

TRABAJO DE GRADUACIÓN  
LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS ORIENTACIÓN DIBUJO  
NOVIEMBRE 2023

# Sana sana



UNA DEMO DE NESSIE Y MIKI

ALBANEsi KAREN

L. 81217/1

Dni: 40462500

ALBANEsiKAREN@GMAIL.COM

DOCENTES:

ADJUNTO: ROBERTO CRESPO

JTP: FABIAN MARTINEZ

AYUDANTE: MARIA CLARA VALDEZ

**Título:** "SanaSana"

**Tema del trabajo:** Videojuego para dispositivos móviles sobre crianza de anfibios anuros autóctonos.

## Resumen

SanaSana es una demo de videojuego para celular cuyo desarrollo visual se enmarcó en el Trabajo de graduación de la carrera Lic. en artes plásticas orientación dibujo de la estudiante Albanesi Karen.

El juego perteneciente al género simulador de granja busca ser una herramienta visualmente atractiva que acerque y/o refuerce el conocimiento específico sobre las especies anfibias anuras autóctonas y elementos vinculados de forma lúdico-pedagógica al mismo.

**Palabras claves:** Mobile game, simulador, casual, anfibio anuro.

## Introducción

A mediados de 2022 ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina) realizó una serie de cursos virtuales introductorios destinados a aquellas personas interesadas en el desarrollo de videojuegos en algunas de las áreas: producción, programación y arte. Durante las clases, una de las actividades correspondía en generar una propuesta de mobile game y la creación de su elevator pitch, una explicación breve y concisa del proyecto con el fin de venderlo. En el marco de esa actividad se expuso un esbozo de lo que hoy es SanaSana, un juego casual del género granja orientado a jóvenes de entre 18 y 30 años centrado en la crianza de sapos y el cuidado de una laguna. Inspirado en títulos como Neko atsume (2014) y Secret cat forest, la idea giraba en torno a mecánicas simples y una propuesta visual cute.

Esta idea fue retomada a principios del 2023 en el espacio del Taller de producción plástica pasando a convertirse en el proyecto de graduación que permitiría en su desarrollo explorar por un lado los conocimientos en materia estética adquiridos a lo largo de la formación universitaria al mismo tiempo que, junto con Nicolás Atila Mátray desarrollador web co-diseñador y programador de SanaSana, la realización de un producto multimedia interdisciplinar orientado a la divulgación en ciencias naturales mediante el game-based learning.

Al hablar de Game-based learning o su acrónimo GBL nos referimos a una técnica de aprendizaje la cual emplea los juegos como una estrategia para optimizar la asimilación de contenidos por parte del estudiante. Para esto se incorporan algunas características propias de los juegos como la posibilidad de perder o ganar, un entorno donde poder adquirir y poner en práctica los conocimientos adquiridos al igual que desarrollar habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estos elementos contribuyen a la retención de la información construyendo vínculos entre el usuario y el contenido mediado por el disfrute, entre otras razones porque el proceso de aprendizaje ofrece desafíos mientras el usuario se divierte.

## SANASANA

Sana es una joven bruja emprendedora que crea pociones mágicas para vender en su comunidad de monstruos y criaturas sobrenaturales, dichas pociones son realizadas a base de secreciones de sapos y ranas autóctonas que cría en su jardín. La crianza es desde una perspectiva respetuosa con el ambiente y con las mismas especies por lo que su tarea es la de modificar el entorno de su jardín-laguna y con esto también modificar los parámetros ambientales de temperatura y humedad para que las especies que habitan en ambientes con parámetros similares se acerquen y permanezcan en la laguna y así sea posible extraerles secreciones. Al fabricar las pociones Sana recibe dinero con el cual puede adquirir los items que modifican los parámetros climáticos, al igual que comprar alimento para los anfibios (condición necesaria para que estos aparezcan) y algunos objetos decorativos para la laguna.

El usuario podrá entonces ajustar la laguna acorde a las necesidades de los anfibios y a los parámetros climáticos que tenga en el momento, favoreciendo la aparición de algunas especies en detrimento de otras, así también decorar la laguna como lo desee.

En sus aspectos formales SanaSana es una demo de juego para celular perteneciente al género farm simulator (simulador de granja) de dos pantallas verticales que se intercambian deslizando hacia la derecha o izquierda dependiendo en qué pantalla se este. Así aparece en la pantalla izquierda el laboratorio de Sana, donde podemos acceder a las principales mecánicas del juego: crear pociones, comprar y emplazar objetos, leer sobre los anfibios. Por otro lado, en la pantalla derecha, la laguna, lugar donde aparecerán las especies de sapos y ranas que podremos “cosechar”, todo esto a partir de ilustraciones realizadas en 2d y de visión isométrica, una técnica de representación gráfica en la que los objetos tridimensionales se muestran en un plano bidimensional sin perspectiva, con las tres dimensiones (largo, ancho y alto) representadas a la misma escala y con ángulos de 120 grados entre sí. Esto crea una vista 2D en la que los objetos conservan sus proporciones y no parecen más pequeños en la distancia, lo que facilita la representación detallada y la planificación en dibujos técnicos y juegos. Este tipo de vista es empleada en títulos como Diablo (1996) y Hades (2018) al igual que los mobile games ya mencionados Neko atsume y Secret cat forest.

De naturaleza casual, SanaSana es una experiencia fácil de aprender y jugar, diseñada para sesiones cortas y relajadas, sin requerir habilidades de juego avanzadas. Está dirigido a una audiencia amplia de personas que habitan el juego como una breve distracción no competitiva: esta orientación se expresa por ejemplo en el uso de la pantalla vertical que brinda comodidad y propicia el juego con una sola mano.

Es a partir de este escenario relajado que el juego desliza, entre chistes y referencias a otros títulos, información sobre las especies animales y vegetales que hacen a sus personajes y entornos; de esta forma el usuario asimila los datos relacionados a imágenes y mecánicas propiciando la retención de los mismos.

El primer paso para el desarrollo visual del proyecto fue la realización de un moodboard e imágenes tipo concept, aquí aparecerían algunos elementos que se sostuvieron y fueron parte del diseño final del juego, y algunos otros que fueron modificados y/o descartados en la medida que el proyecto avanzaba y se adaptaba a las situaciones que surgían desde el área de programación.

En un principio el concepto disparador fue el movimiento “Flower Power”: estética de los años 70 vinculada al funk, el hippismo y el activismo por la paz y los derechos humanos y animales, como así también al esoterismo y la experimentación con el uso y consumo medicinal y recreativo de sustancias naturales: hongos, plantas, raíces, etc. Esta línea no solo aplicaría en el orden estético ya que establece un puente de sentido entre los objetivos al interior del juego y el quehacer del personaje, con la apariencia de estos elementos. Finalmente el flower power fue mezclado con otro concepto más vinculado a aspectos formales del dibujo definido como “simpleza linda” que se expresa en el uso de líneas regulares y continuas, formas redondeadas y una paleta de colores cálidos y vibrantes implementada en plenos planos. Estas decisiones fueron replicadas en el diseño de una interfaz de usuario minimalista conformada por un sistema de carteles flotantes con una paleta de colores propia que se extiende desde los cuadros de diálogos del tutorial hasta los menús de selección de elementos: compra de items, inventario, tareas diarias, etc. Se puede acceder a estos menús a partir de la interacción con los objetos que aparecen en la pantalla del laboratorio de Sana, por ejemplo al menú de crear pociones se puede acceder a partir de tocar el caldero burbujeante y al menú de tareas diarias se lo accede a partir de tocar la pizarra que está colgada en una de las paredes del laboratorio.

En paralelo al diseño de objetos y menús se desarrolló la creación del personaje de Sana y la selección y adaptación al estilo de las especies anfibias que aparecerían en el juego.

La creación de Sana implicaba el diseño de un personaje carismático y llamativo, visualmente reconocible y asociable al resto del proyecto, para esto se le aplicaron los mismos lineamientos visuales: simple, lindo y un poquito funk. Así variaciones de Sana irían apareciendo, algunas más cercanas a personajes de otros productos con personalidades similares que fueron inspiración, otras más fenotípicamente vinculadas a la auto-introducción del autor.

El resultado fue una síntesis, Sana aparece como un personaje chiquito, de dos cabezas y media de altura, de aspecto juvenil y rasgos como color de piel y pelo parecidos a los de su autora. Su ropa está inspirada en la moda de los años 70, vistiendo un jumper y mangas color verde, medias amarillas y botas rojas, misma armonía de color que aparece en otras partes del juego, en el caso de Sana los colores se presentan más saturados. Su personalidad acompaña lo cómico de su aspecto, siendo histriónica, graciosa y ocasionalmente dramática pero también sensible y preocupada por el bienestar de las especies que habitan su jardín/laguna. Personajes como Mabel Pines (Gravity Falls, 2012) y Gregory (Más allá del jardín, 2014) fueron fuertes influencias a la hora de caracterizar a la bruja. Explorar la sensibilidad del personaje fue importante para el desarrollo del gameplay ya que es ella quien introduce al usuario al juego a partir de un breve tutorial en forma de diálogos con su cara donde entre chistes y referencias se contextualizan y explican las funciones de los diferentes elementos en pantalla. Es en este tutorial donde accedemos también a una diversa paleta de expresiones del personaje (adjuntas en el anexo) que van cambiando según el texto.

La selección de las especies anfibias que aparecerían en pantalla tuvo varias condiciones, por un lado que fueran visualmente reconocibles y diferenciables las unas de las otras para su fácil reconocimiento en la pantalla y contraste con el entorno, por lo que el color, el tamaño y la morfología del animal jugó un rol muy importante en la discriminación de ejemplares, por otro lado, al ser cuatro el número de especies que quedarían en el juego se optó por que fueran dos sapos y dos ranas de diferentes regiones del país: esto nos permitió asignar variables de temperatura y humedad específicas para cada una vinculada a sus necesidades y biomas. Otra condición que afectó la selección de las especies era la necesidad de generar familiaridad con el usuario y producir en ellos el efecto “esto yo lo sé” a partir de la introducción de especies relativamente comunes y conocidas por su presencia en el territorio y/o en la cultura. Así generamos una sensación de seguridad que favorece la apertura al nuevo conocimiento, en este caso, a información sobre especies no tan populares ni conocidas. Luego de pasar por estos filtros los cuatro ejemplares seleccionados fueron: Rana esmeralda, Rana pingüino, Sapo argentino (o Sapo Común) y Escuerzo grande. Todas especies afectadas por la destrucción de sus hábitas naturales y, en diferente medida, en peligro de extinción (sib. s.f.).

Finalmente, una de las piezas más importantes dentro del juego: la libreta de Sana.

Una de las ideas originales del juego, siendo un género que se caracteriza por las recompensas pequeñas y a largo plazo, era la construcción página a página de una libreta de apuntes perteneciente a la bruja y en la cual se registra información sobre el juego y las especies que habitan la laguna. La mecánica proyectada consistía en adquirir una página al azar cada vez que se descubriera una especie nueva o se cumplieran las misiones diarias que propone el juego.

Dado que la demo se adaptó al formato muestra la libreta se presenta en su totalidad, accediendo a ella tocando la pila de libros que hay en el laboratorio. En la libreta el usuario encontrará información sobre las especies que aparecen en el juego, su distribución territorial, hábitos alimenticios, trivias, etc; entre fotos, bocetos y comentarios de la autora.

## Conclusiones

Sanasana es una breve exploración de las posibilidades que ofrecen los videojuegos y su estrecho vínculo con las artes a la hora de pensar la construcción de conocimientos interdisciplinarios, estéticos y científicos, subrayando el potencial del juego y del disfrute en la asimilación de información significativa.

## Bibliografía y referencias:

*Ceratophrys ornata*. (s.f.). Administración de Parques Nacionales. Sistema de Información de Biodiversidad. <https://sib.gob.ar/especies/ceratophrys-ornata>

Diablo. (1996). Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. PC.

*Elachistocleis bicolor*. (s.f.). Administración de Parques Nacionales. Sistema de Información de Biodiversidad. <https://sib.gob.ar/especies/elachistocleis-bicolor>

Gravity Falls. (2012–2016). Hirsch,A. Disney Television Animation.

Heredia, Javier. (2008) Anfibios de centro américa. Buenos Aires: L.O.L.A - Literature of Latin América.

Hades. (2020). Supergiant Games. Supergiant Games. PC.

*Hylorina sylvatica*: biología reproductiva. (2022) Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. (dataset). <http://hdl.handle.net/11336/154901>

McHale,P.(Creador). (2014). Over the Garden Wall. Cartoon Network Studios.

Neko Atsume. (2014). Hit-Point. Mobile.

*Rhinella arenarum*. (s.f.). Administración de Parques Nacionales. Sistema de Información de Biodiversidad. <https://sib.gob.ar/especies/rhinella-arenarum>

Anexo: imágenes de SanaSana.



Figura 1: Logo de SanaSana.

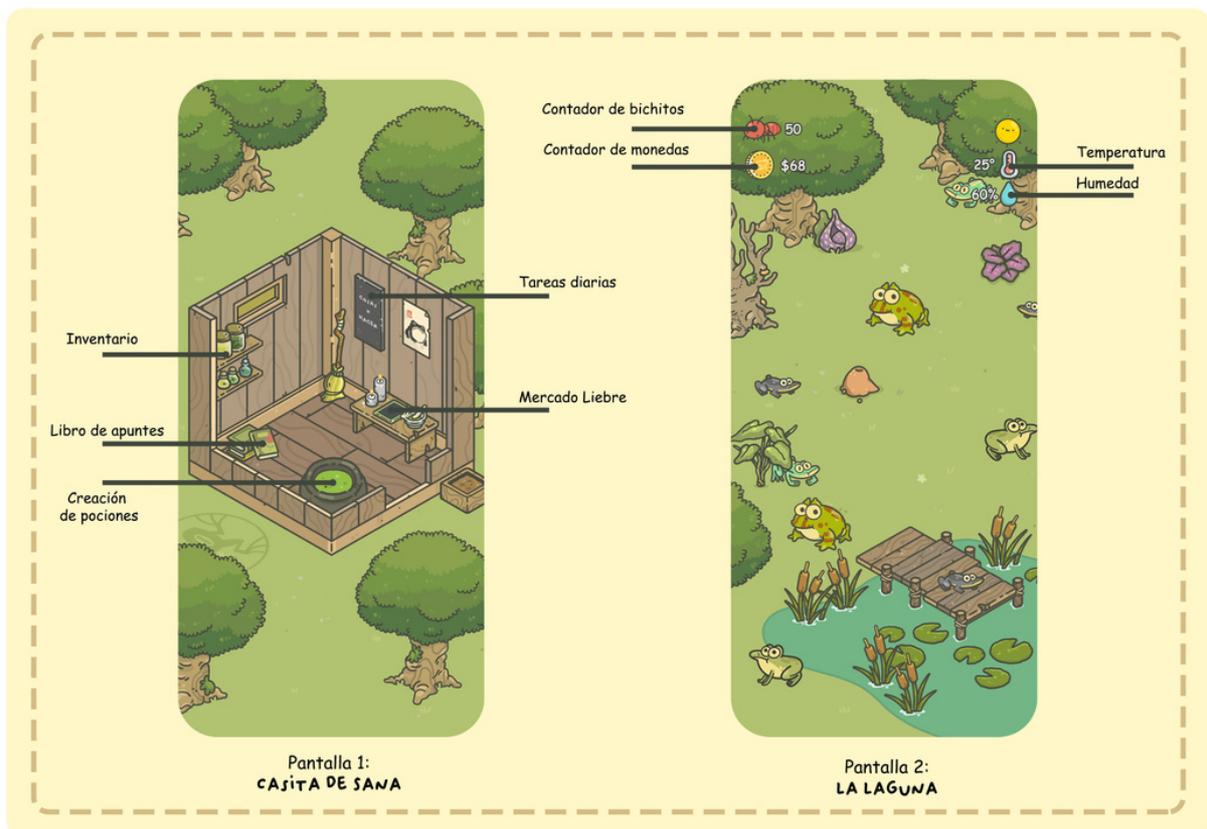


Figura 2: Pantallas del juego y exposición de la interfaz de usuario.

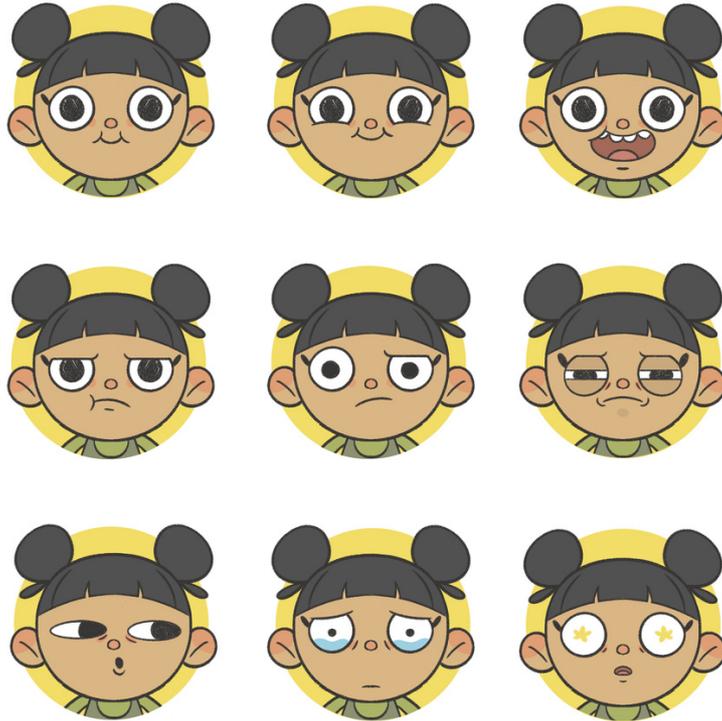


Figura 3: Paleta de expresiones del personaje Sana.



Figura 4: Tapa de la libreta de Sana.

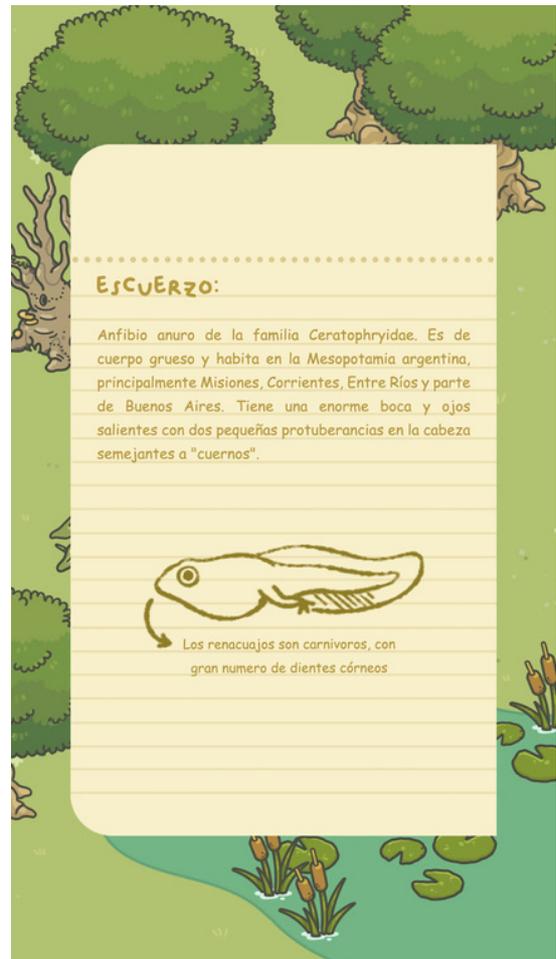


Figura 5: Página interior de la libreta de Sana que contiene información sobre los escuerzos.