGEN	La imagen busca mostrar sus productos de manera atractiva, utilizan un estilo minimalista y elegante con un enfoque en la calidad visual, usan fotografías, espacio en blanco y visualización realista como renders en 3D.

Figura 9:

Tipología Apple



Estas tres tipologías investigadas han dejado información importante que puede ayudar al desarrollo del proyecto. Lo principal es entender cómo “Tinta Digital” transmite sus temas y cautiva a seguidores de todas las edades, presentando contenidos accesibles pero que requieren conocimientos previos para su mejor comprensión. En el caso de “Crash Course,” se destacan las diferentes formas de transmitir temas, no solo de manera escrita, sino también utilizando videos, que pueden resultar atractivos para el público. En el caso de “Apple,” se observa cómo mantenerse en la mente del público a pesar de la competencia, y cómo, mediante la persuasión, se puede lograr que las personas consideren lo que ofreces como la mejor opción. Es necesario usar lo mejor de estas tres estrategias para enseñar de formas llamativas, motivar, persuadir y lograr que la información proporcionada sea memorable y significativa para el público.

## 1.5 Definición del problema gráfico

Para definir el problema gráfico hay que responder a 2 preguntas que ayudan a entender cómo se debe desarrollar el proyecto:

- **1.- ¿El grado de atención es mínimo o el estilo gráfico está agotado y es necesario generar impacto para transmitir el mensaje? (Johnson, 2002) p.122**

Teniendo en cuenta que dentro de las unidades educativas no se revisan estos temas, los jóvenes tienen acceso a contenido en redes principalmente, por esta razón en la investigación realizada a los jóvenes pudimos encontrar que hay contenido que no les llama la atención porque lo explican de manera superficial o se usan palabras que no entienden, incluso no les logra generar la curiosidad necesaria a estos jóvenes.

- **2.- ¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo?**
- **¿Qué conceptos, habilidades o destrezas se quiere mejorar en su aprendizaje?**

- **¿Cómo funcionan y son utilizados los materiales existentes y que problemas presentan?**
- **¿Qué nuevos medios se puede emplear para este aprendizaje y que sean viables en el contexto? (Johnson, 2002) p.192**

Para ello es necesario entender cómo poder llegar a estas personas mediante impacto gráfico, cómo mejorar el aprendizaje de este, cómo funciona el material existente para que con esa información podamos pensar en qué nuevos medios se pueden emplear para el aprendizaje de estos temas. (Johnson, 2002) Se evidencia que, tanto en las unidades educativas como en el contenido en redes sociales, no existe la motivación necesaria o el impacto para que estos jóvenes se involucren o conozcan cómo involucrarse en la política, en las entrevistas realizadas a los mismos, se repitió que los contenidos les hablaban de temas que les hacían preocuparse y creer que como jóvenes no pueden ayudar, de igual forma los contenidos les parecían aburridos. Se debe revisar la forma más útil para

transmitir la información sobre conceptos básicos de diseño y que sea efectiva para que las personas puedan motivarse a formarse políticamente y puedan conocer su rol como ciudadanos y gobernantes.

## 1.6 Requerimientos del proyecto

### Factor de uso:

El material debe ser de fácil acceso y distribución para los jóvenes, garantizando una interfaz intuitiva, atractiva y accesible. Además, debe ser un recurso que permita actualizaciones constantes para mantener su relevancia y pertinencia. Se requiere que facilite la evaluación de aprendizajes, fomente la crítica y la reflexión sobre los temas tratados, y que su diseño sea atractivo para captar y mantener el interés del público objetivo. Este material debe estar adaptado para dispositivos móviles y computadoras.

### Factor funcional:

Se debe emplear una tipografía legible que facilite la retención de contenidos. Los textos deben ser breves y diseñados para mejorar la comprensión. La paleta de colores debe estar relacionada con la temá-

tica principal, evitando tonalidades monótonas y utilizando combinaciones que motiven la participación de los jóvenes.

**Factor conceptual y persuasivo:**

El material debe centrarse exclusivamente en conceptos básicos de política, integrándolos con situaciones que ayuden a los jóvenes a participar y motiven. Es crucial evitar cualquier tipo de sesgo y la utilización de términos complejos, asegurando así que el contenido sea inclusivo y accesible. Además, se debe priorizar la originalidad del contenido y garantizar la inclusión de referencias comprensibles y pertinentes para el público joven.

**Factor estético:**

El proyecto debe presentar un concepto de diseño claro y coherente que establezca una línea gráfica consistente a lo largo de todo el material. Este diseño debe ser innovador y mantener el interés del público objetivo.

**Factor técnico:**

El material debe ser completamente adaptable a dispositivos móviles, con la posibilidad de replicarse en versiones de mayor escala si es necesario. Su acceso debe ser sencillo y autónomo. Es fundamental garantizar una distribución concisa de contenidos, empleando colores adecuados para formatos RGB y manteniendo una baja densidad de texto para facilitar la lectura. Todos los contenidos deberán ser revisados previamente por expertos en la materia.

**Para más datos, ver (Anexo 4)**

## **2. DESARROLLO**

## 2.1 Generación de la idea e ideación de la forma

La generación de los conceptos se fundamentó en técnicas de creatividad como la asociación forzada, descrita en el libro *Intuición, acción y creación* (Lupton, 2012). Esta técnica consiste en combinar palabras aparentemente no relacionadas para derivar ideas novedosas. En el desarrollo de la ideación formal, se recurrió a la búsqueda de referentes visuales y a la elaboración de un moodboard, lo que permitió definir una línea estética coherente para los conceptos. Asimismo, se diseñó un storyboard para analizar el funcionamiento de cada propuesta.

### **Democracia sonora**

El primer concepto surge de la asociación forzada entre las palabras música y política, utilizando la metáfora como figura literaria para generar “Democracia sonora.” La democracia se entiende como un sistema donde el poder reside en el pueblo y se ejerce mediante la participación en asuntos políticos (Etecé, 2024). En este concepto, la democracia se visualiza como un “conjunto sonoro”

compuesto por diversos temas políticos, donde cada uno representa una nota que contribuye a una armonía colectiva.

La metáfora de lo sonoro trasciende lo simbólico, aludiendo a las distintas voces y perspectivas dentro de una democracia, que se perciben mejor cuando se integran de manera armoniosa. Las voces individuales y colectivas, representadas como sonidos, reflejan el impacto que las posturas políticas tienen en la sociedad. La música, con su capacidad de influir en el pensamiento y las emociones, sirve como paralelismo de la democracia, que puede inspirar reflexiones profundas en los ciudadanos.

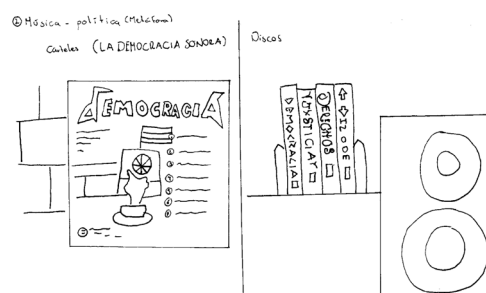
Se propone una aplicación interactiva donde cada temática política se represente como un género musical. Estos géneros pueden combinarse para formar temas más complejos, reflejando la riqueza y diversidad de las ideas políticas.

Exploración formal:

Cada concepto está representado por un personaje y un color asociado. La interacción de los personajes genera ondas sonoras que refuerzan la idea de armonía democrática. La tipografía cursiva, complementada con las ondas sonoras, enfatiza el dinamismo del concepto. Los colores elegidos buscan transmitir confianza, bienestar y estímulo, valores esenciales en la democracia y el diálogo político (Moore, Andrew, & Sarah, 2010).

Figura 10:

(izq.) Imagen tomada de las exploraciones de asociaciones forzadas entre política y música. (der.) imagen tomada de la exploración de la forma para el concepto democracia sonora.



## De aprendiz a líder

Este concepto se origina a partir de la asociación forzada entre juegos y política, utilizando la alegoría como figura literaria. El concepto se centra en jóvenes de entre 15 y 16 años, quienes se encuentran en una etapa de aprendizaje clave para adquirir conocimientos y habilidades. El objetivo es formarlos para que, en el futuro, se conviertan en líderes capaces de contribuir al desarrollo de su país.

El aprendizaje se estructura en torno a conceptos básicos de política, con un enfoque en el desarrollo del pensamiento crítico. El videojuego actúa como mentor, ofreciendo herramientas para comprender la política y enfrentar dilemas éticos y estratégicos. Los jóvenes comienzan como aprendices y son guiados en su evolución hacia líderes, debiendo aplicar sus aprendizajes para tomar decisiones que pueden beneficiar o perjudicar a su nación.

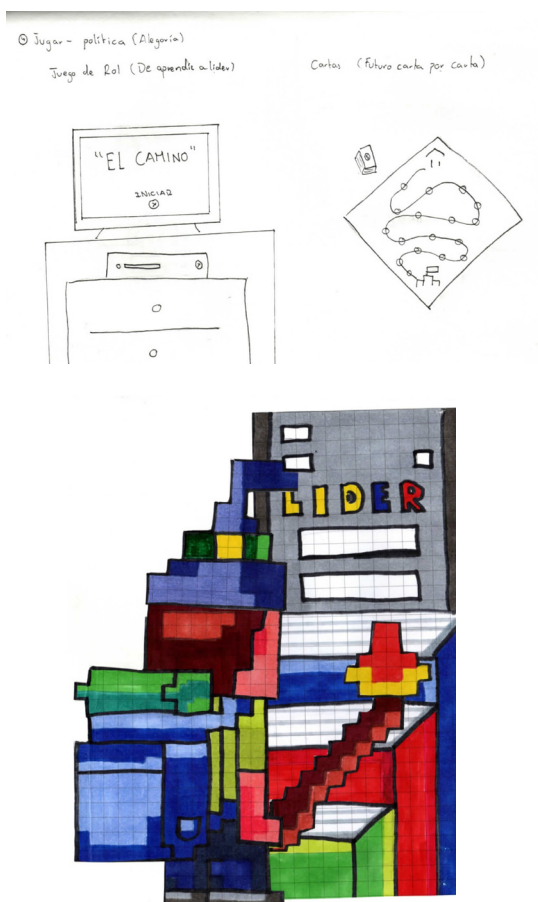
Exploración formal:

La narrativa del videojuego incorpora elementos mágicos como metáfora del poder transformador del conocimiento político.

Este enfoque se materializa en un estilo gráfico de pixel art en 32 bits, atractivo para los jóvenes y técnicamente viable para su implementación en dispositivos móviles y computadoras. Los colores seleccionados evocan la magia y la transformación, mientras que la tipografía complementa la estética fantástica del juego.

Figura 11:

(izq.) imagen tomada de la exploración de asociaciones forzadas entre política y juegos, (der.) imagen tomada de la exploración de la forma del concepto “de aprendiz a líder”



## Futuro carta por carta

Este concepto se basa en la asociación forzada entre juego y política, utilizando la analogía como figura literaria. La propuesta explora la construcción de un futuro mejor a través de la reflexión sobre el pasado y el presente. Las cartas se convierten en herramientas que permiten al público acceder a conocimientos históricos y contemporáneos, invitándolos a tomar decisiones que conduzcan a un futuro más prometedor.

El juego se contextualiza en un entorno donde la ausencia de luz simboliza la falta de orientación política. Las cartas asignan roles e ideologías a los jugadores, quienes deben defender sus posturas frente a diversas situaciones. El avance en el tablero depende de la capacidad de los jugadores para llegar a consensos, destacando la importancia del diálogo y la colaboración.

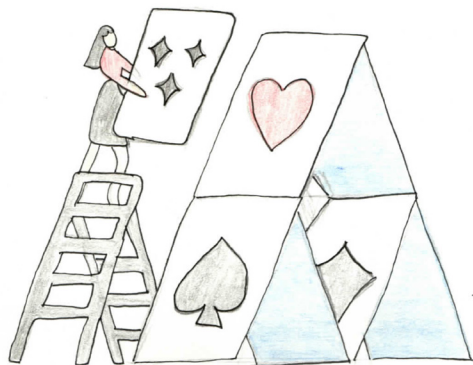
### Exploración formal:

Las cartas, diseñadas con un enfoque futurista, representan los elementos necesarios para construir un mejor porvenir. Su diseño refleja una combi-

nación de estética contemporánea y simbología política, destacando la importancia del aprendizaje colectivo y la resolución de conflictos como fundamentos para un progreso compartido.

Figura 12:

Imagen tomada de la exploración de la forma, “futuro carta por carta”.



## 2.2 Evaluación del concepto y estilo gráfico

Al concluir la etapa de ideación y exploración formal, se definieron tres conceptos de diseño. Estos fueron evaluados a través de entrevistas con los lectores y comitentes del proyecto, con el propósito de generar retroalimentación y obtener una aprobación fundamentada. Los lectores participantes fueron el MSc. Pablo Guzmán y el MSc. Xavier Barriga, mientras que los comitentes incluyeron al Lcdo. Cristian

Reyes y a Dalice Mendoza, profesora del colegio ISM Quito. Las entrevistas se realizaron tanto de manera presencial como mediante la plataforma “Zoom.” En estas, las preguntas se calificaron en una escala del 1 al 3, con el objetivo de determinar el concepto más adecuado para continuar con el desarrollo del proyecto. (Anexo 3)

### Democracia Sonora

En este concepto, el MSc. Pablo Guzmán señaló que el planteamiento responde al objetivo general del trabajo. Sin embargo, indicó que no cumple con las expectativas de enseñar conceptos políticos de una forma novedosa. Además, expresó que el estilo gráfico utilizado resultaba excesivamente “estatal,” lo cual no lograba atraer al público joven. Por su parte, el MSc. Xavier Barriga consideró que el concepto era interesante y mostraba un alto grado de innovación. No obstante, destacó que tanto el desarrollo conceptual como el diseño gráfico requerían mejoras significativas para alinearse con los objetivos del proyecto. Sugirió buscar alternativas gráficas que resulten más atractivas y motivadoras para los jóvenes, incentivando

un aprendizaje diferente y significativo.

### **De aprendiz a líder**

Este concepto recibió comentarios positivos de los evaluadores. Pablo Guzmán destacó que se adapta adecuadamente al objetivo del proyecto, ya que busca formar a jóvenes que, en el futuro, se conviertan en líderes capaces de contribuir al desarrollo del país. También elogió el estilo gráfico, calificándolo como innovador y adecuado, y destacó que este ofrece una experiencia de usuario atractiva y funcional. El MSc. Xavier Barriga coincidió en que el concepto se alinea bien con los objetivos planteados y elogió el diseño gráfico. Sin embargo, recomendó realizar una exploración más profunda sobre la experiencia del usuario, enfatizando la importancia de promover una reflexión crítica sobre la toma de decisiones. Cristian Reyes valoró positivamente la idea, señalando que es atractiva y responde a las expectativas del usuario. También sugirió analizar cómo se presentarían los conceptos políticos a los jóvenes y cómo estos influirían en la toma de decisiones dentro del juego. Finalmente, Dalice Mendoza

destacó que el concepto es pertinente y responde a las necesidades de los jóvenes. Resaltó su impacto al enseñarles que cada decisión tiene consecuencias y subrayó la importancia de la experiencia del usuario en el proceso de aprendizaje.

### **Futuro carta por carta**

En este concepto, Pablo Guzmán consideró que, aunque responde al proyecto, su enfoque presenta desafíos relacionados con la metáfora de las cartas. Señaló que estas suelen asociarse con estructuras frágiles, lo que podría contradecir el mensaje de construir un futuro sólido. Por otro lado, Xavier Barriga afirmó que el concepto es interesante y fomenta una interacción significativa entre el usuario y el proyecto. Propuso que la fragilidad inherente a las cartas podría reflejar la inestabilidad política del país, lo que ayudaría a los jóvenes a comprender las consecuencias de sus decisiones. Cristian Reyes destacó que el concepto promueve la toma de decisiones colectivas, representando el funcionamiento de la democracia. Sin embargo, sugirió revisar cómo los jóvenes podrían llegar a acuerdos de manera efec-

tiva. Dalice Mendoza consideró que, dada la situación actual del país, regresar a lo análogo representa una alternativa interesante para el aprendizaje y el entretenimiento. Opinó que el concepto es acertado y que su experiencia de usuario puede ser una herramienta educativa poderosa.

A pesar de las observaciones positivas sobre Futuro carta por carta, los resultados de las encuestas realizadas a los usuarios revelaron una baja atracción hacia los juegos de mesa, incluso en contextos de falta de electricidad. Por este motivo, el concepto seleccionado fue De aprendiz a líder. El concepto “De aprendiz a líder” se eligió por su capacidad para conectar eficazmente con los jóvenes de 15 a 16 años a través de un videojuego, herramienta educativa altamente popular y efectiva en esta audiencia. Los videojuegos ofrecen un enfoque dinámico e interactivo que supera las limitaciones de métodos tradicionales, como los juegos de mesa, los cuales no generan suficiente interés según las encuestas realizadas.

Este concepto aborda el problema central del proyecto: la falta de formación política juvenil, utilizando una narrativa que guía al jugador desde el aprendizaje inicial hasta la toma de decisiones con impacto colectivo. Mediante el Pixel Art y mecánicas lúdicas, el videojuego transforma conceptos políticos complejos, como democracia y derechos ciudadanos, en experiencias accesibles, fomentando pensamiento crítico y participación activa.

La elección se justifica por su potencial educativo, su atractivo para los jóvenes y su capacidad para inspirarles a convertirse en líderes preparados para enfrentar los desafíos políticos del Ecuador.

### 2.3 Desarrollo del prototipo

El Píxel Art, desde su origen en las décadas de 1970 y 1980, ha sido crucial en la evolución de los videojuegos, destacándose como una herramienta estética y funcional en este medio. Su vínculo con las primeras consolas y diseñadores como Shigeru Miyamoto, creador de Mario en 1981, lo consolidó como un estilo emblemático en la industria (CHM, 2022; Beal, 2024).

Este estilo continúa vigente por su capacidad de evocar nostalgia y simplicidad, adaptándose perfectamente a proyectos innovadores como “De aprendiz a líder”.

Para el desarrollo del videojuego, se siguen las etapas propuestas por Fullerton en *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2019): conceptualización, prototipado, prototipado digital y prueba de juego. La conceptualización se fundamenta en el storytelling (Figura 13) y el storyboard (Figura 14), tomando como referencia el “viaje del héroe” y el arco narrativo para estructurar una historia inmersiva. En este caso, el protagonista es un joven de 15 años guiado por un sabio que le enseña conceptos políticos esenciales para enfrentar a un villano que representa un gobierno corrupto y caótico.

El videojuego pertenece al género de acción-aventura, un subgénero que combina la resolución de puzzles, recolección de objetos y una narrativa con objetivos defini-

dos (Rogers, 2010). Este enfoque fomenta habilidades cognitivas y estratégicas, mientras el jugador interactúa con los conceptos políticos aprendidos, usándolos para superar desafíos y avanzar en la trama.

La elección del Píxel Art no solo responde a la accesibilidad y adaptabilidad técnica, sino que también apela a un estilo gráfico atractivo para los jóvenes, garantizando que el diseño del videojuego sea funcional, motivador y visualmente distintivo.

## STORYTELLING

Para el desarrollo de la historia como se explicó anteriormente, se usó un storytelling, utilizando la técnica de el viaje del héroe, dando como resultado la siguiente historia.

Figura 13:

Storytelling

### LUZ Y SOMBRA

En un mundo mágico inspirado en la riqueza cultural e histórica del Ecuador, un joven aprendiz llamado Kamachi, de apenas 15 años, vivía en un pequeño pueblo rodeado de montañas y misterios. Una mañana, cuando el sol se alzaba como una promesa sobre los Andes, apareció Inti, un sabio mentor conocido por su sabiduría y dominio de la magia. Inti había elegido a Kamachi para una misión única: aprender los conocimientos milenarios que combinaban política y magia, y usarlos para salvar a su nación de una oscura amenaza.

Kamachi comenzó su formación entendiendo la esencia de la democracia, ese sistema que transfiere el poder del estado al pueblo, permitiendo que todos participen en las decisiones. Inti, con voz paciente y luminosa, le explicó las diferencias entre el estado, que abarca todas las instituciones que administran el territorio, y el gobierno, encargado de gestionar esos recursos y liderar a la población. Con mapas y relatos, también le enseñó sobre las funciones fundamentales del estado: el ejecutivo, que dirige la administración pública; el legislativo, que crea las leyes; el judicial, que asegura la justicia; la función de transparencia y control social, que combate la corrupción; y la función electoral, que organiza los procesos democráticos.

Sin embargo, no todo era aprendizaje en paz. Kamachi pronto percibió la sombra de un enemigo que se cernía sobre su nación: Llulla, un villano sin rostro cuyo nombre significaba "engaño". Llulla había usado magia negra para corromper al gobierno, manipulando instituciones y sembrando miedo y desconfianza entre la población. Kamachi, con el corazón lleno de determinación, decidió enfrentar esta oscuridad, sabiendo que su pueblo dependía de él.

En su viaje, Kamachi se cruzó con funcionarios bajo el control de los hechizos de Llulla. Para liberarlos, debía demostrar lo que había aprendido respondiendo preguntas clave sobre los conceptos enseñados por Inti. Cada respuesta correcta disipaba un poco más de la magia oscura que los envolvía, y poco a poco, los funcionarios recuperaban su conciencia y prometían luchar junto a él.

Finalmente, llegó el momento del enfrentamiento con Llulla. En el corazón del palacio oscuro, Kamachi encontró al villano esperándolo, envuelto en sombras y con un aura de poder maligno. Llulla lo retó con preguntas que buscaban confundirlo y hacerlo dudar de sí mismo. Pero Kamachi, armado con el conocimiento y la convicción de sus enseñanzas, respondió con precisión y valentía. Cada acierto debilitaba al villano, desmoronando su figura como si fuera un castillo de humo.

Con la última respuesta correcta, la magia de Llulla desapareció, y el sol volvió a brillar sobre la nación. Inti, orgulloso, observó cómo Kamachi había dejado de ser un aprendiz para convertirse en un líder capaz de guiar a su pueblo hacia un futuro mejor.

Figura 14:

Storyboard



## OBJETOS

Entre los objetos encontramos:

- **Balanza: Democracia**
- Se elige la balanza porque simboliza la igualdad y la justicia, que son principios fundamentales de la democracia. Según John Rawls, “la justicia como equidad requiere que las instituciones aseguren una distribución justa de derechos y deberes” (A Theory of Justice, 1971). Se le asigna a cada objeto una tecla, en este caso la “B”, la cual funciona para poder acceder a la información del mismo dentro del juego.

Figura 15:

Balanza



- **Mapa: Estado**
- Se elige el mapa porque simboliza el territorio, uno de los cuatro elementos esenciales del Estado: población, territorio, gobierno y soberanía (Bodin, 1567) Esta representación permite ver la organización del territorio y cómo el Estado se delimita geográficamente. A este se le asigna la letra “E”

Figura 16:

Mapa



- **Maletín: Función Ejecutiva**
- Se elige el maletín para asociarlo a la administración y la gestión, representa la labor de la función ejecutiva en la implementación de las políticas públicas.

Figura 17:

Maletín



- **Antorcha: Función Legislativa**
- La antorcha es un símbolo de iluminación y guía, representa el proceso de la creación de leyes. Montesquieu dice que “el poder legislativo debe iluminar y guiar al ciudadano mediante leyes justas” (El Espíritu de las leyes, 1748)

Figura 18:

Antorcha



- **Martillo: Función Judicial**
- El martillo es un símbolo tradicional de la justicia, utilizado en tribunales para denotar autoridad, por esa razón, se utiliza el martillo.

Figura 19:

Martillo



- **Lupa: Función de transparencia y Control Social**
- La lupa simboliza la supervisión, por tal razón la vinculamos a la función de transparencia y control social.

Figura 20:

Lupa



- **Urna: Función Electoral**
- La urna es el símbolo por excelencia del sufragio, de tal manera se lo vincula a la Función Electoral, debido que representa entre otras cosas al sufragio.

Figura 21:

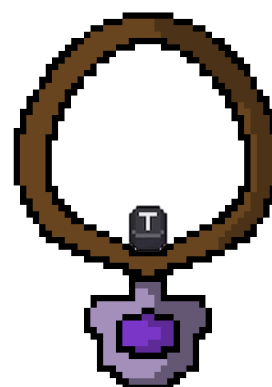
Urna



- **Amuleto: Derechos y Libertades.**
- Se asigna el amuleto para representar la protección y el empoderamiento, al igual que el amuleto protege al portador, los derechos y las libertades protegen a los ciudadanos.

Figura 22:

Amuleto



## PERSONAJES

En el proceso de creación de los personajes del videojuego De aprendiz a líder, se definieron los roles principales que guiarán la narrativa. Los personajes seleccionados, en consonancia con el contexto cultural y lingüístico del Ecuador, fueron bautizados utilizando nombres del idioma kichwa, propio de los pueblos indígenas amazónicos.

El personaje principal masculino, denominado Kamachi, se asocia con los significados de “ordenar” y “gobernar”, lo que refleja su papel en la trama como líder en formación. El mentor del protagonista, figura central en el proceso de aprendizaje, fue nombrado Inti, un término que representa al “sol”, “la claridad”, y la “guía” de un pueblo, simbolizando el conocimiento y la iluminación que transmite al joven aprendiz. Por otro lado, el villano de la historia recibe el nombre de Llulla, que se traduce como “engaño”, lo cual encarna su carácter manipulador y su capacidad para distorsionar la verdad. Además, los ayudantes del villano están representados por los funcionarios corruptos del gobierno, quienes sirven como obstáculos para el protagonista en su misión de restaurar la justicia.

Este enfoque en la nomenclatura, basado en el kichwa, aporta una dimensión cultural relevante, conectando la narrativa del videojuego con el legado ancestral de los pueblos indígenas de la región.

### **Kamachi**

En el desarrollo del personaje Kamachi, se consideraron diversas características

esenciales para su diseño, las cuales definen su personalidad y papel en la narrativa. Kamachi es un joven de 15 años, de género masculino, con cualidades de liderazgo, curiosidad e ingenio. Se le atribuyen habilidades como inventor, creador y gobernador, aspectos fundamentales que guían su evolución a lo largo de la historia.

Con base en estas características, se elaboraron los primeros bocetos del personaje (Figura 23). Estos diseños iniciales sirvieron como base para su posterior creación en formato de pixel art. Para ello, se utilizó el programa Photoshop, trabajando en una resolución de 640 x 640 píxeles (Figura 24), un formato que permite detallar elementos clave del personaje sin perder la esencia visual del estilo.

En cuanto a las decisiones de diseño, se optó por incorporar una capa al personaje, como símbolo de su liderazgo y su capacidad para proteger y guiar. Además, se le añadieron unos lentes, elemento que representa su espíritu curioso, inventor y creador. El diseño de su camiseta se inspiró en patrones tradicionales

de la cultura ecuatoriana, reforzando la conexión del personaje con sus raíces y el contexto cultural en el que se desarrolla la narrativa. Este enfoque busca que Kamachi no solo sea funcional dentro del videojuego, sino que también resuene con el público al integrar elementos visuales y culturales representativos..

Figura 23:

Primer Boceto Kamachi

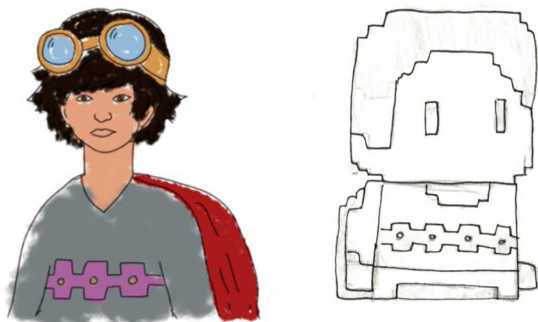


Figura 24:

Personaje Kamachi



## Inti

El diseño del personaje mentor, Inti, se basa en una serie de características fundamentales que definen su rol dentro de la narrativa. Entre estas se incluyen la sabiduría, la experiencia, la capacidad mágica, y su función como ayudante, guía y mentor del protagonista. Estas cualidades son esenciales para establecer a Inti como un personaje mayor que inspire confianza y transmita conocimiento al resto de los personajes.

Para reflejar estas características, se decidió que Inti tuviera una apariencia más madura en comparación con los demás personajes, destacando visualmente como un hombre sabio. A partir de esta premisa, se desarrolló el primer concepto del personaje y su exploración inicial en pixel art (Figura 25). Este diseño preliminar sirvió como base para evaluar cómo transmitir mejor la sensación de sabiduría y experiencia.

Tras esta exploración inicial, se realizaron ajustes con el objetivo de reforzar la percepción de Inti como un personaje sabio (Figura 26). Estos ajustes incluyeron detalles en su vestimenta, tales como ele-

mentos que simbolizan su conexión con la magia y su función como guía. El uso de colores y patrones en su atuendo, inspirados en la riqueza cultural ecuatoriana, también contribuye a consolidar su identidad como un mentor ancestral y espiritual dentro del videojuego.

Figura 25:

Boceto personaje Inti



Figura 26:

Personaje Inti



## Llulla

En la creación del villano Llulla, se consideraron diversos aspectos para construir un personaje que encarne el antagonismo en la narrativa. Llulla, cuyo nombre significa “engaño”, es un presidente sin rostro, representado como una sombra, lo que simboliza su carácter misterioso, corrupto y manipulador. Su diseño busca transmitir de manera inmediata su naturaleza maligna y engañosa.

El primer boceto de Llulla (Figura 27) planteó una representación inicial del villano como una sombra que porta la banda presidencial, un elemento simbólico que resalta su posición de poder y su control corrupto sobre el gobierno. En la etapa de exploración en pixel art (Figura 28), el diseño evolucionó para reforzar su presencia malévola. Se decidió mantener la esencia de sombra del personaje, pero añadirle un traje rojo con capucha y capa. Este diseño intensifica su carácter intimidante, mientras que el rojo refuerza su asociación con el peligro, el poder y la corrupción.

Este enfoque visual permite que Lulla sea identificado inmediatamente como el villano de la historia, subrayando su habilidad para engañar y manipular, y consolidándolo como el principal obstáculo a superar en el videojuego.

Figura 27:

Personaje Lulla primer boceto



Figura 28:

Personaje Lulla



## CROMÁTICA

La selección de la paleta cromática del videojuego De aprendiz a líder se fundamenta en la necesidad de transmitir elementos clave como la magia, el misticismo, la sabiduría y la transformación. Cada color elegido posee un significado simbólico que refuerza los conceptos esencia-

les del juego y aporta coherencia visual a su narrativa. Según Heller (2009), los colores seleccionados son los siguientes:

**Violeta:** Asociado con la espiritualidad, la magia y la transformación, este color representa el misterio y la sabiduría esotérica, lo que lo convierte en un elemento esencial para comunicar el misticismo que envuelve el juego.

**Amarillo:** Representa la iluminación, el conocimiento y la intuición. Este color, relacionado con el sol, simboliza creatividad y el papel central del aprendizaje en la formación de líderes.

**Gris:** Como color neutral, simboliza el equilibrio y la transición, aspectos fundamentales en el desarrollo del protagonista mientras avanza en su camino hacia el liderazgo.

**Celeste:** Este color evoca serenidad, paz y claridad, cualidades necesarias para la toma de decisiones reflexivas.

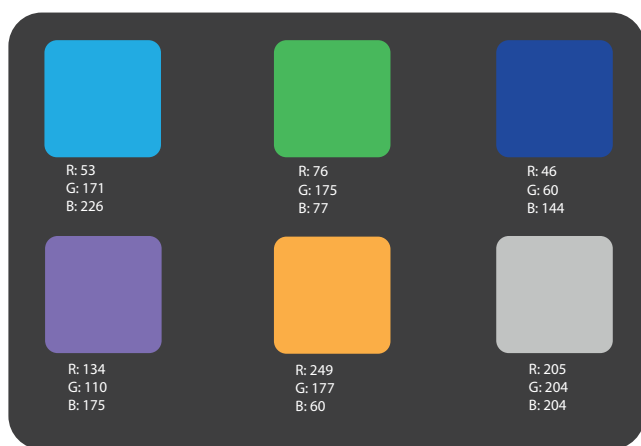
**Verde:** Representa la naturaleza y la renovación, aportando una conexión con el entorno y el crecimiento personal.

Azul: Asociado con la sabiduría, este color refuerza el conocimiento y la claridad de pensamiento necesarios para liderar.

La integración de esta paleta cromática en el diseño del videojuego no solo busca una estética visual atractiva, sino que también refuerza el simbolismo de los valores y habilidades requeridos para convertirse en un líder. Esto asegura una experiencia inmersiva y significativa para los jugadores, conectando los elementos visuales con los temas centrales del juego.

Figura 29:

Paleta Cromática



## TIPOGRAFÍA

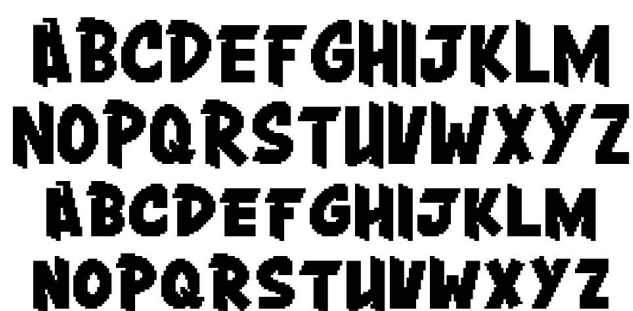
En el diseño tipográfico del videojuego *De aprendiz a líder*, se seleccionaron dos tipografías específicas que cumplen funciones diferenciadas pero

complementarias, contribuyendo a la cohesión visual y temática del juego.

Para los títulos y la portada del videojuego se utilizó Crang, una tipografía sin serifa de estilo pixel. Inspirada en la tipografía utilizada en el videojuego *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* (lanzado en 2022), esta elección no solo refuerza el estilo retro pixel art del juego, sino que también evoca una sensación de nostalgia y familiaridad, conectando con jugadores que aprecian los clásicos modernos.

Figura 30:

Tipografía Crang



Para los textos dentro del videojuego, se seleccionó Cascadia Mono, una tipografía monoespaciada proporcionada por Microsoft. Este estilo de letra se asemeja a las fuentes utilizadas en entornos de codificación, evocando una estética técnica y moderna. Cascadia Mono

se complementa perfectamente con Crang al proporcionar legibilidad y una apariencia visual coherente que armoniza con el estilo general del videojuego.

Figura 31:

Tipografía Cascadia Mono

## Cascadia Mono

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 ( . , ! ? # \$ % & \* / \ @ : ; )

## Penuultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

## SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

<https://fonts-online.ru> [info@fonts-online.ru](mailto:info@fonts-online.ru)

La combinación de ambas tipografías permite mantener un equilibrio entre la estética retro y la funcionalidad contemporánea, asegurando que el diseño tipográfico refuerce la inmersión y la identidad del juego.

## CASAS

Para la creación de las casas incluidas en el videojuego, se tomó como referencia las viviendas del juego Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team, realizando un rediseño adaptado al contexto ecuatoriano. Las casas se dividieron en función de las regiones del país: Costa, Sierra y Amazonía. Aunque se consideró incluir

la región Insular, las limitaciones técnicas del programa utilizado impidieron su incorporación. No obstante, se diseñaron viviendas específicas para los personajes principales, Inti y Kamachi, las cuales presentan características únicas en comparación con las demás.

En el diseño de cada una de estas casas se integraron elementos representativos de las viviendas tradicionales de cada región, así como detalles que evocan su esencia cultural.

Figura 32:

Casas del juego "Pokémon Mystery Dungeon



Figura 33:

Casa de Kamachi



Figura 34:

Casa de Inti



Figura 35:

Casas de la región Costa

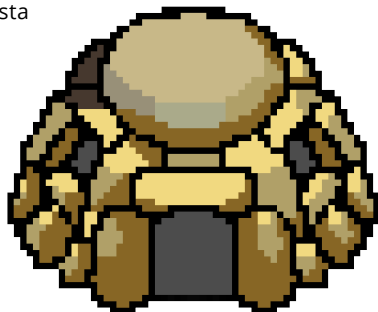


Figura 36:

Casas de la región Sierra

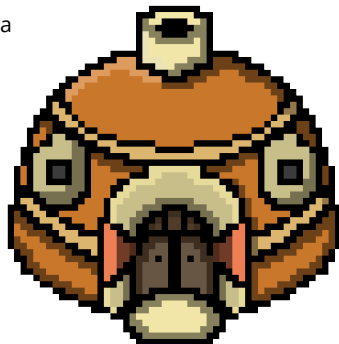


Figura 37:

Casas de la región Amazónica



De esta forma se divide al mapa del juego en las 3 regiones del Ecuador, acompañadas cada una de estas casas que se diseñaron y más elementos. (Figura 38)

## PANTALLAS

Para el diseño de las pantallas, se generan 5 estilos diferentes de las mismas, la portada, las instrucciones, el inventario, el mapa (Figura 38) y la pantalla del juego.

Figura 38:

Mapa del videojuego



Figura 39:

Inventario del videojuego



Figura 40:

Portada del videojuego



Figura 41:

Instrucciones del videojuego

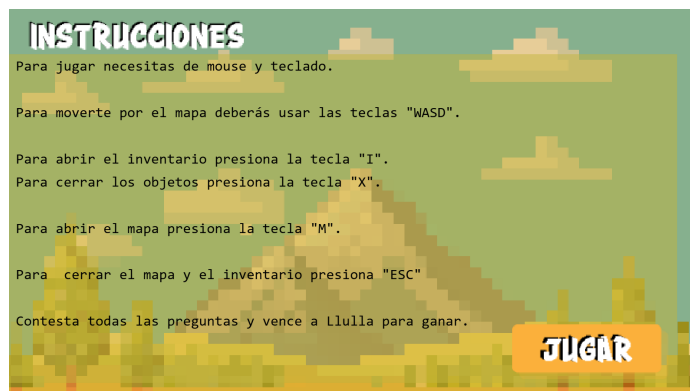


Figura 42:

Pantalla del videojuego



Figura 43:

Mockups del videojuego



## 2.4 Detalles Técnicos

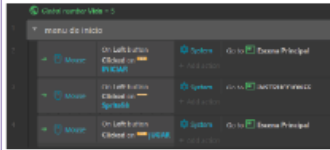
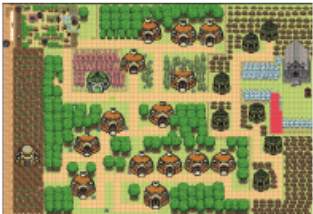
### JUEGO

El videojuego se desarrolla en la plataforma Construct, una herramienta que permite la creación de juegos de manera sencilla. Sin embargo, esta plataforma presenta ciertas limitaciones, ya que no permite implementar funcionalidades muy avanzadas. Construct ofrece la posibilidad de desarrollar juegos utilizando tanto programación básica como avanzada. Para este proyecto, se optó por optimizar el videojuego para píxel art, lo cual generó al-

gunos inconvenientes, como la afectación de ciertos textos que no estaban adaptados a este formato y que presentaron problemas de visualización en pantalla.

Tabla 4:

Pantallas

PANTALLA	CARACTERÍSTICAS	LÍNEA DE CÓDIGO
	Pantalla de inicio, intrucciones, formato 640 x 360, RGB	
	Escenario principal, escenario de preguntas formato 1216 x 833, RGB	
	Casa de Inti, casa Kamachi, formato 640 x 360, RGB	

El videojuego se compone de un total de 34 pantallas, las cuales se dividen en tres categorías principales (Tabla 4). Para la creación de acciones y funciones, se utilizó el método de programación básica que ofrece Construct, donde los objetos se seleccionan y se les asignan acciones o comportamientos específicos. Aunque la plataforma también permite la escritura directa de código avanzado, esta opción no fue considerada debido al desconocimiento de dicho lenguaje.

En cuanto al diseño de los personajes, estos fueron creados utilizando una retícula inicial de 64 x 64 píxeles y, para su exportación, se adaptaron a una retícula de 640 x 640 píxeles.

Adicionalmente, se diseñaron un mapa y un inventario con el propósito de mejorar la experiencia del usuario. Ambos elementos fueron desarrollados en Adobe Illustrator y exportados en formato JPG con la calidad más alta posible, lo que asegura una visualización óptima dentro del videojuego.

### Presupuesto

Para obtener el costo de producción estu-

diantil y a nivel empresarial se realiza una tabla para calcular el precio del diseño. Se realiza esto para determinar el valor por unidad y el valor en masa de el proyecto. (Anexo 6)

Figura 44:

Costos de producción a nivel estudiantil y empresarial

<b>COSTO PROYECTO 2 MESES</b>	
Honorarios profesionales	\$ 3,918.18
SUBTOTAL PRESUPUESTO	\$ 5,999.25
Experiencia del diseñador	-
Impacto del proyecto (Bajo-Medio- Alto)	\$ 4,799.40
Imprevistos	\$ 599.92
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>	<b>\$ 11,398.57</b>

<b>COSTO PROYECTO 8 MESES</b>	
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>	<b>\$ 9,496.01</b>

Se obtienen dos presupuestos diferentes, tomando en cuenta que para realizar un costo a nivel empresarial se toma en

cuenta la participación de un programador, lo que eleva el costo del presupuesto.

## 2.5 Evaluación de la propuesta

Para la evaluación de la propuesta, se llevó a cabo una validación con cinco estudiantes del colegio ISM, con edades comprendidas entre los 15 y 16 años. Adicionalmente, se realizó una revisión con los docentes Pablo Guzmán y Gabriel Chancay, así como con el aliado académico Christian Reyes.

### Validación Teórica

Para la validación teórica con los docentes lectores, se empleó una entrevista estructurada con varias preguntas diseñadas para evaluar el cumplimiento de los conceptos teóricos propuestos (ver Anexo 7). Estas preguntas permitieron analizar elementos clave como la inclusión de conceptos fundamentales sobre política, incluyendo la democracia, los derechos ciudadanos y las funciones del estado (Martínez et al., 2020).

En la validación realizada con el docente Pablo Guzmán, se destacó que la propuesta representa una manera innovadora de abordar las temáticas políticas, facilitando el interés del grupo objetivo por medio del videojuego. Guzmán subrayó la importan-

cia de que los jóvenes comprendan estos conceptos, considerando que esta alternativa educativa resulta viable para lograr dicho propósito. Además, se concluyó que el videojuego transmite de manera adecuada la idea principal de De aprendiz a líder y cumple con el concepto planteado. No obstante, se mencionaron limitaciones técnicas, como la falta inicial de un mapa en tiempo real que indicara la ubicación del jugador y los lugares a los que debía dirigirse, sugiriendo su incorporación para mejorar la experiencia del usuario (Rovira, 2018).

El diseño de los personajes y la interfaz del videojuego también fueron valorados positivamente. Guzmán señaló que los personajes están diseñados para generar identificación con los jóvenes, mientras que Chancay enfatizó que el estilo visual es atractivo para el grupo objetivo, cumpliendo con características esenciales como claridad, representatividad y persuasión visual. Además, Christian Reyes destacó que los contenidos del videojuego están bien estructurados y acompañados de ilustraciones claras, lo que facilita el aprendizaje de conceptos básicos de política de mane-

ra comprensible y amena (Alonso, 2017).

### Validación con el comitente

La validación realizada con el aliado académico Christian Reyes concluyó que el videojuego constituye un recurso atractivo para el aprendizaje de conceptos básicos sobre política. Reyes destacó que el proyecto es divertido y llamativo para el público objetivo, resaltando que el diseño persuasivo del videojuego motiva a los jóvenes a interesarse por la política (Gee, 2007). Asimismo, señaló que los contenidos del videojuego están bien estructurados, logrando resumir información de manera clara incluso para personas fuera del grupo objetivo.

Un aspecto importante señalado por Reyes fue la capacidad del videojuego para evaluar la participación de los estudiantes. Luego de la implementación en el curso, todos los estudiantes que no participaron en la validación inicial expresaron su interés en hacerlo, lo cual fue considerado como un indicador del impacto positivo del proyecto. De igual forma, destacó la potencialidad del videojuego como herramienta para fomentar el aprendizaje interactivo y práctico en temáticas cívicas.

Finalmente, la maestra Dalice Mendoza evaluó de manera positiva la implementación de los conceptos políticos dentro del videojuego. Consideró que este recurso es claro y potencialmente útil incluso para su aplicación en el aula de clases, aunque recomendó que algunos temas se resuman aún más para facilitar su comprensión por parte de los jóvenes.

Figura 45:

Validación del videojuego con el aliado académico



### Validación con el usuario

Para la validación con los estudiantes, se empleó la técnica de simulación con usuarios modelo, la cual permite evaluar la efectividad del proyecto. Durante este proceso, los estudiantes exploraron tanto un primer acercamiento al videojuego como su versión finalizada. Ellos destacaron que, a diferencia de los recursos tradicionales, este videojuego les permite sentirse parte de la historia, incre-

mentando su motivación por explorar y aprender los conceptos presentados. Este nivel de inmersión, logrado gracias a una interacción fluida y elementos visuales llamativos, contribuyó significativamente al aprendizaje (Alonso et al., 2017).

En la primera etapa de validación, se identificaron algunos inconvenientes, como la ausencia de un mapa y un inventario, lo que generaba dificultades para ubicar los lugares que los jugadores debían visitar. Con la incorporación de estas herramientas en la versión final, dichas necesidades fueron cubiertas, optimizando la experiencia del usuario. También se realizaron ajustes en los textos e instrucciones, adaptándolos para que fueran más accesibles y comprensibles para los estudiantes, lo que mejoró significativamente la interacción y jugabilidad del videojuego.

Figura 46:

Validación con el usuario



# CONCLUSIONES

En conclusión, el videojuego se presenta como una alternativa interesante para abordar temas relacionados con política, evidenciando la persuasión que un videojuego puede llegar a tener, considerando el rechazo que los jóvenes manifestaban hacia los libros y otros contenidos multimedia destinados a este aprendizaje. Los videojuegos, en cambio, ofrecen una opción atractiva que, desde el diseño gráfico, brinda una nueva forma de aprendizaje adecuada para este grupo objetivo.

- El proyecto logra cumplir con el objetivo de difundir los conceptos básicos de política mediante mensajes informativos y persuasivos. Asimismo, permite que los jóvenes comprendan su rol dentro de la política y las formas en que pueden participar activamente en ella. Los conceptos están distribuidos a lo largo del videojuego, y la dinámica de aprender estos conceptos para avanzar y completar el juego funciona como un mecanismo persuasivo que motiva a los usuarios a adquirir conocimiento.
- Después de la implementación con estudiantes de primero de bachillerato del colegio ISM Quito, se evidenció un cambio significativo en el interés por aprender sobre política. Inicialmente, los jóvenes consideraban que aprender sobre estos temas no era adecuado para su edad. Sin embargo, al presentarse los conceptos en un formato lúdico y atractivo, el interés por aprender aumentó considerablemente, ya que el videojuego los invita a participar y sentirse parte de la experiencia.
- Además, la participación de los jóvenes incrementó notablemente. Todos mostraron interés en probar el videojuego y comenzaron a expresar sus opiniones y recomendaciones, lo que refleja un nivel de compromiso y motivación que no se observaba previamente.

# RECOMENDACIONES

Las recomendaciones para este proyecto incluyen la posibilidad de desarrollar continuaciones del videojuego, con el objetivo de dar un cierre completo a la historia de Kamachi. En estas secuencias, se podría reflejar cómo, tras superar más desafíos, el personaje logra convertirse en un líder y, eventualmente, motivar a otros, ya sea entre sus amigos o conocidos, a asumir roles de liderazgo.

En el ámbito técnico, se sugiere ampliar la disponibilidad del videojuego para que pueda jugarse en otras plataformas, como dispositivos móviles o consolas, con el propósito de llegar a un público más

amplio. Además, se recomienda no optimizar el videojuego exclusivamente para pixel art, ya que esto permitiría exportar imágenes con una mejor resolución, mejorando la calidad visual y facilitando la lectura de los textos dentro del juego.

Finalmente, se plantea la exploración de otras plataformas de desarrollo de videojuegos que ofrezcan herramientas más avanzadas. Esto permitiría crear experiencias más inmersivas y enriquecer la propuesta tanto en términos narrativos como técnicos.

# BIBLIOGRAFÍA

Acosta, A., Freidenberg, F., & Pachano, S. (2005). La ciencia política en Ecuador: un reflejo de su fragilidad democrática (1978-2005). *Revista de ciencia política (Santiago)*, 147-161.

Alarcón, M. (4 de Mayo de 2024). Formación Política en el Ecuador. (N. Hidalgo, Entrevistador)

Ávila Nieto, C., Andrade Barbecho, F. M., & Correa Palacios, C. J. (2020). El meme político y su influencia en la conversación política de los jóvenes universitarios durante las elecciones seccionales del 2019 en Cuenca. Cuenca: Universidad del Azuay.

Aznar Forniés, A. (2011). Causas y riesgos de la desafección política de los jóvenes. Zaragoza: Fundación Manuel Giménez Abad de Estudios Parlamentarios y del Estado Autonómico.

Beal, S. (2024). Gridpaper. Obtenido de Online Simon: <https://www.gridpaper.co.uk/pixel-art>

Camino, J. (4 de Mayo de 2024). Formación Política en el Ecuador. (N. Hidalgo, Entrevistador)

CHM, E. (18 de Agosto de 2022). CHM. Obtenido de Computer History Museum: <https://computer-history.org/blog/the-true-history-of-the-pixel/>

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Asamblea Nacional del Ecuador. Quito, Ecuador: Registro Oficial.

Etecé, E. (20 de septiembre de 2024). concepto. Obtenido de concepto: <https://concepto.de/democracia/>

Fajardo, P. (2020). Análisis de las causas que producen desinterés político en los jóvenes ecuatoria-

nos. Juventud y Ciencia solidaria: En el camino de la investigación, 36-39.

Gonzales Oñate, C., Sanz Marcos, P., & Jiménez Marín, G. (2020). Consumo televisivo y nivel de interacción y participación social en redes sociales: análisis de las audiencias millennials en la campaña electoral de España. *Profesional de la Información*, 1-13.

Johnson, M. (2002). *Problem Solved*. New York: Phaidon.

Larrinaga, A. (2023). ¿Una rebelión silenciosa? Las múltiples caras de la desvinculación política juvenil en la Comunidad Autónoma Vasca y Navarra. *Disjuntiva*, 57-74. Obtenido de *Disjuntiva*.

Lorente, J., & Vítors Sánchez, I. (29 de Mayo de 2018). *El País*. Obtenido de Agenda Pública: <https://agendapublica.elpais.com/noticia/14890/desapego-politica-no-beneficia-quien-te-imaginas>

Lupton, E. (2012). *INTUICIÓN, ACCIÓN, CREACIÓN, GRAPHIC DESIGN THINKING*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Méndez, Y. S. (10 de Julio de 2024). *Primicias*. Obtenido de *Primicias*: <https://www.primicias.ec/noticias/firmas/civica-malla-curricular-educacion-ecuador/#:~:text=La%20ministra%20de%20Educación%2C%20Alegría,convivencia%20armónica%2C%20deberes%20y%20derechos>.

MINEDUC. (2024). *Inserción Curricular: Educación Cívica, Ética e Integridad*. Quito: Ministerio de Educación.

Moore, M., Andrew, P., & Sarah, A. (2010). *Sensación, significado y aplicación del color*. Santiago: Taller de Diseño Gráfico IV.

Primicias, R. (29 de Noviembre de 2020). *Escuelas de formación no logran consolidarse en los par-*

tidos políticos. Obtenido de Primicias: <https://www.primicias.ec/noticias/politica/funcionan-las-es-cuelas-de-formacion-politica-partidista/>

Ramos, C., Apolo, D., & Jadán, J. (2018). Jóvenes y política: una revisión de estudios desde latinoamérica. *Observatorio (OBS\*) Journal*, 169-182.

Reyes, C. (3 de Mayo de 2024). Formación Política en el Ecuador. (N. Hidalgo, Entrevistador)

Rogers, S. (2010). *LEVEL UP The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: Wiley.

Segura Márquez, J. D., Flores García, M. B., Gómez Orozco, A. K., & Bonifaz Nieto, L. E. (2023). La Participación de la Juventud en la Política Ecuatoriana: Análisis en la provincia de Chimborazo. *Revista Imaginario Social*, 138-156.

Solís, R. (Enero de 2022). Formación Ciudadana y Cívica en Docentes y Estudiantes de Secundaria en Perú. *Conrado*, págs. 324-331.

Soria Moya, N. (2019). Jóvenes y partidos políticos ¿una relación fracturada o definitivamente rota? *Democracias*, 3.39.

UTPL. (3 de Febrero de 2022). *UTPL BLOG*. Obtenido de Formación política: un aspecto desatendido en el plano nacional: <https://noticias.utpl.edu.ec/formacion-politica-un-aspecto-desatendido-en-el-plano-nacional>

Veloz, A. (2016). *El Financiamiento Político en Ecuador: Causas conocidas por el tribunal contencioso electoral en materia de promoción electoral*. Quito: Tribunal Contencioso Electoral del Ecuador.

# ANEXOS

## Anexo 1: Matriz de ideas

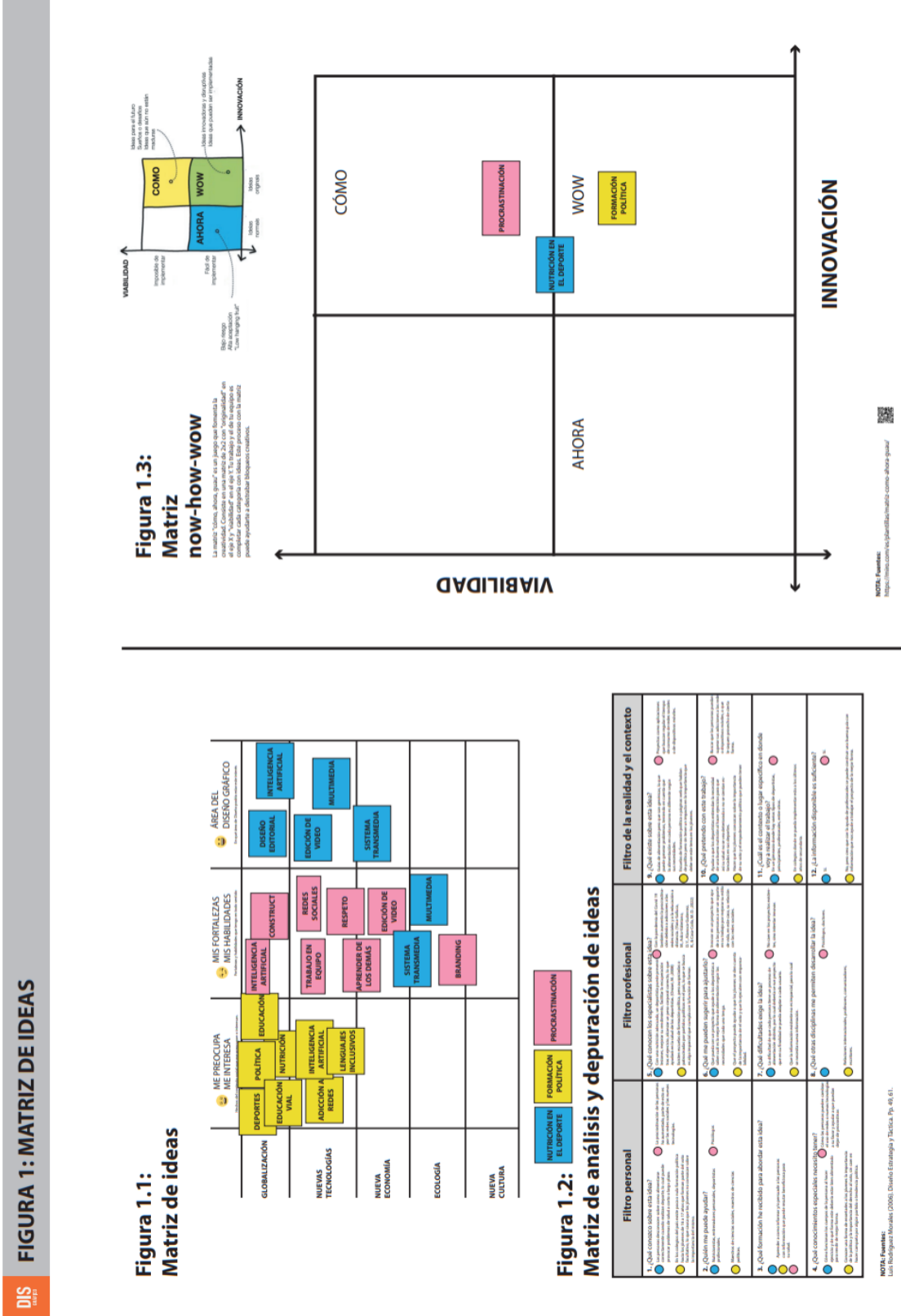
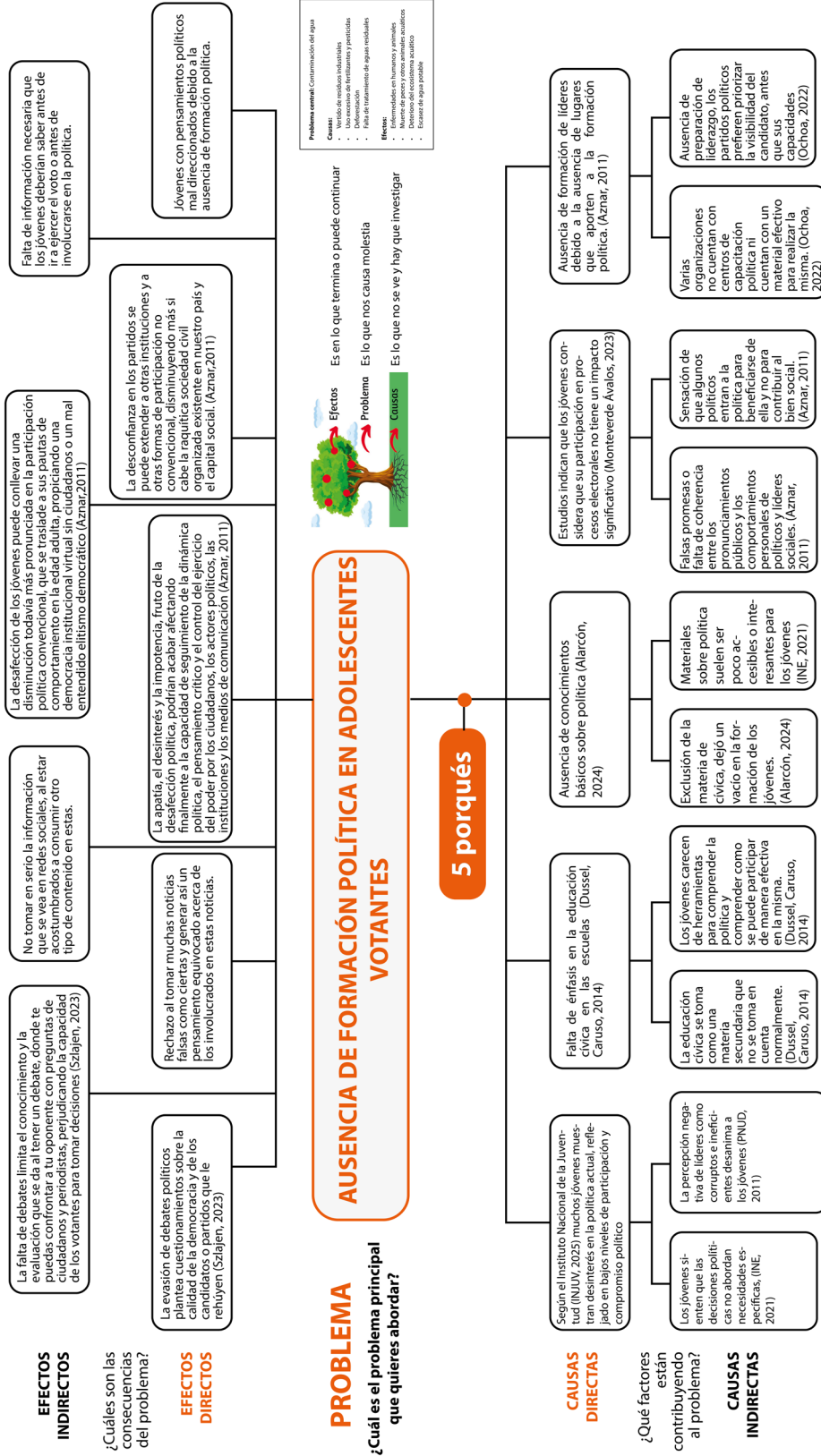


FIGURA 3: ESQUEMA DE ÁRBOL DE PROBLEMAS



NOTA: Fuentes: <https://www.ineciv.org/pdf/94494423006.pdf>

El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación problemática (un problema central), la cual se intenta solucionar mediante la intervención de un proyecto utilizando una relación de tipo causa-efecto.

FIGURA 4: ANÁLISIS PESTEL + D

El acrónimo PESTEL se refiere a los factores que se analizan: Políticos, Económicos, Sociales, Tecnológicos, Ecológicos y Legales. Por lo tanto, el análisis PESTEL + D se refiere al análisis de factores externos de mercado únicamente de factores externos que afectan a una empresa.

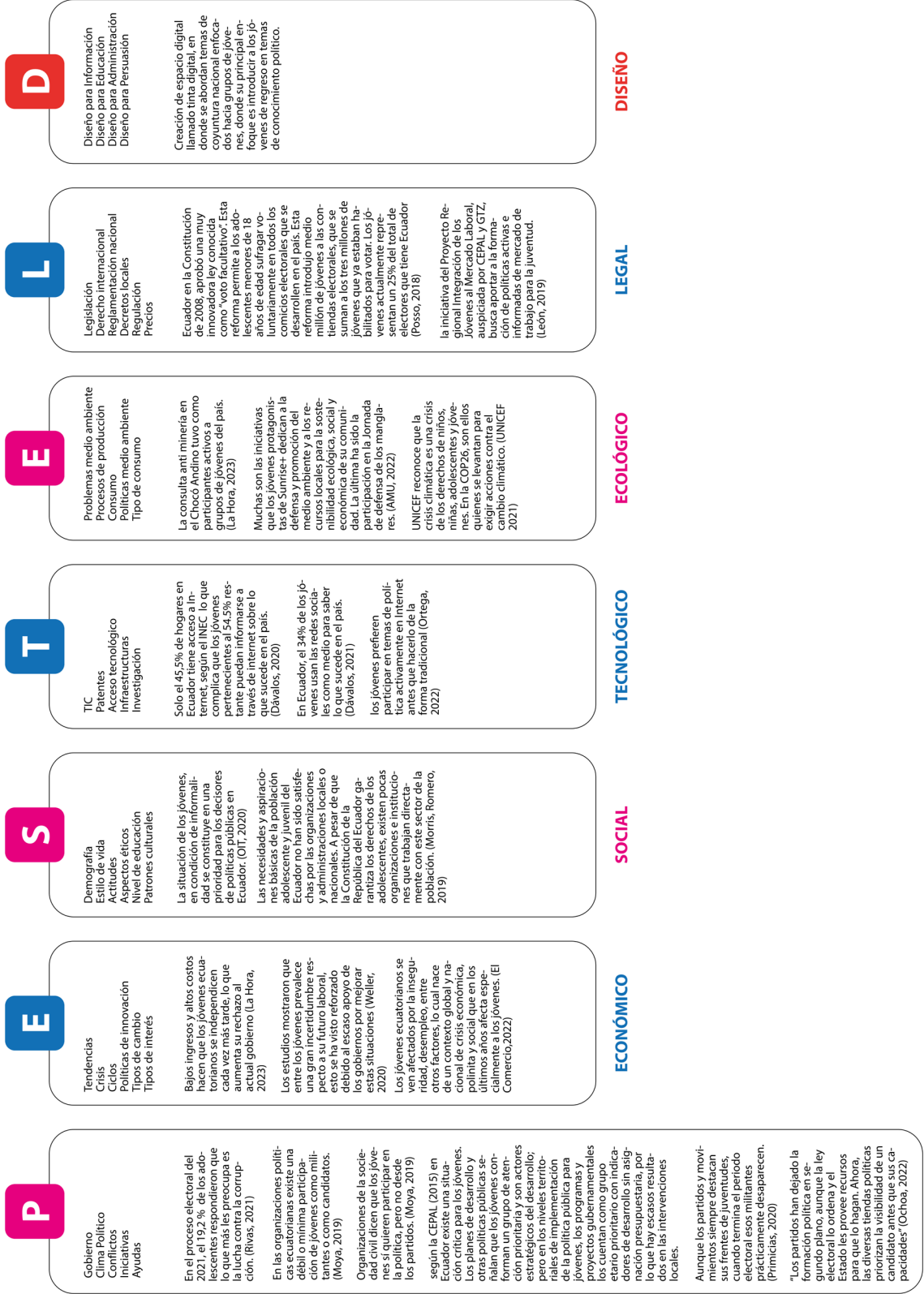
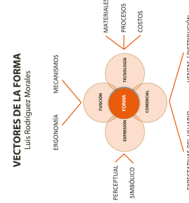


FIGURA 7: REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

MATERIAL GRÁFICO SOBRE CONCEPTOS BÁSICOS DE POLÍTICA		REQUERIMIENTO	FACTOR DETERMINANTE	FACTOR DETERMINADO	SUB PARÁMETRO	RENDIMIENTO
FACTOR DE USO	Cómo se usa	Material de fácil acceso	Debe ser un material que se difunda a través de redes sociales	Fácil de usar para los jóvenes, y que sea llamativo para los mismos.	Material que no se deje de actualizar, material que permita evaluar el aprendizaje	Debe ser llamativo y que los temas que se encuentren sean de fácil entendimiento.
	Ergonomía	Que sea de fácil acceso para los jóvenes de distintos estratos. Que dure en el tiempo, que la información que exista esté en actualización continua.	Debe estar en un formato apto para dispositivos móviles y redes. El formato no debe morir en el tiempo, debe saber llegar a los jóvenes de una manera adecuada.	Que sea material que se puedan compartir por redes. Sigue sirviendo con el pasar de los años	Procurar que no hayan temas que puedan parecer repetitivos. Que sean temas de fácil aprendizaje	Que sea de rápido acceso y que no sea pesado para poder compartirlo más rápido
	Ciclo de vida	Tipografía de fácil lectura y fácil retención	Tipografía serif para los títulos, en mayúscula, san serif para los textos.	Texto de fácil comprensión.	Textos que no sean muy largos	Aprendizaje de los temas a largo plazo
FACTOR DE FUNCIÓN	Cromática	Colores que se puedan relacionar con cada tema	El color debe ser algo muy importante en la composición.	Color que ayude a la retención.	Colores que no sean aburridos.	Textos que ayuden a la lectura y comprensión
	Imagen visual	Imágenes que se relacionen a los temas, que sean llamativas	Imágenes que vayan de la mano durante todo el contenido	Imágenes de cosas que les gusta, que ayuden a explicar algunos temas	Imágenes de temas y que ayuden a entender y recordar los temas	Buena retención
	Maquetación o Layout	Buena jerarquía en los contenidos	Retícula para todos los contenidos	El contenido sea breve y entendible	La distribución permita tener un orden de lectura correcta	Sea una lectura comprensiva
FACTOR CONCEPTUAL Y PENSATIVO	Innovación funcional	Innovación en cómo se cuentan estos conceptos	Que estos conceptos, estén acompañados de recursos que estos jóvenes consumen	Que estos conceptos, estén acompañados de recursos que estos jóvenes consumen	El nivel de entender los temas sea bajo, no sea complicado	Buena recepción de los contenidos
	Usabilidad / UX Design	Material que sea fácil de leer y entendiendo	Material que indique temas necesarios para aprender otros	Temas que sean fáciles de entender y que ayuden a tener un mejor aprendizaje	Ver formas para hacer un análisis de retención de temas	Que los jóvenes tengan una fácil navegación por los temas
	Discurso	Material sobre conceptos básicos de política	Uso de lenguaje fácil de entender	Material que pueda ser interactivo con el público	El contenido no debe tener términos complejos	Contenido fácil de recordar
FACTOR ESTÉTICO	Simbolismo	Simbolos que puedan relacionarse al tema y sean fáciles de entender	Simbolos que puedan aportar a la retención de los contenidos	Contenido que tenga referencias que a los jóvenes les gusta	Ayudar a que los símbolos puedan relacionarse a los temas y de esa forma sea más fácil recordar los temas	Mejorar la forma de retener temas
	Eficiencia semiótica	Que se interprete lo que se quiere transmitir.	Sea contenido original	Simbolos fáciles de recordar	Que ayuden a entender los temas	Fáciles de comprender y recordar
	Estilo gráfico	Concepto de diseño presente, estilo gráfico relacionado a la temática	Una línea gráfica definida que vaya de la mano en las imágenes y todos los elementos	Que sea innovador para llamar la atención de los jóvenes	Entendimiento de cómo los símbolos se reaccionan a los temas.	Retención de los contenidos
FACTOR TÉCNICO	Manejo herramienta	Uso de una retícula para mejor diagramación	Buena diagramación, buen uso de jerarquización	Diagramación llamativa para los jóvenes	No haya exceso de texto a que no se vuelva pesada la diagramación	Material que incentive el aprendizaje y sea llamativo
	Calidad de imágenes	Imágenes de alta calidad que no estén pixeladas	Que tengan relación a cada tema	Que tengan el mismo estilo definido, que no parezcan de diferentes estilos	Misma línea gráfica, que transmitan los conceptos	Permitan recordar de una mejor forma los contenidos
	Formatos y materiales	Formatos de dispositivo móvil o publicaciones de redes	Formato que se adapte también a formatos más grandes	Fácil acceso a este material, fácil de encontrar	Temas no abundantes, tratar de simplificar lo que más se pueda	El material sea fácil de adaptar a dispositivos y redes
FACTOR TÉCNICO	Optimización de recursos	Que no se necesite de nada más aparte del material gráfico	El material sea lo suficientemente conciso	Buena distribución de los contenidos	Verificar el contenido antes de subir a redes, que sea contenido aprobado por un experto.	Que todos los contenidos sean aprendidos
	Sistemas de producción	Que se pueda crear con herramientas conocidas como ilustrator, entre otras	Que sea apto para subir a redes, dispositivos móviles entre otros	Que se respete los formatos	Que no haya necesidad de usar aplicaciones externas para poder revisar los contenidos	Fácil acceso a este material
	Acabados	Sin fallas ortográficas, soporte cada cierto tiempo	Colores aptos para formatos (gb, textos aptos para leer en dispositivos)	Cantidad de texto apta para poder entender y explicar los temas	Que sea contenido que no deba leerse o verse en más de 1 minuto	Este sistema sea duradero en el tiempo
	Costos	Priorizar que no tengan cosas que se necesite ayuda de gente de fuera de la carrera	Revisar costos de hacer los materiales para publicar	Ningún costo por parte del público objetivo, trabajar con patrocinios	Costo por publicación	Accesible para jóvenes de varios estratos
	Distribución	Formatos que se puedan compartir y descargar	Los temas tengan un orden de aprendizaje	Que el público tenga un dispositivo móvil apto para revisar los temas	Que sean temas que se puedan aprender en poco tiempo	Ir valorando el conocimiento para su evaluación.



**Innovación funcional:** Análisis de las funciones de un producto existente y búsqueda de nuevos componentes a los cuales estas funciones puedan ser transferidas.

**Especificación de desempeño:** Descripción escrita detallada del desempeño esperado por una solución de diseño, hecha para establecer claros parámetros tanto para el diseño como para su evaluación.

## Anexo 5: Entrevista con el comitente



Ficha de entrevista

Nombre del entrevistado: Cristian Reyes

Nombre del entrevistador: Nicolás Hidalgo

Preguntas:

1. ¿Cree usted que la formación política en el Ecuador es efectiva? ¿Por qué?
2. Si la respuesta ha sido no, ¿Cómo se puede ayudar a mejorar esto?
3. ¿Cree usted que los temas que se imparten son los necesarios? ¿Habría que añadir o quitar alguno?
4. ¿Qué materiales usan para impartir la formación política?
5. ¿Este material cada cuanto se actualiza?
6. ¿El material con el que se imparte la formación política en el Ecuador, tiene algún sesgo o es un material que permita formar mediante la imparcialidad?
7. En caso de haber material, ¿Este material es apto, o necesita mejoras, o cambios?
8. ¿Con qué frecuencia se imparten estos cursos de formación?
9. ¿Acuden jóvenes de 16 a 18 años? ¿En qué porcentajes aprox?
10. En caso de ser poca la acogida de estos jóvenes, ¿De qué forma cree usted que se puede llegar a los jóvenes para incentivar esta formación?

Ficha de entrevista (Reunir a un grupo de 5 a 10 jóvenes entre 16 y 18 años, de la ciudad de Quito)

(Existe la opción de agregar preguntas, dependiendo las respuestas que puedan dar los jóvenes)

1. ¿Les atrae la política?
2. ¿Qué conocen acerca de formación política en el Ecuador?
3. En sus casas, colegios, etc., ¿hablan de política?
4. En caso de que las respuestas anteriores indiquen negatividad hacia las preguntas, ¿Qué creen ustedes que es necesario para que presten atención a la política?
5. Desde la formación política, ¿cómo ustedes se pueden sentir más interesados?
6. ¿Conocen ustedes el valor de su voto?
7. ¿Siguen páginas que hablen de política en redes sociales? En caso de responder sí, ¿Cuáles son estas? ¿Son imparciales? ¿Necesitan de algo más?
8. ¿Conocen de material al que ustedes puedan acceder que sea relacionado con formación política?

Anexo 6: Tabla de Costos

Cálculo valor de los gastos personales				
Rubro	Frecuencia		Valor aprox.	Valor por año
Alimentación	Diario	365	\$ 10.00	\$ 3,650.00
Salud	Semestral	2	\$ 10.00	\$ 20.00
Vivienda	Mensual	12	\$ 100.00	\$ 1,200.00
Vestimenta	Trimestral	4	\$ 250.00	\$ 1,000.00
Educación	Semestral	2	\$ 3,000.00	\$ 6,000.00
Transporte	Diario	360	\$ 1.00	\$ 360.00
Entretenimiento	Semanal	53	\$ 50.00	\$ 2,650.00
otros gastos	Mensual	12	\$ 50.00	\$ 600.00
<b>TOTAL</b>				<b>\$ 15,480.00</b>
	Ahorro	5%	\$	774.00
	Gastos anuales		\$	16,254.00
	<b>Gasto mensual</b>		<b>\$</b>	<b>1,354.50</b>
	<b>VALORES DEL PROYECTO EJECUTADO</b>			
	Valor total trabajo gestión	\$	3,388.95	
	Valor total trabajo creativo	\$	1,016.69	
	Valor total trabajo operativo	\$	5,083.43	
	Valor hora trabajo gestión	\$	16.94	
	Valor hora trabajo creativo	\$	12.71	
	Valor hora trabajo operativo	\$	8.47	
	<b>VALORES DEL PROYECTO RENTABLE</b>			
	Valor total trabajo gestión	\$	466.45	
	Valor total trabajo creativo	\$	1,399.35	
	Valor total trabajo operativo	\$	2,052.38	
	Valor hora trabajo gestión	\$	18.66	
	Valor hora trabajo creativo	\$	13.99	
	Valor hora trabajo operativo	\$	9.33	

RESUMEN	
1 Honorarios profesionales	\$ 9,489.07
2 Costos fijos	\$ 6.90
3 Equipos de oficina	\$ 0.01
4 Servicios básicos	\$ 0.01
5 Otros	\$ 0.01
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>	<b>\$ 9,496.01</b>

RESUMEN	
1 Honorarios profesionales	\$ 3,918.18
2 Costos fijos	\$ 1,943.04
3 Equipos de oficina	\$ 0.01
4 Servicios básicos	\$ 69.01
9 Otros	\$ 69.01
<b>SUB TOTAL PRESUPUESTO</b>	<b>\$ 5,999.25</b>
Experiencia del diseñador	0 % - 50 % 0% \$ -
Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	0% - 100 % 80% \$ 4,799.40
Imprevistos	10% 599.92
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>	<b>\$ 11,398.57</b>

1. ¿Considera que el videojuego logra transmitir de manera clara y efectiva el concepto de "De aprendiz a líder"? ¿Por qué?

Sí, el concepto se refleja en el desarrollo del juego.

Sí, está implícito en la historia del juego, que un joven debe aprender conceptos para en un futuro poder liderar

2. ¿Los personajes diseñados reflejan adecuadamente los valores, objetivos y la narrativa del videojuego?

Sí, cada uno de estos personajes se ve que tiene su propia psicología, y que cada uno responde a un concepto que refuerza la idea del concepto dentro del juego.

3. ¿Cree que los jóvenes se pueden sentir identificados con los personajes y su desarrollo dentro de la historia?

Sí

Sí

4. ¿La dinámica de interacción en el videojuego (mecánicas, objetivos y misiones) facilita el aprendizaje de los conceptos básicos de política?

Sí, el mapa ayuda, sería ideal que el mapa se pueda mover junto a ti a que sepas en tiempo real en donde está, la introducción es larga y se podría resumir y que sea más llamativo para jóvenes.

Los temas del juego podrían resumirse para que los jóvenes puedan entender los mismos de una mejor manera.