



BOLETÍN INFORMATIVO 3

Sombras de la ocupación: un viaje a través de la historia y la innovación digital

NÚMERO DE PROYECTO:
101174535

Construyendo las bases históricas y conceptuales del juego

Nos complace anunciar la finalización exitosa del Paquete de Trabajo 2 (WP2) del proyecto Sombras de la Ocupación. Esta fase crucial sentó las bases para el videojuego históricamente inmersivo, educativo e inclusivo que dará vida a la Europa de la Segunda Guerra Mundial mediante una narrativa interactiva y un diseño ético.

WP2 completado: Construcción de las bases históricas y conceptuales del juego

En resumen, el objetivo del WP2 era transformar material histórico en bruto en la base de una experiencia digital atractiva, educativa e inclusiva, lista para convertirse en diseño y desarrollo de juegos en las próximas fases del proyecto.

Objetivos principales del WP2

El paquete de trabajo 2 (WP2) del proyecto Sombras de la Ocupación se centró en la investigación y el trabajo conceptual básico para garantizar que el videojuego fuera:

1. Históricamente exacto
2. Culturalmente sensible
3. Pedagógicamente significativo
4. Inclusivo y atractivo para el público juvenil.



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.



Entregable D2.1

Informe de síntesis sobre los elementos históricos y culturales de la Europa del siglo XX

Este informe exploró el panorama sociopolítico, cultural e histórico de la Europa ocupada en la década de 1940, centrándose en las comunidades marginadas, la vida cotidiana bajo la ocupación y los movimientos de resistencia. Basándose en memorias, archivos históricos y testimonios —incluidos los de judíos, romaníes y civiles—, el informe orientó la precisión cultural y narrativa del juego.

1. Introduction

1.1 Purpose and Scope of the Report

This report aims to synthesize research on the historical and cultural aspects of occupied Europe during the 20th century, particularly within the context of World War II. The study delves into the impact of occupation on various European nations, examining the mechanisms of control, oppression, and resistance that defined this era. Additionally, it highlights the role of literature, art, and collective memory in shaping contemporary understanding of these historical events.



Entregable D2.2

Marco teórico de juegos: misión, visión, características clave y elementos de mentoría

Este documento define la identidad principal del juego, describiendo su visión como una aventura histórica basada en la empatía, ambientada en una ciudad europea ficticia de 1942. Sus características principales incluyen:

- 🧠 Mecánicas de juego educativas (rompecabezas, toma de decisiones, investigación)
- 📖 Narración histórica inspirada en Primo Levi
- 🤝 Sistemas de mentoría y diseño inclusivo
- 🎭 Perspectivas jugables de diferentes grupos minoritarios
- 🎓 Objetivos de aprendizaje integrados (alineados con los resultados del currículo)

Key Features Defining the Game's Identity



The identity of Shadows of Occupation is defined by several key features that together shape it as an engaging educational game. These include its core gameplay mechanics, its narrative structure, and the integration of learning objectives into the gameplay. Each of these dimensions draws on examples from similar educational or historical games and on established design principles:

Gameplay Mechanics in Educational/Historical Games



Puedes acceder a ambos entregables online en:



<https://shadowsofoccupation.eu/proyecto-actividades/>



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.



Entregable D2.3

Manual de digitalización cultural: un marco reutilizable

El producto 2.3 incluye un manual replicable para la digitalización de materiales del patrimonio cultural para su uso en medios interactivos. Abarca:

- Recopilación ética de datos y curación narrativa
- Herramientas para escaneo, metadatos y archivado a largo plazo
- Pautas para representar el trauma y las voces subrepresentadas

Key Gameplay Features

The gameplay features of Shadows of Occupation are deliberately crafted to function as both engaging interactive mechanics and vehicles for historical and cultural education. Each element is grounded in pedagogical theory, game-based learning practices, and historical authenticity. The prototype emphasizes a narrative adventure format, structured around core gameplay systems that support its educational mission. These systems are not isolated modules but interdependent components that work together to build immersion, foster empathy, and facilitate critical engagement with the past.



 **Puedes acceder a ambos entregables online en:**

 <https://shadowsofoccupation.eu/proyecto-actividades/>



Por qué es importante WP2

Al completar WP2, el proyecto ha garantizado que su juego se base en:

- ✓ Precisión histórica
- ✓ Integridad pedagógica
- ✓ Sensibilidad cultural e inclusión

Esta fase también allana el camino para las siguientes etapas de desarrollo (WP3 y más allá), donde comenzarán la creación de prototipos narrativos, la producción visual y la codificación.



SOON

¿Qué sigue?

Una vez completado el WP2, el proyecto pasa al WP4: Pruebas de juego y retroalimentación. Jóvenes jugadores de Grecia, España y Liechtenstein probarán el prototipo y contribuirán a perfeccionar el impacto emocional, histórico y educativo del juego.

¡Sigue atento mientras continuamos nuestro desarrollo de esta innovadora experiencia de juego histórico!



Visita nuestra página web: shadowsofoccupation.eu o  Contáctanos:

cya.liechtenstein@gmail.com



Sigue nuestro viaje en <https://www.facebook.com/profile.php?id=61572434565924>



**Co-funded by
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.