

Desarrollo de un Newsgame con Scratch



Objetivo:

Desarrollo de un [News Game](#) utilizando Scratch.¹

Nos orientaremos hacia el desarrollo de **un juego como pieza periodística interactiva** por lo que el objetivo no será simplemente el mover a risa al usuario modificando la capa simbólica porque sí de un juego ya existente o poniendo a algún personaje público en una situación ridícula. Nuestro objetivo es el de informar y hacer pensar a los jugadores de nuestros newsgames respecto de la problemática sobre la que vamos a trabajar.

Teniendo en cuenta esto en la etapa de desarrollo cada grupo deberá:

- **Elegir la temática** a trabajar en el newsgame.
- Conocer e **informarse en profundidad** acerca de dicha temática.
- Prefigurar el enfoque que queremos dar sobre esa temática.
- Tener claro **sobre qué cuestiones queremos que el usuario esté informado** luego de jugar a nuestro juego.
- **Qué mecánicas vamos a utilizar** para concretar los objetivos antes planteados (**buscar muchos ejemplos** y sobre todo JUGARLOS!!! para experimentar cómo funcionan y si pueden resultar útiles para inspirarlos en la implementación del proyecto)

¹ Los **newsgames** son un nuevo concepto de videojuego y de hacer periodismo, un nuevo experimento que propone utilizar plataformas lúdicas para la práctica del periodismo. En concreto, este género pretende mostrar aspectos más específicos de la información periodística del día a día y crear una conciencia sobre el tema a los receptores del contenido.² Suponen así un nuevo diseño, tanto de videojuego como de periodismo, que ofrece la oportunidad de ver las noticias desde el punto de vista del entretenimiento, de la Web 2.0 y de las nuevas tecnologías. Por ello, también se deben entender los newsgames como un intento de mostrar un punto de vista: el punto de vista informativo. (Fuente: [Wikipedia](#))

Modalidad:

Grupal

Fecha de presentación:

Viernes 4 de Julio

Requisitos:

- *Documentación:*
Cada grupo deberá documentar el proceso de producción de su trabajo en un Documento en Google Drive
- *Prácticas de codeo:*
Se evaluará positivamente aquellos proyectos en los que el código se ajuste a un [orden modular](#) (Movimiento / Apariencia / Inicialización de variables, etc.), se resuelva problemas de implementación de una manera elegante (abreviación del código), se optimice la utilización de recursos (en especial el uso de loops “por siempre”) y esté **debidamente comentado**².
- *Remix:*
Está absolutamente permitido tomar elementos de otros proyectos (objetos, módulos y hasta reinventarlos por completo) con la condición de que dicha reutilización sea debidamente documentada (por qué se sirvieron de ese proyecto? qué parte o partes del problema les ayudó a resolver, etc.) y comentada tanto en el foro como en las “Notas y Créditos” del proyecto en Scratch.

Recursos:

Scratch

- Guía de referencia de Scratch 2.0 (<http://www.eduteka.org/Scratch20.php>)
- Guías tutoriales de Scratch (<http://scratch.mit.edu/help/>)
- Wiki de Scratch (http://wiki.scratch.mit.edu/wiki/Scratch_Wiki_Home)
- Loops en Scratch <http://bit.ly/2tdUzjV>
- Condicionales en Scratch <http://bit.ly/2rjnNkZ>
- Variables y Listas en Scratch <http://bit.ly/2s3FK4g>
- Funciones en Scratch <http://bit.ly/2rbezTS>

News Games

- <http://gamethenews.net/>

² Dichas prácticas, alientan la comprensión del código para su posterior utilización y mejora (escalabilidad) de parte de los propios creadores como de terceros (Remix).

- [12 de septiembre](#), News Game de Gonzalo Frasca.
- Freedom Bridge <http://www.kongregate.com/.../jordanmagnuson/freedom-bridge>
- Clean Asia! www.charliesgames.com/cactus/clean_asia.zip
- Xoldiers www.charliesgames.com/cactus/clean_asia.zip
- Stallions <http://www.charliesgames.com/cactus/Stallions.zip>
- Loneliness <http://www.necessarygames.com/my-games/loneliness/flash>
- La Molle Industria
 - <http://unmanned.molleindustria.org/>
 - <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>
 - <http://www.molleindustria.org/en/tamatipico/>
- Playspent <http://playspent.org/>
- Parábola de los polígonos <http://ncase.me/polygons/>
- Tax Evaders <http://www.taxevaders.net/>
- Skifree online <http://skifreeonline.com/>
- Catálogo de Serious Games (Ian Bogost):
<http://serious.gameclassification.com/EN/index.html>

News Games, [entrada en Wikipedia](#).