

# DISABILITY SERIOUS GAME

Concurso de ideas de videojuegos  
que promueven la inclusión  
de las personas con discapacidad

[disabilityseriousgame.fundaciononce.es](http://disabilityseriousgame.fundaciononce.es)

## MEMORIA FINAL

Contenido	
Introducción .....	3
Objetivos.....	3
Fechas relevantes.....	4
Requisitos de Creación de Ideas .....	4
Premio y Aceptación de las Bases .....	5
Inscripciones.....	5
Recepción de ideas .....	6
Datos Webinar .....	7
Primer Webinar 10 de junio .....	7
Datos relevantes.....	7
Escala Simplificada .....	7
Preguntas .....	7
Segundo Webinar 22 de junio .....	7
Datos relevantes.....	7
Escala Simplificada .....	7
Preguntas .....	8
Servicios de apoyo.....	8
Tecnología .....	8
Landing Page.....	8
Webinars.....	9
Formularios .....	9
Otros recursos .....	9
Referencias de prensa.....	10
11 Finalistas .....	11
5 Finalistas.....	13
Able Center .....	16
Breaking up .....	16
Dungeon Masters .....	17
Finding Leo Sven .....	17
The Bokerons .....	18
Votaciones .....	19
Ganador .....	20
‘Able Center’, idea ganadora del concurso ‘Disability Serious Game’ .....	20
Conclusiones.....	22

## Introducción

La Fundación ONCE para la Cooperación e Inclusión Social de Personas con Discapacidad (FUNDACIÓN ONCE) y la Empresa Municipal de Iniciativas y Actividades Empresariales de Málaga S.A convocaron del 1 de junio al 17 de junio el Concurso de Ideas, que tuvo por título “Disability Serious Game”. Su finalidad fue fomentar el desarrollo de ideas e iniciativas entre los emprendedores y estudios de videojuegos que promuevan la inclusión de la discapacidad en el desarrollo de videojuegos, integrándola en la normalidad del ocio de jóvenes y adultos. De acuerdo con este propósito, se animó a cualquier persona o empresa a presentar una idea.

## Objetivos

Las condiciones y objetivos principales del concurso fueron:

- Toda idea presentada al concurso deberá incorporar de un modo natural la temática de la discapacidad. Esto puede suponer el cumplimiento de alguno de los siguientes puntos (o ambos):
  - Conceptualmente (narrativa, guion, personajes con algún tipo de discapacidad).
  - Mecánicas que incluyan alguna medida de accesibilidad software que tenga sentido con la idea (jugabilidad, diseño de niveles concreto, personalización del control o definición de periféricos).
- NO se admitirán productos dirigidos únicamente a usuarios con una discapacidad específica (“Juegos para ciegos”, “Juegos para sordos”, etc.).
- Se descartará cualquier propuesta con contenido o temática discriminatoria.
- La idea del videojuego aportada deberá alinearse con el estilo de los conocidos como “Serious Games” (Juegos Serios), aportando valor adicional respecto a enfoques puramente lúdicos.
- Más allá de las líneas establecidas en los puntos anteriores, no se imponen límites creativos, teniendo los autores total libertad en ambientación, narrativa, tipo de juego (individual o cooperativo), género, mecánicas, etc.

Las pautas básicas para lograr el objetivo planteado serán ofrecidas por Fundación ONCE como documentación descargable en la página web del concurso.

## Fechas relevantes

- **1-junio** Apertura del periodo de inscripción
- **10-junio** a las 11:00 Apertura del periodo de envío de ideas + webinar para participantes con la participación de José María Moreno Director General de la Asociación Española del Videojuego y esports (AEVI)
- **17-junio a las 23:59** Cierre de inscripciones y envío de ideas
- **19-junio** Publicación de los 5 finalistas
- **22-junio** a las 17:30 Sesión pública en la que se presentarán las 5 ideas finalistas y una ponencia de Electronic Arts a cargo de Pablo Pérez Ortega
- **22-25 junio** Votación pública de los 5 finalistas en esta web
- **26 junio** Anuncio de la idea ganadora

## Requisitos de Creación de Ideas

Cada participante deberá respaldar su idea y su proyecto aportando la siguiente información:

- **Documento 1.) Game Pitch Document** que refleje las características del videojuego planteado dónde se pueden encontrar algunos de los siguientes elementos (idea general, título, concepto, plataformas, tecnologías, mecánicas).  
La extensión máxima del documento 1 será de 5 páginas en formato PDF.
- **Documento 2.) Biblia de arte** simplificada que puede incluir algunos de los siguientes elementos:
  - Bocetos de diseño de personaje/s
  - Concept arts para reflejar la ambientación
  - Características visuales del producto final
  - Elementos promocionales (logotipo, icono, etc..).
  - OtrosLa extensión máxima del documento 2 será de 10 páginas en formato PDF.

**NOTA:** Todo material adicional que desee aportar a la idea será aceptado para la valoración de esta, no siendo esto de carácter obligatorio.

Todos estos documentos deberán remitirse a la Organización antes del **18 de junio de 2020** a través del formulario que se facilitará por correo electrónico a las personas que se inscriban en el Concurso.

## Premio y Aceptación de las Bases

El/la solicitante de la idea ganadora recibirá un premio de 2.000€. La dotación económica que conforma el premio estará sujeta al régimen fiscal correspondiente.

En el caso de que la idea ganadora sea la propuesta de un equipo, la persona beneficiaria a quien se ingrese el importe íntegro del premio será la persona identificada como solicitante en el formulario de inscripción al Concurso. La Fundación ONCE y la Empresa Municipal de Iniciativas y Actividades Empresariales de Málaga S.A quedan eximidos de cualquier responsabilidad en el reparto del premio entre los integrantes del equipo ganador.

- El registro para la participación en el Concurso de Ideas “Disability Serious Game” supone la aceptación íntegra de estas bases y de la decisión del jurado.
- Fundación ONCE se reserva el derecho prioritario de desarrollar un producto basado en la/s idea/s del Concurso conjuntamente con la/a persona/s participante/s que hayan propuesto dicha/s idea/s.
- En ningún caso la participación en el concurso tiene implicación alguna que afecte a la propiedad intelectual de los/as participantes y de los Proyectos presentados. De igual forma, los/as participantes serán responsables de todos los aspectos legales del Proyecto que presentan al concurso.
- En el caso de que el Concurso de Ideas quedara desierto, bien por no recibir Proyectos que cumplan con los criterios de inclusión establecidos en las presentes bases, o bien porque el Jurado considera que no reúnen los requisitos mínimos de calidad, la organización podrá declarar desierto el concurso, sin tener que cumplir por tanto con obligación alguna.

## Inscripciones

Se inscribieron un total de 84 participantes, al poder configurarse en grupos de hasta 5 participantes en total se formalizaron 43 inscripciones, las ciudades que obtuvieron más inscripciones fueron:

- Málaga 33%
- Madrid 21%
- Cádiz 9,5%
- Barcelona 7%
- Otras 29,5%

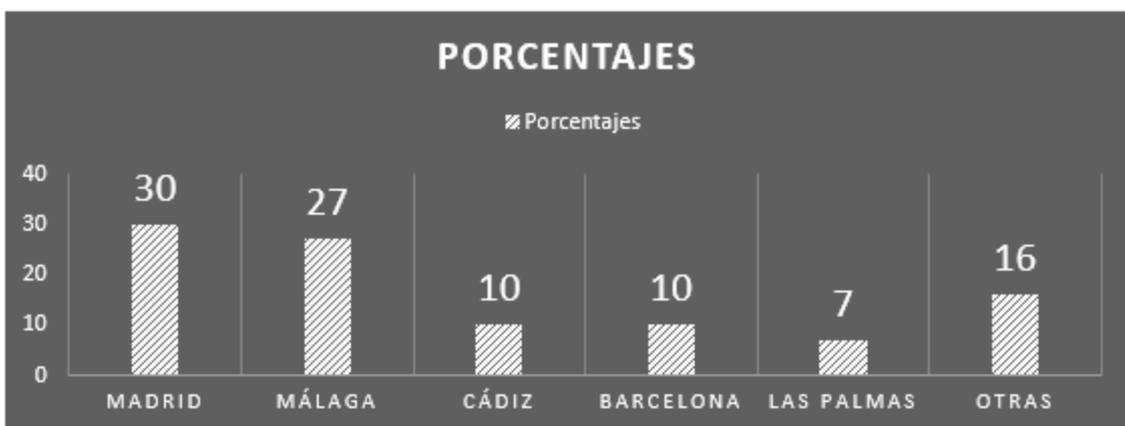


Dentro del apartado Otras se encuentran las siguientes ciudades con una inscripción por ciudad excepto Las Palmas (2), Burgos, Murcia, Valladolid, Sevilla, Córdoba, Guadalajara, Cantabria, Tarragona, Granada, Toledo y Vizcaya.

## Recepción de ideas

De las 43 inscripciones llegaron 30 ideas en las que participaron un total de 67 participantes el 80% del total, las ciudades que enviaron más ideas, que no tienen que ver con los porcentajes de inscripción son las siguientes:

- Madrid 30%
- Málaga 27%
- Cádiz 10%
- Barcelona 10%
- Las Palmas 7%
- Otras 16%



Dentro del apartado Otras se encuentran las siguientes ciudades Burgos, Valladolid, Sevilla, Guadalajara y Cantabria.

## Datos Webinars

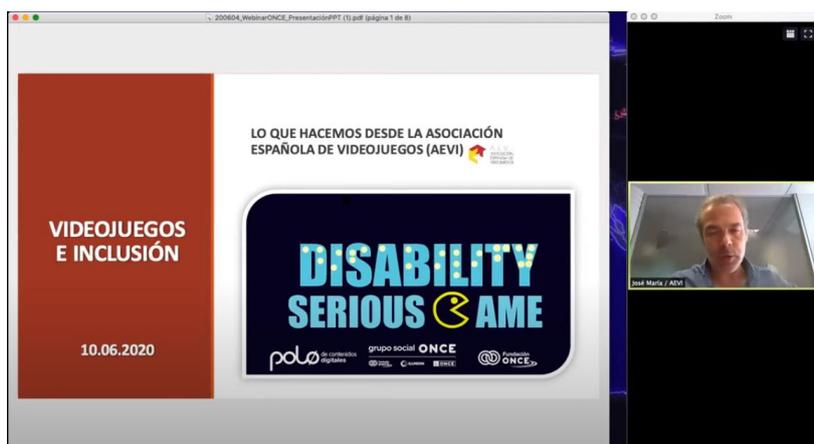
### Primer Webinar 10 de junio

#### *Datos relevantes*

- Asistentes: 11

#### *Escaleta Simplificada*

- 10:40 Entrar equipo en el zoom para preparar tema de pantallas etc...
- 11:00 Inicio y presentación institucional David Zanoletty y Antonio Quirós
- 11:15 Comienzo de formación Juan Aguado y Enrique García
  - Introducción accesibilidad y discapacidad
  - Bases
  - Guía de accesibilidad realizada y proporcionada por Fundación ONCE.
- 12:15 José María Moreno - AEVI
- 13:30 Fin de la jornada



*Ilustración 1 José María Moreno en el Webinar de AEVI*

#### *Preguntas*

La mayoría realizadas sobre las bases del concurso.

### Segundo Webinar 22 de junio

#### *Datos relevantes*

- Asistentes: 60

#### *Escaleta Simplificada*

- 17:00 Entrar equipo en el zoom para preparar tema de pantallas etc...
- 17:30 Inicio y presentación institucional David Zanoletty y Antonio Quirós

- 17:40 Mención a las 11 ideas finalistas Enrique García
- 17:45 Accesibilidad Software por Electronic Arts Pablo Pérez Ortega
- 18:00 Anuncio de los 5 superfinalistas y presentaciones
  - Breaking up (ha solicitado presentar la primera en caso de ser superfinalista, por una cita médica)
  - Able Center
  - Dungeon Masters
  - Finding Leo Sven
  - The Bokerons
- 19:00 Fin de la jornada

### *Preguntas*

Se planteó una pregunta a los 5 finalistas relacionada con la implantación de la temática del COVID-19 en su propuesta.

### *Servicios de apoyo*

- FIAPAS - Subtitulado
- SILS - Interpretación en lengua de signos

## Tecnología

### Landing Page

- Desarrollada con Bootstrap 4
- Alojada en un Bucket S3 de Amazon Web Service
- Dominio dado de alta disabilityseriousgame.fundaciononce.es con redireccionamiento CNAME



*Ilustración 2 Captura de pantalla de Landing page*

### Webinars

- Realizadas con la herramienta Zoom

### Formularios

- Alojados en la web de Fundación ONCE para un mayor nivel de Accesibilidad

### Otros recursos

- One Drive para depositar las ideas y hacer la votación con el jurado

## Referencias de prensa

En total se produjeron 46 referencias de prensa que incluyeron la convocatoria del concurso Disability Serious Game así como el anuncio de Able Center como ganador. Los medios en los que apareció el concurso fueron algunos de ellos nuevos tanto para la Fundación ONCE como para el Polo Nacional de Contenidos Digitales a nivel nacional. Los medios que dieron cobertura al concurso fueron los siguientes:



## 11 Finalistas

Para elegir a los finalistas y superfinalistas se creó un jurado con miembros pertenecientes a las dos entidades organizadoras y algunos miembros de la industria del videojuego. El jurado estuvo integrado por:

- Sabina Lobato Lobato / Iván Carmona Rojo Directora y Técnico de la dirección de formación y empleo de Fundación ONCE
- David Zanoletty García Director de Tecnología Accesible de la dirección de accesibilidad universal e innovación de Fundación ONCE
- Juan Aguado Delgado Técnico de la dirección de accesibilidad universal e innovación de Fundación ONCE
- Enrique García Cortés Técnico de la dirección de accesibilidad universal e innovación de Fundación ONCE
- Antonio Q. Coordinador del Polo Digital
- Raúl Silleras. Responsable de Proyectos del Polo Digital.
- Elena Blanes Profesora del curso de Unity y emprendedora de videojuegos
- Rodolfo Tiessler Mentor residente de nuestro programa de preincubación

Las 30 ideas recibidas se valoraron por todos los miembros del jurado, adjudicando uno de los tres indicadores siguientes:

- Buena
- Regular
- Mala

Posteriormente se hizo una media otorgándole un 3 a Buena, un 2 a Regular y un 1 a Mala. Tras realizar este calculo salieron las 11 ideas finalistas que fueron:

- **Able Center:** Able Center es un juego de gestión y construcción con toques de puzle, en el que el protagonista debe conseguir que los clientes visiten su centro comercial. Está emplazado en un mundo ficticio lleno de animales muy distintos con diferentes características y necesidades. El jugador deberá facilitar la labor a sus visitantes adaptando la arquitectura del lugar. Además contará con minijuegos para ofrecer distintos servicios a los clientes (servir comida, bebidas, venta de ropa...)
- **Be Yourself:** La idea de Be Yourself está basada en la forma que tienen las personas de actuar siendo ellos mismos ante diferentes situaciones de la vida real dentro de un videojuego en Realidad Virtual. Una vez aprendes a jugar, se utiliza el factor de la sorpresa quitándote esa percepción y habilidad adquirida para ponerte en la piel de una persona con discapacidad.

- **Breaking up:** Breaking Up es un videojuego de realidad virtual para la población joven y adulta en general. El objetivo principal es la concienciación humana de las dificultades que sufre una persona con discapacidad en su día a día. El jugador deberá afrontar una serie de contratiempos a lo largo del juego y deberá aprender a superar y aceptar las mecánicas, las cuáles irán en su contra. Esto proporcionará una pequeña frustración, necesaria para hacer entender situaciones reales. El juego se experimenta en primera persona, a través de unas gafas de realidad virtual.
- **Dungeon Masters:** Juego de exploración de mazmorras, en el que el jugador deberá enfrentarse a diferentes salas que simularán problemas cotidianos de diferentes perfiles de discapacidad, entre otros retos que requerirán de astucia y habilidad para poder ser completados.
- **El Castillo Amarillo:** Serious game que tiene como objetivo educar sobre la atención a personas que sufren diabetes. Es una aventura en tercera persona donde el jugador se pondrá en la piel de Daniela, una enfermera de una residencia de mayores, que se embarca en un viaje sobrenatural acompañando a Don Luis, un enfermo con diabetes que ha sufrido ceguera por una retinopatía diabética. Investigando unas extrañas desapariciones en la residencia, Daniela y Don Luis encontrarán una puerta amarilla que les transportará a un misterioso castillo habitado por unos extraños seres que se alimentan del azúcar de las personas. ¿Lograrán escapar de allí?
- **Finding Leo Sven:** El periodista del periódico El Interdaily Leo Sven había aceptado realizar un reportaje desde Galicia que resuma en cuatro páginas, las historias que más representan la vida del caminante y de las personas que hacen que el Camino de Santiago sea posible. Pero la inesperada falta de comunicación por parte de Leo y la inmediatez de impresión del segmento, obligan a la directora del periódico enviar a Elena Mendoza a Galicia y concluir el reportaje. Elena viajará a Sarriá, desde donde emprenderá una aventura hasta Santiago de Compostela que sin duda cambiará su vida.
- **ILEKUN:** JUEGO para PC / Consolas de género Aventura + puzzles donde las protagonistas son dos hermanas gemelas de un poblado africano de la región Yoruba y cuya religión es la de los dioses orishas. Una de las gemelas base invidente pero con la habilidad de comunicarse con los dioses. El jugador tendrá que manejar alternando a los dos personajes y aprovechando las habilidades de cada una.
- **Normapathy:** Norman es un chico de 10 años al que, tras un accidente de tráfico, siempre le acompaña su silla de ruedas. Un día, haciendo una visita a su abuelo, científico reconocido de las Naciones Unidas. Norman descubrirá el complot que llevan a cabo una legión de delfines y pingüinos superinteligentes entrenados por el ejército que se han revelado para dominar el mundo, capturando a los líderes, científicos y pensadores más importantes del planeta, capturándolos a través de trampas y cepos para sustituirlos por dobles pingüino.

- **ONCE HEROES:** Se trata de un juego, principalmente educativo en varios aspectos, que pretende mostrar que las personas con capacidades diferentes pueden aportar mucho a los demás, incluso llegar a ser considerados Heroes por las habilidades que pueden desarrollar para combatir con los obstáculos que suponga su discapacidad. (Como en el caso de Daredevil). Por lo tanto busca promover la no discriminación y proponer elementos que promuevan la empatía y la integración. Más detalles en los documentos 1 y 2 que se adjuntan.
- **Planet 4-S:** Un juego de aventuras interestelar donde necesitarás creatividad, capacidad de adaptación y trabajo en equipo para ayudar a eliminar una plaga de insectos que se dedica a esquilmar las materias primas de planetas amigos. A través de una aventura pacífica, sin pantallas de game over o sistema de combate alguno, seguiremos un camino de superación y solidaridad. Dirigido a jóvenes preadolescentes y enfocado como complemento de un proyecto educativo más complejo de sensibilización de la discapacidad y fomento de la inclusión en el entorno escolar. Estamos ante un futuro inventado, nunca una distopía puesto que este futuro es deseable, dónde las personas son personas, sin mirar sus diferencias. Una Sociedad que premia el interés, las ganas, la capacidad de hacer equipo, la actitud positiva, el valor de levantarse y volver a empezar...
- **The Bokerons:** Aventura en tercera persona donde unos chicos con discapacidad solventan varios enigmas. Las discapacidades de los protagonistas quedan integradas en el juego de manera que se perciben con naturalidad por parte del jugador.

## 5 Finalistas

Tras elegir a los 11 finalistas, los 9 miembros del jurado votaron las 11 propuestas con unos criterios objetivos establecidos que se definen a continuación:

- **Tipos de discapacidad cubiertos en el concepto/Nivel de severidad alcanzado [35 puntos de 100]:** se deberá tener en cuenta cuántas formas de discapacidad pretenden abarcarse, así como el nivel de severidad o gravedad en cada una de ellas. Por tanto, es igual de válido que se plantee un concepto que abarque la discapacidad visual, discapacidad auditiva y discapacidad motora con un nivel de severidad medio, que plantear un producto que cubriendo sólo la discapacidad auditiva y discapacidad motora sea compatible con jugadores cuya discapacidad sea más severa. Por supuesto, dicho concepto será obtenido de la conjunción de game pitch + biblia de arte, donde se esbozarán tanto la manera de cubrir las formas de discapacidad objetivo como los recursos que serán tomados como base para un futuro desarrollo.

- 0 => No se ofrecen mecanismos técnicos para lograr que la interacción cubra alguna forma de discapacidad, o se hace de un modo superficial o poco natural.
  - 1 => Se plantea una idea con un control que involucra varios perfiles de discapacidad de un modo parcial o uno sólo con mucha profundidad en materia de accesibilidad.
  - 2 => La idea incorpora mecanismos variados en materia de accesibilidad, de modo completo y homogéneo para varios tipos de discapacidad.
- **Tratamiento de temática de discapacidad (nivel narrativo, mecánicas...) + Originalidad del producto planteado [35 puntos de 100]:** en este indicador deberá valorarse que la temática de la discapacidad sea incluida en el concepto de un modo natural y respetuoso tratando de promover ese cambio de percepción y normalización de la discapacidad, ya sea por medio de personajes con discapacidad creíbles que tengan peso en la historia o porque se contemplen formas originales de jugar al título, con medios divertidos y accesibles a partes iguales. Por tanto, la novedad conceptual debe ser el núcleo de este apartado.
- 0 => Conceptualmente la propuesta no implica un planteamiento que integre la temática de la discapacidad de manera acertada.
  - 1 => El producto no es muy novedoso en las mecánicas, pero tiene en cuenta la discapacidad a la hora de plantear el diseño.
  - 2 => La idea implica originalidad en su diseño y plasma con respeto y naturalidad la discapacidad (mediante personajes y/o mecánicas).
- **Innovación [10 puntos de 100]:** Se valorará la tecnología que se utilizaría, la modalidad del juego y la plataforma de desarrollo. Se tendrá en cuenta la innovación en cuestiones de originalidad (Un nuevo género inventado, una forma de jugar nueva) e innovación respecto al panorama dentro de los juegos en general, dentro de su plataforma o de su género.
- 0 => El concepto no entraña ninguna novedad aparente.
  - 1 => La idea supone avances para un género pre-existente haciendo uso de tecnologías muy contrastadas.
  - 2 => El producto planteado utiliza tecnologías vanguardistas y/o establece nuevos mecanismos a la hora de jugar.
- **Calidad gráfica [10 puntos de 100]:** Se tendrán en cuenta las ilustraciones del juego, el modo en que se desenvuelve el juego visualmente y la sensación producida. Se evaluará el diseño de los personajes, escenarios, ambientación, el cuidado de los detalles y en definitiva cualquier aspecto no técnico relativo al apartado visual.
- 0 => El acabado visual es pobre o no destaca en exceso con respecto a juegos anteriores similares.
  - 1 => Los materiales gráficos poseen una estética cuidada, pero no sugieren lo suficiente como para hacerse una idea clara del universo propio del producto.
  - 2 => El apartado gráfico es de un nivel muy alto, la calidad es homogénea en todos los recursos visuales y en conjunto permiten articular una idea clara del contexto.

- **Contexto e historia [10 puntos de 100]:** Se valorará la originalidad del argumento/historia, contextualización, valores, creatividad y objetivos del juego.
  - 0 => El juego carece de argumento o es muy simple.
  - 1 => El concepto plantea un conjunto de personajes interrelacionados y arcos argumentales sencillos que permiten avanzar a través de una estructura clásica (planteamiento, nudo y desenlace).
  - 2 => Además de ofrecer personajes creativos/profundos y una historia compleja, los objetivos del juego están relacionados con propósitos nobles.

Tras indicar cada miembro del jurado sus votaciones el resultado fue el siguiente:

- DUNGEON MASTERS 726 Puntos
- ABLE CENTER 718 Puntos
- THE BOKERONS 706 Puntos
- FINDING LEO SVEN 685 Puntos
- BREAKING UP 655 Puntos

Nombre de la idea	TOTAL (sobre 100)	Total puntos								
DUNGEON MASTE	78	90	90	77	95	90	78	73	55	726
Able Center	90	85	73	78	83	85	85	67	72	718
The Bokerons	67	67	90	60	95	82	95	77	73	706
Finding Leo Sven	77	77	77	50	95	77	77	77	78	685
Breaking Up	38	67	67	65	82	82	82	82	90	655
El Castillo Amarillo	77	72	55	82	60	72	72	77	25	592
ILEKUN	55	72	55	55	60	55	60	60	77	549
Planet 4-S	60	50	43	55	95	50	67	72	55	547
ONCE HEROES	60	72	80	50	55	50	50	50	50	517
Normapathy	60	67	55	62	55	55	50	60	50	514
Be Yourself	55	45	45	60	77	33	60	60	67	502

Ilustración 3 Tabla de puntuaciones SUPERFINALISTAS

## Able Center



Able Center es un juego de gestión y construcción con toques de puzle, en el que el protagonista debe conseguir que los clientes visiten su centro comercial. Está emplazado en un mundo ficticio lleno de animales muy distintos con diferentes características y necesidades. El jugador deberá facilitar la labor a sus visitantes adaptando la arquitectura del lugar. Además contará con minijuegos para ofrecer distintos servicios a los clientes (servir comida, bebidas, venta de ropa...)

## Breaking up



Breaking Up es un videojuego de realidad virtual para la población joven y adulta en general. El objetivo principal es la concienciación humana de las dificultades que sufre una persona con discapacidad en su día a día. El

jugador deberá afrontar una serie de contratiempos a lo largo del juego y deberá aprender a superar y aceptar las mecánicas, las cuáles irán en su contra. Esto proporcionará una pequeña frustración, necesaria para hacer entender situaciones reales.

El juego se experimenta en primera persona, a través de unas gafas de realidad virtual.

### Dungeon Masters



Juego de exploración de mazmorras, en el que el jugador deberá enfrentarse a diferentes salas que simularán problemas cotidianos de diferentes perfiles de discapacidad, entre otros retos que requerirán de astucia y habilidad para poder ser completados.

### Finding Leo Sven



El periodista del periódico El Interdaily Leo Sven había aceptado realizar un reportaje desde Galicia que resuma en cuatro páginas, las historias que más representan la vida del caminante y de las personas que hacen que el Camino de Santiago sea posible. Pero la inesperada falta de comunicación por parte de Leo y la inmediatez de impresión del segmento, obligan a la directora del periódico enviar a Elena Mendoza a Galicia y concluir el reportaje. Elena viajará a Sarriá, desde donde emprenderá una aventura hasta Santiago de Compostela que sin duda cambiará su vida.

### The Bokerons



Aventura en tercera persona donde unos chicos con discapacidad solventan varios enigmas. Las discapacidades de los protagonistas quedan integradas en el juego de manera que se perciben con naturalidad por parte del jugador.

## Votaciones

Del 22 al 25 de junio de 2020 se abrió el plazo de votación pública final de las ideas seleccionadas para elegir la idea ganadora del Concurso de Ideas. El enlace para las votaciones se incluyó en la página web del Concurso [disabilityseriousgame.fundaciononce.es](http://disabilityseriousgame.fundaciononce.es). Se restringió a un único voto por persona.

Se recibieron un total de 1077 votos tras realizar el filtrado, los votos válidos finales fueron 1035 descartando:

- 17 votos por e-mail incorrecto
- 4 votos en blanco
- 21 votos por no aceptar la política de privacidad

Los resultados finales fueron:

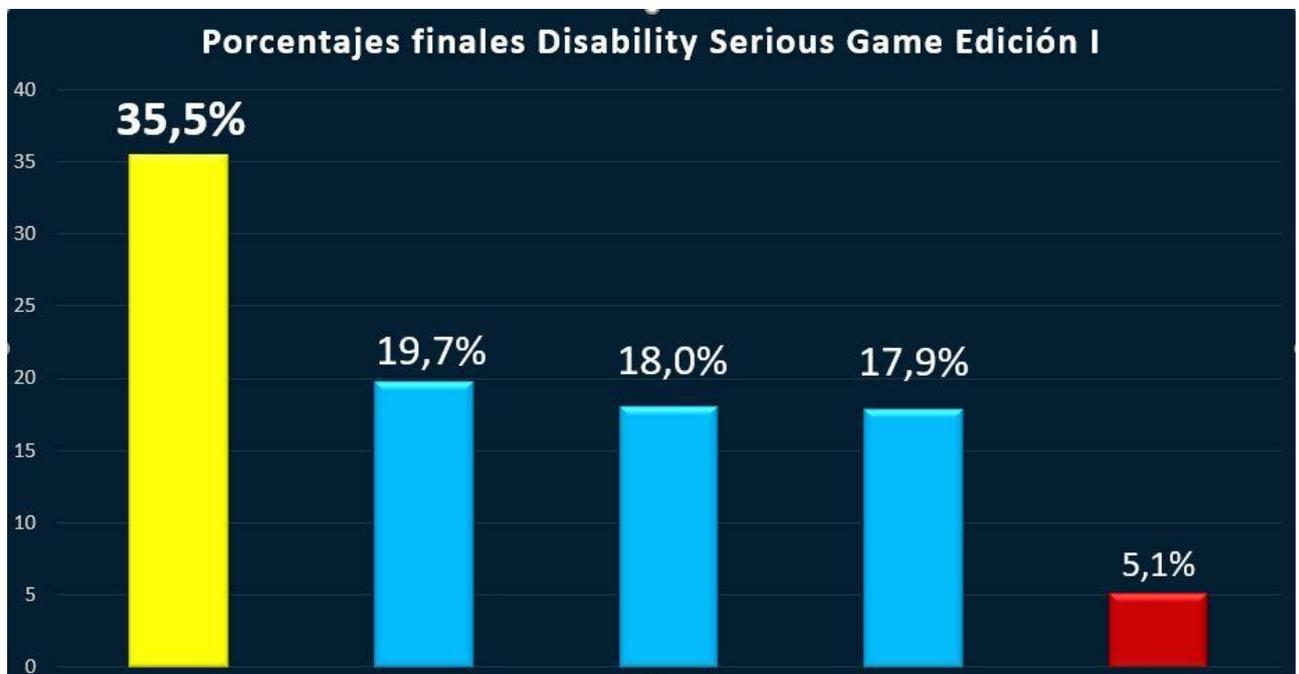
1 Able center 382 votos = 35,5%

2 Breaking up 212 votos = 19,7%

3 Dungeon Masters 194 votos = 18%

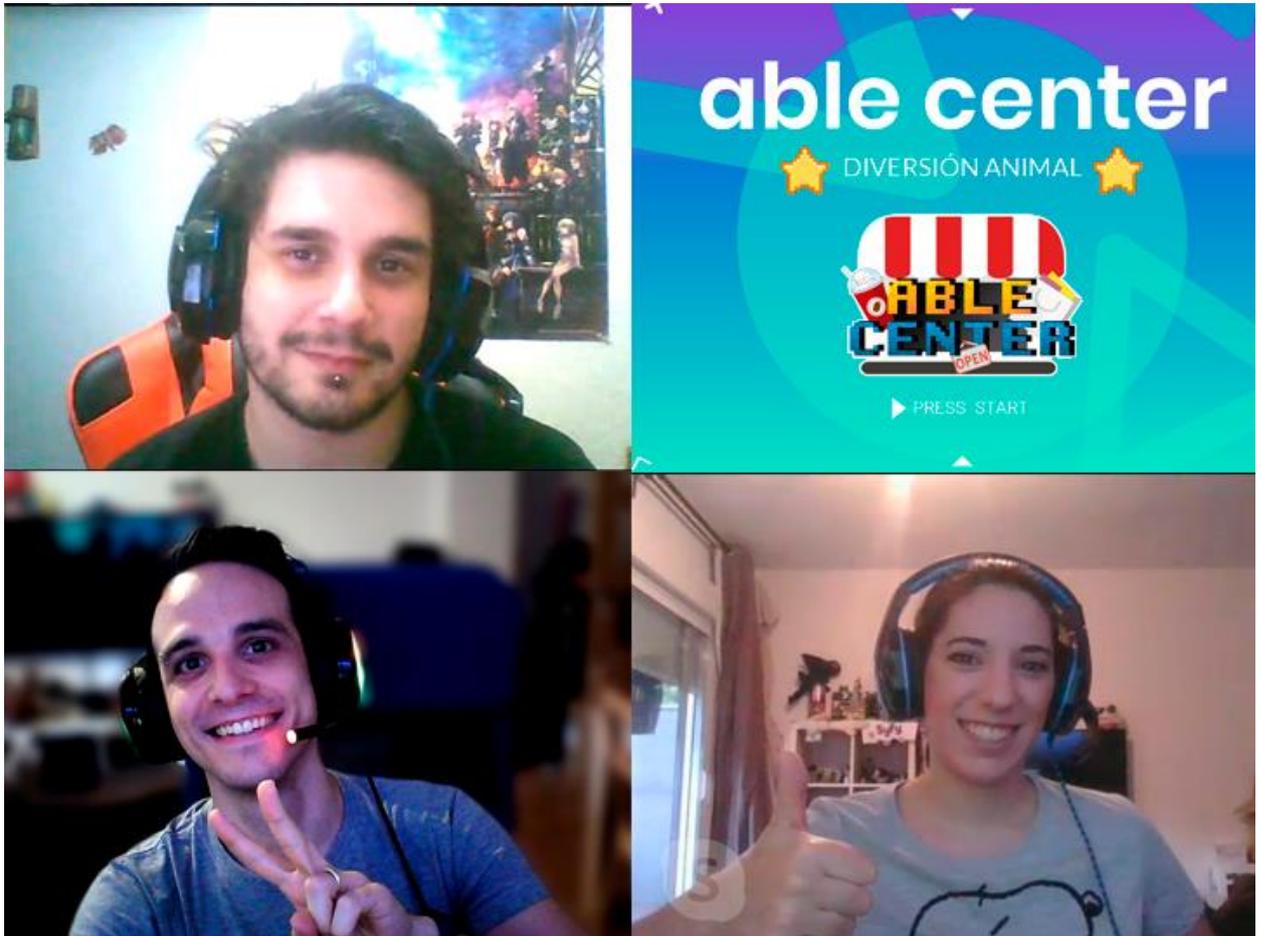
4 Finding Leo Sven 192 votos = 17,9%

5 The Bokerons 55 votos = 5,1%



*Ilustración 4 Gráfico porcentajes de los finalistas al cierre de la votación*

## Ganador



'Able Center', idea ganadora del concurso 'Disability Serious Game'

**'Able Center', idea ganadora del concurso 'Disability Serious Game'**

**Impulsado por Fundación ONCE y el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga promueve el desarrollo de videojuegos inclusivos**

**Un total de 30 propuestas de videojuegos se han presentado a este concurso**

(Madrid, 29 de junio de 2020). - Lorena, Sergio y Jorge, son los tres jóvenes extremeños ganadores del primer concurso 'Disability Serious Game' impulsado por Fundación ONCE y el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga con el objetivo de impulsar el desarrollo de videojuegos inclusivos que incorporen la temática de la discapacidad y tratar así de sensibilizar, concienciar y normalizar la percepción que tiene la población general sobre el colectivo de personas con discapacidad.

'Able Center' es la idea ganadora de las cinco finalistas, sobre un total de 30 propuestas. En total, se formalizaron 43 inscripciones que incluían 84

participantes, bien individuales o grupales, que presentaron un total de 30 ideas de videojuegos que incluían ideas

Los ganadores obtuvieron un total de 1.035 votos, lo que supone un 36,9% del total. Las otras cuatro ideas por orden de votos han sido Breaking up (20,5%), Dungeon Masters (18,7%), Finding Leo Sven (18,6%) y The Bokerons (5,3%).

En el caso de ‘Able Center’, propuesto por los jóvenes extremeños es un juego de gestión y construcción con toques de puzzle, en el que el/la protagonista hereda el centro comercial de su abuelo, pero tiene una pega: es inaccesible a la mayoría de los animales de la ciudad. Por ello, el jugador debe facilitar la labor a sus visitantes adaptando la arquitectura del lugar. Está emplazado en un mundo ficticio lleno de animales muy distintos con diferentes características y necesidades. Además, contará con minijuegos para ofrecer distintos servicios a los clientes (servir comida, bebidas, venta de ropa, ...).

Jorge Rebate, Sergio González y Lorena Moreno son tres amigos de Naval Moral de la Mata (Cáceres), aunque Sergio es de la localidad de Talayuela. Siempre han salido juntos y la vida les ha hecho que también compartan sus vidas en Madrid.

Lorena es titulada por el IES Fernando VI en Desarrollo de aplicaciones Web, actualmente trabaja en Indra; Sergio es titulado por ESNE en Grado en Diseño y Desarrollo de videojuegos y Artes Digitales; y por último Jorge es titulado por UNIR en Master en Diseño de Experiencia de Usuario tras un grado de Publicidad y Relaciones Públicas, trabaja como UX Designer en el Grupo Onetec.

Conoce los 5 juegos finalistas y al ganador en:  
<http://disabilityseriousgame.fundaciononce.es/>

## Conclusiones

Tanto la Fundación ONCE como el Polo Nacional de Contenidos Digitales, consideran que la primera edición del Disability Serious Game ha sido un completo éxito, y pondrán en el futuro nuevas acciones relacionadas con la discapacidad y el sector de los videojuegos dentro del convenio marco de colaboración que tienen ambas entidades.