

# 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	Andrés de la Paz Carrillo
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Alejandro Roa Flores
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Cesar Iván Lopes Romo
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Cynthia Valeria López Maldonado
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Diego López de Nava Baca
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Ezequiel Olivas Madrigal
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Fátima Rojas Reynaga
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Gerardo Chávez González
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Ivanna Sugich Pompa
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Juan Manuel Dávalos Díaz
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Karen Patricia Juárez Berrelleza
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	María Camila Daniel Stone
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Mariana Goya Ruiz
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Mario Sebastián Ramos Landaverde
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Mónica Alejandra Urzúa Escareño
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Patricia Berber Mendoza
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Paula Isabel Inzunza Arce

Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Paula Martínez Réding Orozco
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Rafael Cernas Mata
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Saúl Sebastián Melchor López
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Viridiana Lara Álvarez
Lic. en Diseño	Daniela Cuéllar Gutiérrez
Lic. en Diseño	Diana Laura Muñoz García
Lic. en Diseño	Lizbeth Mariana Pérez Delgado
Lic. en Diseño	María Fernanda Vidrio Amador
Lic. en Ingeniería en Sistemas Computacionales	Diego Muñoz Etchegaray
Lic. en Ingeniería en Sistemas Computacionales	Gustavo José Hernández Sotres
Lic. en Ingeniería en Sistemas Computacionales	Gwendeline Orozco Hidalgo
Lic. en Psicología	Santiago de la Mora González
Lic. en Publicidad y Comunicación Estratégica	Jimena Flores Caballero

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

Tlaquepaque, Jalisco, diciembre de 2023

## ÍNDICE

Glosario técnico .....	4
REPORTE PAP .....	7
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional .....	7
Resumen .....	9
Parte I.....	10
1. Introducción.....	11
1.1. Objetivos.....	12
1.2. Justificación.....	16
1.3 Antecedentes.....	17
1.4. Contexto .....	20
Contexto internacional.....	20
Contexto nacional.....	25
Contexto local.....	29
PARTE II.....	34
2. Desarrollo .....	35
2.1. Sustento teórico .....	35
2.2 Planeación y seguimiento del proyecto .....	44
2.3 Sustento metodológico .....	48
Guion .....	49
Sonido.....	52
Arte .....	54
Trabajo comunitario .....	62
Programación.....	67

3. Cronograma .....	80
.....	81
Arte .....	84
.....	86
Parte III .....	86
4. Resultados del trabajo profesional.....	87
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto .....	98
5. Conclusiones.....	135
6. Bibliografía.....	140
Anexos .....	143

## Glosario técnico

<b>Agile:</b>	Es una metodología de gestión de proyectos que se centra en pasos incrementales e iterativos para completar proyectos. Normalmente es utilizada en el desarrollo de Software. Su naturaleza facilita la mejora continua mediante la colaboración de equipos autoorganizados y multifuncionales con sus clientes y usuarios finales.
<b>Ambientes:</b>	Elementos sonidos característicos de un lugar, momento y actividad determinada.
<b>Backlog</b>	Lista de tareas pendientes a desarrollar.
<b>Biblioteca de sonido:</b>	Conjunto de sonidos organizados de manera en que puedan ser encontrados con facilidad.
<b>Bug</b>	Es una falla menor en el funcionamiento esperado de un software.
<b>Cabinas:</b>	Lugar donde se encuentran micrófonos y equipo de grabación aislado para poder obtener un sonido sin ningún tipo de eco.
<b>Capas:</b>	Las capas de gráficos son contenedores de elementos, en los programas que utilizamos para ilustrar y diseñar, Photoshop e Ilustrador, se utilizan diferentes “hojas” que se sobre ponen, esto ayuda a organizar los planos y a tener separados los diferentes elementos para poder manipularlos o modificarlos con facilidad
<b>Cinemáticas:</b>	Es una secuencia de video a través de la cual el jugador no tiene el control. Se utiliza para avanzar en la trama, presenta a algunos personajes y proporcionar información adicional.
<b>Colorimetría:</b>	Ciencia que estudia las medidas cualitativas y cuantitativas del color. Se utiliza para saber medir y mezclar los colores según las necesidades.
<b>Composición:</b>	Es la planeación del arte, el cómo se van a colocar los elementos que conforman a la ilustración siguiendo principios de diseño.
<b>Comprensión:</b>	Proceso en el cual un sonido se utiliza para nivelar sus volúmenes.
<b>Dibujo vectorial:</b>	Es un término que describe cualquier dibujo realizado con un software de ilustración vectorial como Adobe Illustrator por ejemplo. El dibujo está compuesto por gráficos vectoriales, los cuales son imágenes creadas con fórmulas matemáticas.
<b>EQ (Ecuilización):</b>	Proceso en el cual se modifica un sonido para darle diversos sentidos.
<b>Escala de grises:</b>	Es un sistema en el cual solo se utilizan los colores: blanco, negro y toda la variedad de grises que existen entre estos dos colores. Es una herramienta útil para dar una sensación de volumen en los elementos que componen a la ilustración.

<b>FL Studio:</b>	Programa de edición de sonido en el cual se trabajó la música del videojuego y el UI.
<b>Frames:</b>	Se refiere a la imagen concreta dentro de una sucesión de imágenes en movimiento.
<b>Foley:</b>	Sonido específico de una acción realizada por un personaje.
<b>Gameplay:</b>	La jugabilidad del videojuego incluyendo sus reglas de funcionamiento y de diseño del juego.
<b>Git:</b>	Popular Sistema de control de versiones de software.
<b>GitHub:</b>	Plataforma en la nube que facilite el control de versiones de proyectos de software por medio de git.
<b>Guion literario:</b>	Documento escrito donde se relata la trama; acciones que serán vista en el videojuego, incluye descripciones de los lugares donde los personajes desarrollan la historia a contar tanto los diálogos entre personajes.
<b>Kanban:</b>	Es un método de gestión ágil basado en una filosofía de mejora continua, donde los elementos de trabajo se "extraen" de un backlog de productos a un flujo constante de trabajo. Es una forma de gestión visual de proyectos.
<b>Layering (Capas):</b>	Proceso en el cual se ajustan 2 sonidos en uno mismo para darle profundidad.
<b>Layout</b>	Distribución de los elementos en una interfaz gráfica.
<b>Lineart:</b>	Es cualquier imagen o ilustración que se compone por líneas tanto rectas como curvas sobre un fondo. No tiene sombreado o algún otro elemento que represente objetos 3D.
<b>Limiter (Limitación):</b>	Proceso que permite que limitar el volumen de un sonido.
<b>LUFS (Loudness Units Full Scale):</b>	Unidad de valor que registra el volumen de un sonido.
<b>Menú</b>	Sistema de navegación que por medio de opciones permite expandir la interacción que el usuario tiene con el juego.
<b>Minijuego</b>	Es un videojuego de baja complejidad que se encuentra dentro de otro videojuego. Siempre es más pequeño y sencillo que el juego principal que lo contiene.
<b>Miro:</b>	Aplicación que sirve para desarrollar flujos de trabajo en equipo.
<b>Mix (Mezcla):</b>	Proceso de terminación de un sonido, adaptándolo al lugar donde se encuentra.
<b>NPC:</b>	"Non playable character", es decir, aquellos personajes con los cuales no se puede jugar.

<b>Planos:</b>	Es una vista continua a través de una sola cámara sin interrupción. También cuenta con una narrativa.
<b>Prefab</b>	Componente de Unity reutilizable.
<b>Procesamiento:</b>	Sonido que no se encuentra en su estado natural y ya ha sido trabajado.
<b>ProTools:</b>	Programa de edición de sonido en el cual se trabaja los sonidos del videojuego Programa de edición de sonido
<b>Prueba unitaria</b>	Tarea que consiste en reproducir un escenario contemplado para el software que se ha desarrollado.
<b>Script</b>	Son fragmentos de código que tienen como objetivo realizar o añadir funciones a un producto.
<b>Sistema de inventario</b>	Mecanismo que permite guardar un registro del progreso del jugador dentro de cada nivel individual o escena durante la partida.
<b>Sistema de control de versiones</b>	Se llama a la gestión de los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de algún producto o una configuración del mismo.
<b>Sistema de guardado</b>	En programación se refiere al mecanismo que permite tomar una captura del estado actual de una partida para restaurarlo posteriormente.
<b>Sprites:</b>	Los sprites son un conjunto ordenado de imágenes que constituyen un proceso de animación. La cantidad de imágenes que integran la plantilla es la cantidad de cuadros que componen la animación.
<b>Storyboard:</b>	Son bocetos sencillos que crean un recorrido visual de una historia o narración.
<b>UI (User Interface):</b>	Sonidos que se reproducen específicamente en la interfaz del videojuego.
<b>Unity:</b>	Motor para desarrollo de videojuegos.
<b>Vectorización:</b>	Es un proceso que consiste en convertir una imagen conformada por pixeles a una imagen vectorial.
<b>Wiki:</b>	Es un sitio web especializado que permite a sus usuarios modificar el contenido y contribuir a la construcción de este.

## 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

Durante el semestre otoño 2023 se trabajó con distintos departamentos para continuar con el desarrollo del videojuego “A la Orilla del Río”, conformado por: guion, arte, sonido, programación y trabajo comunitario. Dentro de este ciclo escolar se llevó a cabo una exploración e investigación sobre los contextos internacional, nacional y local de comunidades indígenas, así como metodologías de investigación, planificación del proyecto y continuidad. De esta forma el trabajo durante este ciclo sentó las bases para un continuo progreso en el desarrollo del videojuego. El documento presente incluye un enfoque más detallado de las metodologías de cada departamento, los avances y cambios realizados, además de apoyos visuales y descripciones en conjunto con los aprendizajes individuales de cada miembro de cada equipo que participó en el proyecto. Los objetivos planteados y los resultados son un demo del nivel 1 jugable y el desarrollo de cinemáticas de los siguientes niveles.



Parte I

## 1. Introducción

Los Cucapá son un pueblo indígena ubicado en los alrededores del Delta del río Colorado de los cuales se conoce muy poco. En este documento veremos los resultados de la investigación realizada por los alumnos del PAP Programa de Industrias Creativas Audiovisuales y Digitales (Alter Código) en el curso de otoño 2023.

Se propuso la creación de un ambiente de productos transmedia con la intención de dar una digna representación de la cultura Cucapá a través del desarrollo de un videojuego para dar conciencia de la situación en la que se encuentran, una página web que muestran a los grupos y comunidades indígenas vulnerables de Jalisco y sus alrededores, además de la creación de un taller con el cual conectamos con las infancias más cercanas al grupo, esto con la intención de visibilizar las problemáticas de nuestro entorno más cercano y poder lograr un mayor público para concientizar y tener un mayor alcance.

Dentro de este documento se trabajó a manera de registro de los procesos realizados en el periodo de Otoño (2023). Cada departamento trabajó por medio de un soporte conceptual el cual consistía en entregar avances y documentación sobre su área con el objetivo de representar lo más fiel posible todos los aspectos y narrativas sobre los Cucapá y de los procesos creativos de cada uno de los departamentos. Esto consistió en tablas de registro de los documentos creados por y para el videojuego, la 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.

De ahí que este documento este conformado por los siguientes contenidos, a saber:

1. Un glosario técnico que sirve para orientar al lector acerca del lenguaje utilizado a lo largo del documento.
2. Los objetivos y avances que se plantearon a resolver en este periodo semestral.

3. La contextualización acerca de los pueblos indígenas, en particular de la situación Cucapá y como ha ido evolucionando.
4. Una parte teórico- conceptual desde donde se discuten conceptos sobre las representaciones sociales acerca de los pueblos indígenas en las narrativas transmedia.
5. Una parte de planeación, metodología y cronogramas de trabajo que se siguió en este periodo para poder tener una contextualización más completa y basta sobre el desarrollo de los procesos creativos y la vinculación con nuestros colaboradores.
6. Los resultados obtenidos de todo el trabajo de investigación y el trabajo de campo a través de una bitácora la cuál será de gran ayuda para que los futuros alumnos puedan tener un mayor contexto sobre la comunidad, las problemáticas y el cómo se han ido implementando formas de trabajo, además también es de mucha ayuda para tener un mejor seguimiento hacia futuros acercamientos y trabajos de la comunidad.
7. Los aprendizajes de los alumnos del periodo de otoño 2023, así como anexos que nutren y completan el cuerpo del trabajo.

### 1.1. Objetivos

#### **Objetivo General del proyecto:**

El objetivo del PAP y del videojuego "A la orilla del río" es generar narrativas transmedia para socavar estereotipos, estigmas y prejuicios; teniendo siempre en cuenta la perspectiva de los colaboradores, esto con el objetivo de construir una imagen fidedigna y digna de representación de los grupos sociales desfavorecidos en el imaginario colectivo de las personas. De igual manera, el objetivo del videojuego es integrar a las generaciones más jóvenes en dinámicas de la lengua y cultura Cucapá. A partir de ello, de la producción de una secuela ficcionada del cuento tradicional Cucapá La zorra y el Coyote en un

lenguaje audiovisual interactivo. Para ello hemos trabajado en 5 departamentos enfocando los esfuerzos de este semestre en la realización del videojuego.

### **Objetivo General de Otoño 2023:**

Completar un demo jugable del nivel 1 del videojuego a la orilla del río

### **Objetivos particulares por departamento**

#### Guion:

- Colaborar con el departamento de programación y animación para el desarrollo y producción de los niveles.
- Completar el desglose de cada nivel, por medio de tablas con descripciones detalladas y referencias visuales relacionadas al gameplay y minijuego de cada nivel.
- Buscar las referencias fidedignas a la cultura Cucapá, además de otras animaciones y videojuegos para la creación de los niveles.
- Contribuir con el diseño de mapa con los departamentos de Animación.
- Asesorar a otros departamentos en el desarrollo de sus productos a partir de la intención que el departamento de guion quiere aportar en la historia.
- Corroborar con los aliados Cucapá para verificar que la adaptación de la historia este lo más acercada a las tradiciones de su cultura.

#### Sonido:

- Identificación del trabajo realizado en el periodo anterior en verano 2023.
- Definición del segmento del videojuego en el que se enfocará la realización en este periodo.
- Ubicación, selección y calificación de las mejores tomas de Foley's.
- Aprobación, edición y mezcla de Foley's.
- Selección, calificación, edición y mezcla de ambientes.
- Corrección y realización de nuevas pistas de música.
- Creación de los sonidos de la interfaz.
- Elaborar propuesta para diálogos.

### Programación:

- Finalizar el tutorial
  - Crear los sistemas base que serán utilizados a lo largo del desarrollo de los demás niveles.
- Añadir la funcionalidad de los distintos minijuegos relevantes para el primer nivel.
- Colaborar con los distintos equipos (arte, guion y sonido), integrando el trabajo de todos en el videojuego.
- Adaptar el minijuego del memorama y del rompecabezas para que sea didáctico del idioma cupapá si se consiguen los recursos necesarios.

### Arte:

- Empezar a ilustrar las cinemáticas finales basadas en los storyboards ya existentes (analizar colorimetría, escala de grises y justificación).
- Animar cinemáticas.
- Hacer las correcciones correspondientes al fondo In game del tutorial.
- Empezar a trabajar con los sprites del coyote en Photoshop y Unity.
- Empezar a detallar y mejorar el mapa de la comunidad.
- Tener en cuenta qué ítems (objetos) se usan en el videojuego para empezar a ilustrarlos.
- Desarrollar los assets que hagan falta.
- Diseño de HUD y Menú.
- Realizar el Spreadsheet del coyote.

### Trabajo comunitario:

- Recopilar el trabajo que realizó el equipo comunitario del semestre pasado.
- Organizar por carpetas el material: fotos y audios.
- Generar estrategias para difundir la información recopilada y sintetizada
- Terminar de grabar podcasts y hacer su postproducción.
- Realizar bocetos y proponer diseños para exhibir las fotografías.

- Hacer lista de necesidades de la exhibición.
- Realizar presupuesto y comenzar a cotizar.
- Planear las exposiciones: hacer ruta, agendar eventos, planear actividades.

## 1.2. Justificación

Nuestro proyecto de la realización del videojuego “A la orilla del río” se basa en un cuento de tradición oral Cucapá; este es un proyecto con el enfoque de generar conexiones e integrar a nuevas generaciones a la cultura Cucapá generando un impacto intergeneracional. De ahí que el videojuego “A la orilla del río” busque promover la cultura Cucapá para mantenerla viva y representada sin generalizar o estereotipar a las comunidades indígenas basándonos en contenido de su entorno y su cultura mediante la creación de un videojuego que será jugable tanto en computadora como en dispositivo móvil. Esto se busca lograr por medio de trabajar y colaborar de manera cercana con los Cucapá.

Gran parte de este proyecto fue realizado para exponer la cultura y el idioma Cucapá, ya que muchos de los niños que están en el rango de edad estimado para el videojuego (6 – 12 años) no conocen el patrimonio inmaterial de su cultura como lo es la historia de la Zorra y el Coyote, cuento en el que está inspirado el videojuego; por lo que tiene esa parte educativa y cultural de promover entre las generaciones más jóvenes un interés genuino por su cultura. Además, otro de las metas es lograr sensibilizar al público consumidor del videojuego para que conozca acerca de la cultura Cucapá, en particular, y de la importancia que tienen los saberes de los pueblos originarios en general. Así la decisión de seleccionar un videojuego como medio de distribución para las infancias responde a un hecho actual en el que este grupo es un usuario de los dispositivos celulares, ya sea de sus padres o de ellos mismos, y la mayor parte del tiempo se encuentran jugando videojuegos en estos dispositivos; por lo que será de gran importancia distribuirlo en esta plataforma como una alternativa educativa, de entrenamiento y cultural.

### 1.3 Antecedentes

El PAP Alter Código comenzó en el 2015 con el propósito de generar narrativas para desestabilizar estereotipos, estigmas y prejuicios. Siempre tratando de conservar una visión del punto de vista de nuestros colaboradores, con el objetivo de construir una imagen digna de grupos sociales desfavorecidos en el imaginario colectivo de las personas. Es primordial 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.

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, 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.

Los siguientes años el PAP trabajó este tema. Fue durante el 2018 que Alter Código incorporó y 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. En este periodo se desarrolló además una campaña de fondeo que se llevó a cabo en redes sociales, con contenido informativo, de sensibilización y de agradecimiento. Se trabajó también una estrategia con tácticas de construcción y difusión de contenido en donde se dio a conocer las alternativas ambientales que se proponían, con la finalidad de concientizar al público en general y visibilizar las soluciones que existentes y las maneras para aportar a la lucha ambiental.

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. Gracias a esto, se creó del documental *Cuidar los años* y la campaña mediática *Ser Mayor Es*, en colaboración 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, la colaboración con el grupo de adultos mayores al ser una de las demografías más vulnerable se decidió no arriesgar la salud y bienestar de estos por lo que Alter código buscó otro grupo de estudio generando una alianza con el pueblo indígena Cucapá de Baja California, dando pie a un nuevo marco teórico y enfoque. La colaboración se insertó en el marco del proyecto de investigación “Caracterización de la vulnerabilidad de pueblos y comunidades indígenas: caso de estudio de pescadores Cucapá”, así mediante múltiples proyectos audiovisuales, y talleres de realización audiovisual para los Cucapá más jóvenes se planteó el objetivo de un mayor impacto e integración del grupo indígena.

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 sobre el territorio en materia de la práctica sociocultural de la pesca. Ambos proyectos fueron trabajados hasta primavera de 2023.

En 2023 el proyecto documental Déjennos pescar fue puesto en pausa debido a ajustes 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 locales de Jalisco.

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 videojuego “A la orilla del río” se basa en un cuento de la tradición oral Cucapá; sin embargo, como se sabe, una mayoría de pueblos originarios están atravesados por diversas problemáticas; asimismo, la forma en la cual han sido históricamente representados y tomados en cuenta tiene un estrecho vínculo con la formación de sus relaciones con los Estados-nación, algunas de estas son de conflicto, reconocimiento, o tensión constante. No obstante, se reconoce que los pueblos originarios, pese a su distribución geográfica o administrativa, presentan una serie de problemáticas comunes que les aquejan; por ello, a continuación, se esbozan contextos – en escala internacional, nacional o local- que responden a ello, y que dan cuenta de la pertinencia de un producto audiovisual como el que se presenta en este documento.

El propósito es construir un marco contextual que establezca puntos clave para comprender de mejor manera la posición sociohistórica de estos grupos, y así eventualmente sensibilizarnos y poder abordar específicamente el contexto del pueblo Cucapá con quienes este proyecto se construye de manera colaborativa.

#### Contexto internacional

La dominación de los pueblos originarios, desde una mirada crítica, se inserta en el capitalismo neoliberal, en el que las prácticas del patriarcado, el colonialismo y el racismo se presentan como separadas de las prácticas económicas pero que, sin embargo, se nutren y reproducen a las mismas. El capitalismo, según Bastos y Navarrete (2023) busca apropiarse de la naturaleza para ponerla al mismo servicio del capital: transporte, energía no fósil, control de otras especies y el turismo. Así, los autores resaltan la importancia que tiene la comunidad para mantener la autonomía sobre sus tierras:

En defensa de la tierra, los bienes naturales y el territorio las comunidades campesinas e indígenas han tenido un papel crucial –aunque no exclusivo– en protagonizar la movilización colectiva y el antagonismo frente a agentes de mercado y del Estado (Bastos & Navarrete, 2023, p.37).

Por esto mismo, posturas críticas como la ecofeminismo se plantean cambiar el modelo económico para ayudar a los pueblos originarios a mantener su soberanía y autodeterminación de

sus territorios. En este sentido, el planteamiento de que los pueblos originarios son dueños de sus propios territorios y que su lucha contra los estados capitalistas es válida porque les permite mantener los derechos de propiedad para utilizarlos de la manera que a ellos les sea beneficiarios y no al servicio de un sistema capitalista que explota y exprime la producción vital de la sociedad. Un ejemplo claro de esto sobre los conflictos del orden colonial vigentes en la formación capitalista es lo que sucedió en Rwanda en 1994. Sobre estos hechos dolorosos de la historia moderna africana da cuenta el periodista Kapuscinski, quien con base en sus vivencias escribió sobre ese pequeño país africano en un breve texto titulado “Conferencia sobre Rwanda”.

Con base en la descripción detallada y conocedora de Kapuscinski nos adentramos a un territorio montañoso. En el año 1954 Kapuscinski visitó Rwanda, describe cómo el pueblo vive en un solo lugar gracias a su condición geográfica, así por ejemplo, las montañas resultan una especie de refugio de otros pueblos africanos y, a la vez, los aísla del resto del mundo. No obstante, el poder colonial de los alemanes que tomaron el poder de Rwanda creó una división entre diversos pueblos originarios africanos, o sea, la conquista fue gradual y, Kapuscinski asegura que, en algunos de los casos, el pueblo africano no sabía que estaban bajo ese dominio germánico. Pero Alemania no tenía interés por Rwanda, por su pueblo puesto que no había recursos naturales para explotar, así que Alemania perdió el poder sobre Rwanda y este pasó hacia los belgas quienes sí mostraron interés y buscaron la manera de involucrarse en la vida política y comunitaria. La intromisión a la vida cotidiana de los belgas mermó la división sociocultural existente entre las dos castas predominantes: los hutus y los tutsis.

Los tutsis eran la aristocracia. En esta comunidad, la riqueza se definía por la cantidad de vacas que tenían en su propiedad; en tanto que los hutus, por otra parte, eran los encargados de la agricultura y la ganadería que sostenía a todo el pueblo. La diferencia era bastante clara entre ambas castas. No había conflictos entre tutsis y hutus, aunque existía cierto resentimiento que no sobrepasaba en pequeñas riñas, pero todo cambió cuando los belgas quisieron implantarse en Rwanda para poder tomar control. Una de las estrategias que usó el poder colonial belga fue sembrar el rencor entre las castas, y tomando partido por la casta mayoritaria: la de los tutsis. Una vez sembrado el odio, los belgas dieron ayuda militar a los tutsis para que estos mataran a las vacas; esto causó un conflicto porque las vacas en Rwanda son consideradas animales sagrados. Los hutus,

por otra parte, comenzaron a perder sus hogares, sus bienes, sus riquezas, etc., lo que derivó en un conflicto armado y sangriento entre ambas castas.

Los tutsis eventualmente tuvieron que huir a las montañas y comenzó un ciclo sin fin de guerra en el cual los hutus mataban a los tutsis; los tutsis buscaban recuperar las tierras de sus antepasados, que se debe de aclarar que en Rwanda este era un concepto bastante sagrado, por lo que los hutus no podían permitirse el no luchar por sus territorios. Murieron millones y millones de personas, tanto tutsis como hutus, quienes, además, entre todos sus conflictos se habían aliado con otras comunidades cercanas, por lo que el conflicto sólo continuaba escalando. Para 1984, ya habían muerto unos 5 millones de personas aproximadamente, dejando así a la población de Rwanda en 10 millones cuando antes eran 22 millones de personas. Los franceses eventualmente también se involucraron en el conflicto y ayudaron a los hutus para derrocar a los tutsis.

Tomando esto en cuenta, podemos ver que cómo el dominio colonial ha estado presente en la historia contemporánea como lo demuestra lo sucedido en Rwanda. El capitalismo y el dominio colonial en conjunto implementados en Rwanda muestra cómo la implantación de conflicto es una de las estrategias del régimen capitalista para poder tener recursos, ya sean naturales u otros, al servicio y beneficio del capital. Justamente en este ejemplo, la importancia de que el sistema social en Rwanda sea construido por las castas de los hutus y los tutsis sin intervención extranjera o colonial es lo que está en disputa. Asimismo, el hecho de que los tutsis mantengan su autonomía sobre sus tierras es lo que se pone en juego, ya que fueron desterrados de manera forzosa por los hutus, dejándolos sin hogar y sin patrimonio cultural.

Hoy en día, la historia de Rwanda mantiene su importancia y vigencia, justamente en una época en la que la gran mayoría de África central se encuentra con regímenes estrictos y en constantes conflictos entre diversos pueblos, con la diferencia de que ahora el país europeo involucrado es Rusia. Pero la historia reciente de opresión hacia los pueblos originarios también se extiende en otras latitudes del mundo. La pregunta obligatoria es, ¿cómo poder combatir estos sistemas de opresión y dominio hacia los pueblos originarios?

A ello debe sumarse la trayectoria sistémica capitalista, enmarcada por el cambio climático, el colapso ambiental, así como la consolidación de la influencia feminista, cuyos aportes se han renovado en un movimiento continental de mujeres; de manera que el llamado giro eco-

territorial de las luchas de los pueblos originarios, de sus demandas autonómicas y de transformación plurinacional hacia la defensa de la tierra, el territorio y los bienes comunes; de las luchas campesinas y su mirada transnacional sobre la reconfiguración de los sistemas alimentarios, mueven la tierra de lucha en otras latitudes del mundo como en América Latina.

El reto implica deconstruir la noción de colonialidad y sus formas en que se concretiza en la realidad material para derribar la narrativa hegemónica de la generalización de la relación histórica y convertirla en una categoría investigativa empírica que demuestre los procesos de dominación particulares con sus asimetrías y jerarquizaciones.

La generalización de la competencia y la inclusión forzada del mercado incorpora a los pueblos originarios y campesinos, estipulando un único camino: la integración al mercado mundial. Esto significa negarles la posibilidad de vivir independiente y autónomamente, produciendo estigmatizaciones sobre sus condiciones materiales de vida, esto es, etiquetándolos a todos como pobres, y expandiendo esta concepción económica a todos los pueblos originarios y campesinos sin atender las causas que han hecho que estas formas de vida sean “miserables” (Bastos y Martínez, 2023). De manera que, posturas críticas como los ecofeminismos señalan que:

Las economías de subsistencia y artesanales han sido degradadas y catalogadas como miserables, abriendo así el camino para su combate a través de la mercantilización.

(Bastos y Martínez ,2023 p.33)

En otras palabras, el dominio colonial actual no se limita al valor de uso de las materias primas, sino al acaparamiento, control, intervención y transformación de valores de uso producidos por la naturaleza no humana indispensables para la producción de valor. De esta forma la subordinación y explotación del trabajo, el despojo de la tierra, los territorios y los bienes naturales corren de forma paralela en esta gran ofensiva de acumulación por apropiación.

Por ello los pueblos originarios alrededor del mundo abogan por lo común, entendido como las prácticas colaborativas que aseguran la reproducción material y simbólica. En otras palabras, lo común, a decir de Bastos y Martínez (2023), se abre a un amplio espectro de relaciones que podríamos ubicar en la perspectiva de subsistencia, lógicas de apoyo mutuo intrafamiliar o redes de parentesco, las estrategias de supervivencia y hasta economías populares, que carecen de mecanismos formales de autorregulación colectiva.

Un ejemplo más que engloba perfectamente lo expuesto hasta aquí se encuentra en América Latina con el caso de Máxima Acuña, mujer indígena y analfabeta proveniente de Perú, quien desde 2008 se enfrentó con una concesión minera extranjera que pretendía acabar conscientemente con las lagunas y el ecosistema general de su territorio vivido que abastecía a la familia de Máxima, todo con argumentos como que la concesión minera poseía las tierras y que estaba todo proyectado para llevarse a cabo con un plazo de 19 años sin importar la destrucción aurífera y acuífera de la superficie.

La noticia de esta lucha se hizo viral, causó mucho ruido en asociaciones y temas ambientales, causando enfrentamientos violentos a tal punto de que la empresa minera iniciara un proceso legal en contra de la familia de Máxima Acuña por una supuesta usurpación de los títulos de propiedad y exigiendo años de cárcel y un gasto de miles de dólares a favor de la empresa por los daños causados y gastos en el litigio. No obstante, a lo largo de los juicios, Máxima acompañada de su hija, asistió a las Naciones Unidas para exponer y concientizar acerca de su caso. Esta movilización y exposición mediática sirvió para que fuesen absueltas en 2014, siendo un parteaguas en la historia reciente indígena del Perú, y del cual, aunque la principal motivación de Máxima Acuña para anteponerse a la minera fue íntimo y familiar en su totalidad, nos habla también mucho no solo de la lucha por la identidad individual y cultural de los sectores indígenas de la región sino de un conflicto que tiene sus bemoles económica, humanitarios y ambientales y que afectan a los pueblos indígenas.

En suma, lo que nos muestran ambos ejemplos en distinta época y geografías es cómo los pueblos originarios y tribales han vivido y viven la lucha por la vida comunitaria en una realidad históricamente marcada por la subalternización, dominación, subsunción del capital e instrumentalización del Estado de manera contradictoria. Así bajo estas premisas es que, por ejemplo, en Latinoamérica, los conflictos con los pueblos originarios se construyen alrededor de la separación de lo étnico con respecto a la nación cuyos procesos de colonización excluyeron a los pueblos originarios dado que una amplia mayoría no formó parte de la élite gobernante. En el caso de Norteamérica la construcción de comunidades se basó en la idea de nación identitaria, es decir, unificar, centralizar y homogeneizar a la sociedad (Annino, 2003), esto llevó a un blanqueamiento de la población y a la eliminación gradual de los rasgos culturales de nativos americanos.

Este mismo modelo se replicó no solo en África y América Latina sino también en estados poscoloniales de Asia y otros, sin cuestionar lo viable que podría ser ya que estos contaban con diferente historicidad. Es así como surgieron problemas entre el nuevo régimen – los Estados nación- y los pueblos originarios, con base en un proceso de homogeneización. A continuación, veremos parte de este proceso con el caso del territorio mexicano.

### Contexto nacional

Existen tres conceptos que son esenciales para posicionarse en el debate de las problemáticas actuales de los pueblos originarios, estos son *etnia*, *nación* y *pueblo*. Primeramente, Reina (2008) explica que, durante muchos siglos, en la Roma y Grecia antigua, las etnias fueron denominadas naciones. El concepto de nación se reinventó en Inglaterra cerca de 1250, y se generó el problema con la llegada de la Ilustración, ya que se desarrollaron nuevos conceptos como el de la soberanía, debido a que el Estado se definía como propiedad del monarca. Sin embargo, los conceptos siguieron evolucionando de acuerdo con cada región y sus circunstancias específicas, por ejemplo, en la formación de la modernidad, *nación* se puede entender como una unidad política, definida por la soberanía que tiene como efecto, en el interior, integrar a las poblaciones que incluye, y en el exterior, afirmarse en cuanto sujeto histórico en un orden mundial basado en la existencia y las relaciones entre naciones-unidas políticas (Guerra 2003).

Por otro lado, Barth (1969) plantea a las etnias como los grupos humanos que se consideran herederos de una comunidad histórica con su respectiva cultura, formada en términos de ascendencia común y voluntad de mantenerla. Sin embargo, Reina (2008) señala que las etnias no necesariamente son más culturales que las naciones, ya que son producto de una situación política a pesar de que sus integrantes lo vivan como algo natural. Etnias y naciones son construcciones históricas, por lo que Reina plantea que las etnias se distinguen de la nación ya que no disponen de una organización política autónoma, independiente y soberana, mientras que los países coloniales forman parte del conglomerado mayor llamado Estado Nacional. En conclusión, se podría decir que para la etnia lo esencial es lo sociocultural y para la nación lo político.

También se habla de cómo se pensaba al pueblo como el antecedente de la nación, sin embargo, en la modernidad, se tiene idealizado que cada pueblo tiene su propia identidad, tiende a la homogeneidad interna y genera una única voluntad independiente al resto de la sociedad.

Pero la realidad es que el concepto de “nuevo pueblo” se construyó en Europa de XIX de acuerdo con los Estados-nación, y tratando de eliminar las diferencias a favor de una identidad nacional, y los grupos que deseaban construir naciones recurrieron a prácticas de subordinación racial y exclusión social (Schnaper 2001). A partir de la revolución francesa, la nación se autoproclamó el nuevo actor de la historia se centralizó la política y la elaboración de un Estado.

En el caso mexicano los tres conceptos etnia, nación y pueblo se han desarrollado de tal manera que única y sutilmente se mencionan como parte de la construcción ideológica del nacionalismo, proceso que históricamente ha excluido a los pueblos originarios del llamado proyecto nacional. Uno de los principales problemas en estas narrativas e ideologías es la carencia del método histórico, pues la mayoría de los trabajos y discusiones intelectuales de las primeras siete décadas del siglo XX plantea al indio como un problema y traza el objetivo de mexicanizar a los pueblos originarios como parte de un proyecto homogeneizador.

En el marco de este proyecto se crean instituciones estatales cuya función es ayudar en la transición del indio en mexicano; así con la creación del Instituto Nacional Indigenista (INI) en 1944 se comienza a reflexionar acerca de la incorporación del indio en la construcción política del mestizaje. Desde esta institución se plantean diferentes posturas opuestas una que busca incorporar al indio sin borrar su pasado cultural e histórico y, otra de corte asimilacionista cuyo propósito es que el indio deje de ser indio, dejando su pasado prehispánico, y arraigándolo a una nueva identidad como un sujeto rural, trabajador del campo y empobrecido.

Estas relaciones interétnicas entre los pueblos originarios y el Estado son de larga data, y ha dado pie a la formación de lo que Bonfil Batalla (1987) denomina la existencia de un México imaginario y un México Profundo, cuyas raíces van desde La Independencia y La Revolución hasta la actualidad. A partir de estos sucesos, México se ha desarrollado desde ideales occidentales, haciendo a un lado las comunidades indígenas para crear un México nuevo o moderno según las narrativas hegemónicas. En su texto *“El nuevo rostro del México imaginario”*, Bonfil (1987) expresa que después de la Revolución, el país quería llevar a cabo el proyecto “México Profundo”. El México Profundo estaba determinado en unir a la nueva sociedad mexicana, a partir de la adaptación de lo occidental, mientras que se reconocía a los pueblos indígenas, la historia del país, las costumbres, culturas y tradiciones de los pueblos indígenas, mientras que estos eran incluidos

a la nueva sociedad; de esta manera, el país sería reconocido como mestizo y culturalmente rico. Sin embargo, el proyecto fue rechazado:

No se admitió que el proyecto nacional incluyera la permanencia de la población india como un sector con cultura propia, diferente a la del resto de la sociedad mexicana. (Bonfil, 1987, pg. 122).

El proyecto cambió de propósito tomando uno nuevo en el cual se sugería que los pueblos indígenas fueran “desindizados”, proponiendo que ciertas tradiciones y costumbres podían permanecer mientras estas se modernizaran o se acercaran al mundo occidental.

Posteriormente, el país deja de lado su perfil agrario para convertirse en uno industrial y cosmopolita, cumpliendo así el verdadero propósito que se tenía en la Revolución. El México rural y sus comunidades quedan rezagados e ignorados a consecuencia de estos cambios, consiguiendo que solo aquellos que forman parte del México imaginario puedan ser quienes lo gocen, como los nuevos trabajos, la industrialización de las ciudades, etc. (Bonfil, 1987). Sin embargo, estos cambios no fueron del todo positivos para el país, el México imaginario que se tenía pensado empezó a tener sus fallas, generando más desigualdad y crecientes problemas en las ciudades debido a que ignoró por completo el México Profundo.

Es un proyecto en el que se afirma ideológicamente el mestizaje, pero que en la realidad se afilia totalmente a una sola de las vertientes de la civilización: la occidental. (Bonfil, 1987, pg. 13)

Por causa de las ideas de modernidad, progreso y desarrollo, los procesos de industrialización han llevado que el gobierno ignore a las pueblos y comunidades originarias, y sobrepase sus derechos sobre sus territorios, los cuales experimentan extracción de recursos naturales o explotación como lo hace la industria minera. En este sentido, el caso de la región de la montaña de Guerrero, lugar en el que se encuentran diversos grupos étnicos como los me'phaa, na savi, nahuas y otras comunidades que conviven entre sí, es descrito por Gasparrello (2016) quien resalta que estas comunidades hacen ceremonias y rituales para marcar momentos significativos en su relación con la tierra y la naturaleza. Algunas de estas celebraciones se

efectúan cuando se cosechan los primeros elotes, en estas los rituales tienen la función de reforzar los lazos con la tierra y nutrir las conexiones con la madre naturaleza.

Sin embargo, la montaña de Guerrero no es un territorio aislado; al contrario, su exuberante vegetación y la riqueza de sus recursos ha convertido a esa región en un territorio en disputa; de ahí que la presencia de empresas mineras sea un actor de intervención que se interponer a la relación que tienen estas comunidades con la tierra. Estas empresas se hacen llamar “Cinturón de oro” y entre los años 2005 y 2010 tuvieron una fuerte presencia y protagonismo porque recibieron permisos para explotar cerca de casi 20,000 hectáreas de territorio de parte del Gobierno Federal para que pudieran empezar con el extractivismo de recursos naturales de esas áreas. Los permisos para explotar los recursos no contaron con el plebiscito de las comunidades originando la violación de los derechos a la autodeterminación de los pueblos originarios sobre su territorio. Asimismo, estas acciones del Estado y del mercado minero orilló a la autoorganización de las comunidades indígenas en la defensa de sus derechos mediante la creación del grupo Coordinadora Regional de Autoridades Comunitarias Policía Comunitaria (CRAC-PC por sus siglas) con el fin de salvaguardar la integridad ecológica, cultural y productiva de cualquier empresa que desee intervenir en la extracción de recursos en estos territorios (Gasparello,2016, pg. 228).

Otro territorio afectado por procesos similares es el de la comunidad de Ayutla, perteneciente al pueblo originario Mixe en la Sierra Norte de Oaxaca, Gil (2020) da cuenta como la privatización del agua potable durante más de tres años simbolizó una violación al derecho al agua. El conflicto se originó cuando el sistema comunitario que aseguraba el acceso al manantial se vio amenazado por la llegada de un grupo armado en el 2017, provocando una serie de violencia, sobre todo violencia de género, y desplazamientos forzados ante el aumento de secuestros, agresiones y violaciones. Bajo este escenario de violencia, los comuneros reprobaron la respuesta gubernamental por la falta de acción, impunidad y encubrimiento pues a pesar de los esfuerzos y denuncias, el Estado revictimizó a la comunidad. De ahí que la comunidad de Ayutla Mixe mantuvo una postura de no violencia y de luchar por la justicia y la dignidad. Este suceso sigue vigente, y llama la atención sobre la importancia de la igualdad, la justicia y la perseverancia en la defensa de los derechos humanos, especialmente en los pueblos originarios.

En síntesis, en México los pueblos originarios experimentan una relación tensa, a veces ambigua y asimétrica con el Estado; dicha relación es histórica. No obstante, en esta etapa de capitalismo el desplazamiento, la desaparición de su historia y tradiciones, el extractivismo y las múltiples violencias amenazan la reproducción social de las comunidades.

### Contexto local

Los Cucapá son un pueblo indígena perteneciente a la familia lingüística Yumana, a la que pertenecen otros pueblos como Pai-Pai, Kumiai, Kiliwas, habitan en el valle de Baja California en México y Arizona, en Estados Unidos. Su nombre significa gente del río, en su lengua sa pai, e históricamente sus pobladores habitaron a los márgenes u orillas del río Colorado, razón por la cual, entre las varias costumbres y tradiciones, se encuentra la pesca. Esta actividad productiva ha tenido una función social como reproductora de la identidad individual, familiar y grupal, aunque dicha actividad se ha ido transformando de la misma manera que lo ha hecho el paisaje y las aguas del río.

Históricamente el territorio Cucapá también experimentó los embates del colonialismo, aunque de forma diferente a los pueblos originarios del sur de México, pues al ser un pueblo seminómada no fue tan fácil su conquista y dominación. Pero en la historia reciente, en el siglo XX, algunos procesos impactaron profundamente en su orden social como los esfuerzos del gobierno por la nacionalización y las disputas del recurso hídrico entre México y su vecino, los Estados Unidos como parte del desarrollo de un capitalismo económico estructurado en la explotación y control de los recursos del territorio. Este proceso posibilitó el establecimiento de fronteras y sucesivamente forzó la división y desplazamiento de los Cucapá. En este sentido, como se ha mencionado, el recurso más valioso en disputa entre ambos países ha sido el agua y, es que, a través de una serie de reglamentaciones administrativas se redujo el flujo de aguas hacia el lado mexicano, provocando un cambio profundo en los ecosistemas como la muerte de cuerpos de agua como la mítica Laguna Salada de los relatos Cucapá y hasta el mismo río Colorado.

La problemática del agua no solo afectó los ecosistemas sino también en el ámbito social creó un espacio para el surgimiento de diversas problemáticas que atravesaron de distintas formas las formas de organización y vida cotidiana del pueblo Cucapá; y con ello, poniendo en entredicho su reproducción social dado que la conservación de tradiciones y de su cultura en general se puso

en riesgo para las siguientes generaciones. Aunado a esto, la lucha por la falta del reconocimiento gubernamental como un pueblo originario trajo como consecuencia la apropiación y el manejo de sus recursos y territorio, limitando su economía y la accesibilidad a oportunidades de desarrollo para sus integrantes.

Esta dinámica acompañada por la falta de apoyos como pueblo indígena incidió en el debilitamiento de los lazos comunitarios, fomentó la segmentación y la competencia por recursos y por consecuencia un resquebrajamiento de la transmisión simbólica y cultural a las generaciones más jóvenes; por lo que, de acuerdo con Pie de Página (2022), la búsqueda por la revitalización cultural por parte de las generaciones jóvenes Cucapá ocupa otra línea de la historia reciente. Una de las jóvenes entrevistadas Camila Galindo expresa que pertenecer a los Cucapá es una preocupación para ella y otros jóvenes quienes han detectado en las generaciones más jóvenes una falta de interés o la pérdida de tradiciones por lo que inicia un esfuerzo conjunto para enseñar a los más pequeños tradiciones como el canto y el baile Cucapá, ambas enseñanzas fueron transmitidas a ella por su abuela, la autoridad tradicional Raquel Portillo Tambo. Así, la joven Cucapá subraya la importancia de que más jóvenes de su comunidad se involucren en el rescate y difusión de su propia cultura, no solo para que la comunidad Cucapá sea reconocida por aquellos que llegan de visita, sino también como un vehículo de lucha y resistencia de un pueblo originario por mantener su riqueza cultural.

Una de las acciones de lucha acerca de la revitalización cultural se basa en la reactivación de la memoria histórica a través de la rehabilitación del Museo Comunitario Juan Aldama, en la comunidad El Mayor Cucapá, mediante la creación de murales en los cuales se plasma retratos de los miembros cucapá que han sido autoridad tradicional o que han tenido un papel importante en el fortalecimiento étnico; además se recurre a la cosmogonía de los cuentos orales cupapá para plasmar la historia oral que es también la historia colectiva. Como consecuencia, Camila es una de las jóvenes con una formación cultural bastante rica debido a que sus bisabuelos, Onésimo González y Raquel Portillo fueron autoridades tradicionales; ésta última es de las pocas hablantes cucapá que ha enseñado a su bisnieta conocimientos sobre la cultura y la vida de los cucapá.

Así como los jóvenes están interesados en que su cultura no muera y transmitirla a las generaciones más jóvenes; de la misma forma hay adultos que han dedicado gran parte de su vida en esa labor de rescate y difusión cultural como el caso de Antonia Torres Gonzáles, quien es la

actual promotora cultural del museo comunitario. Desde 1979 ella inició en la labor misma que se reforzó con la creación del museo en 1990 (Pie de página, 2022). Antonia ha ganado premios por su arte tejido en chaquira y ha difundido las recetas Cucapá en diferentes regiones de México y Estados Unidos; cuenta también cómo a pesar de la falta de apoyo del gobierno para darle mantenimiento al museo ella busca la manera de obtener recursos y agradece el servicio que ahora los jóvenes de la comunidad hacen pues es símbolo del amor y respeto que le tienen a su cultura y una muestra de que, pese a las diferencias comunitarias, el museo no pertenece a nadie en particular sino a la comunidad entera.

Este hecho que resalta Antonia es el reflejo de los cismas que existen en la comunidad por la validación, el reconocimiento y la escasez de los recursos que les han sido impuestos por las fuerzas externas entre una combinación de un nacionalismo y un capitalismo rapante. Por ello, como conocedora de las fronteras sociales, una de las estrategias para mantener unida a la comunidad es recibir solo donaciones en especie (papel de baño, despensas, etc.) pues el dinero causa conflictos que desea evitar (Pie de Página, 2022).

Sin embargo, los esfuerzos conjuntos tanto de adultos y jóvenes están atravesados por tensiones y retos como lo es la pérdida de las autoridades tradicionales que no solo fungen como repositorios vivos del saber tradicional sino también son agentes morales que disminuyen las tensiones entre los distintos segmentos en los que se ha dividido la propia comunidad. Esta pérdida física de los agentes morales impacta también en la pérdida de fortaleza cultural, por ejemplo, tras la muerte en 2021 de Inocencia Saez, madre de Antonia, fue un gran golpe a la comunidad en todos los sentidos porque a ella se consultaba para saber acerca de las tradiciones, pero al mismo tiempo, la pérdida reforzó el sentido de la importancia de difundir la cultura más allá de su comunidad y de las nuevas generaciones. Para ella uno de los puntos más importantes es dar empuje a las artesanías y evitar que los niños pierdan su identidad Cucapá por culpa de divisiones y diversas problemáticas que se han dado dentro de la comunidad; es decir, primero unir lo interno para difundir a lo externo pues reconoce que esa enseñanza era lo que su madre Inocencia intentaba hacer, siendo abierta al diálogo y abriendo las puertas de su hogar y de su comunidad a los nos cucapá.

Esta problemática de división y conflicto en la comunidad afecta también en las decisiones acerca de la gestión y uso de su territorio; esto se refleja en los cismas acerca de diversos proyectos

desarrollistas, entre el que destaca el proyecto eléctrico de la CFE. En el medio de noticias Esquina 32 (2022) se plantea el surgimiento de un conflicto entre miembros de la Comunidad Mayor Indígena Cucapá y funcionarios de la Comisión Federal de Electricidad (CFE) debido al desarrollo de un proyecto que atravesaría las tierras de la etnia. Se trata de un proyecto de construcción de una línea de transmisión de electricidad, misma que va de Puerto Peñasco hasta el valle de Mexicali, atravesando la sierra Cucapá. Debido a esto, el consejo de ancianos, la autoridad tradicional Cucapá, solicitó sesiones informativas sobre el proyecto, con la finalidad de abrirse al diálogo entre la comunidad, las autoridades pertinentes y los desarrolladores del proyecto. Dichas sesiones informativas para la comunidad generaron un proceso de consulta en los que se mostraron evaluaciones acerca del impacto sobre el territorios, así como los beneficios que obtendría la comunidad, entre otras cuestiones referentes a la obra.

Para ello el Consejo de ancianos nombró una comisión para revisar si existía una información basta y suficiente para evaluar el proyecto y buscar el consentimiento de los integrantes de la etnia, esta quedó integrada por: Yanira Godoy Osben, Mónica González Portillo, Noé del Val Navarro, Feliciano Cervantes Albañez , Hilda Hurtado Valenzuela y Leticia Galaviz Sáenz (Esquina 32, 2022)

Durante las múltiples asambleas surgieron necesidades y peticiones por parte de la comunidad a las cuales el proyecto tuvo que ajustarse. Cabe señalar que dicho proyecto es uno de los más ambiciosos del país, por lo que el Estado está obligado a atender las necesidades de la comunidad debido a que la red eléctrica atravesará un territorio indígena.

No obstante, a partir de las asambleas y las consultas, surgió una nueva problemática con otros miembros de la comunidad Cucapá quienes demandaron que no fueron consultados y trataron de impugnar los procesos de consulta e información argumentando que las autoridades tradicionales presentadas ante las instancias gubernamentales no estaban acreditadas ni reconocidas; situación que acrecentó el descontento y las divisiones en la comunidad Cucapá de Baja California. De esta forma, este intento de implementar un proyecto federal evidencia no solo el resquebrajamiento de los lazos comunitarios, punta del iceberg de las problemáticas, sino que, demuestra como la concatenación de factores hacen una comunidad incidida bajo el aparente velo de riñas entre las familias, cuando han sido los procesos de explotación y extracción o

reglamentación de los recursos que ha dejado a la mayor parte de los Cucapá asentados en el Valle de Mexicali en una situación de vulnerabilidad que no solo les limita una actividad ancestral como la pesca sino también contribuye a la pérdida de la identidad cultural porque obstruye que esta cultura pueda reproducirse según su propia autodeterminación en relación al territorio.

En el caso específico de la pesca Navarro (2012) advierte que los Cucapá se vieron afectados por la regulación de 1993, mediante el decreto presidencial que prohibió la pesca en El Zanjón. Sin embargo, para el pueblo Cucapá, la pesca tiene una carga cultural enorme por su papel de reproducción social ya que la temporada de pesca es también un espacio de convivencia y recreación entre toda la comunidad que les permite reafirmar los lazos comunitarios y no solo sostener económicamente a múltiples familias. Por lo que la lucha por sus derechos diferenciados como comunidad histórica y originaria de la zona para poder seguir con su tradición antigua de pesca se ha constituido como el *leitmotiv* de algunos de los miembros. Esta lucha inicia con la búsqueda de reconocimiento ante la descalificación por parte de las autoridades hacia el pueblo por “no parecer indígenas”, y por lo tanto, ni siquiera se ha abierto el paso para iniciar la discusión de otorgarles derechos diferenciados. Claro este tipo de disposiciones y reglamentaciones ha tenido efectos colaterales sobre lo que significa ser indígena y ser cucapá en sociedad actual, en donde el criterio tan sobrevalorado de la lengua, debe ser cuestionado a la luz del racismo y la discriminación aun imperantes para los Cucapá y para los pueblos originarios en general.



PARTE II

## 2. Desarrollo

A lo largo de este apartado se enuncian algunos conceptos que sirven para leer las representaciones sociales hechas sobre los pueblos originarios, y sobre todo, poner atención en la construcción de narrativas alternativas en productos audiovisuales colaborativos que busquen derribar narrativas estereotipadas hegemónicas.

### 2.1. Sustento teórico

#### *Representación social*

En nuestra cotidianidad estamos inmersos y somos consumidores de múltiples representaciones sociales. La vida real no se nos presenta como tal, sino que la desciframos a través de ciertos lenguajes. Por ello, la importancia de pensar desde lo audiovisual cómo se construye la representación es un punto central. De ahí que nos referimos a la representación como la manera en la que definimos algo, cómo lo mostramos ante el mundo con imágenes, las historias que contamos sobre ello, qué sentimientos y experiencias relacionamos con ellos y cómo lo conceptualizamos (Hall, 1997). En pocas palabras, la representación es el uso que le damos a los sentimientos y a nuestra perspectiva sobre algo para brindarle y generar un significado.

Desde nuestro ámbito de acción es pertinente mantener el criterio al representar la cultura Cucapá por varias razones, una de ellas es la preservación cultural, la cual tiene que ser adecuada para poder ser transmitida a las generaciones actuales y futuras. Romper con los estereotipos que los medios de comunicación reproducen acerca de las comunidades indígenas. Y otra razón es la posibilidad de otorgarles a los colaboradores Cucapá la oportunidad para ser representados como ellos quieran; esto fomenta un sentido de empoderamiento y autenticidad en la representación de su propia cultura, no hegemónica y colaborativa.

Además, hay que entender la potencia que tiene una representación, pues como creadores audiovisuales y comunicólogos es importante entender el efecto e impacto que la representación tiene en los productos que creamos. La representación es generar significado, y tiene el poder de modificar y transformar comunidades, culturas, identidades y símbolos dependiendo del significado que esté formulando y comunicando a otros. Sin embargo, cuando

está bien hecha, puede generar un impacto positivo en quiénes se está representando, informando más sobre la cultura de cierto lugar, de las personas que viven de ella, y demostrando al espectador más de esa comunidad de una forma digna.

En este sentido, los videojuegos, como las películas y las series, crean historias, muchas de las cuales giran en torno a culturas y comunidades de nuestros alrededores, por lo que la creación de videojuegos no solo implica pensar en los niveles, sino que también es sumamente importante hacer una investigación profunda sobre quienes se representará y un análisis enfocado en qué impacto tendrá esta representación en los jugadores.

La forma en que se retratan las culturas en los videojuegos puede influir en la percepción y comprensión de los jugadores sobre estas comunidades. Una representación precisa y respetuosa puede contribuir a la diversidad cultural y a la construcción de puentes de entendimiento entre diferentes grupos. Por otro lado, una representación estereotipada o inexacta puede perpetuar prejuicios y malentendidos.

La representación en los medios es abundante, sin embargo, esta no suele ser la mejor. Por ejemplo, en películas como "Un Día sin mexicanos", "Nacho Libre" y "Coco" los estereotipos del mexicano se refuerzan, haciéndonos ver como flojos, descuidados, criminales, etc. Por otra parte, existen películas como "Encanto" y "Crazy Rich Asians" se tomaron el tiempo de construir nuevas historias en las que se alejaban de los estereotipos y enseñaban más de las culturas de los grupos representados, creando un nuevo significado para estos grupos.

### *Racismo*

El racismo es una postura extrema y unilateral frente a la realidad, donde no existe una solución más que, primero, su difamación exagerada, seguida por la subyugación y sometimiento de manera violenta, al grado de llegar a la aniquilación. Se considera hoy una cosmovisión, "una actitud mental atribuible a determinados grupos y a menudo consecuencia de la ignorancia y el temor social a la pérdida de estatus" (Geulen, 2007). Aunque parece ser una lógica sin sentido, muchas veces los argumentos racistas apelan a la ciencia. Sin embargo, esto no lo hace verídico; es importante tener en mente que el racismo es un resultado de la cultura y contexto histórico.

En cuanto a la importancia que tiene el concepto de racismo en las representaciones de tipo audiovisual es bastante grande, ya que tal y como dice el autor, el racismo es un principio que

se encuentra en constante cambio con el paso del tiempo y se encuentra totalmente ligado a la sociedad:

“El racismo es un producto, una creación de la cultura y del pensamiento humano, una forma de conducta y por ello un fenómeno totalmente histórico. Esto significa sobre todo que el racismo es susceptible de cambiar y de hecho ha cambiado una y otra vez en el curso de la historia.” (Geulen, 2010. PP. 8.)

Al racismo estar ligado a la cultura, y los proyectos audiovisuales ser un producto cultural se puede afirmar que las representaciones mostradas en películas, series, animaciones, videojuegos, videos musicales, etc., son de suma importancia ya sea para afirmar o romper estereotipos establecidos por la sociedad del momento pues de decir de Geulen:

Sólo cuando reconocemos de qué modo el racismo se une a las máximas fundamentales de nuestro pensamiento, se transforma en ellas o las instrumentaliza, estamos en situación de comprender su poder de acción y limitar efectivamente su fuerza de convicción. (Geulen, 2010. PP. 9.)

Por esto mismo, es importante reconocer que el racismo permea todos los aspectos de nuestra sociedad. Así, podemos comenzar a deconstruir estas nociones que están arraigadas en nuestros productos audiovisuales para poder crear piezas mucho más fieles a las personas que representan; en el caso del videojuego, se creará una representación más fiel de la comunidad Cuapá.

En suma, el racismo es un problema social perjudicial y los videojuegos, como medio poderoso, pueden perpetuar o desafiar estereotipos y prejuicios. La inclusión y una representación precisa en los juegos pueden fomentar la empatía, romper con los estereotipos y promover una comunidad de juegos más inclusiva. Cuando los jugadores ven personajes diversos que reflejan el mundo real, no sólo enriquece la experiencia de juego, sino que también contribuye a un cambio cultural más amplio hacia la comprensión y la aceptación. Un panorama de juegos bien representado puede empoderar a las personas de comunidades marginadas, ofreciendo un sentido de pertenencia e inspirando a una nueva generación de desarrolladores de juegos de diversos orígenes. No se trata sólo de justicia; se trata de crear un mundo virtual que refleje las complejidades y la belleza del nuestro, promoviendo la unidad y la comprensión.

### *Prejuicio*

Proceso natural de diferenciación gregaria dentro de la sociedad que incide en el proceso de construcción de identidad, pueden observarse de varias maneras y desde distintas miradas: el color de piel, la forma de vestir, la orientación sexual, la posición económica, entre otros. Hemos normalizado esto sin observar cómo caemos en estos juicios de valor con base en esos criterios. Dentro de la sociedad contemporánea, existe la idea de que discriminar o segregar solamente se basa en los discursos de odio, cuando no es así, muchas veces y de manera inconsciente segregamos y/o discriminamos.

La palabra, la conducta y las mismas instituciones (directa o indirectamente) son las distintas formas en las que se expresa este tipo de discriminación por prejuicios. Muchas veces podemos ver este tipo de fenómenos desde una perspectiva poco objetiva o dejándonos nublar por juicios u opiniones. Por supuesto que es válido tener opiniones respecto a problemáticas sociales, sin embargo, es fundamental observarlas y emitir críticas con una perspectiva adecuada, ya que son fenómenos sociales y problemáticas relevantes para nuestra sociedad y cotidianidad. Dicho en otros términos, podemos tener opiniones diversas sobre una infinidad de temas y es muy válido, pues todos tenemos el derecho a hacerlo, pero cuando se trata de la integridad y el bienestar de los derechos de los demás, debemos ser más críticos y menos neutrales.

### *Estereotipo*

Según Diferenciador (s.f.) los prejuicios y estereotipos son ideas en su mayoría negativas que se tienen de un grupo de personas, sin embargo, estos se diferencian debido a que el prejuicio se construye con las creencias y suposiciones que se tiene sobre alguien basándose simplemente en su pertenencia a cierto grupo social determinado, mientras que los estereotipos son

generalizaciones acerca del grupo. Ambos pueden manipular las creencias individuales y colectivas, así como propagar y fomentar la discriminación en sus diversas manifestaciones (social, racial, de género, etc.); por otro lado, los prejuicios y estereotipos se clasifican en diversas variables dependiendo el enfoque, estos pueden ser de carácter lingüístico, social, de género, de edad, étnico, etc.

Definiendo un poco más, un estereotipo es una simplificación generalizada de los rasgos y características de un grupo específico; por lo general estas generalizaciones se crean a partir de ciertas cualidades, ya sean negativas o positivas que se conocen de este grupo y con base en esto se crean relaciones de semejanza con todos los integrantes.

Los estereotipos son además representaciones compartidas por un gran número de personas; son consensos colectivos que contienen un elemento cognitivo, pues, son tomados a partir de percepciones racionalizadas y justificadas. Diferenciador (s/f) menciona diversos tipos de estereotipos: como estereotipos sociales, lingüísticos, basados en discapacidades, de género, según la orientación sexual, religiosos, de edad, etnia o nacionalidad.

Este último incentiva la discriminación de los grupos según sus características o rasgos fenotípicos, es decir, se marginaliza a las minorías en función de sus características por su lugar de origen; este tipo de estereotipos se liga sobre todo en la representación de los pueblos indígenas en la sociedad y cómo se ha construido dicha representación desde un imaginario y no desde la perspectiva de dichos pueblos. No es representar al grupo como “pensamos” que es basándonos en los pocos rasgos culturales o supuestamente biológicos que se han difundido sobre ellos, sino indagar y conocer realmente qué los constituye para así evitar la creación y difusión de una representación estereotipada de los pueblos indígenas y en nuestro caso de la comunidad Cucapá.

Así, siendo que los estereotipos pueden influir en cómo se proyecta algún grupo externo a quién produce una representación audiovisual, modificando de cierta forma la visión que se tiene de ese grupo sobre todo si se busca darle visibilidad a una minoría que suele estar rezagada o fuera del foco principal; es muy importante entonces cuidar la neutralidad de la representación para evitar distribuir una versión estereotipada del grupo social. Las representaciones estereotipadas pueden influir en la forma en que el receptor percibe a ciertos grupos de personas que aparecen en materiales audiovisuales en la vida real. Si una comunidad o grupo está constantemente representado de cierta manera en los medios, puede afectar la percepción pública y reforzar estereotipos existentes, de esta manera, también afecta en la diversidad dentro de las mismas representaciones que encasillan a los grupos en ciertas actividades o hábitos. Por ello, es importante tener presente los estereotipos en proyectos de representación que buscan rescatar las culturas y promoverlas con las futuras generaciones como lo es el videojuego A la Orilla del Río, pues, deben comunicarse los elementos Cucapá tal cual como se acuerda en el diálogo colaborativo, cuidando que el producto final no sea resultado de una visión basada en un estereotipo que los colaboradores/alumnos puedan tener de los grupos étnicos. Por esta razón es esencial la colaboración constante con integrantes de la comunidad Cucapá.

### *Discriminación*

El sociólogo norteamericano Robert K. Merton (citado en Winkelman, 1993) explica la distinción entre prejuicio y discriminación; el primero está representado por creencias e ideas basadas en apreciaciones objetivas acerca de otro grupo, mientras que la discriminación se define como una conducta que se manifiesta a partir de acciones y prácticas en contra de otro grupo. El sociólogo propuso también El paradigma de Merton, el cual sugirió como:

Una tipología que permitiera observar las diferentes posibilidades que resultan de una persona, o de la simultánea presencia o ausencia de ambas. De acuerdo a esta tipología, se puede categorizar como discriminador-prejuicioso al racista militante, prejuicioso-no-discriminador al racista complaciente o tímido, al discriminador-no-prejuicioso como un liberal no convencido y al no-discriminador-no-prejuicioso como un liberal convencido. (Winkelman, 1993, p. 156)

Para el materialismo histórico, la discriminación no puede abstraerse de las relaciones de poder y de clase. Señala de igual manera las asimetrías socioeconómicas que conllevan a una disputa de recursos. La discriminación se materializa estructural, jurídica y socialmente, lo cual limita el desarrollo de los grupos afectados y favorece a aquellos que controlan el aparato político y social. Así, entonces se manifiesta como un racismo institucional con un propósito muy claro de reproducir las condiciones de inequidad que favorecen a una clase social en particular (Garduño, 2010).

La discriminación tiene un efecto directo en las representaciones audiovisuales, ya que los productos comerciales generalmente buscan representar lo hegemónico, ya que es más fácil identificarse por algo genérico y lo que se ha dictado desde siempre; lo blanco, eurocéntrico, heterosexual. Más allá de plantearse los diferentes puntos sociales, culturales y económicos que pueden existir en la mayor parte de la población. Es por eso que es esencial no ejercer discriminación en las narrativas y considerar todas las realidades, pues la representación importa. En este caso, mediante el videojuego, se tiene el objetivo de plantear algunos de sus elementos sociales y culturales, de esta manera, muchos de los niños mexicanos que consuman el producto podrían encontrar un mayor sentido de pertenencia que en otros productos más hegemónicos.

Por otro lado, de acuerdo con Michael Winkelman (1993), se proponen los siguientes ejemplos de **discriminación verbal**, en forma de expresiones despectivas o chistes sarcásticos tales como joto, indio, chilango, guacho. Por otro lado, existe la **discriminación conductual**, la cual consiste en evitar el contacto o socialización de miembros de un grupo. También la **institucional directa**, en la que se niegan los derechos o beneficios de ciertos segmentos de la sociedad, como, por ejemplo, el voto para la mujer, el acceso a restaurantes a afrodescendientes en Estados Unidos, etc. Y finalmente, la **discriminación institucional indirecta**, la cual consiste en negar las

oportunidades que no deberían de tener distinción con base en la edad, género, estatura, expresión, complexión, etc.

### *Estigma*

Estigma es una palabra que tiene origen en la antigua Grecia, para dirigirse a minorías con signos físicos que evidenciaban algo negativo. Estos rasgos ayudaban a identificar a la persona como un esclavo, criminal o traidor. En la actualidad, la palabra tiene un significado más amplio, pero sigue teniendo una utilidad parecida a la de su origen pues se usa para señalar a alguien y categorizarlo según sus rasgos encontrándole una identidad social.

Según el estudioso Goffman (2009) existen tres diferentes tipos de estigmas; las abominaciones del cuerpo, que son las deformidades físicas, los defectos de carácter de la persona, creencias, hábitos, enfermedades mentales, y, por último, los estigmas de raza, nación y religión.

¿Qué efecto tiene el concepto en las representaciones audiovisuales?

La lógica del estigma tiene mucho mayor influencia en nuestra vida cotidiana de lo que podríamos imaginar. Influye en las decisiones que tomamos en el día a día, desde qué ponernos de ropa, qué desayunar, qué transporte usar, qué amigos tenemos o qué estudiamos. La forma en la que elegimos qué sí y qué no, es una manera de discriminar lo que no nos parece adecuado para tomar lo que sí nos apetece. Nos decidimos por aquello que tiene las mejores características, o por lo que no tiene lo que no deseamos.

Esto mismo sucede cuando estigmatizamos a alguien, solo que aquí la discriminación tiene una repercusión mucho más severa y dañina para el estigmatizado, ya que provoca una exclusión directa y un trato diferente, en su mayoría negativo. Estas estigmatizaciones son aprendidas y reproducidas por los demás en nuestro entorno y son lo que representamos en nuestros contenidos.

Las representaciones audiovisuales suelen adaptarse lo más fielmente posible a nuestra realidad y, por lo tanto, refuerzan las categorías sociales. En lo audiovisual, representar a alguien con un estigma y representar su estigmatización, provoca que se siga excluyendo y discriminando a personas con características como las representadas y se vuelva un ciclo sin fin. Sin embargo, si

en las representaciones audiovisuales se cambia la forma de convivencia con estas personas, se abre una ventana de posibilidades de relación fuera de la discriminación, se vuelven personas que pueden ser nuestros compañeros, amigos, parejas. Pero como ya lo mencionamos, estas son conductas aprendidas, si nunca lo vemos representado, nunca lo consideraremos como posible opción.

Dicho esto, es importante tomar en cuenta este concepto, ya que muchas comunidades indígenas se han visto estigmatizadas a lo largo de la historia. Los individuos estigmatizados hacen un esfuerzo de adaptación para encajar y salir de su estigma, sin embargo, esto afecta los individuos en su salud mental y física, pues muchas veces se realizan intervenciones quirúrgicas con el fin de cambiar su aspecto físico. Todo esto aporta a una inseguridad social que complica a los individuos desde socializar hasta conseguir un empleo.

El poder eliminar estigmas de la sociedad requiere de muchas plataformas, y el impulso y representación que estas pueden brindar, aunque se requiere analizar un análisis correcto del contenido y mucha labor de investigación para evitar estigmatizar más a las comunidades, que es algo que puede pasar.

Desde nuestro campo de acción, el videojuego es una muy buena oportunidad para evitar este tipo de estigmas, al ser una experiencia jugable e inmersiva, la historia y los temas se vuelven más relacionables para el jugador, existe cierta sensibilidad que no te puede brindar ningún otro medio; asimismo, al contar este cuento tradicional de los Cucapá está el objetivo de que prevalezca entre los miembros más jóvenes de la comunidad y, al mismo tiempo, que más personas externas puedan descubrir esta riqueza de patrimonio inmaterial, así como crear un panorama donde los individuos estigmatizados dejen de sentirse así y los individuos externos dejen de estigmatizarlos al verlos “diferentes” y también incorporen y construyan una mirada menos estigmatizante.

## 2.2 Planeación y seguimiento del proyecto

En este apartado se desglosan de manera sucinta la forma en que los diversos departamentos del proyecto retomaron el proceso de trabajo del videojuego A la roilla del río. A continuación, se presenta este desarrollo a partir de cada equipo.

### Departamento de guion

El semestre pasado el departamento de guion fue responsable de terminar el guion literario con GamePlays, cinemáticas y minijuegos. Así mismo, el equipo hizo diversas tablas que apoyan a otros departamentos a entender y diseccionar las ideas que se tenían planteadas a través de referencias e imágenes. Las tablas se desarrollaron en la plataforma de Miro y todo el equipo del videojuego tienen acceso a ellas.

Dentro de la escritura del guion se llegó a considerar diversos puntos y temas para poder realizar la versión de guion que se presenta hoy en día. En los semestres pasados, había múltiples versiones e ideas de la historia, las cuales fueron analizadas en el semestre de primavera con Luis Fernando, Víctor y Paula, con nuestro público meta en mente, fueron adaptadas a lo que se buscaba contar y generar en el jugador. Fue decidido que, para dar más dinamismo y profundidad a la historia, tanto el Zorro como el Coyote son personajes jugables en distintos momentos de la historia, al igual que se decidió dar contexto de la dinámica entre los personajes de Zorro y Coyote iniciando la historia con un momento previo al tiempo presente del juego. Otra cosa que se tomó en cuenta como una distinta alternativa es el dar profundidad a los personajes por medio de darles una personalidad a los dos personajes, enriqueciendo la historia y haciéndola más interesante para el jugador.

Juan Pablo, Camila y Ezequiel trabajaron en las últimas versiones del guion literario. Agregaron diálogos, le dieron personalidad a cada uno de los personajes (tanto principales como NPCs) y empezaron a diseñar y proyectar las ideas para que en futuros semestres se haga el diseño de los niveles.

En este semestre la estrategia fue mantener una constante comunicación con el resto de los departamentos, es decir, con Arte, Programación y Sonido, para resolver los problemas que surjan al igual que avanzar en la creación del videojuego.

También se realizó una tabla con un mayor desglose (que fue realizada en verano por Camila, Juan Pablo y Ezequiel), en la que se incluyeron referencias visuales para facilitar el flujo de trabajo de Arte, y con especificaciones y descripciones de diversos tipos para comunicar de manera más clara a los otros departamentos lo que buscamos que esté incluido en los niveles, según la visión de nuestro departamento el cual es guion.

### Departamento de arte y animación

Para realizar el trabajo de videojuego del PAP se comenzó con una presentación de los avances realizados en el periodo de verano 2023. Donde nos mostraba El Progreso de cada departamento. El departamento de arte y animación realizó la guía de storyboard, las diez cinemáticas del videojuego, correcciones de los Sprites del zorro in game, corrección de personajes y guías de arte para futuros estudiantes.

Se pretendió hacer una base artística para el proyecto sobre lo que se necesita para avanzar en el videojuego; de igual forma, se buscó crear un registro de avances para mantener la organización del proyecto de mejor manera. Se hizo un análisis de todas las cinemáticas y se concluyó que era mejor para el proyecto que todas tuvieran la misma duración (4 planos por cinemática). Se pulieron los trazos de algunos personajes (NPC's) y se fusionaron las prendas representativas Cucapá con la piel y/o pelaje de los personajes a modo de síntesis. Se realizaron diferentes guías para poder tener una línea gráfica. Se inició un prototipo del mapa para ubicar geográficamente la zona y sus diferentes escenarios. Se rediseñaron algunos personajes para hacerlos más acorde a los animales que se encuentran en la zona.

Además, hubo comunicación constante con integrantes de la comunidad Cucapá para ser más fieles con la flora y fauna del lugar. Se realizaron huellas en colaboración con el departamento de programación para crear una guía de movimiento del zorro en el gameplay del videojuego. Se amplió y exploró la metodología que se usa generalmente para la realización de la animación al hacer concept art.

Después de haber acordado que se realizarían 4 planos por cinemática, se determinó que la resolución de imagen será de 1920x1080 con opción de ampliar el cuadro dependiendo de cómo esté pensada la animación (Paneo, zoom in, zoom out, etc)

Para realizar la combinación de las prendas Cucapá con los personajes, se pensó en la reinterpretación de las figuras simbólicas representativas de la cultura como rombos y triángulos.

En cuanto al mapa, de momento solo fue una guía para tener conocimiento de la geografía del lugar, no obstante, este se encuentra en constante cambio para ser más precisos sobre la flora y fauna de la zona.

Para lograr el objetivo realizamos una guía de arte general en donde se incluyera la guía de arte, la de calorimetría y la de animación para tener todo en un mismo documento. Determinamos escenarios que hagan falta y estudiarlos para empezar a diseñarlos. Empezamos a realizar animaciones faltantes. Continuamos con la constante comunicación con los integrantes de la comunidad Cucapá para poder crear un mapa más fiel, y tuvimos en cuenta qué ítems hacían falta para comenzar a ilustrarlos. Diseño de HUD y menú.

#### Departamento de sonido y música

Durante el periodo de verano 2023 se retomó el trabajo iniciado en Primavera 2023, tomando estos avances en cuenta se crearon las bases para comenzar con la creación de foleys, ambientes y música para cada uno de los niveles del videojuego. El objetivo fue avanzar lo más posible para lograr una biblioteca de sonidos creados en el marco del PAP, los cuáles serían integrados al videojuego por el departamento de programación.

#### **Las diferentes alternativas**

Existía la posibilidad de que estos archivos fueran creados, editados y procesados por nosotros o buscarlos en bibliotecas virtuales y adaptarlos a las necesidades del videojuego. Se optó por crearlos nosotros y hacer nuestro propio flujo de trabajo.

#### **Lo que se eligió para solucionar el problema**

Para lograrlo se comenzó con un desglose de guion que consistió en revisar y determinar todos los sonidos indicados en el guion, esto después se organizó en otro documento y procedimos a determinar cómo se iba a trabajar cada uno de estos sonidos. Una vez que determinamos la forma de trabajo, comenzamos con las sesiones de grabación en cabina, donde nos encargamos de crear foleys con la ayuda de materiales y recursos ya disponibles en las cabinas. Una vez grabados estos audios, iniciamos el proceso de categorización y organización de los archivos creados para fines de facilitar que el siguiente equipo de sonido retome el trabajo que realizamos.

### **Estrategias a seguir para el logro de los objetivos:**

Iniciando el periodo de otoño 2023 se integraron 4 compañeros más al departamento de sonido, por lo que hemos decidido dividirnos en sub-grupos para realizar tareas más específicas como foleys, ambientes y música, manteniendo la comunicación y el trabajo en equipo de todo el departamento.

### **Departamento de programación**

El semestre anterior se centró en la documentación y estandarización. Durante este periodo, se analizaron los componentes esenciales del proyecto para entender mejor el estado actual e identificar las áreas de oportunidad. Mientras tanto, se ejecutaron mejoras previamente planeadas, como la implementación de un nuevo render pipeline (URP), además de otras tareas surgidas durante el semestre. Todo ello se completó satisfactoriamente, lo que también ayudó a clarificar elementos y tareas pendientes para el próximo semestre.

Desde el inicio de este semestre teníamos como objetivo terminar el tutorial totalmente. El tener el objetivo claro del semestre nos permitió ver otro enfoque para el proyecto, uno que nos permita construir las mecánicas y modelos base para agilizar el desarrollo de los otros niveles que falta por completar. Todo esto se vio con los asesores Alexei y Roberto para tener un enfoque más claro de lo que se debe hacer y cómo nos organizaríamos para realizarlo.

El equipo de programación conformado por Gustavo, Diego y Gwendeline se enfocó en continuar con el desarrollo del videojuego en general. Y en oportunidades Gustavo y Gwendeline avanzaron en las tareas de la página web.

Igual que en semestres anteriores nos apoyamos de un Kanban en Trello que nos permitió cada semana marcar avances y tareas que faltan por hacer. Junto a standups semanales con Alexei y Roberto para eliminar bloqueos y aclarar dudas. También a lo largo del semestre, realizamos encuentros coordinados con los diferentes equipos (guion, animación, arte y sonido) en función de las necesidades que se presentaron.

### Departamento de trabajo comunitario

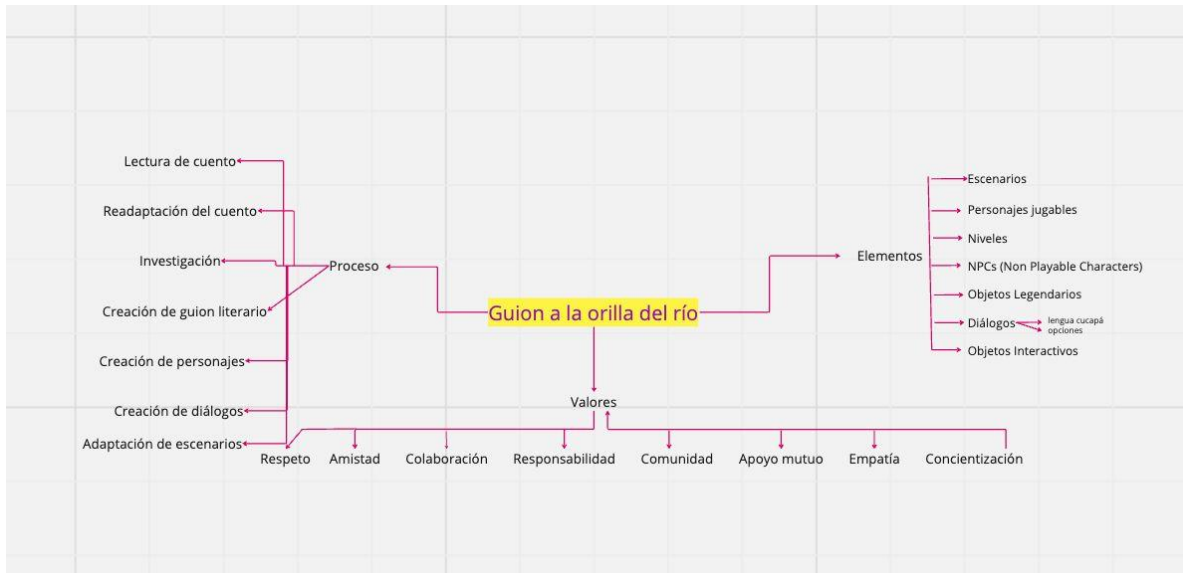
En este semestre lo que hicimos fue retomar el departamento de trabajo comunitario del verano para así recuperar parte del trabajo realizado por nuestros compañeros, en particular lo elaborado en el taller de intervención fotográfica A través de mi lente. A raíz de esto decidimos hacer una curaduría del material como una primera instancia para reconocer el material con que se contaba y con base en eso planear la devolución a los colaboradores de los cuatro escenarios locales a los que el PAP ALTER Código asistió.

Al principio contábamos solo con tres miembros en el equipo, pero durante el transcurso del semestre se sumaron otros compañeros que anteriormente estaban en arte, de este modo el equipo pudo armar la exposición que se planeó como una actividad de devolución a los colaboradores. Sin embargo, parte de este proceso queda más detallado en la parte metodológica.

### 2.3 Sustento metodológico

En este apartado el lector podrá identificar los procesos metodológicos y creativos que cada uno de los departamentos de trabajo que constituyen el proyecto de videojuego A la orilla del río, desarrolló a lo largo del semestre. Cada uno de estos apartados inicia con una figura de un mapa mental, de flujo o con una tabla en la que, de manera sumaria, condensa los procesos creativos efectuados, así como sus elementos constituyentes.

## Guion



Al empezar el curso y al reintegrar los equipos, nos dimos cuenta de que el departamento de guion estaba en un punto del proceso muy avanzado. Tuvimos conversaciones sobre el rol que iba a tener el departamento estos meses y llegamos a la conclusión que nuestro objetivo era apoyar a otros departamentos a que tanto nuestras referencias y su trabajo vayan por el mismo lugar. La selección del cuento que se utilizó para crear el guion literario fue decidida desde un inicio por parte del PAP. El proceso para crear el guion nace a partir de hacer una lectura profunda del cuento, analizar a sus personajes, elementos y hechos para adaptar la historia hacia el objetivo que teníamos pensado. Este semestre, a pesar de que el guion ya estaba casi completado, todos los integrantes del proyecto hicieron una lectura del cuento y el guion. Una vez completada la lectura, **investigamos maneras de cómo animar los minijuegos y los elementos que necesitan**, además de tener reuniones con el departamento de programación para discutir las viabilidades de nuestras ideas contra la forma de ejecución del videojuego. Una vez que tuvimos estas juntas, optamos por un canal de comunicación activa donde los departamentos llegan con el equipo de guion para verificar su trabajo.

Al ya estar avanzados y terminados la mayoría de los elementos, como escenarios, personajes jugables, NPCs, diálogos y otros, como departamento notamos que hacía falta desarrollar y

profundizar lo que son los niveles, por lo que uno de nuestros objetivos era hacer el desglose de cada uno de los niveles con su respectivo gameplay y minijuego, por medio de agregar referencias visuales y descripciones detalladas. Para realizar este objetivo, analizamos el guion y las tablas con los desgloses previamente hechos en otros semestres y colaboramos con los departamentos de Arte y Programación para acordar qué elementos y qué tipo de referencias les ayudaría para la realización del videojuego. Una vez acordado, y con una idea más específica de lo que se buscaba completar, realizamos tablas ilustrativas de desglose, acompañadas de referencias visuales, en la plataforma “Miro”. Los elementos que pusimos en las tablas ilustrativas dentro de Miro son: El número de gameplay, el problema, los NPC’s que se presentan en el nivel, el acertijo, los objetos, la resolución, el tipo de movimiento, elementos presentes, la inmersión de la emoción y referencias visuales, como fotografías, de cómo nos imaginamos los diversos gameplays y minijuegos (Véase en anexos, Tabla ilustrativa del desglose en la plataforma de Miro e Imágenes de las Cinemáticas y Mapas de referencia).

Para ello, realizamos una investigación sobre referencias fidedignas a la cultura Cucapá con justificación geografía, visual e histórica. Con esto se generó un repositorio cultural sintetizado para indagar en referencias visuales, históricas, indumentarias, geográficas, florísticas y faunísticas para su implementación fidedigna en colaboración con el departamento de arte y sonido del videojuego.

Teniendo ya un mapa previo realizado y trabajado en el periodo de verano por el departamento de arte y aprobado por el departamento de Guion, este semestre se reafirmó que el contenido fuese apropiado para contextualizar el territorio de la comunidad Cucapá y dentro del departamento de Arte, ahora Animación, el mapa paso a ser nuevamente trabajado para ser rediseñado y se le agregó contenido referente a la flora y fauna del territorio. Todo esto bajo comunicación y aprobación de los colaboradores Cucapás.

Al juntarnos para asesorar a otros departamentos en el desarrollo de sus productos con base a la intención de nuestro departamento, se mencionó el que buscamos aportar, desde guion, las emociones presentes en el videojuego. Previamente se mencionó que, en las tablas ilustrativas de desglose, basadas en los niveles, estaba presente un apartado de “inmersión de la emoción”. En este se buscaba dar una idea más específica acerca qué emoción, o emociones, queríamos que los jugadores sintieran al interactuar con los diversos niveles. En conjunto con el departamento de

sonido se revisó la tabla que tenían, la cual contenía, de manera general, los tipos de música y ambientes que se imaginaban en cada nivel. Sin embargo, guion, en colaboración con sonido, realizó un Excel conteniendo las emociones, al igual que referencias sonoras, para cada gameplay y minijuego dentro de cada nivel, basado en las emociones que buscábamos que estuvieran presentes en estos mismos.

Semestres pasados, la asesora Selene, generó comunidades vía “*WhatsApp*” donde los integrantes del proyecto pueden tener comunicación con Jaziel y Camila, los colaboradores de la comunidad Cuapá. A través de estos canales, distintos integrantes de los departamentos se hicieron responsables de mandarles preguntas sobre el desarrollo del proyecto. Entre ellas se mencionaron dudas y aprobación de elementos y/o contextos sobre el hábitat, la flora y la fauna, lengua, y materiales que utilizan para la construcción de ciertas estructuras arquitectónicas dentro de la comunidad, entre otros.

## Sonido

Categorías	SFX	Ambientes	Dialogos	Foleys	UI	Música	Archivo	Simbología
Pantalla Principal					Control de Volumen (Hover)		Hover	
					Subir volumen			
					Control de volumen (Bule que baja el volumen de acuerdo a la configuración deseada)	Intro Theme - Intro Loop		Verde: terminado
					Click de Start			
					Selección		FX Selección	
Tutorial	Sonido de asistencia al levantar al coyote	Viento	Diálogos de serpiente, zorro y coyote	Pasos de zorro y coyote (caminando sobre arena)	Transición entre diálogos (agua)			Naranja: en proceso de edición/mezcla
	Sonido recoger huevos 1	Rio						
	Sonido recoger huevos 2	Aves		Sonidos de zorro y coyote	Sonido presionar start		Pausa	Blanco: sin grabar
	Recolección exitoso de objeto			Sonido de huevos	Sonidos desplazarse entre opciones (arriba y abajo)			Amarillo: Siguiendo en la lista de realizar
	Agregado al inventario			Roca deslizando	Sonido resumir juego		FX Falla	
				Pasos de zorro y coyote (corriendo sobre arena)				
				Pasos de zorro y coyote caminando sobre tierra				
Cinematic 1	Golpe ahogado en la arena	Viento moviendo vegetación		Pasos de Zorro				
	Sonido recoger piedras	Aves		Pasos de Coyote				
		Fauna local		Coyote cayendo				
				Coyote aullando				
				Coyote se incorpora (almohafa o gorra)				
				Sonido de Coyote				
				Sonido de Zorro				

Se realizó una revisión general de los archivos y documentos realizados y registrados en el periodo de verano 2023, dándole prioridad a los apartados que se tenían pensados avanzar en el semestre de otoño 2023. Después, de manera grupal, se definió específicamente que segmentos del videojuego se iban a trabajar este semestre. La definición de que es un segmento, se dividió el videojuego en tutorial, niveles, cinemáticas y minijuegos. En este caso, se escogió el tutorial y las primeras 3 cinemáticas para realizar como meta este semestre.

El primer paso oficial como nuevo departamento de sonido fue realizar 2 subdivisiones del departamento para dividir las tareas, así todos los integrantes tendrían tareas que realizar al mismo tiempo. Las divisiones fueron las siguientes: departamento de Ambientes y el departamento de Foley's. Esto ayudó para utilizar todos los recursos del departamento de manera

óptima y eficiente. Después, el primer paso del departamento de Foley's fue la ubicación de los archivos que se iban a utilizar este semestre para los segmentos definidos. Ya ubicados, se realizó una nueva selección para aprobar y confirmar que los archivos estaban grabados correctamente. Luego, se calificaron individualmente para poder especificar en qué momento de la cinemática/gameplay/minijuego se utilizaría. Esto para poder utilizarlo de una manera fidedigna y represente con exactitud la acción que se está visualizando en el videojuego. Para continuar, se realizó una aprobación de los Foley's seleccionados. Esto se debe a que al momento de grabar nuevos sonidos o escoger antiguos, se realizan de 5 a 10 intentos para después aprobar los 2 o 3 que van a ser utilizados en el videojuego. Ya teniéndolos seleccionados, se realizó la edición de los mismo para generar un grado más de realismo. Un ejemplo sería el de un paso de tierra, aquí al momento de editarlo lo mezclamos con otro paso para darle más textura y peso ya que uno solo es muy superficial cuando este puesto en la escena. Finalmente se realiza la mezcla de los pasos.

En la mezcla el proceso que se realiza es aterrizar los sonidos en el ambiente que estará situado. Cuando se graban los Foley's se realizan en una cabina que está aislada de cualquier sonido ambiental. Por lo que, en la mezcla, se necesita añadir diversas modificaciones para que suene donde debería estar. Ejemplos serían una cueva, un bosque, un río, ya que ninguno suena similar.

#### Selección, calificación, edición y mezcla de ambientes

Se revisó el material y la propuesta hecha en primavera 2022, que contenía información sobre el espacio, tal como el tipo de flora y fauna que se encuentra en el lugar, tipo de suelo y elementos presentes en el ambiente. Después se hizo una categorización de los elementos que decidimos incluir en el ambiente, algunos fueron descartados con el fin de no sobresaturar la escena con sonidos. Una vez terminada la lista, procedimos a buscar en bibliotecas sonidos que nos funcionaran, los cuales luego fueron editados para limpiar voces, golpes de micrófonos, viento innecesario, etc. Ya terminados se entregaron al departamento de Programación, quienes realizaron las pruebas finales y se integraron al videojuego.

#### Realización y corrección de nuevas pistas de música

Para la realización de la canción del tutorial, se trabajó junto con Arte y Guion para la ambientación y el ritmo de la música, el cual tenía como propósito crear una canción tranquila para que el jugador no perdiera su enfoque en las instrucciones y mecánicas del juego. Para la

aprobación de la canción, nuevamente se puso en revisión junto con Jaziel y Camila para su aprobación la cuál fue exitosa, y se añadió a Unity para repetirse hasta que el jugador pase a una nueva zona.

+Creación de los sonidos de la interfaz.

- Elaborar propuesta para diálogos.

Se realizó una recopilación de referencias de otros videojuegos los cuales contuvieran el mismo estilo de diálogos que se busca realizar en este videojuego. Se describió el estilo del juego, el tipo de sonido implementado en los diálogos y la variedad de personajes que este contiene.

## Arte

### *Tabla de procesos de áreas de arte general*

	NPC (P) Personajes	(W) Wiki (I) Items	(A) Assets (C) Cinematicas	(N) Nivel: Fondo (G) Gameplay	(MP) Menu pausa (MO) Menu de opciones						
PROCESOS	ANIMACIÓN (C, P)		CINEMÁTICAS	ILUSTRACIÓN (P, NPC, I, A)	MINIJUEGO (P,I,N)	DISEÑO HUD (G, MP, MO, W)		NIVEL			
INVESTIGACIÓN DE REFERENCIAS	sí		sí	sí	sí	sí		sí			
BOCETAJE	sí		sí	sí	sí	sí		sí			
STORYBOARD	NO		sí	NO	NO	NO		NO			
LINEART	sí		sí	sí	sí	NO		NO			
VECTORIZACIÓN	NO		NO	NO	NO	sí		sí			
ESCALA DE GRISES	NO		sí	NO	NO	NO		NO			
COLORIMETRÍA	sí		sí	sí	sí	sí		sí			
TEXTURAS	NO		sí	sí	NO	NO		NO			
ILUMINACIÓN	NO		sí	sí	NO	NO		sí			
FRAMES	sí		NO	NO	sí	NO		NO			
SPRITES	sí		NO	NO	NO	NO		NO			
CORRECCIONES	sí		sí	sí	sí	sí		sí			

Se comenzó con una distribución de tareas en áreas generales, **animación, cinemáticas, ilustración, minijuego, diseño de HUD** (Head-Up Display o visualización cabeza-arriba, también conocido como barra de estado) y **diseño de niveles**. Cada área general tiene procesos específicos, en la *Tabla de procesos de áreas de arte general* que se encuentra en la parte superior de este apartado, describimos qué procesos implementa cada área y cuáles no. Dentro de las áreas generales se encuentran otras áreas específicas, las cuales se identifican con códigos dentro de cada área general y en la barra superior de la tabla está el título de lo que significa cada código.

El área de animación está integrada por animación de cinemáticas y de personajes, ambas tienen un proceso similar, sin embargo, tienen ciertos pasos diferentes y agregados (Véase en anexos el mapa de animación y cinemáticas).

### **Animación de personajes.**

Para empezar una animación se tiene que hacer un modelo general de la apariencia del personaje; este modelo se hace bocetando, haciendo lineart y agregando la colorimetría deseada.

Una vez se tiene este modelo general se hace la animación dividida en cuadros (frames) para que tenga movimiento. El número de cuadros varía dependiendo de la fluidez deseada para la animación. Una vez se tienen hechos todos los cuadros, se acomodan dentro de un mismo lienzo con resolución 1920x1080 (múltiplo de 4) para que programación pueda empezar a trabajar con la animación.

### **Animación de cinemáticas.**

Para la animación de cinemáticas se necesita tener el plano aprobado y completo para empezar a animar. Se inicia agregando el Archivo PSD (Photoshop) en After effects en donde haya una distinción entre los diferentes planos de la cinemática. Se inicia animando el primer plano con un movimiento amplio, pero lento haciendo uso de las key frames de posición del programa. Se anima el segundo plano siguiendo la lógica del primer plano. Se anima levemente el tercer plano para dar profundidad a la ilustración. De ser necesario se animan detalles del plano para complementar.

En el equipo de cinemáticas se comenzó seleccionando un frame del *storyboard* hecho en verano para generar propuestas de color y estilo; teniendo en cuenta las distintas brochas, paleta de color, iluminación y sombras. Después de analizar las propuestas se hizo una selección de los elementos que mejor representaban la línea gráfica del videojuego para entonces realizar un master de la cinemática 1.2. El proceso del master se dividió en seis etapas: *Lineart*, escala de grises, colorimetría, texturas, iluminación y corrección final; entendiéndose cada proceso como:

- *Lineart*: Entendido como el proceso de pulir los trazos del borrador de la escena.
- Escala de grises: Hacer uso de diferentes tonalidades de gris para marcar los planos y enfocar la atención en los elementos importantes de la escena.

- Colorimetría: Basándose en la paletada colores que se eligió para la escena, se siguió la regla “60%,30%,10%” en donde el 60% del color es la tonalidad que predomina en el escenario, 30% del color es la tonalidad que complementa para hacer una transición adecuada y el 10% del color es la tonalidad que acentúa o resalta los elementos importantes al ser un color más claro y luminoso.
- Texturas: Dar un efecto visual con las diferentes características de las brochas y tonalidades.
- Iluminación: Se utiliza de nuevo la misma técnica de “60%,30%,10%”, para dar dimensión y volumen a los diferentes elementos de la escena haciendo un contraste entre los colores más oscuros y claros.
- Corrección final: En esta última etapa se prioriza realizar una revisión final de los frames, en caso de que se haya perdido algún detalle y separar adecuadamente las capas y planos. Esta es la última etapa antes de empezar la animación.

Analizando el trabajo que se hizo en Primavera 2023 se evidenció que la flora utilizada en los fondos del tutorial no correspondía con la de la zona, esto reforzó la necesidad e importancia del trabajo interrelacionado con los otros departamentos, en este caso, con guion. Es fundamental que el trabajo de arte se diseñe con base en la investigación previa de los escenarios, la flora, la fauna, etc.; esta investigación se encuentra en el acervo realizado por el equipo de guion y para la corrección de los elementos se debe revisar y seleccionar los correctos.

Con la investigación y los recursos proporcionados por el departamento de guion, se corrigieron los fondos realizados durante el semestre Primavera 2023 para que la flora utilizada en los fondos del tutorial del videojuego corresponda con el de la zona geográfica (Imagen 1: Flora, Imagen 2; Fondos).

Imagen 1. Flora



Imagen 2. Fondos



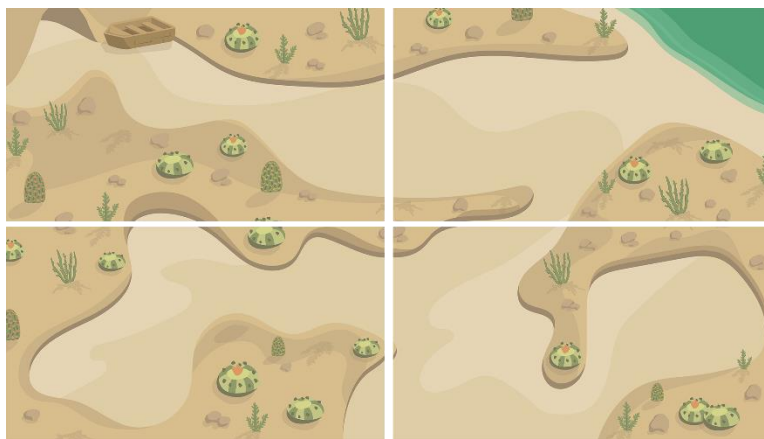
Con la investigación y los mapas de referencia que nos proporcionó el departamento de guion, se empezó el diseño del siguiente nivel, se realizaron propuestas en forma de bocetos del layout y la composición de los distintos elementos que integran el desarrollo del nivel. Con una propuesta aprobada se realizó la vectorización del fondo, este proceso se trabaja en el software de Adobe Illustrator, especializado para trabajar con vectores y para que los fondos tengan la mejor resolución posible.

Imagen 3. Fondo vectorizado



Una vez que se tiene el diseño del fondo vectorizado (Imagen 3) , procedemos a exportar el fondo en 4 secciones en formato PNG utilizando el software Photoshop.

Imagen 4. Fondos en formato PNG



Durante este semestre se diseñó el HUD de gameplay, el menú de pausa, el menú de opciones y el wiki (imagen 5) cada uno de estos apartados se propusieron con base en la investigación e información brindada por el equipo de guion para procurar la utilización de elementos que representen la cultura Cucapá y tenga familiaridad con el videojuego, se tenía como prioridad encontrar el punto medio entre un desarrollo artístico y llamativo y la esencia de los rasgos culturales que se buscan preservar. Este proceso de diseño se desarrolló en diferentes etapas como investigación del contenido utilizado en otros videojuegos, bocetaje y representación de los elementos, selección de la idea a desarrollar y correcciones que permitieron llegar al resultado final; este fue un trabajo en conjunto con el departamento de programación, ya que se necesita de un formato específico y cierta cantidad de elementos para poder programar la interfaz final del

videojuego. Dentro del menú de pausa e incluyó el menú de opciones que permite modificar ciertos aspectos de la interfaz y el wiki que incluye información de los objetos legendarios que se recolectan a lo largo del juego y de los personajes que aparecen.

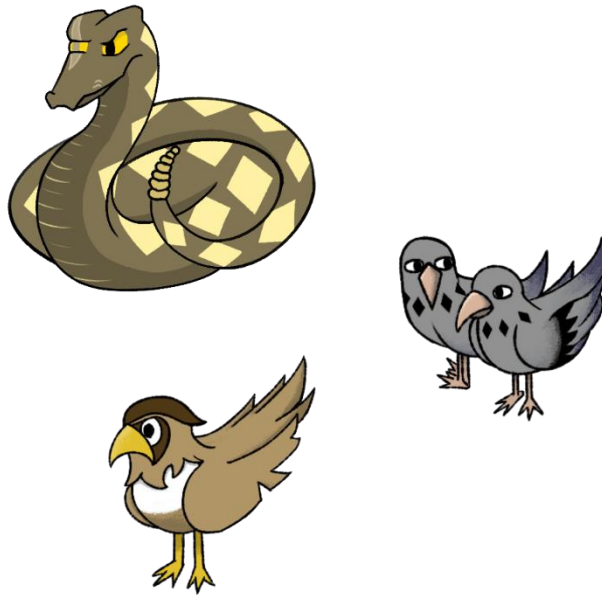
Imagen 5. Menús





De la misma manera, se realizó una revisión exhaustiva del trabajo de diseño realizado durante los cursos de primavera y verano 2023 se tomó la decisión de rediseñar los antiguos modelos isométricos de los NPC que se estaban utilizando en el nivel 1 y tutorial. Se decidió hacer una nueva versión de la serpiente, el gavilán y los cuervos con la finalidad de acoplar el estilo de arte a la configuración más reciente definida para diseño de personajes. Este proceso constituyó en cambios de color, modificaciones en el diseño del concepto y la recreación del modelo isométrico.

Imagen 6. NPC's



Asimismo, se realizó un cambio de estilo los objetos del juego para, de igual manera que los NPC's, ajustar el diseño de arte al más actualizado (Imagen 7) Este proceso únicamente consistió en pulir los trazos con los pinceles acordados, texturizar adecuadamente y cambiar la perspectiva si fue necesario.

Imagen 7. Objetos de juego



MINIJUEGOS: Primero se consulta con el departamento de Guion para ver los elementos esenciales que deberá llevar el minijuego según la temática que se les haya dado. Una vez planeado según las características requeridas, se realiza un boceto que se consulta con guion, una vez confirmado se le agrega el color y pequeñas correcciones.

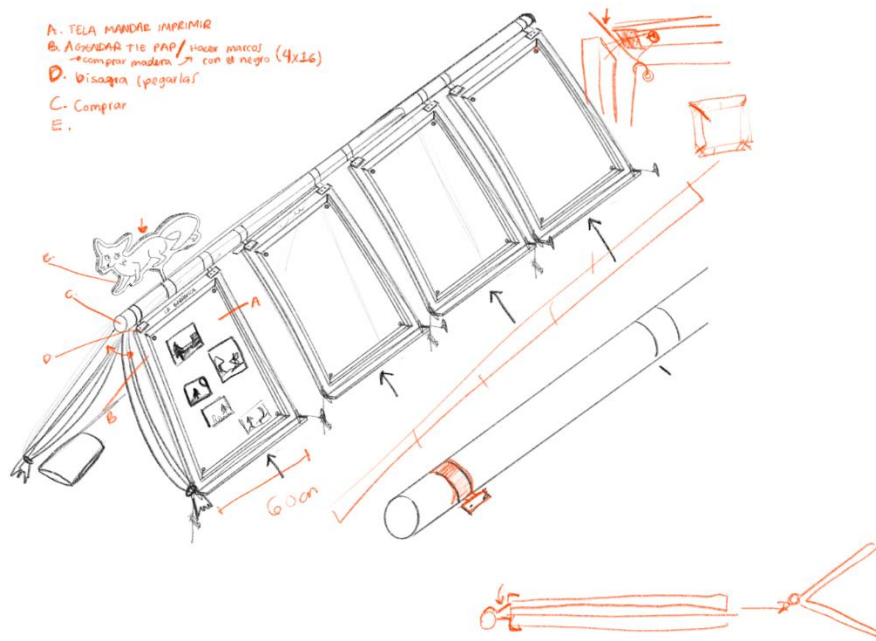
### Trabajo comunitario

El objetivo del equipo de trabajo es, primeramente, tener un acercamiento acertado con ciertos grupos de niños para conocer la manera en la que se relacionan con su cotidianidad; el modo en la que la observan y procesan, y así conocer de qué forma se les puede presentar cierta información del videojuego. Además de comenzar a familiarizarlos con algunos elementos de éste.

Para plantear el flujo de trabajo de este semestre, primeramente, se revisó lo desarrollado en el anterior, en el cual, se realizaron visitas a algunas zonas de Jalisco: Balcones de Santa Anita, Poncitlán, Feria de Productores y Cerro del Cuatro. En estos encuentros se llevó a cabo el taller *A través de mi lente*, el cual consistió en prestarles a los niños de cada zona una cámara instantánea, con la cual podrían retratar los elementos que les fueran llamativos de su cotidianidad, esto mostrándonos la manera en la que ellos miran. Posteriormente, decorarían sus fotografías con stickers, pintura y lápices de colores. Además del registro fotográfico por parte de miembros del PAP, también se realizaron entrevistas a los niños para conocer un poco sobre su proceso creativo.

Con base en la revisión del material que se recopiló el semestre anterior, es que gestionaríamos nuevos encuentros con el objetivo de presentarles su trabajo y el de las demás zonas. En estos, realizaríamos juegos como memorama, lotería y búsqueda de huevitos. Además de proponer un soporte interactivo, fuera de lo lineal y convencional, ya que al tratarse de infancias es necesario adaptarse a sus necesidades e intereses, para exponer las obras realizadas por los niños (Imagen 8). A continuación, se desarrollará más cada elemento.

Imagen 8. Soporte interactivo tipo Tipi: soporte de piezas



Con el objetivo de crear algo interactivo y divertido para los niños, se propuso construir un tipi. Este contaría con marcos de madera que sostendrían telas traslúcidas tensas, en las cuales estarían sublimadas las obras de cada zona, con el objetivo de que las obras puedan ser percibidas por dentro y por fuera, y así tener la oportunidad de realizar dinámicas en las que los niños puedan jugar dentro del tipi, además del resto de las actividades.

Estas telas, además de las piezas, contendrían códigos QR que al ser escaneados re dirigen a los podcast que se realizaron a partir de los audios que se grabaron sobre los procesos de los niños, además de contar con un poco de contexto de cada zona.

### Actividades

**Lotería:** Se trata de una dinámica basada en el juego de “lotería”, esto se elaboró con la finalidad de crear una mayor vinculación entre las infancias y los elementos investigados, se creó una baraja de lotería inspirada en las fotografías de las visitas ya realizadas y en elementos pertenecientes al videojuego; los elementos provenientes del videojuego corresponden al departamento de arte, mismo que se basó en elementos de la cultura cucapá para su elaboración.

A las niñas y a los niños se les hará entrega de una cartilla con una variedad de elementos tanto del videojuego como de las fotografías pertenecientes a las visitas. Con el objetivo de que busquen dentro de los tipis dichos elementos, para así marcarlos como encontrados en dicha cartilla.

**Memorama:** La dinámica del memorama se extrajo del videojuego para llevarlo en físico a la exposición, corresponde a un minijuego que ocurre dentro del gameplay. Esta dinámica radica en encontrar los pares de cada elemento, mismos que aparecen en el videojuego, mismos que corresponden a la cultura cucapá.

**Búsqueda de huevitos:** Basándonos en el gameplay del videojuego, se realizará una actividad de tipo “búsqueda del tesoro”. Se realizará con base al momento en el cual la serpiente pide que se le ayude a encontrar sus huevos dentro del gameplay.

Para el desarrollo de la dinámica, los miembros del equipo comunitario esconderán huevitos de colores de plástico por todo el lugar, mismos que estarán rellenos de dulces. Las y los niños tendrán que buscarlos como parte de la actividad para obtener un premio.

### **Escenarios locales**

A continuación, presentamos pequeñas viñetas descriptivas que dan cuenta de lo sucedido en cada uno de los cuatro escenarios locales visitados:

#### **Cerro del cuatro**

La visita al Cerro del Cuatro se realizó el sábado 28 de octubre. Se visitó específicamente *Children International*, la cual es una organización que tiene como objetivo ayudar a mejorar la calidad de vida de los niños mediante programas educativos y de salud.

Se tenía estimado recibir aproximadamente entre 8 y 10 niños. Sin embargo, se llevó a cabo una junta en el centro que no se tenía esperada, entonces todos los padres de familia aprovecharon a dejar a sus hijos en los juegos.

En total llegaron entre 40 y 50 niños. Se puede concluir que, en general, todo sucedió acorde al plan. Ya que, en este caso, a pesar de no contar con tanto material para todos los niños que

llegaron, se supieron adaptar los juegos a lo que teníamos. Sin embargo, es un aspecto para mejorar anticiparnos con más material sin importar el número de participantes.

Los tiempos también fueron acertados, y en general todas las actividades fueron bien recibidas con los niños. Tal vez otro punto en el que se puede trabajar es un cierre, para que no quede muy dispersa la historia al momento de terminar las actividades.

### **Balcones de Santa Anita**

Nuestra segunda visita se llevó a cabo en Balcones de Santa Anita, en el municipio de Tlajomulco de Zúñiga, el día 4 de noviembre. El lugar en el cual nos instalamos era amplio, al aire libre y dentro del mismo había una capilla donde las niñas y los niños asistieron a catecismo momentos previos a nuestra exposición.

Al momento de nuestra llegada, comenzamos nuestra instalación aproximadamente dos horas previas al inicio de la exposición. Fue la primera vez en la que se colocaron las telas en la estructura de madera. Si bien fue un reto por el viento que había en la zona, se lograron montar y se mantuvieron en su sitio durante toda la exposición. Se mantuvo la misma dinámica del manejo de los equipos y las dinámicas que se llevaron a cabo en la primera edición.

Aunado a esto, hubo una menor cantidad de asistentes, así como la dinámica de la búsqueda del tesoro se desarrolló con mayor facilidad debido al tamaño del espacio. En cuanto a los aciertos, considero que el manejo del tiempo fue adecuado, también considero que el manejo de las actividades fue fluido debido a que teníamos una menor cantidad de asistentes, así que podíamos concentrar nuestra atención en ellos. Consideramos que podemos mejorar en cuanto a la planeación de las actividades y adaptarnos a las circunstancias que se presenten. Ya que muchas veces, los asistentes tuvieron que irse sin terminar las actividades. Pudo haber sido acertado a considerar este aspecto para la planeación previa de las dinámicas.

### **Feria de productores:**

En la tercera exposición, visitamos la feria de productores, espacio que fue muy complicado ya que está dedicado a productores locales y la venta de sus productos, reduciendo el espacio para actividades más recreativas.

El lugar que se nos asignó fue pequeño, sin embargo, se aprovechó a montar el tipi y posteriormente se nos prestó otro espacio en el que se llevó a cabo el memorama. La distancia entre ambos juegos era considerablemente grande, por lo que se le asignó a alguien más el rol de acompañar a los niños a la siguiente actividad. Por otro lado, la búsqueda de huevitos se hizo en un perímetro limitado, cuidando no molestar a los vendedores.

Una de las desventajas de este lugar es que está destinado a personas adultas con el objetivo de hacer sus compras, por lo que eran escasos niños los que visitaban el stand. Sin embargo, se notó una buena recepción en estos ya que insistían en jugar varias veces más.

### **Poncitlán**

La última visita fue a la Telesecundaria en Aguacaliente, Poncitlán. Como esta involucraba una larga distancia, ITESO nos prestó una van en la que nos transportamos desde la universidad hasta el destino, encontrándonos con un escenario muy diferente a los pasados: el lago de Chapala. En la Telesecundaria se estaba llevando a cabo un evento en el que se honraba a la mujer rural, además se ofrecieron diferentes exposiciones respecto a la importancia del campo, el cultivo y el agua, así como la naturaleza. Mientras esto sucedía, nosotros les presentamos a los niños, hijos de las personas espectadoras de las charlas, las actividades del programa. A pesar de tampoco haber sido muchos niños, fue muy bien recibido el videojuego y varios identificaron en el tipi las obras intervenidas de su autoría.

### **Conclusiones**

Tras las visitas a los diferentes escenarios, se concluye y resalta la importancia de tener sensibilidad al relacionarnos con niños. Es mediante el conocimiento de sus necesidades al momento de jugar, aprender y observar que nosotros podemos plantear diferentes y nuevas maneras de comunicación con ellos.

Es de suma importancia regresarles un poco de lo que ellos nos han brindado, es por ello que se planteó regresar a los escenarios para exhibir las obras que realizaron el semestre anterior, en forma de juego es como podemos establecer vínculos fuertes con ellos.

## Programación

La metodología de trabajo que se utiliza en este equipo es llamada **Agile** y consiste en ir asignando pequeñas tareas a cada integrante semanalmente, revisando avances y complicaciones se han hecho a lo largo de cada uno de estos periodos.

Dentro de Agile utilizamos el método Kanban para trabajar ya que es el que mejor se adapta a nuestras necesidades. (véase en anexos Tablero Kaban) Kanban nos permite seccionar el trabajo en historias y tareas lo suficientemente pequeñas para ser terminadas por una persona en menos de 20 horas de trabajo. Este sistema también nos da la facilidad que cada miembro de trabajo tome las actividades que le parezcan más convenientes, por ejemplo, trabajar en múltiples tareas de forma simultánea y mantener un control del estado actual de cada tarea, ya sea si se encuentra en el backlog de actividades, en desarrollo, revisión, en pruebas, completado o en “stand by” por distintas razones como no disponibilidad de recursos artísticos para completar la tarea.

Auxiliados con la metodología Agile y Kanban realizamos las siguientes actividades de manera paralela. Así, en el Kanban los componentes que se desarrollaron fueron: a) sistema antiguo de guardado ; b) sistemas para la reproducción de audio; c) sistemas de inventario ; d) desarrollo de videojuegos; e) desarrollo de minijuegos; f) actividades de soporte y calidad y g) menú de pausa, opciones y wiki. A continuación se describen cada uno de ellos. (Imagen 9).

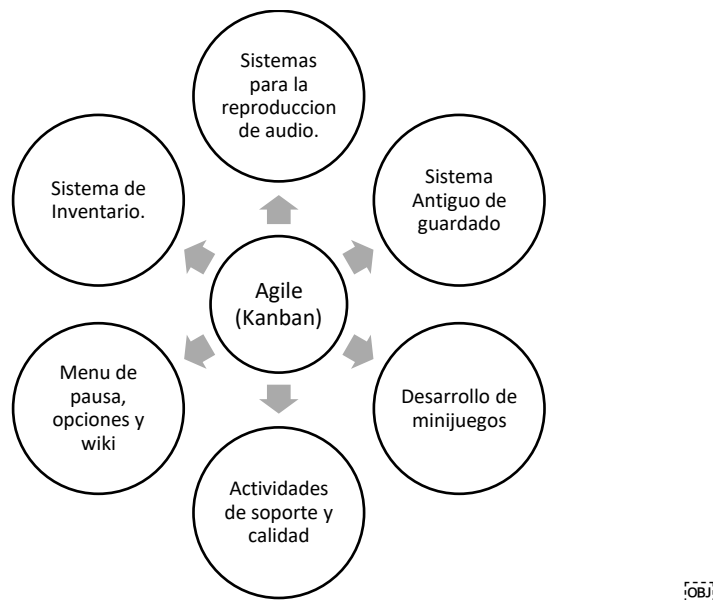


Imagen 9. Sistema AGILE /KABAN

- a) Sistema de guardado. Se trabajó en remplazar el sistema antiguo de guardado de partida con uno que generamos y puede ser fácilmente adaptado a necesidades futuras. Para esto se planteó que es lo que realmente necesitábamos guardar para poder cargar una partida. En conclusión, decidimos como información guardar en qué nivel se encontraba el jugador y que objetos legendarios había desbloqueado hasta el momento; Esto también basado en la decisión de solo guardar el juego cada vez que se avanzaba al siguiente nivel. Por lo que no guardamos la información si se ha hablado con algún NPC o si se ha recolectado algún ítem específico.
  
- b) Sistema de inventario. se reemplazó por uno de objetivos en el que se muestra la misión principal de cada nivel y los distintos objetivos que se tienen que completar para pasar a la siguiente misión o nivel. Cada misión consiste en diferentes objetivos a cumplir para pasar a la siguiente, por ejemplo, hablar con la serpiente y ayudarla a encontrar sus huevos en el nivel 1; sin embargo, hay otros niveles constituidos por diferentes misiones y sus propias partes a completar para conseguir el siguiente.

Desde un inicio se pensaron el nuevo sistema de guardado (Imagen 10) y el de inventario para trabajar juntos. Se comenzó realizando un diagrama UML el cual nos indicaría como estos interactuarían el uno con el otro y la librería de Fungus que ya existe en el proyecto.

También se pensó con modularidad en mente, se dedicaron clases base. Y se tiene en mente que pueden extenderse o usarse como herencia para construir sobre el sistema existente si así se requiere en el futuro.

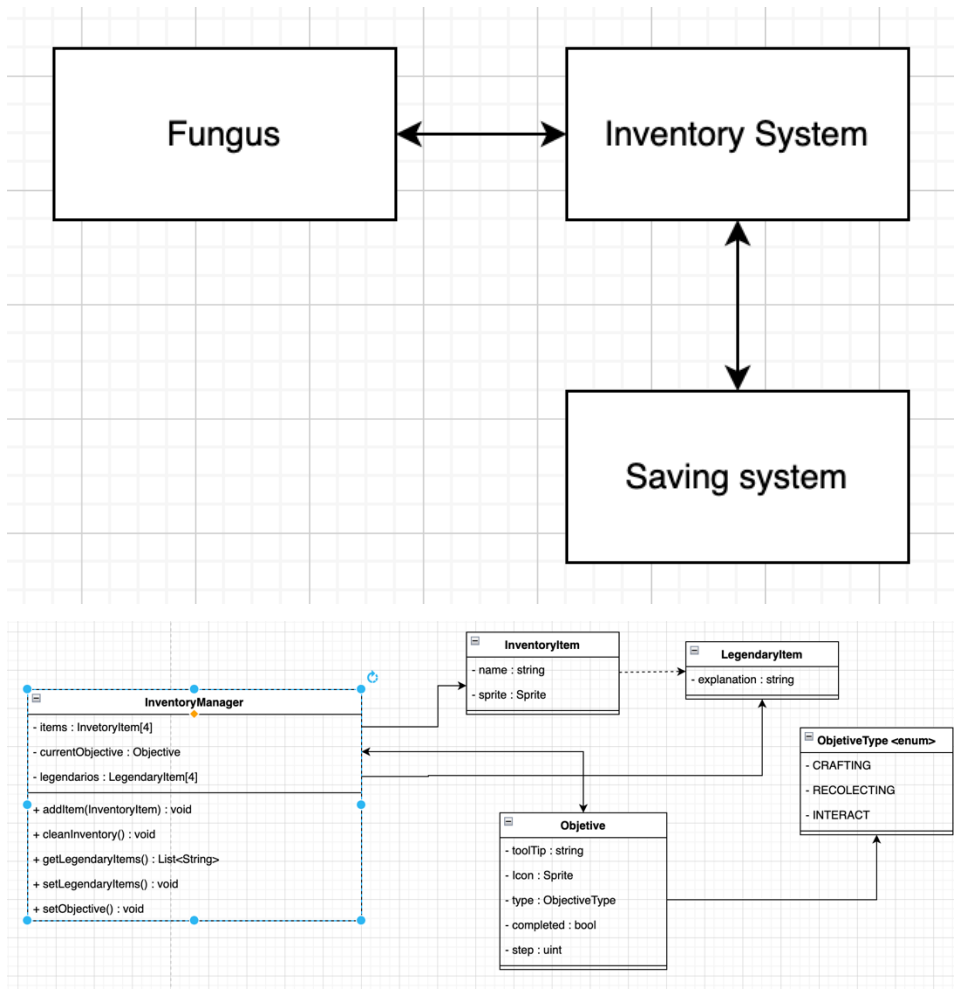


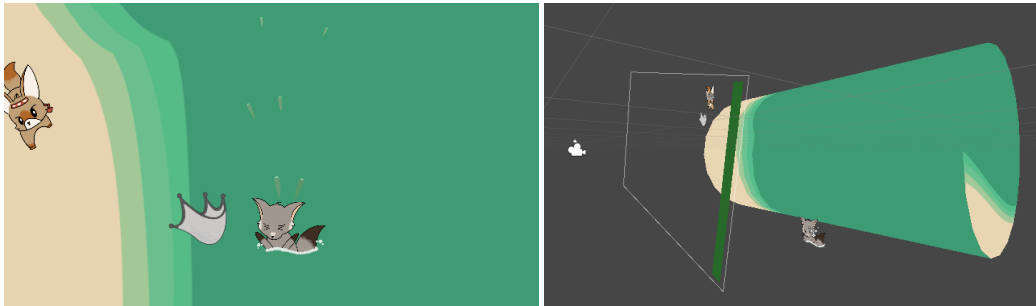
Imagen 10. Sistema de guardado

c) Sistema para la reproducción de audios. Se implementaron distintos sistemas para la reproducción de audios tanto de ambiente como de diálogos de personajes producidos por el departamento de sonido. Así como un sistema que permita al jugador controlar el volumen de los distintos tipos de audio.

Desarrollo de minijuegos. Se trabajó en el primer minijuego de la historia para adaptarlo al guion y completarlo. Este minijuego trata sobre rescatar al coyote que se cayó al río. Para hacer que este minijuego sea interesante, se optó por ponerle un fondo inclinado y en movimiento. El coyote se mueve erráticamente por la parte de la pantalla que corresponde al río. Por la orilla, está el zorro persiguiendo al coyote mientras sostiene la red. El objetivo del minijuego se cumple tras mantener la red encima del coyote por un tiempo determinado, tras

esto, el coyote saldrá a la orilla, se deja de mover el fondo y el minijuego termina exitosamente (Imagen 11. Minijuego Rescate al Coyote. Vista final y detrás de escena)

Imagen 11. Minijuego Rescate al Coyote. Vista final y detrás de escena



En el minijuego de Pesca se realizó una adaptación para que se utilice una red en lugar de una caña de pescar.

Menú de pausa, opciones y wiki. Se implementó un menú de pausa al que se accede al presionar un botón en la pantalla a lo largo del juego. Este botón aparece en la parte inferior izquierda como se muestra en la imagen 12.



Imagen 12. Fondo con menú de pausa y kiwi

Asimismo, este menú incluye opciones de reanudar la partida y salir al menú principal; así como la posibilidad de acceder a pantallas informativas del juego como la colección de objetos obtenidos. (Imagen 13)

Imagen 13. Menú



A su vez, el submenú de opciones permite acceder a configuraciones adicionales como ajustar el nivel de volumen, la resolución de la pantalla permitiendo la posibilidad de jugar en pantalla completa. (imagen 14)

Imagen 14. Botones de menú



La colección de objetos obtenidos y los NPC's conocidos se puede visitar en la sección de Wiki (Imágenes 15 y 16)

Imágenes 15 y 16 Objetos legendarios y NPC's



El desarrollo de estos menús se realizó por etapas: en la primera se generó la funcionalidad del menú con una estética básica utilitaria; en la segunda, se incorporaron los recursos artísticos para darle vida al mismo.

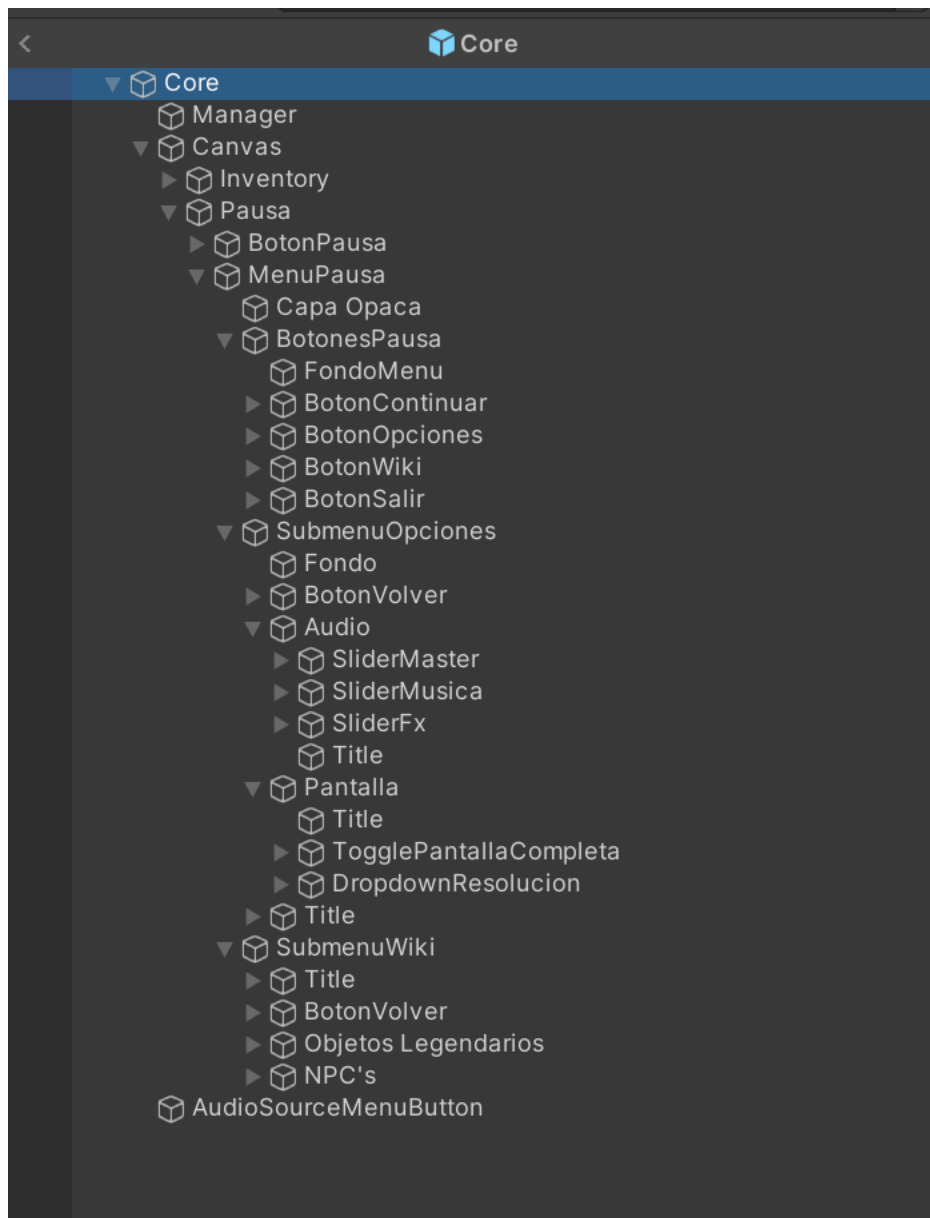
Y conforme el hud de inventario hay 2 paneles principales, donde se colocan los ítems y donde se muestra en objetivo. En el caso del panel de ítems es fijo y solo muestra los objetos que se han recogido durante el nivel. Y el panel de objetivo nos muestra el objetivo actual a modo de ayuda, este también se puede esconder tanto si no quieres saber el siguiente objetivo o lo quieres esconder momentáneamente (imagen 17)

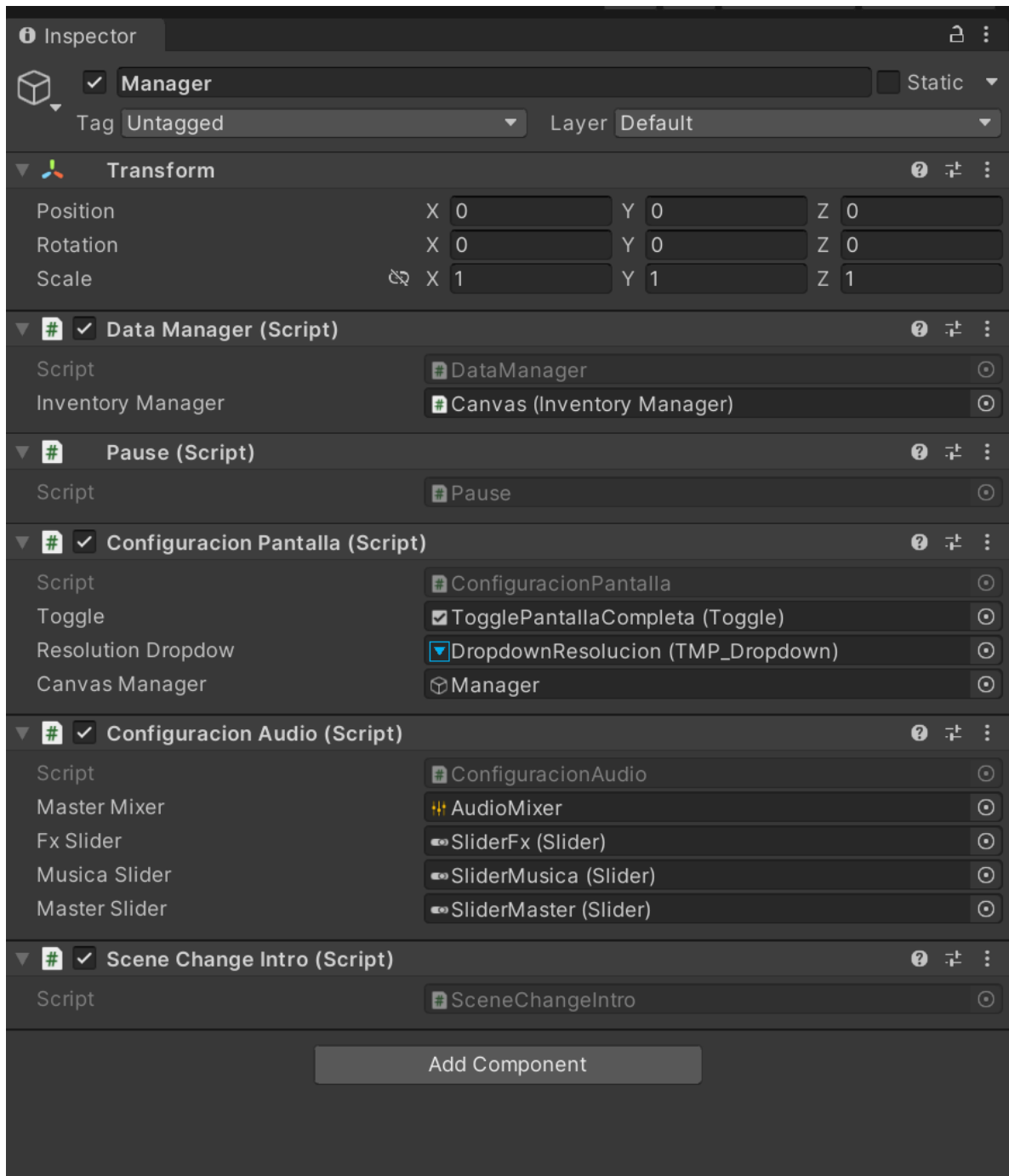
Imagen 17 y 18 HUD inventario



Durante el desarrollo del menú se tomaron decisiones en pro de la escalabilidad y sustentabilidad del desarrollo del videojuego teniendo en la mira reducir lo máximo posible la deuda técnica y facilitar la reutilización de componentes, una de estas decisiones fue el agrupar todos los elementos que componen el HUD en un prefab y asignarles un mánager en común. El reutilizar los recursos de esta manera nos permite reutilizar transparentemente todo el trabajo que hemos realizado en los siguientes niveles con un par de clicks (Imagen 19).

Imagen 19 y 20 Core



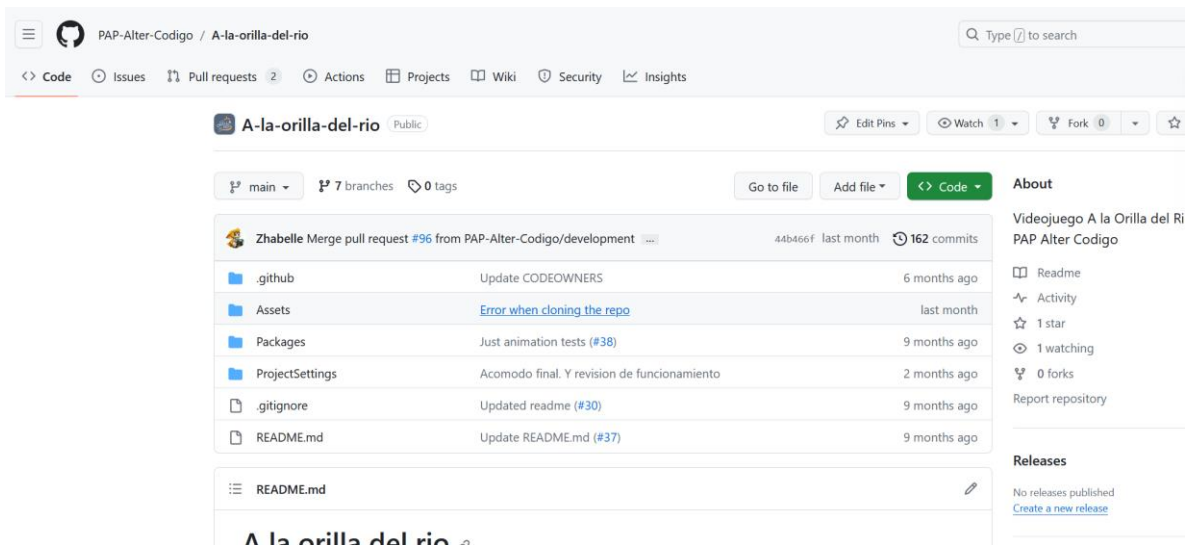


Actividades de Soporte y calidad. En esta sección se abarcan todas aquellas actividades que se realizan en pro a la calidad del videojuego en sí. Algunas de estas incluyen corrección de bugs y

errores, procedimientos de integración continua, documentación de los recursos artísticos que estamos utilizando, pruebas unitarias de los desarrollos y revisión de código, asesorías par a par, entre otros.

Integración continua, para trabajar paralelamente en las tareas utilizamos un sistema de control de versiones conocido como git y la plataforma github para compartir y manejar los repositorios de git. Este sistema nos permite garantizar la calidad ya que cada desarrollo es una historia individual que por medio solicitudes y confirmación de otro desarrollador integramos a la rama principal de desarrollo cuando está listo y probado. Estos cambios se pueden distribuir posteriormente a los demás usuarios con un solo comando. (Imagen 20)

Imagen 20. Sistema de control de versiones



Pruebas unitarias y revisión de código, antes de integrar cualquier cambio es necesario verificar que el comportamiento sea el esperado, para esto descargamos los cambios en la solicitud en el ambiente local y se corran pruebas. Las pruebas verifican que el comportamiento de las nuevas funcionalidades sea el esperado en todos los casos planteados. La revisión de código por su parte verifica que todos los scripts escritos y modificados sean de calidad sin código innecesario, con nombramientos adecuados y bien comentados (Imagen 21).

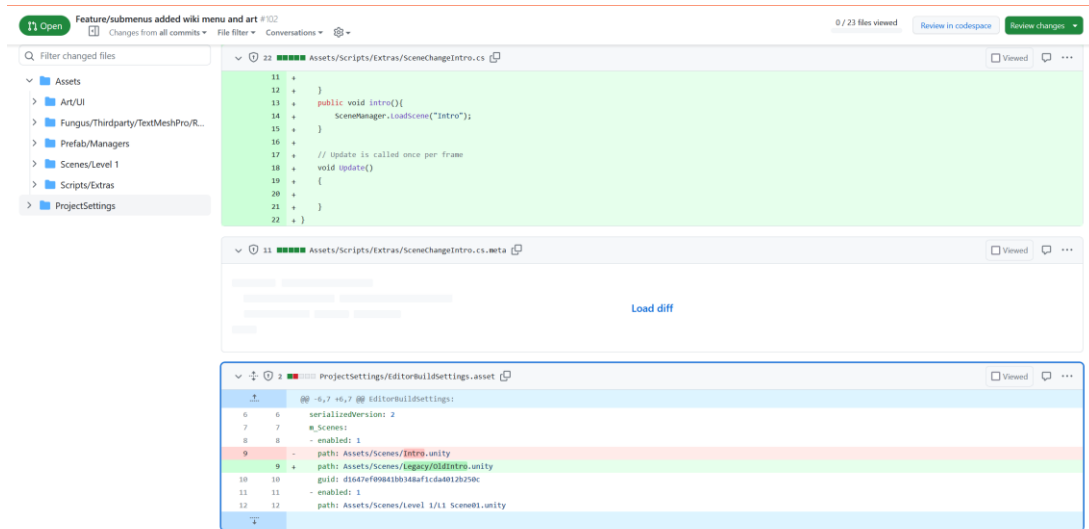
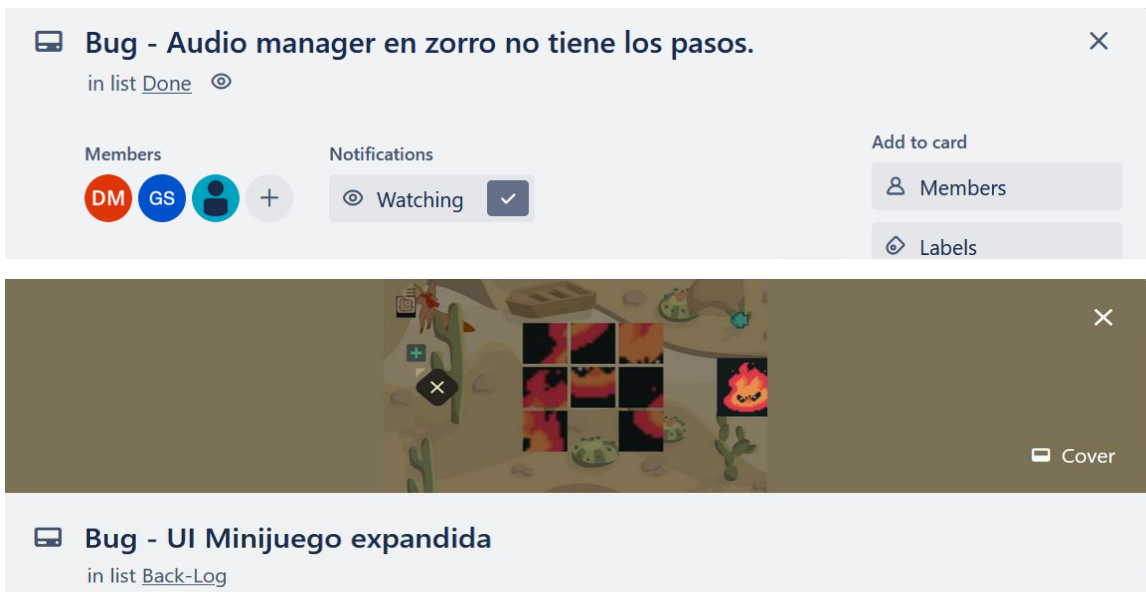
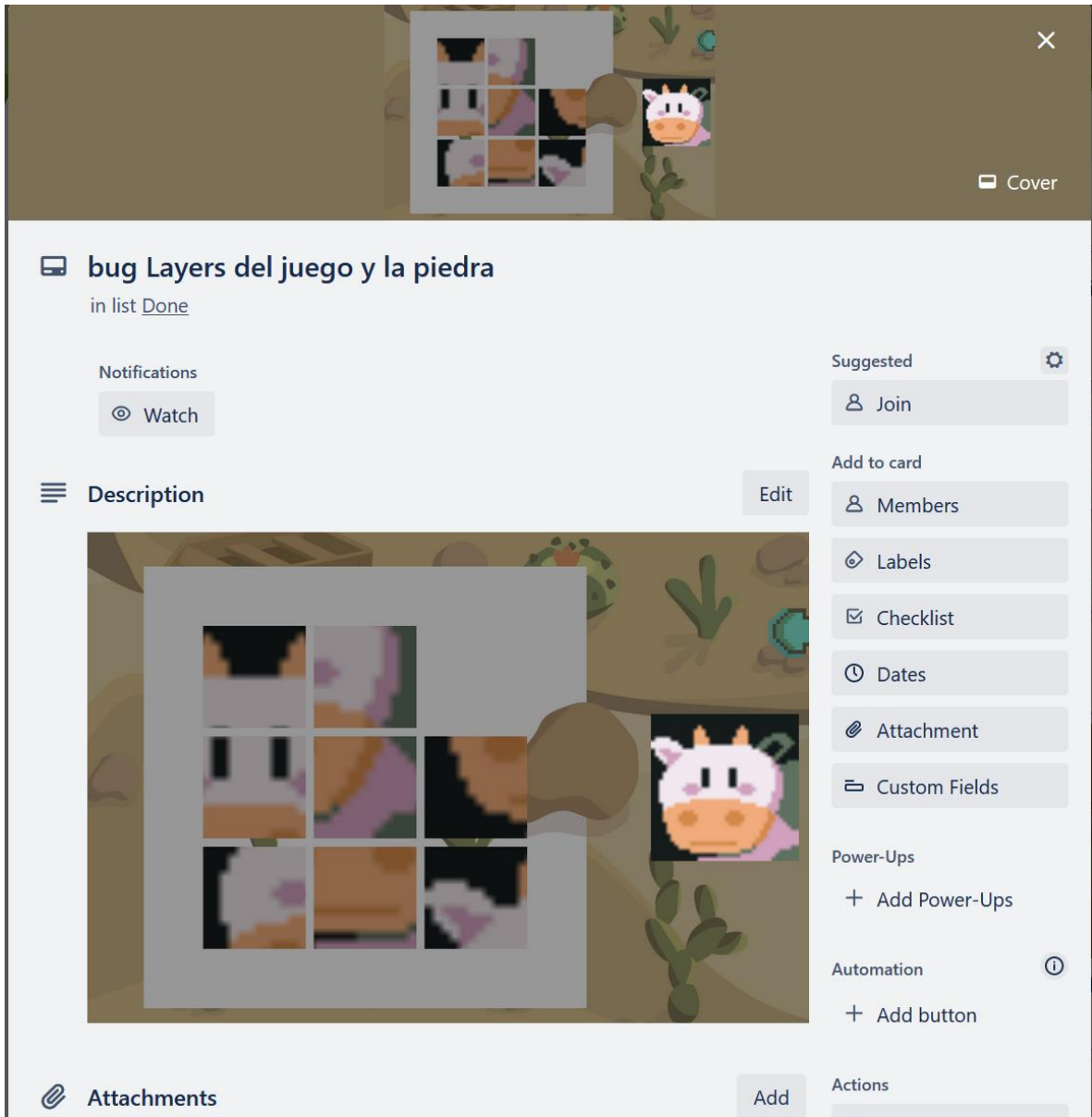


Imagen 21. Revisión de código

Corrección de bugs y errores, durante el desarrollo de cualquier producto es normal y natural que no se detecten errores durante su construcción, esto suele ocurrir debido a situaciones no previstas durante el desarrollo y tampoco previstas durante las pruebas unitarias. En este periodo corregimos algunos de los defectos que teníamos pendientes en el backlog, para corregir estos defectos principalmente se requieren cambios de código, también documentamos otros para ser resueltos en un futuro.

Imagenes 22- 24 BUGS y errores





Documentación de los recursos artísticos que estamos utilizando, contamos con una hoja de cálculo donde anotamos los recursos artísticos que necesitamos del departamento de arte. Esta incluye su descripción y el estado en el que está siendo si se nos han entregado los recursos, si los estamos utilizando o si ya están implementados en el videojuego (Imagen 25).






	A	B	C	D	E	F	G
1	Nombre	Descripción	Encargado	Preview (foto solo de referencia)	Resolución	Elementos en asset	Status
2	elementos_ambiente	Elementos del ambiente	Gus		1920 x 1080 Distribuir los elementos en cuadrículas	7 plantas y cartel	Por exportar
3	N1_escena1	Los fondos modificados de la escena 1 del tutorial. Son 4 partes (a, b, c, d)	Gus		1920 x 1080 cada parte Si se entrega como 1 imagen. Multiplicar por 4	Las 4 secciones del nivel	Por exportar
4	N1_escena2	Los fondos modificados de la escena 2 del tutorial. Son 4 partes (a, b, c, d)	Gus		1920 x 1080 cada parte Si se entrega como 1 imagen. Multiplicar por 4	Las 4 secciones del nivel	Por exportar
5	mapa_wiki	TBD	Gwen		1920 x 1080 Distribuir los elementos en cuadrículas	Mapa y locators	Por exportar
6	juego_memorama	TBD	Diego		1920 x 1080 Distribuir los elementos en cuadrículas	Cada Tarjeta Y el reverso	Por exportar

Imagen 25. Hoja de cálculo de revisión

Asesorías par a par, como el tiempo para desarrollar el producto es sumamente limitado, es fundamental no quedarnos atorados en un problema. Al momento del desarrollo cuando un integrante necesita ayuda con alguna tarea en particular nos ayudamos mutuamente.

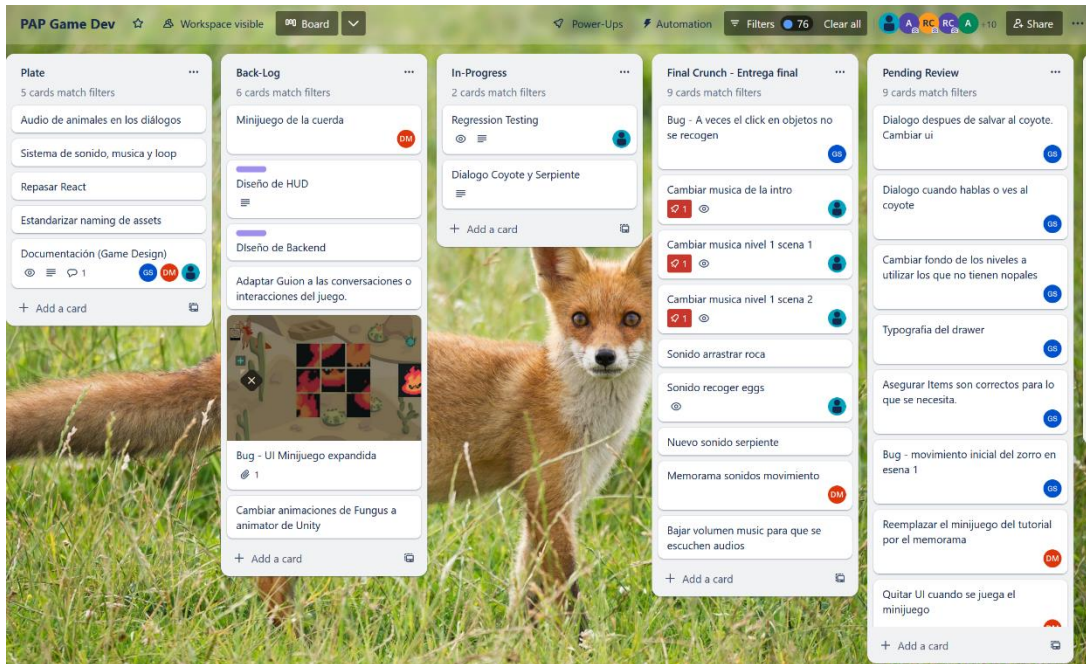
### 3. Cronograma

#### Guion

2/6 completed					
Hecho	Status	Fecha	Semana	Encargados	Task
✓	Hecho		semana 1	TODOS	Revisar el Guion
✓	Hecho		semana 2	Camila	Corregir el Guion agregando las especificaciones de cuando inician los niveles
✓	Hecho		semana 2	Ezequiel e Ivanna	Junta con Programación
✓	Hecho		semana 2	Melchor y Paula	Junta con Arte
✓	Hecho		semana 3	TODOS	Avanzar en el Miro de Niveles
✓	Hecho		semana 4	TODOS	Nivel 1 con Tabla y Referencias visuales
✓			semana 4	TODOS	Nivel 2 con Tabla desglosada y Referencias visuales
✓			semana 5	TODOS	Nivel 3 con Tabla desglose y Referencias visuales

<input checked="" type="checkbox"/>			semana 5	TODOS	Nivel 3 con Tabla desglose y Referencias visuales
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 7	Camila	Diseño minijuegos
<input type="checkbox"/>			semana 12	TODOS	Diseño mapa
<input type="checkbox"/>			semana 9	Viri	Buscar glosario de palabras Cucapá, Paty y Viri.
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 6	Ivanna y Melchor	Juntarnos con Arte para revisar el acervo de arte Cucapá, al igual que la tesis biocultural, y profundizar
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 6	TODOS	Revisar la tesis biocultural
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 7	Camila	Tabla de emociones y escenarios para música
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 7	Viri y Cami	Personalidad y NPCs Mire
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 6	Ivanna y Melchor	Documentos de listado de Florístico y Faunístico
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 6	TODOS	Checkear lo del juego de hockey
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 6	Ivanna	Buscar plantas medicinales y comentárselo a Arte y Borrego Cimarron enviar correo a Sonora Institute
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 6	Melchor	Listado de animales y pájaros con Sonido enviar correo a Smithsonian
<input type="checkbox"/>			semana 9	Viri	Hacer listado o glosario de palabras que queremos involucrar en el juego. Palabras Cucapá. Todos.
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 9	TODOS	Ayudar a Programación y a Arte con qué elementos están en los sub-menus.
<input type="checkbox"/>			semana 9	TODOS	Referencias de música para la tabla de música y emociones
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 8	Camila	Tabla de emociones de minijuegos y música
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 8	Camila	Tabla de NPC's sus personalidades y su descripción
<input type="checkbox"/>			semana 8	Ivanna	Investigar arco y flecha junto con elementos Cueapa
<input checked="" type="checkbox"/>			semana 8	Viri	Corregir texto de objetos legendarios
<input type="checkbox"/>			semana 12	TODOS	Terminar referencias de niveles

# Programación





Trabajo comunitario

12 de noviembre FERIA DE PRODUCTORES				
TIEMPO	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	RESPONSABLE	ESPECIFICACIONES
8:50	Llegada al FERIA DE PRODUCTORES cada quien por su cuenta	EMPEZAR PUNTALES A LAS 9 PARA MONTAJE	Todos	
9:00	Descargar materiales	INICIO 9:00	Todos	
9:15	Limpieza general y acomodo de mesas	Empézar a barrer, trapear y acomodar el espacio. Pedir las dos mesas grandes y una pequeña y montarlas en el espacio.	Todos los de difusión	
9:20	Armado de estructuras (TIPI) y montaje	Armado de estructuras (TIPI) y montaje de imágenes y personajes sobre estructuras	Todos los de difusión	
9:45	Armado de mesas de actividades y base	Una mesa para cada actividad (3) y una más de base	Todos los de difusión	
10:00	INICIO	—	Todos los de difusión	
	Speech de bienvenida	—	Dani C	
10:35	Firma de consentimientos informados (releases)	—	Daniela	
	Pegar etiquetas con nombres	—	Dani C	
10:45	Separar a los niños en dos grupos para las estaciones	El primer grupo irá al memorama y el segundo grupo a la exposición. Terminando el 1er tiempo, el grupo del memorama irá a la lotería y el de la exposición al memorama.	Líderes de equipo y Dani C	
	Explicación de reglas por estación	—	Cada quién en su estación	
10:50	Inicio del tiempo para 1era estación <b>memorama</b> y de la exposición			
11:10	Cambio a 2da estación <b>lotería</b>		Mariana y Sara	
11:30	Cambio a 3era estación <b>búsqueda del tesoro</b>		Gera y Diego	
12:00	Final de las estaciones		Todos los de difusión	Inicia desmontaje.

## Arte

The image shows a Trello board titled "PAP Alter - Game - Arte". The board is organized into columns representing different stages of work:

- Plate:**
  - Minijuego (..Por definir) (Assigned to KJ, SL)
  - Animación de las primeras 4 cinemáticas (TUTORIAL)
- In-Progress:**
  - Mapa general del juego (AVANCES) (Due Nov 22, Assigned to SR, MK, SM)
- Blocked:** (Empty)
- Done:**
  - HUD - Opciones (Due Oct 20, Assigned to MR, PM, DC)
  - HUD - Wiki - NPCs (Due Oct 13, Assigned to MR, PM, DC)
  - Correcciones de Background de Nivel 1 (Due Oct 5, Assigned to MR, DC, PM)
  - Cinemática 1 - Colorimetria (Assigned to MR, TI)
  - Cinemática 1 - Composicion y Correcciones (Due Oct 6, Assigned to MK)
  - Cinemática 5 - Texturas (3 tasks, Due Nov 22, Assigned to PM)
  - Minijuego de Rescate - Assets

# Sonido

Sonido					
					25/5 completed
Hecho	Status	Fecha	Semana	Encargado	Task
✓	Hecho	16/08/23	semana 1	TODOS	Retomar los avances del verano
✓	Hecho	23/08/23	semana 2	TODOS	Repartir tareas y división por departamentos
✓	Hecho	30/08/23	semana 3	TODOS	Sesion de cabinas 51 donde se realice pasos de tierra y rocas nuevas.
✓	Hecho	6/9	semana 4	Fátima	Revisión de index de sonido y modificaciones del mismo.
✓	Hecho	8/9	semana 4	Equipo de Ambientes	-Avance de index de ambientes
✓	Hecho	13/09/23	semana 5	Fátima	Realización de RPAP y contextualización de la defensa de territorios.
✓	Hecho	15/09/23	semana 5	Equipo de Folleys	Avance de RPAP, específicamente de objetivos y planeación.
✓	Hecho	20/09/23	semana 6	Equipo de Folleys	Actualización del registro de sonido para reportar los avances a Dany
✓	Hecho	20/09/23	semana 6	Equipo de Ambientes	Entrega de archivos de ambientes de río y viento a programación
✓	Hecho	20/09/23	semana 6	Valeria	Investigación y categorización de sonidos de animales para integrarlos a los ambientes.
✓	En proceso	21/09/23	semana 6	Roa	Meter sonidos de carpetas a index de sonidos
✓	En proceso	22/09/23	semana 6	Equipo de Folleys	Edición de sonidos en Cabina 1
✓	Hecho	26/09/23	semana 7	Andrés	Edición de aves para ambientes
✓	Hecho	27/09/23	semana 7	Equipo de Ambientes	Entrega de archivos de ambientes a programación para que sean revisados
✓	En proceso	28/09/23	semana 7	Equipo de Diálogos	Comenzar con investigación y referencias para propuesta de diálogos
✓	Hecho	26/09/23	semana 7	Equipo de Folleys	Mezclar pasos de rocas
✓	Hecho		semana 8	Equipo de Folleys	Mezclar pasos de rocas, tierra, agua y arena
✓	Hecho		semana 8	Destructor	Creación de sonidos de UI
✓	Hecho		semana 8	Fátima	Creación de carpeta de biblioteca de sonidos
✓	Hecho		semana 8	Fátima	Subir folleys ya mezclados a One Drive
✓	Hecho		semana 9	Equipo de Folleys	Consolidar los files de sonido en una nueva carpeta
✓	Hecho		semana 9	Equipo de Folleys	Mezclar pasos de arena
✓	En proceso		semana 10	Equipo de Folleys	Mezclar pasos de tierra
✓	En proceso		semana 10	Equipo de Folleys	Nivelación de sonidos de pasos de tierra, piedras, agua y arena
✓	En proceso		semana 10	Equipo de Folleys	insertar los archivos de biblioteca al index por medio de un link



Parte III

#### 4. Resultados del trabajo profesional

Departamentos	Productos	Resultados	Impactos
<b>Trabajo comunitario</b>	Exposiciones “A través de mi lente”	Se completaron de manera exitosa en cada espacio. Los asistentes participaron activamente en el circuito.	Se llevaron a cabo de manera exitosa. Hubo ocasiones en las cuales tuvimos que ajustarnos a los espacios y la cantidad de asistentes, pero se logró.
	Materiales didácticos de exposiciones	Se realizaron una cantidad de materiales de ornato y/o funcionales para las exposiciones.	Fueron atractivos para el público. Se probaron los carteles y las telas previamente a las exposiciones, además de que casi en su totalidad se conservaron en buen estado.
	Cronograma de actividades	Se elaboró con la finalidad de respetar los tiempos de cada dinámica y de cada visita.	Fue de gran ayuda en cuanto a la logística de las exposiciones. Siempre terminamos en tiempo o incluso un poco antes.
	Registro fotográfico de las exposiciones	Con el objetivo de tener evidencia y registro de las exposiciones, se tomaron fotografías mientras estas ocurrían.	Las fotografías son de buena calidad y son una base para futuras actividades, forman parte del acervo del equipo de trabajo comunitario y en un futuro pueden

			ser utilizadas por más miembros del proyecto para darle difusión al mismo.
	Dossier de actividades	Se realizó dicho documento para sintetizar la información y dejarle una base a quienes se incorporen al equipo en un futuro. Además de que funciona como evidencia de lo que se trabajó este semestre.	Formó parte de la información utilizada para la presentación final del PAP, la cual se llevó a cabo de manera exitosa. Este dossier es bastante simple y forma parte de una de las bases del equipo de trabajo comunitario.
<b>Sonido</b>	Foleys tutorial	Se completó la base general del proyecto sonoro	Esta base sirve para todos los niveles del juego
	Música	Se utilizó para el tutorial, pantalla inicial, y el minijuego de memorama	Gracias a esta música se le ha dado personalidad al videojuego y cada música se relaciona entre sí para mantener una misma ambientación
	Ambientes	Se implementaron todos los ambientes en el nivel tutorial, los cuales fueron el río, algunas	Tanto el departamento de programación como el de guion aprobaron la ambientación sonora, esto servirá como base

		aves específicas de la zona y viento arenoso. Es importante destacar que el ambiente del río fue rescatado de grabaciones originales en el río delta.	para los demás niveles donde se implementen algunos de estos sonidos.
	UI	Gracias a los sonidos de UI se da una sensación de movimiento dentro de los menús.	Esta base de sonidos de UI sirven para todos los menús del juego, ya sea del menú principal, el inventario y pantalla de carga.
	Diálogos	Se elaboró y presentó una propuesta y los primeros demos de las voces del zorro, el coyote y la serpiente.	Esto fue el primer acercamiento a la creación de las voces de los personajes, sobre la cuál seguirán trabajando las siguientes generaciones.
GUIÓN	Guía de información de acervo Cucapá	Un documento donde se encuentra información para que el videojuego se cree de la forma más fidedigna a la cultura de la comunidad Cucapá. Este	Se llevó a cabo de manera exitosa. Conformé se fue armando el glosario, la sugerencia de más palabras surgieron mientras que otras se descartaron. Al finalizar el glosario se sugirió que en

		documento cuenta con vídeos, textos, libros, referencias, imágenes, glosario Cucapá, artículos, etc.	un futuro pudiera implementarse en el videojuego y en las actividades con relación a este.
	Glosario Cucapá	Se hizo un listado de palabras con expresiones/palabras de la lengua Cucapá con su traducción al español con la colaboración de los miembros de la comunidad Cucapá con el propósito de profundizar en el lenguaje y para su futura implementación en el videojuego.	Impacto interno: Guía para el guion/diálogos
	Guion	Se terminó el guion con todo y los niveles señalados dentro del guion literario.	Como impacto interno, es y sirve de base para que todos los departamentos estemos en la misma página en cuanto a la historia y en cuanto a lo que debemos hacer o realiza

	Miro con los niveles y referencias		Impacto interno es el que lo usamos de base para tener más claridad gracias a las descripciones detalladas de cada nivel, las cuales están acompañadas de referencias visuales
	Miro Gameplay, Minijuegos y Minijuegos legendarios.		Impacto interno claridad y organización en el departamento para organizar referencias, bocetos, objetivos, etc.
<b>ARTE</b>	Diseños de nivel	Se hicieron propuestas y se rediseñaron los elementos de vegetación que ambientan a los niveles y con base al trabajo y bocetos proporcionados por el	La vegetación y los distintos elementos de ambientación servirán de base para el desarrollo del resto de niveles y escenarios faltantes que se trabajarán en futuras generaciones.

		departa mento de guion, se diseñó el layout final del nivel 2 del videojue go.	
	Iconos del mapa	Se realizaro n una serie de iconos para el mapa del videojue go, estos iconos buscan represen tar el recorrid o del videojue go y a los distintos personaj es como el zorro, el coyote, los NPCs y element os de la vegetaci	Estos iconos buscan ser una base para el resto de los iconos que aún se deben de diseñar, comunican de manera eficaz los distintos elementos que se encuentran en el ambiente tanto del videojuego como el de la región geográfica.

		ón de la región.	
	Ilustraciones de cinemáticas	Se realizaron 5 cinemáticas en las que se determinaron los pasos de cada proceso y la forma en la que debe quedar el archivo final para que el departamento de animación pueda trabajarlas. De igual forma se dejó el registro para que las próximas generaciones del PAP puedan continuar con el trabajo siguiendo el mismo procedimiento.	La organización del departamento fue crucial para el avance de las cinemáticas, logramos coordinarnos en equipo para que el trabajo fluyera y quedara en tiempo y forma. Además, que nuestros avances ayudaran para que las próximas generaciones continúen con el trabajo y tengan oportunidad de agilizar el proceso y mejorarlo aún más.
	Ilustración NPC's	Se realizaron los isométricos de los NPC's que se ilustraron en el periodo de verano y el semestre de primavera. Se hicieron algunos cambios de colorimetría,	Al terminar con el diseño de isométricos los NPC's se puedo avanzar en la integración de estos al videojuego.

		diseño de pelaje en lugar de ropa y la posición en isométrico para que se pudiera integrar al videojuego.	
	Diseño de HUD	Se diseñaron el HUD del gameplay, el menú de pausa, el menú de opciones y el wiki; el diseño de estos elementos se basó en la investigación realizada por el equipo de guion y busca seguir un aire de familia que unifique todo el videojuego.	Estos elementos sirven para mejorar la experiencia del usuario y facilitar la manera en que se juega y se aprende al mismo tiempo. De la misma forma la interfaz hace mucho más ligera la tarea de encontrar diferentes objetos e información a lo largo del juego sin necesidad de agregar elementos que compliquen el proceso de programación y al mismo tiempo la familiarización del usuario con el juego.

	Animación	<p>Se hizo la animación de gameplay, minijuegos y cinemáticas. En cuanto a gameplay y minijuegos se animó a los personajes que son jugables (zorro y coyote) y también algunos objetos de los minijuegos. En cuanto a la animación de cinemáticas, se hicieron ilustraciones animadas de diferentes</p>	<p>Al tener las animaciones de minijuego y gameplay terminadas es posible entregárselos al departamento de programación para que lo implementen en el nivel y se revisen posibles errores dentro de la animación.</p> <p>En cuanto a la animación de cinemáticas, una vez terminadas sirven para ponerlas como transición entre niveles y ver que tan entendible es la narrativa.</p>
--	-----------	---	---

		es planos.	
	Objetos (Assets e Items)	Se pulieron los objetos que se realizaron en el semestre de primavera y se realizaron nuevas ilustraciones de objetos que faltaban para el resto de los niveles.	Se pudo avanzar en la integración de estos al videojuego, lo que contribuye con el área de programación.
<b>PROGRAMACIÓN</b>	Minijuego del rescate al coyote	Se trabajó en recrear el minijuego con base en los lineamientos del guion, así como de incluir el arte final.	El juego ahora cuenta con el minijuego del rescate al coyote ya terminado y jugable.
	Minijuego de pesca	Se trabajó en crear un minijuego en el que se utilice una red para pescar cierta cantidad de peces.	El juego cuenta con la base jugable del minijuego de pesca.
	Sistema de guardado	Se creó un sistema de	Se tiene un sistema que

		guardado que puede ser utilizado y adaptado a las necesidades actuales y futuras del juego.	permite guardar el progreso del jugador incluyendo los objetos que ha conseguido a lo largo de su partida.
	Sistema de objetivos e inventario	Se cambió el inventario por uno que permita dar a conocer al usuario su misión actual, incluyendo los objetos del mapa que ha conseguido para el progreso de cada nivel u objetivo.	Se consiguió un sistema reutilizable que permite definir los distintos objetivos de cada nivel con sus respectivas acciones y objetos a conseguir.
	Menús	Se construyeron los menús de pausa y opciones, se les dotó de funcionalidad y del arte necesario para que sean fáciles de interactuar y mejoren la experiencia de los usuarios.	El menú de pausa permite a los jugadores pausar el juego, interactuar con el submenú de opciones, personalizar audio y video, acceder a la wiki y salir a la pantalla principal.

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

*Andrés de la Paz Carrillo | Comunicación y Artes Audiovisuales, décimo semestre.*

- **Aprendizajes profesionales**

La creación de un videojuego implica la colaboración de diversos profesionales, como diseñadores, programadores y artistas. Dentro de mis aprendizajes pude trabajar de manera efectiva en un equipo interdisciplinario, comprendiendo las necesidades y contribuciones de cada área. Por otro lado, aprendí a diseñar junto con mis compañeros y compañeras el sonido de manera contextual, creando una experiencia sonora que se integre perfectamente con la narrativa y el entorno del juego. Esto puede incluir la creación de sonidos específicos para eventos clave en la historia o la adaptación del sonido al entorno cultural representado, en este caso fue el cucapá.

- **Aprendizajes sociales**

Así como en el trabajo comunitario, al diseñar el sonido para un videojuego basado en un cuento indígena, me familiaricé con las diversas audiencias que pueden experimentar el juego. Esto puede incluir personas de diferentes edades, antecedentes culturales y niveles de experiencia en juegos.

Al trabajar en el diseño de sonido para un videojuego, desarrollé empatía al considerar la experiencia del usuario. Entender cómo el sonido afecta la inmersión y la experiencia del jugador me permitió adaptar nuestro trabajo para satisfacer las necesidades y expectativas del público.

- **Aprendizajes éticos**

Al trabajar con historias que pertenecen a una comunidad específica, es esencial obtener el consentimiento y la colaboración de esa comunidad. Aprendí sobre la importancia de la inclusión y la participación activa de los representantes de la cultura Cucapá en el proceso creativo. Por otro lado, aprendí que la narrativa del videojuego debe abordar de manera ética y sensible los temas culturales y sociales relacionados con la historia del pueblo Cucapá. Esto incluye evitar la explotación de tragedias o aspectos sensibles de la cultura, así como garantizar que la historia se cuente de manera respetuosa. De igual manera quiero destacar el aprendizaje sobre la delicada

línea entre la apreciación cultural y la apropiación cultural. Esto fomenta una reflexión ética sobre nuestro trabajo el cual puede afectar la percepción de la cultura Cucapá y cómo evitar prácticas que puedan considerarse apropiación indebida.

- **Aprendizajes personales**

Los proyectos de cine y videojuegos a menudo tienen plazos ajustados. Pude desarrollar habilidades de gestión del tiempo y manejo de la presión al trabajar en un entorno en el que se espera cumplir con fechas límite y mantener ciertos estándares de calidad. Trabajar en un proyecto que requiere la representación sonora de una cultura específica lo cual desafió un poco mi creatividad y la de mis compañeros. En lugar de depender de convenciones estándar, pude explorar nuevas formas de expresión sonora que sean auténticas y respetuosas con la narrativa y el contexto cultural.



César Iván Lopes Romo Licenciatura en comunicación y artes audiovisuales.

- **Aprendizajes profesionales**

Este semestre me ha ayudado a poder entender que se hacer y como transmitirlos a mis otros compañeros. En general diría que aprendí a tener personas bajo mi tutela.

- **Aprendizajes sociales**

En este aspecto creo que sobresale la empatía, conocer un poco mejor a nuestros colaboradores y escuchar lo que piensan y siente al respecto de juego es una experiencia muy linda.

- **Aprendizajes éticos**

Este semestre puso muy a prueba mi paciencia en algunas situaciones que tuvimos con un departamento del iteso, sin embargo, aprendí a aguantar y hacer las cosas que se tienen que hacer.

- Aprendizajes personales

Este semestre pasé por un sinfín de cosas personales y el salón siempre fue para mí un lugar seguro, un lugar donde podía ir a convivir con mis amigos y desestresarme un poco. Si bien no todo es bueno o malo, pude administrar mi tiempo y pensamientos lo suficiente como para sacar todo adelante y ese fue mi mayor aprendizaje.



*Cynthia Valeria López Maldonado | Comunicación y Artes Audiovisuales, décimo semestre*

- Aprendizajes profesionales

Dentro de este proyecto y en el área de diseño sonoro he aprendido muchas cosas relacionadas con mi carrera y área profesional, desde técnicas de edición y mezcla, hasta métodos de investigación para lograr crear ambientes y diálogos que sean consistentes con el contexto del videojuego al mismo tiempo que mantengan su verosimilitud.

- Aprendizajes sociales

La visita a Balcones de Santa Anita fue una experiencia que me sirvió para recordar el público al que va dirigido nuestro videojuego, analizar y comprender de primera mano cómo juegan los niños, qué les llama la atención y qué los mantiene entretenidos. Esto que observamos nos fue muy útil para continuar diseñando un juego que sea ameno e ideal para los niños.

- Aprendizajes éticos:

Para conceptualizar el diseño sonoro, fue necesario realizar un proceso de investigación, lo que me llevó a conocer y comprender la cultura cucapá, además de dimensionar la responsabilidad que conlleva representar a una comunidad y su cultura a través de un videojuego, y evitar perpetuar prejuicios y estereotipos que a menudo son parte de la representación de las comunidades indígenas en los medios.

- **Aprendizajes personales**

Fue enriquecedor trabajar con un equipo tan numeroso y aprender los flujos de trabajo y comunicación entre departamentos, también a complementar todas nuestras ideas y crear un muy buen resultado. La convivencia siempre fue amena y aprendí mucho no sólo de mis compañeros del equipo de sonido sino también de todos los departamentos.



*Diana Laura Muñoz García | Lic. Diseño 8º semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

Logré desarrollar una estrategia junto con mis compañeros para la realización adecuada de las cinemáticas, fue un largo trabajo y logramos hacer una generación de frames fluida y de calidad. Personalmente puede continuar desarrollando mi habilidad para dibujar, puse en práctica el cuidado e intención de las luces y sombras, para dar el efecto y emoción que requería la cinemática. Aprendí a generar archivos para que estuvieran listos para ser animados, por lo que aprendí a ver y pensar con una perspectiva desde la animación.

También estuve desarrollando ilustración de NPC's , lo que me permitió conocer esta nueva área, dar personalidad a los personajes con el diseño, analizar las proporciones, los rasgos físicos, los colores, etc.

Además, continúe desarrollando formas de organizarme para entregar el trabajo en tiempo y forma, por lo que me apoyé de herramientas que antes no usaba tanto, como *Trello* y *Miro*, estas me permitieron estar al tanto de las actividades que me tocaban realizar, ver mi carga de trabajo y saber con quién iba a colaborar.

- **Aprendizajes sociales**

Como en otros semestres fue muy importante la comunicación constante entre todos los departamentos, esto nos permitió llegar a un mejor resultado. Este semestre se notó mucho el compromiso de todos para relacionarnos y colaborar, se notó el trabajo y la evolución.

- **Aprendizajes éticos**

Aprendí más sobre no cosificar a las personas que son nuestras fuentes sobre la comunidad cucapá, no porque sean personas con saberes relevantes para nosotros, significa que sea lo único que tengan que ofrecer o que seamos apáticos para no saber más sobre sus vidas, cómo están, qué los mueve, que ellos también reciban algo de nosotros. Y Retome lo aprendido sobre la representación digna, sin caer en los estereotipos y apropiación cultural.

- **Aprendizajes en lo personal**

Me gusto involucrarme más en varias actividades, ya que soy muy hiperactiva y me gusta estar al pendiente de varias cosas, este semestre sentí que puede hacer más, porque ahora puedo decir qué sé un poco más de cómo funciona el PAP. Me encanta trabajar de la mano con gente tan talentosa, que buscan apoyar y crecer juntos.



*Diego López de la Nava Baca | Comunicación y Artes audiovisuales 9º semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

Aprendí a desarrollar estrategias de comunicación para diferentes tipos de eventos, todos con la finalidad de darle difusión a un proyecto, en este caso se trató de crear materiales y desarrollar dinámicas para poder presentarle el trabajo a los niños que fueran a la exposición; a través de mi lente, que vieran el trabajo que realizamos, y pudieran interactuar con la exposición. Cada

exposición aprendíamos algo nuevo que podíamos implementar a la siguiente y mejorar cada vez más la exposición.

También trabajé un poco en la parte de la ilustración para el videojuego, desarrollando items, y aprendiendo como ilustrar en photoshop, algo que nunca había hecho.

- [Aprendizajes sociales](#)

Aprendí la importancia de darle difusión a un proyecto en diferentes comunidades, pero aún más importante, como apoyar en estos proyectos como alguien externo a la comunidad y desde mi privilegio, darle importancia a sus necesidades y voz y espacio para que sean escuchados, ya que muchas veces se imponen narrativas externas que solamente ejercen violencias y discriminación.

- [Aprendizajes éticos](#)

Continuando con el punto anterior, mi aprendizaje ético yo lo considero el aprender a tomar conciencia y darme apertura a los entornos que no me rodean pero que han sufrido muchas injusticias desde hace mucho tiempo, al final del día, aunque yo no tenga la culpa, puedo tomar mi responsabilidad y reconocer mi privilegio, para brindar mi apoyo a más problemáticas como estas, y siempre en favor de necesidad de la comunidad, anteponiendo sus necesidades, así yo puedo funcionar como un vínculo y apoyo con mis aprendizajes universitarios.

- [Aprendizajes personales](#)

Personalmente aprendí la importancia de trabajar en equipo, de colaborar con otras carreras que suelen ser muy diferentes a la mía, así como todo lo que aprendí de la comunidad Cucapá y la importancia de darle voz y sus espacios a las comunidades indígenas, quienes tienen igual valor que cualquier otra cultura, además de cómo puedo brindar mi apoyo a diferentes problemáticas sociales de este tipo sin imponer mis narrativas externas y brindando más que nada mi soporte y disposición antes que mis preferencias o pensamientos externos.



- **Aprendizajes profesionales**

Colaboración con los distintos equipos que conformaron el proyecto. Aprendí sobre una nueva forma de utilizar audios dentro de Unity.

- **Aprendizajes sociales**

Aprendí que distintas vivencias y situaciones pueden hacer que una persona reaccione de manera muy distinta a la de la persona promedio.

- **Aprendizajes éticos**

-

- **Aprendizajes personales**

Aprendí que está bien darse un descanso del trabajo cuando se es necesario y a aprovechar estos espacios para recuperarse y volver más activo.



- **Aprendizajes profesionales**

La colaboración en multi plataformas para desarrollar flujos de trabajo los cuales fungieron para una mejor visualización de lo desarrollado en los niveles del videojuego.

- **Aprendizajes sociales**

Al colaborar en equipo, el ser más comunicativo y estar más atento al dialogo y en los modos de trabajo de los demás.

- **Aprendizajes éticos**

Valorar y reconocer el trabajo y esfuerzo en la colaboración con los compañeros.

- **Aprendizajes personales**

Al ser más activo en el proyecto logro un mayor entendimiento de los objetivos.



*Fátima Rojas Reynaga | Artes Audiovisuales y 9no semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

AGOSTO: Aprendí sobre la pelea legal y social de los pueblos originarios a lo largo de la historia. No solamente eso, sino que hubo una comparación con los diferentes pueblos originarios de diferentes países.

SEPTIEMBRE: Aprendí los diferentes procesos de edición de folley para llevar acabo un cronograma del uso de la sala 5.1

OCTUBRE: Aprendí cómo mezclar los diferentes sonidos de folley para que tengan una buena acústica y cómo los procesos de grabación pueden afectar el resultado final.

NOVIEMBRE: Aprendí la diferencia de cómo se escucha un sonido en el programa de edición que usamos, que es ProTools, y cómo suena en el programa del videojuego, que es Unity.

- **Aprendizajes sociales**

AGOSTO: Entender y profundizar los problemas y dificultades que se enfrentan las comunidades originarias en su día a día, en los diferentes aspectos que puedan surgir.

SEPTIEMBRE: Tener en mente e imaginar los sonidos que los cucapás experimentan desde chicos para poder traducirlos fielmente a un soundtrack.

OCTUBRE: Los diferentes tipos de sonidos que surgen de diferentes materiales son sutiles pero importantes, ya que representan un territorio, y, por ende, una memoria y hogar. Por esto mismo,

es importante entender los recuerdos que tienen los que estamos representando dentro de este lugar para poder hacer un imaginado más fiel a lo que existe en su memoria.

NOVIEMBRE: Aprendí que la mejor manera de lograr que los niños se interesen por lo que hacemos es por medio de actividades interactivas como el memorama o manteniéndolos activos. Sin embargo, me pregunto si, al momento de contar la historia en la que está basada el juego, deberíamos de preguntar sus opiniones o dar una moraleja para dar algún tipo de cierre.

- **Aprendizajes éticos**

AGOSTO: Busco deconstruirme de los prejuicios negativos que existen dentro de mi y crear desde un lugar de entendimiento y representación fiel, por ende, es de gran importancia entender el panorama en el cual viven las comunidades originarias.

SEPTIEMBRE: La representación fiel a la comunidad es sumamente importante, ya que los pueblos originarios experimentan mucha ignorancia de parte de todos a su alrededor que no sean parte de la comunidad.

OCTUBRE: No puede existir un rapport beneficioso si vemos la contribución de nuestros colaboradores como transaccional. Sino, es mejor que la conexión que tenemos sea una genuina donde nos interesa bilateralmente la persona que se encuentra detrás del teléfono.

NOVIEMBRE: El sonido está íntimamente atado con la memoria. Por esto, buscamos el balance entre una representación fiel, intervención creativa e intervención técnica para la creación de los folleys dentro del juego.

- **Aprendizajes personales**

AGOSTO: Los problemas que las comunidades originarias se enfrentan son mucho más complejos

SEPTIEMBRE: La paciencia e inteligencia para poder manejar problemas complejos a veces no es suficiente, y ahí es cuando debe de entrar también la perseverancia.

OCTUBRE: La manera en la que uno se acerca a los demás es de suma importancia y crear un rapport amistoso puede llevar a abrir muchas puertas para que las cosas fluyan de manera más amena.

NOVIEMBRE: El representar a alguien es algo complicado, ya que se puede prestar a tener malos entendidos de muchos tipos. Hacer esto de la manera más fiel es importante, con el respeto y cariño como si nos estuviéramos representando a nosotros mismos.



Gerardo Daniel Chávez González | Comunicación y Artes Audiovisuales | 8vo semestre

- **Aprendizajes profesionales**  
Desarrollo de herramientas y tipos de ilustración en Photoshop para la ejecución de cinemáticas, concretamente line art y objetos de inventario y entorno para su integración al videojuego. Logística y organización entre varios de los integrantes para ejecutar cada idea y actividad.
- **Aprendizajes sociales**  
Sobre todo a través de difusión y trabajo comunitario, dar cuenta de la importancia de la preservación de la cultura Cucapá en un contexto sumamente pluricultural como en el que se vive a diario, sobre todo con los niños y jóvenes con conceptos y planes sencillos.
- **Aprendizajes éticos**  
Por más que una cultura/lenguaje/tradición se encuentre al borde de desaparecer, no se justifica el dejarla olvidarse socialmente, vale más empatizar y ponerse en los zapatos de esos casos para justamente llegar a la difusión desde distintos ejes como la realización del videojuego y su difusión en nuestra cotidianidad social, académica y profesional.
- **Aprendizajes personales**

Tuve la necesidad de apoyarme en gran medida de los equipos y siento que no lo di todo por las habilidades que se requerían, pero sin duda me quedo con mucho de lo que conocí en el semestre y apoyé en todo lo que podía apoyar a pesar de quedarme al margen de todo un poco.

Aprecié y aprecio completamente todo el proyecto, cada departamento fue de vital importancia y se notó la entrega de cada uno de los coordinadores del PAP para con todos nosotros.



*Gustavo José Hernández Sotres | Sistemas Computacionales | 11vo semestre*

- [Aprendizajes profesionales](#)

Mejoré en la integración de elementos digitales en Unity, como animaciones, efectos sonoros y el control de versiones.

Aprendí a trabajar eficientemente en equipos multidisciplinarios, valorando diversas perspectivas y habilidades.

- [Aprendizajes sociales](#)

Descubrí la importancia de la empatía en un contexto multicultural y cómo diferentes experiencias de vida influyen en las percepciones individuales.

- [Aprendizajes éticos](#)

Me concienticé sobre la necesidad de representar culturas y comunidades de manera respetuosa en el desarrollo de videojuegos.

- [Aprendizajes personales](#)

Aprendí la importancia del equilibrio entre el trabajo y el descanso, y cómo aprovechar los momentos de pausa para recuperarse y volver con mayor energía.



*Juan Manuel Dávalos Díaz | Comunicación y Artes Audiovisuales | 8vo semestre*

- **Aprendizajes Profesionales**

La creación del videojuego centrado en preservar la identidad cultural de la comunidad Cucapá me brindó una valiosa experiencia en la colaboración interdisciplinaria. Trabajar con diseñadores, programadores y artistas me permitió comprender la importancia de integrar las contribuciones de cada área para lograr un producto cohesivo y significativo. En particular, tuve la oportunidad de contribuir al diseño del sonido contextual, asegurándome de que este elemento se integrara de manera efectiva con la narrativa y el entorno cultural representado, en este caso, la cultura Cucapá.

- **Aprendizajes Sociales**

Explorar la creación de un videojuego basado en un cuento indígena me expuso a diversas audiencias potenciales, abarcando diferentes edades, antecedentes culturales y niveles de experiencia en juegos. Esto me enseñó a considerar de manera más profunda la experiencia del usuario al diseñar el sonido del juego, adaptándolo para satisfacer las necesidades y expectativas de una audiencia diversa.

- **Aprendizajes Éticos**

- Una lección fundamental fue la importancia de obtener el consentimiento y la colaboración activa de la comunidad Cucapá en todo el proceso creativo. Comprendí la necesidad de abordar de manera ética y sensible los temas culturales y sociales relacionados con la historia de este pueblo indígena. Esto incluye evitar la explotación de tragedias o aspectos sensibles de la cultura, así como garantizar que la narrativa sea contada con respeto. Además, reflexioné sobre la línea entre la apreciación cultural y la

apropiación cultural, enfocándome en evitar prácticas que pudieran considerarse apropiación indebida.

- **Aprendizajes Personales**
- Este proyecto me desafió personalmente en términos de gestión del tiempo y manejo de la presión. Aprendí a trabajar eficientemente en un entorno con plazos ajustados y estándares de calidad elevados. La representación sonora de la cultura Cucapá también me impulsó a explorar nuevas formas de expresión, fomentando mi creatividad y la de mis compañeros para asegurar una representación auténtica y respetuosa en el videojuego.



*Gwendeline Orozco Hidalgo | Sistemas Computacionales | 4to semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

Desarrolle habilidades para participar en proyectos de desarrollo de software de manera efectiva.

Desarrolle habilidades para colaborar en proyectos multifacéticos como el desarrollo del videojuego.

Practique utilizar buena práctica para el desarrollo de software como integraciones continuas y pruebas unitarias.

Aprendí a utilizar Unity para desarrollo de videojuegos.

- **Aprendizajes sociales**

Aprendí sobre las problemáticas sociales, que enfrentan los cucapa. Las dificultades que enfrentan para la subsistencia y la existencia en el día a día.

Trabajar en equipo no implica la existencia de héroes que cargan con la carga de trabajar basta simplemente con realizar el trabajo en tiempo en forma, pero sobre todo fomentar una buena comunicación.

El realizar actividades de campo va más allá de una secuencia de pasos, hay que estar siempre presentes y ver aquello que se está estudiando como sujeto mismo para no perder detalle y no alejarnos de la epistemología.

- **Aprendizajes éticos**

Antes de realizar o participar en un proyecto que trate de representar una comunidad o pueblo es necesario el solidarizarse con el tema y el tomar nociones de la importancia para trabajar en el tema.

Aprendí la importancia de tener en cuenta la epistemología para el desarrollo de un proyecto en el que no trates aquello que estás estudiando como un objeto si no como un sujeto igual a ti del que puedes aprender al entrar en su contexto.

El proyecto también sirvió para clarificar lo que es la discriminación y el prejuicio, particularmente en el contexto de los pueblos originarios. Como estos se ven afectados y viven en el día a día situaciones de despojo y marginalización, que se ven normalizado bajo una lente de falsa integración y asimilación.

- **Aprendizajes personales**

Aprendí que se pueden lograr cambios institucionales si te lo propones.

Aprendí que es posible desarrollar un proyecto por periodos sostenidos de tiempo sin romperme completamente en crisis dándome espacios para desarrollarme y adaptándome a las situaciones que me permiten desarrollarme de una mejor manera.



- **Aprendizajes profesionales**
  - Aprendí a organizarme mejor respecto a mis actividades que se me fueron asignadas. También, gracias a lo que fue el acervo, amplie mis conocimientos en búsqueda de información para formar una gran investigación. Aprendí de primera mano lo importante que es identificar las fuentes primarias y secundarias, y, gracias a esto, me di cuenta de lo importante que es tener información fidedigna
- **Aprendizajes sociales**
  - Logre integrarme un poco más en el equipo. Yo el semestre pasado había participado en este PAP pero en el área del documental. Entonces, este semestre, me tuve que integrar al equipo y aprender a trabajar al ritmo en el que se trabajaba en el videojuego. Logre hacerme de bonitos amigos. También, en lo que fue la experiencia con los niños en el trabajo comunitario, me encanto, me gusto hacer feliz a los niños por unas horas.
- **Aprendizajes éticos**
  - El respeto a la cultura de cada quien es sumamente importante ya que mantiene la esencia humana. También, aprendí a respetar muchísimo más el trabajo de mis compañeros del PAP, han hecho cosas increíbles que son de aplaudir. También, el mirar con ojo de admiración a culturas indígenas fue parte de este semestre, cada año me deconstruyo más acerca de conocer las diferentes culturas indígenas que existen en nuestro país, y cada vez me impresiona más lo hermosas que son.
- **Aprendizajes personales**

Estuvo muy padre la forma en la que trabaje y me organice este semestre con mi equipo, la verdad es que, si sentí el PAP como una mini familia, las risas no faltaron nunca. Pude también conocer más sobre los Cucapa, ya que en el documental pues solo conocía la injusticia que les paso con todo esto de la Totoaba, pero como comunidad no conocía, ni su cultura, tradiciones, cosmovisión, etc. Y se me hizo super bonito y de alguna forma apreciar más el proyecto.



*Jimena Flores Caballero Mier | publicidad y comunicación estratégica / Último semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

Aprendí que es super importante la buena comunicación entre departamentos que forman parte de un equipo y la organización entre si, ya que, sin una comunicación estrecha, clara y un plan de trabajo organizado es muy difícil alcanzar metas cuando un equipo está conformado por muchas personas. También me di cuenta de la importancia de interactuar por lo menos una vez con los niños, ya que así logras conocer y aprender lo que piensan y les llama la atención, ya que muchas veces podemos tener suposiciones e ideas, pero si no las comprobamos es más difícil llegar a un objetivo bien logrado. Otro punto importante creo que fue la importancia de organizar y priorizar bien las actividades cuando se tienen que planear exposiciones o eventos en tan poco tiempo.

- **Aprendizajes sociales**

Que es importante saber cómo interactuar y socializar incluso con niños, ya que en la inocencia de ellos puedes aprender muchísimas cosas porque reflejan y expresan todo con honestidad total en cada gesto, acciones y lo que dicen sobre cualquier cosa. En nuestro caso cómo equipo comunitario de las actividades que se hicieron con ellos aprendimos a ver qué cosas eran las que les llamaba la atención, cuales no, etc.

- **Aprendizajes éticos**

Logre reconocer la importancia de ser respetuosos, comunicar conscientemente absolutamente todo y ser muy responsables de lo que comunicamos a estas comunidades, así cómo también empaparse de esta problemática y entender lo que viven para poder empatizar en general mucho más con estas comunidades que nos rodean en todos lados del país. Para mi gusto este tema de

las comunidades indígenas debería de ser algo de lo que todos sabemos y estamos involucrados, porque en este caso todo iba más enfocado a los Cucapas pero en realidad hay miles más de las que no estamos enterados de lo que viven y sus retos día a día.

- [Aprendizajes personales](#)

Cómo aprendizajes personales me di cuenta de las cosas que realmente disfruto hacer más desde mi carrera de publicidad y que cosas no tanto. Por otro lado esto me permitió reconocer las cosas en las que puedo aportar a un equipo desde mis habilidades que he desarrollado en la carrera y las cosas que aunque ya me gradúo ahora en diciembre quiero seguir trabajándolas como crecimiento personal. Incluso descubrí algunas aplicaciones de organización que creo que ahora en adelante seguiré utilizando para organización propia.



*Juan Manuel Dávalos Díaz | Carrera y semestre*

- [Aprendizajes Profesionales](#)

La creación del videojuego centrado en preservar la identidad cultural de la comunidad Cucapá me brindó una valiosa experiencia en la colaboración interdisciplinaria. Trabajar con diseñadores, programadores y artistas me permitió comprender la importancia de integrar las contribuciones de cada área para lograr un producto cohesivo y significativo. En particular, tuve la oportunidad de contribuir al diseño del sonido contextual, asegurándome de que este elemento se integrara de manera efectiva con la narrativa y el entorno cultural representado, en este caso, la cultura Cucapá.

- [Aprendizajes Sociales](#)

Explorar la creación de un videojuego basado en un cuento indígena me expuso a diversas audiencias potenciales, abarcando diferentes edades, antecedentes culturales y niveles de experiencia en juegos. Esto me enseñó a considerar de manera más profunda la experiencia del usuario al diseñar el sonido del juego, adaptándolo para satisfacer las necesidades y expectativas de una audiencia diversa.

- **Aprendizajes Éticos**

Una lección fundamental fue la importancia de obtener el consentimiento y la colaboración activa de la comunidad Cucapá en todo el proceso creativo. Comprendí la necesidad de abordar de manera ética y sensible los temas culturales y sociales relacionados con la historia de este pueblo indígena. Esto incluye evitar la explotación de tragedias o aspectos sensibles de la cultura, así como garantizar que la narrativa sea contada con respeto. Además, reflexioné sobre la línea entre la apreciación cultural y la apropiación cultural, enfocándome en evitar prácticas que pudieran considerarse apropiación indebida.

- **Aprendizajes Personales**

Este proyecto me desafió personalmente en términos de gestión del tiempo y manejo de la presión. Aprendí a trabajar eficientemente en un entorno con plazos ajustados y estándares de calidad elevados. La representación sonora de la cultura Cucapá también me impulsó a explorar nuevas formas de expresión, fomentando mi creatividad y la de mis compañeros para asegurar una representación auténtica y respetuosa en el videojuego.



Karen Patricia Juárez Berrelleza | Artes Audiovisuales, Decimo semestre.

- **Aprendizajes profesionales**

Esta experiencia me enseñó mucho sobre la gestión de un proyecto, el cómo realizar un videojuego desde cero, tomando en cuenta todos los procesos de preproducción, producción y postproducción. Haciendo así posible el que yo pudiera desarrollar habilidades de planificación y programación, como también ahora tener una idea para manejar eficientemente mis tiempos y habilidades artísticas con la finalidad de alcanzar mis metas u objetivos dentro de un proyecto. Habilidades técnicas como un acercamiento al manejo básico del programa software de programación Unity y adquisición de conocimientos sobre el proceso de una animación y el arte que conlleva.

- [Aprendizajes sociales](#)

Demostración de comunicación efectiva entre los miembros de un equipo, así como la capacidad de contribuir positiva y creativamente al grupo. Tuve experiencia en recibir retroalimentación constructiva de manera abierta y ponerla en práctica para mejorar mi ejecución como artista. También exposición a nuevas prácticas culturales y sociales.

- [Aprendizajes éticos](#)

El compromiso de retratar la cultura Cucapá con respeto y veracidad. Así como también el cómo abordar de la mejor manera nuestra investigación sin que se falte al respeto y se muestre la admiración sincera por todo lo que implica la cultura Cucapá.

- [Aprendizajes personales](#)

El luchar por nuestras tradiciones, el no dejar morir las actividades que se nos han sido heredadas por nuestros ancestros. El abrazar la diversidad en nuestro país y conocer las culturas que merecen más visibilidad de la que cuentan.



- *Aprendizajes profesionales*

Aprendí la importancia de la interrelación del trabajo entre departamentos, pues, si no hay una buena comunicación de las necesidades de cada uno de estos, el avance en el trabajo se verá afectado. En mi experiencia se vio reflejado entre el equipo de arte y programación, los elementos que diseñamos se necesitaban para la interfaz del videojuego, y para esto era esencial que se exportaran de cierta manera. Al mismo tiempo la integración de una plataforma de project management facilita mucho la organización interna del equipo, y se puede rastrear en tiempo real que obstaculiza los avances y como se puede optimizar la productividad.

- *Aprendizajes sociales*

Este proyecto me permitió un acercamiento más presente a las problemáticas a las que se enfrentan las comunidades de pueblos originarios en México más en específico el pueblo Cucapá, con quién trabajamos para desarrollar el videojuego. Me di cuenta de la importancia de estar informados acerca de estos pueblos a pesar de no formar parte de ellos, pues, esto nos permite representarlos de una manera apropiada y evitar los estereotipos, así como poder darles voz a sus luchas por el rescate cultural con infancias y la defensa de su territorio. Me abrió mucho el panorama de la visión que tenemos en general de las comunidades de pueblos originarios.

- *Aprendizajes éticos*

Siguiendo la línea de los aprendizajes sociales, me di cuenta de lo mucho que necesitamos ser conscientes de lo que sucede más allá de nuestro entorno, y que para realizar un trabajo profesional que realmente tenga un impacto importante es necesario que nos involucremos de lleno en representaciones no estereotípicas de los pueblos, que requieren de un trabajo de investigación cercano a las propias comunidades.

- *Aprendizajes personales*

Este proyecto me dejó las ganas de involucrarme más en el aprendizaje acerca de la cultura de mi país y como la segmentación afecta a los pueblos, sobre todo para saber cómo puedo yo desde mi profesión como diseñadora impulsar la visibilidad de estas comunidades. Me siento muy feliz de haber formado parte de este proyecto porque más allá de los aprendizajes profesionales, la propia

interacción con compañeros de diversos departamentos me enriqueció la visión que tengo de la vida y de cómo trabajar en conjunto en proyectos.



*Mariana Goya Ruiz | Comunicación y Artes Audiovisuales 9°*

- **Aprendizajes profesionales**

Aprender sobre el flujo de trabajo de un videojuego es esencial para avanzar de manera correcta. De esta manera es que aprendí a tener una comunicación específica con cada departamento, así como sus necesidades y procesos. Por ejemplo, al formar parte del equipo comunitario tenemos que estar en constante comunicación con el departamento de arte, ya que varios de los diseños y colores se usan para las actividades, y de esta manera familiarizar a los niños con los personajes y escenarios. Y viceversa, siendo parte del equipo es que comprendes la recepción de los niños al jugar, su mirada y sus procesos. A través de estas observaciones es que se pueden adaptar algunas dinámicas del videojuego.

- **Aprendizajes sociales**

Uno de los puntos más importantes a desarrollar es aprender a socializar tanto con los niños, en el caso de las visitas por parte del equipo de trabajo comunitario, como la comunicación con los miembros de la cultura Cucapá con quienes se ha mantenido contacto y nos han brindado información necesaria para ayudarnos con la representación.

Primeramente, en el caso de los niños, fue necesario desarrollar aún más nuestra sensibilidad y paciencia, para mantener el respeto en nuestras interacciones y además teniendo en cuenta que ellos tienen un proceso cognitivo diferente al nuestro.

Por el otro lado, con los miembros de la comunidad Cucapá es un proceso más complejo ya que se debe de procurar un vínculo más constante y genuino. Para ello, se propuso platicar no solo con la intención de hacer preguntas respecto al videojuego, sino también platicar casualmente para conocerlos mejor y formar una relación más fuerte y real.

- [Aprendizajes éticos](#)

La ética también es un aspecto sumamente importante. Al elaborar una narrativa que toma elementos de una comunidad diferente a la nuestra, es necesario mantener una ética y respeto para hacerlo de la manera más cuidadosa, tomando precaución con la línea de apropiación cultural. Aprendí a ser mucho más sensible al momento de aterrizar información para hacerlo de la manera adecuada, sin apropiarnos y cuidando cada detalle, ya que la representación importa.

- [Aprendizajes personales](#)

Personalmente tuve diferentes tipos de aprendizajes. Primeramente, aprendí mucho sobre el proceso de diseño de los objetos que ideamos para las actividades, desde el tipi hasta las cartas de lotería, y principalmente, entendiendo las necesidades de las infancias para hacer algo llamativo y digerible, combinando el juego con el aprendizaje.

También desarrollé de una mejor manera de relacionarme con mis compañeros de departamento, con otros equipos y otros grupos de personas como las infancias y la comunidad Cucapá.



*María Camila Daniel Stone | Comunicación y Artes Audiovisuales*

- [Aprendizajes profesionales](#)

Colaborar con otros departamentos para el desarrollo de un videojuego, diseñar a través de mis criterios lo que quiero proyectar.

- [Aprendizajes sociales](#)

He sido más consciente de no ser tan competitiva o cuidadosa con las responsabilidades del equipo y dejar que otras personas aporten más a él.

- **Aprendizajes éticos**

Apoyar a mis compañeros en situaciones complicadas, respetar a todo aquel que tenga padecimientos y acompañarlos en lo que sea necesario.

- **Aprendizajes personales**

Desde el verano he trabajado en el desarrollo del videojuego y he sido parte del PAP Alter Código por cuatro semestres, creo que he aprendido mucho sobre cómo funcionan y cómo se adaptan los proyectos a lo largo del tiempo, y cómo puede haber dificultades y cómo se deben de resolver.



*María Fernanda Vidrio Amador | Diseño, 8° semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

Creo que lo más resaltante que me llevo referente a lo profesional es la importancia del trabajo colaborativo, sobre todo lo noto más en la comunicación entre los departamentos y lo esencial que es el trabajo de otros departamentos para que exista un progreso.

También pude seguir usando software y programas para practicar mis habilidades de ilustración, como Photoshop, Illustrator y pude tener un acercamiento a After Effects para practicar animación muy básica.

Antes de entrar a este PAP no tenía conocimiento de cómo se daba el desarrollo de un videojuego en ámbito del arte, pero ahora me doy cuenta de que muchísimos factores que se deben de tomar en cuenta, la importancia de toda la investigación previa que se hace y más en este caso al ser un videojuego que busca transmitir elementos de la cultura Cucapá.

- **Aprendizajes sociales**

Durante este semestre pude participar en estos encuentros que fueron organizados por el equipo de trabajo comunitario que tenían como objetivo ver el recibimiento y las reacciones que tienen los niños a elementos del videojuego y del contexto en general, el participar en estas jornadas me saco muchísimo de mi zona de confort pero conforme me iba relacionando más con ellos y me daba cuenta del impacto de lo que estamos haciendo me pude relajar más y siento que se hizo un buen trabajo, tanto de manera en equipo como en lo personal.

- **Aprendizajes éticos**

Relativo a lo ético, al igual que el semestre anterior reconozco la importancia que tiene el respeto, el comunicar y transmitir los elementos de una cultura es algo que debe de hacerse con conciencia y la responsabilidad correspondiente.

Hablando de responsabilidad, también me doy cuenta de la importancia que tiene el asumir la responsabilidad de ciertas tareas y de cómo mis decisiones afectan a los demás miembros del equipo, tanto de manera positiva como negativa.

El aspecto de la colaboración y del respeto también siento que se relacionan para construir un espacio de trabajo y un ambiente de trabajo inclusivo que impulse a la colaboración.

- **Aprendizajes personales**

Al trabajar en un equipo tan grande, como lo fue el de arte, me obligue a mí misma a relacionarme de una manera más proactiva con mis demás compañeros, lo cual es algo que me cuesta muchísimo.

Identifique en qué aspectos puedo hacer un aporte de provecho con mis las habilidades que ya poseo y en qué es lo que debo de trabajar para mejorar mi rendimiento, sobre todo hacer una evaluación de qué es lo que puedo aportar desde mi carrera a estos proyectos profesionales.



*Mario Sebastián Ramos Landaverde | Carrera y semestre*

- [Aprendizajes profesionales](#)

Trabajar con un equipo grande y completo, dividido en departamentos tal y como se hace en el mundo laboral profesional de los videojuegos fue una experiencia completamente diferente a la que tuve en verano, porque si bien, la lógica era la misma, la forma en la que funcionó el desempeño del trabajo fue completamente distinta debido a la cantidad de personas que había en cada departamento.

Asimismo, el tener un plan mejor organizado de fechas de entrega hizo que el compromiso con el proyecto se llevase a un nivel mucho más profesional.

- [Aprendizajes sociales](#)

El hecho de que el proyecto sea un videojuego dirigido a las infancias hace que te tengas que involucrar mucho más con los niños, entender la manera en la que ellos ven el mundo, entender cómo hacer un acercamiento con ellos que sea efectivo para el desarrollo del videojuego y que a su vez se sienta natural.

- [Aprendizajes éticos](#)

Al estar trabajando con la comunidad Cucapá y estar representando su cultura, es importante siempre tener en cuenta su opinión con respecto a lo que se debe hacer y lo que no en el videojuego. Siempre hay que tener en cuenta que una mala representación de una cultura tan diversa como lo son los Cucapá puede ser ofensivo y/o desviarnos del objetivo principal.

- [Aprendizajes personales](#)

Aprendí muchísimo sobre las distintas formas de trabajar de mis compañeros del departamento de arte, sobre todo aprendí nuevas técnicas que fui implementando como uso personal, nunca dejas de aprender artísticamente hablando cuando tienes tantas mentes brillantes y creativas a tu alrededor; además, aprendí a animar de maneras sencilla pero efectiva para el desarrollo del proyecto, así como también aporté nuevas ideas que gustaron y que se quedaron como parte del videojuego, estoy orgulloso de lo que se hizo y de mis compañeros.



*Mónica Alejandra Urzúa Escareño/ Licenciatura en Comunicación y Artes Audiovisuales*

- **Aprendizajes profesionales**

Aprendí acerca del proceso para la realización de talleres. La planeación, estructura, cómo formalizar entregas y la designación de tareas. Hasta llevarlos a la realidad y trabarlos directamente con los niños.

- **Aprendizajes sociales**

Fue valioso el trabajo en equipo. Conocer personas nuevas, que también están relacionadas con mi licenciatura y con los que tengo intereses en común, y trabajar con ellos para llegar a un objetivo en común, fue muy chido.

- **Aprendizajes éticos**

Creo que aprender a pedir ayuda a la hora de trabajar en equipo me enseñó mucho a identificar cuando no puedo o no sé hacer algo y sentir el respaldo de mi equipo.

- **Aprendizajes personales**

Me conocí más a mí misma a la hora del trabajo en equipo. Aprendí que me hace falta trabajar la tolerancia, la paciencia, la comprensión y ser más cooperativa.



*Patricia Berber Mendoza | Carrera y semestre*

- [Aprendizajes profesionales](#)

A lo largo de este semestre, he experimentado de primera mano la importancia crucial de la comunicación en el entorno profesional, especialmente en proyectos tan colaborativos como la creación de un videojuego. La comprensión de que la comunicación efectiva es el pegamento que une a los diferentes departamentos ha sido fundamental. Desde las reuniones de planificación hasta las discusiones creativas, he aprendido que cada interacción cuenta y contribuye significativamente al éxito del proyecto. La transparencia y la claridad en la comunicación son elementos vitales para garantizar que todos estemos en la misma página, trabajando hacia objetivos comunes.

- [Aprendizajes sociales](#)

Trabajar con niños resultó ser un desafío total para mí, pero al mismo tiempo, una experiencia necesaria que amplió mi perspectiva sobre la vida de manera significativa. La capacidad de adaptarse y comunicarse de manera efectiva con un público tan diverso me desafió a encontrar enfoques creativos y comprensivos. Este desafío no solo me llevó a mejorar mis habilidades de comunicación, sino que también me permitió apreciar la autenticidad y la curiosidad innata de los niños, proporcionando una nueva dimensión a mi comprensión del mundo. Además, el tema del videojuego centrado en una comunidad indígena relativamente desconocida fue igualmente enriquecedor.

- [Aprendizajes éticos](#)

A lo largo del semestre he llegado a comprender la inmensa importancia de la representación fidedigna de una cultura en los elementos audiovisuales. Apreciar la diversidad cultural y abogar por una representación precisa se convirtió en un compromiso personal. Entendí que cada detalle, desde las vestimentas hasta las costumbres, contribuye a la construcción de un relato respetuoso y enriquecedor.

- [Aprendizajes personales](#)

Mis aprendizajes personales fueron en definitiva el conocer de manera más profunda las diversas realidades que viven las culturas indígenas alrededor del mundo. Al sumergirme en proyectos y experiencias que exploran estas comunidades, adquirí una perspectiva enriquecedora sobre sus historias, tradiciones y desafíos únicos. Este aprendizaje no se limita a datos y hechos, sino que ha generado empatía y respeto profundos hacia la riqueza cultural de estos grupos



*Paula Isabel Inzunza Arce | Comunicación y artes audiovisuales/Noveno semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

A nivel profesional, podría decir que tuve aprendizajes muy variados. Al inicio del semestre, estuve en el equipo de arte, entré sin saber mucho de ilustración y animación, y conforme pasó el tiempo, logré aprender varios trucos y formas de utilizar los programas que se necesitaban. Me gustó bastante la libertad creativa que pude tener en el equipo de arte, me gustó también la forma en la que pude explorar las distintas formas de ilustrar y de trabajar con mis compañeros. La segunda mitad del curso estuve en el equipo de trabajo comunitario, aquí aprendí a gestionar el tiempo de un proyecto, diseñar una exposición, así como también aprendí a de alguna forma u otra producir una exposición.

- [Aprendizajes sociales](#)

El convivir con infancias fue un poco como un choque para mí, no sabía ni por dónde llegar ni cómo actuar. Me costaba mucho empatizar en un principio ya que yo no convivo con niñas o niños en mi día a día; pero ver que las actividades les gustaban y genuinamente las disfrutaban, me hice un poco más consciente y empática. A lo mejor yo no pensaba que las actividades eran algo muy del otro mundo, pero a ellos les gustaron y ese era el objetivo.

- [Aprendizajes éticos](#)

En cuanto a mis aprendizajes éticos, considero que fue importante para mí el involucrarme en la problemática por la cual surge este proyecto. Considero que ser consciente de los objetivos y del contexto bajo el cual se desarrolla el proyecto es fundamental. Antes de entrar a este PAP, no estaba consciente de la situación de los Cucapá, no conocía nada sobre esa cultura. Ahora que soy consciente, siento que soy más capaz de empatizar con dicha cultura y con las demás que sean similares a ella. Las interacciones con ellas y ellos hacen el proyecto más humano, así como la problemática se hace más tangible y todo cobra un sentido nuevo y transparente.

- [Aprendizajes personales](#)

A nivel personal, podría decirse que desarrollé la paciencia, no estaba acostumbrada a trabajar con niños, la verdad es que no soy una persona muy paciente y me preocupaba un poco que esto fuera a impedirme trabajar de manera eficiente, pero después de la primera visita, aprendí a dar un poco más de mí y a trabajar la paciencia. Así como también trabajé esta virtud con el trabajo en equipo. Muchas veces, he preferido trabajar sola ya que me cuesta adaptarme al ritmo de trabajo de los demás, pero aprendí que a veces hay que ceder, establecer normas y acuerdos, pero también a externar mis opiniones y argumentos de manera eficiente y respetuosa para que exista una armonía en el equipo de trabajo. Aprendí sobre la gestión de mi tiempo, así como la gestión de un proyecto de índole social. Aprendí a utilizar recursos que nunca había utilizado, como Trello, Miro, entre otros. Anteriormente se me dificultaba utilizar estas plataformas porque no entendía cómo su uso podría beneficiar a mi proceso de aprendizaje y organización. No obstante, aprender a usarlas me facilitó muchísimo organizar mis tareas y pendientes, así como las de mi equipo de trabajo.



*Paula Martínez-Réding Orozco | Comunicación y Artes Audiovisuales, Noveno semestre*

- **Aprendizajes profesionales**

En cuanto a mis aprendizajes profesionales, he aprendido a organizar las actividades que quedan pendiente en un organigrama, y con base a éste organigrama, he aprendido a realizar las actividades en tiempo y en forma. He trabajado tanto de manera individual, como en equipo, lo cual ha enriquecido mis aprendizajes profesionales en cuanto a el trabajo. He trabajado y aprendido a hacer diseño de nivel con más certeza, y sinceramente me he quedado fascinada con esto, tanto que me confirmó que sí me quiero dedicar a diseño de nivel para videojuegos ya como profesión dentro de la industria de los videojuegos.

- **Aprendizajes sociales**

Conocí a diversas personas sumamente interesantes, con las cuales agradezco haber coincidido y trabajo con ellas. Creo que pude hacer amigos cercanos, al igual que también fue ponerme a prueba debido a que tiendo a ser relativamente insegura, antisocial e introvertida cuando estoy rodeada de grupos grandes de personas. Sin embargo, la dinámica del equipo del PAP se prestó para tener un espacio de confianza.

- **Aprendizajes éticos**

En cuanto a mis aprendizajes éticos, aprendí la importancia acerca o relacionada a representar una comunidad de manera certera y verídica sin estereotipos o ideas propias. Aprendí que la moral y la ética va muy de la mano con el proyecto debido a que uno puede llegar a no ser ético si es que opta por la ignorancia en vez de por la comunicación e investigación.

- **Aprendizajes personales**

En cuanto a mis aprendizajes personales, aprendí a mantener una actitud optimista y abierta al trabajo en equipo, a pesar de cualquier situación personal por la cual pudiera estar pasando. El

poder separar lo personal de lo profesional es difícil, más hace que el trabajo fluya y se genere un ambiente laboral ameno, en el cual luego uno puede encontrar resguardo o un respiro.



*Rafael Cernas Mata | Licenciatura en Comunicación y Artes Audiovisuales | 8vo Semestre*

- [Aprendizajes profesionales](#)

Aprendí sobre los procesos de masterización para videojuegos y sobre las variaciones que puede haber entre términos para masterizar.

- [Aprendizajes sociales](#)

Aprendí mucho sobre cómo los Cucapá mantienen sus costumbres y tantas cosas son tan delicadas que no se deben cambiar o perderían la esencia de la misma

- [Aprendizajes éticos](#)

Aprendí que conocer las reglas de una comunidad no es tan fácil como parece y siempre hay que mantener el respeto por las costumbres ajenas.

- [Aprendizajes personales](#)

Me quedo con un mensaje muy personal, el cuál es no perder las costumbres y tradiciones de nuestra comunidad y sobre todo respetar a las demás costumbres, ya que todas tienen una importancia muy grande, tanto como la nuestra.



- **Aprendizajes profesionales**

Aprendí mucho más del proceso de mezcla, lo suficiente para poder hacer el proceso yo solo. Esto fue muy útil para la etapa final del proceso de creación de sonidos.

- **Aprendizajes sociales**

Gran parte de este proyecto aporta muchísimo en la concientización de la cultura Cucapá y de como puede ser representado en un medio que no sería considerado tradicional, pero que para las nuevas generaciones tendrá mucha utilidad ya que los videojuegos es de los medios que más consumen.

- **Aprendizajes éticos**

Fue muy importante conocer el trabajo de las demás personas así conoces la experiencia y aprendes de todos los que son profesionales en su área. Aprendí mucho de todos mis compañeros en su respectivo departamento y fue muy gratificante aprender de parte de todos, especialmente de animación que me enseñaron a crear sprites y guion que me enseñaron a crear una estructura narrativa en un videojuego.

- **Aprendizajes personales**

Lo que más he aprendido fue concientizarme en la atención de los niños en cuanto a que les interesa y cual es su enfoque al momento de considerar algo divertido. Esto lo aprendí en el viaje al ejercicio con las infancias organizado por el departamento de trabajo comunitario. Además de que esto me va a servir en el futuro bastante para poder crear cualquier tipo de contenido con clasificación para el público general.



- **Aprendizajes profesionales**

Por el lado profesional, obtuve muchos conocimientos técnicos acerca de la ilustración, manejo de colores, texturas y lo más importante, la intención. Durante este semestre aprendí la importancia de dotar a la ilustración de sentido, así como de personalidad. Caracterizar los personajes desde una perspectiva humana, entendiendo sus metas, propósitos, aflicciones y defectos logra hacer que el producto entregado tenga un acercamiento más fuerte con el público meta del videojuego ya que logra que este se identifique más fácil con ellos. Por otro lado, pude observar la importancia de crear espacios seguros para que los niños tomen las riendas de estos por medio del arte que les ayudamos a crear con las actividades del equipo de trabajo comunitario y como esto ayuda a mejorar su desarrollo saludable independientemente de sus oportunidades o capacidad económica.

- [Aprendizajes sociales](#)

Retomo mi párrafo anterior. Creo que lo más importante que aprendí es rechazar la idea del adulto centrismo. Dar la oportunidad a los niños de involucrarse en el desarrollo y protección de sus espacios seguros por medio del arte, siendo este la forma en la que expresan comodidades, incomodidades, frustraciones, enojos y satisfacción sin comprometer su autonomía ni limitando sus capacidades.

- [Aprendizajes éticos](#)

Siempre es importante tener en cuenta que el trabajo en equipo es más que colaborar. Es una dinámica de respeto mutuo en el que es necesaria la comunicación y la aportación voluntaria para que funcione independientemente de cómo observemos cada quien el trabajo o de la forma de pensar con la que trabajamos. Así como saber cuándo hacernos responsables de los fallos que tenemos individualmente que perjudican al equipo incluso si nadie se enterara.

- [Aprendizajes personales](#)

Especialmente me llevo el aprendizaje técnico, así como mucha seguridad en mí mismo respecto al valor de mi trabajo, así como la sensibilidad de trabajar con niños con entusiasmo en lugar de miedo o rechazo.



*Saúl Sebastián Melchor López | Comunicación y artes audiovisuales, semestre 12*

- **Aprendizajes profesionales**

1. Establecer un canal de comunicación efectiva entre los diferentes departamentos: esto es de crucial importancia debido a la cantidad de personas involucradas en este semestre lo cual no habría sido igual sin la dirección de los docentes que pusieron sobre la mesa una herramienta digital para llevar registro de los roles y responsabilidades de cada integrante.
2. Ampliar el área de investigación no solo a fuentes primarias, secundarias y terciarias de internet sino contactos directos, museos, otros repositorios y corroborar con más de una fuente.
3. Mejorar la comunicación con integrantes de mi propio equipo siguiendo un flujo de trabajo efectivo.
4. Fomentar un sentido de responsabilidad congruente con el espacio geográfico en el que se basa el proyecto.

- **Aprendizajes sociales**

1. Comunicación asertiva: sin comunicación un proyecto simplemente no avanza, durante otoño se mantuvo un canal efectivo entre los diferentes departamentos que permitió mantener cierta cercanía entre los miembros del grupo.
2. Sentido de responsabilidad investigatoria y lectora para agilizar la lectura de un trabajo de investigación requerido por los departamentos del semestre actual y posteriores de acuerdo con sus necesidades.
3. Convivencia con niños de manera empática siempre con disposición a escuchar y aprender de ellos haciéndolos sentir acompañados.
4. Escucha activa hacia los docentes, asesores, compañeros de equipo y otros departamentos facilitando el dialogo y apelando a las necesidades de cada uno.

- **Aprendizajes éticos**

1. La importancia y compromiso que requiere un proyecto de representación cultural y la necesidad de una investigación como sustento teórico que funcione a manera de una espina dorsal para agilizar el flujo de trabajo no solo para mis colegas sino también para los docentes, las personas involucradas en el proyecto y la misma comunidad.
  2. Responsabilidad de hacer una investigación de primeras, segundas y terceras fuentes con más de dos fuentes para tener un acercamiento empático con la comunidad que estamos representando.
  3. Respeto a otra comunidad con todo y sus diferencias culturales y sociales apelando a un sentido de otredad respecto al prójimo.
  4. Tomar fotografías sin exponer la integridad de un niño que no tiene mi consentimiento sobre uso de imagen en medios digitales.
- [Aprendizajes personales](#)

Personalmente me sentí más conectado de manera general, mi rol me permitió y requirió estar en constante comunicación con integrantes de mi equipo de guion, así como los demás departamentos partiendo de sus necesidades. Empezando por propuestas trabajadas que tuvieron que ser rechazadas, entendí que todo tiene su debida importancia, ya que no me quedé en un trabajo individual, sino, que fue requerido tomar en cuenta el flujo de trabajo de todos en el proyecto para generar junto con mi colega Ivanna y la ayuda de Selene a sabiendas de que mi trabajo podía afectar directamente a los demás, atrasando el proyecto o haciendo trabajar en vano a los demás, es así como entendí la importancia de una investigación didáctica para los demás.

Trabajar con niños fue algo que no había hecho hace mucho tiempo y me generó cierta empatía mantener la mente muy abierta a maneras de pensar que alguna vez tuvimos en la infancia, con menos filtros sociales y cada uno con su personalidad.

En cuanto a los Cucapá, investigar sobre ellos me hizo sentir más conectado con ellos a pesar de la distancia, una cultura tan rica y con tanta historia, nada diferente a nosotros más allá de las condiciones socioculturales y la distancia geográfica que pensándolo de manera humanista, todos estamos juntos en la experiencia de vivir dignamente y que sin embargo aún falta mucho trabajo por hacer.



*Viridiana Lara Álvarez | Comunicación y Artes Audiovisuales. 7mo Semestre.*

- **Aprendizajes profesionales**

he aprendido la función del departamento de guión en un videojuego. Previo al PAP mis conocimientos de como se involucraba guion en el proceso de los videojuegos era casi nulo, sin embargo, trabajando en ello, aprendí que no solo se trata de realizar una historia, sino que también nos toca desarrollar minijuegos, diálogos interactivos, desarrollo de niveles y búsqueda de referencias que apoyen a profundizar más la idea que se tiene del estilo del videojuego y de los personajes que aparecerán en la historia.

- **Aprendizajes sociales**

Tuve la oportunidad de trabajar con muchas personas dedicadas y trabajadoras de las cuales tuve el gusto de aprender más y entender cómo funcionaba cada departamento en este proceso. Además tuvimos la oportunidad de trabajar con personas de la comunidad Cucapá, lo cual me pareció muy bueno ya que nos contaban mucho de la comunidad y pudimos hacer que la relación entre el grupo creciera con ellos.

- **Aprendizajes éticos**

He aprendido con estas narrativas se puede dar a conocer mucho más de una historia y de una comunidad, por lo cual contar una historia digna y bien investigada por parte de todos los departamentos es sumamente importante, ya que al contar estas historias es responsabilidad nuestra hacer un buen trabajo.

- **Aprendizajes personales**

Aprendí que así sea corto, largo o videojuego, realmente tengo una fascinación e interés en guion y que me gustaría en un futuro dedicarme a este departamento. Aprendí que trabajo en un equipo

mientras se está en guion es muy enriquecedor ya que se tienen muchas ideas, podemos rebotarlas y trabajarlas, e incluso se puede enriquecer mucho más la narrativa cuando se escucha más de una idea.



*Daniela Cuéllar Gutiérrez/ Licenciatura en Diseño*

- [Aprendizajes profesionales](#)

Lo que aprendí en el área de diseño fue el diseño de un hud. Nunca había diseñado algo así y fue una experiencia muy enriquecedora ya que aprendí desde de como diseñarlo hasta como exportarlo para que asi se pueda programar.

- [Aprendizajes sociales](#)

Aprendí muchos sobre la comunidad Cucapá, no sabía mucho sobre la comunidad y en dos semanas se hizo una investigación y se habló mucho sobre este grupo de personas que me hizo conocer más sobre ellos, y sobre el problema en que se enfrentan.

- [Aprendizajes éticos](#)

El trabajo en equipo fue una parte muy grande de ese proyecto y fue muy importante el ayudarnos entre nosotros, apoyarnos en momentos de crisis, saber que si hay un problema se podrá solucionar en equipo.

- [Aprendizajes personales](#)

Aprendí mucho de todo, sobre la comunidad cucapá hasta como hacer cinemáticas y el diseño de un HUD. Realmente todo lo que se hizo en el semestre fue algo nuevo para mí. Estoy bastante feliz por haber aportado a un proyecto tan importante.

## 5. Conclusiones

A continuación, se presentan las conclusiones a manera de respuesta de las preguntas: qué se hizo, y qué falta por hacer. Cada departamento presenta sus respuestas.

### Programación

- ¿Qué se hizo?

Se terminaron todos los sistemas principales del juego, como el guardado, sonidos de diálogos y ambientes, inventario y objetivos, mezclador de audio y en menús. Así como el nivel completamente funcional del tutorial. También se trabajó en los distintos minijuegos de las primeras escenas para dejarlos en su versión final, implementando el arte final e integrándolos en el tutorial.

- ¿Qué falta?

Podemos dividir el trabajo restante en 3 partes principales. La implementación de las cinemáticas, la creación de los niveles restantes (utilizando módulos ya creados) y la implementación de nuevos módulos que permitan completar el desarrollo del resto de los niveles.

Inicialmente, hicimos un inventario y organizamos la biblioteca sonora que grabamos en el curso de verano 2023. Con esto realizado, pudimos definir las tareas faltantes a partir del trabajo que el departamento de arte y guión realizó previamente.

Inicialmente hicimos una biblioteca sonora con todo lo que se grabó el periodo de verano pasado, la cual incluye pasos, objetos del inventario como piedras, sogas y efectos sonoros variados que sirven para darle identidad al juego. Con este trabajo realizado decidimos dividir el departamento en 4 equipos; los encargados del área de foleys y fx, el encargado de música e interfaz de usuario, los encargados de la ambientación sonora y el encargado de diálogos, con el fin de maximizar el trabajo del semestre.

En el departamento de foleys realizamos la grabación y mezcla de los sonidos correspondientes al tutorial, cinemática uno y dos mini juegos (el memorama y el rescate del coyote) En el departamento de música y UI se elaboraron 2 canciones correspondientes al tutorial y al memorama usando los elementos musicales como el bue, la flauta y los bongos, además se

crearon 5 efectos de sonido para la interface del usuario así como el botón de pausa, seleccionar, volumen entre otros.

Dentro del departamento de ambientes se implementaron todos los sonidos ambientales en el nivel tutorial, los cuales fueron el río, algunas aves específicas de la zona y viento arenoso. Es importante destacar que el ambiente del río fue rescatado de grabaciones originales en el río delta.

Por otra parte, en el apartado de diálogos se elaboró una propuesta para distintos personajes del videojuego, se buscaron referencias de distintos videojuegos donde los personajes tienen un lenguaje inventado. Las voces desarrolladas fueron las del zorro, coyote y serpiente dentro del nivel tutorial. Se grabaron distintos sonidos con las voces de los integrantes del equipo, se editó el pitch de cada sonido para así acercarnos lo más posible al sonido real del animal sin perder la caracterización del personaje.

## Guion

GUIÓN ¿Qué se hizo? ¿Qué falta por hacer?

En el departamento de guion, inicialmente nos enfocamos por tener referencias de cada nivel, gameplay y minijuego que habrá en la historia, tomando otros videojuegos, imágenes y música como ejemplos de lo que se buscaba en cada segmento, considerando el estilo que se quería, el tipo de movimiento que se tenía y cómo estos elementos aportaban a la historia.

Después de haber realizado esto, desarrollamos los obstáculos que cada gameplay tendría, enfocándonos en los obstáculos visuales, sonoros y los cuales serían primordiales para la dificultad del nivel. De la misma manera, se realizó un apartado especificando los premios o maneras gratificantes en las cuales el jugador podría obtener al vencer los niveles.

Durante el semestre, se trabajó en el Acervo Cucapa, el cual contiene todas las referencias e información que los departamentos necesitaron para seguir con la creación del videojuego. Se terminó con un documento donde se encuentran imágenes, libros, textos, videos, glosario Cucapa,

artículos, mapas geográficos etc. Todo esto para que el videojuego se haga de la forma más fiel a la comunidad Cucapa.

Este acervo puede seguir completándose mientras aparezcan más cosas que necesiten los departamentos del videojuego. Puede seguir creciendo con más información y referencias, pero ya dependerá de lo que se necesite.

En el futuro del proyecto, se necesitará seguir trabajando en buscar referencias para los gameplays y minijuegos y crear borradores para los mapas.

## Arte

¿Qué se hizo?

Se trabajó muy de la mano con el departamento de guion y con las referencias que nos proporcionaron para hacer un rediseño de los assets de vegetación que se utilizarían para el diseño de los niveles, se diseñó el layout final del nivel 2, las referencias también fueron utilizadas para el desarrollo de las ilustraciones de las cinemáticas.

Se ilustraron 5 cinemáticas con los procesos que consideramos más adecuados para el desarrollo de las cinemáticas, establecimos un ritmo y metodología de trabajo para hacer este proceso de la manera más óptima, creando subdepartamentos en los cuales cada uno de ellos se hicieron cargo de un proceso de la ilustración: lineart, escala de grises, colorimetría, texturas e iluminación.

Se actualizó la guía de arte que se ha estado trabajando desde periodos anteriores para tener registro de cómo se lleva a cabo el proceso de ilustración de cinemáticas y sus animaciones.

A la par se estuvo trabajando en el diseño del HUD del gameplay y distintos menús como el de inicio, pausa y la wiki, esto se realizó junto con el departamento de programación para establecer las herramientas y lo que estos debían de contener, se diseñó teniendo en cuenta el estilo del videojuego e integrando elementos que fueran representativos de la cultura Cucapá.

Durante este semestre también se rediseñaron los NPCs en una vista isométrica como la serpiente, liebres, ratones, cuervos y gavilanes, se generaron sus versiones finales en las cuales ahora se siente una integridad mayor entre ellos en relación a su diseño.

Durante este periodo también se diseñaron los sprites y se completó la animación ingame del personaje principal coyote, también se empezó con la animación de algunos de los elementos y objetos de los primeros minijuegos.

¿Qué falta por hacer?

En el futuro se deberán de terminar de ilustrar las cinemáticas restantes para después proceder a animarlas siguiendo las características y reglas establecidas en la guía de arte, la cual también deberá de ser actualizada conforme pase el tiempo.

El diseño de los fondos de nivel, los assets y recursos que requieran los minijuegos también deberán de realizarse conforme avance el desarrollo del videojuego.

## Trabajo comunitario

¿Qué se hizo?

En este semestre, primeramente, se terminó de hacer la curaduría del material que los compañeros del periodo anterior dejaron. En este, se encuentra el registro fotográfico de sus visitas, así como los audios de las entrevistas a los niños. Es, a través de estos, que también elaboramos un podcast para exponer un poco sobre el proceso creativo de los niños. Y mediante el registro fotográfico, es que se propuso hacer el tipi para exhibir sus obras.

Como parte de las visitas, también se idearon diferentes actividades como la lotería, el memorama y la búsqueda de huevitos, para ello, se diseñaron las cartas, las telas, y en general, el material de juego, para finalmente hacer las cuatro visitas a diferentes escenarios.

¿Qué falta por hacer?

A pesar de que eventualmente todo se organizó en carpetas, falta hacer una curaduría final que recopile todo el material útil para el siguiente semestre. Así como darle continuidad a la difusión de las exposiciones y ofrecer el registro en redes sociales, las cuales también deben de ser actualizadas.

De igual manera, se debería de pensar en un destino para el tipi, y finalmente, organizar las observaciones que se hicieron durante la visita.

## 6. Bibliografía

- Bastos Amigo, S., y Martínez Navarrete, E. (Coords.)(2023). Colonialismo, comunidad y capital. Pensar el despojo, pensar América Latina. (pp. 27- 54) Religación Press, Bajo Tierra Ediciones, Tiempo Robado, Cátedra Jorge Alonso CIE-SAs-UdeG. <https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.15>
- BBC News Mundo. (2016, April 18). Máxima Acuña, la campesina peruana “heredera” de la activista asesinada Berta Cáceres. BBC News Mundo.  
[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/04/160418\\_peru\\_campesina\\_maxima\\_acuna\\_gana\\_premio\\_goldman\\_heredera\\_berta\\_caceres\\_lv](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/04/160418_peru_campesina_maxima_acuna_gana_premio_goldman_heredera_berta_caceres_lv)
- Bonfil Batalla, G. (1987) " El nuevo rostro del México imaginario" en: México Profundo. *Una civilización negada*, (pp. 120- 135).  
[HYps://enriquedussel.com/txt/Textos\\_200\\_Obras/Filosofias\\_pueblos\\_originarios/Mexico\\_profundo-Guillermo\\_Bonfil.pdf](https://enriquedussel.com/txt/Textos_200_Obras/Filosofias_pueblos_originarios/Mexico_profundo-Guillermo_Bonfil.pdf)
- Diferenciador. (n.d.). *Prejuicios y estereotipos: qué son, diferencias, tipos y ejemplos*. Diferenciador. Recuperado de: <https://www.diferenciador.com/prejuicios-y-estereotipos/>
- Esquina 32. (2022, octubre 12). *Cucapás piden a gobernadora intervenir en conflicto con funcionarios de CFE*. Consultado Agosto 20, 2023, de <https://esquina32.info/2022/10/cucapas-piden-a-gobernadora-intervenir-en-conflicto-con-funcionarios-de-cfe/>
- Es la Economía. (2022, junio 1). *Concluye CFE, etapa informativa de Consulta a Cucapás, sobre líneas de alta tensión en su territorio*. Consultado Agosto 20, 2023, de <https://eslaeconomia.wordpress.com/2022/06/01/concluye-cfe-etapa-informativa-de-consulta-a-cucapas-sobre-lineas-de-alta-tension-en-su-territorio-%EF%BF%BC/>
- Gasparello, G. (2016). *Entre la Montaña y Wirikuta. Defensa del territorio y del patrimonio cultural y natural de los pueblos indígenas*. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México. Recuperado: <https://www.redalyc.org/pdf/595/59551330011.pdf>
- Garduño. 2010 "Multiculturalismo, prejuicio y discriminación. Baja California..." pp. 25-31 en el libro de 2010. Galeras)

- Geulen, C. (2010). Breve historia del racismo. Alianza Editorial Sa. Política E identidad. (2010).  
<https://doi.org/10.4000/books.cemca.217>
- Gil, Y. E. A. (s/f). *Agua con A de Ayutla*. Revista de la Universidad de México. Recuperado el (2023, agosto 22)
- Goffman, E. (2009). Estigma (2a Ed): La identidad deteriorada, p.11-30
- Hall, S. (1997). Representation - Cultural Representations and Signifying Practices, (pp. 1-13).
- Hoffmann, O., & Quintero, O. (2010). Estudiar el racismo. Textos y herramientas. Documento de Trabajo No, 8.
- Kapuscinski, R. (2000) *Conferencia sobre Ruanda*. Ébano, Anagrama: España.
- Navarro, A. (2012). Representación y Antropología Visual: videos y construcción de significados sobre lo cucapá. Revista Chilena de Antropología Visual, Volumen 20, p79-102.
- Pie de página. (2022, April 9). *Jóvenes Cucapá restauran Museo Comunitario. Buscan unir a los cuatro clanes*. Pie de Página. Recuperado de <https://piedepagina.mx/jovenes-cucapa-restauran-museo-comunitario-buscan-unir-a-los-cuatro-clanes/>



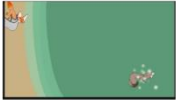
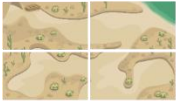
Departamento de guion

Tabla ilustrativa del desglose en la plataforma de Miro

NPCs	Imagen NPCs	Personalidad	Descripción
<b>Serpiente</b>		<b>Preocupona/Ansiosa</b>	Serpiente de cascabel que está ansiosa tras perder sus huevos, se preocupa constantemente de más.
<b>Liebres</b>		<b>Insistente</b>	Familia de liebres que a pesar de estar en peligro, quieren recuperar sus cosas de valor. Son bastante persistentes.
<b>Gavilan</b>		<b>Arrogante/Atrevido</b>	A pesar de que Gavilan está lastimado de su ala, no pide apoyo y cree que él puede hacer todo.
<b>Cuervos</b>		<b>Preocupones/Temorosos/Dramáticos</b>	Mientras un cuervo está muy preocupado por su compañero, el otro hace drama y pide que lo dejen solo.
<b>Ratones</b>		<b>Pesimistas</b>	La familia de ratones no cree que haya una solución sobre el incendio, solo quieren huir y resguardarse mientras puedan. <small>miro</small>

Imágenes de las Cinemáticas y Mapas de referencia.

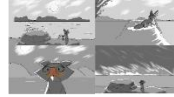
00m01s1



00m01s2



00m01s3



00m01s4



miro

## Imagen ilustrativa del guion literario “ A la orilla de Rio”.

8/30/23, 9:28 AM Script A la orilla del río (videojuego)

EXT. COMUNIDAD - DÍA (TUTORIAL)

**FADE IN**

CINEMATIC 1

ZORRO Y COYOTE están corriendo alrededor de la comunidad.  
COYOTE se tropieza y empieza a llorar. ZORRO se acerca y lo ayuda a levantarse.

**FADE OUT - LOGO DEL VIDEOJUEGO**

TUTORIAL

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

ZORRO  
Otra vez se perdió COYOTE. ¿Ahora dónde se metió?

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

ZORRO  
¡Auka! ¿Sabes dónde esta mi hermano?

SERPIENTE  
NONONONO

ZORRO  
Serpiente ¿estas bien?

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

Interactive Dialogue

EXT. COMUNIDAD - DÍA (TUTORIAL)

EXT. COMUNIDAD - DÍA (TUTORIAL)

ZORRO  
Espera aquí.

ZORRO busca los huevos en el mapa (click). Mientras los busca, encuentra el primer minijuego de objetos legendarios. El objeto es la BANDANA CUCAPÁ.

MINIJUEGO OBJETOS LEGENDARIOS: ROMPECABEZAS

El juego consiste en armar una imagen a través de un rompecabezas. Una vez completado el orden de la imagen, obtienes la bandana.

Una vez encontrado los huevos ZORRO regresa con SERPIENTE.

## GLOSARIO CUCAPÁ

<u>ESPAÑOL</u>	<u>CUCAPÁ</u>
Hola	<i>Auka</i>
Hasta luego	<i>NO HAY</i>
Gracias	<i>NO HAY</i>
De nada	<i>NO HAY</i>
Como estás	<i>Auka comi pwa</i>
Hola, soy	<i>Auka ñap...</i>
Sí	<i>NO HAY</i>
No	<i>laj</i>
Está bien	<i>mm mijan</i>
Zorro	<i>Perjao</i>
Pez	<i>siix</i>
Agua	<i>ja</i>
1	<i>Chit</i>
2	<i>Juak</i>
3	<i>Jomuk</i>
4	<i>Spap</i>
5	<i>Rap</i>
6	<i>Jonjumuk</i>

## Departamento de sonido

### Mapa de animación y cinemáticas



Departamento programación

Tablero KABAN

