



**FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Memoria del proceso de conceptualización de la sección "Ludocracia"; y, de la generación del manual de políticas y procedimientos para la calificación de contenidos del mismo.

**Para optar al grado de:  
INGENIERÍA EN ADMINISTRACIÓN Y MARKETING ESTRATÉGICO**

**Presentado por:  
ENRIQUE CARLOS AROSEMENA BELLOLIO**

**Equipo de Asesores:  
MARTHA ROLDÓS BUCARAM  
GABRIELA PANCHANA BRIONES**

**GUAYAQUIL - ECUADOR  
NOVIEMBRE DE 2016**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi Papá, mi Papapu (abuelo) y Andrés (mi hermano), quienes legaron en mí conocimientos, cualidades y virtudes. Viven muy presentes en mí.

Lo dedico también a mi Mamá y mi esposa, las mujeres de mi vida, las que me aguantan, me aconsejan y me dan el soporte que necesito para seguir adelante.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primero que nada a mi equipo de trabajo Michelle, María Cristina, Daniel y Luigi, excelentes personas, muy capaces e inteligentes. Fue un placer trabajar con ellos.

Un agradecimiento muy especial a quienes colaboraron con nosotros en este proyecto sin esperar nada a cambio. Andrés, Francisco y Yuyu, sus capacidades artística y profesional fueron fundamentales en el desarrollo del proyecto.

Gracias a nuestras guías Martha Roldós y Gaby Panchana por sus aportes y soporte en este proyecto, y por avalarnos. Gracias a toda esa gente linda de la Casa de Error y a Carolina, pues también aportar en los procesos de conceptualización aplicados.

Por último gracias a la Universidad Casa Grande, por darme la oportunidad de graduarme, después de casi 10 año.

## RESUMEN

El presente documento expone el proceso aplicado en la conceptualización de “Ludocracia”, como un concepto creativo y como un medio interactivo con fines informativos y pedagógicos; así como también, el proceso mediante el cual se establece el procedimiento para la calificación de los contenidos a ser alojados en la sección antes mencionada.

Ludocracia, nace por la necesidad de insertar elementos que generen interacción dentro del ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA, en función aumentar el tráfico de usuarios, y por ende, transmitir el mensaje de responsabilidad social, cívica y política, que el sitio pretende plasmar en base a la imagen del Ex Presidente Jaime Roldós.

Esta memoria busca facilitar futuros procesos de similar aplicación, es decir brindar las herramientas y experiencias necesarias para otros procesos de conceptualización creativa a desarrollarse. Busca también motiva al desarrollo de iniciativas con fines o de responsabilidad social.

Otro de los objetivos del presente instrumento es proveer al usuario del correcto procedimiento para establecer una herramienta que permita regir y ordenar procesos operativos internos de cualquier tipo de iniciativa u organización.

La presente memoria se construyó a partir de la suma de procesos y actividades realizadas a lo largo de este periodo, en virtud obtener los productos finales antes mencionados. Dicho desarrollo se basó en procesos investigativos y de desarrollo creativo, los mismos que se fueron documentando en bitácora de reuniones de trabajo.

Si bien los resultados del proyecto en general no se podrán analizar hasta que la sección “Ludocracia” sea formalmente lanzada al mercado, se considera que los productos finales desarrollado tienen un buen sustento conceptual e investigativo.

**Palabras Claves:** Ludocracia, creativo, gamificación, millennials, plataforma, archivo, Jaime, Roldós, Aguilera.

## Índice de Contenido

DEDICATORIA .....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
RESUMEN.....	4
DENOMINACIÓN .....	8
DESCRIPCIÓN .....	8
FUNDAMENTACIÓN .....	9
Antecedentes.....	9
Problemas previos al proceso de implementación .....	10
Problemas específicos del proceso de implementación .....	11
Importancia.....	13
OBJETIVOS.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	16
DESTINATARIOS .....	16
ACTIVIDADES DEL PROCESO.....	17
Etapa 1 - Análisis del tema de PAP asignado.....	18
Etapa 2 - Aplicación creativa para la proposición de anteproyectos. ....	19
Etapa 3 - Re direccionamiento y concreción de propuestas. ....	22
Etapa 4 - Investigación y análisis de resultados. ....	24
Etapa 5 - Desarrollo de productos finales.....	24
Sección “Ludocracia” .....	24

Manual de políticas y procedimientos para la calificación de contenidos de la sección “Ludocracia” .....	26
RECURSOS HUMANOS .....	28
El Equipo de Trabajo.....	28
El equipo de Guías .....	30
Otros colaboradores .....	30
RECURSOS MATERIALES .....	31
FINANCIAMIENTO .....	31
AUTOEVALUACIÓN .....	32
GLOSARIO .....	34
BIBLIOGRAFÍA .....	36
ANEXOS.....	42
ANEXO 1 – “Ludocracia” sección interactiva	
www.archivojaimeroldos.com.....	42

## **DENOMINACIÓN**

Memoria del proceso de conceptualización de la sección "Ludocracia" dentro del Archivo Multimedia Jaime Roldós Aguilera; y, de la generación del manual de políticas y procedimientos para la calificación de contenidos del mismo. Desarrollado en el marco del proceso de titulación de la Universidad Casa Grande, en el seminario de Proyectos de Aplicación Profesional 2016.

## **DESCRIPCIÓN**

El proceso descriptivo, materia del presente documento, parte desde el análisis del tema central del Proyecto de Aplicación Profesional asignado, "Generación de Juegos 2.0 para la promoción de la Democracia" (PAP ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA 3era edición), como premisa básica de acción. Adicionalmente se detallarán cada una de las acciones y decisiones que se fueron tomando en el camino, con el fin de alcanzar los objetivos trazados y de solucionar problemas adicionales del Archivo Multimedia Jaime Roldós Aguilera que en el camino se fueron identificando.

Este documento en particular busca exponer el proceso investigativo, creativo y operativo aplicado para la conceptualización de "Ludocracia", como una sección interactiva y didáctica dentro del Archivo Multimedia Jaime Roldós Aguilera. Esta sección tiene como objetivo principal transmitir mensajes cívicos, políticos y de responsabilidad social, a través de videojuegos.



A raíz de la creación de Ludocracia, como una nueva sección integrada al Archivo Multimedia Jaime Roldós Aguilera, surgió la necesidad de establecer los parámetros y requisitos mínimos indispensables para la calificación de contenidos de la sección, razón por la cual se decidió desarrollar un manual de políticas y procedimientos que rija el proceso de calificación antes mencionado.

## **FUNDAMENTACIÓN**

### **Antecedentes**

El punto de partida fue el 11 de abril de 2016, fecha en la se dio a conocer los equipos de trabajo y temas asignados para el desarrollo de cada Proyecto de Aplicación Profesional (PAP). El tema central de proyecto asignado era la “Generación de Juegos 2.0 para la promoción de la democracia” y el mismo representaba la 3era edición de PAP relacionado al Archivo Multimedia Jaime Roldós Aguilera (ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA).

El “Archivo Multimedia Jaime Roldós Aguilera”, es un compendio digital de datos, información, fotografías y videos del personaje en mención. Nació por iniciativa de los hijos y demás familiares del ex Presidente Roldós y cuenta con el aval y apoyo de la Universidad Casa Grande.

Este proyecto empezó a cristalizarse en el año 2014, con su primera edición, en la misma se dio vida a ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA como una herramienta académica y/o de consulta general. Su objetivo

fundamental era el de recuperar y preservar la memoria histórica, material e inmaterial, del personaje central, su vida personal, profesional y política.

En el año 2015 se desarrolla la segunda edición del PAP ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA, cuya misión era la de posicionar el archivo como una herramienta de consulta académica, siempre resaltando el pensamiento y acción de Jaime Roldós. En pos de lograr su objetivo generaron una serie de nuevos contenidos audiovisuales, realizaron una reingeniería del sitio para facilitar la navegabilidad y una serie de acciones adicionales con la intención de promocionar el sitio web.

### **Problemas previos al proceso de implementación**

El objetivo del proyecto desde la perspectiva de quienes impulsan el mismo, estaba claro, la promoción de un concepto democrático inspirado en los ideales y conducta del Ex Presidente Jaime Roldós a través de herramientas lúdicas, en este caso videojuegos. Partiendo de ese objetivo como premisa básica, la primera tarea era identificar que problemas del producto existente (ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA) y del entorno (sociedad/mercado), se iban a solucionar con la implementación nuestro producto final.

El primer problema estaba planteado desde el inicio, en el enunciado que indicaba el tema de nuestro PAP. “Promocionar la Democracia”. Primero se investigaron varios conceptos de democracia de distintos autores, para tener una idea más clara y formal del concepto a promocionar; posteriormente, se

realizó también un breve análisis del contexto político local, con la finalidad de determinar qué tan democrático es este país en su práctica política y en la participación de los distintos actores de la sociedad.

EL segundo problema radicaba en los contenidos y actividad de ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA. ¿Qué le falta a ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA para generar mayor tráfico de usuarios? Después de una revisión integral del archivo se pudo determinar que, a pesar que el contenido es muy completo e interesante, el sitio en general carece elementos que generen interactividad con el usuario. Por ejemplo, dentro del sitio existe una sección denominada “Blog” en la que se han publicado distintos artículos relacionados a JRA, de autores varios. La última publicación data del 26 de mayo de 2015, es decir que no hay actividad en la sección hace más de un año.

En resumen, existían dos problemas puntuales identificados, los mismos que requieren actividades constantes y sostenidas para su solución. En el caso de la falta de tráfico del sitio web, porque abandonar las actividades que generen interactividad, sería limitar la capacidad comunicativa entre el usuario y el sistema, y por ende el abandono. Y por otro lado, en la misión de comunicar una mensaje de responsabilidad social, porque dichas labores son de resultados a largo plazo.

### **Problemas específicos del proceso de implementación**

Como es normal, dentro del proceso del desarrollo del proyecto se fueron presentando un sinnúmero de problemas que debían solucionarse, en su

mayoría de tipo técnicos por la naturaleza del proyecto planteado. Alguno de los problemas más relevantes: falta de personal técnico para cubrir las necesidades para el desarrollo de los videojuegos (ilustradores, programadores, músicos, etc.), medios de financiamiento para cubrir los honorarios del personal técnico, falta de experiencia para el desarrollo creativo de los guiones para los videojuegos, y demás problemas índole similar.

Los problemas de orden técnico y financiero se fueron solucionando; sin embargo, empezaron a surgir incertidumbres y dudas respecto a las soluciones planteadas. Existía el convencimiento que los videojuegos representaban un buen medio para solucionar la falta de interactividad en la página, incluso se tenía una planificación y buenas ideas para el desarrollo de 3 productos, pero estaba en duda la eficacia de los mismos para la promoción de la democracia.

Empezaron a surgir a la interna del grupo inquietudes tales como: ¿Tres juegos serán suficientes? ¿Cuántos juegos de video se deben desarrollar para solucionar el problema planteado? ¿Las ideas de videojuegos serán las idóneas? ¿Dónde se van a publicar los juegos desarrollados? ¿En la página directamente, un micro sitio independiente, dónde?

En ese momento se presentó el tercer problema general a solucionar, como volver este proyecto sostenible, sustentable y de utilidad académica. Sostenible porque un objetivo como la promoción de la Democracia puede llevar años alcanzarlo, sustentable porque es necesario demostrar cómo se va a

conseguir el objetivo; y, de utilidad académica porque la sostenibilidad del proyecto lo requiere.

Finalmente, ya existiendo “Ludocracia” como una idea totalmente conceptualizada y en vías de su puesta en marcha, surgió la necesidad de generar un esquema que evite el manejo anárquico de la sección y/o que se descontinúe la iniciativa planteada. Todo lo anterior debido a que se planteó la pregunta ¿Quién se va a encargar del proyecto una vez que nosotros terminemos nuestra labor?

## **Importancia**

La importancia de los proyectos radica en la capacidad, de los mismos y de sus actores, de alcanzar los objetivos planteados y/o de dar solución a los problemas identificados, y ésta no es la excepción.

“Ludocracia” como concepto creativo y como sección dentro del ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA, es una idea innovadora, que otorgará al sitio web una herramienta capaz de generar interactividad con los usuarios. Es una plataforma para la exposición de videojuegos y demás alternativas lúdicas, todas ellas de contenidos o trasfondos que necesariamente aporten un mensaje apropiado a los usuarios, pudiendo ser los mismos de orden político, cívico o de responsabilidad social en general.

Los videojuegos como medio de distracción, pueden ser un elemento muy efectivo en función de incrementar el tráfico de usuarios de ARCHIVO

JAIME ROLDÓS AGUILERA. Como muestra cabe mencionar que dentro del top 50 del ranking “Alexa”, respecto a los sitios web más visitados por usuarios en Ecuador, identificamos los siguientes datos relevantes:

- 10 (20%), son: redes sociales, proveedores de diversión o de aplicaciones móviles.
- 9 (18%), son sitios informativos de diarios, revistas o canales de televisión; y,
- Solo 3 (6%), son sitios pertenecientes a instituciones del estado central.

Con lo anterior podemos deducir que el usuario de internet ecuatoriano promedio está buscando en la red, principalmente, medios de diversión o distracción. Con “Ludocracia” el ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA, se vuelve un nuevo proveedor de medios de diversión, teniendo como valor agregado el fin social del archivo como tal y de los videojuegos por su facultad pedagógica y comunicativa.

Sería el primer proyecto en el Ecuador que mediante la aplicación de videojuegos pretenda inculcar, por lo menos en un sector de la sociedad, la historia política del país, mensajes de responsabilidad cívica y social, conceptos aplicados a la administración socio-política, respeto a los derechos humanos y demás mensajes, siempre que los mismos no involucren sesgos ni preferencias políticas.

La sección “Ludocracia” nace como el medio principal para generar la sostenibilidad de archivo en mención. Busca también servir como base de

estudio o sustentación de nuevas técnicas o conceptos pedagógicos como la “Gamificación” y sus resultados en nuestro nicho de mercado. Y por último, e igual o más importante que las razones anteriores, dar vida a ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA y resaltar la imagen del personaje central.

La base para garantizar la sostenibilidad y buen manejo de la sección, es el desarrollo de un manual de políticas y procedimientos que establezca paso a paso el mecanismo para calificar los contenidos a exponer en la sección. ¿Cuáles son los criterios básicos que debe cumplir el contenido para su calificación? ¿Quién debe calificar dichos contenidos?, entre otras.

“Ludocracia”, como su slogan lo advierte, es “una nación de diversión”. Es una sección dentro del Archivo Jaime Roldós Aguilera que permitirá al usuario aprender jugando. En esta sección encontrarás videojuegos con fines de responsabilidad social y política.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Exponer los procesos aplicados en: el desarrollo del concepto creativo “Ludocracia”, como plataforma interactiva y didáctica para la promoción de mensajes cívicos, políticos y sociales, mediante videojuegos; y, la elaboración de un manual de políticas y procedimientos que determine parámetros para la calificación de contenidos a publicar en la plataforma.

## **Objetivos Específicos**

- Proporcionar una hoja de ruta para el desarrollo de proyectos de similares características.
- Aterrizar a lo factible el desarrollo de proyectos técnicos/creativos, como lo son los videojuegos.
- Incentivar al usuario al desarrollo de proyectos creativos con fines sociales.
- Facilitar al usuario mecanismos para el diseño y creación de herramientas administrativas y de control para proyectos en marcha.

## **DESTINATARIOS**

La presente memoria está dirigida principalmente a todos los “Millennials” ecuatorianos, es decir aquellos jóvenes de entre 15 y 35 años de edad (nacidos entre 1980 y 2000). Ellos representan el grupo objetivo del proyecto general y por ende son parte interesada de este tipo de herramientas, siempre y cuando se expongan en versión digital.

Los “Millennials” son jóvenes que nacieron y recibieron educación en entornos altamente relacionados con la tecnología, ellos prefieren la práctica a la teoría, la información en modo digital tiene un mejor manejo y utilización, son jóvenes que tiene habilidades para mantener su atención sobre videojuegos y desde el punto de vista del aprendizaje logran abarcar



diferentes campos de la enseñanza de manera eficaz muchas veces más idónea que sistemas educativos actuales.

Son también destinatarios del presente documento todos aquellos hombres y mujeres, que aunque no se encuentren catalogados como “Millennials”, tengan afinidad por compartir características e intereses con los miembros de dicha generación. Por ejemplo, un adulto, mayor de 40 años, que siguió una carrera de programación y cuyos intereses personales están vinculados al mundo de la tecnología y la computación, es un candidato a estar interesado en el contenido de este documento.

Otras partes interesadas pueden ser los catedráticos y/o directores de carrera de universidades, institutos técnicos y demás instituciones a fines, que estén buscando implementar proyectos de desarrollo creativo aplicados a campos tecnológicos.

## **ACTIVIDADES DEL PROCESO**

Como ya se ha expuesto los principales procesos a detallar en el presente documento son: el que se siguió para la conceptualización de la sección “Ludocracia”; y, el que permitió el desarrollo de reglas y pasos para incluir en el manual de políticas y procedimientos.

A continuación vamos a realizar un recuento de las distintas etapas de desarrollo del proyecto en general, relacionadas a las actividades del presente documento:

## **Etapa 1 - Análisis del tema de PAP asignado.**

Esta primera etapa duró aproximadamente entre 10 y 15 días, a partir del 11 de abril del año en curso, fecha en la que se asignó el tema de PAP.

Aquí la misión era completar un proceso de entendimiento del tema central del PAP asignado. Las primeras actividades realizadas fueron reuniones con el equipo de guías y asesores, para aclarar dudas respecto al requerimiento y al alcance del proyecto.

Siendo una de las guías Martha Roldós, hija del personaje central del archivo y precursora del ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA, este proceso se facilitó en gran medida. De las reuniones con las guías surgieron también nuevos conceptos a tomar en cuenta como la Gamificación, los Millennials, la teoría de juegos, entre otros, los mismos que han servido de base para el desarrollo conceptual del proyecto.

Para entender el requerimiento y el enfoque del mismo, era necesario conocer más acerca de la vida de Jaime Roldós Aguilera y el contexto político en el que se desarrolló. El ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA fue clave para completar este proceso de aprendizaje, ya que el contenido es muy completo. Se recomendó ver el documental “La muerte de Roldós”, producción que ayudó mucho a entender el contexto político de la época y a generar ideas para los procesos futuros de generación creación.

Se revisaron también otros textos y archivos audiovisuales referentes a la vida de Jaime Roldós. Por otro lado documentos que denotan sus intenciones

e ideología política tales como, la carta de conducta o los 21 puntos programáticos, esta última como base para el desarrollo de pautas y parámetros a incluir en el manual de políticas y procedimientos.

Del proceso investigativo surgió la identificación de los problemas a solucionar tanto del producto existente, como del mercado. Aparecieron también las primeras preocupaciones de los integrantes del grupo respecto a cómo íbamos a lograr producir videojuegos sin el conocimiento técnico necesario. Preocupaba también cuanto podía llegar a costar la elaboración de un videojuego.

## **Etapa 2 - Aplicación creativa para la proposición de anteproyectos.**

Esta etapa tuvo una duración aproximada de 45 días, esto es desde el 20 de abril hasta principios de junio, del año en curso.

Teniendo el requerimiento claro e identificados los problemas a solucionar, correspondía iniciar el proceso creativo mediante el cual se obtendría las ideas de propuestas a realizar. La idea de desarrollar videojuegos estaba clara, pero aún no se había decidido los temas centrales de los mismos.

El sábado 23 de abril se realizó la primera reunión con el objetivo de obtener un universo de opciones de videojuegos, para posteriormente seleccionar las mejores opciones y desarrollarlas. Se procedió a realizar una

lluvia de ideas, de la que surgieron varias opciones, a continuación las más interesantes:

- **Arma a tu político.-** Es una fábrica de políticos, en la que debemos armar el ideal eligiendo sus características personales e ideológicas. El resultado final una imagen de un político con referencias físicas similares a las de los políticos más icónicos de la historia y el mundo (Hittler, Lincoln, etc.) uno de ellos Roldós.
- **Trivia Roldós.-** Juego de preguntas de la vida política, ideología y visión de Roldós.
- **Simulador decisiones políticas.-** Eres el presidente de un país y debes enfrentar las situaciones que se presenten, tomando decisiones complicadas.
- **Termómetro Democrático.-** ¿Qué tan democrático eres? Debes contestar preguntas con opciones múltiples, respecto a situaciones cotidianas. Al final del juego el termómetro te mide y el resultado es tu nivel democrático.
- **Runner/Plataformer.-** El personaje principal Jaime Roldós Aguilera, pasa mundos corriendo y saltando obstáculos.

Las opciones para el desarrollo de los videojuegos, debían cumplir 3 requisitos básicos fundamentales: 1) Que promuevan la democracia, o cualquier mensaje de responsabilidad social, 2) Que se capaz de generar aprendizaje en el usuario; y, 3) Que sea divertido.

Del universo de opciones planteadas finalmente se seleccionaron 3 ideas de juegos a desarrollar, en principio parecería una apuesta muy ambiciosa y al final así resultó. En todo caso objetivo estaba planteado y para lograrlo empezó a trabajar en ello.

Las tres ideas de videojuegos seleccionadas para empezar su proceso de diseño y desarrollo fueron:

- **El simulador de decisiones políticas.-** Iba a ser el juego estrella, parecía una idea divertida y que podría generar interés en el grupo objetivo. Aparentemente tenía un gran potencial como herramienta de aplicación pedagógica, para alumnos secundarios y universitarios.
- **Termómetro democrática.-** Era una idea que había nacido en una de las reuniones con las guías. Aunque nunca existió el total convencimiento con dicha idea, debido a que existía dudas respecto a que tan divertida podría ser la misma, valía tomarla en cuenta por su alto contenido pedagógico. Era una idea que podía resultar en la franja de mayores edades del grupo objetivo seleccionado.
- **Runner/Plataformer.-** Debido a que era el producto ideal para el lanzamiento de la iniciativa basada en el concepto de gamificación. Un videojuego muy fácil de jugar, cuyo protagonista el personaje central del archivo y capaz de generar aprendizaje en el usuario.

¿Por qué se decidió seleccionar 3 opciones distintas de juegos a desarrollar?

Primero que nada porque se consideró que el lanzamiento de la iniciativa

debía ser contundente, a lo mejor lanzar uno o dos juegos podría ser muy poco.

Si bien el grupo objetivo es una generación de ciudadanos con intereses y preferencias similares, hay que tomar en cuenta también que existen franjas de edades dentro del mismo que se distinguen por niveles de madurez, conocimiento, disponibilidad de tiempo y hasta capacidad adquisitiva. Con 3 opciones de juegos distintas se podría generar un mayor nivel de cobertura dentro del nicho de mercado seleccionado.

### **Etapa 3 - Re direccionamiento y concreción de propuestas.**

A partir de la presentación del primer avance surgió la necesidad de definir bien las propuestas en la medida que sean alcanzables. Esta etapa duró aproximadamente 30 días, entre los meses de junio y julio de este año.

El resultado del primer avance fue muy bueno, el jurado o los miembros de la mesa de revisión quedaron satisfechos con la propuesta y la forma en la que se sustentó la misma. Sin embargo, días antes de dicha presentación, empezaron a surgir las incertidumbres respecto al camino que se había tomado. Se cayó en cuenta que el desarrollo de tres juegos de video era una apuesta extremadamente ambiciosa.

¿Qué generó en el grupo esta etapa de incertidumbres? Primero que nada la falta de experiencia en el proceso de desarrollo del guión como base para la

programación de un videojuego, pasaron más de 15 días y resultaba muy difícil avanzar en dicha tarea. Otra causa fue el alto costo del proceso de desarrollo técnico de los videojuegos (programación, ilustraciones, composiciones musicales, etc.).

Ante el nuevo escenario, era necesario re direccionar el proyecto, por ende se realizaron un sinnúmero de reuniones para tomar decisiones en virtud de no entorpecer los procesos de desarrollo. Adicionalmente cabe mencionar que era momento de iniciar el proceso de investigación de que debíamos sacar adelante, y para lo cual debíamos tener claros los objetivos y productos del proyecto.

Una de las decisiones relevantes de esta etapa fue concentrar los esfuerzos en la opción de videojuego Runner/Plataformer. Este era el único videojuego del que tenía desarrollado un guión completo, una línea grafica definida y algunos aspectos técnicos en desarrollo. Se había conseguido un programador con experiencia en el tema a un costo muy reducido y con buenas facilidades de pago. Se contaba también un grupo de dibujantes empíricos e ilustradores, trabajando en el desarrollo de los personajes.

Las otras dos ideas de juego no fueron descartadas, pero se las terminaría de trabajar una vez que el Runner/Plataformer sea un producto terminado. En caso que no fuera posible continuar con el desarrollo de los dos videojuegos paralizados, estas quedarían documentadas para su posterior desarrollo.

Si en algún momento se dudó respecto a si los juegos como tal eran la solución al problema y si tres juegos iban a ser suficientes para poner en marcha la iniciativa, ahora que la propuesta se reducía a un solo videojuego las mismas volvieron a surgir.

Lo que más preocupaba era la sostenibilidad, sustentabilidad y utilidad académica del proyecto. ¿Cómo se iba a lograr que un juego se vuelva un proyecto sostenible? ¿Cómo un solo juego puede sustentar el concepto de gamificación y objetivo que se pretende lograr con aplicación? El juego que decidimos continuar desarrollando, ¿es de utilidad académica?

#### **Etapa 4 - Investigación y análisis de resultados.**

El proceso de investigación inició paralelo a re dirección del proyecto y tuvo una duración de 60 días, entre los meses de junio y agosto. El cambio y re definición de propuestas no afecta en el proceso investigativo.

Este proceso fue base para la toma de decisiones en cuanto al desarrollo de los juegos y por ende de la sección como concepto creativo y lugar de alojamiento de los videojuegos.

#### **Etapa 5 - Desarrollo de productos finales.**

##### **Sección “Ludocracia”**



Después de mucho pensar y darle vueltas a la situación, se descubrió que la respuesta no estaba en los juegos. El enfoque se había concentrado en los tomates, las cebollas y los pimientos, cuando la solución estaba en el puesto del mercado y/o la “caserita”. Los juegos son los medios de transmisión del mensaje, pero era necesario crear el canal de distribución para los videojuegos.

Es claro que siempre existió la idea que los videojuegos debían estar alojados en el ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA, pero hasta este momento no se había pensado, mucho menos trabajado en el desarrollo de la sección dentro del ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA donde se alojarían los mismos.

Ya existía “Ludocracia”, un concepto creativo con fines identificativos. El día 23 de abril en una reunión en el centro de operaciones, surgió la necesidad de crear un nombre para el grupo de trabajo. Al estar desarrollando juegos la primera opción que surgió fue “Lúdico”, la misma que al combinarla con “Democracia”, resultó en la expresión creativa “Ludocracia”. Automáticamente se procedió a buscar en internet si existía el término o se estaba usando. El término ya existía en un par de sitios web de otros países, pero identificaba a proyectos de distintas características, razón por la cual se decidió mantenerlo.



El panorama estaba más claro, había trabajar en el desarrollo conceptual de la sección y en su apariencia gráfica. Esta sección era la forma de generar sostenibilidad e incluso convertirse en un medio de autogestión para el financiamiento de futuras iniciativas relacionadas al proyecto global ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA.

Con la colaboración del programador se creó la sección “Ludocracia” dentro del sitio web. La sección esta lista para alojar el primer videojuego, “La Carrera de Roldós” y de igual forma para futuros productos del mismo tipo.

### Manual de políticas y procedimientos para la calificación de contenidos de la sección “Ludocracia”

Al encontrarse desarrollado como concepto creativo, lo único que faltaba era determinar la hoja de ruta respecto al manejo general del sitio y la calificación de sus contenidos. Surgieron preguntas como: ¿Quiénes se van a hacer responsables de la iniciativa ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA? ¿Quién administrará el sitio? ¿Quién será el responsable de calificar los futuros contenidos a alojar en “Ludocracia”? ¿Qué criterios se aplicaran para la calificación de los contenidos?, entre otras.

Todos estos cuestionamientos generaron la necesidad de crear un documento que permita establecer el proceso y las políticas para la calificación de nuevos contenidos desde su etapa de concepción de propuestas, es decir, futuras ideas de videojuegos o demás herramientas lúdicas.

El proceso para la creación del manual fue algo complicado, por la falta de experiencia en la materia. Sin embargo una vez definido el procedimiento a seguir, era cuestión de establecer los ¿Quiénes? ¿Cuándo? y ¿Cómo?

Es decir se determinaron todos los procesos necesarios para la calificación de contenidos, partiendo de eso se establecieron responsables de cada uno de esos procesos y finalmente se definió el paso a paso, que establece el proceso en concreto.

El primer paso a seguir fue la determinación de tareas a documentar, en este caso en particular era solo la “calificación de contenidos de la sección Ludocracia”. En pocos términos el proceso por el cual se aceptan o rechazan nuevos videojuegos o alternativas lúdicas a alojar en la sección.

La segunda tarea fue la de determinar quiénes iban a asumir dichas responsabilidades de calificación de contenidos. En función de esto se buscó definir un comité con autoridades y personal docente de la Universidad, que pueda supervisar el proceso de calificación.

La tercera y última tarea fue la estructuración de la propuesta de manual, en el que se detalla el proceso y sus responsables. Es necesario aclarar que dicho manual se realizó en función de procesos futuros, es decir, se está normando un proceso proyectado y no existente. Con esto se quiere aclarar que el

manual es una herramienta útil pero perfectible a partir de los primeros procesos de calificación de nuevos contenidos.

## RECURSOS HUMANOS

### El Equipo de Trabajo

En el cuadro que se expone a continuación se detallan los integrantes del equipo de trabajo conformado para el desarrollo del PAP ARCHIVO JAIME ROLDÓS AGUILERA tercera edición:

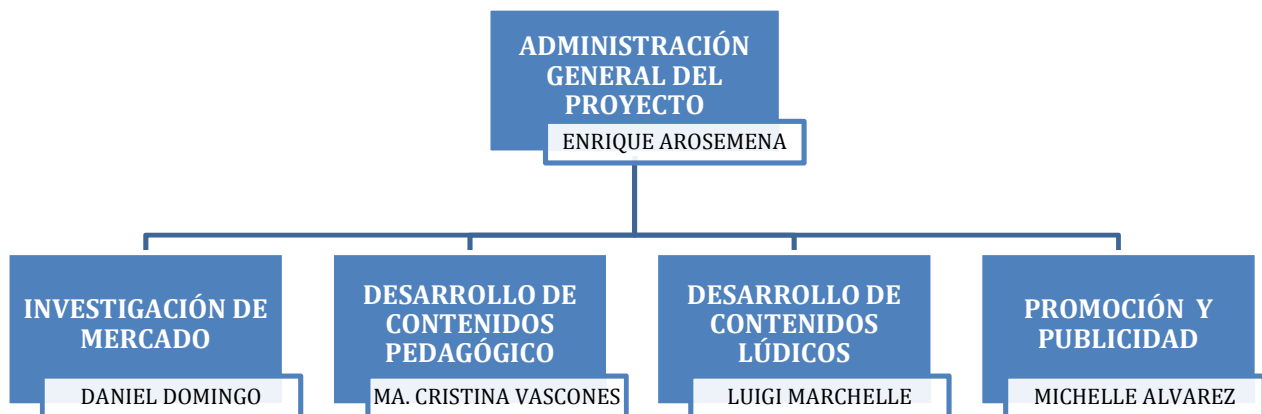
INTEGRANTE	EDAD	FACULTAD	CARRERA
Álvarez Vaca Michelle	27	Comunicación “Mónica Herrera”	Diseño Gráfico
Arosemena Bellolio Enrique	32	Administración y Ciencias Políticas	Administración y Mkt Estratégico
Domingo Sierra Daniel	24	Comunicación “Mónica Herrera”	Periodismo
Marchelle Rosero Luigi	24	Comunicación “Mónica Herrera”	Periodismo
Vascones Pita María Cristina	25	Ecología Humana	Educación Inicial

En este caso en particular, todos miembros del equipo de trabajo aportaron, para poder concretar los procesos y actividades expuestos en la presente memoria. A continuación detalle de las áreas y etapas en las que cada uno de ellos colaboró y una breve reseña de las actividades realizadas:

- **Michelle Álvarez.-** aportó con actividades en cada una de las etapas para el desarrollo de los proyectos. Sus aportes de mayor relevancia fueron los de diseño y desarrollo de conceptos creativos. Por ejemplo: Es la creadora del logotipo de “Ludocracia” y de su slogan “Una nación de diversión”; y, en conjunto realizamos el proceso creativo para crear la marca “Ludocracia”.

- **María Vascones.**- aportó en las etapas de análisis e investigación. Ayudó mucho en los procesos de levantamiento de información bibliográfica. Estudió, analizo y digirió todos los nuevos conceptos y términos aplicados en este proyecto, entre ellos: gamificación, la teoría de los juegos, millennials, democracia, etc.
- **Daniel Domingo.**- Fue quien diseño, dirigió y analizó resultados del proceso de investigación en general del PAP. Sus resultados de investigación fueron fundamentales en la etapa de re direccionamiento de y concreción de propuestas.
- **Luigi Marchelle.**- Por su afición a los videojuegos y los conocimientos técnicos que la misma le han aportado a lo largo de los años, resultó un aporte fundamental para el diseño de los productos, en la concepción creativa de los mismos y en la exigencia técnica.

Uno de los aciertos de equipo fue el definir rápidamente un organigrama de estructura de trabajo en función de las cualidades y fortalezas de cada uno de los que integramos el grupo. A continuación el organigrama establecido:



## **El equipo de Guías**

Conformado por Martha Roldós y Gabriela Panchana, su colaboración y guía fue fundamental. Sobre todo en la primera mitad del proceso, pues en las reuniones de trabajo mantenidas se pudo lograr un rápido entendimiento del requerimiento principal del tema planteado.

En momentos de incertidumbre ayudaron a centrar las ideas y canalizarlas de una forma adecuada, en las épocas de “rebeldía” o desorden aplicaron los correctivos necesarios para que el trabajo vuelva al camino indicado; y, porque a lo largo del camino, exigieron y motivaron para que se haga un buen trabajo.

## **Otros colaboradores**

Por tratarse de un proyecto de aplicación técnica, en áreas en las que no se contaba con la preparación o experiencia necesaria, obligatoriamente se tuvo que buscar colaboradores externos para que desarrollen dichas tareas. A continuación detalle de otros colaboradores:

- Pablo Mera (Salamandra) - Programador
- Andrés Garay (Ideatic) – Diseñador
- Carlos Varela – Diseñador
- Gino Marchelle – Compositor Musical y Sonidista
- Francisco Palma – Dibujante empírico
- Giuliana Santos - Dibujante empírica

Del listado antes expuesto todos colaboraron voluntariamente con sus conocimientos y trabajo al proyecto. Solo en el caso de Salamandra existieron pagos por servicios prestados, a los asistentes del programador principal. Todos los colaboradores serán debidamente mencionados en los créditos del producto final.

## **RECURSOS MATERIALES**

En este proyecto preponderaron los procesos intelectuales y creativos para el desarrollo de los productos. Podemos considerar como recursos materiales las computadoras de cada uno de los integrantes de grupo y la oficina del titular del presente documento, la misma que sirvió como base de operaciones, con todas las facilidades en servicios y comodidad.

## **FINANCIAMIENTO**

En este proyecto la necesidad de financiamiento no superó los US\$ 800 (ochocientos dólares 00/100). Las necesidades de flujo fueron solventadas por los 5 integrantes del grupo.

Respecto al plan de financiamiento para nuevos videojuegos a publicar en la sección “Ludocracia”, es muy difícil determinarlo debido a que el costo de producir un videojuego depende de todos los aspectos técnicos a aplicarse y de la complejidad del proceso de programación, en función del guión que se establezca.

Cabe mencionar que el carácter de “académicamente útil”, que se le ha otorgado a este proyecto, se ideó principalmente en pos de sustituir las necesidades de financiamiento para el desarrollo de videojuegos, con la aplicación de horas de trabajo (académicas o de pasantía) de alumnos de la Universidad.

Es decir que, los desarrollos técnicos (programación, diseño, etc.) de las nuevas ideas que se generen para el desarrollo de videojuegos u otras alternativas lúdicas, para nutrir la sección “Ludocracia”, puedan ser realizadas por alumnos de la Universidad Casa Grande. Dicho trabajo debe representar un cumplimiento académico ya sea como proyectos de para la aprobación de materias y casos, o como horas de pasantía trabajadas.

## **AUTOEVALUACIÓN**

Como cualquier proyecto existieron aciertos y errores dentro del proceso de conceptualización, diseño e implementación del mismo. Sin embargo, el equipo de trabajo tuvo tino siempre para aferrarse a las buenas decisiones, identificar problemas a tiempo y plantear estrategia para la solución de problemas.

Uno de los principales aciertos fue la rápida identificación de fortalezas personales, en virtud de distribuir las funciones y responsabilidades de trabajo del grupo. La administración interna y el orden implementado, permitieron que el ambiente de trabajo del grupo sea el adecuado, que exista una correcta



división de funciones y una constante predisposición a colaborar entre las partes.

Uno de los principales aportes al equipo de trabajo, fue la capacidad administrativa y organizativa. Poder ordenar las ideas expuestas, asignar funciones de trabajo específicas, mantener un orden de documentos y desarrollos, realizar un control cronológico de actividades, entre otros, fueron fundamentales para que el equipo de trabajo no pierda el rumbo.

En este tipo de proyectos una de los procesos de aprendizaje más difícil de asimilar, es el de las tomas de decisiones. En grupos de jóvenes estudiantes, de carreras, visiones e intereses distintos, cada uno tiene la intención y derecho de opinar. Los problemas aparecen cuando se pretende imponer la opinión. Aprender a escuchar y analizar las opiniones de los demás, para luego compararlas con las propias no es fácil, pero se logró rápidamente en este grupo de trabajo.

Otros procesos valiosos de aprendizaje, son los que permiten abrir la mente y entender que no hay imposibles, siempre y cuando se ordenen bien las ideas y se trabaje sostenida y disciplinadamente en la consecución de los objetivos. Al inicio desarrollar un videojuego era un imposible, hoy el videojuego existe y está en etapa de lanzamiento. El financiamiento del videojuego era otro imposible, pero la autogestión y recurrir a las personas indicadas nos permitieron cristalizar el proyecto a un muy bajo costo.

Aunque parezca contradictorio, respecto a lo antes expuesto, uno aprende también a ser más realista. En las etapas iniciales del proceso, a pesar que existía una sensación de incertidumbre en lograr desarrollar videojuegos, el primer planteamiento fue de realizar 3 videojuegos. Esta situación generó dispersión de ideas, esfuerzo y trabajos, muchas de las cuales terminaron siendo al final en vano.

Proyectos como este permiten identificar facetas creativas en los individuos. Que la creatividad no es un proceso rígido, pero que tampoco es una aparición instantánea. La creatividad es una capacidad de las personas, que como todas las otras hay quienes tienen mayor o menor facilidad para la misma, pero que hay procesos (no rígidos) que permiten liberar dicha capacidad y explotarla a su máxima expresión.

Este equipo tenía una alta capacidad creativa, la misma que se pudo aprovechar de buena manera en desarrollo del proyecto como producto digital y en todas las actividades que lo complementaban.

## **GLOSARIO**

### ***Democracia***

“Forma de gobierno del Estado donde el poder es ejercido por el pueblo, mediante mecanismos legítimos de participación en la toma de decisiones políticas.” (Significados).

### ***Derechos humanos***

“Los derechos humanos son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición. Todos tenemos los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna” (Naciones Unidas)

### ***Gamificación***

“Empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.” (Gamificación S.L., 2014)

### ***Grupo objetivo***

“Es una noción que se emplea en el ámbito del marketing y la publicidad. El concepto hace referencia a un consumidor representativo e ideal al cual se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a seducir con un producto o un servicio” (Gardey, 2015)

### ***Micrositio***

Término de diseño web que se refiere a una página web individual o a un grupo de páginas que extienden o amplían la funcionalidad de sitios web primarios. (Chief Marketer, s.f.)

### ***Millenials***

“Millennials, o la Generación Y, son la generación más grande que incluye el subconjunto de los pioneros de Internet. Son la última generación nacida

entre el siglo XX y principios del siglo XXI” (Myers, VINTAGE COMUNICACIÓN, 2015)

### *Videojuegos*

“Consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético” (AARSETH)

## **BIBLIOGRAFÍA**

Acerenza, N. , Coppes, A. , Fernández, E. , Lorenzo, T . , Mesa, G. , Vallespir, D. (2009). *Una Metodología para Desarrollo de Videojuegos*. Instituto de Computación -Universidad de la República, Uruguay. Recuperado de [https://www.fing.edu.uy/sites/default/files/biblio/22811/asse\\_2009\\_16.pdf](https://www.fing.edu.uy/sites/default/files/biblio/22811/asse_2009_16.pdf)

Albornoz, R. (2007). *Conceptos Básicos para el Desarrollo de Videojuegos 2D. Losers Juegos*. Recuperado de [http://www.losersjuegos.com.ar/media/referencia/articulos/conceptos\\_basicos/conceptos\\_basicos.pdf](http://www.losersjuegos.com.ar/media/referencia/articulos/conceptos_basicos/conceptos_basicos.pdf)

BBVA. (Junio de 2015). Centro De Innovación BBVA. Recuperado el 26 de mayo de 2016, de BBVA: <https://www.centrodeinnovacionbbva.com/sites/default/files/ebook-cibbva-innovation-trends-generacion-millennials.pdf>

Baños, I. G. (2003). *Ciudadanía, base de la democracia*. (l. editor, Ed.) México: Cámara de diputados.

Barrionuevo, N. (2006). *Jaime Roldós: Su legado histórico*. Quito: Cámara Ecuatoriana del Libro – Núcleo de Pichincha.

Bobbio, N. (1993). *Igualdad y libertad*. Recuperado de <https://www.scribd.com/doc/51454797/Igualdad-y-Libertad-De-Norberto-Bobbio>

Calle, M. (2013, 25 de septiembre). [Crowdfunding; definición, tipos, historia y plataformas para hacer realidad tus proyectos](http://www.elcapitalistainfiel.com.es/2013/09/crowdfunding-definicion-tipos-historia.html). *El Capitalista Infiel*. Recuperado de <http://www.elcapitalistainfiel.com.es/2013/09/crowdfunding-definicion-tipos-historia.html>

Calle, O. (2014). *Manual de Arquitectura y Gestión del Archivo Jaime Roldós Aguilera*. (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande)

Carey, J. (1992). Platón frente al teclado. In J. Carey. *Facetas*.

Chacón, P. (2008, diciembre). *El Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula?*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas, Venezuela. Recuperado de <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Cherif Bassiouni (Relator General), D. B.-E. (1998). *DEMOCRACIA PRINCIPIOS Y REALIZACIÓN*. ginebra: Unión Interparlamentaria.

Chief Marketer. (n.d.). Retrieved 8 3, 2016, from <http://www.chiefmarketer.com/microsites-are-becoming-a-macro-idea/>

Contreras, R. & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Institut de la Comunicació Universitat Autònoma de Barcelona, España. Recuperado de [http://incom.uab.cat/download/eBook\\_incomuab\\_gamificacion.pdf](http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf)

Coomans, M. (1995). Tendencias y perspectivas europeas de tecnología multimedia. Renees: Apogée.

Crespo, J. (2015). Sistematización de la Generación de contenidos para públicos más amplios: Política y Fútbol. (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande)

Danvers, F. (1994). *700 mots-clefs pour l'education*. París, Presses: Universidad de Lille.

De la Iglesia, E. (s. f.). *Música y sonido FX de Videojuegos*. Recuperado de [http://www.flasentertainment.com/blog/musica\\_fx.pdf](http://www.flasentertainment.com/blog/musica_fx.pdf)

Dille, F. & Zuur Platten, J. (2007). *The ultimate guide to videogame writing and design*. Recuperado de <https://www.pdf-archive.com/2012/07/29/the-ultimate-guide-to-video-game-writing-and-design/the-ultimate-guide-to-video-game-writing-and-design.pdf>

Doctrina Roldós. (2016). En *Archivo Jaime Roldós Aguilera*. Recuperado de <http://archivojaimeroldos.com/legado-doctrina-roldos/>

Dueñas, M. (2014). *Manual de Producción de contenidos Audiovisuales*. (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande).

Ferrer Marqués, S. (2008). *Los Videojuegos*. Recuperado de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEOJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>

Gamificación. (2013). Recuperado el 11 de julio de 2016, de <http://www.gamificacion.com/claves-de-la-gamificacion/dinamicas-de-juego>

Grupo de Investigación en Sistemas Inteligentes Escuela Superior Politécnica Universidad Europea de Madrid. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.



Marín Díaz, V. & Martín-Párraga, J. (2014). ¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil?. *New Approaches in Educational Research*, 3 (1). Recuperado de <http://naerjournal.ua.es/article/viewFile/v3n1-3/91>

Match Marketing. (2012, diciembre 06). Retrieved 08 03, 2016, from <https://matchmarketing.wordpress.com/2012/12/06/que-es-viralizar/>

McGonigal, J (2013, 28 de agosto). ¡Un mundo mejor es posible gracias a la gamificación! *Gamificación*. Recuperado de <http://www.gamificacion.com/blog/un-mundo-mejor-es-posible-gracias-a-la-gamificacion>

Molina, M. (2015). *Sistematización de la generación de contenidos para los estudiantes del área de Historia – Ciencias Sociales y el eje de Educación para la Ciudadanía del Segundo y Tercer año de Bachillerato General Unificado en colegios particulares y públicos*. (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande)

Myers, J. (2012). *Hooked Up*. USA: York House Press

Organización de las Naciones Unidas (2000). *La democracia y los derechos humanos*. Recuperado de [http://www.un.org/es/globalissues/democracy/human\\_rights.shtml](http://www.un.org/es/globalissues/democracy/human_rights.shtml)

Ortega, C. (2014). Generación de contenidos multimediales a través del género periodístico de la entrevista y uso de las redes sociales para el Archivo Multimedial Jaime Roldós Aguilera.

Peirano, A. (2008). La convivencia de diferentes generaciones, una ecuación difícil de resolver. Recuperado el 01 de 08 de 2016, de <https://www.ucema.edu.ar/rrhh2008/download/barbieri.pdf>



Pérez, Ó. (2011). *Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas*. Universitat Pompeu Fabra, España.

Recuperado de

<http://publicacions.iec.cat/repository/pdf/00000166%5C00000099.pdf>

Roldós, M. (2012). *La Carta de Conducta*. Editorial de la Universidad de Guayaquil. Recuperado de [https://www.scribd.com/doc/103620306/Carta-de-](https://www.scribd.com/doc/103620306/Carta-de-Conducta-de-Riobamba)

[Conducta-de-Riobamba](https://www.scribd.com/doc/103620306/Carta-de-Conducta-de-Riobamba)

Trujillo, C. (2014). *Diseño integral de la identidad gráfica del Archivo Jaime Roldós Aguilera*. (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande)

Valles-Acosta, Y. (2014, diciembre). De baby boomers a millennials, la necesaria evolución de las estructuras sociales. *Revista del Tecnológico de Monterey*. Recuperado de

<http://www.sitios.itesm.mx/webtools/Zs2Ps/revistatec/diciembre.pdf>

Vargas, C. (2015, septiembre). *Generación e implementación de audio en el entorno del videojuego a partir de cero*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de Extremadura, Badajoz, España. Recuperado de

[http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/3475/TFGUEX\\_2015\\_Vargas](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/3475/TFGUEX_2015_Vargas)

[Cruz.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/3475/TFGUEX_2015_Vargas_Cruz.pdf?sequence=1)

Vargas, K. (2015). Sistematización del desarrollo de campaña de comunicación y concurso intercolegial "Con Los Lentes de Roldós". (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande)

Vera, M. (2015). Re-diagramación del sitio web, generación de contenido multimedial y modificaciones en diseño de marca– Archivo Multimedial

Jaime Roldós Aguilera. (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande)

Yáñez, C. (2014). Investigación periodística para generación de perfiles de Jaime Roldós Aguilera y Martha Bucaram de Roldós en el marco del Archivo Multimedial JRA. (Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casagrande)

## ANEXOS

### ANEXO 1 – “Ludocracia” sección interactiva

[www.archivojaimeroldos.com](http://www.archivojaimeroldos.com)

