

Documentación sobre el juego “Visit to the Hospital”

NOTA: Esta aplicación (de aquí en adelante, el “juego”) ha sido realizada por CATEDU y sufragada por el Departamento de Ciencia, Tecnología y Universidad del Gobierno de Aragón, según decreto 73/2010.

Sobre este documento

Este documento detalla aspectos de desarrollo, implementación, licencias, uso, etc. relacionadas con el juego “Visit to the Hospital”. Este juego fue desarrollado para CATEDU por el grupo <e-UCM> de la Universidad Complutense de Madrid. Este documento fue creado por Eugenio J. Marchiori y Baltasar Fernández Manjón.

Contenido del documento:

Sobre este documento	1
Sobre el juego	2
Contenido	2
Modo de juego	2
Desarrollo	2
Edición y modificaciones	4
El funcionamiento del juego.....	4
Fundamento y lógica del juego	4
El proyecto <e-Adventure>	6
Escenas del juego.....	6
Escenas de corte	7
Objetos del juego	7
Objetos de atrezzo en el juego	8
Personajes.....	8
Software y equipo usado para crear los recursos del juego.....	8
Creación de recursos	8
Dibujos.....	9
Videos.....	9
Identificación y ubicación de los recursos	9

Sobre el juego

Contenido

El juego “Visit to the Hospital” tiene como objetivo que el usuario se familiarice con vocabulario médico. La adquisición y práctica de este vocabulario permitirá al alumno conocer las expresiones más importantes al intentar comunicar problemas y situaciones médicas en inglés. Para ello se plantea una visita fantástica a un hospital, donde el jugador llega a ayudar como asistente en una operación.

Este juego pertenece a la categoría de aventura gráfica en tercera persona, donde el jugador está representado por un avatar o personaje llamado “David Tesa”. El juego consiste en actuar con el personaje a través de distintas situaciones localizadas en un hospital de un país anglosajón.

El juego incluye un sistema de evaluación que permite, al final de la partida, que tanto el jugador como un profesor o tutor puedan localizar los distintos errores realizados para reforzar conceptos cuando sea necesario.

Modo de juego

El juego utiliza interacción directa basada en ratón (en inglés, *point-and-click*) y en todo momento se ha tratado de maximizar la simplicidad de uso del juego. Para la interacción se utiliza el botón izquierdo para las acciones por defecto, el botón derecho para mostrar más acciones de un elemento de juego (personaje, objeto, etc.) y algunos elementos de juego se deben arrastrar y soltar (en inglés, *drag-and-drop*).

Desarrollo

El juego ha sido desarrollado con la asistencia de la docente Laura Pedrós, tanto en el asesoramiento en relación con el inglés como en el desarrollo de las situaciones. El desarrollo estuvo a cargo de Eugenio Marchiori, Sergio Bellón y Baltasar Fernandez Manjón. El juego fue probado por diferentes usuarios para detectar problemas en la interacción, en el desarrollo de la historia y en los gráficos.

Desde la pantalla inicial se proporciona un enlace a una página de créditos donde se reflejan las personas que han intervenido en el diseño y creación del juego (Figura 1). Además, en la pantalla inicial del juego se incluye un gráfico con la licencia *Creative Commons* (CC) utilizada para la distribución del juego (Figura 2). Dicha imagen es también un enlace a otras dos pantallas en las cuales se proporciona la información básica de este tipo de licencia. En particular, la licencia elegida para este juego es lo que CC denomina “Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported”, que permite cualquier uso no comercial (incluyendo la modificación del contenido) siempre que se atribuya el origen y que se comparta luego bajo la misma licencia¹.

Los gráficos del juego pertenecen al grupo de investigación en <e-UCM> (<http://www.e-ucm.es>) y son utilizados con autorización. Todos los recursos gráficos del juego se encuentran disponibles bajo la misma licencia CC que el resto del juego.

¹ <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es>

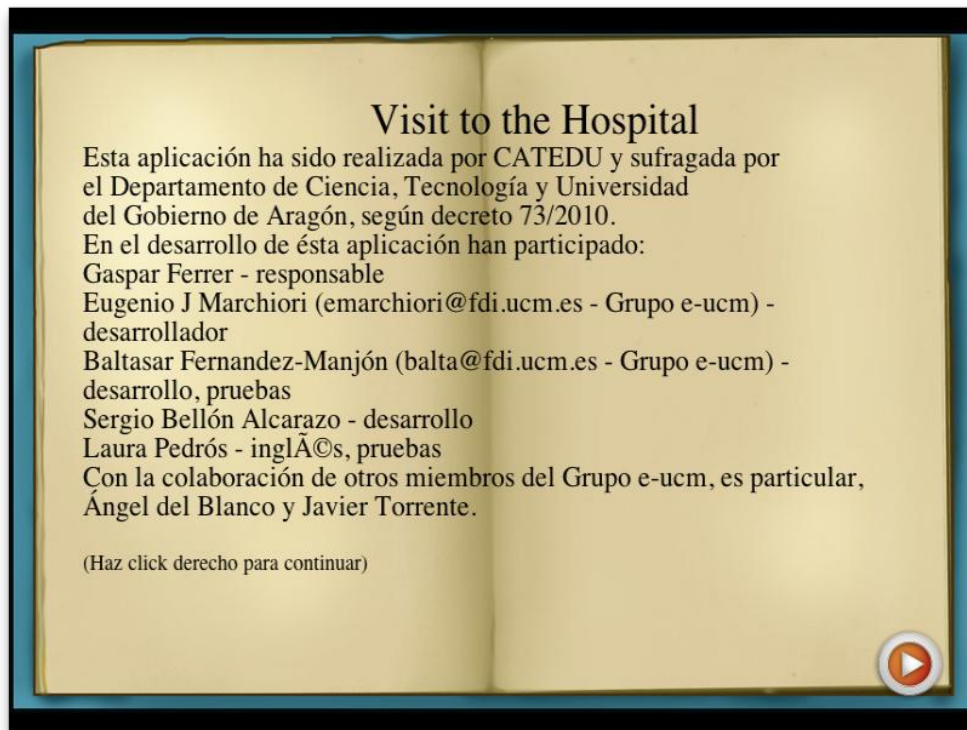


Figura 1. Créditos del juego

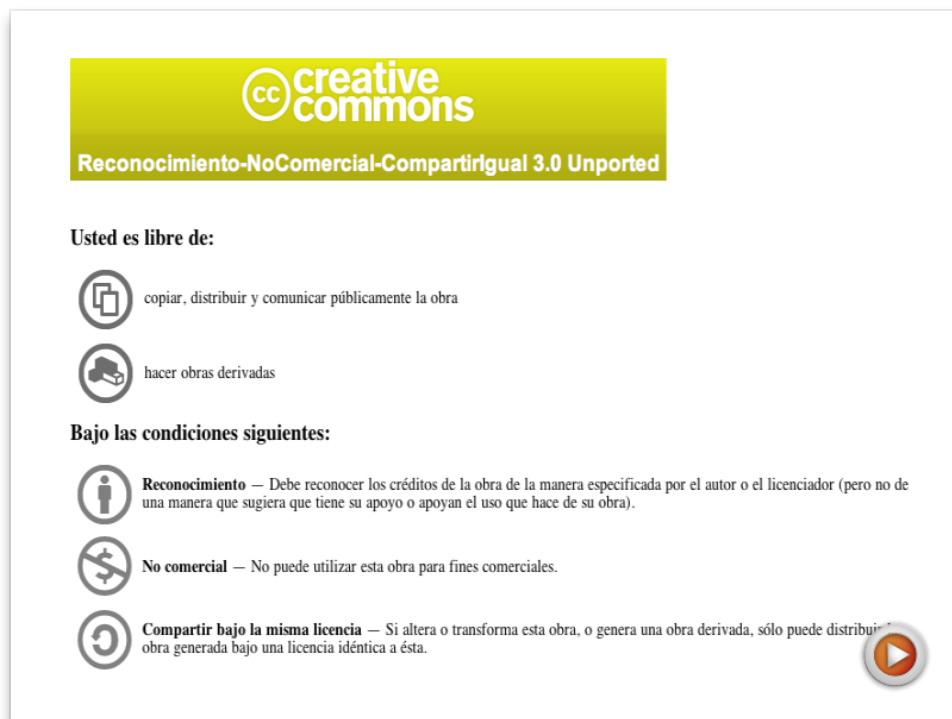


Figura 2. Licencia Creative Commons

Edición y modificaciones

Dado que el juego fue desarrollado usando la plataforma libre para desarrollo de juegos educativos <e-Adventure>, el juego puede ser modificado por cualquier persona, utilizando sistemas Windows, Linux o Mac OS X. Para realizar modificaciones sólo es necesario descargar la plataforma <e-Adventure> de la web oficial: <http://e-adventure.e-ucm.es>. **El juego puede ser modificado con cualquier versión de la plataforma a partir de la 1.3.**

Para conocer más sobre la plataforma, se pueden encontrar manuales, tutoriales y videos explicativos en la misma web. La plataforma no requiere conocimientos de programación, con lo cual se anima a cualquier usuario a modificar el juego para que se ajuste a sus necesidades, siempre recordando respetar la licencia antes comentada. Se recomienda como política general de trabajo sobre el juego, guardar con nombres diferentes al original para asegurarse de que mantiene una copia de dicho juego por si se encuentra con problemas o quiere volver a empezar con las modificaciones.

El funcionamiento del juego

Fundamento y lógica del juego

El juego comienza con el avatar del jugador, David Tesa, situado fuera del hospital. La primera tarea del jugador es conseguir que David sea admitido como paciente, para lo que debe comunicarse con la recepcionista y contestar una serie de preguntas básicas (Figura 3). Con estas preguntas se trata de que el jugador practique diferentes aspectos de su inglés como, por ejemplo, el uso de preposiciones y comprensión de algunas palabras clave. Los fallos en las respuestas del jugador implican volver hacia atrás y tener que volver a responder las preguntas anteriores (esta penalización busca tanto la práctica del usuario como mantener su atención ya que las respuestas se “barajan” cada vez cambiando de orden para evitar comportamientos automatizados). A lo largo del juego, todas las preguntas encadenadas tienen la misma consecuencia de llevar hasta su comienzo tras un fallo del jugador.



Figura 3. El personaje principal en la recepción del hospital

La siguiente situación importante del juego consiste en la identificación de diferentes malestares, molestias o dolores (Figura 4). Se le da la posibilidad al jugador de estudiar un pequeño manual con diferentes enfermedades y problemas médicos que luego debe saber identificar correctamente para poder continuar con el juego (el objetivo es aumentar el vocabulario médico del jugador).



Figura 4. El jugador antes de responder a las preguntas de la doctora.

La etapa final lleva a que el jugador identifique correctamente el material médico como bisturíes, gasas, guantes, etc. (Figura 5). Esto se consigue mediante un escenario fantástico donde el jugador participa activamente en la asistencia a los médicos durante una operación, facilitándoles el material cuando se lo exigen. Para hacer esto se usa la interacción de arrastrar y soltar (hay que arrastrar cada uno de los elementos que nos van pidiendo) y tiene tiempo limitado para actuar.



Figura 5. El jugador mientras ayuda durante una operación

Tras esta última etapa, el jugador se puede retirar a su casa en autobús habiendo recibido una prescripción médica para su resfriado.

El proyecto <e-Adventure>

En este apartado se incluye una breve descripción técnica de los principales componentes del juego y cómo se ha desarrollado en el entorno <e-Adventure>. Para lograr este objetivo se incluyen los principales elementos del juego con sus escenas, elementos de atrezzo y personajes.

Escenas del juego

A continuación se describen las escenas de juego con su número, nombre en el entorno <e-Adventure> y descripción.

N	Nombre	Descripción
1	Hospital	Escena exterior del hospital donde comienza y finaliza el juego
2	Reception	Escena de la recepción del hospital donde el jugador debe presentarse y comenzar el juego
3	Office	Escena en el despacho de la médico de cabecera
4	OperatingRoom	Escena de la sala de operaciones sin paciente
5	OperatingRoom2	Escena de la sala de operaciones con el paciente

Escenas de corte

A continuación se describen las escenas de corte (escenas que muestran información al usuario) con su número, nombre en el entorno <e-Adventure> y descripción.

N	Nombre	Descripción
1	Portada	Escena con la portada del juego, indicando el papel del CATEDU y el grupo e-ucm en el desarrollo
2	AfterAShortWhile	Escena para indicar el paso de un tiempo entre diferentes eventos
3	End	Escena indicando la finalización del juego

Objetos del juego

N	Nombre	Descripción
1	BusStop	Este objeto representa la parada de autobús donde el jugador debe esperar al autobús para finalizar el juego
2	HealthID	Este objeto es la tarjeta sanitaria que el jugador debe entregar a la recepcionista del hospital
3	NoSmokingSign	Cartel de prohibido fumar
4	MedicalBook	Objeto que representa un libro con indicaciones médicas
5	MedicineKit	Kit de medicina donde se guardan los instrumentos
6	Syringe	Jeringa para ser entregada a los médicos cuando la solicitan
7	Scalpel	Bisturí para ser entregado a los médicos cuando lo solicitan
8	Stethoscope	Estetoscopio para ser entregado a los médicos cuando lo solicitan
9	Gauze	Gasas para se entregadas a los médicos cuando las solicitan
10	Gloves	Guantes para ser entregados a los médicos cuando los solicitan
11	Scissors	Tijeras para ser entregadas a los médicos cuando las solicitan
12	Bottle	Botella de alcohol, para ser entregada a los médicos cuando la solicitan
13	GasCanister	Bombona de gas, para añadir variedad al juego
14	DriversLicence	Carné de conducir, para añadir variedad al juego
15	Wallet	Cartera del jugador

Objetos de atrezzo en el juego

En este juego se utilizan gran número de objetos de atrezzo, pero como utilizan nombres descriptivos y su rol es casi exclusivamente decorativo, sólo algunos se detallan a continuación.

Nombre	Descripción
cortina	Representa la cortina que cubre al paciente durante la operación
hand	Representa la mano de los médicos cuando solicitan elementos durante la operación desde detrás de la cortina
interior	Representa el interior del kit médico, donde se mostrará al jugador el contenido de éste
exit	Cartel para indicar claramente la salida del hospital
cc	Logotipo de “Creative Commons” explicando la licencia

Personajes

A continuación se describen los diferentes personajes del juego con los que el jugador puede interactuar.

Nombre	Descripción
Receptionist	La recepcionista del hospital
FirstSpecialist	Uno de los médicos especialistas a cargo de la operación
SecondSpecialist	Otro de los médicos especialistas a cargo de la operación
Nurse	Enfermera
Doctor	La médico de cabecera que entrevista al jugador

Software y equipo usado para crear los recursos del juego

A continuación se proporciona una breve descripción de cómo se han obtenido los recursos del juego incluyendo los programas y los equipos usados. El objetivo es proporcionar el nivel de detalle suficiente como para permitir que sea fácil la modificación del juego con nuevos recursos o incluso la creación de nuevos juegos en base al actual.

Creación de recursos

Los recursos fueron editados en un ordenador *MacBook* con *Mac OSX 10.6 (Snow Leopard)*.

Dibujos

Los dibujos (recursos gráficos) pertenecen al grupo <e-UCM> (<http://www.e-ucm.es>) y fueron modificados por Eugenio Marchiori usando Adobe Photoshop CS4 y una tableta gráfica Wacom Bamboo para ajustarse a las necesidades de este juego en particular.

Para los recursos se utilizan formatos JPG y PNG (cuando se necesitan transparencias). Los fondos tienen resolución de 800x600 píxeles o más.

Videos

Este juego no tiene vídeos.

Identificación y ubicación de los recursos

Los recursos se encuentran en la carpeta "Recursos", incluidos junto con esta documentación. Cada clase de recurso está ubicado en una subcarpeta:

Recursos	Descripción
RecursosProcesados	Todas las imágenes y animaciones listas para ser utilizadas en el juego
RecursosOriginales	Los recursos originales, en aquellos casos que existan versiones de Photoshop o vectoriales