

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento de Estudios Socioculturales

Identidades e inclusión social

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

Alter CÓDIGO



ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara

6B04 Programa de Industrias Creativas Audiovisuales y Digitales II

Kwapa: Gente del río. Estrategias transmedia de impacto social

PRESENTAN

Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Alejandro Roa Flores
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	César Iván Lopes Romo
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Ezequiel Olivas Madrigal
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Jorge Roberto Herrán Silva
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Luis Ricardo Ruvalcaba Gómez
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	María Camila Daniel Stone
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Mario Ramos Landaverde
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Olivia García Delgado
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Rafael Cernas Mata
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Regina Guerrero Sandoval
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Susana Norzagaray Villarreal
Lic. en Diseño Integral	Sarah Elizabeth Rivera Sánchez
Lic. en Ingeniería en Sistemas Computacionales	Gustavo José Hernández Sotres
Lic. en Ingeniería en Sistemas Computacionales	Sergio Isaac Castillo Herrera
Lic. en Periodismo y Comunicación Pública	Brince Naiem Tapia Graniel
Lic. en Publicidad y Comunicación Estratégica	Juan Pablo Hurtado Barreda
Lic. en Publicidad y Comunicación Estratégica	María José Martínez Toriello
Lic. en Publicidad y Comunicación Estratégica	Valeria Adame Vázquez

Profesora líder: Daniela Mabel Gloss Nuñez. Asesores: Alexei de Alba Álvarez, José Francisco Rivera Gutiérrez, Roberto Castellanos Hernández, Selene Cruz Pastrana

Tlaquepaque, Jalisco, julio de 2023

ÍNDICE

REPORTE PAP	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	2
Resumen	4
Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional.....	4
PARTE I	5
1. Introducción.....	6
1.1 Objetivos.....	8
1.2 Justificación	10
1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código	11
1.4 Contexto	14
PARTE II.....	22
2. Desarrollo	23
2.1 Sustento teórico	23
2.2 Planeación y seguimiento del proyecto	35
2.3 Metodología.....	45
2.4 Experiencias y escenarios del Taller de Intervención Social	59
2.5. Cronogramas o Planes de trabajo	64
3. Resultados del trabajo profesional.....	69
PARTE III	80
4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto.....	81
4.1. Aprendizajes individuales.....	81
5. Conclusiones.....	107
6. Bibliografía y otros recursos	111
7. Anexos generales.....	115

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son experiencias socio-profesionales de los alumnos que desde el currículo de su formación universitaria- enfrentan retos, resuelven problemas o innovan una necesidad sociotécnica del entorno, en vinculación (colaboración) (co-participación) con grupos, instituciones, organizaciones o comunidades, en escenarios reales donde comparten saberes.

El PAP, como espacio curricular de formación vinculada, ha logrado integrar el Servicio Social (acorde con las Orientaciones Fundamentales del ITESO), los requisitos de dar cuenta de los saberes y del saber aplicar los mismos al culminar la formación profesional (Opción Terminal), mediante la realización de proyectos profesionales de cara a las necesidades y retos del entorno (Aplicación Profesional).

El PAP es un proceso acotado en el tiempo en que los estudiantes, los beneficiarios externos y los profesores se asocian colaborativamente y en red, en un proyecto, e incursionan en un mundo social, como actores que enfrentan verdaderos problemas y desafíos traducibles en demandas pertinentes y socialmente relevantes. Frente a éstas transfieren experiencia de sus saberes profesionales y demuestran que saben hacer, innovar, co-crear o transformar en distintos campos sociales.

El PAP trata de sembrar en los estudiantes una disposición permanente de encargarse de la realidad con una actitud comprometida y ética frente a las disimetrías sociales. En otras palabras, se trata del reto de “saber y aprender a transformar”.

El Reporte PAP consta de tres componentes:

El primer componente refiere al ciclo participativo del PAP, en donde se documentan las diferentes fases del proyecto y las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo de este y la valoración de las incidencias en el entorno.

El segundo componente presenta los productos elaborados de acuerdo con su tipología.

El tercer componente es la reflexión crítica y ética de la experiencia, el reconocimiento de las competencias y los aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

PAP Alter Código produce materiales de interacción audiovisual que se organizan en un universo transmedia, trabaja con personas de todas las edades, su meta es difundir representaciones no estigmatizantes de grupos socialmente desfavorecidos, además de compartir esta visión a todo aquel que colabore en el proyecto.

En la temporada de verano 2023, el equipo Alter CÓDIGO continuó con el desarrollo del videojuego “A la orilla del río”, para ello la organización del trabajo se dividió en múltiples áreas tanto como comunitarias como digitales para dar una mayor profundidad al producto. Los avances más significativos van desde una versión más actualizada del guion, storyboards, una primera animación, un demo, este último de lo que sería el gameplay, y un minijuego. Asimismo, se muestra la vinculación comunitaria e impacto social que se logró con el desarrollo de los talleres de intervención fotográfica con niños acerca de su territorio. Paralelamente se aborda la creación de redes sociales y página web para la difusión del proyecto por fuera del PAP.

En los dos meses de trabajo se cumplieron con los ideales del Proyecto de Aplicación Profesional y se logró una difusión transmedia. A pesar de que el proyecto aún no llega a su finalización, los avances y el alcance superaron las metas que se otorgaron al inicio de la temporada.

Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional

El PAP es una experiencia de aprendizaje y de contribución social integrada por estudiantes, profesores, actores sociales y responsables de las organizaciones que, de manera colaborativa, construyen sus conocimientos para dar respuestas a problemáticas de un contexto específico y en un tiempo delimitado. Por tanto, la experiencia PAP supone un proceso en lógica de proyecto, así como de un estilo de trabajo participativo y recíproco entre los involucrados.

PARTE I



1. Introducción

Los Cucapá son un pueblo indígena de la familia lingüística Yumana asentados dispersamente en el Delta del río Colorado entre los estados de Baja California y Sonora, así como en Arizona, Estados Unidos. Es un grupo indígena del cual aún se conoce poco, pero que enfrenta situaciones que ponen en riesgo su reproducción como grupo. Entre las problemáticas identificadas está la ligada a su territorio, así como la gradual pérdida de la lengua. Si bien estos hechos sociales no son exclusivos de este grupo social, sino que son compartidos por otros similares, en PAP Alter CÓDIGO se ha trabajado colaborativamente con jóvenes integrantes de la comunidad Cucapá para desarrollar un proyecto de videojuego que toque de manera lúdica tales problemáticas y sea un instrumento no solo de entretenimiento sino también de aprendizaje cultural para las futuras generaciones.

En este sentido, a lo largo de este documento se detalla el proyecto de videojuego “A la orilla del río”, en el marco de la discusión de los pueblos indígenas y su relación con el Estado. Para lograrlo se propuso la creación de un ambiente de productos transmedia con la intención de dar una fidedigna representación de la cultura Cucapá a través del desarrollo del videojuego para dar conciencia del territorio y lengua; además se creó una página web que muestra a los grupos y comunidades con las que ha trabajado PAP Alter CÓDIGO.

Asimismo, como uno de los propósitos de PAP Alter CÓDIGO es crear comunidades de sentido que impacten positivamente en la sociedad se integró a otras comunidades, del estado de Jalisco, que enfrentan situaciones similares a los Cucapá, en particular relacionadas con problemáticas sociales del territorio. Para lograr esto se conectó con infancias de distintos contextos a través de la implementación de un taller de intervención fotográfica a fin de visibilizar desde la perspectiva de los niños las problemáticas de su entorno, y así poder ampliar el impacto del proyecto.

Por consiguiente, en este documento se da cuenta de los procesos creativos de cada departamento realizados con base en un soporte metodológico- conceptual que consistió en entregar avances y documentación del área trabajada entre los que destacan: tablas de registro para documentos creados por y para el videojuego, construcción del mapa de recorrido basado en las zonas geográficas cucapá, detalles útiles para la programación y todo tipo de documentos anexados a manera de contenido imágenes, tablas de contenido, bitácoras de trabajo, etcétera. Una parte central en los procesos es la colaboración con miembros Cucapá para así poder representar los aspectos y narrativas en torno a la cultura que aparecen en el videojuego.

En suma, este documento está conformado por tres partes: en la primera se presenta el objetivo general, así como los objetivos específicos de cada departamento trabajados durante el verano; la importancia del proyecto se presenta en la justificación; en los antecedentes se habla del devenir histórico del PAP Alter CÓDIGO y al final de este apartado, el contexto de los pueblos indígenas sirve para enmarcar el contexto situado de los Cucapá. En la segunda parte, se aborda el desarrollo teórico-metodológico que sustenta el proyecto de videojuego “A la orilla del río” con base en la discusión de conceptos, posteriormente se abre paso a la planeación y continuidad del proyecto desglosado por departamentos creativos (guion, arte, sonido, trabajo comunitario, redes, programación y página web), luego la metodología empleada, los cronogramas de trabajo y se cierra el apartado con los resultados de los departamentos a través de una bitácora. En la tercera y última parte se describen las reflexiones en torno a los aprendizajes individuales obtenidos por los miembros del equipo; sigue un apartado de conclusiones generales en el que se enfatiza los logros alcanzados y lo que falta por hacer, y finalmente se presenta la bibliografía y demás fuentes consultadas.

1. 1 Objetivos

Objetivo general

- Producir materiales de interacción audiovisual, que surja desde una perspectiva colaborativa, de género e interseccional; organizados en un universo transmedia que busquen generar conversaciones en torno a las vivencias, sentimientos de injusticia, situaciones de vulnerabilidad y desigualdades que apelan a sensibilidades y emociones compartidas por grupos estructuralmente desfavorecidos.

Objetivos particulares o específicos

A continuación, se presentan los objetivos específicos por departamento creativo o interdependencia departamental:

Departamentos Guion/Arte/Animación:

- Transcribir el guion narrativo del videojuego para una mayor claridad de la pieza.
- Generar escaletas de las cinemáticas para la especificación de planos, así como tener referencias visuales que sirvan para los otros departamentos como guion y programación.
- Crear los storyboards de cada una de las cinemáticas para el apoyo de la iluminación y la forma de animación.
- Hacer primeras pruebas de la animación de cinemáticas.
- Pulir el diseño de los NPCs.
- Crear una guía de arte que sirva de registro del trabajo realizado para futuros grupos.
- Crear propuestas visuales de los escenarios (Concept Art).

Departamento Sonido

- Hacer la revisión del guion técnico con la nueva transcripción
- Realizar un master del diseño sonoro de la primera cinemática junto con storyboard.
- Terminar la biblioteca sonora para los primeros dos niveles, incluyendo el tutorial, junto con su diseño sonoro.
- Empezar a implementar los sistemas de sonido dentro de Unity para realizar el diseño sonoro.
- Realizar un índice de todos los sonidos generados.

Departamento Trabajo Comunitario y Redes Sociales

- Crear una estrategia que ayude a expandir el proyecto y sus objetivos hacia un público más amplio.
- Implementar talleres de intervención fotográfica con niños de diversos lugares y culturas, donde cuenten sus propias historias a través de procesos creativos con el fin de promover una visión certera de la infancia y sus vivencias en torno al territorio que habitan.
- Desarrollar el branding y la imagen visual del videojuego.
- Planificar la estrategia de redes sociales del videojuego (que incluye definir redes a utilizar, crear perfiles, desarrollar la parrilla de contenido y empezar a publicar).
- Difundir el videojuego a la mayor cantidad de gente posible dentro de nuestro segmento (target).
- Crear contenido de distintos medios (videos, fotografías, *reels* y cápsulas de audio) los cuales relaten los mensajes clave del proyecto.

Departamento Programación

- Crear la estructura conectada de la página web (Web)
- Diseñar e implementar la página frontal (Web)
- Implementar un mapa interactivo que demuestre zonas geográficas con base a botones (Web)
- Hostear la página web en algún servicio (Se usará AWS Amplify) (Web)
- Mantener la página documentada con información para mantener un modelo de integración continua (Web)
- Crear y mantener la documentación del videojuego
- Revisar módulos hechos anteriormente para verificar si se necesita limpieza y/o refactor.
- Implementar el nuevo URP (Universal Render Pipeline) para mejorar los visuales de las escenas
- Continuidad al videojuego
 - Implementar nuevas escenas para apegarse al guion
 - Implementación de jugabilidad

1.2 Justificación

Al leer y aprender sobre la historia de México es común que se nos enseñe que debemos estar orgullosos de nuestras raíces, entender de dónde venimos y empatizar con la historia y las dificultades que los pueblos indígenas atravesaron y siguen viviendo en la actualidad.

Normalmente cuando se cuenta esta historia se refiere a la población indígena como nuestro pasado, como lo que solíamos ser, pero que ya no existe. No obstante, la realidad es muy distinta, actualmente México se ubica dentro de los países con mayor índice de población indígena, alrededor de 25.7 millones de habitantes del país pertenecen a esta comunidad, representando un 21% de la población total mexicana (“Estadísticas a propósito del día internacional de los pueblos indígenas”, 2022; pág. 1).

En la página oficial de la CNDH, se definen a los pueblos y comunidades indígenas de México como “un conjunto social pluriétnico y multicultural”, se les nombra portadores de identidades, culturas y cosmovisiones que se han desarrollado históricamente. Bajo esta descripción y reforzado con datos oficiales del gobierno mexicano, se registra que existen entre 62 a 68 grupos lingüísticos con una multiplicidad de variantes dialectales. Entre las más conocidas y numerosas tenemos a los nahuas, mayas, mixtecos, zapotecos, entre otros, lo cual coincide con ser pueblos indígenas del centro-sur del país, a diferencia de los pueblos indígenas del norte, conocidos culturalmente como aridoamericanos, cuya población demográfica es menor.

No obstante, esta pluriétnicidad y multiculturalidad a menudo es reducida a una visión folclórica basada en artesanías, comida típica, vestimentas decorosas y tradiciones, por un lado, y de homogeneización cultural que anula las diferencias identitarias de cada pueblo originario. En gran parte esto sucede porque a estos grupos sociales se les ha sobrerrepresentado y “popularizado” dentro de nuestra sociedad a través de un lente que no da cuenta del cambio social, esto es, de su devenir histórico. Por ello, frente a esta situación es común que nos mostremos ignorantes de las implicaciones que tiene la pérdida de identidad cultural de los pueblos indígenas de nuestro país; actitud que impacta en que éstos no sean reconocidos como sujetos de derecho y, por ende, se encuentren en una situación de desventaja frente a otros grupos sociales que componen a nuestra sociedad.

Asimismo, estas representaciones estereotipadas tienden a reproducir prejuicios y relaciones de poder reduciendo los estándares de bienestar, los niveles de participación en la vida pública y ampliando las brechas de desigualdad. Esto se traduce en el abandono y falta de apoyo a

favor de la protección y garantía de derechos de los pueblos indígenas y, muchas veces crea un sistema jurídico injusto e inequitativo.

Bajo este contexto es que “A la Orilla del Río” nace con el objetivo de poder crear representaciones más dignas y colaborativas con el pueblo indígena Cucapá. A partir de un intercambio de comunicación y de estrategias de colaboración es que el proyecto nace a raíz de una necesidad identificada por miembros de este pueblo que es la pérdida de la lengua en generaciones más jóvenes y la importancia del territorio en la defensa de sus derechos colectivos. Por consiguiente, para combatir este problema e integrar a las nuevas generaciones a la cultura Cucapá, se pensó en el desarrollo de un videojuego inspirado en el cuento oral tradicional de La Zorra y el Coyote para que los más pequeños de la comunidad puedan aprender aspectos de su cultura, detonar su interés por la lengua, transmitirles el conocimiento de algunas palabras Cucapá de una forma lúdica y amigable, así como también ser un instrumento que potencialice un acercamiento a sus tradiciones, historias y fortalezca los vínculos entre ellos y su territorio.

Mientras que, hacia el exterior, el videojuego busca sensibilizar sobre la importancia del patrimonio intangible de los Cucapá en particular y de los pueblos indígenas en general. En este sentido, la importancia de este proyecto trasciende la idea culturalista de mantener vivas las culturas y tradiciones en un sentido folclórico, más bien le apuesta al uso de las tecnologías, de lo digital, de los videojuegos –herramientas que tienen amplia aceptación en las generaciones más jóvenes- para sensibilizar a partir de nuevas representaciones y narrativas de lo indígena en contextos contemporáneos. En suma, el videojuego está pensado y planeado como una herramienta intergeneracional que sirva no solo para los fines de los miembros más jóvenes de la comunidad Cucapá para que aprendan sobre su propia cultura, sino también como una especie de instrumento de visibilización y sensibilización al resto de la sociedad.

1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código

El PAP Alter Código inició en el 2015 con la intención de generar narrativas para desestabilizar estereotipos, estigmas y prejuicios. Teniendo siempre en cuenta una visión *emic*, el punto de vista del Otro, con el objetivo de construir una imagen digna de grupos sociales desfavorecidos en el imaginario colectivo de las personas. Es fundamental mencionar que todos, si no la mayoría, de los proyectos de Alter Código incluyen una estrategia de impacto diseñada para promover y expandir el mensaje de dichos proyectos, así como generar solidaridad y esperanza.

Desde sus comienzos, este PAP se ha dado a la tarea de desarrollar diferentes proyectos con la finalidad de explorar y evidenciar las diversas problemáticas que afectan a distintos grupos sociales. La primera fase de este proyecto (2015), tomó como sujetos de estudio a los adultos de la tercera edad y se centró en explorar las subjetividades de los adultos mayores en la Zona Metropolitana de Guadalajara. Con el tema definido, y luego de una extensa investigación y recopilación de datos, se acordó crear un proyecto audiovisual de género documental que destacara las experiencias de vida, metas, motivaciones y autopercepción de los sujetos en cuestión durante la etapa de la vejez.

Durante el 2018, el PAP Alter Código trabajó con los afectados ambientales de Jalisco en conjunto con la Escuela para Defensoras del Territorio “Benita Galeana A.C.”, con el objetivo de replantear las relaciones entre las personas y la naturaleza y crear una campaña de fondeo que se llevó a cabo en redes sociales, con contenido informativo, de sensibilización y de agradecimiento. Del mismo modo, se trabajó una estrategia con tácticas de construcción y difusión de contenido en donde se dé a conocer las alternativas ambientales que se proponen, con la finalidad de concientizar al público en general y visibilizar no solo las problemáticas que nos aquejan a todos, sino las soluciones que existen y las maneras en que podemos aportar a la lucha ambiental. Cabe mencionar que, a lo largo de la creación de este proyecto, se mantuvo el acercamiento y trabajo con los adultos mayores el cual duró de 2015 al 2019.

En el 2019, se retomó una vez más el proyecto de los adultos mayores, enfocándose en la producción y la postproducción, así como la implementación de las estrategias de impacto. Esto resultó en la creación del documental *Cuidar los años* y la campaña mediática Ser Mayor Es, que colabora con DIF Zapopan y la Organización Mundial de la Salud en el proyecto institucional Ciudad Amigable con los adultos mayores y de esta manera poder concluir las estrategias del proyecto.

Llegado el 2020, debido a la pandemia Covid-19, el grupo de adultos mayores se tuvo que cambiar debido a que estos eran la demografía más vulnerable y se decidió no arriesgar la salud y bienestar de estos. Dicho esto, el equipo de Alter Código se vio obligado a buscar otro grupo de estudio, lo que llevó a formar una alianza con el pueblo indígena Cucapá en Baja California y dar paso a la creación de un nuevo proyecto. Cambiando el marco teórico y el enfoque de dicho proyecto, nos enfocamos en la *Caracterización de la vulnerabilidad de pueblos y comunidades indígenas: caso de estudio de pescadores cucapá*. Con este tema, el objetivo general fue generar

múltiples productos audiovisuales y podcasts englobados en una estrategia transmedia que facilitara compartir la cultura y tradiciones Cucapá hechas y producidas por su propia gente. En contraste, se impartieron talleres para enseñar a lxs jóvenes cucapá aspectos básicos de iluminación, composición, edición de sonido, etc. Esto con la finalidad de que los contenidos producidos por la gente cucapá, tenga un mayor impacto.

En 2022, se incluye la carrera de sistemas computacionales al proyecto, con el propósito de ampliar el conocimiento y los alcances de la estrategia transmedia. Se decidió crear un videojuego llamado *A la orilla del río*, el cual tendría como objetivo fomentar el sentido de comunidad, el trabajo en conjunto y promover la cultura y lengua cucapá desde una edad temprana y de esta manera generar aprendizajes colectivos e individuales. Sumando al proyecto, a través de un documental que narra la injusta detención de dos pescadores cucapá y el videojuego destinado para niños indígenas cucapá o afín, la meta de estos proyectos sería atacar las dos problemáticas principales de esta comunidad siendo estas: la pérdida de su lengua y las regulaciones en materia de la práctica de la pesca. Ambos proyectos fueron trabajados hasta primavera de 2023.

En 2023 el proyecto documental Déjennos pescar fue puesto en pausa debido a temas personales y desacuerdos en el proceso creativo y estratégico, por lo que el equipo Alter CÓDIGO decidió enfocarse de lleno al producto del videojuego A orillas del río y reforzar la estrategia de trabajo comunitario para impulsarlo hacia otros escenarios.

Actualmente el videojuego es el proyecto central del verano 2023, que busca distintas estrategias para ser un catalizador en la concientización de las personas acerca de la comunidad Cucapá y detonar conversaciones acerca de las infancias y los territorios.

1.4 Contexto

El Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) Alter CÓDIGO se distingue por generar proyectos desde contextos situados. En este sentido, el proyecto de videojuego A la orilla del río se sitúa en su aspecto general en el marco de la discusión de la relación de los pueblos indígenas con el Estado, y en su aspecto particular desde las problemáticas que enfrenta en su cotidianidad el pueblo indígena Cucapá.

Con base en lo anterior y para entender la raíz de las problemáticas abordadas es que a continuación se desarrolla un breve recorrido por los contextos que atraviesan los pueblos indígenas desde lo global hasta lo local con el caso Cucapá.

Contexto global

Para poder acercarnos al contexto del pueblo Cucapá resulta necesario observar y conocer el panorama internacional, pues a partir de éste se puede vislumbrar cómo en un nivel macro la yuxtaposición de tramas relacionales de dominación, segregación y explotación afectan sistemática y directamente a diversos territorios indígenas.

Tal entramado permea en el abanico cultural que compone a la mayoría de nuestras sociedades contemporáneas, manifestándose no siempre positivamente sino en conductas que resultan nocivas como el racismo abierto y anti-indígena que, en palabras de Enrique Pineda (2023), surge de una nación que segrega como minorías poblacionales a aquellos con expresiones étnicas; situación que, a su vez, favorece a la negación y borramiento de los pueblos indígenas. Estos procesos de negación y borramiento han sido en gran parte impulsados por los propios gobiernos quienes a partir de ideas nacionalista o de desarrollo tratan de desdibujar las diferencias culturales por lo que no es de extrañar que el desarrollo de políticas públicas termine por marginar en vez de incluir a estos sectores de la sociedad. Aunado a lo anterior los movimientos culturales generados por la globalización habilitan y refuerzan estos esquemas de pensamiento.

Si nos pusiéramos la tarea de identificar aquellos casos en los que estas condiciones estructurales constriñen a los pueblos indígenas, seguramente no acabaríamos. Y es que, siguiendo la misma línea de pensamiento de Pineda, para comprender el estado actual de los pueblos indígenas es necesario tener la mirada no solo en el presente sino también en el pasado, pues gran parte de los procesos sociales tiene una raíz colonial. Para tener más bases sobre este punto, baste destacar un ejemplo, el caso del pueblo Mapuche. Los Mapuche son un pueblo que habitan en lo que hoy conocemos como Chile y Argentina, pero los procesos de reconocimiento

que en la actualidad han enarbolado no se pueden entender sin tomar en cuenta la inclusión forzada a una lógica del mercado (Hablemos de culturas, s.f.) con la que fueron forzados a salir de sus tierras gracias porque en estas son ricas en materia prima necesaria y valiosa para el mercado global.

Según un artículo de Dinatale (2017) el desalojo de esta comunidad proviene de un grupo denominado RAM, debido a que los Mapuche están situados en un lugar clave para la economía, esto es, el yacimiento petrolífero de Vaca Muerta. Pero como bien se señaló arriba, la disputa por los recursos naturales del territorio mapuche no es reciente.

Durante la guerra de independencia chilena, los mapuches apoyaron a los realistas, sin formar parte de las batallas debido a que no se ejecutaron en sus territorios. Sin embargo, culminando el período, específicamente en la llamada “Guerra a muerte” se vieron involucrados. Posterior a la independencia de la Corona Española, Chile manejaba una política de cero agresiones hacia los mapuches. Situación que no se mantuvo porque los Mapuches tuvieron que resistir a las nuevas repúblicas de Argentina y Chile en el siglo XIX.

A partir de diciembre de 1866, el Congreso de Chile, aprobó una ley que reconoció el derecho de propiedad de los mapuches en el territorio indígena, creando de esta manera una comisión que tenía como misión deslindar las posesiones indígenas. En la actualidad, según Cordero (2021) las tierras indígenas, protegidas desde 1993 por la actual Ley Nº19.253, podría tener los días contados, o al menos recibir un fuerte mordisco del mercado inmobiliario. Por iniciativa de diputados oficialistas, se discute en el Parlamento la modificación del artículo 13 de la Ley que prohíbe la venta y arriendo de tierras indígenas cercanas a centros urbanos, para liberalizar el suelo mapuche y facultar a sus tradicionales dueños la venta y arriendo de tierra a particulares. Según García Pastormerlo (2023) hoy en día los Mapuche siguen apelando contra la Secretaría de Derechos Humanos por sus derechos y sus tierras por medio de trámites judiciales, los cuales se reanudarán en junio del 2023.

Lo anterior hace darnos cuenta de que los pueblos originarios o indígenas al estar bajo una lógica forzada de mercado se ven envueltos en procesos de despojo y extractivismo, los cuales no se limitan al valor de uso de las materias primas, sino al acaparamiento, control, intervención y transformación de otros valores de uso producidos por la naturaleza indispensables para la producción de valor en la vida humana.

En otras palabras, los pueblos indígenas han tenido que enfrentar los esquemas de pensamiento del desarrollismo, y algunos de estos han detonado políticas indigenistas en pro de

un nacionalismo que anula las diferencias culturales. Aunado a esto, la inclusión forzada de los pueblos indígenas a una lógica de mercado, a favorecido a la estigmatización de la pobreza, a decir de Pineda, tanto los pobres como la pobreza se les ve como un problema, y se piensa que su exclusión, sea total o parcial, de la trama del mercado se debe combatir mediante su incorporación al mercado de tal manera que se piensa a este último, con miras de desarrollo, como un medio de superación para estos grupos (Pineda, 2023).

En suma, este patrón sistémico que viven los pueblos indígenas del continente, y otros en otras latitudes del mundo, se caracteriza por una fuerte dependencia de alto volumen e intensidad de bienes primarios para las exportaciones; la asimetría impuesta por el imperialismo ecológico, como mecanismo de apropiación y desigualdad de la naturaleza; la continuidad y profundización de la extracción de recursos más allá de los regímenes políticos o partidos y fuerzas gobernantes; y por relaciones de poder intrínsecas o por la disputa del control y propiedad de la naturaleza reducida en recursos que lleva consigo la promesa ideológica de la prosperidad y el desarrollo a través del mercado.

Contexto nacional

La composición pluricultural de nuestro país ha sido un tema relevante a la largo de la historia. Las relaciones interétnicas entre mestizos y población indígena son un reflejo de dicha composición. Al menos, en la historia contemporánea, según Navarrete (2004) México se compone por 90 por ciento de mestizos y 10 por ciento de indígenas. La población indígena se concentra tradicionalmente en las zonas centro y sur del país, que generalmente son más montañosas y rurales. Estas zonas también se caracterizan por estar empobrecidas, con difícil acceso a servicios básicos, aunque en el norte hay población indígena que comparte similares características económicas.

No obstante, la situación actual de los pueblos indígenas es producto de un proceso histórico en el que las relaciones interétnicas tiene como antecedente el colonialismo y, posteriormente, el nacionalismo. Dicho lo anterior, se puede decir que, durante el período colonial, las potencias coloniales impusieron sistemas de dominación que privilegiaban a la élite dominante, relegando a los pueblos indígenas a un estatus inferior. Esta división racial, social y económica se mantuvo incluso después de otros procesos políticos como la independencia; de tal manera que dejaron su huella profunda en la estructura política y social del México actual.

Por otro lado, el aislamiento geográfico de los pueblos indígenas es interpretado como resultado de su aislamiento histórico y de su negativa a incorporarse a la sociedad dominante. Esto queda expuesto con el desarrollo de la idea de la nación mexicana, en la que figuran dos posturas: que el indígena debe dejar de serlo para convertirse en mexicano, o que siga siendo indígena incorporando a sus marcos culturales la lengua, los símbolos y el sentimiento nacionalista. Ambas posturas, a decir de Navarrete, crearon diferentes caminos de lo que se llamó el “problema indígena” (Navarrete, 2004), al mismo tiempo que perpetuó la división dicotómica entre mestizos e indígenas y fomentó la discriminación.

Así el “problema indígena” es considerado una falla en los mexicanos nacido del racismo de los mestizos hacia los indígenas y de la manera en que los han marginado. Se percibe a los indígenas como grupos sobrevivientes del pasado, que deben ser valorados como “piezas de museo” y no como seres históricos que han sido capaces de transformar su cultura y su sociedad (Navarrete, 2004). En este sentido, el actuar del Estado también ha sido partícipe de este trato hacia los pueblos indígenas pues por medio de legislaciones y políticas reproduce prácticas discriminatorias y de despojo de tierras bajo el pretexto de promover el desarrollo económico y generar empleos. Estos proyectos incluyen la construcción de megaproyectos de infraestructura, como carreteras, represas hidroeléctricas, parques industriales y desarrollos turísticos, entre otros, en diversas regiones indígenas y campesinas del país áreas ricas en recursos naturales.

Por lo anterior, se puede decir que el aislamiento geográfico de las comunidades indígenas ha sido interpretado erróneamente como una negativa de su parte a incorporarse a la sociedad dominante. Sin embargo, este aislamiento es resultado tanto de su historia de despojo de tierras y marginalización, como de la preservación de su cultura y formas de vida tradicionales. No obstante, algunas comunidades indígenas han resistido activamente la asimilación forzada y han luchado por mantener sus derechos territoriales y culturales.

Un ejemplo de la lucha de las comunidades indígenas es el caso que mencionan Sierra y Bastos (2017), en el estado de Veracruz, en donde se han hecho pozos por medio de “fracking” para extraer el petróleo en la sierra de Papantla y en la llanura costera. Siendo estos territorios históricos de comunidades totonacas. Los autores también mencionan que en Oaxaca se reabrieron minas para extraer oro sin el permiso de la comunidad zapoteca, y en el proceso dañaron su territorio.

Las comunidades indígenas y campesinas han denunciado que estos despojos se realizan sin su consentimiento previo, libre e informado, tal como lo establece el Convenio 169 de la Organización Internacional del Trabajo (OIT), el cual busca proteger los derechos de los pueblos indígenas y tribales. Además, se han documentado casos de represión y criminalización de las comunidades que se oponen a estos proyectos y defienden sus derechos territoriales.

Como mencionan, Sierra y Bastos, “Los pueblos luchan por defender su derecho a ser consultados de acuerdo con los estándares internacionales. [...] No obstante, no basta con el acceso a las cortes si no se garantiza el cumplimiento de las resoluciones” (Sierra y Bastos, 2017, pág. 6 -7). Esto ha hecho que, si bien ha habido avances y victorias por parte de los pueblos indígenas, estos continúan movilizándose y reclamando sus derechos como pueblos indígenas y no como ciudadanos mexicanos, con base en la construcción de una gramática propia y en la búsqueda hacia la reconstitución del ejercicio de su autonomía. De ahí que la movilización y la organización sociales sean clave para hacer frente al despojo de sus territorios y recursos naturales, y que en los censos nacionales las personas que se autoadscriben como indígenas se haya incrementado como parte de una resistencia y defensa de sus identidades, memoria histórica frente al Estado.

Contexto local

Los Cucapás son un pueblo indígena localizados en la región noroeste de México de rica tradición cultural, siendo la pesca y la caza un ejemplo. Este pueblo está centralizado en Baja California, a lo largo del río Colorado, abarcando zonas de México y Estados Unidos.

Navarro, Tapia y Garduño (2010), mencionan que, desde 1993 con la creación de la Reserva de la Biosfera Alto Golfo de California y Delta del Río Colorado al pueblo Cucapá se le ha obstaculizado por parte del gobierno mexicano el reconocimiento como pueblo indígena, lo que ha implicado que no se respeten sus tradiciones, como la pesca. Además, estos autores exponen mediante argumentos tanto arqueológicos como etnográficos, que la práctica de la pesca ha sido una tradición desde los años 1700. Y como, las dinámicas relacionales entre los mismos Cucapá con el territorio constituye una parte importante de la reproducción cultural del pueblo. Los recursos son parte fundamental en la formación identitaria colectiva, así el ritual de purificación dentro de las aguas del río Colorado sustenta la identidad individual pero también da sentido de lo que es ser Cucapá; sin olvidar que el río es el sustento de varias familias que viven de la pesca.

No obstante, tanto las prácticas culturales y simbólicas como las prácticas económicas o productivas se ven frenadas y afectadas por la falta del apoyo gubernamental, amedrentado así tales prácticas y forzándolos a competir con pescadores no indígenas para poder subsistir dentro de las nuevas normativas gubernamentales de la CONAPESCA.

Dichas acciones violan el Convenio 169 de la Organización Internacional del Trabajo (OIT), que habla sobre el derecho de los pueblos indígenas a mantener y fortalecer sus culturas, formas de vida e instituciones propias, y su derecho a participar de manera efectiva en las decisiones que les afectan, es decir, los Estados-nación deben consultar a los pueblos indígenas antes de instrumentar nuevas legislaciones y proyectos de cualquier índole. En el caso Cucapá este derecho fue violado porque no se les consultó para la creación del Área Natural Protegida (ANP) porque para las autoridades no existían indígenas en esa zona, por lo que los Cucapá tampoco fueron consultados para las cuestiones de regulación de pesca y protección de especies endémicas, como lo es la explotación de la especie corvina. Esto produjo una disyuntiva entre proteger los derechos de los pueblos indígenas o conservar los recursos/medio ambiente que sigue sin resolverse. La raíz del problema es que el sistema de organización social de los Cucapá se basa en un patrón de asentamiento disperso, lo que significa que, durante mucho tiempo, antes de la formación de los ejidos, no tuvieron un asentamiento establecido, sino que se movilizaban dentro de la zona del Delta del río Colorado, expandiéndose por gran parte del territorio árido entre México y Estados Unidos, como cazadores nómadas. Además, gran parte de las nuevas generaciones de indígenas Cucapá no hablan la lengua (esto tiene mucho que ver con el racismo estructural que viven los pueblos indígenas), la cual está en peligro de desaparecer. Esto hace que las autoridades gubernamentales les nieguen su reconocimiento como pueblo indígena.

Aunado a ello, la pesca en el río Colorado ha sido una práctica de convivencia familiar que se ha ido transformando por las propias modificaciones que ha sufrido el ecosistema y que ha llevado que la pesca se traslade al mar debido a la muerte gradual de las aguas dulces, y que, si bien en un principio la pesca era solo de sustento familiar, poco a poco se volvió en una práctica comercial que es el principal sustento de las familias de pescadores. Y es esta concepción de la tradición que choca con la idea gubernamental de lo que es ser indígena, dejando fuera la posibilidad de que la tradición puede ser al mismo tiempo comercialización, lo cual niega la idea del cambio social de las prácticas culturales.

Esto provoca una serie de tensiones entre el pueblo Cucapá y el Estado mexicano entre las que destacan las de índole conservacionista hasta posturas esencialistas del indígena. En esta disputa

hay un desdibujamiento de la geopolítica regional que no reconoce el papel político de Estados Unidos en la regulación del agua del río Colorado que, ha producido el cambio en los ecosistemas, desde la forma del río hasta el volumen de sus caudales. La transformación del río Colorado se da con la construcción de la presa Hoover en 1935, ubicada en la frontera entre los estados americanos de Arizona y Nevada. Fue construida con el propósito de controlar las inundaciones, generar energía eléctrica y regular el suministro de agua para el riego de la región. Su construcción modificó el paisaje por fuera de las fronteras americanas, extendiéndose hacia las tierras del sur irrigadas por las aguas del Colorado. Diversas poblaciones y comunidades como la de los cucapás y comunidades se vieron afectadas. Las comunidades nativas que dependían del río para su subsistencia observaron cómo la interrupción de los ciclos naturales del río afectó actividades esenciales como la pesca, la agricultura y otras actividades culturales y económicas. Incluso se vieron obligados a dejar de pescar en aguas dulces pues algunos cuerpos de agua como la Laguna Salada, desaparecieron o disminuyó el cauce del río Colorado, por lo que su opción fue la pesca a mar abierto. Sin mencionar que el mismo gobierno les culpa por la reducción de la curvina golfina (pez endémico de la zona del mar de Cortés).

A los cambios producidos por la presa Hoover se deben añadir la ampliación de la agroindustria americana cuya demanda de captación de agua para el riego modificando el curso del río y la disponibilidad del recurso para los habitantes del Valle de Mexicali, sitio en donde viven comunidades Cucapá. Esta situación hace que sea difícil negociar los acuerdos y convenios entre ambos países.

Por otro lado, el gobierno mexicano para poder evaluar si una especie se encuentra en peligro de extinción debe realizar estudios técnicos muy costosos, año con año, que indiquen la población de la especie en cuestión, y este monitoreo no tiene una continuidad; además la regulación de la pesca no solo es para pescadores Cucapá sino para otros actores sociales no indígenas, el detalle es que no se aplica un derecho diferenciado concerniente al convenio 169 de la OIT por lo que a los pescadores Cucapá se les prohíbe la captura de peces del mismo modo que a pescadores no indígenas, sin considerar sus derechos como pueblo indígena. Como se sabe la normatividad hace que la pesca se reduzca a 20 días al año, durante las mareas entre los meses de febrero a inicios de mayo, aunado a esto, los Cucapá se enfrentan a la demanda de otros pescadores no indígenas que salen también a pescar la curvina golfina en el mar de Cortés. Estas y otras acciones inciden en perpetuar las condiciones que vulneran a la comunidad Cucapá y con las que el pueblo indígena tiene que batallar para lograr reproducirse colectivamente.

Finalmente, el desplazamiento, despojo o no reconocimiento de las comunidades indígenas y de sus territorios, como los Cucapá, plantea serias sospechas sobre la existencia de intereses económicos o políticos en juego, que se anteponen al bienestar y a los derechos de grupos sociales. Por ello, resulta crucial visibilizar estas situaciones que enfrentan, difundir estas historias y perspectivas desde lo local para comprender las luchas y desafíos que motivan la movilización social. Y es en este proceso de sensibilización y difusión de contra narrativas que se inserta el proyecto de videojuego como un instrumento de aprendizaje cultural intergeneracional sobre el territorio, y al mismo tiempo, de fomento de la identidad.

PARTE II



2. Desarrollo

2.1 Sustento teórico

Representación

Stuart Hall (2003), define el concepto de representación como la manera en que se construyen y transmiten significados a través de diferentes medios, como el lenguaje, la imagen y los símbolos. La representación no es una mera copia o reflejo de la realidad, sino que implica la selección y construcción activa de significados. Hall argumenta que las representaciones son procesos culturales y sociales que tienen un papel central en la formación de identidades individuales y colectivas. Las representaciones no son neutrales, sino que están influenciadas por el contexto social, político y cultural en el que se producen (Hall, 2003). Además, hace mención sobre cómo las representaciones no son estáticas, sino que pueden cambiar y ser reinterpretadas a lo largo del tiempo.

Navarro (2012) explica que la representación implica una construcción activa que puede estar influenciada por ideologías, convenciones culturales y sistemas de poder. Las representaciones no son neutrales, reflejan interpretaciones y perspectivas.

Una vez que conocemos los significados de los conceptos, los comunicamos. Para ello necesitamos nuevamente un sistema de representación, el del lenguaje (Hall, 1997: 28). Los signos, continua Hall, sólo pueden contener sentido en cuando que quien los lea conozca el código que le permita traducir el concepto al lenguaje, y viceversa. Por lo tanto, los códigos son cruciales para la producción de significado y representación. Estos resultan de las convenciones sociales; son parte de las culturas. (Hall, 2003, como se citó en Navarro, 2012, pp. 82)

Estas pueden estar influenciadas por los medios, ya que se está eligiendo a una persona u objeto de una manera específica, de manera que se van creando reglas, códigos o guías sobre cómo tratar, actuar y reaccionar frente a este tipo de representaciones.

Este tipo de representaciones pueden ser problemáticas ya que a menudo se basan en estereotipos, prejuicios y desigualdades de poder. Las representaciones pueden contribuir a la marginación y la exclusión de ciertos grupos, así como reforzar relaciones de dominación y subordinación, por lo tanto, la representación implica la construcción y transmisión activa de

significados a través de diferentes medios, y desempeña un papel crucial en la formación de identidades y relaciones de poder en la sociedad.

En este caso, la representación no solo implica la forma en que se retrata visualmente a los pueblos indígenas, sino también cómo se construyen los significados asociados a su identidad, cultura y experiencias. Al representar a un pueblo indígena, es crucial tener en cuenta que las representaciones no deben basarse en estereotipos simplificados o exóticos. En lugar de ello, se debe buscar capturar la diversidad y complejidad de la vida y la experiencia de ese pueblo. Es fundamental permitir que los propios miembros de la comunidad indígena tengan voz y participación en la forma en que son representados, para evitar la apropiación cultural y la distorsión de sus historias y perspectivas.

Un ejemplo sobre la falta e incorrecta representación hacia las comunidades indígenas fue la capa que usó Tenoch Huerta en Milan Fashion Week 2022, esto lo cuenta Luz Valdez en un video que hizo para Instagram el pasado 5 de abril 2023, ella explica que la capa fue usada como un símbolo de identidad nacional, portada con orgullo mexicano y hecha por manos mexicanas. Los créditos de la creación de la capa eran atribuidos completamente a la empresa “Hijos del Maíz”.

Esta empresa solo en ocasiones mencionaba que la capa había sido en colaboración con artesanos, pero las imágenes que utilizaban en redes sociales para acreditar a dichos artesanos eran fotos de comunidades indígenas distintas, cuando en realidad la maestra artesana que hizo la capa de plumas es de origen purépecha y nunca fue mencionado su nombre en ninguna publicación.

Además, en ningún momento se le dio su merecido reconocimiento a la maestra artesana Feliciano Bautista, y la capa de plumas que ella hizo fue comprada por Hijos del Maíz sin que le fuera notificado el uso y modificación que le iban a dar a la capa, y nunca le dieron el crédito de la capa de plumas y negaban su participación de la prenda. Y no fue hasta que la activista Luz Valdez difundió el caso en redes, que finalmente se reconoció a Feliciano.

Este caso muestra como en México se pretende crear una imagen nacional a partir de los grupos originarios, sin embargo, lo hacen a partir de hacerlos ver como algo del pasado y no les dan su lugar ni reconocimiento en el presente. Además, que al momento de representarlos los

hacen ver a todos como que pertenecen a un mismo grupo originario, y simplemente se refieren a ellos como indígenas o en este caso artesanos, sin hacerle honor a su historia y contexto.

Racismo

Taguieff (2003), citado en Hoffman y Quintero (2010), propone que el **racismo** es un fenómeno de poder y dominación, nacido en Europa y en las Américas en un periodo que va desde mediados del siglo XV hasta inicios del XIX, que se fundamenta en la reproducción y mantenimiento de los privilegios de unos sobre otros con base en la construcción de diferencias que sirven para legitimar y mantener la posición de cada uno en la sociedad.

Para Memmi (1994) el racismo surge del miedo a la diferencia, “porque lo diferente da miedo y este miedo a la vez suscita la agresividad” (Quintero, 2010, pág. 11). En este sentido, la otredad carga consigo una connotación negativa en donde lo ajeno, lo extraño y lo diferente es malo. Asimismo, el autor afirma que el racismo tiene una gran función, que es la de “establecer y legitimar una dominación”, por lo que es posible vislumbrar una conexión directa entre racismo y dominio.

Por su parte, Guillaumin (1992) propone regresar a la esencia y origen del racismo, abordando el concepto de *raza* como “resultado de un proceso histórico” y no como “un suceso sin memoria”, tal como suele presentarse la ideología racista para poder legitimar la dominación sobre otros.

Según Christian Geulen (2010) el racismo puede definirse como una fijación del sentido; donde se tiene un desprecio exagerado por lo que denominamos "raza". Un fenómeno que se ha ligado con el comportamiento humano desde la historia escrita, pero como menciona el autor, esta afirmación se asume real sin referencias reales. Geulen propone:

El racismo no es ni natural ni universal o metahistórico, sino un producto, una creación de la cultura y del pensamiento humano, una forma de conducta y por ello un fenómeno totalmente histórico (...) Una herencia del desarrollo histórico de nuestro pensamiento moderno y con ello una parte de nuestra racionalidad moderna" (Geulen, 2010).

Los humanos naturalmente queremos agruparnos, por lo que hacer este sistema de razas ha facilitado esta separación, y catalizado por el colonialismo que se lleva estas ideas y las esparce por el mundo; pero jamás dando valor a las comunidades que coloniza.

Un ejemplo de racismo, publicado en el periódico PorEsto (2023), es el que atravesó a María José

Henríquez Castañeda, una joven colombiana de 20 años que estudiaba la carrera en medicina en el Campus Universitario Siglo XXI en el Estado de México, quien relata haber sido víctima de acoso, bullying y discriminación por su nacionalidad y color de piel. La estudiante cuenta que una de sus maestras le hacía comentarios racistas y xenófobos, además de señalarle que sus padres eran “narcotraficantes” por ser de Colombia.

María José presentó cargos contra la maestra, quien fue cambiada de turno; sin embargo, los malos tratos por parte de sus compañeros no se hicieron esperar: recibía, sobre todo, comentarios ofensivos por su color de piel. No fue hasta el 25 de mayo del presente año que la joven recibió mensajes de amenaza por parte de sus compañeras, por lo que decidió hacer pública su denuncia en redes sociales al ver que su escuela permanecía negligente ante la situación.

Para complementar el caso anterior, sobre todo en términos de discriminación por lugar de origen y por color de piel, está el informe: “*Como me ven me tratan, perfilamiento racial en la migración*” del Observatorio de Racismo en México y Centroamérica, en donde se habló con varias personas migrantes sobre las condiciones laborales en México.

A partir de dicho informe, recuperado por Blanca Juárez en el portal El Economista (2023), una de estas personas comentó que acudió a dos empresas en México que tenían vacantes anunciadas:

En una me dijo (sic) que ellos sabían que yo tenía documentos, pero no emplean a extranjeros. La otra compañía, ‘G’, me dijeron (sic) lo mismo, que no dan empleos a extranjeros”, señala el testimonio. [...] “Eso fue lo que me dijeron, pero lo que yo he escuchado es que hay gente de Honduras y Guatemala trabajando en esa compañía, eso quiere decir que no quieren personas negras [...] Sí te sientes mal porque es un tipo de discriminación, no te sientes cómodo, te sientes muy incómodo aquí porque no puedes ser lo que tú quieres. Por ejemplo, donde yo trabajo ahorita, tengo mucha experiencia, pero a mí me pagan menos que al resto. Sí, porque sí no lo acepto nadie me va a dar trabajo, soy negro. (El Economista, 2023).

Alejandra Navarro (2010) arroja luz sobre la forma en que se presenta y perpetúa el racismo en México a través del concepto de "normalización del racismo". Navarro sostiene que este fenómeno se manifiesta a través del uso cotidiano de lenguaje ofensivo y despectivo dirigido a las personas indígenas. Tales expresiones, según Navarro, no son meras palabras, sino que

contribuyen activamente a la estigmatización de los grupos indígenas y a la construcción de una identidad social indeseable y negativa.

En la sociedad mexicana, estas expresiones racistas se aceptan sin cuestionamiento, y esta aceptación tácita, según Navarro, es un aspecto crucial de la normalización del racismo. Al aceptar y perpetuar este lenguaje y estas actitudes, la sociedad se convierte en cómplice de este racismo normalizado, que se manifiesta sutilmente pero poderosamente como un mecanismo de control y poder. Este análisis de Navarro enfatiza la necesidad de reconocer y desafiar estas formas insidiosas y arraigadas de racismo para lograr un cambio significativo.

Otro caso en el que los cucapá afectados sería el del 3 de mayo del 2008

Al indagar la pescadora lo que sucedía, el agente de CONAPESCA le indicó que sólo estaba ahí para dar el aviso, a lo que ella preguntó que de quién se hacía acompañar la autoridad. Un hombre alto y robusto se identificó como representante de la Unión de Pescadores del Golfo de Santa Clara. La mujer cucapá preguntó entonces que por qué la autoridad se hacía acompañar de pescadores del golfo. Indagó si acaso la autoridad estaba actuando bajo presión de los pescadores del golfo para detener la actividad de pesca de los cucapá. De nuevo, la autoridad indicó que sólo estaba ahí para prevenir las posibles consecuencias de pescar una especie en veda. En eso se despidieron y se retiraron en su pick up con logotipos de CONAPESCA [...] Del encuentro descrito las mujeres subrayaron dos elementos importantes: la presión que parecían estar ejerciendo los pescadores del golfo de Santa Clara en la actuación de las autoridades sobre el cumplimiento del decreto de veda, y el hecho de que las autoridades se hayan dirigido a los transportistas y no con ellas como pro-pietarias del pescado: “Les meten miedo y luego ellos ya no quieren transportarnos el pescado”. (Navarro & Vélez-Ibáñez, 2010, pp. 105-106)

Para finalizar y poder contextualizar en un ejemplo aterrizado sería el de Bernardo Pessoa, quien estuvo a punto de parir a su primer hijo en el suelo de la sala de espera del hospital de Villa Hayes. Cuando empezó a sollozar recibió la atención necesaria para ser trasladada a una habitación privada. Su madre estuvo todo el tiempo en una silla esperando. No les dieron comida y tuvieron que pagar sus medicamentos necesarios por todo el tiempo que estuvo ingresada. Los médicos de turno asumían que por ser indígena no hablaba español y evitaban comunicarse directamente, por lo que enviaban enfermeras que sabían hablar el lenguaje guaraní. Pessoa dice: “Sabemos trabajar, estudiar y hablar igual que ellos, pero nos discriminan”.

Este caso es una prueba clara de cómo se practica el racismo en este hospital por gente que, según el sistema hegemónico, es considerada estudiada. Muestra claros casos de racismo al ni siquiera preguntarle al paciente si habla español y asumir con sus propios prejuicios que es una persona sin conocimientos del idioma. El trato inhumano que se representa con el ambiente del hospital puede que no sea específico hacia Bernarda, ya que este tipo de tratos en México suceden con cualquier tipo de persona. Aunque este tipo de trato es inaceptable no entraría en la problemática de racismo, mientras que todo lo demás de parte de los doctores, es un claro ejemplo

Estigma

Según Ervin Goffman en su libro *Estigma*, los griegos crearon el término estigma para referirse a signos corporales con los cuales se intentaba exhibir algo malo y poco habitual en el status moral de quien los presentaba. La sociedad establece los medios para categorizar a las personas, al encontrarnos frente a un extraño las primeras apariencias nos permiten prever en qué categoría se halla y cuáles son sus atributos, es decir, su "identidad social".

Un estigma también es una clase especial de relación entre atributo y estereotipo, Goffman menciona tres tipos de estigmas. En primer lugar, las abominaciones del cuerpo, o sea, las distintas deformidades físicas. Luego, los defectos del carácter del individuo que se perciben como falta de voluntad, pasiones tiránicas o antinaturales, creencias rígidas y falsas, deshonestidad. Por último, existen los estigmas tribales de la raza, la nación y la religión, susceptibles de ser transmitidos por herencia y contaminar por igual a todos los miembros de una familia. A pesar de ser distintas clasificaciones, las tres, incluyendo la de los griegos, se encuentran los mismos rasgos sociológicos: un individuo que podía haber sido fácilmente aceptado en un intercambio social corriente, posee un rasgo que puede imponerse por la fuerza a nuestra atención y que nos lleva a alejarnos de él cuando lo encontramos.

Para la persona estigmatizada, la inseguridad relativa al status, sumada a la inseguridad laboral, prevalece sobre una gran variedad de interacciones sociales. Hasta que el contacto no ha sido realizado, el ciego, el enfermo, el sordo y el tullido no pueden estar nunca seguros si la actitud de la persona que acaban de conocer será de rechazo o de aceptación. (Goffman, 2009).

Para profundizar, un ejemplo de estigmatización puede ser el de Evelyn una joven de 19 años originaria del Salvador la cual estudiaba y vivía con su familia en una comunidad rural en el centro del país, Evelyn sufrió una violación la cual nunca denunció por miedo a las amenazas de

muerte y extorsión. La zona en la que vive Evelyn tiene fuerte presencia de pandillas donde ocurre frecuentemente relaciones sexuales forzadas y que las mujeres son sometidas al silencio.

En abril del 2016, Evelyn sufrió una complicación obstétrica: un parto precipitado, prematuro y extrahospitalario en su vivienda, con un desgarro y una fuerte hemorragia vaginal, en la misma sala de emergencia donde recibía asistencia sanitaria, fue acusada de haberse provocado un aborto y trasladada directamente a prisión, siendo acusada semanas más tarde de homicidio agravado. A pesar de que Evelyn no sabía que estaba embarazada y que no hizo nada para provocar la muerte de su hijo, la Fiscalía General de la República y la Jueza se niegan a aceptar su versión, le han condenado, sin pruebas directas, a una pena de 30 años de cárcel.

Podríamos encontrar otro ejemplo en la presentación realizada por Sofia Virgen “Infancias sonoras; Nuestra voz, nuestros derechos.” Donde la miembro del área psicosocial del CEPAD señala la indiferencia de los profesores de muchos alumnos menores de edad que tienen la desdicha de contar con un familiar en la enorme lista de desaparecidos. Estos alumnos señalan en el fanzine producto de un taller 22 menores que entre instituciones y profesores “*ignoran*” de manera sistemática sus necesidades; entre las cuales señalan con énfasis la falta de apoyo para/con las marchas de desaparecidos, la presión de los directores de las instituciones educativas por que sean “alumnos normales”, entre un largo etcétera. “*Quiero que la escuela me cuide y que mi profesor entienda que a veces no me puedo concentrar*” son las palabras de algunos menores. Sofia Virgen afirmó que los menores de edad saben la situación por la que atraviesan sus familiares, pero no se sienten escuchados por los adultos.

Prejuicio, discriminación y xenofobia

Prejuicio

Prejuicio es, según Galeras (2010, citado en Garduño Ruiz en 2010), una forma de discriminación hacia algún individuo o comunidad basado en supuestos razonamientos no objetivos hechos previamente a interacción alguna con dicha persona o grupo. Se les niega oportunidades a personas basado únicamente en creencias previas no fundamentadas.

Esta se crea por medio de estereotipos y de discursos ajenos con la intención de dañar la imagen de algún individuo o grupo, buscando negar las oportunidades. También surge por medio de conductas y la falta de información y acceso a los mismos grupos para crear una imagen verídica de estos. La distancia geográfica juega un papel importante en esto, ya que al no tener

acceso a la persona o grupo al cual se le tiene un prejuicio, no hay manera de refutar los discursos de odio.

El sociólogo Robert Merton (1949), desarrolla una perspectiva donde crea la distinción entre prejuicio y discriminación, donde la persona prejuiciosa desarrolla sus creencias a base de formas de pensar no objetivas, mientras que las personas discriminantes ejercen conductas y acciones en contra de un grupo de personas. Si bien esta es la perspectiva clásica, Galeras destaca que existen dos problemas con el pensamiento de Merton. El primero es la posibilidad de un discriminante-no-prejuicioso, lo cual no es posible ya que un discriminante se basa en acciones premeditadas y activas, lo cual requiere la existencia de un prejuicio. El segundo es que no se toma en cuenta la temporalidad del sujeto en su entorno. Es decir, una persona prejuiciosa-no-discriminante podría ser, sin hacer cambio alguno en su conducta o ideología, una persona no-prejuiciosa-no-discriminante según nuevas normas sociales o una persona no-discriminante-no-prejuiciosa podría pasar a ser no-discriminante-prejuiciosa. Este segundo ejemplo siendo el más común entre las grandes brechas generacionales, y en constante aceleración gracias a la globalización del pensamiento y la breve vida de las ideologías.

En México, uno de los sectores con mayor índice de prejuicios es el político. Particularmente, los prejuicios que presentan candidatas mujeres para cargos públicos como presidentes municipales, senadoras y legisladoras. Según el Observatorio Político Electoral de la Universidad de Guadalajara, para las elecciones de 2022, se reportaron 46 casos donde candidatas sufrían de prejuicios y de estereotipos de género por parte de los medios. A pesar de que las candidatas contaban con mayor cobertura que cualquier otro año, mucha de esta cobertura ha sido negativa respecto a su género, ignorando sus propuestas de campaña y antecedentes.

Esta problemática es tan prevalente que el INE ha publicado múltiples guías en diferentes estados contra la violencia política de género, en el cual hace explícito los derechos, los diferentes tipos de violencia política, las instituciones responsables, y las responsabilidades de los mismos partidos políticos para garantizar la igualdad de género.

Discriminación

El significado de discriminación se puede entender desde varios enfoques, a partir de los siguientes autores se explicará la definición, desde el ámbito antropológico, sociológico y de interacción social.

Según Gordon Allport (1954, citado en Garduño Ruiz en 2010), la discriminación se refiere al trato injusto, desigual o perjudicial hacia individuos o grupos basado en características como la raza, etnia, religión, género u otras diferencias percibidas. Allport destaca que la discriminación puede manifestarse en forma de prejuicios, estereotipos y actos discriminatorios, y puede tener efectos negativos en la salud emocional y el bienestar de las personas afectadas.

En el enfoque de Merton (1949, citado en Garduño Ruiz en 2010), la discriminación se aborda desde una perspectiva sociológica y se relaciona con la distribución desigual de recursos y oportunidades en la sociedad. Merton destaca que ciertos grupos sociales pueden enfrentar discriminación estructural debido a barreras institucionales y normativas que limitan su acceso a recursos como empleo, educación y vivienda. Esta discriminación sistémica puede perpetuar desigualdades sociales y económicas.

Michael Winkelman (1993, citado en Garduño Ruiz en 2010) aborda la discriminación desde una perspectiva antropológica y la relaciona con la exclusión y marginalización de ciertos grupos en una sociedad. Winkelman enfatiza que la discriminación puede tener consecuencias significativas en la salud, bienestar y calidad de vida de las personas afectadas, y puede socavar la cohesión social y la igualdad de oportunidades.

Becker (1971, citado en Garduño Ruiz en 2010) aborda la discriminación desde una perspectiva de interacción social. Según él, la discriminación es el resultado de la atribución de características negativas a un grupo social, lo cual puede llevar a un trato injusto o perjudicial hacia sus miembros. Becker sostiene que la discriminación puede ser aprendida a través de procesos de socialización y conformidad a normas sociales.

Existen tres tipos o formas de discriminación según el antropólogo Michael Winkelman (1993, citado en Garduño Ruiz en 2010) la palabra, la conducta y, directa o indirectamente, las instituciones.

- **Discriminación Verbal:** son aquellas expresiones derogatorias o chistes sarcásticos que tienen lugar en la vida cotidiana e informal y que estigmatizan a algún grupo: joto, indio, chilango, guacho, etc.
- **Discriminación Conductual:** cuando se evita el contacto y la socialización con miembros de algún grupo, o cuando no se tiene hacia ellos las mismas expresiones de cortesía y consideración que se tiene hacia otras personas.

- **Discriminación directa o indirecta:**

A. Institucional Directa: cuando los usos y costumbres e incluso el sistema legal niegan los mismos derechos o beneficios a ciertos segmentos de la sociedad, tal y como lo fue el voto para la mujer, el acceso a restaurantes a negros en los Estados Unidos, la admisión selectiva en sitios públicos sobre la base de la apariencia, y otros.

B. Institucional Indirecta: cuando en determinadas circunstancias estructurales o prácticas se niegan las mismas oportunidades a determinados segmentos de la sociedad con base en un supuesto razonamiento objetivo no mediado aparentemente por el prejuicio: la observancia de requisitos de estatura, complexión, género y edad para ciertos empleos, eventos, clubes y asociaciones, etcétera.

En México, se presenta un claro proceso de discriminación que abarca elementos de racismo, clasismo y machismo, generando una realidad dolorosa en el país. Esta discriminación se manifiesta en dificultades en la educación, las oportunidades laborales, así como en la distribución del ingreso y la riqueza, según señala Ricardo Fuentes Nieva, director ejecutivo de Oxfam México. Grupos como las personas afrodescendientes, mulatas o con piel oscura también experimentan las consecuencias de esta discriminación, con cifras alarmantes como el bajo acceso a la educación superior (12%) y al empleo formal (13%), mientras que aproximadamente el 30% de estas personas se encuentra en situación de pobreza. Además, el informe "Por mi raza hablará la desigualdad" revela que históricamente el 72% de los hablantes de una lengua indígena han sufrido racismo y discriminación, en comparación con el 37% de las personas mulatas o negras y el 35% de aquellos con tono de piel oscuro. Estos grupos no solo enfrentan maltrato y discriminación, sino que también experimentan carencias sociales a lo largo de sus vidas (Salinas, 2019).

En este contexto de amplias brechas y diversas desigualdades en el país, las mujeres indígenas son especialmente afectadas por la falta de oportunidades. Según la investigación realizada por sociólogos del Colegio de México, el 84% de las mujeres que hablan una lengua indígena tienen menos probabilidades de ascender a niveles superiores de riqueza. Estas mujeres se encuentran en la posición más baja de la escalera de oportunidades, lo que representa una deuda histórica que debe ser abordada. A pesar de las expectativas generadas por el presidente Andrés Manuel López Obrador y su enfoque en la lucha contra la pobreza bajo el lema "Primero

los pobres", Oxfam muestra cautela respecto al impacto de los programas de gobierno para reducir la pobreza que afecta a los indígenas, afrodescendientes y mujeres (Salinas, 2019).

Xenofobia

La xenofobia se refiere al miedo o el odio hacia las personas que son percibidas como extranjeras o pertenecientes a grupos étnicos o culturales diferentes. Implica un prejuicio y discriminación basados en la nacionalidad, la etnia, la raza o la nacionalidad de las personas.

El suceso por que se genera es un fenómeno complejo que puede ser creado y perpetuado por múltiples factores, por ejemplo:

Ignorancia y falta de conocimiento: La falta de información precisa y el desconocimiento sobre otras culturas, etnias o nacionalidades puede generar estereotipos negativos y prejuicios hacia aquellos que son percibidos como diferentes.

Miedo a lo desconocido: El miedo y la incertidumbre hacia lo que es percibido como diferente pueden conducir a la construcción de barreras y rechazo hacia personas de otras nacionalidades o culturas.

Experiencias negativas previas: Las experiencias negativas o traumáticas que algunas personas han tenido con individuos de otros grupos étnicos o culturales pueden generar resentimiento y aversión hacia esos grupos en general.

Ejemplo de Xenofobia:

Según un artículo de Hablemos de Cultura (s.f.). En la actualidad se estima según la ONG que la población mapuche es de entre 800.000 y 1.400.000 habitantes. Estos mapuches forman parte del territorio chileno. Dependiendo de si se incluyen a la población que no conserva la cultura de sus antepasados. Es importante resaltar que la población mapuche sufre discriminación racial en el desenvolvimiento con el resto de la sociedad. Se registra que, según estadísticas, sus índices de pobreza son mayores que el promedio de la población chilena. En Argentina iniciativas de recuperación de sus territorios se han visto negadas por empresa multinacionales.

Estereotipo

Los prejuicios son como juicios apresurados o ideas preconcebidas que tenemos sobre las personas o grupos sin conocerlos realmente. Es como ponerles una etiqueta sin darles una oportunidad justa. A veces, los prejuicios se basan en estereotipos, que son ideas simplificadas y generalizadas que tenemos sobre cómo son ciertos grupos de personas. Por ejemplo, pensar que todas las personas de una determinada nacionalidad son de una manera específica. Los prejuicios

y estereotipos pueden limitar nuestra comprensión y apreciación de la diversidad y llevar a discriminación y trato injusto hacia los demás. Es importante reconocer y desafiar nuestros propios prejuicios y estereotipos para poder construir una sociedad más inclusiva y justa.

Los migrantes con frecuencia, se les estereotipa negativamente como delincuentes, cargando con la idea de que representan una amenaza para la seguridad o la economía de los países a los que llegan.

Estos estereotipos y prejuicios suelen estar basados en generalizaciones injustas y descontextualizadas, que no reflejan la diversidad y las experiencias individuales de las personas migrantes. No todas las personas migrantes son criminales ni representan una carga para la sociedad. Muchos migrantes huyen de situaciones de violencia, persecución o pobreza en busca de una vida mejor y contribuyen positivamente a las comunidades y/o países en las que se establecen.

Como ejemplo de esta situación que atentan con la dignidad de las personas migrantes no documentadas, quienes transitan por México desde países latinoamericanos con rumbo a estados unidos donde esperan encontrar una oportunidad de empleo que mejore la calidad de vida, sufren de esta estereotipación que dificulta su paso y a la vez los enfrenta a situaciones de discriminación y agresiones físicas. Contextualizando sabemos que las situaciones precarias y la misma violencia del narcotráfico los orilla a tener que salir a otros países donde puedan vivir una vida digna. En la ciudad de Guadalajara se reprodujo un estereotipo el cual sojuzgaba a todos los migrantes como delincuentes y que a su paso por la ciudad cometían ilícitos. Esto surgió a partir del descontento de los habitantes de las colonias aledañas a un albergue quien presta servicios humanitarios a migrantes. Los vecinos de alrededor a notar la presencia de migrantes en las calles de sus vecindarios comenzaron a mostrar conductas y discursos aporofóbicos hacia estas personas en necesidad. Comenzaron a realizar juntas entre colonos y autoridades para retirarlos de los alrededores acusando de que cometían actos delictivos y que algunos vecinos de alrededor ya habrían sufrido asaltos por parte de los migrantes durante las noches. Esto repercutió en qué se reprodujeran estos discursos discriminatorios hacia a ellos y el cierre temporal del albergue, el cual después legalmente consiguió su reapertura y brindar ayuda a estos migrantes durante su paso por la ciudad.

2.2 Planeación y seguimiento del proyecto

Departamento de Arte y Animación

1. Lo que se pretendió hacer

El departamento de arte de la temporada Verano 2023 pretendió darle continuidad a la creación de personajes (NPC) para el videojuego, y tener terminadas las cinemáticas, con su storyboard y animación completa.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron

Las alternativas para lograr una transición y continuidad del trabajo pendiente del departamento de arte y animación primavera 2023 al departamento de verano 2023, fueron:

A. Continuar con la terminación de NPCs y empezar los storyboards para tener los frames finales, todo esto sin la transición adecuada y sin práctica, para avanzar más rápido en el proceso de la animación, pero con la falta del aire de familia y sin la práctica necesaria.

B. Comenzar a través de *spreadsheets* para practicar los personajes ya existentes así para poder recrearlos tanto en los storyboards y en las cinemáticas, para que los pudiera usar el departamento de animación. Para más adelante ya cuando el equipo tuviera la paleta de colores, *brushes* y estilo de los personajes, continuar en la creación de los NPCs, para después continuar con ejercicios de iluminación y composición, para crear los storyboards y después, hacer iteraciones de storyboards, para cuando se tuvieran los finales, añadirles color, detallarlos, para así, mandar los *frames* finales, para que el departamento de animación pueda hacer las animaciones/cinemáticas para el videojuego.

3. La que se eligió para solucionar el problema

La estrategia utilizada, fue la B, a través de la práctica y más ejercicios para que todo tenga aire de familia y las animaciones sean similares unas con otras y no se perdiera parte del trabajo realizado el semestre pasado. Se comenzó a través de *spreadsheets* para practicar los personajes ya existentes así para poder recrearlos tanto en los storyboards y en las cinemáticas, para que los pudiera usar el departamento de animación. Más adelante ya cuando el equipo tenía la paleta de colores, *brushes* y estilo de los personajes, se continuó en la creación de los NPCs, para después continuar con ejercicios de iluminación y composición, para crear los storyboards y después, hacer iteraciones de storyboards, para cuando se tuvieran los finales, esos añadirles color, detallarlos y “pulirlos”, para así, mandar los *frames* finales, para que el departamento de animación pueda hacer las animaciones/cinemáticas para el videojuego. Y todo esto se registró en la “Guía de Arte”,

un documento que recaba todo lo mencionado y contiene ejemplos y reglas para que las personas de arte puedan continuarlas

4. Estrategias a seguir para el logro de los objetivos

Las estrategias para seguir son: crear guías de arte y hacer un registro de la forma en la que se han trabajado las cosas para que las personas que trabajen en arte en el futuro puedan establecer los objetivos finales de cada semestre y en base a eso crear una ruta crítica que establezca bien los objetivos y tareas de cada semana. También el almacenamiento de todos los archivos utilizados para que los futuros equipos tengan la mayor calidad posible y puedan realizar las modificaciones que consideren pertinentes.

Departamento de guion

1. Lo que se pretendió hacer

El departamento de guion de la temporada primavera 2023 se dedicó a reestructurar el guion, hacer un nuevo borrador y escribir distintas versiones del guion narrativo del videojuego. Para llevar esto a cabo, se tradujo a un lenguaje audiovisual el cuento de “El Zorro y el Coyote”, se hizo una recopilación de elementos de la comunidad Cuapá, se estructuró el guion y se unificó la documentación obtenida alrededor de los cuatro meses de trabajo.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron

Una vez empezada la temporada de verano 2023, el equipo completo hizo una lectura general del guion que se trabajó los meses pasados. El documento que se presentó estaba incompleto ya que le hacía falta los diálogos y la especificación de acciones de los personajes, así como el tipo de modo de juego en cada parte del guion, por lo que se creó un sub-equipo de trabajo especializado en guion, donde Juan Pablo Hurtado y María Camila Daniel lo dirigieron.

3. La que se eligió para solucionar el problema

El trabajo consistía en leer por secciones el guion, y transcribirlo en la plataforma especializada en guion de nombre *Celtx*, se utilizó esta herramienta ya que es una de las plataformas más utilizadas en el medio y que enseñan en algunas clases de escritura del ITESO, también esta plataforma tiene una sección especial de cómo escribir guiones para videojuegos.

4. Estrategias a seguir para el logro de los objetivos

Primero se hizo una lectura del guion creado en semestres anteriores, para identificar qué elementos si funcionan y cuales se tendrían que reescribir. Junto con Frank se creó una estructura

de cómo se debe redactar cada escena y que elementos deben, al igual de que elementos deben de aparecer

Departamento de Sonido

1. Lo que se pretendió hacer

El semestre pasado, primavera de 2023, se planteó una ruta de trabajo para idear la visión e identidad sonora del videojuego *En la Orilla del Rio*. Se vio la vida Cucapá, sus herramientas, indumentaria y cultura general para dar una idea de cómo sería su cultura ejemplificada y representada en el sonido.

Se conceptualizó y se realizó una propuesta sonora acompañada por un guion técnico sonoro.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron

Se decidió seguir la misma ruta planteada en el semestre anterior, ya que nada parecía tener necesidad de cambios. Aparte de la ruta general, la atención del departamento de sonido fue dirigida a los primeros niveles y cinemáticas del juego y se enfatizó la necesidad de la implementación del diseño sonoro dentro del motor gráfico de Unity.

3. La que se eligió para solucionar el problema

Se les introdujo a los nuevos integrantes del departamento de sonido el material trabajado y la ruta general de trabajo del departamento, junto con talleres impartidos por el departamento de programación sobre Unity.

4. Estrategias a seguir para el logro de los objetivos

Primero, tomando en consideración lo trabajado en el semestre anterior, se revisó la faltante y se decidió una ruta de trabajo para el semestre.

Se hará una revisión del guion técnico para confirmar que todo esté correctamente hecho, después se completará la biblioteca sonora para las primeras cinemáticas y niveles tomando en consideración la visión sonora creada.

5. Reorganización

Al terminar la gran mayoría de pendientes del verano 2023 se conjuntará con el trabajo que se había hecho previamente, así la organización de la biblioteca sonora tendrá un orden determinado y fácil de encontrar. A su vez los índices que se han producido con la nueva biblioteca acompañarán a la misma para su mayor eficiencia.

Departamento de Programación Web

1. Lo que se pretendió hacer

Desde el inicio del curso se intentó declarar las necesidades de la página web, la idea es una página estática que muestre el proyecto de “Resonancias” y todos los otros proyectos desarrollados bajo este PAP. La idea era una página que permitiera mostrar información sobre los distintos proyectos que se han realizado por parte de Resonancias. Las rutas eran los distintos universos (nombres de los proyectos) de manera que una persona podría navegar a través de la página y podría ver las 3 áreas realizadas (“mujeres y territorios”, “infancias y territorios” y “adultos mayores y cuidados”) haciendo click en el menú. Cada universo tendría una interfaz distinta, y mostraría datos del proyecto, imágenes y videos presentando noticias relacionadas a estos temas.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron

Se tenían 2 métodos a hacer la página, se podían usar “web frameworks”, de los cuales eran, Angular o Vue, herramientas de servicios para facilitar el orden, sin embargo, son herramientas pesadas y para el alcance del sitio web eran demasiado robustas. La otra opción era usar una librería de bajo costo (en términos de memoria y procesamiento) llamada React.

3. La que se eligió para solucionar el problema

Se optó por usar React, una librería nativa de NodeJs (motor que ejecuta código de JavaScript) que permite usar modularizar a gran escala pedazos de código. Una librería que permite desplegar “single page applications” la cual busca hacer un render de pedazos de código, haciendo que la aplicación sea más rápida.

4. Estrategias por seguir para el logro de los objetivos

Se hacen juntas con Alexei, un asesor independiente del proyecto el cual tienen experiencia en el desarrollo de sitios web, donde se le platica sobre los avances y los bloqueos que pueden surgir, lo cual ayuda a resolver algún conflicto que exista, ya que teniendo múltiples personas se logra ver ángulos distintos a un problema, Además que Alexei tiene mayor conocimiento sobre tecnologías que puedan facilitar el trabajo.

Departamento de Programación Videojuego

1. Lo que se pretendió hacer

Desde un inicio se veía el desarrollo del videojuego con objetivo de limpieza y estandarización, a la falta de un programador en semestres anteriores se había realizado trabajo que no se documentó

de manera correcta. También se planeó el corregir problemas que se tenían de hace tiempo en el proyecto del videojuego.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron

En primera junto a la ayuda de Alexei, uno de los asesores PAP en el are de programación, y la utilización del método agile permitió completar las tareas que se tenían pendientes del semestre pasado, también algo que se veía como primordial era la documentación del videojuego, tanto game design y código. Este documento también será utilizado como referencia, ahí se encuentra links y referencias a todo lo que lo conforma, como música, arte y el guion en el que se basa el videojuego.

3. La que se eligió para solucionar el problema

En este caso se enfocó en el documento de game design, el cual tiene el objetivo de documentar las partes secuenciales para el desarrollo del videojuego, el registrar la información que se debe saber para continuar con el desarrollo del videojuego nos permitirá en el futuro incluir nuevos miembros al equipo sin perder tiempo en entender las partes que conforman el juego y dedicarse completamente al desarrollo desde el inicio.

4. Estrategias por seguir para el logro de los objetivos

El trabajo se regía por tareas en un Kanban, una de las tareas al inicio fue el documentar el estado actual del videojuego, que nos permitió tener un documento base, el cual se fue modificando y actualizando a lo largo del periodo para siempre tenerlo lo más reciente posible.

Trabajo Comunitario

1. Lo que se pretendió hacer

Para el departamento de trabajo comunitario se planteó la realización de un taller artístico para niños de distintas comunidades de los municipios de Guadalajara, Tlaquepaque, Tlajomulco y Poncitlán a la orilla del Lago de Chapala.

El propósito del taller estaba en generar espacios de expresión artística en donde los niños pudieran manifestar, a través de la fotografía instantánea e intervenida, la mirada y perspectiva que tienen sobre los espacios, las personas y las circunstancias que les rodean cotidianamente; en otras palabras, sobre su territorio.

En este sentido, se trabajó sobre cuatro ejes o enfoques principales: el comunitario, el formativo, el investigativo y el de visibilización.

1. Enfoque Comunitario

1.1. A través de la expresión artística, los niños podrán fortalecer su sentido de pertenencia a la comunidad; identificando sus territorios como el espacio desde el que resisten como unidad.

2. Enfoque Formativo

2.1. Los niños aprenden a nombrar sus espacios y sus sentimientos sobre estos por medio de la creatividad; utilizando actividades didácticas que los involucran activamente.

3. Enfoque de Visibilización

3.1. Los productos realizados en los talleres permiten llevar las historias y pensamientos de estos niños a un público más amplio.

4. Enfoque Sistemático/Investigativo

4.1. El taller puede ser fácilmente replicado en otros espacios formativos para incentivar los ejes principales en otras comunidades en defensa de su territorio.

4.2. Los resultados del taller podrían darnos pista hacia un documento investigativo sobre el trabajo con niños en comunidades en defensa de su territorio.

4.3. Los resultados del taller podrían darnos pista hacia la construcción de metodologías colaborativas sobre el trabajo con niños en comunidades en defensa de su territorio; desde una mirada no adulto céntrica.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron

Para el desarrollo del taller se generó una búsqueda de proyectos que hayan trabajado previamente con comunidades de niños, esto con la finalidad de conocer distintas posibilidades de acercamiento y vinculación con este sector poblacional. Entre los resultados, nos encontramos con los siguiente:

El Guardián de la Sierra

- 1) **Tipo de proyecto:** Corto animado por niños
- 2) **Descripción:** El Guardián de la Sierra es una animación narrada a través de las voces de los niños del Cabildo Indígena Kankuamo, inspirado en los dibujos de los niños. La animación

cuenta la historia del robot guardián de la sierra que debe enfrentarse al malvado robot minero.

3) **Liga de acceso:**

https://www.youtube.com/watch?v=U3tV1ikgTuM&ab_channel=CabildoKankuamo

Hablemos de Colores

- 1) **Tipo de proyecto:** Radio ciudadana conducida por niños
- 2) **Descripción:** Hablemos de Colores es una radio ciudadana en el Cabildo Mayor Indígena de Chigorodó, en Antioquia. Aquí, a través de 16 capítulos, las voces de los niños Embera narran la visión que esta comunidad comparte respecto al diálogo, al papel de la familia, los derechos de los niños, la alimentación, la naturaleza y la diversidad, así como la visión frente al arte, al ocio, la lectura y la comunicación.
- 3) Liga de acceso: <https://archive.org/details/HABLEMOSDECOLORES/HablemosDeColores-Capitulo01.mp3>

Otros de los proyectos que surgieron en el diálogo interno con el departamento fue la realización de peluches de fieltro y el bordado de fotografías; sin embargo, la dificultad de estas tareas nos hizo finalmente aterrizar en otras alternativas: la intervención manual sobre fotografía y la realización de cápsulas de audio vinculadas con el trabajo fotográfico.

4. Estrategias a seguir para el logro de los objetivos

Para llevar a cabo los objetivos del taller se realizó un fuerte trabajo de planeación que contempló la elaboración de un cronograma de actividades, un dossier y un poster promocional para la difusión del proyecto, así como el desglose de un presupuesto y los materiales a utilizar, las fotografías a intervenir y las distintas estaciones a propiciar durante el taller para maximizar la participación de los niños.

En este sentido, el primer taller realizado en Agua Caliente, Poncitlán, fungió como prueba piloto del proceso de planeación del taller, pues a partir de éste se hicieron observaciones y reajustes para afinar los objetivos y resultados esperados del proyecto comunitario.

Branding

1. Lo que se pretendió hacer

Con el fin de dar la publicidad y el tono de comunicación adecuados al proyecto, se pretendió crear el branding del videojuego que sirviera de guía visual y manual de marca para desde este, crear todos los contenidos, promociones y publicidad del videojuego de manera cohesiva, coherente y que se alineara a nuestras intenciones y deseos para el proyecto. Este branding incluiría todos los elementos visuales clave, como la tipografía, la paleta de colores, una introducción al juego, su objetivo y edades de juego, una introducción a los personajes, la personalidad de la marca, sus pilares, nuestra visión y metas y algunos mockups de las aplicaciones de tarjetas de presentación, tazas y merch del videojuego.

Su propósito es darle al videojuego “A la orilla del río” una imagen e identidad fuerte y distinguible la cual ayudará a expandir nuestro mensaje a un público mayor y que se consolide en la mente del consumidor.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron para dar continuidad

Para mantenernos fieles a los elementos visuales que ya habían sido elaborados por parte del equipo de arte en semestres anteriores, el primer paso fue definir una paleta de colores basada en capturas de pantalla del videojuego y así utilizarlas en el branding.

La segunda alternativa fue crear propuestas de un logotipo el cual tomara en cuenta los elementos clave del nombre como el agua, haciendo referencia al río, los pescados y la pesca y los personajes principales como el zorro.

Para definir los pilares, misión y visión del proyecto, se hablaría con todo el equipo para definirlos y que hubiera un entendimiento en el mensaje del proyecto. Este sería el último paso antes de realizar la identidad visual.

3. La que se eligió

Después de analizar estos pasos, se decidió implementar todas, debido a que era elemental que el branding tomará la retroalimentación de todo el equipo para que fuera cohesivo y diera una representación digna del videojuego. Dicho esto, se realizó un documento en Adobe Ilustrador de 19 páginas con un diseño visual atractivo el cual servirá como presentación y guía para la marca de “A la orilla del río”:

4. Estrategias a seguir para el logro de los objetivos

Se realizaron alrededor de 5 versiones y propuestas del logotipo las cuales fueron presentadas y discutidas con todo el equipo para asegurar la satisfacción completa del mismo. Se tomaron en

cuenta todas las retroalimentaciones e ideas sobre cómo mejorar el logo hasta que se llegó a la versión actual y final. Del mismo modo, al platicar con el grupo, se definieron los valores de la marca. Por último, se presentó ante todo el branding final para una última aclaración o revisión. Al ser aceptado por todos, se definió como la guía y branding final de la marca.

Equipo Redes Sociales

1. Lo que se pretendió hacer

Se buscó abrir las cuentas y perfiles de redes sociales para asegurar la interacción, debida promoción y definimiento del proyecto a través de una comunicación en línea. El propósito de utilizar las redes como una herramienta es fomentar el sentido de comunidad entre los usuarios y el videojuego, de manera que se pueda brindar un detrás de escenas de la creación del mismo, datos e información respecto a la cultura Cucapá e informar respecto a los distintos talleres y trabajos realizados por parte del equipo de Trabajo Comunitario.

2. Las diferentes alternativas que se analizaron para dar continuidad

Lo primero que se realizó fue definir un target específico para nuestro proyecto, el cual quedó definido como niños y niñas de entre 6 a 12 años de edad.

Por consiguiente, las alternativas que analizamos para la elección de plataformas, fue basado en nuestro público meta y en base a eso analizar qué redes sociales son las que más utilizan. El primer reto, fue tomar en cuenta otro público además del target ya definido. Se decidió que deberíamos tomar en consideración un público intermediario el cual podría presentarle o introducir el videojuego a los niños, siendo estos los padres. Adultos de entre 35- 45 años los cuales sean padres de familia o en todo caso, adultos parte de la comunidad Cucapá que pudieran encontrarse con nuestros perfiles y presentárselos a nuestro público meta (los niños). Fue de esta manera que se propuso utilizar la plataforma de Instagram, para un público más juvenil y Facebook para uno mayor. La primera plataforma de Instagram sería contenido visual, atractivo y fácil de digerir, mientras que Facebook serviría como un medio informativo de la cultura Cucapá.

Se consideró utilizar la plataforma de TikTok debido a su tono juvenil y fácil de consumir, sin embargo, se decidió debido al formato del videojuego (horizontal), que al crear videos verticales no daría un buen aspecto al videojuego y sus animaciones, por lo cual esta plataforma fue descartada.

3. La que se eligió

Después de analizar nuestras alternativas, decidimos trabajar con Instagram y Facebook, ya que consideramos que son las redes sociales que más utiliza nuestro público meta y hoy en día, además de que son las adecuadas para el tipo de contenido que queríamos compartir y comunicar, por ejemplo, videos, reels, publicaciones gráficas, visuales e informativas

4. Estrategias a seguir para el logro de los objetivos

Para realizar el objetivo, se realizó una extensa investigación, así como un benchmarking, en el cual analizamos las distintas páginas de redes y tono de comunicación de videojuegos similares al nuestro para así crear nuestro plan de contenido el cual consiste en elegir las dos plataformas apropiadas para nuestro target, y tener mayor impacto y alcance. Después, se definió el tipo de contenido que se realizaría y como se vería el contenido visual. Por último, al tener planeada la parrilla completa para todo el periodo de verano, las publicaciones de la primera semana sirvieron como prueba para analizar métricas y medir el alcance de los posts y de esta manera, poder mejorar cada publicación para poder obtener el mejor resultado posible.

2.3 Metodología

En este apartado se detalla el proceder de cada departamento del videojuego, para luego dar paso a la exposición de las experiencias del Taller de intervención fotográfica para niños en los distintos escenarios visitados.

Departamento de guion

Una vez terminada la transcripción del guion narrativo, el grupo de animación, arte y guion se dedicó a hacer una escaleta de las cinemáticas escritas en el guion. Se redujeron de quince cinemáticas a diez y se optó por utilizar la plataforma “Miro” para llevar a cabo este trabajo. Olivia, Camila, Sarah, Juan Pablo y Ezequiel se dedicaron a crear tablas por cada cinemática que se dividen en cuatro, cada una especificando que cada animación tendrá un máximo de cuatro planos y qué tipo de plano se van a emplear. Esta decisión se tomó a través de la instrucción de Frank, ya que ya existían ciertas reglas que se acordaron en las primeras etapas del proyecto.

Una vez desglosada las cinemáticas en los cuadros y subrayadas las ideas principales de las descripciones, Camila buscó distintos ejemplos de storyboards que contaran con todos los puntos a tener en cuenta para el trabajo del resto del curso. Olivia sugirió poner referencias de los escenarios en la misma plantilla para que futuros animadores y el actual equipo de arte y animación puedan acceder a esta pizarra y sea más fácil entender las ideas de las personas que están trabajando actualmente en el desarrollo del videojuego. Todo el equipo buscó imágenes encontradas en la web, en películas animadas y en el repositorio que se encuentra en OneDrive de la comunidad y el paisaje que se encuentra primordialmente en El Mayor o en el Valle de Mexicali.

Al igual que con las cinemáticas, Camila, Ezequiel y Juan Pablo se dedicaron a crear otro archivo en la plataforma “Miro” en la cual se dedicaron a enlistar los gameplays del videojuego escritos en el guion y acomodarlos en una tabla para poder hacer un desglose de sus elementos.

La primera tarea fue hacer una lectura del guion y separar los gameplays por número de presentación, escena en la que aparecen y número de página. Al hacer esta lectura se lograron identificar que existen once gameplays. Ya teniendo identificados y numerados los gameplays, por indicaciones de Frank, uno de nuestros asesores, se desarrolló una lista de elementos importantes a destacar para que exista uniformidad en las fórmulas de juego y sea más interesante para el jugador, estos elementos son: problema y acertijo que debe de resolver el jugador, NPC y objetos que aparece en escena, tipo de jugabilidad y la resolución a la que se llega al final del gameplay.

Se tomó la decisión por parte del equipo de guion de hacer un primer tratamiento de la tabla solamente pasando los elementos de los gameplays tal y como vienen redactados, sin hacer ajustes. Esto se hizo con la finalidad de tener un mejor panorama de cuáles son los que sí cumplen con todos los lineamientos y a cuáles se les tenía que dar un tratamiento. Ya teniendo la tabla completa solamente cuatro de los once gameplays tuvieron elementos faltantes, y uno de esos cuatro se eliminó ya que se consideró que no tenía una aportación ni a la narrativa ni a la jugabilidad. Se agregó un nuevo gameplay al final de la historia para mejorar el ritmo de juego. Con la tabla completa, el siguiente paso fue reescribir en el guion los gameplays que necesitaban ajustes, y checar la redacción de cada uno para que sean más comprensible para los programadores y animadores.

Al terminar de revisar y corregir los gameplays, Frank encargó a Camila, Juan Pablo y Ezequiel que se coordinarán con el departamento de programación conformado por Robert y Gustavo y organizar los minijuegos. Lo primero que se hizo fue una lectura de guion para revisar por escena cuales son los minijuegos que aparecen, y ver que la redacción fuera comprensible para los programadores. Al terminar la lectura el departamento de programación pidió a los encargados de guion crear una tabla en donde se agregara el nombre del minijuego, la escena donde aparece y poner de dos a tres referencias de otros juegos con mecánica parecida. Para tener mejor claridad en la descripción se realizaron dos bocetos de los minijuegos y se agregaron a la tabla.

Una vez terminadas y corregidas las tablas realizadas en *Miro*, el asesor de este departamento, Frank, leyó la última versión del guion. Una vez leído, Frank llegó con anotaciones y correcciones especialmente de los diálogos que aparecerán en el *GamePlay*. Camila, Juan Pablo y Ezequiel se reunieron con Frank para hacer sus propias notas y leer entre todos el guion.

Se hicieron anotaciones sobre las personalidades de cada uno de los personajes y la relación personal entre La zorra y el coyote. Mientras Juan Pablo hizo apuntes escritos, Camila optó por subrayar en distintos colores las cosas que se iban a cambiar. De amarillo iban los textos o diálogos que se iban a corregir, de morado cambiar la intención, azul eliminar y una vez corregido todo, se empezó a marcar de rosa (Imagen 1.)

```

FADE OUT - LOGO DEL VIDEOJUEGO

TUTORIAL

Hay algunas piedras a su alrededor. ZORRO emprende camino
hacia el río en busca de COYOTE.
                                otra vez se perdió

ZORRO
¿Dónde estará COYOTE? Creo que se fue
al río.

En su camino se encuentra con SERPIENTE (NPC) y se acerca a
ella.

ZORRO
¿Sabes dónde está mi hermano?

SERPIENTE auka, ¿sabes dónde está mi hermano?

NONONONO

ZORRO
Serpiente ¿estas bien?

SERPIENTE
¡NONONO!, ¿qué voy a hacer? Estoy
buscando a mis hijos, se perdieron.
¿Me ayudas?

```

Imagen 1. Intervención y corrección de guion

Departamento de Arte y Animación

La metodología del departamento de arte y animación fue de forma colaborativa en la que se tenía la retroalimentación bilateral de ambos equipos con los recursos que unos a los otros se iban proporcionando para garantizar una coherencia visual y narrativa en el departamento de animación y arte de la empresa de videojuegos, con avances diarios especificados en el cronograma en *Trello*.

El equipo de arte estaba más enfocado a través de la práctica, el desarrollo de habilidades técnicas y creativas, junto con la colaboración estrecha entre los diferentes equipos involucrados. A su vez el equipo de animación creaba los *frames* en conjunto con el equipo de programación para ir integrando todo al videojuego, asimismo se tomaban en cuenta las ilustraciones para poder animar en After Effects los *storyboards* de las cinemáticas del videojuego.

Las fases de la metodología mostradas a continuación fueron, divididas a través de todo el equipo en la gráfica semanal (Imagen 2). A continuación, se explica el proceso de cada una de ellas:

Lectura de guion: Primero se realizó una lectura del guion para comprender la historia y conocer el contexto de los personajes.

Práctica y ejercicios iniciales: De arte se comenzó con prácticas y ejercicios para que todo el departamento adquiriera un estilo y enfoque coherentes. Se hicieron estudios de personaje para practicar la animación de personajes existentes, tanto en *storyboards* como en cinemáticas, con el objetivo de familiarizarse con los personajes y poder recrearlos de manera consistente.

Definición de paleta de colores y estilo: Una vez que el equipo tuvo una comprensión sólida de los personajes, se trabajó en la creación de la paleta de colores, brochas y estilo visual que se utilizarían en el juego. Esto garantizó una coherencia estética en todas las animaciones y elementos visuales.

Guía de arte y colorimetría: Se actualizó la guía de arte con nuevos diseños de *NPCs*, nuevas expresiones del zorro y el coyote y se hizo un apartado con reglas y ejemplos de cómo realizar *storyboards*. También se creó una guía de colorimetría sobre cada elemento (objetos, personajes y *NPCs*), para que otros departamentos puedan obtener los códigos *Hex* de los colores que se han utilizado y también para que accedan a las imágenes en formato *PNG* para que sean utilizados en otros documentos, la página web y en redes sociales.

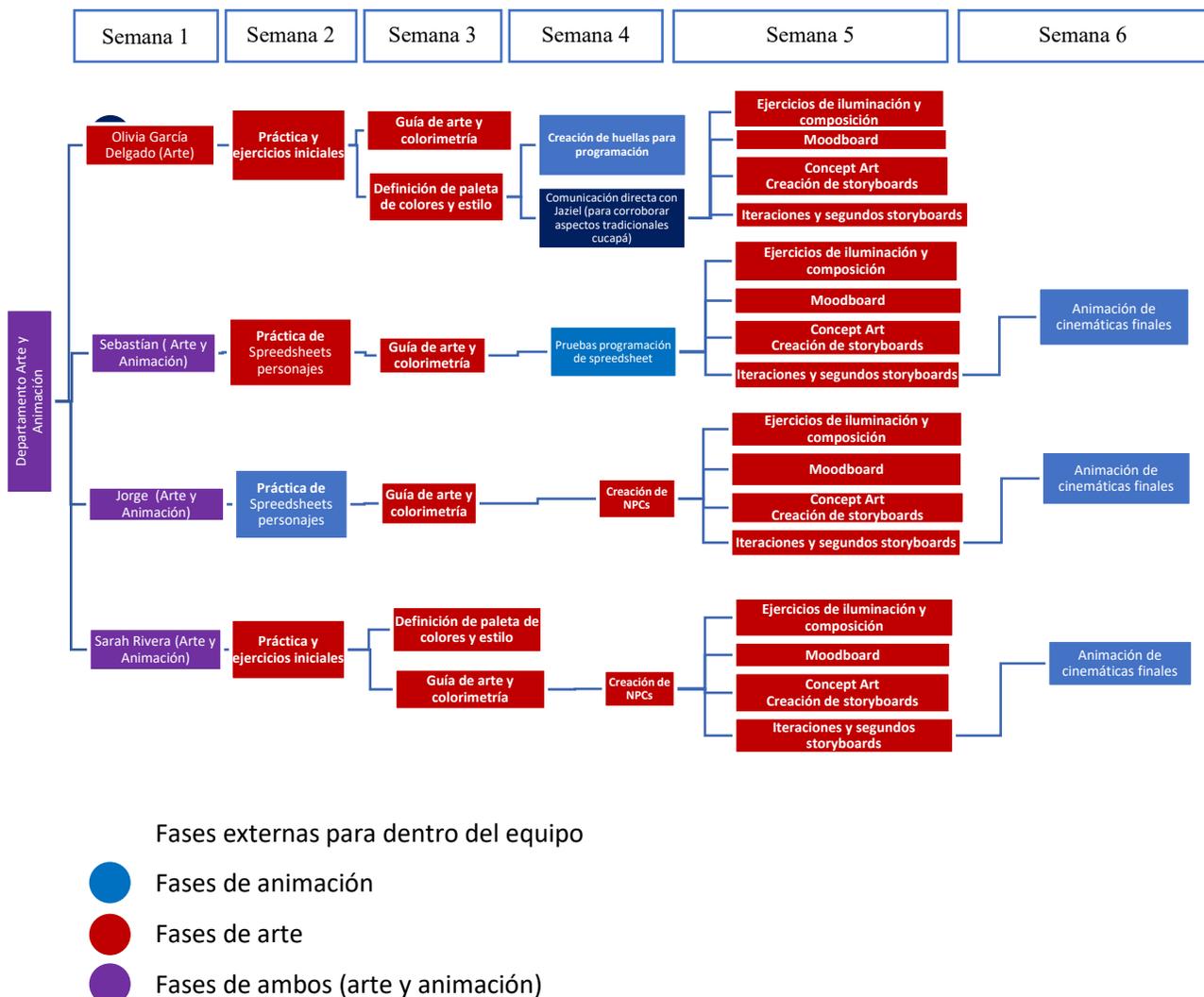


Imagen 2. Metodología por fases del departamento de arte y animación

Ejercicios específicos para desarrollar habilidades en iluminación y composición: Estos ejercicios permitieron crear escenas visualmente atractivas que ayudan a transmitir el ambiente y la atmósfera deseada en el videojuego. Fueron hechos en escala de grises para facilitar a futuro la colorimetría y que sea posible la experimentación con los colores.

Spreadsheets personajes para entregar a programación: Utilizando herramientas de diseño gráfico, se dibujan los diferentes *sprites* de los personajes en *spreadsheets*. Cada *sprite* representa una acción o estado específico del personaje, como caminar, correr, saltar o atacar. Se presta atención a los detalles y se busca mantener la consistencia visual en todas las poses y frames. Una vez que las animaciones en *spreadsheets* están completas y aprobadas, se exportan en el formato adecuado para ser utilizadas en el motor de juego. Se verifica la correcta implementación de las animaciones en el motor y se realizan pruebas adicionales para garantizar que los personajes se animen de manera adecuada en el contexto del videojuego.

Creación de NPCs: Se dedica tiempo a la creación de animaciones para los *NPCs*, que son personajes secundarios en el juego. Esto permite ampliar la variedad de personajes y situaciones que se encontrarán en el juego, enriqueciendo la experiencia visual y narrativa. Cada *NPC* tiene sus propias expresiones dependiendo de lo que suceda en la historia y lo que el jugador tenga que realizar.

Comunicación con Jaziel: Se contactó a Jaziel nuestro colaborador Cucapá para corroborar aspectos tradicionales Cucapá como el diseño de los personajes, su vestimenta, los colores, las referencias y los lugares. Toda esta colaboración se dio vía remota a través de comunicación por mensajería instantánea.

Ejercicios de iluminación y composición: Se realizaron ejercicios específicos para desarrollar habilidades en iluminación y composición. Estos ejercicios permiten crear escenas visualmente atractivas y ayudan a transmitir el ambiente y la atmósfera deseada en el videojuego. Hechos en escala de grises para facilitar a futuro la colorimetría y que sea posible la experimentación con los colores.

Moodboard: Al no haber un diseño previo de las locaciones del videojuego, hicimos una investigación para conseguir referencias visuales de cómo los lugares se ven en la realidad, para partir de ahí poder crear propuestas de como serían esos lugares en el videojuego, así como de referencias artísticas de otros proyectos animados que sirvan para entender el sentimiento que se desea transmitir.

Concept Art: A partir del *moodboard* cada uno hizo propuestas diferentes de como serían las locaciones en el videojuego. Y nos hacíamos retroalimentación sobre qué nos gustaba y cómo podría mejorar el diseño. Y una vez que teníamos una idea más aterrizada usamos esos diseños para el *storyboard*. Los concept art podían incluir color, pero al momento de hacer los storyboards evitamos usar color.

Creación de *storyboards*: Se procede a la creación de *storyboards*, que son representaciones visuales de las secuencias de la historia del juego. Estos *storyboards* se utilizan como guía para las animaciones y cinemáticas, y permiten una mejor planificación y organización del trabajo del departamento de animación. Los *storyboards* siguen reglas previamente establecidas y se trabajan en escalas de grises para diferenciar los planos entre sí; asimismo, se intenta llegar a un resultado lo más entendible para su desarrollo posterior en cinemáticas.

Iteraciones y *storyboards*: Se llevan a cabo iteraciones en los *storyboards* para perfeccionarlos y refinarlos. Se agregan detalles, se ajustan los encuadres y se realiza un pulido general para lograr una representación visual clara y efectiva de las escenas. Dejarlos completamente impecables.

Cuadros finales: Una vez que los *storyboards* están completos y aprobados, se procede a finalizar los cuadros finales. Se añade color, se realizan detalles adicionales y se asegura la calidad visual de cada cuadro. Estos cuadros finales se envían al departamento de animación, donde se utilizarán como referencia para crear las animaciones y cinemáticas del videojuego.

Animación (*Cinematics*): Las animaciones de las cinemáticas finales, serán realizadas en After Effects a partir de los frames finales y el storyboard, con movimientos suaves similares a *motion graphics*, utilizando efectos y partículas para darle vida a cada cuadro y llevar a cabo el sentimiento deseado. Se realizará la animación de una sola cinemática. Cada proyecto estará debidamente organizado para que cualquier persona pueda continuar o modificar las animaciones. También se creará una guía de animación con las reglas para organizar y animar y los estilos que estas deben de tener para que generaciones futuras tengan un punto de referencia sobre cómo realizar las cinemáticas. Cabe señalar que estas acciones en animación se encuentran en un estado inicial de proceso de realización.

Animación (*In game*): Se actualizó la animación del Zorro en el *gameplay* del primer nivel (*Speedsheets*), específicamente se mejoraron las animaciones isométricas de la perspectiva trasera del Zorro para darle una sensación más realista y fluida de como camina dicho animal en la vida real. Se utilizaron cuatro frames para la animación, lo que quiere decir que se realizaron cuatro dibujos del zorro en la que se ve el proceso de movimiento de las patas, cola y cabeza. Los

programas utilizados para el desarrollo de la animación fueron: *Photoshop*, para la ilustración del zorro; *Unity*, para juntar los elementos previamente creados y por medio de programación poder animar al personaje para testear cualquier fallo o aspecto a mejorar.

Departamento de Sonido

Se inició la ruta trabajando en el guion técnico, asignando páginas del guion revisado a cada integrante del equipo de sonido conformado por Iván, Rafael, Alejandro y Ricardo. Distinguiendo los sonidos de ambientes, efectos, foley's, y diálogo, sistemas de sonido de Unity, y la producción de más pistas de música para la banda sonora del videojuego en escenarios faltantes y minijuegos.

Con la biblioteca sonora tentativa planeada (Tabla 1), se asignó una fecha para ir a cabinas de sonido y empezar las grabaciones de foley's y efectos. El foley trata de replicar los sonidos que existen en el videojuego con materiales naturales, ya sea repitiendo las acciones y/o juntando varios elementos sonoros o recontextualizando algún otro sonido para crear la ilusión de que ese sonido realmente está sucediendo dentro del videojuego.

Tabla 1 Biblioteca sonora

Nombre de audio	Tipo de audio	Descripción del audio	Propósito	Periodo de Creación	Enlace
Resumir	UI	Tres movimientos de sonaja.	Se usará cuando se resume el	Primavera 2023	Resumir.mp3
Tweak Opciones	UI	Un golpe de tambor rapido.	Se usa cuando se mueve alguna configuración en las opciones.	Primavera 2023	Tweak Opciones.mp3
Cuervo Golpe	Foley	Ricardo recogiendo algo y haciendo un grito	Mostrar un golpe cuando el cuervo está cargando al zorro en el minijuego estilo "Flannv Bird".	Verano 2023	Cuervo Golpe.mp3
Grab 1	Foley	Viento	Se utilizará para recoger algún objeto	Verano 2023	Grab 1.mp3
Grab 2	Foley	Viento	Se utilizará para recoger algún objeto	Verano 2023	Grab 2.mp3
Grab 3	Foley	Viento	Se utilizará para recoger algún objeto	Verano 2023	Grab 3.mp3
Grab 4	Foley	Viento	Se utilizará para recoger algún objeto	Verano 2023	Grab 4.mp3
Huevo 1	Foley	Rocas cayendo sobre una roca más grande	Aparecerá cuando se recoja uno de los huevos de la serpiente	Verano 2023	Huevo 1.mp3
Huevo 2	Foley	Rocas cayendo sobre una roca más grande	Aparecerá cuando se recoja uno de los huevos de la serpiente	Verano 2023	Huevo 2.mp3
Huevo 3	Foley	Rocas cayendo sobre una roca más grande	Aparecerá cuando se recoja uno de los huevos de la serpiente	Verano 2023	Huevo 3.mp3
Lanzamiento de Red	Foley	Una pelota con una cuerda amarrada, girando	Se escuchará cuando la red del Zorro salve al Coyote del río, lanzando la misma red	Verano 2023	Lanzamiento de Red.mp3
Paso Roca 1	Foley	Pasos con las manos en superficie con rocas	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con rocas	Verano 2023	Paso Roca 1.mp3
Paso Roca 2	Foley	Pasos con las manos en superficie con rocas	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con rocas	Verano 2023	Paso Roca 2.mp3
Paso Roca 3	Foley	Pasos con las manos en superficie con rocas	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con rocas	Verano 2023	Paso Roca 3.mp3
Paso Roca 4	Foley	Pasos con las manos en superficie con rocas	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con rocas	Verano 2023	Paso Roca 4.mp3
Paso Tierra 1	Foley	Pasos con las manos en superficie con tierra	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con tierra	Verano 2023	Paso Tierra 1.mp3
Paso Tierra 2	Foley	Pasos con las manos en superficie con tierra	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con tierra	Verano 2023	Paso Tierra 2.mp3
Paso Tierra 3	Foley	Pasos con las manos en superficie con tierra	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con tierra	Verano 2023	Paso Tierra 3.mp3
Paso Tierra 4	Foley	Pasos con las manos en superficie con tierra	Se utilizará cada que algún personaje pise sobre una superficie con tierra	Verano 2023	Paso Tierra 4.mp3
Red	Foley	Chamorra sacudiendo	Opción alternativa del vuelo del cuervo para el minijuego estilo "Flannv Bird"	Verano 2023	Red.mp3

Teniendo varias tomas de los foley's grabadas a través del DAW de ProTools, se cola la selección de mejores tomas, para eventualmente pasar al proceso de ecualización, la cual consiste en manipular las frecuencias altas, medias y bajas para quitar ondas indeseadas e incrementar la claridad de las ondas que si se necesitan (un ejemplo sería el sonido de un golpe se removerían frecuencias bajas y aumentarían las altas para enfatizar el golpe).

En lo que esos procesos sucedían, también se veían los sistemas de sonidos dentro de Unity y la escritura de código de los respectivos sistemas.

Al completar la selección y ecualización de efectos y foley's, se realizarían los sistemas de sonido dentro de Unity, se pasaría al proceso de "layering", este proceso consiste en dar prioridad a los distintos tipos de sonido, para que la información necesaria sea transmitida al jugador sin que se interrumpan entre sí, o se pierda algún tipo de información en el proceso.

También se realizó un índice de sonido en donde se almacenó todos los foleys que se realizaron este semestre, en este documento se anexó el nombre del audio, el tipo de audio, descripción, propósito, período de creación y un enlace para poder acceder y escucharlo inmediatamente. Además de crear una hoja a parte en ese documento en donde pusimos las referencias musicales para los minijuegos. Los ordenamos por el stage donde aparece, una imagen de referencia, el propósito de la canción, la referencia auditiva de donde planeamos conseguir el estilo de música y finalmente se agregó el archivo de la canción que se utilizó (véase en Anexos).

La música se trabajó a través de un método de investigación con Jaziel, un integrante de la comunidad Cucapá, para la representación de instrumentos y ambientación musical, para poder conservar la esencia de su comunidad; además cada pista musical pasó por un proceso de aprobación donde se consultaba con Jaziel y él decidía si se aprobaba o se rechazaba.

Departamento de Programación Página web

En la metodología de trabajo se siguió una ruta que inició con la planeación y definición de objetivos, seguido por el análisis y selección; el diseño y estructuración; el desarrollo e implementación; pruebas y optimización; y finalmente, pruebas y seguimiento. A continuación se desglosa cada una de estas etapas.

Planeación y definición de objetivos

Para la creación de la página web, se inició identificando las necesidades y objetivos específicos, estableciendo su propósito y definiendo la audiencia objetivo. Posteriormente, se procedió a crear

un tablero o Miró que permitiera visualizar un moodboard, donde se recopilaron inspiraciones, colores, tipografías y posibles diseños para las distintas pantallas del sitio. Este proceso ayudó a establecer una dirección visual coherente y atractiva para la página. Además, se definió cuidadosamente los contenidos y funcionalidades que se deseaban incorporar, asegurándose de que estuvieran alineados con los objetivos y necesidades previamente identificados.

Análisis y selección

En la etapa de planificación, se llevó a cabo una evaluación exhaustiva de diversas alternativas tecnológicas para el desarrollo de la página web. Se tomaron en consideración factores clave como la escalabilidad, el rendimiento y los recursos disponibles. Para ello, se realizó una comparativa detallada de web frameworks y librerías, teniendo en cuenta los requisitos específicos del proyecto. Se analizaron las ventajas y desventajas de cada opción para poder satisfacer las necesidades planteadas. Esta comparativa permitió tomar una decisión informada sobre la tecnología a utilizar, asegurando que cumpliera con los estándares de rendimiento y eficiencia esperados.

Diseño y estructuración

En la fase de diseño de la página web, se enfocó en crear una experiencia visual atractiva y coherente con la identidad del proyecto. Se trabajó en definir la estructura de navegación y la arquitectura de la información, asegurándose de que los usuarios pudieran acceder fácilmente a los contenidos y funcionalidades deseadas.

Para visualizar y validar el diseño propuesto, se crearon wireframes o prototipos interactivos que permitieron obtener una vista previa del aspecto y la interacción de la página antes de su implementación. Estos wireframes ayudaron a identificar posibles mejoras y ajustes, garantizando así la eficiencia y usabilidad del diseño final.

Desarrollo e implementación

Durante la etapa de desarrollo de la página web, se dividió el proyecto en módulos o componentes para facilitar el trabajo y permitir un desarrollo independiente de cada parte. Se empleó la tecnología seleccionada previamente, en este caso, React, para construir los componentes y aprovechar sus ventajas en términos de modularidad y reutilización de código. Se implementaron las funcionalidades requeridas, asegurándose de que la página web fuera responsive, es decir, adaptada para diferentes dispositivos y tamaños de pantalla, además de

garantizar su accesibilidad y compatibilidad con diversos navegadores. Durante este proceso, se realizaron pruebas exhaustivas para asegurar un funcionamiento óptimo y una experiencia de usuario fluida. El estado en el que quedó fue en proceso de realización.

Pruebas y optimización

Durante la etapa de desarrollo de la página web, se llevaron a cabo pruebas exhaustivas con el objetivo de detectar posibles errores, problemas de rendimiento o incompatibilidades en diferentes navegadores y dispositivos. Se dedicó tiempo y esfuerzo a optimizar el código y los recursos utilizados, buscando mejorar la velocidad de carga y la experiencia del usuario al interactuar con el sitio. Además, se realizó una validación exhaustiva para asegurar la correcta funcionalidad de todos los elementos interactivos y enlaces presentes en la página web. Esta validación incluyó pruebas de navegación, interacción con formularios y comprobación de redireccionamientos, entre otros aspectos cruciales para garantizar una experiencia de usuario fluida y sin contratiempos.

Despliegue y seguimiento:

Se tiene planeado a futuro y para la continuidad del PAP de otoño 2023 que una vez completada la etapa de desarrollo, se procederá a configurar un entorno de producción adecuado para la página web. Esto incluirá la elección de un servidor confiable y la configuración de los aspectos necesarios, como la gestión de dominios y la seguridad. Antes de lanzar la página web al público, se realizarán pruebas finales exhaustivas en este entorno de producción para garantizar su correcto funcionamiento y rendimiento óptimo. Se realizarán comprobaciones minuciosas de todas las funcionalidades, enlaces y elementos interactivos, así como pruebas de carga para evaluar la capacidad del sitio bajo condiciones reales. Una vez que se asegure la calidad del sitio, se procederá al lanzamiento.

Sin embargo, el trabajo no terminará ahí. Para que la página continúe actualizada, se establecerá un monitoreo y seguimiento continuo de la página web para identificar y corregir posibles errores, así como para realizar actualizaciones de contenido según sea necesario, esto podrá ser llevado de la mano con el equipo que lleva a cabo las redes sociales y la creación de contenido. Esto implicará estar atentos a los comentarios y sugerencias de los usuarios, así como a los avances tecnológicos y las mejores prácticas en diseño y desarrollo web. De esta manera, se garantizará que la página web se mantenga actualizada, segura y brinde una experiencia óptima a sus visitantes.

Departamento de programación

En este departamento la organización de trabajo y metodología se dio siguiendo los siguientes puntos:

- Metodología Agile
- Apoyados de un Kanban (Trello) y un tablero en Miro
- 2 juntas (daily scrum o standup meeting) para revisar progresos, bloqueos y complicaciones.

Para la página web se empezó con una sesión de levantamiento de requerimientos. Una charla entre los asesores Alexei y Daniela para establecer el propósito de la página web. Después se tuvo una sesión con Daniela y Sarah (la diseñadora) para platicar sobre el diseño que tendría la página web, además se hicieron esquemas sobre cuáles eran el flujo de información, se delimitaron algunas funcionalidades de la página.

Se tenía de idea una página frontal sobre el proyecto de Resonancias, y que se platicara sobre los tres proyectos principales (nombrados en adelante como universos). Cada universo tendría relación con los otros, lo cual se mostraría con un mapa de nodos.

De ahí se comenzó con el desarrollo en código, para esto se usó una librería nativa de NodeJs, React, la cual permitiría generar una “single page application”, la cual generaría componentes y solo los cargaría de manera inmediata, sin necesidad de refrescar la página. Después se tuvo una sesión con Alexei para dar inicio con las tareas. Se creó una cuenta en Gmail para el PAP Alter código, así como una cuenta de Github, en la cual se subió el proyecto base de React. Posteriormente, se creó una cuenta en Amazon Web Services, y se usó el servicio de AWS Amplify, para darle hosting al sitio web, directamente desde Github, de manera que los cambios que se hicieran en el repositorio se integraran de manera continua en el despliegue de la aplicación web.

Tras tener un prototipo de la página frontal, se decidió trabajar en un mapa interactivo que muestre zonas geográficas que son afectadas por cierto tipo de problemáticas y sean coloreadas con base en la frecuencia de las noticias.

Por parte del videojuego, se comenzó viendo lo que existía del proyecto y también se revisaron las tareas que se habían dejado del semestre pasado en el Trello. Después de esta exploración, junto a un documento, se realizaron anotaciones de nuevas funcionalidades que se planearon implementar en el periodo. Y a partir de ahí se comenzó con la metodología Agile teniendo 2 juntas semanales, en las cuales se informa en que estaría trabajando, así como

mencionar bloqueos o motivos por los que una tarea no ha avanzado, al mismo tiempo apoyándonos del Trello para hacer anotaciones y descripciones que ayudaran a dar más contexto de la tarea. Todo esto se realizó con el apoyo del asesor Alexei que nos iba guiando dentro de la metodología, dándonos consejos e ideas para mejorar como trabajábamos. En sí, cada semana elegíamos de las tareas que había por realizar y definíamos una fecha de entrega no como fecha definitiva, pero para esa fecha era de esperar que supiéramos si algo la bloqueaba o si fue completada. Así cada junta y a lo largo del desarrollo de varias tarjetas surgían nuevas tantas ideas o nos dábamos cuenta de errores/fallos que debían ser atendidos.

Departamento de Trabajo Comunitario

Una vez determinadas las actividades a realizar con los niños, el equipo empezó a concretar las acciones que nos ayudarían a lograr nuestros objetivos. En este caso, lo primero fue hacer un dossier de actividades en donde se explicaban los ejes principales del proyecto, así como las diferentes etapas del taller:

1. **Primer momento:** Toma de fotografías instantáneas
 - 1.1. Distribución de cuatro cámaras instantáneas entre los niños asistentes al taller, quienes paralelamente estarán acompañados por un facilitador para asesorarles en el uso de la cámara.
 - 1.2. El objetivo de esta primera etapa está en proporcionarles a los niños un artefacto con el que puedan retratar la mirada que tienen acerca de su entorno inmediato y con ello, generar piezas fotográficas de manera autónoma.
2. **Segundo momento:** Intervención de fotografías
 - 2.1. Intervención manual sobre las fotografías tomadas en la primera etapa, así como sobre las fotografías de archivo proporcionadas por los facilitadores.
 - 2.2. El objetivo está en que, a partir del uso de diferentes materiales como pintura, crayones, gises, stickers, brillantina, etc., los niños pueda resignificar los territorios capturados en las fotografías.
3. **Tercer momento:** Registro sonoro
 - 3.1. En la última etapa del taller se busca que los niños utilicen su voz para relatarnos el significado construido en las fotografías intervenidas, esperando que esto los lleve a hablar sobre su territorio y comunidad.
 - 3.2. Esta actividad se realizó con el fin de que se generen piezas de Podcast donde ellos son los protagonistas de su propia historia, teniendo entonces una pieza completa donde el audio y el trabajo manual se unen.

El último apartado del dossier detallaba los lugares a visitar en el transcurso del verano.

- Centro de Salud Agua Caliente
 - Agua Caliente, Poncitlán
 - Martes 13 de junio 2023
- Biblioteca Children International
 - Cerro del Cuatro
 - Sábado 24 de junio 2023
- Feria de Productores
 - Colonia Tepeyac, Casino
 - Domingo 25 de junio 2023
- Balcones de Santa Anita
 - Colonia Balcones de Santa Anita
 - Martes 27 de junio 2023

Una vez determinadas las actividades a realizar, se generó un manual o guía de realización del taller en donde se presentaba el cronograma y la lógica de *storytelling* detrás de este.

1. Montaje y acomodo de materiales

- a. Duración: 25 minutos
- b. Este apartado contempla:
 - i. La gestión de un espacio abierto y con sombra para realizar el taller.
 - ii. El montaje de las sillas y de la mesa de trabajo.
 - iii. La disposición de los materiales y de los utensilios de trabajo.
- c. Se organizarán los materiales por estaciones, los niños podrán utilizar los materiales ilimitadamente dentro de cada una de estas estaciones.

2. Recibimiento de los niños

- a. Duración: 10 minutos
- b. Se dará un margen de tiempo de 10 minutos para la llegada de los niños.
- c. Dividir niños en 4 grupos. Cada grupo tiene un facilitador y una cámara instantánea.
- d. En la práctica, los territorios que visitamos tenían horarios variables para los niños; por lo que se recibieron más personas hasta casi el último momento del taller. Fue sencillo hacer esta modificación a la dinámica porque cada niño estaba en un momento diferente de creación, que no interfería con el proceso de los otros niños.

3. Presentación del taller

- a. Se establecerá un primer contacto con los niños que ya hayan llegado a partir de una serie de preguntas:
 - i. ¿Cómo te llamas?
 - ii. ¿Qué es lo que más te gusta hacer?
 - iii. ¿Por qué te interesó el taller?
- b. Una vez establecido el contacto, se llevará a cabo la presentación del taller contemplando la socialización del objetivo, las etapas a realizar y los resultados esperados. Un integrante del equipo mostrará un ejemplo de foto intervenida a los niños, para ilustrar de mejor manera el objetivo del taller.

4. Desarrollo del taller

- a. Taller de fotografía instantánea (30 min)
- b. Taller de intervención fotográfica (50 min)
- c. Registro sonoro (50 min)

5. Conclusiones y cierre

- a. Duración: 10 minutos
- b. Presentación breve de cada fotografía a cargo de cada niño con la intención de compartir los hallazgos y resultados obtenidos del taller.
- c. Una toma de fotografía grupal como registro de la experiencia.
- d. Conclusiones y agradecimientos por parte de los líderes del taller.

Presupuesto: [Presupuesto Taller.pdf](#)

Desglose de roles según los talleres

	INTRODUCCIÓN	ETIQUETAS CON NOMBRES	JUEGO DE INICIACIÓN	FIRMA RELEASES	CÁMARA 1	CÁMARA 2	CÁMARA 3	CÁMARA 4
TALLER 1	Regina	Daniela	Todos	-	Regina	Ezequiel	Olivia	Ricardo
TALLER 2	Brince	Daniela	Selene/Todos	Daniela/Iván	Brince	Jorge	Ricardo	Sebastián
TALLER 3	Regina	Frank	Todos	Frank/Susana	Regina	Brince	Valeria	Roa
TALLER 4	Susana/Regina	Selene	Todos	Susana/Juan Pablo	-	Gustavo	Isaac	Camila

DISTRIBUCIÓN DE FOTOS	DISTRIBUCIÓN DE MATERIALES	ACOMPañAMIENTO DE NIÑOS	ESCANEO DE FOTOS	AUDIO	ENTREVISTA	REGISTRO AUDIOVISUAL
Todos	Daniela	Todos	Regina	Ricardo	Susana	Susana
Todos	Daniela	Todos	Iván	Ricardo	Brince	Iván
Todos	Frank	Todos	Susana	Roa	Brince	Susana
Todos	Selene/Robert	Todos	Robert	Rafa	Susana/Camila	Juan Pablo

Departamento de Redes

La metodología para el equipo de redes fue colaborativa ya que trabajamos también con otros departamentos. Una vez que se decidió el logotipo y el branding para el videojuego, así como las plataformas que utilizaríamos, comenzamos con la lluvia de ideas para la creación de contenido. Una vez teniendo definido lo que queríamos realizar comenzamos planeando la parrilla de contenido de cada semana siguiendo la paleta de colores.

Para cada uno de los posts, diseñamos una plantilla la cual contenía la tipografía de los textos, el logotipo en la parte inferior derecha y nuestra etiqueta o *hashtag* “#alaorilladelrío” en la parte inferior izquierda. También trabajamos junto con el departamento de diseño para poder compartir los elementos visuales del videojuego como los personajes y el ambiente para poder diseñar cada uno de los posts con estos elementos. También dividimos algunos posts para que algunos fueran visuales, otros informativos acerca del videojuego y también de la comunidad

Cucapá, ya que uno de los objetivos de nuestra comunicación fue informar acerca de esta comunidad (Imagen 3).

Una vez teniendo nuestra parrilla de contenido revisada y aceptada, comenzamos a grabar algunos videos de cómo hacían su trabajo cada uno de los departamentos, para poder compartir el proceso desde la planeación hasta la ejecución del videojuego.

Algunas de nuestras herramientas para poder llevar esto a cabo, fueron programas como Adobe Ilustrador, Canva, Excel y herramientas de edición de video. Siempre tomando en cuenta el plan de redes sociales elaborado y creado para mantener la línea visual en todas nuestras publicaciones (Imagen 4).



Imagen 3. Tipo de publicaciones



Imagen 4. Plan de redes sociales

2.4 Experiencias y escenarios del Taller de Intervención Social

A continuación, se presentan cuatro viñetas descriptivas por parte de un integrante del equipo de los escenarios en los que se llevó a cabo el taller de intervención fotográfica para los niños. El primer escenario es el Aguacaliente en Poncitlán; el segundo, el de Children International en el Cerro del Cuatro dentro del Área Metropolitana de Guadalajara; el tercero, la Feria de Productores en Zapopan; y el último, el cuarto, Balcones de Santa Anita.

Cada uno de estos espacios estuvo gestionado, en algunos la actividad fue parte de los procesos organizativos de grupos sociales como en Aguacaliente cuyo grupo de mujeres se encontraba tomando un curso en la clínica de salud de la comunidad, mientras PAP Alter Código atendía a los hijos de esas mujeres y a otras infancias que se sumaron; lo mismo sucedió en Balcones de Santa Anita en donde se acompañó a otro grupo de mujeres defensoras en sus

actividades. Por su parte, la Feria de Productores y Children International fueron otros escenarios que se exploraron para el tratamiento de las infancias.

Escenario con la comunidad de Aguacaliente en Poncitlán. Relato de Ezequiel

Al llegar al espacio donde se desarrollaría el taller de intervención fotográfica con niños, los niños presentes lucían con expectativas a nuestra llegada. Comenzamos a preparar el espacio y a colocar el material, fotografías impresas, colores, stickers, etc., mientras se preparaban las cámaras instantáneas, se comenzó a explicar a los niños cómo usarlas y el uso que se les daría, se tendría que tomar una o dos fotos por niños, esto para dar oportunidad de que más niños pudieran realizar la actividad.

Se realizaron equipos, en mi caso, tuve la oportunidad de realizar la actividad con Noemi (10años) y Albertito (6años), comencé a explicarles la mejor manera de tomar la cámara, cuestiones básicas de composición - más creo no fue tan necesario ya que de manera innata tomaron buenas fotografías -, y les cuestioné que les gustaría fotografiar.

Albertito decidió tomarle una foto a un coche y le pregunté por que no le tomaba una foto al paisaje de alrededor, más él firmemente me dijo que quería tomarle la foto a ese coche, y accedí a ayudarle a posicionar la cámara, dado que al principio no le era fácil sujetarla con sus manos pequeñas. Después decidió tomarle una fotografía al lago.

Noemi decidió tomar fotografías al lago y una última al arbolado que entre sus ramas permitía ver el paisaje de montañas. El lago perteneciente a su comunidad, que les es muy significativo, dado que ahí desde pequeños realizan actividades recreativas en familia.

Al realizar la actividad era obvio que estaban fascinados con la cámara, ese nuevo artefacto les despertó un interés por seguir fotografiando más, pero dada las indicaciones solo tomaron dos cada uno; al revelar la fotografía desde la misma cámara, había una fascinación en sus ojos en ver cómo en ese papel blanco comenzaba a aparecer la imagen tomada por ellos. Continuamos con la intervención, tomaron material para trabajar su fotografía, más les pesaba rayar la fotografía tomada e intervenir con stickers. No querían que su fotografía sufriera algún daño, así que decidieron tomar una foto de las impresas e intervenirla y la instantánea colocarla encima o guardarla.

Después pasaron a ser entrevistados de los motivos por los cuales tomaron esa fotografía y la manera en que la intervinieron. Fue gratificante y a la vez consternaban algunas de sus respuestas, las cuales daban indicios de las problemáticas vividas en Poncitlán.

El Taller con los niños me renovó ese gusto por la profesión de producción de contenido audiovisual y entender la práctica como una actividad multifuncional que al permear en espacios carentes logra objetivar en los pequeños el interés por la cámara, en este caso de visibilizar su entorno y cotidianidad. Y claro, esto da pie a que ellos construyan narrativas que ayuden a mejorar y significar la calidad de vida en su comunidad.

Escenario de Children International en el Cerro del Cuatro. Relato de Brince

El día sábado 24 de junio del 2023 acudimos al centro de Children International junto con el equipo de trabajo comunitario para realizar el *taller a través de su lente*, ubicado en el Cerro del Cuatro. Al ser este el segundo taller que impartíamos tuvimos cambios en las dinámicas con los niños, comenzamos haciendo una breve introducción en el salón de quiénes éramos y porqué estábamos acompañándolos esa mañana. Fuimos muy específicos al momento de hablarles sobre las etapas que iba a tener el taller, haciendo énfasis en que al final les íbamos a realizar una entrevista en la que dijeran sus conclusiones y reflexiones sobre las fotografías intervenidas.

Una vez dada la introducción cada asesor acompañó a dos niños cerca de la organización a tomar fotografías de lo que ellos quisieran. La indicación fue que ellos capturarán un objeto o espacio con el que se sintieran cercanos y pudiera encontrar una historia a través de su foto, esto con la finalidad de resignificar su entorno y apropiarlo. Esta etapa del taller nos tomó aproximadamente 1 hora, en compañía de los padres de los niños. Nos encontramos con diferentes visiones e historias que iban contando en ese mismo momento, ya que hubo niños que decidieron tomarle una fotografía a sus padres, o a ellos mismos en cierto lugar en específico.

Después, pasamos nuevamente a las instalaciones en donde les otorgamos paquetes de stickers, pegamento, recortes de animales y otros elementos para que ellos pudieran adornar su fotografía, una vez que terminaron fueron pasando de uno en uno conmigo. En ese espacio se les hicieron preguntas sobre qué fue lo que hicieron con su foto, o si su intervención contaba alguna historia. Esto con la finalidad de poder realizar la cápsula de audio que presentamos.

Una vez terminada la actividad todos regresamos al salón para hacer una serie de juegos como desenlace, el equipo del taller agradeció por el tiempo a los niños y a los papás y ellos escribieron en hojas de papel comentarios hacia los asesores y a la actividad en general.

Escenario de la Feria de Productores en Zapopan. Relato de Susana

Este fue el tercer taller realizado por el equipo de trabajo comunitario, en el que se visitó un espacio temporal donde diferentes productores tienen a la venta sus productos. En este taller los niños pudieron inscribirse libremente y quedarse trabajando mientras sus guardianes realizaban sus compras del día.

Al ser esta la tercera interacción del taller, la metodología del taller estaba mucho más refinada. Los facilitadores pudieron rápidamente organizar todos los materiales necesarios para la realización del taller, tomando en cuenta la necesidad de cuidar de estos para lograr el éxito del último taller (Balcones de Santa Anita). Tomando en cuenta los aprendizajes de los talleres pasados, se implementó un ejemplo de foto intervenida para presentar a los niños y sus guardianes; esperando que esta ejemplificación les ayudaría a lograr los objetivos que se tenían para el taller.

Los niños en este taller tomaron mucho más tiempo promedio en intervenir sus fotografías, comparado con el tiempo en las otras interacciones; siendo mucho más cuidadosos con los elementos que agregaban a sus fotografías. Este cambio en la actitud de los niños puede atribuirse a la necesidad de los facilitadores por delimitar el uso de los materiales para mantener un balance justo de estos. Se recalcó entre los niños la importancia de no excederse con los materiales para considerar a las otras personas que tomaban y tomarían el taller.

Hubo un percance con el equipo de audio en este taller, dando a los facilitadores una buena enseñanza sobre la importancia de especificar todo el equipo necesario para la realización correcta del taller. Aunque se tuvo este error, el registro de audio se realizó con éxito, y los niños en esta interacción del taller se vieron muy entusiasmados por el prospecto de ser entrevistados. Gracias a esto, el registro de este taller nos ha dado gran material para las cápsulas de podcast.

En general este taller fue una experiencia muy satisfactoria, que ayudó a terminar de refinar algunos aspectos del taller. Los niños expresaron una gran fascinación por los contenidos del taller, y una vez intervenida su foto pudieron de manera muy natural expresarnos sus ideas a través de su voz. Fue interesante ver diferentes maneras en las que el trabajo del PAP tiene un impacto importante sobre las personas externas al ITESO con las que trabajamos, pero también fue muy gratificante ver la perspectiva de los compañeros fuera del equipo de trabajo comunitario llevarse enseñanzas de los talleres.

Escenario en Balcones de Santa Anita. Relato de Camila y Juan Pablo

El taller de Balcones de Santa Anita tuvo sus retos, sin embargo, el resultado fue muy satisfactorio. La distancia de ITESO a la locación fue larga y la lluvia hizo que el tiempo para empezar el taller se atrasara un poco. Las madres de los niños que iban a participar en el taller tenían su propio taller botánico, y una de las experiencias únicas de este fue ser parte de un ritual de iniciación que participaron tanto las madres, los niños, como los estudiantes integrantes del PAP.

La metodología de este taller fue el mismo que el de los anteriores, sin embargo, la cantidad de niños fue relativamente mayor, y de los participantes también. Al ser el último taller, la cantidad de fotografías instantáneas fue mayor, con un total de tres por cada niño, donde ellos decidieron capturar sus alrededores, principalmente plantas, el cielo y, por último, sus amigos o familiares que también formaron parte del taller.

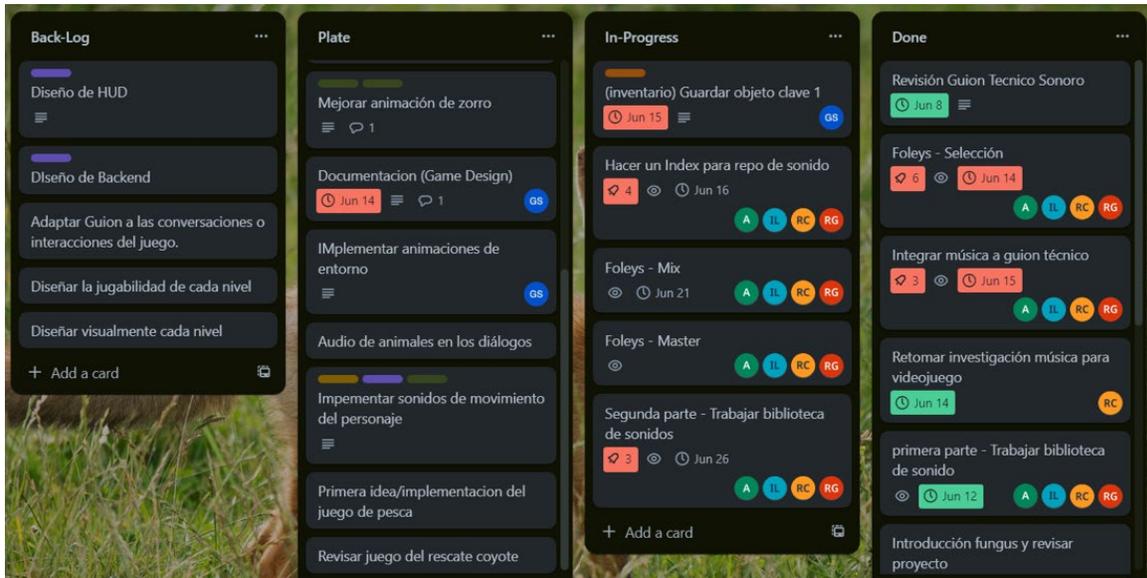
Entre lo más destacable de esta experiencia fue poder participar en el taller de botánica que estaban realizando las madres, ver a los niños maravillados tomando fotos, jugando con su entorno, amigos y hasta animales. Con sus fotos en mano cada niño dejó volar su imaginación pintando, pegando, recortando y coloreando alrededor de ella, buscando expresar lo que para ellos significa su entorno. Al finalizar su obra, se entrevistó a los niños buscando escuchar qué significaba para ellos la foto que tomaron, lo que dibujaron y como ven el entorno en el que viven.

Una experiencia valiosa que tuvimos fue ver a los niños jugando entre ellos, corriendo de un lado a otro, cargando a los perros y gatos que estaban en el parque como si fueran propios, escuchar a las madres conviviendo y ver como cada vez más personas se acercaban con sus hijos para integrarse a la actividad. Al terminar la dinámica compartimos una tostada de germinado de lenteja y un vaso de agua fresca con los miembros de la comunidad, donde tuvimos la oportunidad de platicar más con ellos y conocernos un poco más entre nosotros.

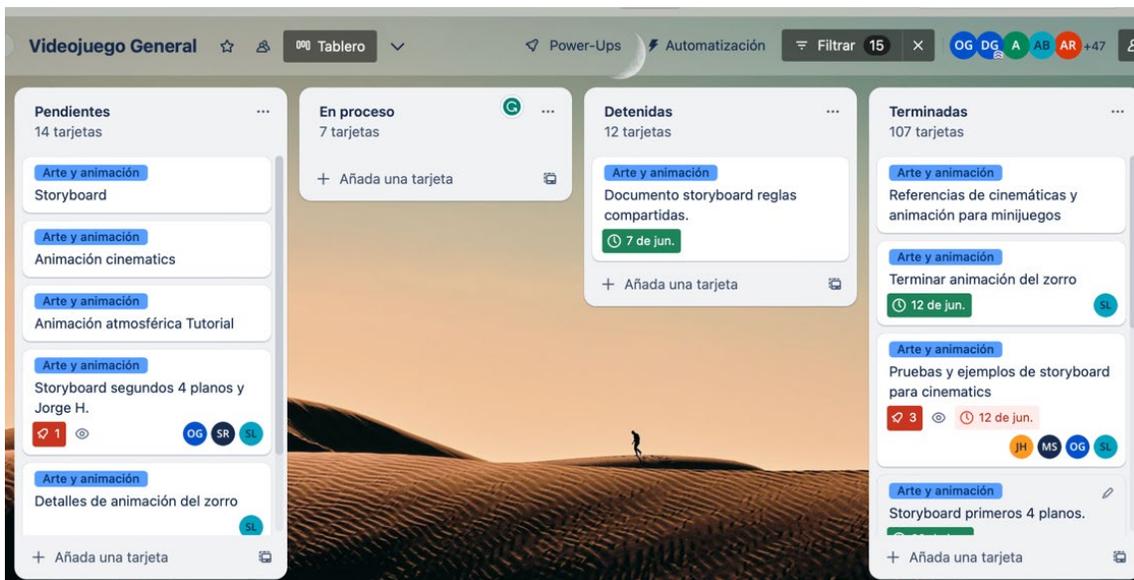
Reflexionando entre los que participamos en este taller, llegamos a comprender que muchas veces viviendo en una ciudad tan ocupada perdemos de vista lo que es realmente formar una comunidad con las personas que viven a tus alrededores, y lo importante que es dejar de un lado el estilo de vida tan individualista y buscar hacer mayores conexiones con nuestro entorno. También tuvimos la oportunidad de pasar una tarde volviendo a ver la vida como si fuéramos niños. A través de sus fotografías vimos cómo en sus ojos cosas que nosotros dejamos pasar como “cotidiano”, se torna en algo nuevo y lleno de asombro.

2.5. Cronogramas o Planes de trabajo

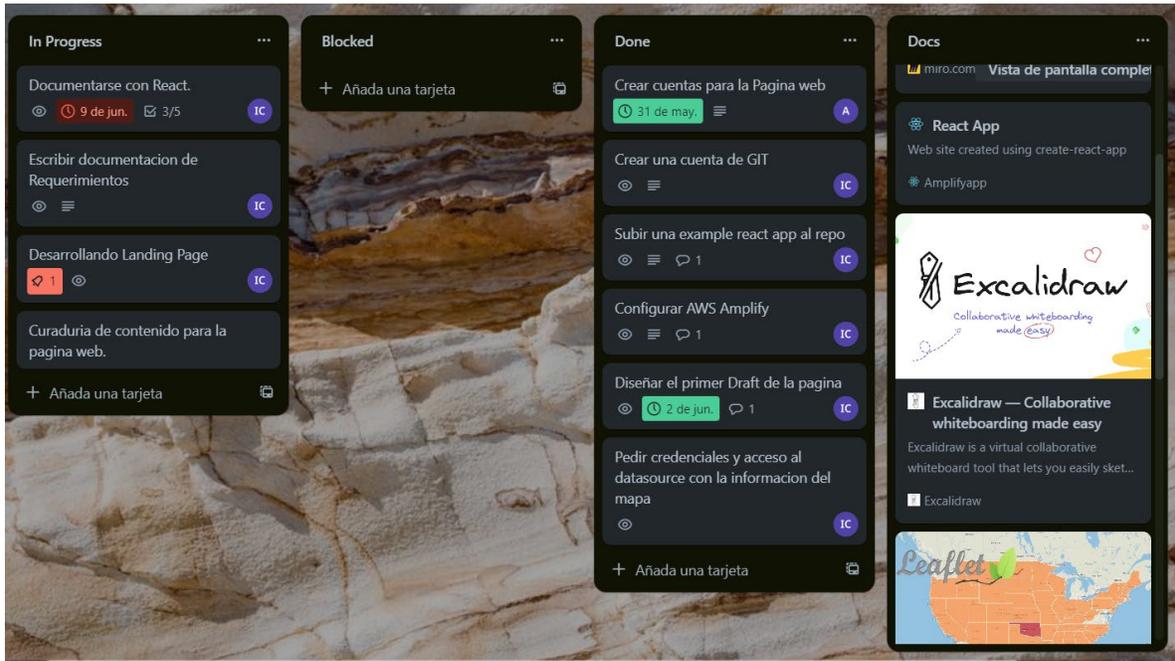
Departamento de Sonido



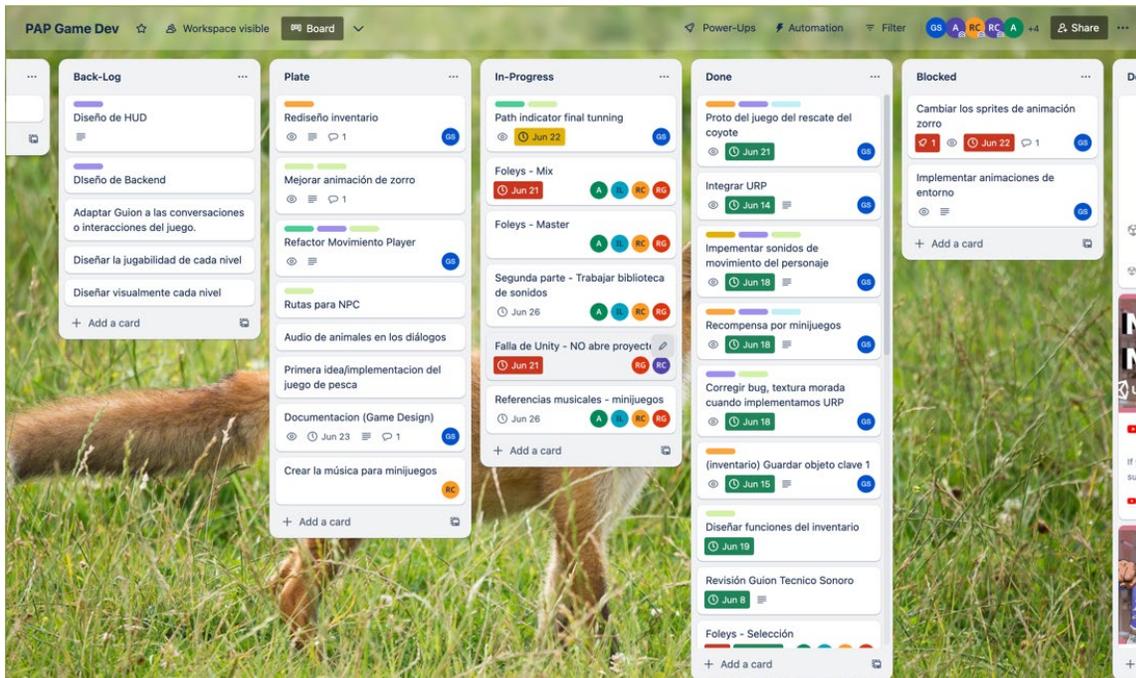
Departamento de Arte y Animación



Departamento de programación web



Departamento de programación videojuego



Departamento de redes

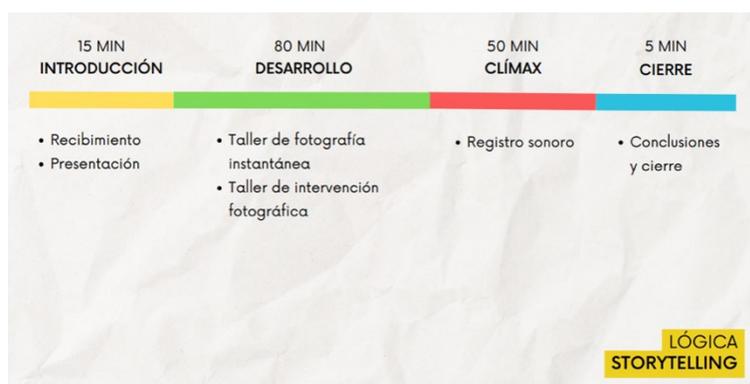
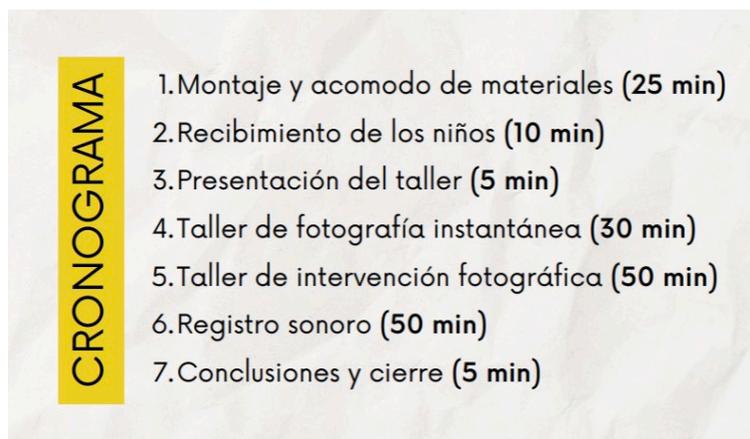
Cronograma de la parrilla de copys para cada publicación, con la plataforma, fecha y estatus

Parrilla de contenido		A la orilla del río		
Tipo de publicación	Copy	Plataforma	Fecha	Estatus
Introducción	Próximamente "A la orilla del Río"	Instagram	12/06/2023	Publicado
Get to know (personajes)	Te presentamos a las estrellas de nuestro videojuego, los personajes que te acompañarán a lo largo de tus misiones.	Instagram	13/06/2023	Publicado
Get to know (quienes somos)	Somos alter código, un proyecto de aplicación profesional del @ITESO en el cual buscamos crear proyectos que den una representación justa y digna de las comunidades. ¡Conócenos!	Instagram	14/06/2023	Publicado
Informativo	Conoce a la comunidad de los Cucapá y de dónde viene su nombre!	Instagram	15/06/2023	Publicado
Get to know (sketches)	Toda obra maestra tiene un principio y un fin... te presentamos los primeros sketches de uno de nuestros personajes principales, realizados por nuestro gran equipo de arte!	Instagram	16/06/2023	Publicado
Get to know (point and click)	¿Sabes qué es un videojuego point and click? Desliza a la derecha para averiguarlo y conocer nuestra dinámica de juego!	Instagram	19/06/2023	Publicado
Get to know (elementos)	Conoce algunos de los elementos gráficos que encontrarás al jugar nuestro videojuego "A la orilla del río"	Instagram	20/06/2023	Publicado
Informativo (Derechos diferencia	¿Sabes qué son los derechos diferenciados? Te lo explicamos aquí con partes de un artículo publicado por Alexandra Koenigsberger, (2021). "La Diputación Migrante, ¿acción afirmativa o derecho diferenciado en función del grupo?". Haz click en el link para leerlo completo. https://bit.ly/3CxrICs	Instagram	21/06/2023	Publicado
Reel "BTS SONIDO"	El día de ayer estuvimos presentes en #lugar donde niños de la comunidad #nombre nos ayudaron tomando fotografías y contando sus vivencias. Conoce más acerca de nuestros talleres con niños por DM.	Instagram	22/06/2023	Publicado
Pilares	¡Conoce los principios de la marca!	Instagram	23/06/2023	Publicado
"Get to know" (nuestros pilares)	A la orilla del río busca crear una experiencia única la cual fomentará el sentido de comunidad entre sus jugadores y aprender sobre su cultura mientras lo hacen. ¡Conócelo próximamente!	Instagram	26/06/2023	Publicado
Get to know (merch)	Todas las ganancias de nuestra mercancía serán distribuidas entre algunas comunidades Cucapá, para apoyarlas con sus proyectos. Recuerda que cuando apoyas a el videojuego "A la orilla del río", apoyas a las comunidades indígenas.	Instagram	27/06/2023	Publicado
Get to know (conoce al equipo)	Conoce a los integrantes del videojuego "A la orilla del río", las personas que hacen posible este proyecto.	Instagram	28/06/2023	
Reel		Instagram	29/06/2023	
Informativo (acerca del proyecto)	Nuestro compañero, (nombre), nos platica sobre este proyecto llamado "A la orilla del río". Conoce quienes somos, nuestra misión y todos nuestros equipos multidisciplinarios.	Instagram	30/06/2023	
Get to know (sketches)		Instagram	03/07/2023	
Informativo (pesca cucapá)	¿Sabes cómo suelen pescar los cucapá? Aquí te dejamos algunos datos sobre esta práctica tan representativa.	Instagram	04/07/2023	
Get to know (proceso de animación) REEL		Instagram	05/07/2023	
		Instagram	06/07/2023	
		Instagram	07/07/2023	

Parrilla de contenido para cada semana (lunes-jueves)

<p>¿Qué son?</p> <p>Los derechos diferenciados son políticas dirigidas a grupos culturales o étnicos que por medio de un régimen legal diferenciado, estos grupos logran su reconocimiento y acomodo.</p> <p>Kompinger, A. (2020) La población migrante. México, Reyes.</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>19</p>	<p>¿Por qué?</p> <p>1) No todos los grupos sociales son iguales y sus necesidades varían en función a su propia naturaleza.</p> <p>2) Existen distintos grupos sociales que pueden ser admitidos a situaciones de injusticia o de desventaja.</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>20</p>	<p>Beneficios</p> <p>de los derechos diferenciados</p> <p>Seguir practicando actividades con beneficio.</p> <p>Formar parte de la comunidad política estatal.</p> <p>Desarrollar sus propios proyectos de vida.</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>21</p>	<p>LA ORILLA DEL RÍO</p> <p>Síguenos en: @ALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>22</p>	<p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>23</p>	<p>NUESTROS PILARES</p> <p>Los principios de la marca</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>24</p>
<p>EDUCACIÓN EXPERIENCIA COMUNIDAD</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>25</p>	<p>LA ORILLA DEL RÍO</p> <p>Síguenos en: @ALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>26</p>	<p>"MERCH"</p> <p>SE PARTE DE LA COMUNIDAD</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>27</p>	<p>TAZA</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>28</p>	<p>PLAYERA</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>29</p>	<p>PLAYERA</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>30</p>
<p>LA ORILLA DEL RÍO</p> <p>Síguenos en: @ALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>31</p>	<p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>32</p>	<p>CONOCE AL EQUIPO</p> <p>Encargado del videojuego</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>33</p>	<p>Asesores</p> <p>Daniela, Frank, Gaby, Juan, Leticia, Mariana</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>34</p>	<p>Animación</p> <p>Carla, Daniela, Gaby, Juan, Leticia, Mariana</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>35</p>	<p>Guión</p> <p>Carla, Daniela</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>36</p>
<p>Sonido</p> <p>Daniela, Frank, Gaby, Juan, Leticia, Mariana</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>37</p>	<p>Comunitario</p> <p>Daniela, Frank, Gaby, Juan, Leticia, Mariana</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>38</p>	<p>Página web</p> <p>Daniela, Frank, Gaby, Juan, Leticia, Mariana</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>39</p>	<p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>40</p>	<p>ACERCA DEL PROYECTO</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>41</p>	<p>COYOTE</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>42</p>
<p>PROCESO DE ANIMACIÓN</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>43</p>	<p>La pesca Cucapá</p> <p>La pesca Cucapá</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>44</p>	<p>BOCETO DE PERSONAJE</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>45</p>	<p>LOS NUEVOS PERSONAJES</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>46</p>	<p>Ratón</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>47</p>	<p>Cuervo</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>48</p>
<p>Gavilán</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>49</p>	<p>LA ORILLA DEL RÍO</p> <p>Síguenos en: @ALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>50</p>	<p>CONOCE A LOS COLABORADORES</p> <p>Nuestros asesores cucapá</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>51</p>	<p>Cucapá</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>52</p>	<p>Vestimenta Cucapá</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>53</p>	
<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>54</p>	<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>55</p>	<p>LA ORILLA DEL RÍO</p> <p>Síguenos en: @ALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>56</p>	<p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>57</p>	<p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>58</p>	<p>Yumanos</p> <p>alter</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>59</p>
<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>60</p>	<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>61</p>	<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>62</p>	<p>LA ORILLA DEL RÍO</p> <p>Síguenos en: @ALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>63</p>	<p>Intervención fotográfica</p> <p>Conoce las actividades que realizamos</p> <p>alter</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>64</p>	<p>¿Cómo funciona?</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>65</p>
<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>66</p>	<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>67</p>	<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>68</p>	<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>69</p>	<p>Yumanos</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>70</p>	<p>LA ORILLA DEL RÍO</p> <p>Síguenos en: @ALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>FALAGRIILLADELRIOMX</p> <p>71</p>

Departamento de trabajo comunitario



Cronograma de Asistencia a talleres

FECHA Y HORA	LUGAR	RESPONSABLE	APOYAN
martes 13 de junio, de 17:00 a 19:00 hrs	Agua Caliente, Poncitlán	Regina	Susana, Ricardo, Ezequiel, Olivia, Daniela
sábado 24 de junio, de 9:00 a 11:30 hrs	Cerro del Cuatro	Brince	Jorge, Ricardo, Roa, Angélica, Daniela, Selene
domingo 25 de junio, de 10:00 a 13:00 hrs	Feria de Productores	Regina	Brince, Valeria, María José, Susana, Olivia, Angélica, Frank, Robert
martes 27 de junio, de 17:00 a 19:30 hrs	Balcones de Santa Anita	Brince	Regina, Susana, Camila, Juan Pablo, Gustavo

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/10tWEjHawCtI5-RV8PSe3EUtlQsGdWd44ZZd5aZvbbk/edi>

3. Resultados del trabajo profesional

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
Departamento de guion	1. Guion literario reestructurado	Documento en formato de guion literario sobre la historia del videojuego, la división de los gameplays, la división de minijuegos y diálogos	Este documento es la base a partir de la cual los demás departamentos pudieron agilizar y ordenar su trabajo creativo.
	2.Tabla de cinemática	Tabla en la plataforma "Miro" donde se divide por plano cada segmento por cinemática.	Esta tabla divide las cinemáticas para remarcan los elementos y planos de cada uno. Se creo para que el equipo de arte tenga una forma clara de visualizar las cinemáticas bajo la visión del equipo de guion y puedan crear su storyboard a partir de ello.
	3.Tabla de Gameplays	Tabla en la plataforma "Miro" donde se especifica el propósito de cada apartado de Gameplay.	Esta tabla está dividida a través de los objetivos de los gameplays y sus necesidades. Este elemento ayuda a tener una representación más abierta sobre las ideas que el equipo de guion tiene y proporciona una claridad a todo aquel que necesita interpretar el guion, tanto dentro del mismo equipo en como otros.
	Tabla de minijuegos	Tabla en la plataforma "Miro" donde se explica la forma de juego y el diseño de cada minijuego.	Se creo con la finalidad de que el equipo de programación tenga a la mano la descripción de los minijuegos y ubicación dentro del guion, al igual que referencias del estilo de juego de cada uno.
Departamento de sonido	1. Bitácora	Al interior del PAP: Se utilizo para registrar todos los movimientos realizados en el semestre de verano 2023. Con esto se puede tener una colaboración con los siguientes integrantes que retomaran el proyecto. Al exterior del PAP: Nulo	I interior del PAP: Este documento servirá con futuros colaboradores para delimitar que tipo de contenidos se pueden trabajar después para no repetir actividades y continuar con el trabajo de manera fluida. Al exterior del PAP: Nulo
	2. Cinemáticas en el miro	Al interior del departamento: Tiene como objetivo analizar los planos que	Al interior del departamento: Nos ayuda para conocer y tener en cuenta que elementos

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		<p>conforman las cinemáticas y poder aterrizar el concepto sonoro de cada una</p> <p>Al exterior del departamento: Da contexto a los demás departamentos acerca de la atmosfera sonora que tendrá la escena.</p>	<p>necesitamos para lograr el sonido previamente conceptualizado</p> <p>Al exterior del departamento: Tener una documentación en orden para que el proyecto sea entendible y ejecutable por personas ajenas en un futuro.</p>
	3. Índex de Música	<p>Al interior del Departamento: Se utilizó para dar atmosfera y sentido a los niveles, cinemáticas y minijuegos.</p> <p>Al exterior del Departamento: Se utilizó para darle contexto a los miembros Cucapá sobre cómo se incluirá la música</p>	<p>Al interior del Departamento: Se utilizó para replantear la musicalización y los instrumentos conforme a las opiniones de los miembros Cucapá</p> <p>Al exterior del Departamento: Se le dio a los Cucapá una mejor visión sobre el videojuego y también una participación en él.</p>
	4. Foleys	<p>Al interior del PAP:</p> <p>En el interior del PAP se inició trabajando en las revisiones de las nuevas iteraciones del guion, para empezar la producción de la biblioteca de sonido para el videojuego, de acuerdo con el visionado y conceptualización sonora planteada en el semestre anterior.</p> <p>Al exterior del PAP:</p>	<p>Al interior del PAP:</p> <p>Con la planeacion del trabajo de foleys y efectos planteados, se inició la producción de dichos efectos y foleys para la bliblioteca sonora.</p> <p>Mientras se completa la biblioteca sonora de los varios escenarios en el videojuego, se realizó la creación de un Index de sonido, una herramienta para que miembros externos al departamento de sonido.</p> <p>Al exterior del PAP:</p>
Departamento de arte	Rediseño de personajes	<p>Al interior del PAP</p> <p>Personajes más apegados a la cultura e identidad cucapá y más reconocibles</p> <p>Al exterior del PAP</p>	<p>Al interior del PAP</p> <p>Al tener personajes con una representmtación correcta ya se puede avanzar con la programación y se puede difundir por redes sociales.</p> <p>Al exterior del PAP</p>

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		En redes sociales se compartió este nuevo diseño	Poder estar en contacto con la comunidad cucapá y poder hacer una buena representación de su cultura.
	Creación de personajes (NPCs)	<p>Al interior del PAP Nuevos personajes que servirán para la continuidad de la historia, en las cinemáticas, así como que se van a poder utilizar como sprites en la programación del videojuego y para los minijuegos</p> <p>Al exterior del PAP Poder estar en contacto con la comunidad cucapá y poder hacer una buena representación de su cultura.</p>	<p>Al interior del PAP Tener continuidad en el proyecto para continuar con las animaciones y sprites que le van a servir al equipo de programación.</p> <p>Al exterior del PAP Poder estar en contacto con la comunidad cucapá y poder hacer una buena representación de su cultura.</p>
	Moodboards	<p>Al interior del PAP Un amplio catálogo de imágenes de referencia para cada una de las partes de la historia los cuales ayudan a entender el estilo, los colores, las acciones, los encuadres y los sentimientos a transmitir</p> <p>Al exterior del PAP No hay</p>	<p>Al interior del PAP La creación de una biblioteca de recursos puede ayudar a los siguientes equipos para que no tengan que rehacer investigación y que quite tiempo del cronograma de trabajo y va a ser más fácil referirse a lo que ya se tiene para dar más agilidad al trabajo</p> <p>Al exterior del PAP</p>
	Ejercicios de Iluminación	<p>Al interior del PAP Una mejor comprensión sobre el comportamiento de la luz para generar imágenes más impactantes e interesantes al jugador.</p> <p>Al exterior del PAP No hay</p>	<p>Al interior del PAP Poder determinar cómo se ven iluminados los escenarios para las cinemáticas, va a ayudar a los demás equipos continuar con las animaciones de manera correcta y a plantear el ambiente del escenario correctamente.</p> <p>Al exterior del PAP Los ejercicios de iluminación dentro de los storyboards son producto para las animaciones que cuando queden listas, van a hacer entender al usuario las jerarquías de que es más importante en la historia y van a</p>

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
			plantear el ambiente y escenario de una manera correcta.
	Storyboards	<p>Al interior del PAP Es la primera representación visual de la historia, es una base para poder animar las cinemáticas. Lo cual nos ayudará para las animaciones en el próximo semestre.</p> <p>Al exterior del PAP Los storyboards serán animados ya a color en un futuro, y esto cuando ya se tenga el videojuego finalizado va a poder ayudar a entender al usuario que lo juegue, empatizar más con los personajes y tener más entendimiento de la historia.</p>	<p>Al interior del PAP El departamento de sonido ya tiene una guía visual sobre qué es lo que se muestra en pantalla y con eso comenzaron a trabajar en el diseño sonoro.</p> <p>Al exterior del PAP Los storyboards serán animados ya a color en un futuro, y esto cuando ya se tenga el videojuego finalizado va a poder ayudar a entender al usuario que lo juegue, empatizar más con los personajes y tener más entendimiento de la historia.</p>
	Paleta de colores	<p>Al interior del PAP Establecer una guía de colores que se deben de usar para cada cinemática, basado en el sentimiento asociado con cada color. También se definieron los colores finales para cada uno de los personajes, para mantener la consistencia entre cada artista.</p> <p>Al exterior del PAP No hay</p>	<p>Al interior del PAP Futuras generaciones ya tienen una base y guía de cada uno de los personajes. Puede haber consistencia en los personajes y escenarios de aquí en adelante y se puede entregar un mejor producto.</p> <p>Al exterior del PAP La paleta de colores ayuda a que los resultados de las animaciones sean lo más apegados a los escenarios reales y así los usuarios y la comunidad cucapá se podrán sentir representados</p>
	Guía de arte, storyboards y colorimetría	<p>Al interior del PAP La guía sirve para crear una serie de reglas y establecer las bases de cómo es el diseño de arte, para que todo se vea unificado. A su vez, se crea un sistema para que todos puedan</p>	<p>Al interior del PAP Esto ayudará en los siguientes semestres a tener una base y guía de los colores para que el trabajo sea más fácil para otros equipos como redes sociales, etc.</p> <p>Al exterior del PAP No hay</p>

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		trabajar de manera organizada y exista una nomenclatura que todos entiendan. Al exterior del PAP No hay	
	Corrección de Sprites	Al interior del PAP Los sprites son los fotogramas finales de cómo se verá la animación de algún personaje dentro del videojuego. Los sprites no forman parte de las cinemáticas. Al exterior del PAP No hay	Al interior del PAP El rediseño de las animaciones isométricas ayuda a que los movimientos del zorro se vean naturales y orgánicos. Al exterior del PAP No hay
	Creación de huellas para programación	Al interior del PAP La primera cinemática oficial del juego, producto final del grupo de verano que compila el resto del trabajo realizado por el equipo de arte y de guion. Al exterior del PAP Cuando ya se tenga el videojuego finalizado va a poder ayudar a entender al usuario que lo juegue, empatizar más con los personajes y tener más entendimiento de la historia.	Al interior del PAP Las huellas ayudarán a programación a poder hacer un efecto en el que los personajes tienen un recorrido que ayuda visualmente al usuario a saber hacia que lugar Al exterior del PAP Las huellas ayudarán al usuario que juegue saber exactamente dónde va el personaje y ayudarlo a ubicarse espacialmente
	Primeras animaciones (cinemática 5)	Al interior del PAP La primera cinemática oficial del juego, producto final del grupo de verano que compila el resto del trabajo realizado por el equipo de arte y de guion. Al exterior del PAP Cuando ya se tenga el videojuego finalizado va a poder ayudar a	Al interior del PAP Se tiene la primera versión de un producto terminado el cual se utilizará de referencia para todas las generaciones futuras, así como servirá de guía para otros departamentos, como sonido, guion y redes. Al exterior del PAP Los storyboards serán animados ya a color en un futuro, y esto cuando ya se tenga el videojuego

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		entender al usuario que lo juegue, empatizar más con los personajes y tener más entendimiento de la historia.	finalizado va a poder ayudar a entender al usuario que lo juegue, empatizar más con los personajes y tener más entendimiento de la historia.
	Mapa	<p>Al interior del PAP Un mapa que define, basado en la zona cucapá, donde suceden los eventos de la historia y el trayecto que cada uno de los personajes lleva a cabo.</p> <p>Al exterior del PAP El mapa fue un gran impacto pues, es una representación del espacio cucapá, sin adueñarse de la representación, pues era para el juego, pero se habló con cucapás y camila, para ver cómo podríamos distribuir el mapa para hacerlo más verídico y que hiciera un sentimiento de pertenencia.</p>	<p>Al interior del PAP El mapa aterriza la historia en algo visible, ayudando a que se entienda mejor lo que sucede a lo largo de la historia del zorro y el lobo.</p> <p>Al exterior del PAP El mapa da un sentimiento de representación sin hacer una representación impuesta y crea un sentimiento de pertenencia para la comunidad.</p>
Departamento de redes	1. Branding	<p>Al interior del PAP: El logotipo oficial del videojuego, así como se designó una paleta de colores, tipografías, pilares, misión y metas y la personalidad de la marca.</p> <p>Al exterior del PAP: Se introdujo el nuevo logotipo e imagen del</p>	<p>Al interior del PAP: Este branding funge como una guía acerca de todo lo que se debe de conocer respecto al proyecto y su tono de voz. Esto con la finalidad de que cualquier acción, taller o promoción del videojuego lleve siempre una línea visual cohesiva.</p> <p>Al exterior del PAP: Obtener un manual de marca el cual servirá como referencia</p>

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		proyecto en redes sociales.	visual y corporativa para toda la promoción y publicidad del videojuego.
	2.Planeación Redes Sociales	<p>Al interior del PAP: Se creó un formato para la elaboración de cada post para redes y una paleta de colores para que las siguientes generaciones puedan seguir creando contenido con un mismo formato.</p> <p>Al exterior del PAP: Se refleja dicha planeación y estructura en nuestras Redes.</p>	<p>Al interior del PAP: Esta elaboración de formato logra que se siga dando continuidad a las redes sociales y no se pierda el orden y diseño.</p> <p>Al exterior del PAP: Logra que se vea un orden dentro de las redes sociales y que realmente se vea una continuidad.</p>
	3.Creación de Redes Sociales	<p>Al interior del PAP: Abrimos un perfil de Instagram y Facebook y logramos crear una parrilla de contenido durante un mes y dejar otras dos semanas más de contenido</p> <p>Al exterior del PAP: Logramos 107 seguidores en un mes.</p>	<p>Al interior del PAP: Logramos difundir y dar a conocer el trabajo que se ha estado haciendo durante varios semestres en este PAP y abrir este espacio para que futuras generaciones puedan darle continuidad.</p> <p>Al exterior del PAP: Tuvimos un alcance de 898 personas, las cuales interactuaron 103. Las principales ciudades fueron Zapopan (30.6%), Tlaquepaque (19.3%), Guadalajara (13.2%), CDMX (7.1%) y Tlajomulco de Zúñiga (2%). El rango principal de edades fue de 18-24 años con un 43.8% y de 25-34 con un 47.9%. Las cuales el 56% fueron mujeres y el 43.9% fueron hombres.</p>
Departamento de Trabajo Comunitario	1. Taller de intervención fotográfica	<p>Al interior del PAP: El taller nos proporcionó insumos para reconocer el público al que se quiere dirigir el videojuego, además de herramientas y métodos para seguir replicando este tipo de estrategias de vinculación e impacto.</p> <p>Al exterior del PAP:</p>	<p>Al interior del PAP: El taller nos permitió tener un acercamiento a territorios y comunidades reales, sobre todo en un ejercicio de sensibilización ante las realidades que buscamos apelar a través del videojuego.</p> <p>Al exterior del PAP: El taller generó un impacto positivo en los espacios en</p>

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		El taller brindó un espacio de seguro para la expresión artística de los niños aledaños a la Zona Metropolitana de Guadalajara, además de propiciar el encuentro entre amigos, vecinos y familiares de cada colonia bajo la premisa de producir fotografías.	que se llevó a cabo, pues fungió como lugar de encuentro y esparcimiento para un gran número de niños ansiosos por descubrir el funcionamiento de una cámara instantánea. Creemos que el taller facilitó otro medio de expresión artístico no tan recurrente ni accesible para la mayoría de las comunidades con las que se trabajó.
	2. Fotografía instantánea y fotografía intervenida	<p>Al interior del PAP: Las fotografías sirvieron de evidencia del taller, pero sobre todo como insumo e inspiración sobre los escenarios, los paisajes y objetos que más les llaman la atención a los niños.</p> <p>Al exterior del PAP: Las fotografías se quedaron en manos de los niños con el objetivo de que conservaran un recuerdo del taller y que aquello les motivara a seguir pensando el mundo desde la fotografía.</p>	<p>Al interior del PAP: Las fotografías nos permitieron reconocer la mirada que los niños tienen respecto a su entorno inmediato, así como de los lugares, las situaciones y las personas que les rodean diariamente.</p> <p>Al exterior del PAP: Las fotografías se vuelven la materialización del talento y el potencial creativo dentro de cada niño, así como la evidencia de que la fotografía es una disciplina que no excluye contextos, ni edades.</p>
	3. Registro de audio Podcast	<p>Al interior del PAP: Contar con una cápsula de Podcasts en el que pudimos conocer la perspectiva de los niños y niñas sobre su entorno y como este tiene un significado especial dentro de sus comunidades.</p> <p>Al exterior del PAP: Entrevistas con niños y niñas que sirvieron para contextualizarnos dentro de su comunidad y conocer un poco más sobre distintas perspectivas de estas.</p>	<p>Al interior del PAP: Una vez terminada la cápsula de Podcasts, pudimos escuchar las entrevistas ya recopiladas y de esta manera pudimos hilar cada concepto en relación con lo visto en clase.</p> <p>Al exterior del PAP: Para los niños fue muy emocionante esta etapa del taller ya que antes de comenzar la entrevista les comentábamos que ellos serían los protagonistas de un programa de radio por ejemplo y la única voz sería la de ellos mismos.</p>

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
	4.Dossier de actividades	<p>Al interior del PAP: Este documento nos permitió organizar de manera concreta los objetivos del taller, así como las instrucciones detalladas para llevarlo a cabo.</p> <p>Al exterior del PAP: El documento sirve como un pitch para personas externas al PAP que expresen interés por realizar el taller, así como servir como un instructivo para estas personas.</p>	<p>Al interior del PAP: Este documento sirvió como un instructivo para las personas que realizamos los talleres, así como una evidencia clara del trabajo que se realizaba en cada visita.</p> <p>Al exterior del PAP: Esperamos que el dossier funcione como un instructivo para cualquier persona que busque trabajar con niños en comunidades en defensa de su territorio, incluso sin la presencia de los facilitadores que nos acompañaron en este periodo</p>
Departamento de Programación (Web)	Planeación de Página Web	<p>Al interior del PAP: Una cuenta de google para el pap alter código, cuenta de AWS, cuenta de git y github, además se documentó sobre los correos y contraseñas</p> <p>Al exterior del PAP: No hay</p>	<p>Al interior del PAP: La configuración del ambiente quedó hecha para que la siguiente persona se dedique a implementar el diseño establecido</p> <p>Al exterior del PAP: No hay</p>
	Moodboards & Wireframes	<p>Al interior del PAP: Se diseñó un esquema preliminar de la interfaz junto con la diseñadora</p> <p>Al exterior del PAP: No hay</p>	<p>Al interior del PAP: El tiempo invertido en el diseño se reduce y directamente el siguiente programador se dedicaría a codificar el diseño</p> <p>Al exterior del PAP: No hay</p>
	Mapa territorios	<p>Al interior del PAP: estructura completa e implementada de la página frontal, así como una barra de navegación y los distintos universos (subdirecciones) conectados</p> <p>Al exterior del PAP: No hay</p>	<p>Al interior del PAP: al ya estar el mapa de las rutas, la siguiente persona ya no se dedicará a enlazar más páginas</p> <p>Al exterior del PAP: No hay</p>
	Repositorio One Driver	<p>Al interior del PAP:</p>	<p>Al interior del PAP:</p>

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		Documentación sobre las distintas tecnologías y librerías usadas que son indispensables, así como el orden en el que deben ir los archivos	Al ya estar una estructura sugerida, será fácil para cualquier programador aprender rápidamente como se organizará los más archivos que se creen
	Identidad visual y marca paraguas: Resonancias	Al exterior del PAP: Se utilizaron ilustraciones haciendo referencias a varias fotos de varios proyectos, proyectos cómo los de historias mayores y mujeres y territorios en los que se les representa y se les toma en cuenta.	Al exterior del PAP: El que personas integrantes y partícipes de estos proyectos
	Página central	Al interior del PAP: Se creó el primer prototipo de la página central en el que se puede ver la explicación de Resonancias y los proyectos transmedia. Al exterior del PAP:	Al interior del PAP: Una página en donde se pueda ver los proyectos, y el menú para buscarlos todos, y para que la gente se entere de los colaboradores y tenga acceso a estos medios y datos. Al exterior del PAP:
	Elementos Gráficos unificación	Al interior del PAP: Se hicieron elementos gráficos cómo ilustraciones y patrones que pudieran conectar todas las áreas/marcas del PAP Alter Código Al exterior del PAP: No hay	Al interior del PAP: El tener elementos gráficos que unificaran la marca, le dan una sensación que queríamos marcar, que todo se conecta y por esto podíamos llamar a todos universos y también hace alusión al sistema interactivo de nodos para ir a todos Al exterior del PAP: Ayudarán en un futuro a que haya una unificación entre todos los proyectos del PAP y la gente podrá asociarlos entre sí.
Departamento de Programación del videojuego	Limpieza del código	Al interior del PAP: Se realizó una revisión y limpieza del código para eliminar código que no estaba en uso o de mecánicas que ya no son utilizadas.	Al interior del PAP: Bajar el tamaño del paquete del juego, también eliminamos archivos que realizaban confusión
	Documentación del proyecto	Al interior del PAP: Se realizó un documento el cual tiene el objetivo	Al interior del PAP: Nos permitirá hacer una capacitación más rápida a nuevos

Nombre	Producto	Resultados	Impactos
		de ser un recopilatorio de recursos de referencia	integrantes del PAP permitiendo entrar directo al desarrollo y no pasar tanto tiempo familiarizándose con el repositorio del proyecto.
	Sistema de audio para los pasos	Al interior del PAP: Un sistema de audio que nos permite reproducir sonidos específicos para cada superficie que le personaje principal.	Al interior del PAP: La manera que este está implementado nos permite añadir nuevos sonidos fácilmente, también añadir más variedad dependiendo de la superficie en la que se encuentra.
	Indicador del camino	Al interior del PAP: Nos permite saber mejor hacia donde se dirige el personaje en todo momento.	Al exterior del PAP: Mejor experiencia jugable para el usuario

PARTE III



4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

Además de documentar la experiencia y dar cuenta de los productos y resultados a los que se llegó en el PAP, el RPAP también tiene como propósito documentar la reflexión sobre los aprendizajes en sus múltiples dimensiones, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto para compartir una comprensión crítica y amplia de las problemáticas en las que se intervino.

4.1. Aprendizajes individuales

Ezequiel Olivas Madrigal

Aprendizajes profesionales

Durante las semanas del PAP estuve en contacto con lecturas que me permitieron tener un panorama más claro de las condiciones históricas, políticas y sociales las cuales pasan los pueblos indígenas - en específico la comunidad Cucapá - y entender cómo esto sucede estructuralmente dado que las mismas instituciones son partícipes de actos que excluyen o dificultan la cotidianidad de bastantes pueblos a lo largo del continente. Me integré al depto. de guion dado que es de las actividades que en su momento me sentía más seguro en poder participar, mis compañeros ya tenían un semestre anterior desarrollando las actividades pertenecientes dentro del mismo departametro, así que mi función fue asistirles.

Aprendizajes sociales

Dadas las dinámicas de colaboración entre los departamentos que estamos en proceso de desarrollo del videojuego, me fue gratificante apreciar que entre los departamentos existía una gran comunicación y tolerancia para lograr semana a semana los objetivos de avance, esto facilita y crea un ambiente agradable de trabajo. A partir de esto se realizaron proyectos como el Taller de fotografía o las redes sociales que dan pauta del proceso colaborativo y que van logrando un impacto positivo del proyecto al mostrar los objetivos los cuales son colaborar con la comunidad Cucapá y ayudar en las problemáticas dentro de la comunidad, como el hecho de que se va perdiendo la lengua entre los más jóvenes y parte del objetivo del videojuego es apoyar en eso al incluir en sus diálogos palabras cucapá.

Aprendizajes éticos

Al trabajar con infancias o comunidades vulneradas, es primordial realizar una investigación previa del contexto y entender que el acercamiento debe ser lo más cuidadoso en las

palabras que empleamos para comunicarnos correctamente y no caer en modos que implícitamente denoten prejuicios y entender esto como una práctica horizontal de colaboración que nutre a ambas partes.

Aprendizajes personales

Me aportó un mayor conocimiento en el tema de comunidades indígenas. Entendí las dinámicas saludables que logran que los proyectos avancen, lo que se debe y no hacer para lograr una colaboración asertiva. En el taller de fotografía la actividad con niños me renovó ese gusto por la profesión de producción de contenido audiovisual y entender la práctica como una actividad multifuncional que al permear en espacios carentes logra objetivar en los pequeños el interés por la cámara; en este caso, visibilizar las problemáticas de su cotidianidad en la comunidad que habitan para tomar acciones que los beneficien. Tuve la experiencia de sentirme integrado y eso me ayudó bastante en sentir seguridad para colaborar con los demás, y el gusto de pertenecer a un proyecto con objetivos centrados en mis propios intereses.



María Camila Daniel Stone

Aprendizajes profesionales

Los aprendizajes que tuve estas ocho semanas de trabajo tuvieron que ver principalmente sobre cómo se trabaja la creatividad en equipo. La creatividad se puede tomar como algo muy propio y personal, sin embargo, el desarrollo de productos de distintas índoles con la mente de cada una de las personas que se involucran en ella ayuda a que sea más innovador y orgánico.

Aprendizajes sociales

La comunicación fue la herramienta principal para cumplir nuestros objetivos, y a pesar de que es algo que hemos trabajado en todos nuestros años de vida universitaria el aplicarlos es completamente distinto sobre todo cuando una no está acostumbrada a que sea efectiva. El conocer a las personas con las que trabajas, por más que sean cosas triviales o de gustos personales, logró que cada uno de nosotros nos acercáramos más y descubriéramos las cualidades y cosas en común que teníamos entre nosotros.

Aprendizajes éticos

Fue muy importante valorar el trabajo de los semestres pasados, no apropiarse de lo que se hizo anteriormente, ya que al final este es un producto colectivo, pero siempre reconocer y ser reconocido por lo que cada uno hizo porque es lo que nos mantiene motivados a seguir adelante y seguir trabajando en esto.

Aprendizajes personales

Por último, darles oportunidad a otras áreas de trabajo. Es la primera vez que trabajo haciendo guion y específicamente un guion colaborativo para un videojuego, y me gustó. Por lo que debería de seguir buscando y conociéndome para encontrar realmente mis fortalezas y virtudes. Aceptar la retroalimentación y soltar responsabilidades para que otros también pongan de lo suyo.



Juan Pablo Hurtado Barreda

Aprendizajes profesionales

En las primeras semanas de trabajo pude conocer los diferentes departamentos necesarios para crear un videojuego, como estructurar un equipo de trabajo, el formato de guion que se debe utilizar para la historia de un videojuego. En las últimas sesiones tuve la oportunidad de aprender más sobre la estructura interna de un guion, al igual de cuestiones técnicas que hay que tomar en cuenta para el videojuego. Me interesó mucho entender cuál es la fórmula que se debe realizar para los gameplays y que se vuelva algo interesante para el jugador a pesar de que llegue a ser repetitivo. Tuve la oportunidad de empezar a trabajar en una carpeta de presentación de un videojuego, ver cuáles son los elementos que la conforman, cómo es su estructura y de qué forma se tiene que presentar a los personajes. También participé en los talleres donde pude trabajar con niños y aprender de mis compañeras acerca de cómo se estructura este tipo de actividades.

Aprendizajes sociales

Aprendí a organizarme con distintos departamentos de trabajo, para que, aunque cada uno esté haciendo una tarea en específico, encontremos la manera de aportar en distintas áreas ya sea con ideas sobre el desarrollo. Tuve la oportunidad de trabajar más con distintos departamentos lo que me permitió poder conocer mejor a mis compañeros al igual que saber más sobre qué es lo que estudian, qué les gusta de su carrera y los talentos que tiene cada uno. En el

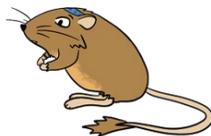
taller pude conectar un poco más con mis compañeros, al igual que escuchar y ver a los niños, la forma en la que se desenvuelven en su entorno y como es que entre ellos se unen para apoyarse y formar una comunidad, lo cual muchas veces nosotros perdemos dentro de una ciudad.

Aprendizajes éticos

Aprendí más sobre las comunidades indígenas, la importancia que debe de llevar que al crear un material basado en ellos siempre debes de tener el cuidado de entablar una buena comunicación y respeto ante el material que se te otorga. Reconocí el trabajo de cada persona y esto me permitió abrirme a escuchar diferentes opiniones e ideas. Aprendí a dejar de lado la individualidad, empecé a conectar más con mi entorno, la importancia de crear comunidades y apoyarnos de los que nos rodean.

Aprendizajes personales

Aprendí bastante sobre el trabajo interno que conlleva la creación de un videojuego, he podido guardar varias referencias de juegos, novelas e historias que me interesan bastante para poder crear nuevas narrativas. He estado aprendiendo del proceso de escritura de un guion. He aprendido a atreverme a expresar más mis ideas a la hora de trabajar, a pesar de que sea algo nuevo de lo que apenas estoy aprendiendo, darme cuenta de que tengo más aptitudes de las que muchas veces me gusta reconocer. También tuve la oportunidad de ver con más detalle la importancia que es el trabajo de equipo, aunque estamos divididos por secciones sigue siendo indispensable que nos comuniquemos entre todos, apoyemos a cada departamento y busquemos la manera de aportar en áreas fuera de la nuestra.



Sarah Elizabeth Rivera Sánchez

Aprendizajes profesionales

- **Primera Semana:** En las primeras sesiones de la primera semana, hicimos ejercicios de contextualización, que me ayudaron a sensibilizar y educarme más con la problemática del pueblo Cucapá, lo cual me ayudó a poder ir más de la mano con los objetivos del proyecto, así mismo entender mi rol y responsabilidad como diseñadora en el mismo.
- **Segunda Semana:** Durante esta semana disfruté mucho hacer ejercicios de diseño de Storyboard para y con mi equipo pues así podemos llegar a mejores resultados, para las animaciones finales en el videojuego, y fue interesante llegar y concordar en condiciones

finales para los resultados, así como dividirnos el trabajo en equipo; creo que hay muy buena comunicación entre mis compañeros y yo y me gusta la manera en que trabajamos.

- **Tercera Semana:** Esta semana aprendí en trabajar en dos equipos a la vez, en el de arte y animación, así como en el de diseño de página web, lo cual fue un reto para mí, pues tuve que aprender a manejarme entre dos tipos de metodologías y fue un poco más agotador para mí, pues la carga de trabajo se aumentó, pero es parte de los objetivos que se tienen que cumplir, es por esto que fue satisfactorio poder lograr ambas metas en ambos equipos en esta semana.
- **Cuarta Semana:** Tuve la oportunidad de trabajar en conjunto con otros de mis compañeros de equipo y mi asesor en constante retroalimentación. Esto me permitió fortalecer mis habilidades de comunicación y trabajo en equipo, y mejorando mis procesos de dibujo y interpretación de los personajes dentro del videojuego. Para alcanzar resultados de alta calidad y superar desafíos de manera más eficiente.
- **Quinta Semana:** Me enfrenté a nuevos desafíos en los formatos entregables dentro del sharepoint, que me permitieron desarrollar mi capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones. Me encontré con obstáculos en el diseño de la página web, pero gracias al conocimiento adquirido a lo largo del proyecto, pude superarlos de manera eficiente. Esta experiencia fortaleció mi confianza en mis habilidades técnicas y mi capacidad para adaptarme a situaciones imprevistas.
- **Sexta Semana:** Me sumergí en el proceso de animación digital, dividiendo los storyboards por capas y haciendo pruebas de color para los escenarios. A medida que experimentaba con diferentes estilos y efectos, pude expandir mi conocimiento y mejorar mi habilidad para transmitir emociones a través de la animación. Esta etapa del proyecto me permitió desarrollar mi creatividad y expresión artística, brindándome una mayor confianza en mi capacidad como animadora digital.

Aprendizajes sociales

- **Primera Semana:** Creo que al saber que estamos trabajando en conjunto con un pueblo, para visibilizar y para crear comunidad con los mismos cucapá y escucharlos y reconocerlos y trabajar en comunidad, y que podamos utilizar nuestras habilidades y a lo que nos queremos dedicar en un futuro, para un bien mayor y para una comunidad de

nuestra sociedad, me hace querer esforzarme más en este proyecto y poder salir preparada para la sociedad y para poder tratar de trabajar para un cambio.

- **Segunda Semana:** Esta semana he aprendido a adaptar el diseño de la página web y las ilustraciones de manera efectiva para transmitir un mensaje claro y coherente en los storyboards y la comunicación efectiva, la colaboración entre todos los integrantes para que los frames y diseño de personajes vayan tomando forma.
- **Tercera Semana:** Esta semana pude aportar la importancia de respetar la integridad cultural de la comunidad Cucapá en mi trabajo. He buscado ser sensible a sus tradiciones y valores, evitando estereotipos o apropiación cultural. Es por esto que me he esforzado por representar su cultura de manera auténtica y fiel, transmitiendo un mensaje ético de respeto y valoración.
- **Cuarta Semana:** Trabajé en equipo con mis compañeros y mi asesor, recibiendo retroalimentación constante. Esto me ayudó a mejorar mis habilidades de comunicación y trabajo en equipo, así como mi técnica de dibujo y la interpretación de personajes en el videojuego. Pero me enfrenté a desafíos en los formatos entregables y en el diseño de la página web. Sin embargo, pude superar estos obstáculos de manera eficiente.
- **Quinta Semana:** He procurado adaptar el diseño de la página web y las ilustraciones de manera efectiva para transmitir un buen diseño de los diferentes proyectos de Alter Código y Resonancias como proyecto multidisciplinario, así como tratando de ser más eficiente en el desarrollo de mis storyboards y de representar las emociones para que las pueda sentir quien esté usando el videojuego y desarrollen empatía y mejor entendimiento de la historia.
- **Sexta Semana:** Al concluir este proyecto, he reflexionado sobre la importancia de combinar habilidades técnicas con un enfoque social y culturalmente consciente. Esta experiencia me ha inspirado a seguir explorando nuevas formas de utilizar mis conocimientos para contribuir a la sociedad.

Aprendizajes éticos

- **Primera Semana:** Creo que concientizar estas semanas sobre la problemática cucapá me hizo tomar en cuenta otros puntos de vistas de los pueblos indígenas, pues no había considerado, el hecho de que debido al discurso que se dio desde la época en donde México empezó a hacer la “reintegración”, se empezó a tener un punto de vista

hegemónico y el aprender eso con base a las lecturas me hizo replantear toda mi perspectiva, y el verdadero significado de honrar, cuidar y conservar a las comunidades étnicas.

- **Segunda Semana:** Durante esta semana, reflexioné sobre la importancia ética de trabajar en equipo y llegar a acuerdos para obtener mejores resultados en el diseño de los storyboards. Valoré la comunicación efectiva y la división equitativa del trabajo con mis compañeros. Esta experiencia fortaleció mi aprecio por la colaboración ética y me dejó satisfecho con la calidad de nuestro trabajo en equipo.
- **Tercera Semana:** En esta semana, mi reflexión ética se centró en la responsabilidad de transmitir mensajes éticos a través de mis ilustraciones. Busqué capturar la belleza y profundidad de las costumbres cucapá, promoviendo la empatía, el respeto y la valoración hacia esta comunidad.
- **Cuarta Semana:** Durante esta semana, valoré la importancia del trabajo en equipo y la retroalimentación constante. Reconocí que al recibir y dar feedback, puedo mejorar mis habilidades de comunicación y trabajo en equipo, lo que resulta en la creación de un contenido de mayor calidad.
- **Quinta Semana:** Reflexioné sobre mi capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones al enfrentar obstáculos en el diseño de la página web. Aprendí a adaptarme y encontrar soluciones eficientes, fortaleciendo mi confianza en mis habilidades técnicas y mi capacidad para superar desafíos.
- **Sexta Semana:** Durante esta semana final de trabajo, valoré la importancia de utilizar mis habilidades y pasiones para generar un impacto positivo en la sociedad. Mi compromiso con la inclusión, el respeto y la diversidad cultural se fortaleció, inspirándome a continuar trabajando en iniciativas que den voz a aquellos que han sido silenciados.

Aprendizajes personales

- **Primera Semana:** En la primera semana empezar a trabajar con la sensibilización y educación respecto a la problemática del pueblo Cucapá ha sido fundamental en mi crecimiento personal. Al sumergirme en su realidad y comprender sus desafíos, he desarrollado una mayor empatía y conciencia social.
- **Segunda Semana:** La segunda semana, después de comprender más a fondo el proyecto y haber tenido el taller de sensibilización me ha encantado, pues este PAP con los proyectos

en particular tienen un impacto significativo en la sociedad en general, pero especialmente en una comunidad cucapá que ha sido históricamente vulnerada. A través de mi trabajo como diseñadora de páginas web, ilustradora para un videojuego y animadora digital, he tenido la oportunidad de contribuir a dar voz y visibilidad a esta comunidad, permitiendo que su historia y cultura sean reconocidas y apreciadas.

- **Tercera Semana:** Mi rol como ilustradora para el videojuego me ha permitido representar la cultura y tradiciones de esta comunidad de una manera creativa y auténtica. A través de mis ilustraciones, he buscado capturar la belleza y profundidad de sus costumbres, creando personajes y entornos que reflejen su rica herencia. El arte visual se convierte en una poderosa herramienta para transmitir mensajes, generar empatía y fomentar el respeto hacia esta comunidad.
- **Cuarta Semana:** He tenido que estar tomando en cuenta el usuario en la aplicación web y la ilustración, esto implica comprender y respetar sus necesidades y objetivos, y adaptar el diseño de la página web para transmitir su identidad y mensaje de manera efectiva. Además, a través de mis habilidades de animación, he buscado transmitir la vitalidad y la pasión que caracterizan a esta comunidad, generando empatía y comprensión en quienes interactúan con el juego.
- **Quinta Semana:** He aprendido durante estas semanas de trabajo que este PAP es mucho más que una oportunidad para desarrollar habilidades técnicas y artísticas. Es una plataforma para generar un impacto social positivo y contribuir a la visibilidad y empoderamiento de una comunidad que ha sido marginada. A través de mi trabajo como diseñadora de páginas web, ilustradora para un videojuego y animadora digital, he aprendido la importancia de utilizar mis habilidades y pasiones para promover la inclusión, el respeto y la diversidad cultural.
- **Sexta Semana:** Todo el trabajo de estos dos meses ha sido una experiencia enriquecedora que ha aportado a mi proyecto de vida como diseñadora de páginas web, ilustradora para un videojuego y animadora digital. Me ha permitido combinar mis habilidades técnicas con mi pasión por el arte y la cultura, al tiempo que contribuyo a dar voz y visibilidad a la comunidad cucapá a través del contexto multimedia. Este proyecto ha fortalecido mi compromiso con la creación de contenido significativo y culturalmente relevante, y me ha inspirado a seguir explorando nuevas formas de utilizar mi talento para generar un impacto positivo en la sociedad.



Luis Ricardo Ruvalcaba Gómez

Aprendizajes profesionales

Estas semanas se han utilizado para introducir el trabajo del departamento de sonido a los nuevos integrantes, y el acercamiento al motor de videojuego *Unity*, todo parece ir en orden.

Aprendizajes sociales

Las semanas de trabajo me demostraron que tengo que ser un mejor comunicador de las metas y prioridades del departamento de sonido, necesito más claridad y convicción.

Aprendizajes éticos

He aprendido que tengo que comunicar con los líderes del proyecto mis incomodidades con aspectos de producción y el tratamiento que se me ha dado recientemente, las necesidades del proyecto, relaciones estudiantes y profesionales no pueden preceder a las mías y a mi imagen.

Aprendizajes personales

Aprendí sobre los procesos creativos pues en adelante se iniciará con el proceso para terminar la biblioteca de sonidos para los primeros dos escenarios y cinemáticas, si bien me preocupa que eventualmente el departamento de sonido se quede sin cosas que hacer; el trabajo en *Unity* puede ser una opción por lo que siento que he aprendido a ver la oportunidad en diferentes escenarios de trabajo.

Valeria Adame Vázquez

Aprendizajes profesionales

Mi mayor aprendizaje profesional sin duda fue aplicar todo lo que he aprendido durante la carrera de Publicidad y Comunicación Estratégica, y utilizar mis habilidades para que el área de redes pudiera quedar lo más profesional posible. También aprendí a trabajar en conjunto con mi compañera María José, y juntas poder realizar el mejor trabajo posible. Uno de mis mayores retos fue trabajar acerca de un videojuego, ya que nunca había creado contenido para este tipo de audiencia y rubro, pero creo que me gustó bastante poder salir de mi zona de confort y dar lo mejor de mí para que mi trabajo sea posible. También uno de mis mayores retos fue la parte del taller, ya

que considero que me cuesta un poco de trabajo trabajar con niños, pero sin duda fue algo que me gustó mucho hacer. Quedo muy satisfecha con mi trabajo y dedicación ya que creo que pude desenvolverme y ahora si aterrizar todas mis herramientas y habilidades como publicista, trabajando un ambiente profesional y laboral.

Aprendizajes sociales

Mi mayor reto fue sin duda aprender a escuchar a los demás, pero fue algo que me enriqueció bastante, ya que de esta forma pude darme cuenta de lo que cada área de trabajo estaba realizando y pude opinar y aportar ideas. También aprendí de cada uno de mis compañeros y un poco de cada área y sobretodo ver con otros ojos cada trabajo que realizaba, me ayudó que también pudieran opinar de mi trabajo y así mejorar en conjunto. También aprendí de la cultura Cucapá, ya que al crear publicaciones informativas acerca de esta cultura, me permitió empaparme e investigar más acerca de ellos y me pareció bastante enriquecedor.

Aprendizajes éticos

Algo que aprendí fue sobre todo a ser respetuosa y ser honesta con los trabajos de los demás para realmente mejorar como equipo. También estuve abierta a las opiniones de los demás y tomármelo lo mejor posible como un área de mejora más que una crítica, ya que creo que como profesionales debemos siempre estar abiertos siendo respetuosos y no tomarnos las cosas personalmente.

Aprendizajes personales

Lo que más aprendí de mí, fue que soy una persona adaptable a la que no le cuesta trabajar en equipo, aunque sí me considero una persona bastante perfeccionista, entonces creo que mi mayor aprendizaje fue aprender a confiar en el proceso y en mis compañeros. Aprendí que cada persona es diferente y piensa diferente y eso está bien, eso hace que los proyectos puedan llegar más lejos. Pero sobre todo mi mayor aprendizaje fue confiar en mí, y confiar en mis habilidades para lograr el mejor trabajo en cuanto mi área de trabajo.



María José Martínez Toriello

Aprendizajes profesionales

En las primeras semanas de trabajo pude aprender a como adaptarme a nuevos retos y proyectos siendo este el videojuego. Jamás había trabajado en algo parecido y fue algo interesante empezar a entender no solo mis responsabilidades dentro del proyecto sino también sumergirme dentro de los otros equipos, entender sus roles y el trabajo que realizan para así yo tener mayor entendimiento del videojuego. Así cómo poder empezar a desarrollar estrategias con un trabajo que ya está empezado y saber cómo adecuar la información existente con la que está por aplicarse. A medida que se fue desarrollando el videojuego y el curso de verano, me enfrenté a retos como la planeación y estrategia para redes sociales ya que era un aspecto que hace mucho tiempo no trabajaba y tuve junto con mi equipo que retomar todas las herramientas que conocía para brindar más reconocimiento a nuestras redes sociales y de este modo poder impulsar el proyecto a una audiencia más amplia. Del mismo modo, buscar alternativas fuera de lo común para implementar o promocionar el trabajo de las otras áreas (animación, guion, sonido, arte, trabajo comunitario, etc.) en nuestros perfiles y así, de alguna manera, darles un reconocimiento por su trabajo. En general puedo definir mis aprendizajes profesionales como el ejecutar una estrategia de redes y un branding de marca efectivamente y siempre en colaboración con el grupo y sus aportaciones.

Aprendizajes sociales

Las primeras semanas de trabajo he aprendido respecto a la manera de crear una estrategia de impacto desde una visión más sensible y que siempre tenga en cuenta al sujeto con el que trabajamos, siendo en este caso, las infancias y los territorios. El aprendizaje más importante que tomo de este proyecto es aprender a escuchar, a ver desde otra mirada las cosas y entender que no por el hecho de ser una persona privilegiada, en una universidad de alto nivel, significa que siempre tenga la razón o que el mundo es como yo lo vivo únicamente. Al trabajar con la comunidad cucapá y conocer más acerca de su historia, herencia cultural y sus valores, me doy cuenta de que uno puede aprender mucho de personas que viven realidades y experiencias distintas a las nuestras. Al momento de abrirnos a esto, podemos rescatar cosas que no son tan comunes en el lugar de donde somos y que muchas veces, nos sirven y nos llenan de manera espiritual y también emocional. Aprender de la comunidad cucapá, de las infancias y defensa de territorio, he aprendido que sus voces importan tanto como las nuestras y que sus historias merecen ser escuchadas y me alegra haber formado parte de un videojuego cuyo propósito es expandir estos mensajes.

Aprendizajes éticos

El aprendizaje ético más importante que me llevo después de haber colaborado en este proyecto es siempre estar abierta a los comentarios y correcciones que se dan a tu trabajo ya que estos son herramientas muy útiles que nos ayudan a crear un proyecto en forma y de calidad. Me parece una herramienta elemental para cualquier profesionista el saber aceptar la retroalimentación con una sonrisa y disposición. Del mismo modo, ser siempre honesta en mis capacidades, tareas y entregables era esencial para que el proyecto mantuviera su naturaleza humanista. Por otra parte, asegurarme de brindar una representación justa y digna de la comunidad cucapá en redes sociales, a través de una ardua investigación con fuentes verídicas para no esparcir mentiras o medias verdades sobre este grupo el cual ya se encuentra en una situación desfavorecida y lo último que buscaba era añadir al problema, sino más bien, utilizar nuestros conocimientos de la carrera para difundir los aspectos positivos de los Cucapá.

Aprendizajes personales

Desarrollar el branding del videojuego fue mi mayor reto ya que siempre tuve proyectos en los cuales había completa libertad creativa y ahora en este proyecto debía seguir una línea visual previamente establecida y trabajar desde ese punto. Del mismo modo, tomar en cuenta siempre las opiniones de las personas involucradas en el proyecto y entender que ellos podrían tener una visión diferente para el juego a lo que yo tenía planeado. Aprendí mucho respecto a cómo tomar las retroalimentaciones de mis compañeros y asesores, así como saber trabajar un logotipo desde cero y presentar más de dos versiones hasta que se eligiera una versión final. Esta fue sin duda la tarea la cual me impulsó como creativa a no darme por vencida y utilizar las herramientas que ya conocía para lograr un resultado que le gustara a todo el grupo.



César Iván Lopes Romo

Aprendizajes profesionales

- La organización específica del desarrollo de un videojuego
- Creación de elementos sonoros que son parecidos al cine, pero se tienen que hacer que suene de manera diferente.
- Sobre todo la metodología especializada dentro del desarrollo de un videojuego.

Aprendizajes sociales

El reconocimiento y visibilización de una cultura que está en peligro de desaparecer por completo. El juego nos acerca de manera divertida a una pequeña parte de la cultura cucapá. El desarrollo de un juego que muestre como historia principal una leyenda cucapá es una tarea sumamente valiosa pues con ello podemos acercarnos de manera directa a su cultura, su música y sus espacios, aunque sea manera de ficción.

Aprendizajes éticos

El conocimiento de una cultura diferente siempre es valioso, y esta no fue la excepción. Aprender sobre su cultura, los problemas que han tenido y conocer que existen si quiera ha sido una experiencia muy gratificante para mí.

Aprendizajes personales

Siempre quise trabajar en el desarrollo de un videojuego y el PAP me ha dado esa oportunidad. Toda mi vida he querido dedicarme a desarrollar algo dentro de un videojuego y en cuanto me especialicé en sonido supe que quería hacer esto y la experiencia de estar desde dentro en un juego es algo que me fascinó.



Regina Guerrero Sandoval

Aprendizajes profesionales

En las primeras semanas reconcí la necesidad de diversificar mis herramientas de intervención, pues no es suficiente cargar con una cámara para generar un registro. Resulta necesario incidir de otras formas relacionadas a mi profesión, es decir, expandir mi universo de habilidades técnicas y narrativas.

Por otro lado, aprendí a planear, diseñar, ejecutar y gestionar un taller práctico enfocado a niños. He de decir que mi experiencia siempre había sido desde lo audiovisual, pero llevar esta especie de “producción” a otro campo me hizo expandir mi horizonte de capacidades.

Profesional (y personalmente) la ejecución de los talleres con niños fue lo que más enriqueció mi estancia en el PAP, pues de alguna manera me vi obligada a regresar a lo más básico de mi profesión: tomar la cámara y ver el mundo con ojos de asombro, procurando encontrar lo extraordinario en lo ordinario. Quizá eso fue lo más significativo para mí: compartir mi mayor pasión (que es la fotografía) y terminar dándome cuenta de que los niños tienen más que enseñarme sobre cómo y desde dónde mirar el mundo.

Otro gran reto fue aprender a pedir ayuda, reconocer que no todo trabajo debe ser solitario y, a partir de ello, empezar a delegar tareas, confiando que el otro tiene las mismas capacidades para llevar a cabo cualquier trabajo. Dicho esto, el aprendizaje fue empezar a confiar en mis compañeros y no tener esta urgencia de controlarlo todo.

Aprendizajes sociales

En las primeras semanas trabajé en generar propuestas de intervención social que realmente empataran con las necesidades de las personas, en especial, de los niños. Justo en este aspecto surge la oportunidad de mirar con otros ojos y posicionarme en el lugar de aquellos a los que nos queremos acercar a través del videojuego.

Del mismo modo, en el proceso del taller, reafirmé la importancia de vincularnos con infancias bajo el contexto del PAP, pues al estar inmersos en el desarrollo de un videojuego enfocado a niños, era indispensable acercarnos a estas comunidades y vivenciar en campo las verdaderas inquietudes, deseos y anhelos de este grupo de personas; porque no es lo mismo trabajar bajo el concepto y prejuicio que se tiene sobre los niños, que acercarse directamente y escuchar lo que piensan y que tienen que decir.

Aprendizajes éticos

A lo largo del proyecto uno de los retos y aprendizajes más importantes tuvo que ver con nuestro imaginario sobre los niños, es decir, con las ideas preconcebidas sobre lo que representa ese sector de la población, y cómo esa imagen configura la forma en que nos aproximamos a ellos. De esta manera, tuve que atravesar un proceso de deconstrucción en cuanto a las ideas, prejuicios e impresiones que tenía con relación a las infancias para que, a partir de aquel desmantelamiento de ideas, pudiera observar, escuchar y aprender de ellos lo más posible.

Por otro lado, reafirmé que mis intereses, tanto personales como profesionales, van en segundo plano cuando de acercarse a una comunidad se trata.

Aprendizajes personales

En términos personales, puedo decir que el PAP me ayudó a reencontrarme con los niños, en el sentido de aprender a trabajar con ellos desde un lugar de apertura, cuidado y paciencia. Sin embargo, he de decir que ese mismo encuentro me hizo regresar, de alguna forma, a mi niña interior, sobre todo en términos fotográficos, pues a nivel personal fue sumamente fructífero empapar me de la mirada de los niños con relación a su entorno, reconocer cuáles son sus intereses, sus deseos y porqué deciden mirar lo que miran. Reconocer su capacidad de asombro y procurar integrarla de nuevo a mí, es uno de los mayores regalos que me llevo de esta experiencia de aplicación profesional.



Olivia García Delgado

Aprendizajes profesionales

Yo nunca había participado en la creación de un videojuego, entonces cada semana que transcurría yo iba acumulando más y más aprendizajes.

- En las primeras semanas logré comprender como funcionan los diferentes departamentos en la creación de un videojuego y como hacer un storyboard para videojuegos.
- Aprendí lo básico para la creación de personajes y de los concept art, y eso me dio las bases para crear storyboards más detallados y a conciencia. Donde todo tiene un porqué, un subtexto.
- Al hacer las pruebas de storyboard, pude aprender mucho sobre la importancia de la composición en la animación, además cuando comenzamos con las pruebas de color pude aprender como con pocos colores se puede crear una imagen fuerte y con mucho significado sin que se vea saturada o muy simple.

Aprendizajes sociales

- Aprendí a asumir responsabilidades y a abrirme más con mi equipo.
- Durante el servicio social teníamos que contribuir con cosas para los talleres, entonces al ver las necesidades de mi equipo yo me ofrecía a apoyar en lo que se pudiera.
- Con los talleres recordé cómo todo lo que hacemos, por más pequeño que sea, tiene un gran impacto en otras personas. Al trabajar con niños y ver su gran asombro por las fotos que tomaban aprendí como pequeñas acciones nos unen como comunidad.

Aprendizajes éticos

- Aprendí sobre el contexto general de las comunidades originarias en México, y más en específico de la comunidad Cucapá y su relación con el Estado. Y eso me dio las bases para comprender a la comunidad e identificar lo que es una buena representación. Eso me motivo a querer estar en constante contacto con personas cucapá para pedirles retroalimentación de los trabajos de arte.

- También aprendí la importancia de las colaboraciones, muchas veces pensamos en hacer representaciones de una comunidad, pero en su gran mayoría se hacen con poca investigación y caen en la apropiación. Al colaborar con una comunidad el trabajo es de ambos y así no se lastima ni se mal representa a toda una comunidad.

Aprendizajes personales

- Aprendí a hablar cuando no me siento capaz de hacer algo o cuando algo me abruma. Hubo un punto en el semestre que me saturé de carga de trabajo y solo me quedo hablar con mi asesor y compañeros pidiéndoles ayuda para tener un plan de trabajo más organizado y mejor distribuidos.
- También aprendí a confiar en mí, porque en las primeras semanas tenía varias ideas y sugerencias, pero no estaba segura si eran lo suficientemente buenas, pero conforme me fui soltando y sugiriendo me di cuenta de que esas propuestas llegaron a ser muy útiles y bien recibidas. Entonces ya no voy a dudar tanto de mí misma.



Sergio Isaac Castillo Herrera

Aprendizajes profesionales

- Semana 1: Esta semana no me enfoqué en desarrollar la pagina
- Semana 2: La segunda semana estuve más que nada escuchando, intentando aprender sobre cómo se iban a mover las cosas y cómo se asignarían las actividades. Además, tuve sesiones para levantar los requerimientos de la página Web, pude ver cómo trabajan los demás equipos, algunos comenzaron dándole continuidad al trabajo.
- Semana 3: Esa semana me la pasé aprendiendo sobre las tecnologías que estaría usando el resto del PAP, en general fue una semana donde estuve leyendo pura documentación de ReactJS
- Semana 4: Se crearon las cuentas y se empezó con la configuración del ambiente en el cual se trabajaría a futuro, así como un proyecto base donde se conectó las distintas rutas para poder navegar en la pagina
- Semana 5: Se empezó con el diseño de la página web, así como se comentó con Daniela sobre los avances, complicaciones y sugerencias que se harían para un mejor desarrollo

- Semana 6: Se empezó con la codificación de la página frontal e implementación de un mapa interactivo usando React Leaflet
- Semana 7: Se termino con el código de los componentes; Home.jsx, CustomNavVar.jsx, Universe1.jsx y sus archivos de estilos correspondientes. Además, nos preparamos para la presentación final del PAP.

Aprendizajes sociales

- Semana 1: Tuve un acercamiento sobre lo que son los Cucapá y quiénes son. Además, pude verlo a través de un enfoque más completo (social, cultural, político e histórico) lo cual me ayudó a entender las condiciones y el peligro en el que se encuentran.
- Semana 2: Se continuó con parte de la capacitación, solo que esta semana se enfocó en conceptos más generales, y la importancia de como estos son representados en las culturas indígenas
- Semana 3 a 5: En general no estuve en un ambiente desarrollando capacidades sociales, aunque si fui a una plática cerca de Ixtlahuacán de los membrillos donde tuve un acercamiento a la realidad que vive la gente ahí.
- Semana 6: Fuimos a Balcones de Santa Anita para un taller de intervención fotográfica, ahí tuve la oportunidad de conocer más sobre las situaciones en las que viven las personas ahí, aprendí sobre las creencias que tienen ahí, sobre cómo le rezan a los elementos y la importancia de la unión.

Aprendizajes éticos

- Semana 1: Aprendí bastante sobre el respeto a las demás culturas como los cucapá, sobre cómo es importante abrir la vista para entender el contexto sobre el cual se encuentran.
- Semana 6: En el taller me la pasé muy bien, ya que al ver a todos los niños emocionados quise hacer un esfuerzo para que se la pasaran mejor.
- Semana 7: Logré entender el contexto en el cual viven los miembros de Ixtlahuacan de los Membrillos
- Semana 8: Aprendí bastante sobre los enfoques de la carrera de Artes y Audiovisuales

Aprendizajes personales

- Semana 1: Aprendí bastante sobre los Cucapá y sobre su cultura, más allá de lo que te pintan en un documental, leí varios textos sobre su cultura y actividades para realmente entenderlos a ellos y sus necesidades

- Semana 2: Finalizamos con el estudio de pueblos indígenas y de ahí aprendí sobre el tema de estereotipos y cómo afectan no solo a los pueblos indígenas, sino a nosotros como individuos
- Semana 3 a 5: Aprendí mucho sobre tecnologías en especial ReactJs, una tecnología que en mi vida profesional me va a ayudar mucho, además de ser un framework que me llamaba la atención y ya tenía ganas de aprender
- Semana 6: Durante el taller me dio mucha curiosidad al ver como para estos niños se les hacía buena idea tomarle foto a un objeto o persona que ven todos los días, me llamo mucho la atención como para ellos algo que ya tienen y ven es muy importante, mientras que muchas personas no están conformes jamás con lo que tienen.
- Semana 7: Esa semana regrese a Ixtlahuacán de los Membrillos a un campamento donde me la pase todo el día sembrando maíz, para poder entender el esfuerzo que deben hacer estas personas para traer comida a sus hogares, algo que me hizo reflexionar mucho sobre la manera en la que nosotros como estudiantes universitarios tenemos bastantes privilegios.
- Semana 8: Fue una semana llena de estrés para terminar la presentación y nervios para que todo saliera bien, sin embargo, tras presentar me di cuenta de todo el esfuerzo que hice y de los resultados a los que llegué.



Gustavo José Hernández Sotres

Aprendizajes profesionales

- Semana 2: Empezamos con el proyecto del videojuego. Esta primera semana fue de exploración, ver un proyecto nuevo y familiarizarme con las librerías y herramientas que se utilizan tanto incluidas con el motor que se utiliza (Unity), como Navmesh para el movimiento del jugador, como de librerías externas como Fungus que utilizamos a modo de programación gráfica y control de los diálogos del juego.
- Semana 3: Aquí ya fue un aprendizaje más amplio, desde el movimiento del personaje hasta la creación de animaciones. También del lado de documentación fue útil revisar

otros proyectos de Unity que hay en internet, esto ayudo a ver cómo se estructuran de manera común y qué se podía mejorar en la estructura del proyecto.

- Semana 4: En esta semana me enfoqué en la implementación del URP, vi cómo funciona de manera básica y como lo podríamos implementar en el proyecto, también como hacer un pequeño demo que mostraba como pensábamos utilizarlo.
- Semana 5: Vi un poco más de las animaciones y como la resolución tiene impacto en cómo se representan ciertos elementos dentro del juego
- Semana 6,7 y 8: Aquí fueron aprendizajes más hacia los trabajos de investigación profesionales, fueron semanas que nos enfocamos a la realización del RPAP y también la presentación final. Aprendí mejores métodos para representar información y la importancia del texto claro al momento de presentar ideas.

Aprendizajes sociales

- Semana 1: Esta semana comenzamos con la capacitación y sensibilización para entender un poco mejor de la problemática que rodea a los cucapá y a los pueblos indígenas en México. Nos enfocamos en 3 escalas la global, nacional y local, cada uno fue respaldado por varios textos que nos ayudó a entender la problemática mejor y verla con un ángulo diferente.
- Semana 2: Se continuo más con la capacitación, la cual ya era más enfocada en una de las 3 escalas, en este caso me toco la local, la cual ayudo a ver ejemplos más concretos en los que los cucapá han tenido enfrentamientos con el Estado.
- Semana 6: Tuve mi participación en el taller, lo cual me mostró realidades distintas, desde la celebración que realizamos antes de comenzar el taller hasta la interacción con los niños; esto abrió una ventana a nuevas ideas y experiencias.

Aprendizajes éticos

- Semana 1-2: Aquí se relacionó con los conocimientos que se aprendieron en las capacitaciones y también en actividades que se dejaron después para saber sobre temas como el racismo y la xenofobia, y como estos afectan a las comunidades indígenas en México.

Aprendizajes personales

- Semana 1: Aquí fue lo de llegar a un nuevo equipo, he estado en equipos de trabajo anteriormente, pero el estar en un grupo tan diverso creo que me ayudará a ver las cosas desde distinto ángulo.
- Semana 6: Fue una nueva forma de colaboración, siendo mi primera vez asistiendo a talleres de este tipo; aprendí temas más relacionados con la organización y el trabajo en equipo al preparar las cosas y repartirnos las tareas que debíamos realizar.



Rafael Cernas Mata

Aprendizajes profesionales

- *La creación de música para distinguir a un pueblo indígena a través de limitados instrumentos.*
- *La nivelación de Luffs y niveles para el videojuego*
- *El flujo de trabajo de un videojuego*

Aprendizajes sociales

- La concientización de la problemática sucedida con los Cucapá
- Conocí como las idas de sobreexplotar y comercializar las tierras indígenas tienen un impacto directo sobre la vida de las comunidades.

Aprendizajes éticos

- El conocimiento sobre la Xenofobia sobre las culturas indígenas
- El rompimiento del estereotipo que se tiene de los indígenas

Aprendizajes personales

- El trabajar en un videojuego
- La musicalización de un videojuego
- Conocer nuevos métodos y flujos de trabajo de nuevas personas



Mario Sebastián Ramos Landaverde

Aprendizajes profesionales

Este PAP me ha servido muchísimo para aprender tanto personalmente como profesionalmente los procesos de creación de un videojuego; me he desenvuelto en el departamento de arte trabajando directamente en los concept art, storyboard y en la animación de dicho videojuego. Asimismo, he tenido un acercamiento nuevo con la comunidad Cucapá, cosa que no había tenido previamente; he aprendido de su cultura, de sus tradiciones y de sus luchas, de este modo he podido ser consciente de que manera trabajar en el videojuego respetando y representando de la mejor manera la cultura Cucapá.

Aprendizajes sociales

Como comentaba en el punto anterior, el hecho de crear un videojuego basado en una comunidad existente es un trabajo de respeto y dedicación, estar dispuesto a investigar que las cosas y/o personajes que estamos representando sean acorde a lo que es la comunidad Cucapá. Siempre buscando y preguntando para mantener el respeto hacia la comunidad generando así un acercamiento adecuado a cosas de las que quizá no tenemos conocimiento previo.

Aprendizajes éticos

Ser conscientes de lo que están viviendo actualmente los Cucapá es de suma importancia y eso es algo que aprendí a lo largo de las semanas en este PAP, porque saber el contexto es el punto de partida para todo lo demás. Para saber cómo distribuir el proyecto de manera correcta.

Aprendizajes personales

Como comenté al inicio, los procesos del desarrollo de un videojuego han sido uno de los aprendizajes más importantes que he obtenido en los últimos años; pensando que me quiero dedicar a esto, todo lo que vemos, la retroalimentación de los profesores, las recomendaciones generales y toda la asistencia artística han hecho que mis conocimientos crezcan de manera impresionante.



Alejandro Roa Flores

Aprendizajes profesionales

En este PAP he aprendido los procesos de un videojuego, específicamente en el área de sonido, donde han sido diferentes procesos creativos. El proceso que más me llamó la atención donde se diferencia un videojuego de una película, corto, etc., es el de los cambios que se realizan al proyecto durante su creación, ya que, al momento de hacer una película o corto, se te entrega el trabajo final para poder realizar las correcciones de sonido sin ningún tipo de cambio. Además de que varios de los sonidos que grabamos tienen que ser nivelados a las mismas frecuencias para que al momento de que se integren al proyecto en Unity todos suenen con los mismos decibeles. En la siguiente semana aprendí que a pesar de que un videojuego es un proceso muy diferente a una película, serie, etc., el trabajo colaborativo que se realiza con los otros departamentos es más rico porque puedes aportar diversos enfoques de sonido, incluyendo a guion, arte y programación y de cómo implementarlo para mejorar el proyecto general.

Aprendizajes sociales

Aprendí que incluso un videojuego puede tener un gran impacto social si se realiza con un enfoque específico en difusión y concientización acerca de un tema que es necesario que se tome en cuenta. En este caso específico, la comunidad Cucapá y sus problemáticas con su fuente de alimentación. Me di cuenta de que los videojuegos, además de ser entretenidos, pueden ser utilizados como medio de aprendizajes si se realizan de una manera en la que cualquiera pueda entender y jugar para tener conocimientos de los temas presentados.

En la siguiente semana me di cuenta de que es necesario tener una buena comunicación con las personas que están retratando, en este caso los Cucapá, para poder crear un producto fidedigno y representativo correctamente.

Aprendizajes éticos

La verdad no conocía nada del tema de esta comunidad y solo tenía en cuenta el nombre de esta por la cerveza cucapá que no tiene nada que ver con ella. Ya conociendo la problemática en la que se encuentran, es muy interesante poder realizar un producto audiovisual que pueda

ayudarles a difundir su proyecto y crear conciencia en las personas que lo jueguen y no conozcan la situación como me pasó a mí.

Aprendizajes personales

Siempre tuve la idea de poder trabajar en un videojuego y este PAP me abrió las puertas para poder ver cómo es este proceso. Este proyecto me puede ayudar en el futuro a poder realizar proyectos de videojuegos porque ya tengo la experiencia de participar en uno aunque sea de manera breve.



Jorge Roberto Herrán Silva

Aprendizajes profesionales

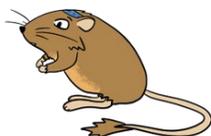
El desarrollo de proyectos creativos en la industria profesional, particularmente enfocado en el desarrollo de videojuegos a pequeña escala, así como el desarrollo de narrativas que fomenten valores y dar a conocer culturas.

De forma particular, el desarrollo de habilidades artísticas y su aplicación dentro de un sistema profesional para el desarrollo de concept art, storyboards y moodboards con el objetivo de crear las bases en las que todo proyecto audiovisual de cualquier índole se apoya antes de comenzar cualquier tipo de desarrollo formal.

Aprendizajes sociales

La preservación y protección de la cultura se puede dar en todo medio audiovisual, no solamente limitado al documental. El videojuego rescata aspectos muy puntuales de la cultura Cucapá, desde su modo de vida, problemas, símbolos y entornos.

Sin embargo, la enseñanza más importante a nivel personal fue el comprender mejor el contexto detrás de los sistemas sociales que tenemos hoy en día. La existencia de los programas, medios y políticas que rigen el día a día se basan en costumbres que existen desde la conquista, y el cambio de estos sistemas requeriría una transformación total a nivel nacional la cual no es posible en los sistemas capitalistas y globalizados de hoy.



Susana Norzagaray Villarreal

Aprendizajes profesionales

La realización de los talleres ha sido una buena práctica tanto de producción como de toma de registro audiovisual en sitio. Fue un reto adaptarse a tomar buenas fotografías en un contexto donde nuestros sujetos son vulnerables, por lo que no podíamos retratar sus caras. Asimismo, fue muy importante recordar las diferentes reglas que deben seguirse para otorgar los derechos de imagen de una niña, incluso sin mostrar su identidad. Ha sido muy enriquecedor trabajar con niñas y aprender diferentes maneras de acercarme a sujetos que pretendo retratar.

Del lado de producción, ha sido enriquecedor intentar organizar a un equipo de trabajo que no consiste solo de personas de Audiovisuales, para un taller de desarrollo creativo. Fue interesante ver cambiar la percepción de mis compañeros al vivir la experiencia del taller, y saber que se logró tener una actividad exitosa gracias a la organización de los productores y facilitadores de este.

Aprendizajes sociales

Fue muy interesante aprender más de las vidas de la comunidad Cucapá, así como de las vidas de las niñas que crecen en contextos muy diferentes a los nuestros. Además, fue muy importante, y a veces un poco difícil, navegar la línea entre la visibilización y el extractivismo. Creo que el PAP y el taller en específico, me ayudaron a acercarme a contextos diferentes a los míos desde otra visión.

Aprendizajes éticos

Aunque conocía a la comunidad Cucapá de lejos, no tenía conocimiento de todos los obstáculos que se les atravesaban. Fue muy interesante aprender más sobre la cultura y la denominación indígena de la comunidad; así como fue desalentador ver la situación en la que se encuentran, y la manera en la que el Estado y el público en general manejan estos problemas.

Aprendizajes personales

Para mí uno de los aprendizajes más importantes fue la importancia de trabajar con niñas al hacer servicio social, así como el peso que tienen los proyectos transmedia en el desarrollo general del trabajo en el PAP. Asimismo, fue importante para mí aprender a soltar el rol de liderazgo y seguir la dirección de mis compañeras, quienes tenían una idea más clara del trabajo y los objetivos a realizar.



Brince Naiem Tapia Graniel

Aprendizajes profesionales

A lo largo de mi carrera, he tenido la oportunidad de reportear diferentes temas de índole social en los que se han presentado retos pero que con ayuda de mi equipo y profesores en el camino hemos podido realizar. En este caso en particular al realizar entrevistas con niños el aprendizaje y reto con el que me encontré fue que es complicado esperar ciertas respuestas un poco más estructuradas, así como captar su interés inmediato con las preguntas que se les están haciendo; sin embargo, tuvimos una amplia calidad de respuestas que nos sirvieron para realizar la cápsula de podcast de manera efectiva.

Aprendizajes sociales

En mi punto de vista el ITESO como institución hace el esfuerzo y ha buscado el objetivo de que cada uno de los proyectos de aplicación profesional que llevan los alumnos cuente con conciencia social, que nos ayude a formarnos como personas que sean responsables y comprometidas con su entorno y con las personas que también los rodean. Para mí, alter código fue eso, una etapa de mi vida universitaria en la que socialmente me volví más consciente de las distintas realidades que existen en México, y también que es nuestra responsabilidad aportar desde nuestras posibilidades cambios que propicien el avance de nuestra sociedad.

Aprendizajes éticos

A lo largo de mi experiencia de convivencia con comunidades estructuralmente desfavorecidas, he aprendido que la empatía y el respeto son fundamentales para establecer relaciones significativas y fomentar un entorno de apoyo mutuo, también me ha ayudado a reconocer y cuestionar mis propios privilegios. Al interactuar con comunidades desfavorecidas, he comprendido la importancia de ser consciente de mis propios privilegios y de cómo pueden influir en mis perspectivas y actitudes. Este reconocimiento me ha llevado a cuestionar mis prejuicios y estereotipos, y a ser más receptivo y abierto a las experiencias y puntos de vista de los demás.

Aprendizajes personales

He presenciado la resiliencia y el espíritu de lucha que muchos individuos demuestran a pesar de las adversidades. Esta experiencia me ha enseñado que, incluso en situaciones difíciles,

cada persona tiene el potencial de superar obstáculos y buscar una vida mejor. Me ha inspirado a ser más resiliente en mis propios desafíos y a buscar oportunidades para empoderar a los demás. Una lección valiosa que he aprendido es la importancia de la comunidad y la solidaridad entre sus miembros. He presenciado cómo las personas se apoyan mutuamente en momentos de necesidad, creando redes de apoyo que brindan fuerza y esperanza. Esto me ha recordado la importancia de construir y fortalecer conexiones significativas con los demás, así como de contribuir activamente al bienestar de la comunidad en la que vivo.

5. Conclusiones

En el departamento de guion el objetivo principal durante este periodo de verano 2023, fue lograr tener un guion lo suficientemente estructurado para que las demás áreas como arte, programación y sonido puedan utilizarlo como una guía al realizar su trabajo. Fue complicado al inicio empezar a trabajar, ya que no estábamos familiarizados con el cuento de La Zorra y el Coyote del cual está basado el videojuego, además tuvimos que tomar el guion que se creó anteriormente por nuestros compañeros de semestres pasados y darle un nuevo tratamiento para que todo quedara homogéneo.

Se crearon en total cinco versiones del guion, cada una se iba modificando para pulir detalles específicos, por ejemplo: en la tercera versión se estuvo trabajando con los gameplays, nos enfocamos en ver que dentro de la narrativa existiera un orden repetitivo en la modalidad del juego que ayude a que el jugador se adentre más en la historia. Como equipo, podemos concluir que se lograron tanto el objetivo principal como los más específicos como las tablas que realizamos de gameplay, cinemáticas y minijuegos. A pesar de que la última versión realizada del guion esta completa, es muy probable que conforme vaya avanzando el proyecto existan nuevas modificaciones que se tengan que realizar, por lo que buscamos dejar las herramientas necesarias para que el futuro departamento de guion pueda continuar con el trabajo.

En el departamento de sonido los cinco objetivos que nos planteamos en el equipo de sonido fueron completados de manera satisfactoria. Explicando uno por uno pudimos realizar las dos revisiones de los cambios de guion que se completaron. Se realizó un primer avance con todos los Foley del videojuego, generando más de 50 sonidos para utilizar en una biblioteca. Se logró realizar una implementación en Unity para poder añadir diversos pasos en diferentes áreas del juego (pasos en agua, tierra, rocas, etc.). Finalmente, se creó un índice en donde están registrados todos los sonidos que se produjeron desde cero en este periodo de verano, además de crear una bitácora en donde se registraron todas las actividades del departamento día por día.

Lo que falta por hacer son tres aspectos claves que son esenciales para el siguiente semestre. El primero es hacer la mezcla de todos los sonidos generados por los Foley, ya que solo se realizó la grabación de estos, pero no se logró completar la mezcla que es un proceso bastante extenso por la cantidad de *foley* que se generaron. El segundo son los ambientes en donde se generan los sonidos que van a aterrizar las ubicaciones de cada escena, cinematic y nivel en donde se encuentre el personaje jugable. Y el tercero y último son los diálogos, estamos trabajando en un

software de generación automática de sonidos para que al momento que un personaje tenga diálogo, se genere el sonido particular para decir sus líneas de diálogo.

Se espera que el siguiente equipo del PAP pueda realizar estas tareas de manera satisfactoria, ya que, en este verano, que tiene una duración de dos meses, se pudo realizar un trabajo extremadamente largo en una relación corta de tiempo.

En el departamento de arte a pesar de haber cumplido con el objetivo principal que era terminar los storyboards de las cinemáticas, durante el transcurso del verano comenzaron a surgir diversas oportunidades de trabajo para mejorar y enriquecer el videojuego. Por ejemplo, al ya tener un guion terminado pudimos conocer cuál es el total de NPCs que hay y cuáles son las locaciones; esto nos permitió avanzar con la creación de personajes y el concept art de los escenarios. Además, para crear una verdadera colaboración y representación de la comunidad cucapá, decidimos crear un canal de comunicación directa vía whatsapp con miembros de la comunidad cucapá, para recibir retroalimentación sobre cómo se puede mejorar el arte en los aspectos de representación.

Al final, varios de estos trabajos que fueron surgiendo quedaron incompletos, como el mapa, los concept art y las animaciones, pero ayudaron a crear un gran avance y a dar paso a lo siguiente que se debe hacer en el departamento de arte del siguiente semestre. Además, un gran avance que logramos fue el registro de todos los trabajos que hicimos junto con las revisiones que fueron teniendo esos trabajos, ya que así los alumnos de los siguientes semestres pueden saber qué es lo que falta de corregirse y cuáles fueron nuestros errores para que ellos los puedan evitar y aprender de ellos.

Creemos que continuar con este sistema de organización reglamentado y registrado es importante para que el proyecto pueda avanzar de manera lineal, sin que haya retrocesos o cambios muy significativos que demoren el videojuego.

En lo que respecta al departamento de trabajo comunitario, este cumplió con sus objetivos, los cuales tenían que ver con la vinculación y acercamiento con infancias aledañas a la Zona Metropolitana de Guadalajara. Sin embargo, durante el desarrollo de los talleres se alcanzó a vislumbrar la función central de este departamento dentro del proyecto PAP: acercarse a territorios y comunidades con la intención de reconocer sus verdaderas necesidades, deseos y circunstancias que les rodean; en otras palabras, sensibilizarnos ante las realidades de aquellos a quienes nos queremos dirigir a través del videojuego sin intermediarios ni terceros.

En este sentido, sería valioso continuar replicando este tipo de estrategias de vinculación e impacto que, en el contexto de este verano 2023, adquirieron la forma de talleres de intervención fotográfica para niños. Para ello, dentro del departamento se deja registro de cada una de las etapas del proceso de desarrollo de estos talleres, desde el inventario de materiales necesarios, el cronograma de actividades, la distribución de roles, un desglose de presupuesto, el registro audiovisual de cada taller, así como un dossier con todo lo anterior debidamente detallado. Estas acciones se realizaron dentro del trabajo del verano con la intención de que las actividades realizadas puedan ser replicadas por otro grupo del PAP.

En el departamento de redes para poder alcanzar nuestros objetivos tuvimos que realizar una extensa investigación sobre nuestro público y así definir cuáles serían las plataformas óptimas para impulsar nuestro proyecto. Nuestros objetivos se lograron a través de las herramientas utilizadas como la creación e implementación del branding para tener una identidad clara sobre el videojuego. Del mismo modo, el crear un plan de contenido, una parrilla de contenido semanal y poder visibilizar nuestras publicaciones, fueron tareas que nos acercaron a lograr lo que teníamos pensando para nuestros perfiles en línea. El empezar a crear una presencia en redes sociales fue el paso más exitoso con el constante crecimiento de seguidores e interacciones que se tienen día con día.

Las redes sociales son algo que está en constante cambio, por lo cual, el continuar aprendiendo, investigando y adaptando el contenido a dichos cambios en las plataformas será indispensable para seguir aumentando el reconocimiento del videojuego en línea. La continua planeación de contenido, así como el estar constantemente consultando las estadísticas y resultados para mejorar las estrategias de comunicación, es una de las tareas que queda por hacer para los siguientes integrantes de esta área, así como la divulgación de nuestras redes para crecer el proyecto. Dicho esto, el equipo de redes sociales buscó siempre trabajar en plataformas fáciles de usar para que el contenido que queda por hacerse sea replicable para aquellos que en un futuro se unan a este PAP.

En el departamento de programación tras completar la configuración del ambiente de trabajo, instalado las librerías y paquetes que se usarían como base, se logró una metodología de trabajo que va desde trabajar por componentes, estructurar las partes del código para volverlas independientes una de otra para que, en caso de fallo, sea sencillo reconocer el problema y arreglarlo. Además, después de haber realizado varias sesiones para establecer los objetivos y visión de la página web, el equipo logró llegar a un diseño final de la página frontal, así como

implementarla en código. Los pasos futuros serán completar las metas del mapa interactivo el cual se encuentra “hardcodeado”, es decir, se debe conectar a la base de información para automatizarlo y que la frecuencia se ajuste a medida que se van agregando noticias (en lugar de manualmente mover el número en el código). También se debe terminar la implementación de los diseños establecidos. En pocas palabras, el estado en que se encuentra la página es de desarrollo, se terminó la configuración base y se debe desarrollar el diseño.

En cuanto a la programación del videojuego, gracias a las metodologías de trabajo empleadas y el apoyo del asesor en el área de desarrollo de videojuego, el equipo logró los objetivos planteados del semestre anterior y los planteados a lo largo del verano. A la par de las tareas completadas se fue haciendo levantamiento de bugs y nuevas mecánicas que se planean implementar en los semestres posteriores, como el nuevo inventario y el sistema de guardado, por nombrar algunas. Por otro lado, el enfoque que se llevó siempre de preparar el camino para las desarrolladoras que entren en el futuro al proyecto. Esto permitirá un desarrollo más eficiente en los próximos periodos.

En general, fue un buen trabajo realizado, posible por la constante dedicación y siempre tareas que realizar; también las reuniones realizadas bajo la metodología Agile para expresar nuestros bloqueos y progresos permitió liberar tareas pasadas y crear tareas nuevas necesarias en cada punto del proyecto.

6. Bibliografía y otros recursos

- Bárceñas, F. (2023). Feliciano Hernández guarda silencio ante polémica con Tenoch Huerta. El Sol de Morelia. Disponible en: <https://www.elsoldemorelia.com.mx/cultura/feliciano-hernandez-guarda-silencio-ante-polemica-con-tenoch-huerta-9901430.html>
- Caniuqueo, Sergio. (2018). Venta y arriendo de la propiedad indígena: ¿la derrota final del Movimiento Mapuche? En: [Venta y arriendo de la propiedad indígena: ¿la derrota final del Movimiento Mapuche? \(theclinic.cl\)](#)
- Carneri, S. (2017). Paraguay es muy discriminador, no reconoce a los pueblos nativos. *EL PAÍS*. https://elpais.com/elpais/2017/10/27/planeta_futuro/1509102408_797884.html
- Cordero, Á. (12 de noviembre 2021). Los mapuches, el pueblo indígena que desafía al Estado chileno desde hace décadas. Disponible en: [Los mapuches, el pueblo indígena que desafía al Estado chileno desde hace décadas - Historia \(france24.com\)](#)
- Diferenciador. (2021). Prejuicios y estereotipos: qué son, diferencias, tipos y ejemplos. *Diferenciador*. <https://www.diferenciador.com/prejuicios-y-estereotipos/>
- Dinatale, Martín. (19 de septiembre 2017). Desalojaron a un grupo de mapuches en los campos de Vaca Muerta. En: [Desalojaron a un grupo de mapuches en los campos de Vaca Muerta - Infobae](#)
- “Estadísticas a propósito del día internacional de los pueblos indígenas”. (2022). [PDF] INEGI. Recuperado 08/06/2022 de: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2022/EAP_PueblosInd22.pdf
- García Pastormerlo, Paz. (17 de mayo 2023). Conflicto mapuche: convocan a una movilización de vecinos en Villa Mascardi para reclamar por la usurpación de tierras. En: [Convocan a una movilización de vecinos en Villa Mascardi para reclamar por la usurpación de tierras - LA NACION](#)
- Garduño Ruiz, E. 2010. Multiculturalismo, prejuicio y discriminación. Baja California: una historia de xenofobia y exclusión. En Navarro Smith A., Vélez-Ibáñez C. (Coords), *Racismo, exclusión, xenofobia y diversidad cultural en la frontera México--Estados Unidos*. (pp. 25-60). Mexicali,

- Baja California : Universidad Autónoma de Baja California, Centro de Investigaciones Culturales-Museo; Arizona : Arizona State University.
- Geulen, C. (2010). Breve historia del racismo. Alianza Editorial Sa. https://iteso01.sharepoint.com/sites/PAPAlterCodigo/Documentos%20compartidos/General/Material%20de%20lecturas/Lecturas/Pueblos%20ind%C3%ADgenas/Conceptos/Racismo/Geulen_C.%202010.%20%20Breve%20historia%20del%20racismo_Alianza.pdf
- Goffman, E. (2009). *Estigma (2a Ed): La identidad deteriorada*, p.11-30 [Formato PDF]
- González-Márquez, M. (2021, June 1). Violencia política contra candidatas ha caracterizado proceso electoral en Jalisco | Universidad de Guadalajara. Retrieved June 15, 2023, from <https://www.udg.mx/es/noticia/violencia-politica-contra-candidatas-ha-caracterizado-proceso-electoral-en-jalisco>
- Hablemos de culturas, s/f. Mapuche: historia, origen, características y mucho más, en: [Mapuche : historia, origen, características y mucho más \(hablemosdeculturas.com\)](http://hablemosdeculturas.com)
- Hall, S. (1997). Representation Cultural representations and Signifying Practices. Sage Publications Ltd.
- [Informe especial sobre el RAM \(Resistencia Ancestral Mapuche\) "](#) , Pueblos Originarios (Crónica),24 de mayo de 2015
- Herrera, M (25 de Julio 2017) *Evelyn: un nuevo caso de misoginia, estigma y criminalización*. Heinrich-Böll-Stiftung Ciudad de México. <https://mx.boell.org/es/2017/07/25/evelyn-un-nuevo-caso-de-misoginia-estigma-y-criminalizacion>
- Hoffmann, Odile y Quintero, Oscar (coord.), 2010, *Estudiar el racismo. Textos y herramientas*. Documento de Trabajo No. 8 / Documento de Travail No. 8, México: Proyecto AFRODESC / EURESCL.
- Juárez, B. (22 de marzo de 2023). *Facetas del racismo: La realidad laboral de las personas indígenas en México*. El Economista. Sitio web, recuperado el 29 de mayo de 2023: <https://www.economista.com.mx/capitalhumano/Facetas-del-racismo-La-realidad-laboral-de-las-personas-indigenas-en-Mexico-20230321-0100.html>Links to an external site.
- Lagunas Rodríguez, Z. (2010). Prejuicio y discriminación en el contexto político de México. Estudios De Antropología Biológica, 12(1). <https://doi.org/10.22201/ia.14055066p.2005.18892>

- Luz Valez [@luzvalezmx]. (5 de abril de 2023). @hijosdelmaizoficial_mx lo mínimo que pueden hacer es pedir una disculpa por haber cortado el rebozo de Feliciano sin su consentimiento [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/CqrLnngJAqG/>
- Navarrete, F. (2004). Mestizos e indios en el México contemporáneo. En: Las relaciones interétnicas en México (pp.7- 16). UNAM, México.
- Navarro Smith, A. & Vélez-Ibáñez, C. G. (Eds.). (2010). Racismo, exclusión, xenofobia y diversidad cultural en la Frontera México-Estados Unidos. (Primera edición). Universidad Autónoma de Baja California, Centro de Investigaciones Culturales-Museo / Arizona State University, Department of Transborder Chicana/o and Latina/o Studies.
- Navarro, A. (2012). *Representación y Antropología Visual: videos y construcción de significados sobre lo cucapá*. *Revista Chilena de Antropología Visual, Volumen 20, p79-102*.
- Navarro, A., & Vélez-Ibáñez, C. (2010). *RACISMO, EXCLUSIÓN, XENOFOBIA Y DIVERSIDAD CULTURAL. Mexicali, Baja California: Universidad Autónoma de Baja California, Centro de Investigaciones Culturales--Museo; Arizona: Arizona State University*.
- Quien. (2023). ¿Polémica por la capa de Tenoch Huerta? ¡Esto es lo que debes de saber!. *Quién*. Disponible en: <https://www.quien.com/moda/2023/04/13/polemica-por-la-capa-de-tenoch-huerta>
- Redacción PorEsto. (26 de mayo de 2023). *En Edomex, una universidad es acusada de negligencia ante casos de racismo y acoso*. PorEsto: Dignidad, Identidad y Soberanía. Sitio web, recuperado el 29 de mayo de 2023: <https://www.poresto.net/republica/2023/5/26/en-edomex-una-universidad-es-acusada-de-negligencia-ante-casos-de-racismo-acoso-385441.html>Links to an external site.
- Reed, G. (2022). *Neurodivergency deserves more representation in media*. The Daily Orange. Recuperado de: <https://dailyorange.com/2022/11/neurodivergency-deserves-representation-media/#:~:text=Neurodivergent%20communities%20need%20adequate%20representation,character%20fit%20in%20a%20box.>
- Rolón Yerania (2023) Estigma, indiferencia y acoso escolar afectan a hijos de desaparecidos en México. Expansión política.

[https://politica.expansion.mx/mexico/2023/02/18/estigma-indiferencia-y-acoso-escolar-afectan-a-hijos-de-desaparecidos-en-](https://politica.expansion.mx/mexico/2023/02/18/estigma-indiferencia-y-acoso-escolar-afectan-a-hijos-de-desaparecidos-en-mexico#:~:text=La%20estigmatizaci%C3%B3n%20de%20la%20sociedad,y%20el%20Desarrollo%20(Cepad).)

[mexico#:~:text=La%20estigmatizaci%C3%B3n%20de%20la%20sociedad,y%20el%20Desarrollo%20\(Cepad\).](https://politica.expansion.mx/mexico/2023/02/18/estigma-indiferencia-y-acoso-escolar-afectan-a-hijos-de-desaparecidos-en-mexico#:~:text=La%20estigmatizaci%C3%B3n%20de%20la%20sociedad,y%20el%20Desarrollo%20(Cepad).)

Salinas Maldonado, C. (2019) *La Condena por ser indígena y de piel oscura en México, El País*.

Available at: https://elpais.com/sociedad/2019/08/06/actualidad/1565128627_481575.html

(Accessed: 30 June 2023).

7. Anexos generales

Índex de sonidos [Departamento de sonido]

Stage	Imagen	Proposito	Referencia	Archivo	Opciones
Intro		Conseguir una atmosfera que represente la región cucapá, además de tener un loop que no canse, ya que esta pieza se va a repetir bastante.	Menu - Limbo		
Pesca Página 4		Como es un juego tranquilo de conseguir comida, se necesita que la musica sea mas relajada para poder arrastrar los peces dentro de la red de pesca.	Super Mario 64 - Jolly Roger Bay		
Liebres Página 5		Se necesita una musica que tenga un poco de presion porque el minijuego trata de el Zorro entrando a rescatar cosas que aun no se queman en un incendio.	The Legend of Zelda: Skyward Sword - Earth Temple		
Cuervos Página 7		La musica es un poco apresurada porque se tiene la presion de sacar al cuervo del pozo pero tambien es tranquila porque se necesita precision para no romper la cuerda.	Wildspire Waste Battle Theme - Monster Hunter World		Deep Dark Well - Child of Light
Gavilan y Coyote Página 13		Esta cancion puede ser mas energetica para mostrar la aventura del Coyote con el Gavilan cargando al coyote por varios paisajes.	Hollow Knight - Hornet		
Grietas de la Presa Página 15		La cancion que sería representada aqui tendría un poco de presion del Zorro para reventar la presa, pero tambien un poco de aventura ya que sería el minijuego final.	Ori and The Will of The Wisps - Escaping the Sandworm		
					