

## SOLICITUD DE PROPUESTAS

### DESARROLLO DE JUEGO ANIMADO “PENSALO DOS VECES”

La Organización Internacional para las Migraciones (OIM) invita a personas físicas o jurídicas (consultores especializados, fundaciones, organizaciones o agencias) a enviar propuestas para desarrollar un juego interactivo que permita profundizar en los temas de identificación de ofertas seguras e inseguras, como parte de la campaña de Comunicación para el Desarrollo “Pensalo dos Veces”.

#### 1. ANTECEDENTES:

Mesoamérica representa uno de los corredores migratorios terrestres más importantes alrededor del mundo. Los últimos años se han caracterizado por grandes variaciones en la composición de los flujos migratorios, motivación y perfiles de las personas migrantes, así como en las rutas migratorias en la región, lo cual hace al fenómeno migratorio cada vez más dinámico y complejo. Este panorama incluye diversidad de lenguajes, expectativas diferenciadas y barreras culturales que deben ser consideradas al comunicarse con las comunidades migrantes.

La OIM ha desarrollado múltiples acciones, metodologías y herramientas, online y offline, para comunicarse con las diversas poblaciones migrantes en diferentes contextos. Una de las estrategias ha sido construir capacidades sobre migración entre potenciales personas migrantes en comunidades de Centroamérica, mediante la metodología de Comunicación para el Desarrollo. Esta metodología se propone como una forma innovadora de planificar, ejecutar y evaluar actividades de comunicación que tengan como objetivo el cambio de comportamiento positivo para contribuir al desarrollo social de las comunidades.

El componente clave que llevo al éxito de estas campañas es el enfoque participativo en el cual se promueve la participación de la comunidad con el objetivo de fomentar cambios positivos en el conocimiento, actitud y comportamiento de la población meta. Esto es medido a través de reportes amplios que permiten a los actores claves desarrollar actividades y tomar decisiones informadas, así como medir su impacto.

Esta iniciativa se enmarca en el Programa Regional sobre Migración Mesoamérica- Caribe, financiado por la Oficina de Población, Refugiados y Migración (PRM) del Departamento de Estado de los Estados

Unidos. Este programa existe desde 2010 con el fin de mejorar las capacidades de los Estados en América Central, México y El Caribe para una gobernanza de las migraciones de forma humana y sostenible.

## 2. OBJETIVO:

El objetivo de la contratación es el desarrollo de un mini juego interactivo que refuerce los mensajes de la campaña “Pensalo dos veces”, a través de la estructura de árbol de decisiones.

## 3. FUNCIONES Y PRODUCTOS ESPERADOS:

### Condiciones básicas

- La persona consultora deberá estructurar un guion técnico a partir de la narrativa propuesta (ver anexo 1) por el equipo de la OIM.
- Deberá incluir algún componente de gamificación (puntos, retos) para que haya mayor *engagement* por parte de las personas usuarias.
- Contará con un personaje principal y sus avatares de razón y emoción, quienes se desplazarán a través de, al menos, cinco escenarios. En cada uno se ofrecerá a la persona usuaria al menos una decisión. Las decisiones negativas no generarán historias paralelas, sino que darán a la persona un mensaje que refuerce los temas de la campaña y la oportunidad de regresar a la decisión anterior.
- Con el fin de generar un mayor dinamismo en el juego, una de las pantallas deberá incluir un minijuego (que puede basarse en una plantilla) conocido que la persona usuaria pueda elegir jugar. Se proponen *Pacman* o *Snake*.
- La persona deberá realizar un diseño con animaciones sencillas, basado en la gráfica 2D de estilo juvenil con el que se ha conceptualizado la campaña “Pensalo dos veces”.
- El personaje animado se desplazará siguiendo la trayectoria dispuesta y la decisión de la persona usuaria se limita a decisiones clickeables en un cuadro de texto.
- La persona deberá entregar un producto embebible en el sitio web [somoscolmena.info](http://somoscolmena.info), según los requerimientos técnicos que se detallan a continuación.
- No se solicitará ningún tipo de registro ni se solicitarán datos de la persona usuaria.
- El juego deberá estructurarse para una duración total de 2 a 4 minutos.

## Requerimientos técnicos

Para el desarrollo de los juegos se solicita lo siguiente:

Lenguaje de programación: Symfony, PHP, Twig, HTML 5, CSS (3) y Javascript

No es necesario uso de base de datos.

Se debe realizar una aplicación responsive.

Desarrollo de módulo personalizado en Drupal 8 con los juegos compatible con Drupal 8+

## 4. REQUERIMIENTOS A NIVEL ACADÉMICO

Se espera que las personas involucradas en el proyecto sean profesionales en las áreas de programación, desarrollo de videojuegos, UX o similares, con al menos 4 años de experiencia profesional relevante y en diversos sectores (público, privado y de ONG).

Estudios relacionados con migración serán una ventaja.

## 6. REQUERIMIENTOS A NIVEL DE EXPERIENCIA

Experiencia en diseño de videojuegos para web en HTML5, CSS, Javascript, drupal 8, symfony, php,twig

Conocimientos en contenidos educativos, gamificación y experiencia de juego orientada a la educación.

Generación de contenidos para plataformas virtuales.

Desarrollo de experiencia de usuario y propuestas digitales.

## 7. COMPETENCIAS DESEABLES

Motivación y habilidad para trabajar de manera independiente.

Proactividad para el desarrollo de nuevas formas de resolver problemas.

Capacidad para trabajar por resultados (Productos).

Capacidad de redactar adecuadamente para concretar los resultados deseados en sus lectores.

Curiosidad para aprender sobre los desarrollos tecnológicos disponibles, identificar soluciones tecnológicas y las limitaciones de estas.

8. IDIOMAS: español.

9. DURACIÓN: 1 mes.

10. LUGAR DE TRABAJO: Remoto (teletrabajo)

11. CRONOGRAMA DE ENTREGA DE PRODUCTOS:

La remuneración total por los servicios prestados se realizará cuando se haya concluido satisfactoriamente la cuarta entrega, según el siguiente detalle:

**Primera entrega:** guion y storyboard del juego. Fecha de entrega: 7 de octubre de 2020.

**Segunda entrega:** prueba técnica. Fecha de entrega: 12 de octubre de 2020.

**Tercera entrega:** incorporar feedback sobre la prueba. Fecha de entrega: 19 de octubre de 2020.

**Cuarta entrega:** versión final del juego. Fecha de entrega: 26 de octubre de 2020.

\*Todos los productos son susceptibles a pasar por múltiples filtros y revisiones donde se podrán solicitar cambios antes de la aprobación final.

\*\*Todos los productos desarrollados serán propiedad de la OIM.

12. INDICADORES:

Contar con un guion técnico que adapte la historia propuesta al formato interactivo.

Contar con un desarrollo gráfico que adapte las ilustraciones de la campaña a los escenarios y dinámicas propuestas.

Generar escenas animadas sencillas en 2D y una estructura de árbol de decisiones que la persona usuaria pueda seguir.

Contar con un producto final alojado en el sitio web [somoscolmena.info](http://somoscolmena.info).

Fecha de publicación: del 8 al 15 de septiembre, 2020

El/la candidato/a deberá enviar su CV y portafolio, junto con una carta de motivación de máximo una página de extensión, al correo: [iomsanjoseprocurement@iom.int](mailto:iomsanjoseprocurement@iom.int) haciendo referencia a la vacante: “Desarrollo de juego animado: pensalo dos veces”

Lugar de trabajo: Teletrabajo

Grade: Consultoría

Fecha límite: Martes, 15 de septiembre de 2020

## ANEXO 1

### ESQUEMA DE HISTORIA PARA JUEGO DE SOMOS COLMENA

Cada vez que hay una decisión que tomar, Razón y Emoción deben salir junto a la oferta. Pueden aparecer cada cierto tiempo al lado del personaje principal. Pueden ser como “fantasmas” o “miniaturas”.

Persona en su cama durmiendo. También aparecen razón y emoción durmiendo a la par, y se dice quiénes son. Amanece y despiertan los 3. Se describe que el personaje está buscando oportunidades de desarrollo y debe salir hoy a buscar.

**Decisión 1:** ¿Levantarse o no?

*Si decide no levantarse, es un camino sin salida, y el texto le recuerda que hay que moverse para encontrar oportunidades.*

*Si decide levantarse, el juego continúa.*

Decisión 2. Color de camisa

Persona en su cama durmiendo, miniaturas de razón y emoción.

Decisión 2. Color de camisa. *Todas las opciones son válidas y dan un mensaje positivo*

**Decisión 3.** ¿Llevar sombrilla o no llevar sombrilla? (en la ventana del fondo se ve soleado)

Sale de la casa, camina por el parque

Ve anuncio en poste: Vente a USA fácil y rápido.

**Decisión 4:** Ignorar o llamar al número del anuncio (Texto: “quiero irme a USA con ustedes!”)

LLUEVE (llevó sombrilla—la abre; no llevó—le sale un diálogo recordándole la importancia de pensar las cosas dos veces).

<b>Si ignora el anuncio</b>	<b>Si llama al teléfono</b>
<p><i>Si lo ignoró, se va a un cibercafé, pero sigue pensando en lo que leyó</i></p>	<p><i>Si llamó, le dicen que casualmente están cerca y pueden recogerlo en carro para hablar más de la oferta. Acepta, aunque dudoso.</i></p>
<p><b>Decisión 5:</b> jugar pacman (abre jueguito, pero al perder te devuelve) o investigás la oferta sospechosa que viste en un poster.</p>	<p>En ese momento vemos un carro de aspecto siniestro que se aparece al final de la calle, pero el personaje también ve que está cerca la pizzería de su amigo. Su amigo lo saluda desde la ventanilla.</p>
<p><i>Si decidís jugar pacman, se abre el juego, jugás normal hasta que perdés y te dan el total de puntos. El mensaje sería: ¡felicidades, ganaste 700 puntos! Pero esta hubiera sido una gran oportunidad para informarte sobre la veracidad de la oferta que viste en el poste ¡pensalo dos veces!</i></p>	<p><b>Decisión 6:</b> Subirse al carro o mejor quedarse con su amigo</p>
<p><i>Si no juega e investiga la oportunidad que vio, internet dice que es falsa y termina leyendo sobre</i></p>	<p><i>Si elige subir al carro, es un camino sin salida, le decimos que es una mala idea y que debe pensarlo dos veces.</i></p>

<i>oportunidades para jóvenes en la web de Somos Colmena</i>	<i>Si elige quedarse con su amigo, él le enseña en su teléfono el sitio de Somos Colmena.</i>
--	---

5 escenarios ilustrados:

- Cuarto
- Parque (soleado/lloviendo)
- Cibercafé
- Frente a la tienda con su amigo
- Feria de Somos Colmena en la municipalidad