



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño



# PRISMA

## VIAJE AL MUNDO INTERIOR

*Videojuego de aprendizaje sobre la regulación emocional*

### **AUTORA**

Daniela Isabel Pinto Salman

### **PROFESOR GUÍA**

Gonzalo Morales

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

**DICIEMBRE 2023 | SANTIAGO, CHILE**





## AGRADECIMIENTOS

A mi familia por acompañarme a lo largo de todo de todo el periodo. Sin sus cuidados y desafíos a los que me he enfrentado a lo largo de la vida, este proyecto no tendría sentido.

A mis amig@s por entusiasmar el avance del proyecto, incentivando la creación de personajes, historias y escenarios donde ellos podrían explorar. Este proyecto es para ellos.

A Gonzalo por crear un espacio seguro para generar proyectos de videojuegos dentro de la escuela, fue un privilegio poder generar mi proyecto con él.

A Daniel Pumarino por su paciencia y constancia a lo largo del desarrollo de la demo. Gracias a él, Prisma: Viaje al Mundo Interior, cobró vida.

# TABLA DE CONTENIDOS

inserte índice acá



# INTRODUCCIÓN

# MOTIVACIÓN PERSONAL

En uno de mis primeros talleres, armé una propuesta de juguetes llamados 'Enojones', los cuales representaban distintas formas de expresar la ira, pero no cumplía con el encargo y no lo pude desarrollar. Más adelante en un proyecto grupal propuse generar un medio que fomente la efectiva comunicación de los sentimientos durante la infancia, pero el equipo prefirió crear una experiencia de periodistas.

Por alguna razón, en mis proyectos siempre apareció el factor emocional, pero nunca le pude dedicar el tiempo que deseaba.

Y de esta manera, la temática de 'las emociones' continuó apareciendo en mi vida de distintas formas, ya sea en ideas para algún proyecto, conversaciones o experiencias de vida. En consecuencia, me hizo reflexionar sobre qué es lo que necesito comunicar en relación a esta área, que me persigue desde hace tantos años.

Es por eso que decidí dedicarle mi último año de formación en diseño a resolver esta pregunta.

# PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

## EVOLUCIÓN PROBLEMAS DE SALUD MENTAL

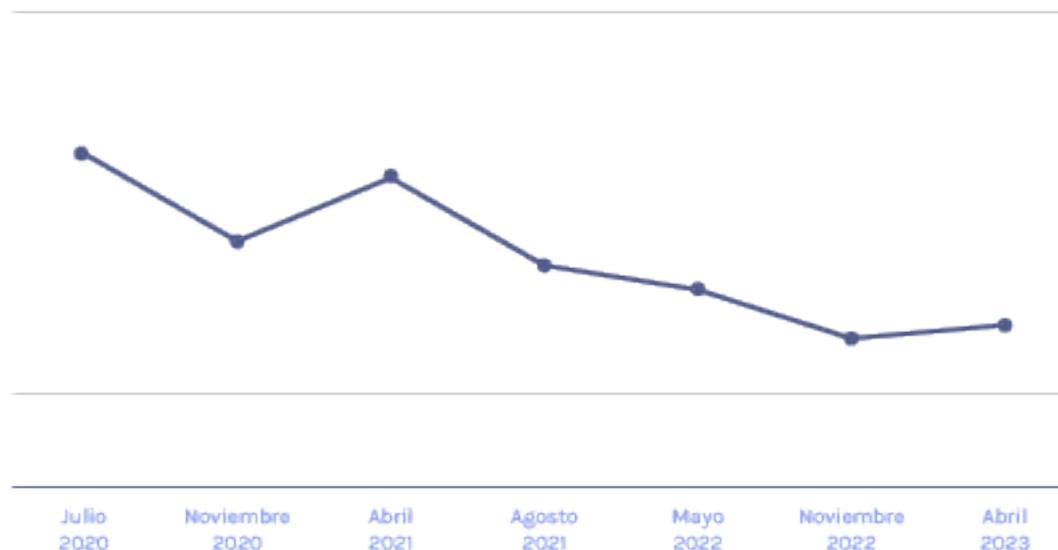


Fig. 1: Evolución de problemas de salud mental en Chile 2020 a 2023. Fuente: Bravo, et al., 2023.

En los últimos años, la ciudadanía chilena ha dirigido una mayor atención a la salud mental y bienestar personal, sobre todo tras lo vivido en la pandemia, en vista de que “los problemas y trastornos mentales constituyen en Chile la principal fuente de carga de enfermedad” (Ministerio de Salud de Chile [MINSAL], 2017). Así mismo, reportes como el Termómetro de la Salud Mental (Bravo, et al., 2023) indican la evolución de los problemas mentales en los últimos años. En él, señalan que si bien desde el 2020 estos han disminuido, en el 2023 se presentó un alza, lo cual “se explica como una tendencia a disparar” (p.25). Dicha tendencia, se traduce en comportamientos como estar constantemente agobiado, perder la capacidad de disfrutar o tomar decisiones, problemas de concentración y superar dificultades, entre otros (Figura 2).

Desde la psicología, se plantea que tales comportamientos son señales que pueden llevar a conductas de riesgo, tales como dependencia al alcohol o drogas, mala alimentación, fracaso escolar, violencia, etc., las cuales en el fondo son reflejo de un desequilibrio emocional (Bisquerra, 2003). Dicho lo anterior, la comprensión de las emociones y la capacidad de poder regularlas supone una beneficiosa herramienta para poder

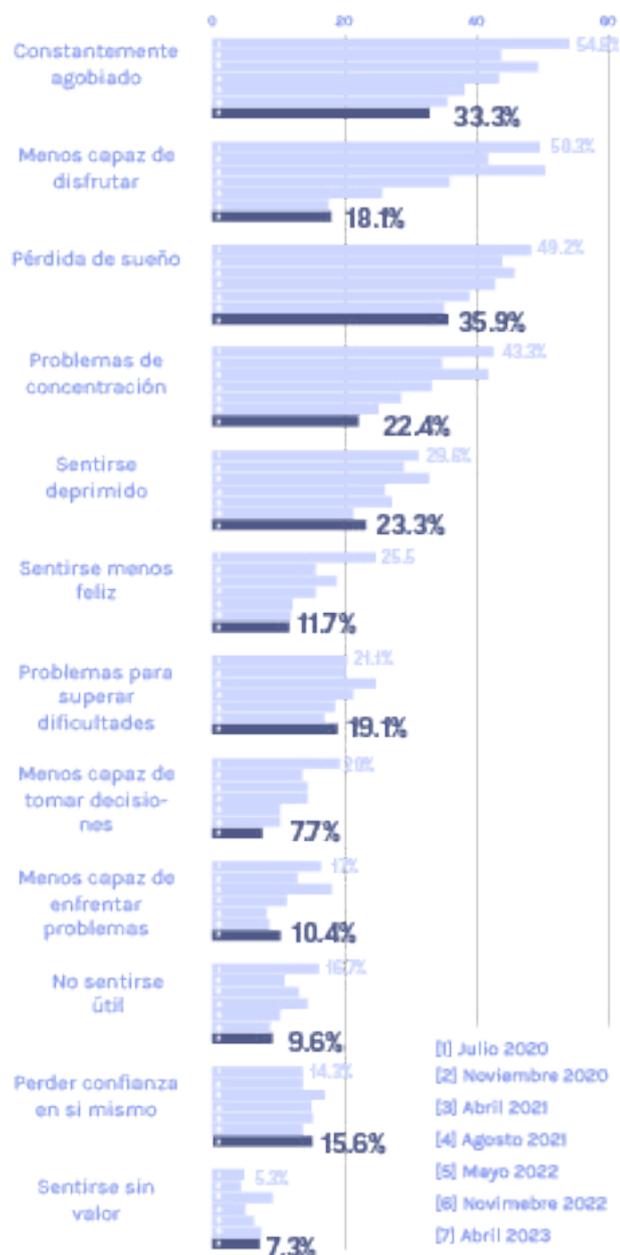


Fig. 2: Asociaciones de problemas de salud mental Chile 2020 a 2023. Fuente Bravo, et al, 2023

reducir y prevenir tales comportamientos de riesgo.

Este tipo de aprendizaje es englobado por la denominada Educación Emocional, la cual tiene como objetivo desarrollar competencias emocionales para capacitar al individuo con mejores formas de afrontar los retos de la vida cotidiana (Bisquerra, 2000). Por más que actualmente exista abundante información y estudios sobre esta enseñanza, se encuentra mayormente expresada en un lenguaje técnico y científico, lo cual según la psicóloga Isabel Salman (comunicación personal, 25 de mayo del 2023), dificulta su comprensión y representación en el actuar cotidiano y, en consecuencia, evidencia la necesidad de entregar estos conocimientos en un lenguaje simplificado.

A nivel nacional, se encuentran propuestas como el Proyecto de Ley de Educación Emocional, Afectiva y Sexual en el ámbito escolar de primero a sexto básico, impulsada por la Fundación Liderazgo Chile (2018), la cual busca implementar este tipo de educación en el currículum escolar chileno. Sin embargo, con lo que respecta al resto de la población, existen registros incipientes de propuestas que apunten a entregar Educación Emocional, pero corresponden a experiencias aisladas y no sostenibles en el tiempo (Fernández, Tripailaf & Arias, 2022). Dicho lo anterior, se expone que un gran porcentaje de la sociedad desconoce conceptos básicos de la educación emocional y de cómo poder comprender y regular sus emociones.

Un grupo etario que puede ser ampliamente

beneficiado de estos conocimientos son quienes transitan desde la adolescencia a la adultez, periodo denominado como adultez emergente. Dentro de esta etapa, deben tomar decisiones y presenciar numerosos cambios de vida en tiempo reducido, por lo que son susceptibles a diversas frustraciones y preocupaciones que desregulan las emociones y dificultan su transitar a la adultez (Palomeque, 2019). En base a lo mencionado, un medio que entregue estos conocimientos y ejercite la regulación emocional supone una valiosa herramienta durante la adultez emergente. Un soporte capaz de generar este espacio son los videojuegos, los cuales presentan la capacidad de involucrar al jugador dentro de un mundo virtual y paulatinamente entrenar habilidades para avanzar de nivel.

De esta manera, el presente proyecto busca mejorar la comprensión de las emociones durante la adultez emergente mediante un videojuego que se desenvuelva en base el funcionamiento de la emoción y la exploración del jugador, para así ejercitar cómo esta funciona tanto a nivel interno como externo.

A large, stylized number '3' in a dark blue color, positioned on the left side of the slide. It has a thick, rounded font style.

**MARCO TEÓRICO**

# LA EMOCIÓN

## 01: REVOLUCIÓN EMOCIONAL

La denominada Revolución Emocional (Bisquerra, 2000) ha sido un proceso continuo de teorías y acontecimientos sociales que han logrado posicionar la atención emocional como foco de las problemáticas sociales de la actualidad. En sus inicios, el psicólogo Howard Gardner (1994) planteó en su libro Estructuras de la Mente, el concepto de Inteligencias Múltiples, donde define inteligencia como "la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales" (p. 5). Dentro de las ocho inteligencias descritas por el autor, se encuentran las Inteligencia Intrapersonal e Interpersonal, las cuales hacen referencia al examen y reconocimiento de las emociones propias y de los demás, respectivamente. En consecuencia, se comienza a atribuir a la emocionalidad un carácter social.

Años después, se desarrolla el concepto de Inteligencia Emocional (Salovey & Mayer, 1990) que consiste en una serie de habilidades para el reconocimiento y regulación emocional, los cuales son beneficiosos para el bienestar y pueden adquirirse a lo largo de la vida. En consecuencia, el psicólogo Daniel Goleman (1996) ahonda en la teoría, posicionando la emocionalidad en oposición al coeficiente

intelectual, del cual se encontraba basado el sistema educacional. Más aún, encuadra el malestar emocional de la época como una necesidad urgente a resolver dados los altos índices de analfabetismo emocional que han provocado problemas sociales como marginación, ansiedad, depresión, soledad y agresividad.

Llegados al siglo XXI es cuando se instaura el concepto de Educación Emocional como respuesta a las necesidades sociales que la educación formal no pudo atender (Bisquerra, 2003). Entendiendo la educación como un proceso continuo de aprendizaje susceptible a cualquier contexto a lo largo de la vida (Bisquerra & Hernández, 2017), la Educación Emocional se define como un "proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral" (Bisquerra, 2000, p.306).

# COMPETENCIAS EMOCIONALES

## CONCIENCIA EMOCIONAL

Capacidad de verbalizar las emociones sentidas.

## REGULACIÓN EMOCIONAL

Capacidad de equilibrar las emociones mediante estrategias de regulación.

## AUTONOMÍA EMOCIONAL

Autogestionar las emociones en función al contexto.

## COMPETENCIA SOCIAL

Capacidad de relacionarse de buena manera con otras personas.

## COMPETENCIAS PARA LA VIDA Y BIENESTAR

Poder actuar apropiadamente ante problemas y desarrollar soluciones responsables.

## 02: EDUCACIÓN EMOCIONAL

Dicho lo anterior, el propósito de la Educación Emocional es desarrollar competencias emocionales que consisten en el "conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales" (Bisquerra, 2003, p. 22).

De tal manera, este tipo de educación adquiere una dualidad entre la teoría y el conocimiento personal, dado a que por un lado, se requiere entender el funcionamiento biológico de la emoción y sus componentes, pero a la vez, va de la mano de la introspección del propio actuar de las emociones en el cuerpo, dado a que cada emoción adquiere un significado e intensidad distinto en cada individuo (Chóliz, 2005).

Para comprender de mejor manera las emociones a nivel personal, es necesario previamente comprender qué son, cómo se generan y cómo actúan en el organismo. En particular, las emociones se entienden como un fenómeno generado a partir de la interacción de un individuo con su entorno, del cual se genera una alteración a nivel interior, mediante pensamientos y reacciones corporales, y una a nivel externo, en forma de acciones. (Pérez & Bello, 2017; Bolch, 2012).

Dado al gran abanico de emociones que se desarrollan a lo largo de la vida, estas se categorizan en dos niveles; emociones básicas y emociones mixtas (Ekman, 1992; Haidt, 2003; Bloch, 2012)

Las emociones básicas corresponden a aquellas que siguen patrones fisiológicos reconocibles transversalmente en las culturas, adquiriendo un carácter universal (Ekman, 1992). Para el presente proyecto, se consideran las emociones descritas por Susana Bloch en su metodología de Alba Emoting originada en Chile en los años 70 (Bañuelos, 2015), dada a su práctica categorización del espectro emocional humano.

En su libro *Surfeando la Ola Emocional* (Bolch, 2012), habla de seis emociones básicas: alegría, pena, rabia, miedo, erotismo y ternura, las cuales describe como los pilares fundamentales de la emocionalidad humana. A partir de ellas se desarrollan las demás emociones conocidas como mixtas o secundarias, las cuales se construyen combinando las emociones básicas en distintas duraciones e intensidades, complementado por las experiencias personales y normas morales de cada cultura. (Bolch, 2008; Haidt, 2003).

*“Cuando Juan se encuentra en el estado de enojo por ejemplo, ¿podría decirse que ese enojo es subjetivamente igual al enojo de Diego o de María? Yo pretendo que sí, que básicamente es el mismo, o al menos pertenece a la misma categoría, porque si no fuera así, no podría reconocerse como tal ni Juan que lo siente ni yo que lo observo. Lo que puede ciertamente variar es el grado de intensidad del enojo sentido o expresado. Así podemos decir que Juan está poco irritado y que en cambio Diego está furioso.” (Bolch, 2008 p. 60)*

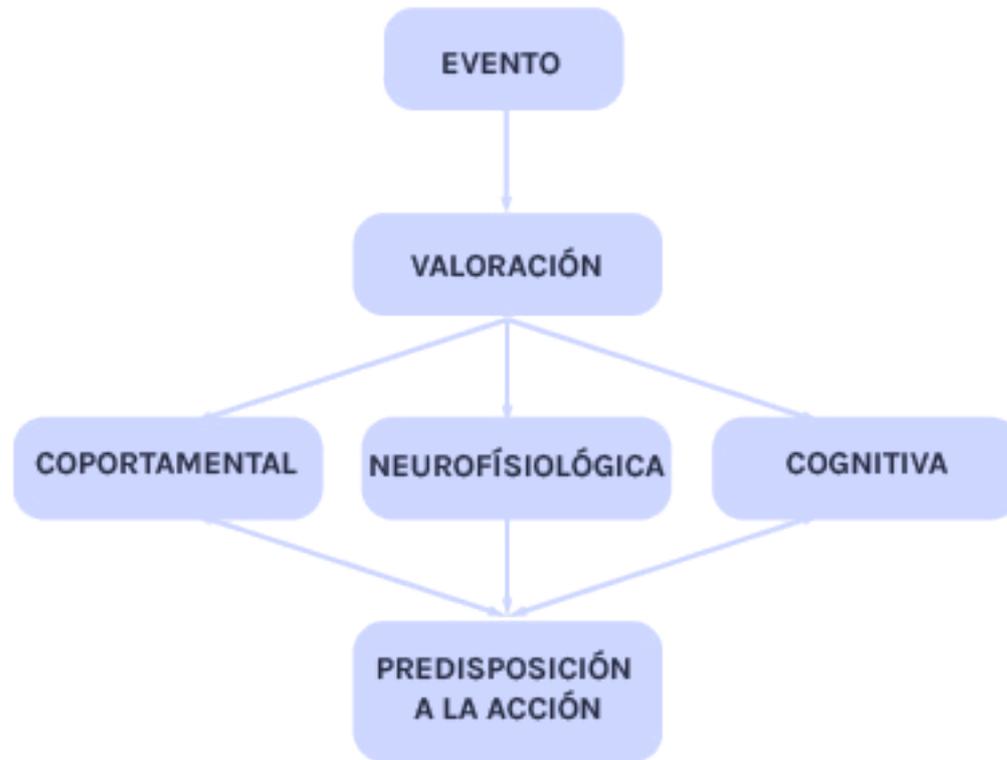
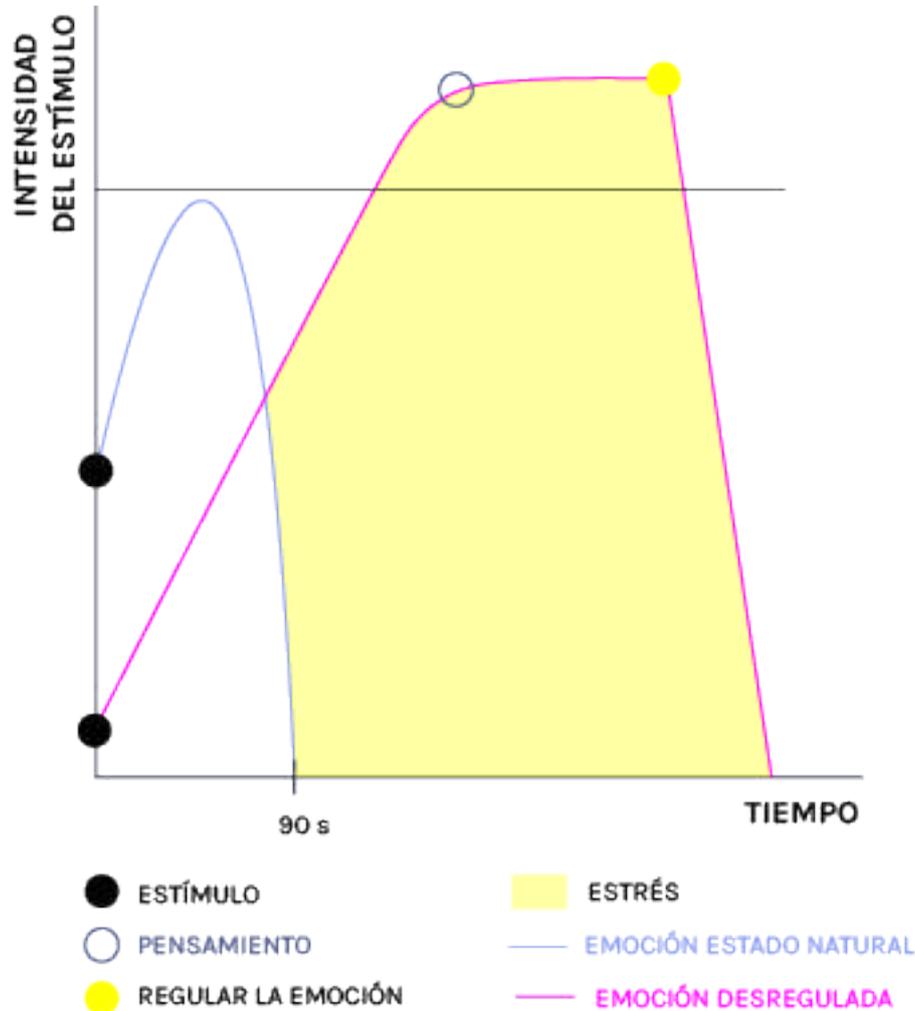


Fig. 4: Concepto emoción. Fuente: Bisquerra & Perez, 2007)

## 02: FUNCIONAMIENTO DE LA EMOCIÓN

Toda emoción, independiente de su categoría, es producida por una perturbación o estímulo externo que genera una respuesta corporal, un pensamiento y una acción (Bisquerra, 2000).

El estímulo externo provoca una emoción instantánea, la cual adquiere un nivel de intensidad mayor o menor en función a la tolerancia de cada persona (Chóliz, 2005). Esta emoción, en su nivel más nativo, transita por el cuerpo un máximo de 90 segundos (Guerrero, 2017), sin embargo, cuando la emoción es vinculada con un pensamiento, esta puede prolongarse en el tiempo y mantenerse por días, conocido como un estado emocional, el cual dependiendo de si los pensamientos son positivos o negativos, puede generar estados de ánimos respectivamente (Barra, 2003).



Lo descrito anteriormente es el funcionamiento basal de una emoción. Esto significa que en algunos casos se puede ver alterada, lo que se conoce como emoción desregulada.

Cuando una emoción se encuentra desregulada significa que sobrepasó el límite de tolerancia de la persona y como resultado, el pensamiento asociado (principalmente negativo) mantiene la emoción en el cuerpo generando un estado emocional negativo (Ávila, 2022). Cuando este tipo de estado emocional mantiene en el tiempo la emoción desregulada, genera una respuesta física llamada 'estado de alerta permanente', el cuál estresa y desgasta el cuerpo ante la sensación de amenaza constante (M. Salman, comunicación personal, 25 de mayo del 2023; Gross, 1998). Este malestar puede evitarse si se logra regular la emoción en una etapa temprana.

Fig. 5: Funcionamiento emoción v/s emoción desregulada. Fuente: Salman (comunicación personal, 25 de mayo del 2023)

*"Tus ancestros quieren que sanes."  
(Suimei Chung, 2023)*

### 03: EMOCIONES INVALIDADAS

El problema del analfabetismo emocional (Goleman, 1996) radica en que no se reconocen las emociones que conllevan a los comportamientos, las cuales frecuentemente se invalidan exigiendo no sentir lo que se está sintiendo, "como sonreír cuando se sienten infelices, ser agradables cuando están enfadados y a confesar y sentirse perdonados cuando se sienten culpables" (Linehan, 2014, p.189). Esta práctica conlleva a negar la emoción como una respuesta válida al estímulo que se está viviendo, lo que lleva a retenerla en el tiempo y generar un estrés innecesario, que eventualmente, podría desembocar en un trauma (M. Salman, comunicación personal, 25 de mayo del 2023). Esta práctica se ve reflejada en la cultura de occidente, en donde las emociones suelen verse de manera negativa. Desde la filosofía, se presenta continuamente la dualidad entre razón y emoción, considerando a la última como "experiencias impredecibles e incompatibles con los juicios sensatos e inteligentes" (Casado & Colomo, 2006, p.9). De esta manera, se ha delegado una tradición que niega las emociones como una respuesta válida al momento de tomar decisiones.

Ante esto, surgen métodos como la Terapia Transgeneracional Evolutiva, creada por Suimei Chung (2023), chilena de ascendencia china. En ella plantea que estudiar el árbol genealógico personal permite identificar costumbres heredadas que se encuentran arraigadas en nuestro inconsciente, lo cual denomina como una 'programación heredada' (Suimei Chung, 2023). De esta manera, propone que al cambiar la programación, es posible vivir de mejor manera que los antepasados y evolucionar. Este pensamiento se relaciona con lo planteado por Goleman (1996), en donde evidencia que uno de los mayores errores legados a las futuras generaciones fue el concentrarse en habilidades de lógica antes de las emocionales.

Como respuesta a esta problemática, existen numerosos modelos y técnicas para poder desarrollar las competencias que aspira la Educación Emocional.

## 04: MODELOS Y TÉCNICAS DE REGULACIÓN EMOCIONAL

Para poder trabajar la conciencia emocional es necesario verbalizar la emoción. Una herramienta para lograrlo son las Fichas de Regulación de Emociones de Marsha Linehan (2014), dentro las cuales explaya palabras, eventos desencadenantes, interpretaciones y conductas relacionadas a cada emoción, entregando un detallado y preciso modelo para poder reconocer qué es lo que uno está sintiendo realmente.

Una vez identificada la emoción, se busca estabilizarla utilizando técnicas de regulación emocional. Esta práctica significa moldear la expresión y manifestación de emociones intensas con el fin de prevenir comportamientos impulsivos y poder actuar en función de las necesidades propias y no en base a los estados emocionales (Linehan, 2015; Gross, 2015).

Existen dos formas para lograrlo, la primera consiste en la autorregulación del pensamiento, en donde el individuo busca calmar o cambiar el pensamiento asociado a la emoción desregulada para entrenar la tolerancia y disminuir paulatinamente la intensidad de la emoción. Para lograrlo, se requiere interpretar las señales corporales que transmite la emoción y adecuar el pensamiento a las vivencias personales para

entender el origen del estado emocional negativo (Linehan, 2014). El segundo método consiste en buscar ayuda en otras personas para poder estabilizarse, entendido como correulación (Sbarra & Hazan, 2008).

Un exponente en el área es la Terapia Dialéctica Conductual, conocida como DBT por sus siglas en inglés, la cual entrega ejemplos realistas paso a paso para generar bienestar y mantenerse motivado ante el desequilibrio emocional (Van Leeuwen et al., 2021). Esta terapia se encuentra basada en los estudios de Marsha Linehan y si bien fue diseñada para pacientes de alto riesgo, su formulación en forma de guía con actividades prácticas ha recibido gran aceptación, posicionándose como un método adaptable para diversos grupos de edad y necesidades (Swales, 2019).

Por otro lado, se encuentra el antes mencionado método de Alba Emoting, el cual consiste en la práctica de distintos ritmos respiratorios que permiten evocar las emociones sin necesidad de un estímulo externo, adquiriendo la habilidad de autogenerar emociones (Bañuelos, 2015). Si bien esta práctica tiene gran fama en el área de la actuación, permitiendo a actores a desenvolver sus papeles sin acumular cargas emocionales, también es utilizada como una forma de terapia guiada. Así, otorga a los pacientes la posibilidad de liberar emociones encapsuladas para entender a partir de la experiencia, el verdadero actuar de sus propias emociones y no confundirlas con otras. Por ejemplo, un caso detallado en el libro *Surfeando la ola emocional* de Susana Bolch (2008), narra la siguiente experiencia tras realizar los ejercicios de respiración para evocar ira:

"De pronto me encontré con mis ojos llenos de lágrimas y el ritmo de mi respiración cambió, transformándose en sollozos cortos que, instigados por Susana a continuarlos, se transformaron en un llanto profundo, invadiéndome una gran pena (...) Descubrí de esta manera que me cuesta enrabiarme y que la pena y la rabia suelen mezclarse, lo que probablemente repercute en mi diario vivir y no es sano." (p. 75-76)

De esta manera, se evidencia la necesidad de identificar cómo actúa la emoción en cada persona, entendiendo que estas suelen confundirse entre sí.

Dado a las numerosas posibilidades que abarcan las emociones mixtas, para propósitos del presente proyecto se analizarán exclusivamente las emociones básicas, en particular la ira, miedo y pena. A continuación se presenta un diagrama que desarrolla el modo de actuar de las respectivas emociones en base a las técnicas de regulación de los tres exponentes mencionados anteriormente:

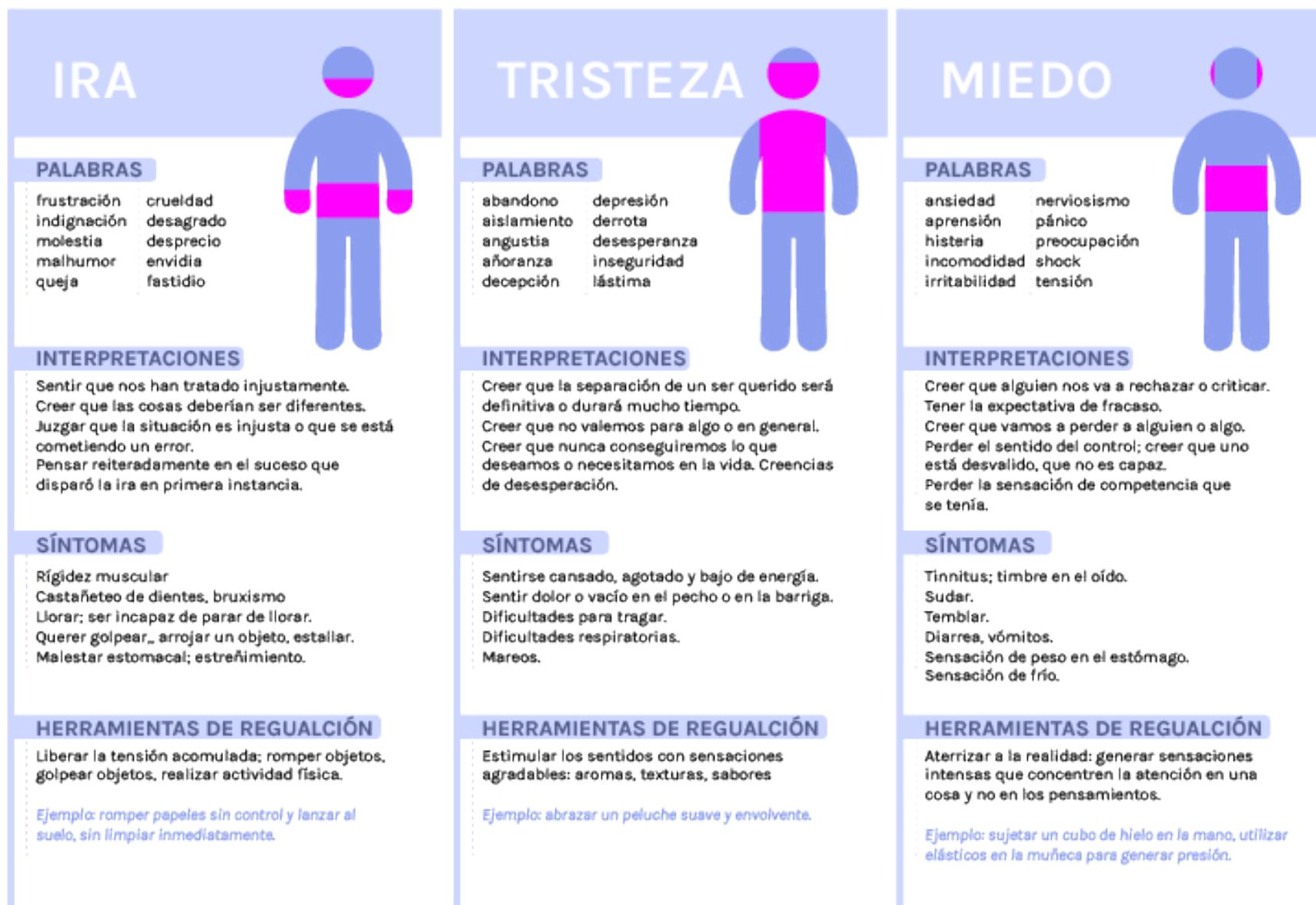


Fig. 6: Expresión de ira, tristeza y miedo. Elaboración propia. Fuente: Linehan, 2014; Bolch, 2012; Salman; comunicación personal.

*“Actuar intuitivamente desde la mente sabia. Hacer lo que cada ocasión requiere, como un buen bailarín en la pista, con la música y el compañero de baile correcto, sin premeditación y sin cruzarse de brazos.” Masha Linehan, 2014, p. 219*

A medida que se entrena la observación y comprensión de las emociones, es posible visualizarlas como información útil a lo largo de la vida para poder comprender cómo uno interactúa con su medio. Con el tiempo y un entrenamiento centrado en conectar la mente con la emoción, es posible utilizar las emociones como hechos palpables ante los sucesos del día a día (Linehan, 2014). De esta manera, la emoción se convierte en una valiosa herramienta de autoconocimiento para poder tomar decisiones, motivarse y cumplir metas, y no como una caja de pandora que condicione respuestas inmediatas sin control.

## 05: APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN O VICARIO

Dado a que hablar de las propias emociones todavía no es recurrente en la sociedad actual, ni menos enseñarlas, una manera de abordarlo es mediante el aprendizaje por observación. Estudiado por Albert Bandura (1975), indica que las conductas personales suelen ser aprendidas al observar un modelo, ya sea por intención propia o inadvertidamente. Mediante la observación de las acciones de otros, el individuo genera una idea mental de la realización de una acción, guiando su actuar en una situación futura. La permanencia de este aprendizaje influye en la capacidad del sujeto de relacionar lo observado con imágenes, palabras o símbolos (Bandura, et al., 1966).

Dicho lo anterior, la visibilización de casos de personas expresando sus emociones, utilizando lenguaje emocional o utilizando estrategias de regulación emocional supone un valioso modelo para enseñar a otros.

## 06: APRENDIZAJE SINGIFICATIVO Y POR REPETICIÓN

Otra manera de interiorizar las habilidades de la Educación Emocional es mediante el aprendizaje significativo y por repetición. Se entiende como significativo aquello en que el individuo expresa ideas interiorizadas de modo sustancial y no de manera arbitraria (Ausubel, et al., 1976). Ante esto, la repetición de actividades y tareas conlleva un pensar activo con el objetivo de solucionar los problemas propuestos mediante la reflexión de las experiencias pasadas.

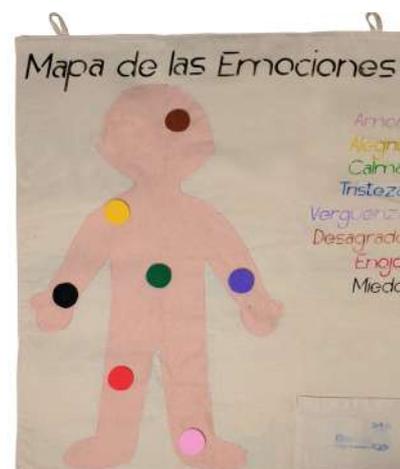
Este aprendizaje se traduce como un entrenamiento consciente de la materia estudiada, lo cual se relaciona estrechamente con el ejercicio de introspección que aspira la Educación Emocional.

A partir de lo desarrollado anteriormente, en la actualidad existen diversos proyectos que impulsan el aprendizaje de materias correspondientes a la Educación Emocional. A continuación, se encuentran proyectos frecuentemente utilizados en terapias, sobre todo infantil.



## MEMORICE EMOCIONES

Juego de 40 cartas basadas en la premisa de "Qué sentimos y qué hacemos con ello?". El juego se centra en relacionar las cartas de expresiones con las de definiciones, centrada en la concientización de las emociones y el diálogo en torno a qué medidas de regulación pueden aplicarse. Presenta un carácter lúdico centrado en usuarios de educación básica.



## MAPA DE LAS EMOCIONES

Material didáctico utilizado comúnmente en terapia infanto-juvenil y adultos, generalmente en modalidad familiar. Por medio de focalización de zonas del cuerpo busca reflejar el actuar de las emociones de manera lúdica.



## BINGO EXPLOSIVO

Juego de mesa que refleja distintas formas de expresar la ira. A través del juego, favorece el diálogo sobre sentimientos que impulsan a actuar de manera agresiva, al igual que entregar herramientas para poder manejarlo. El producto se encuentra enfocado para niños de 5 años en adelante.



## CAJA DE ARENA

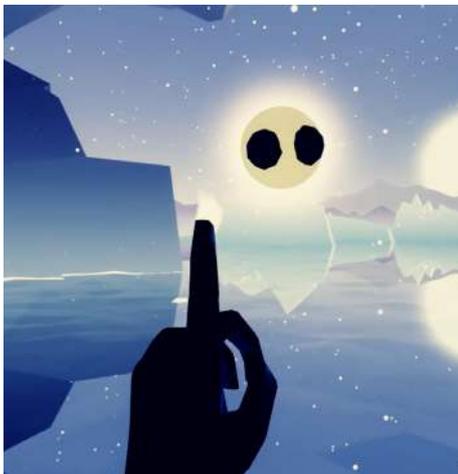
Herramienta terapéutica centrada en generar un espacio donde el paciente puede expresar y trabajar su mundo interno. Como señala su nombre, la caja se llena de arena y se complementa con figuras, las cuales el paciente debe explorar y relacionar en base a lo que siente.

Por otro lado, se presentan ejemplos de proyectos que favorecen el diálogo y la expresión de las emociones, fuera del ámbito terapéutico.



## RELATOS DE AMOR PROPIO

Set de 50 cartas con historias que invitan a la reflexión en torno a la autocrítica y el cuidado personal. Basado en el poder del lenguaje, busca entregar ejemplos de un diálogo interior positivo por medio de la lectura de distintas historias de amor propio



## THERE THOUGHTS GO

Experiencia virtual que conecta de manera online a personas alrededor del mundo. Por medio de este proyecto, uno puede escuchar mensajes de distintas personas, los cuales tienden a ser experiencias personales, reflexiones y expresión de emociones. De igual manera, uno puede grabar sus propios diálogos y compartirlos.



## HEADSPACE

Plataforma digital que entrega ejercicios de meditación y mindfulness. Por medio de sonidos inmersivos logra envolver a la persona dentro de la práctica de la meditación. La aplicación se centra en personas que no se han iniciado en la meditación y buscan una manera de comenzar a su ritmo.



## THE UNGAME

Si bien no es un proyecto centrado en las emociones, corresponde a un ejemplo que fomenta la expresión emocional y comunicación efectiva para lograr superar niveles.

Acorde con los ejemplos expuestos anteriormente, una forma recurrente para acercar los complejos contenidos de la Educación Emocional es por medio del juego. Esta actividad es propia de la naturaleza del ser humano y se realiza durante toda la vida, pero frecuentemente es dejada de lado (Huizinga, 2014) o se considera como un factor exclusivo para la infancia (Benítez, 2009).

Si bien la diversión lúdica presenta una valiosa carga centrada en el ocio y la distensión, su misma naturaleza le atribuye un carácter educativo y envolvente que cautiva al jugador dentro de un mundo de juego (Brenla, 2020).

# EL VIDEOJUEGO

Los videojuegos son softwares de entretenimiento que combinan la narrativa con la interactividad, y como resultado, permiten explorar numerosos mundos virtuales que conectan y entretienen al jugador (Horban & Maletka, 2018). Desde su popularización en los años setenta hasta la actualidad, los videojuegos han logrado un carácter multidisciplinario, involucrándose en áreas que van desde la literatura, el arte, la simulación hasta la programación, entre otras, y a la vez, han llegado a posicionarse como potenciales recursos para la educación y como objeto de estudio para la psicología (Wolf & Perron, 2005).

Desde la educación, todo juego posee una estrecha relación con el aprendizaje. Para que el jugador pueda desenvolverse dentro del mundo de juego, debe aprender y ejercitar en base a las reglas y recursos disponibles a la hora de jugar, para así mejorar su desempeño progresivamente dentro del espacio. Con este objetivo en mente, un buen juego se hace cargo del rol de educador y entrega al jugador instrucciones claras y significativas de cómo funciona el mundo de juego, enfrentándose a desafíos reiterativamente, aumentando el grado de dificultad para que con la práctica puedan utilizar con destreza las

mecánicas del mundo virtual (Gee, 2003). En el caso de los videojuegos, se incluyen nuevas posibilidades para desarrollar habilidades, dada la velocidad con que permiten resolver los objetivos planteados y poder observar sus consecuencias (López, 2016). Además, son medios basados completamente en la interacción con el jugador, combinando información en forma textual, sonido, animación y música, dentro de una sola pantalla para lograr conectar con el usuario (Gros, 2000).

Por otro lado, los videojuegos poseen un carácter de interés de estudio psicológico dado su capacidad de estimular la emocionalidad del jugador al momento de transitar en los mundos creados. Si bien en sus inicios este medio estaba centrado en generar entretención, ante su gran potencial se involucraron más especialidades desde la programación, el arte, el diseño y la ingeniería, para sumergir aún más al jugador en las narrativas y mecánicas del juego, insertándose cada vez más en la mente del usuario (Lárez, 2006). En el juego, los jugadores sienten emociones en base a sus percepciones y razonamiento que surgen a raíz de las sensaciones que emana el mundo ficticio, creando una construcción propia y significativa

de la experiencia de juego (Lazzaro, 2004). Ante estas aptitudes, los videojuegos suponen de una valiosa herramienta de estimulación cognitiva, dado que otorgan la posibilidad de diseñar interfaces complejas que permitan estimular sensorialmente al jugador, activando sistemas cerebrales relacionados a la emoción, lo cual permite mayor involucración del usuario con el videojuego (Lárez, 2006).

De esta forma, Tekinbas y Zimmerman (2003) declaran que el diseño de juegos debe apuntar a un 'juego significativo', desarrollado entre el vínculo de las acciones que realiza el jugador con las respuestas que entrega el sistema de juego. Este sistema de acción-respuesta permite al jugador interactuar y continuamente aprender sobre el funcionamiento del soporte, incorporando el aprendizaje significativo y por repetición enunciado anteriormente. En otras palabras, si el diseño del videojuego estudia e implementa esta relación, es capaz de transmitir conocimiento al jugador.



Fig. 14: The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom motiva la inmersión del usuario por medio de un extenso mundo libre en donde el jugador puede explorar.

## 07: INMERSIÓN Y SUFICIENCIA COMO MEDIO DE CONEXIÓN CON EL JUGADOR

Ante la gran capacidad de estimulación que entregan los videojuegos, es necesario entregar al jugador algún tipo de motivación para que decida jugarlo. John Ferrara (2012) desarrolla en su libro Playful Design siete motivaciones por las cuales los jugadores recurren a los juegos. Por propósitos del proyecto, se enfatizará en la inmersión y suficiencia.

La motivación de inmersión corresponde a la capacidad de crear mundos cautivadores que mantengan la atención del jugador sin romper la ilusión del juego, para así fomentar la conectividad del jugador con el juego. Dicha ilusión requiere de la consistencia de los detalles dentro del mundo de juego, generando una atmósfera que logra envolver al jugador. Juegos que incentivan la inmersión suelen basarse en la exploración de distintos mundos y premian la búsqueda de items (objetos recolectables). Por otro lado, incentivar la suficiencia significa potenciar el sentido de realización dentro de las dificultades a las que se enfrenta el jugador, lo que lo mantiene dentro del mundo al aspirar la autorrealización del personaje o del nivel expuesto. Este tipo de motivación es efectivo en juegos que requieren practicar cierta habilidad, en donde el jugador debe comenzar en una menor

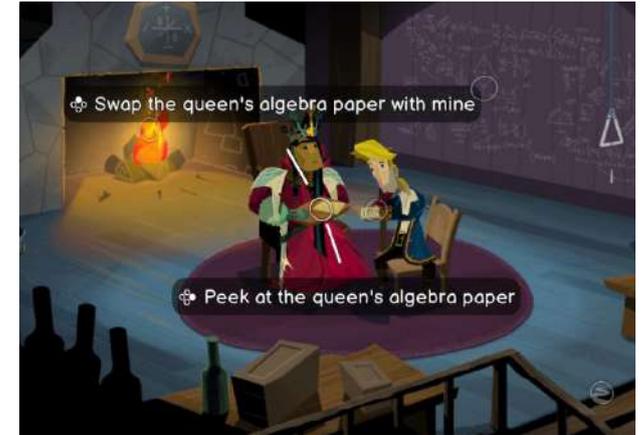


Fig. 15: Return to Monkey Island, exponente del género Point and Click Adventure, entrega diversos puzzles con combinación inéditas que entretienen al jugador.

dificultad e ir exponiéndose a nuevos desafíos crecientes en dificultad para poner en prueba su destreza. Si bien, este tipo de motivación suele encontrarse en juegos de acción, también se presenta en aquellos de clasificación lógica y puzzles.

Dicho lo anterior, fomentar las motivaciones facilita el compromiso del jugador con el juego, de manera que es posible entregarle distintos tipos de enseñanzas y en algunos casos aprender, herramientas del mundo real por medio de videojuegos (Massa & Alfredo, 2017). Mark Prensky (2001) plantea que muchos videojuegos educativos fallan porque superponen la necesidad educativa por sobre la construcción de un mundo de juego, convirtiéndose en prácticas repetitivas sin estimulación real, de manera que, si se logra practicar la habilidad correcta, una eficiente conexión del componente educativo con la inmersión del videojuego puede transmitir efectivamente la enseñanza y cautivar al jugador.

Como se mencionó anteriormente, el efecto de los videojuegos en la emocionalidad humana radica en parte por el gran avance de las tecnologías y la incorporación de nuevos agentes claves en la elaboración de nuevas propuestas. Este medio continúa expandiéndose y abarca cada vez nuevas maneras de conectar con el jugador.

Un grupo etario que ha crecido rodeado de estos cambios y avances tecnológicos son quienes actualmente se les denomina 'adultos emergentes'.

Hoy en día, son estudiantes universitarios o primerizos en experiencias laborales que nacieron rodeados del mundo digital, llegando a ser considerados 'nativos digitales' (Labbé, et al., 2019) Pero el concepto de adultez emergente es un término poco conocido que toma cada vez más fuerza por su efectiva manera de definir los cambios y necesidades que presenta el camino a la adultez de este siglo.

## CAMINO A LA ADULTEZ

ETAPA	META	DIFICULTAD
SENSORIO ORAL	CONFIANZA	DESCONFIANZA
MUSCULAR ORAL	AUTONOMÍA	VERGUENZA
LOCOMOTOR GENITAL	INICIATIVA	CULPA
LACTANCIA	INDUSTRIA	INFERIORIDAD
<b>PUBERTAD Y ADOLESCENCIA</b>	<b>IDENTIDAD</b>	<b>CONFUSIÓN DE ROL</b>
<b>ADULTEZ JOVEN</b>	<b>INTIMIDAD</b>	<b>AISLAMIENTO</b>
<b>ADULTEZ</b>	<b>GENERATIVIDAD</b>	<b>ESTANCAMIENTO</b>
MADUREZ	INTEGRIDAD	DISGUSTO

Fig. 16: Etapas del desarrollo humano de Erikson. Elaboración propia. Fuente: Erikson, 1993

El periodo de transición desde la adolescencia a la adultez consiste en un proceso de resignificación del ser humano en donde comienza a construir una vida en base al rol social de ser un adulto (Erikson, 1993; Arnett, 2000). Con el fin de explicar cada etapa de vida, desde la psicología se encuentra la Teoría del Desarrollo de Erikson (1993) donde establece distinciones entre los periodos de la infancia, adolescencia y adultez, y en total establece 8 etapas de desarrollo del ser humano. Cada una está altamente relacionada con elementos culturales, de manera que a medida que el humano avanza en estas etapas significa evolucionar para enfrentar las demandas impuestas por la sociedad. En su teoría dentro de cada etapa hay metas y conflictos a enfrentar.

En el caso del adulto joven, la persona termina la adolescencia con su identidad ya formada y tiene la meta de generar vínculos amorosos con otro para así poder enfrentarse a la siguiente etapa de la adultez, siendo su mayor conflicto el aislarse y no relacionarse con otros. De esta manera, la teoría de Erikson evidencia que hay complicaciones al momento de saltar de etapa y enfrentarse a la siguiente sin resolver los desafíos y conflictos de la anterior.

## 09: CONSTRUCCIÓN DE UNA ADULTEZ EMERGENTE

Con la llegada del siglo XXI, ocurre un cambio en la construcción de la adultez, desactualizando lo propuesto por Erikson. Cambios culturales y económicos sugieren posponer los rituales previamente considerados necesarios para transicionar a la adultez, como la independencia económica, el matrimonio y comenzar una familia (Duarte, 2012). Dicho lo anterior, la etapa de la adultez temprana de Erikson se flexibiliza dado a que no hay necesidad de construir una familia tempranamente para prepararse a la adultez, sino que surge la denominada 'adultez emergente' (Arnett, 2000) que entrega una independencia relativa de los roles sociales, permitiendo la exploración del individuo en diversas posibilidades de vida antes de asentarse en un lugar determinado. Además, este se considera el primer periodo de tiempo en donde el individuo puede tomar sus primeras decisiones de vida y gestionar sus tiempos sin la guía de una institución o grupo familiar, permitiendo una primera instancia en emprender un viaje del autoconocimiento personal (Kohl, 2016).

Según un estudio de Barrera y Vinet (2017) se destacan tres características de la adultez emergente chilena. En primer lugar, se define como un periodo de exploración para la persona

de conocer diversidad de personas, experiencias y lugares que permiten reflexionar sobre sus propios proyectos de vida. En segundo lugar, se desarrolla como un espacio para descubrirse a sí mismo, "transitando a una conformación progresiva de la identidad a medida que van madurando y alcanzando mayor independencia y autonomía en las áreas emocional, económica y académica" (p. 4) Por último, se atribuye un espacio de sentirse 'en el medio' en algunos aspectos de su vida, sin poder completamente sentirse adultos y rescatando momentos de la adolescencia en otros. En esto último, se destaca que al sentirse más cercanos a la etapa de la adolescencia se tiende a generar una dependencia emocional y financiera con los padres o tutores.

En vista que es una etapa de gran incertidumbre y cambios personales, vale recalcar que preocupaciones por el futuro incierto pueden desencadenar cuadros ansiosos y desregulación emocional (González, 2020), abriendo la posibilidad de que durante la etapa de la adultez emergente se adquieran comportamientos de riesgo si estas preocupaciones se mantienen en el tiempo. La persona adulta emergente al exponerse a un espacio intermedio entre dos grandes etapas del desarrollo, como lo son la adolescencia y la adultez, tienden a depender de sus experiencias pasadas para solucionar problemas, los cuales, si fueron relacionados con emociones negativas, pueden generar una serie de pensamientos negativos que condicionan su tolerancia a los cambios que se enfrente (Jiménez, 2022). Dicho lo anterior conviene subrayar que, en el periodo transcurrido de la pandemia con la reducción de interacción física, se dificulta resolver las metas y conflictos asociados socialmente para cada grupo etario, generando ansiedad al no haber adquirido las herramientas necesarias para afrontar la siguiente etapa (Salman, 2023).

*“Me siento adulta en algunos aspectos y en otros no. Por eso siento que en la independencia en términos de espacio no soy una adulta, sino una cabra chica todavía de cinco años para mis papás, por eso como que uno ya se proyecta y dice “el otro año me voy a poner las pilas, me voy a pagar el arriendo, el agua, aunque gane 200 lucas como trabajadora social”, pero (a la vez) no quiero sentirme mujer y grande, y que me la puedo sola...”.*

# 3 FORMULACIÓN DEL PROYECTO



Fig. 17: Diagrama problema y oportunidad de diseño. Elaboración propia.

## OPORTUNIDAD

Llegados a este punto se ha demostrado la importancia de recibir Educación Emocional, independiente la etapa de vida, dado a que presenta la oportunidad de aprender herramientas que no se lograron adquirir hasta el momento, o bien potenciar aquellas adquiridas que no se lograron a desarrollar plenamente (López, Fernández & Márquez, 2008). Por otro lado, se evidencia la necesidad durante la adultez emergente de comprender las emociones, dada la incertidumbre del periodo por el que transitan, lo cual puede llevar a posibles cuadros de desregulación emocional. Finalmente se destaca el potencial de los videojuegos como un medio que por naturaleza se ve ligado con el aprendizaje, además de presentar la posibilidad de involucrar a nivel emocional y personal al usuario con el mundo de juego, envolviéndolo como un actor activo dentro de las historias narradas.

De esta manera, desde el diseño surge la oportunidad, por medio de su rol comunicativo y capacidad de conectar con las interacciones de sus usuarios, de fortalecer el vínculo entre la emoción y los videojuegos por medio de una propuesta que cree un espacio de reflexión en torno al rol de las emociones en el actuar cotidiano y que ejemplifica contenidos de la Educación Emocional.

# FORMULACIÓN DE DISEÑO

## Qué

Demo<sup>1</sup> y *Game Design Document* de un videojuego inmersivo para computadora que vincula los conocimientos de la Educación Emocional con ejemplos prácticos para la regulación de emociones, basados en el entorno y las experiencias que se viven en la adultez emergente.

## Por qué

Durante la adultez emergente se presentan múltiples cambios en la vida, lo que puede resultar en estados emocionales negativos y comportamientos de riesgo, lo cual genera dificultades de inserción a las nuevas realidades y cambios que se presenten. Asimismo, este tipo de educación se suele vincular con la educación escolar, dejando de lado la posibilidad de adquirirla una vez terminados los estudios, excluyendo a generaciones que no adquirieron estos conocimientos y que igualmente pueden beneficiarse de ellos.

## Para qué

Brindar herramientas prácticas que permitan al individuo afrontar de mejor manera los retos presentes en su vida cotidiana e impactar positivamente en su bienestar, validando sus emociones y la importancia de sentirlas.

<sup>1</sup> Versión demostrativa del funcionamiento de una producción con fines de promoción y testeo temprano.

<sup>2</sup> Documento en donde se concentran las guías y lineamientos para la realización de un videojuego.

# OBJETIVOS

## GENERAL

El objetivo general del proyecto es lograr que el jugador comprenda el manejo de las emociones como un recurso para la toma de decisiones durante la adultez emergente, por medio de un videojuego inmersivo.

A partir de lo anterior, se espera cumplir con los siguientes objetivos específicos:

## ESPECÍFICOS

- 1 **Verbalizar** las emociones primarias.
- 2 **Distinguir** estrategias adecuadas para la regulación de emociones.
- 3 **Aplicar** las herramientas de regulación emocional en función a situaciones específicas.
- 4 **Entusiasmar** el avance del jugador en el videojuego.

I.O.V: Levantamiento de información cualitativo y cuantitativo sobre la relevancia de contemplar la emoción al momento de jugar el videojuego.

I.O.V: Evaluación por medio encuestas y testeos, de los parámetros presentes en la mecánica de juego.

I.O.V: Por medio de entrevistas en profundidad al usuario, se verifica la relación de los contenidos del juego en situaciones reales.

I.O.V: Revisión crítica del material audiovisual en base a su capacidad de inmersión con el jugador.

# USUARIO

El proyecto apunta a adultos emergentes entre 20 a 29 años que se encuentran terminando sus estudios y se acercan a la inserción en el mundo laboral. Dado a que el concepto de adultez emergente es una construcción cultural y todavía no es un conocimiento universal, este adquiere características propias dependiendo de la cultura (Barrera & Vinet, 2017), de manera que la propuesta se centra en las características del periodo en base a las necesidades del contexto chileno.

Dicho lo anterior y en relación a lo desarrollado en el marco teórico, en este proceso el usuario busca explorar y continuar construyendo su identidad, relacionándose con distintos espacios y personas para adquirir nuevas experiencias. Igualmente, se ven enfrentados a desafíos considerados de la adultez como el término de los estudios académicos, planear la salida del hogar, buscar trabajo y formar una familia. Sin embargo, posponen los hitos mencionados dado a la dificultad de adquirir independencia económica en el contexto chileno por los altos costos de vida (Muñoz, 2022).

Como resultado, reciben apoyo de sus padres o tutores generando dependencia emocional y

económica durante este periodo de transición. Lo anterior les genera ansiedad al no poder cumplir con las expectativas convencionales y miedo de decepcionarlos.

Son personas con un alto manejo de las tecnologías y se divierten con videojuegos de lógica y aventura que les permiten explorar mundos y narrativas conmovedoras. Buscan videojuegos que les hagan sentir diversas emociones mientras juegan dado a que disfrutan involucrarse con las vivencias del personaje y los contextos retratados (Lazzaro, 2004).

Dicho lo anterior, condicionan el modo de juego a sus preferencias y disfrutan cuando tienen la libertad de tomar distintos caminos al momento de jugar (Rosewater, 2002). Por ejemplo, en juegos de supervivencia como Minecraft deciden jugar sin dañar animales o dedicar su tiempo en construir edificios a su gusto y recorrer el espacio, en vez de apresurarse a completar el juego.

Se identifican como jugadores ocasionales que dedican entre 5 a 10 horas semanalmente y no buscan pertenecer a una comunidad gamer, sino que prefieren jugar solos para relacionarse de manera personal con la narrativa del juego (Asociación Agencias de Medios [AAM], 2020).

# HALLAZGOS E INTERACCIONES CRÍTICAS

Tras la investigación, se identificaron las siguientes interacciones clave en base a la triangulación entre la Educación Emocional, el potencial de los videojuegos y las características propias del usuario estudiado, que le otorgan carácter al proyecto propuesto:

## 1 VERBALIZAR LA EMOCIÓN

Uno de los aspectos esenciales de la Educación Emocional es reconocer la emoción que condiciona el pensamiento y el actuar, con el fin de modificar las variables en función del bienestar personal. Dicho lo anterior, como presenta Marsha Linean (2014), uno de los mayores problemas es el confundir las señales que da la emoción en el cuerpo para poder comunicar qué es lo que se siente a otros y a uno mismo. Dentro de esta línea, el poder llevar las emociones al lenguaje permite una mayor facilidad para su comprensión y trabajo posterior. Por ejemplo, este tipo de verbalizaciones corresponden a asociar la ira con las palabras queja, resentimiento, malhumor, frustración o celos dentro del hablar cotidiano.

## 2 REITERAR LA PRÁCTICA

Tanto la Educación Emocional como el medio del videojuego requieren repetir una acción constantemente para entender el funcionamiento de una práctica o mecánica de juego. De esta manera, es posible acercar las prácticas de la autorregulación emocional a adultos emergentes al descomponer los elementos básicos necesarios para entender la emoción y representarlos en la mecánica de juego para progresivamente ejercitar los conceptos. En consecuencia, se presenta la posibilidad de entender la regulación emocional como un proceso continuo y escalable a lo largo de la vida que acompañe a la persona para buscar soluciones, un paso a la vez.

*“sólo se pueden enseñar habilidades de regulación de las emociones en un contexto de autovalidación emocional” (Linehan, 2014, p. 171)*

### 3 POSPONER HITOS DE LA ADULTEZ

Dado a que durante este periodo se destaca la sensación de sentirse en el medio de dos grandes etapas de vida, sin poder identificarse completamente por una en específico, es común posponer hitos de la adultez. Sin embargo, esto supone un valioso espacio de exploración personal para complementar la formulación de la identidad y posibles proyecciones a futuro. Dicha exploración, si bien va de la mano con variados sentimientos de ansiedad o frustración, con un efectivo acompañamiento de comprensión y detención a las emociones se permite motivar al individuo a buscar sentido dentro de este periodo, e impulsarle a realizar sus primeros actos de independencia paulatinamente. En otras palabras, corresponde a un espacio "para saber lo que es ser adulto, pero no para serlo" (Barrera & Vinet, 2017, párr. 27). Este sentimiento de exploración es extrapolable al mundo de un videojuego, dada la sensación de aventura y de recorrer el espacio para avanzar en los niveles.

### 4 CONEXIÓN PERSONAL CON EL MUNDO DE JUEGO

Al igual que buscar experiencias nuevas, el usuario busca videojuegos e historias que logren conmoverlos a un nivel emocional. Sienten curiosidad por explorar el mundo del videojuego desde los ojos del personaje, y como resultado, son capaces de empatizar con las emociones que siente, reflejando en algunos casos vivencias personales con las de la historia del juego (Ferrera, 2012; Lazzaro, 2004). De esta manera, se valora la capacidad del usuario para disfrutar los desafíos propuestos en el videojuego, dado a que la conexión que sienten con el personaje les permite apropiarse el espacio de juego y otorgarle un sentido personal.

## CONTEXTO

En primer lugar, dada la interacción clave de la conexión personal del usuario con el mundo de juego, el videojuego se consolidará en un formato conocido por el usuario, que corresponde a los videojuegos de computadora. De esta manera se busca favorecer el espacio de distensión y ocio, como lo puede ser su hogar con su computadora personal, para así favorecer el estado de introspección y reflexión en torno al videojuego. Por otro lado, dado el alto desarrollo de mecánicas, teoría y decisiones de diseño que presenta el proyecto, la demo va acompañada de una carpeta de producción, también llamada Game Design Document (GDD), con el propósito de comunicar la propuesta de manera efectiva y eficaz a posibles colaboradores del proyecto. En este sentido, el documento busca integrar a actores clave para el desarrollo de un videojuego, como programadores, guionistas y compositores.

Dicho lo anterior, se contempla la participación del ingeniero Daniel Pumarino para la programación de la demo, quien presenta experiencia en desarrollo de videojuegos en Unity.

En base a los lineamientos del proyecto, se establecieron los principales canales de distribución, adquisición y discusión de

videojuegos. Dentro de este ecosistema, la demo propuesta se inserta dentro de la categoría de juegos Indies, género atribuido a juegos de desarrollo independiente, los cuales al no presentar vínculos con grandes empresas ni requerir aprobación editorial, permiten un espacio sin límites creativos para desarrollar temáticas de interés personal del desarrollador (Simón, 2014).

En relación a la mecánica de juego, se optó por un género de videojuego alineado con dinámicas que giran en torno a la resolución de problemas y puzles, que son los llamados Point and Click Adventure. Los juegos de este género se basan en la interacción con el espacio, dentro del cual se presentan diversos puntos de interés para que el jugador dirija el cursor del mouse, con el fin de que su personaje investigue o interactúe con ello (Glitchwave, 2023). Su mecánica es más bien estática, a diferencia de otros géneros como acción, en donde el jugador debe desarrollar un grado de destreza al movilizar el personaje, saltando o esquivando según lo requiera. En cambio, dentro de un Point and Click Adventure, el jugador explora mediante un personaje en primera o tercera persona, con el objetivo final de resolver puzles, ya sea recolectando información

esencial o combinando elementos para desbloquear niveles.

Finalmente, con respecto al contenido educativo que contiene la propuesta, el videojuego se posiciona como un Serious Game for Health, que corresponde a aquellos juegos tienen como finalidad entregar algún componente educativo más allá de la entretención (Sharifzadeh et al., 2020). Dentro de esta categoría, anualmente se desarrolla la Conferencia Internacional de Serious Games y Aplicaciones en la Salud (2023), en donde se genera discusión y difusión en torno a hallazgos científicos y técnicos sobre cómo intervenir en la salud mediante el juego, al igual que la demostración de nuevas propuestas y aplicaciones.



**ESTADO DEL ARTE**

**Estilo gráfico:** presenta ilustración 2D, plataformas, uso de blancos y negros.

**Temática:** desarrolla temáticas acorde a la adultez emergente o salud mental.

**Emoción:** incluye la emoción dentro de su narrativa o mecánica de juego, siendo un aspecto relevante de la propuesta.

## ANTECEDENTES



### NIGHT IN THE WOODS

*Estilo gráfico, temática*  
Aventura Gráfica, Low Fantasy, Slice of Life

Videojuego indie que narra vivencias de la adultez emergente estadounidense mediante una emotiva historia y personajes, combinando puzzles y humor. Destaca las dificultades y prejuicios presentes en esta etapa a modo de crítica social ante las visiones de distintas generaciones ante este grupo etario. Por otro lado, presenta distintos caminos que puede tomar la historia en base a las decisiones y grado de exploración que tome el jugador con los espacios, objetos y personajes, desbloqueando distintos finales y cutscenes.



Fig. 18 y 19: Night in the Woods



### LITTLE MISFORTUNE

*Temática estilo gráfico, emoción*  
Point and Click Adventure

Videojuego con una historia lineal que desarrolla la aventura de una joven niña a la cual la rodean desgracias. En su camino, busca la felicidad eterna, posicionándose como un juego que contempla la narrativa en torno a la emoción, pero a la vez, es un buen ejemplo narrativo y gráfico de la invalidación de emociones. Durante su viaje, se encuentra con personas que utilizan máscaras para ocultar sus rostros, siendo una clara referencia de forzarse a parecer felices todo el tiempo.



Fig. 20 y 21; Little Misfortune

**Estilo gráfico:** presenta ilustración 2D, plataformas, uso de blancos y negros.

**Temática:** desarrolla temáticas acorde a la adultez emergente o salud mental.

**Emoción:** incluye la emoción dentro de su narrativa o mecánica de juego, siendo un aspecto relevante de la propuesta.



## THE SIMS 4

*Emoción, temática  
Simulación*

Simulador de vida enfocado en la customización de personajes, diseño de espacios y decoración con el fin de jugar a la vida. Dentro de las mecánicas para lograr esta representación, presentan un sistema de emociones que influyen el actuar de los personajes llamados sims, evidenciando pensamientos, deseos, miedos y necesidades en base al estado emocional. Además, las emociones condicionan la manera de caminar, hablar e interactuar de los sims.



Fig. 22 y 23: The Sims 4.



## SUPER PRINCESS PEACH

*Emoción  
Plataforma 2D, Fantasía*

Primer videojuego de Nintendo protagonizado por la Princesa Peach, donde emprende una aventura con el fin de rescatar a Mario y Luigi. La mecánica de juego se basa en los poderes que adquiere la princesa en base a sus emociones de ira, tristeza, felicidad y optimismo, para resolver los niveles. Sin embargo, se exagera el estereotipo de mujer que se deja llevar por sus emociones descontroladas (Feminist Frequency, 2014), posicionándose como un antecedente con aspectos a evitar dentro del proyecto.



Fig. 24 y 25: Super Princess Peach.

**Estilo gráfico:** presenta ilustración 2D, plataformas, uso de blancos y negros.

**Temática:** desarrolla temáticas acorde a la adultez emergente o salud mental.

**Emoción:** incluye la emoción dentro de su narrativa o mecánica de juego, siendo un aspecto relevante de la propuesta.



## TOEM: A PHOTO ADVENTURE

*Estilo gráfico*  
*Point & Click Adventure*

Videojuego centrado en la exploración e interacción de distintos espacios con personajes excéntricos. Presenta un estilo gráfico que complementa bien el uso de escalas de grises sin presentar un carácter sombrío o tosco, sino más bien encanta con sus adorables personajes.

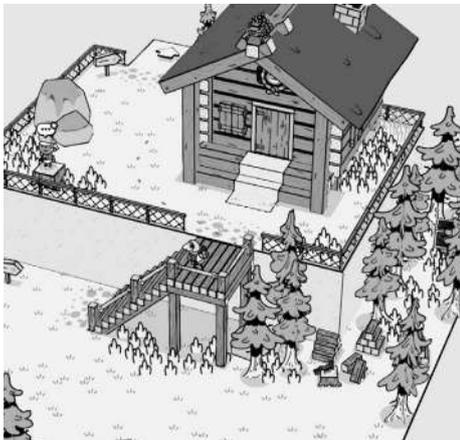


Fig. 25 y 26: Toem: a Photo Adventure.



## CHICORY: A COLORFUL TALE

*Estilo gráfico*  
*Aventura*

Videojuego que enfrenta al jugador a diversos puzzles que se resuelven mediante el uso del color. A lo largo del viaje, el usuario colorea diversos espacios que antes se encontraban en blanco y negro.



Fig. 27 y 28: Chicory: a Colorful Tale.

**Estilo gráfico:** presenta ilustración 2D, plataformas, uso de blancos y negros.

**Temática:** desarrolla temáticas acorde a la adultez emergente o salud mental.

**Emoción:** incluye la emoción dentro de su narrativa o mecánica de juego, siendo un aspecto relevante de la propuesta.



## STIGMA STOP

*Temática*  
*Serious Game*

Videojuego de simulación y exploración en tercera persona que habla sobre los prejuicios que rodean los trastornos mentales. La historia sigue a cuatro personajes que presentan depresión, esquizofrenia, bipolaridad y ataques de pánico, siendo el objetivo del juego convencer a los personajes para lograr una meta en común.



Fig. 29 y 30: Stigma Stop



## CUBE ESCAPE SERIES

*Estilo gráfico*  
*Point and Click Adventure, Escape Room*

Serie de videojuegos que consiste en escapar de distintos lugares. Presenta una narrativa llena de misterios que motivan al jugador a conectar las historias dentro de los distintos niveles, y en algunos casos, juegos. Entrega un buen ejemplo de puzzles resueltos mediante la combinación de elementos.



Fig. 31 y 32: Cube Escape Series



**METODOLOGÍA**

# METODOLOGÍA

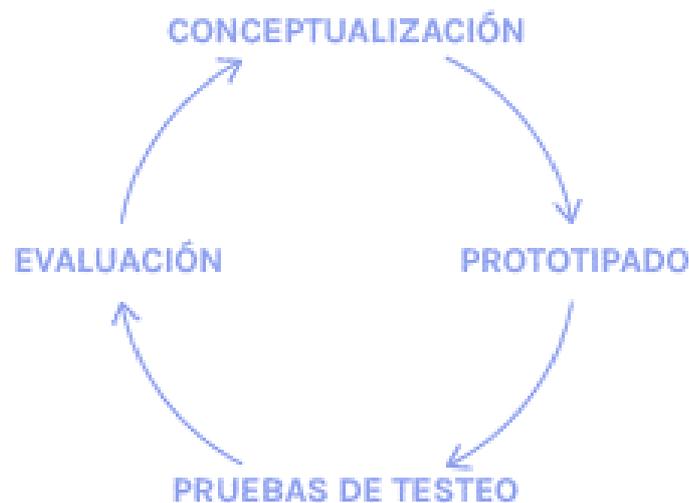


Fig. 33: Esquema de diseño iterativo. Fuente: Macklin & Sharp, 2016.

El desarrollo de un videojuego es un proceso complejo que contempla diversas etapas de producción hasta contemplar un producto finalizado, listo para su lanzamiento, lo cual puede llegar a tomar años. Para propósitos del proyecto y su extensión de tiempo, se propuso abarcar una etapa temprana del desarrollo, desde la creación de un concepto, hasta la reproducción de una propuesta de videojuego, por medio de una demo y la primera versión de un Game Design Document.

Con este propósito en mente, se utilizó la metodología propuesta por Macklin y Sharp (2016) en su libro *Games, Design and Play*; a detailed approach to iterative game design, donde se utiliza un proceso de diseño iterativo para acercar la propuesta al jugador y en consecuencia, enriquecer la propuesta final tras reiterados testeos y retroalimentaciones con el usuario objetivo.

A modo general, se presentan los siguientes cuatro pasos:

## 01: CONCEPTUALIZACIÓN

Corresponde al proceso de ideación de la propuesta y experiencia de juego. Durante la etapa de Seminario se desarrolló extensamente, a partir de los siguientes pasos:

**INVESTIGACIÓN DE LITERATURA:** centrada en teorías de psicología sobre Educación Emocional herramientas de regulación de emociones.

**ESTUDIO DEL ESTADO DEL ARTE:** mediante la investigación de antecedentes visuales, temáticos y mecánicos acorde a la propuesta del proyecto.

**DEFINICIÓN DEL JUGADOR:** estudio de las necesidades del usuario y sus interacciones claves.

En la etapa de Título, dentro de cada iteración de conceptualización se siguió analizando los pasos anteriores en base a las siguientes actividades:

**MECÁNICA BASE:** consiste en idear las acciones que el jugador desarrollará a lo largo del juego, las cuales serán los pilares fundamentales de aprendizaje en todos los niveles.

**MUNDO DE JUEGO:** contempla la historia donde ocurren los hechos al igual que la creación de personajes y diálogos en los que se desarrolla la demo.

## 02: PROTOTIPADO

Como segunda etapa se encuentra el prototipado, el cual corresponde a un espacio para aterrizar las ideas y conceptos planteados en la etapa de conceptualización, en ejemplos palpables para así probar su funcionamiento. Dentro de esta etapa, los prototipos corresponden a paulatinos acercamientos a los aspectos formales del videojuego, los cuales corresponden a:

**GUION:** historia dentro la cual se desenvuelve el mundo del juego. Esta incluye diálogos, storyboard y textos descriptivos.

**IDENTIDAD VISUAL:** diseño de los elementos gráficos del videojuego, incorporando el diseño de los personajes, objetos, espacios y ambientes con los que va a interactuar el jugador. Por otro lado, dentro de esta área se incluye la selección de tipografías y paletas de colores.

**DISEÑO DE AMBIENTACIÓN:** selección de sonidos, música y colores para enriquecer la estimulación sensorial del jugador, con el fin de favorecer la motivación de inmersión dentro del juego.

**MECÁNICA DE JUEGO:** simulación de las acciones que realiza el jugador.

**PROGRAMACIÓN:** desarrollo del código para producir las mecánicas de juego e incorporar la identidad visual y guión.

### 03: PRUEBAS DE TESTEO

De mano con el prototipado, se requiere resolver dudas que surgen ante la elaboración de dichos aspectos formales. De manera que en esta etapa se genera un acercamiento con el usuario objetivo, con el fin de observar su experiencia al interactuar con los prototipos y recibir retroalimentación tanto directa como indirecta. Para recolectar información de los testeos, se realizaron encuestas y entrevistas para identificar experiencias del usuario. Además, se utilizaron técnicas de observación etnográfica para identificar aspectos no verbales que comunique el jugador al interactuar con el prototipo.

### 04: EVALUACIÓN

Como el fin de cada ciclo iterativo, se requiere la revisión de los testeos para analizar los datos y dar soluciones a los problemas planteados inicialmente. Dentro de esta etapa, se evalúa la efectividad del prototipo y se continúa el ciclo de iteraciones para desarrollar progresivamente una propuesta consolidada.

Finalmente, con cada iteración se requiere revisar los objetivos propuestos para el desarrollo del proyecto, con el fin de dirigir cada avance y prototipado en la realización de los objetivos. De esta manera, se espera que el una vez realizado el proyecto se cumpla con los siguientes resultados esperados:

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS, I.O.V E INDICADORES DE EFECTIVIDAD

Verbalizar las emociones primarias.

I.O.V: Levantamiento de información cualitativo y cuantitativo sobre la relevancia de contemplar la emoción al momento de jugar el videojuego.

I.E: Usuarios utilizan las emociones como información que sustenta sus decisiones en el juego.

Distinguir estrategias adecuadas para la regulación de emociones.

I.O.V: Evaluación por medio encuestas y testeos, de los parámetros presentes en la mecánica de juego.

I.E: Usuarios comprenden la mecánica basal y su relación con la emoción.

Aplicar las herramientas de regulación emocional en función a situaciones específicas.

I.O.V: Por medio de entrevistas en profundidad al usuario, se verifica la relación de los contenidos del juego en situaciones reales.

I.E: Usuarios evalúan los ejemplos planteados como prácticas útiles en su día a día.

Entusiasmar el avance del jugador en el videojuego.

I.O.V: Revisión crítica del material audiovisual en base a su capacidad de inmersión con el jugador.

I.E: Usuarios manifiestan interés en terminar la historia y saber más.

A large, semi-transparent, light blue number '6' is positioned on the left side of the slide, serving as a background element for the text.

**PROPUESTA**

# COMO PRESENTAR UN VIDEOJUEGO

Como se propuso anteriormente, el proyecto engloba los siguientes elementos:

## 1 DEMO

Consiste en un primer acercamiento a la propuesta del videojuego, abarcando la etapa inicial de este, que se considera como el tutorial que enseña las técnicas principales para el desarrollo del juego. Además, incorpora la narrativa y da señales de futuros niveles a implementar, los cuales se especifican a modo de proyección en el Game Design Document.

## 2 GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Documento a modo de guía que detalla los elementos con los que se desarrolla el videojuego en su última actualización, siendo para propósitos del presente proyecto, los contenidos que abarca la demo. Dentro de él se desarrollan los lineamientos audiovisuales, mecánicos y narrativos del videojuego.

## ARGUMENTO CENTRAL

En una ciudad perdida entre bosques y mar, los colores han sido ocultados por generaciones, llevando a sus habitantes a vivir en un mundo en blanco y negro.

Un día, con la llegada de una piedra llamada Prisma, comienza un brote de color en el cuerpo de los habitantes. Al desconocer la razón, surge preocupación y desorden.

Como jugador deberás controlar a Uri, quien encuentra al Prisma y acepta la misión de encontrar el origen del color ingresando al inconsciente de las personas para así, investigar qué es lo que realmente está pasando y revelar el sentido de los colores a los habitantes.

## MENSAJE

Prisma: Viaje al Mundo Interior, busca transmitir que las emociones son una parte esencial de la vida y se debe aprender a vivir con ellas, no negarlas. Para ello, entrega la visión de distintos personajes y la posibilidad de explorar dentro de sus inconscientes, para aprender sin miedo a la respuesta emocional.

# PATRÓN DE VALOR

De acuerdo con el perfil del usuario y sus interacciones críticas, la propuesta del proyecto propone el funcionamiento de la emoción como su foco de atención para desarrollar mecánicas y narrativas. Por un lado, las emociones suelen ser incorporadas en el mundo de los videojuegos en una dimensión narrativa, incorporándolas como señales dentro de la historia para crear un ambiente emocional que llame la atención del jugador. Además, los estados emocionales y trastornos mentales como la tristeza, depresión o ansiedad suelen ser reflejados en detalle para desarrollar un ambiente específico y crear narrativas en particular, con el fin de enfocar la historia en la autorrealización del protagonista. Pero son pocos los juegos que trabajan la emoción como el foco de su mecánica jugable. A pesar de que en el estado del arte se destacan los antecedentes de Sims y Super Princess Peach, los cuales sí implementan la emoción como una mecánica de juego, estas no son el foco central, o bien, las muestran desde una mirada superficial.

De esta manera, la propuesta busca desarrollar una mecánica en base al funcionamiento de la emoción y como el personaje trabaja con ella para poder resolver puzzles y avanzar en su historia. Para lograrlo, se busca favorecer la verbalización de la emoción dentro de los diálogos, elementos visuales y textos presentes en el videojuego, con el fin de entrenar conceptos emocionales

por medio del lenguaje. De manera que, cuando el jugador identifique pistas para resolver los acertijos, estos claramente referencien a una emoción en específico y el protagonista del juego deba verbalizarla para avanzar en sus respectivos niveles e historia.

Como resultado, el presente proyecto busca distinguirse entre los otros videojuegos indie enfocados en la emocionalidad del jugador, en base a proponer una mecánica que gire en torno a emoción para entregar al usuario una jugabilidad y narrativa que le permita aprender sobre competencias emocionales y en el mejor de los casos, interiorizar las prácticas en su día a día.



# PROCESO DE DISEÑO

# PRIMERA APROXIMACIÓN

El primer acercamiento antes de comenzar el desarrollo formal de la demo consistió en elaborar una noción general de la propuesta y establecer los lineamientos por sobre los cuales se sostendrá el proyecto. Estos se convirtieron en conceptos claves a los cuales volver tras cada iteración.

## MOTIVAR LA EXPLORACIÓN

En consonancia con el género de videojuego elegido, es necesario favorecer la exploración del jugador dentro del mundo de juego, de mano con entregar incentivos que le motiven adentrarse en la historia y sus acertijos. Para esto es necesario generar tanto una narrativa como un estilo gráfico que envuelva y conmueva al jugador.

Como se enunció en las interacciones críticas, el usuario logra establecer una conexión personal con el mundo de juego, llegando a reflejarse con las historias y personajes narrados. Ante esta oportunidad, la creación de personajes y el desarrollo de sus historias fue trabajado con el fin de generar una evolución de los personajes y escenarios, de manera que el jugador sea un compañero que los acompaña y ayuda dentro de su desarrollo.

## MECÁNICA BASADA EN LA EMOCIÓN

Alineado con los objetivos del proyecto, el videojuego propone una mecánica basada en el funcionamiento y la expresión de las emociones. En base a esto, se definió que el jugador deberá explorar diversos escenarios con el propósito de resolver puzzles crecientes en dificultad. De esta manera, se busca asemejar el ejercicio mental de introspección de las emociones propias, y a la vez, se combina con herramientas que pueda usar la persona para regular las emociones en la vida real.

## ESTRECHA RELACIÓN CON LA TEORÍA

Dado el componente educativo que se busca transmitir, la creación de niveles, mecánicas y narrativas se encuentran basados en los estudios de Marsha Linehan, la terapia DBT y el método Alba Emoting exployados en el marco teórico. Además, se trabajó estrechamente con psicólogas profesionales para así, constatar el proceso y la veracidad de los elementos planteados en la propuesta con la teoría y práctica psicológica.

# MECÁNICA DE JUEGO

En base a la formulación del proyecto, el desarrollo de la mecánica de juego tiene un papel fundamental dentro de la propuesta, dado a que en ella radica la base de las acciones que el jugador realizará y, en consecuencia, a partir de las cuales aprenderá. Como resultado, el proceso de prototipado se concentró en su mayoría en testear y pulir la mecánica central.

Dicho lo anterior, se comenzó estableciendo la base de todo videojuego del género Point and Click Adventure, en donde el jugador explora, interactúa y combina elementos con el fin de solucionar problemas. A partir de esto, se trabajó en qué tipo de puzles se verá enfrentado el usuario al momento de jugar.

Al igual que en el ejercicio de comprender las propias emociones, es necesario identificar y verbalizar que es lo que se está sintiendo. De esta manera, se estableció que cada nivel dentro del videojuego consistirá en una emoción desregulada que un personaje desconoce. Dentro de esto, el jugador tomará el rol de mediador y deberá investigar dentro de dos dimensiones para descubrir lo que verdaderamente siente el personaje. Estas dos dimensiones, corresponden en primer lugar al mundo normal, considerado

el espacio físico donde se expresa la emoción y, en segundo lugar, el inconsciente del personaje, en donde radica el origen. Esta dualidad de escenarios le permitirá al jugador establecer vínculos con lo que cada personaje siente, en contraste con lo que verdaderamente muestra, con el fin de reflejar la confusión de emociones que uno puede presentar en la vida real.

Al inconsciente de cada nivel de personaje se le llamará Mundo Interior; espacio onírico que refleja su verdadero sentir. En su interior, se esconden pistas que el jugador debe recolectar y combinar para poder identificar la emoción. Estas pistas, consisten en tres categorías: suceso, pensamiento y síntoma; las cuales según la psicóloga Carolina Correa (comunicación personal, 22 de noviembre del 2023) representan un ejercicio utilizado en terapia para reconocer las emociones.

Cada nivel contiene numerosas pistas de cada tipo, pero solo una de cada categoría hace referencia a la emoción escondida. De esta manera, la narrativa de cada nivel y el desarrollo gráfico de los escenarios dará señas de cuál es la respuesta correcta, pero es el análisis de cada jugador el que influye en la respuesta final.

## SUCESO:

es el estímulo desencadenante de la emoción. En su mayoría es un evento externo que el individuo interpreta y, en consecuencia, se genera una emoción.

## PENSAMIENTO:

es una respuesta cognitiva que mantiene la emoción en el cuerpo. En él, se encuentra la carga emocional que no se suele transmitir verbalmente y tiende a resonar en la cabeza de la persona constantemente.

## SÍNTOMA:

al mantener la emoción vinculada con un pensamiento, se genera un estado emocional, el cual mantenido en el cuerpo genera una respuesta física en forma de estrés, el cuál puede traducirse en distintos síntomas corporales como malestar estomacal, tinnitus, cefalea, entre otras.

## GAME LOOP

*\*Game loop es el concepto referido a la mecánica central de un juego, es decir, el ciclo de acciones que realiza el jugador.*

Tras el proceso de prototipado e iteraciones, a continuación, se presenta el game loop final de la propuesta.

El eje central consiste en la exploración, recolección y combinación de elementos. Sin embargo, el jugador tiene la posibilidad de acceder a un nuevo escenario ingresando al Mundo Interior del personaje, en el cual puede continuar su exploración.



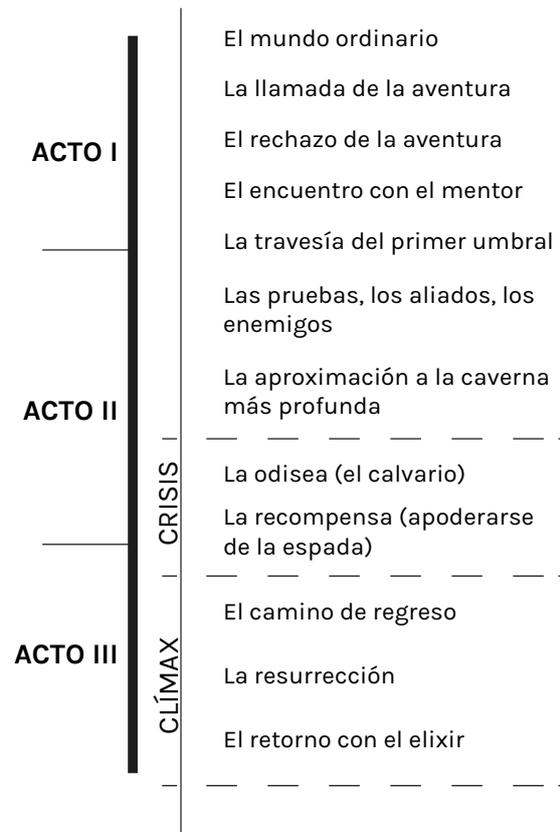
Fig. 34: Game loop de la propuesta. Elaboración propia

# NARRATIVA

El aspecto narrativo presenta gran relevancia dentro del género Point and Click Adventure. Este es el primer llamado del jugador al momento elegir qué juego jugar. De esta manera, se desarrolló una historia completa con el fin de poder presentar la demo con la mayor cantidad de detalles posible, y cautivar al jugador dentro del mundo de juego.

La propuesta presenta dos rutas narrativas; la historia de la ciudad; y las respectivas historias de cada personaje, explayadas en su Mundo Interior.

Por un lado, se encuentra la construcción de la narrativa central donde giran los acontecimientos, la cual consiste en la historia de la ciudad. Para ello, se utilizó como base la cual se desarrolló el modelo del camino del héroe descrito por Christopher Vogler (1998), en la Figura X



Para propósitos del proyecto, se desarrolló en detalle a lo que corresponde el primer acto del camino del héroe, dado a que abarca lo necesario para introducir al jugador dentro de la demo. Lo que corresponde al acto II y III se desarrolló en el GDD a modo de proyección y entregar consistencia a la historia. Hecha esta salvedad, la extensión de la demo consiste en los contenidos necesarios para que el jugador comprenda el mundo del juego y ejercite los controles básicos para desenvolverse, abarcando lo que se conoce como la etapa de tutorial.

Una vez establecida la base, se comenzó a construir el mundo. Como se enunció anteriormente, la historia entregará ejemplos del actuar cotidiano de un adulto emergente dentro del contexto chileno, de manera que se presentan temáticas como la búsqueda de trabajo, la vida en familia tras finalizar los estudios, la incertidumbre y la confusión de las emociones.

Fig. 35: Camino del Heroe. Elaboración propia. Fuente: Vogler (

*“A veces estos “estados de ánimo” se han como estados puros como los colores del arcoíris; otras veces se mezclan varios tonos emocionales, se alternan, varían en intensidad. Pero de cualquier forma ocupan todo nuestro ser y colorean casi todas nuestras percepciones, de modo que es cierto que “todo se ve del color del cristal con que se mira” (Fuente p. 55)*

## 01: CREACIÓN DEL MUNDO DE JUEGO

La narrativa se construye en base a la relación de los colores con las emociones, dada la frecuencia que aparece esta analogía en textos sobre regulación emocional. Este vínculo permitió exponer gráficamente la presencia de emociones y generar una nueva motivación al jugador, devolver el color a la ciudad y sus habitantes.

Dentro de este mundo en blanco y negro, el llamado a la aventura es determinado por la aparición de una piedra llamada Prisma, a las costas de la ciudad. Esta piedra, encontrada por la protagonista, desata un brote de color en ciertas zonas del cuerpo de los habitantes de la ciudad. Por medio de un sueño, recibe el desafío de trabajar con Prisma para desenvolver los misterios que oculta su ciudad y devolverle el color. De esta forma, la transformación de los espacios y personajes de blanco y negro a color busca simbolizar el camino de validación de las emociones, siendo la primera etapa una centrada en la negación de estas, mientras que el final a color refleja que las aceptaron para vivir con ellas.

Por otro lado, la historia transcurre por medio de los diálogos de los personajes, dentro lo cual se le atribuyó un tono humorístico, rozando lo absurdo, característico del género Point and Click Adventure. Esta forma de comunicar se utiliza con el fin de presentar al usuario diversas formas y elementos para resolver los acertijos, en algunos casos de formas inesperadas.

## 02: INSPIRACIÓN NARRATIVA



### SUEÑOS DE ADULTEZ

Cuenta de instagram que publica frases frecuentes en el cotidiano chileno, las cuales reflejan los ideales que presenta la adultez chilena. Dentro de estos, se puede evidenciar un gran desgano y frustración, lo que en su estado más básico, refleja ira. Ante este ejemplo, se decide crear un nivel que desglose la ira, el cual será prototipado y finalmente implementado en la demo.



### AGGRETSUKO

Serie de anime que narra la vida de un mapache rojo que visita un karaoke todas las noches para liberar sus frustraciones del trabajo y la vida dentro del contexto japonés. Representa una cómica crítica social ante la represión de las emociones en el actuar cotidiano, reflejando un tipo de sana solución al decidir no contener la emoción en el tiempo, sino buscar formas de expresarla y desahogarse de manera saludable, sin recurrir a actos violentos.



### PLEASANTVILLE

Película que cuenta la historia de dos hermanos que son transportados a el mundo de una sitcom en blanco y negro dentro de su televisor. A medida que los protagonistas le enseñan cosas del mundo moderno a los habitantes de la ciudad, ellos comienzan a adquirir color. Esta interacción narrativa fue una inspiración para el proyecto, dado a que refleja un mundo sin colores que se asombra a medida que recuperan el color.

Fig. 36, 37 y 38: Sueños de adultez, Aggretsuko, Pleasantville

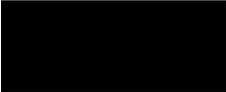
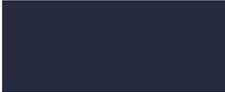
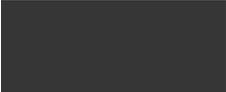
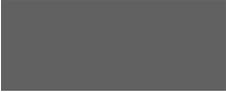
# ESTILO GRÁFICO

A nivel gráfico, se trabaja la relación entre colores y emociones con el fin de comunicar la presencia o ausencia de la emoción en el ambiente y personajes. Con ese propósito, se utilizaron los estudios del color de Johannes Itten y Eva Heller sobre la categorización del color y su psicología, con el fin de expresar visualmente los estados en que se encuentra a emoción.

Dada la importancia del color en la narrativa, la dirección de arte intenciona el uso de color en función al progreso emocional del personaje.

## 01: PALETA DE COLORES

La selección de colores presentó un papel fundamental en la propuesta, estableciendo los lineamientos de la dirección de arte y la consistencia con los distintos escenarios y estados.

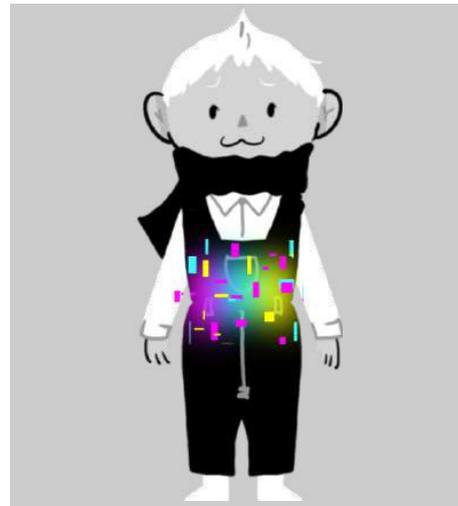
	#000000		#262B42		#00FFFF
	#353535		#4F5988		#FF00FF
	#616161		#8A9DEF		#FFFF00
	#A9A9A9		#CDD6FF		
	#CBCBCB				
	#FFFFFF				

## 02: PROGRESO DEL PERSONAJE EN BASE AL COLOR



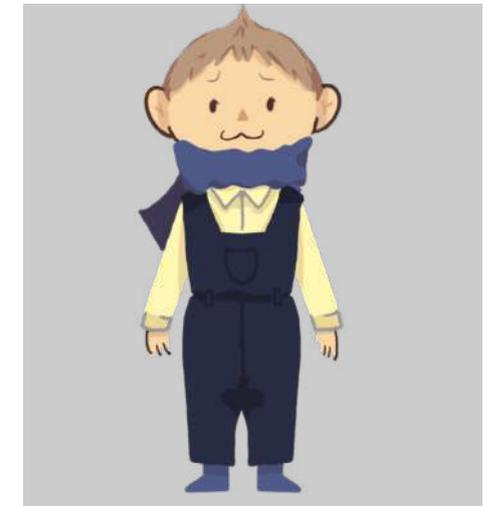
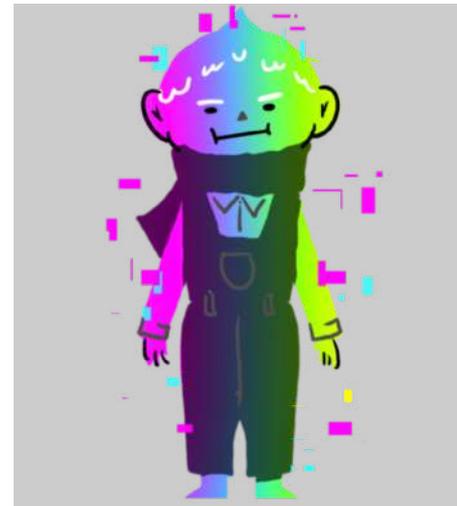
### BLANCO Y NEGRO = EMOCIÓN INVALIDADA

Al comenzar la historia, el mundo es en blanco y negro. Los personajes desconocen el color y en cierto grado, rechazan la aparición de las manchas por miedo a su repentina presencia. Eso busca reflejar el desconcierto al presentar una respuesta emocional ante un evento, simbolizando la costumbre de invalidar las emociones.



### COLORES SATURADOS = EMOCIÓN DESREGULADA

Con la llegada del Prisma, comienza el brote de color en ciertas zonas del cuerpo. En particular, se ubican en zonas que simbolizan el lugar donde el personaje concentra la emoción sin dejarla salir. Se utilizan estos colores con el fin de generar una sensación de alarma y desconcierto al ver el alto contraste con el fondo monótono, pero a la vez, generar cierta intriga al jugador para que decida investigar. Por otro lado, el carácter de las manchas de patrones rectangulares evoca la apariencia de una falla dentro del programa o glitch, en referencia a lo planteado por Suimei Chung



### COLORES ARMÓNICOS = EMOCIÓN REGULADA

(conferencia 25/08/23) en relación a la gestión emocional transmitida en generación a generación como una programación heredada. De esta forma, la aparición de las manchas resulta en error de la programación, intentando salir del cuerpo.

Finalmente, tras completar el nivel de personaje, los colores se calman y vuelven a sus alrededores, coloreando al personaje y un espacio del mapa, resultando en que ya aprendió a regular la emoción.

En el juego, las manchas presentan dos formas; concentradas en una zona del cuerpo y envolviendo al personaje. Esta última ocurre en la fase 2 del nivel de personaje, cuando ya reconoce la emoción y la siente por primera vez en su máxima expresión, lo que significa, que siente la emoción en todo el cuerpo.

Fig. 38: Evolución del personaje.

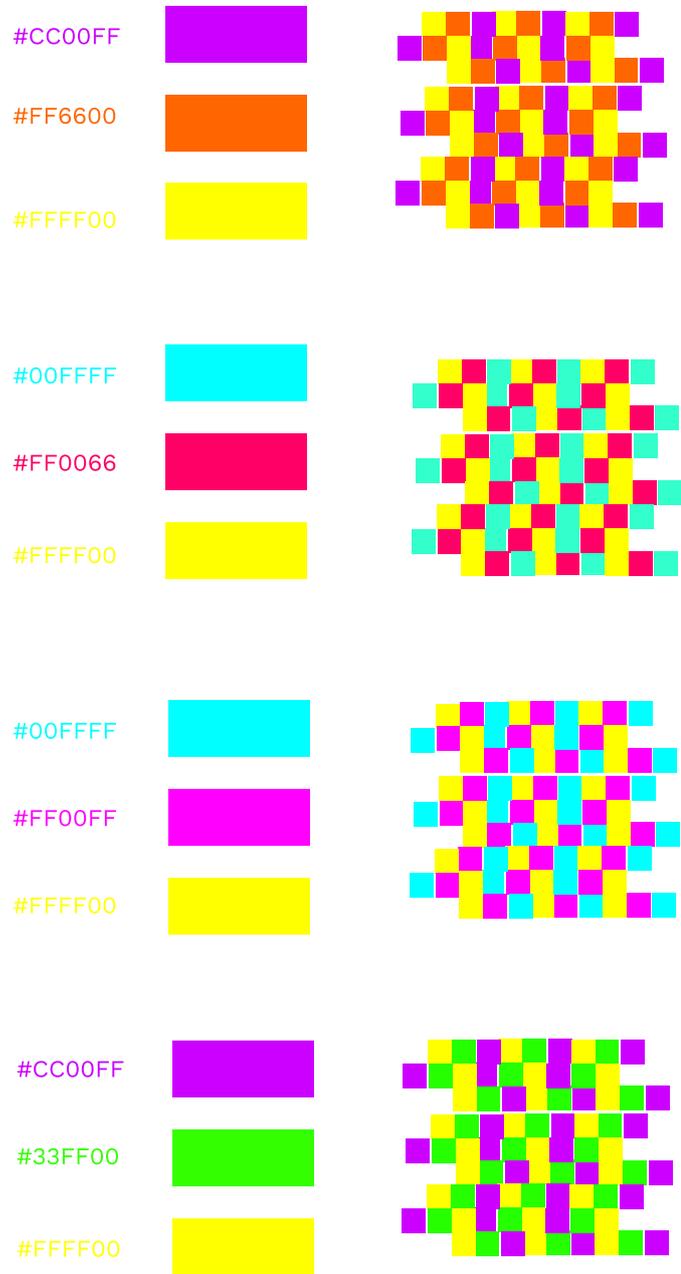


Fig. 39: Primeras propuestas de paletas de colores para manchas.

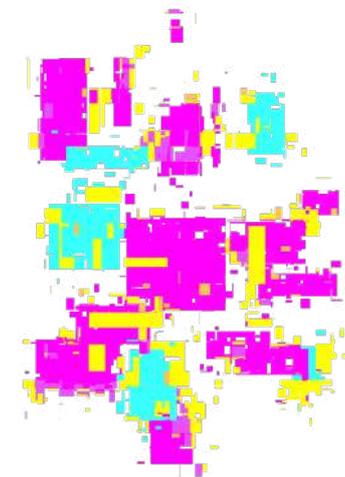
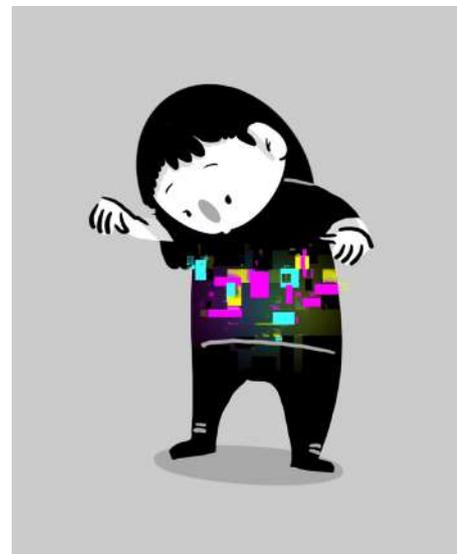
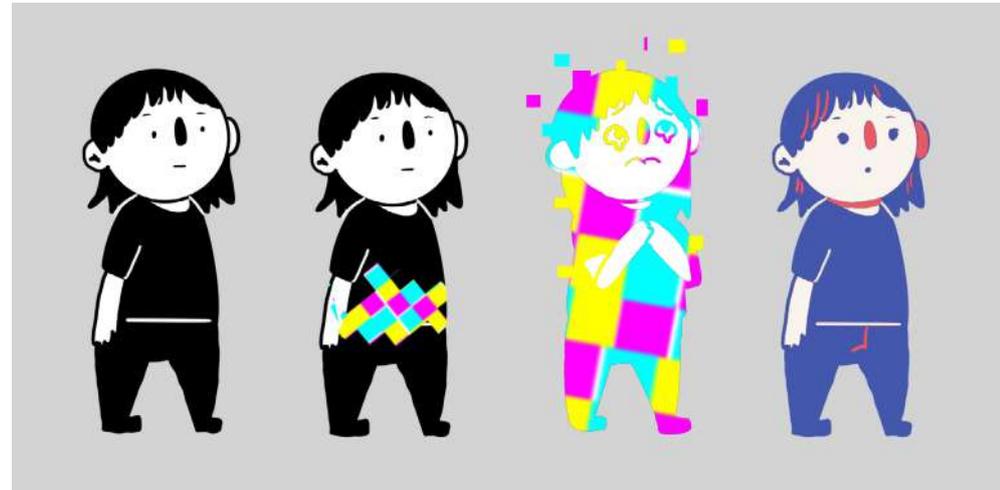


Fig. 40: Primeros bocetos de manchas de color en los personajes

### 03: TIPOGRAFÍAS

RM Typerighter Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Para los textos de diálogo, se utilizó una tipografía que asemeje una máquina de escribir, dado a que le otorga un carácter sombrío y de investigación.

Tw Cen MT Condensed

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Para diferenciar a Prisma del resto, se cambia la tipografía y se le agrega color.

RM Typerighter Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Finalmente para los elementos de tutorial y al interior del cuaderno de Uri, se utiliza una tipografía display para simular que Uri entrega notas al jugador para entender el funcionamiento de su cuaderno.

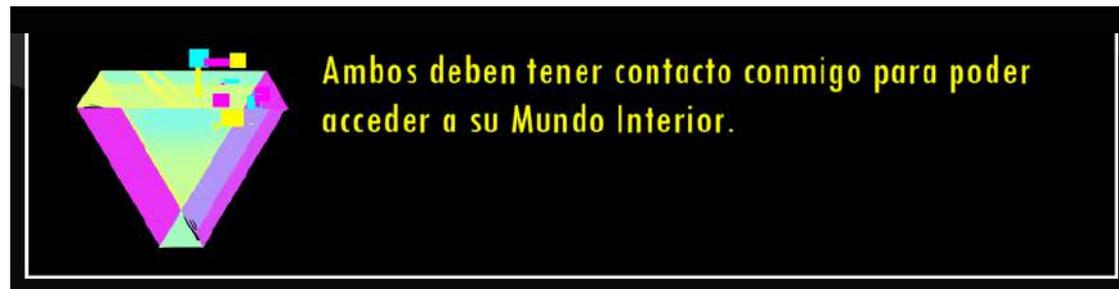
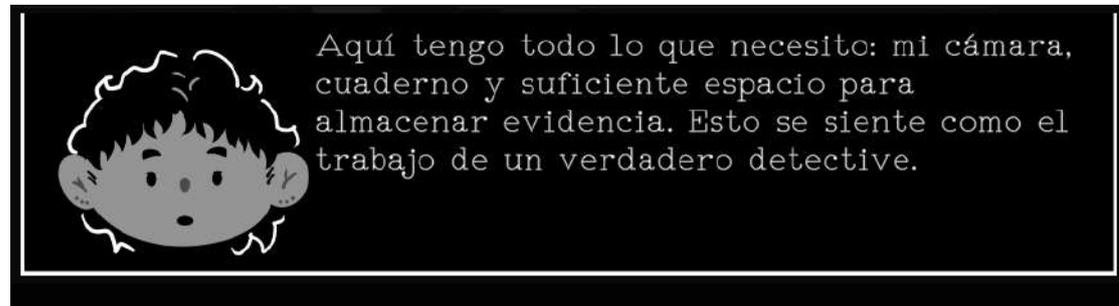


Fig 41: Visualización tipografías en los distintos cotextos del videojuego.

# CREACIÓN DE PERSONAJES

## 01: PERSONAJE PRINCIPAL

Se decidió crear un personaje principal que guíe la aventura y sea el mediador que devuelve al color, con el objetivo de que el jugador se refleje en el protagonista; aprendiendo de la emoción por medio de la historia de distintos personajes, pero también para generar un aprendizaje espejo con el juego. En algunos casos, el hablar de las propias emociones suele ser doloroso, de manera que en el proyecto se exponen diversos casos con el fin de no agobiar al jugador en el propio cuestionamiento de sus emociones, sino más bien entregar ejemplos que logran triunfar dentro de la ola emocional.

El desarrollo gráfico de la protagonista Uri, marcó la pauta a seguir en cuanto a proporciones, uso del color y rasgos de los siguientes personajes.

Uri presenta una actitud aventurera que, al estar fascinada por las historias de detectives, accede al llamado del Prisma y emprende una investigación para descubrir el origen del brote de color. Se decidió entregar una narrativa de detectives para entregar un *game feel*\* a las interfaces con las que interactúa el jugador.

\*Corresponde a la sensación visceral que transmite el juego y le da su carácter.



Fig 42: Diseño personaje Uri.

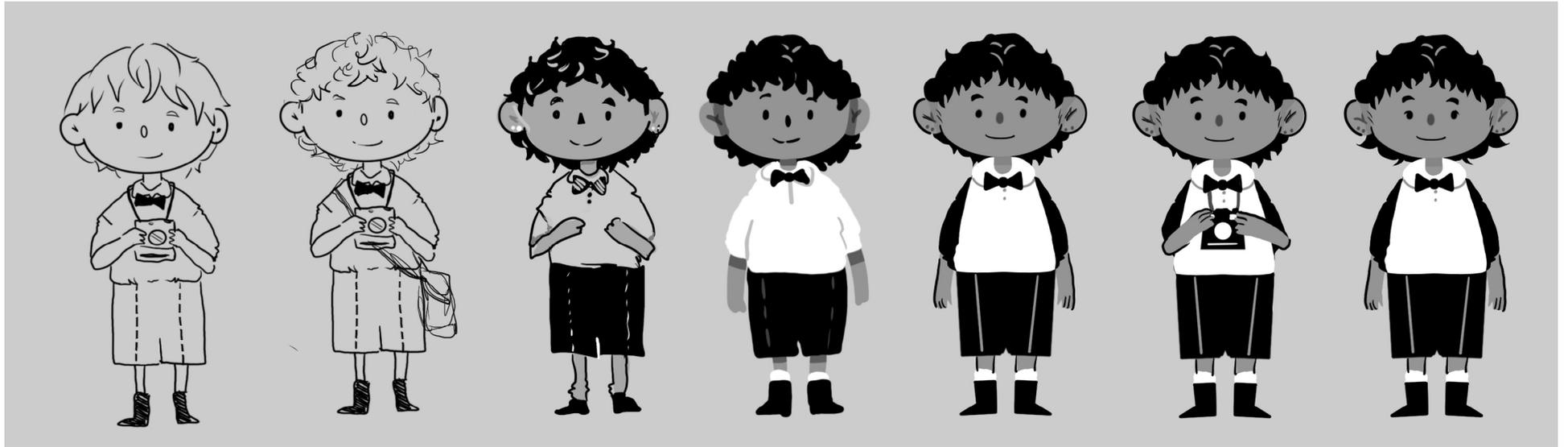


Fig: 43: Evolución diseño Uri.

## 02: NON PLAYABLE CHARACTERS

En lo que concierne a los personajes presentes en la demo, por una parte, son jóvenes entre los 22 a 26 años, basados en el contexto latinoamericano en donde se vive con la familia en el momento de trabajar, hay dificultad de independizarse por el alto costo de vida. Por otro lado, se desarrollan personajes que ambientan en el espacio como vecinos y animales del barrio.

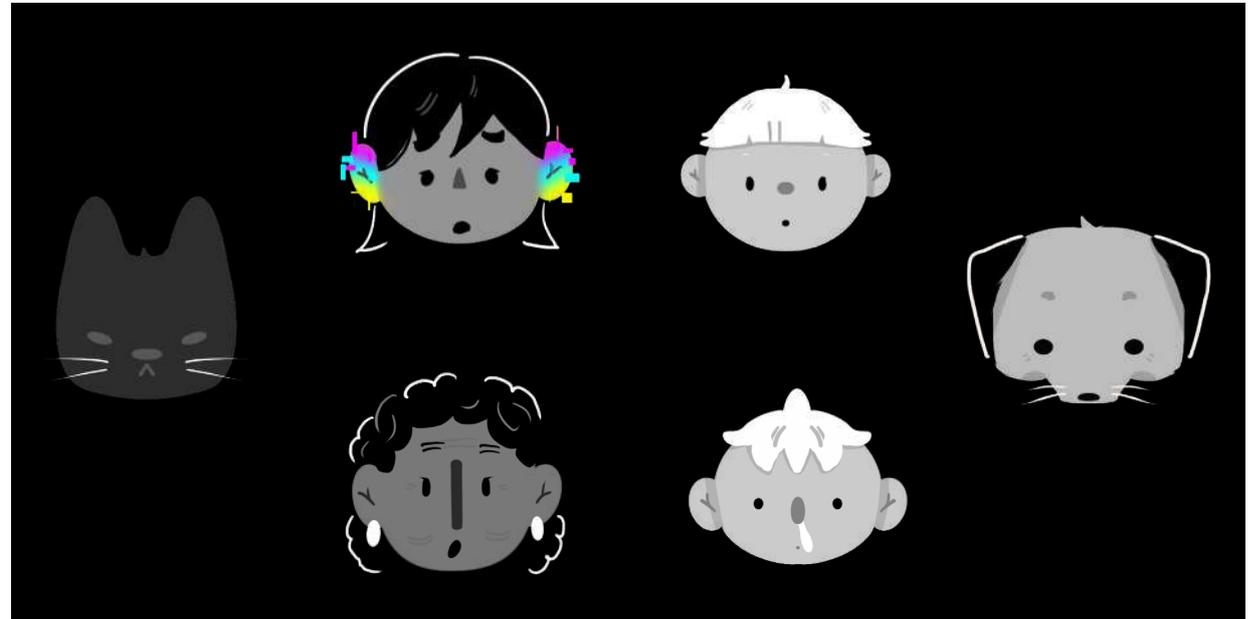


Fig 44:

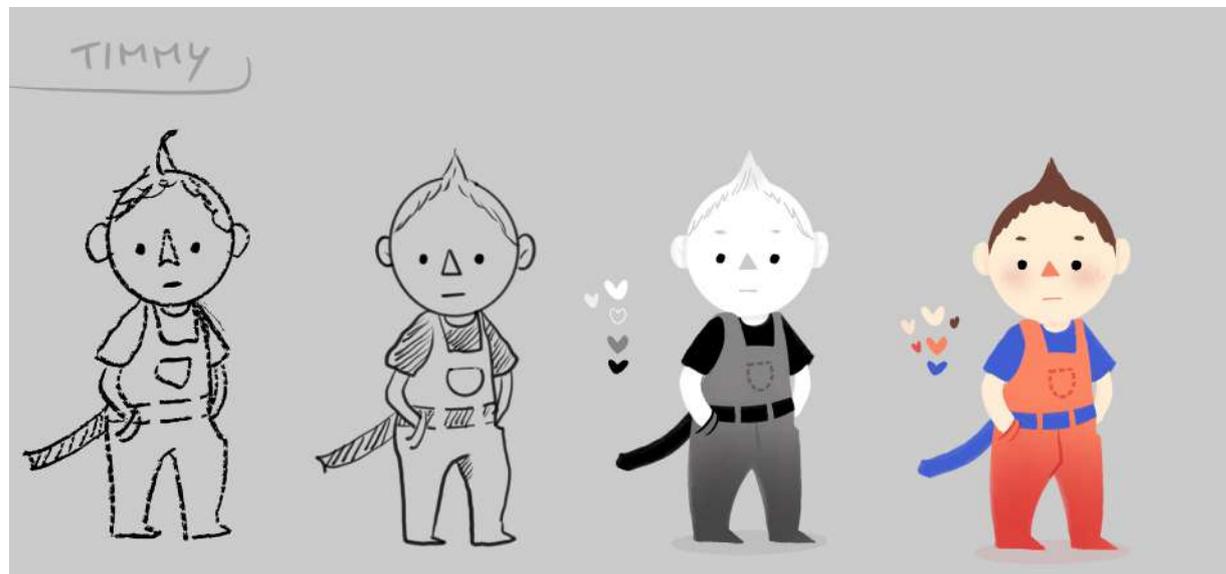
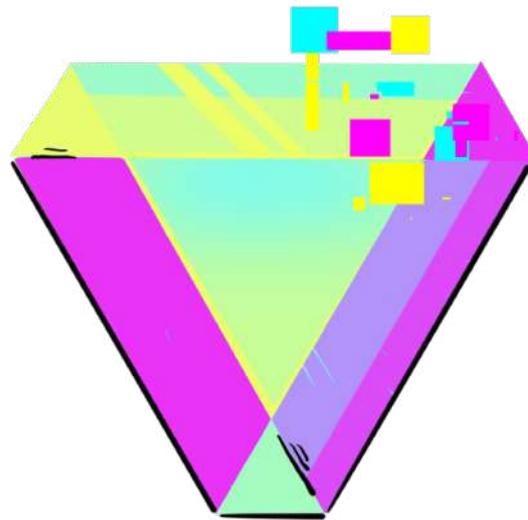


Fig. 45: Primeras propuestas de perosnajes.

### 03: PRISMA

Ahora bien, en lo que respecta la piedra Prisma, más que un objeto se convierte en un compañero de Uri en su misión de devolver el color. Su diseño radica en la capacidad de los prismas de proyectar el color por medio de la luz, siendo el medio por el que Uri colorea el mundo.



La forma triangular tiene directa relación con la triada de pensamiento, acción y reacción corporal descrita en el marco teórico.

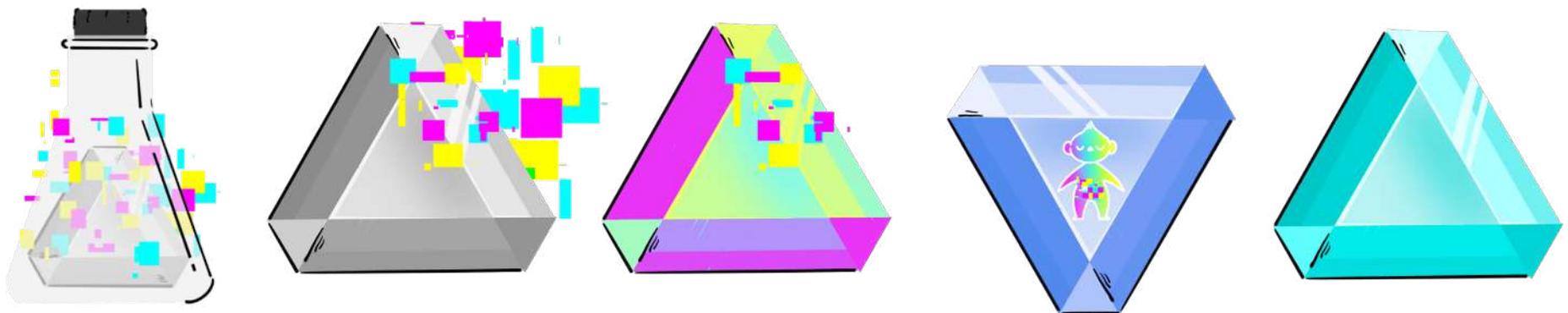


Fig 45: Evolución Prisma

## DISEÑO DE MAPAS

Continuando con el diseño de los distintos escenarios, se optó por una escala de 5 tonos de grises para generar la ambientación y los diversos detalles de cada lugar. Con respecto al blanco y negro, dado a que son los colores principales de los personajes, son utilizados exclusivamente para generar atmósfera por medio de luces o neblina, para delimitar el mapa generando franjas de suelo por las que caminan los personajes y para generar primeros planos en proximidad.

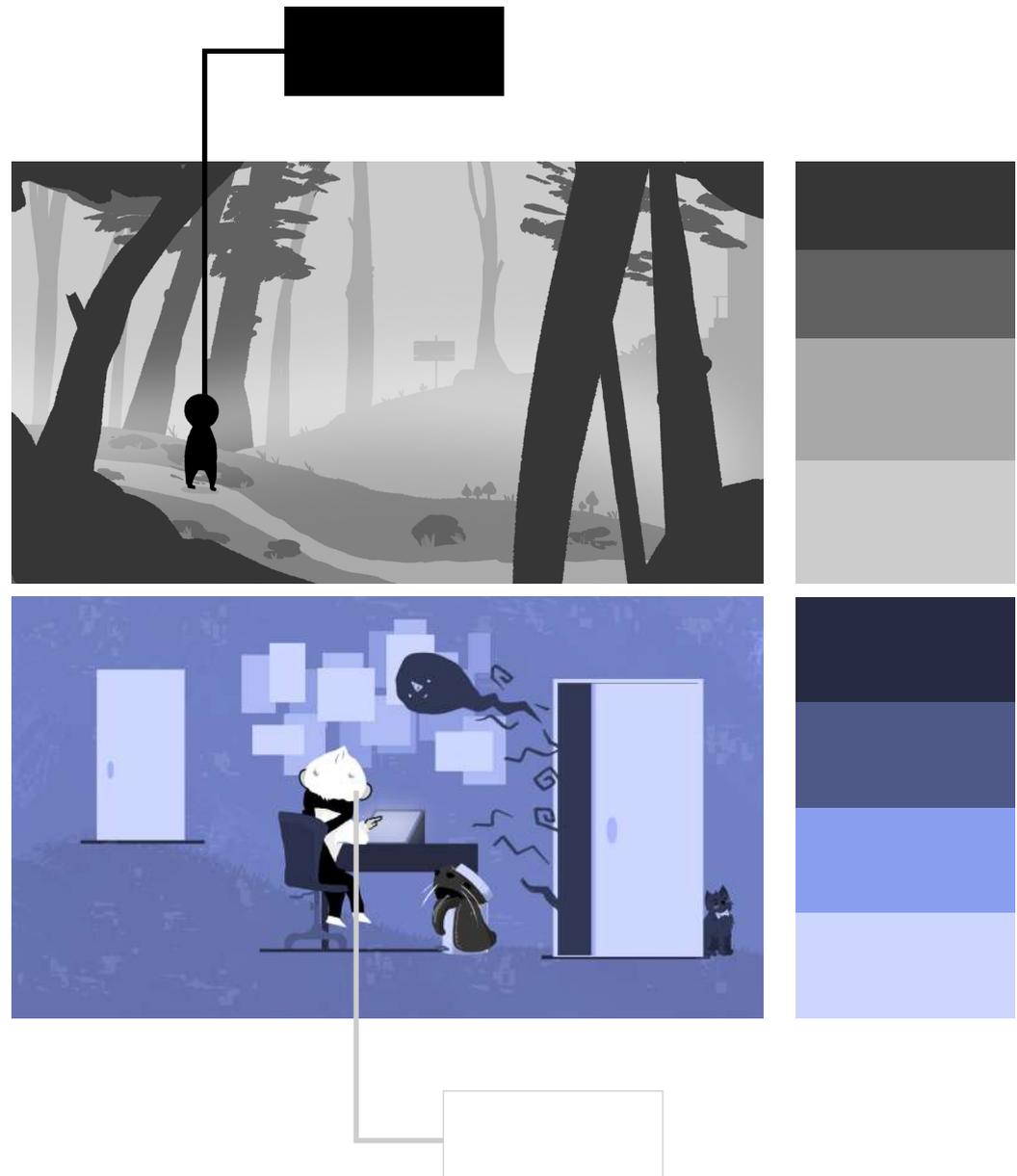


Fig 46: Uso del color en los respectivos escenarios

## 01: INSPIRACIÓN GRÁFICA PARA LOS NIVELES DE PERSONAJE

### UNA DOSIS DIARIA DE SOL

Serie ambientada en una clínica psiquiátrica donde una enfermera en sus primeros días de trabajo se relaciona con los pacientes del recinto. A lo largo de la historia, se reflejan ejemplos de cómo las personas sienten los trastornos mentales y estados emocionales negativos, como sentir que se ahogan en agua con ataques de pánico o que se hunden en el suelo cuando tienen angustia, entre otros ejemplos.

Estas interpretaciones audiovisuales del malestar emocional fueron un gran referente para el desarrollo de los escenarios correspondientes al mundo interior, donde era de gran importancia que las sensaciones corporales y los pensamientos se vieran reflejados en el ambiente.



Fig 47: y 48: Escenas relevantes para el proyecto.

## 02: USO INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Para el desarrollo de los escenarios cotidianos, como primera aproximación se utilizó la inteligencia artificial de Stable Diffusion Web para generar propuestas iniciales de los escenarios. Dada la cantidad de interacciones que presenta la ciudad en la demo, esta fue la que más iteraciones presentó.

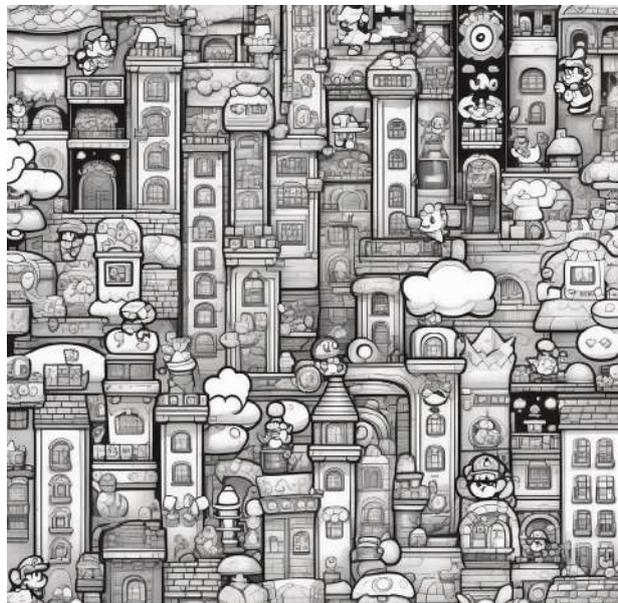


Fig 49: Imágenes generadas en la plataforma Stable Siffution.

## 0: ESCENARIOS DEMO

El muelle evoca el inicio de la aventura, siendo la conexión directa de la ciudad con el resto del mundo y la puerta de llegada de la piedra Prisma. Se optó por tonalidades claras para centrar la mirada a los personajes.



Fig 50: Escenario del videojuego. Propuesta final muelle

La pieza de Uri busca reflejar la transición de la adolescencia a la adultez. Por un lado, se ve su zona de trabajo que refleja un espacio sobrio, con su computador, utensilios de oficina, un panel de actividades y un calendario. Mientras que el resto de la pieza mantiene figuras de acción, guirnaldas decorativas, afiches, libros y peluches que atesora. Sin embargo, esta escena no busca diferenciar los dos lados de adultez y adolescencia, sino la posible armonía en la que estos conviven a pesar de sus diferencias.



La ciudad representa un espacio cotidiano que tiende a estar lleno de vida, pero por el miedo a los colores, gran parte de los habitantes busca esconderse en casa. Este escenario presenta un alto contenido de información sobre la historia y futuros niveles a desarrollar. El uso de grises se carga a los tonos más oscuros, para generar un peso e intensidad en el lenguaje visual, comunicando que muchos sucesos ocurren dentro de esta escena.



Fig 51 y 52: Propuesta final escenario pieza de Uri y ciudad

En el caso del nivel propuesto en la demo, el Mundo de Timi utiliza una escala tonal de azul marino, dado a su alto interés por los lobos de mar y el océano.

Los escenarios se componen de tres etapas, comenzando en una sala con dos puertas, reflejando su encierro tras un concurso de baile en el que fue injustamente evaluado. Cada puerta significa una distinta mirada del personaje ante el evento. Por un lado, se refleja fielmente lo sucedido, donde Timi se encuentra forzosamente feliz, mientras que, en la otra sala existe una confusión de emociones entre tristeza e ira.

El sentido de las distintas ambientaciones radica en que Timi niega la ira porque se considera a sí mismo una persona positiva, siendo etiquetado como optimista y compasivo, cuando en el fondo, le enfurece la idea de haber perdido el concurso sin una razón clara. Esta contención, se transmite en forma de malestar estomacal, al no poder liberar las tensiones que acumula desde el día del evento.

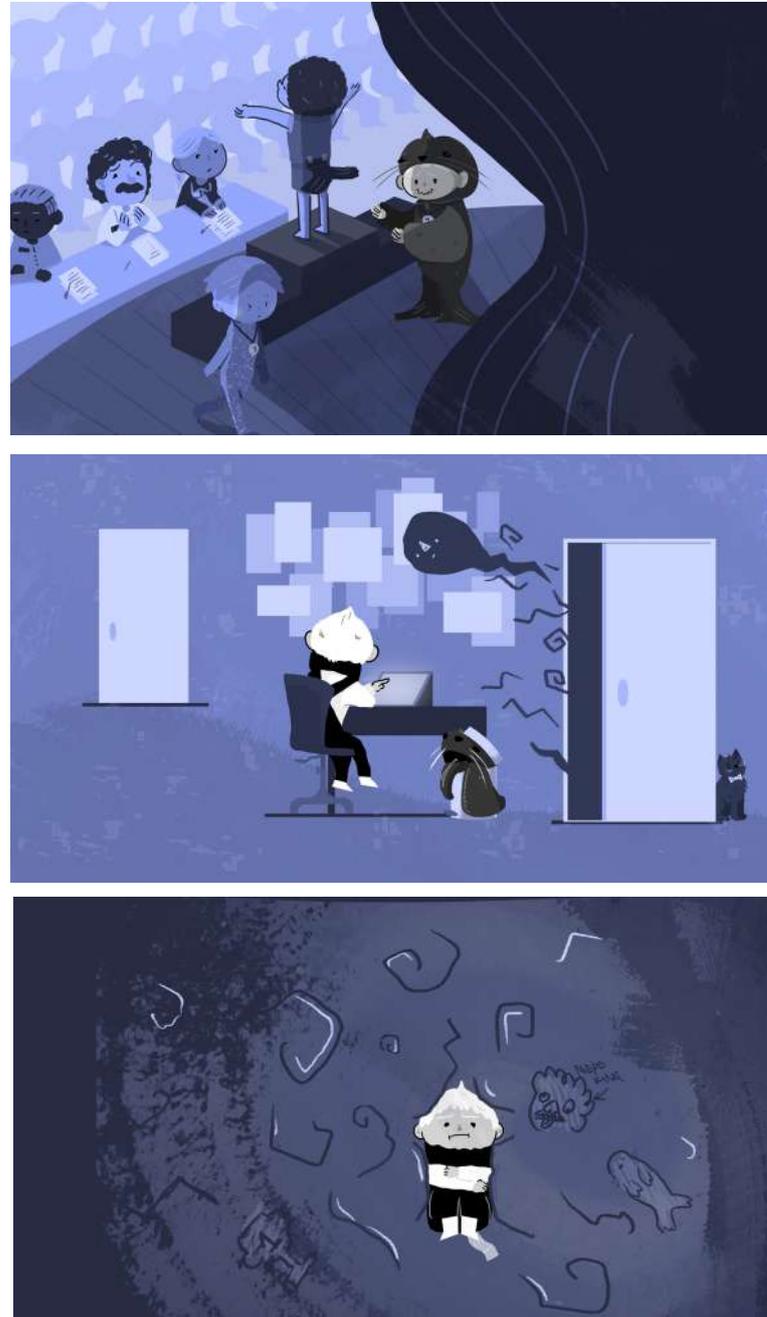
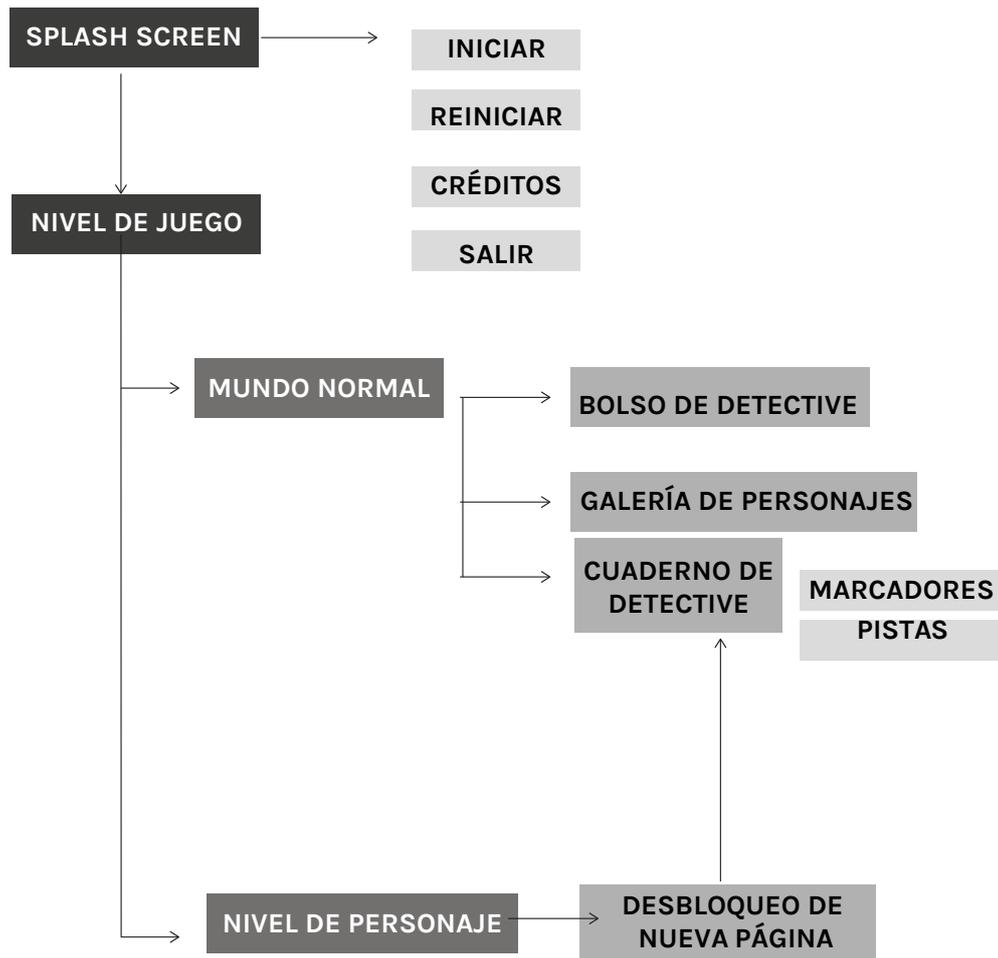


Fig 53: Propuesta final mundo interior Timi

# DISEÑO DE INTERFAZ



Avanzando en el desarrollo y de mano con el prototipado, se desarrolló el diseño de interfaz.

La interfaz de usuario es esencial para que el jugador se pueda desenvolver intuitivamente y discernir que elementos son interactivos y cuáles no. Lo último es una característica esencial dentro de un Point and Click, donde todo tiene posibilidades de esconder algún secreto. A continuación, se detalla en proceso de diseño de las interfaces de juego:

Fig 54: Arquitectura interfaz

## 01: CUADERNO DE DETECTIVE

Dada a que la historia gira en torno a la narrativa de detectives, la interfaz central se suma al carácter. Uri es una periodista fascinada con la investigación y series de misterio, de manera que, al aceptar el desafío de Prisma, lo convierte en una aventura bajo sus preferencias. De esta manera, el menú de combinación de elementos corresponde al 'Cuaderno de detective' en donde Uri y Prisma analizan las pistas.

La disposición de los elementos fue basada en la manera en la que los jugadores organizaban sus recursos con los prototipos análogos. En una mesa, preferían disponer de todas las opciones a la vista y desde ahí comenzar a categorizar, de manera que se descartaron toda opción de menú oculto, favoreciendo un sistema de marcado y agrupación.

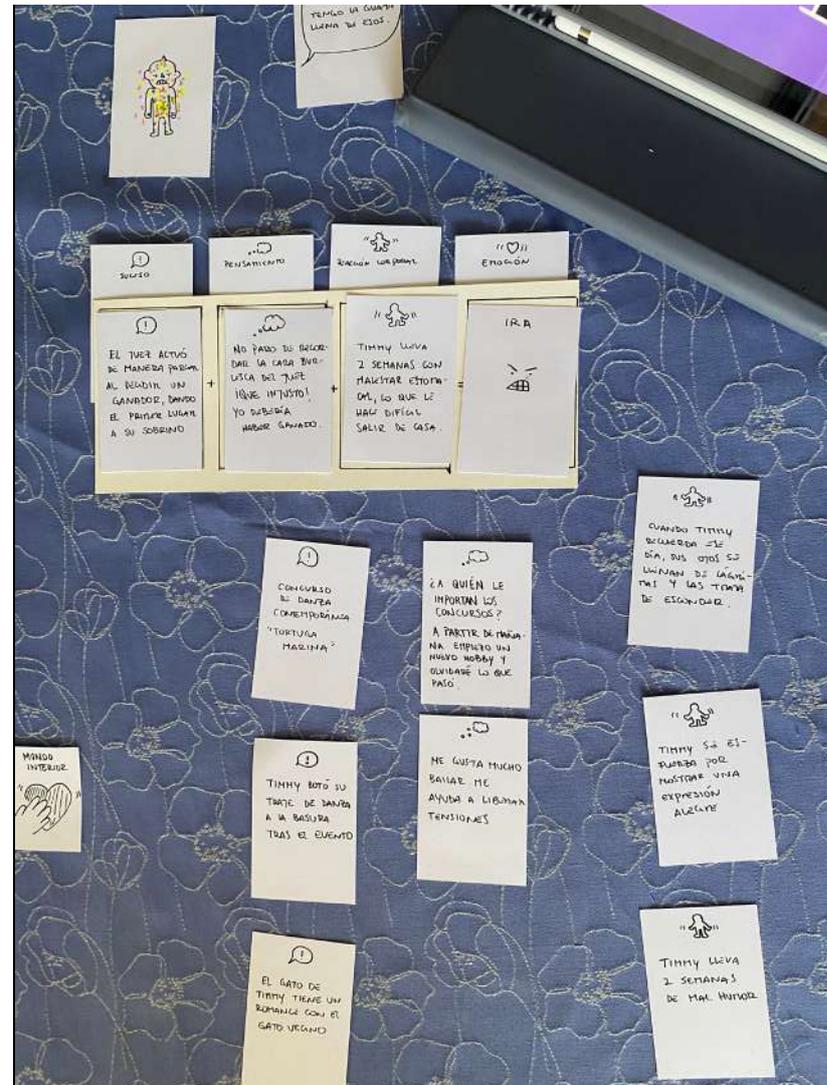


Fig 55: Prototipado 1 de mecánica

Dado el peso visual del texto en el juego, las pistas que recolecta Uri en el Mundo interior son en forma de fotografías que toma con su cámara, de las cuales anota diversas conclusiones y análisis según lo que le comunica el personaje del nivel. De esta manera, el jugador ve las pistas sobre el cuaderno, agrupadas según su categoría y las clasifica por su relevancia.

Las cartas se agrupan por tipo automáticamente al adquirirlas, divididas en las columnas suceso, pensamiento y síntoma que se diferencian por sus respectivos colores e íconos.

Además, se desarrolló un menú de interacciones para las pistas, al cual se accede con click derecho en el mouse. Este permite las siguientes opciones:

Descartar pista: baja la opacidad de las cartas que considere no aportan a la resolución del problema.

Señalar emoción: marcar con un ícono la emoción asociada a la pista para poder generar relaciones entre categorías.

Seleccionar pista: lleva la pista al Prisma para generar la combinación.

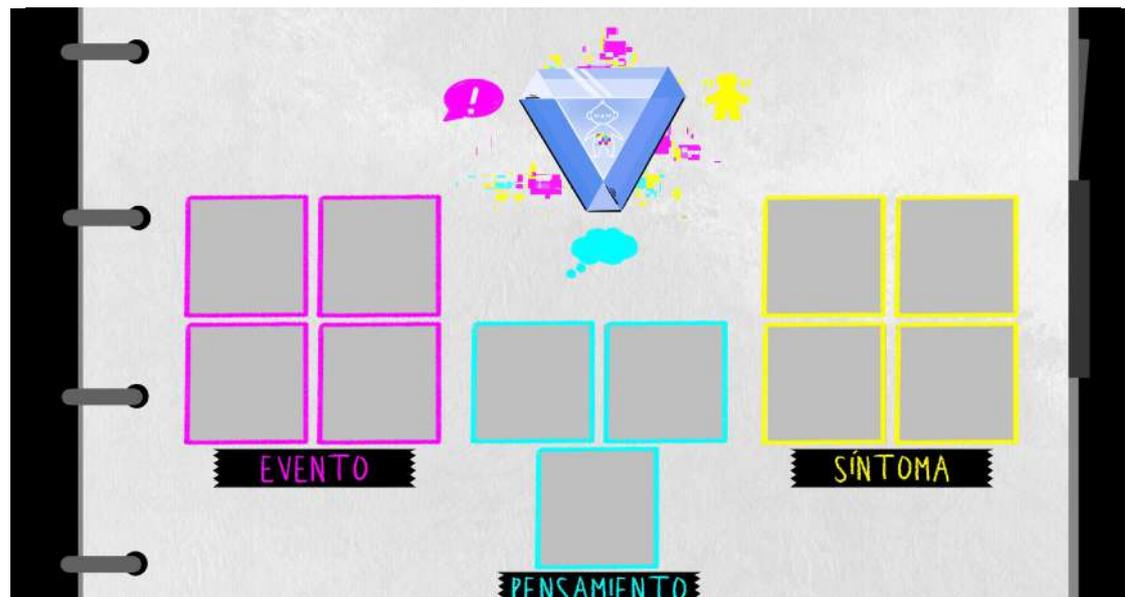


Fig 56: Versión final

## 02: BOLSO DE EVIDENCIA

Inventario de objetos recolectados en el mundo real.

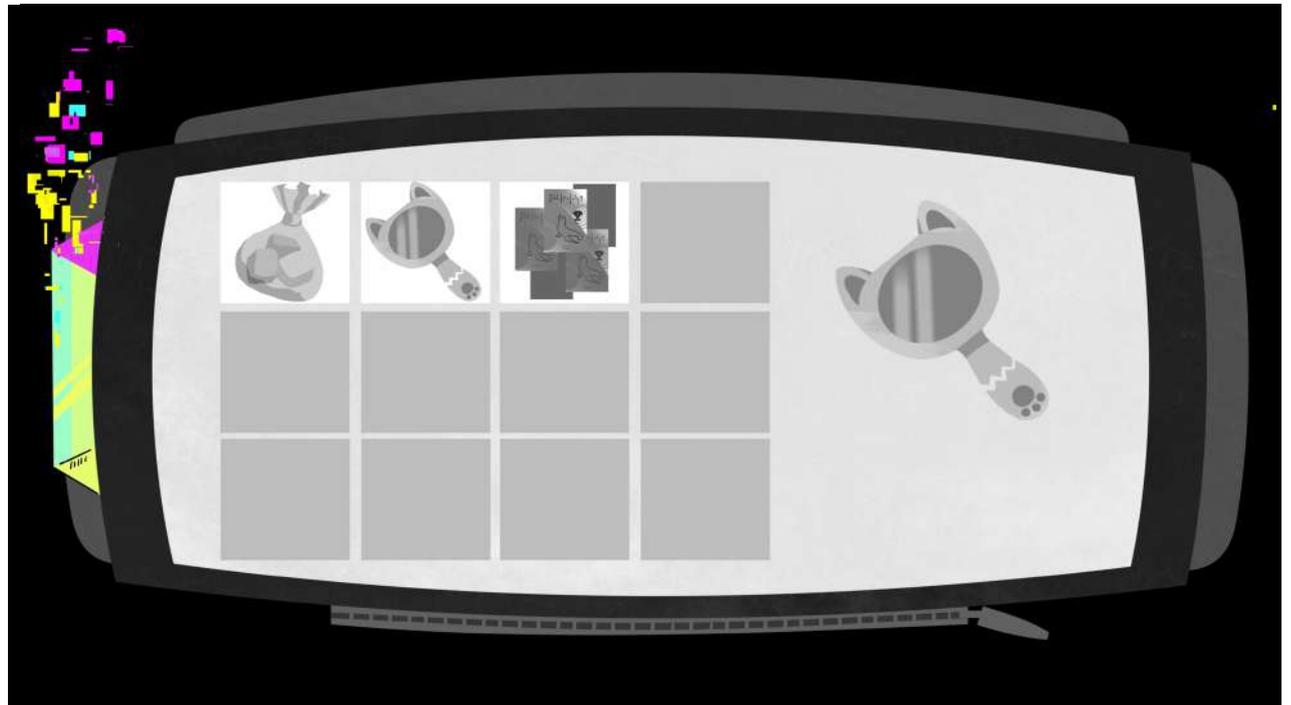


Fig 57: Versión final

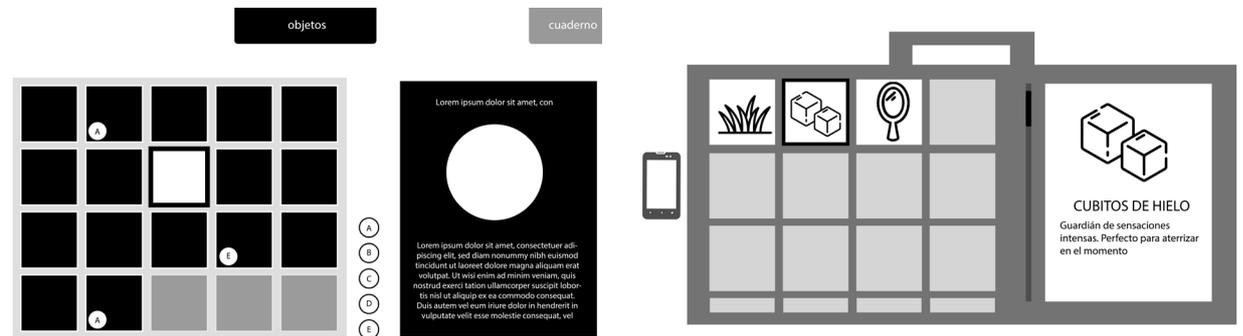


Fig 58: Primeras iteraciones

### 03: ICONOS DE INTERACCIÓN

Guían al jugador con los controles del juego. Estos simulan el trazo de un lápiz, dado a que son señales de Uri para el jugador, no elementos físicos del mundo de juego.

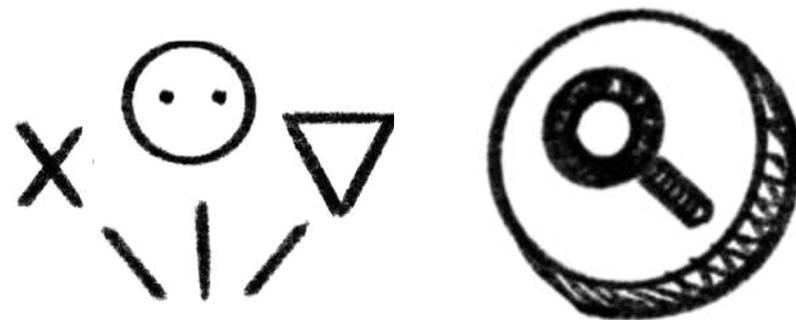
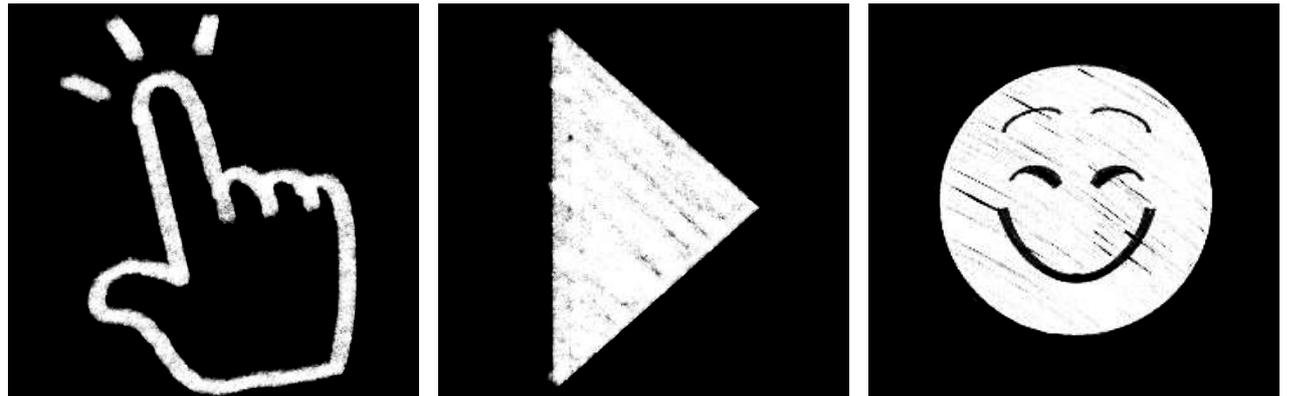


Fig 59: Iconos dentro de la demo final

## 04: SPLASH SCREEN O PANTALLA DE INICIO

Se desarrollo una pantalla de inicio para introducir al jugador al videojuego, además para poder reiniciar la partida dentro de cada testeo. Con ella se buscó transmitir la atmosfera de la historia, con un elemento de misterio ante la única presencia de color alrededor de Prisma



Fig 60: Pantalla final

# MÚSICA Y SONIDO

Dentro de un videojuego la música toma un rol fundamental para concentrar al jugador y favorecer la inmersión dentro del mundo de juego.

En la demo se utilizaron músicas que generan la pauta deseada para ambientar y favorecer la inmersión del jugador, pero no resultan ser la elección definitiva para la propuesta, de manera que en el GGD se detalla un brief musical para una futura iteración con compositores.

Ante esto, el enfoque musical del videojuego consiste en:

Generar un ambiente de misterio y contemplación.

Enfatizar el carácter lúdico y en algunos casos, absurdo, de las situaciones e interpretaciones de los personajes ante la aparición repentina de colores en la ciudad.

Generar una atmósfera acorde a los distintos escenarios propuestos, en base a las emociones de los personajes.

# HERRAMIENTAS DE ELABORACIÓN

Para el desarrollo de un videojuego se requieren dos tipos de softwares principalmente; uno enfocado en la programación y otro dedicado a la creación gráfica de los componentes del juego.

En relación a la programación, se optó por un motor de juego que de mayor libertad para el formato deseado de ilustración 2D para incorporar los elementos gráficos. En base a esto, se desarrolló el proyecto en el programa Unity gracias a la colaboración del ingeniero Daniel Pumarino.

En relación al material gráfico, este fue realizado en los programas Procreate y Adobe Illustrator, dada la flexibilidad y dominio adquirido en la carrera de diseño.

Finalmente, para el proceso de prototipado, se utilizó la aplicación CatCup para generar videos que simulan la interacción de la demo programada; y Twine, un generador de rutas de dialogo online que permite testear diversas formas de texto de manera rápida y sencilla.



# PROCESO DE PROTOTIPADO

Si bien en la etapa anterior se mencionaron algunos prototipos y testeos, a continuación, se describe el orden cronológico del proceso de prototipado:

## 01: DISEÑO DE GAME LOOP

En sus inicios, se comenzó por establecer cuál sería la mecánica de juego basada en la emoción. Para eso, se elaboraron diversas propuestas a modo de esquemas, para desarrollar una idea general de las interacciones y el posible game loop.



Fig 61: Primeros acercamientos a una mecánica de juego



## VERSIÓN 1

La primera propuesta consistió en una mirada general de las acciones del jugador. En ella se establece la base de un videojuego Point and Click Adventure, que consiste en la exploración y recolección de información y objetos para resolver un puzzle. Durante su aventura, el jugador se encuentra con personajes que presentan malestar, con los cuales puede usar su poder del Mundo Interior y en consecuencia, ingresar a su inconsciente y explorar dentro de un límite de tiempo qué le ocurre. En este debe encontrar el estímulo, la sensación corporal y el pensamiento que se alinean con una emoción con tres intentos. Si no lo logra dentro del tiempo o se acaban las vidas, es echado del mundo interior y debe esperar un tiempo para volver a intentarlo. En cambio, si logra encontrarlas dentro del tiempo, regula la emoción del personaje y desbloquea un nuevo escenario. Además, el usuario puede interactuar con los distintos elementos utilizando sus cinco sentidos, con el fin de implementar un carácter sensorial ante las emociones.

## EVALUACIÓN

En esta primera aproximación se logró establecer ciertas acciones claves, así como lo es la exploración; sin embargo, esta propuesta reducía demasiado el actuar del jugador con límites de tiempo y cantidad de vidas, dificultando su reflexión en cada nivel. Además, la incorporación de los 5 sentidos como medio de recolectar información si bien era muy interesante, consistía en mayor dificultad de programación y daba muchas opciones al jugador, lo cual complejiza la mecánica.

El ideal de una mecánica de juego consiste en ejercer pocas acciones que se repiten dentro del juego, pero de distinta manera, por lo que estas acciones se transforman en el pilar de aprendizaje del jugador.

Fig 62: Primera versión de Game Loop

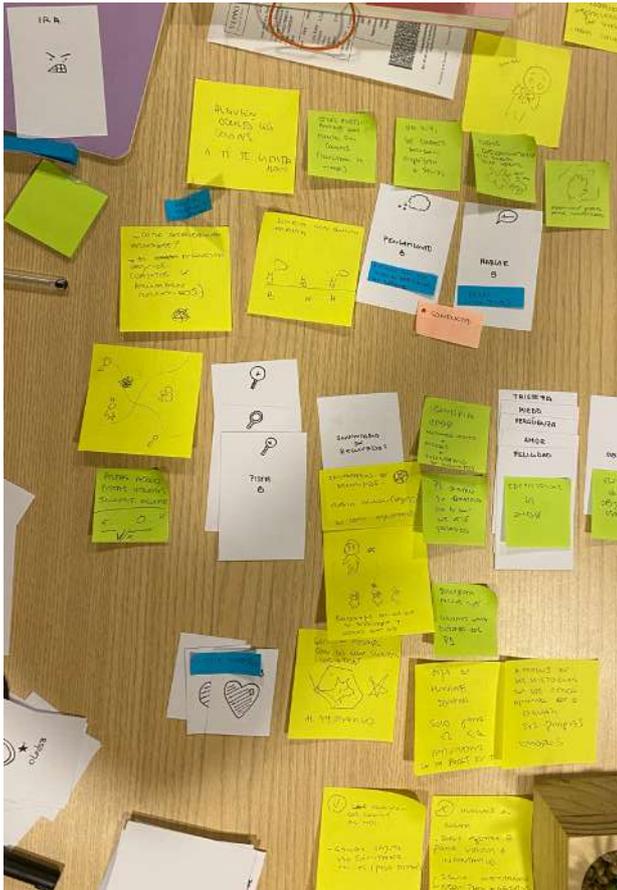


Fig 63: Brain storming de narrativa



Fig 64: Segunda versión Game Loop

## VERSIÓN 2

Una segunda iteración logró sintetizar las acciones dentro de una primera propuesta de game loop. Además, se propone comunicar una historia centrada en el vínculo que presenta el color con la emoción. A partir de ella, se desglosa un orden cronológico de sucesos que ocurren dentro de un mundo en blanco y negro, en el cual los colores fueron ocultados hace mucho tiempo. Esta narrativa, logró darle continuidad y carácter a la propuesta.

En relación a la mecánica, se eliminaron los sentidos y limitaciones de tiempo, centrando la exploración del Mundo Interior en escribir la emoción representada tras investigar. Más aún, se agrega el valor de los objetos como herramientas de regulación emocional, de manera que tras identificar la emoción se debe entregar algo que le ayude al personaje a tolerar el malestar y liberar los colores.

Por otro lado, se reemplaza el Cuaderno de registros por un 'Inventario de recuerdos', con el fin de entregar un recurso que simbolice la empatía al compartir experiencias con otros, para que el personaje principal pueda relacionarse con quienes ayuda en su aventura. Estos recuerdos surgen a partir de la interacción con el espacio y la recolección de objetos.

## EVALUACIÓN

Si bien se logra definir una narrativa y sintetizar las acciones, el proceso dentro del mundo interior continúa siendo ambiguo, por lo que se requiere mayor intervención.

*Fig 65: Línea narrativa*

### VERSIÓN 3

Como última iteración antes de comenzar a prototipar, se logró resolver la mecánica del mundo interior volviendo a considerar la recolección de pistas dentro del mundo interior, pero esta vez se aumenta la cantidad de componentes. Como resultado, se estableció que la mecánica central gira en torno a la combinación de 3 elementos que dan 1 resultado. Además, se presentan dos puzzles de este tipo por nivel de personajes.



Fig 66: Versión final de game loop previo a testear



# PROTOTIPO 1: MECÁNICA CENTRAL

## PAPER MOCK UP

Dado el gran trabajo y tiempo que requiere la programación de un prototipo, se incentivó resolver exhaustivamente todas las dudas posibles en base a prototipados en papel, gracias a su bajo costo y rápida implementación. Como complemento, se acompañó de ilustraciones para ambientar al jugador en los distintos escenarios.

### OBJETIVOS DEL PROTOTIPO:

El propósito central del prototipo es simular la interacción del mundo interior con el jugador de manera análoga, para identificar la efectividad de la propuesta y variables nuevas a considerar.

1. Simular mecánica del Mundo interior
2. Verificar efectividad de mecánica combinación objetos
3. Evaluar grado de dificultad de los puzles
4. Implementar primera propuesta de historia y arte

### OBJETIVOS DEL PROYECTO QUE ABARCA EL PROTOTIPO:

Verbalizar las emociones primarias.

I.O.V: descripción estadística de quienes identifiquen la emoción que siente el personaje.

I.E: usuarios identifican la emoción correspondiente al estado desregulado del personaje del juego.

Aplicar las herramientas de regulación emocional en función a situaciones específicas.

I.O.V: por medio de entrevistas de profundidad al usuario, se verifica si contempló los conocimientos de educación emocional en sus decisiones al jugar.

I.E: usuarios utilizan la emoción como recurso para avanzar en la historia del videojuego.

Distinguir estrategias adecuadas para la regulación de emociones.

I.O.V: medir el tiempo que toma el usuario en avanzar en cada etapa del juego.

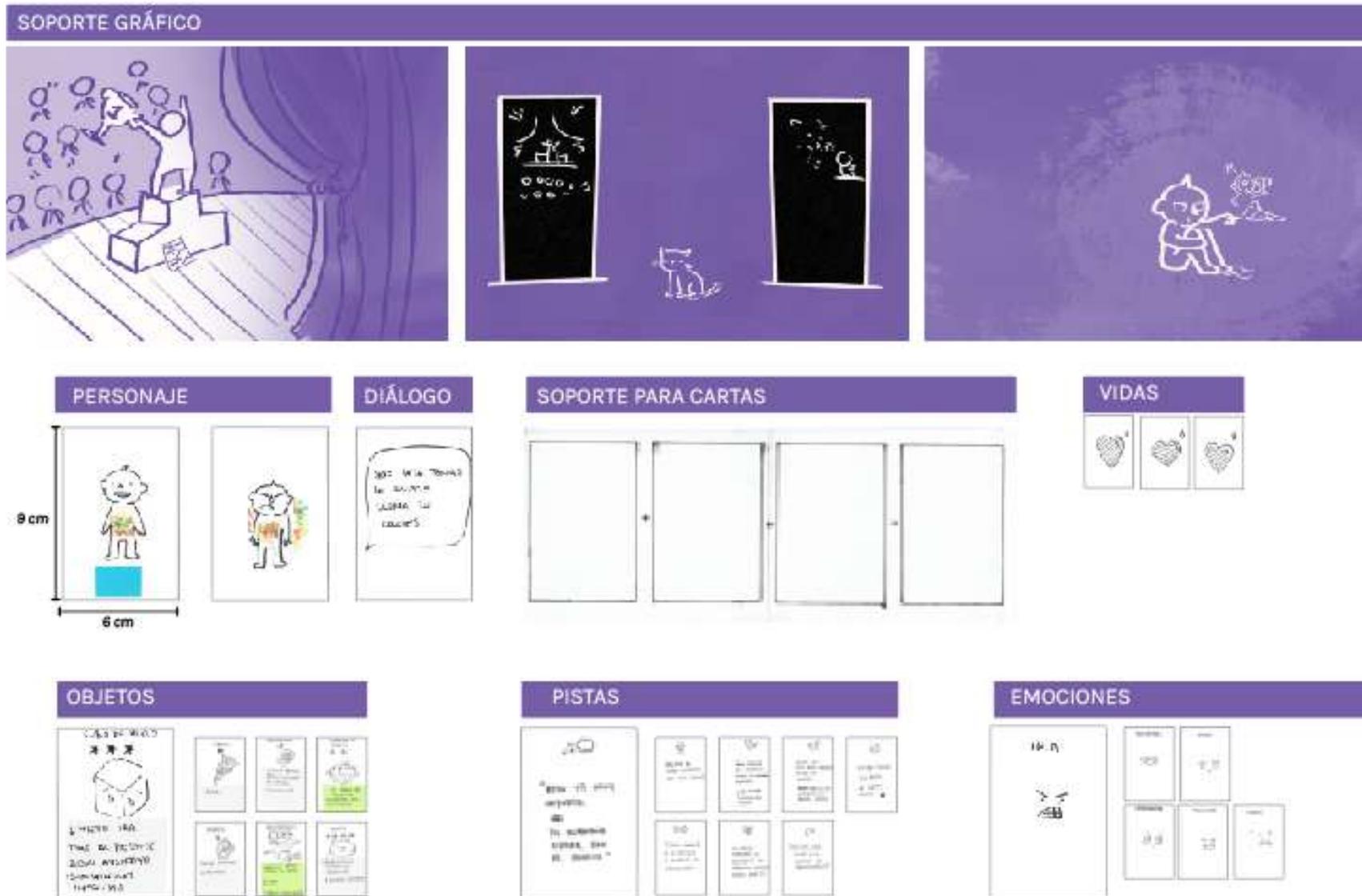


Fig 67: Elementos que componen el Prototipo 1

## DESARROLLO DEL PROTOTIPO

El prototipo buscó desarrollar todas las pistas recolectables del Mundo Interior en cartas de papel, al igual que las opciones del jugador y soportes donde colocar las cartas. Esto va acompañado de 3 escenarios ilustrados de manera digital, en donde al momento de testear, el jugador señala zonas de interés para investigar y desbloquear pistas.

La historia del prototipo rodea a Timmy, un joven que aspira a ser bailarín, pero fue injustamente tratado en un concurso, lo que le desemboca en un cuadro de ira retenida en el tiempo.

Las pistas desarrolladas en el nivel se construyeron en base a las Fichas de Regulación Emocional de Marsha Linehan, expresando en los textos señales de palabras, reacciones y eventos desencadenantes de ira.

Para favorecer el diálogo en torno a las emociones, se agregaron pistas distractoras sobre la pena y felicidad.

Una vez realizado el prototipo, se estableció la siguiente estructura para testear: Los testeos cumplieron la siguiente estructura:

Ambientar en el espacio: Introducir al jugador en la historia.

Señalar reglas:

Fase 1: combinación 3 pistas

- Para resolver el nivel, debes explorar en el espacio y recolectar pistas que llevan a la emoción que siente el personaje.

- Cuando consideres momento, debes hacer una combinación de 3 pistas que identifican la emoción.

- Debes utilizar tu intuición en base a la historia de cada personaje y las señales que te del mundo interior.

Fase 2: elegir objeto

- Una vez identificada la emoción, adquieres una nueva pista y debes entregar un objeto al personaje para regular la emoción

- Restricciones: 3 intentos por fase

- Al finalizar el nivel, se le devuelve el color al personaje.

# TESTEO SEGMENTO

Diseñadora con experiencia en juegos y jugadora intermedia de videojuegos de 27 años.

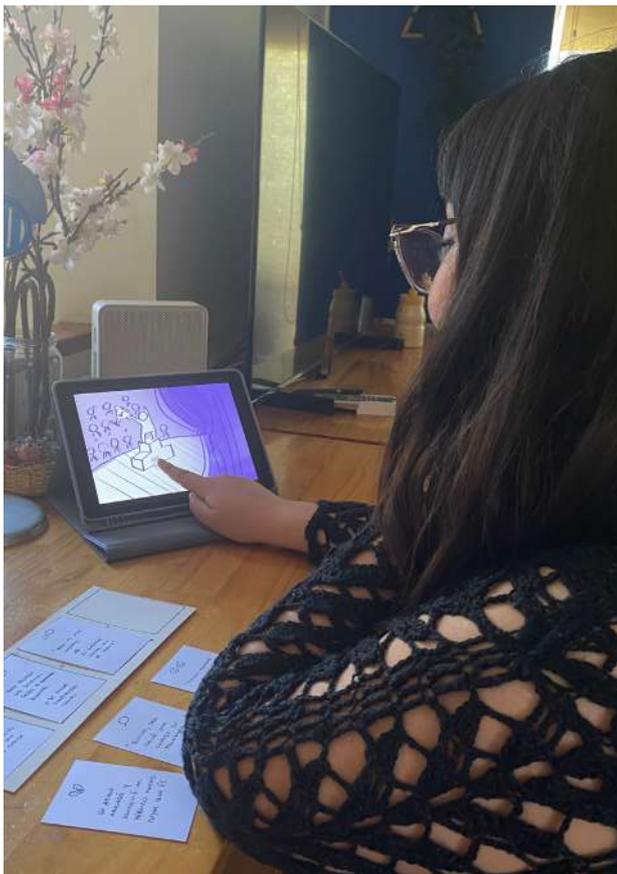


Fig 68

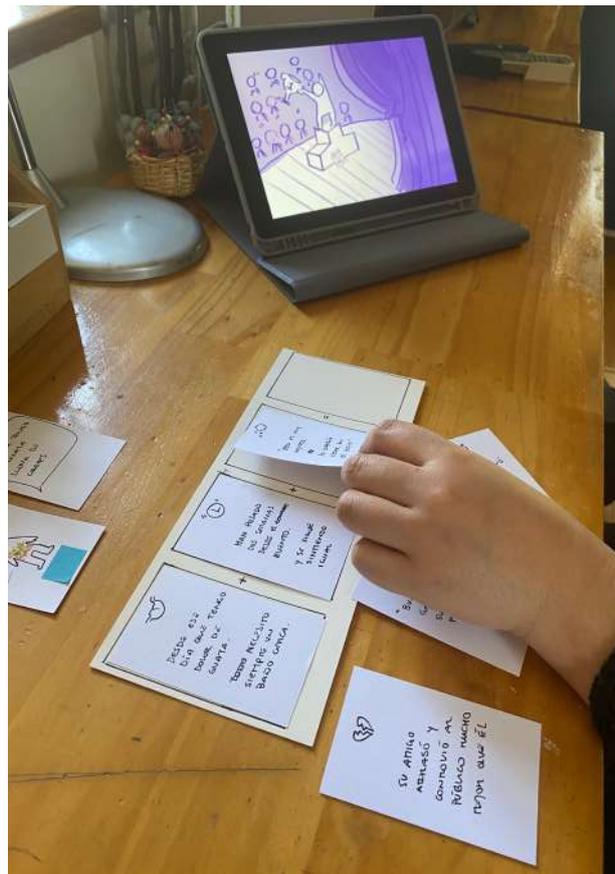


Fig 69

## RESULTADOS

Como primer testeo, se pudo validar la mecánica central de combinar de 3 elementos y que la exploración dentro de los escenarios propuestos si motivaba al jugador a investigar.

Sin embargo, cada pista presentaba un ícono distinto en la carta, lo que confunde al jugador dado a que no hay una jerarquía u orden establecido entre ellas. Por otro lado, las ilustraciones, que estaban realizadas a modo de boceto, en algunos casos no se comprendía la intención de ciertos trazos.

## SEGUNDA ITERACIÓN

En la segunda iteración se corrigieron los elementos señalados anteriormente, complementando la historia, consistencia de las pistas e ilustraciones.

Las pistas en esta etapa ahora presentan una clasificación basada en la tríada de suceso, pensamiento y reacción corporal mencionada en el marco teórico. De esta manera, el jugador debe elegir dentro de las múltiples opciones, una pista de cada categoría para identificar la emoción.

Además, se desarrolló un guion para presentar la historia en cada testeo:

*“Cuenta la historia que en el mundo existían numerosos colores. Sus numerosas combinaciones lograban respuestas emocionantes, que llevaban a las personas a interactuar de distintas maneras, en algunos casos, impredecibles. Pero al no poder controlar los colores, se decidió ocultarlos, pensando que así se podría controlar mejor el crecimiento de las comunidades.*

*Años pasaron, y ya numerosas generaciones desconocen lo que es el color, viviendo en un lugar monótono. Pero en la historia todavía queda el vacío que dejó el color.*

*Tu creciste en este mundo y nunca has visto colores. Sientes que tu vida fluye sin problemas dado a que todo se encuentra bastante estandarizado.*

*Pero un día, los colores decidieron volver. Estos aparecieron en el cuerpo de las personas, mostrándose como manchas de colores intensos en distintas zonas del cuerpo.*

*Y ese mismo día, descubres que el origen del color reside en las emociones de las personas. Y a la vez, adquieres el poder del Mundo Interior, el cual te permite ingresar al mundo interior de las personas para poder investigar sobre que son los colores y por qué están buscando salir.*

“

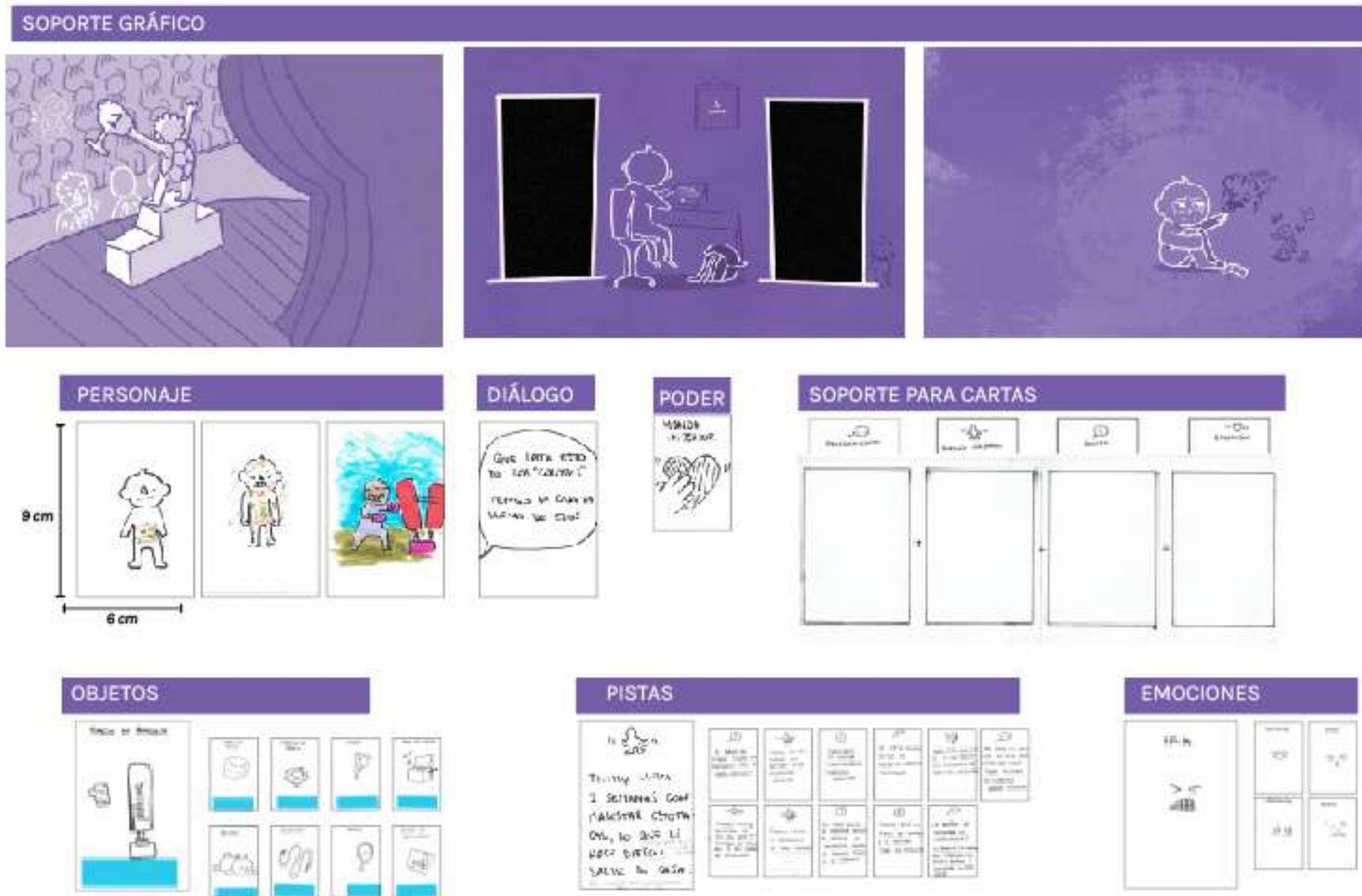


Fig. 70: Elementos que componen el Prototipo 1 versión 2

# TESTEO INTERNO Y CON USUARIO

En su mayoría, consistían a jugadores intermedios entre los 24-27 años que están terminando sus estudios o trabajando.

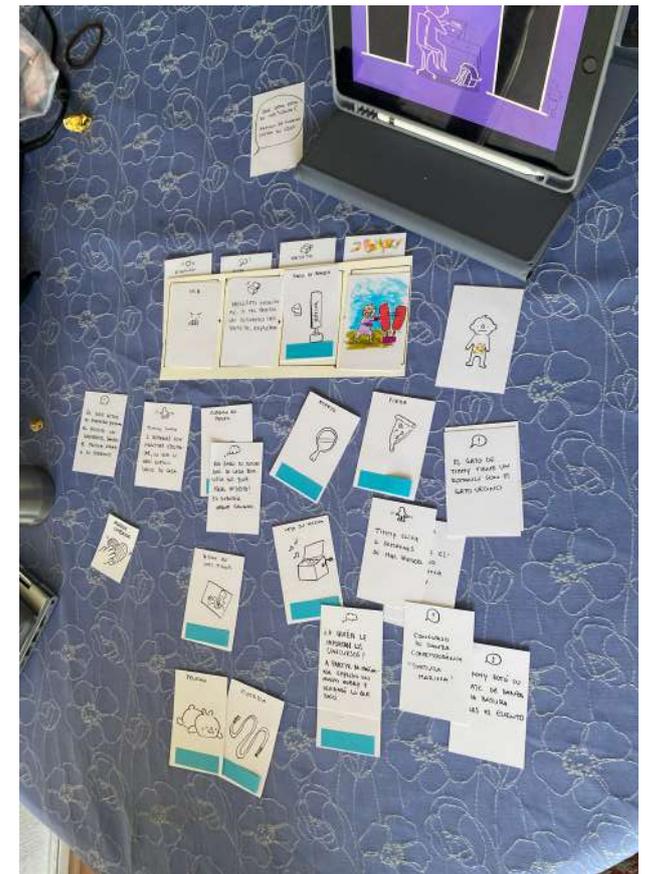
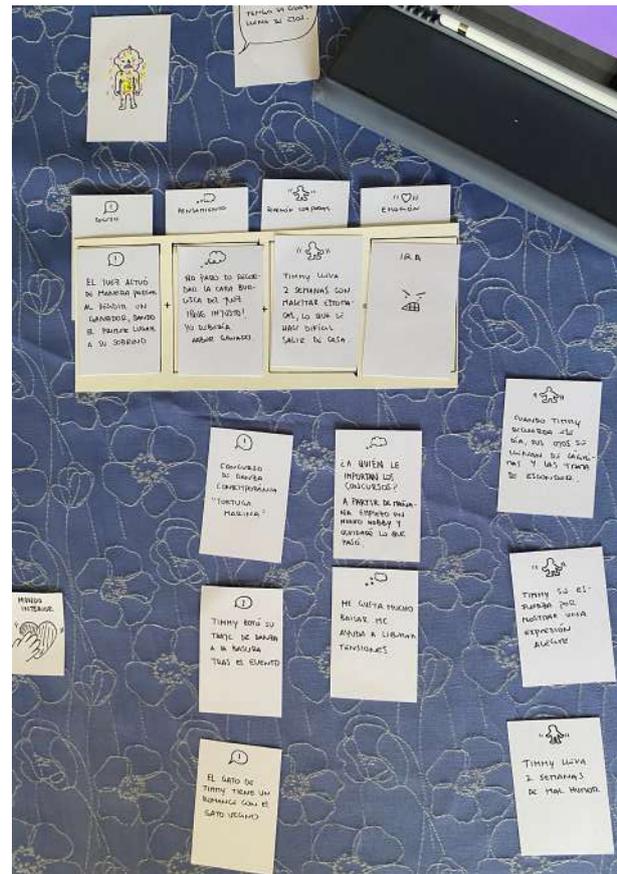
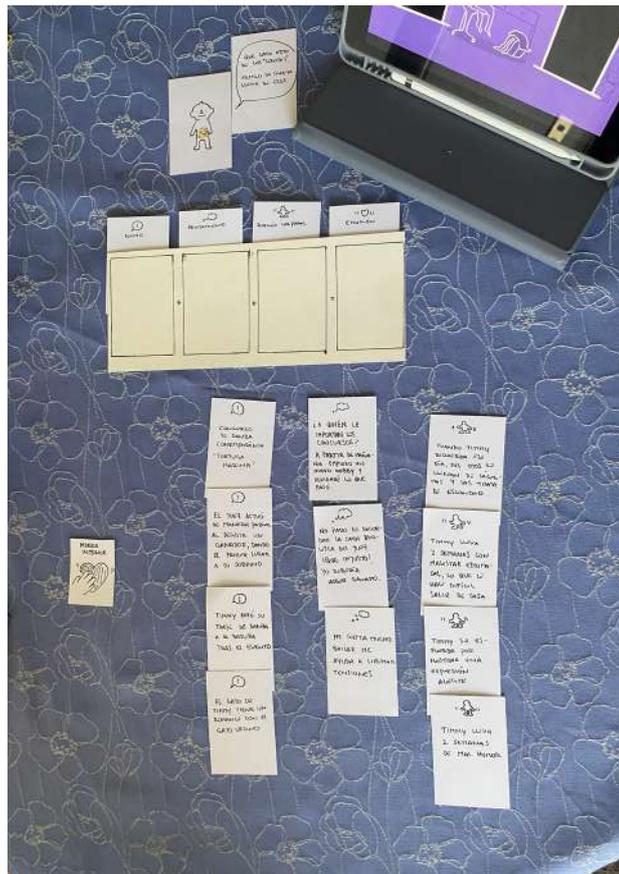


Fig 71, 72 y 73: Proceso durante testeo

## RESULTADOS SEGUNDA VERSIÓN

En relación a la historia, esta fue bien recibida, generando curiosidad a los jugadores y motivación por saber más.

Lo que respecta a la mecánica, una vez comprendidas las reglas, se desarrollaron fluidamente en el testeo. Se pudo apreciar que una tendencia fue agrupar las cartas en la mesa según su clasificación y, en la mayoría de los casos, descartan las pistas que consideran irrelevantes para reducir la cantidad de elementos a analizar.

Eliminado el factor del tiempo dentro del nivel, se pudo apreciar que cada persona se tomó su tiempo para analizar cuidadosamente las cartas, llegando a intentar entre 2 a 4 veces en la primera fase, y no más de 2 intentos en la segunda. De esta manera, al no haber consecuencias al equivocarse y perder repentinamente, se favoreció la discusión sobre las emociones que podría sentir el personaje y en algunos casos, compartiendo experiencias personales.

En cuanto a la toma de decisiones, en algunos casos se comentó que sería beneficioso tener algún medio que ayude a relacionar las pistas entre sí, como marcadores o líneas de unión.

Finalmente, se pudo comprobar que el nivel de dificultad era apropiado para introducir al usuario en el juego, pero es necesario desarrollar niveles crecientes en dificultad para no repetir los mismos patrones en otros posibles niveles.

## CONCLUSIONES

Dada la buena recepción de la mecánica basal y la narrativa, surgen nuevos puntos de interés del jugador, como la necesidad de entregar aún más estímulo visual dentro de los escenarios para fomentar la entretención y exploración en el Mundo Interior. Estas interacciones no tienen que ser pistas, sino diálogos divertidos e interacciones que complementen la experiencia.

Por otro lado, si bien se favoreció la libertad de explorar y equivocarse las veces que requiera el jugador, proyectándolo a el ejercicio dentro de un computador, el jugador puede experimentar más restricciones. Por ejemplo, elementos del fondo que se mueven, cadena de interacciones que lleva a desbloquear objetos y efectos de música o sonido que llamen la atención al jugar.

Por último, a modo de proyección se abre la posibilidad de plantear nuevas formas de subir la dificultad de los niveles, como agregar emociones mixtas implementando dos casillas de pistas para completar. Estas ideas fueron desplazadas del proyecto dado los límites de tiempo, pero en el GDD se detallan las propuestas para futuras iteraciones.

# TESTEO CON PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

De mano con los testeos de usuario, se buscó constatar los contenidos presentados con profesionales en la psicología.

El primer testeo fue con Carolina Correa, psicóloga de adolescentes y adultos.

Por otro lado, se testeó con Verónica Salman, psicóloga infantil con experiencia en terapia de juego.

## FEEDBACK RECIBIDO

La mecánica establecida y la relación con los contenidos de Educación Emocional se encuentra correcta y bien aplicada.

Se pudo evidenciar que la relación de la triada de clasificación de pistas fue un acierto, sin embargo, el orden en el cuál estaban presentados era incorrecto. Se comienza con el evento, lo que desencadena un pensamiento, y este último lleva a una reacción corporal.

Por otro lado, el concepto de reacción corporal, si bien es correcto, este lleva a entender conductas o comportamientos, no reacciones corporales. Con esto en mente, propuso cambiarlo a síntoma. Este factor había confundido a varias personas en el testeo anterior, por lo que esta corrección fue muy valiosa para focalizar la atención a las respuestas corporales y no a los comportamientos.

En relación a la selección de un objeto de la fase 2, se había propuesto como respuesta correcta un saco de boxeo, el cuál es frecuentemente recomendado como medio de liberar la ira, al igual que el deporte y cualquier actividad de impacto. Sin embargo, tras comunicar la

necesidad de mostrar ejemplos prácticos, poco conocidos y accesibles, el saco de boxeo pierde potencial. Ante esto, Verónica sugirió presentar como solución el papel. Los papeles son utilizados en terapia como un recurso barato, fácil de manejar y que genera una agradable sensación al quebrarlo. Al tener ira, se necesita algo para poder liberar la energía y no retenerla, de manera que romper papeles en terapia ayuda a liberar la ira y no salir con carga emocional tras tocar temas sensibles. Este aporte ayudó mucho la continuación de la demo.

# PROTOTIPO 2: INTERFAZ DE USUARIO

## PAPER MOCK UP

Una vez definida la mecánica, antes de empezar a programar fue necesario diseñar la interfaz del futuro Cuaderno de detective, con la cual el jugador interactúa dentro del Mundo Interior.

Recolectando lo aprendido en el prototipo anterior, se propuso una sistematización en papel, delimitando las acciones del jugador simulando la interacción en pantalla.

## OBJETIVOS DEL PROTOTIPO:

El prototipo busca simular la interacción de la mecánica de juego utilizando el menú de objetos y el Cuaderno de detective en el Mundo Interior.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO QUE ABARCA EL PROTOTIPO:

2. Distinguir estrategias adecuadas para la regulación de emociones

I.O.V: medir el tiempo que toma el usuario en avanzar en cada etapa del juego

I.E: usuarios resuelven los puzzles planteados en el videojuego cada vez más rápido

4. Entusiasmar el avance del jugador en el juego

I.O.V: descripción estadística de los abandonos del juego

I.E: usuarios manifiestan interés en terminar la historia

## DESARROLLO DEL PROTOTIPO

Se mantuvo la misma metodología que los tests anteriores, introduciendo la historia y mecánica, pero esta vez dentro del tablero expuesto.

Además, se agregaron marcadores de emoción para que al jugar pueda clasificar las cartas según la emoción

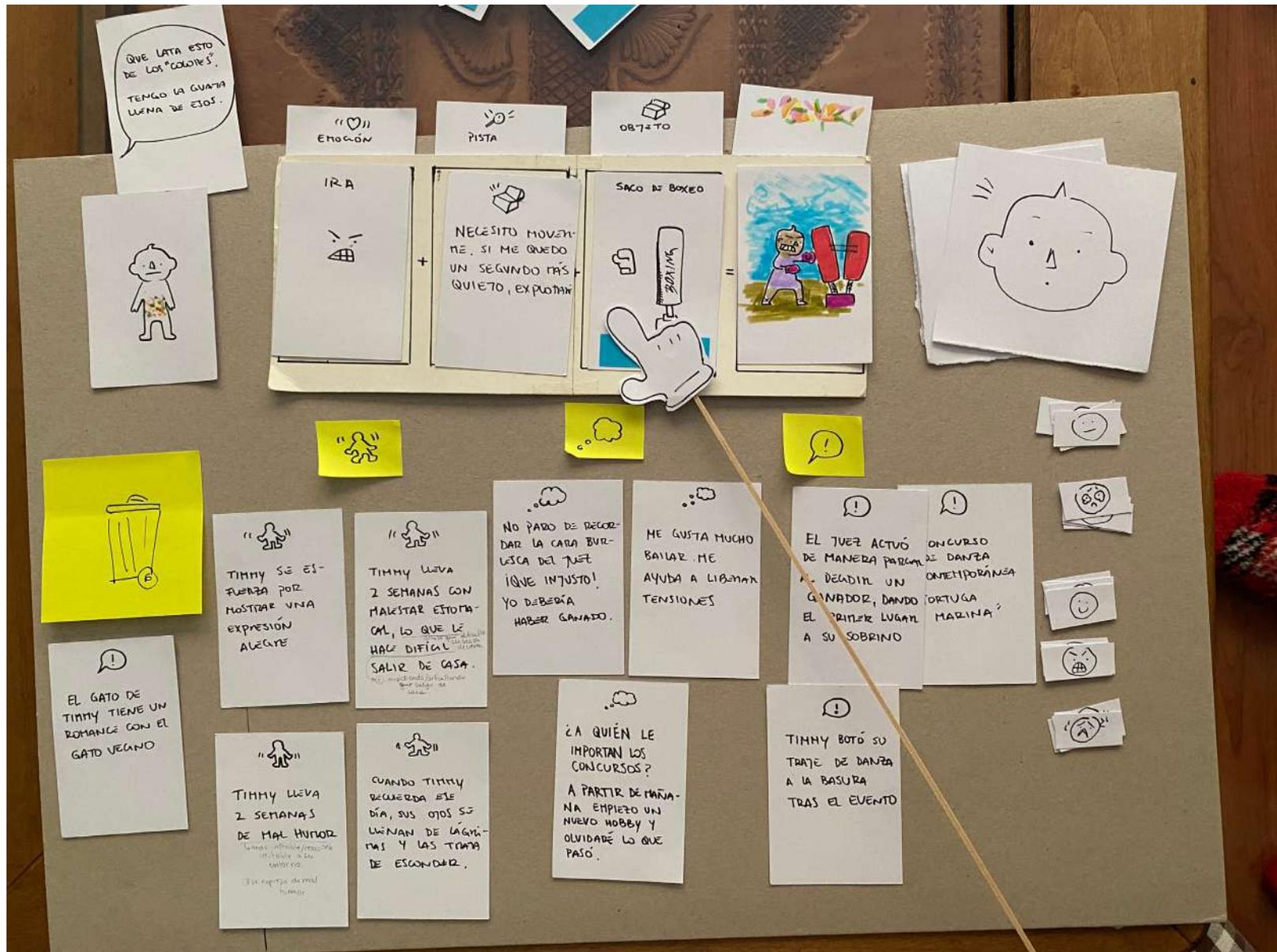


Fig. 73: Elementos que componen el Prototipo 2

## TESTEO CON USUARIO

Jugadora casual de videojuegos de 27 años, actualmente trabajando en su primer trabajo tras finalizar sus estudios.

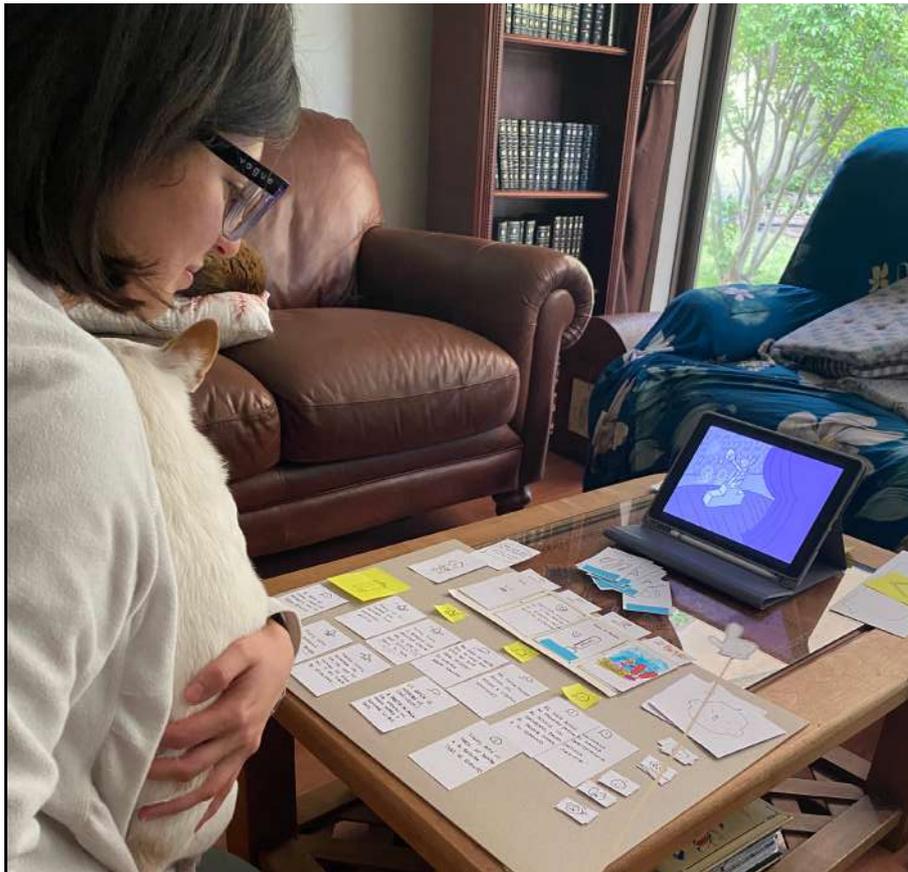


Fig. 74: Testeo con usuario

## RESULTADOS

A lo largo del testeo, se evidenció la necesidad de ver todas las pistas adquiridas al mismo tiempo antes de tomar una decisión, por lo que agruparlas, escondiendo el texto, se considera negativo para el análisis. Además, dado el límite de espacio y la cantidad de cartas, en el testeo se requirió replantar el espacio en dos columnas por categoría. Dentro de la misma línea, ante el exceso de información se valora el poder descartar pistas irrelevantes, siempre y cuando estas no se eliminen y se pueda volver a revisarlas.

Los marcadores de emoción fueron un elemento fundamental para fomentar la conversación en torno a las emociones. La simple influencia de tener a su disposición iconos que muestren emociones, motivó a tomar distancia del análisis inicial y relacionar las pistas con emociones.

## CONCLUSIONES

Tras el testeo, es evidente la necesidad de sintetizar la información, dado a que la cantidad de texto si bien puede funcionar en un juego análogo, la visualización en pantalla presenta sus limitaciones.

Un aspecto que no ha sido tomado en consideración hasta este testeo fue la relevancia de la ubicación de los colores en el personaje, en donde radica las señales de la pista de síntoma. De esta manera, es necesario replantear la distribución para jerarquizar de mejor manera este elemento.

# PROTOTIPO 3: TEXTOS Y DIÁLOGOS

## TWINE

Una vez definida la interfaz, se desarrolló el Prototipo 3 y 4 en paralelo, complementando sus tests.

Para esta etapa, se desarrolló el desglose de sucesos y diálogos que guiarán la historia. Para esto, se utilizó la plataforma Twine, que facilita la exploración de diálogos creando mapas de interacción.

Gracias a este prototipo, se pudo decretar el hilo narrativo de la demo final, entregando el nombre definitivo al protagonista, Uri, y la manera en la que adquiere el poder de acceder al Mundo Interior. Además, en esta etapa es donde se crea a Prisma, la piedra causante del brote de color.

## OBJETIVOS DEL PROTOTIPO:

El prototipo busca testear la interacción con los textos a lo largo de la demo por medio de la interfaz Twinery.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO QUE ABARCA EL PROTOTIPO:

1. Verbalizar las emociones primarias.  
I.O.V: descripción estadística de quienes identifiquen la emoción que siente el personaje.  
I.E: usuarios identifican la emoción correspondiente al estado desregulado del personaje del juego
4. Entusiasmar el avance del jugador en el juego  
I.O.V: descripción estadística de los abandonos del juego  
I.E: usuarios manifiestan interés en terminar la historia

## DESARROLLO DEL PROTOTIPO

Para la construcción del hilo narrativo, se utilizó el modelo del camino del héroe descrito en el proceso de diseño. En este, se abarcó desde una breve introducción del mundo de juego hasta el encuentro con Timi, quien tiene manchas de color en la zona abdominal.

Por medio de las opciones que ofrece Twine, se agregaron diversas opciones de diálogo para testear si esta característica fomenta la entretención dentro del prototipo.

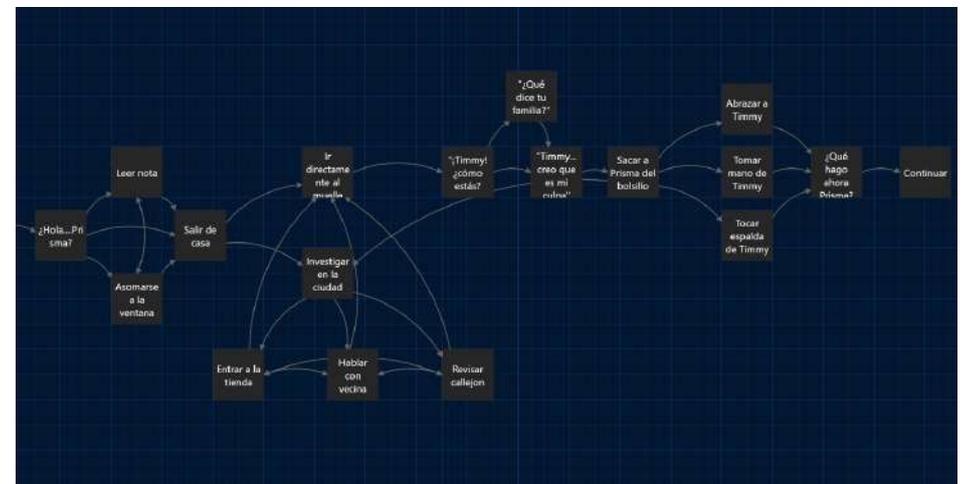
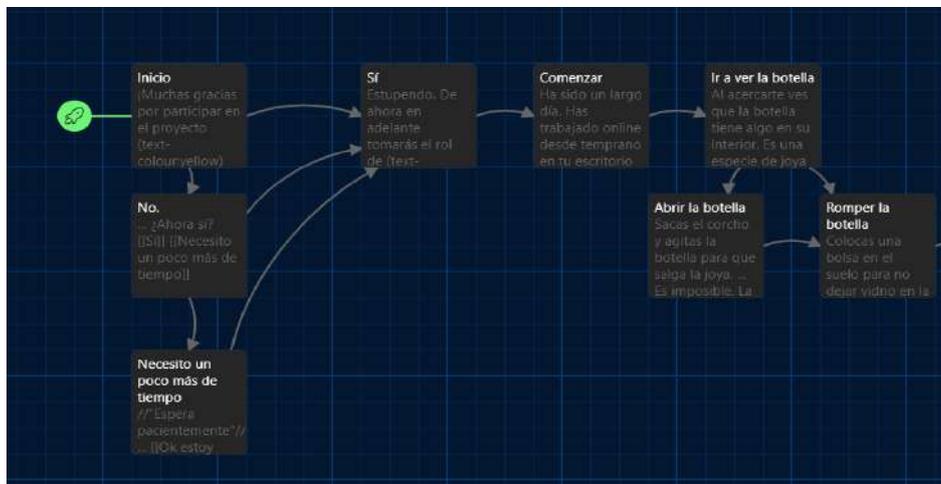
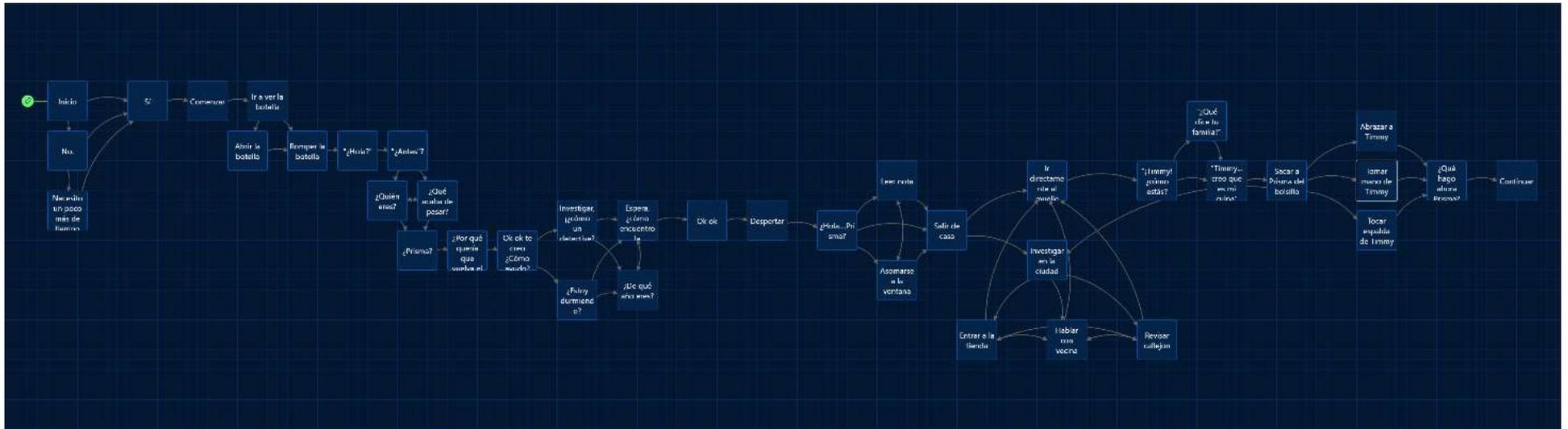


Fig 75, 76 y 77: Proceso de construcción del prototipo en la plataforma Twine

# TESTEO INTERNO

El archivo fue compartido a usuarios que ya testearon el prototipo 2, con el fin de revisar la claridad de la narrativa en base a la mecánica que ya conocen.

## RESULTADOS

La historia logró cautivar la atención de los jugadores, siendo un factor determinante la posibilidad de elegir los diálogos.

En cuanto a la etapa introductora, en donde Uri recibe el llamado a encontrar el color, si bien fue una instancia entretenida esta era muy extensa, lo que se veía reflejado en los jugadores al querer continuar con la historia.

Por otro lado, dentro del prototipo se dio la posibilidad de elegir explorar en la ciudad o ir al muelle a hablar con Timi, siendo la última la desencadenante del nivel de personaje que se desarrolla en el prototipo 4. Si bien se tenía considerado para la demo final que tras explorar el Mundo Interior de Timi se puede volver a explorar en la ciudad por si pasó algún objeto por alto, con el testeo se evidenció la necesidad de aclarar ese proceso de antemano, dado a que les generaba confusión de que estaban abandonando una opción al elegir la otra.

# TESTEO CON USUARIO

Jugadora casual de videojuegos de exploración y lógica, con 24 años y finalizando sus estudios .



Fig 78

## RESULTADOS

La cantidad de detalle y las diversas opciones de diálogo logro mantener al usuario entretenido hasta el final de la demo, queriendo seguir jugando. Por un lado, el tono humorístico favoreció su entusiasmo al no esperar las respuestas que le entregaban los personajes. Sin embargo, comentó que el uso de más referencias y algunas parodias podría favorecer aún más la entretención.

## CONCLUSIONES

En vista de la efectividad de la narrativa, se replanteó la manera en la que se había planeado de antemano la fase introductoria del juego, previo al nivel de Timi. En la idea inicial, se pensaba generar un personaje manipulable en tres direcciones para que el jugador se mueva dentro del espacio. Sin embargo, las opciones de diálogo fueron tan bien recibidas, que la propuesta tuvo un giro hacia lo narrativo por sobre la manipulación del personaje. De esta manera, los escenarios a realizar para la demo final serán estáticos, con leves animaciones en el fondo, en donde se centra la exploración e inmersión narrativa acompañada de diálogos e interacciones desbloqueables al dar click con el mouse en zonas de interés, en distintos escenarios.

## PROTOTIPO 4: PROGRAMADO

### UNITY

Tras el prototipo 2 de Interfaz, se generaron diversas propuestas de diagramación de los elementos dentro de la pantalla de computadora, para explorar las posibilidades antes de comenzar la programación:

Como un reflejo del prototipo 2, se diagramó la primera versión propuesta en las dimensiones de la pantalla. De esta manera se pudo identificar el problema de la gran cantidad de texto que presenta cada pista, imposibilitando visualizar todo el texto dentro de una sola pantalla.

En una segunda iteración, se disminuyó el tamaño de las cartas, organizándolas en dos columnas por categoría. Sin embargo, no solucionaba el problema del texto.

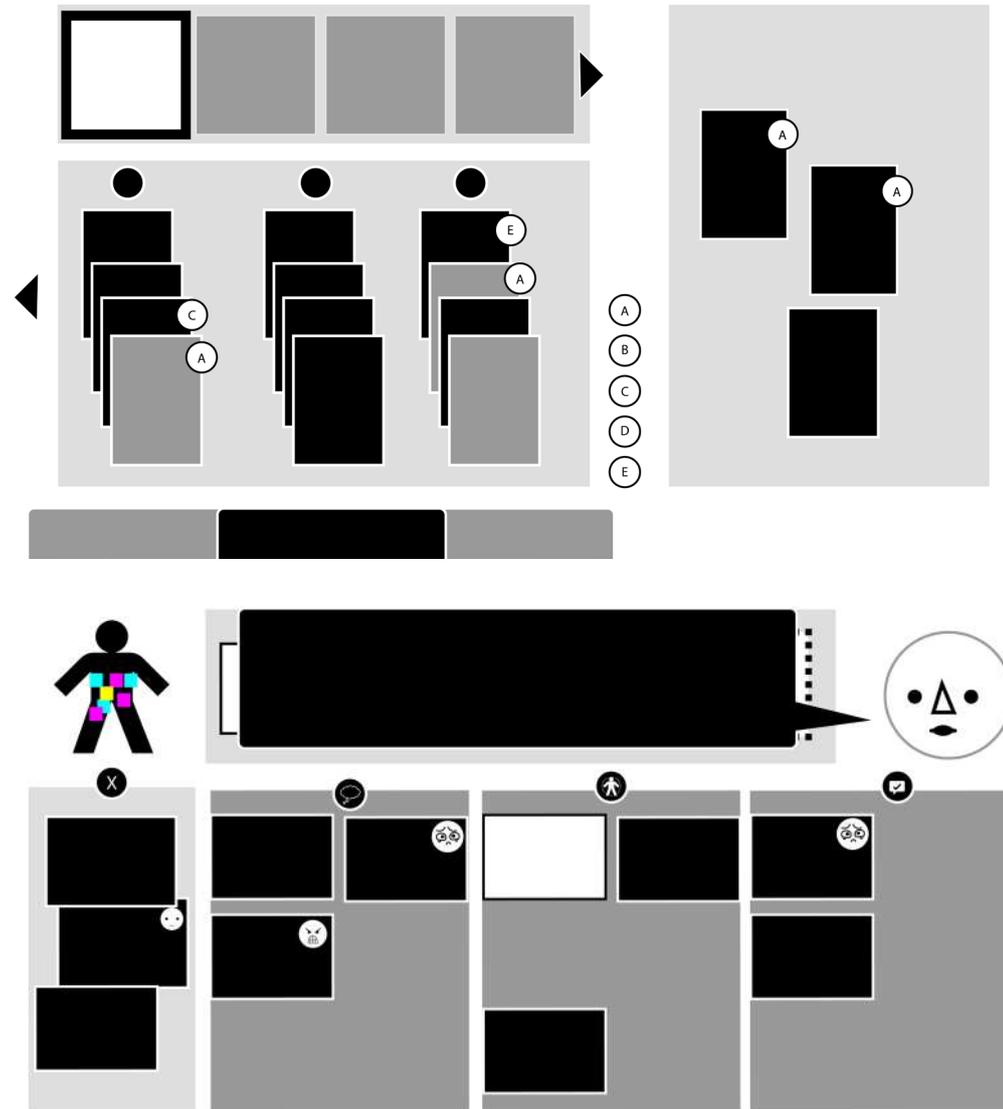


Fig 79 y 80: iteraciones de diagramación para la interfaz

Con la versión 3 se generó una propuesta que le entregó una narrativa a la interfaz, denominando el menú de selección de pistas a Cuaderno de detective, en donde Uri analiza las pistas. Cada pista corresponde a una fotografía que toma dentro del mundo interior, en la cual escribe sus reflexiones y hallazgos. Al dar click en cada pista, se despliega un texto con la información de esta

Al presionar el icono de arriba, se abre la casilla de selección, en donde el jugador arrastra la pista hacia la casilla de selección (Figura X).

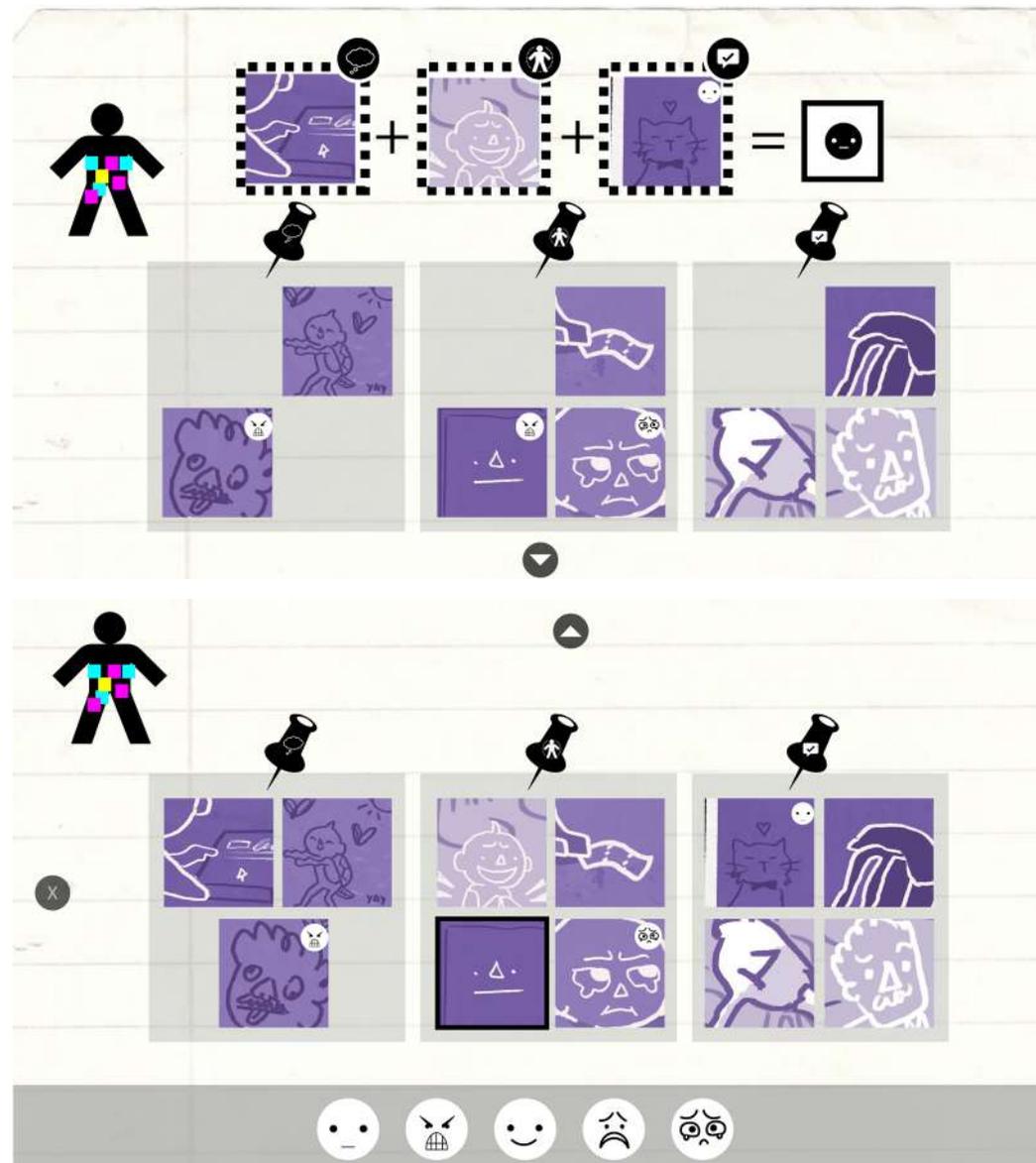


Fig 81 y 82: Versión 3

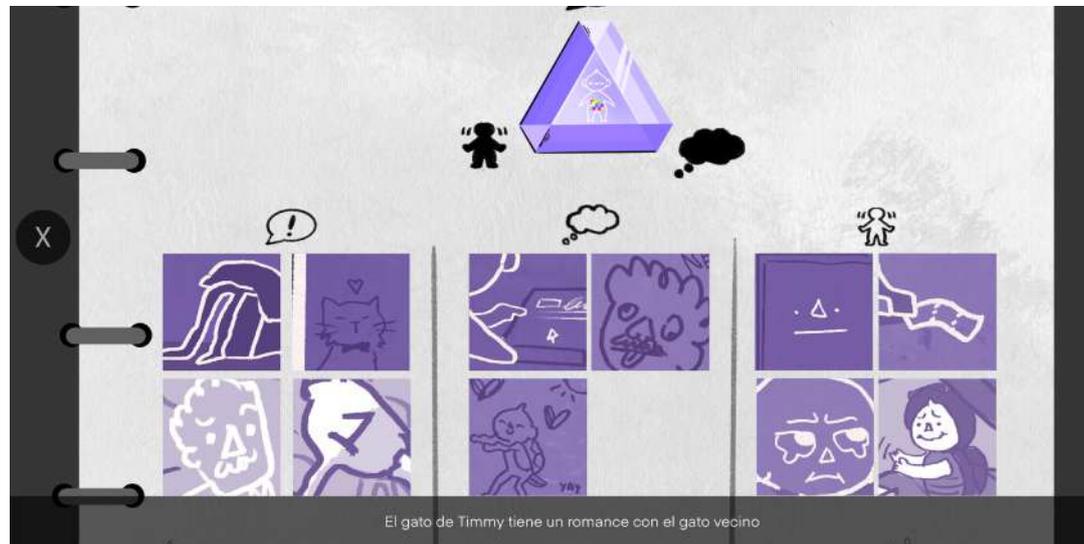
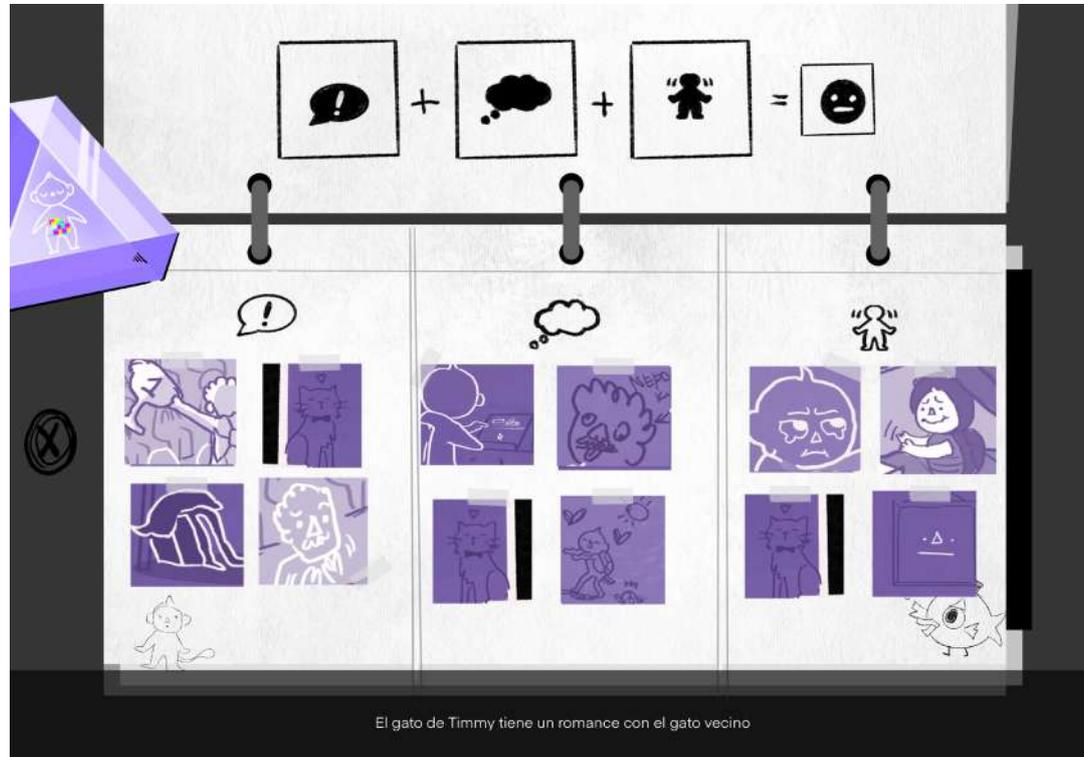


Fig 83 y 84: Versión 4 y 5

Finalmente, se sintetiza la programación generando una sola pantalla, donde se despliega un menú que da las opciones de interacción con las pistas. Además, se agrega a Prisma como actor presente dentro del cuaderno, siendo este quien agrupa las pistas recolectadas y le comunica a Uri si están correctas o no. Siendo esta la versión final del prototipo, se comenzó la programación en la plataforma Unity con la ayuda del ingeniero Daniel Pumarino.

El testeo de este prototipo fue complementado por el prototipo 3, a modo de texto introductorio



Fig 85: Versión final antes de programar

# TESTEO CON USUARIO

Jugadora casual de videojuegos de 24 años finalizando sus estudios

## RESULTADOS

Tras el testeo se pudo apreciar que la etapa inicial de exploración funcionó sin problemas, interactuando con el fondo y desbloqueando pistas. Sin embargo, en cuanto al diseño de interfaz del cuaderno de detective, se evidenciaron complicaciones. La disposición de las pistas alineadas en columnas de la misma altura, sin distinción mayor que la distancia entre ellas, dificultó interiorizar que eran categorías distintas, requiriendo la intervención para explicar el funcionamiento. Por otro lado, el descarte de pistas en un menú aparte generó confusión, por lo que se propuso mantener las pistas en el sector, pero marcarlas de alguna manera, por ejemplo, disminuir su opacidad.

## CONCLUSIONES

A modo de ser el último prototipo previo a la realización de la demo, se lograron identificar valiosos elementos a considerar para la siguiente etapa.

En primer lugar, ante el éxito del prototipo 3 de texto, el proyecto se consolida como un Point and Click Adventure con énfasis en la narrativa. Luego, la mecánica en sí misma funciona de buena manera y logra fomentar la verbalización de las emociones al momento de jugar, al igual de distinguir estrategias de regulación emocional por medio del ejercicio práctico reflejado en un personaje. De esta manera, el factor más importante a trabajar es que la interfaz sea intuitiva para no entorpecer dentro del proceso.

## VERSIÓN FINAL

Tras el último prototipado, se replanteó la distribución de las categorías en el cuaderno de detective, llegando a la versión final.

Gracias al importante rol del Prisma en la narrativa, se logró incorporar color dentro de la interfaz, una limitante en los inicios del proyecto. Pero una vez instaurado de que Prisma es quien conoce el color y su significado, se agregó el cyan, magenta y amarillo que brotan de Prisma en las distintas categorías de pistas. Además, se cambió la disposición, acercándolos a los vértices de la piedra, favoreciendo la relación entre ícono, color y significado.

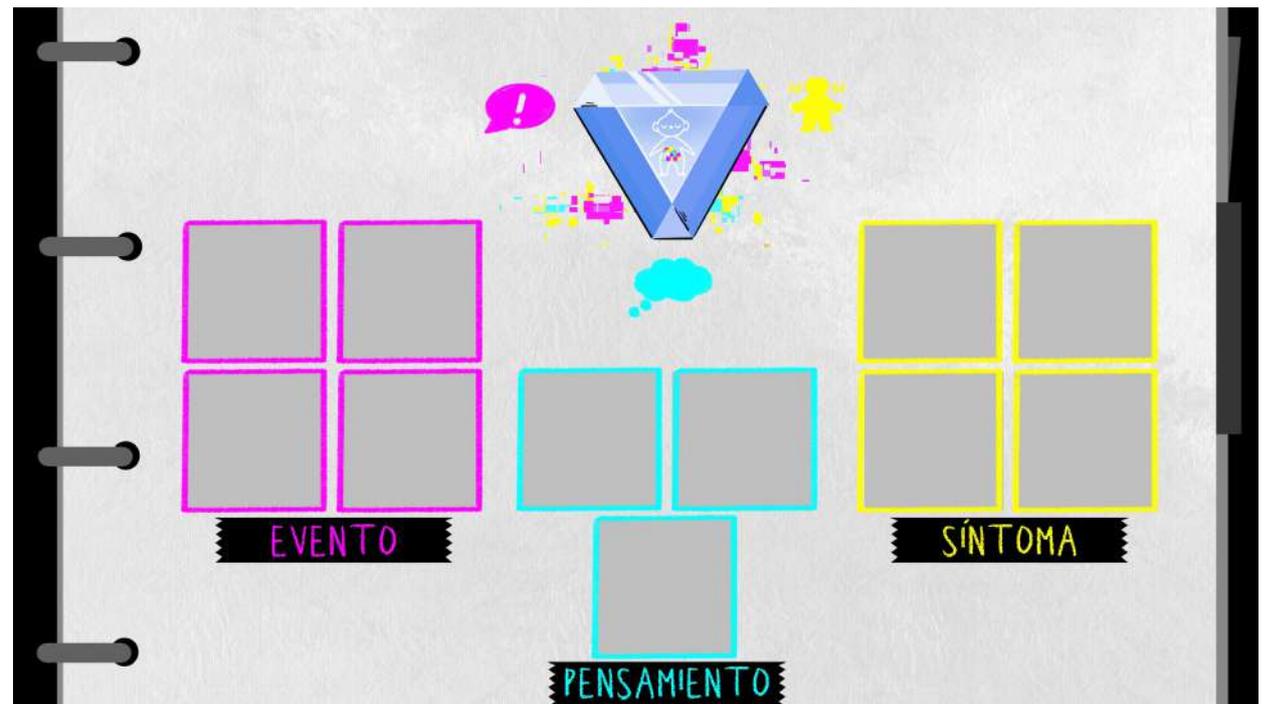


Fig 86: Versión final para la demo



Una vez resuelta la interfaz, se continuó con la elaboración gráfica y programación de la etapa introductoria, en conjunto con una nueva versión modificada del nivel prototipado de Timi.



Para esta etapa, se implementó el feedback del testeo con profesionales de la psicología y se reorganizó el orden de las categorías del cuaderno, al igual que la incorporación del papel como objeto que soluciona la última combinación.

Una vez integrados todos los elementos, se procedió con la última validación con usuarios.



Fig 87: Versión prototipo 1

Fig 88: Versión final mundo interior Timi

# TESTEO OPEN DAY

El día 15 de diciembre se tuvo la oportunidad de testear la demo dentro del Open Day de diseño, en la exposición del curso Diseño de Juegos. Esta fue una valiosa instancia de retroalimentación continua con el usuario, dado a que el contexto condicionó que quienes transitaran por la zona sean estudiantes con interés en los juegos. Dado a que es un evento promocionado por toda la universidad, fue posible testear no solo con estudiantes de diseño, sino que también de ingeniería.

Vale recalcar que, a lo largo de los testeos, en ningún momento se expuso el videojuego dentro de su carácter educativo en torno a las emociones, sino se utilizó esta instancia para analizar el dialogo de los participantes, identificando si incorporan los contenidos de la Educación Emocional tras el desarrollo de la demo.

## RESULTADOS

En general, se percibió una gran motivación e interés por el videojuego, sobre todo por su contenido gráfico. Los jugadores disfrutaron de explorar los escenarios, frecuentemente relacionándolo con juegos de sus gustos que

fueron los antecedentes e inspiración de la propuesta, como lo fue Night in the Woods y Chickory: a Color Adventure.

En relación a la mecánica, esta fue bien recibida y los participantes pudieron desenvolverse en el videojuego sin requerir mayor indicación. Sin embargo, las instrucciones entregadas en el cuaderno al ingresar al mundo interior no les eran lo suficientemente claras, de manera que para la demo final requirió generar otra iteración.

Dado a que para ese momento no se encontraban programados todos los diálogos del juego, al momento de generar una combinación en el cuaderno, se entregó el feedback verbalmente. Esto favoreció testear de manera rápida la eficiencia de los diálogos de retroalimentación, incorporando señales para comprender la relevancia de las pistas de síntoma. En base a esto, se pudo conversar de que los participantes no solían asociar la emoción a una zona del cuerpo, de manera que las pistas de síntoma eran las más difíciles de resolver y las que más requieren retroalimentación y guía en el juego. Es más, en algunas instancias, se percibió un grado de ansiedad al no saber que pista elegir, llegando a solucionar el problema por descarte.

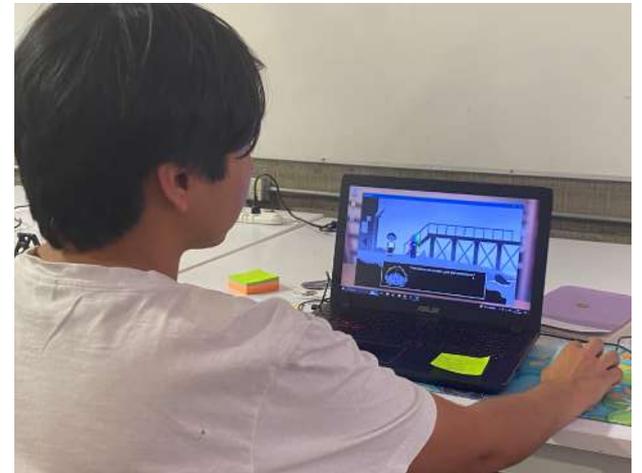


Fig 89: Fotos de testeos realizados en Open Day

## MOMENTOS CLAVE

Durante el transcurso del día, se presentaron dos momentos a destacar en los testeos, en donde se generaron interacciones significativas con los participantes y el juego, llegando a reflejar una validación de los objetivos, sin haber terminado en su totalidad la demo en esa etapa.



El primer momento clave fue llevado a cabo en los primeros testeos del día. Una estudiante que estaba sola viendo las exposiciones decidió jugar. Se desarrolló sin problemas en la mecánica y le llevó tres intentos llegar a la combinación correcta. Al finalizar la prueba, comenta que ella nunca había relacionado la ira con la frustración, sino más bien con la pena. Esa clarificación la hizo reflexionar, elaborando diversas interpretaciones de la ira en el cotidiano que pasan desapercibidas. Su análisis fue altamente valorado, dado que valida el primer objetivo específico del proyecto, de verbalizar las emociones. Dentro del testeo ella pudo ser capaz de generar un diálogo interno sobre las emociones, y tras ver el ejemplo plasmado del videojuego en Timi, pudo relacionarlo con sus propias experiencias.



Otra instancia valiosa fue en torno a un grupo de amigas que estaba recorriendo la universidad. Decidieron realizar el testeo en conjunto, discutiendo sus decisiones y comentando sobre las interacciones con los distintos personajes. El grupo llegó a reírse, proyectar las historias de los personajes y en conjunto, reflexionar sobre las alternativas expuestas en el mundo interior de Timi. En esta última instancia, se generó un diálogo en torno a que le podría pasar a Timi, siendo la ira, una de sus principales posibilidades. En base a esto se infiere que el videojuego puede proyectarse como una experiencia en conjunto, en donde grupos de amigos pueden reunirse a explorar los mundos interiores de los personajes y compartir experiencias propias por medio del juego. Se valora este testeo en base a poder confirmar el nivel de entusiasmo y entretención la que puede llegar la propuesta por medio de la demo, al igual de que esta logra favorecer el diálogo emocional.

## ÚLTIMA ITERACIÓN

Tras la retroalimentación recibida en los tests anteriores, se implementaron nuevos diálogos en los escenarios para favorecer la inmersión y entregar más información de la historia, al igual de que se complementó la etapa tutorial dentro del cuaderno, la cual había generado cierto grado de confusión en los tests anteriores.

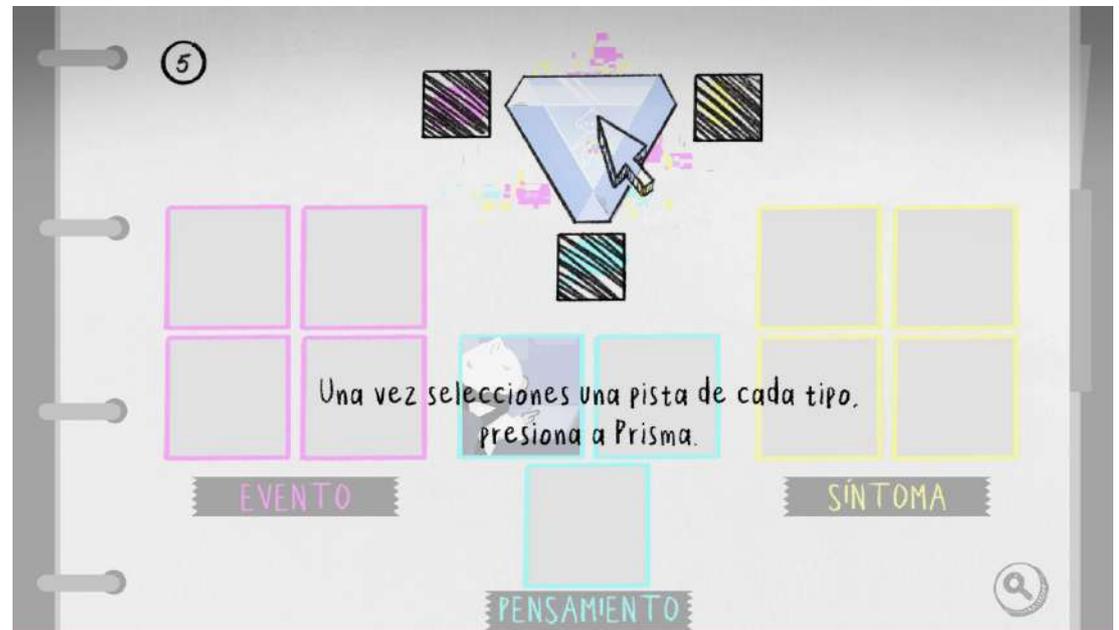


Fig 90 y 91: Implementación de diálogos y nueva propuesta de tutorial

# VALIDACIÓN FINAL CON USUARIO

Finalmente, para recibir la última validación con el usuario, se realizaron testeos en formato online con la versión final de la demo.

Se optó por una modalidad de este tipo para incentivar al usuario a reflexionar dentro de su propio espacio, en su hogar con su computador personal. Con la experiencia del Open Day se pudo presenciar la actitud de los participantes en un espacio abierto, lo que generó distracciones y en algunos casos, pausando el juego por unos momentos. Además, surgió la duda de si a presencia de observadores podía condicionar las respuestas.

De esta manera, se compartió el archivo de la demo, acompañado de una encuesta enfocada en verificar los objetivos del proyecto:

- 1 **Verbalizar** las emociones primarias.
- 2 **Distinguir** estrategias adecuadas para la regulación de emociones.
- 3 **Aplicar** las herramientas de regulación emocional en función a situaciones específicas.
- 4 **Entusiasmar** el avance del jugador en el videojuego.

- 1 En general, ¿cómo evalúas el videojuego?  
¿Qué opinas de la dificultad del juego?
- 2 En un inicio, ¿qué emoción pensabas que sentía Timi?  
¿Te sorprendió el resultado?  
Si tu respuesta fue sí, ¿qué te sorprendió?
- 3 ¿Qué tan intuitivo es el funcionamiento del juego?  
¿Habías aplicado alguna vez este tipo de estrategia?  
Si tu respuesta fue sí, ¿qué emoción sentiste y de qué manera la regulaste?
- 4 ¿Consideras que estas estrategias pueden ser útiles en tu día a día?  
¿Cómo evalúas el diseño de personaje?  
¿Cómo evalúas los escenarios del juego?  
¿Cómo evalúas la historia del juego?  
¿Te motivó a seguir jugando?

## RESULTADOS

Tras la finalización de los testeos, se recopilaron los resultados en base a los objetivos del proyecto.

### 01:

A grandes rasgos, se puede ver que durante el testeo los jugadores si desarrollaron un diálogo en relación a las emociones. En la encuesta, solo uno de los participantes consideró que Timi sentía ira, mientras que los demás lo relacionaron con tristeza o angustia. De esta manera, se sorprendieron al ver el resultado del nivel, lo que más adelante en la encuesta exponen que la ira es "una emoción que usualmente la gente trata de ocultar o reprimir en casos como esos". En algunos casos, expresaron frustración y desacuerdo con el nivel, refiriéndose a que debería ser pena por "la frustración de todo su esfuerzo al irse por la borda por culpa de una injusticia que no podía ser arreglada". Sin embargo, las palabras que usó el participante, son todas asociaciones de la ira.

### 02:

Todos los participantes reflejaron sorpresa ante el objeto que logró liberar la emoción del personaje, considerando útil el método aplicado. En relación a la mecánica de juego, en su mayoría identifican que fue intuitiva, excepto un participante.

### 03:

En su mayoría afirmaron de que estas estrategias pueden serles útiles en su día a día y que el ejemplo reflejado en el videojuego sí le permitía relacionarse con el personaje y experiencia personales.

### 04:

Finalmente, todos los participantes resaltaron su interés por los personajes, escenarios e historia, resaltando la cantidad de detalles presentes. Además, consideraron que los diálogos generaban relación con el cotidiano chileno, lo que enriqueció aún más la experiencia.

## COMENTARIOS DESTACADOS

*Me gustó mucho el enfoque de la perspectiva psicológica que aborda de este juego. Creo que puede ser bastante útil en situaciones educativas, para enseñar cómo se construye una emoción, pero también puede ser importante para que las personas generen situaciones de introspección sobre cómo uno mismo se está sintiendo, analizar el por qué de eso, y buscar una solución ante eso. Es un juego que sirve para reflexionar, comprender, empatizar. Lo veo sí o sí a futuro desarrollando nuevas emociones, nuevos escenarios, acomplejando las situaciones, para así potenciar ese proceso de reflexión que generalmente es de por sí complicado (el encontrar el motivo de por qué nos sentimos en situaciones así).*

*Lo seguiría jugando de todas formas!!*

*Inicialmente pensé que se enfocaría en una emoción más "evidente" o "obvia" que uno asumiría que sentiría en esa situación, pero me sorprendió que se resaltara la ira, pues es una emoción que usualmente la gente trata de ocultar o reprimir ante casos como esos. También la forma en cómo liberó esa emoción a través de una expresión física (como romper un papel).*

*Cuando mis pensamientos me superan, suelo jugar juegos rítmicos o tocar instrumentos, ya que los movimientos repetitivos con las manos al jugar o tocar me ayudan a distraerme.*

*Me encantó mucho el uso de lenguaje informal y chilenismos. Pude sentir la calidez de las personas en las palabras. Algunos diálogos también son muy chistosos. Y el evento final fue emocionante, casi lloro*

*Normalmente con la ansiedad trató de buscar algún objeto con el que pueda interactuar (por ejemplo, jugar con la tapa de un lápiz, además de otras cosas) si no tengo nada, opto por calmar mi respiración c:*



**ENTREGABLE**

**Para acceder al  
archivo de la demo,**

**[DAR CLICK AQUÍ](#)**

**O copiar el siguiente link en el buscador**

**[https://drive.google.com/drive/folders/1wyz0qcoTDU-HOVZ39jwW-z6CkrGiSqTZw?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1wyz0qcoTDU-HOVZ39jwW-z6CkrGiSqTZw?usp=drive_link)**



*GAME DESIGN DOCUMENT* **PRISMA: VIAJE AL MUNDO INTERIOR**

Diseñado e ilustrado por Daniela Isabel Pinto Salman  
Programado por Daniel Pumarino

DICIEMBRE 2023 | SANTIAGO, CHILE

El presente documento establece los lineamientos y pautas para el desarrollo del videojuego Prisma: viaje al Mundo Interior, el cual se presenta para optar al Título Profesional de Diseñadora Integral en la Pontificia Universidad Católica de Chile.

La información presente comunica las decisiones actuales del desarrollo del proyecto, de manera que este es un documento en continua actualización.

# GAME CONCEPT

## **INTRODUCCIÓN**

En una ciudad perdida entre bosques y mar, los colores han sido ocultados por generaciones, llevando a sus habitantes a vivir en un mundo en blanco y negro. Un día, con la llegada de una piedra llamada Prisma, comienza un brote de color en el cuerpo de los habitantes. Al desconocer la razón, surge preocupación y desorden.

Como jugador deberás controlar a Uri, quien encuentra al Prisma y acepta la misión de encontrar el origen del color ingresando al inconsciente de las personas para así, investigar qué es lo que realmente está pasando y revelar el sentido de los colores a los habitantes.

## **GÉNERO**

Prisma: VMI es un videojuego de Point and Click Adventure single-player centrado en la exploración y reflexión en torno a las vidas de distintos personajes que se enfrenta el protagonista. Acompañado de una historia llena de misterios, se requiere recolectar elementos a medida que se explora con el fin de resolver diversos y emocionantes puzzles a lo largo de la experiencia.

Otras categorías: *Aventura Gráfica, Low Fantasy, Slice of Life, Exploración, Misterio*

## **PÚBLICO OBJETIVO**

Apunta a adultos emergentes entre 20 a 29 años que se identifican como jugadores casuales e intermedios de videojuegos. Disfrutan de videojuegos de lógica y aventura que les permiten explorar mundos y narrativas conmovedoras. Buscan videojuegos que les hagan sentir diversas emociones mientras juegan dado a que disfrutan involucrarse con las vivencias del personaje y los contextos retratados.

## **PLATAFORMA**

El videojuego está diseñado para ser utilizado en PC incorporando el uso de teclado y mouse. Por otro lado, es programado en el motor de juego Unity.

## **CONTEXTO**

Prisma: VMI se enmarca dentro de la problemática de la salud mental, destacando la necesidad de comprender las emociones como principales motivantes en el día a día y su importancia de sentirlas y no retenerlas.

De esta forma, el videojuego se centra en explorar las historias de distintos personajes con el fin de ejemplificar las diversas maneras en las que la emoción es expresada a nivel corporal, cognitivo y conductual.

## **PROPUESTA DE VALOR**

Prisma: VMI se diferencia de otros videojuegos que hablan de la emoción en base a establecer una mecánica centrada en el funcionamiento de la emoción. Por un lado, las emociones suelen ser incorporadas en el mundo de los videojuegos en una dimensión narrativa, incorporándose como señales dentro de la historia para crear un ambiente emocional que llame la atención del jugador. Además, los estados emocionales y trastornos mentales como la tristeza, depresión o ansiedad suelen ser reflejados en detalle para desarrollar un ambiente específico y crear narrativas en particular, con el fin de enfocar la historia en la autorrealización del protagonista. Pero son pocos los juegos que trabajan la emoción como el foco de su mecánica jugable.

De esta manera, la propuesta desarrolla una mecánica en base al funcionamiento de la emoción y como el personaje trabaja con ella para poder resolver puzzles y avanzar en su historia. Para lograrlo, se busca favorecer la verbalización de la emoción dentro de los diálogos, elementos visuales y textos presentes en el videojuego, para así entrenar conceptos emocionales por medio del lenguaje y la repetición.

Como resultado, el presente proyecto busca distinguirse entre los otros videojuegos enfocados en la emocionalidad del jugador, en base a proponer una mecánica que gire en torno a emoción, y así, entregar al usuario una jugabilidad que le permita aprender sobre competencias emocionales y en el mejor de los casos, interiorizar las prácticas en su día a día

# GAMEPLAY

## GAME LOOP <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Corresponde al bucle central de acciones que desarrolla el jugador de manera activa dentro del juego. Estas pueden desarrollarse en distinta intensidad o forma, pero son la base de la mecánica del juego.



Diagr ma de Game Loop para Prisma: VMI.

En Prisma: VMI el jugador toma el rol de Uri, qui n adquiere el poder de ingresar al inconsciente de las personas para as , investigar qu  es lo que realmente est n sintiendo y traer a luz las emociones ocultas de cada uno.

Dentro de este mundo debe **explorar** en los distintos escenarios, interactuando tanto con objetos y personas, con el objetivo de aprender c mo funciona la ciudad en la que habita el protagonista. Aprender sobre sus estilos de vida, formas de actuar y pensar de los habitantes es esencial para resolver los puzzles que se enfrentar  a medida que avance en el juego.

A decisi n del jugador, puede utilizar el **poder** del personaje de acceder al **mundo interior** de las personas, lo cual cambia el escenario al que se ver  enfrentado.

De mano con la exploración, va la **recolección de elementos**. Esta acción se lleva a cabo en dos dimensiones:

**MUNDO NORMAL:** Al explorar la ciudad y hablar con sus habitantes es posible adquirir distintos objetos. Estos objetos son utilizados en la etapa final de los niveles de personaje, por lo que es vital abastecerse de distintos objetos previo a enfrentarse a un personaje.

**MUNDO INTERIOR:** Al utilizar el poder del protagonista, se ingresa al inconsciente o mundo interior de los personajes. En este lugar se deben recolectar pistas para entender qué es lo que está sintiendo el personaje e identificar cuál es la emoción que origina las manchas de colores.

Una vez dentro los niveles de personajes, eventualmente será necesario tomar una decisión y **combinar 3 elementos** recolectados para identificar ya sea la emoción sentida por el personaje, o ayudarlos a liberarlos. Para esto, el jugador cuenta con distintos sistemas que ayudarán la toma de decisiones: Cuaderno de detective: registra toda la información recolectada del personaje y sus alrededores. Marcadores: permiten organizar y ordenar los elementos adquiridos.

Tras tomar la decisión, si se selecciona la combinación correcta, se completa el nivel del personaje, lo cual devuelve el color a un sector del mapa. Por otro lado, si la combinación es incorrecta, debe seguir explorando e intentando hasta obtener el resultado esperado.



## GAME FLOW <sup>2</sup>

<sup>2</sup> Corresponde a la cadena de sucesos desarrollados en la demo funcional, detallando las mecánicas y dinámicas implementadas en cada etapa.



Comienza con la pantalla de inicio o splash screen del videojuego.



A continuación entrarás a un mundo distinto al que conocemos, donde el color fue escondido hace muchos años, forzando a las siguientes generaciones a vivir en un mundo en blanco y negro.



Da click para continuar

Nuestra historia sigue a Uri, periodista en sus primeros años de trabajo.

Un día mientras descansaba en el muelle de la ciudad, vió una botella flotando en el mar.

A medida que se acercaba, podía ver que en su interior emanaba una luz brillante, la cuál era algo completamente distinto a lo que acostumbraba, una luz de tonalidades extrañas e intensas.



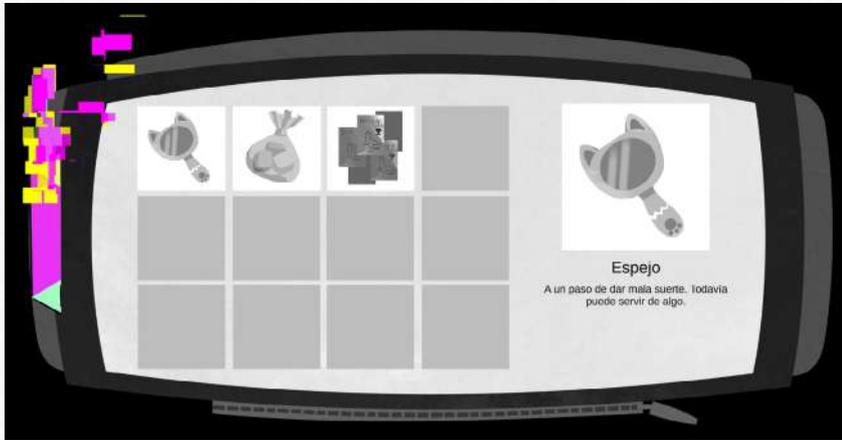
Se entrega la opción de comenzar el juego y se presenta una breve descripción de acontecimientos que introduce al jugador en el mundo del juego donde se sitúa la demo.

A continuación se encuentra a Uri en su habitación tras haber recibido el mensaje de Prisma. El jugador puede utilizar el mouse para dar click en zonas de interés.

En esta instancia puede explorar interactuando con personajes y lugares para adquirir objetos e información.



... No puedo pasar esto por alto, debería salir a investigar que ocurre.



Presionando I accede a su bolso de detective. En este se encuentra el inventario de objetos donde se desglosan todos los objetos recolectados y su cuaderno de detective, el que contiene toda la información que ha recolectado en hasta el momento.



Al salir de la habitación se encuentra la posibilidad de explorar la ciudad para investigar que ocurre tras la llegada de Prisma. En esta instancia se interactúa con personajes y recogen objetos que serán útiles más adelante.



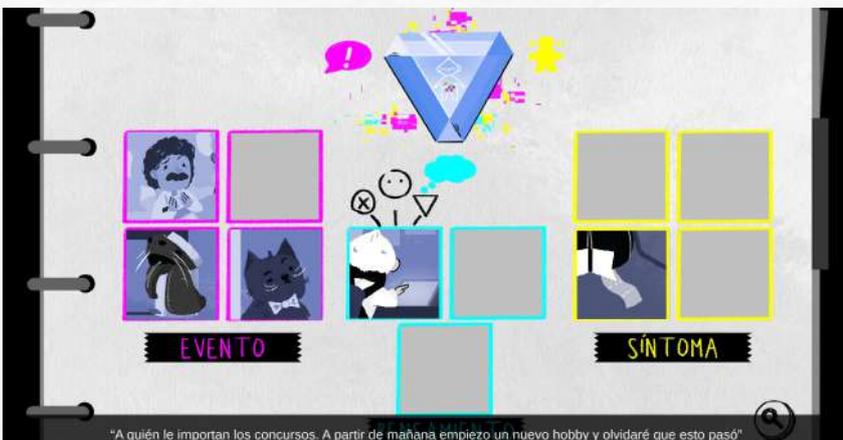
Por otro lado, se presenta la opción de ir directamente al muelle, donde se activa el nivel del personaje Timi, quien presenta manchas de color en la zona abdominal. En esta instancia, se posibilita la opción de ingresar al mundo interior del personaje.



Una vez dentro, el jugador puede explorar los distintos escenarios presentados y desbloquear pistas dando click con el mouse en lugares de interés.



Con M accede al Cuaderno de detective, donde almacena las pistas recolectadas. En él, debe combinar 3 pistas de cada tipo (pensamiento, reacción corporal y suceso) que indiquen cuál es la emoción que siente el personaje.



Además, es marcar las pistas adquiridas con los marcadores de emoción, para que el jugador pueda reflexionar sobre qué elementos se relacionan identificando las emociones que reflejan.



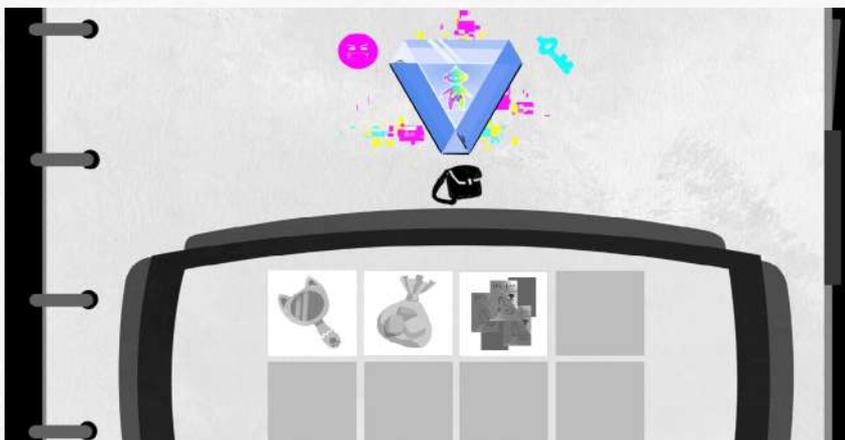
• Cuando considere necesario, puede colocar las pistas que considere correctas.

• Si se equivoca, aparecen hasta 3 mensajes diferentes que entregan señas de cómo corregir la selección.



• Elegir las pistas correctas permite identificar la emoción que siente el personaje, saliendo del mundo interior y explicando a Timi qué sucede.

• En esta instancia el personaje presenta colores en todo el cuerpo, desbloqueando una nueva pista y requiriendo elegir 1 objeto acorde a la pista y la emoción identificada.



• En el cuaderno de detective, se habilita una nueva combinación y se abre el inventario de objetos.

• Si el jugador no ha recolectado objetos hasta el momento, puede volver a la ciudad a explorar.



El jugador recibe retroalimentación por medio de los diálogos del personaje para identificar cuál objeto es el que regula la emoción.



Al completar el nivel el personaje regula la emoción al igual que sus colores, devolviendo el color a la persona y a su alrededor.

Una vez finalizada la escena se da por terminada la demo y se presentan los créditos.

# ESTILO GRÁFICO

## *DIRECCIÓN DE ARTE*

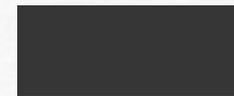
Dada la importancia del color en la narrativa, la dirección de arte intenciona el uso de color en función al progreso emocional de los personaje.



#000000



#00FFFF



#353535



#FF00FF



#616161



#FFFF00



#A9A9A9



#CBCBCB

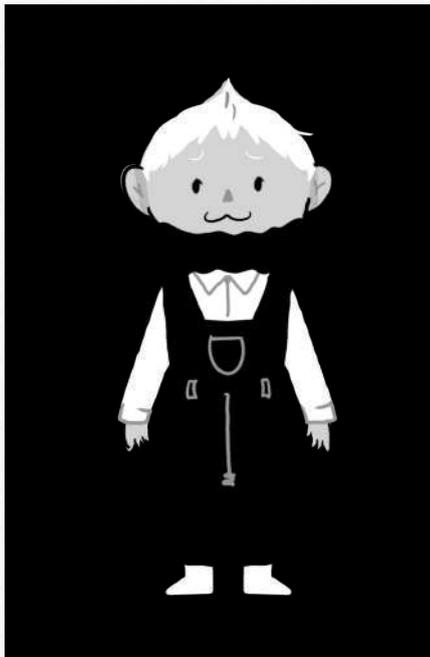


#FFFFFF

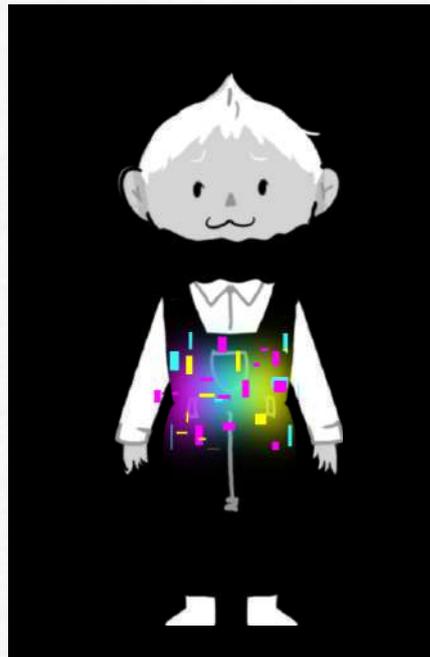
Carta de color general para el diseño de los escenarios y personajes.

# PROGRESO DEL PERSONAJE EN BASE AL COLOR

BLANCO & NEGRO =  
EMOCIÓN INVALIDADA



COLORES SATURADOS = EMOCIÓN DESREGULADA



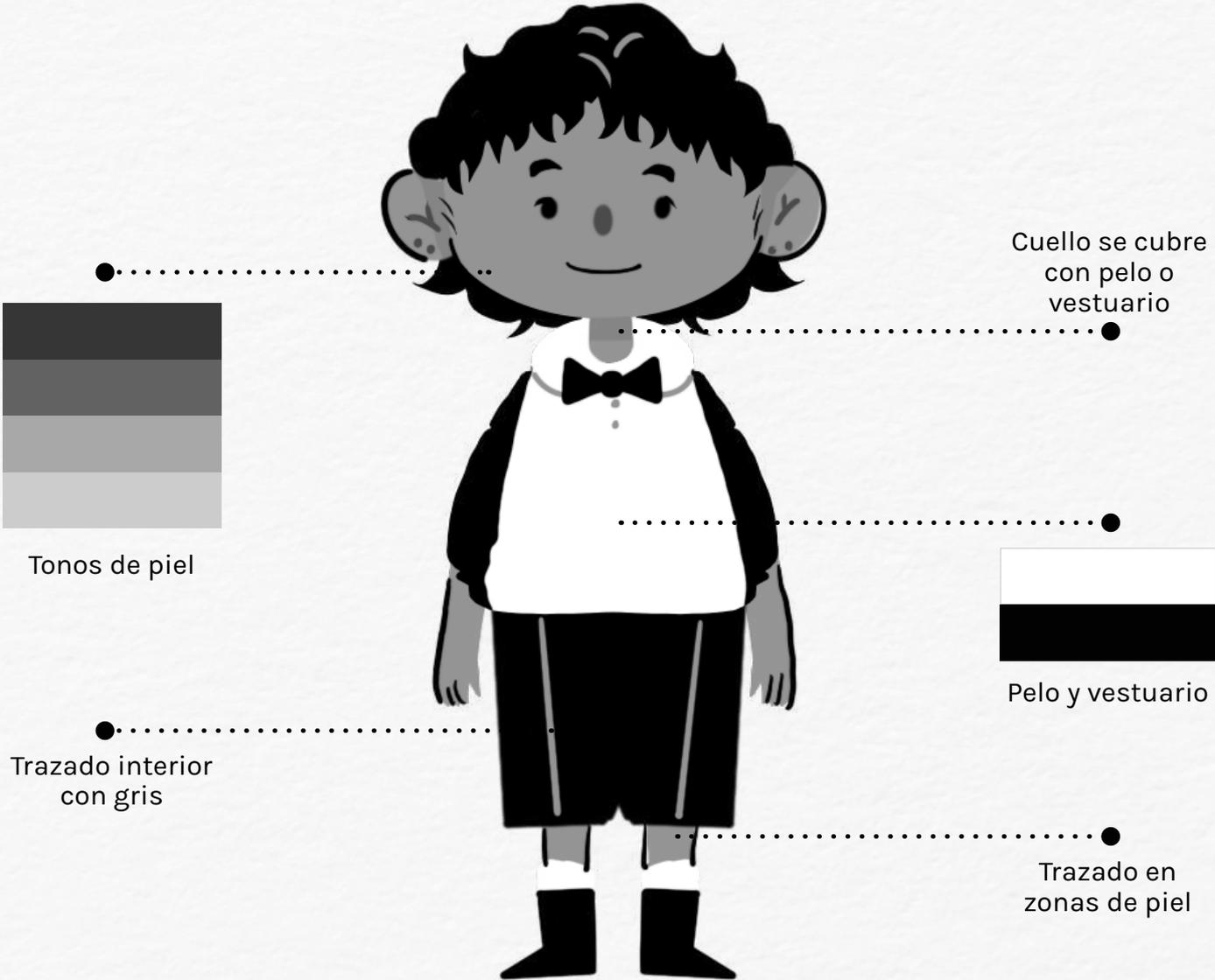
COLORES ARMÓNICOS =  
EMOCIÓN REGULADA



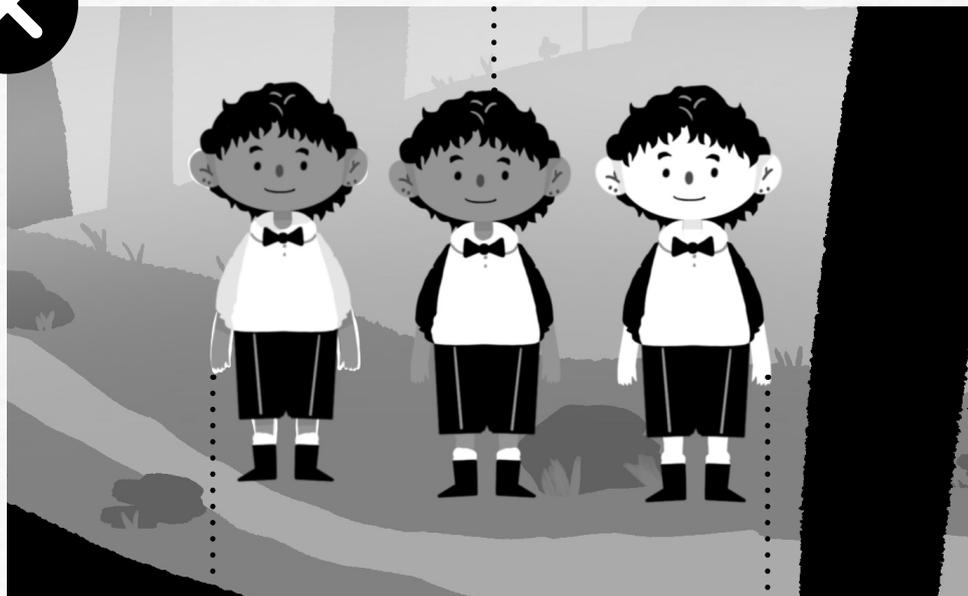
Las manchas de colores que aparecen en el cuerpo de los habitantes presentan alta saturación. El propósito de los colores es llamar la atención y generar un sentido de alarma ante el alto contraste con el fondo monótono.

Por otro lado, el carácter de las manchas de patrones cuadrados recoge la apariencia de un glitch o falla dentro de un programa, con la intención de señalar al jugador que algo está funcionando mal en ese lugar.

RECURSOS GRÁFICOS  
DISEÑO DE PERSONAJE



RELACIÓN PERSONAJE - FONDO  
DISEÑO DE PERSONAJE



No colocar trazados en zonas expuestas de piel

Contornos blancos en la piel

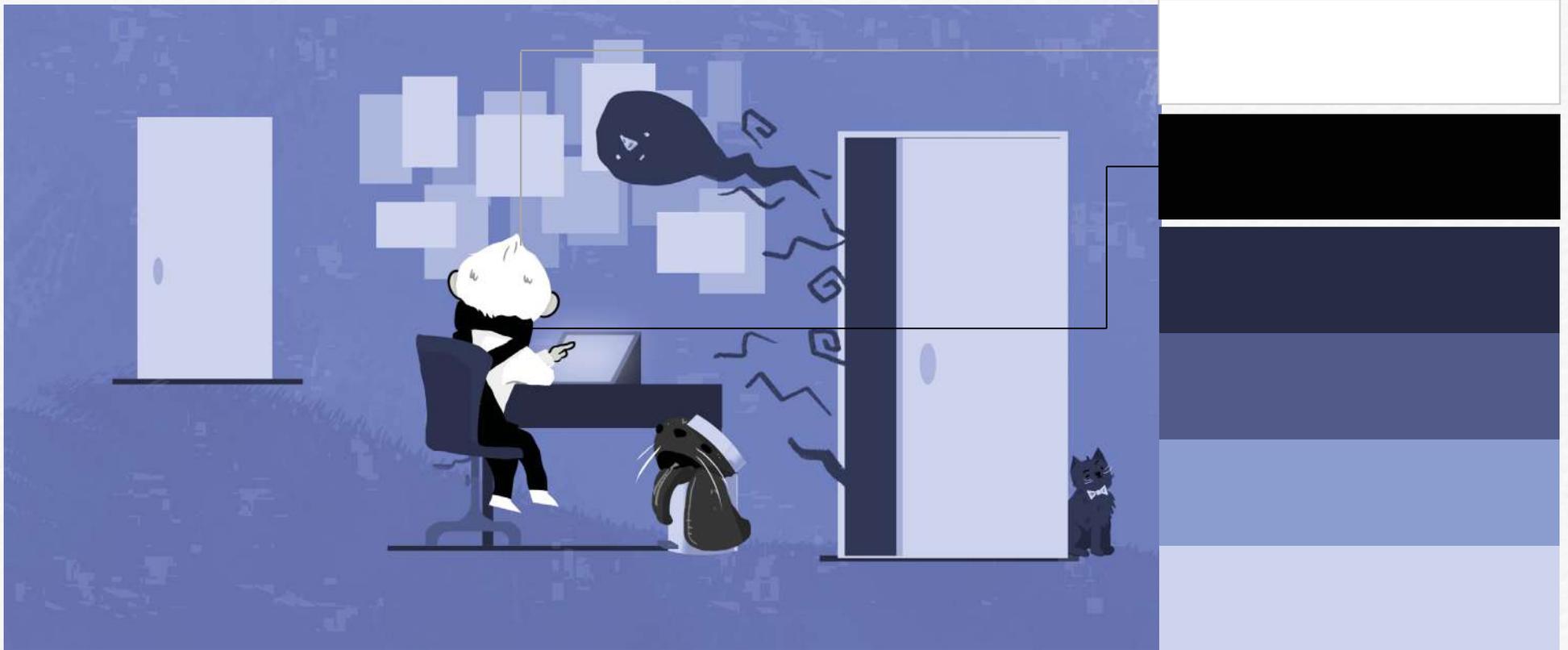
Usar blanco o negro puro en piel

MUNDO NORMAL  
ESCENARIOS



Para las escenas iniciales se utiliza una escala de 5 tonos de grises para generar los espacios, mientras que el negro y blanco se usa exclusivamente en personajes e íconos de interacción. Con respecto al blanco, este también se utiliza para destacar y generar ambiente en los escenarios, ya sea para entregar iluminación o climatización.

MUNDO INTERIOR  
ESCENARIOS



Para el mundo interior se utiliza una paleta de 4 colores monotono y se mantiene el negro y blanco como recurso para resaltar elementos y personajes. Se utilizan colores apagados a contraste de las manchas de color del cuerpo, dado a que estos son los primeros signos de inteiorizar el color que tienen los personajes. De esta manera, los tonos monotonos buscan ser similares a las tonalidades en blanco y negro porque los personajes todavía no tienen experiencia en el color como para poder generar imágenes coloridas en su inconsciente.

# DISEÑO DE INTERFAZ

## ARQUITECTURA DE INTERFAZ

A continuación se detallan las interfaces con las cuales interactúa el jugador al momento de utilizar el videojuego.

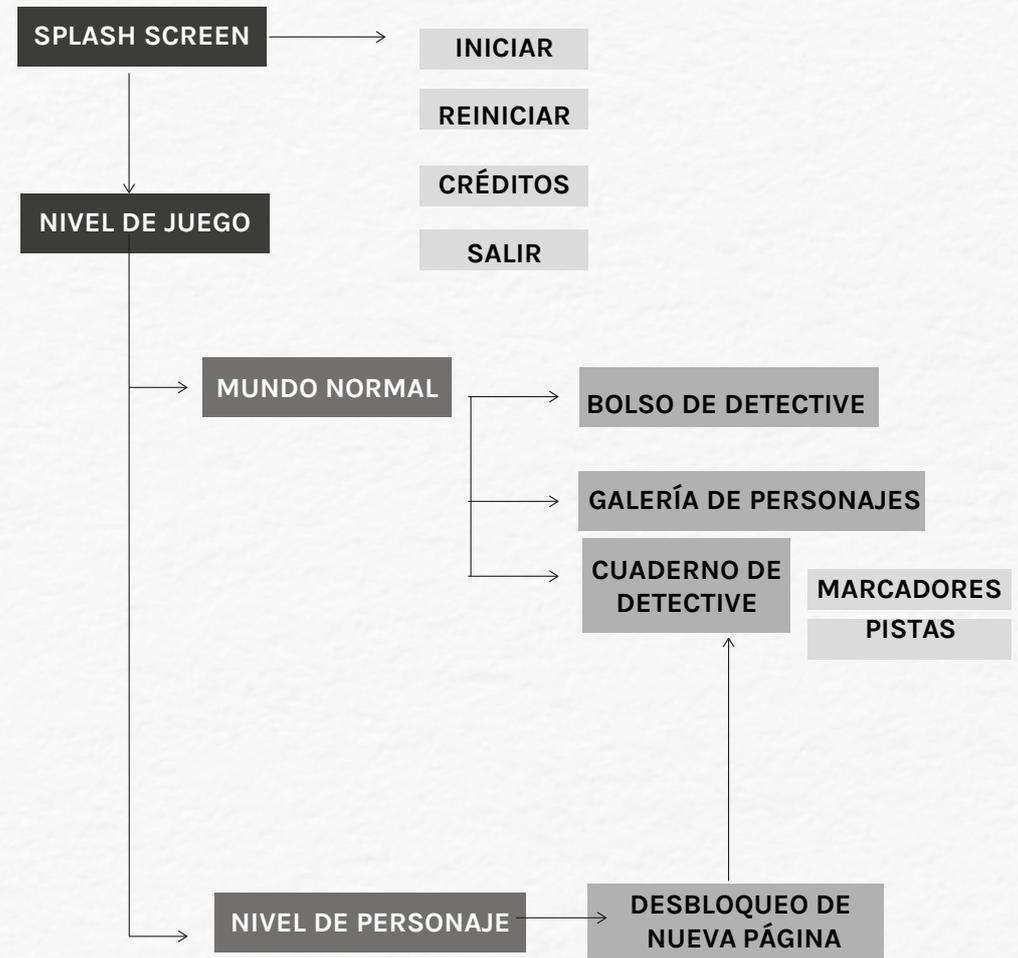
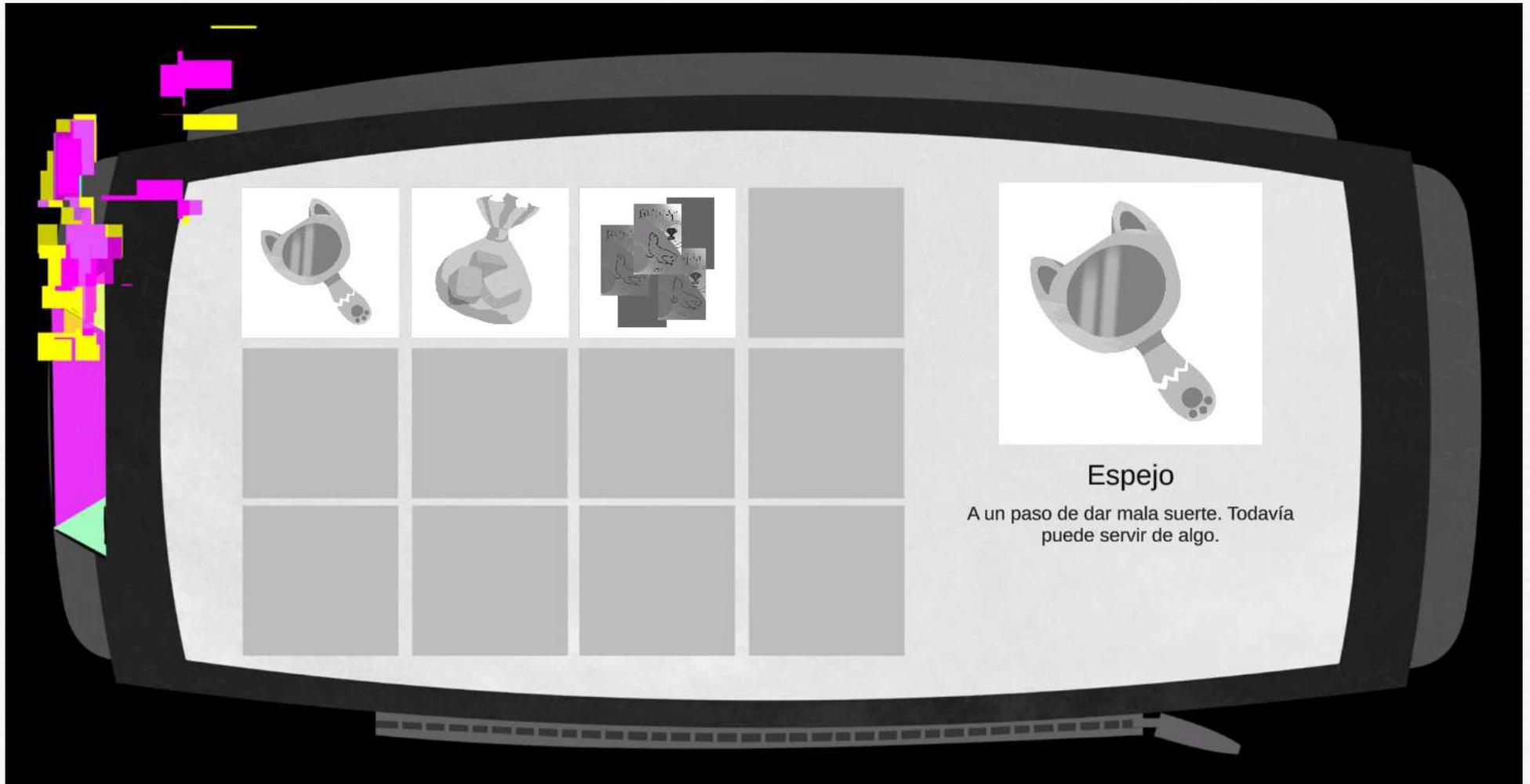


Diagrama de arquitectura de interfaz para Prisma: VMI



*SPLASH SCREEN*

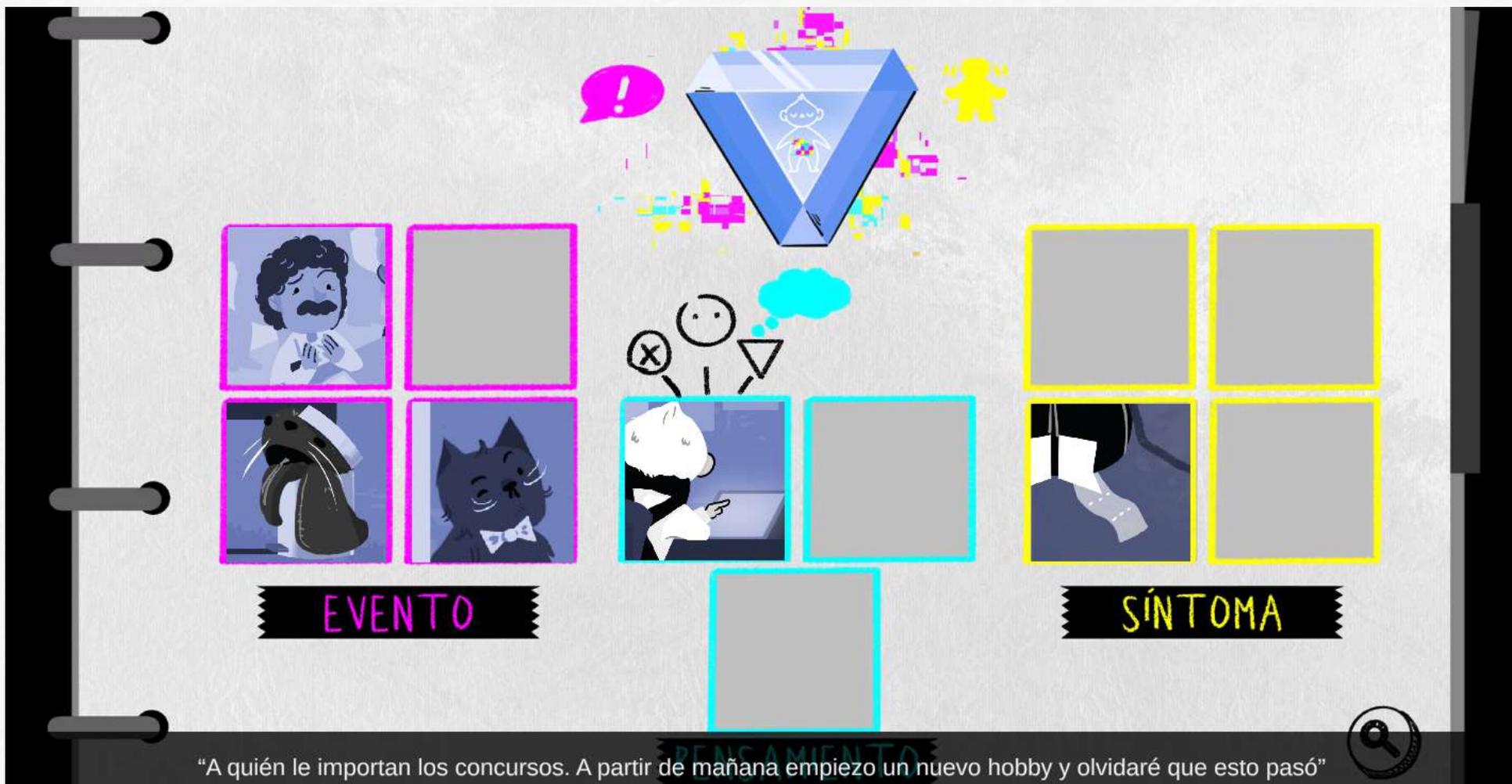
Presenta la opción de iniciar el juego, reiniciar la partida, ver los créditos o salir.



## *BOLSO DE DETECTIVE*

Se abre presionando I en el teclado

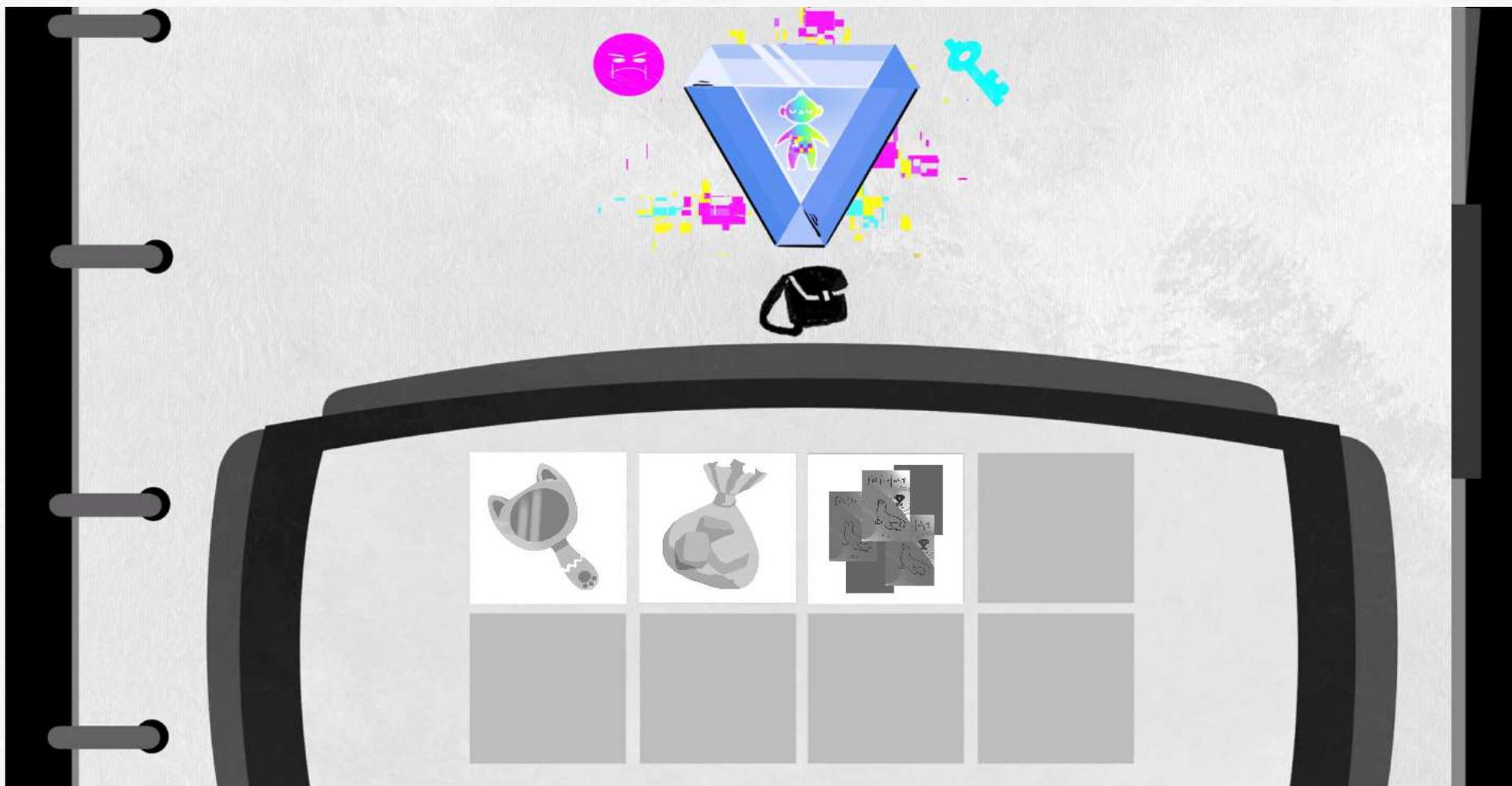
En su interior, se almacenan los objetos recolectados a lo largo del juego.



## CUADERNO DE DETECTIVE FASE 1

Se activa al momento de ingresar al primer mundo interior. El jugador accede a este presionando M en el teclado.

En su interior se organizan todas las pistas recolectadas en el nivel de personaje.



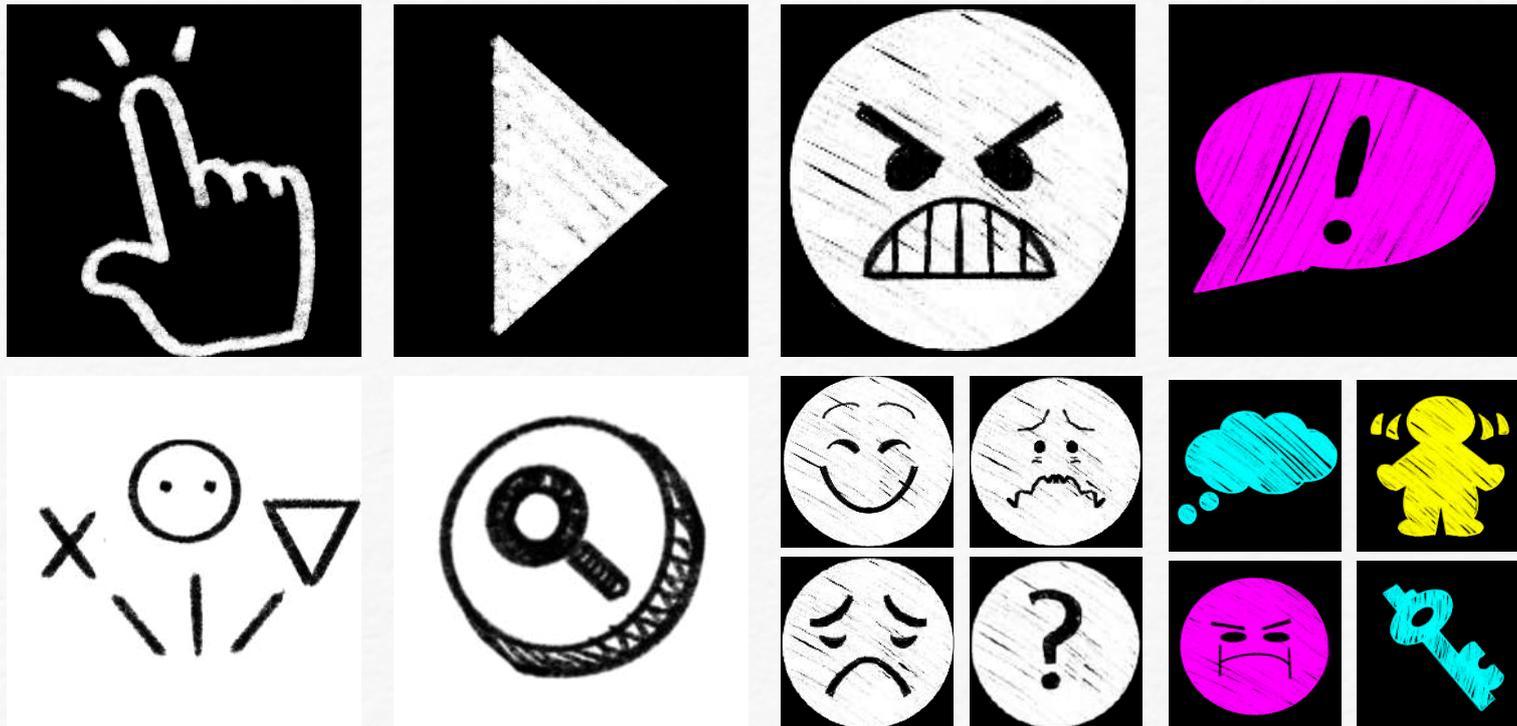
## *CUADERNO DE DETECTIVE FASE 2*

Desbloqueable tras completar la primera fase. Se requiere elegir 1 objeto que ayude al personaje a liberar la emoción y en consecuencia, los colores.

Se incorporan mensajes de retroalimentación para guiar al jugador.

# ÍCONOS DE INTERACCIÓN

Guían al jugador con los controles del juego.  
Estos simulan el trazo de un lápiz, dado a que son señales de Uri para el jugador, no elementos físicos del mundo de juego.

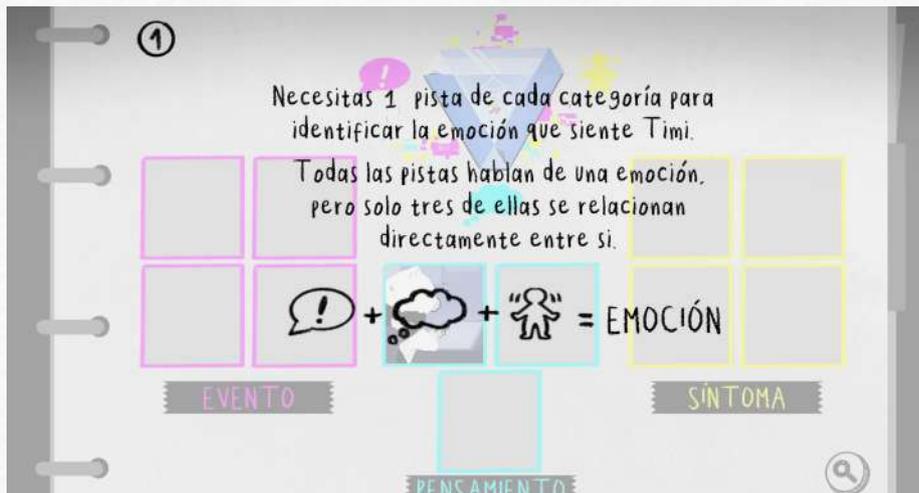


## TUTORIALES

Se utiliza un fondo blanco con difuminación y se explica didácticamente el funcionamiento de los controles.

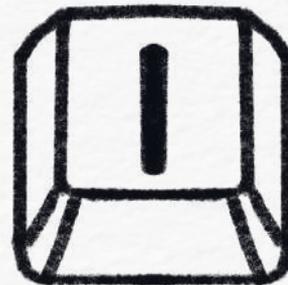
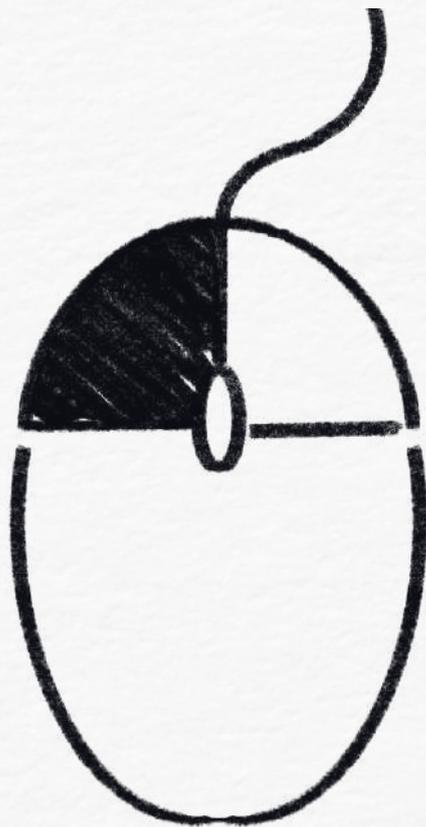
RM Typerighter Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr  
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

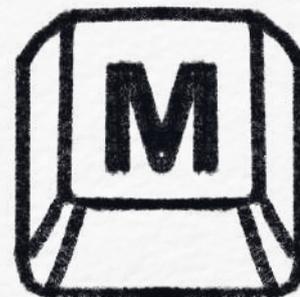


# CONTROLES

INTERACTUAR



BOLSO DE DETECTIVE



CUADERNO DE DETECTIVE

# MUNDO DE JUEGO

*DURACIÓN ESTIMADA: 6 HORAS DE JUEGO*

## *HISTORIA DE MUNDO*

### **PRÓLOGO**

Cuenta la leyenda que en el mundo existían numerosos colores. Estos motivaban y emocionaron a las personas, convirtiendo el mundo en un lugar hermoso, pero a la vez peligroso. Los colores eran impredecibles. Ante esta naturaleza, las personas temían del poder de los colores, ya que los podía llevar a realizar todo tipo de actos.

En una pequeña aldea rodeada de árboles y el océano, ocurrió un asesinato, según comunican las fuentes, impulsado por el color. El miedo reinó la aldea, lo que incentivó a todos sus habitantes a llegar al consenso de ocultar los colores para siempre.

De a poco, en base al esfuerzo colectivo, los colores fueron desapareciendo, convirtiendo la aldea, en un lugar en blanco y negro.

Generaciones nacieron y murieron bajo esta costumbre, sin llegar a conocer el color y quedando este, en el olvido.

La historia se sitúa, en este mundo en blanco y negro.

### **ACTO I**

Nuestra historia sigue a Uri, quien se encuentra en sus primeros meses de trabajo tras sus estudios.

Un día, tras una larga jornada de trabajo online, Uri decide ir al muelle a disfrutar de una colación y la brisa marina.

Al llegar al puerto habla con Timi, su amigo que trabaja como guardia en el muelle. Tras conversar le entrega algo para comer a Uri, lo cual disfruta mientras mira el océano.

De repente, visualiza en el horizonte una botella con brillos que nunca antes había visto antes, acercándose a la costa. Decide bajar del muelle y dirigirse a la arena para investigarlo. La botella era de vidrio transparente que en su interior contenía una joya brillante desde la cuál emanaba el extraño resplandor. En su exterior, contenía una etiqueta con la frase "un regalo de tus antepasados".

Al abrirla, las luces rodean su alrededor, transportándose a un lugar desconocido. En él, escucha una voz:

*"Me has encontrado. Ahora está en tus manos el poder para cambiarlo todo. Por favor, conviértete en el medio que los ayudará a encontrar el color nuevamente".*

Uri había liberado algo muy poderoso, la piedra llamada Prisma, un regalo de sus antepasados para que el color no fuera olvidado.

Tras recibir el mensaje, despierta en su pieza, pensando que todo fue un sueño, pero en su bolsillo encuentra al Prisma, quien le dice que encuentre el color.

Aturdida tras la experiencia decide investigar que ocurre. En su camino, descubre que los habitantes de la ciudad presentan los mismos brillos de Prisma, llamados colores, en distintas zonas del cuerpo. En busca de respuestas va a hablar con Timi, dado a que podría haber visto algo, pero para su sorpresa, descubre que él también presenta colores en el cuerpo.

De esta manera, Prisma le indica que para liberar los colores debe explorar el Mundo Interior de cada persona para descubrir el origen del color, la emoción. Cada persona con los brillos de colores presenta una emoción escondida que niegan profundamente. Al liberarla, se liberarán los colores, coloreando el mundo de vuelta a su estado original.

## **ACTO II**

Uri comienza su aventura investigando qué le ocurre a sus vecinos, ingresando a sus mundos interiores y ayudándoles a sentir las emociones y coloreando el mundo de nuevo.

En uno de sus recorridos, encuentra una biblioteca antigua oculta detrás de la cocina de una tienda de comida rápida. Este era un santuario en la antigüedad, donde se resguardaron textos que contienen la verdadera historia de por qué se ocultan los colores y la creación de Prisma. Al descubrir la verdad, Uri comienza a presentar colores en su cuerpo. Un último desafío le es presentado, recuperar sus propios colores con lo que ha aprendido en su aventura.

## **ACTO II**

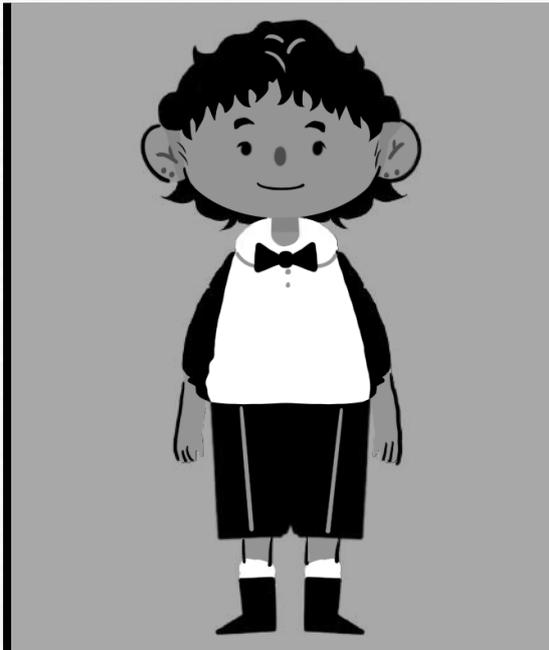
En el Mundo Interior de Uri, se encuentran 4 emociones ocultas, las cuales debe liberar para recuperar completamente sus colores.

Tras superar las pruebas, ya terminado el trabajo de Uri, Prisma le pide que le devuelva al mar para poder continuar su misión en otros lugares que lo necesiten. De esta manera, Uri incorpora en una cápsula todos sus análisis e información recolectada en su aventura, para que pueda ayudar a otras personas.

## **EPÍLOGO**

Prisma viaja por el mar días y noches hasta llegar a una isla que también ocultó sus colores, pero esta vez, presentan un mundo en tonalidades de rojo.

## PERSONAJES PRINCIPALES

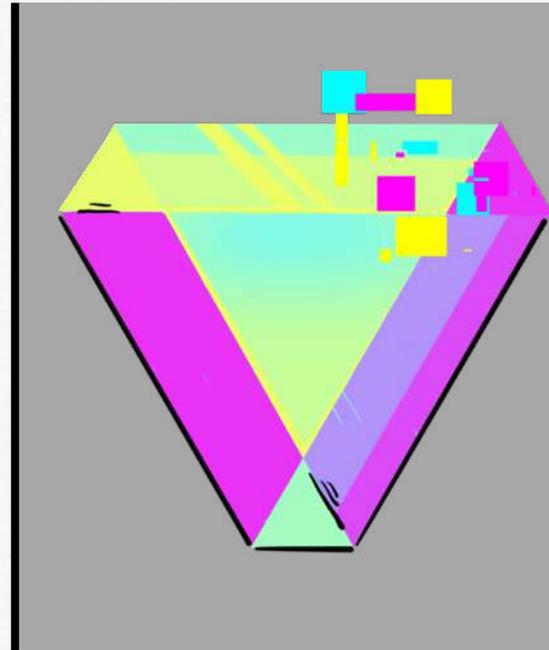


### URI

Periodista de 25 años en sus primeros meses de trabajo tras terminar sus estudios, donde realizando artículos para una pequeña revista de gastronomía local. Le apasionan las historias de detectives y misterio, dado a que desde pequeña quiere convertirse en uno, lo que fue la razón principal por la cuál estudió periodismo. Vive con sus padres y hermano en el último piso de un edificio en el centro de la ciudad.

Hobby: ver series de detectives

Lugar favorito: el muelle de la ciudad



### PRISMA

Joya entregada de generación a generación a lo largo de la historia para ayudar a los humanos a recuperar sus colores. En la literatura la describen como un regalo de los antepasados para recuperar el color. Su origen es un misterio.

Hobby: Recolectar frases interesantes que descubre en los mundos interiores

Lugar favorito: los recipientes de vidrio, le genera fascinación el ver sus colores traspasar el material e iluminar el ambiente.

## PERSONAJE DE NIVEL



### TIMI

Joven guardia del muelle que siente una enorme pasión por las criaturas marinas, en especial los lobos marinos. Trabajar cerca del mar le permite observarlos día y noche. Vive con su familia y 3 hermanos cerca de la entrada de la ciudad. Tiende a mostrar una expresión alegre porque le disgusta la idea de verse molesto.

Hobby: Crear coreografías de baile inspiradas en criaturas marinas

Lugar favorito: el roquerío cercano al muelle, donde se juntan lobos de mar a descansar

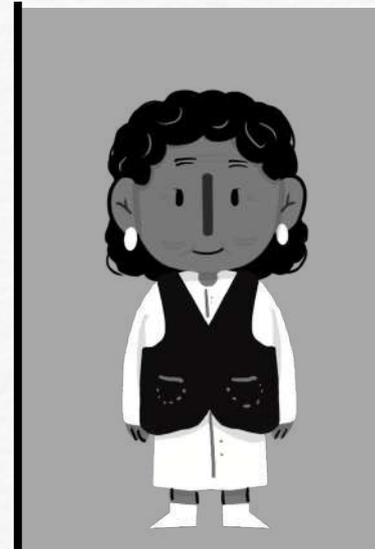
## NPC (NON PLAYABLE CHARACTER)



### KAT

Solía vivir en el bosque con su familia que se dedica a la agricultura, pero su sueño es vivir en el centro de la ciudad para cuando logre conseguir trabajo. Constantemente siente inseguridades sobre su futuro, pero se esfuerza por mostrarse fuerte para no preocupar a su familia.

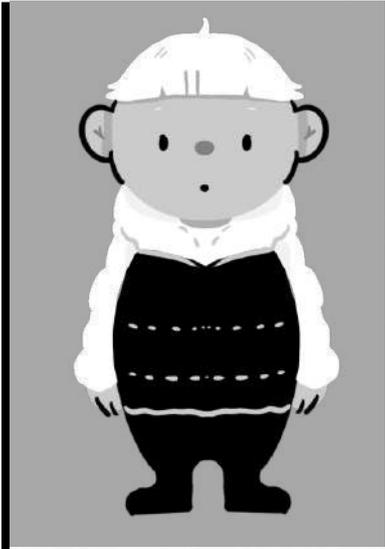
Hobby: ver novelas románticas  
Lugar favorito: la boutique de la ciudad



### SEÑORA LUISA

Vive en una de las pocas casas que quedan en el centro de la ciudad, la cual ha sido heredada a lo largo del tiempo por su familia.

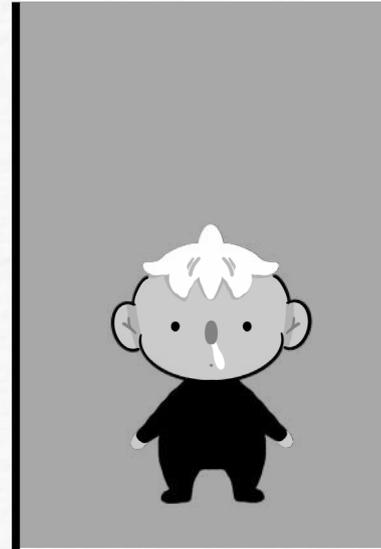
Hobby: los chismes  
Lugar favorito: la entrada de su casa, por donde puede observar tranquilamente la calle sin interrupciones.



## **LUIS**

Recién terminando de estudiar, se dedica a cuidar a su hermano pequeño, quien tiende a escaparse cuando no lo ven. Luis desea vivir una vida tranquila y sin preocupaciones, por lo que no piensa estudiar más, sino encontrar algún lugar donde le paguen y cuidar a sus hermanos tranquilamente en la casa familiar.

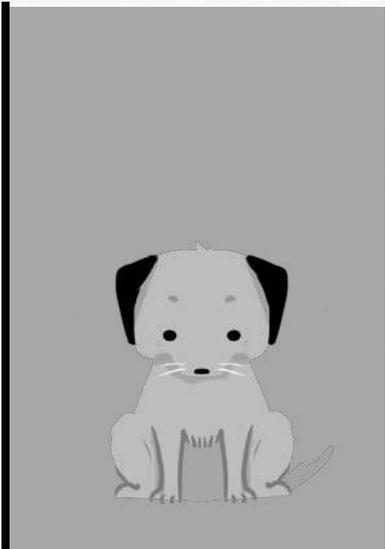
Hobby: degustar cupcakes  
Lugar favorito: el bosque



## **JUANITO**

Hermano menor de Luis y le fascinan las alturas, razón por la cuál su familia tiende a perderlo.

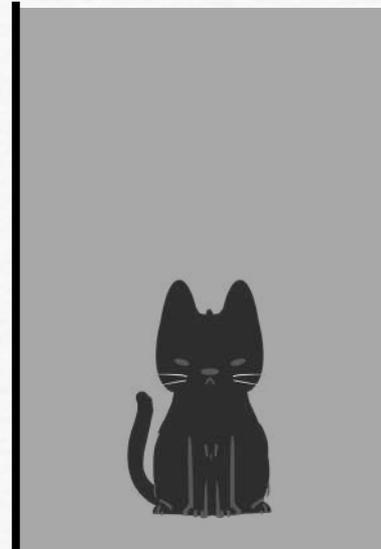
Hobby: escalar árboles  
Lugar favorito: el techo del edificio donde vive Uri



## **CUCHUFLÍ**

Perro pequeño que recientemente llegó a la ciudad. Su adorable mirada cautivó a todo el barrio, creando una casa en el centro de la ciudad. Sin embargo, Cuchufli solo quiere que alguien lo adopte.

Hobby: probar bocadillos  
Lugar favorito: dormir en el regazo de un humano



## **LIA**

Gata de los dueños de una tienda en el centro de la ciudad. Lia se enamoró de un gato que la visitó hace unos días, pero no ha vuelto a verlo.

Hobby: juzgar a los humanos desde las alturas  
Lugar favorito: terraza sobre la tienda.

# CUADROS DE DIÁLOGO

RM Typewriter Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq  
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Tw Cen MT Condensed

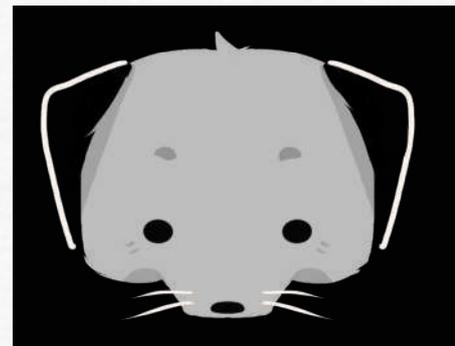
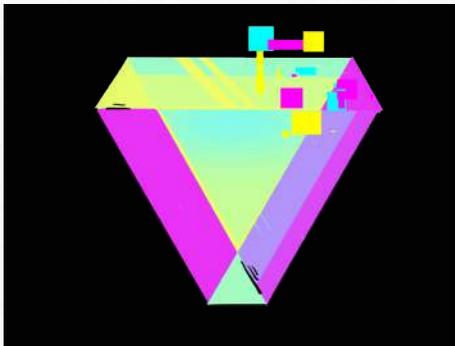
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq  
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz



Aquí tengo todo lo que necesito: mi cámara, cuaderno y suficiente espacio para almacenar evidencia. Esto se siente como el trabajo de un verdadero detective.



Ambos deben tener contacto conmigo para poder acceder a su Mundo Interior.



# ESCENARIOS

## MUELLE



Destinado a la actividad de pesca y recreación. Se presentan proyectos a modo de propuesta de implementar un puerto para expandir la comunicación de la ciudad con otros lugares, dado a que su ubicación ha ocultado a la ciudad por años.

El muelle evoca el inicio de la aventura, siendo la conexión directa de la ciudad con el resto del mundo y la puerta de llegada de la piedra Prisma. Se optó por tonalidades claras para centrar la mirada a los personajes.

# ESCENARIOS

PIEZA DE URI



La pieza de Uri busca reflejar la transición de la adolescencia a la adultez. Por un lado, se ve su zona de trabajo que refleja un espacio sobrio, con su computador, utensilios de oficina, un panel de actividades y un calendario. Mientras que el resto de la pieza mantiene figuras de acción, guirnaldas decorativas, afiches, libros y peluches que atesora.

Sin embargo, esta escena no busca diferenciar los dos lados de adultez y adolescencia, sino la posible armonía en la que estos conviven a pesar de sus diferencias.

# ESCENARIOS

## CENTRO DE LA CIUDAD



Rodeada de bosques y mar, la ciudad ha sorprendido al mundo con su gran crecimiento en el tiempo.

Grandes edificios se han instaurado en donde antes había casas, requiriendo que en unos años más se tenga que expandir la ciudad hacia el bosque.

La ciudad representa un espacio cotidiano que tiende a estar lleno de vida, pero por el miedo a los colores, gran parte de los habitantes busca esconderse en casa. Este escenario presenta un alto contenido de información sobre la historia y futuros niveles a desarrollar.

## OBJETOS RECOLECTABLES

### BOLSA DE HIELO

*Descripción: Amuleto protector de sensaciones intensas.*

El hielo es frecuentemente usado como un objeto regulador de emociones intensas, principalmente el miedo. Es un buen medio para traer a la realidad a quienes se encuentran abrumados en pensamientos intrusivos, de manera que el frío del hielo les permite concentrar la atención en una cosa.



### PAPELES

*Descripción: Concurso de baile realizado hace dos semanas. Timi participó en él.*

Los papeles son un recurso accesible en cualquier momento, lo que los hace una muy buena herramienta de regulación. Cuando uno siente ira, necesita liberarla para poder sentirla de manera natural y no mantenerla en el cuerpo, por lo que se requiere un medio para liberar esa tensión. De esta manera, romper papel supone una eficiente herramienta.



### ESPEJO

*Descripción: A un paso de dar mala suerte. Todavía puede servir de algo.*

En algunos casos, cuando una persona se encuentra sobrepasada por una emoción, principalmente ira, se recomienda mostrarle su rostro en un espejo. De esta manera, pueden ver cómo otros los perciben, y en algunos casos regular la emoción.



# MÚSICA

## *BRIEF MUSICAL*

Prisma: viaje al Mundo Interior de un videojuego de Point and Click Adventure ambientado en una ciudad que ha ocultado el misterio de los colores por generaciones.

Ante esto, el enfoque musical del videojuego consiste en:

Generar un ambiente de misterio y contemplación, enfocado en motivar al jugador a investigar en el escenario.

Enfatizar el carácter lúdico y en algunos casos, absurdo, de las situaciones e interpretaciones de los personajes ante la aparición repentina de colores en la ciudad.

Reflejar en los niveles de personaje, la emoción escondida

A continuación se detallan las escenas que requieren de música acorde al desarrollo de la demo:

## BRIEF MUSICAL

### **PANTALLA DE INICIO / SPLASH SCREEN**

*Tags: Suspense, Misterioso, Introductorio*

Referentes:

Title Music - Night in the Woods

Música utilizada en la demo:

Videogame Title Screen Music por Guillermo Chica (2023)

### **INTRODUCCIÓN:**

*Tags: Lullaby, Campanas, Inocente*

Referentes:

Opening - The Legend of Zelda: The Wind Waker

Música utilizada en la demo:

Short Lullaby Song por Davo32 (2022)

### **CIUDAD**

*Tags: Atmosférico, Misterio, Motivante, Aventura*

Referentes:

Town Part 2 - Night in the Woods

Outset Island Theme - The Legend of Zelda: Wind Waker

New Groove - Takénobu

Música utilizada en la demo:

Enigmatic Adventure por Maxim Tsukanov (2018)

### **MUELLE**

*Tags: Suspense, Emocional, Lullaby*

Referentes:

Zelda's Lullaby - The Legend of Zelda: Skyward Sword

Música utilizada en la demo:

Short Sentimental Lullaby Trailer - Celesta with Piano por Gregor Quendel(2021)

### **NIVEL DE TIMI:**

*Tags: Distorsión, Misterio, Dramático, Low Horror*

Referentes:

Castle Theme - Super Mario World

Night of Sicily - Song Jae Kyung, Park Sejun

Música utilizada en la demo:

Watch your step por Victor Natas (2023)

### **VUELTA AL COLOR Y CRÉDITOS**

*Tags: Emotivo, Motivante, Esperanzador*

Referentes:

Acuarela - Toquinho

Toki Doki - Takénobu (ritmo)

Música utilizada en la demo:

Cinematic Documentary Ambient por UNIVERFIELD(2023)

# DISEÑO DE NIVEL

## *REQUERIMIENTOS*

La gran carga teórica del videojuego se centra en los niveles de personajes, de manera que se necesita que todo nivel cumpla con los siguientes requisitos:

Reforzar el ámbito de environmental storytelling del videojuego.

Incluir el elementos de la historia en objetos, diálogos y escenarios

Implementar los estudios de Susana Bolch y Marsha Linehan sobre la concientización y regulación emocional para dar estructura y narrativa a cada nivel de personaje

Cada nivel de personaje es realizado con supervisión de un profesional en psicología.

Refleja el interior y la verdad oculta de lo que siente cada uno.

Estos son todos distintos y reflejan lo que siente verdaderamente la persona.

## NIVEL DE TIMI

### INFORMACIÓN DEL NIVEL:

Pistas recolectables: 11

Emoción desregulada: **IRA**

Pistas solución:

-  Un juez arregló la votación para elegir a su sobrino como ganador. Estaba todo planeado.
-  No paro de recordar la cara burlesca del juez cuando dio mi puntaje. Qué injusto! Yo debería haber ganado.
-  Timmy lleva dos semanas con malestar estomacal, lo que le hace difícil salir de su casa.  
Objeto regulador: papel

Objeto regulador:



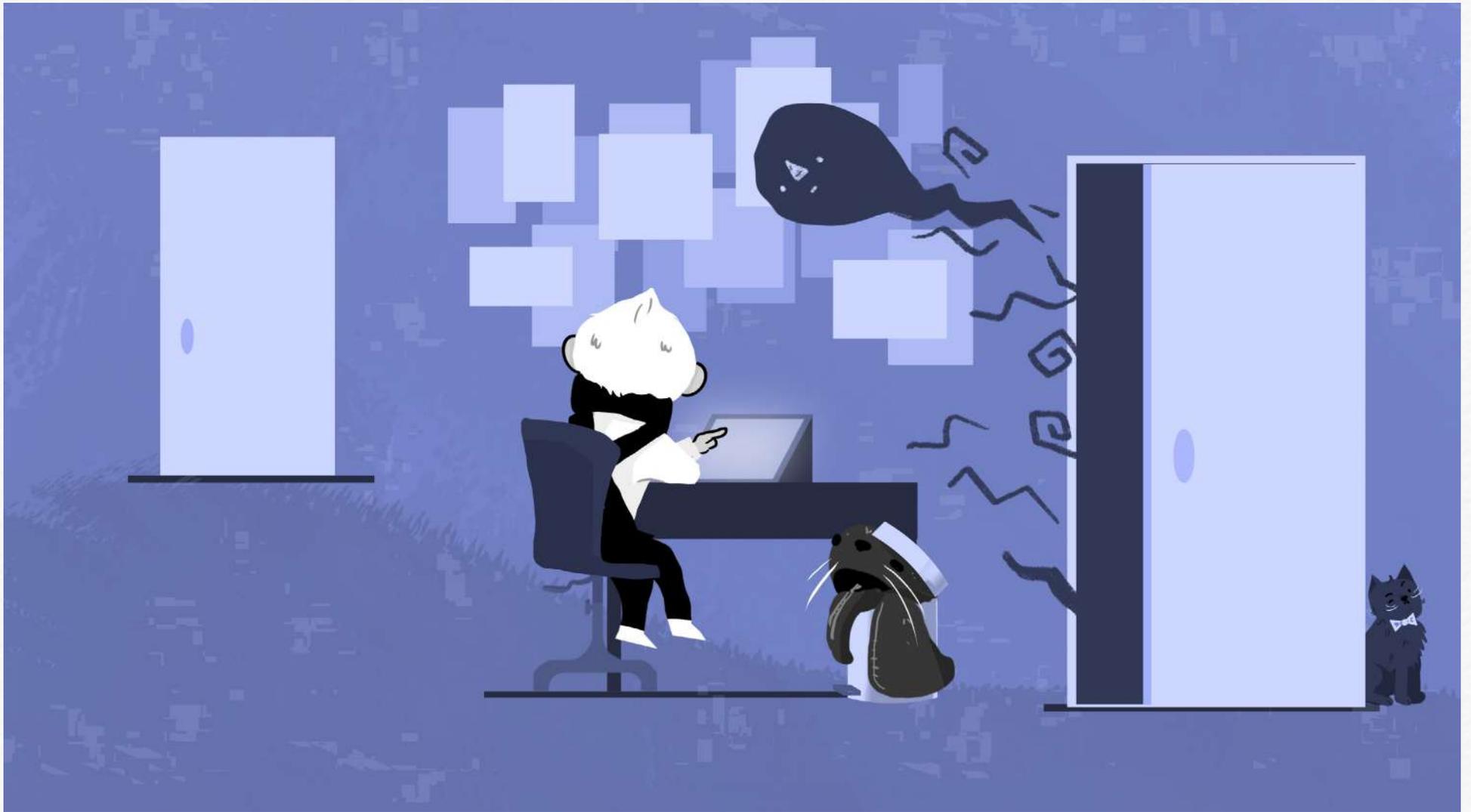
### HISTORIA DEL NIVEL:

Timi quería obtener el primer lugar en un evento de danza contemporánea. Sentía que ese era el lugar para él y se esforzó mucho para preparar su rutina. El día del evento, presenta una maravillosa danza inspirada en el movimiento de los lobos marinos en el océano, conmoviendo al público. Sin embargo, al momento de la premiación se entera de que todo fue en vano, el concurso estaba arreglado. Pero Timi, dentro de su personaje, decidió que eso no podía molestarle, dado que a él no le gusta mostrarse así. Se esfuerza por mantener una expresión alegre, lo que significó invalidar lo que sintió cuando lo trataron injustamente.

La tensión generada tras el evento se traduce en contener la ira en el cuerpo, generando tensión abdominal y en consecuencia, dificultades para ir al baño y dolores de estómago.

En base a esto, cuando Prisma llega a la ciudad, los colores delatan sus síntomas, apareciendo en la zona abdominal.

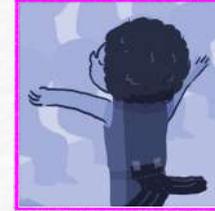








Un juez arregló la votación para elegir a su sobrino como ganador. Estaba todo planeado.



Ganador del concurso de danza contemporánea temática Lobo de mar . Ocurrió hace dos semanas



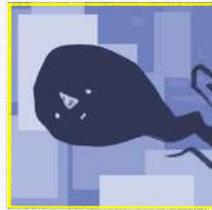
Timi se esfuerza por mostrar una expresión alegre, sin importar la situación.



"A quién le importan los concursos. A partir de mañana empiezo un nuevo hobby y olvidaré que esto pasó."



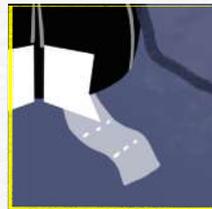
Timmy botó su traje de danza a la basura tras el evento.



Timi lleva dos semanas actuando de mal humor.



El gato de Timmy tiene un romance con el gato del vecino



Timmy lleva dos semanas con malestar estomacal, lo que le hace difícil salir de su casa.



No paro de recordar la cara burlesca del juez cuando dio mi puntaje. Qué injusto! Yo debería haber ganado. "



Cuando Timmy recuerda el día que perdió, sus ojos se llenan de lágrimas y las trata de esconder.



"Me gusta mucho bailar. Me ayuda a liberar tensiones. Me gustaría ser como un lobo de mar bailando en el mar."

MENSAJES DE RETROALIMENTACIÓN



Debo haber pasado algo por alto.



Quizás estoy confundiendo la emoción que siente Timi. Debería revisarlas de nuevo y ver cómo se relacionan entre sí.



Es posible que las pistas correctas tengan relación con la ubicación del color de Timi, sino ¿por qué aparecerían en lugares distintos?.



# ANEXOS

*DURACIÓN ESTIMADA: 30 MINUTOS DE JUEGO*

*GUIÓN DEMO DICIEMBRE 2023*

## **INTRODUCCIÓN**

A continuación entrarás a un mundo distinto al que conocemos, donde el color fue escondido hace muchos años, forzando a las siguientes generaciones a vivir en un mundo en blanco y negro.

Mucho tiempo ha pasado desde este gran cambio. Generaciones nacieron y murieron sin conocer el color, pasando al olvido.

Ahora nos encontramos en el presente, situados en este mundo en blanco y negro.

Nuestra historia sigue a Uri, periodista en sus primeros años de trabajo. Un día mientras descansaba en el muelle de la ciudad, vió una botella flotando en el mar. A medida que se acercaba, podía ver que en su interior emanaba una luz brillante, la cuál era algo completamente distinto a lo que acostumbraba, una luz de tonalidades extrañas e intensas.

Lentamente, la botella llegó a la costa. Uri fue a verla, y en su interior se encontraba una extraña joya desde la cual emanaba luz. Al tocarla, en un abrir y cerrar de ojos, las luces se expandieron envolviendo a Uri.

Rodeada de estas luces, se transportó a un espacio desconocido. En él, escucha una voz:  
"Me has encontrado. Ahora está en tus manos el poder

para cambiarlo todo. Por favor, conviértete en el medio que los ayudará a encontrar el color nuevamente".

Uri había liberado algo muy poderoso, la piedra llamada Prisma, un regalo de sus antepasados para que el color no fuera olvidado.

"El origen del color se encuentra en la emoción que profundamente niegan en su interior. Busca la emoción y solo así volverá el color" dijo Prisma.  
De esta manera, comienza la aventura de nuestra protagonista Uri con Prisma.

SELECCIÓN >Despertar

## **PIEZA DE URI**

Uri - Estoy en casa ¿Dormí todo este tiempo? Eso fue demasiado extraño, de seguro esa botella tenía droga.

Prisma se encuentra en su bolsillo-

Uri - ¡¿NO FUE UN SUEÑO?!

Prisma - Encuentra el color.

Uri - ¿La piedra... me habló? ... No puedo pasar esto por alto, debería salir a investigar que ocurre.

Antes de salir necesito mi bolso, tengo todo lo necesario en él.

#### **CLICK EN PAPEL >**

"Te quedaste de nuevo dormida en el muelle y Timi te trajo a casa. Por favor no lo vuelvas a hacer que es peligroso de noche. No te quise despertar pero salimos a comprar temprano". Abrazos, papá

#### **CLICK EN VENTANA >**

iiiiiiiiiii;AAAAaaAAAAAaaaAAAAAaaaaa!!!!!!!!!!!!  
Uri - ¿Qué está pasando afuera?

#### **CLICK EN FIGURITA DE REPISA >**

Uri -Detective Kanan, la mejor compra con mi primer sueldo. Definitivamente es la mejor serie de la historia.

#### **CLICK EN COMPUTADOR >**

Uri -Ups, se me olvidó apagar el computador después de la reunión.

#### **CLICK EN BASURERO >**

Uri - ... ¿Cuándo fue la última vez que limpié la pieza?

#### **CLICK EN TABLA DE CORCHO >**

Uri - Tanto trabajo y tan pocas ganas de terminarlo.

#### **CLICK EN BOLSO >**

Uri -Aquí tengo todo lo que necesito: mi cámara, cuaderno y suficiente espacio para almacenar evidencia. Esto se siente como el trabajo de un verdadero detective. Es sábado, no tengo que trabajar pero Timi sí. Debería estar en el muelle como siempre, quizás él vió lo que pasó anoche.

#### **CIUDAD**

Uri > Momento de investigar. Puedo explorar en la calle a ver qué ocurre o ir directamente al muelle.

#### **SELECCIÓN**

##### **> Investigar en la calle**

Uri - Muy bien, comenzaré por acá y después puedo ir al muelle.

##### **> Ir directamente al muelle**

*Se desarrolla la escena del muelle*

#### **CLICK EN KAT >**

Uri -¿Estás bien?

Kat -¡Uri! ¡Me salieron manchas en las orejas! Me estaba retocando antes de mi entrevista de trabajo ¡y de la nada aparecieron! ¿Qué haré? No puedo ir a trabajar así

Uri -Creo que se como ayudarte. ¿Me puedes esperar un poco? Tengo que confirmar algo en el muelle y vuelvo

Kat -¡Ya! Pero ven rápido que tengo una entrevista en 1 hora ¡No se que hacer! Me esconderé en el callejón para que nadie me vea. No puedo salir así."

Aparece un espejo en el suelo

Click en el espejo >

Uri -¿Qué es eso del suelo?

Kat -Mi espejo. Del susto lo boté y se rompió un poco. ¿Lo quieres?

#### **SELECCIÓN**

##### **> No gracias**

##### **> Sí, me puede servir más adelante**

*Adquieres espejo*

#### **CLICK EN SEÑORA LUISA >**

Uri -¿Señora Luisa sabe qué pasa?

Señora Luisa - Ay Uricita que bueno que estás bien. Oye ni te imaginas la locura que hay. A muchos les aparecieron manchas en el cuerpo! La Marcia dice que esto es una señal de que se viene el fin del mundo,

pero yo creo que dice puras estupideces, ¿cómo podría acabarse con unas manchitas? Más encima son bastante lindas, ¡qué gracia tenerlos!

Uri -¡Serías la sensación en el barrio!

Señora Luisa - ¡Sí que sí!

Uri -Estoy investigando sobre estas manchas, si se entera de algo porfavor llamame.

Señora Luisa - Mi niña no salga sola, están todos locos hoy. Tenga esto, según la doctora llevarlos contigo te protege de todo.

*Adquieres bolsa de hielo*

**PRIMER CLICK EN TELEVISIÓN>** Gran parte de los ciudadanos ha despertado con extrañas manchas en el cuerpo. Especialistas indican que esto no tiene relación con alguna enfermedad conocida, ni presenta signos de riesgo a quienes lo padecen. Sin embargo, la preocupación por la repentina aparición de estos síntomas continúa.

**SEGUNDO CLICK EN TELEVISIÓN>** Y en el matinal de hoy promocionamos una efectiva base con gran cobertura. ¡Utilícela para reducir marcas de expresión y manchas brillantes repentinas!

**CLICK EN PAPELES >** *Adquieres papel*

**CLICK EN CUCHUFLI>**

Uri- Hola perrito, ¿cómo está tu casita nueva?

Cuchufli - ¡Guau! (bastante cómoda, pero ¿por qué no me llevas a tu casa?)

Uri - Lindo perrito. Llegáste solo hace unos días y ya te están armando una casita.

**CLICK EN LUIS>**

Luis -Uri, ¿viste las noticias?

**CLICK EN JUANITO >**

Juanito - ...

Uri - Quieres un pañuelo?

Juanito- Nop.

**CLICK EN LIA>**

Uri - Ese gato lleva días mirando la calle, como si estuviera esperando a alguien.

Lia - Miau (¿dónde estás Raul?)

**CLICK EN VENTANA >**

Uri - Muchos decidieron quedarse en casa, ¿estarán asustados por las manchas?

**MUELLE**

Uri -¡Timi! ¿cómo estás?

Timi - ¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿URIUUUUUU ESTÁS BIEN?!?!?!?!?!  
Te ví desmayarte después de agacharte a recoger algo y te llevé a casa.

Uri - Estoy bien, gracias por llevarme Oh no...tu también.

Timi -Sí, aparecieron hoy en la mañana. Son bastante lindas debo admitirlo, no sé porque todos están tan asustados.}

**SELECCIÓN**

**> ¿Qué dijo tu familia?**

Timi -Que no podría salir a trabajar así, pero la verdad no me siento mal ni nada, solo ando un poco tenso.

**> Timi... creo que es mi culpa.**

Timi -¿Tiene que ver con tu desmayo de ayer? ¿qué era?

Uri - Ni te imaginas lo que pasó, déjame contarte.

Timi -Increíble... entonces puedes usar a esa piedra llamada Prisma para sacarme los colores?

Uri - Creo que sí, puedo intentar.

Timi -¿Moriré?

Uri - Probablemente, pero no serás olvidado por tu sacrificio.

Timi -Estupendo, mi legado continuará a manos de nuestro detective del Prisma.

Uri - Veamos qué sigue. Prisma, ¿ahora qué hacemos?

Prisma - Ambos deben tener contacto conmigo para poder acceder a su Mundo Interior.

Timi -¿La piedra habla?

Uri - Sí, se me olvido ese detalle.

Timi -Esto se pone cada vez más emocionante.

### **CLICK EN PELÍCANO >**

Uri - Por alguna extraña razón ese pelícano pasa todo el día mirando el muelle. Deberían contratarlo como guardia.

### **CLICK EN CASTILLO DE ARENA>**

Uri - Armar castillos de arena eran de los mejores momentos de la infancia. Podías armar tu reino en solo una tarde.

### **CLICK EN TIMI >**

SELECCIÓN > ¿Quiéres ir al mundo interior?

> **SÍ**

> **No**

## NIVEL DE KAT

### INFORMACIÓN DEL NIVEL:

Pistas recolectables: 15

Emoción desregulada: **MIEDO**

Pistas solución:

-  En su última entrevista de trabajo fue mal calificada, llevándola a buscar maneras de evitar las entrevistas siguientes.
-  No lo voy a lograr. Siempre vuelvo a fallar, ¿por qué debería seguir intentándolo?
-  Desde esa entrevista, siente un zumbido constante en los oídos, lo que piensa puede ser una enfermedad.

Objeto regulador:



### HISTORIA DEL NIVEL:

Desde pequeña, Kat se ha autoexigido mucho, lo que la ha llevado a muchos logros, sin embargo cuando se encuentra sola se siente insegura. Si no logra cumplir sus expectativas, siente que pierde el control y algo la va a perjudicar gravemente.

Terminando sus estudios comenzó de inmediato a buscar el trabajo de sus sueños, pero al sobreexigirse tanto, al momento de la entrevista no rindió bien, perdiendo la oportunidad de ese trabajo.

Este hecho, le reprocha constantemente en su cabeza, auto saboteando las siguientes entrevistas por el miedo que tiene de volver a fallar. Antes de cualquier entrevista, siente un zumbido en el oído, lo que atribuye como síntoma de algún resfriado y cancela la entrevista.

Kat necesita una manera de volver a la realidad en esos momentos de ansiedad para poder volver a enfrentarse a la situación que desencadenó el miedo.

CONCEPT ART NO  
UTILIZADO EN LA DEMO



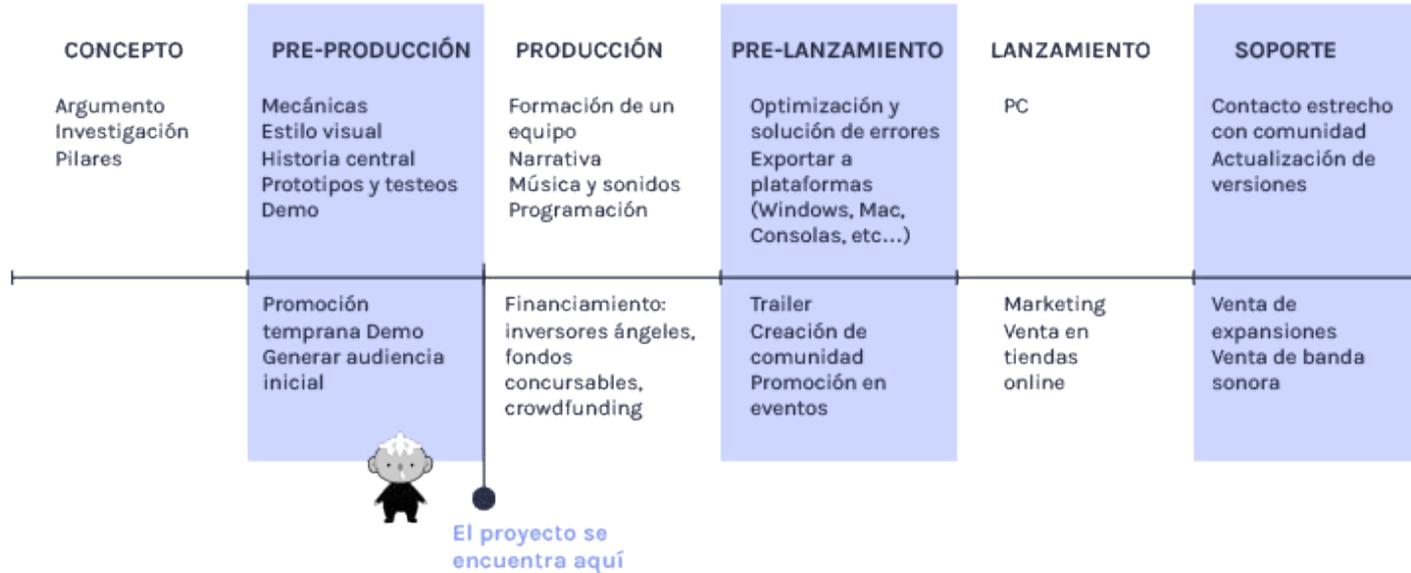


DICIEMBRE 2023 | SANTIAGO, CHILE

**IMPLEMENTACIÓN**

# RUTA DE IMPLEMENTACIÓN

En base a la metodología propuesta, el momento en el que se encuentra el desarrollo del videojuego, si bien es una etapa temprana, tiene los recursos para poder impulsar la difusión de la demo y la búsqueda de posibles financiamientos.



# DIFUSIÓN



Fig 93: Instagram del proyecto

## 01: INSTAGRAM

A medida que se concretaba el desarrollo de la demo, se creó una cuenta de instagram para compartir los avances y generar audiencia interesada en la propuesta. Dentro de ella, se publicaron contenido de arte y reel centrados en comunicar el carácter narrativo del juego, con el fin de llamar la atención del usuario en base al misterio que rodea la aparición de colores en el mundo en blanco y negro.

En el mundo de los videojuegos, la creación de una comunidad es esencial, dada la naturaleza del producto, el cual no se encuentra terminado hasta que un jugador lo utiliza.

## RESULTADOS

Desde un inicio, la recepción de los contenidos fue muy bien recibida. Los expresivos personajes generaron interés, al igual que los escenarios planteados. Si bien la cantidad de seguidores no logró de momento superar los 100, si se presentaron interacciones valiosas descritas a continuación.

## Respuestas



### RELACIÓN COLOR Y EMOCIÓN

En la presente publicación, se enunció que la historia gira en torno a la misteriosa aparición de los colores en el cuerpo de las personas y se compartió en historias de instagram, una opción de pregunta y respuesta, preguntando a la comunidad cuál puede ser el significado del brote de color.

Ante esto, se destaca la interacción de un usuario que llegó a relacionar los colores con las emociones. Este usuario continuó comentando e interactuando activamente en las siguientes publicaciones.

### CONTACTO PARA MAYOR DIFUSIÓN

A medida que avanzaba el proyecto, una cuenta pública centrada en la difusión de juegos indies, expresó por mensajería interna su interés en la propuesta y preguntando sobre su posible publicación. De esta manera, se abrió la posibilidad de promocionar en su página la publicación de la demo, lo cual presenta una valiosa oportunidad de acceder a un público mayor.

### SEGUIMIENTO TRAS TESTEOS

Para la experiencia del Open Day, se generó material de marketing para promocionar la cuenta de instagram. Esto le permitió a los participantes del testeó, mantener el contacto y expresar su interés en la posible continuación de la demo. Como resultado, se generó mayor interacción con las publicaciones, donde se destaca el rol del personaje Timi, con el cual muchos llegaron a relacionarse.

## 02: REDES SOCIALES DE INTERÉS GAMER

Si bien a lo largo del desarrollo se fomentó el uso de Instagram, para una futura promoción se presentan los canales de Twitter (X) y Reddit como posibles formas de expandir la demo. Dentro de estas plataformas se centrará compartir contenido de una manera similar a lo que ya se desarrolló en Instagram, mediante publicaciones de contenido audiovisual que comuniquen sobre la historia y jugabilidad del videojuego.

Por otro lado, se destaca el valor de la plataforma Discord, como un medio de comunicación altamente utilizado en la comunidad gamer. La plataforma permite a sus usuarios compartir contenido en servidores, públicos o privados, al igual que acceder a canales de voz y realizar sesiones de streaming de contenidos de interés. Además, se presentan servidores públicos y masivos centrados en difundir contenido de juegos indies, lo cuál propone una valiosa oportunidad para promocionar la demo.

## 03: STREAMERS

Dada la buena recepción con los testeos y la interacción en grupo al momento de jugar la demo, se expone la posibilidad de contactar a streamers de juegos interesados en promocionar el proyecto en sus cuentas públicas de Youtube o Twitch. Dentro de estas plataformas, creadores de contenido gamer suelen compartir gameplays y videos de reacción de juegos, series, películas o eventos de interés de la comunidad, lo que genera la oportunidad de difundir las reflexiones que giren en torno a la experiencia que propone el videojuego.

## 04: PUNTOS DE VENTA ONLINE

Finalmente, una vez desarrollado en su totalidad el videojuego, se busca venderlo en tiendas online de videojuegos, como lo son Steam e Itch.io, frecuentadas por el usuario.

Tras una revisión de los valores de la plataforma, los videojuegos indies transitan entre los valores de \$4.000 a \$7.000 dentro de estos canales, los cuales generalmente los usuarios compran en ofertas. De esta manera, se propone el valor de \$5.500 pesos chilenos para adquirir el videojuego en formato online.

Por otro lado, dado a que la música en forma de soundtrack presenta alto interés en el usuario, ante la eventualidad de desarrollar una banda sonora con compositores, se evalúa la posibilidad de vender la música del videojuego, a un valor estimado de \$9.900 pesos.

Finalmente, se expone la posibilidad de generar expansiones en el videojuego, denominado DLC en la comunidad, los cuales apuntan a nuevos niveles de personajes, posibles escenarios y objetos a recolectar. Estos se venden dentro de las mismas plataformas y requieren de el juego base para ejecutarse.

# FINANCIAMIENTO

Al desarrollar un videojuego, se requiere de una inversión inicial para poder financiar el trabajo del equipo y la posible contratación de terceros al crear el producto, dado a que no es frecuente generar ingresos durante la etapa de producción. Ante esto, se presentan diversas alternativas a las que los equipos de desarrollo recurren:

## 01: CROWDFUNDING

Corresponde a una forma de financiamiento colectiva online que le permite a la comunidad interesada en el desarrollo del videojuego, entregar un aporte monetario al equipo de trabajo. Su funcionamiento gira en torno a la propaganda de la propuesta y se genera una campaña por un tiempo reducido, con una meta a la cual apuntar. Esta alternativa depende altamente de la difusión del videojuego en torno a la creación de una comunidad.

## 02: FONDOS CONCURSABLES

La presente alternativa se entrega por parte del estado o patrocinadores que buscan impulsar proyectos. Dentro de esta línea, existen clasificaciones centradas a la educación, al diseño, material audiovisual y en particular, impulsar proyectos indies. En base a esto, se destacan la Beca Chile Crea y Fondart Nacional en Chile, e Indie Fund a nivel nacional.

## 03: PUBLISHERS

Conocidos como compañías que insertan en el mercado nuevos videojuegos. Dentro de esta área, se encuentran especialistas en la industria y marketing, que entregan el presupuesto necesario para impulsar proyectos de su interés.

## 04: BOOTSTRAPPING

Corresponde al auto financiamiento ya sea los recursos propios o cercanos. Dentro de esta alternativa se presenta la posibilidad de recurrir a préstamos bancarios, lo cual entrega una tasa de interés.

## 05: BUISNESS CANVAS





**CIERRE**

# PROYECCIONES

Llegados a este punto, se ha podido ver el potencial que presenta la demo. Como se vio durante el proceso de diseño y prototipado, el proyecto logró generar interés y expectativa de continuar la historia que rodea a Uri y Prisma. De esta manera, se recogen las siguientes proyecciones para la continuación del proyecto:

## COMPLEMENTAR LA PROGRAMACIÓN

Dado a que el foco de la investigación de diseño fue dirigida a la creación de una mecánica, se logró establecer los lineamientos a seguir del videojuego, no obstante, dada la extensión de tiempo, se favoreció el prototipado análogo para corregir errores y generar una interacción valiosa. Dicho lo anterior, la etapa de programación se encontró limitada, por lo que no se pudo explorar más posibilidades que aporten a la inmersión del jugador y la interacción intuitiva con la interfaz.

## DESAROLLO NARRATIVA

En los últimos tests se evidenció un alto interés por el mundo del juego, dentro del cuál los participantes disfrutaron de los diálogos e interacciones con personajes, deseando continuar con la historia. Ante esto, se propone

sustentar la historia con un equipo avezado en el área, con el fin de cerrar lo más posible los eventos que desenvuelven el videojuego.

## NUEVOS NIVELES

En el Game Design Document se desarrolló un boceto de un nuevo nivel para el videojuego, el cual no se pudo implementar en la demo dada el extenso trabajo gráfico, de diseño y programación que requiere. Igualmente, se abre la posibilidad de continuar el trabajo de mano con especialistas en la psicología para generar niveles con mayor representación y estrategias de regulación emocional.

Por otro lado, durante el proceso de diseño se planteó aumentar la dificultad de los niveles incorporando emociones mixtas, las cuáles requerirán de dos combinaciones para resolver el puzzle. En vista de que en la validación final los participantes enunciaron que la dificultad del nivel de Timi era relativamente baja, se presenta la necesidad de generar nuevos desafíos en una segunda iteración.

## ENRIQUECER LA EXPERIENCIA DE JUEGO

La cantidad de detalles y los diálogos con tono humorístico lograron efectivamente cautivar al usuario, sin embargo, en diversas instancias se comentó que un factor que falta en el videojuego es el poder mover al personaje. En una etapa inicial si se había considerado la animación del protagonista, sin embargo por su dificultad técnica de programación la idea fue descartada.

## IMPLEMENTACIÓN

Finalmente, como se mencionó anteriormente en el contexto del proyecto, el videojuego presenta características para ser clasificado como un Serious Game, dado su contenido educativo. En base a que esto no se encontraba considerado en los objetivos de la propuesta, no se realizó mayor investigación sobre ello. Sin embargo, en el testeó con profesionales de psicología, se mencionó que el proyecto puede convertirse en un valioso medio para utilizar en terapia, por lo que en una continuación del desarrollo, se buscará cómo implementarlo en este ámbito.

# APRENDIZAJE Y CONCLUSIONES

El proyecto inició en base a un interés personal de generar una propuesta que ayude a la expresión de las emociones. Tras el extenso desarrollo continuas iteraciones de diseño, se puede evidenciar que el resultado sí logró generar un impacto en el jugador. Por un lado, se comunicaron herramientas para la regulación de las propias emociones, lo cual fue muy bien recibido por los usuarios. Sin embargo, la sorpresa de los participantes al identificar la emoción del personaje, logró sacar a la luz la falta de conocimiento emocional que se presenta en la actualidad. De esta manera, si bien con solamente un nivel de videojuego, la reflexión en torno las emociones se vio limitada a un solo ejemplo, este permitió dejar en claro de que las emociones no tienden a actuar de la manera estandarizada que uno cree, sino más bien, éstas se moldean a partir de cada persona.

A lo largo del proceso de diseño del proyecto, se pudo confirmar lo difícil que es realizar un videojuego, convirtiéndose en un proceso lleno de frustraciones y momentos gratificantes. Ante esto, se destaca el rol del diseñador como articulador del proceso y de sus respectivos actores. Para poder abarcar un proyecto tan codicioso como este, se requiere de la

colaboración y formación de un equipo de trabajo para poder cumplir con los objetivos propuestos.

Finalmente, se da por terminado el desarrollo de la memoria, con gran orgullo de los resultados.



# REFERENCIAS

Arnett, J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469-480. doi:10.1037/0003-066X.55.5.469.

Asociación Agencias de Medios (AAM, 2020). Estudio Gamers: Comportamiento de los jugadores en Chile. Recuperado de: [https://www.anda.cl/wp-content/uploads/2020/10/Estudio-Gamers-AAM\\_30\\_09.pdf](https://www.anda.cl/wp-content/uploads/2020/10/Estudio-Gamers-AAM_30_09.pdf)

Ávila, Y. (2022). La responsabilidad del profesional de salud mental como corregulador de la excitación en la interacción con pacientes mediante sus pautas somáticas. (Trabajo de grado). Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador.

Bañuelos (2015). Alba Emoting . Recuperado de: <https://www.albaemoting.com/metodo/>

Barra, E. (2003). Influencia del estado emocional en la salud física. *Terapia Psicológica*, 21(1), [55-60].

Barrera, A. & Vinet, E. (2017). Adulthood Emergente y características culturales de la etapa de universitarios chilenos. *Terapia Psicológica*, 35(1), [47-56]. doi:10.4067/S0718-48082017000100005.

Bisquerra, R. & Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. Facultad de Educación UNED, 21(10), [61-82]. Recuperado de: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned/EducacionXXI-2007numero10-823/Documento.pdf>

Bisquerra, R., (2000). Educación emocional y bienestar. 6a ed. España: Wolters Kluwer.

Bisquerra, R., (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21 (1), [1-43]. Recuperado de: <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071/94661>

Bisquerra, R., Hernández, S. (2017). Psicología positiva, educación emocional y el programa Aulas Felices. *Papeles del Psicólogo*, 38(1), [58-69]. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/778/77849972006/77849972006.pdf>

Bloch, S. (2007). Al alba de las emociones. Uqbar.

Bloch, S. (2008). Surfeando la ola emocional. Uqbar.

Bravo, D., Errázuriz, A., Calfucoy, P. & Campos, D., (2023). Termómetro de la salud mental en Chile ACHS-UC: séptima ronda. Recuperado de: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://www.achs.cl/docs/librariesprovider2/2023/noticias/achs-176657/Presentacion-TSM-ACHS-UC-R7.pdf>

Casado-Lumbreras, C., & Colomo-Palacios, R. (2006). Un breve recorrido por la concepción de las emociones en la filosofía occidental. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/242606748\\_Un\\_breve\\_recorrido\\_por\\_la\\_concepcion\\_de\\_las\\_emociones\\_en\\_la\\_](https://www.researchgate.net/publication/242606748_Un_breve_recorrido_por_la_concepcion_de_las_emociones_en_la_)

Filosofia\_Occidental

Chóliz, M. (2005). Psicología de la emoción: el proceso emocional. Universidad de Valencia, 3(1), [34]. Recuperado de: <https://www.uv.es=/cholz/Proceso%20emocional.pdf>

Duarte, C. (2012). Sociedades adultocéntricas: sobre sus orígenes y reproducción. *Última década*, 20(36), [99-125]. doi:10.4067/S0718-22362012000100005.

Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition & emotion*, 6(3-4), [169-200]. Recuperado de: <http://www.paulekman.com/wp-content/uploads/2013/07/An-Argument-For-Basic-Emotions.pdf>

Erikson, E. (1993). Ocho edades del hombre. En *Infancia y Sociedad*. Argentina: Ediciones Hormé.

Feminist Frequency (2014). Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games [Archivo de Video]. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH\\_KwM](https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM)

Fernández, C., Tripailaf, C., & Arias, K. (2022). Desafíos de la educación emocional en el sistema educativo escolar chileno. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(47), 272-286. doi:10.21703/0718-5162202202102147015.

Ferrara, J. (2012). *Playfull Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces*. Brooklyn, Nueva York: Rosenfeld Media.

Fundación Liderazgo Chile (2018). Análisis, fundamento y programa inicial del proyecto de Ley de Educación Emocional en Chile. Recuperado de: <https://www.camara.cl/verDoc>.

Gardner, H. (1994). Estructuras de la mente : teoría de las inteligencias múltiples. 2a ed. Chile: Fondo de Cultura Económica

Goleman, D. (1996). La inteligencia emocional. Argentina: Vergara.

González, S. (2020). (Tesis de maestría). Trastorno de Ansiedad Generalizada, Intolerancia a la Incertidumbre y Desregulación Emocional: Un modelo integrador. Universidad de La Laguna, Santa Cruz, España. Graphic Adventure Glitchwave (2023). Recuperado de: <https://glitchwave.com/games/genre/graphic-adventure/>

Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 12(1). Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/6064/01220103007023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gross, J. (1998). Antecedent- and response-focused emotion regulation: Divergent consequences for experience, expression, and physiology. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(1), [224–237]. doi:10.1037/0022-3514.74.1.224.

Gross, J. (2015). Emotion Regulation: Current Status and Future. *An International Journal for the Advancement of Psychological Theory*, 26(1), [1-26]. doi:10.1080/1047840X.2014.940781.

Guerrero, R. (2017). Qué es una emoción? Aspectos básicos (vol.I). [Entrada de blog]. Recuperado de: [https://blog.cambridge.es/una-emocion-aspectos-basicos/#:~:text=Los%20estudios%20llegan%20a%20la,parte%20racional%20\(c%C3%B3rtex%20cerebral](https://blog.cambridge.es/una-emocion-aspectos-basicos/#:~:text=Los%20estudios%20llegan%20a%20la,parte%20racional%20(c%C3%B3rtex%20cerebral)

Haidt, J. (2003). The moral emotions. *Handbook of affective sciences*, 11(2003), 852-870. Recuperado de: [https://www.overcominghateportal.org/uploads/5/4/1/5/5415260/the\\_moral\\_emotions.pdf](https://www.overcominghateportal.org/uploads/5/4/1/5/5415260/the_moral_emotions.pdf)

Horban, O. & Maletska, M. (2018). Basic approaches to the definition of the concept of videogame as an element of modern scientific discourse. *Philosophical Sciences*, 3(155), [29-33]. doi:10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675.

Jiménez, A. (2022). Competencias emocionales y bienestar subjetivo en adultos emergentes. (Tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia, España.

Kohl, A. (2016). Video game addiction and motivation in emerging adults: A person-centered approach. (Tesis doctoral). Wayne State University, Michigan, Estados Unidos.

Lárez, M. (2006). Estimulación emocional de los

videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), [128-140]. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017296008.pdf>

Linehan, M. (2015). DBT Skills Training Manual. 2a ed. Nueva York: The Guilford Press. Linehan, M. (2015). DBT Skills Training Manual. 2a ed. Nueva York: The Guilford Press.

López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 8(1). Recuperado de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200010&script=sci\\_arttext#B38](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200010&script=sci_arttext#B38)

Macklin, C. & Sharp, J. (2016). *Games, Design and Play: a detailed approach to iterative game design*. Estados Unidos: Addison-Wesley.

María Isabel Salman, Psicóloga, entrevista personal, 25 de mayo 2023.

Massa, S. & Alfredo, G. (Comps.) (2017). *Videojuegos en Serio Creando Serious Games para aprender jugando*. Argentina: Mar del Plata.

Ministerio de Salud de Chile (MINSAL, 2017). Plan Nacional de Salud Mental 2017-2025. Recuperado de: <https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2017/12/PDF-PLAN-NACIONAL-SALUD-MENTAL-2017-A-2025.-7-dic-2017.pdf>

Ministerio de Salud de Chile (MINSAL, 2017). Plan Nacional de Salud Mental 2017-2025. Recuperado de: <https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2017/12/PDF-PLAN-NACIONAL-SALUD-MENTAL-2017-A-2025.-7-dic-2017.pdf>

Palomeque, S. (2019). La construcción social, el paso de individuo a sujeto. (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Pérez, O., & Bello, N. (2017). Regulación emocional: definición, red nomológica y medición. *Revista mexicana de investigación en psicología*, 8(1), [96-117]. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2016/mip161g.pdf>

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? . *On the Horizon*, 9(6). Recuperado de: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

Rosewater, M. (8 de marzo de 2002). Timmy, Johnny and Spike. Recuperado de: <https://magic.wizards.com/es/news/making-magic/timmy-johnny-and-spike>

Rosewater, M. (8 de marzo de 2002). Timmy, Johnny and Spike. Recuperado de: <https://magic.wizards.com/es/news/making-magic/timmy-johnny-and-spike>

Sbarra, D. & Hazan, C. (2008). Coregulation,

Dysregulation, Self-Regulation: An Integrative Analysis and Empirical Agenda for Understanding Adult Attachment, Separation, Loss, and Recovery. *Society for Personality and Social Psychology*, 12(2), [141-167]. doi:10.1177/1088868308315702.

Sbarra, D. & Hazan, C. (2008). Coregulation, Dysregulation, Self-Regulation: An Integrative Analysis and Empirical Agenda for Understanding Adult Attachment, Separation, Loss, and Recovery. *Society for Personality and Social Psychology*, 12(2), [141-167]. doi:10.1177/1088868308315702.

Sui Mei Chung – autora y creadora de la terapia Transgeneracional Evolutivo. (s. f.). <https://suimeichung.com/>

Swales, M. (Ed.). (2019). *The Oxford handbook of dialectical behaviour therapy*. Inglaterra: Oxford University Press.

Van Leeuwen, H., Sinnaeve, R., Witteveen, U., Van Daele, T., Ossewaarde, L., Egger, J. I., & van den Bosch, L. (2021). Reviewing the availability, efficacy and clinical utility of Telepsychology in dialectical behavior therapy (Tele-DBT). *Borderline personality disorder and emotion dysregulation*, 8(1), [1-15]. Recuperado de: <https://bpd.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40479-021-00165-7>

Vogler, C. (1998). *El viaje del escritor*. Recuperado de: [https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=oV5RCXKO-0IC&oi=fnd&pg=PA11&dq=viaje+del+escritor+vogler&ots=GPHdtWxQtG&sig=7H0ucz9tm-VbYCKqmOnZOaBdb4w&redir\\_esc=y#v=onepage&q=viaje%20del%20escritor%20vogler&f=false](https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=oV5RCXKO-0IC&oi=fnd&pg=PA11&dq=viaje+del+escritor+vogler&ots=GPHdtWxQtG&sig=7H0ucz9tm-VbYCKqmOnZOaBdb4w&redir_esc=y#v=onepage&q=viaje%20del%20escritor%20vogler&f=false)

tor+vogler&ots=GPHdtWxQtG&sig=7H0ucz9tm-VbYCKqmOnZOaBdb4w&redir\_esc=y#v=onepage&q=viaje%20del%20escritor%20vogler&f=false

Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicación audiovisual*, 4(1). Recuperado de: [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:4-S2vyGpC\\_IJ:scholar.google](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:4-S2vyGpC_IJ:scholar.google)

