



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE GUAYAQUIL

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:**

Licenciado en Comunicación Social con mención en Producción Audiovisual
Y Multimedia

TEMA:

EFFECTO SOCIALIZADOR DE POKEMON GO EN GUAYAQUIL

TÍTULO:

EFFECTO SOCIALIZADOR DE POKEMON GO EN GUAYAQUIL

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTORES:

KELLY STEPHANIE DEFAZ ROJAS

TUTOR:

MSC. ALFREDO AYORA R.

AÑO:

2020 – 2021

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Kelly Stephanie Defaz Rojas, con documento de identificación N° 0924164932, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del trabajo de grado intitulado: **“Efecto socializador de Pokémon Go en Guayaquil”**, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Comunicación Social con mención en Producción Audiovisual, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Kelly Stephanie Defaz Rojas

0924164932

Guayaquil 16 de Marzo, 2021

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN SUSCRITO POR EL TUTOR

Por medio del presente Yo **Alfredo Ayora R.**, Docente de la Carrera de comunicación, de la Universidad Politécnica Salesiana certifico que el presente trabajo fue realizado por DEFAZ ROJAS KELLY STEPHANIE bajo mi supervisión y tutoría.

Guayaquil 16 de Marzo, 2021



.....
Alfredo Ayora R.

Docente tutor

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Dedico esté presente video reportaje a cada persona que es parte de la comunidad Pokémon Go, gracias a sus experiencias diarias, vivencias que marcaron parte de ellos y su tiempo, se pudo conocer como una aplicación puede cambiar un modo rutinario de vivir, mejorarlo y dar un gran paso a la socialización. Este efecto genero un gran impacto en la sociedad nostálgica motivándolos hallar un nuevo camino y formar alianzas de amistades que los llevan hacer los mejores.

Agradezco a cada persona que me concedió parte de su tiempo para participar de este proyecto y exponer momentos significativos que le ha dejado Pokémon Go, aplicación que generó un fenómeno social en los grupos gamers y que gracias a la diferencia de su modalidad ha brindado grandes cambios en una comunidad bien establecida, otorgando gran parte de información para este reportaje.

Este proyecto es muy especial e importante para mí, se lo dedico a mi familia; pilar fundamental y apoyo incondicional durante todo este tiempo que me he puesto a prueba para generar un excelente producto comunicativo, sobre todo por confiar en mis habilidades, haciendo posible que cada día mejore y entregue todo para obtener un gran resultado.

Un agradecimiento muy especial a mi tutor, Máster Alfredo Ayora Recalde, quien me guio con paciencia, optimismo y dedicación, otorgándome su tiempo, amplios conocimientos y experiencia en el tema, logrando la meta propuesta en el producto comunicativo.

RESUMEN

Pokémon Go se presenta como un hito en la historia de los videojuegos móviles ya que debido a sus características y potencialidades permite al usuario transportarse según la dinámica del juego lo requiere e ir alcanzando las metas planteadas según cada nivel y cada captura de personajes, esto ha provocado reacciones sociales a favor y en contra, por lo cual es una temática actual que tiene como punto de partida la investigación teórica para fundamentar la producción de material audiovisual que permita plantear un precedente y constatar bajo registro directo las prácticas de Pokémon Go en la vida actual de los sujetos sociales.

La presente investigación de campo, expone y evidencia a través de un video reportaje la presencia de agrupaciones o comunidades locales representativas que se han formado a través del videojuego de realidad aumentada “Pokémon Go” en la ciudad de Guayaquil a partir del lanzamiento de la aplicación en el año 2016.

Se plantea analizar el efecto socializador de Pokémon Go a través de las diversas expresiones de las comunidades locales de la ciudad de Guayaquil, sus posturas, además del contraste de la información con diversos actores sociales afines a la temática para abarcar de una forma directa la problemática y que sea comprendida desde el punto comunicativo.

Palabras claves: Videojuegos, Comunidad, Efecto, social, comunidades, Guayaquil

ABSTRACT:

Pokémon Go is presented as a milestone in the history of mobile video games since due to its characteristics and potentialities, it allows the user to transport themselves according to the dynamics of the game requires it and to achieve the goals set according to each level and each capture of characters, this has provoked social reactions for and against, which is why it is a current issue that has as its starting point theoretical research to support the production of audiovisual material that allows setting a precedent and verifying under direct record the practices of Pokémon Go in life current social subjects.

This field research exposes and evidences through a video report the presence of representative local groups or communities that have been formed through the augmented reality video game "Pokémon Go" in the city of Guayaquil from the launch of the application in 2016.

It is proposed to analyze the socializing effect of Pokémon Go through the various expressions of the local communities of the city of Guayaquil, their positions, as well as the contrast of information with various social actors related to the topic to directly cover the problem and that it is understood from the communicative point of view.

Keywords: Videogames, Community, Effect, social, communities, Guayaquil.

ÍNDICE

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO DE TRABAJO DE TITULACIÓN	2
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN SUSCRITO POR EL TUTOR.....	3
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS	4
RESUMEN.....	5
ABSTRACT:.....	6
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
Objetivo general:	8
Objetivos específicos:.....	8
DESARROLLO	9
Fase de Investigación.....	11
Fase de pre- producción.....	11
Fase de producción	12
Fase de Post – Producción	14
CONCLUSIÓN	15
REFERENCIAS BILIOGRÁFICAS.....	16
ANEXOS.....	18
PLAN DE RODAJE	18
Cronograma de actividades:	22
ASPECTOS TÉCNICOS DE PRE PRODUCCIÓN	22
Presupuesto:.....	22
GUIÓN A DOBLE COLUMNA.....	24

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general:

- Difundir a través de un producto comunicativo audiovisual en formato de reportaje, las comunidades locales conformadas por medio del videojuego de realidad aumentada Pokémon Go en la ciudad de Guayaquil – Ecuador

Objetivos específicos:

- Evidenciar a través de un producto comunicativo audiovisual en formato reportaje las comunidades locales conformadas debido al videojuego Pokémon Go en Guayaquil - Ecuador.
- Divulgar los aportes del videojuego de realidad aumentada Pokémon Go en la temática social desde una perspectiva comunicativa.
- Identificar y mostrar las posturas a favor y en contra acerca de la utilización del videojuego de realidad aumentada Pokémon Go en la ciudad de Guayaquil - Ecuador.

DESARROLLO

A partir del año 2016, Pokémon Go logró captar usuarios de una manera cada vez más directa, su influencia fue tal que llevó a gran cantidad de personas a agruparse según sus zonas geográficas de residencia y compartir experiencias acerca de la aplicación y a la vez interactuar socialmente con el resto de los sujetos sociales que utilizan el videojuego de realidad aumentada. Correlativamente a lo expuesto anteriormente, Pokémon Go es el ejemplo indicado sobre videojuegos de realidad aumentada revolucionarios en el que el objetivo principal es capturar a los personajes ubicados en distintos puntos geográficos desde el teléfono inteligente con conexión a internet.

La temática social presentada previamente acerca de las agrupaciones de personas debido al compartir de Pokémon Go ha sido relevante para varios investigadores sociales y estudiosos afines a la ludología, que es la disciplina encargada de abordar los temas afines a los juegos en todas sus formas diversas.

Otro de los puntos indispensables a tomar en cuenta es el análisis del efecto socializador de Pokémon Go respecto a la conformación de agrupaciones o comunidades. Se toma como referencia experiencias externas o internacionales acerca de esta temática para centrar la investigación y reportaje en la ciudad de Guayaquil - Ecuador, sus grupos y todo lo relacionado a estas comunidades afines al videojuego de realidad aumentada.

Los puntos de encuentro en Pokémon Go son, por lo general, lugares turísticos y localidades ubicadas con el soporte del GPS (Global Positioning System), allí se puede interactuar con los personajes para capturarlos después de vencerlos en una batalla.

Desde una perspectiva social la temática aborda una cuestión importante en materia de la comunicación, es casi un fenómeno social que ha logrado que varios grupos establezcan reuniones y formen fandom (asociaciones de fanáticos) a lo largo de varios países, incluyendo Ecuador.

Un producto audiovisual en formato reportaje lograra evidencias y divulgar la temática acerca del efecto socializador del videojuego de realidad aumentada Pokémon Go nace desde la

aparición de grupos de personas que encontraron puntos comunes de encuentro en partidas del juego y la búsqueda constante de los personajes a través de sus teléfonos inteligentes.

Con el trascurso del desarrollo del reportaje, la selección de testimonios, el dialogo entre el entrevistado y el entrevistador, se recopilará evidencia de cada cambio y del efecto socializador de Pokémon Go respecto a la conformación de agrupaciones o comunidades.

El reportaje tiene como finalidad demostrar de manera detallada el impacto que tuvo la aplicación Pokémon Go en la vida de cada uno de los actuales jugadores y consumidores de su serie en los años 90, su desarrollo en una localidad donde las agrupaciones de fanáticos se encuentran formadas y organizadas, para partir a su punto de encuentro como ruta permanente iniciando en Malecón 2000 para realizar los famosos Community days, continuando en Parque samanes para los días de incursión y finalmente la plaza Rodolfo Baquerizo para los torneos entre Team.

Debido a todo lo previamente expuesto se considera relevante el desarrollo de la temática acerca del efecto socializador de Pokémon Go a través del desarrollo de un producto comunicativo audiovisual en formato reportaje para exponer, bajo relato de vivencias de jugadores y líder principal, obtener las posturas sobre los cambios que han surgido ante la pandemia del COVID-19 y como esta afecta en el progreso de un fenómeno social que marco a una comunidad completa de fanáticos.

Fase de Investigación

La metodología que se aplicó en la investigación del producto audiovisual en formato reportaje fue mixto con alcance exploratorio descriptivo; este finiquitó en la recopilación de datos mediante las entrevistas y vivencias de jugadores natos, cambios a través del tiempos expuestos por un líder principal y posturas expertas sean estas positivas y negativas para la comprensión de la información sobre el efecto socializador de Pokémon Go y como dicha aplicación continua siendo parte del diario vivir del individuo, se mantiene en su top y protagonismo sin perder la atención de la comunidad fan gamer.

La entrevista semiestructurada como método de búsqueda de información y recopilación de datos relevantes; se dirigió a expertos de diversas posturas para su respectivo análisis, a el sociólogo Erick Estacio, a la psicóloga Jennifer Plúas y finalizando con un ex líder el Oscar Olvera, teniendo como resultado una completa explicación y recopilación de información del tema abordado.

Fase de pre- producción

En esta fase se realizó la gestación de todo el equipo de producción que se utilizó para el desarrollo del reportaje, así también la elaboración de las preguntas para la recopilación de reseñas importantes; por consiguiente, la organización de las entrevistas con los

colaboradores para este producto comunicativo que lleva como título “Efecto socializador de Pokémon Go en Guayaquil”, jugadores antiguos, líder importante y profesionales de diversas áreas que pudieran compartir sus experiencias, cambio sobresaliente del juego y opiniones profesionales; de modo que aporte y enriquezca al producto audiovisual. Posteriormente se realizó un guion de doble columna para detallar cada parte en concreto del producto en formato de reportaje.

En conclusión, se elaboró un cronograma donde se puntualiza los horarios establecidos en que se ejecutaban las actividades de edición del producto comunicativo y producción.

Fase de producción

En esta fase se usó dos cámaras, dos trípodes y un micrófono corbatero, equipos que se emplearon de forma específica y en un área determinada con diversos planos para que la entrevista realizada tenga un resultado satisfactorio.

Las luces fueron punto principal e importante para poder capturar imágenes nítidas en espacios cerrados y con poca iluminación natural, sin embargo, en las entrevistas en lugares

abiertos no fue necesario el uso de luces artificiales. Se utilizo los ángulos adecuados para poder obtener un buena toma e imagen.

Entrevistas

En el producto audiovisual formato reportaje, la mejor vía es la selección de antecedentes por medio de la entrevista, punto necesario para llevar a cabo la elaboración de la lista de preguntas que será de suma importancia para poder recopilar cada detalle referente al tema expuesto.

Los entrevistados para el producto comunicativo fueron: William Ordoñez, Jorge Chillan, David Coba, Adrián Rincón, Oscar Piguave y Oscar Olvera. Dichas entrevistas se ejecutaron en puntos específicos de reunión de Pokémon Go.

Iluminación

En el producto audiovisual, destaco la iluminación natural que brindaban los espacios públicos de la ciudad de Guayaquil. Por otro lado, en los lugares cerrados donde la luz no se destacaba se necesitó apoyo de la iluminación artificial para poder lograr tomas/imágenes nítidas y evitar adquirir un producto con defectos y errores.

Musicalización

El audio grabado del reportaje fue tratado y seleccionado de manera minuciosa para conseguir un resultado propicio mediante el uso de un micrófono corbatero, situado cerca de los entrevistados para el producto comunicativo audiovisual.

Fase de Post – Producción

El producto comunicativo formato reportaje tiene un estilo narrativo, su punto principal y sobresaliente es el conocer las experiencias o vivencias sociales de jugadores activos y ex líderes de comunidades Pokémon Go, se lo complementa con entrevistas que explican más de la realidad y el cambio continuo sobre el tema tratado. Parte del desarrollo del producto comunicativo, fue expuesto por claquetas y animaciones que llevan un estilo acoplado a la temática tratada, realizado en el programa After Effects e Illustrator. La tipografía utilizada en las claquetas se la mejoro y acoplo al modo fonts gamer. La edición, limpieza y mejora

del audio, se realizó con el programa Audition. La colorización, parte importante para acentuar y pulir tomas realizadas, en esto se utilizaron colores cálidos tipo saturación, obteniendo un excelente producto final. El programa utilizado para la edición del video reportaje fue Adobe Premiere.

CONCLUSIÓN

El gran impacto que genero la aplicación de realidad aumentada Pokémon Go ha generado involucrar y establecerse en una sociedad de jugadores activos antiguos y actuales nuevos, formando hábitos de convivencia diaria y tomando las calles de la ciudad de Guayaquil los tres primeros años de su lanzamiento, generando la aparición de la comunidad “PoGo” y los sub grupos de la misma que aún se mantienen. Actualmente el contraste se puede visualizar en un año de cambios por la pandemia de COVID-19 dejando a un lado las tradiciones y misiones de entrenadores para acoplarse a las nuevas modalidades de juego y actualizaciones que ha generado conciencia en la sociedad para evitar la propagación de contagios sin perder la diversión y el entretenimiento que brinda Pokémon Go a sus fieles seguidores.

El producto comunicativo formato reportaje evidencia y expone la temática acerca del efecto socializador de la aplicación Pokémon Go, sus aportes y cambios actuales, que nace desde la aparición de grupos de personas que encontraron puntos comunes de encuentro en partidas del juego y la búsqueda constante de los personajes en puntos determinados de la ciudad de Guayaquil.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amigo, B., Bravo, M., & Osorio, F. (2016). *Telefonía Móvil Inteligente e Hiper Cotidianidad*. Bellaterra, Barcelona, España. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53746594005>
- Andrade Cruz, B., Velloso Pinto, G., & Alves de Oliveira, V. (2017). *CAPTURO POKÉMONS, “LOGO EXISTO” - REALIDADE AUMENTADA E CONSUMO À LUZ DAS EXPERIÊNCIAS DOS USUÁRIOS DO POKÉMON GO*. Brasil. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=471755326005>
- Aragón, Y. (2011). *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*. Zaragoza, España. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031008>

- Boito, M., & Mercadal, S. (2017). *Tecnoestética del videojuego: Pokémon Go o el viaje en círculo de encierro*. Madrid, España. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4415/441553367004.pdf>
- Giménez, G. (2002). *Introducción a la sociología de Pierre Bourdieu*. Obtenido de https://www.uv.mx/cpue/colped/N_3738/B%20Gilberto%20Gimenez%20Introduccion%202.pdf
- Miñan-Tapia, A., Torres Riveros, G., & Antezana-Román, A. (2016). *Pokémon Go: ¿herramienta para combatir las conductas sedentarias?* Lima, Perú. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=96648717020>
- Organista Sandoval, J., McAnally-Salas, L., & Lavigne, G. (2013). El teléfono inteligente (smartphone) como herramienta pedagógica. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68830443002>
- Oyola, A., & Quispe, M. (2017). *Riesgos para la salud asociados con aplicaciones disponibles en "celulares inteligentes": a propósito de Pokémon Go*. La Habana, Cuba. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/3776/377651174007.pdf>
- Rodríguez, A., Núñez, M.-M., & Gil - Soldevila, S. (2016). *Diseño ludológico y realidad aumentada. La experiencia de juego en Pokémon Go! (Niantic, 2016)*. España.
- Vázquez, J., Encinas, A., & García, E. (2017). *Herramientas para desarrollar el reconocimiento ético en estudiantes universitarios: Una experiencia de aprendizaje con Pokémon Go*. Guadalajara, México.

ANEXOS

PLAN DE RODAJE

	JULIO	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO
TEMÁTICA	Domingo 12/07	Sábado 14/11	Domingo 20/12	Sábado 16/01	Domingo 21/02	Post producción del Reportaje.
	Desde las 10H00 Am – 16H00 Pm	Desde las 10H00 Am – 19H00 Pm	Desde las 10H00 Am – 17H00 Pm	Desde las 09H00 Am – 16H00 Pm	Desde las 08H00 Am – 18H00 Pm.	
	.- Grabaciones de dos entrevistas de Jugadores de Pokémon Go.	.- Grabaciones de dos entrevistas de Jugadores de Pokémon Go.	.- Grabaciones de una entrevista de jugador de Pokémon Go.	.- Grabaciones de entrevistas de un sociólogo y una psicóloga. .- Grabaciones de paso.	Grabaciones de entrevistas de un ex líder del equipo rojo de Pokémon Go.	

			.- Grabaciones de paso.		.- Grabaciones de paso.	
Lugar donde se realizó el trabajo	Malecón 2000	.- Malecón 2000	Malecón 2000	.- Consultorio psicóloga .- Domicilio sociólogo	.- Domicilio del entrevistado	Domicilio Kelly Defaz.
Materiales utilizados	1 cámara 1 trípode 2 memorias 1 Micrófono corbatero	1 cámara 1 trípode 2 memorias 1 Micrófono corbatero	1 cámara 1 trípode 2 memorias 1 Micrófono corbatero	1 cámara 1 trípode 2 memorias 1 Micrófono corbatero	1 cámara 1 trípode 2 memorias 1 Micrófono corbatero	.- Programa de Edición como: Premier After Effects, Audition Ilustrator. .- Computadora portátil.

Entrevistado	. – Adrián Rincón. . – David Coba.	. – Jorge Chilán . – Oscar Piguave	. – William Ordóñez	.- Psc. Jennifer Plúas. .- Sociólogo Erick Estacio	.- Oscar Olvera	
Descripción de la actividad desarrollada	Entrevistas a los jugadores de Pokémon go acerca de cómo ha evolucionado el juego Pokémon go.	Entrevistas a los jugadores de Pokémon go acerca de cómo ha evolucionado el juego Pokémon go.	Entrevistas a los jugadores de Pokémon go acerca de cómo ha evolucionado el juego Pokémon go.	Entrevistas a profesionales acerca de las incidencias del juego Pokémon Go en la sociedad.	Entrevista a ex líder del equipo rojo acerca de cómo han ido evolucionado los grupos de redes sociales en comparación a grupos en community day.	. - Edición del material en bruto del documental. . - Edición del Guion.

Recomendaciones	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	
Observaciones	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	

Cronograma de actividades:

<u>ACTIVIDADES</u>	<u>JULIO</u>	<u>NOVIEMBRE</u>	<u>DICIEMBRE</u>	<u>ENERO</u>	<u>FEBRERO</u>	<u>MARZO</u>
Elaboración de Guion	02/07 – 07/07 (32 horas)					
Elaboración de entrevistas de jugadores de Pokémon Go	13/07 – 17/02 (200 horas)					
Elaboración del producto comunicativo	08/07 – 26/02 (300 horas)					
Post Producción						27/02– 08/03 (216 horas)
Correcciones						09/03 – 14/03 (36 horas)

ASPECTOS TÉCNICOS DE PRE PRODUCCIÓN

Presupuesto:

El presupuesto es el pilar fundamental en la elaboración del producto audiovisual, por lo que se realizó un listado de recursos utilizados en esta producción:

<u>EQUIPOS TÉCNICOS PARA EL RODAJE</u>	
1 laptop HP 14-DQ1004LA Corei5	\$ 820
2 tarjeta de memoria de 16GB y 8GB	\$ 25
1 cámara Canon 80D, 2 objetivos 50mm y 300mm	\$ 1.159
1 estabilizador de cámara Zhiyun smooth-q	\$ 250
1 micrófono corbatero	\$ 3.00
1 trípode	\$ 30
1 luz led studio 176 led camara	\$ 88
SUBTOTAL:	\$2,375.00
<u>Gastos Personales</u>	
Movilización – Combustible	\$ 150
Alimentación (23 diario)	\$ 175
Varios	\$ 100
SUBTOTAL:	\$ 425
TOTAL, GENERAL	\$2,800.00

GUIÓN A DOBLE COLUMNA

<p>-Animación de intro del REPORTAJE</p> <p>Transición</p>	<p>INTRO ANIMADO</p> <p>(poke bola de entrada)</p> <p>TITULO DEL REPORTAJE</p> <p>Música: ¡atraparlos ya!</p> <p>- TOMA DE LA ENTRA PRINCIPAL DEL PARQUE SAMANES.</p> <p>- TOMA DE ESTATUA LOCALIZADA EN EL EXTERIOR DE LA IGLESIA SAN FRANCISCO. - TOMA DE CALLES DE LA CUIDAD DE GUAYAQUIL.</p> <p>-TOMAS DE PILA DEL MALECÓN 2000, DEL RIO GUAYAS, DEL EDIFICIO “THE POINT”</p> <p>- TOMA DE PERSONAS CAMINANDO Y JUGANDO EN EL MALECÓN 2000.</p> <p>- TOMAS DE UN ATARDECER EN EL EDIFICIO “THE POINT”</p>
---	--

	ANIMACIÓN DE POKEBOLA
--	------------------------------

VOZ EN OFF:

Pokémon Go es una aplicación de videojuego de realidad aumentada, basado en la localización, desarrollado por la empresa Niantic y lanzada al mercado virtual en el año 2016, la inspiración a su creación fue gracias a la serie de los años 90 “Pokémon”, se presenta como un hito en la historia de los videojuegos móviles ya que debido a sus características y potencialidades permite al usuario transportarse según la dinámica del juego lo requiere e ir alcanzando las metas planteadas según cada nivel y cada captura de personajes.

¿El secreto del éxito de Pokémon GO? Una comunidad bien establecida, la gradual llegada de todas esas promesas que tanto tardaron en cumplirse y, por supuesto, el hecho de cumplir el sueño de cada vez más generaciones de jugadores: **ser entrenadores de Pokémon en la vida real.**

VIDEO DE LUCHA DE POKEMONS EN GIMNASIO.

VIDEO DE PRESENTACION DE “NIANTIC” Y CELULARES EJECUTANDO EL JUEGO.

VIDEO EXPLICATIVO DE LA SERIE “POKÉMON”

IMÁGENES DE PERSONAS JUGANDO EN LA VIDA REAL “POKÉMON GO” “GO CATCH”

VIDEO DE LA PALABRA “POKÉMON GO”

VIDEO DE “POKÉMON GO” ALREDEDOR DEL MUNDO. **IMAGENES DE LA COMUNIDAD DE “POKEMON GO” GUAYAQUIL.**

Su modalidad de juego es sencilla y adaptable a cada persona, desde salir a colocar un personaje en cada gimnasio que se localizan en zonas turísticas o rurales de la ciudad, o realizar incursiones y torneos virtuales con otros jugadores Pokémon. El desempeño del mismo ayuda a ganar experiencia diaria, obtener recompensas, acumular monedas para la tienda y lograr subir de nivel hasta llegar al anhelado 40. La experiencia se hace completa al establecer tres equipos de libre elección para el entrenador Pokémon, Equipo Valor (rojo), Equipo sabiduría (azul) y Equipo instinto (amarillo), donde escoges tu avatar y lo adaptas a tu gusto o personalidad, continuando con tu compañero de lucha desde el más inocente al más desafiante, mientras va evolucionando en cada caminata y llega a niveles altos de combate en tu liga, factor importante que dando ese toque de

VIDEO DE TOMA EN EL INTERIOR DE UNA CASA Y FUERA DE ELLA DONDE APARECE UN POKEMON.

TOMA DE UNA PERSONA JUGANDO POKEMON EN EL PARQUE SAMANES

VIDEO DE UNA PERSONA EN UNA POKE PARADA.

VIDEO DE PERSONAS JUGANDO EN ZONA RURAL (CAMPO)

TOMA DE PERSONA EJECUTANDO EL JUEGO Y ATRAPANDO POKEMONS.

VIDEO DE PRESENTACION DE LAS POKE MODENAS DE LA APLICACIÓN.

VIDEO DE PANTALLA DE CELULAR LLEGANDO AL NIVEL 40 “Level Up”.

IMÁGENES DE LOS TEAM: VALOR, SABIDURIA E INSTINTO.

<p>rivalidad y emoción al momento de enfrentarse a un torneo entre gimnasios y lograr ser el mejor.</p> <p><u>CORTE DE VOZ EN OFF</u></p>	<p>VIDEO DE AVATARY PERSONAJ DEL JUEGO.</p> <p>VIDEO DEL MAPA DEL JUEGO POKÉMON GO.</p> <p>VIDEO CAPTURANDO A POKÉMON (CHARMANDER)</p> <p>TOMAS DE PERSONA JUGANDC CAPTURANDO POKEMON.</p> <p>MÚSICA- JHOTO (POKÉMON SERIE)</p> <p>TRANSICION POKE BOLA</p>
<p>Entrevistado, William Ordoñez (jugador de Pokémon Go)</p> <p>Por su puesto, la cantidad de pokemon hay bastante las evoluciones que están saliendo últimamente, las peleas que hay cuando no había absolutamente nada</p>	<p>Entrevista.</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon del</p>
<p>Entrevistado, Jorge Chilan (Jugador de Pokémon Go)</p> <p>Si son buenas porque hay muchas más opciones de las que había antes. Ahora se puede interactuar con los amigos, se puede hacer intercambios, hacer combates a</p>	<p>Entrevista.</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>del</p>

--	--

<p>larga distancia, incursiones. Hay mucha variedad para lo que era en el 2016, captura un Pokémon, déjalo guardado y evolucionalo.</p>	<p>Animación de un Pokémon</p> <p>Claqueta/recuadro de significado palabra INCURSIÓN</p>
<p>Entrevistado, William Ordoñez (jugador de Pokémon Go)</p> <p>En general, lo que ha gustado es los implementos que se ha hecho, cada vez más sale mas Pokémon de otras regiones, como ya este asociado bastante con Pokémon en general, entonces sale algo nuevo en Pokémon, obviamente Pokémon Go lo habilita.</p>	<p>entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Animación de un Pokémon</p> <p>del</p>
<p>Entrevistado, David Coba (jugador de Pokémon Go)</p> <p>Mas que el juego, tienes que caminar, es personal, tengo un grupo de amigos que somos Team rojo se llama New Valor, hemos formado una amistad muy bonita, tenemos años jugando juntos, compartimos muchas cosas juntos, nos</p>	<p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Animación de un Pokémon</p> <p>del</p>

reímos, hacemos deporte, jugamos todos los community, los eventos juntos, nos celebramos los cumpleaños. Es un buen grupo y amistad.

Entrevistado, Adrián Rincón (jugador de Pokémon Go)

Este juego llama la atención de las personas que tienen los mismos gustos que tú, entonces comienzas a ver y a juntarte y prácticamente entablas esto; porque el mismo juego te obliga a jugarlo con más personas, porque solo no puedes por ejemplo bajar un raid o bajar un gimnasio. El juego ha evolucionado en los 4 años full, pero si te puedo decir que en año 2, 2017 el juego da la excusa para crear comunidades, en ciudades específicas a medida que fue creciendo para hacer grupos.

Entrevistado, Oscar Piguave (jugador de Pokémon Go)

Entrevista

Claqueta del nombre del entrevistado

Animación de Pokémon

Claqueta con el significado de la palabra RAID

entrevista

<p>La hora legendaria es un Pokémon destacado durante una semana, un Pokémon legendario y es a partir de 6 a 7 de la noche y donde jugamos nosotros nos reunimos entre 6 o 7 compañeros, mas cercanos que viven por ahí.</p>	<p>Claqueta con el nombre del entrevistado</p> <p>IMÁGENES DE HOJAS LEGENDARIA-POKEMON GO</p> <p>Transición de Poke Bola.</p>
<p>Entrevistado, Adrián Rincón (jugador de Pokémon Go)</p> <p>Después del trabajo, 6 de la tarde correr a un gimnasio aquí cerca para que el día siguiente sábado conseguir una de los primeros legendarios que liberaron en el juego y si fue mi mayor anécdota es haberme amanecido en navidad, tomando vino para tener un gimnasio del color que es.</p>	<p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre del entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p>
<p>Entrevistado, William Ordoñez (jugador de Pokémon Go)</p> <p>O sea ahora como es época de pandemia no se puede socializar tanto, no podemos esta como antes, como ya le digo esto antes se llenaba de jugadores,</p>	<p>Entrevista</p> <p>Animación de Pokémon</p>

<p>entrenadores etc, entonces creo yo que hay que esperar un poco mas para ver que cosas salen, un poquito que pase la pandemia para volvernos a encontrar, jugar. Escuche que Niantic iba a mejorar, un compañero me acaba de decir que niveles va a aumentar del 40 se harán 50 van a ver peleas en la cual tu todo mundo pueda ver. Hay que esperar como resulta todo.</p>	<p style="text-align: right;">el nombre del</p> <p>Claqueta con entrevistado</p>
<p>Entrevistado, Adrián Rincón (jugador de Pokémon Go)</p> <p>Como todo juego que busca ser el mejor, buscas tener los mejores premios, la rivalidad dentro del juego esta implícita por la historia que hay 3 equipos que se enfrentan, que tienen sus características, entonces para tener ciertos premios, te dice que jueguen con 5 amarillos para tener bonus, entonces la rivalidad de aquí en Gye se debió al juego, y podemos decir que el primer lugar fue el malecón porque</p>	<p>entrevista nombre del</p> <p>Claqueta con entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p>

el

es un lugar público, y cuando inicio el juego aquí era zona de juego, ahora toda la ciudad y estar en gimnasios para recibir recompensas en monedas.

Entrevistado, Jorge Chilan (Jugador de Pokémon Go)

Por ejemplo los días miercoles son una hora de puras incursiones legendarias hay si salen a jugar, pero ahora con esto de la pandemia lo hacemos desde la casa, eso es lo bueno que ha implementado lo jugamos desde la casa ya no tenemos que venir aca.

Entrevistado, Adrián Rincón (jugador de Pokémon Go)

Si se ha actualizado, desde entrada dije que el juego es muy diferente al 2016. Yo como jugador veterano de video juego de pokemon BG o TCG puedo decir que Go tiene su piquete, o sea sabe como hacerle y sabe como tener a las masas ahí pegadas al teléfono.

entrevista

Claqueta con el nombre entrevistado

Animación de Pokémon

del

entrevista

Animación de Pokémon

Claqueta con el nombre entrevistado

del

VOZ EN OFF

Niantic le había dado vida a una aplicación

que no tenía competencia, les dio protagonismo a los fanáticos y a los no fanáticos, saco del baúl a la serie animada Pokémon, dejando atrás a los típicos juegos ya conocidos e incorporando una nueva modalidad de “sal para atraparlos”, concepto que obligaba a romper la zona de confort de las personas, motivándolas a involucrarse en grupos, socializar y combatir en un campo virtual entre personajes y entrenadores

Pokémon GO triunfó en el grupo de los fanáticos que crecieron viendo la serie, entre los más pequeños de la nueva generación y aquellos los que no lo eran tan aficionados a este mundo fan gamer.

CORTE DE MÚSICA- JHOTO

Transición de Poke bola

IMÁGENES DE “NINTENDO”

VIDEO DE ZONA RURAL Y PERSONAS FORMANDO UNA POKE BOLA.

VIDEO DE PERSONAS DISFRAZADAS DE PERSONAJES DE LA SERIE POKÉMON.

VIDEO DE PERSONA JUGANDO EN UNA CONSOLA.

IMAGEN DE PERSONAS JUGANDO POKÉMON GO DESDE SU CELULAR.

VIDEO DE APARICION DE PERSONAJES DEL JUEGO Y PERSONAS JUGANDO EN UN PLANO REAL.

<p>Entrevistado, psicóloga Jennifer Plusas</p> <p>¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos que tiene la aplicación Pokémon go?</p> <p>Bueno ahí entra en nivel de percepción que tiene la persona acerca del nivel de la sociedad, porque por ejemplo el individuo se pone a pensar si va agradar, se pone a pensar si lo hace bien o no ya que va a interactuar con otras personas y eso tiene que ver con la madurez cognitiva que se tiene.</p>	<p style="text-align: right;">del</p> <p>Transición de poke bola</p> <p>MUSICA- WALKING NIG (POKEMON GO)</p> <p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p>
<p>Entrevistado, sociólogo Erick Estacio.</p> <p>¿Cuáles son las características sobresalientes que tiene Pokemon go para que influya en la sociedad joven e incita a su constate uso?</p> <p>Pokémon Go tiene un modo superando superan di en tres facetas, la primera parte</p>	<p style="text-align: right;">del</p> <p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Claqueta de pregunta</p> <p>Animación de Pokémon</p>

<p>El inyectarse en el sujeto, de que forma se inyecta en la nostalgia, crea un lazo entre los recursos de quizás panoramas mas emotivos, mas familiares en este caso la niñez cuando veíamos anime, dibujos animados, Digimon, Pokémon go, dragón Ball Z etc. Entonces uno crea el lazo entre Pokémon go y los recuerdos que vivimos en aquel entonces, entonces te empata, te inyecta.</p>	<p>nombre del</p>
<p>Entrevistado, Oscar Olvera (ex líder del team Valor)</p> <p>El impacto que tuvo el juego asi al comienzo era que uno trataba de interactuar prácticamente en los inicios, ir buscando los primeros pokemons, buscar lo que era la mecánica del juego, porque no había las app completa del juego, tu ibas leyendo ibas jugando e ibas buscando, no había la interacción al comienzo con otros jugadores porque no existía, existia la emoción de encontrarte con otra</p>	<p>Entrevista</p> <p>Claqueta con entrevistado</p> <p>Claqueta de pregunta</p> <p>Animación de Poké</p> <p>el</p> <p>mon</p>

persona y decirle “oye ya tienes este2 “yo

<p>ya trape al de aca” “donde viste este” porque antes tu los encontrabas por zonas hasta que el juego lo fueron actualizando e iban apareciendo por spam en diferentes lugares.</p>	<p>nombre del Cambio de escena</p>
<p>Entrevistado, psicóloga Jennifer Plus ¿Qué variable incide en el comportamiento de los individuos</p>	<p>Entrevista Claqueta con el entrevistado</p>
<p>Durante el juego Pokémon Go? Van a incidir ahí muchos factores, el principal es la comunicación, si el individuo tiene una comunicación directa o indirecta, porque eso va hacer que el influya bien durante el juego o más bien se cohíba a raíz de la pérdida de un juego por ejemplo, si él no sabe perder o necesita una aprobación social de sus compañeros, porque como ya lo mencione en la preguntan anterior, si el tiene bajo autoestima, malos pensamientos de si va ha estar siempre tomando todos los conceptos que tengan las otras personas o</p>	<p>Claqueta de pregunta</p>

<p>las pérdidas las va a tener como en pensamiento dañino así mismo.</p> <p>Entrevistado, sociólogo Erick Estacio.</p> <p>¿Por qué cree Ud. ¿Que la aplicación Pokémon go genera un efecto social masivo y como afecta a esta determinada comunidad?</p> <p>Ese efecto en particular es único en la clase de Pokémon go habrá juegos alternos a este, habrá procesos alternos a este, pero tiene una cavidad bastante baja en la población en principio porque no tiene la fórmula antes mencionada, no tiene la nostalgia, no tiene el impacto comercial aparte no tiene las empresas titánicas, comerciales como Niantic, Nintendo, que tiene una cantidad económica super densa para inyectar en este juego.</p>	<p>nombre del</p> <p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el entrevistado</p> <p>Claqueta de pregunta</p> <p>Animación de Pokémon</p> <p>Transición de Poke bola</p>
---	---

<p>Entrevistado, Omar Olvera Ex líder de grupo Pokémon Go.</p> <p>Que hacían en las comunidades de redes sociales tratarse de comunicar para saber qué equipo vas a escoger con que vas a jugar, después que ya empezaron aparecer los equipos en si de verdad para combatir no solamente por los gimnasios cuando eran de 10 pisos del mismo color y tu tratabas de bajarlo y era divertido ene se sentido, ya esa situación cambio ya que era un equipo de 6 simplemente que estaba en el gimnasio, ibas con personas que tu conocías y salías a tumbar el gimnasio, tratabas de hacerlo de tu color y ese tipo de situaciones, ya en redes sociales aparecieron los voladores, gente que solo por celular también era por emulación por medio de computadora para jugar de esa</p>	<p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre del entrevistado</p> <p>Claqueta/recuadro de significado de palabra GIMNASIO</p> <p>Animación de Pokémon</p>
--	---

<p>manera, hay gente que viajaba a diferentes partes del mundo a llenar los gimnasios.</p> <p>Entrevistado, psicóloga Jennifer Plus</p> <p>Pokémon go si puede generar trastornos</p> <p>Como por ejemplo el trastorno obsesivo compulsivo que este consiste en la repetición de un movimiento consecutivo puede ser por ejemplo el hecho de que el este muy obsesionado con este juego, entonces siempre va acudir a jugar a los mismo y no desarrolla un hábito más, eso hace que tenga comportamientos y por ejemplo el dinero lo ocupe en todo al juego y no balancee su área personal.</p> <p>Entrevistado, sociólogo Erick Estacio.</p> <p>Pokémon go no únicamente te dice ingresa al celular juega un par de partidas sentado en tu casa y luego desaparezco. Pokemon go te crea una relación con el el medio ambiente y tenido en cuenta que medio</p>	<p>el nombre del</p> <p>Entrevista</p> <p>Claqueta con entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p> <p>el nombre del</p> <p>entrevista</p> <p>Claqueta con entrevistado</p>
---	---

<p>ambiente no solo me refiero a lo natural, me refiero al medio ambiente social</p> <p>Entrevistado, Omar Olvera Ex líder de grupo Pokémon Go.</p> <p>Las comunidades han ido muriendo un poco, porque tu ves que en las mismas redes sociales hay gente que te ataca te defiende y dice que tu no tienes este, o vas a esta parte, yo soy volador puedo irme a cualquier parte y yo tengo lo de aca. Hay gente que te dice sabes que yo soy legal y soy mejor que tu y no es asi, es un juego simplemente no hay mejores ni peores que nadie.</p>	<p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre del entrevistado</p> <p>Claqueta con el significado de FLY O VOLADOR.</p> <p>Claqueta con el significado de LEGAL</p> <p>entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre del entrevistado</p>
<p>Entrevistado, psicóloga Jennifer Plus</p> <p>Ahora también puede generar el trastorno de estrés debido a que este juego genera un nivel de estrés y ansiedad, porque genera adrenalina es la que trabaja mucho el juego en esto y eso hace que también se</p>	

<p>acelere el ritmo cardiaco por lo que va a llevar un nivel de estrés y de ansiedad</p> <p>Entrevistado, sociólogo Erick Estacio.</p> <p>no vamos hablar de Pokémon go desde su naturaleza gamer o perpei vamos hablar de características de la forma en la que se juega, vamos a utilizar razones sociológicas para explicar el proceso de Pokémon go porque Pokémon go desde un panorama sociológico es un proceso es un fenómeno social es una forma en la que mimetiza la virtualidad con la materialidad</p>	<p style="text-align: right;">del</p> <p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p> <p style="text-align: right;">del</p> <p>entrevista</p>
<p>Entrevistado, Omar Olvera Ex líder de grupo Pokémon Go.</p> <p>Lo que es Niantic han tenido muchas variaciones, pero ahora en pandemia, aunque tu dijeras puede caer lo que es el negocio de Pokémon go, se incremento de cierta manera al mismo nivel aun mayor</p>	<p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p>

<p>de cuando apenas salió el juego, porque animo a mucha gente a jugar desde casa algo que no les permitía anteriormente tenias que ir a los lugares, entonces la empresa, inclusive recibió un premio por la facilidad de adaptarse en pandemia y aun así el juego mismo se adaptó en pandemia</p>	<p>el nombre del</p>
<p>Entrevistado, psicóloga Jennifer Plus también puede desarrollarse el trastorno de adicción porque el sujeto va a querer ganar, va a querer estar ahí todo el tiempo y esto es si es que el paciente tiene alguna otra ocupación o si aun teniéndolo va descuidando ciertas áreas que le gustaban antes como por ejemplo salir con la familia, salir a jugar pasear con otros compañeros en su área laboral y todo eso que tiene mucho que ver con los pensamientos que tienen en si también influye mucho la distracción que el tenga hacia este juego en que tiempo le da,</p>	<p>entrevista</p> <p>Claqueta con entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p>

<p>dependiendo del tiempo que le brinda se va generando la adicción.</p> <p>Entrevistado, Omar Olvera Ex líder de grupo Pokémon Go.</p> <p>las comunidades por WhatsApp que fueron mas fuertes que las redes sociales, se reunían, había eventos y había parrilladas, había fiestas, en los días de comunidad reuniones para ir a sitios como el malecón, malecón del salado, al parque la sabia a lo que es el parque samanes, no solamente reunirse sino interactuar entre todos, a tener un día social, al terminar de jugar el día de la comunidad quedarse conversando, ir a comer. Todo eso se ha ido medio perdiendo porque ya no existe lo que éramos lideres de grupo, sino que ya todos va interactuando, todos se una separando, pero igual siguen existiendo</p>	<p>del</p> <p>Entrevista</p> <p>Claqueta con el nombre entrevistado</p> <p>Animación de Pokémon</p>
---	---

grupos pequeños, grupos sociales de por ejemplo van primos a jugar, van hermanos, yo voy con mi esposa, voy con mi cuñada, van grupos mas pequeños, ya no van tan grandes pero igual existe lo que son comunidades.

VOZ EN OFF

Los jugadores nos comentan un poco sobre sus experiencias, cambios y nuevas modalidades que han tenido que adaptar durante estos 4 años de desafíos entre comunidades de Pokémon go.

A NEGRO

Durante la pandemia del covid- 19, Niantic tomo medidas necesarias en el mes de marzo para habilitar el juego desde casa y cumplir con las medidas de distanciamiento entre la población, opciones del mismo que se ejecutaron de inmediato debido a la modalidad de la aplicación y sus características que la complementa, dándole la apertura “todo lo que podemos hacer en casa con Pokémon go”, una de los eventos que se suspendió

CORTE DE MUSICA- WALKING NIGHT (POKEMON GO)

Transición de Poke bola

VIDEOS DE EJECUCION DEL JUEGO DE POKEMON

GO

IMÁGENES DE PERSONAS JUGANDO EN MALECON.

IMAGEN DE POKEMON GO CON

SUS TRES PRINCIPALES POKEMONS.

IMAGEN DE NIANTIC.

VIDEOS DE EJECUCION DE LA APP POKEMON GO.

VIDEO CAPTURANDO POKEMON DENTRO DE CASA.

fue el día de la comunidad en marzo del 2020 y eventos próximos a realizarse, las horas de incursión fueron extendidas, y no era necesario recorrer 5 kilómetros o salir de casa, se implementó un rango de alcance más extenso entre la ubicación del jugador y el gimnasio más cercano, idea perfecta para prolongar las luchas entre equipos de manera natural y sin incomodidades y así mismo capturar con facilidad a los nuevos personajes. Este cambio obligatorio hizo que se renuncie a la parte esencial del juego “desplazarnos y atraparlos”, sin embargo, no todo resulto ser negativo para los fanáticos de esta aplicación, gracias a las nuevas ideas efectuadas se podría recibir más recompensas y bonus en monedas si el jugador respetaba las normas hechas por Pokémon go.

La situación sanitaria que se vivió fue la consecuencia para la toma decisiones extraordinarias en uno de los mayores fenómenos de la historia del videojuego en móviles.

Actualmente Niantic no ha dado luz verde para que Pokémon go regrese a la normalidad, debido a que el covid- 19 continua por el mundo, un punto en contra que impide al juego implementar las

IMÁGENES DE HORAS DE INCURSION DE LOS GRUPOS POGO.

VIDEO DE PERSONAS CAPTURANDO POKEMONS DESDE SU CELULAR

VIDEO DE EJECUCION DEL JUEGO.

VIDEO DE PERSONAS JUGANDO ANTES DE PANDEMIA. GOTCH

IMAGEN DE POKE MONEDAS

IMAGEN DE PERSONA JUGANDO

VIDEO DE POKEMON GO MAPS

VIDEO DE PANDEMIA Y POKEMON GO.

VIDEOS DE LA APP EN JUEGO REAL, ZONA RURAL

modalidades básicas o nuevas en la aplicación y que estas puedan generar la apertura de una actualización con más variedad para el jugador, obstante los consumidores de Pokémon han tomado la decisión de salir de nuevo a las calles en pequeños grupos dispersos de 7 a 10 personas para continuar con la tradición de realizar las incursiones, combates, capturas de nuevos amigos Pokémons que han sido los más esperados durante este 2020, y sobre todo poder tener una buena experiencia del juego como en los viejos tiempos.

Unas de las reglas que se mantienen activas en la comunidad Pokémon es comunicarse por los grupos de WhatsApp para los días de integración en lugares públicos, llevar una organización correcta al momento de llegar y poder ejecutar las misiones que dicta el juego virtual. También existen las noticias “PoGo” que se encarga de enviar una persona en los diferentes grupos de redes sociales para mantener informada a la comunidad y que no se pierdan de las ligas de combate o próximas incursiones.

VIDEO DE EJECUCION DEL JUEGO.

TOMAS DE LAS CALLES DE LA 9 DE OCTUBRE.

TOMAS DE PERSONAS DENTRO DEL MALECON JUGANDO EN PEQUEÑOS GRUPOS.

TOMAS DETALLES DEL JUEGO.

GIF DE POKEMONS

VIDEO DE AVATAR DE POKEMON GO.

FOTOS DE CHATS DE GRUPOS DE WHATSAPP DE POGO.

VIDEO DE COMBATE A CORTA DISTANCIA.

Niantic Kids es una plataforma exclusiva e inspirada para los más pequeño de la casa, esta nueva opción tiene acceso directo a los padres podrán registrarse en Niantic Kids y gestionar la privacidad de sus hijos a través del portal de padres. Niantic Kids es un modo de ayudar a revisar y aprobar los permisos de nuestros hijos antes de que puedan jugar, además ofrece opciones para controlar la información personal que comparten en Pokémon GO y continúa disfrutando del juego junto a la familia de manera segura y entretenida.

Pokémon Go y Mc Donald Latinoamérica se unieron para llevar más diversión aquellos que procuran jugar día a día y cumplir cada misión en las 400 pokepradas y gimnasios alrededor de la ciudad de guayaquil. Esta iniciativa da prioridad a obtener no solo recompensas o incitar a dedicarle más tiempo al juego. sino también recibir beneficios o cupones

**IMAGEN DE PRESENTACION DE
NIANTIC KIDS**

**VIDEOS DE EJECUCION DEL
JUEGO**

**VIDEO DE CAPTURA DE UN
POKEMON.**

**IMAGEN DE PRESENTACION DE
MC DONALDS Y POKEMON GO**

**IMÁGENES DE POKE PARADAS EN
TODO GUAYAQUIL.**

exclusivos que están en la aplicación de Mc Donald Ecuador. Combinación perfecta para poder llegar a ser el mejor.

El ultimo evento del Día de la Comunidad se celebrará el sábado 12 y el domingo 13 de diciembre de 2020. Durante este tiempo, los Pokémon más destacados del 2019 y 2020 saldrán a las calles virtuales del Día de la Comunidad final, aparecerán con más frecuencia en estado salvaje en las incursiones. Así será el momento ideal para que puedan atrapar a aquellos Pokémon destacados que aún no hayan registrados.

Es así como este año lleno de sorpresas llega a su fin, una vez más Niantic logra llevarse los primeros lugares a mejor juego virtual, gracias a su iniciativa inmediata en las actualizaciones que lo acoplaron a la situación sanitaria que tomó de sorpresa a nivel mundial, dejando una gran experiencia a los aficionados y personas que no se pierden los días de la comunidad, incursiones o batallas entre ligas. Pokémon go dejó grandes momentos en la comunidad de entrenadores asegurando la diversión

VIDEO DE EJECUCION DEL JUEGO

IMAGEN DE PRESENTACION DE DIA DE COMUNIDAD POKEMON

FOTOS DE FLAYERS DE INVITACION A LOS DIAS DE LA COMUNIDAD

EJECUCION DEL JUEGO

IMAGEN DE NIANTIC

FOTOS DE PERSONAS JUGANDO

FOTO DE PANDEMIA

VIDEOS DEL JUEGO EN LA VIDA REAL.

diaria y asiendo del 2020 un año de
oportunidades para lograr ser el mejor.

CIERRE DE VOZ EN OFF

CRÉDITOS

ANIMACION DE PERSONAJES