



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



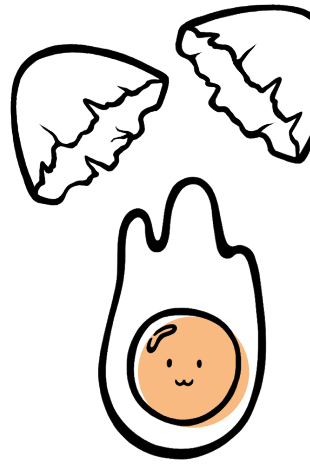
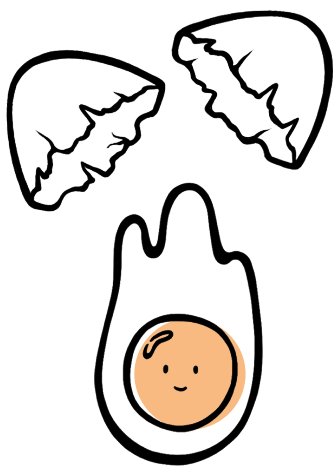
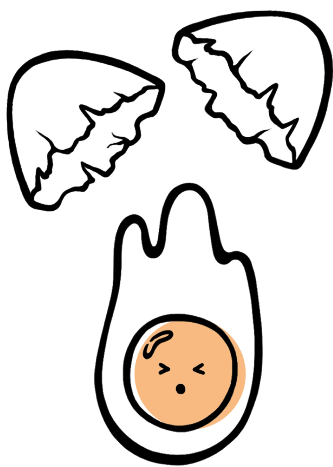
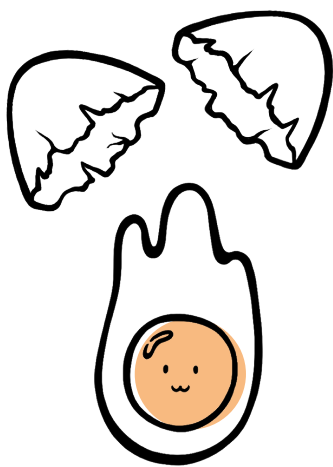
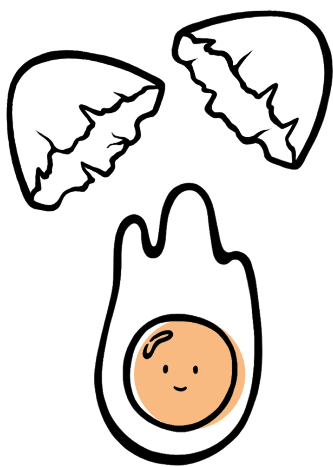
Un juego pa' chuparse los dedos

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

Alumna: Rebeqa Gabriela Gallardo Rodríguez

Profesor guía: Gonzalo Morales

Julio/2022
Santiago, Chile.

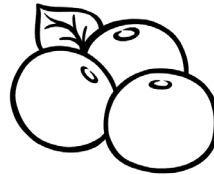


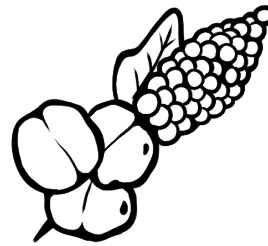
Agradecimientos

Agradezco formar parte de la vida de todas las personas que me ayudaron a poner en marcha este proyecto. Te extraño "OMA", sin tus recuerdos no hubiera podido darle vida a este proyecto, por esos momentos en los que preparábamos cosas ricas juntas, siempre has sido parte fundamental de mi infancia.

Gracias a mi mamá por ayudarme a ser quien soy actualmente y enseñarme la perseverancia, a mi papá y mis hermanos por apoyarme en los momentos difíciles y hacerme reír, a Felipe por estar siempre conmigo en las buenas y las malas, a los amigos que se quedaron y hoy son mi apoyo emocional, todos forman parte de mi familia, los quiero.

Finalmente, gracias al profe Gonzalo Morales por creer en mí, en mi trabajo, escucharme y guiarme en cada proceso.





Motivaciones

Crecí viendo a mis abuelas preparar postres deliciosos, por lo que tengo muchos recuerdos en la cocina tratando de ayudar a la “OMA” a preparar distintas masas, merengues y dulces. Al finalizar siempre esperábamos que el postre se enfriara, mientras nos comíamos lo que quedaba en las cucharas. Pero con el tiempo esos recuerdos quedaron atrás, he ido olvidando esos ricos postres y la alegría de compartirlos con otros.

Por medio del juego me he reencontrado con esa alegría, el compartir con amigos es una nueva forma de recuperar recuerdos y volver a formar lindos momentos. Ambos son intereses personales que forman parte importante de mi vida por lo que quise unirlos para poder revivir recuerdos olvidados por algunas personas mediante estos postres, enseñar sobre ellos y crear más instancias para compartir.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
2. MARCO TEÓRICO	4
Centralismo Latinoamericano	
Identidad y diversidad cultural	
La importancia de la cocina en Chile	
Los jóvenes y la ciudad	
El aprendizaje tangencial en los juegos	
3. OPORTUNIDAD	15
Problema	
Mapa	
4. FORMULACIÓN DEL PROYECTO	20
¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué?	
Objetivo general	
Objetivos específicos	
5. CONTEXTO	24
Los juegos en Chile	
Usuario	
Antecedentes	
Referentes	
6. PROCESO DE DISEÑO	32
Interacciones críticas	
Patrones de valor	
6. METODOLOGÍA	36
7. PROPUESTA	40
Busqueda de información	
Primera lista de recetas	
Segunda lista de recetas	
Tercera lista de recetas	
Mecánicas del juego	
Prototipo 1	
Primer testeo	
Prototipo 2	
Segundo testeo	
8. PRODUCTO FINAL	64
Narrativa del juego	
Ilustraciones del juego	
9. Proyecciones	64
Cambios y expansiones al juego	
Estructura de costos	
The business model canvas	
Conclusión	

Introducción

El extenso territorio de Chile permite que dentro de este se alberguen diferentes culturas, cada una con su propia identidad, autenticidad y características que se ven representadas, a través, de diferentes elementos, siendo uno de ellos su cocina. Cada uno de los ingredientes, platos y preparaciones de una región, nos tienen mucho que decir acerca de su ambiente y tradiciones.

Sin embargo, el centralismo que existe en el país ha influido de manera negativa en la percepción que tienen los chilenos de la cocina nacional. Este sistema se ha vuelto un problema en la actualidad, por su tendencia a concentrar recursos y servicios, además de gran parte de la población en el área metropolitana del país, a su vez este es causa directa de la desigualdad entre regiones, generando la pérdida de relevancia y desvalorización cultural de las regiones periféricas de Chile.



Del mismo modo este sistema centralista se puede observar en la alta tasa de migración de jóvenes a Santiago, los cuales por fines académicos se ven obligados a mudarse a la ciudad. En donde se produce un intenso cambio de ambiente y ritmo de vida. Al verse enfrentados a nuevas responsabilidades, tienen poco tiempo para adaptarse a su nueva vida en la urbe y realizar actividades cotidianas como cocinar o dormir. Esto les provoca una gran cantidad de estrés que buscan liberar junto a sus amigos mediante actividades de ocio, dentro de las que se encuentran los juegos de mesa. Siendo estos una herramienta que les permita a través del aprendizaje tangencial introducir a los jóvenes al mundo de la cocina regional chilena, mientras descansan de la rutina.

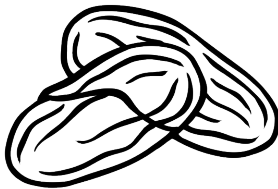
Marco teórico

1 Centralismo Latinoamericano.

El centralismo es definido como un “sistema político o administrativo que defiende la acumulación de las funciones de gobierno o de administración en un solo poder central, sin dejar ninguna competencia a poderes periféricos o locales”.

Diccionario Oxford (2021).

Este fenómeno es el causante de las importantes diferencias entre el territorio central de un país y el resto de sus regiones, afectando de manera directa su vínculo. Según Restrepo, D. y Cárdenas, E. (2004) ambas caras de la moneda tienen como objetivo obtener los mismos beneficios, pero a través de métodos totalmente opuestos. Por una parte, los territorios sesgados demandan independencia del centro, con el fin de tener un mayor protagonismo en asuntos de interés nacional, aumentar sus recursos económicos y poder desarrollarse de manera más autónoma. Mientras que en la otra dirección el centro y los poderes importantes del estado se oponen a estas demandas y justifican el recortar transferencias de recursos a regiones, priorizando las necesidades del centro, para fomentar su producción y aumentar sus ganancias.



Los conflictos que provoca este sistema se pueden ver en gran parte de los países con desigualdad económica de Latinoamérica, en los cuales el centralismo está fuertemente instaurado desde hace años. Como se menciona en el texto “Panorama del Desarrollo Territorial en América Latina y el Caribe” una de las características más notorias de América Latina es su desigualdad en el desarrollo económico y social de territorios pertenecientes a un mismo país, esto se debe principalmente a que existe una cantidad mínima de regiones, en las cuales se concentra la población y la producción. En estos países existen lugares en donde parte de su población vive de lujos al nivel de países desarrollados y otra parte de ella debe conformarse con una calidad de vida totalmente inferior UN. CEPAL. (2012).

Dentro de estos países Latinoamericanos sometidos al sistema centralista, no es de extrañar que Chile sea uno de los que se mantiene fuertemente aferrado a este. En el libro “El arranque de la descentralización” se señala que Chile es el país más centralizado de América Latina y de la OCDE, en relación con su población y economía. El país se encuentra entre los peores en proporción de ingresos y gastos públicos asociados a municipalidades y gobiernos regionales, con un 18% respecto del 45% del promedio de los países pertenecientes a la organización. Universidad de la Frontera (2016).

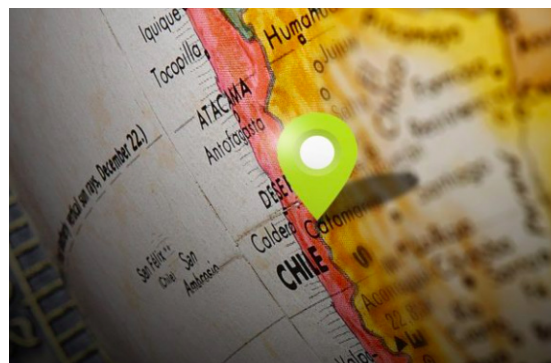


Figura 1.

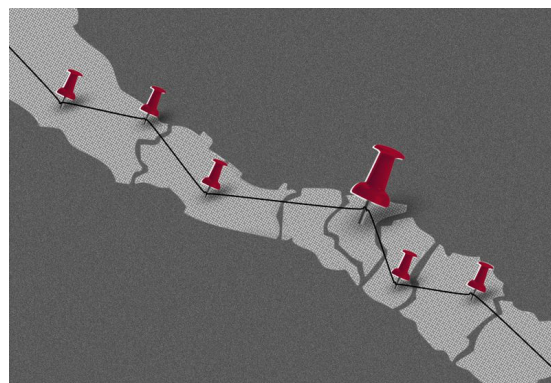


Figura 2.

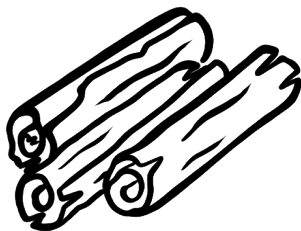
Figura 3.

El centralismo es el principal impedimento del país, para derrocar la situación de desigualdad que se vive en partes importantes de su territorio. Según la Universidad de la frontera (2016) este modelo político es muy antiguo, se instauró durante la independencia de Chile y ha perdurado hasta el día de hoy. Sin duda este fue eficaz hasta el siglo pasado, pero no es aplicable a las dinámicas del siglo XXI. Hoy en día frena las expectativas de desarrollo humano y productivo del país, lo que le impide convertirse en un país desarrollado, social y territorialmente integrado.

Este modelo que se ha aplicado en algunos países de Latinoamérica y especialmente en Chile, es un sistema obsoleto para la época y la principal razón de los problemas de desigualdad que vive el país en la actualidad. Al igual que la capital, las regiones son un agente importante para el cambio y un impulso para el desarrollo. Para avanzar en su desarrollo Chile debe desligarse de este sistema y preocuparse por el crecimiento de todos sus territorios, en especial el de los gobiernos regionales.

2

Identidad y diversidad cultural.



La despreocupación por las regiones periféricas del país es el origen de la desvalorización de parte importante de la identidad nacional y por consecuencia de la pérdida de diversidad cultural de esos territorios. Según Meléndez. (2004) la historia y la geografía tienen un papel primordial en el proceso de desarrollo de una construcción nacional, ya que permiten identificar territorios determinados y su pasado.

Como se menciona en el artículo de Sandoval, L. A. (2009) la identidad se reconstruye a través del tiempo, es un proceso en evolución constante que tiene relación con las características propias de cada nación. Ésta es parte del proceso de socialización en donde existe intercambio cultural y diversidad, entre individuos y grupos sociales. Desde la perspectiva mencionada anteriormente se puede aclarar que se requiere mucho más que factores históricos para la construcción de una identidad. Según Willumsen, C. I. (2004) el cruce de historias individuales y colectivas que conforman la identidad establece distintos símbolos, que otorgan identificación y diferenciación a las personas.

Es debido a estas razones que, para hablar de diversidad cultural se deben tomar en cuenta cada uno de los territorios pertenecientes a un país, su cultura e historia, ya que, son esenciales para la conformación de una identidad nacional Amtman, C. A. (2017) afirma que la identidad es el núcleo de una cultura, entendiéndose como “ser parte” de algo propio y singular. Así mismo expresa que esta trae consigo un sentimiento de pertenencia, lo que conlleva al reconocimiento y valoración de elementos propios de la cultura, como diferentes hábitos, costumbres y creencias, el combustible para el desarrollo de un país.

Estos elementos culturales se han ido masificando actualmente, gracias a que vivimos en un mundo globalizado, se han hecho más fácil los intercambios culturales de los cuales han surgido una vasta diversidad de subculturas, lamentablemente la sociedad no es consciente de su importancia. Según Sandoval, L. A. (2009) la convivencia entre diferentes modos de vida, pertenecientes a una unidad sociopolítica que se encuentran bajo distintas expresiones culturales, se denomina “multiculturalidad”. Dentro de esta se encuentra una variedad de pueblos, etnias, grupos regionales, ocupacionales, rurales, urbanos, lingüísticos, religiosos, entre otros, los cuales deben adaptarse a las condiciones geográficas, económicas, políticas y educativas de un territorio específico.



Figura 4.



Figura 5.

Figura 6.

Para poder dar el valor que se merece a la identidad y diversidad cultural de Chile, debe haber un compromiso afectivo por parte de sus habitantes hacia las diferentes localidades o regiones del país. Deben sentirse parte de la comunidad y mantenerse informados sobre su propia cultura. Como se menciona en el texto “La cultura como identidad y la identidad como cultura” se entiende a la cultura e identidad como conceptos inseparables, la noción que se tenga de una cultura influye directamente en la idea correspondiente a la identidad. Un ejemplo que se menciona es “Yo como ser postmoderno” concibo a la cultura como esencialmente fragmentada, híbrida, descentrada y fluida, mi concepción de la identidad revestirá los mismos caracteres”.

3

La importancia de la cocina en Chile.

Chile ha demostrado ser un país que ignora su propia cultura y por ende se desconoce a sí mismo, lo que ha provocado la desvalorización de múltiples elementos culturales, siendo uno de ellos la cocina regional. En el artículo “Diversidad gastronómica y su aporte a la identidad cultural” se afirma que las personas cocinan de acuerdo con lo que les ofrece su entorno, influyendo dentro de esto factores como el clima, el suelo, los diferentes productos agrícolas, entre otros, gracias a estos aspectos cada cultura se puede diferenciar de otra y ser reconocible a través de su cocina. (Oñate. F. T., Fierro, J. R., & Viteri, M. F. 2018).

A través de la cocina cada región nos cuenta parte de sus secretos y autenticidad, como se menciona en el texto “Cocinas mestizas de Chile” cada ingrediente que forma parte de un plato, su preparación, los utensilios usados, su cocción, quien lo preparo, cuando y para que personas, nos mostrará siempre una historia en donde lo personal se mezcla con lo colectivo, lo que es simbólico con lo económico y el poder con la subordinación. (Montecino, S. 2004).

La variedad de entornos culturales que existe en el país y que nos muestran parte de su identidad a través de la cocina son inimaginables.



Chile es un país con una multiculturalidad enorme, de geografía diversa, con diferentes paisajes e ingredientes, que tienen mucho que decir a través de su cocina. Según Plath, O. (2018) cada zona geográfica de esta nación puede clasificarse según sus sabores. Aclara que el “Sabor del norte grande” se caracteriza por gustos picantes, fuertes y salados, con ingredientes como el limón de pica, aceitunas, filete de llama, asado de guanaco, el loco, el ostión, el congrio, y también frutas y postres como la chirimoya y la melcocha. El “Sabor del norte chico” se distingue por su abundante uso de frutas, entre ellos están los frutos secos y confitados, el queso de higo, la lúcuma y el chañar. También se caracteriza por sus mariscos, como el lenguado, la cabinza, los erizos y lapas. En cuanto al “Sabor de la zona central” consta principalmente de preparaciones como la cazuela, la empanada de pino o ave, el pastel de choclo, las pantrucas, los chunchules, el pebre y la sopaipilla, también se preparan mariscos como el piure y los choros zapato. Además, se encuentran preparaciones como los dulces de La Ligua, Curacaví y el mote con huesillo. El “Sabor de dos islas” el cual contempla a la isla de Juan Fernández, con preparaciones como el asado de cabrito, las palomas escabechadas y sus langostas; También contempla a la Isla de Pascua con pescados y mariscos exclusivos del lugar, distintos camotes y el plátano como fruta, guiso y pan.



Y por último se encuentra el “Sabor del sur y del extremo sur” con preparaciones como la cazuela chilota, el guiso de maíz, el merquén, el curanto, el pulmay, la miel de ulmo, y frutas como el maqui y la murta.

Como se puede ver cada zona del país tiene sus propios ingredientes, preparaciones y sabores que los hacen únicos. “Existen diversos estilos culinarios y cada región, localidad y clase social posee formas de alimentarse que definen su pertenencia a un universo determinado. Lo nuestro, así entendido, es un relato que hay que aprender a leer”.

Montecino, S. (2004).

Estos estilos culinarios pertenecientes a cada zona del país son los que dan a Chile la cualidad de ser único y diverso en el mundo de la cocina. Desafortunadamente el centralismo ha influido negativamente en la percepción que se tiene de la cocina chilena. Según Willumsen, C. I. (2004) a pesar de que existen numerosos recetarios, en Chile hay un gran desconocimiento sobre la cocina rural y una de sus causas es que los recopiladores de estas recetas se centran solamente en los platos más reconocidos de la cocina de la zona central, prestando la mínima atención a la cultura culinaria de las otras regiones.

Figura 7.

Debido a esta problemática es de suma importancia transmitir estos conocimientos que están siendo olvidados a la población actual, pues, como explica Barraza, D. (2009) es importante rescatar las expresiones culinarias regionales que no son tan reconocidas ni valoradas por los chilenos y potenciar todo tipos de expresiones gastronómicas, ya que, nos dan identidad y cultura, además de aportar una nueva visión de la cocina nacional.



Figura 8 y 9.

4

Los jóvenes y la ciudad.

Otra de las consecuencias del centralismo es la concentración de ofertas universitarias en grandes ciudades como Santiago de Chile. Según el SIES. (2015) el 71% de los estudiantes migran desde sus regiones de origen a urbes como estas, para estudiar en una Universidad. Al mismo tiempo una de las regiones del país que más recibe estudiantes de pregrado es la Metropolitana. Con una tasa del 44% equivalente a 67,5 mil estudiantes. Durante este proceso muchos jóvenes migrantes pasan de vivir en un hogar compuesto por varias personas a estar completamente solos. Según Uribe, P. (2010) existe un tipo de hogar llamado “Hogar unipersonal”, el cual está conformado por una sola persona y originalmente se forman por opción o necesidad. En estos tipos de hogares la persona establece normas consigo misma que permiten su propia convivencia, siempre manteniendo vínculos de amistad fuera de su hogar.

El tipo de cambios en la rutina que conlleva el traslado a una ciudad más grande trae consigo experiencias que pueden producir estrés y ansiedad.



Como explica Gómez, S. M. (2019) el proceso de migración conlleva a un desarraigo por la interrupción que se genera en la vida de los estudiantes, lo que está ligado a un sentimiento de abandono, en el que se pierde el espacio propio, aromas y acciones cotidianas conocidas. Además de la interrupción de su vida provocada por el cambio migratorio también vienen las nuevas responsabilidades hogareñas y universitarias. Vargas, M. (S. F) declara que existen diferentes situaciones de vida que influyen en el estado físico y emocional de los jóvenes, como los cambios de actividades sociales, en sus condiciones de vida, de residencia, Y/o cambios en el hábito de dormir y alimentarse. Lo que se suma al estrés de tener que enfrentarse a demasiadas exigencias y demandas académicas, lo que puede disminuir el rendimiento general de estos jóvenes. Según Aragón, M. (2020) la nueva dinámica que trae la ciudad a estos jóvenes los obliga a ocultar su propia tolerancia a la frustración detrás de una falsa positividad, lo que se traduce en una auto explotación que termina con problemas físicos y emocionales.

Una de las consecuencias que trae consigo el ritmo agitado de la ciudad a los jóvenes que viven en “hogares unipersonales”, es el poco tiempo que tienen para las necesidades básicas como es el dormir o cocinar.



Figura 10.



Figura 11.

Figura 12.

En el artículo “¿Qué son y cómo funcionan los hogares unipersonales?” se menciona que los jóvenes que viven solos buscan la conveniencia y la facilidad, lo que les permite ahorrar tiempo. También se da a conocer que las personas que viven en este tipo de hogar de entre 25 a 34 años, el 51% declara que no se cuida correctamente debido a su agitada vida personal y un 42% declara sentir que no tiene tiempo para prepararse comida. (LatinSpots. 2011).

Al afrontar el abrupto cambio de vivir en familia a independizarse, estos jóvenes que no saben de cocina ni tienen el hábito de cocinar, se ven obligados a enfrentarse diariamente a este desafío, sin tener el tiempo para aprender sobre esta. Para el chef Barraza, D. (2009) el tiempo es un factor importante para el área de la cocina, ya que, al pasar pocos momentos en el hogar se ha dejado de lado el introducirse a este mundo, lo que dificulta el desarrollo de una identidad culinaria nacional.

5

El aprendizaje tangencial en los juegos.



Debido al poco tiempo que tienen los jóvenes chilenos para realizar actividades cotidianas, es clave aprovechar sus pequeños momentos de ocio compartidos con amistades, para introducirlos a un tema tan importante como la Cocina regional chilena.

Dentro de estos espacios de descanso o recreación con amigos, se encuentra el jugar diferentes juegos. En el texto de Huizinga, J. (1938) se define al juego como una acción libre que se desarrolla de un espacio/tiempo determinado, y se rige según reglas que son libremente aceptadas por su jugador. Esta acción “permite el ser de otro modo” en la vida corriente y viene acompañada de tensión y alegría. También se aclara que el juego es una actividad libre que puede distraer de la rutina, que tiene un espacio y tiempo determinados en el que hay un orden propio, y que puede absorber al jugador consiguiendo que se entregue al juego con entusiasmo y emoción. Para el autor la acción del juego ayuda a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, lo que les permite ser creativos y abrirse al mundo, “sin el desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible”.

Durante esta actividad los jugadores son capaces de pasar por diferentes estados de ánimos y esto es posible gracias a la experiencia óptima denominada “Flow”.

Según Csikszentmihalyi, M. (1990) en esta se experimentan sensaciones como el disfrute y la euforia a lo largo del juego, lo que suele ocurrir cuando una persona se esfuerza hasta el límite para lograr algo valioso y difícil. Estas experiencias se acumulan a largo plazo dando una sensación de dominio en la toma de decisiones personales.

Así mismo se menciona que las experiencias óptimas ocurren en actividades que por lo general están limitadas por reglas y que tienen un objetivo de por medio, en este caso el juego. Una de las dimensiones del “Flow” es que mientras dura, el individuo es capaz de olvidar aspectos desagradables de la vida, ya que, su concentración permite que solo reciba un rango selecto de información.

No todas las personas juegan por las mismas razones, en el libro “Playful Design” se explica que existen múltiples motivaciones que llevan a las personas a jugar, algunas de ellas son: la inmersión, es la habilidad que tienen los juegos para absorber al jugador dentro de su historia, permitiéndole apartarse de los problemas y preocupaciones de la vida cotidiana. El sentirse competente, es la satisfacción que sienten las personas al terminar una tarea desafiante y los juegos son el ambiente perfecto para esto, generando eventualmente el placer de haber desarrollado nuevas habilidades.



La catarsis, es cuando el juego otorga un espacio y escenarios que ayudan a los jugadores a liberar los sentimientos negativos o de estrés de la vida cotidiana en un entorno controlado. Y la interacción social, los juegos multijugadores han permitido que las personas se conecten con otras, sean o no de ambientes cercanos. Ferrara, J. (2012)

Los juegos pueden ser mucho más que entretenimiento y un desvío de lo cotidiano, a veces permiten que el jugador consiga algo de sus experiencias de ocio, como conocimientos, los que son capaces de enriquecer su vida. Según Ferrara, J. (2012) los juegos tienen ciertas ventajas que los convierten en herramientas poderosas para el aprendizaje, una de ellas es el sentimiento de control que le otorga al jugador sobre los resultados de su experiencia jugando, lo que le permite estructurarse y aprender a un ritmo más cómodo, evitando que se sienta frustrado y desinteresado por seguir aprendiendo. Otra de las ventajas, es que, en el juego fallar es parte esencial de la experiencia, cada vez que fallas te acercas más a la respuesta correcta, motivando al jugador a ser perseverante y seguir intentándolo.

Figura 13.

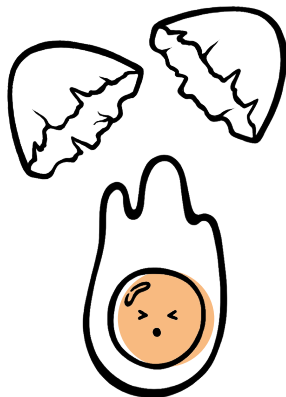
Existen diferentes formas de aprender mediante un juego y uno de ellos es el aprendizaje tangencial, los autores Floyd, D. y Portnow, J. (2011) explican que este consiste en lograr que los jugadores se interesen por una temática desvinculada del juego, pero que se incluye dentro de este, lo que les permitiría ampliar su conocimiento sobre el tema a través de un medio externo, sólo si lo desean, y sin necesidad de reforzarlo. De esta manera se mostrarían datos o hechos que el jugador pueda desconocer de forma que:

- La meta principal del juego sea el entretenimiento.
- Los contenidos no interrumpan ni dificulten la experiencia del jugador.
- No sea de exigencia dentro de la experiencia el aprendizaje o memorización del contenido.
- Aun así, que el jugador tenga acceso al contenido a partir del juego.

De esta forma el juego se reconoce como un método eficiente para transmitir conocimientos de la cocina regional a los jóvenes, ya que, este es un tema irrelevante para ellos y que por medio del aprendizaje tangencial y la experiencia de juego podría llegar a interesarles.

Oportunidad

Problema



Centralismo en Chile.

Durante la última década el centralismo se ha vuelto foco de interés público, considerando que es un fenómeno que afecta a gran parte de los países del mundo, los cuales evidencian una alta concentración política, económica y social dentro de una zona geográfica reducida del país. Lo que termina principalmente en la limitada integración económica de algunas de sus regiones, provocando desigualdad entre ellas.

En Chile el centralismo afecta desde hace más de un siglo y se ve reflejado en la concentración de habitantes, servicios y beneficios de su capital. Santiago acapara lo que otras regiones no tienen, dejando de lado las necesidades regionales, su cultura e identidad. Según Aroca, P. y Fierro, P. (2020) uno de los grandes problemas que debe superar Chile es la desigualdad, en especial la territorial, un problema que se observa claramente en el alto grado de desarrollo de Santiago y su concentración de beneficios como colegios, hospitales, universidades, actos culturales, entre otros.

Pérdida de identidad regional.

El descuido causado hacia el resto de regiones ha fomentado la desvalorización

de la diversidad cultural de Chile, lo que se traduce en ignorancia por parte de sus habitantes. La identidad regional del país se ha visto opacada por el centralismo y olvidada por los chilenos, frenando el desarrollo cultural e identitario. La sociedad chilena no está prestando atención suficiente a uno de los aspectos más importantes dentro de la cultura del país, la identidad. Este concepto es parte de las redes que conforman una sociedad y otorga pertenencia a sus individuos, los une y los diferencia.

La identidad supone un sentimiento de pertenencia que subyace al reconocimiento del grupo y que expresa la valorización de los elementos que conforman una propia cultura: hábitos, costumbres, creencias, folclor, artefactos, técnicas, organizaciones e instituciones, conocimientos conceptos e ideas”.

Amtmann, C. (2017).

¿Sabemos quiénes somos?

Este conjunto de rasgos puede formar parte de un grupo específico o de una persona, a los cuales les otorga una serie de beneficios. En el texto “Identidad nacional como fuente de bienestar subjetivo y social” se afirma que la identidad se relaciona de manera específica con la autoestima de los individuos.

Por otra parte, la pertenencia y la autoeficacia se relacionan en menor grado sin ser menos importantes. (Espinosa, A. y Tapia, G. 2011).

Uno de los aspectos afectados por la pérdida de diversidad cultural corresponde a la cocina chilena, puesto que es parte importante de las tradiciones y costumbres del país. La comida nos enseña parte importante de cada región y sobre todo las características asociadas a cada territorio al que pertenece. Según Ruiz, V. (2015) el Chef Tomas Olivera considera que una identidad debe quererse y valorarse para que exista, pero en Chile hay un desconocimiento de “lo que somos” por parte de los chilenos, lo que ha concluido en la desvalorización de la cocina chilena. La falta de reconocimiento de la identidad culinaria en el país producto del centralismo, ha generado la pérdida de importantes costumbres y platos del repertorio chileno provenientes de diferentes sectores rurales y regiones.

Jóvenes estudiantes en Santiago.

Otra de las consecuencias causadas por la desigualdad entre regiones, es la falta de oportunidades para algunos jóvenes chilenos. Varios de ellos han tomado la decisión de migrar solos desde espacios rurales a las grandes urbes como Santiago por motivos de trabajo o estudio,

conformando un nuevo hogar en la capital, el cual muchas veces termina siendo unipersonal. Según Pérez, N. (2009) la cifra de personas que viven solas en Chile se ha duplicado desde 400 mil a 700 mil en la última década. Un ejemplo sería Santiago Centro, en donde uno de cada tres hogares se conforma por solo un integrante, un fenómeno de las grandes urbes.

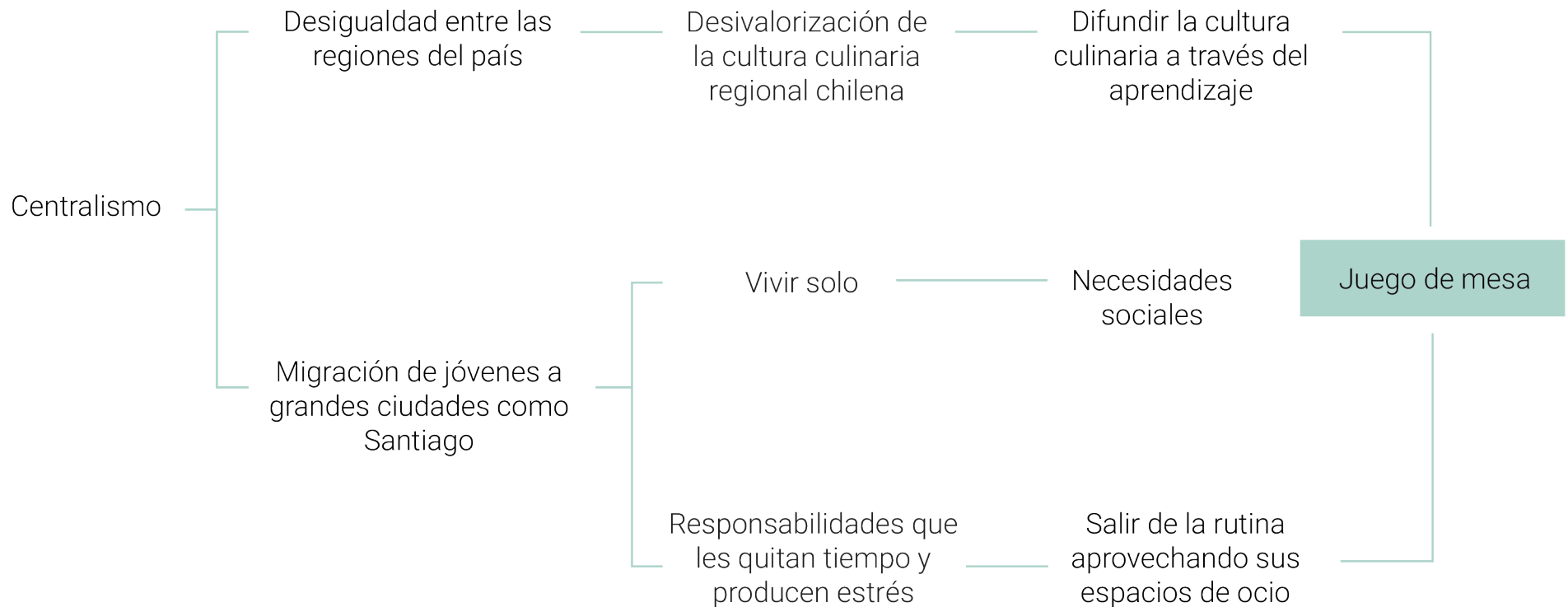
Este cambio puede influir seriamente en el estado físico y emocional de estos jóvenes. Ya que, están expuestos a nuevas rutinas, actividades sociales y nuevas experiencias universitarias en un lugar que desconocen, lo que afecta su productividad. Este nuevo hogar independiente y wconformado solo por ellos los obliga a adentrarse en áreas nuevas a las que muchas veces les cuesta adaptarse. Dentro de estas áreas mencionadas anteriormente se enfrentan al desafío de aprender a cocinar obligatoriamente, el cual se vuelve parte importante de su rutina diaria y necesidades básicas. Esto les da la posibilidad de experimentar y adquirir conocimientos pertenecientes a la comida y a la cocina chilena.

En este sentido, la necesidad se vuelve una oportunidad para rescatar elementos valiosos de la identidad gastronómica, volviéndose parte fundamental de la rutina de los jóvenes y reforzando su vínculo con la diversidad cultural y la identidad.

Problema

Situaciones provocadas

Potencial solución



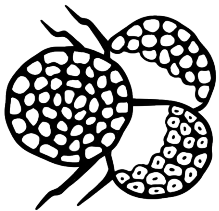
¿Cómo despertar el interés de los jóvenes que viven solos por la diversidad culinaria regional de Chile?



Formulación del proyecto

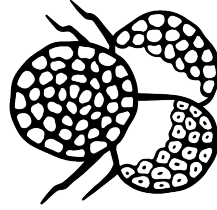
¿QUÉ?

Juego de mesa que a través del aprendizaje tangencial visibilice conocimientos de la repostería regional y los transmita a jóvenes que viven solos.



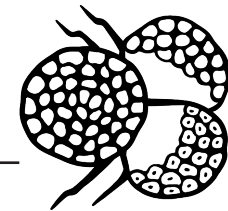
¿POR QUÉ?

Porque la repostería regional forma parte de la identidad culinaria del país; en cada uno de sus platos, ingredientes y técnicas se reflejan elementos únicos de un territorio, los que lo identifican y diferencian de otros. En la cocina, las historias personales y colectivas se mezclan, enseñando nuevos elementos culturales que se han ido desvalorizando debido al centralismo y que debemos volver a integrar como propios.



¿PARA QUÉ?

Despertar el interés de estos jóvenes por la repostería regional chilena y transmitir, mediante el juego, conocimientos propios de ésta que puedan aplicar cotidianamente.



Objetivo general:

Transmitir, a través de un juego de mesa, conocimientos de la repostería regional chilena a adultos jóvenes que viven solos.



Figura 14.



Figura 15.

Objetivos específicos:

1. Identificar platos poco conocidos de la repostería regional chilena que resulten fáciles de cocinar e incorporarlos a un juego de mesa.

IOV: Verificar que platos se implementarían en el juego mediante una comparación entre los más y menos populares, y su cantidad de ingredientes.

2. Traducir conocimientos de la repostería regional chilena a mecánicas de un juego de mesa, conservando la fidelidad a la cultura regional a través de una narrativa consistente y respetuosa.

IOV: Pauta que relacione elementos de la repostería chilena con las mecánicas del juego que aporten como base para el proceso de prototipado y sean claras para los jugadores.

3. Incentivar la exploración de los jugadores por el mundo de la repostería chilena mediante ingredientes y platos poco conocidos.

IOV: Medir el aprendizaje a través de cuestionarios pre y post juego.

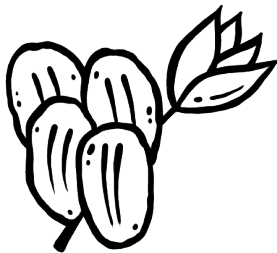
4. Generar una experiencia entretenida para que los jugadores puedan conectar y pasar tiempo con otros, se sientan inmersos en el juego y se vean satisfechos por cumplir sus metas.

IOV: Evaluar mediante registros audiovisuales la experiencia de los jugadores.



Contexto

Los juegos en Chile



Como se aclara anteriormente durante esta memoria, existe una gran cantidad de jóvenes, de entre 18 a 30 años, que tienen la necesidad de migrar al centro por motivos académicos. Al mudarse a la ciudad deben acostumbrarse a vivir en un hogar solitario, lo que no significa que no sean parte de actividades fuera de este. Por lo general este tipo de individuos suelen aprovechar su poco tiempo de ocio compartiendo con sus amistades. Según la revista digital LatinSpots. (2011) las personas que viven solas disfrutan realizar actividades relacionadas con sus vínculos sociales, las que con frecuencia se asocian a las comidas o el tiempo libre. De estos jóvenes adultos y adultos el (26%) prefiere reunirse con amigos, el (13%) ir a bares a tomar algo, el (8%) ir a cenar y el (5%) prefiere ir al cine.

Uno de los pasatiempos realizado por estos jóvenes en su tiempo libre y con amigos, generalmente es jugar diferentes juegos, dentro de los cuales se encuentran los juegos de mesa. Estos tienen la ventaja de ser para todos los gustos, variables y transportables, por lo que se pueden jugar tanto dentro como fuera del hogar. En Chile anualmente se realizan diferentes encuentros con relaciona estos juegos, la mayoría producidos por la compañía Devir, la que busca impulsar el mundo del entretenimiento a través de actividades que giran en torno a los juegos de mesa.

“De acuerdo con el gerente de marketing de Devir Chile, Cristóbal Pérez, uno de los más grandes distribuidores de juegos de mesa en el país, el interés por el formato no es nuevo, ya que los últimos siete años han visto un alza notable en la comercialización, con más de 5.000 títulos nuevos llegando al mercado cada año”.

Rojas, C. (2020).



Figura 16.



Figura 17.

Actualmente la industria de los juegos de mesa ha estado en constante crecimiento en el país, lo que ha provocado el surgimiento de nuevas editoriales, como Morsa Games Y Circoctel. Algunas de estas han conseguido pertenecer a LudiChile, la asociación gremial chilena de editoriales de juegos de mesa. La cual tiene el objetivo de fortalecer la industria y promover los juegos de estas editoriales a nivel nacional e internacional.

Este crecimiento en la producción y difusión de los juegos de mesa ha originado nuevos espacios para la recreación, como bares o locales de comida que incorporan los juegos de mesa como atractivo. Estos dan al consumidor la opción de jugar juegos de mesa de manera gratuita durante la ingesta de comida, algunos de ellos son el Café 2D6, el restaurante Entretorno Bistró y el Bar insert Coin. Gracias a estos espacios de difusión, se ha formado una gran comunidad en Chile a la que el usuario de este proyecto pertenece.

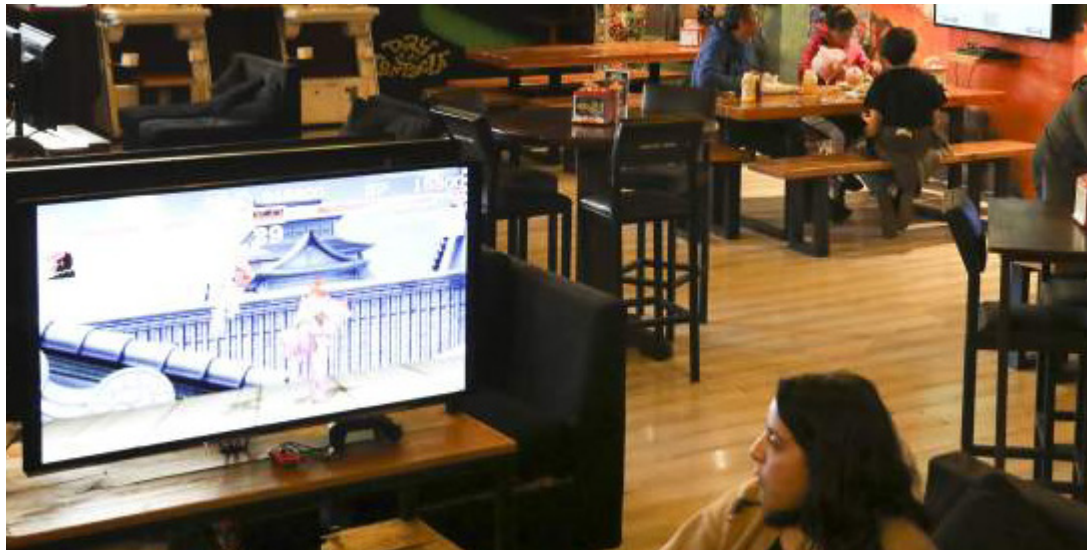


Figura 18.

Usuario

Como se menciona anteriormente el usuario objetivo de este proyecto serían, adultos jóvenes chilenos de entre 20 a 30 años que viven solos y que poseen poco tiempo para realizar actividades cotidianas como el cocinarse, pero que a la vez disfrutan de pasar el poco tiempo de ocio que tienen con amigos.

Se centrará en personas que recién están empezando a vivir solas, debido a que se encuentran con una serie de desafíos y con nuevas fuentes de estrés que pueden ser reducidos con la aplicación correcta de este juego. De este modo, se busca que estos individuos desarrollen un interés por la cocina de su país, volviendo una actividad diaria en un pasatiempo cargado de emoción y de riqueza cultural.



Figura 19.



Figura 20.

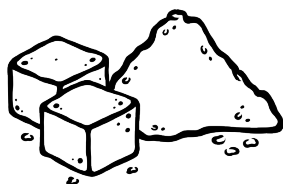
Antecedentes

Sushi go party

Es un juego de mesa que se basa principalmente en reunir distintas cartas para lograr el puntaje mayor entre los rivales. Estas muestran los diferentes tipos de sushi y cada una de sus combinaciones a realizar. Para ganar la partida se deben agrupar las cartas de sushi con el mejor punto posible antes que los jugadores rivales. Sushi go es un juego que le enseña al jugador la diversidad de sushi existente y sus acompañamientos perfectos a la hora de comerlo.



Figura 21.



La Viña

Este es un juego en el cual los jugadores luchan por traer a la vida un antiguo viñedo. Para lograrlo deben moverse a través del tablero e ir cosechando los distintos tipos de uva (Pinot noir, Garnacha, Chardonnay, Cabernet sauvignon), el que logre la mejor cava gana. La Viña mediante el aprendizaje tangencial, da a conocer los diferentes tipos de uva que se cosechan y se necesitan para producir vino.



Figura 22.

POH!

Juego de mesa que está basado en los chilenismos y cahuines. Este tiene dos modalidades, una colaborativa en la cual los jugadores buscan un objetivo en común y una competitiva en donde gana quien invente el mejor cahuin, en ambas se juegan con cartas que contienen distintos chilenismos populares, los que se deben acomodar conformando una historia. POH! trae a la mesa parte esencial de la identidad chilena y su lenguaje.

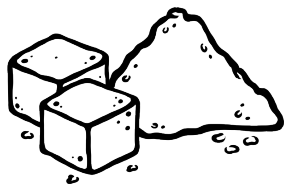


Figura 23.

Fast Food Fear

Es un juego de mesa colaborativo en donde debes juntar diferentes cartas de platos para completar los pedidos de tus monstruosos y hambrientos clientes. Este tiene dos modalidades, la primera para principiantes, en la cual son chefs profesionales en un restaurante de 5 estrellas, que deben cumplir con estas demandas sin obtener una mala crítica y tratar de sobrevivir con eventos el límite de tiempo. La segunda modalidad es nivel experto, en donde se agregan más clientes y las cartas de eventos se van automáticamente del mazo al jugarlas.



Figura 24.

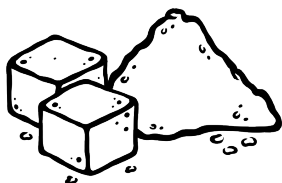
Referentes

Tika

Es una empresa chilena de snacks que a través de sus productos y su trabajo en conjunto con diferentes agricultores del país, ha logrado promover el consumo de alimentos provenientes de Chiloé, la Patagonia y diversos lugares de Chile.



Figura 25.



Plato único

Es un programa, en el cual el empresario gastronómico Marcelo Cicali viaja por diferentes localidades de Chile, en búsqueda de sabores, aromas y texturas únicas de la comida chilena. Dándole un espacio en la televisión a diferentes cocineros y emprendedores nacionales.



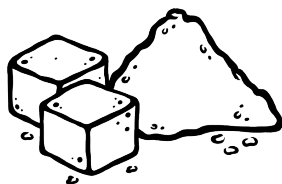
Figura 26.

Shokugeki No soma

Es un anime que a través de su historia muestra a diferentes estudiantes de cocina, especializados en distintas áreas de esta y que compiten para llegar a ser uno de los mejores chefs de su escuela. Cada uno de los personajes conoce recetas y preparaciones únicas del lugar del que provienen, las que son parte de las identidades de cada localidad.



Figura 27.



Pichintún

Es una docu-animación chilena que rescata historias cotidianas de niñas y niños entre 9 y 10 años que habitan en diferentes localidades de Chile. Ellos cuentan curiosidades sobre el lugar en el que viven, sus juegos, mascotas y tradiciones. Mediante sus temporadas pichintún difunde historias de niños pertenecientes al pueblo rapanui, aymara, licantay y pehuenche.



Figura 28.

Proceso de diseño

Interacciones críticas

Para este proyecto seguir los objetivos específicos planteados, es clave para guiar cada etapa en el proceso de diseño del juego. Mediante las fases de refinación e iteración, se hace necesario el observar y registrar las acciones de los jugadores tanto de manera individual como grupal, para conseguir las diferentes interacciones críticas que ocurran dentro del juego.

Se espera que durante el desarrollo del juego surjan interacciones claves que involucren al ambiente y al jugador, ya sean verbales o paraverbales. Estas serían:



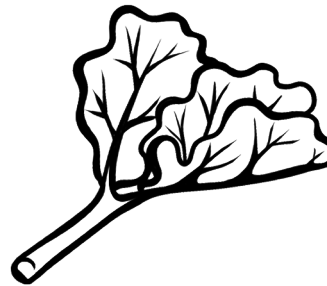
Figura 29.

Interacciones

- 1. Primera impresión del juego:** Que los jugadores sientan atracción por el juego y sus características físicas, que revisen los objetos que vienen dentro de este y les llame la atención jugarlo. Permitiendo de esta manera hacer observaciones sobre sus reacciones.
- 2. Curiosidad por el tema:** Que los jugadores muestren asombro por el contenido del juego, y se pregunten sobre las preparaciones y platos.
- 3. Diálogos durante el juego:** Que a lo largo del juego surjan conversaciones sobre diferentes aspectos de la gastronomía regional chilena.
- 4. Búsqueda de información:** Que los jugadores sientan el impulso de investigar sobre los diferentes contenidos introducidos en el juego.
- 5. Acciones post juego:** Que al terminar el juego, se cree una instancia en donde los jugadores dialoguen sobre jugar una nueva partida, ya sea inmediatamente, o en un futuro. Permitiendo que esta se vuelva un espacio en donde compartan parte de su experiencia en redes sociales, y discutan la posibilidad de crear uno de estos platos en el futuro.

Patrones de valor

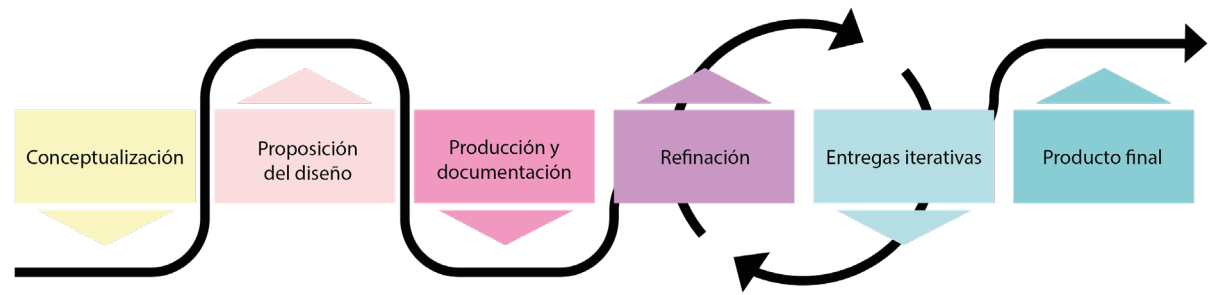
Este proyecto tiene como objetivo lograr una serie de beneficios para tres agentes diferentes, los cuales serían: Chile y sus regiones, los jugadores, y la diseñadora. Los conocimientos y valores que se transmiten a través de este proyecto beneficiaría a las regiones, al visibilizar elementos propios de su cocina que se han dejado de lado, dándole importancia nuevamente a su cultura. El beneficio que tendrían los usuarios gracias a este juego, consistiría en salir de su rutina, lo que les permitiría entretenerse mientras son introducidos al mundo de la gastronomía regional chilena. Por último la diseñadora sería capaz de aprender más sobre la industria, el desarrollo y diseño de los juegos de mesa. Al igual que los jugadores, obtendría nuevos conocimientos sobre la cocina nacional. También lograría poner en práctica sus habilidades ilustrativas durante la creación del juego.



Metodología

Metodología del proyecto

Para la creación de esta propuesta, se decidió seleccionar y conectar diferentes etapas metodológicas recuperadas de la Tesis de Víctor Manuel Peñeñory Beltrán, la que incluía una gran variedad de metodologías de múltiples autores. De estas se rescataron seis fases, la conceptualización, la proposición del diseño, la producción y documentación, la refinación, las entregas iterativas y el producto final. Teniendo en cuenta estas etapas y sus objetivos, se realizó un esquema para organizarlas en un orden correspondiente que ayude a visualizar el desarrollo del proyecto.



Metodología



1. Conceptualización: Esta primera etapa, consiste en recopilar información sobre preparaciones y platos pertenecientes a la cocina regional chilena mediante textos y material audiovisual que profundicen sobre el tema. Una vez obtenida esta información, sería posible clasificar estos datos por zona, elaborando un listado de platos pertenecientes a diferentes categorías para facilitar el desarrollo del juego.

2. Proposición del Diseño: En esta segunda etapa, se pretende estudiar las distintas mecánicas de juegos que puedan aportar al proyecto. Logrando esto a través del análisis de múltiples fuentes de información, como artículos relacionados a estas mecánicas, entrevistas y material audiovisual. Teniendo todo esto, el paso siguiente sería traducir los elementos obtenidos del estudio de la gastronomía regional a las mecánicas del juego. Para finalizar se comienza el proceso de exploración del proyecto, a través de diferentes mockups.

3. Producción y documentación: Durante la tercera etapa, se empiezan a desarrollar los primeros prototipos del proyecto. Una vez listos, se elabora una pauta para evaluar los objetivos que se desean lograr durante la experiencia. Luego de esto, se prepara el testeo de los prototipos mediante la elaboración de un espacio óptimo y la búsqueda de jugadores para iniciar las pruebas.

Metodología



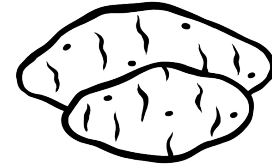
4. Refinación: Esta cuarta etapa da inicio al proceso de registro y testeo de los prototipos, con el fin de observar las interacciones claves, que surgen durante el juego. Posteriormente, se revisan estos registros para asegurar el cumplimiento de los objetivos específicos del juego. Según los resultados obtenidos, se definen los aspectos a mejorar para la siguiente versión.

5. Entregas Iterativas: En la quinta etapa, a partir de la refinación anterior se rediseña el proyecto y se vuelven a repetir algunos procesos vinculados al desarrollo del juego.

6. Producto final: Finalmente, en esta última etapa se desarrolla la propuesta final, puliendo algunos detalles estéticos. Implementando la propuesta y divulgandola mediante redes sociales.

Propuesta

Búsqueda de información



Para el comienzo del desarrollo del juego se decidió crear una lista de variados platos de repostería chilena, los que estarían divididos por la cantidad de zonas de Chile, zona norte grande, zona norte chico, zona centro, zona sur y zona austral.

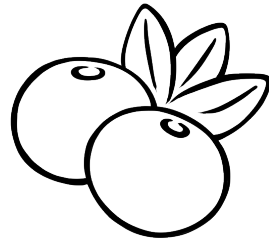
Se investigó a partir de múltiples libros, páginas y blogs de repostería. Algunos de ellos fueron los libros "Repostería chilena" de la editorial bibliográfica internacional, el recetario "Berries de la Patagonia" del Gobierno Regional de Magallanes y Antártica Chilena, la página web "Gato recetas típicas chilenas", la página web "Comidas Chilenas", la plataforma cookpad en donde personas suben sus recetas familiares, también se consultó con personas que conocían sobre el tema.

Al realizar esta lista, se decidió buscar platos que fueran fáciles de cocinar y que tuvieran ingredientes limitados, exceptuando los frutos de cada zona.



Figura 30.

Primera lista



Zona norte grande

- Chumbeque
- Lucumí
- Camotillos

Zona norte chico

- Confites de papaya
- Mousse de Chirimoya alegre
- Huevos Chimbos
- Macho ruso

Zona centro

- Turrón de vino
- Empanadas de pera
- Po'e

Zona sur

- Milcao con leche
- Leche nevada
- Empanadas de manzana
- Kuchen de murta
- Crumble de manzana
- Catuto

Zona austral

- Krostules o cintas fritas
- Flan de Calafate

Los primeros platos elegidos fueron 18 en total y su cantidad era inconsistente por zona.

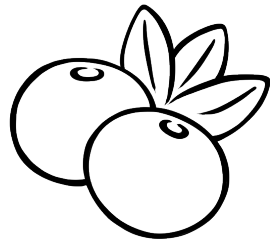
Las recetas marcadas con color, fueron descartadas o cambiadas a otra zona, por estar incompletas, tener exceso de ingredientes o haber adquirido nueva información relevante sobre cada uno de los platos.

- El lucumí es un dulce muy poco conocido del norte de Chile, que solo venden algunas dulcerías, por lo que no se logró completar su receta correctamente.

- Las empanadas de pera y los Krostules tenían una receta que sobrepasaba los diez ingredientes, por lo que no era una receta fácil.

- El crumble de manzana fue reemplazado por otro plato con frutos más representativos de la zona.

Segunda lista



Zona norte grande

- Chumbeque
- Camotillos
- Queque de quinoa

Zona norte chico

- Confites de papaya
- Mousse de Chirimoya alegre
- Huevos Chimbos
- Macho ruso

Zona centro

- Turrón de vino
- Leche nevada
- Leche asada
- Po'e

Zona sur

- Milcao con leche
- Galletas de maqui
- Empanadas de manzana
- Kuchen de murta

Zona austral

- Helado de chupilca
- Crème brulee de calafate
- Crumble de ruibarbo

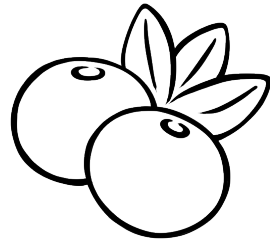
Los segundos platos siguieron siendo 18 en total, pero la cantidad de estos por zona cambió habiendo 4 platos en la zona norte chico, centro, sur y 3 platos en la Zona norte grande y austral.

- Se agregaron nuevas recetas como el queque de quinoa, las galletas de maqui, el helado de chupilca, crème brulee de calafate y el crumble de ruibarbo.

- La leche nevada y la leche asada tienen una amplia historia en Chile, por lo que son los platos más conocidos, por esta razón se decidió sacarlos de la lista.

- Las empanadas de manzana fue reemplazada por otro plato con fruto más representativo del sur.

Tercera lista



Zona norte grande

- Chumbeque
- Camotillos
- Galletas de chuño
- Queque de quinoa
- Helado de copao

Zona norte chico

- Confités de papaya
- Mousse de Chirimoya alegre
- Huevos Chimbos
- Macho ruso
- Turrón de vino

Zona centro

- Po'e
- Palmeritas
- Peras borrachas
- Empanadas de alcayota
- Mote en leche

Zona sur

- Milcao con leche
- Catuto
- Galletas de maqui
- Kuchen de murta
- Tarta de digüeños al vino Tinto

Zona austral

- Helado de chupilca
- Crème brulee de calafate
- Crumble de ruibarbo
- Helado de zarzaparrilla
- Galletas de ruibarbo

La lista final contiene 25 platos en total, cada zona con 5 platos únicos.

- Al llegar a este punto solo se agregaron mas platos por zona.

- En ellos se pueden apreciar frutos que son parte de la zona: un ejemplo de ellos son la murta, el maqui y los digüeños en la Zona sur de Chile.



Figura 31.



Figura 32.



Figura 33.



Figura 34

Mecánicas del juego

Para poder desarrollar una mecánica que fuera divertida y fácil de jugar, se decidió probar los diferentes tipos de juegos, como por ejemplo los eurogames (que se basan en el manejo de recursos) como Catán, 7 Wonders, Uneath, otros del tipo fillers (juegos simples con mecánicas sencillas y fácil de explicar) y los Party games (que son juegos que se juegan en grupos numerosos y son sencillos de explicar) como Código secreto, Fast Food Fear, entre otros.

Tras esta exploración se tomó la decisión de que el juego debería ser competitivo, para un grupo de 2 a 6 personas y de poca durabilidad. Que su mecánica fuera simple de entender, fácil de jugar y que incorpore elementos del manejo de recursos de los eurogames.



1. Mecánicas

Componentes físicos del juego

- 1 Mazo de entre 18 a 25 cartas de platos
- 2 Mazos de ingredientes raros y comunes
- 1 Mazo de acciones
- 2 Dados de 6 caras

Reglas generales del juego

Preparación:

1. Baraja los mazos de ingredientes por separado (Comunes y Raros), y reparte dos cartas de cada mazo a cada jugador.
2. Luego baraja el mazo de platos y revela las primeras 4 cartas de este en el centro de la mesa.
3. Baraja el mazo de acciones y ponlo en el centro de la mesa.
4. El último jugador que (ha preparado un postre o cocinado) comienza.

Orden del turno:

5. El primer jugador lanza los dos dados de 6 caras.

- Si saca – de 7: Roba cartas del mazo de ingredientes Raros
- Si saca 7: roba cartas del mazo de acciones
- Si saca + de 7: Roba cartas del mazo de ingredientes Comunes

6. El jugador puede realizar cualquiera de los siguientes movimientos durante su turno.

- Bajar un ingrediente de su mano.
- Jugar una carta de acción.
- Hablar con otro jugador para hacer un intercambio.

7. Después de que el primer jugador termine su turno se pasa al siguiente.

Fin de la ronda:

8. Cuando el último jugador termina su turno se acaba la ronda y todos roban una carta de acción.
9. Se revisa cuáles jugadores han bajado los ingredientes necesarios para hacer un plato. En caso de haber un empate los jugadores pueden decidir quién se lleva la carta a través de una tirada de dados. (El número mayor se queda con el plato).

Fin del juego:

10. El juego se acaba cuando se acaban las cartas del mazo de platos.

Puntaje por plato

A cada plato se le asignó un puntaje dependiendo de la cantidad de ingredientes que utiliza, este puntaje va de los 3 a 5 puntos, dependiendo de la facilidad para completarlos.



Po'e

- Plátanos maduros
- Harina
- Azúcar
- Camote
- Manteca
- Coco rallado
- Esencia de coco
- Leche

8 y 7
ingredientes

5 pts.



Helado de zarzaparrilla

- leche
- crema
- azúcar
- zarzaparrilla
- Agua
- Hierva buena

6 y 5
ingredientes

4 pts.



Confites de papaya

- papaya
- azúcar
- gelatina sin sabor

4 y 3
ingredientes

3 pts.

2. Mecánicas

Componentes físicos del juego

- 1 Mazo de 18 cartas de platos
- 2 Mazos de ingredientes
- 1 Mazo de acciones
- 2 Dados de 6 caras

Reglas generales del juego

Preparación:

1. Baraja el mazo de ingredientes y reparte 4 cartas a cada jugador.
2. Luego baraja el mazo de platos y revela las primeras 4 cartas de este, en el centro de la mesa.
3. Baraja el mazo de acciones y ponlo en el centro de la mesa.
4. El último jugador que (ha preparado un postre o cocinado) comienza.

Orden del turno:

5. El primer jugador lanza los dos dados de 6 caras.
 - Si saca $-$ de 7: Roba cartas del mazo de acciones.
 - Si saca 7: roba 1 carta de cualquier mazo.
 - Si saca $+$ de 7: Roba cartas del mazo de ingrediente.
6. El jugador puede realizar cualquiera de los siguientes movimientos durante su turno.
 - Bajar un ingrediente de su mano.
 - Jugar una carta de acción.
 - Hablar con otro jugador para hacer un intercambio.
7. Después de que el primer jugador termine su turno se pasa al siguiente.

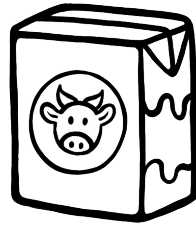
Fin de la ronda:

8. Cuando el último jugador termine su turno se acaba la ronda.
9. Se revisa cuáles jugadores han bajado los ingredientes necesarios para hacer un plato. En caso de haber un empate los jugadores pueden decidir quién se lleva la carta a través de una tirada de dados. (El número mayor se queda con el plato).

Fin del juego:

10. El juego se acaba cuando se acaban las cartas cuando los jugadores llegan a 12 puntos.
12. Se cuenta el puntaje de los platos reunidos por cada jugador, el que tenga más gana la partida.

Prototipo 1



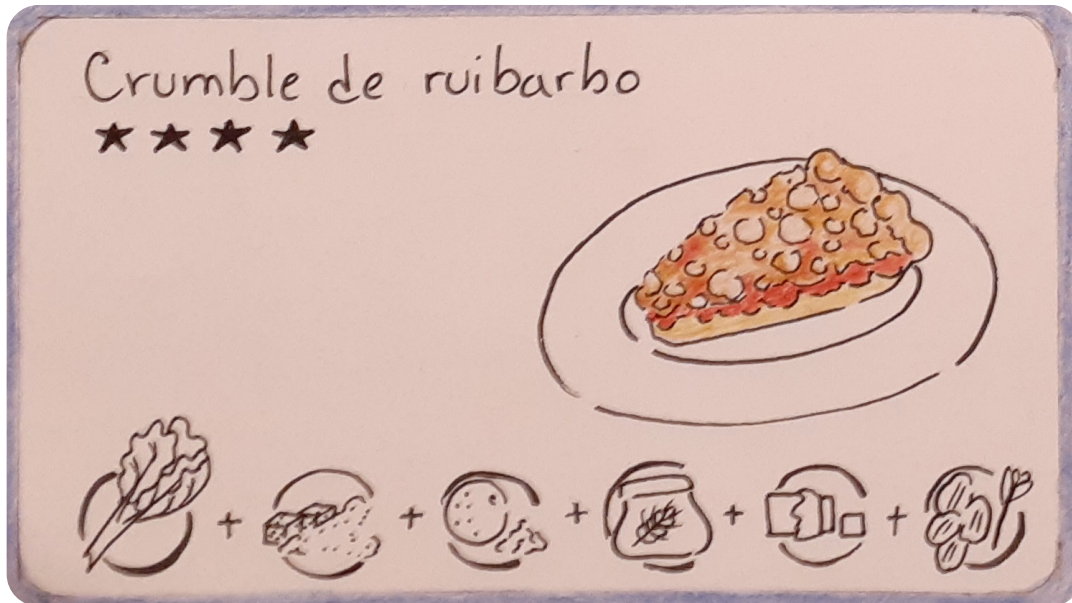
Este primer prototipo se hizo completamente a mano, los tres fueron creados en distintos tamaños de cartas.

- Los platos están puestos en cartas tamaño tarot (70x120 mm) para que destaquen y se puedan ver mejor sus ingredientes.

- Los ingredientes están en cartas tamaño estándar (63,5x88 mm) y son separados en 10 categorías diferentes, algunas de ellas son grasas, líquidos, azúcares y frutos.

- Las cartas de acción están hechas en tamaño Mini Chimera (42x65 mm).

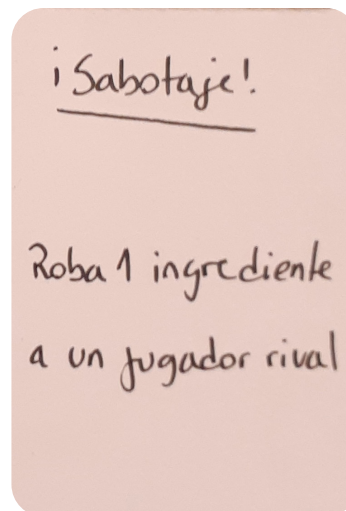




Cada zona de Chile se identifica con un color distinto, las cartas de platos se diseñaron con un borde del color de su zona por el lado frontal, con el motivo de identificar su zona.

Estas cartas tienen un número de estrellas equivalentes a los puntos que entrega el plato al jugador.

En su parte inferior tiene los iconos correspondiente a cada uno de sus ingredientes, en este caso son 6.



Las cartas de ingredientes tienen los mismos iconos que están en las de platos, para que sea más fácil reconocer sus ingredientes pero divididas en categorías.

En cuanto a las cartas de acción existen dos tipos las de sabotaje y las de ayuda:

Vale por un ingrediente
Roba un ingrediente a un jugador rival
Puedes barajar toda tu mano
Salta el turno de un jugador rival
-1 punto a un plato rival
+ 1 punto a un plato propio

i Sabotaje!
Salta el turno de otro jugador

Raíces / tallos

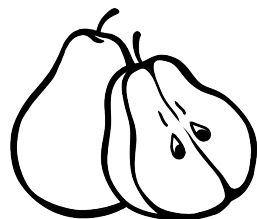
Papas
Camote
Ruibarbo

Turrón de Vino
★★★★★

Crème Brûlée de Calafate
★★★

<p><u>Azúcares</u></p>	<p><u>Bayas</u></p>	<p><u>Raíces / tallos</u></p>	<p><u>Huevo</u></p>	<p><u>Harina / Cereales</u></p>
<p><u>Sintéticos</u></p>	<p><u>Líquidos</u></p>	<p><u>Grasos</u></p>	<p><u>Frutos</u></p>	<p><u>Bayas</u></p>

<p><u>Ayuda de la abuela</u></p> <p>Vale por un ingrediente</p>	<p><u>i Sabotaje!</u></p> <p>Salta el turno de otro jugador</p>	<p><u>i Sabotaje!</u></p> <p>Roba 1 ingrediente a un jugador rival</p>
<p><u>i Sabotaje!</u></p> <p>-1 punto a un plato rival</p>	<p><u>Ayuda de la abuela</u></p> <p>Puedes barajar toda tu mano</p>	<p><u>i Sabotaje!</u></p> <p>-1 punto a un plato rival</p>



Primer testeo

Para obtener buenos resultados en esta primera prueba, se testeo 4 veces el juego con dos grupos distintos de personas, en este se buscó observar algunas de las interacciones claves, como la decisión de los jugadores por indagar sobre los platos. Durante el juego se esperaba ver la fluidez del juego para ver que arreglos se le podrían hacer y qué elementos se pueden destacar más.

Además se esperaba saber si los jugadores conocían o no estos platos, si les parecían apetitosos, si conocían acerca de sus ingredientes y de que zona eran antes de jugar.





Durante estos testeos se pudo observar que el juego no era tan fluido y muchas veces había espacios en los que el juego se volvía aburrido y lento. También se noto que a los jugadores les costaba encontrar algunos ingredientes, ya que en las cartas de platos estos no tenían puesto un nombre y habían muchos iconos que podían verse pequeños. En las cartas de ingredientes no existía un símbolo que vinculara el ingrediente con la carta, por lo que los jugadores se demoraban mucho en buscarlos y se generaban estos espacios muertos.

"Me cuesta mucho reconocer los ingredientes, me demoro mucho en buscarlos".

"Faltan más cartas con menos ingredientes".

"Gana el primero que hace 3 postres, porque si tienes 2 de 5 estrellas igual te faltan 2 puntos".

Hubo algunas cartas de acción que no se ocuparon durante la partida como la de "Baraja toda tu mano" y otras que confundieron como la "Vale por un ingrediente", los mismos jugadores sugirieron que se cambiaran por otras acciones, como la de eliminar un plato de la mesa.

Frases claves de los jugadores.

- "yo conocía la leche nevada".
- " Estoy en shock de que haya helado de chupilca".
- "Lo único que conozco del calafate es que se hace cerveza con el".
- "El po'e ¿que es el po'e?".
- "Yo no se que es el ruibarbo".
- " Yo no he comido nunca galletas de maqui".
- "Este no lo conocía y su nombre es muy bonito (Chumbeque) ¿Has comido chumbeque?, No, pero me llama la atención".
- "Tengo demasiadas ganas de probar el turrón de vino", hagamos.
- "El macho ruso lo googlie y lo encontré altiro".



3. Mecánicas final

Componentes físicos del juego

1 Mazo de 25 platos

1 Mazo de ingredientes

1 Mazo de acciones

2 dados de 6 caras

Reglas generales del juego

Preparación:

1. Baraja el mazo de ingredientes y reparte 4 cartas a cada jugador.

2. Luego baraja el mazo de platos y revela las primeras 5 cartas de este en el centro de la mesa.

3. Baraja el mazo de acciones y ponlo en el centro de la mesa.

4. El último jugador que (ha preparado un postre o cocinado) comienza.

Orden del turno:

5. El primer jugador lanza los dos dados de 6 caras.

- Si saca - de 7: Roba cartas del mazo de acciones.

- Si saca 7: roba 1 carta de cualquier mazo.

- Si saca + de 7: Roba cartas del mazo de ingredientes.

- Si el resultado de ambas caras es 1: Se roban 2 cartas del mazo de acciones.

- Si el resultado de ambas caras es 6: Se roban 2 cartas del mazo de ingredientes.

6. El jugador puede realizar cualquiera de los siguientes movimientos durante su turno. (Sin límite de acciones).

- Jugar una carta de acción.

- Hablar con otro jugador para hacer un intercambio.

- Hacer un plato (descartando los ingredientes necesarios).

- Descartar dos cartas iguales de su mazo para robar una carta del mazo de ingredientes.

7. Después de que el primer jugador termine su turno se pasa al siguiente.

Fin de la ronda:

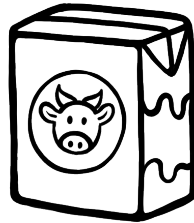
8. Cuando el ultimo jugador termine su turno se acaba la ronda y todos roban una carta que elijan del mazo de acciones o ingredientes.

Fin del juego:

9. Cuando un jugador consigue 3 platos y termina su turno, se inicia el final del juego, en donde los demás jugadores tendrán un ultimo turno para jugar todo lo que tengan, y alcanzar o perjudicar a sus oponentes.

10. Al finalizar, se cuenta el puntaje de los platos reunidos por cada jugador y el que tenga más gana la partida.

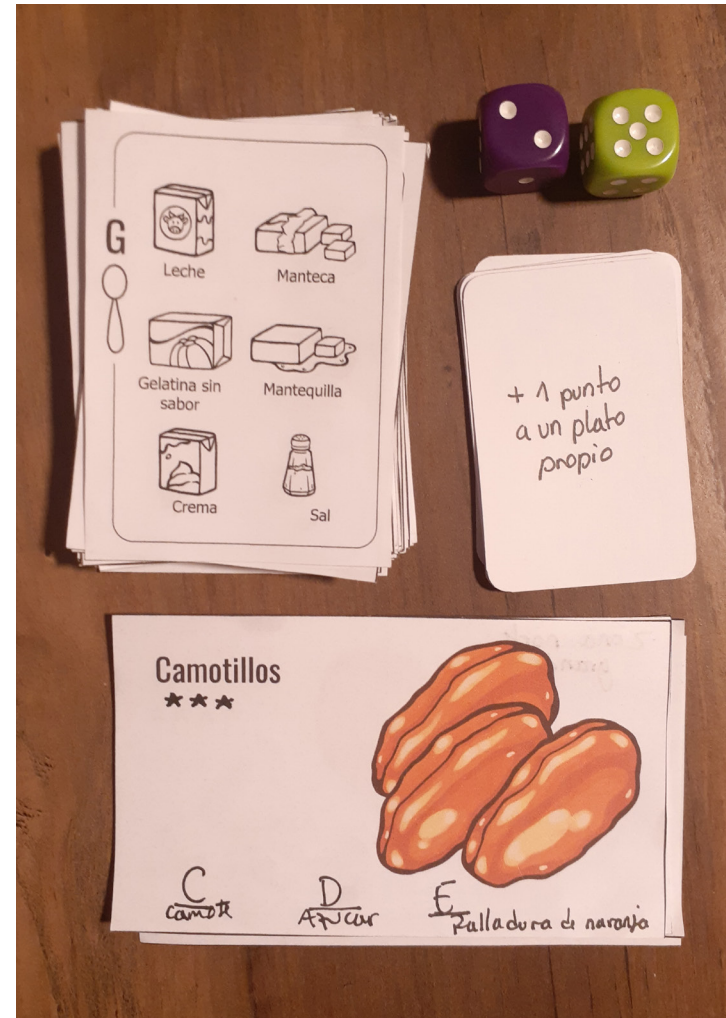
Prototipo 2

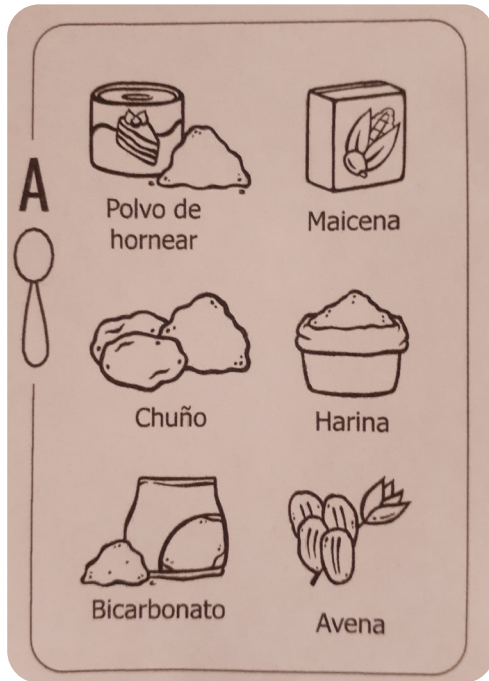


En este prototipo se utilizó la impresión en algunos aspectos de las cartas y lo manual en otros. Las ilustraciones de los platos son las finales, por lo que se decidió imprimirlas para ver las reacciones de los jugadores al verlas.

Se aplicaron cambios a todas las cartas para mejorar el flujo del juego, usando las observaciones que se hicieron en el primer testeo. Además se realizaron ligeros cambios en las reglas del juego para mejorar la experiencia del usuario.

De la misma manera se modificó la lista de ingredientes, se agregaron 7 platos más, con aproximadamente 10 nuevos ingredientes, lo que provocó un reordenamiento de las cartas de ingredientes.





-1 punto
a un plato
rival

Se cambiaron las cartas de ingredientes agregándoles una letra a cada una desde la A a la H y se organizó su contenido a 6 dibujos de ingredientes por carta, excepto el huevo.

Por ejemplo la carta A contiene los polvos de hornear, la maicena, el chuño, la harina, el bicarbonato y la avena.

También se modificaron las cartas de acción a 5.

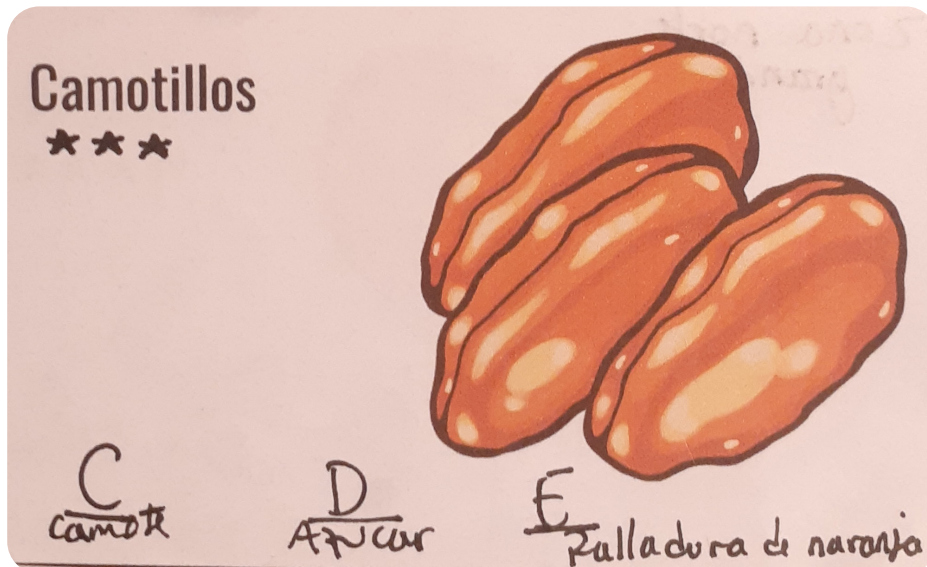
Salta el turno de un jugador rival.

Roba un ingrediente de un jugador rival.

Descarta y roba 2 cartas del mazo.

-1 punto a un plato rival.

+ 1 punto a un plato propio.



A las cartas de platos se le cambia los iconos de ingredientes que tenían en su parte inferior, por la letra de la carta con el nombre de sus ingredientes debajo. Se redujo la cantidad de iconos poniendo su cantidad de ingredientes arriba de la letra.

Salta el turno de un jugador rival

Roba un ingrediente de un jugador rival

-1 punto a un plato rival

+1 punto a un plato propio

Descarta y roba 2 cartas del mazo

Confitos de papaya

$\frac{D}{Azúcar}$ $\frac{F}{papaya}$ $\frac{G}{gelatina sin sabor}$



Camotillos

$\frac{C}{camote}$ $\frac{D}{Azúcar}$ $\frac{E}{Palladura de naranjo}$



Chumbeque

$\frac{A^2}{Harina bicarbonato}$ $\frac{D}{Azúcar}$ $\frac{E}{jugo de limon}$ $\frac{G}{manteca}$



Palmeritas

$\frac{A}{Harina}$ $\frac{D^2}{Azúcar Agua}$ $\frac{G^2}{Mantquilla Sal}$



G

Leche

Manteca

Gelatina sin sabor

Mantequilla

Crema

Sal

+1 punto a un plato propio



A

Polvo de hornear

Maicena

Chuño

Harina

Bicarbonato

Avena

B

Calafate

Maqui

Zarzaparrilla

Trigo mote

Murta

Almendras

C

Digüeñes

Hierba buena

Ruibarbo

Papas

Quinoa

Camote

D

Azúcar

Almibar

E

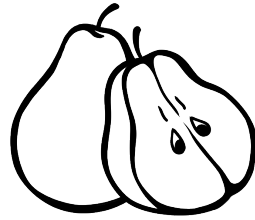
Clavo de olor

Canela

F

Chirimoya

Copao

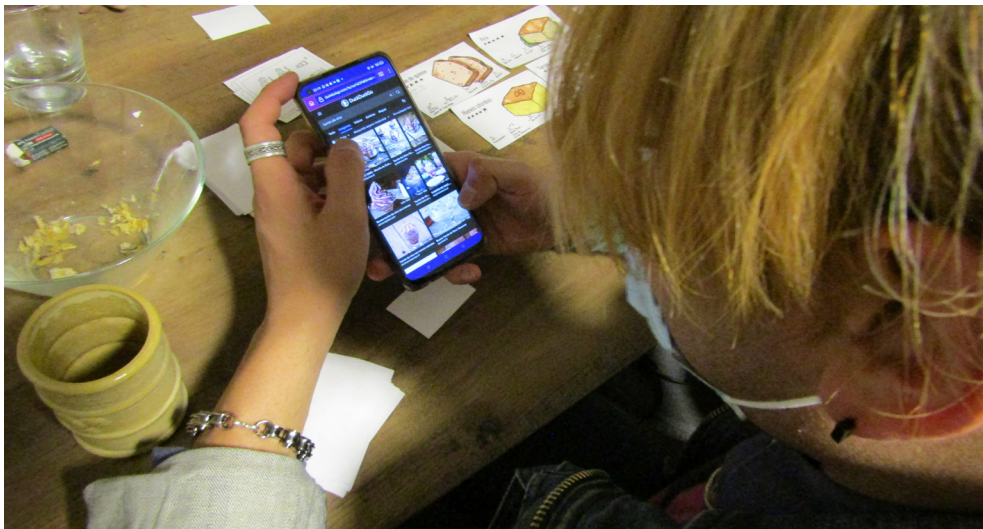
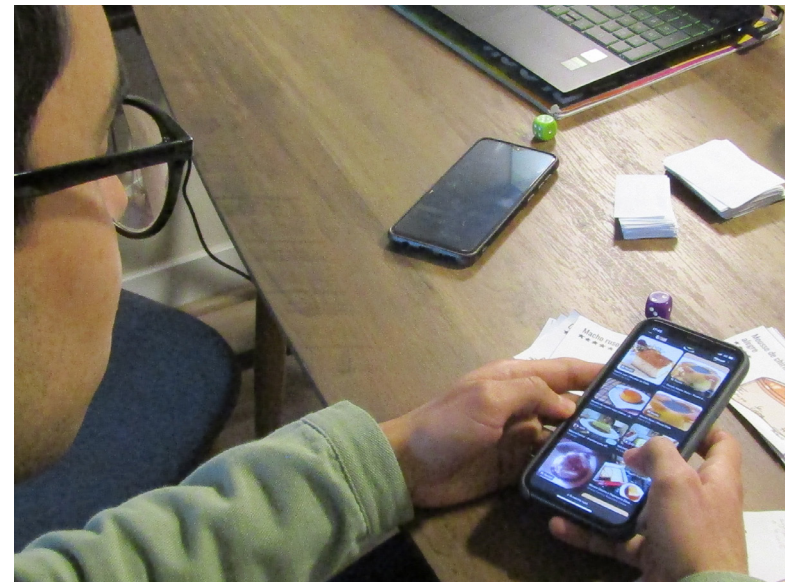


Segundo testeo

Esta vez se realizaron 3 testeos con 3 grupos distintos de personas, se esperaba ver que tanto había mejorado la experiencia de juego con los cambios hechos anteriormente. De este se pudo rescatar que los jugadores tuvieron menos problemas para reconocer los ingredientes, se redujeron los tiempos muertos y se generó más interacción entre los jugadores al cambiar las cartas de acción.

Pese a la mejora, el juego aún presenta complicaciones en cuanto a sus ingredientes, los jugadores comentaron que se podía mejorar la búsqueda de ingredientes si se ponía el número exacto en alguna parte de la carta, asimismo mencionaron que se podían poner colores más llamativos a las letras y cartas para mejorar su vinculación.





Frases claves de los jugadores.

"Chumbeque que rico"

"No conozco el chumbeque, como no conoces el chumbeque".

"¿Qué es el macho ruso? (procede a googlearlo)".

"ohh copao, yo comí helado de copao".

"Turrón de vino, ahh ese postre es de los míos, lo voy a buscar".

1. Mecánicas

Cantidad de platos 18 a 30, no se tenían platos suficientes.

Existen 2 mazos de ingredientes diferentes, básicos y único de zona.

Se revelan 4 cartas de platos.

Un jugador gana cuando se completan todos los platos del mazo.

2. Mecánicas

Cantidad de platos completos 18.

Existen 2 mazos de ingredientes diferentes, básicos y único de zona.

Se revelan 4 cartas de platos.

Un jugador gana cuando se consiguen 13 puntos de platos.

3. Mecánicas finales

Se agregan 7 platos más a la lista cantidad de platos completos 25.

Se unifican los mazos de ingredientes a uno solo.

Se agrega una quinta carta a las reveladas para que durante el juego aumente la variedad de platos

Un jugador gana cuando se consiguen 3 platos.



Para completar la mecánica final se agregaron nuevas reglas que hicieron el juego más fluido y emocionante.

Algunas de ellas son:

Si el resultado de ambas caras es 1: Se roban 2 cartas del mazo de acciones.

Si el resultado de ambas caras es 6: Se roban 2 cartas del mazo de ingredientes.

También se agregaron nuevas reglas finales:

Cuando un jugador junta 3 platos de distintas zonas: Gana 1 punto extra.

Cuando un jugador junta 3 platos de la misma zona: Gana 2 puntos extra.

Cuando un jugador no uso sabotaje durante toda la partida: Gana 3 puntos extra.

Producto final

Narrativa del juego

Ñam

“Ñam” les da la bienvenida a su XX feria de repostería chilena, el evento que se realiza cada año en una región diferente. En esta participan emprendedores provenientes de diferentes lugares del país, con el motivo de mostrar sus variados productos y obtener renombre dentro de los reposteros.

Una de las principales atracciones de este gran evento es la competencia “Ñam”, en la cual solo unos pocos se inscriben poniendo a prueba su conocimiento y habilidades a la hora de preparar estos deliciosos postres.

¿Crees tener lo necesario para “Ser el mejor”? Descúbrelo participando en esta intensa competencia, pero ten cuidado, nunca se sabe a qué está dispuesta tu competencia.

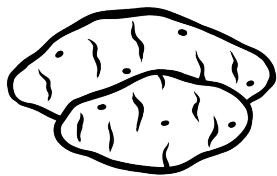
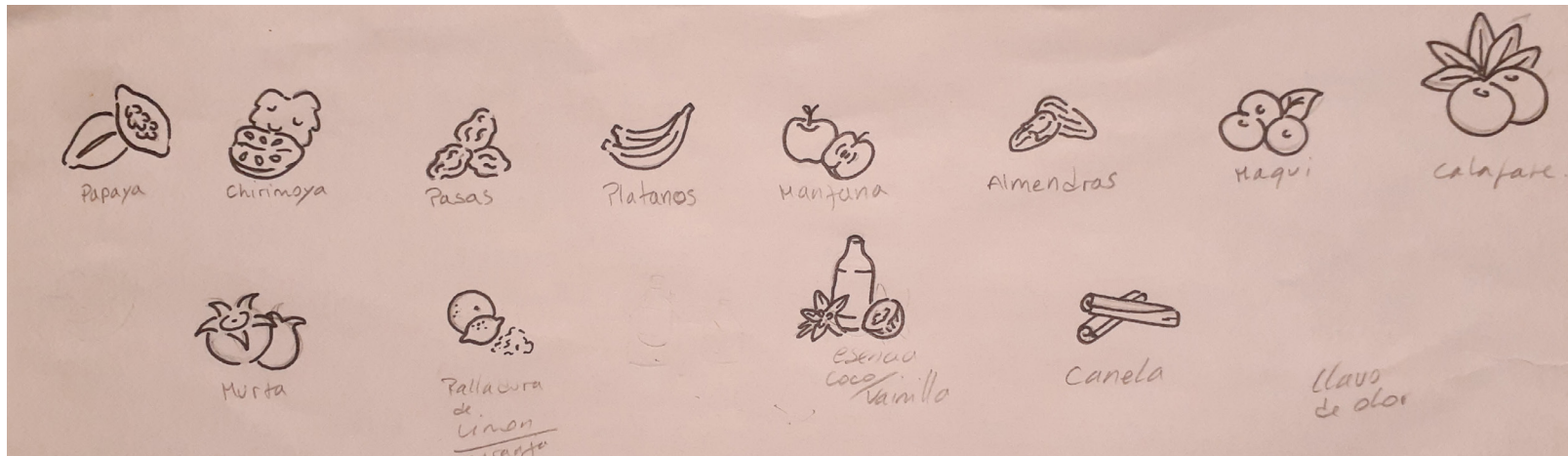


Un juego pa' chuparse los dedos

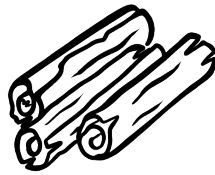


Ilustraciones del juego

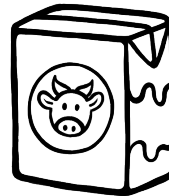
Ingredientes



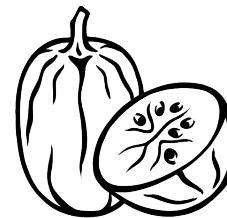
Camote



Canela



Leche



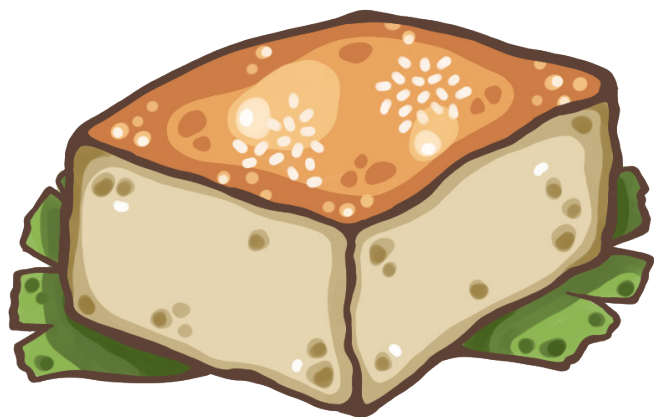
Alcayota



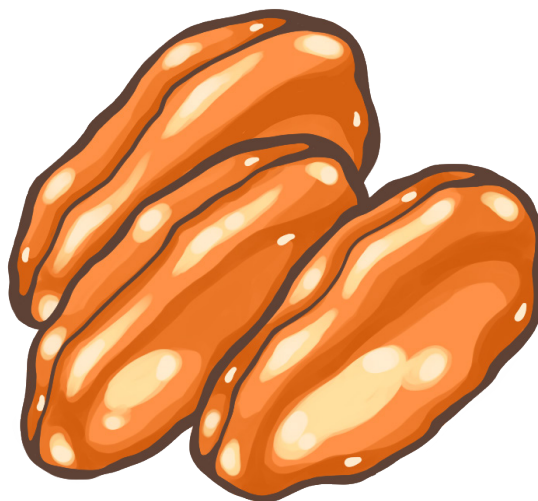
Copao

Ilustraciones del juego

Platos



PO'E



CAMOTILLOS



TURRÓN DE VINO

Cartas

- Platos

Turrón de vino
★★★★ 6 ing.



D^{x2}
Azucar
Vino tinto

E^{x3}
Clavo de olor
canela
Ralladura de limón

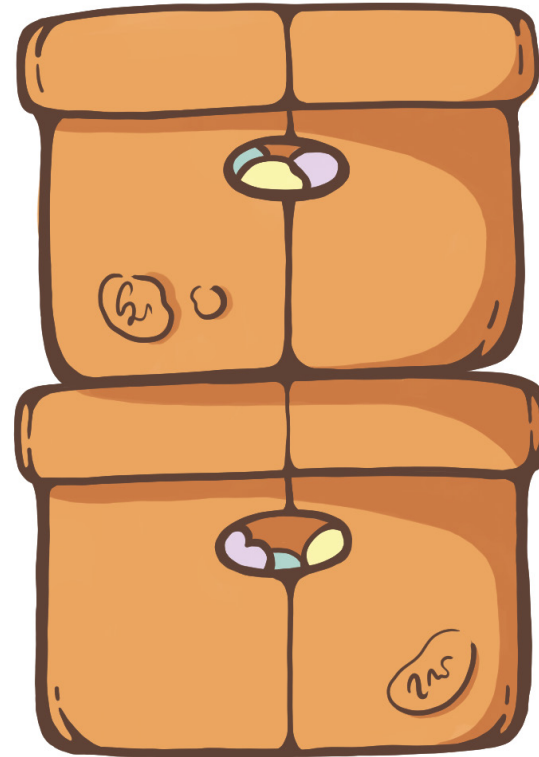
H
Huevo



- Ingredientes

C

Digüeñes Hierba buena
Ruibarbo Papas
Quinoa Camote



- Acciones

Wacala



-1 punto a un plato rival

Rico



Protégete de un efecto Wacala

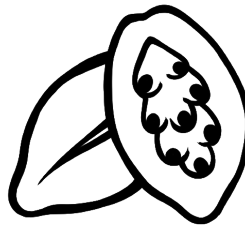
Proyecciones

Cambios y expansiones al juego

En lo que respecta al juego actual se planea agregar otras recetas menos conocidas y de ingredientes variados para visibilizarlas. Diseñar nuevos dados personalizados que estén acorde al estilo del juego y su narrativa. Además se crearán cuentas de redes sociales que contengan videos de las preparaciones de estas recetas.

Viendo la oportunidad que existe para expandir este concepto se planea a futuro producir otros juegos centrados en otras áreas como tragos y bebidas chilenas.

Para desarrollar y distribuir este juego en un futuro, llevar el juego a eventos para exponerlo a su público objetivo y conseguir más feedback que puede resultar vital. Postular el proyecto a concursos para fondos sería importante para empezar y sostener la producción del juego. Aliarse con distribuidoras y editoriales como Devir también sería esencial, ya que facilitan la venta del producto.



Estructura de costos

	Costo	Meses	Total
Diseñadora	\$800.000	6	\$4.800.000
Marketing	\$600.000	6	\$3.600.000
			\$8.400.000

Costo venta líquido	Venta sin IVA	Margen / Distribución	Margen / Distribución
\$24.990	\$21.000	\$14.700	\$6.300
Costo Manufactura		Tasa de distribución	
\$7.000		30%	
Venta semestral (Por distribuidora)	Liquidez/Unidad	Costo Honorario	Retorno de Inversión
60	\$7.700	\$8.400.000	1.264
Cant. Distribuidoras			
10			
Cant. Total Semestral			
600			
Retorno (Meses)			
11			



Usando como base una estructura de ventas de una empresa que hace juegos de mesa, la cual entrega sus productos a una distribuidora y considerando los diferentes gastos (materiales, manufactura, honorarios) e ingresos (ventas), el retorno positivo comenzaría desde el onceavo mes.

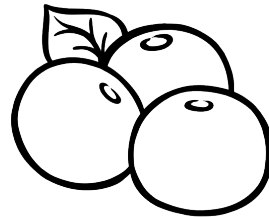
The Business Model Canvas



Conclusión

Este proyecto me ayudo a explorar diferentes áreas del diseño, impulsándome a desarrollar y mejorar habilidades nuevas para mí. Aprendí cómo funcionan las mecánicas de un juego y como estas se pueden vincular a diferentes áreas, como la repostería. Fue un proceso de producción largo y difícil que me ayudo a entender el potencial de los juegos.

También me permitió explorar una rama de la ilustración que nunca había intentado, que es la del dibujo de comidas, gracias a esto logre conocer diferentes técnicas de pincel, de texturas y brillos que no había utilizado. Es gratificante el generar sensaciones positivas de sabor y deseo por un plato mediante la ilustración.





nana

Un juego pa' chuparse los dedos

Referencias

- Amtmann, C. (2017). Identidad regional y articulación de los actores sociales en procesos de desarrollo regional. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, (1), 5-14. Recuperado de: <https://doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.1997.n1-01>
- Aragón, M. (2020). Ciudad y bienestar: la tensión entre la urbanización y el habitar. *Revista Costarricense de Psicología*, 39(1), 5–18. Recuperado de: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-29132020000100005
- Aroca, P., y Atienza, M. (2016). Spatial concentration in Latin America and the role of institutions. *Journal of Regional Research*, 36 Pág. 233-253. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5819481>
- Aroca, P., y Fierro, P. (2020). Concentración y centralismo: una mirada territorial a nuestra crisis. Centro de investigaciones Periodísticas Chile. Recuperado de: <https://www.ciperchile.cl/2020/09/05/concentracion-y-centralismo-una-mirada-territorial-a-nuestra-crisis/>
- Barraza, David. (2009). La sazón y el gusto. Santiago de Chile. Edición digital Duoc UC. Recuperado de: http://observatorio.duoc.cl/la_sazon_y_el_gusto_david_barraza2009
- Barril, L. (14 de junio de 2020). Chile regional: del centralismo atávico a un futuro incierto. NoticiasUdeC. Recuperado de: <https://noticias.udec.cl/chile-regional-del-centralismo-atavico-hacia-un-futuro-incierto/>
- Beltrán, V. (2019). Metodología para el diseño de juegos serios que usen objetos tangibles para la rehabilitación psicomotriz de niños con discapacidad auditiva. Universidad del Cauca. Recuperado de: http://www.unicauca.edu.co/doctoradoce/publicaciones/Monografia_Penenory.pdf
- Cerutti, Á., & González, C. (2008). Identidad e identidad nacional. *Revista de la Facultad*, 14, 77-94. Recuperado de: <https://fadeweb.uncoma.edu.ar/extension/publicfadecs/revista/revista14/08-Cerutti&Gonzalez.pdf>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row. Recuperado de: https://static1.squarespace.com/static/547fd964e4b082d85a18eab7/t/54e2b1b7e4b0902efd66fe58/1424142775852/flow_the_psychology_of_optimal_experience-2-2.pdf
- Espinoza, A., & Tapia, G. (2011). Identidad nacional como fuente de bienestar subjetivo y social. *Boletín de psicología*, 102(2), 71-87. Recuperado de: <https://investigacion.pucp.edu.pe/grupos/gpp/wp-content/uploads/sites/102/2014/09/Espinoza-y-Tapia-2011.pdf>

- Floyd, D. y Portnow, J. [Extra credits]. (23 de marzo de 2011) Tangential learning – How games can teach us while we play [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rIQRTHrwyxQ>
- Gimenes, G. (2005) La cultura como identidad y la identidad como cultura. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México, 5-8.
- Gómez, S. M. (2019). Experiencias migratorias en estudiantes universitarios. Estudio cualitativo en la Universidad Nacional de Córdoba. "Universidad Nacional de La Pampa, Argentina". Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/1531/153159248008/153159248008.pdf>
- Huizinga j. (1938). Homo ludens. Alianza editorial, Emecé editores. Recuperado de: <https://bibliotecavirtualupel.blogspot.com/2016/09/homo-ludens-por-johan-huizinga.html>
- Ibarra C., & Trejo, A. (2014). Competencia territorial: un marco analítico para su estudio. Economía sociedad y territorio. 14, n.44, pp.49-78. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-84212014000100003
- Ivanovic, C. (2004). Nueva Cocina Chilena: Culinaria e identidad. Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Antropología. Recuperado de: <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/134940/catalina%20ivanovic.pdf?sequence=1>
- LatinSpots. (diciembre 12, 2011). ¿Qué son y cómo funcionan los hogares unipersonales?. "LatinSpots". Recuperado de: <http://www.latinspots.com/sp/noticia/qu-son-y-cmo-funcionan-los-hogares-unipersonales/25633>
- Meléndes, S. (2004). Aportes geográficos al imaginario costarricense en el siglo XIX. Revista Reflexiones 83 (1), pp. 57-85.
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2017). Estudio sobre el campo gastronómico chileno para el mejoramiento de la acción pública en gastronomía del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes y la Línea de Gastronomía y Arte Culinario del Concurso Fondart. Estudios Institucionales. Recuperado de: <http://repositorio.cultura.gob.cl/handle/123456789/5320>
- Montecino, S. (2004). Cocinas mestizas de Chile: La olla deleitosa. "Catalonia". Recuperado de: <https://museo.precolombino.cl/wp-content/uploads/2020/09/Cocinas-mestizas-de-Chile.pdf>
- Oñate, F. T., Fierro, J. R., & Viteri, M. F. (2018). Diversidad gastronómica y su aporte a la identidad cultural. Revista de Comunicación de la SEECI, (44), 1-13.
- Pérez, N. (Julio 25, 2009). Más de medio millón de personas viven solas en Chile. La Tercera. Recuperado de: <https://www.latercera.com/noticia/mas-de-medio-millon-de-personas-viven-solas-en-chile/>
- Plath, O. (2018) Geografía gastronómica de Chile. Artículos reunidos 1943-1994. Ediciones Biblioteca Nacional. Recuperado de: <http://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/visor/BND:355398>
- Restrepo, D. I., & Cárdenas, R. E. (2004). Crisis del centralismo y nuevos retos para las entidades territoriales: una mirada desde Colombia. Cuadernos del Cendes, 21(57), 23-54. Recuperado de: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-25082004000300003&lng=es&tlng=es.

- Ruiz Silva, M. (2015). Identidad Gastronómica chilena: ¿cómo se construye el patrimonio culinario nacional?. Universidad de Chile instituto de la comunicación e imagen, escuela de periodismo. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/136217>
- Sandoval, L. A. (2009). La identidad nacional en tiempos de globalización. Revista Electrónica Educare, 13(2), 7-16.
- Sanfuentes, A. (octubre 08, 2021). Regionalización y la concentración del poder en Santiago. Chiledescentralizado. Recuperado de: <https://chiledescentralizado.cl/regionalizacion-y-la-concentracion-del-poder-en-santiago/>
- UNESCO. (2005). Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. "UNESCO". Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919_spa
- UN. CEPAL. (2010). Panorama del Desarrollo Territorial en América Latina y el Caribe. "ILPES". Recuperado de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/4090-panorama-desarrollo-territorial-america-latina-caribe-2012>
- Universidad de la Frontera (2016). El arranque de la Descentralización: desatando las amarras del centralismo chileno. Ediciones Universidad de la Frontera. Recuperado de: <https://chiledescentralizado.cl/wp-content/uploads/2017/05/LIBRO-EL-ARRANQUE-DE-LA-DESCENTRALIZACION.pdf>
- Uribe Díaz, P. (2015). Hogares unipersonales: "la experiencia de vivir solas y solos." Revista Tendencias & Retos, 20(1), 145–160. Recuperado de: <https://www.>
- Vargas, M. (S.F). Reconocer, prevenir y afrontar el estrés académico. Universidad de Chile. Recuperado de: <https://uchile.cl/u114600>
- Willumsem, C. I. (2004). Nueva Cocina Chilena: Culinaria e identidad. Memoria para optar al título de Antropóloga Social. Santiago, Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Antropología. Recuperado de: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/115072>

Referencias imagenes

Fig. 1 - Chile Descentralizado Desarrollado. (2020) Chile [Fotografía] Recuperado de: <https://chiledescentralizado.cl/elites-locales-y-chile-federal-las-claves-del-debate-constituyente-para-la-descentralizacion/>

Fig. 2 -La Tercera. (2020) Chile [Ilustración] Recuperado de: <https://www.latercera.com/reconstitucion/noticia/santiago-no-es-chile-la-descentralizacion-en-la-discusion-constitucional/M2LGICOG5EFPOKHOLMLVTGNTI/>

Fig. 3 - Epicentrochile. (2021) Chile [Fotografía] Recuperado de:

<https://www.epicentrochile.com/2021/08/26/plan-paso-a-paso-toda-la-region-metropolitana-avanza-a-fase-4/>

Fig. 4 - Camipepe. (2018) Región del Coquimbo Ilustrada [Ilustración] Recuperado de: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2018/06/10/mapas-ilustrados-de-chile-reconocen-lo-mas-caracteristico-de-cada-region/>

Fig. 5 - Cristian Garrido. (2018) Región Metropolitana Ilustrada [Ilustración] Recuperado de: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2018/06/10/mapas-ilustrados-de-chile-reconocen-lo-mas-caracteristico-de-cada-region/>

Fig. 6 - Oyemathias. (2018) Región del BioBío Ilustrada [Ilustración] Recuperado de: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2018/06/10/mapas-ilustrados-de-chile-reconocen-lo-mas-caracteristico-de-cada-region/>

Fig. 7 - Fulana y Veganas Salsas. (2021) Cacho de cabra [Fotografía] Recuperado de: <https://www.chile.travel/sin-categorizar/dia-de-la-cocina-chilena-a-que-sabe-chile/>

Fig. 8 - Marca Chile. (2021) Calapurca [Fotografía] Recuperado de: <https://www.chile.travel/sin-categorizar/dia-de-la-cocina-chilena-a-que-sabe-chile/>

Fig. 9 - Chile Travel. (2021) Pastel de choclo [Fotografía] Recuperado de: <https://www.chile.travel/sin-categorizar/dia-de-la-cocina-chilena-a-que-sabe-chile/>

Fig. 10 - CNN Chile (2019) Terminal de buses santiago [Fotografía] Recuperado de: https://www.cnnchile.com/pais/estudio-viajar-bus-contamina-menos-avion_20190708/

Fig. 11 - Autor (2015) JOven Adulto [Fotografía] Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.co/salud/siete-cosas-que-no-les-debe-faltar-quienes-viven-solos-por-primera-vez-204945-KTEU306738>

Fig. 12 - T13 (2021) Santiago [Fotografía] Recuperado de: <https://www.t13.cl/noticia/nacional/gobernacion-plan-regulador-construcciones-falla-ramon-02-11-2021>

Fig. 13 - Elisenda Pons. (2020) Jóvenes jugando al juego de mesa Catan en Barcelona [Fotografía] Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/opinion/20211013/jugar-mesa-articulo-josep-maria-fonalleras-12235595>

Fig. 14 - Yoppi (2020) DSC_5899 [Fotografía] Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/spilt-milk/7128994841/>

Fig. 15 - Misut meeple. (2020) AZUL [Fotografía] Recuperado de: <https://misutmeeple.com/2020/03/resena-azul-pabellon-de-verano/>

Fig. 16 - Devir Chile. (s.f). Logotipo de Devir [Ilustración]. Recuperado de: <https://devir.cl/>

Fig. 17 - Axel Christiansen. (2020). Entretorno Bistró [fotografía]. Recuperado de: <https://www.latercera.com/mouse/entretorno-bistro-juegos-de-mesa-restaurant/>

Fig. 18 - Carolina Vargas (2022). [Fotografía] Recuperado de: <https://finde.latercera.com/bares/insert-coin-bar-nu-noa-providencia/>

Fig. 19 - Adondevivir (2016) Estudiantes que viven solos [Fotografía] Recuperado de: <https://www.adondevivir.com/noticias/prensa/5-consejos-financieros-estudiantes-viven-solos/>

Fig. 20 - UNICEF. (2020) Adolescentes durante COVID-19 [Fotografía] Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/coronavirus/como-pueden-adolescentes-proteger-su-salud-mental-durante-coronavirus>

Fig. 21 - Gamewright (2020) Sushi go [Fotografía] Recuperado de: <https://www.ubuy.com.om/en/product/36B8HP2-gamewright-sushi-go-party-the-deluxe-pick-pass-card-game-multicolored>

Fig. 22 - Mishigeek. (2019). Tablero y cartas La viña [Fotografía]. Recuperado de: <https://mishigeek.com/la-vina-rese-na-devir/>

Fig. 23 - Cineboom. (2019). ¡Tablero y cartas POH! [Fotografía]. Recuperado de: <http://www.cineboom.cl/te-presentamos-poh-el-juego-de-mesa-inspirado-en-como-hablamos-los-chilenos/>

Fig. 24 - SAHM REVIEWS (2017) FAst Food Fear [Fotografía] Recuperado de: <http://www.sahmreviews.com/2017/12/fast-food-fear-card-game-overview.html>

Fig. 25 - Tika. (s.f) Chips de diferentes tipos de papas [Fotografía]. Recuperado de: <https://tikachips.com/>

Fig. 26 - Canal 13 (2020) Plato Único [Fotografía] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GaFYN2atOEA>

Fig. 27 - J.C. Staff. (2015). Capítulo Shokugeki no souma [Fotografía]. Recuperado de: <https://www.netflix.com/watch/80182159?trackId=200257858>

Fig. 28 - CNTV Infantil (2018) Pichintún [Fotografía] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0FNXGySxC7w>

Fig. 29 - Juegos de mesa y rol (2018) Colonos de Catan [Fotografía] Recuperado de: <https://juegosdemesayrol.com/blog/mejores-juegos-estrategia/>

Fig. 30 - Comidas Peruanas (2020) CAMOTILLO [Fotografía] Recuperado de: <https://comidasperuanas.net/camotillo-peruano/>

Fig. 31 - INACAP. (2021) Macho Ruso [Fotografía] Recuperado de: <https://marcachile.cl/recetas/macho-ruso/>

Fig. 32 - Martha Lores Valero (s.f.) Huevo Chimbo [Fotografía] Recuperado de: <https://www.tipicochileno.cl/recetas/huevo-chimbo/>

Fig. 33 - Rosita Vargas (2012) Galletas de maki [Fotografía] Recuperado de: <http://amipintacocino.blogspot.com/2012/04/galletas-de-maqui-helado-de-maqui.html>

Fig. 34 - Walac Noticias (2022) Chumbeque [Fotografía] Recuperado de: <https://walac.pe/aprende-a-preparar-este-tradicional-y-delicioso-chumbeque/>

Fig. 35 - Nueva Mujer (2013) Po'e [Fotografía] Recuperado de: <https://www.nuevamujer.com/lifestyle/2013/11/14/prepara-un-poe-con-sabor-a-isla-de-pascua.html>

Fig. 36 - INACAP (2021) Confites de Papaya [Fotografía] Recuperado de: <https://marcachile.cl/recetas/confites-de-papaya/>