

DISEÑO GRÁFICO

Tesis previa a la obtención del título de
Diseñadora Gráfica.

AUTORA: Jeimy Patricia
Enríquez Cárdenas

TUTOR: Msc. David
Leonardo Proaño Mena

Diseño de un juego de mesa para la exploración y
representación de las emociones humanas
inspirado en el universo y las constelaciones
emocionales.



DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, JEIMY PATRICIA ENRÍQUEZ CÁRDENAS declaro bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, y que se ha consultado la biografía detallada.

Cedo mis derechos de propiedad intelectual a la Universidad Internacional del Ecuador, para que sea publicado y divulgado en internet, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, reglamento y leyes.

JEIMY PATRICIA ENRÍQUEZ CÁRDENAS

Autora

Yo, DAVID LEONARDO PROAÑO MENA certifico que conozco a la autora del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.

MSC. DAVID LEONARDO PROAÑO MENA

Tutor



DEDICATORIA

A mis papás, Jaime Enríquez y Patricia Cárdenas, por ser mi motor y mi refugio en cada etapa de mi vida. Gracias por su amor incondicional, por cada sacrificio silencioso y por enseñarme, con el ejemplo, que los sueños se construyen con esfuerzo y mucho corazón. Todo lo que soy lleva una parte de ustedes.

A mi hermana, Doménica Enríquez, por hacer de sus ojos mi ventana al mundo y enseñarme a alzar la voz frente a las injusticias, a defender mis ideales y a nunca dejar de creer en el poder de la empatía. Gracias por sostenerme siempre, por ti, soy una mejor persona cada día.

A mi hermana, Melanie Enríquez, por ser un ejemplo constante de resiliencia, fortaleza y perseverancia. Por apoyarme ante todo y todos y por regalarme el amor más grande de mi vida: mi Lía.

A las dos, gracias por recordarme que la familia también es un lugar donde siempre se puede volver.

A mis ángeles en el cielo, especialmente a Mami Anita y a mi Abzhurda, porque siguen siendo mi inspiración incluso desde la distancia. Una parte de ustedes vive en todo lo que hago. Continúo cerrando los ojos anhelando verlas otra vez.

A quien llegó para devolverme la luz que creía perdida, por ayudarme a reconstruir partes de mí que pensé irreparables y por ser ejemplo viviente de que las cosas más importantes de la vida siempre encuentran su camino cuando se hacen con amor y paciencia.

Y, finalmente, dedico este proyecto a todas las personas que alguna vez sintieron que sus emociones eran demasiado para este mundo, a quienes todavía cargan con heridas que nadie ve. Que todo aquello que alguna vez creyeron un peso, también puede convertirse en la parte más bonita de quienes son.



RESUMEN

Las emociones forman parte esencial de la experiencia humana; sin embargo, con frecuencia se perciben de manera aislada o se clasifican como positivas y negativas, limitando la comprensión de su complejidad. En respuesta a esta problemática, el presente proyecto desarrolla COSMIA, un juego de mesa diseñado para representar y explorar las emociones humanas mediante una experiencia lúdica inspirada en el universo y las constelaciones.

El proyecto integra principios de diseño gráfico, comunicación visual y gamificación para transformar conceptos emocionales en una dinámica estratégica e interactiva. A través de la recolección de cartas emocionales, la construcción de constelaciones y el uso de cartas especiales, los jugadores experimentan un sistema que fomenta la reflexión, la toma de decisiones y la interacción social, promoviendo una comprensión más amplia de la diversidad emocional.

El proceso de diseño contempló investigación teórica, análisis de referentes, conceptualización, desarrollo visual, prototipado y validación con usuarios. Los resultados obtenidos durante las pruebas permitieron optimizar la claridad de las mecánicas, mejorar la comprensión de los componentes y fortalecer la experiencia de juego, evidenciando la importancia del diseño centrado en el usuario como herramienta para el desarrollo de productos lúdicos.

Como resultado, COSMIA demuestra el potencial del diseño gráfico para crear experiencias significativas que combinan estrategia, narrativa visual y aprendizaje, ofreciendo una propuesta innovadora que invita a comprender las emociones como elementos interconectados que, al igual que las constelaciones, adquieren sentido cuando se observan en conjunto.



ABSTRACT

Emotions are an essential part of the human experience; however, they are often perceived in isolation or classified as either positive or negative, limiting the understanding of their complexity. In response to this issue, this project presents COSMIA, a board game designed to represent and explore human emotions through a playful experience inspired by the universe and constellations.

The project integrates principles of graphic design, visual communication, and gamification to transform emotional concepts into a strategic and interactive game. By collecting emotion cards, building constellations, and using special cards, players engage in a system that encourages reflection, decision-making, and social interaction, fostering a broader understanding of emotional diversity.

The design process included theoretical research, benchmark analysis, conceptual development, visual design, prototyping, and user validation. Testing results allowed improvements in game mechanics, component clarity, and overall user experience, highlighting the importance of user-centered design in the development of interactive products.

As a result, COSMIA demonstrates the potential of graphic design to create meaningful experiences that combine strategy, visual storytelling, and learning, offering an innovative proposal that invites players to understand emotions as interconnected elements which, like constellations, gain meaning when viewed as a whole.



Tabla de contenido

1. Planteamiento del proyecto	19
Introducción	21
Antecedentes.....	22
Justificación	24
Formulación del problema.....	26
Objetivos	27
Objetivo general.....	27
Objetivos específicos	27
Aporte académico: La traducción de lo abstracto.....	28
Relevancia social y salud mental.....	28
Innovación en el diseño de juegos (Ludología).....	29
2. Marco referencial.....	31
Estado del arte	33
Análisis de referentes comerciales y mecánicas sociales.....	33
Referentes de inteligencia emocional y herramientas terapéuticas.....	34
Representación emocional en la cultura visual contemporánea	35
Bases teóricas del diseño y la comunicación visual.....	36
Semiótica visual y construcción del significado	36
Psicología del color y contrastes de Itten	37



Aplicación cromática de las cartas emocionales en Cosmia	38
Sistema iconográfico de las emociones en Cosmia	40
Semiótica cromática de las cartas especiales en Cosmia.....	44
Teoría de la percepción y leyes de la Gestalt	46
Fundamentos del diseño de experiencia de usuario (UX) y usabilidad	47
El modelo MDA: Mechanics, Dynamics, Aesthetics	47
Heurísticas de usabilidad para componentes físicos.....	47
Diseño emocional de Donald Norman	49
Fundamentos psicológicos y la inteligencia emocional.....	49
La inteligencia emocional en el ciclo vital.....	49
El modelo psicoevolutivo de Robert Plutchik	49
Teoría de la metáfora conceptual de Lakoff y Johnson	49
Tipografía, legibilidad y jerarquía visual.....	50
Sistema simbólico de las constelaciones emocionales	50
Plenitud – Pegaso	51
Determinación – Osa Mayor.....	52
Sensibilidad – Osa Menor.....	52
Caos interno – Escorpión.....	53
Autocontrol – Tauro.....	54
Introspección – Andrómeda	54
Inseguridad – Casiopea	55



Impulso – Orión	56
Confianza – Can Mayor	57
Marco legal y normativo: Propiedad intelectual en Ecuador	58
3. Metodología de diseño.....	59
Enfoque metodológico	61
Investigación de campo / Diagnóstico.....	62
Análisis del público objetivo	66
User Persona 1: Usuario creativo	67
User Persona 2: Usuario explorador.....	67
Requerimientos de diseño	67
4. Desarrollo proyectual (fase creativa)	69
Conceptualización: Eje discursivo o metáfora conceptual	71
Diseño de la experiencia de juego	71
Objetivo del juego	72
Componentes del juego.....	72
Flujo general del juego.....	73
Mecánicas principales.....	74
Diseño de la interacción	74
Desarrollo visual	75



Proceso de formalización	76
Selección tipográfica.....	84
Retícula	85
Pruebas de color	85
Evolución de las cartas especiales.....	86
Prototipado	86
Propuesta de valor.....	87
 5. Validación y resultados.....	 89
Pruebas de usuario (Testeo).....	91
Cambios implementados (primer testeo).....	93
Cambios implementados (segundo testeo).....	93
Tercer testeo (versión final).....	93
Análisis de validación con profesionales.....	94
Perfil de los profesionales participantes	94
El componente lúdico facilita la exploración emocional	94
Valor educativo y preventivo de COSMIA	94
Representación respetuosa de las emociones	94
Recomendación del proyecto	94
Principales recomendaciones profesionales.....	95
Conclusión de la validación.....	95



Análisis de entrevista a profesional principal.....	98
Principales hallazgos de la validación experta.....	98
6. Conclusiones y recomendaciones.....	99
Conclusiones	101
Recomendaciones.....	101
7. Referencias bibliográficas.....	103



Índice de figuras

Figura 1: Juego de cartas UNO	22
Figura 2: Juego de mesa Emötiö.....	23
Figura 3: Libro El monstruo de colores.....	23
Figura 4: Póster de película “Intensamente”	24
Figura 5: Juego Monument Valley.....	24
Figura 6: Constelación Pegaso.....	51
Figura 7: Constelación Osa Mayor.....	53
Figura 8: Constelación Osa Menor.....	53
Figura 9: Constelación Escorpión.....	54
Figura 10: Constelación Tauro	55
Figura 11: Constelación Andrómeda	55
Figura 12: Constelación Casiopea	56
Figura 13: Constelación Orión.....	57
Figura 14: Constelación Can Mayor	57
Figura 15: Gráfica de resultados visuales	62
Figura 16: Gráfica de resultados sobre intereses en juegos de mesa	63
Figura 17: Gráfica de resultados sobre impacto del juego en reflexión.....	63
Figura 18: Gráfica de resultados sobre tablero de juego	64
Figura 19: Gráfica de resultados sobre cartas especiales.....	64
Figura 20: Gráfica de resultados sobre frecuencia de juegos de mesa.....	64



Figura 21: Gráfica de resultados sobre cartas emocionales.....	65
Figura 22: Gráfica 2 de resultados sobre cartas emocionales.....	65
Figura 23: Gráfica de resultados sobre estilo visual del proyecto.....	66
Figura 24: Gráfica de resultados sobre sensaciones del proyecto.....	66
Figura 25: Gráfica de resultados sobre temas favoritos.....	67
Figura 26: Gráfica de resultado sobre claridad de las reglas.....	91
Figura 27: Gráfica de resultado sobre claridad de las cartas especiales y emocionales.....	91
Figura 28: Gráfica de resultado sobre la dinámica del juego.....	92
Figura 29: Gráfica de resultado sobre la experiencia obtenida.....	92
Figura 30: Gráfica de resultado sobre la originalidad del juego.....	92
Figura 31: Gráfica de resultado sobre área de profesión.....	95
Figura 32: Gráfica de resultado sobre representación de emociones en Cosmia.....	96
Figura 33: Gráfica de resultado sobre el valor de Cosmia.....	96
Figura 34: Gráfica de resultado sobre opiniones del concepto de Cosmia.....	97
Figura 35: Gráfica de resultado sobre la representación emocional en Cosmia.....	97



Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Ícono de emoción tristeza.....	40
Ilustración 2: Ícono de emoción nostalgia	41
Ilustración 3: Ícono de emoción miedo.....	41
Ilustración 4: Ícono de emoción felicidad.....	42
Ilustración 5: Ícono de emoción ira	42
Ilustración 6: Ícono de emoción calma	43
Ilustración 7: Ícono de emoción ansiedad	43
Ilustración 8: Carta beneficio.....	44
Ilustración 9: Carta castigo.....	44
Ilustración 10: Carta interacción	44
Ilustración 11: Primeras ilustraciones de cartas especiales.....	63
Ilustración 12: Primer boceto del tablero de juego.....	63
Ilustración 13: Ilustraciones mostradas en la encuesta.....	65
Ilustración 14: Manual de instrucciones de Cosmia.....	73
Ilustración 15: Boceto personaje de carta ansiedad	76
Ilustración 16: Boceto personaje de carta calma	77
Ilustración 17: Boceto personaje de carta tristeza.....	77
Ilustración 18: Boceto personaje de carta ira	77
Ilustración 19: Boceto personaje de carta nostalgia	77
Ilustración 20: Boceto personaje de carta felicidad.....	78
Ilustración 21: Boceto personaje de carta miedo.....	78



Ilustración 22: Primer boceto carta sobrecarga emocional	78
Ilustración 23: Primer boceto carta regulación.....	78
Ilustración 24: Primer boceto carta gestión emocional.....	78
Ilustración 25: Primer boceto carta intensificación.....	79
Ilustración 26: Primer boceto carta desbordamiento	79
Ilustración 27: Primer boceto carta confusión.....	79
Ilustración 28: Primer boceto carta bloqueo emocional.....	79
Ilustración 29: Segundo boceto carta bloqueo emocional.....	79
Ilustración 30: Segundo boceto carta confusión.....	79
Ilustración 31: Segundo boceto carta gestión emocional.....	80
Ilustración 32: Segundo boceto carta desbordamiento	80
Ilustración 33: Segundo boceto carta intensificación	80
Ilustración 34: Segundo boceto carta regulación.....	80
Ilustración 35: Segundo boceto sobrecarga emocional	80
Ilustración 36: Boceto refinado tristeza.....	81
Ilustración 37: Boceto refinado nostalgia.....	81
Ilustración 38: Boceto refinado felicidad.....	81
Ilustración 39: Boceto refinado miedo.....	81
Ilustración 40: Boceto refinado ansiedad.....	81
Ilustración 41: Boceto refinado calma	81
Ilustración 42: Boceto refinado ira	81



Ilustración 43: Carta final ansiedad	82
Ilustración 44: Carta final calma	82
Ilustración 45: Carta final felicidad	82
Ilustración 46: Carta final ira	82
Ilustración 47: Carta final miedo	82
Ilustración 48: Carta final nostalgia	82
Ilustración 49: Carta final tristeza	82
Ilustración 50: Carta final bloqueo emocional.....	83
Ilustración 51: Carta final confusión.....	83
Ilustración 52: Carta final desbordamiento	83
Ilustración 53: Carta final gestión emocional	83
Ilustración 54: Carta final intensificación	83
Ilustración 55: Carta final regulación.....	83
Ilustración 56: Carta final sobrecarga emocional.....	83
Ilustración 57: Tipografías	84
Ilustración 58: Retícula del logo del juego.....	85
Ilustración 59: Prueba de color del tablero	85
Ilustración 60: Prueba de color de las portadas de las cartas emocionales	85
Ilustración 61: Prueba de color de las cartas emocionales.....	86
Ilustración 62: Prueba de color de las cartas especiales.....	86



Índice de tablas

Tabla 1: Resumen de los referentes.....	35
Tabla 2: Resumen de heurísticas de Nielsen.....	48
Tabla 3: Resumen del marco legal	58
Tabla 4: Componentes del juego	72

01

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Todo universo comienza con una idea



Introducción

El diseño gráfico contemporáneo ha dejado de ser una disciplina meramente estética para convertirse en un agente de mediación social y psicológica capaz de estructurar experiencias humanas complejas. En este contexto, el proyecto “Cosmia” surge como una propuesta de diseño lúdico analógico que utiliza la comunicación visual para facilitar la exploración y gestión de las emociones en jóvenes adultos de entre 16 y 25 años.

A través de la construcción de un “universo emocional” materializado en un tablero de constelaciones, el sistema busca que el usuario interactúe con sus estados internos mediante metáforas visuales abstractas, alejándose de representaciones figurativas convencionales. El diseño se fundamenta en la integración de mecánicas estratégicas, semiótica del color y bases psicológicas de la inteligencia emocional, proponiendo una herramienta que

equilibra el entretenimiento con la introspección profunda (Hunicke et al., 2004).

Este sistema no se limita a la transmisión de información, sino que promueve la producción de sentido a través de la semiosis lúdica. Al recolectar “estrellas” (emociones base) y unir las para formar “constelaciones” (estados complejos), el jugador realiza un mapeo espacial de su psique, validando sus sentimientos como componentes necesarios de un sistema orgánico y no lineal. El proyecto articula la teoría de la metáfora conceptual para tratar lo abstracto como una entidad física manipulable, permitiendo que la experiencia de usuario (UX) actúe como un catalizador para la autorregulación y la conexión social en una etapa crítica del desarrollo humano (Lakoff & Johnson, 1980).



Antecedentes

La evolución de la industria lúdica analógica en la última década muestra un marcado interés por el bienestar psicológico y el diseño de autor. El análisis del estado del arte identifica referentes comerciales como el juego de cartas UNO, que establece los estándares de interacción rápida y asociación cromática funcional, aunque carece de una narrativa o profundidad simbólica que resuene con las necesidades emocionales del público joven. Por otro lado, la editorial Gigamic ha demostrado que la abstracción geométrica y la pureza de los materiales pueden elevar el juego de mesa a una categoría artística, validando la viabilidad de utilizar formas minimalistas para representar conceptos estratégicos complejos sin recurrir a clichés (Mirete Morales, 2022; Oliveira, 2021; Reyes, 2025).



Figura 1: Juego de cartas UNO

En el ámbito de la educación emocional, existen herramientas como “Emötiö” o “El Monstruo de Colores”, las cuales han validado el uso del juego como un medio eficaz para el reconocimiento de sentimientos y el fomento de la empatía. Sin embargo, el benchmarking revela que estas soluciones suelen presentar una estética predominantemente didáctica que puede resultar poco atractiva para el rango etario de 16 a 25 años, o bien se enfocan en una representación figurativa que infantiliza el tema de la salud



mental. Recientemente, proyectos universitarios como “Emotio” han explorado la ambientación espacial para la enseñanza de la inteligencia emocional, sentando un precedente valioso sobre el uso de galaxias como entornos de aprendizaje, aunque su aplicación ha permanecido mayoritariamente en el nivel de educación primaria (Aula en Juego, 2021; Sánchez-Carralero et al., 2025).

público joven. Por otro lado, la editorial Gigamic ha demostrado que la abstracción geométrica y la pureza de los materiales pueden elevar el juego de mesa a una categoría artística, validando la viabilidad de utilizar formas minimalistas para representar conceptos estratégicos complejos sin recurrir a clichés (Mirete Morales, 2022; Oliveira, 2021; Reyes, 2025).



Figura 2: Juego de mesa emotio



Figura 3: Libro EL MONSTRUO DE COLORES



Finalmente, la cultura visual contemporánea, a través de obras como la película “Inside Out” y videojuegos como “Monument Valley”, ha establecido un código cromático y una arquitectura conceptual que facilita la identificación de estados internos por parte del espectador. Estos referentes demuestran que es posible generar una alta conexión emocional mediante el uso estratégico del color y la forma abstracta, lo que sustenta la decisión de “Cosmia” de utilizar un sistema visual de constelaciones para representar la complejidad de la vida afectiva. El vacío detectado en el mercado reside en la falta de un sistema que integre la jugabilidad dinámica de los juegos de mesa modernos con una estética sofisticada y un enfoque introspectivo diseñado específicamente para adultos jóvenes (Porto Pedrosa, 2016).

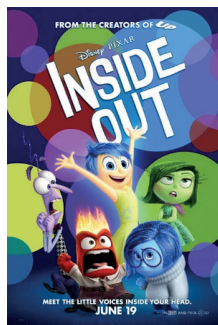


Figura 4: Póster de película “Intensamente”



Figura 5: Juego Monument Valley

Justificación

La etapa de la juventud temprana (16-25 años) constituye un periodo crítico caracterizado por la maduración de competencias emocionales y la búsqueda de estabilidad afectiva necesaria para la inserción social y laboral. Investigaciones contemporáneas indican que el desarrollo de la inteligencia emocional correlaciona positivamente con niveles más altos de bienestar psicológico y resiliencia en estudiantes de educación superior. No obstante, este grupo



poplacional a menudo enfrenta dificultades para expresar emociones intensas o cambiantes, recurriendo frecuentemente a representaciones simplificadas, como emojis o memes, que limitan la validación emocional profunda en sus entornos de interacción cotidiana (Goleman, 2025; Rivera-Castro, 2025; UCA, 2022).

Desde la perspectiva del diseño, el proyecto se justifica por la necesidad de crear herramientas de exploración emocional que no sean percibidas como “tareas educativas” o “juguetes infantiles”. El juego de mesa analógico ofrece un espacio seguro y controlado donde los jóvenes pueden experimentar el autocontrol y la tolerancia a la frustración de manera auténtica, fomentando vínculos sociales en un contexto saturado por la interacción digital superficial. Al proponer una estética inmersiva basada en el cosmos, el diseño satisface el nivel reflexivo del procesamiento cognitivo, transformando el acto de jugar en una experiencia de autoimagen y recordación personal (Norman, 2005; Selia, 2025; UNED, 2023). Socialmente, la relevancia de Cosmia radica en su capacidad para actuar como un simulador de la

vida emocional que permite a los usuarios materializar sus conflictos internos a través de la metáfora, reduciendo la amenaza de la confrontación directa.

La propuesta contribuye al campo del diseño gráfico al demostrar que la tipografía, la jerarquía visual y la semiótica no son solo adornos, sino componentes funcionales de un lenguaje universal que conecta la salud mental con la creatividad. Este proyecto se posiciona como una respuesta innovadora a la creciente demanda de soluciones que promuevan la alfabetización emocional de forma lúdica y profesional (Dyson, 2023; Selia, 2025). con las necesidades emocionales del público joven.

Por otro lado, la editorial Gigamic ha demostrado que la abstracción geométrica y la pureza de los materiales pueden elevar el juego de mesa a una categoría artística, validando la viabilidad de utilizar formas minimalistas para representar conceptos estratégicos complejos sin recurrir a clichés (Mirete Morales, 2022; Oliveira, 2021; Reyes, 2025).



El diseño de un sistema lúdico basado en la metáfora del “Universo Interior”, materializada en Cosmia, se justifica por tres puntos clave:

-Vacío en el Mercado:

El benchmarking identifica una brecha crítica, pues existe una escasez de propuestas que integren de manera sólida la abstracción estética, la mecánica dinámica y la exploración emocional profunda en un solo ecosistema.

-Eficiencia de la Metáfora Visual:

Al agrupar emociones en constelaciones, se permite al usuario

no solo identificar sentimientos aislados, sino entender relaciones complejas y construir un “mapeo” de su propia psique de forma abstracta, evitando clichés infantiles (González Guerra, 2024; Nicacio Tello, 2013).

-Impacto Social y Psicológico:

La inteligencia emocional actúa como un predictor de éxito académico y adaptación social, reduciendo problemas de conducta y mejorando la convivencia en el entorno del joven adulto (Sánchez-Carralero Carabias et al., 2025).

Formulación del problema

A pesar de la creciente importancia de la salud mental en la juventud contemporánea, existe una carencia de sistemas de diseño lúdicos que integren de manera equilibrada una estética visual sofisticada, mecánicas de juego estratégicas y una base teórica sólida para la exploración emocional de jóvenes adultos. Las soluciones actuales

tienden a polarizarse entre juegos puramente recreativos que ignoran el componente simbólico de la experiencia humana, y herramientas terapéuticas o educativas cuya estética infantilizada o enfoque excesivamente didáctico genera barreras de aceptación en usuarios de entre 16 y 25 años. Esta desarticulación impide que el diseño gráfico cumpla su función como facilitador



de procesos introspectivos y de comunicación afectiva significativa en este grupo demográfico.

Esta incapacidad para validar y comunicar emociones no es solo un problema psicológico, sino también un problema de comunicación visual; los usuarios carecen de un lenguaje simbólico estructurado que les permita 'ver' y, por ende, procesar su universo interior.

Sin un canal de expresión tangible, estas emociones permanecen internalizadas, limitando el desarrollo de habilidades de autorregulación. Por lo tanto, surge la necesidad de diseñar un sistema de juego que

trascienda la representación literal de las emociones (como el uso de emoticonos o colores básicos) para proponer un ecosistema de metáforas visuales espaciales inspirado en el universo.

El problema a resolver radica en cómo traducir conceptos abstractos en elementos gráficos interactivos que faciliten una cognición corporeizada, permitiendo al usuario manipular físicamente sus emociones para comprenderlas y gestionarlas de manera dinámica y significativa en un entorno social seguro.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar un sistema de juego de mesa mediante el uso de semiótica visual y metáforas conceptuales espaciales, que funcione como una herramienta interactiva para la externalización y reconocimiento de estados emocionales en jóvenes de 16 a 25 años.

Objetivos Específicos

-Diagnóstico: Analizar referentes de juegos de mesa y propuestas visuales que integren emociones, narrativa y simbología, identificando oportunidades desde el diseño gráfico.

-Conceptual: Definir un universo conceptual que relacione las emociones con una metáfora visual coherente, estableciendo un



sistema simbólico y estético que represente estados emocionales.

-Proyectual: Desarrollar el sistema de juego, incluyendo mecánicas, tablero, cartas y elementos gráficos, asegurando coherencia visual, funcional y comunicativa.

-Validación: Evaluar la comprensión, usabilidad y experiencia del juego mediante pruebas con usuarios del público objetivo, identificando oportunidades de mejora en la interacción y en la percepción emocional de los participantes.

Aporte académico: La traducción de lo abstracto

Desde la academia, la investigación justifica su importancia al explorar la intersemiótica que es la capacidad de traducir estados psíquicos abstractos en sistemas de signos visuales estructurados.

Este enfoque fortalece el campo del diseño de información y la UX, demostrando que la disciplina puede estructurar 'lenguajes de sentimientos' coherentes mediante la metáfora conceptual. Se establece así un precedente sobre cómo el diseño puede colaborar con la psicología cognitiva para crear herramientas de 'cognición corporeizada'.

Relevancia social y salud mental

-Crisis y Analfabetismo

Emocional: La juventud ecuatoriana (16-25 años) atraviesa una crisis de salud mental agravada por la falta de herramientas psicoeducativas. El analfabetismo emocional impide que los jóvenes procesen crisis, debilitando su resiliencia (Ministerio de Salud Pública, 2023; UNICEF, 2022).

-El Diseño como Agente de

Cambio: El diseño gráfico trasciende la estética para



convertirse en una tecnología social. Su función es mediar en la interacción humana y materializar conceptos abstractos, facilitando el diálogo sobre temas estigmatizados como la salud mental (Bonsiepe, 2012; Margolin, 2015).

-Externalización y Validación:

Al proyectar el “remolino emocional” en un tablero, el juego permite que el usuario se distancie de su malestar. Esta externalización convierte la confusión interna en una narrativa visual clara, reduciendo el estigma y validando la experiencia del joven en un entorno seguro (Sánchez-Carralero Carabias et al., 2025; White & Epston, 1993).

Innovación en el diseño de juegos (Ludología)

En el ámbito profesional, el proyecto se justifica como una propuesta disruptiva frente a los juegos de inteligencia emocional tradicionales, los cuales suelen priorizar lo pedagógico sobre la experiencia estética. Al proponer una narrativa inspirada en el universo y las constelaciones, se evita la infantilización del usuario joven, integrando mecánicas dinámicas (inspiradas en modelos como UNO) con una profundidad simbólica que eleva el estándar del diseño de juegos en el contexto local.

02

MARCO

REFERENCIAL

Comprender también es una forma de avanzar



Estado del arte:

El análisis del estado del arte permite identificar las tendencias actuales en la industria de los juegos de mesa y la representación visual de la psique. En la última década, el mercado lúdico ha experimentado un resurgimiento hacia lo analógico, impulsado por la búsqueda de desconexión digital y la valoración de objetos con alta carga estética. La industria ha evolucionado desde mecánicas puramente competitivas hacia sistemas que integran narrativa, simbolismo y bienestar psicológico (Mirete Morales, 2022).

Análisis de referentes comerciales y mecánicas sociales

El juego de cartas UNO se establece como el punto de partida técnico para el desarrollo de sistemas de interacción rápida. Su arquitectura basada en la asociación de colores y números permite una comprensión casi instantánea, eliminando barreras de entrada para diversos tipos de usuarios. Sin embargo, el análisis crítico revela que su principal debilidad es la carencia de profundidad conceptual o emocional;

el color funciona como un mero indicador funcional, no simbólico. El aporte de UNO al presente proyecto radica en el ritmo dinámico y el sistema de cartas especiales (salto de turno, cambio de sentido) que, en Cosmia, se reinterpretan como metáforas de procesos psicológicos como el “Bloqueo Emocional” o el “Desbordamiento” (Oliveira, 2021).

Por otro lado, la editorial Gigamic representa el estándar de oro en juegos de mesa abstractos como Quarto, Pylos y Quoridor. Estos juegos se caracterizan por eliminar lo superfluo, sin temática ni personajes, centrándose en reglas puras y decisiones estratégicas limpias.

La relevancia de Gigamic para este estudio reside en su capacidad para elevar el acto de jugar a una experiencia casi artística a través de materiales duraderos y un diseño minimalista. Esto valida la intención de Cosmia de utilizar formas geométricas y abstractas para representar emociones, evitando los clichés figurativos que a menudo infantilizan el tema de la salud mental (Reyes, 2025).



Referentes de inteligencia emocional y herramientas terapéuticas

En el ámbito de la educación emocional, el juego “Emötiö” destaca por su enfoque en el reconocimiento de sentimientos y la empatía. Aunque es una herramienta validada para el trabajo terapéutico, el benchmarking indica que su estética suele estar condicionada a su función pedagógica, lo que a veces reduce su atractivo recreativo para el público de 16 a 25 años.

“El Monstruo de Colores”, inspirado en la obra de Anna Llenas, es otro referente crucial que utiliza la metáfora de los “frascos” para clasificar sentimientos. No obstante, su diseño está orientado a la infancia temprana. Cosmia busca llenar este vacío generacional, proponiendo una estética de “galaxia” y “constelaciones” que resuene con la sofisticación visual y la complejidad emocional de los jóvenes adultos (Aula en Juego, 2021; Bebe a Mordor, 2021). Proyectos universitarios recientes como “Vimotio” también han

explorado la ambientación espacial para la educación emocional en escuelas primarias. La diferencia fundamental con la presente propuesta es que “Vimotio” utiliza personajes para guiar al usuario, mientras que Cosmia apuesta por la materialización de los estados internos a través de la activación de estrellas en un tablero orgánico.

La revisión de estos referentes sugiere que las dinámicas de interacción lúdica pueden favorecer una comunicación menos amenazante sobre conflictos internos. Este principio se incorpora en Cosmia mediante un espacio compartido de juego, donde los participantes interactúan entre sí sin que la competencia dependa exclusivamente de impedir el progreso de los demás (Sánchez-Carralero et al., 2025; Selia, 2025).

Representación emocional en la cultura visual contemporánea

La influencia del cine y los videojuegos es innegable en la percepción visual de las emociones. La película “Inside Out” popularizó un código cromático específico (azul para tristeza, rojo para ira, amarillo para alegría) que se ha convertido en un estándar de comunicación masiva (Porto Pedrosa, 2016). Este referente es vital para asegurar que los usuarios del proyecto identifiquen rápidamente las emociones base. En el plano digital, videojuegos como “Monument Valley” o “Gris” utilizan la

paleta de colores y la arquitectura imposible para narrar procesos de duelo y superación. Estas obras demuestran que es posible generar una conexión emocional profunda a través de la abstracción y la coherencia estética, principios que se trasladan al diseño del tablero circular, las cartas emocionales y las tarjetas guía del presente proyecto.

Proyecto / Referente	Tipo de Solución	Enfoque Principal	Aporte Estratégico	Limitación Detectada
UNO Minimalista	Comercial	Estética refinada y asociación rápida.	Simplificación de la interfaz y uso funcional del color.	Ausencia de significado simbólico o emocional profundo (Oliveira, 2021).
Emötiö	Educativo/Terapéutico	Alfabetización emocional y empatía.	Estructura para el reconocimiento de sentimientos.	Diseño visual predominantemente didáctico y poco lúdico (Aula en Juego, 2021).
Inside Out	Audiovisual	Personificación de procesos psíquicos.	Establecimiento de un código cromático ampliamente reconocible.	No interactivo y limitado a representaciones figurativas (Porto Pedrosa, 2016).
Monument Valley	Digital	Minimalismo y percepción visual.	Coherencia visual y atmósfera inmersiva.	Experiencia individual que carece de interacción social física.

Tabla 1: Resumen de los referentes

Bases teóricas del diseño y la comunicación visual

El sistema visual de Cosmia no se entiende como un ejercicio decorativo, sino como una arquitectura de signos destinados a facilitar la transferencia de significados emocionales. La comunicación visual, apoyada en la semiótica y la psicología de la percepción, actúa como el puente entre el concepto abstracto del “universo interior” y la experiencia física del jugador (Tappan Velázquez, 2013; Villegas García, 2023).

Semiótica visual y construcción del significado

La semiótica visual estudia cómo las imágenes, los colores y las formas, junto con otros elementos gráficos, generan significado en el contexto de nuestro trasfondo (cultural). No obstante, Roland Barthes sostiene que toda imagen comunica más de lo que aparenta a primera vista: los significados denotativos corresponden a los aspectos literales observables de la imagen, mientras que los significados connotativos se relacionan con interpretaciones,

emociones y asociaciones culturales determinadas por la forma en que esta se percibe (Barthes, 1977).

En COSMIA, el enfoque es entender el aspecto visual no solo como una práctica estética, sino también como una comunicativa. Los códigos visuales asociados con la correlación de estos colores (amarillo es felicidad, azul es calma, rojo es enojo, naranja es ansiedad, verde es miedo, morado es nostalgia y azul grisáceo a la tristeza). Asimismo, las emociones concebidas como luz estelar y la construcción de las constelaciones funcionan como una metáfora visual que refuerza la idea de que las emociones están relacionadas, coexisten y toman forma en función de su entorno.

Siguiendo la teoría de Barthes, esto implica que el significado de una imagen no reside únicamente en cada una de sus partes, sino también en la interpretación que el espectador les da. Con esto en mente, la identidad visual de COSMIA busca que el jugador reconozca tanto las emociones representadas como su interrelación dentro de un contexto más amplio de una experiencia de carácter simbólico; una experiencia sobre





na que se reflexiona y se dialoga en relación con el mundo emocional. Wassily Kandinsky, pionero de la abstracción, sostenía que los colores y las formas poseen un efecto psicológico capaz de suscitar vibraciones en nuestra alma. Para él, el círculo simboliza la armonía, la eternidad y la unidad; el punto constituye el origen de toda estructura y composición; y la línea encarna la energía que une ambas fuerzas (Kandinsky, 1926/2023). Estos principios sustentan el diseño gráfico de COSMIA, donde el tablero adopta una composición circular inspirada en una galaxia, y las constelaciones se construyen uniendo estrellas que simbolizan emociones. De este modo, el recorrido del jugador y las conexiones entre las cartas refuerzan visualmente la metáfora central del proyecto: comprender que las emociones forman parte del mismo universo y adquieren significado a través de sus relaciones.

Psicología del color y contrastes de Itten

El color es el elemento más potente de la comunicación visual debido a su impacto fisiológico y emocional inmediato. Según las investigaciones

de Eva Heller, las asociaciones entre colores y sentimientos no son aleatorias, sino que están arraigadas en el lenguaje y la cultura.

En el proyecto, se utiliza la psicología del color para diferenciar las siete emociones base, asegurando que la respuesta instintiva del jugador coincida con la mecánica del juego.

Los contrastes de Johannes Itten, específicamente el contraste de temperatura (cálido-frío) y el de complementarios, se emplean para generar tensión visual en el tablero, guiando la mirada del jugador hacia las zonas de mayor importancia estratégica (Heller, 2008; Itten, 1961/2023).

Harald Küppers añade una capa técnica a esta discusión al considerar el color como un fenómeno fisiológico. La información óptica que recibe una persona depende en gran medida de la saturación y el brillo de los tonos.

En Cosmia los colores más saturados se reservan para las emociones intensas o las cartas de Intensificación, mientras que los tonos más apagados o degradados



se utilizan para estados como la “Nostalgia” o la “Sensibilidad”, facilitando una jerarquía visual que reduce la carga cognitiva del jugador durante la partida (Küppers, 2023; Villegas García, 2023).

Aplicación cromática de las cartas emocionales en Cosmia

La selección cromática de Cosmia se fundamenta en asociaciones recurrentes entre color y emoción, así como en referentes de la cultura visual contemporánea.

La película Inside Out consolidó un sistema ampliamente reconocible de personajes emocionales diferenciados mediante el color, como alegría en amarillo, tristeza en azul, ira en rojo y miedo en verde. Posteriormente, Inside Out 2 incorporó a Ansiedad como una emoción representada visualmente mediante tonos naranjas (Pixar Animation Studios, 2024). Esta referencia demuestra cómo el color puede funcionar como un código visual inmediato para facilitar la identificación de emociones dentro

de una narrativa.

A partir de este antecedente, Cosmia adopta una paleta cromática propia para diferenciar sus siete emociones base: ansiedad en naranja, tristeza en azul oscuro con tendencia grisácea, alegría en amarillo, nostalgia en morado, ira en rojo, miedo en verde y calma en celeste.

Estas asociaciones no se presentan como equivalencias universales o invariables, ya que el significado emocional de los colores puede cambiar según el contexto cultural, la luminosidad, la saturación y el sistema visual en el que se utilicen (Jonauskaite et al., 2020; Jonauskaite & Mohr, 2025).

Sin embargo, la selección permite construir un lenguaje cromático coherente y reconocible dentro del tablero, las cartas y los personajes del juego.

La ansiedad se representa mediante el naranja, tomando como antecedente la codificación visual utilizada para Anxiety en Inside



Out 2 (Pixar Animation Studios, 2024).

Además, el naranja se relaciona con colores cálidos y de alta activación, por lo que dentro de Cosmia permite comunicar inquietud, movimiento mental acelerado y alerta.

La tristeza se representa mediante un azul oscuro con tendencia grisácea, debido a que el azul ha sido asociado recurrentemente con la tristeza, mientras que los tonos grises se vinculan con experiencias de menor activación, como cansancio, decepción o pesar (Jonauskaite & Mohr, 2025). Esta combinación permite diferenciar una tristeza profunda, silenciosa e introspectiva de la emoción calma, la cual es representada por un celeste más luminoso.

La alegría se representa mediante el amarillo, ya que esta tonalidad mantiene asociaciones frecuentes con felicidad, placer, energía y emociones positivas de alta activación (Jonauskaite & Mohr, 2025).

La ira se codifica mediante el rojo, una tonalidad vinculada con la ira, la intensidad, la hostilidad y la excitación (Jonauskaite & Mohr, 2025).

Por su parte, el miedo se representa mediante verde, dado que permite interpretar el miedo desde la

vulnerabilidad, la alerta y la necesidad de protección, evitando concentrar todas las emociones de carácter negativo en tonos oscuros.

La nostalgia se representa mediante el morado, porque permite construir una lectura visual de distancia emocional, recuerdo, ambivalencia y conexión con experiencias pasadas. Esta decisión se complementa con investigaciones que describen la nostalgia como una emoción compleja o agri dulce, capaz de combinar afecto, cercanía, añoranza y pérdida (Batcho, 2020).

Finalmente, la calma se representa mediante celeste, ya que las tonalidades pertenecientes a la familia de los azules se relacionan con comodidad, relajación y serenidad cuando presentan niveles más altos de luminosidad (Jonauskaite & Mohr, 2025). Dentro del sistema visual del juego, el celeste permite comunicar pausa, claridad y regulación emocional.

Sistema iconográfico de las emociones en Cosmia

Además del color, cada emoción dentro de Cosmia se identifica mediante un símbolo visual que permite reforzar su reconocimiento dentro de las cartas, el tablero y los personajes. Estos elementos funcionan como recursos iconográficos, ya que sintetizan experiencias emocionales complejas en formas simples, reconocibles y fáciles de asociar.

En la comunicación visual, los símbolos no reemplazan por completo el significado de una emoción, pero pueden facilitar su interpretación cuando se integran de manera coherente con el color, la composición y la narrativa del sistema gráfico. Por esta razón, los símbolos de Cosmia se construyen a partir de referencias culturales, gestuales y naturales, adaptadas al universo visual del juego.

La tristeza se representa mediante una gota de agua. Esta elección se relaciona con la asociación entre el llanto y las experiencias de tristeza, ya que las lágrimas constituyen una de las expresiones

visibles más reconocibles de este estado emocional. Sharman et al. (2020) analizaron las respuestas fisiológicas posteriores a lágrimas provocadas por tristeza, evidenciando que el llanto puede formar parte de la experiencia emocional y de los procesos de afrontamiento. Dentro del juego, la gota no representa únicamente el acto de llorar, sino una emoción que desciende, se libera y deja una huella silenciosa. Su forma suave, redondeada y dirigida hacia abajo permite reforzar la idea de una tristeza introspectiva, contenida y profunda.

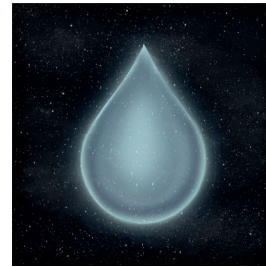


Ilustración 1: Ícono de emoción tristeza

La nostalgia se representa mediante una estrella morada. La nostalgia se define como una emoción vinculada con el recuerdo de experiencias personales significativas, conexiones sociales y momentos relevantes del





pasado (FioRito & Routledge, 2020). En Cosmia, la estrella permite interpretar esos recuerdos como puntos luminosos que permanecen presentes dentro del universo interior, aun cuando pertenecen a un tiempo lejano. El uso del blanco refuerza esta relación al diferenciar la nostalgia de las demás emociones cromáticas y presentarla como una luz tenue, distante y suspendida dentro del espacio. La estrella no representa que la nostalgia sea únicamente positiva, sino que permite expresar su carácter agri dulce: un recuerdo que puede iluminar emocionalmente, pero también generar distancia, añoranza o pérdida.



Ilustración 2: Ícono de emoción nostalgia

El miedo se representa mediante un ojo de color verde. La elección del ojo se relaciona con la función de vigilancia y atención frente a posibles amenazas. Lee et al. (2013)

demonstraron que la ampliación de los ojos durante expresiones de miedo mejora la discriminación visual periférica y favorece la detección de eventos relevantes en el entorno. Dentro de Cosmia, el ojo funciona como una metáfora de alerta: una emoción que observa, anticipa y busca protegerse frente a lo desconocido. La forma abierta del símbolo permite comunicar tensión y atención constante, mientras que el color verde claro mantiene coherencia con el código cromático asignado al miedo dentro del juego.

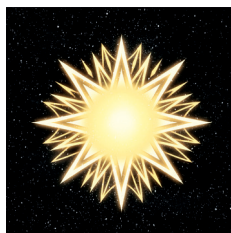


Ilustración 3: Ícono de emoción miedo

La alegría se representa mediante un sol. Esta figura se relaciona con la expansión, la luminosidad y la energía visual, características que permiten reforzar la asociación del amarillo con emociones positivas de alta activación, como felicidad, placer y entusiasmo (Jonauskaite & Mohr, 2025). Dentro de Cosmia,



el sol permite representar una emoción que se proyecta hacia el exterior, ocupa espacio y genera una sensación de apertura dentro del universo emocional del jugador. Sus rayos refuerzan visualmente esta idea, ya que parten desde un centro y se expanden hacia distintas direcciones, construyendo una imagen de vitalidad, crecimiento y presencia.



*Ilustración 4: Ícono de emoción
felicidad*

La ira se representa mediante un símbolo de tensión compuesto por cuatro trazos curvos que convergen en un punto central. Esta elección se vincula con las convenciones gráficas utilizadas en cómics y narrativas visuales para representar emociones abstractas mediante signos no literales. Forceville (2005) explica que la ira suele representarse visualmente a través de recursos

que evocan presión, calor, fuerza y pérdida de control. Dentro de Cosmia, el símbolo de ira representa una energía que se concentra y choca desde diferentes direcciones. La convergencia de sus formas permite expresar una emoción intensa que busca salida, reforzando la sensación de tensión, confrontación y posible desborde.



*Ilustración 5: Ícono de emoción
ira*

La calma se representa mediante una línea ondulada de color celeste. La forma remite al movimiento suave del agua y a un ritmo continuo, sin cortes abruptos ni cambios violentos de dirección. Estudios sobre la exposición a estímulos naturales han identificado que los sonidos de la naturaleza pueden favorecer procesos de recuperación del estrés, especialmente cuando se relacionan con entornos tranquilos y no amenazantes (Annerstedt et



al., 2013). Dentro de Cosmia, la línea ondulada no pretende representar literalmente el agua, sino construir una lectura visual de fluidez, respiración y estabilidad emocional. Su recorrido horizontal permite comunicar continuidad y equilibrio, mientras que el celeste refuerza la sensación de serenidad, pausa y regulación interna.

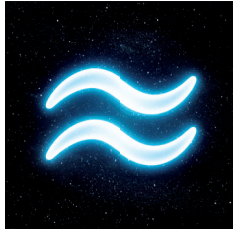


Ilustración 6: Ícono de emoción calma

Finalmente, la ansiedad se representa mediante una espiral o remolino de color naranja. Las espirales poseen una estructura visual que genera la percepción de giro, desplazamiento y movimiento continuo; investigaciones sobre percepción visual han analizado cómo los patrones espirales pueden activar mecanismos vinculados con la detección y adaptación al movimiento (Aghdaee, 2005). En el juego, el remolino permite interpretar la ansiedad como

una experiencia en la que pensamientos, preocupaciones y sensaciones parecen girar repetidamente alrededor de un mismo punto. Su forma no se desarrolla en línea recta, sino que se curva y se concentra hacia el centro, reforzando visualmente la sensación de inquietud, aceleración mental y dificultad para encontrar una salida inmediata. El color naranja complementa esta representación mediante una tonalidad cálida y activa, diferenciándose de las emociones más pausadas o reflexivas del sistema.



Ilustración 7: Ícono de emoción ansiedad

Semiótica cromática de las cartas especiales en Cosmia

Dentro de Cosmia, las cartas especiales cumplen una función estratégica que dinamiza el desarrollo de la partida, introduce variaciones en el ritmo del juego y amplía las posibilidades de interacción entre los participantes. Su diseño no responde únicamente a criterios estéticos, sino también a una lógica semiótica que permite anticipar visualmente la naturaleza de su efecto.

Desde esta perspectiva, el color actúa como un signo funcional capaz de comunicar, antes de la lectura completa de la carta, si su acción se relaciona con ayuda, tensión o alteración del equilibrio de la partida. Eva Heller (2008) sostiene que las asociaciones entre color y significado no son arbitrarias, sino que se construyen culturalmente y se refuerzan mediante la experiencia cotidiana. En el caso de Cosmia, esta relación se aprovecha para diferenciar tres grandes grupos: cartas verdes de beneficio, cartas rojas de castigo y cartas de interacción que combinan ambos colores.

Las cartas verdes se vinculan con el beneficio porque el verde mantiene asociaciones frecuentes con equilibrio, seguridad, esperanza, protección y renovación (Heller, 2008). Asimismo, la revisión de Jonauskaitė y Mohr (2025) indica que el verde suele relacionarse con estados de menor activación y con experiencias de comodidad, calma o estabilidad. Dentro del juego, estas asociaciones justifican que cartas como Gestión emocional y Regulación emocional se identifiquen mediante este color, ya que

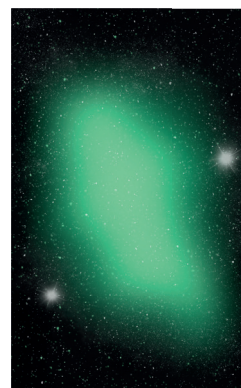


Ilustración 8: Carta beneficio

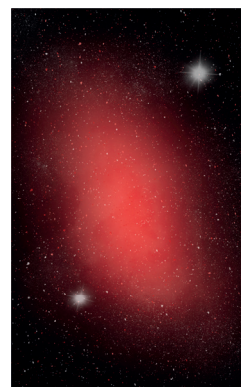


Ilustración 9: Carta castigo

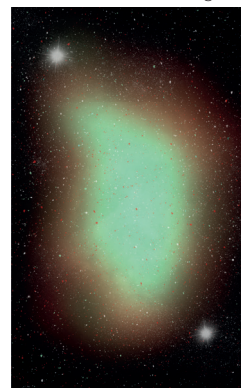


Ilustración 10: Carta interacción





ambas permiten al jugador reorganizar sus recursos o protegerse frente a efectos externos. Gestión emocional posibilita descartar cartas emocionales y sustituirlas por otras, lo que representa una acción de ajuste y reconfiguración interna. Por su parte, Regulación emocional protege una constelación o anula el efecto de una carta especial utilizada por otro jugador, reforzando visualmente la idea de resguardo, contención y control. De este modo, el verde no sólo comunica una acción positiva, sino una intervención orientada a recuperar estabilidad dentro del universo emocional y estratégico del juego.

Las cartas rojas se identifican con el castigo debido a que el rojo se asocia con intensidad, peligro, interrupción, agresividad y alerta (Heller, 2008). Además, Jonauskaitė y Mohr (2025) señalan que el rojo aparece con frecuencia vinculado a emociones de alta activación, como ira, hostilidad, excitación o tensión. En el juego, estas asociaciones justifican que Bloqueo emocional, Sobrecarga emocional e Intensificación pertenezcan a esta categoría, ya que todas generan una alteración desfavorable en el progreso del jugador afectado. Bloqueo emocional impide completar constelaciones o utilizar cartas especiales durante una ronda, por lo que el rojo comunica con claridad una acción de detención o freno.

Sobrecarga emocional obliga a descartar cartas, lo que se relaciona con pérdida, presión y exceso de acumulación.

Por último, Intensificación incrementa la dificultad de completar una constelación al exigir una emoción adicional, representando un aumento de tensión dentro de la dinámica de juego. En conjunto, estas cartas convierten al rojo en un código visual de advertencia que anticipa desbalance y/o interferencia.

Las cartas de interacción combinan rojo y verde porque no responden de forma exclusiva a una lógica de beneficio o castigo, sino a una dinámica relacional cuyo efecto puede ser favorable o desfavorable según el contexto de la partida. Eva Heller (2008) explica que el contraste entre colores complementarios, como el rojo y el verde, produce una tensión visual intensa que capta la atención y refuerza la percepción de oposición o dualidad. Esta idea resulta adecuada para Confusión y Desbordamiento, ya que ambas cartas alteran la relación entre jugadores o modifican el sentido



general del juego. Confusión, al intercambiar toda la mano con otro participante, representa una mezcla de recursos cuyo resultado puede convertirse tanto en oportunidad como en pérdida, dependiendo de la situación estratégica de cada jugador. Desbordamiento, al cambiar el sentido del juego, modifica la dirección de la interacción colectiva, afectando simultáneamente a todos los participantes. En este sentido, la combinación de rojo y verde actúa como un signo de ambivalencia: señala que la carta no pertenece por completo al campo de la ayuda ni al del castigo, sino al de la transformación del vínculo y del flujo de la partida.

Teoría de la percepción y leyes de la Gestalt

La psicología de la Gestalt proporciona las herramientas para entender cómo el cerebro organiza los elementos visuales en un todo coherente. En el diseño de las constelaciones, se aplican principios fundamentales:

-Ley del Cierre: Permite que el jugador reconozca una constelación como una unidad visual, aun cuando sus elementos se presenten de forma separada dentro del sistema gráfico (Maceira, 2022).

-Ley de la Similitud: Ayuda a agrupar cartas de la misma familia emocional mediante el color y la textura (Justinmind, 2023).

-Ley de la Proximidad: Determina que los elementos cercanos en el tablero se perciban como parte de una misma unidad estratégica (Maceira, 2022).

-Relación Figura-Fondo: Es crucial para la legibilidad; el fondo oscuro del universo permite que las casillas y constelaciones resalten con claridad (Justinmind, 2023).

Estas leyes aseguran que la complejidad del universo emocional representado no se convierta en un caos visual indescifrable, permitiendo una experiencia de usuario profesional (Justinmind, 2023; Marr, 1982).



Fundamentos del diseño de experiencia de usuario (UX) y usabilidad

El diseño de un juego analógico requiere una atención meticulosa a la usabilidad física y cognitiva. La experiencia de usuario en este contexto se define por la facilidad con la que el jugador comprende las reglas, manipula los componentes y fluye a través de las fases del turno sin interrupciones (Dyson, 2023; Selia, 2025).

El modelo MDA: Mechanics, Dynamics, Aesthetics

El marco MDA es una herramienta esencial para el análisis y diseño de juegos. Según Hunicke et al., los diseñadores construyen mecánicas, pero los jugadores experimentan estéticas a través de las dinámicas resultantes (Hunicke et al., 2004).

-Mechanics (Mecánicas): Son los componentes básicos y reglas. En Cosmía, incluyen el movimiento por el tablero circular y la recolección de 56 cartas emocionales (Hunicke et al., 2004).

-Dynamics (Dinámicas): Surgen de la interacción. Por ejemplo, el uso de la carta “Gestión Emocional” introduce una dinámica de adaptabilidad y control estratégico que refuerza el mensaje de la tesis (Fischer, 2019).

-Aesthetics (Estética): Respuestas emocionales deseadas. El juego busca evocar “Sensation” a través de su arte galáctico, “Discovery” al explorar el tablero no lineal, y “Expression” al permitir que cada jugador construya una galaxia personal (Hunicke et al., 2004; Fischer, 2019).

Heurísticas de usabilidad para componentes físicos

La aplicación de las diez heurísticas de Jakob Nielsen al diseño de tableros y cartas garantiza una interfaz intuitiva.

La “Visibilidad del estado del sistema” se logra mediante marcadores claros.

El “Reconocimiento antes que recuerdo” se aplica mediante



tarjetas guía que permiten consultar las combinaciones necesarias para completar las constelaciones y los efectos de las cartas especiales sin depender de la memoria del jugador. Finalmente, la “Relación entre el sistema y el mundo real” se asegura mediante la metáfora del universo (Nielsen, 1994; NNGroup, 2023).

Heurísticas	Aplicación en el Proyecto “Cosmia”	Beneficios para el Usuario
Visibilidad del Estado	Indicadores visuales que permiten la identificación de constelaciones completadas.	Claridad con respecto al progreso y competencia (Nielsen, 1994).
Consistencia y Estándares	Uso de códigos de colores coherentes dentro del sistema visual.	Reducción de la curva de aprendizaje (Nielsen, 1994).
Prevención de Errores	Reglas escritas en un lenguaje sencillo.	Menor frustración y un ritmo más fluido (Nielsen, 1994).
Reconocimiento vs. Recuerdo	Información sobre constelaciones y cartas especiales disponibles en cartas de guía.	Reduce la carga cognitiva (NNGroup, 2023).
Diseño Minimalista	Eliminación de información irrelevante.	Mayor enfoque estratégico (Nielsen, 1994).

Tabla 2: Resumen de Heurísticas de Nielsen



Diseño emocional de Donald Norman

Donald Norman propone que los objetos evocan sentimientos en tres niveles de procesamiento cognitivo. El nivel visceral se activa por la estética vibrante; el nivel conductual se refiere al placer de uso y logro estratégico; y el nivel reflexivo se relaciona con el significado personal de materializar emociones en un “universo” compartido (Norman, 2005; Norman, 2004).

Fundamentos psicológicos y la inteligencia emocional

El sustento conceptual reside en la capacidad del juego para actuar como un simulador de la vida emocional. La integración de teorías permite validar las mecánicas de Cosmia como representaciones fieles de la psique humana (Selia, 2025; Goleman, 2025).

La inteligencia emocional en el ciclo vital

Daniel Goleman define la inteligencia emocional (IE) como la capacidad de motivarse,

perseverar y regular el estado de ánimo. Al dirigir el juego a jóvenes de 16 a 25 años, el proyecto interviene en una etapa crítica para la maduración de competencias emocionales, lo cual se correlaciona con mayores niveles de bienestar psicológico (Goleman, 2025; Rivera-Castro, 2025; UCA, 2022).

El modelo psicoevolutivo de Robert Plutchik

Robert Plutchik propuso que las emociones son adaptaciones evolutivas. Su “Rueda de las Emociones” organiza los sentimientos en ocho categorías básicas y sus combinaciones o “díadas”. Esta teoría es la base algorítmica para la creación de las constelaciones: las básicas corresponden a díadas primarias y las complejas a procesos de construcción emocional mayor (Plutchik, 2001; 6seconds, 2025).

Teoría de la metáfora conceptual de Lakoff y Johnson

Entendemos lo abstracto a través de lo concreto mediante mapeos espaciales. En Cosmia, se utiliza la metáfora ontológica para tratar las emociones como entidades físicas (cartas) que se pueden recolectar, y la mente como un



espacio (tablero-universo) donde el jugador construye sentido (Lakoff & Johnson, 1980; Soriano, 2012).

Tipografía, legibilidad y jerarquía visual

La tipografía comunica la información técnica y la identidad del proyecto. Debe cumplir criterios de legibilidad absoluta para un público joven que consume contenido visual rápido (Staff Digital, 2023; Dyson, 2023).

-Nivel Primario (Titulares): Tipografía sans serif en caja alta y bold para nombres de constelaciones y logotipo

-Nivel Secundario (Instrucciones): Tipografía sans serif de alta legibilidad, como Montserrat, aplicada en tamaños adecuados para facilitar la lectura de instrucciones, cartas y elementos informativos (Adobe, 2023; Zavala, 2008).

-Nivel Terciario (Narrativa): Interlineado generoso para mejorar la fluidez de lectura siguiendo normas de accesibilidad (UNED, 2023; Dyson, 2023).

Sistema simbólico de las constelaciones emocionales

Las constelaciones seleccionadas para el sistema visual de Cosmia funcionan como referencias simbólicas que permiten traducir estados emocionales complejos

a una narrativa espacial. Es importante señalar que, dentro del proyecto, el término “astral” no se utiliza como una afirmación científica de la astrología, sino como un recurso visual y cultural basado en los nombres, relatos mitológicos y configuraciones aparentes de las constelaciones.

Desde la astrología, las constelaciones son interpretaciones humanas de patrones visuales observados desde la Tierra, cuyas estrellas no necesariamente se encuentran próximas entre sí en el espacio, aunque aparenten formar una figura común en el cielo (International Astronomical Union [IAU], 2023).

Esta condición permite reforzar la lógica conceptual de Cosmia, ya que emociones que pueden parecer aisladas o contradictorias pueden formar parte de un mismo sistema interno cuando se observan desde una perspectiva más amplia.



Plenitud-Pegaso:

Pegaso es una constelación ubicada en el hemisferio norte y vinculada con la figura del caballo alado de la mitología griega. La constelación es reconocible por el denominado Gran Cuadrado de Pegaso, una configuración formada por estrellas que facilita su identificación dentro del cielo nocturno (Messina, 2025).

La relación entre Pegaso y la plenitud se construye, dentro del proyecto, a partir de la unión simbólica entre la fuerza asociada al caballo y la libertad representada por sus alas. Esta combinación permite interpretar la plenitud como un estado en el que las emociones no desaparecen, sino que logran integrarse de manera más armónica. La plenitud no se plantea únicamente como un estado de felicidad intensa, sino como una sensación de equilibrio interno en la que la persona logra reconocer la totalidad de sus emociones. En este sentido, la figura de Pegaso permite representar un estado emocional que no permanece atrapado en la confusión cotidiana, sino que puede

tomar distancia, observarse desde otra perspectiva y avanzar.

Esta combinación entre una forma geométrica organizada y la representación mitológica de un caballo alado permite interpretar la figura como una expansión que conserva estructura, dirección y equilibrio, mas no como una libertad caótica o descontrolada. Por ello, la constelación puede representar un estado emocional en el que existe apertura y crecimiento, pero también una sensación de estabilidad interna.



Figura 6: Constelación Pegaso

Determinación-Osa Mayor:

La Osa Mayor es una constelación del cielo septentrional conocida por contener el asterismo denominado “Gran Cazo” formado por siete estrellas brillantes. Entre estas se encuentran Dubhe y Merak, denominadas estrellas apuntadoras debido a que la línea imaginaria que las une permite localizar a Polaris, conocida como la Estrella Polar (Encyclopaedia Britannica Editors, 2026). Esta característica convierte a la Osa Mayor en una figura asociada con la orientación y con la posibilidad de encontrar una dirección dentro de la amplitud del cielo nocturno. Dentro de Cosmia, la Osa Mayor representa la determinación porque funciona como una metáfora de guía. La determinación puede entenderse como la capacidad de mantener un rumbo incluso frente a obstáculos, dudas o cambios emocionales. Dicho significado se relaciona con la configuración del Gran Cazo debido a que presenta una estructura alargada y direccional, en la que las estrellas parecen conducir visualmente de un punto a otro (Encyclopaedia Britannica Editors, 2026).

Sensibilidad-Osa Menor:



La Osa Menor es una constelación ubicada en el hemisferio norte y reconocida por contener a Polaris, conocida como la Estrella Polar. Esta estrella se encuentra muy próxima a la posición del polo norte celeste, motivo por el cual ha funcionado históricamente como una referencia para ubicar el norte durante la observación del cielo nocturno (NASA, 2021).

La relación entre la Osa Menor y la sensibilidad se construye, dentro del proyecto, a partir de la presencia de una luz que orienta sin imponerse sobre el resto del cielo. La sensibilidad no se plantea como una emoción débil o pasajera, sino como la capacidad de percibir detalles, reconocer cambios internos y prestar atención a aquello que puede parecer pequeño, pero resulta significativo. En este sentido, Polaris permite interpretar la sensibilidad como una forma de orientación emocional: una percepción sutil que ayuda a reconocer lo que ocurre dentro de uno mismo, especialmente en momentos de vulnerabilidad o incertidumbre.

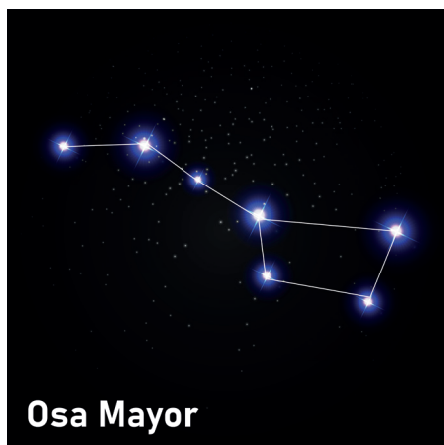


Figura 7: Constelación Osa Mayor

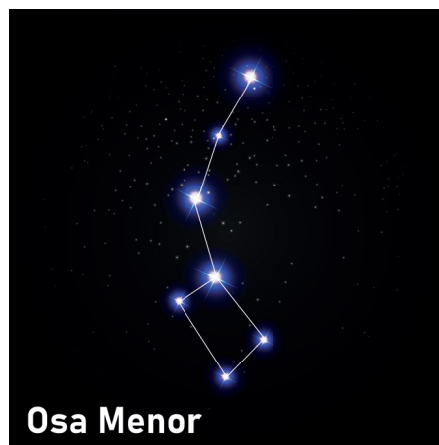


Figura 8: Constelación Osa Menor

Caos Interno-Escorpión:

Escorpión es una constelación zodiacal reconocible por la forma curva que dibujan sus estrellas, similar a la letra “J”. Dentro de esta configuración, Antares ocupa una posición central y es identificada como el corazón del escorpión, mientras que las estrellas Shaula y Lesath se ubican al final de la cola curvada y representan su aguijón (Byrd, 2025). Esta estructura hace que Escorpio sea una de las constelaciones cuya figura puede reconocerse con mayor facilidad, ya que conserva visualmente varios elementos propios del animal al que representa.

La relación entre Escorpión y el caos interno se construye a partir

de la idea de una emoción que puede acumularse, replegarse y reaccionar de manera intensa. El caos interno no se plantea únicamente como desorden, sino como un estado en el que pensamientos, preocupaciones y emociones distintas parecen activarse al mismo tiempo, generando una sensación de tensión difícil de organizar. En este sentido, la figura del escorpión permite interpretar una emoción que se protege y se curva sobre sí misma, pero que también puede reaccionar de manera inesperada cuando alcanza un punto de saturación.



Figura 9: Constelación Escorpión

Autocontrol-Tauro:

Tauro es una constelación zodiacal reconocida por representar la figura de un toro dentro del cielo nocturno. Su configuración puede identificarse mediante una forma similar a la letra “Y”, en la que el cúmulo estelar de las Híades forma visualmente el rostro del animal, mientras que Aldebarán destaca como una de las estrellas más visibles de la constelación (NASA Jet Propulsion Laboratory [JPL], 2022). La relación entre Tauro y el autocontrol se construye, dentro del proyecto, a partir de la figura del toro como símbolo de fuerza, resistencia y energía contenida. El autocontrol no se plantea como la eliminación o represión de las emociones, sino como la capacidad de reconocer su intensidad y decidir de qué manera expresarlas. En este

sentido, Tauro permite interpretar una emoción que posee potencia, pero que necesita dirección para no convertirse en una reacción impulsiva o desbordada. Dentro de Cosmia, esta constelación puede representar el momento en que el jugador identifica una emoción intensa y logra sostenerla con mayor conciencia antes de actuar.

Introspección-Andrómeda:

Andrómeda es una constelación del hemisferio norte vinculada con la princesa de la mitología griega que fue atada a una roca como sacrificio para apaciguar al monstruo marino enviado contra su reino. Según la Agencia Espacial Europea, Andrómeda fue rescatada por Perseo, quien regresaba de su enfrentamiento con Medusa y logró derrotar a la criatura antes de casarse con ella (European Space Agency [ESA], 2001). La relación entre Andrómeda y la introspección nace a partir de observar aquello





Figura 10: Constelación Tauro

que no siempre se revela de forma inmediata. La introspección no se plantea únicamente como estar a solas, sino como la capacidad de detenerse, mirar hacia el interior y reconocer emociones, pensamientos o experiencias que pueden permanecer difusas en un primer momento. En este sentido, la presencia de la galaxia de Andrómeda permite interpretar esta constelación como una representación de profundidad emocional, ya que, al igual que una figura tenue dentro del cielo, el mundo interno puede requerir atención, tiempo y silencio para ser comprendido con mayor claridad. La forma visual de Andrómeda se presenta como una disposición abierta y extendida, en la que las estrellas no forman un contorno cerrado ni una figura completamente establecida. Esta característica permite relacionarla



Figura 11: Constelación Andrómeda

con la introspección, ya que la exploración emocional tampoco responde a un recorrido único o inmediato, sino a un proceso gradual de conexión entre distintos puntos internos.

Inseguridad-Casiopea:

Casiopea es una constelación ubicada en el hemisferio norte y reconocible por la disposición de sus estrellas, las cuales forman una figura similar a una “W” o una “M” dependiendo de la posición desde la que se observe. Esta constelación se encuentra vinculada con Casiopea, la reina de la mitología griega y madre de Andrómeda, cuyo relato se relaciona con la vanidad y con las consecuencias de haber

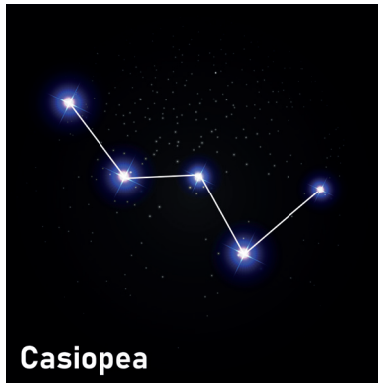


Figura 12: Constelación Casiopea

proclamado su superioridad frente a las nereidas (NSF NOIRLab, s. f.). Dentro de Cosmia, Casiopea representa la inseguridad porque su forma permite interpretar una sensación de oscilación. La inseguridad puede aparecer cuando una persona cambia entre percepciones opuestas: sentirse capaz y sentirse insuficiente, confiar y dudar, querer avanzar y querer retroceder. La forma de “W” o “M” refuerza esta relación debido a que presenta una secuencia de ascensos y descensos visuales, sin una trayectoria recta ni completamente cerrada (NSF NOIRLab, s. f.). Esta composición puede interpretarse, dentro de Cosmia, como una representación de los altibajos emocionales propios de la inseguridad: instantes de aparente estabilidad seguidos por dudas, retrocesos o cambios en la percepción personal.



Impulso-Orión:

Orión es una constelación conocida por su asociación con la figura de un cazador dentro de la mitología griega. Su configuración visual incluye una línea de tres estrellas conocida como el Cinturón de Orión, además de estrellas destacadas como Betelgeuse, ubicada en uno de sus hombros, y Rigel, situada en una de sus extremidades inferiores (National Aeronautics and Space Administration [NASA], 2026). La relación entre Orión y el impulso se construye a partir de la figura del cazador como representación de movimiento, iniciativa y energía dirigida hacia una meta. El impulso no se plantea únicamente como una reacción inmediata o descontrolada, sino como la fuerza interna que permite iniciar una decisión, responder ante un reto o salir de un estado de inmovilidad. En este sentido, Orión permite interpretar una emoción que impulsa al jugador a actuar, avanzar y enfrentar aquello que se presenta dentro de su recorrido emocional. Dentro de Cosmia, 51

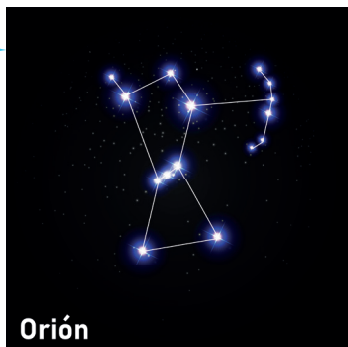


Figura 13: Constelación Orión

esta constelación puede representar el momento en que una emoción se convierte en energía para tomar una decisión y dejar atrás la pasividad.

Confianza-Can Mayor:

Can Mayor es una constelación ubicada en el hemisferio sur del cielo y asociada con la figura de un perro dentro de las tradiciones mitológicas griegas y romanas. Según el Chandra X-ray Observatory, esta constelación representa al perro de caza más grande de Orión, mientras que Can Menor representa al segundo perro que lo acompaña (Chandra X-ray Observatory, s. f.).

La relación histórica de Can Mayor con la figura de un perro permite asociarla simbólicamente con ideas de compañía, cercanía y protección. Esta asociación se utiliza dentro de Cosmia como una base conceptual

para representar la confianza. En este sentido, Can Mayor permite interpretar un estado emocional vinculado con el apoyo, ya sea a través de la confianza en otra persona, en un vínculo significativo o en los propios recursos internos. Dentro de Cosmia, esta constelación puede representar el momento en que el jugador reconoce que no debe atravesar su universo emocional de manera aislada, sino que puede encontrar estabilidad en aquello que le brinda acompañamiento y seguridad. La forma de Can Mayor refuerza esta relación debido a que su disposición estelar permite identificar la silueta de un perro en movimiento, orientado hacia la figura de Orión dentro del mismo sector del cielo. Esta cercanía visual entre ambas constelaciones puede interpretarse dentro de Cosmia, como una relación de acompañamiento y permanencia.

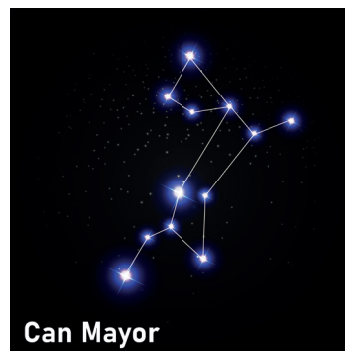


Figura 14: Constelación Can Mayor

Marco legal y normativo: Propiedad intelectual en Ecuador

En Ecuador, las gestiones de protección se realizan ante el Servicio Nacional de Derechos Intelectuales (SENADI) bajo el amparo del Código Ingenios (Registro Oficial, 2016; SENADI, 2025).

-Derecho de Autor: Protege el manual de reglas (obra literaria) y el diseño gráfico del tablero e ilustraciones (obra artística). El registro de obra inédita tiene una tasa de aproximadamente \$12 a \$20 USD (SENADI, 2025; Garrigues, 2024).

-Propiedad Industrial: El nombre “Cosmia” y el logotipo se registran como marca mixta en la Clase 28 de la Clasificación de Niza (Abogados Quito, 2025; SENADI, 2022).

-Depósito Legal: Una vez publicada, existe la obligación de entregar ejemplares a la Biblioteca Nacional (Algoritmo Legal, 2022; Ley del Libro).

El proceso es digital a través de “SENADI en Línea”, requiriendo casillero virtual, carga de archivos en PDF y firma electrónica (SENADI, 2025; Abogados Quito, 2025).



Procedimiento	Entidad	Costo Aproximado (2025)	Tipo de Protección
Registro de Obra Artística	SENADI	\$12.00 - \$20.00	Ilustraciones, Tablero, Logo (SENADI, 2025).
Registro de Marca	SENADI	\$208.00	Nombre comercial “Cosmia” (Abogados Quito, 2025).
Búsqueda Fonética	SENADI	\$16.00	Disponibilidad de Nombre (SENADI, 2026).
Depósito Legal	SENADI	Gratuito	Preservación Cultural (Ley del Libro).

Tabla 3: Resumen del Marco Legal

03

METODOLOGÍA DE DISEÑO

Las preguntas también construyen caminos



Enfoque metodológico

Para el desarrollo del proyecto de tesis Cosmia se empleó una metodología proyectual basada en el modelo Double Diamond, complementada con principios de Design Thinking, debido a que el proyecto no solo busca desarrollar una propuesta estética, sino también generar una experiencia emocional, interactiva y funcional para el usuario. Esta metodología permitió estructurar el proceso de diseño mediante fases de investigación, definición, desarrollo y validación, facilitando la toma de decisiones a partir de la retroalimentación obtenida del público objetivo.

La primera fase, correspondiente al descubrimiento, se enfocó en comprender cómo las personas perciben las emociones y de qué manera los elementos visuales pueden influir en la interpretación emocional dentro de un contexto lúdico. Para ello se realizaron entrevistas y encuestas dirigidas a potenciales usuarios, permitiendo identificar percepciones, intereses y dificultades relacionadas con la propuesta.

Posteriormente, en la fase de definición, se analizaron los resultados

obtenidos con el objetivo de identificar las principales necesidades de diseño del proyecto. A partir de este análisis se determinó la importancia de reforzar la claridad visual del tablero, mejorar la diferenciación entre las cartas especiales y desarrollar un sistema visual más comprensible sin perder la estética emocional y cósmica que caracteriza a la propuesta.

En la etapa de desarrollo se realizaron múltiples procesos de bocetación, pruebas gráficas e iteraciones visuales de personajes, cartas, constelaciones y tablero. Esta fase permitió experimentar con composición, color, simbología, iluminación y jerarquías visuales, buscando mantener coherencia gráfica entre todos los elementos del sistema de juego.

Finalmente, la fase de entrega se orientó a consolidar una propuesta visual integral capaz de comunicar emociones mediante un lenguaje gráfico abstracto, inmersivo y accesible. El resultado corresponde a un sistema visual coherente que combina ilustración emocional,



narrativa simbólica y mecánicas de interacción dentro de un entorno inspirado en el universo cósmico.

Investigación de campo / Diagnóstico

Con el objetivo de validar la propuesta conceptual y visual del proyecto, se aplicaron distintos instrumentos de investigación cualitativa y cuantitativa, entre ellos entrevistas semiestructuradas y una encuesta de validación dirigida al público objetivo. Estas herramientas permitieron recopilar información relevante sobre la percepción visual, claridad emocional, atractivo gráfico y comprensión general del sistema de juego.

Las entrevistas realizadas evidenciaron una recepción positiva hacia el proyecto, especialmente en relación con su carácter innovador y su enfoque emocional. Los participantes destacaron que el uso de personajes abstractos y elementos inspirados en el universo facilita la representación

de emociones de una forma más accesible y menos invasiva. Además, se señaló que el proyecto genera interés debido a su estética visual, el uso del color y la construcción de una temática poco convencional dentro del ámbito de los juegos de mesa.

7.- ¿Qué elementos visuales del proyecto te llamaron más la atención? Escoge 2 opciones
41 respuestas

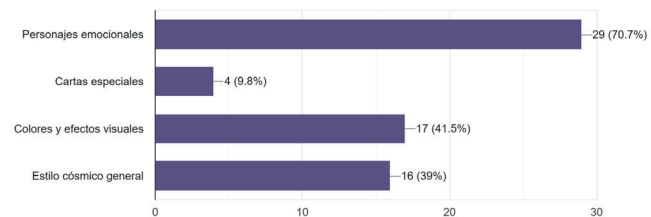


Figura 15: Gráfica de resultados visuales

Uno de los aspectos más relevantes obtenidos en las entrevistas fue la percepción de que los personajes logran personificar las emociones. Los participantes mencionaron que representar emociones mediante figuras visuales facilita la identificación emocional y la reflexión personal, permitiendo que el usuario conecte con los sentimientos representados de manera más natural. Asimismo, varios entrevistados destacaron que el proyecto tiene potencial para generar conversaciones y reflexiones emocionales entre los jugadores, debido a la manera en que las dinámicas del juego se relacionan con experiencias emocionales individuales.



12. ¿Consideras interesante un juego que explore emociones mediante personajes, cartas y símbolos visuales?

41 respuestas

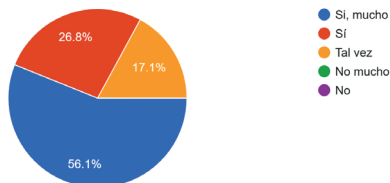


Figura 16: Gráfica de resultados sobre intereses en juegos de mesa

13. ¿Crees que este proyecto podría ayudar a reflexionar o conversar sobre emociones de una forma más visual y dinámica?

41 respuestas

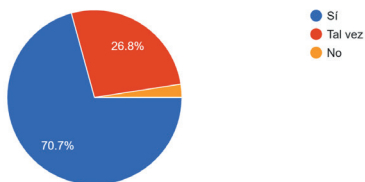


Figura 17: Gráfica de resultados sobre impacto del juego en reflexión

Sin embargo, también se identificaron aspectos susceptibles de mejora. Algunos participantes señalaron que las cartas especiales podían resultar ambiguas en una primera impresión, ya que el sistema visual aún requería una diferenciación más clara entre categorías. Del mismo modo, se sugirió incluir un manual breve que permita comprender mejor las reglas y funcionamiento general del juego, pese a esto, los resultados reflejaron

un alto nivel de curiosidad por estas cartas. Otra observación relevante estuvo relacionada con el tablero, ya que algunos usuarios consideraron que debía reforzarse la claridad de su recorrido visual y potenciar aún más la atmósfera cósmica del entorno gráfico.



Ilustración 11: Primeras ilustraciones de cartas especiales

Boceto del tablero de juego

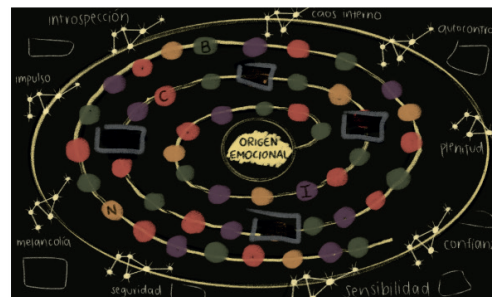


Ilustración 12: Primer boceto del tablero de juego



9. Observando el boceto del tablero, ¿el recorrido y la organización visual se entienden? siendo 1 MUY CONFUSO y 5 MUY CLARO

41 respuestas

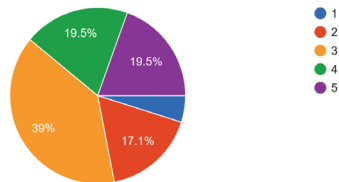


Figura 18: Gráfica de resultados sobre tablero de juego

10. ¿Las cartas especiales generan curiosidad o interés visual?

41 respuestas

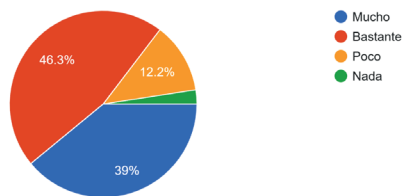


Figura 19: Gráfica de resultados sobre cartas especiales

En cuanto a la encuesta de validación, los resultados permitieron identificar tendencias generales del público objetivo. La mayoría de participantes se ubicó en un rango de edad entre los 18 y 27 años y manifestó interés por áreas relacionadas con el diseño, la creatividad, las emociones y los juegos interactivos. Esto confirmó que la propuesta visual y conceptual del proyecto se encuentra alineada con el segmento al que está dirigida.

2.- ¿Qué tan frecuente es tu interacción con juegos de mesa o juegos interactivos?

41 respuestas

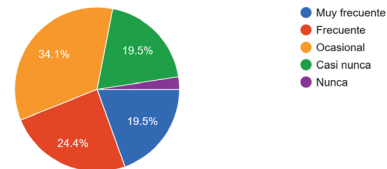


Figura 20: Gráfica de resultados frecuencia de juegos de mesa

Los resultados también evidenciaron que los personajes emocionales constituyen uno de los elementos más efectivos del sistema visual. Emociones como calma y tristeza fueron identificadas con facilidad por gran parte de los participantes, lo cual demuestra que el uso de color, pose y simbología contribuye positivamente a la comprensión emocional de las ilustraciones. Además, el proyecto fue descrito mediante términos como “emocional”, “creativo”, “original” e “inmersivo”, validando así la intención estética y narrativa planteada desde el inicio del proceso de diseño.



Carta Miedo



Carta Calma



Carta Tristeza



Ilustración 13: Ilustraciones mostradas en la encuesta

4.- Observando los personajes emocionales mostrados, ¿Qué tan claras consideras las emociones representadas? Siendo 1 nada claras y 5 muy claras
41 respuestas

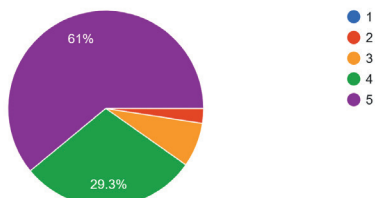


Figura 21: Gráfica de resultados sobre cartas emocionales

5. ¿Cuál de los personajes emocionales te pareció más fácil de identificar?
41 respuestas

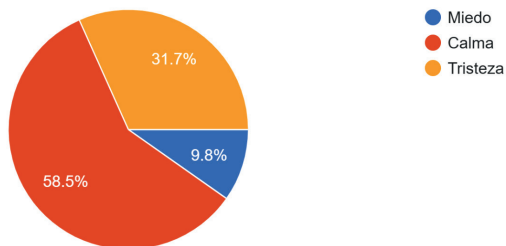


Figura 22: Gráfica 2 de resultados cartas emocionales

Por otro lado, las respuestas obtenidas reflejan la necesidad de simplificar ciertos elementos del tablero y mejorar la organización visual del recorrido. Algunos participantes percibieron el sistema como visualmente cargado o complejo de interpretar en una primera observación, especialmente debido a la cantidad de elementos distribuidos dentro de la composición. Esta información resultó fundamental para replantear jerarquías visuales, tamaños, distribución espacial y organización de elementos interactivos dentro del tablero.



8. ¿Cómo describirías el estilo visual del proyecto?

41 respuestas

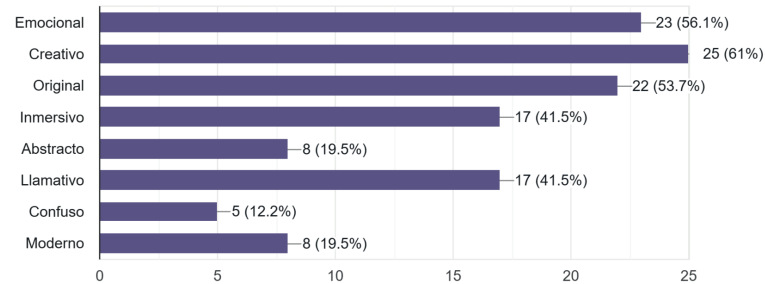


Figura 23: Gráfica de resultados estilo visual del proyecto

11. ¿Qué sensación o emoción general te transmite el proyecto? Escribe una palabra o frase corta

41 respuestas

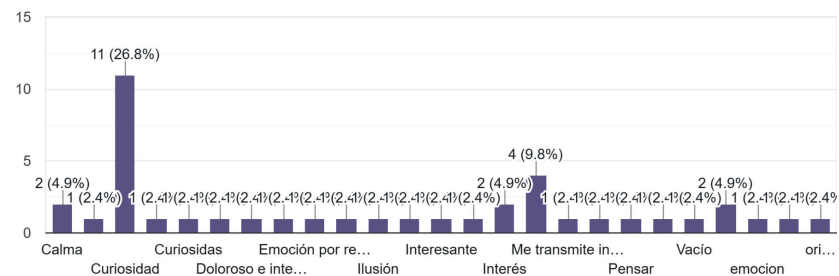


Figura 24: Gráfica de resultados sensaciones sobre proyecto

Análisis del público objetivo

A partir del análisis realizado, el público objetivo se perfila principalmente como:

- jóvenes entre 16 y 25 años,
- con interés en emociones, creatividad, arte, diseño y narrativas visuales,
- con experiencia variable en juegos de mesa,



-con disposición a interactuar con propuestas simbólicas e inmersivas.

Este perfil muestra que Cosmia no está pensado solo para jugadores expertos, sino también para personas curiosas, creativas y abiertas a experiencias emocionales o reflexivas.

User Persona 1: Usuario creativo

Persona joven, entre 18 y 22 años, con afinidad por el arte, la ilustración, el diseño y los juegos de mesa. Le atraen los personajes, los colores y la estética del proyecto. Valora que las emociones se comuniquen de forma visual y simbólica, pero necesita un sistema claro para entender rápidamente el tablero y las cartas.

User Persona 2: Usuario explorador

Persona entre 23 y 27 años, ocasional o frecuente en juegos de mesa, interesada en conceptos más narrativos, emocionales o psicológicos. Percibe el proyecto como innovador e interesante, pero necesita más información de reglas, un manual breve y mayor claridad en la organización visual del juego.

3. ¿Te interesan temas relacionados con emociones, creatividad, diseño o expresión visual? Escoge máximo 3

41 respuestas

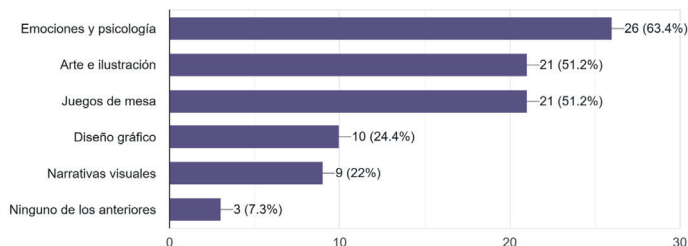


Figura 25: Gráfica de resultados sobre temas favoritos

Requerimientos de diseño

Los requerimientos de diseño se definieron a partir de los hallazgos obtenidos durante las entrevistas y la encuesta, especialmente en relación con la necesidad de mejorar la claridad de las cartas especiales, la lectura del recorrido del tablero y la consulta de las reglas durante la partida.

A nivel conceptual, se determinó la necesidad de construir una identidad visual coherente basada en la metáfora del universo como representación del mundo emocional. Asimismo, se estableció que cada emoción debía poseer una identidad propia mediante el uso de color, pose, iluminación y simbología diferenciada, manteniendo al mismo tiempo una línea



gráfica unificada entre personajes, cartas, constelaciones y tablero. También se definió que las constelaciones debían funcionar como objetivos principales dentro de la dinámica del juego, reforzando así su importancia narrativa y visual dentro del sistema.

En relación con los **aspectos visuales**, se decidió utilizar una estética abstracta y no realista, caracterizada por iluminación difusa, efectos de brillo, partículas y atmósferas cósmicas. Se priorizó el uso de composiciones limpias y legibles para evitar saturación visual, especialmente en el tablero. Del mismo modo, se estableció que los personajes debían conservar una anatomía consistente, manteniendo la misma estructura base en cabeza, ojos, manos y silueta general.

En cuanto a los **requerimientos técnicos**, se definió el uso de cartas en formato tipo póker, con medidas aproximadas de 6,3 x 8,8 centímetros y archivos preparados a 300 dpi en sistema de color CMYK

para impresión. Las ilustraciones individuales se exportaron en formato PNG con fondo transparente para facilitar su integración en diferentes aplicaciones visuales. Por otra parte, el tablero se planteó en formato rectangular horizontal con una composición interna ovalada y un recorrido en espiral que conduzca visualmente hacia el centro del sistema, denominado “Origen Emocional”.

Finalmente, se estableció la necesidad de incorporar tres instructivos, uno con el flujo general del juego que facilite la comprensión de la dinámica del juego y permita al usuario interpretar adecuadamente las funciones de cartas, nodos y constelaciones dentro de la experiencia interactiva, otro para las combinaciones de las constelaciones y otro final para el uso de las cartas especiales.

04

**DESARROLLO
PROYECTUAL
(FASE CREATIVA)**

Crear también significa enfrentarse a lo desconocido



Conceptualización: Eje discursivo o metáfora conceptual

Cosmia surge de la necesidad de representar las emociones desde una perspectiva relacional, entendiendo que estas no existen de forma aislada, sino que interactúan, se transforman y adquieren significado a partir de su vínculo con otras emociones. Para comunicar esta idea, el proyecto adopta como eje conceptual la metáfora de las constelaciones emocionales, estableciendo un paralelismo entre el universo y la experiencia emocional humana.

Así como las estrellas pueden interpretarse como constelaciones al conectarse visualmente desde la Tierra, en Cosmia cada emoción representa una estrella cuya combinación da origen a estados emocionales más complejos, como la confianza, la introspección, la plenitud o el caos interno. Esta metáfora se traduce en una experiencia lúdica donde los jugadores recorren un tablero inspirado en el cosmos, recolectan emociones, interactúan entre sí y construyen constelaciones mediante decisiones estratégicas.

La estética espacial y la narrativa

visual refuerzan esta propuesta, convirtiendo conceptos abstractos como el autoconocimiento, la inteligencia emocional y la convivencia de las emociones en una experiencia accesible, significativa y reflexiva. Más que clasificar las emociones como positivas o negativas, Cosmia propone comprenderlas como elementos complementarios que, al relacionarse, construyen la identidad y la experiencia humana. De este modo, el juego integra concepto, mecánicas e identidad visual en una propuesta coherente, donde cada partida invita a descubrir que, al igual que una constelación se construye a partir de relaciones visuales entre distintas estrellas, nuestra historia también se conforma a partir de las emociones que nos atraviesan.

Diseño de la experiencia de juego

El diseño de la experiencia de juego constituye el núcleo funcional de Cosmia, ya que integra las mecánicas, la interacción entre los jugadores y los componentes físicos dentro de un sistema coherente con el concepto del proyecto. Cada decisión



fue planteada para transformar la exploración de las emociones en una experiencia lúdica, estratégica y participativa, donde el aprendizaje surge a partir de la interacción y la toma de decisiones.

Objetivo del juego

El objetivo de Cosmia es construir constelaciones emocionales mediante la recolección y combinación estratégica de cartas emocionales, obteniendo la mayor cantidad de puntos antes de finalizar la partida. Durante el recorrido, los jugadores deberán

decidir qué emociones conservar, cuándo utilizar cartas especiales y qué constelaciones completar, favoreciendo la planificación, la interacción y la reflexión sobre la relación existente entre las emociones y los distintos estados emocionales que estas pueden conformar.

Componentes del juego

Cosmia está compuesto por un conjunto de elementos físicos diseñados para facilitar la interacción y reforzar la narrativa visual del proyecto.

Componente	Función
Tablero de Juego	Espacio principal donde se desarrolla el juego y se mueven los jugadores.
Cartas de Emoción	Representan las emociones necesarias para construir constelaciones.
Cartas Especiales	Introducen beneficios, penalizaciones e interacción estratégica entre los jugadores.
Constelaciones	Objetivos visuales que los jugadores completan combinando cartas de emoción para sumar puntos.
Dados	Determina el movimiento en el tablero.
Fichas	Representan la posición de cada jugador durante el juego.
Cartas de Guía	Permiten consultar las combinaciones de emociones necesarias para completar las constelaciones, la puntuación correspondiente y los efectos de las cartas especiales durante el juego.

Tabla 4: Componentes del juego



Flujo general del juego

La experiencia de juego se desarrolla mediante una secuencia de acciones que permite mantener un ritmo dinámico y una comprensión intuitiva de la mecánica. Cada turno comienza con el lanzamiento del dado, seguido del desplazamiento por el tablero hasta un nodo determinado. Según el color del nodo alcanzado, el jugador obtiene una

carta emocional o una carta especial. Posteriormente, durante la fase de acción, puede utilizar una carta especial, completar una constelación si reúne las emociones necesarias o conservar sus cartas para futuras estrategias. La partida continúa de forma alternada entre todos los jugadores hasta que se cumple la condición de finalización establecida.

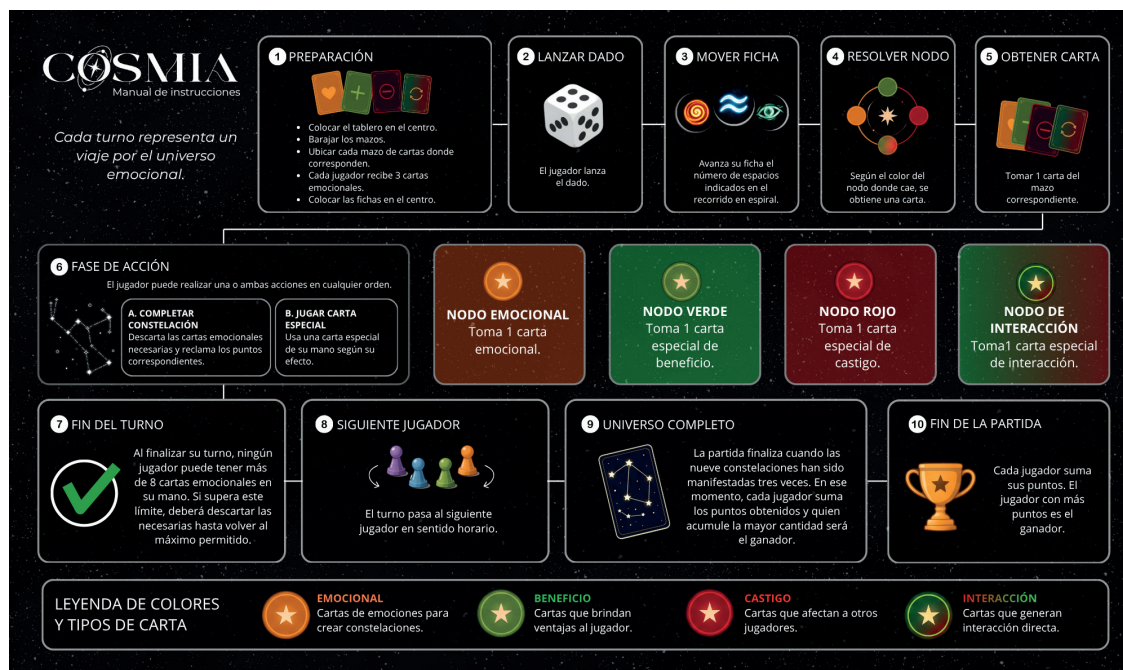


Ilustración 14: Manual de instrucciones de Cosmia



Mecánicas principales

La experiencia de Cosmia se estructura a partir de cinco mecánicas principales que trabajan de manera integrada:

-Recolección de emociones:

los jugadores obtienen cartas emocionales a medida que avanzan por el tablero.

-Construcción de constelaciones:

las emociones recolectadas se combinan para formar estados emocionales representados mediante constelaciones.

-Cartas especiales: modifican el desarrollo de la partida mediante acciones de beneficio, castigo o interacción.

-Interacción entre jugadores: las decisiones individuales pueden afectar directa o indirectamente las estrategias de los demás participantes.

-Sistema de puntuación: las constelaciones completadas permiten acumular puntos, incentivando la planificación y la toma de decisiones estratégicas.

Estas mecánicas convierten la construcción de constelaciones en el

eje central del juego, promoviendo una experiencia donde la estrategia y la interacción social tienen el mismo nivel de importancia que el azar.

Diseño de la interacción

Las decisiones de interacción fueron diseñadas para favorecer un equilibrio entre estrategia, dinamismo y participación constante. El recorrido en espiral simboliza el proceso de exploración emocional, mientras que los nodos de colores diversifican las acciones posibles en cada turno mediante la obtención de cartas emocionales o especiales.

Asimismo, las constelaciones pueden ser completadas por varios jugadores durante la misma partida, permitiendo que la competencia se centre en la acumulación de puntos y no en la exclusividad de los objetivos.



Elementos como las cartas especiales fortalecen la toma de decisiones estratégicas al introducir beneficios, castigos y acciones de interacción que pueden modificar el desarrollo de la partida y las posibilidades de cada jugador.

Desarrollo visual

El desarrollo visual de Cosmia traduce la metáfora del universo emocional en un sistema gráfico coherente, inmersivo y funcional. La identidad visual integra una paleta cromática inspirada en el espacio, una tipografía de carácter orgánico y un lenguaje gráfico basado en estrellas, órbitas, constelaciones y recorridos circulares, reforzando el concepto central del proyecto.

El sistema cromático se estructura a partir de siete emociones base: ansiedad, tristeza, alegría, nostalgia, ira, miedo y calma, las cuales poseen tonalidades diferenciadas que facilitan su reconocimiento dentro de las cartas emocionales, los personajes y el tablero.

De igual manera, cada emoción se acompaña de un símbolo visual propio, permitiendo reforzar la lectura intuitiva del sistema mediante recursos

iconográficos como la gota, la estrella, el ojo, el sol, el símbolo de tensión, la línea ondulada y el remolino.

Las cartas especiales también utilizan una codificación cromática funcional: el verde identifica acciones de beneficio; el rojo comunica castigo y la combinación de rojo y verde señala cartas de interacción capaces de alterar la relación entre jugadores o modificar el flujo de la partida.

Esta identidad se aplica de manera consistente en el diseño del logotipo, el tablero, las cartas, las constelaciones, las fichas, el empaque y los elementos de apoyo, procurando que cada componente contribuya tanto a la funcionalidad del juego como a la construcción de una experiencia visual unificada.

Más allá de cumplir una función estética, cada decisión de diseño busca facilitar la comprensión de las mecánicas, mejorar la experiencia del usuario y fortalecer la narrativa visual de Cosmia.



Proceso de formalización

El desarrollo formal de Cosmia se llevó a cabo mediante un proceso iterativo de exploración, análisis y refinamiento, orientado a traducir el concepto de las constelaciones emocionales en un sistema visual coherente y funcional.

Durante la etapa de bocetaje se exploraron diversas alternativas para la composición del tablero, la distribución de las constelaciones, el diseño de las cartas y la identidad gráfica del proyecto. Posteriormente, se realizaron pruebas de color basadas en la teoría del color y la psicología de las emociones, definiendo una paleta que diferenciara claramente los tipos de cartas y reforzara la narrativa espacial del juego.

De igual manera, se establecieron retículas y criterios de

composición para garantizar la jerarquía visual, la legibilidad y la consistencia entre todos los componentes. Finalmente, la selección tipográfica respondió al propósito de transmitir una estética contemporánea y orgánica, en armonía con el universo visual de Cosmia y su enfoque emocional.

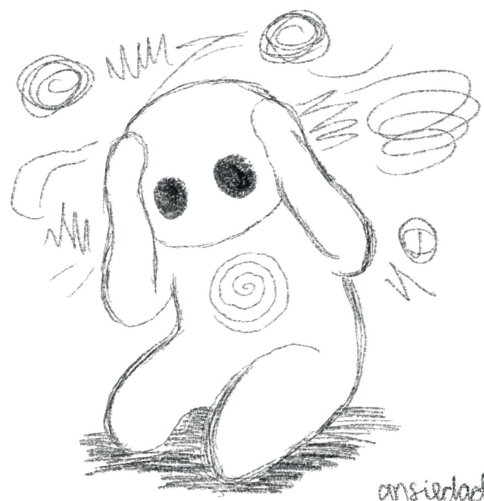


Ilustración 15: Boceto personaje de carta ansiedad



calma

Ilustración 16: Boceto personaje de carta calma



ira

Ilustración 18: Boceto personaje de carta ira



tristeza

Ilustración 17: Boceto personaje de carta tristeza



nostalgia

Ilustración 19: Boceto personaje de carta nostalgia

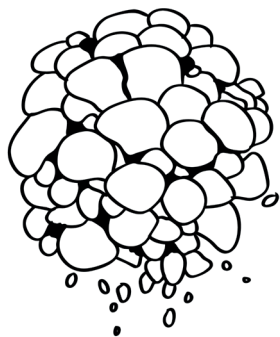


Ilustración 20: Boceto personaje de carta felicidad



Ilustración 21: Boceto personaje de carta miedo

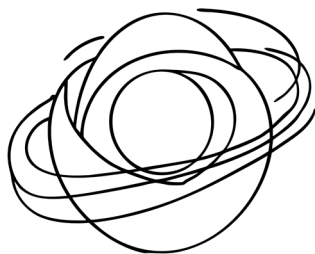
SOBRECARGA EMOCIONAL



Se acumula más de lo que puedes sostener

Ilustración 22: Primer boceto carta sobrecarga emocional

REGULACIÓN



Estoy a salvo

Ilustración 23: Primer boceto carta regulación

GESTIÓN EMOCIONAL

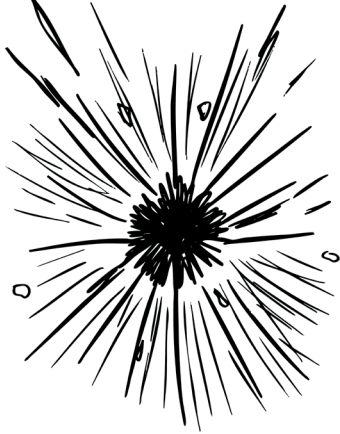


Puedo elegir cómo sentir y sentirme

Ilustración 24: Primer boceto carta gestión emocional



INTENSIFICACIÓN



Todo se vuelve demasiado

Ilustración 25: Primer boceto carta intensificación

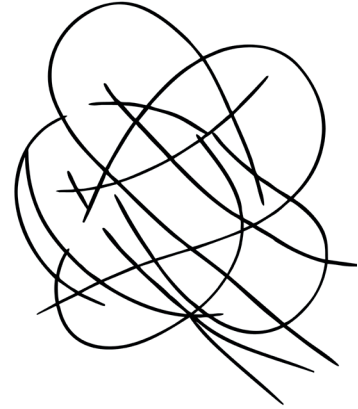
DESBORDAMIENTO



Todo cambia de dirección

Ilustración 26: Primer boceto carta desbordamiento

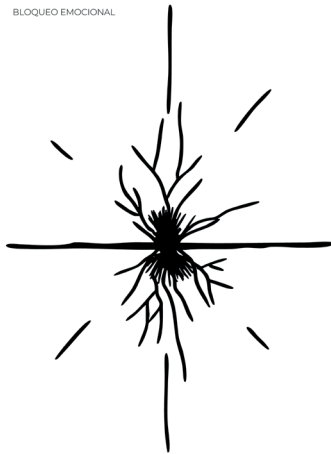
CONFUSIÓN



Todo se mezcla

Ilustración 27: Primer boceto carta confusión

BLOQUEO EMOCIONAL



No puedes avanzar

Ilustración 28: Primer boceto carta bloqueo emocional



Ilustración 29: Segundo boceto carta bloqueo emocional

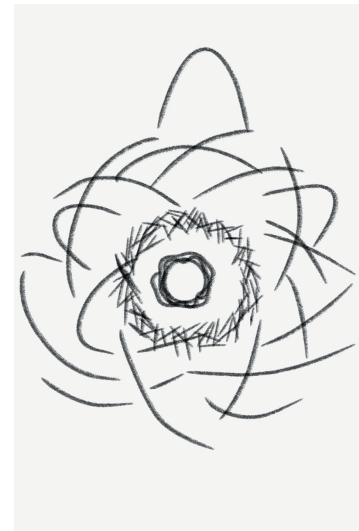


Ilustración 30: Segundo boceto carta confusión

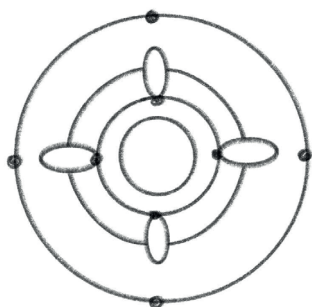


Ilustración 31: Segundo boceto carta gestión emocional



Ilustración 32: Segundo boceto carta desbordamiento

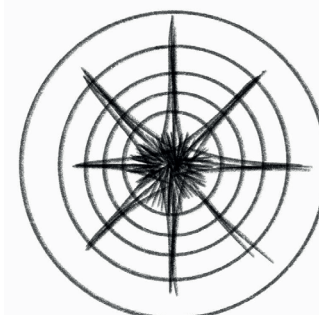


Ilustración 33: Segundo boceto carta intensificación

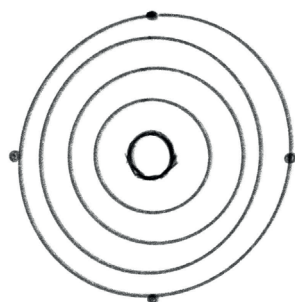


Ilustración 34: Segundo boceto carta regulación

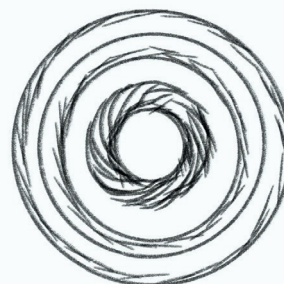


Ilustración 35: Segundo boceto sobrecarga emocional



tristeza

Ilustración 36: Boceto refinado tristeza



nostalgia

Ilustración 37: Boceto refinado nostalgia



felicidad

Ilustración 38: Boceto refinado felicidad



miedo

Ilustración 39 Boceto refinado miedo



ansiedad

Ilustración 40: Boceto refinado ansiedad



calma

Ilustración 41: Boceto refinado calma



ira

Ilustración 42: Boceto refinado ira



*Ilustración 43: Carta final
ansiedad*



Ilustración 44: Carta final calma

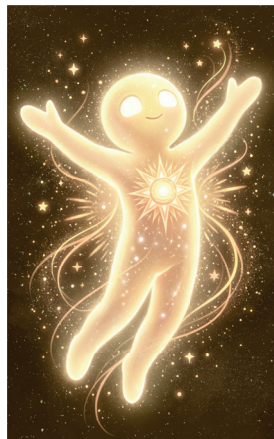


Ilustración 45: Carta final felicidad

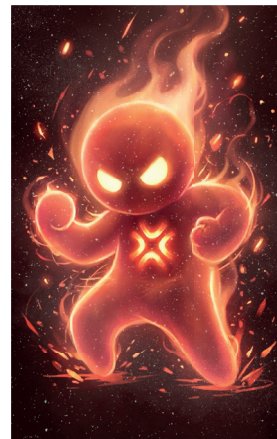
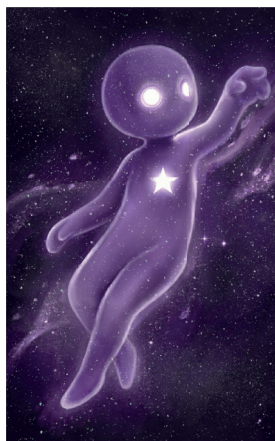


Ilustración 46: Carta final ira



Ilustración 47: Carta final miedo



*Ilustración 48: Carta final
nostalgia*



Ilustración 49: Carta final tristeza

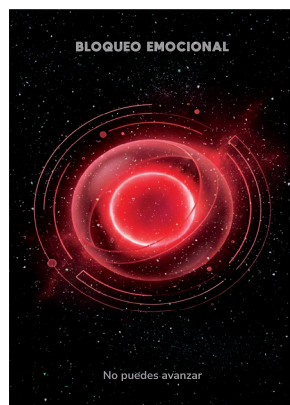


Ilustración 50: Carta final bloqueo emocional

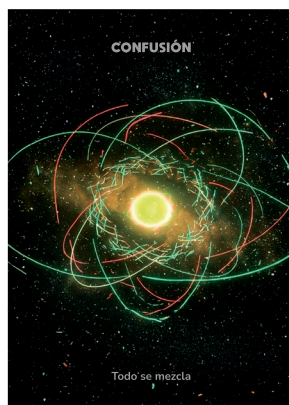


Ilustración 51: Carta final confusión

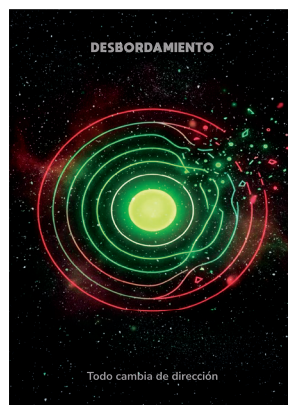


Ilustración 52: Carta final desbordamiento

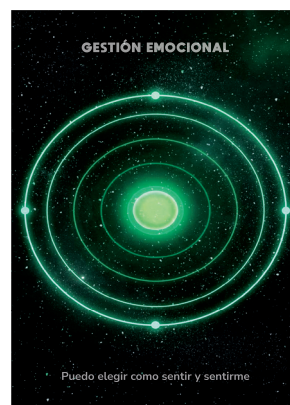


Ilustración 53: Carta final gestión emocional

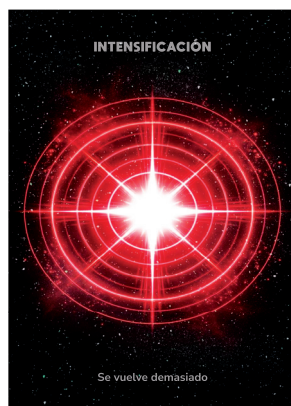


Ilustración 54: Carta final intensificación

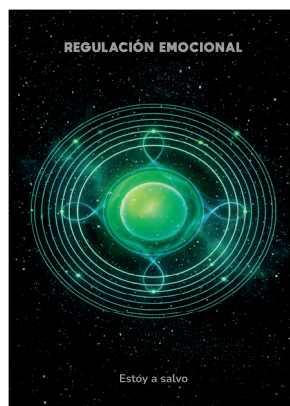


Ilustración 55: Carta final regulación

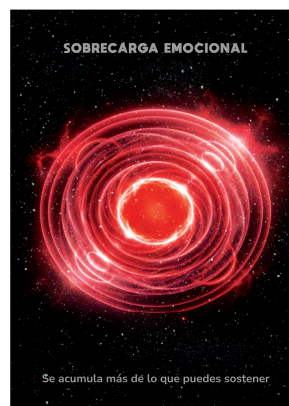


Ilustración 56: Carta final sobrecarga emocional



Selección tipográfica

Para la identidad visual de Cosmia se seleccionó una combinación de las tipografías:

Dream Avenue, Moon Get! y Against, complementadas por **Montserrat** para los textos de apoyo. Esta combinación permite establecer una jerarquía visual clara y equilibrar el carácter conceptual del proyecto con la legibilidad.

Dream Avenue aporta elegancia y un carácter etéreo que refuerza la inspiración astronómica y la atmósfera contemplativa del juego.

Moon Get! genera contraste y jerarquía mediante un estilo contundente, ideal para títulos y elementos que requieren mayor protagonismo.

Against fue utilizada como base para el diseño del logotipo de COSMIA. Sin embargo, la tipografía fue intervenida y modificada para desarrollar una identidad propia, incorporando elementos gráficos inspirados en órbitas, estrellas y formas orgánicas que evocan la esencia del proyecto y fortalecen su reconocimiento visual.

Montserrat se emplea como tipografía funcional por su alta legibilidad en instrucciones, cartas y elementos informativos.

En conjunto, estas familias tipográficas construyen una identidad visual contemporánea, coherente con la narrativa del juego.

DREAM AVENUE
MOON GET!
AGAINST
MONTSERRAT

Ilustración 57: Tipografías



Retícula

Se desarrolló una retícula modular que permitió mantener una estructura consistente en todos los componentes gráficos del proyecto. Su implementación facilitó la organización del contenido, la alineación de los elementos visuales y la construcción de una

jerarquía clara, garantizando unidad gráfica entre el tablero, las cartas, el empaque y las piezas de comunicación.

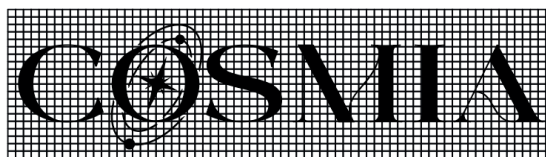


Ilustración 58: Retícula del logo del juego

Pruebas de color

Durante el proceso de impresión se realizaron diversas pruebas cromáticas para evaluar la fidelidad de la propuesta visual. Las primeras impresiones presentaban colores excesivamente oscuros y con poca luminosidad, lo que afectaba la legibilidad y disminuía el impacto visual del proyecto. A partir de estos resultados se ajustaron los valores de color y contraste hasta obtener una paleta más equilibrada, vibrante y adecuada para impresión, conservando la atmósfera espacial característica de Cosmia.

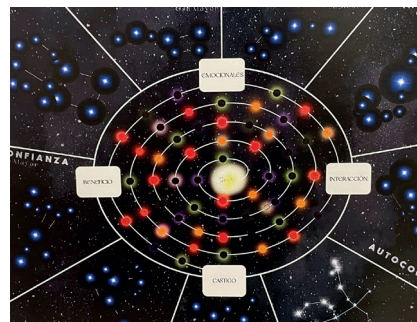


Ilustración 59: Prueba de color del tablero

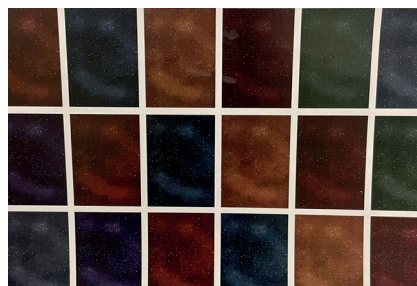


Ilustración 60: Prueba de color de las portadas de las cartas emocionales



Ilustración 61: Prueba de color cartas emocionales

Evolución de las cartas especiales

Los primeros bocetos de las cartas especiales empleaban ilustraciones con un mayor nivel de abstracción. Sin embargo, las pruebas con usuarios evidenciaron que varias de estas representaciones resultaban difíciles de interpretar, afectando la comprensión de sus efectos durante la partida.

Como resultado, se replanteó el sistema gráfico hacia un lenguaje visual más simple, directo y funcional, utilizando símbolos e ilustraciones de lectura inmediata. Esta decisión mejoró la comprensión de las cartas sin



Ilustración 62: Prueba de color cartas especiales

perder coherencia con la identidad visual del proyecto, fortaleciendo la experiencia de juego y reduciendo la curva de aprendizaje para los usuarios.

Las decisiones de diseño no respondieron únicamente a criterios estéticos, sino también a los resultados obtenidos durante las pruebas de usuario y los procesos de validación, permitiendo construir una propuesta visual más clara, funcional y coherente con los objetivos del juego.

Prototipado

El proceso de prototipado permitió materializar el sistema de juego mediante el desarrollo de prototipos digitales y físicos de





alta fidelidad. Se diseñaron el tablero, las cartas emocionales, las cartas especiales, las fichas, las tarjetas guía, el empaque y los elementos de apoyo, considerando aspectos de producción, funcionalidad y experiencia de uso.

Posteriormente, estos prototipos fueron utilizados en sesiones de prueba con usuarios, lo que permitió identificar oportunidades de mejora relacionadas con la comprensión de las reglas, el equilibrio de las mecánicas, la interacción entre jugadores y la organización de los componentes. Los resultados obtenidos orientan los ajustes finales del proyecto antes de su versión definitiva.

Propuesta de valor

La propuesta de valor de Cosmia radica en transformar la exploración de las emociones en una experiencia lúdica, estratégica y visualmente inmersiva.

A diferencia de otros juegos centrados únicamente en la competencia o el entretenimiento, Cosmia utiliza el lenguaje simbólico de las constelaciones para representar la complejidad emocional humana, promoviendo el diálogo, la reflexión y el

reconocimiento de que todas las emociones cumplen un papel dentro de nuestra experiencia.

Su carácter innovador se sustenta en la integración de una narrativa conceptual sólida, un sistema de juego accesible y una identidad visual coherente, donde las mecánicas, la estética y el significado trabajan de manera conjunta.

Como resultado, el proyecto propone una forma diferente de comprender las emociones, demostrando el potencial del diseño gráfico para comunicar conceptos abstractos mediante experiencias interactivas y significativas.

05

VALIDACIÓN Y RESULTADOS

La emoción que impulsa el cambio



Pruebas de usuario (Testeo)

Con el propósito de evaluar la comprensión de las mecánicas, la experiencia de juego y la claridad de los elementos visuales de COSMIA, se realizaron tres sesiones de testeo con participantes pertenecientes al público objetivo del proyecto.

El primer y segundo testeo se desarrollaron con cinco participantes cada uno, mientras que el tercer testeo, correspondiente a la versión final del prototipo, se realizó con tres participantes, debido a limitaciones de tiempo. Al finalizar cada sesión se aplicó una encuesta breve para recopilar la percepción de los jugadores respecto al funcionamiento del juego y detectar oportunidades de mejora.

Las preguntas utilizadas fueron las siguientes:

¿Qué tan fácil fue comprender las reglas del juego?

¿Las cartas especiales fueron claras y fáciles de utilizar?

¿El objetivo de formar constelaciones fue fácil de entender?

¿Cómo calificarías tu experiencia general jugando COSMIA?

¿Qué aspecto del juego mejorarías o cambiarías?

Las reglas del juego fueron claras y fáciles de comprender?

12 respuestas

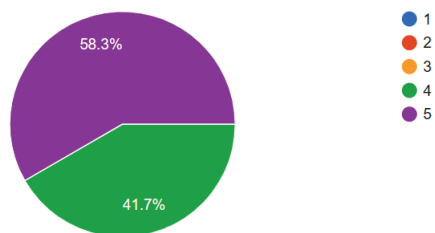


Figura 26: Gráfica de resultado sobre claridad de las reglas

La información de las cartas (emocionales y especiales) fue fácil de interpretar durante la partida?

12 respuestas

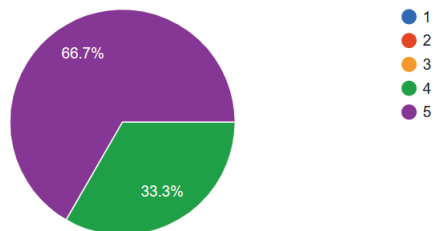


Figura 27: Gráfica de resultado sobre claridad de las cartas especiales y emocionales



La dinámica del juego resultó entretenida y mantuvo mi interés durante toda la experiencia?

12 respuestas

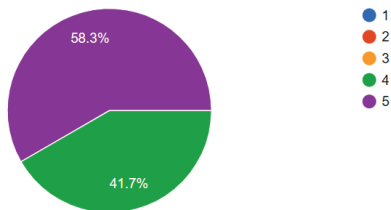


Figura 28: Gráfica de resultado sobre la dinámica del juego

En general, considero que COSMIA ofrece una experiencia lúdica clara, dinámica y agradable?

12 respuestas

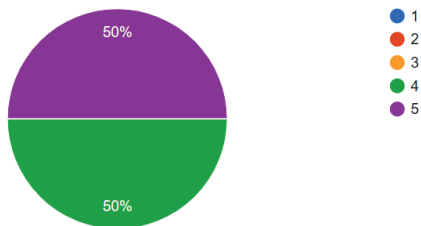


Figura 29: Gráfica de resultado sobre la experiencia obtenida

La temática de las emociones representadas mediante constelaciones me pareció original y fácil de relacionar con la mecánica del juego?

12 respuestas

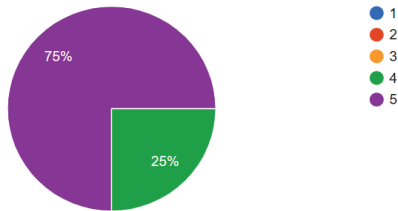


Figura 30: Gráfica de resultado sobre la originalidad del juego



Cambios implementados (primer testeo)

A partir de estos resultados se realizaron las siguientes mejoras:

Se incorporaron las combinaciones necesarias para formar cada constelación directamente en el tablero.

Se rediseñó la explicación de las cartas especiales utilizando textos más claros y directos.

Se redefinió el funcionamiento de algunas cartas especiales para hacer sus efectos más intuitivos.

Se estableció un límite máximo de 8 cartas emocionales en mano para evitar la acumulación excesiva de cartas.

Se reorganizaron algunas reglas para mejorar el ritmo de la partida.

Cambios implementados (segundo testeo)

Después de implementar las mejoras obtenidas durante el primer testeo, se realizó una segunda sesión con cinco nuevos participantes.

Como resultado de esta sesión se añadió una nueva condición de finalización:

Universo Completo: la partida finaliza

cuando las nueve constelaciones han sido manifestadas tres veces.

Esta modificación permitió controlar mejor la duración de la partida y mantener la tensión estratégica hasta el final.

Tercer testeo (Versión final)

Finalmente se evaluó la versión definitiva del prototipo con tres participantes.

Los tres jugadores comprendieron el funcionamiento desde el inicio sin requerir explicaciones adicionales.

Todos utilizaron correctamente las cartas especiales durante la partida.

No se presentaron dudas sobre la identificación de las combinaciones emocionales.

Los participantes calificaron la experiencia como divertida, estratégica, intuitiva y fácil de aprender.

Los jugadores propusieron únicamente futuras expansiones del juego, como nuevas emociones, constelaciones y cartas especiales.

Análisis de validación con profesionales

Con el fin de evaluar el proyecto Cosmia, se realizó una encuesta a 23 profesionales para conocer su criterio acerca del juego y se obtuvieron los siguientes resultados.

Perfil de los profesionales participantes

La encuesta fue respondida por 23 profesionales. El 69,6 % pertenece al área de psicología clínica, mientras que el resto se distribuye entre psicología educativa, organizacional, social y diseño gráfico. La participación mayoritaria de psicólogos clínicos permitió evaluar COSMIA desde una perspectiva directamente relacionada con el reconocimiento y la comprensión de las emociones.

El componente lúdico facilita la exploración emocional

El componente lúdico fue el aspecto mejor evaluado de la encuesta, con un promedio de 4,61 sobre 5. El 87 % de los participantes estuvo de acuerdo o muy de acuerdo con que el juego facilita el acercamiento a la exploración emocional. Esto demuestra que la

dinámica de COSMIA constituye una de sus principales fortalezas.

Valor educativo y preventivo de COSMIA

El 95,7 % de los profesionales estuvo de acuerdo o muy de acuerdo con que COSMIA posee valor educativo y preventivo, alcanzando un promedio de 4,57 sobre 5. Este resultado evidencia que el proyecto puede funcionar como un recurso para fomentar el reconocimiento, la comprensión y el diálogo sobre las emociones.

Representación respetuosa de las emociones

El 78,3 % consideró que COSMIA representa las emociones de manera respetuosa y coherente con principios generales de la psicología, mientras que el 21,7 % respondió que lo hace parcialmente. No se registraron respuestas negativas, lo que demuestra la pertinencia psicológica de la propuesta.

Recomendación del proyecto

El 52,2 % de los participantes recomendaría directamente COSMIA como recurso lúdico para la exploración emocional, mientras que el 47,8 % lo recomendaría con algunas observaciones. Como resultado, el 100





% de los profesionales reconoce el potencial del proyecto.

Principales recomendaciones profesionales

Las recomendaciones se concentraron en mejorar la explicación de las instrucciones, mostrar con mayor precisión el objetivo y la mecánica del juego, También se sugirió revisar términos como “Caos interno” e “Introspección” para evitar interpretaciones confusas

Conclusión de la validación

Los resultados muestran una aceptación favorable de COSMIA por parte de los profesionales. Sus principales fortalezas son el componente lúdico, el valor explorativo y educativo, la representación respetuosa de las emociones y su espacio para generar diálogo emocional. Las observaciones recibidas no cuestionan la esencia general del proyecto, sino que permiten fortalecer su claridad, fundamentación y adaptación a diferentes públicos.

Área de ejercicio profesional

23 respuestas

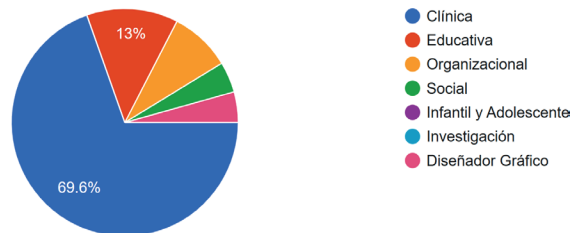


Figura 31: Gráfica de resultado sobre área de profesión

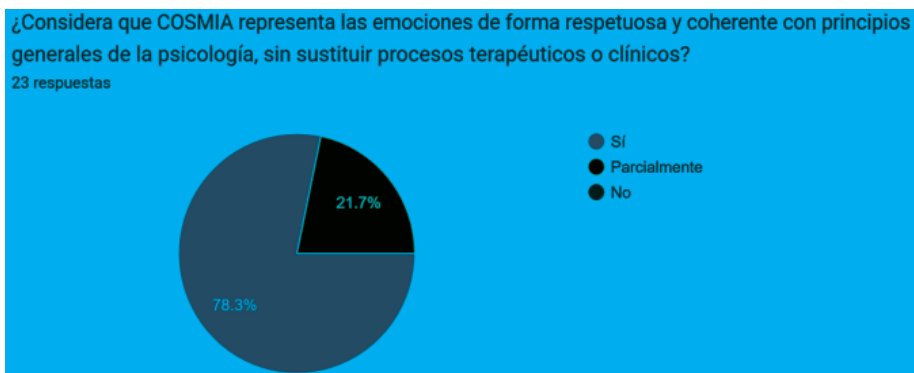


Figura 32: Gráfica de resultado sobre representación de emociones en Cosmia

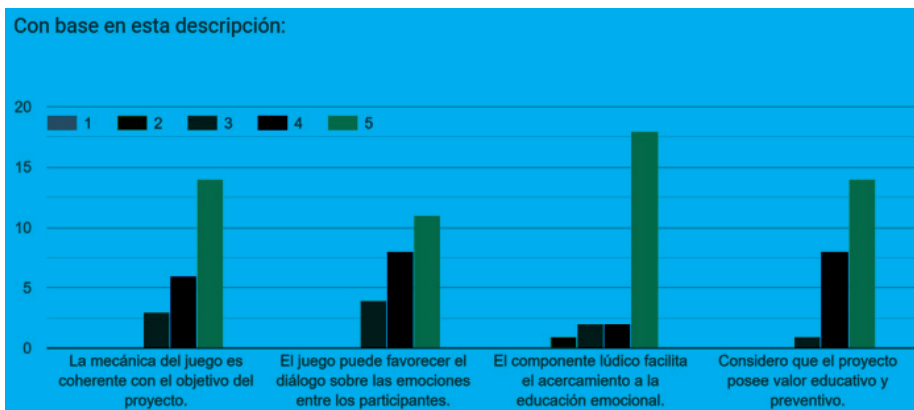


Figura 33: Gráfica de resultado sobre el valor de Cosmia

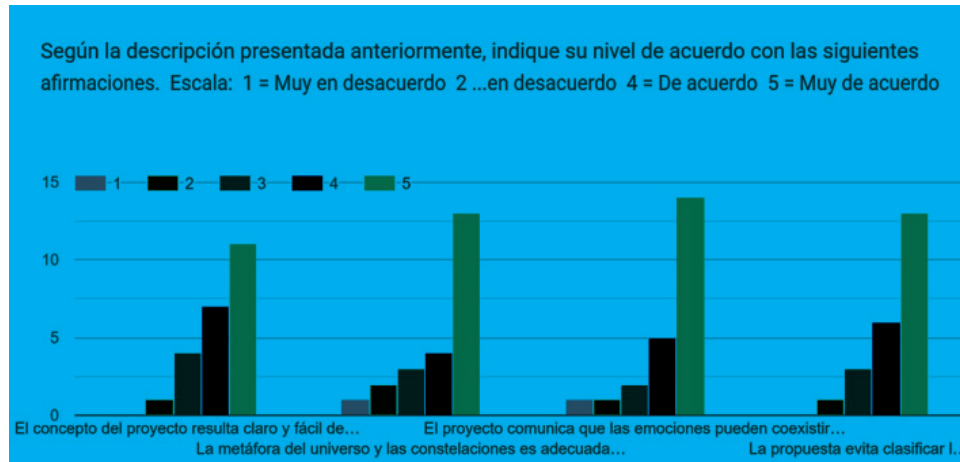


Figura 34: Gráfica de resultado sobre opiniones del concepto de Cosmia

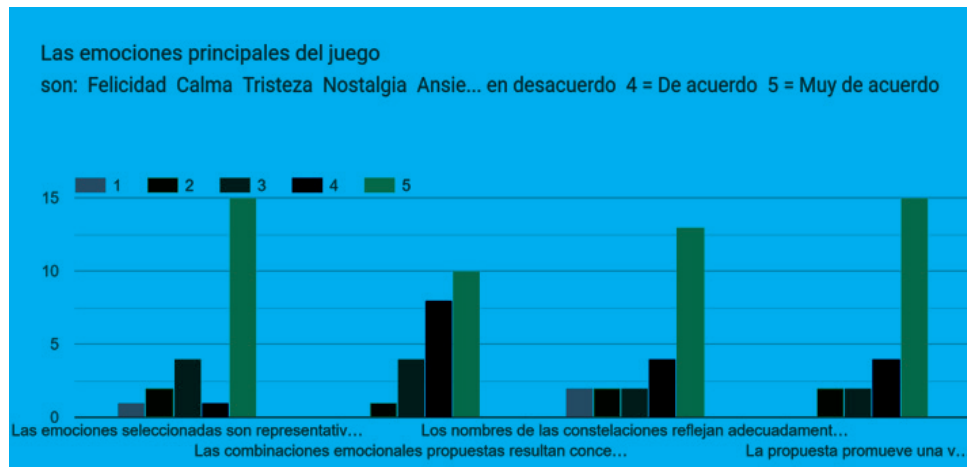


Figura 35: Gráfica de resultado sobre la representación emocional en Cosmia



Análisis de entrevista a profesional principal

Se realizó una validación experta realizada por la psicóloga Doménica Enríquez y se analizó a partir de sus comentarios y recomendaciones más relevantes para el proyecto. A continuación, se detalla el análisis.

Principales hallazgos de la validación experta

La psicóloga destacó que la metáfora de las constelaciones representa adecuadamente la interacción entre las emociones, ya que estas *"permiten comprender que los estados emocionales son dinámicos y resultado de la interacción de diversas emociones"*.

Consideró que COSMIA permite el reconocimiento y la expresión emocional, pues *"reduce barreras, facilita la comunicación y favorece*

que las personas puedan reconocer, nombrar y expresar sus emociones de manera espontánea".

Resaltó como principal fortaleza su metodología lúdica, al permitir abordar temas complejos de forma accesible y significativa.

Recomendó especificar que el juego tiene fines educativos y no sustituye procesos terapéuticos, además de incluir orientaciones básicas para una implementación ética y segura.

Finalmente, valoró a COSMIA como *"una propuesta innovadora, creativa y con un gran potencial para fortalecer la educación emocional"*, destacando que este tipo de herramientas *"fortalece el diálogo, la reflexión y la conexión entre las personas"*.

06

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

*Mirar hacia atrás también es una forma de descubrir
todo lo que hemos construido*



Conclusiones

El desarrollo de COSMIA permitió demostrar que el diseño gráfico puede trascender la comunicación visual tradicional para convertirse en una herramienta capaz de generar experiencias significativas de aprendizaje, interacción, exploración y reflexión. A través de un juego de mesa inspirado en el universo y las constelaciones emocionales, fue posible representar las emociones humanas mediante un sistema visual y lúdico accesible para los usuarios.

Las pruebas de validación permitieron identificar oportunidades de mejora que fortalecieron la claridad de las

mecánicas, la comprensión de los componentes y la experiencia general del juego. Esto evidencia la importancia del diseño centrado en el usuario como parte fundamental del proceso proyectual.

En conjunto, el proyecto respondió a la necesidad inicialmente planteada, ofreciendo una propuesta innovadora que integra estrategia, narrativa visual e interacción social para promover una aproximación diferente a la comprensión de las emociones.

Recomendaciones

Como proyección futura, se recomienda ampliar el proceso de validación con una muestra mayor y más diversa de participantes, permitiendo evaluar el comportamiento del juego en distintos contextos y rangos de edad.

Asimismo, se plantea la posibilidad de desarrollar nuevas expansiones que incorporen constelaciones, emociones y cartas especiales adicionales, incrementando la rejugabilidad y las posibilidades estratégicas del sistema.

Finalmente, COSMIA posee el potencial de implementarse en espacios educativos, talleres de desarrollo personal y actividades recreativas orientadas al fortalecimiento de habilidades socioemocionales, ampliando así el impacto del proyecto más allá del contexto académico.

07

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ninguna constelación nace de una sola estrella



6seconds. (2025, 6 de febrero). Plutchik's Wheel of Emotions: A complete guide. <https://www.6seconds.org/2025/02/06/plutchik-wheel-emotions/>

Abogados Quito. (2025). Registro de marcas en Ecuador: Guía completa 2025. <https://abogadosquito.vip/registro-de-marcas-en-ecuador/>

Adobe. (2023). El poder de la tipografía en el diseño. <https://www.adobe.com/gt/creativecloud/design/discover/typography.html>

Algoritmo Legal. (2022, 13 de enero). Guía legal de los videojuegos. <https://www.algoritmolegal.com/propiedad-intelectual/guia-legal-de-los-videojuegos/>

Andromeda in chains. (2001). Esa.Int. https://www.esa.int/ESA_Multimedia/Images/2001/09/Andromeda_in_chains?utm

Aula en Juego. (2021, 25 de abril). EMÖTIÖ un juego de Atomo Games para las Emociones. <https://aulaenjuego.com/2021/04/25/emotio-atomo-games-trabajar-emociones/>

Barus, E., Aisyah, A., Siregar, E. F., & Risnawaty, R. (2025). An Analysis of Roland Barthes' Semiotic Theory: Focusing on Denotation, Connotation, and Myth. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.55299/ijere.v4i2.1438>

Bebe a Mordor. (2021). Juegos de mesa para trabajar la Inteligencia Emocional. <https://bebeamordor.com/juegos-mesa-inteligencia-emocional/>

Berenbaum, H., & Raghavan, C. (2020). Complex emotions and emotional awareness: Contributions from Plutchik's model. *Emotion Review*, 12(3).



Bonsiepe, G. (2012). Diseño y crisis. Campgràfic.

Bosque-Becana, R. (2023). Diseño y tipografía aplicada al juego de mesa moderno europeo. Universidad Internacional de La Rioja.

Britannica Editors. (1998, July 20). Constellation | Definition, Origin, History, & Facts. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/science/constellation>

Calles Mar, J. (2026). Roland+Barthes. Scribd. <https://es.scribd.com/doc/128103850/Roland-Barthes>

Chandra :: Photo Album :: Constellation Canis Major. (2022). Harvard.Edu. <https://chandra.harvard.edu/photo/constellations/canismajor.html>

The Constellations. (2021). Iau.Org. <https://www.iau.org/IAU/iau/Science/What-we-do/The-Constellations.aspx>

Dyches, P. (2021, July 28). What is the North Star and How Do You Find It? NASA Science. <https://science.nasa.gov/solar-system/what-is-the-north-star-and-how-do-you-find-it/>

Dyson, M. C. (2023). Legibilidad. Legible Typography.

Editorial GG. (2017). Editorial GG. <https://editorialgg.com/psicologia-del-color-libro.html?utm>

Fad.cat. (2021). Seis juegos de mesa para pasar un buen rato este verano que destacan por su diseño. <https://www.fad.cat/es/news/5516/ben-dissenyat-ben-jugat>



Fiorito, T. A., & Routledge, C. (2020). Is Nostalgia a Past or Future-Oriented Experience? Affective, Behavioral, Social Cognitive, and Neuroscientific Evidence. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01133>

Fischer, A. (2019, 11 de febrero). MDA Framework: Mechanics, Dynamics and Aesthetics. <https://andrewfischergames.com/blog/mda-framework>

Garrigues. (2024). Las cartas sobre la mesa: Los juegos están protegidos por derechos de autor. <https://blogip.garrigues.com/propiedad-intelectual/las-cartas-sobre-la-mesa-los-juegos-estan-protegidos-por-derechos-de-autor>

Gohd, C. (2026, January 30). What's Up: February 2026 Skywatching Tips from NASA. NASA Science. <https://science.nasa.gov/solar-system/whats-up-february-2026-skywatching-tips-from-nasa/>

Goleman, D. (2025). *Inteligencia emocional* (10.^a ed.). Bantam Books.

Heller, E. (2008). *Psicología del color*. Gustavo Gili.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. AAAI Workshop on Challenges in Game AI.

info@noirlab.edu. (2026). Constellation: Cassiopeia. Www.Noirlab.Edu. <https://noirlab.edu/public/education/constellations/cassiopeia/?utm>

Itten, J. (1961/2023). *El arte del color*. Editorial Gustavo Gili.

Jonauskaite, D., & Mohr, C. (2025). Do we feel colours? A systematic review of 128 years



of psychological research linking colours and emotions. *Psychonomic Bulletin & Review*, 32(4), 1457–1486. <https://doi.org/10.3758/s13423-024-02615-z>

Justinmind. (2023). Jerarquía visual para una mejor UX. <https://www.justinmind.com/es/ui-diseno/jerarquia-visual>

Kandinsky, W. (1926/2023). *Punto y línea sobre el plano*. Alianza Editorial.

Kueppers teoria del color · Qué es el Color realmente? (2024). Kuepperscolor.De. https://www.kuepperscolor.de/es/funktionsprinzip_des_sehens/was_ist_farbe_eigentlich.html

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.

Lee, D. H., Susskind, J. M., & Anderson, A. K. (2013). Social Transmission of the Sensory Benefits of Eye Widening in Fear Expressions. *Psychological Science*, 24(6), 957–965. <https://doi.org/10.1177/0956797612464500>

Maceira, J. (2022). *Principios de la Gestalt en el diseño UX*. <https://jesusmaceira.com/ux-design-principios-y-leyes/>

Margolin, V. (2015). *World History of Design*. Bloomsbury Academic.

Messina, S. (2025, August 3). La mitología de las constelaciones: el caballo alado Pegaso. *Meteored México*. <https://www.meteored.mx/noticias/astronomia/la-mitologia-de-las-constelaciones-el-caballo-alado-pegaso.html>



Ministerio de Salud Pública del Ecuador. (2023). Plan Estratégico Nacional de Salud Mental 2023-2027.

Mirete Morales, A. (2022). Investigación sobre el auge de los juegos de mesa en el mercado actual. Universidad Miguel Hernández.

Nielsen, J. (1994). 10 usability heuristics for user interface design. Nielsen Norman Group.

NNGroup. (2023). Usability heuristics for board games. <https://www.nngroup.com/articles/usability-heuristics-board-games/>

Norman, D. A. (2005). El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Grupo Planeta.

Plutchik, R. (2001). The nature of emotions. *American Scientist*, 89(4), 344-350.

Porto Pedrosa, L. (2016). Estudio de las emociones en los personajes animados de Inside Out. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 31-50.

Registro Oficial. (2016, 9 de diciembre). Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI). R.O. 899 Año XVI.

Reyes, I. (2025, 7 de agosto). Gigamic: Los reyes de los juegos de mesa abstractos. Juegos Patolli.

Rivera-Castro, A. G. (2025). Evaluación de la percepción de ansiedad, autoestima e inteligencia emocional en estudiantes de educación superior. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 4(3), 118-125.



Sánchez-Carralero Carabias, N., Ruiz Valeros, M. Á., & Iglesias Chaves, M. C. (2025). El juego de mesa y los lenguajes artísticos como herramientas para la educación emocional. *Cauriensia*, 20, 1321-1338.

Scribd. (2021). La jerarquía tipográfica. <https://www.scribd.com/document/533622395/La-jerarquia-tipografica>

Selia. (2025). Juegos de mesa y salud mental: Más que entretenimiento. <https://www.selia.co/blog/juegos-de-mesa-y-salud-mental-mas-que-entretenimiento-una-herramienta-terapeutica>

Servicio Nacional de Derechos Intelectuales. (2025). Requisitos de trámite de derechos de autor. <https://www.derechosintelectuales.gob.ec/requisitos/>

Soriano, C. (2012). La metáfora conceptual. En I. Ibarretxe-Antuñano & J. Valenzuela (Eds.), *Lingüística cognitiva* (pp. 97-121). Anthropos.

Staff Digital. (2023). Diseño: Niveles de jerarquía tipográfica. <https://www.staffdigital.pe/blog/disenio-niveles-jerarquia-tipografica/>

Tappan Velázquez, M. (2013). La semiótica como herramienta teórica en el proceso de conceptualización de un taller de diseño. *Insigne Visual*, 2(7), 1-15.

Troche, K. (2024, October). October's Night Sky Notes: Catch Andromeda Rising! NASA Science. <https://science.nasa.gov/solar-system/skywatching/night-sky-network/catch-andromeda-rising/>

UNICEF Ecuador. (2022). Estado mundial de la infancia: Salud mental en niños, niñas y adolescentes.



Universidad Católica de la Plata [UCA]. (2022). Inteligencia emocional y bienestar psicológico en adultos jóvenes. Repositorio UCA.

Universitat Carlemany. (2023). ¿Cómo se aplica la semiótica visual en el diseño gráfico? <https://www.universitatcarlemany.com/actualidad/blog/semiotica-visual-diseno-grafico>

Villegas García, M. M. (2023). Acercamiento a la influencia psicofísica del color en los individuos. Diseño en Palermo, 8682184.

Wang, Y.-Z., & Hess, R. F. (2005). Contributions of local orientation and position features to shape integration. *Vision Research*, 45(11), 1375–1383. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2004.12.003>

What's Up - March 2022. (2022, March 2). NASA Jet Propulsion Laboratory (JPL). <https://www.jpl.nasa.gov/videos/whats-up-march-2022/>

White, M., & Epston, D. (1993). Medios narrativos para fines terapéuticos. Paidós.

Zavala, J. (2008). Variables visuales en la jerarquía tipográfica. Repositorio Scalahed.