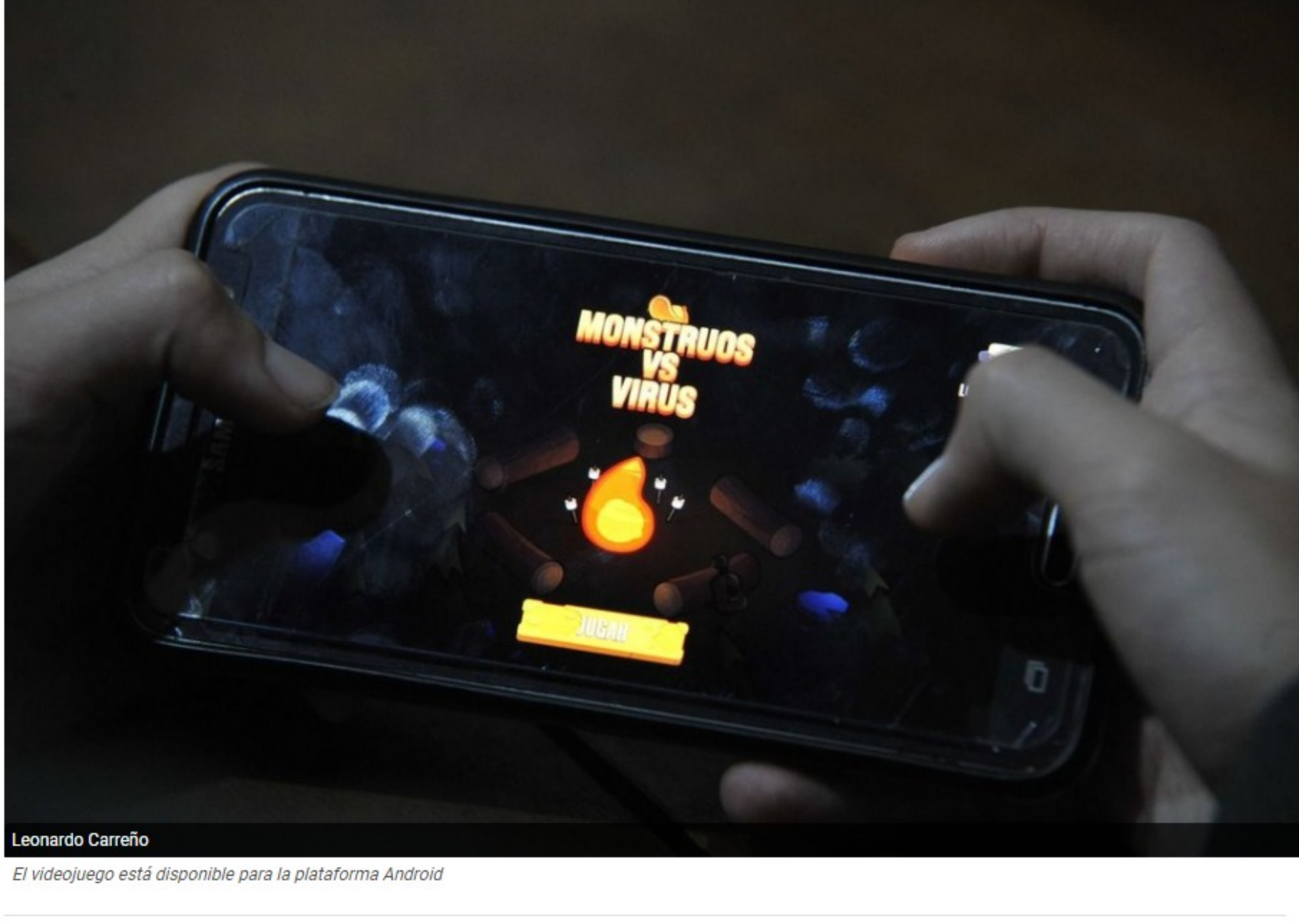


TECNOLOGÍA > PANDEMIA

Monstruos vs. Virus: un videojuego uruguayo para ganarle al covid-19

"Es una forma de contribuir, desde nuestra posición, a la mejora de la situación sanitaria y al control de la pandemia", dijo uno de sus autores



Leonardo Carreño
El videojuego está disponible para la plataforma Android

Tiempo de lectura: 5' 🔊
08 de julio de 2021 a las 05:03

A+ A-

Monstruos vs. Virus es un videojuego que tiene como objetivo **acercar a los niños una opción amigable para aprender sobre los riesgos del covid-19 y las formas que existen para cuidarse.**

El entretenimiento coloca al jugador como líder provisorio del "Campamento Macarrón" mientras el verdadero encargado se recupera luego de haberse contagiado por un virus que se encuentra en el bosque. **El objetivo del jugador es mantener alta la moral del campamento, mientras que cumple con los protocolos de seguridad para evitar más contagios.** El jugador experimenta en primera persona las dificultades de mantener a los campistas alegres mientras intenta hacerles respetar las reglas de seguridad como el distanciamiento social, los aforos, entre otros.

La misión de este proyecto, ideado desde la Universidad ORT, es educar sobre la pandemia, por lo que **transmitir "la información correcta" es fundamental.** Para ser lo más precisos posible, y evitar posibles confusiones, se incorporó al **Hospital Británico** en el desarrollo.

"Nosotros sabíamos que dentro de la universidad había gente capaz de desarrollar el videojuego, pero esto no se trata solamente de eso. Al ser una idea que busca promover valores para cuidarse durante la pandemia, teníamos — y tenemos — una responsabilidad con la salud", señaló a Cromo Eduardo Hipogrosso, decano de la Facultad de Comunicación y Diseño.

Desde el hospital extendieron un documento con datos sobre virus, y especialmente sobre Covid-19, y tomando eso como punto de partida, el grupo de desarrolladores empezó a pensar como podría ser el juego.

El productor de Monstruos vs. Virus, Bruno Arce, reconoció que las partes más complicadas del proceso fueron **decidir la información que se usaría en el videojuego y, luego, transformarla en una mecánica de juego que sea divertido y no se sienta una experiencia forzada.** "Ir por la temática de covid-19 al 100% no iba a ser muy interesante para los chicos. Entonces, teníamos que pensar cómo lo podíamos metaforizar", explicó a Cromo.

Desde la universidad elegían cosas que creían importantes transmitir y hablaban con los médicos para corroborar sus decisiones: "hacíamos una demostración con un video, comentábamos y nos hacían preguntas y sugerencias", dijo Arce. Esto se repitió en muchas ocasiones durante los **tres meses de desarrollo que tuvo el videojuego.**

Finalmente decidieron **trabajar en base a la temática de campamento y optaron por usar datos comprobados que funcionan para cualquier variante del virus como** la higiene, el distanciamiento, los aforos, entre otros.



Universidad ORT
Monstruos vs. Virus: un videojuego para ganarle al Covid-19

Dos pilares para el funcionamiento del juego

"A priori se podría decir que diseñar un juego que le guste a un niño es fácil. Sin embargo, hoy en día hay infinidad de medios de entretenimiento a los que pueden acceder. Hay un millón de distracciones, por lo que es difícil tener su atención para que jueguen a un juego que, además, les intenta enseñar sobre una temática", manifestó el productor en entrevista con [con la Universidad ORT.](#)

Considerando que el **público objetivo son niños entre nueve y 12 años,** los investigadores se enfocaron en dos variables que harían que el videojuego les resulte interesante.

Por un lado, Arce dijo que los niños no pueden estar demasiado tiempo prestando atención a una única tarea y, por ende, intentaron que la sesión de juego **no supere los siete u ocho minutos.** Por otro lado, sostuvo que los **monstruos como personajes principales son un pilar muy importante ya que a través de ellos los jugadores pueden identificarse:** "los diez monstruos son todos distintos y la idea es que los niños se puedan ver representados en cualquiera de ellos", aclaró.

Leé también

¿Acelerás los audios de WhatsApp?: los efectos psicológicos y lingüísticos de hablar como "ardillas"

La primera prueba

Una vez que el juego estuvo pronto, el equipo pudo tener una etapa de *playtest*. En la jerga, refiere a probarlo en un grupo específico antes de lanzarlo al público masivo. Lo presentaron en **tres grupos del Plan Ceibal de cuarto, quinto y sexto de escuela** y estudiaron las reacciones de los chicos: "uno de pronto podía pensar que los chicos no iban a entender la metáfora, pero a los dos segundos del juego ya sabían que se estaba hablando del covid-19", contó Hipogrosso.

En este sentido, Arce dijo que al principio del desarrollo surgió la duda de mostrar o no el paralelismo con la enfermedad sobre el final de las partidas. Finalmente no lo hicieron y con el *playtest* confirmaron que no era necesario.

Leé también

ReVecinos, una nueva app para conectarte con tus vecinos

De Uruguay al mundo

El 25 de mayo Monstruos vs. Virus fue **declarado de Interés Ministerial por el Ministerio de Salud Pública** y, el 31 del mismo mes, **por el Ministerio de Educación y Cultura.** Hipogrosso definió esto como "prestigioso" y que ayuda a darle visibilidad al juego a nivel nacional.

De todas formas, cabe destacar que los creadores apuntan más allá que Uruguay. El juego se desarrolló **en español y en inglés para que pueda trascender fronteras y generar una contribución más global.**

Hoy por hoy, **al estar incluido en la plataforma de Android, todos los usuarios de este servicio a nivel mundial, tienen acceso al juego.**

"Es una forma de contribuir, desde nuestra posición, a la mejora de la situación sanitaria y al control de la pandemia. La universidad no persigue otra cosa que generar una actitud positiva a nivel de los escolares", concluyó Hipogrosso.

El equipo

- Programadores: Joaquín Volonté y Vincent Silva.
- Artistas: Maru Silveira y Rodrigo Noguera.
- Game designer: Federico Grandal.
- Content designer: Victoria Grünberg.
- Productor: Bruno Arce.
- Asesoramiento médico: Gerardo Pérez (médico internista del Hospital Británico) y Silvina Pintos (responsable del Comité de Infecciones del mismo centro asistencial).



Universidad ORT
Los creadores del videojuego

[videojuego](#) [Monstruos vs. Virus](#) [Covid-19](#)

REPORTAR ERROR

<p>XBOX Microsoft compra ZeniMax (videojuegos) por USD 7.500 millones</p>	<p>GAMERS Los detalles de un videojuego que es toda una experiencia artística</p>	<p>DE VIDEOJUEGO A SERIE EN NETFLIX ¿Quién es Geralt de Rivia?</p>
<p>E-SPORTS Fede Valverde, figura de la selección uruguayo hasta en amistoso de videojuego</p>	<p>FORTNITE El DJ Marshmello fue el primero en dar un concierto virtual en Fortnite, y fue todo un éxito</p>	<p>VIRAL X WHATSAPP Qué es Momo, el juego viral que se compara con el desafío de la "ballena azul"</p>
<p>TIROTEO EN TORREÓN, MÉXICO Cómo es el juego "Natural Selection" que "influenció" al niño que disparó a su maestra en su colegio</p>	<p>SEGURIDAD INFORMÁTICA Por qué Microsoft pide instalar parche contra fallo en Windows</p>	<p>EXPRESIÓN DIGITAL Trump demanda a Facebook, Twitter y Google</p>
<p>FÚTBOL VIRTUAL ¿FIFA o PES? Opinan los gamers uruguayos sobre las versiones 2020</p>	<p>VELOCIDAD DE RED Cómo saber si tu conexión a internet permite reproducir video en 4K</p>	
<p>CONTROL PARENTAL Ciberacoso sexual: "Pensaba que mi hijo jugaba a un videojuego inocente pero le enviaban imágenes pornográficas"</p>		

Comentarios

0 comentarios Ordenar por [Más recientes](#)

Agregar un comentario...

Plugin de comentarios de Facebook



Cromo

REDES SOCIALES
Qué busca la nueva ley de Noruega que obliga a los influencers a confesar que retocaron sus fotos

Member
Qué regalo tecnológico podés hacer por el Día del Padre: precios y tips

VIDEOJUEGOS
Hamako Mori, la abuela gamer de 91 años que triunfa en YouTube

Member
Uruguay activa "plan B" ante falta de avance en Mercosur y tensa la piola con socios

Member
Ya estamos hartos, queremos nuestra vida de vuelta
Por Academia Nacional de Economía

05:03 ASENTAMIENTOS
Delgado y Ferrés se reunieron con intendentes blancos por Rendición de Cuentas y obras

05:03 CONSEJO DE SALARIOS
Las claves de la nueva pauta salarial del gobierno: así serán los ajustes

05:03 PARLAMENTO
Rendición de Cuentas: coalición prepara reuniones con ministros por artículos en debate

05:03 PEÑAROL
Peñarol en estado de crispación: abrió frentes de batalla a diestra y siniestra