

# Artículo

## Among Us - BCT: Una experiencia de gamificación en la Biblioteca de Ciència i Tecnologia de la Universitat Autònoma de Barcelona

Mar Cabezas / Biblioteca de Ciència i Tecnologia / Servei de Biblioteques UAB

### Introducción

Sin duda, una de las etapas que más nos influyen en la vida es el paso por la universidad. Las experiencias que se viven dentro y fuera de las aulas permiten no solo adquirir los conocimientos necesarios para formarnos como profesionales, sino que además entran a ocupar un lugar privilegiado en nuestra memoria. Pero lejos de esa imagen idealizada que preservamos en el recuerdo, los primeros días, si no semanas, pueden comportar un verdadero caos para los alumnos de nuevo ingreso. Quizás la causa principal es la cantidad de información con la que tienen que lidiar desde el primer momento que pisan un campus como el de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB): dónde hacerse el carné, consultar la guía docente, acceder al campus virtual, dirigirse a la Plaza Cívica, el SAF, el PIUNE..., ¡y todo sin perderse en este inmenso Campus! Ante dicho panorama la Biblioteca de Ciencia y Tecnología (BCT) intenta dar a conocer sus fondos y servicios, con la voluntad, en la medida de lo posible, de presentarse con la suficiente

energía y creatividad para poder encontrar su espacio en la memoria colectiva de esta comunidad.

### Contexto

Históricamente, las actividades dirigidas a los alumnos de nuevo ingreso se concentraban, por un lado, en las sesiones de acogida ‘Conoce la Biblioteca’ programadas durante la primera semana de octubre; y, por otra parte, en una presentación de 5 minutos enmarcada dentro de los actos inaugurales de las facultades y la escuela a las que está adscrita. Sea como fuere, en los últimos años, este tipo de iniciativas no han dado los frutos deseados. Por este motivo, desde el año 2019, la BCT incorpora alguna actividad lúdica para complementar estas sesiones con el objetivo de poder acercar nuestras colecciones y servicios desde una perspectiva más cercana.

Tras el éxito obtenido con el escape room *Nuclear Escape*<sup>1</sup> en 2019, nuestra propuesta para el curso 2021/22 consistió en dar continuidad a este tipo de iniciativa con otro juego de escapismo. Sin em-

bargo, en esta ocasión, tuvimos que enfrentarnos a una situación donde las restricciones de la pandemia nos impedían realizar una actividad en grupo. Sea porque no queríamos perder la ocasión de continuar ofreciendo actividades de este tipo, porque somos un equipo lleno de iniciativa y creatividad o, porque en general, las bibliotecas de la UAB hemos demostrado que sí que podemos adaptarnos al cambio con éxito, decidimos asumir el reto de realizar nuevamente un escape room, teniendo como escenario la BCT, pero adaptándola al mundo virtual.

Una vez decidido cuál sería el escenario, nos preguntábamos, ¿cómo realizar un escape room, que en esencia se trata de un juego de interacción grupal, de manera individual y en un entorno virtual? Pues la solución la encontramos en la narrativa del juego que elegimos para poder conducir la actividad. Para realizar nuestro virtual escape, nos inspiramos en el juego virtual multigrupal *Among Us*. Para quien no sepa de qué va esto del *Among Us*, os invitamos a dar un vistazo a esta reseña de *La Vanguardia*<sup>2</sup>,

1 Álvarez Díaz, Núria; Florensa Farré, Anna; Huertas Arroyo, Josefa. «Escape Room : porta d'entrada a la biblioteca». Jornada Compartint coneixements a les biblioteques de la UAB, Bellaterra, Catalunya, 13es : 2019. <<https://ddd.uab.cat/record/215487>> [Consulta: 22 febrer 2022].

2 <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20200908/483364024984/among-us-fenomeno-youtube-twitch-pc-ios-android.html>

3 <https://www.marca.com/videojuegos/lo-mas-gaming/2021/11/10/618b9482268e3e86418b45b0.html>



# Artículo

pero en resumen, los jugadores llegan a una nave espacial en la que uno de ellos es un impostor. Este irá deshaciéndose del resto de jugadores a la vez que intenta sabotear la nave evitando ser descubierto. Pese a su sencillez, el Among Us fue uno de los juegos gratuitos en línea más populares durante el confinamiento; tanto es así que, incluso, el popular streamer Ibai Llanos<sup>3</sup> echa de menos aquellas noches amenizadas por el juego.

Una vez puestos en contexto, hay que decir que el hecho de crear este tipo de actividad no es un mero capricho del destino o una obsesión creativa por parte del personal de la BCT, que también, pero, sobre todo, se debe a que la ludificación es cada vez más una herramienta de trabajo utilizada en la docencia de grado superior y las bibliotecas de este entorno no hemos querido perder la oportunidad de incorporar este tipo de técnicas para dar valor a nuestros servicios con el objetivo de lograr un mayor acercamiento a nuestros usuarios. Es por esto que el Servicio de Bibliotecas (SdB), siguiendo las líneas del Plan Estratégico 2019-2022<sup>4</sup>, a través de los objetivos ‘Mejorar la interacción con los usuarios’ y ‘Transformar la oferta formativa de las bibliotecas para mejorar la experiencia del usuario’, forma a parte del personal en la adquisición de habilidades que permitan el desarrollo del juego dentro de

promoción de las actividades o los servicios, especialmente, en el ámbito de la formación de usuarios. Además de este posicionamiento estratégico por parte del SdB, requiere una mención especial que tanto el equipo como la dirección de la BCT cuentan con una extensa trayectoria en la realización de actividades innovadoras en relación con los usuarios. Así pues, no es casual que se hayan ido produciendo este tipo de actividades de dinamización, ya que, la creatividad forma parte de una idiosincrasia muy concreta, la de la BCT, con un equipo que posee la formación y la experiencia necesaria para liderar este tipo de proyectos con éxito.

Dicho esto, empezamos a exponer las diferentes fases de nuestro Among Us - BCT.

## Fases del proyecto ‘Among Us – BCT’

Fase 1. Constitución del equipo de trabajo.

En la BCT se tiene una especial habilidad para detectar las oportunidades que se gestan en el entorno para incorporar aquello que nos es útil a nuestra estrategia de gestión. A esto se llama innovación y, en esta línea, la dirección de la BCT envía a un miembro del personal a una formación basada en la ludificación dirigida a los docentes de enseñanza superior. El curso fue

impartido por el profesor Sergi Robles, de la Escuela de Ingeniería de la UAB, galardonado con el III Premio a la Excelencia Docente<sup>5</sup>, cosa que no es de extrañar porque, entre otras cosas, utiliza el juego como recurso para impartir docencia y, por cierto, con mucho de éxito.

El curso, lejos de ser una exposición teórica, se articulaba a través de una sucesión de pruebas, enigmas y estrategias. De esta forma, los participantes pudieron vivir una experiencia totalmente inmersiva lo que facilitó entender cuáles son las claves para diseñar un curso en formato juego. Estos elementos clave que permiten ludificar una actividad formativa, son: en primer lugar, la narrativa, es decir, el hilo argumental con el que los usuarios/jugadores conecten ‘emocionalmente’ con el juego. Por este motivo, desde la BCT elegimos Among Us, por el éxito alcanzado durante el confinamiento. A la narrativa le siguen las dinámicas y las mecánicas, es decir, los elementos que permiten ejecutar la narrativa para tener la experiencia de juego. No solo es importante una ambientación que nos motive a jugar, sino que es igual de importante encontrar retos que sortear, alcanzar metas poniendo a prueba nuestros conocimientos sobre el tema a tratar, superarlo y conseguir lo que cualquier jugador desea conseguir siempre: GANAR!

4 Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de Biblioteques. Pla estratègic ...: Servei de Biblioteques. UAB, 2003-. 30 pag. <<https://ddd.uab.cat/record/43712>> [Consulta: 22 febrer 2022].

5 <https://www.uab.cat/web/sala-de-premsa/detall-noticia/el-professor-sergi-robles-rep-el-iii-premi-a-l-excel-lencia-docent-1345829508832.html?de-tid=1345842054861>



# Artículo

Una vez adquiridos estos conocimientos se ponen en común con el resto del equipo de la BCT a través de una formación en cascada. Es en este momento en el que se pone ya sobre la mesa el qué, quienes y el cómo desarrollar el proyecto Among Us - BCT. Se determinan cuáles serían los recursos humanos y materiales disponibles para llevarlo a cabo, las bases de participación, las plataformas y programas para crear el juego, la estrategia de difusión y la posterior

gestión y cierre de la actividad. El equipo quedará constituido por 4 personas: el coordinador de Soporte a los Usuarios (SU) y 3 bibliotecarias. Cada miembro se responsabiliza de varias tareas según sus habilidades e intereses personales.

En este punto destacamos la participación del resto del equipo de la BCT sobre todo en el testeado del juego, las correcciones en el texto y la valiosa opinión sobre los retos y las pruebas.

Fase 2. Creación del juego.

Con algunas diferencias, el juego recrea la misma narrativa que el Among Us original. El objetivo es encontrar al impostor que quiere boicotear la nave espacial-BCT evitando ser eliminado. Para des-enmascararlo, los jugadores tienen que superar diferentes tareas/pruebas (imagen 1), cada una de ellas relacionada con los servicios de la BCT. La dinámica del juego consistía en la superación de dichas ta-



Imagen 1. Modelo de prueba



Imagen 2. Ecuación para completar a medida que se superan las pruebas/tareas



# Artículo

reas, dando como resultado un número que iba a formar parte de una ecuación que se irá completando en el transcurso de la partida (imagen

2). El resultado de esta ecuación es una contraseña que permitirá abrir una caja fuerte al final, dentro de la cual se esconde el impostor.

Se crearon un total de 21 pruebas con mecánicas diferentes. El objetivo era que los jugadores consultaran la web del Servicio de Bi-

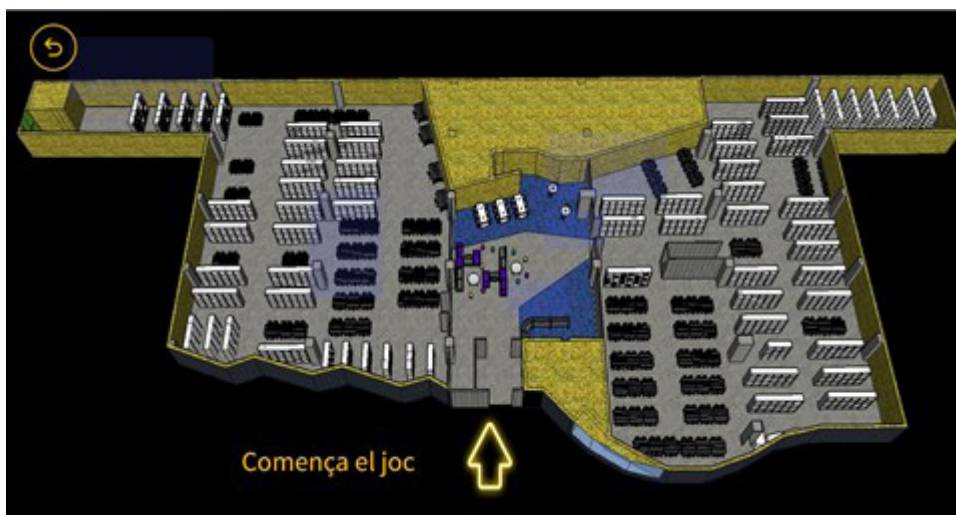


Imagen 3. Plano de la BCT en 3D

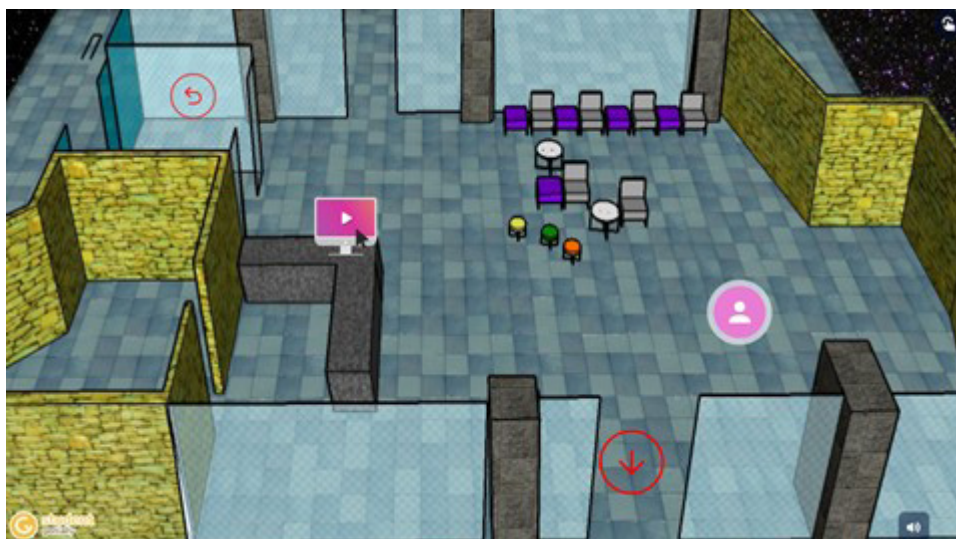


Imagen 4. Vestíbulo de la BCT en 3D

bliotecas de la UAB para superar los retos que se iban proponiendo. El tiempo de ejecución de la actividad era de 40 minutos y una vez desenmascarado el impostor, los jugadores tenían que comuni-

cárnoslo por correo electrónico. Para poder crear el “videojuego” hicimos lo siguiente: - Adaptar el plano de la BCT en formato 3D (imagen 3). De esta manera recreamos una nave espacial al

estilo Among Us que nos serviría de escenario del juego. Los tripulantes de la nave tenían que avanzar por las diferentes salas para superar las tareas/pruebas (Imagen 4).



# Artículo

- Redactar el guion, las reglas del juego y las mecánicas del juego, es decir, determinar las pruebas, hitos y objetivos, en relación con los servicios y actividades de la BCT.

- Programar el “videojuego”: seleccionar y montar los elementos interactivos y *scripts* que permi-

tieran la interactividad y autonomía de cualquier juego en línea. Los recursos empleados en esta fase fueron:

- El programa SketchUp<sup>6</sup> para la creación del plano de la BCT en 3D.

- Para el “videojuego” utilizamos la plataforma [Genial.ly](https://genial.ly/es/) (<https://genial.ly/es/>), herramienta que cuenta con plantillas reutilizables con contenidos ludificados (imagen 6). De hecho, es donde encontramos la inspiración, y también la plantilla, para convertir nuestra biblioteca en una nave espacial y mantener la ambientación del Among Us.



Imagen 6. Área de contenido gamificado de [Genial.ly](https://genial.ly)

- [Genial.ly](https://genial.ly) permite aplicar muchos elementos interactivos y *scripts* de programación que enriquecen los contenidos para tener un diseño parecido a un videojuego. Llegamos a conseguir este efecto gracias a las indicaciones del youtuber ProfeVillamates<sup>7</sup> y del colectivo <https://sandboxeducacion.es/>, dos grandes mentores que han sido capaces de sacar el máximo partido de la herramienta en su versión gratuita.

Aún habiendo recurrido a esta ayuda, nos encontramos con ciertos obstáculos para poder ejecutar la actividad tal como queríamos. Por un lado, teníamos que mantener la interactividad entre los jugadores, ya que, la esencia del juego original reside en este aspecto. Por

otro, para conocer quien desmascaraba al impostor o quién se conectaba al juego, tuvimos que recurrir a alguna herramienta de apoyo adicional, puesto que el tipo de suscripción que teníamos en [Genial.ly](https://genial.ly) no nos permitía contabilizar ni los participantes ni supervisar el juego durante su ejecución.

Para salvar estos inconvenientes, recurrimos, por un lado, a la plataforma TEAMS (imagen 7). Esta nos permitió crear un canal de comunicación para que los participantes pudieran interactuar entre ellos.

Además también sirvió para que en caso de que algún jugador se atascara en alguna prueba pudiera ponerse en contacto con la

BCT para pedir apoyo. Por otro lado, para controlar la participación de los jugadores creamos un aula Moodle que permite integrar el juego desde [Genial.ly](https://genial.ly) sin perder interactividad y controlar quien se conectaba o no a la actividad en el tiempo establecido.

Por último, incrustamos un contador de visitas, por si recibíamos otras visitas del entorno web, ya que, se realizó una intensa campaña de difusión por nuestras redes sociales que podría dar lugar a la participación por parte de otro tipo de usuarios<sup>8</sup>.

En resumen, los programas y plataformas que utilizamos para crear y ejecutar el juego fueron: Sket-



# Artículo

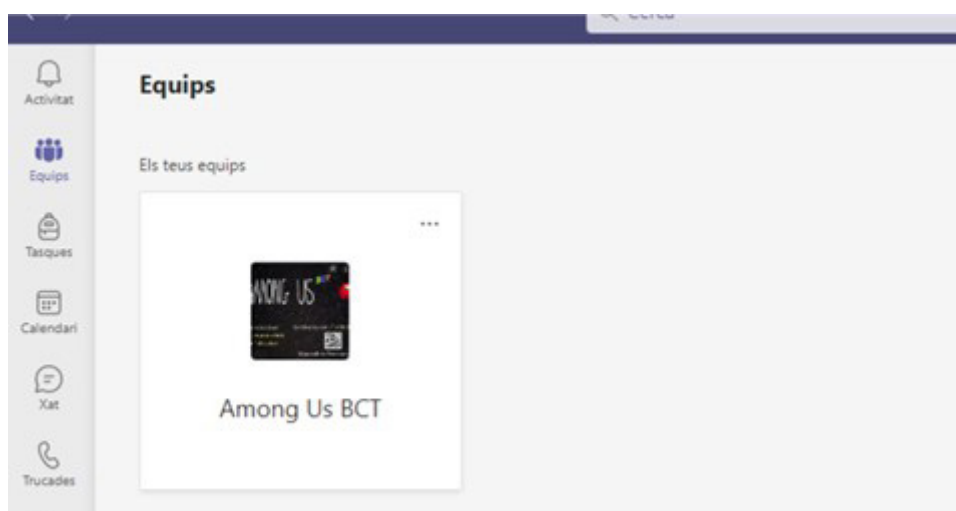
chUp, [Genial.ly](https://genial.ly), Teams y Moodle.

Fase 3. Difusión del juego.

Previamente a la difusión del juego, determinamos las bases de participación, el premio para

los ganadores y el calendario de realización de la actividad. La actividad estaba orientada a los alumnos de nuevo ingreso de los 3 centros adscritos a la biblioteca: facultades de Ciencias y Bio-ciencias, y Escuela de Ingeniería.

Nuestro primer objetivo era que el juego sirviera como “anzuelo” para captar usuarios para las sesiones de acogida ‘Conoce la Biblioteca’. Por este motivo se programó antes de estas sesiones. Las bases, el calendario, el pre-



**Imagen 7. Canal TEAMS del juego.**

mio, etc., quedaron registradas en una web *ad hoc*. Esta web incluye también el formulario de inscripción. Una vez publicada la web, la difundimos a través del canal de Twitter de la BCT, y el Instagram y la Web del Servicio de Bibliotecas.

A pesar de que la actividad iba dirigida a los alumnos, también incluimos una noticia en el boletín mensual que se envía al PDI adscrito a la biblioteca (imagen 8).

6 <https://www.sketchup.com/es>

7 [https://www.youtube.com/channel/UC-5OMNrh\\_dOMbuZs2-n9mig](https://www.youtube.com/channel/UC-5OMNrh_dOMbuZs2-n9mig)

8 [Genial.ly](https://genial.ly) comparte el contenido con su comunidad.

9 Consistía en una bolsa corporativa del Servei de Biblioteques de la UAB

10 Google Forms

Paralelamente, se decora el espacio físico de la biblioteca. Se crearon los típicos tripulantes del juego original en cartón-pluma con diferentes mensajes apelando a la participación (Imagen 9). Estos tripulantes jugaron un papel destacado una vez finalizada la semana de desarrollo del juego. También se imprimieron posters y flyers con la información básica de participación y el enlace al juego a través de un código

QR que se distribuyeron por las facultades y la escuela para llegar al máximo de usuarios.

Fase 4. Desarrollo de la actividad y resultados.

El periodo de inscripción se abrió el 17 de septiembre y se cerró el día 1 de octubre. A pesar de que la actividad contemplaba la participación de 100 jugadores como máximo, recibimos 43 inscripciones.



# Artículo



Imagen 8. Flyer de difusión de la actividad.

El juego se ejecutó del 4 al 7 de octubre, de 12:00 a 12:40. Los jugadores tenían que conectarse a

través del campus virtual, donde se encontraba el aula Moodle y el canal TEAMS para poder mantener

la comunicación con el resto de los participantes o, si procedía, con la biblioteca en caso de estancamien-



Imagen 9. Decoración de la BCT durante la campaña de difusión.



# Artículo

to en la superación de las pruebas. Finalmente, de los 43 inscritos, participaron 28 jugadores. A estos datos tenemos que añadir el número de visitas que recibimos fuera de estos días de participación, lo que hace un total de 169 visitas a fecha 25 de febrero de 2022.

La actividad se llevó a cabo sin ningún incidente destacable, dando como resultado 28 ganadores que recibie-

ron su premio, la bolsa del SdB.

Respecto a las valoraciones extraídas de la encuesta de satisfacción, el 57,1% de los encuestados consideran la actividad muy buena, mientras que el 42,9% la encuentran excelente (gráfico 1).

Por otro lado, el 100% de los encuestados coinciden en que este tipo de actividad se tiene que continuar fomentando desde la biblio-

teca (gráfico 2). También nos dan ideas para futuras narrativas y/o experiencias de juego, lo cual nos alienta a continuar en esta línea.

Debemos hacer una mención especial a la reacción que recibimos una vez finalizado el juego. Y es que los tripulantes que vistieron la BCT durante la semana de la partida no pasaron desapercibidos entre nuestros usuarios. Tanto participantes como otros usuarios de la BCT nos

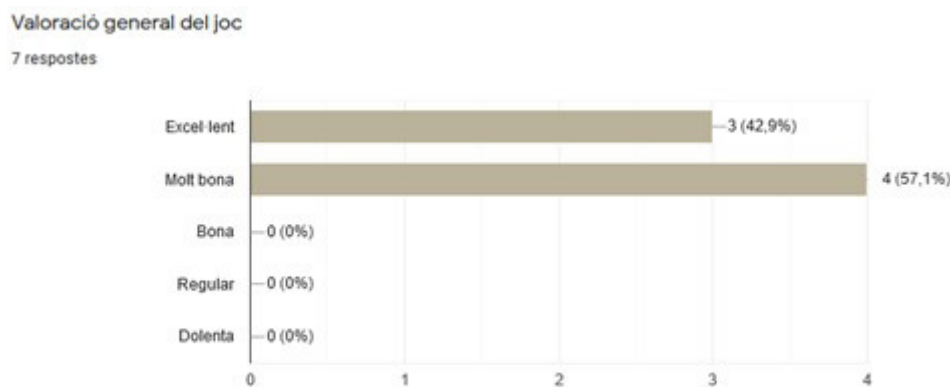


Gráfico 1. Datos globales de la encuesta de participación.

hicieron llegar su interés por hacerse con ellos. Nunca un atrezzo había estado tan cotizado entre el

público, tanto es así que nos vimos obligados a realizar un sorteo entre los interesados. Podríamos

decir que los tripulantes han sido los mejores embajadores para difundir la actividad, puesto que, una vez





# Artículo

Creus que la Biblioteca ha de fomentar aquest tipus d'activitats?

7 respostes

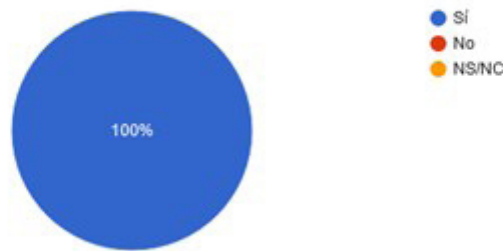


Gráfico 2. Datos sobre la actividad de la encuesta de satisfacción.

en manos de sus nuevos propietarios, han ido apareciendo por todo el Campus en forma de *photocall*.

Hay que añadir que, gracias a la intensa difusión que se llevó a cabo desde las redes sociales, el juego tuvo un eco importante entre reputados profesionales del mundo de la gamificación. Tanto la Anna Ordás<sup>11</sup> como Oriol Ripoll<sup>12</sup>, reconocidos profesionales en este ámbito, nos hicieron de altavoces más allá de las puertas de la UAB. Desde aquí queremos agradecer su interés.

## Fase 5. Conclusiones.

A pesar de que las expectativas eran altas, los datos de participación no llegaron a ser los esperados. Recordemos que el Nuclear Escape del curso 2019/20 agotó las inscripciones en tiem-

po récord y esta experiencia previa nos puso el listón muy alto. Después de algunas reflexiones, llegamos a la conclusión que:

- La narrativa. Una narrativa basada en un juego que había estado tan vinculado al confinamiento podría haber desmotivado la participación.

- El calendario. Si nuestro target es el alumnado de primer curso, quizás se tendría que haber desvinculado de las primeras semanas de clase, puesto que implica un esfuerzo 'extra' para este colectivo.

- La presencialidad. El hecho de no ser una actividad presencial en grupo podría haber menguado las ganas de participar.

Aun así, los resultados de la encuesta de satisfacción, el eco post-tri-

pulantes y las visitas que continúan llegando al juego desde el [Genial.ly](#), nos demuestra que este tipo de actividad ayuda a promocionar los servicios de la biblioteca.

No queremos finalizar este artículo sin dejaros el enlace al juego para experimentarlo en primera persona <https://view.genial.ly/60a787e84c75780d52d74ec2>.

De cara el futuro, y teniendo en cuenta que los encuestados nos demandan otras narrativas (imagen 11), vemos adecuado formar un grupo de trabajo para profundizar en la aplicación del juego a la promoción de nuestras actividades, con el objetivo de poder recrear otras experiencias que puedan satisfacer estas demandas.

Por último decir que para to-



# Artículo

dos los miembros del equipo ha sido una vivencia bastante enriquecedora que nos alienta a asimilar el juego como estrategia clave en nuestro saber hacer.

Autora: Mar Cabezas Serrano. Biblioteca de Ciència i Tecnologia de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Colaboran en el proyecto\*: Ester Ponsico (realización del mapa en 3D); Montserrat Monge, José Luis Copete y Susana Pérez (estrategia de comunicación, redes sociales y corrección de textos);

Montserrat Monge, Ester Ponsico, Joan Miquel Solé (creación de los tripulantes y decoración).

**Agradecimientos:** A Montserrat Mallorquí, Directora de la BCT, por dar alas a la creatividad y por más ; tod@s l@s compañer@s de la BCT por animarse a jugar (Marta J. e hij@s, Marta G., Chus, Neus, Damià, Xavi, Míriam, Lali, Mónica) y a Fernando Martí (@fernando\_marti7) por compartir la plantilla.

\* Biblioteca de Ciència i Tecnologia de la Universitat Autònoma de Barcelona.

## Bibliografía

Florensa, A.; Monge, M. (2019) Nuclear Escape, porta d'entrada a la biblioteca. A: Seminari d'Experiències 20. El futur és nostre. [Arxiu PDF]. <https://www.cobdc.net/secobdc20/wp-content/uploads/2021/01/EXPERIENCIAscaperoomBCT.pdf>

Ripoll, O. (2018) Gamificar les biblioteques. [Presentació a les 14es Jornades Catalanes d'Informació i Documentació 2018]. <https://jocs.org/2018/05/10/gamificar-les-biblioteques>

Quin tipus d'ambientació t'agradaria en un futur

4 respostes

natura, virus, bacteria...

League of Legends

Es podria fer de la facultat en general, no només de la biblioteca.

Algun altre joc famós com l'Among Us

Imagen 11. Propuestas de los participantes por otras narrativas.

11 <https://anaordas.com/noticias/guia-virtual-con-among-us/>

12 <https://enti.cat/professors/oriol-ripoll-gonzalez/>

