

## EMPRESA

**Autor:** Emiliano Castiblanco Rincon

**Correo:** emiliano-castiblanco@unipiloto.edu.co



### **Misión**

Con ayuda de herramientas digitales se busca prever problemas graves en nuestra sociedad, como el consumo de sustancias psicoactivas en menores de edad, abuso sexual infantil, matoneo infantil, entre otros.

### **Visión**

Crecer como empresa desarrolladora de juegos enfocados en la novela visual, que permita enseñar y prevenir problemas que afecte a la población infantil o juvenil y ser reconocidas a nivel nacional e internacional.

### **Objetivos**

- Resolver problemas de la sociedad como el abuso sexual o el consumo de sustancias psicoactivas.
- Impactar en secretarías de gobierno o secretarías de educación y salud.
- Desarrollar videojuegos amigables con los niños o adolescentes, que permita su concentración en el juego.

## NUESTROS PRODUCTOS



Es un videojuego de genero novela visual que permite prevenir un posible consumo de sustancias psicoactivas, junto a una selección de personajes y una historia enfocada a la realidad, busca generalizar una toma de rutas dependiendo de la selección del jugador, de esta forma, demostrar los resultados buenos o malos tomados por el participante.

VPCSP como sus siglas traduce: Videojuego para la prevención del posible consumo de sustancias psicoactivas, busca prevenir el consumo de aquellas sustancias que atenten contra la salud del menor, por esta razón, se socializara con el menor junto a esta herramienta, que permita la enseñanza y la prevención del consumo de drogas licitas e ilícitas.

Cuenta con diferentes rutas donde enseñara si llega a tomar la dicha sustancia o la otra si logra evadir al vendedor o el alcance de la droga.

### Si ganas o pierdes



# HERRAMIENTA DIGITAL PARA LA POSIBLE PREVENCIÓN DEL CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS

## Resumen

Es un videojuego que busca resolver uno de los problemas que afecta tanto a niños y adolescentes en colegios o escuelas. Por ende, son el consumo de sustancias psicoactivas.

Por esta razón, se crea una herramienta digital que apoye a la gobernación de Cundinamarca, junto con la secretaria de gobierno o secretaria de salud, que sirva como herramienta principal para la demostración y simulación de un posible caso de consumo de sustancias psicoactivas lícita e ilícita. De esta forma se puede prevenir y enseñar los posibles riesgos del consumo de sustancias como drogas y estupefacientes.

El videojuego se centra en un género poco inusual donde permitirá la cooperación de los niños y permitirá una mayor concentración junto a la galería multimedia que se trabaja en este proyecto. El género se desarrolla en una novela visual que es una aventura conversacional donde tendrá una historia fundamental y el jugador podrá elegir entre varias rutas que se desarrollará durante el transcurso del juego.

El trasfondo del juego abarca la animación japonesa "anime", que busca apoyar su cultura de forma que impacte la visualización hacia los niños y adolescentes, junto a una selección de personajes, música, sonidos e historia que inspire a los pequeños y busque prevenir el consumo de sustancias psicoactivas.

Es una forma original e innovadora de acercar a los niños con una herramienta digital fomentada a una historia con caso real donde permitirá identificar a los niños y adolescentes que han pasado una situación parecida o quienes no, les enseñe para no pasar por algo parecido.

## Palabras claves

Videojuego, novela, animación, consola, diseño, drogadicción, sustancias, ilícitas, lícitas, multimedia, personajes.

## Abstract

It is a videogame that seeks to solve one of the problems that affects both children and adolescents in schools. Thus, they are the consumption of psychoactive substances.

For this reason, a digital tool is created to support the governorate of Cundinamarca, together with the Secretary of government or Secretary of Health, which serves as the main tool for the demonstration and simulation of a possible case of substance use licit and illicit psychoactive. In this way the possible risks of the consumption of substances such as drugs and narcotics can be prevented and taught.

The video game focuses on a little unusual genre where it will allow the cooperation of children and will allow a greater concentration next to the multimedia gallery that is working on this project. The genre is developed in a visual novel that is a conversational

adventure where you will have a fundamental story and the player will be able to choose between several routes that will be developed during the course of the game.

The background of the game encompasses the Japanese animation "anime", which seeks to support its culture in a way that impacts the visualization towards children and adolescents, along with a selection of characters, music, sounds and history that inspires the little ones and seeks to prevent the Consumption of psychoactive substances.

It is an original and innovative way to bring children with a digital tool fostered to a story with real case where it allows to identify children and adolescents who have passed a similar situation or those who do not, teach them not to go through something similar.

## INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas que atentan contra la niñez y la juventud es el consumo de sustancias psicoactivas tanto lícitas como ilícitas. El gobierno ha buscado formas de disminuir este problema usando campañas para la prevención, capacitando a los menores para el rechazo de las drogas.

Además, el anime es una animación muy gustada por los niños y adolescentes, por lo que se puede usar para atraer su atención y generar impacto, con un videojuego que combine dichos dibujos con una problemática como el consumo de sustancias psicoactivas que atenta a esta población.

Se busca prevenir y enseñar los peligros a que están expuestos los niños y adolescentes al alcance de los delincuentes que tratan de perpetuar sus lugares de estudios para dañar su salud con sustancias nocivas para el organismo.

El anime siempre ha sido una de las mejores animaciones para niños, jóvenes y adultos, con esto, se ha desarrollado muchos videojuegos que van enfocados hacia esta cultura japonesa, la novela visual permite al jugador disfrutar de una historia que podrá cambiarlo dependiendo de la elección que haga durante los espacios de decisiones.

### Problemática

En la actualidad las sustancias psicoactivas ocupa uno de los principales problemas de la humanidad, “últimamente se ha incrementado el consumo de drogas ilícitas en el Colombia, el ministerio de justicia indico que se destacó un aumento de sustancias como heroína, marihuana, bazuco, éxtasis, entre otros,” (Minjusticia, 2017) donde la población infantil son vulnerables hacia las sustancias psicoactivas que son ofrecidas por delincuentes, lo que hace que los pequeños lo consuman por curiosidad u otras razones que llevan a uno de los problemas más graves del país.

El consumo de drogas y la venta ilegal de estupefacientes ha sido el causante de muchas muertes por sobredosis, la delincuencia y el terrorismo. Esto ha causado que todos los países tomen medidas preventivas para el ingreso de estas sustancias a sus territorios. En china la condena por entrar ilegalmente sustancias psicoactivas como drogas es la muerte, así como otros países, las

penas son desde grandes multas, cárcel o la muerte por eso las medidas de seguridad que toman son muy precavidas, como detectores en los aeropuertos, perros antinarcóticos y policías altamente entrenados para que no entren sustancias a sus países.

Los vendedores de sustancias psicoactivas buscan a sus clientes usando muestras gratuitas en una población altamente vulnerable como son los niños. Esto ha hecho que aumente el consumo de drogas en dicha población usando técnicas que permite que los vendedores de estas sustancias no sean descubiertos y le permitan continuar delinquiendo.

### Objetivo del producto

- Diseñar una herramienta digital que permita la interacción frente a una población infantil para ayudar a prevenir el consumo de sustancias psicoactivas.
- Determinar técnicas que permita enseñar a los niños y adolescentes, a no recibir sustancias de ningún delincuente.
- Determinar soluciones hacia la problemática que se piensa tratar.
- Concienciar a la comunidad para que permitan la realización del juego en los niños y adolescentes.
- Dirigir esta herramienta a las secretarías de gobierno, educación y salud para que permitan el desarrollo del juego en sus campañas antidrogas.

## JUSTIFICACIÓN

Con la utilización de nuevas tecnologías se busca prevenir el alto consumo de sustancias psicoactivas en los colegios y escuelas, se proyecta una herramienta digital que permita la posible prevención del consumo de todo tipo de sustancias que dañe al organismo. La herramienta consta de un videojuego del género novela visual que con su gran aporte a la toma de decisiones se lograra un gran impacto en la población vulnerable.

Uno de los principales problemas del mundo es la comercialización de las sustancias psicoactivas, donde Colombia se encuentra como uno de los países con más comercialización de estas drogas; los comerciantes usan diferentes medios para introducir la droga en una población vulnerable, lo cual ha permitido que se formalicen escándalos en escuelas y colegios donde se han encontrado sustancias psicoactivas tanto en los útiles escolares como en sus refrigerios.

## METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN

La metodología que se usó para el desarrollo del videojuego es SUM, está ligada a la metodología scrum y se adapta perfectamente al desarrollo en videojuegos. Tiene 5 fases y son: Concepto, planificación, elaboración, beta y cierre. Se utiliza en la metodología ágil ya que igualmente se programa, es preciso y optimizado. Funciona perfectamente con equipos de pocas personas, que requieran poco tiempo y un escenario dinámico.

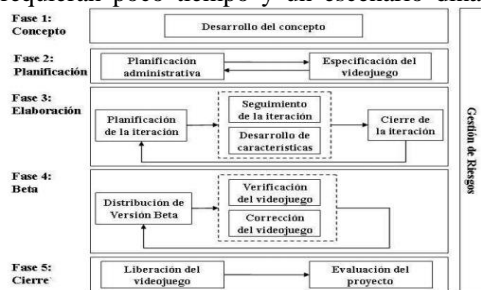


Figura 1: Metodología SUM Fuente: <https://www.emaze.com/@AWCLOTFI/Untitled-d-copy1>

## Proceso de investigación y recolección de datos

Para realizar este proceso se usó como fuente los gustos de diferente población de niños donde la gran mayoría sentía atracción por los tipos de dibujo de la cultura japonesa, al presentar una comparación entre dibujo cartoon y manga se concluyó que los niños y adolescentes también le

atraen dibujos asiáticos donde sus personajes tienen rasgos exagerados.

Además, se realizó una entrevista, dirigida a la gobernación de Cundinamarca, con el funcionario público Emiliano Castiblanco García, un empleado de la secretaria de gobierno donde digo que “las instituciones tanto departamentales como nacionales están en la búsqueda permanente de herramientas que ayuden y que apoyen en esta prevención que se ha vuelto generalizado y preocupa”. De esta manera, observando la nueva generación de niños y adolescentes, podemos concluir que este tipo de animación funciona perfectamente para prevenir problemas que suceden en nuestra actualidad.

## MARCO CONCEPTUAL

**Anime:** Se define el termino de anime a la animación realizada en Japón que consta que rasgos exagerados como bocas y ojos, una exaltación a la animación normal donde sus cuerpos, cara, cabello son totalmente diferente al cartoon. Se considera como un arte proveniente especialmente de Japón, reconocido a nivel mundial con una población pequeña pero altamente popular.

**Videojuegos:** Es un tipo de software enfocado al entretenimiento digital, tiene como fin lograr un objetivo por medio de habilidades que requieren para ganar el juego. Tiene diferentes géneros enfocado a todo tipo de población, adultos, jóvenes, niños y mujeres.

## BENCHMARKING

Para lograr un buen estudio de mercado se realiza el benchmarking que busca los productos más fuertes de la competencia para comparar las fortalezas y debilidades que tiene en el mercado. A continuación, localizamos 3 productos fuertes que tiene VPCSP en el mercado y son: **Hotel Dusk: Room 215**



## Ilustración 1: Hotel Dusk

Fuente:

<https://elmalnegro.blogspot.com/2015/03/review-hotel-dusk-room-215.html> Recuperado en: abril 2018.

Es una novela visual de misterio para la Nintendo DS donde podrás interactuar y desvelar todos los secretos del Hotel Dusk, junto con el lápiz táctil que te ofrece la función de la consola podrás jugar con el papel de Kyle Hyde, un ex policía de Nueva York donde deberás descubrir lo que sucede en dicho hotel. (Tsukko, 2015) **Last Windows: The secret of cape west**



Fuente: <https://www.3djuegos.com/7514/last-window> Recuperado en: abril 2018.

Es la segunda entrega de Hotel Dusk: Room 215, una novela visual de misterio para la Nintendo DS, aunque diferente de otros juegos ya que la consola se sostiene como si fuera un libro y debemos combinar objetos y saberlos usar en muchos personajes. **Danganronpa**



Fuente: <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/36343335/0/sleepers-danganronpa-trigger-happy-havoc/>

Es un juego de novela visual adaptado del anime Danganronpa, donde unos jóvenes estudiantes son encerrados en un juego macabro por un oso de peluche, donde deberán luchar por sus vidas y tomar decisiones donde podrá terminar bien o mal dependiendo de la ruta tomada.

## DISEÑO DEL PROTOTIPO

### Diseño general

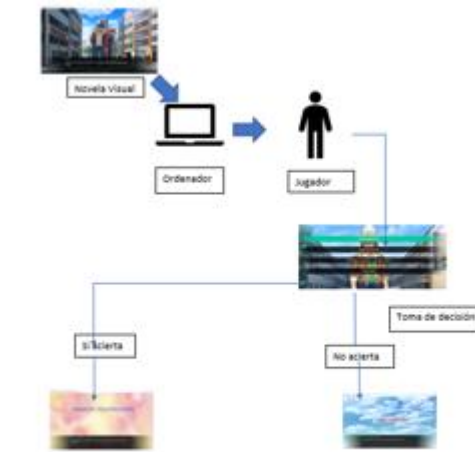
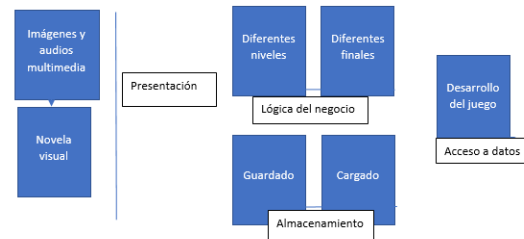
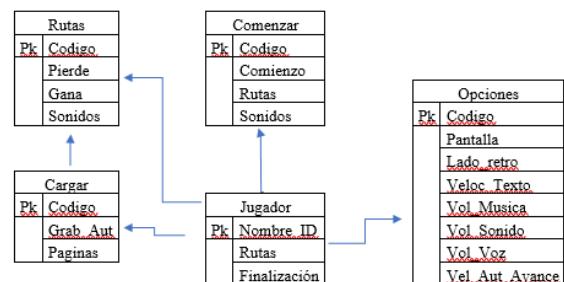


Ilustración 11 Fuente: Elaboración Propia

### Arquitectura por capas



### Diagrama entidad relación



## Diagrama de Front end – Back end Menú de inicio

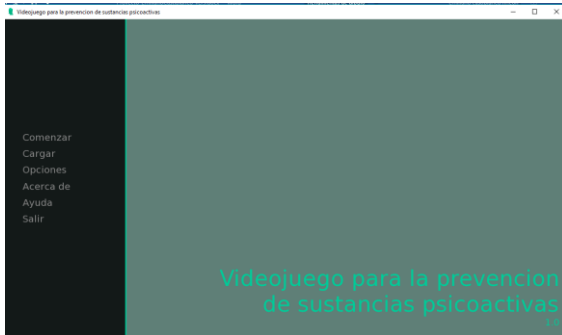


Ilustración 17 Fuente propia



## Inicio del juego

Ilustración 18 Fuente propia

### Opción de guardado

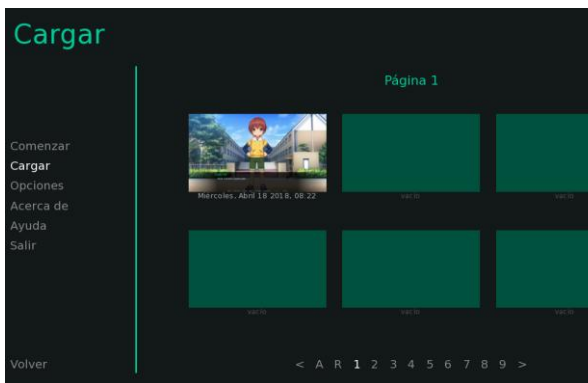


Ilustración 19 Fuente propia

## VALOR AGREGADO

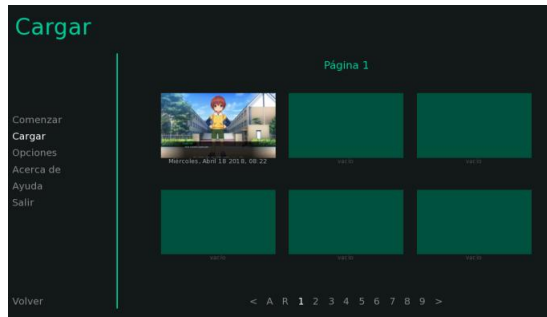
El videojuego **VPCSP** tiene como fin prevenir un posible caso de consumo de sustancias psicoactivas en niños y adolescente. Por este motivo, se busca contactar con una empresa gubernamental como la secretaria de gobierno o de salud, donde usaran el juego dentro de campañas que permita la prevención del consumo de sustancias psicoactivas.

Al comienzo del juego, se dispone de un tutorial, donde el niño o adolescente pueda entender, de que trata el videojuego.



Fuente: Elaboracion propia

Ademas, contiene un sistema de guardado donde el jugador podra guardar su proceso al momento de elegir una ruta que se sienta inseguro.



Fuente: Elaboracion propia

Tambien, dispone de un control de acceso al menu de opciones, aquí, el jugador podra personalizar el juego a su modo.



Fuente: Elaboracion propio

## CONCLUSIONES

Esta herramienta busca prevenir posibles soluciones al consumo de sustancias psicoactivas licitas e ilícitas en niños y adolescentes. Se requiere como ayuda para los funcionarios que trabajan en colegios y escuelas con campañas provenientes de la secretaria de gobierno.

El juego, no solo buscara la diversion en el jugador, si no que ademas, busca prevenir y enseñar los peligros que afrontan los niños y adolescentes cada día en zonas de estudios y otros lugares.

## BIBLIOGRAFÍA

Minjusticia. (2017). *Aumentó consumo de sustancias psicoactivas*. Bogota: El nuevo siglo.

Tsukko. (28 de Marzo de 2015). *elmalnegro.blogspot.com.co*. Obtenido de *elmalnegro.blogspot.com.co*: <https://elmalnegro.blogspot.com.co/2015/03/review-hotel-dusk-room-215.html>