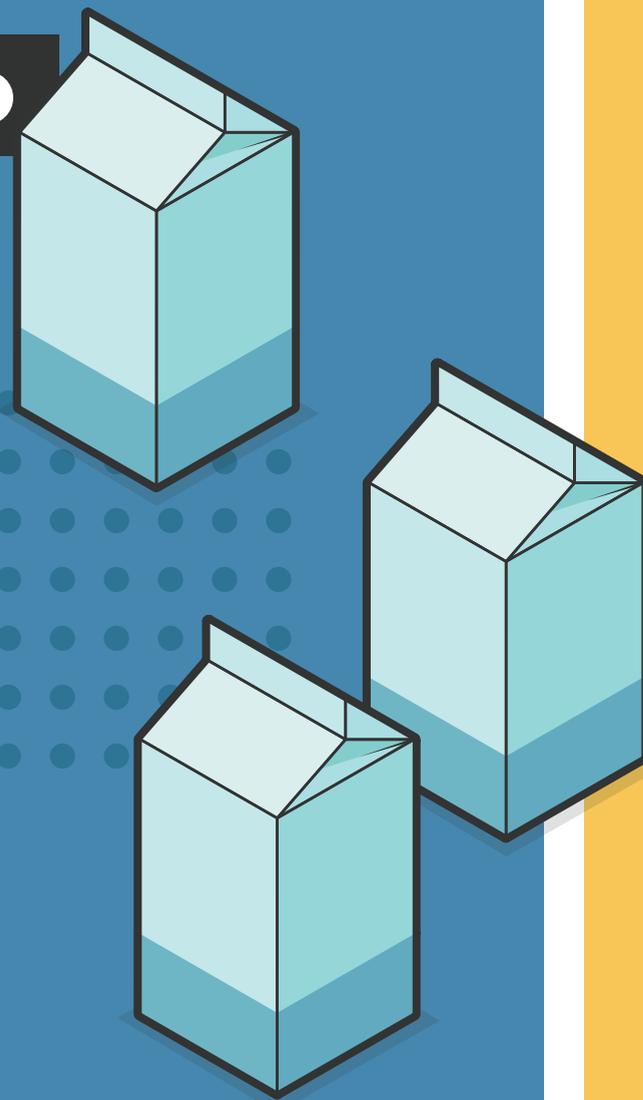


**Ochogallos:
juegos hechos
para comunicar.**

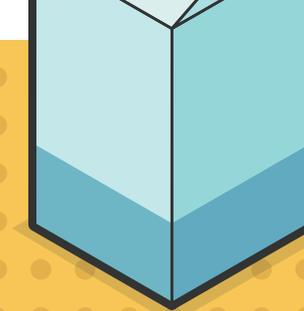
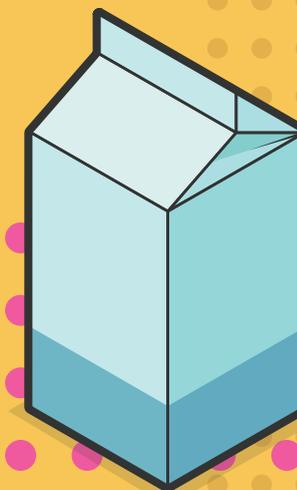
El juego como un vehículo de ideas.

El cine, la televisión, la música y la literatura son contenedores de ideas. De discursos. No hay razón para que el juego no lo sea también. Con millones de usuarios esperando una historia que les sea contada, el juego digital es un medio ideal para comunicarnos. Tiene todos los ingredientes necesarios para hacerlo: es significativo, cercano, entretenido, interactivo y dirigido.

La manera en la que las nuevas generaciones se relacionan con el juego es de tomarse en serio y, en muchos casos, es el vehículo ideal para dialogar con ellas.



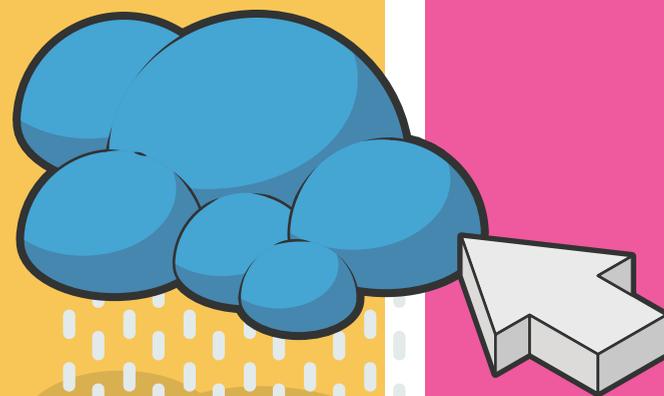
Más que como una forma de entretenimiento, entendemos el juego como una forma de comunicación.



Interactividad sin reflexión no es interactividad.



La interactividad no consiste
en pulsar botones,
sino en provocar diálogos.



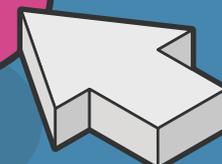
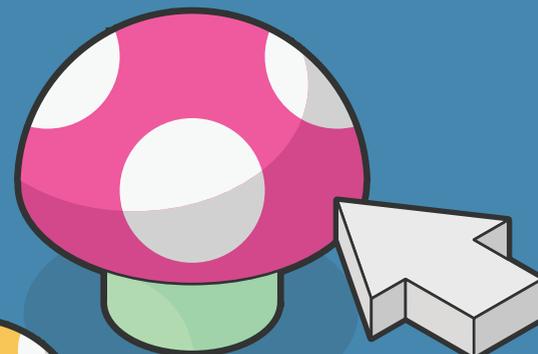
Un niño lee un cuento en su tableta. Entre él y las palabras aparece un pequeño pájaro que, si bien parece ser parte de la historia, la interviene. El niño coloca su dedo sobre el ave y ésta vuela. La pregunta es: ¿Ahí reside la interactividad? ¿No es ese gesto más bien un interruptor de la reflexión? Nosotros creemos que la interactividad está en otro lado: en dar al usuario la posibilidad de reflexionar, de crear y de opinar.



La estrategia es la clave.



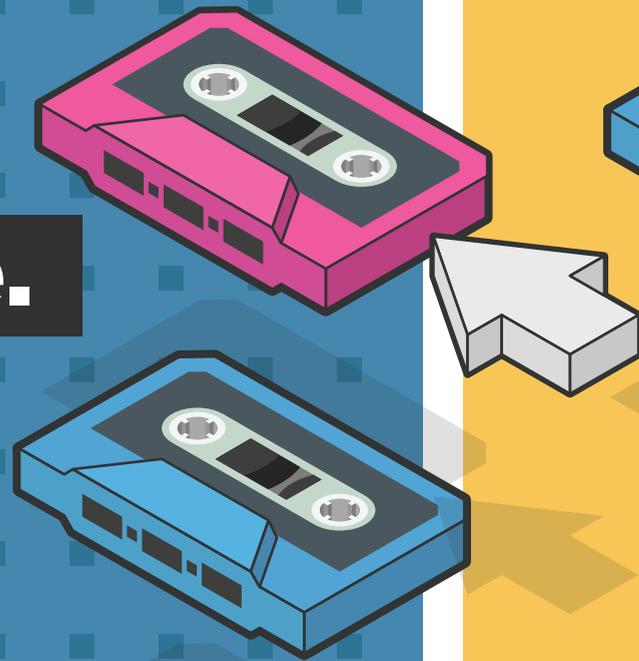
Cada juego nuestro tiene vida propia, no es copia de ningún otro. Y es producto de un proceso racional y creativo que le pertenece solo a él.



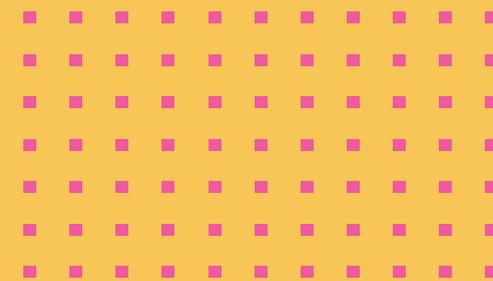
Como en cualquier otro medio de comunicación, el juego es el resultado de un proceso amplio y largo de pensamiento. De una estrategia. De una profunda búsqueda creativa donde coinciden alguien que quiere decir algo y alguien que está dispuesto a escucharlo y hacerlo propio. Es por eso que en nuestro portafolios de proyectos jamás se encontrará, por ejemplo, un rompecabezas con el rostro de un pintor, cuando tenemos la maravillosa oportunidad de que el usuario experimente otras cosas —más significativas y estimulantes— sobre su obra y sus procesos.

La tecnología es importante. Pero el contenido es el que trasciende.

A menudo la interactividad es subvalorada. La razón: la idea —muy extendida entre los propios desarrolladores— de que su esencia se encuentra en la tecnología. Nosotros diferimos. Creemos que la razón fundamental de la interactividad se encuentra en la necesidad humana de contar historias, de dialogar. La tecnología es una herramienta que, sí, debe ser aprovechada, pero siempre en favor del discurso.



La tecnología es solo una herramienta.
El discurso es el arma fundamental de la comunicación.
No lo olvidemos.



Papalote Museo del Niño

Desarrollamos un juego para que los niños entiendan cómo viven algunos animales, desde una perspectiva de comunidad.

Tepocatas.com

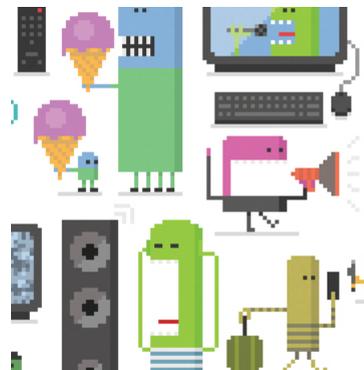
Desarrollamos un sitio de juegos para que los jóvenes se involucren en temas de política.

IFT

Desarrollamos una serie de juegos para que los niños y los adolescentes conozcan los riesgos a los que se exponen como usuarios de internet y medios electrónicos.

Secretaría de Cultura

Desarrollamos una app para que los niños se acerquen al haikú y a la poesía en general.



¡Ya apaga esa tableta!

Desarrollamos una app para que los niños recuerden que en la vida real también hay pretextos para jugar.

¡Wrap it up!

Desarrollamos un juego para que la gente de cine se reconozca como parte de una comunidad.

Árbol con patas

Desarrollamos una app para que los niños le pierdan el miedo a escribir. Y se diviertan.

Greenpeace

Desarrollamos un juego para que los diputados se sientan vigilados al momento de aprobar un presupuesto.



Retrato hablado

Desarrollamos una app para que los lectores sean también parte del proceso creativo. Como autores, de una u otra forma.

Salas de Lectura

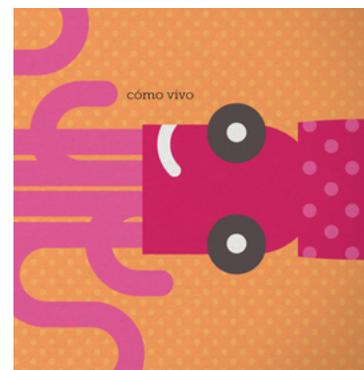
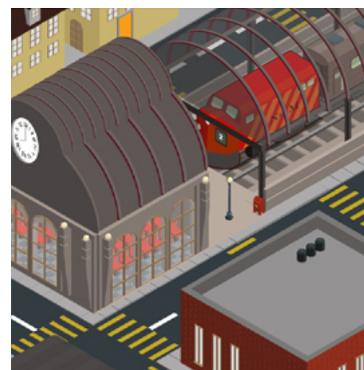
Desarrollamos una app para que los niños jueguen con las palabras en un espacio físico de colaboración.

Papalote Museo del Niño

Desarrollamos un juego para que los niños entiendan cómo funciona una ciudad.

Aquamar

Desarrollamos una serie de juegos para que los niños conozcan algunas especies del mar, en las playas cercanas a donde viven.



Alas y Raíces

Desarrollamos un juego para que los niños se acerquen a la poesía sin prejuicios.

Greenpeace

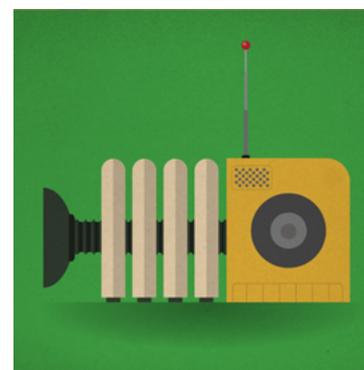
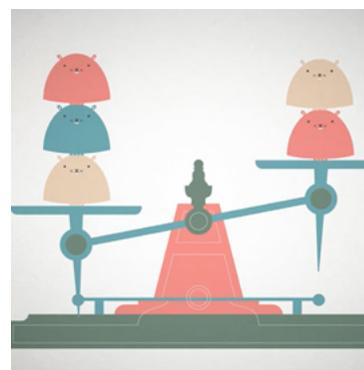
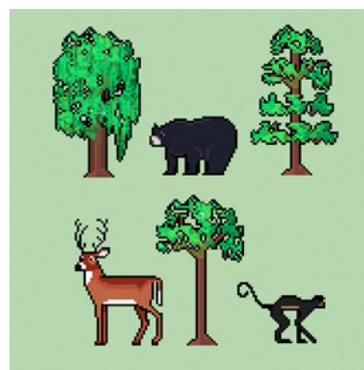
Desarrollamos un juego para que los niños conozcan algunas especies en peligro de extinción y los factores que las amenazan.

Ciencia para hámsters

Desarrollamos una serie de juegos para que los niños conozcan algunos conceptos científicos de forma divertida.

D.O.R.A.

Desarrollamos una serie de juegos para que los niños se familiaricen con la escritura y aprendan a contar sus propias historias.





www.ochogallos.com

ochoa@ochogallos.com | 52 (55) 3883 6130