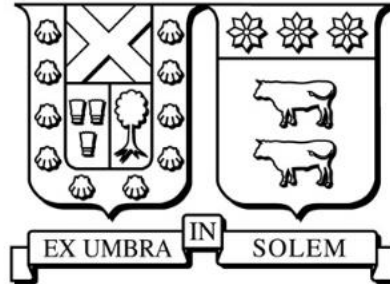


UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARIA
INGENIERÍA EN DISEÑO DE PRODUCTOS
VALPARAÍSO- CHILE



DISEÑO DE EXPERIENCIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE AMISTADES A
DISTANCIA EN LA ADULTEZ MEDIA

ARANTZA BELÉN TIRAPEGUY DONOSO
MEMORIA DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE INGENIERA EN DISEÑO DE
PRODUCTOS
PROFESOR GUÍA – RUBÉN JACOB DAZAROLA
PROFESOR CORREFERENTE – FELIPE ARENAS BAHAMONDES
MARZO 2025

AGRADECIMIENTOS

Las amistades son lazos que nos sostienen y nos transforman. A lo largo de este proyecto, he podido comprender aún más la importancia de estas relaciones, no solo en la teoría, sino en la práctica. La motivación para este proyecto fueron todas aquellas personas que, en su momento, me acompañaron brindándome su apoyo. Gracias por dejarme ser parte de su historia.

En primer lugar, quiero agradecer a mi familia, por entregarme todas las herramientas que tengo hoy en día, por siempre cuidarme y acompañarme en las etapas importantes de la vida.

A mi mamá, por estar siempre a una llamada de distancia, por escucharme en mis momentos más vulnerables, enseñarme a ser independiente y a convertirme en una mejor mujer.

A mi papá por las largas conversaciones alentándome a ser una mejor profesional, por hacerme notar mis logros cuando yo no los veía y confiar en mis capacidades.

También a mi hermana, por su alegría y por ser todo lo contrario a mí. Gracias por permitirme ver la vida desde otra perspectiva y permitirme ser tu hermana mayor.

A mi compañero fiel, Manchitas, por hacerme una persona más feliz con tan solo su

compañía y siempre recibirme con cariño en mis visitas a Puerto Varas.

A mi tía Caco, quien me trajo a mi primer día de universidad y me acompañó en mi proceso como estudiante foránea. Gracias por dejarme ser la sobrina regalona.

A quienes fueron mis primeros amigos desde la universidad online, que me apoyaron y acompañaron cuando decidí cambiarme de carrera, Joaco y Seba, gracias por su amistad, por estar conmigo en todas las etapas, por compartir los espacios de distracción y aceptarme como soy.

A Benyi, por todos los momentos compartidos, las largas conversaciones sobre la vida y por ser un gran apoyo en momentos difíciles.

A Panda, gracias por todos los almuerzos juntos y por siempre apañar en todo.

A Claudita y mis compañeras de la pensión, mis primeras amigas de la universidad, gracias por todas las risas y por ser la calma en medio del caos.

A Nico, mi primer amigo de la carrera, mi compañero en todos los talleres y con quien podía conversar de todo. Gracias por todas las alegrías y palabras de sabiduría, siempre serás un bonito recuerdo de mi paso por la universidad.

A todos mis amigos jugones del Gato Arcano, con quienes descubrí un nuevo hobby y encontré un espacio de desconexión, de aprendizaje y risas.

A Gabe y Jose, mis primeros colegas de trabajo, por brindarme experiencia, guiarme y darme más confianza para desempeñarme como profesional.

A todos los profesores que fueron parte de mi formación durante la carrera, especialmente a mi gran profesor guía Rubén Jacob, que desde el primer día me entregó la seguridad y conocimientos que necesitaba para llevar a cabo mis ideas, gracias por compartir toda su experiencia y hacerme reconectar con el diseño.

A todos los que de alguna u otra forma participaron de este proyecto, especialmente a Carlos, Mary, Alejandra, Caco, Ceci, Lorena, Luis, Carola, Ruth, Sergio y Ximena.

Finalmente, a Javier, por ser mi refugio en los momentos de ansiedad, por celebrar conmigo cada pequeño logro, por hacerme una persona más feliz y por ser mi gran compañero incondicional. Gracias por creer en mí incluso cuando yo no lo hacía.

RESUMEN

En este proyecto de título de Ingeniería en Diseño de Productos, se presenta una investigación enfocada en la amistad durante la adultez media, etapa caracterizada por responsabilidades laborales, familiares y sociales que limitan el tiempo y la capacidad para mantener relaciones significativas. El objetivo principal fue promover la mantención y fortalecimiento de amistades de larga data, especialmente aquellas afectadas por barreras como la distancia geográfica y la falta de tiempo, desarrollando una propuesta de diseño que permita fomentar las interacciones de calidad entre adultos de mediana edad.

La metodología empleada incluyó una revisión exhaustiva de literatura relacionada con la amistad, la adultez media y las emociones, lo que permitió construir una base teórica sólida para abordar la problemática. A través de un enfoque centrado en Design Thinking, se combinaron herramientas teóricas y prácticas para entender las necesidades de los usuarios, incluyendo entrevistas y análisis cualitativo. Además, se utilizó el marco MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estéticas) como guía para conceptualizar y estructurar la propuesta de diseño.

El resultado del proyecto fue un juego de mesa diseñado específicamente para dos personas con una relación amistosa de larga data, separadas por la distancia. Este juego

busca promover la comunicación, reforzar la reciprocidad y generar momentos significativos compartidos, ofreciendo una experiencia lúdica que no solo fortalezca el vínculo, sino que también prevenga rupturas en la relación. La propuesta demuestra cómo el diseño puede ser una herramienta efectiva para abordar desafíos emocionales y sociales en la adultez media, contribuyendo al bienestar y la conexión humana.

Palabras clave: Amistad, Experiencia lúdica, Adultez media.

ABSTRACT

This Product Design Engineering degree project presents a research project focused on friendship during middle adulthood, a stage characterised by work, family and social responsibilities that limit the time and ability to maintain meaningful relationships. The main objective was to promote the maintenance and strengthening of long-standing friendships, especially those affected by barriers such as geographical distance and lack of time, by developing a design proposal to foster quality interactions among middle-aged adults.

The methodology employed included a comprehensive review of literature related to friendship, middle adulthood and emotions, which allowed us to build a solid theoretical basis to address the problem. Through a Design Thinking approach, theoretical and practical tools were combined to understand user needs, including interviews and qualitative analysis. In addition, the MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics) framework was used as a guide to conceptualise and structure the design proposal.

The outcome of the project was a board game designed specifically for two people with a long-standing friendly relationship, separated by distance. This game seeks to promote communication, reinforce reciprocity and generate meaningful shared moments,

offering a playful experience that not only strengthens the bond, but also prevents ruptures in the relationship. The proposal demonstrates how design can be an effective tool to address emotional and social challenges in middle adulthood, contributing to human wellbeing and connection.

Keywords: Friendship, Playful experience, Middle adulthood.

GLOSARIO

A continuación, se presenta un glosario de términos utilizados en este trabajo de titulación, con el objetivo de proporcionar claridad y comprensión a los lectores:

Adulthood media: Etapa de la vida comprendida aproximadamente entre los 40 y 60 años, caracterizada por cambios físicos, emocionales y sociales que afectan las relaciones interpersonales.

Aislamiento social: Estado de ausencia de relaciones significativas o contactos sociales, que puede tener consecuencias negativas en la salud mental y física.

Amistad de calidad: Relación interpersonal basada en la confianza, reciprocidad y apoyo emocional, considerada más importante que la cantidad de amigos en la adulthood media.

Barreras socioemocionales: Factores emocionales, sociales o psicológicos que dificultan la formación o el mantenimiento de amistades.

Componentes: Elementos tangibles o digitales que forman parte del diseño del juego, como fichas, cartas, tableros, reglas o interfaces, que permiten la interacción entre los jugadores y el sistema.

Dinámicas: Comportamientos y patrones de interacción que surgen cuando las mecánicas

del juego se ponen en práctica. Reflejan cómo los jugadores experimentan y responden al juego en tiempo real.

Estética: Experiencia emocional y sensorial que el jugador percibe al interactuar con el juego, incluyendo aspectos como diversión, desafío, narrativa y expresión personal.

Experiencia lúdica: Actividad estructurada que combina elementos de juego para generar interacción, reflexión y entretenimiento entre participantes.

Jugabilidad: Calidad de la experiencia interactiva que ofrece un juego, definida por la fluidez, el desafío, la diversión y la capacidad de involucrar al jugador de manera significativa.

MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estéticas): Marco metodológico utilizado en diseño de experiencias lúdicas, que descompone un juego en sus componentes estructurales, emocionales y de interacción.

Mecánicas: Reglas y sistemas que conforman la estructura fundamental de un juego. Son los componentes técnicos y funcionales que determinan las posibles interacciones del jugador con el sistema.

Reciprocidad: Intercambio mutuo de acciones, emociones o comportamientos que refuerzan la equidad en una relación.

Ruptura de amistad: Proceso de distanciamiento o finalización de una relación de amistad, que puede ser gradual o abrupto y generar impactos emocionales significativos.

Siete pilares de la amistad: Modelo que identifica dimensiones clave (como lenguaje, intereses y humor) compartidas entre individuos que favorecen relaciones significativas.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	2
RESUMEN.....	4
ABSTRACT	6
GLOSARIO.....	8
ÍNDICE	10
LISTA DE FIGURAS	13
LISTA DE TABLAS.....	16
1 INTRODUCCIÓN	17
2. ANTECEDENTES.....	19
2.1 Marco Teórico	19
2.1.1 Concepto de Amistad	19
2.1.2 Iniciar una amistad	19
2.1.3 Amistad de calidad	21
2.1.4 Siete pilares de la amistad	22
2.1.5 Importancia de la amistad en el desarrollo humano	23
2.1.6 Diferencias en las amistades por género	23
2.1.7 Adultez media	24
2.1.7 Salud física en la adultez media	24
2.1.8 Salud mental en la adultez media	25

2.1.9 Envejecimiento exitoso o saludable	26
2.1.10 Amistad en la adultez media	27
2.1.11 Amistades a distancia y rupturas de amistad	27
2.1.12 Barreras socioemocionales	28
2.1.13 Emociones en el diseño	29
2.2 Problemática	31
3. OBJETIVOS	32
3.1 Objetivo general	32
3.2 Objetivos específicos	32
4 METODOLOGÍA UTILIZADA	33
5 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (INVESTIGACIÓN)	37
5.1 Entrevistas	37
5.1.1 Temas emergentes.....	37
5.1.2 Conclusiones	43
5.2 Oportunidad de diseño	46
6 ESTADO DEL ARTE.....	47
6.1 Comodidad emocional	48
6.2 Visualización biográfica.....	49
6.3 Cadáver exquisito	50
7 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (DEFINICIÓN).....	54

7.1 Definición del usuario	54
7.2 Definición de Experiencia Lúdica y sus beneficios.....	56
7.3 Entrevistas a expertos.....	57
7.4 Requerimientos	58
7.5 Concepto	58
7.6 Propuesta conceptual de diseño	60
7.7 Objetivos de la propuesta.....	60
8 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (IDEACIÓN)	61
8.1 Ideación	61
8.2 Idea de propuesta final.....	63
8.3 Propuesta final – Mecánicas	63
8.3.1 Mecánicas principales	64
8.3.2 Mecánicas secundarias.....	65
8.3.3 Definición de componentes iniciales	65
8.4 Propuesta final – Benchmark	69
8.5 Propuesta final – Dinámicas y Estética	71
8.6 Propuesta final – Jugabilidad	72
9 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (IMPLEMENTACIÓN)	75
9.1 Prototipado del tablero	75
9.2 Prototipado de meeple, emociones y pilares	76

9.3 Prototipado de las cartas y código de transmisión	77
9.4 Jugabilidad final	79
9.5 Viabilidad comercial - Modelo de negocios	82
9.6 Viabilidad comercial - Estimación de producción	83
10 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (VALIDACIONES).....	86
10.1 Revisión preliminar.....	86
10.2 Muestra.....	87
10.3 Objetivos.....	87
10.4 Método.....	87
10.5 Observaciones y análisis de resultados	89
11 CONCLUSIONES	91
11.1 Conclusiones del proyecto	91
11.2 Mejoras	93
11.3 Proyecciones.....	94
REFERENCIAS	96
ANEXOS	102
Anexo 1 – Consentimiento para entrevistas a usuarios	102
Anexo 2 – Pauta de la entrevista	103

Anexo 3 – Sketches y diagramas de ideas iniciales.....	104
Anexo 4 – Inspiración morfología de tablero	105
Anexo 5 – Estudio de referentes	106
Anexo 6 – Prototipado del tablero	107
Anexo 7 – Tablero de inspiración para los pilares.....	108
Anexo 8 – Bocetos de los pilares	109
Anexo 9 – Modelo Lean Canvas	110
Anexo 10 – Estimación de población de personas entre 40 y 60 años en Chile	111
Anexo 11 – Respuestas encuesta de estimación de demanda	112
Anexo 12 – Respuestas encuesta de validación.....	116

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Edad promedio de población chilena desde 1950 hasta 2100 – División de población, Naciones Unidas, 2024. 17

Figura 2. El número de Dunbar - Retribuida por Google Lens 21

Figura 3. Ruleta de las emociones - Retribuida por Google Lens 30

Figura 4. Metodología de diseño – Modificada. Retribuido por Interaction Design Foundation 33

Figura 5. Marco MDA – Hunicke, 2004..... 35

Figura 6. Categorías Estado del Arte – Elaboración propia 47

Figura 7. Referentes "Comodidad emocional" – Elaboración propia 48

Figura 8. Referentes "Visualización biográfica" – Elaboración propia 49

Figura 9. Referentes "Cadáver exquisito" – Elaboración propia 50

Figura 10. Ficha de usuario – Elaboración propia..... 54

Figura 11. Mapa de empatía – Elaboración propia..... 55

Figura 12. Beneficios del juego - Mila Parra, Psicóloga	56
Figura 13. Árbol de requerimientos y atributos – Elaboración propia	59
Figura 14. Ideas iniciales – Elaboración propia	62
Figura 15. Board Game Geek (BGG) – Modificada, BGG.....	63
Figura 16. Primera idea de tablero – Elaboración propia	67
Figura 17. Segunda idea de tablero – Elaboración propia	67
Figura 18. Tablero final – Elaboración propia	68
Figura 19. Meeple – Elaboración propia.....	68
Figura 20. Contenido del juego "Alice ha desaparecido" – Devir, 2025	70
Figura 21. Contenido del juego "Rolling Realms" – Stonemaier Games, 2025	70
Figura 22. Contenido del juego "Sky team" – Vudugames, 2025.....	71
Figura 23. Contenido del juego "Código secreto duo" – Devir, 2025	71

Figura 24. Ciclo del juego – Elaboración propia.....	72
Figura 25. Tablero final – Elaboración propia	76
Figura 26. Figura de meeple – Elaboración propia.....	76
Figura 27. Pilares finales – Elaboración propia	77
Figura 28. Esferas del juego "Nébula" y "Polaris" – Elaboración propia.....	77
Figura 29. Prototipo final incorporado – Elaboración propia	77
Figura 30. Dado personalizable – Elaboración propia.....	78
Figura 31. Diseño final de cartas de ronda – Elaboración propia	79
Figura 32. Diseño final de cartas de ordenación y misión personal – Elaboración propia.....	79
Figura 33. Flujo de juego final - Elaboración propia.....	80
Figura 34. Validación con usuarios - Elaboración propia	88

Figura 35. Tarjetas de recordatorio de turno -
Elaboración propia 89

Figura 36. Resultado de los pilares en los
tableros de una validación - Elaboración
propia..... 90

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Conclusiones Entrevistas. -:	
Elaboración propia	44
Tabla 2. Referentes "Comodidad emocional". -	
Elaboración propia	51
Tabla 3. Referentes "Cadáver exquisito". -	
Elaboración propia	52
Tabla 4. Referentes "Visualización biográfica".	
- Elaboración propia	53

1 INTRODUCCIÓN

El envejecimiento en la población es un fenómeno mundial. Particularmente en Chile, se espera que para el 2025, la edad promedio de la población sea de 37 años (Figura 1), esto, sumado a la disminución de la natalidad, deja en evidencia que la población adulta (mayores de 18 años) abarca la mayoría de los habitantes en el país.

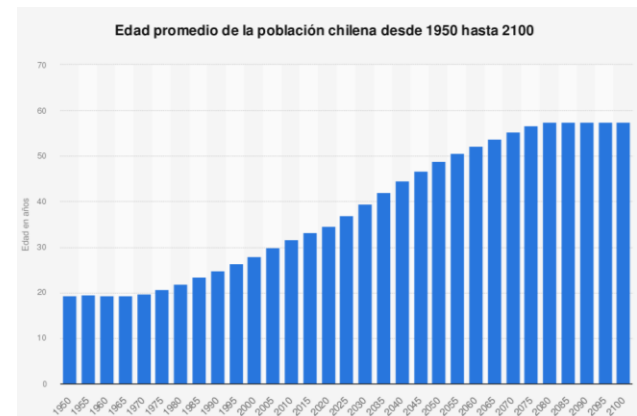


Figura 1. Edad promedio de población chilena desde 1950 hasta 2100 – División de población, Naciones Unidas, 2024.

Este envejecimiento progresivo de la población trae consigo una serie de desafíos sociales, particularmente en el ámbito de las relaciones interpersonales. En la adultez media (aproximadamente entre los 40 y 60 años), las responsabilidades laborales y familiares tienden a ocupar una porción significativa del tiempo, lo que reduce las

oportunidades de mantener y desarrollar redes sociales. Estos lazos, entendidos como los vínculos interpersonales que una persona establece en su vida diaria, juegan un rol crucial en la salud mental y física, ya que funcionan como un sistema de apoyo que mitiga los efectos del aislamiento social.

El aislamiento social se refiere a vivir sin compañía, apoyo o conexión sociales. Es la ausencia de otras personas significativas con las que alguien se relaciona, en quien confía y a las que recurre en tiempos de crisis (Hawthorne, 2006).

En esta etapa de la vida, el aislamiento social puede generar una serie de consecuencias negativas, como el aumento de la soledad, el deterioro de la salud mental y física, y un mayor riesgo de depresión. A pesar de su relevancia, la construcción y el mantenimiento de redes de apoyo en la adultez media suele verse obstaculizada por factores como la falta de tiempo, la movilidad geográfica, roles sociales y las barreras emocionales.

En particular, la amistad juega un rol fundamental en el bienestar emocional y social de las personas. Las amistades en esta etapa son una fuente esencial de apoyo emocional, proporcionan espacios para la expresión y ayudan a aliviar el estrés que generan las responsabilidades de la vida

adultea. Estos vínculos ofrecen una oportunidad de conexión fuera de los roles familiares y profesionales. En esta etapa, la calidad de las amistades cobra mayor relevancia que la cantidad. (Papalia et al., 2009).

El foco de este proyecto se centra en la amistad en la adultez media, particularmente en cómo abordar las barreras que enfrentan para mantener y fortalecer amistades significativas, centrándose en la creación de una propuesta que mitigue el aislamiento social y fomente la conexión emocional y reciprocidad de estas relaciones y al bienestar emocional individual.

2. ANTECEDENTES

2.1 Marco Teórico

2.1.1 Concepto de Amistad

El uso de la palabra amigo abarca un amplio espectro de acuerdo con el contexto y cultura en la que se utilice. “Se define a un amigo como otra persona con la que se mantiene una relación mutuamente beneficiosa a largo plazo basada en la confianza y los valores compartidos” (Cook et al., 2016). Por otro lado, según la Real Academia Española (2024) la amistad se define como “el afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona, que nace y se fortalece con el trato.”

Una amistad debe ser una relación de carácter voluntaria, en donde dos personas han elegido implicarse, además se espera que sean igualitarias, influyentes y estables (Cook et al., 2016)

2.1.2 Iniciar una amistad

Para que dos personas pasen de ser desconocidos a conocidos y posiblemente amigos, se habla de dos grandes factores, la proximidad y similitud. La proximidad es la base fundamental para la creación de lazos

entre dos personas. En términos simples, la proximidad social es la probabilidad de que dos personas se vean y tengan la oportunidad de interactuar entre sí (Afshordi & Liberman, 2020). “Se cree que, sin proximidad, la amistad es imposible” (Cook et al., 2016).

Por otro lado, la similitud vendría siendo el primer criterio inconsciente por el que se decide en quien se va a invertir tiempo para entablar una amistad. Se puede decir que es el grado en que se comparten diversos aspectos de la personalidad y antecedentes con otra persona (Cook et al., 2016). A su vez, “la similitud se ha explicado como un factor que conduce a la amistad porque aumenta la comprensión y, por lo tanto, ayuda a la comunicación.” (Duck & Spencer, 1972)

Si bien los factores previamente mencionados son preparativos para poder generar una relación amistosa, no garantizan que dos personas se conviertan en amigos.

Para que una amistad inicie y posteriormente funcione, debe dedicarse el tiempo suficiente. Investigaciones sugieren que se necesitan invertir entre 40 a 60 horas para formar una amistad casual en las primeras 6 semanas tras conocerse (Hall, 2019), y que se requiere pasar entre 120 a 160 horas juntos durante 3 semanas para que una amistad casual se convierta en una amistad íntima. Esto último

demuestra que existe una estrecha relación entre el tiempo compartido de dos personas y la calidad de la amistad entre ellas.

Respecto al motor que hace funcionar una amistad, se deben tener en consideración dos grandes conceptos; la reciprocidad y la revelación o divulgación. La primera hace referencia a todo tipo de intercambio iterativo para negociar las normas sociales entre los pares y generar la confianza necesaria en la relación (Cook et al., 2016).

Toda acción conlleva una reacción por parte de dos personas, lo que equivale a sacrificios y beneficios mutuos. La reciprocidad sugiere que cuando una persona revela algo sobre sí mismo, la otra se ve obligada a responder con el mismo grado de intimidad para mantener la equidad de la relación (Berger et al., 2016).

Por otro lado, la divulgación se considera la etapa final en la formación de una amistad, en donde se espera que a medida que las personas se adentren en la relación, los bucles de reciprocidad pasen por una transformación de solo ser un reflejo superficial para pasar a tener interacciones más arriesgadas que generen confianza (Cook et al., 2016). Esto último requiere mostrar más vulnerabilidad en las confidencias que se comparten desde ambas partes, lo que podría conllevar un riesgo y una

mayor posibilidad de fractura en la relación por posibles traiciones. Y, al contrario, una posibilidad de lograr tener una relación más estrecha y de calidad al aumentar la confianza.

2.1.3 Amistad de calidad

La cercanía emocional entre dos personas puede medirse de diversas maneras, utilizando herramientas psicológicas. Éstas han demostrado que la cantidad de tiempo invertido en interactuar con alguien está directamente correlacionada con la percepción de cercanía emocional y, a su vez, con la expectativa de recibir su apoyo.

En los seres humanos, el tiempo es un recurso limitado, y como tal, cada individuo debe decidir cómo distribuir su esfuerzo social, o capital social, a través de su red de relaciones. Esta distribución afecta la calidad y funcionalidad de las amistades, ya que la inversión de tiempo en una relación se traduce en su grado de intimidad y apoyo. (Dunbar, 2018)

A su vez, las redes de amistad se organizan en capas jerárquicas, donde cada capa está asociada a una frecuencia de contacto específica: una vez por semana para los amigos más cercanos, una vez al mes para los

amigos más distantes y una vez al año para conocidos más lejanos. (Hall, 2019) Mantener estas frecuencias parece ser esencial para que las relaciones permanezcan funcionales, ya que la confianza hace que la relación sea equilibrada. Esto, en términos de reciprocidad a largo plazo, es un factor clave.

En las capas más cercanas, la amistad puede implicar un altruismo incondicional, mientras que, en las capas más externas, el equilibrio y el seguimiento de la reciprocidad se vuelven cada vez más importantes. (Figura 2)

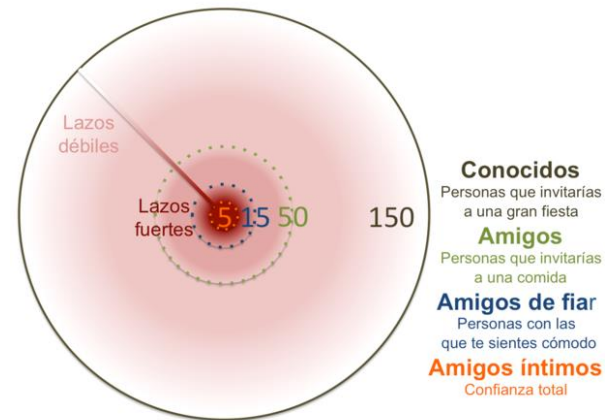


Figura 2. El número de Dunbar - Retribuida por Google Lens

Para que una relación amistosa funcione, es necesario que ambas partes reconozcan que deben ceder en algunas de sus preferencias

personales para permitir que la otra persona satisfaga las suyas. De lo contrario, las personas buscarán otros entornos sociales que mejor se adapten a sus necesidades. (Papalia & Martorell, 2021)

En resumen, la amistad es un proceso bidireccional que depende de la disposición mutua para invertir tiempo y recursos, así como de compartir valores y experiencias comunes. Solo cuando ambas partes están dispuestas a comprometerse, surge una relación de verdadera amistad que es capaz de ofrecer apoyo emocional y funcionalidad a lo largo del tiempo.

2.1.4 Siete pilares de la amistad

La homofilia, conocida como la tendencia de individuos similares a asociarse entre sí, es un fenómeno social generalizado. Las personas que son similares en cuanto a raza, etnia, sexo, edad, religión, educación, ocupación, clase social, actitudes, opiniones y creencias tienen más probabilidades de asociarse entre sí de lo que se esperaría por casualidad. Esta asociación se aplica a todos los niveles de intimidad, desde el mero contacto y el conocimiento casual hasta la amistad y el matrimonio. (McPherson et al., 2001).

Los criterios utilizados para evaluar el potencial de una amistad de alguien se le denomina Los Siete Pilares de la Amistad. Estos, son un conjunto de siete dimensiones culturales que en simples palabras son más bien como *un código de barras de supermercado estampado en la frente*. En esencia, es lo que cada uno es culturalmente. Definen a una persona y la sitúan en un contexto social particular, en un segmento particular de la sociedad. En resumen, establecen a alguien como amigo y como miembro de una comunidad. (Dunbar, 2021)

Se identificó que las amistades se basan en un número limitado de dimensiones clave; el lenguaje o dialecto, la locación o lugar de origen, la historia educativa y profesional, los pasatiempos o intereses, el sentido del humor y la visión del mundo, que incluye aspectos morales, religiosos o políticos. A estos, se les agregó más tarde una séptima, los gustos musicales. Cuantas más de estas dimensiones se compartan con alguien, más íntima será la relación con esa persona y más cerca estará en la red de amistad (Dunbar, 2018).

A su vez, no importa cuales dimensiones son las que se tienen en común, es decir, no hay una jerarquía de preferencias. Un amigo de 3 pilares es un amigo de 3 pilares, independiente de cuáles sean. (Dunbar, 2021)

2.1.5 Importancia de la amistad en el desarrollo humano

Si bien el tipo de amistad va variando según el desarrollo de las personas, en general las relaciones de amistad contribuyen positivamente al desarrollo de un ser humano en todas sus etapas. Debido a características propias del desarrollo del ser humano, las amistades podrían volverse más duraderas a medida que las personas van creciendo y madurando (Hallinan, 1978).

Por su parte, Bucosky Yolde & Zubieta (2023) afirman que, “la amistad se asocia positivamente con sensaciones de bienestar hedónico y aparece como el segundo dominio más importante luego de la familia.”

A su vez, las relaciones de amistad pueden proteger contra el desarrollo de patologías como la soledad social, ansiedad y síntomas depresivos. (Bowker & Weingarten, 2022). La soledad social, a diferencia de la soledad emocional, hace referencia a la ausencia de una buena red social, que puede conducir a problemas como la sobrevigilancia, ansiedad, malinterpretación de las intenciones afectuosas de los demás, entre otros. Percibiéndose como menos intensa que la soledad emocional. (Bucosky Yolde & Zubieta, 2023).

Finalmente, las personas que tienen altos niveles de conexiones sociales pueden incluso lograr cambiar su interpretación cognitiva del estrés mediante una regulación de sus emociones, disminuyendo así los niveles de cortisol, ejerciendo un efecto calmante sobre el sistema nervioso (Suragarn et al., 2021). Bajo esta misma línea, y como se mencionó antes, los adultos especialmente requieren de estas conexiones sociales para hacer frente a las situaciones estresantes que se van sumando a lo largo de su vida.

2.1.6 Diferencias en las amistades por género

Existen diferencias en las amistades entre hombres y entre mujeres. Esto debido tanto a la influencia por los roles sociales como a estados naturales de cada género.

Una de las diferencias más estudiadas es la forma en que ambos géneros interactúan: las amistades femeninas suelen ser “cara a cara”, basadas en conversaciones y conexiones emocionales directas, mientras que las amistades masculinas son “una al lado de la otra”, construidas en torno a actividades compartidas más que en la expresión de sentimientos. (Derlega & Winstead, 2013) Por lo general, las mujeres tienen menos amistades, pero más íntimas que los

hombres, quienes tienden a compartir con sus amigos más información y actividades que confidencias. (Papalia & Martorell, 2021)

Generalmente los hombres interactúan entre sí en términos de roles, debido a que tienden a construir roles sobre el comportamiento. Pueden ver a sus pares como abogados, compañeros de trabajo, compañero de fiesta, etc. (Bell, 1981)

Otra explicación a estas diferencias de género podría ser que las conversaciones entre personas de sexo mixto suelen convertirse en un mercado de apareamiento y hacen que las mujeres, en particular, sientan que necesitan exhibirse cuando preferirían simplemente relajarse. (Dunbar, 2021)

2.1.7 Adultez media

La adultez media se considera una etapa específica de la vida, que conlleva sus propias normas sociales, papeles, oportunidades y dificultades, que al final de cuentas no es más que un constructo social (Papalia & Martorell, 2021).

Se suele definir a la adultez media como la etapa entre los 40 y los 60 años, sin embargo, la delimitación es arbitraria, ya que no existe un consenso claro sobre cuando empieza o termina, ya que la experiencia de la etapa va

variando, dependiendo de la salud, género, raza, posición socioeconómica, cultura, estado civil, empleo, presencia de hijos, entre otros, de la persona (Papalia & Martorell, 2021). Por lo mismo es que, para efectos de este trabajo, se va a considerar la adultez media a todas las personas de entre 40 y 60 años.

2.1.7 Salud física en la adultez media

Una de las características propias de esta etapa son el comienzo de los cambios en la salud física de las personas. Aunque en general algunos cambios fisiológicos son resultado del envejecimiento biológico y la composición genética, factores conductuales y de estilos de vida arrastrados desde la juventud pueden afectar la probabilidad, momento y extensión de estos cambios físicos (Papalia & Martorell, 2021).

Si bien hay cambios que se inician sutilmente en el comienzo de la adultez, en la adultez media se precipitan. Entre ellos se pueden destacar la declinación de la fuerza muscular, de la tensión de la piel, la disminución en el crecimiento y grosor del pelo, la disminución en la velocidad de reacción, pérdidas auditivas y visuales, entre otros (Gorostegui, 2008).

Es importante mencionar también que algunos cambios de esta etapa varían según el género de la persona, ya que las mujeres en la adultez media, desde el punto de vista médico, se caracterizan principalmente por la llegada de la menopausia, que trae consigo grandes cambios hormonales y físicos que influyen a su vez en el autoestima y autopercepción.

Si bien, hay grandes diferencias en la forma en que la gente envejece, ya sea por diferentes enfermedades o debido a diferentes estilos de vida (nutrición, sedentarismo, estrés, cirugías estéticas, etc), en general hombres y mujeres manifiestan insatisfacción con sus cuerpos y su aspecto. (Gorostegui, 2008)

La razón de estos cambios se atribuye a las alteraciones físicas del cerebro que contribuyen a su deterioro, debido a la disminución de la materia gris, y los únicos factores que, si parecen ser de importancia a la hora de combatir estos cambios, son poder mantener ocupados a la mente y al cuerpo. (Papalia & Martorell, 2021)

2.1.8 Salud mental en la adultez media

La salud mental habla sobre la autopercepción de las personas como

también la forma en que integran en la sociedad varios roles y aspectos del yo, además de la lucha por su desarrollo. También puede incluir la identificación y compromiso con los demás, como: la familia, alguna comunidad, la nación, una cultura, la religión o una causa social (Papalia et al., 2009).

En cuanto a la salud mental de los adultos, la literatura hace alusión enseguida a los altos niveles de estrés que caracterizan esta etapa, como también a los trastornos psicológicos graves, así como la depresión. Estas enfermedades se asocian principalmente a una salud física deteriorada y a una falta de apoyo social (Sandoval, 2018)

Los altos niveles de estrés provienen de cambios de funciones en la vida de los adultos en la edad media: transiciones profesionales, divorcios, pérdidas de familiares, hijos que crecen y se independizan y la reorganización de las relaciones familiares. Cuantos más cambios estresantes ocurran en la vida de una persona, mayor es la probabilidad de que padezca una enfermedad grave en uno o dos años. El cambio, aun si es positivo, puede producir estrés y algunas personas reaccionan a él enfermándose (Papalia & Martorell, 2021).

Cuando el estrés pasa a ser una respuesta fisiológica o psicológica a largo plazo, se

habla de estrés crónico. El estrés crónico puede causar aún más síntomas que afectan al bienestar general, como irritabilidad, ansiedad, depresión, dolores de cabeza o insomnio (Moscoso, 2015). Por otro lado, de manera indirecta, el estrés también puede dañar la salud, a través de otros estilos de vida. Las personas sometidas a estrés suelen ser personas que duermen menos, fuman y beben más, se alimentan mal y prestan poca atención a su salud en general. (Papalia & Martorell, 2021)

Ahora, ¿Cómo las personas pueden enfrentar el estrés?

El afrontamiento es el pensamiento adaptativo o comportamiento que está dirigido a reducir o aliviar el estrés que surge de las condiciones dolorosas, amenazantes o desafiantes. Los psicólogos reconocen que el afrontamiento es un aspecto importante de la salud mental.

Estudios revelan que una de las estrategias de afrontamiento que se suelen ver más en las personas adultas son las enfocadas en la emoción. A diferencia de los jóvenes, quienes suelen adoptar un afrontamiento en el problema que se dirige hacia la eliminación, gestión o mejora de una condición que provoca estrés, las personas adultas eligen un afrontamiento enfocado al manejo de la respuesta emocional producida en una

situación estresante para aliviar su impacto físico o psicológico. Estos hallazgos, junto con otros estudios, sugieren que, con la edad, las personas pueden ser más capaces de controlar sus emociones cuando una situación lo requiere. (Papalia et al., 2009)

2.1.9 Envejecimiento exitoso o saludable

“El envejecimiento exitoso se basa en el concepto, entre otros, de “bienestar subjetivo”, entendido éste como el grado de satisfacción que experimentan las personas cuando hacen una valoración o juicio global de sus vidas” (Sarabia Cobo, et al., 2009).

Según la OMS (2021), el envejecimiento saludable es un proceso continuo de optimización de oportunidades para mantener y mejorar la salud física y mental, la independencia y la calidad de vida a lo largo de la vida.

A partir del término “envejecimiento exitoso”, se han planteado varias teorías e investigaciones respecto a lo que es envejecer bien. Una de ellas es la teoría de la actividad, la cual señala que la participación en actividades sociales significativas representa un componente esencial en la promoción de la salud y en la predicción del

bienestar personal en los adultos (Carmona & Ribeiro, 2010). Los roles de un adulto (trabajador, amigo, cónyuge, padre, etc) son la principal fuente de satisfacción; mientras mayor sea la pérdida de roles a través de eventos ligados con la edad (jubilación, viudez, distancia de los hijos, etc) menos satisfecha se encontrará la persona (Papalia et al., 2009).

2.1.10 Amistad en la adultez media

El tamaño de la red social alcanza su máximo en la adultez temprana, y luego se tiende a reducir. Las principales disminuciones se observan en la red de amistades. Esta pérdida de amigos se explica como cambio en las circunstancias y metas motivacionales. (Wrzus, Hänel, Wagner y Neyer, 2013, Apud, Papalia & Martorell, 2021, p. 479). En comparación con las personas más jóvenes, muchas personas en la adultez media tienen poco tiempo y energía para dedicar a los amigos; están demasiado ocupados con la familia, el trabajo y con generar recursos para la jubilación (Sandoval, 2018). Como ya se mencionó anteriormente, las relaciones sociales son de vital importancia y tanto su cantidad como su calidad influyen en la salud mental y salud física de las personas. En la adultez media más que la cantidad, lo más

importante es la calidad de las amistades, ya que esta influye tanto en la salud como la falta de amigos (Papalia & Martorell, 2021, p. 484).

La calidad de las amistades durante la mediana edad suele compensar la falta de tiempo dedicado a ellas. Especialmente durante una crisis, los adultos buscan a los amigos para obtener apoyo emocional, confort, compañía y alguien con quien poder conversar (Sandoval, 2018).

2.1.11 Amistades a distancia y rupturas de amistad

Poco se habla sobre las dificultades que una amistad puede atravesar. Hasta la fecha, las investigaciones se han centrado principalmente en los beneficios de valorar y cultivar las amistades en la edad adulta, y se ha prestado menos atención a las experiencias y procesos negativos que conducen a la disolución de una amistad. (Vieth et al., 2022)

Históricamente, las amistades se consideraban particularmente vulnerables a la disolución cuando se enfrentaban al cambio. (Becker et al., 2009). Esto se refleja claramente en las amistades de la adultez media, ya que como se mencionó anteriormente, se caracteriza por ser una

etapa de muchos cambios influenciados principalmente por el trabajo y la familia, lo que puede conllevar a que las amistades se tengan que distanciar geográficamente. Es probable que esta separación geográfica entre amigos sea relevante para la forma en que cambia la amistad, obstaculizando su desarrollo y mantenimiento. (Becker et al., 2009)

Si bien se dice que mantener las amistades a distancia puede ser más difícil que mantener una amistad cercana por la renuncia a conductas de mantenimiento que esta conlleva, como las actividades conjuntas, el tiempo que se le dedica parece ser más importante para percibir la relación como cercana. “(...) no es el número de actividades de mantenimiento en sí mismo lo que predice si una relación es satisfactoria, sino los tipos o la calidad de los comportamientos que se promulgan.”(Johnson, 2001)

Sin embargo, cuando la amistad deja de cultivarse puede terminar en una ruptura, la cual, a diferencia de las relaciones amorosas, no suele tener un cierre definido, lo que dificulta el proceso de duelo y suele no dejar en claro para ambas partes que la amistad terminó.

La disolución de la amistad, como señala Bowker (2011), no tiene por qué ser completa,

sino que a veces puede dar lugar a una "degradación" en la que la "mejor amistad" con el tiempo evoluciona hacia una relación menos cercana e íntima, sin dejar de ser una amistad como tal. “La decisión de degradar puede ser tomada por cualquiera de las partes sin el acuerdo o el conocimiento de la otra: una de las partes podría incluso seguir esperando y creyendo que la amistad continúa” (Bowker, 2011)

2.1.12 Barreras socioemocionales

Las amistades en la adultez media están fuertemente influenciadas por diversos factores socioemocionales que afectan tanto en la mantención como en la formación de nuevas relaciones de amistad.

Estudios realizados respecto al tamaño de las redes de apoyo de padres primerizos durante el período de gestación y nacimiento del bebé han demostrado que, tras el nacimiento del niño, estas redes tienden a reducirse y volverse más homogéneas.

Además, estos hallazgos son consistentes con la investigación de redes sociales que sugiere que los lazos de parentesco inmediatos son más duraderos que otros lazos de red. (Bost et al., 2002)

Por otro lado, bajo el mismo contexto familiar, las personas que suelen venir de familias extensas y numerosas tienen proporcionalmente menos amigos y, al contrario, el reducido tamaño de una familia significaría un mayor espacio para llenar en la capacidad de la red social, por lo que se suele tener muchas amistades, pero en calidad de no tan cercanos (R. Dunbar, 2018).

En general, las personas no suelen invertir ni tiempo ni capacidad emocional por igual en todas sus relaciones, por lo que, en la adultez, al tener mayor cantidad de responsabilidad con la familia se suele dejar de lado los lazos de amistad.

En un estudio realizado a un grupo de personas respecto a los principales obstáculos que encuentran a la hora de generar lazos de amistad, los participantes de mayor edad destacaban la falta de confianza por el miedo al rechazo o por experiencias pasadas, a considerarse a sí mismos muy selectivos y a razones pragmáticas (Apostolou & Keramari, 2020).

2.1.13 Emociones en el diseño

El diseño emocional es una perspectiva que surge a fines del siglo XX y se consolida en la primera década del siglo XXI como un

enfoque relevante dentro del diseño de producto. A partir del trabajo de académicos como Donald Norman, Pieter Desmet y Patrick Jordan, se establece que el diseño no solo debe enfocarse en la funcionalidad y usabilidad, sino también en la dimensión emocional de la experiencia del usuario. Norman (2004) introduce el concepto de los tres niveles del diseño emocional—visceral, conductual y reflexivo—los cuales explican cómo los productos pueden generar respuestas afectivas en las personas. Por su parte, Desmet (2020) desarrolla metodologías para medir y diseñar experiencias emocionales a través de productos, mientras que Jordan (1998) resalta la importancia del atractivo emocional en la percepción del valor de un producto. Bajo esta perspectiva, comprender las emociones y su impacto en la interacción con los productos se vuelve esencial en el desarrollo de experiencias significativas y satisfactorias para los usuarios.

Bajo este concepto, cabe mencionar el rol y dimensiones de las emociones dentro de las relaciones de amistad, visto desde la perspectiva de cómo éstas influyen en el comportamiento de las personas y, por ende, debiesen tomarse en consideración para el desarrollo del proyecto.

La definición de una emoción difiere de un autor a otro dependiendo del enfoque con el que se tome.

Cabanac (2002) define a la emoción como cualquier experiencia mental con alta intensidad y alta hedonicidad. Por ejemplo, la sorpresa calificaría como una emoción sólo si es muy agradable o desagradable. Además, una emoción puede ser de larga o corta duración. En el fondo, cualquier experiencia mental podría ser considerada como emoción, si es intensa y fuertemente hedónica positiva o negativamente. “Por lo tanto, la emoción puede ser el resultado de la sensación, la percepción, el recuerdo de la memoria, el ajuste de cuentas (evaluación) y la imaginación.”

Paul Ekman (1999), propuso la existencia de un grupo de emociones básicas (ira, alegría, miedo, asco, tristeza y sorpresa) que son innatas, universales y transculturales. Las emociones básicas también pueden expresarse y reconocerse, entre otras cosas, por el comportamiento de quienes las experimentan, por ejemplo, a través de gestos faciales. Por su parte, las emociones complejas o secundarias se construyen a partir de las emociones primarias y se pueden desarrollar incluso en la edad adulta. (Ver figura 3)

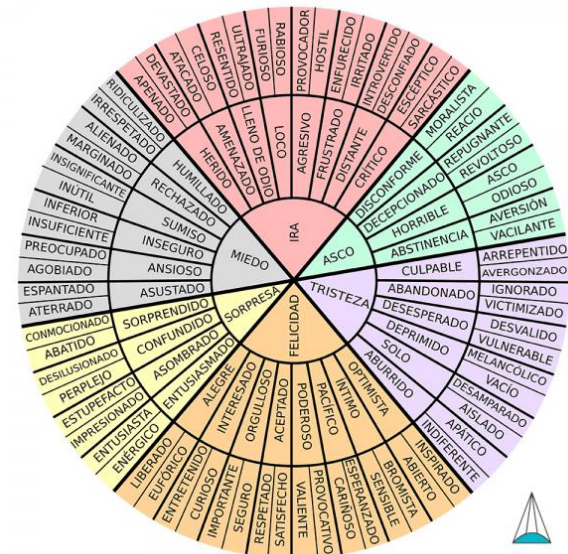


Figura 3. Ruleta de las emociones - Retribuida por Google Lens

En general, se piensa que una persona puede reconocer una emoción cuando la ve y, por lo tanto, se puede asumir que las emociones son eventos con límites definidos que pueden reconocerse con cierta precisión en función de un "conjunto" de reacciones vinculadas a una emoción en particular. Sin embargo, las emociones no son solo reflejos o reacciones, sino que son acciones concretas de percepción basadas en información recopilada del mundo exterior en un momento en específico. Esto hace que las emociones

puedan variar de una cultura a otra y de un momento a otro y de una persona a otra. (Cárdenas et al., 2016).

Para un diseñador es fundamental poder definir la emoción más relevante en su proyecto teniendo en cuenta el comportamiento que pretende estimular en los usuarios.

2.2 Problemática

A partir de este contexto planteado se define la siguiente problemática, “las amistades en la adultez media tienden a debilitarse o interrumpirse debido a la falta de proximidad física, psicológica y contacto frecuente. Esta falta de interacción limita la posibilidad de mantener la confianza y reciprocidad necesarias para una relación de calidad.”

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Promover la mantención y fortalecimiento de relaciones de amistad relevantes a través de una propuesta de diseño que facilite interacciones de calidad en personas de la mediana edad con limitaciones de tiempo y distancia geográfica.

3.2 Objetivos específicos

1. Identificar las principales razones de las rupturas de amistad en la adultez media.
2. Determinar los principales factores que contribuyen al aislamiento social en el usuario.
3. Validar la problemática y jerarquizar las necesidades del usuario mediante un estudio de usuario.
4. Definir los requerimientos de la propuesta de diseño y diseñar una experiencia que los cumpla.
5. Evaluar la propuesta, mediante pruebas con usuarios y herramientas de validación.

4 METODOLOGÍA UTILIZADA

Para este proyecto se utiliza una metodología por etapas, basada en la metodología denominada Design Thinking o Pensamiento de diseño. Esta es una metodología para resolver problemas mediante ideas innovadoras que se centra en las necesidades del usuario. Con ella, se busca llegar a una solución humanamente deseable, técnicamente viable y económicamente rentable (Serrano Ortega & Blazquez Ceballos, 2015).

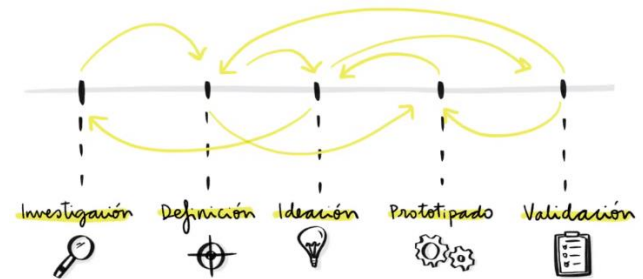


*Figura 4. Metodología de diseño – Modificada.
Retribuido por Interaction Design Foundation*

Como se puede apreciar en la Figura 4, la metodología no es lineal, es iterativa, flexible y adaptable. (*What is Design Thinking?*, 2024)

Se compone de 5 etapas principales; investigación, definición, ideación, prototipado y validación. A continuación, se detallará cómo se aplicaron en el proyecto cada una de las etapas mencionadas anteriormente:

1. Investigación: En esta primera etapa se busca recoger la información necesaria para poder comprender los deseos y necesidades del usuario. Además, se busca poder empatizar con las problemáticas y dolencias de la persona. Para ello se realiza una revisión de literatura para definir el contexto de las personas en la adultez media y encontrar la problemática de diseño. Además, se realizan 10 entrevistas semiestructuradas con usuarios de forma individual, para la cual se realiza una pauta de conversación y un consentimiento informado que permite la recopilación de la información obtenida mediante grabaciones (Revisar anexo 1 y 2). De modo de poder obtener respuestas variadas, se tomó la decisión de realizar las entrevistas de manera digital, mediante videollamadas a través de Zoom y llamadas telefónicas, para poder entrevistar a personas de distintos sectores de Chile. Esto resultó tener beneficios inesperados para la investigación, ya que las llamadas permitieron a los encuestados revelar información

confidencial más libremente. (Novick, 2008)

2. Definición: En esta segunda fase de la metodología, se busca poder organizar, procesar y sintetizar toda la información obtenida en la etapa anterior. Se analizaron los datos obtenidos de la investigación y las entrevistas, mediante una clasificación según temas relevantes para el proyecto, desde donde se define la oportunidad de diseño. Con el fin de obtener más información respecto a los hallazgos encontrados, se realizan dos entrevistas estructuradas a profesionales, mediante las cuales se pudo corroborar los temas planteados en las entrevistas a usuarios. Posteriormente, se realiza un mapa de empatía y se define al usuario límite. Finalmente se utiliza un árbol de requerimientos y atributos, a partir del cual se define la propuesta conceptual de diseño y sus objetivos.

3. Ideación: En esta tercera etapa, una vez que ya se entendió al usuario y sus necesidades además de definir la propuesta conceptual de diseño, se busca la generación de ideas. Para esto se realizan diversos sketch y

diagramas a modo de lluvia de ideas. Además, se toma como marco de trabajo el MDA (Hunicke et al., 2004), a modo de poder descomponer el trabajo de la experiencia lúdica. (Figura 5)

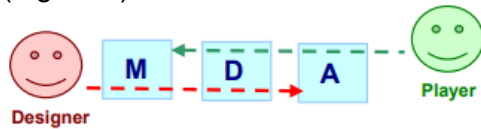


Figura 5. Marco MDA – Hunicke, 2004

Este aborda el proceso de creación desde 3 principales vistas, las mecánicas, dinámicas y estéticas. Para el diseñador, la mecánica da lugar a un comportamiento dinámico del sistema, que conduce a experiencias estéticas. Desde la perspectiva del jugador, la estética marca la pauta, desde donde nacen las dinámicas y mecánicas. Por su parte, las mecánicas son todas las acciones, comportamientos y mecanismos de control que se le ofrecen al jugador dentro del contexto de juego. Describe los componentes particulares del juego a nivel de representación de datos y algoritmos. Las dinámicas describen el comportamiento que surge cuando las mecánicas se activan a través de las

decisiones de los jugadores y sus interacciones. Y finalmente la estética representa a todas las emociones y respuestas deseadas en los jugadores al interactuar con el juego.

4. **Prototipado:** Esta fase consiste en la fabricación de los prototipos del proyecto para la posterior validación. La idea de la etapa es poder prototipar las mecánicas de la experiencia lúdica, los componentes, la dinámica y la estética, con la finalidad de poder cumplir con los objetivos planteados para el producto. Para esto se plantean diferentes iteraciones de prototipado, partiendo desde las funcionalidades más críticas para el producto hasta llegar a los detalles y la experiencia completa. El nivel y complejidad del prototipo va a depender de lo ya mencionado anteriormente, siendo más fiel a la versión final del producto en sus últimas iteraciones. Con los prototipos se espera poder analizar el comportamiento del usuario con las primeras aproximaciones del producto y aplicar mejoras sin sacrificar muchos recursos.

5. **Validación:** La última fase de la metodología consiste en el testeo de los prototipos realizados en la etapa anterior. Para esto se pretende realizar la experiencia con diferentes parejas de usuarios y someterlos a una posterior encuesta de retroalimentación.

5 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (INVESTIGACIÓN)

En este capítulo se realizará la etapa de investigación de la metodología antes descrita, partiendo con la realización de entrevistas para poder definir un usuario y oportunidad de diseño, a partir de los cuales se van a plantear los requerimientos de la propuesta a desarrollar.

5.1 Entrevistas

En esta sección se va a analizar las 10 entrevistas realizadas en profundidad a adultos de mediana edad que tuvieron como objetivo identificar las barreras emocionales, sociales y psicológicas que influyen en la formación y mantenimiento de las amistades. A través de la recopilación de estos testimonios, se busca poder vincular los temas emergentes con oportunidades de diseño que puedan resolver la problemática planteada.

5.1.1 Temas emergentes

- **La importancia de las experiencias compartidas para fortalecer la amistad**

Las experiencias compartidas, ya sean viajes, actividades recreativas o momentos difíciles, son un factor crucial en la consolidación de las amistades. Como afirma Salice (2022), “Cuando tú y yo compartimos una experiencia,

cada uno de nosotros la vive a través de una *we-experience*, es decir, experiencias compartidas que producen un vínculo o conexión afectiva, algún tipo de unificación o identificación entre sí"

Los participantes de las entrevistas describen cómo estas experiencias les permitieron conocer mejor a sus amigos y afianzar los lazos a través del tiempo, el que se considera un factor crucial para pasar de ser conocidos a ser amigos y posteriormente a amigos más íntimos.

Además, varios de los entrevistados mencionaron que compartir situaciones cotidianas o viajes fueron factores clave para profundizar en sus relaciones. Ximena, por ejemplo, comunicó cómo los viajes que realizó con su amiga Erika fueron determinantes para fortalecer su amistad: *"Me gustaría compartir estos momentos que fueron únicos que nos fortalecieron mucho más la amistad, que fue una salida que tuve con Erika al extranjero. Que fuimos con nuestras hijas. (...) disfrutamos el de compartir juntas porque nos terminamos de conocer. (...) Fue lo mejor que nos haya pasado y lo volvimos a repetir"*.

Carola por su parte, menciona cómo con los años se tiende a quedar con las amistades que se parecen más a ella y con las que comparte actividades de su rutina: *"Pero*

después de los 40, cuando uno ya se cacha más, como que es más fácil mantener estas amistades que funcionan igual que uno (...) En Pilates, que voy hace un año, tengo también un grupo de amigas con las que ya incluso nos juntamos ahora para el 18, armamos un carrito súper bueno y claramente logramos como, incluso yo diría que profundizar la amistad, dado que en pilates uno no conversa tanto."

Cecilia, por otro lado, habló de una experiencia significativa durante unas vacaciones en San Pedro de Atacama con sus amigas que conoció en el trabajo: *"(...) fue la experiencia más linda que he tenido en mi vida y espero repetirlo nuevamente porque ahí uno aprende a conocer de verdad a los amigos, el convivir con ellos, aunque sea por un tiempo corto. Conoces un poquito más a fondo su forma de ser, su personalidad. (...) demuestra si realmente la amistad es completamente lo que uno piensa. Pensar, ¿Vale la pena o no?"*

Por último, Ruth mencionó que las actividades en las que participa con su grupo de amigas, como clases de pilates o salidas a almorzar, le permiten mantener una relación cercana y constante con ellas.

- **La evolución y reevaluación de las amistades a lo largo del tiempo**

Otro tema recurrente en las entrevistas es la idea de que las amistades cambian a medida que las personas atraviesan distintas etapas en la vida. Como mencionan W. Hartup & Stevens (1999), “las estructuras de comportamiento asociadas con la amistad cambian mucho a lo largo de la vida, generalmente de acuerdo con las tareas o desafíos distintivos que enfrentan las personas a diferentes edades”.

Los entrevistados explican que las prioridades cambian con el tiempo, y esto afecta la frecuencia y profundidad de las interacciones con sus amigos. Estas transformaciones pueden fortalecer o debilitar las amistades, y muchas veces requieren una reevaluación de los lazos emocionales.

Luis mencionó que, con el tiempo, se junta cada vez menos con su grupo de amigos, sin embargo, las veces que se pueden ver es como si el tiempo no haya pasado: *“Cada uno tiene su vida, tiene su familia, tienen su pareja, tienen sus hijos, tienen otras responsabilidades que a lo mejor cuando éramos jóvenes no teníamos esa responsabilidad. Si lo único que era que hacíamos en la juventud era jugar a la pelota. (...) quizás eso hace que la instancia en que se ven sea más significativa, bueno y por eso uno lo atesora.”*

Alejandra expresó que ha aprendido a reevaluar sus amistades según la reciprocidad emocional y el apoyo recibido: *“Antes yo siempre estaba para mis amigas, pero este verano me di cuenta de que no estaban cuando las necesité, y ahí aprendí a decir que no cuando realmente no quiero”*

Carola comenta que con el tiempo ha ido realizando un filtro en sus amistades, pero de manera natural, ya que lo considera parte de la vida: *“Igual en hacer esos filtros como que toma tiempo, son filtros largos o a veces uno requiere de como de varios años de conocer a alguien para saber si lo quieres en tu vida o no. Además, porque uno también se va conociendo así mismo más y entonces uno va entendiendo más también qué es lo que uno necesita de la amistad. (...) al final uno va quedándose, entre comillas, con los amigos con los que funciona mejor, con los que no hay tanto drama, con los que encontrarse es una felicidad y no un problema.”*

Para algunos participantes, la familia y las obligaciones financieras han reemplazado la interacción social con amigos. Alejandra también mencionó que, aunque le gustaría salir más, las preocupaciones financieras la han llevado a priorizar el ahorro y pasar más tiempo en casa: *“Prefiero quedarme en casa y ahorrar en lugar de salir a gastar. Eso ha hecho que me junte menos con mis amigas”.*

- **Barreras para iniciar nuevas amistades**

La mayoría de los entrevistados mencionó que, aunque están dispuestos a conocer nuevas personas, existen barreras emocionales y sociales que dificultan el establecimiento de nuevas amistades. En un estudio realizado respecto a cómo afectan las preferencias de los amigos ideales y el contexto de interacción a la formación de amistades, los participantes que revisaron un perfil escrito de una persona, mostraban mayor interés si veían que poseían rasgos ideales (frente a no ideales). Sin embargo, después de interactuar con ella, esta diferencia en el interés por la amistad desapareció. (Huang et al., 2020)

La desconfianza, las malas experiencias previas, y el temor a ser rechazados son factores que inhiben el acercamiento a personas desconocidas.

Carola reconoce que pueden existir prejuicios a la hora de conocer a otras personas que muchas veces no permiten el desarrollo de lo que podría llegar a ser una amistad: *“Yo creo que pasa por conocer más al otro también, para saber si uno está dispuesto a respetar admirar o aguantar, dependiendo del nivel, las cosas del otro y como qué situaciones harían que uno evite acercarse a una nueva persona, así como que al principio no te tincaba tanto y*

con el tiempo la vas conociendo más. Por ejemplo, una de mis compañeras de pilates cuando yo la vi, la encontré súper distinta a mí, así con el pelo de colores, con más años que yo, muy así como disruptiva en su forma de mostrarse, pero en la medida que nos hemos ido conociendo, yo me he ido dando cuenta que si bien hemos tenido vidas súper distintas tenemos muchos intereses en común. Entonces es como poder ampliar la mirada de mis intereses y ella de sus intereses con la mirada de la otra. Y entonces eso es súper enriquecedor, da gusto hablar con ella.”

Caro relató que, aunque ha hecho algunos nuevos conocidos en su trabajo, prefiere no profundizar en esas relaciones por desconfianza: *“No, no hago amistades de trabajo, pero no es porque no quiera, sino porque no en general, si tú me preguntas no me nace. (...) desconfío mucho de las amistades laborales (...) me da la sensación esa como que como que se acercan a uno solo por interés.”*

Sergio mencionó que, tras mudarse al campo, ha sido difícil formar nuevas amistades por la distancia y porque ya no tiene contacto con personas que comparta intereses: *“Me gusta mucho estar solo, pero sí me gustan las actividades en grupo, pero que tengan que ver obviamente con interés mío. Por ejemplo, me gustaría asistir a talleres, conocer personas y*

compartir experiencias de lo que yo hago. Pero acá no conozco a nadie. (...) complica el hecho de la distancia. Yo estoy a 30 km de cualquier pueblo. (...) Los temas que me interesan son muy distintos, creo, entonces no tengo mucho que conversar.”

Por su parte, Ximena agregó que, aunque conoce a muchas personas en su entorno laboral, no considera a todos como amigos debido a la falta de confianza: *“Prefiero tener mis amigos que eran de antes y quedarme con ellos porque están ahí, pero obviamente que estoy abierta a conocer un montón de gente y eso. (...) creo que es mucho más fácil conocer nuevas personas hoy en día, pero hacer amigos hoy en día está como difícil”*

- **Lealtad y apoyo mutuo como base de las amistades duraderas**

La lealtad y el apoyo emocional son considerados fundamentales para una amistad duradera. Los entrevistados coincidieron en que un amigo de calidad es aquel que está presente en los momentos más difíciles, brindando apoyo incondicional.

Luis explicó que en su amistad más cercana ha encontrado un apoyo constante y recíproco, donde ambos se brindan ayuda mutua sin necesidad de justificaciones: *“Necesito hacer esto, ya listo, hagámoslo y lo*

hicimos juntos. Necesito este favor, lo hacemos. O el necesita un favor, yo lo apoyo. Entonces es un apoyo constante que tenemos ambos.” Esta relación se basa en un alto grado de confianza que, según Luis, no comparte con ninguna otra persona: *“Esta es la única persona con quien tengo ese grado de confianza”*

Alejandra habló de una colega que le demostró lealtad en un momento clave, tras una serie de eventos difíciles en su vida personal: *“Ella fue la única que me apoyó cuando mi hijo tuvo un accidente. Eso para mí fue un acto de verdadera lealtad”.*

- **Rupturas de amistad y sus efectos emocionales**

La ruptura de una amistad, especialmente en la adultez, representa un proceso emocional complejo que, según los entrevistados, puede ser tan difícil como la pérdida de una relación romántica. Las razones para la ruptura varían, desde la falta de reciprocidad hasta la traición, y el impacto emocional es duradero. A diferencia de las relaciones amorosas, las rupturas de amistad a menudo carecen de un cierre formal, lo que puede dificultar aún más el proceso de aceptación. “La forma en que terminan las amistades varía considerablemente, tal vez porque las amistades tienden a ser relaciones más

"flexibles", (...) a su vez, no son relaciones mutuamente excluyentes, lo que permite que algunas simplemente se desvanezcan con un cierre mínimo o sin ningún cierre formal." (Vieth et al., 2022)

Alejandra describió cómo su relación con una amiga cercana terminó después de sentirse utilizada en múltiples ocasiones. Alejandra relató que, aunque apoyó a esta amiga en situaciones difíciles y contribuyó económicamente en muchas salidas, sintió que su amiga no era recíproca en el apoyo emocional: *"Siempre era yo la que estaba ahí para ella, pero cuando yo necesitaba algo, nunca estaba disponible. Finalmente, me di cuenta de que esta relación no era justa para mí"*

Para otros, las rupturas de amistad surgen por diferencias de personalidad, estilo de vida o prioridades. Ruth mencionó que una de sus amistades se fue distanciando cuando dejó de respetar su espacio personal: *"Te podría decir, que se puso muy obsesiva, muy así como, es que tú eres mi amiga y por qué te juntas con ella? (...) le molesta que yo tenga otra amiga o que pueda ir a visitar a otras. (...) Cuesta encontrar amistades que sean respetuosas, que puedas conversar de todo y que sepas que queda ahí y que no se lo van a contar nadie."*

Sergio mencionó que, tras mudarse al campo una de sus amistades más antiguas fue perdiendo fuerza debido a la falta de reciprocidad y por diferencias entre ellos: *"Dejamos de hablar hace 1 año y medio, por diferencias de visión de vida profunda, más que nada tienen que ver con la política. Y entonces ahí se pudrió todo. (...) Ya antes, como que tratábamos de alivianar las cosas, pero cuando ya se tornan muy profundas ya simplemente cortas por tu salud mental, entonces uno dice, yo no quiero tener estas discusiones"*.

Los efectos emocionales de estas rupturas incluyen sentimientos de pérdida, desilusión y, en algunos casos, liberación. Lorena comentó que, tras finalizar una amistad de muchos años, experimentó un periodo de tristeza, pero también sintió que su bienestar emocional mejoraba al distanciarse de una relación que no le aportaba positivamente: *"Fue doloroso, pero entendí que merezco amistades que me respeten y apoyen de verdad"*

Al contrario, Cecilia relató una experiencia de ruptura particularmente dolorosa con una amiga a quien, consideraba una persona confiable, pero que resultó ser lo opuesto. Cecilia explicó que esta amiga no solo compartió información privada sobre ella sin su permiso, sino que además no mostró empatía en un momento vulnerable de ella:

“Me refiero a la pega entonces, había tenido un problema, no me acuerdo ahora qué, pero el tema es que ella le contó, creo que a la directora y a todo el mundo lo que me estaba pasando y ahí me di cuenta de que no era una amiga fiel. (...) me acuerdo de que ese día yo estaba muy enferma y, aun así, ella no estuvo ni ahí. No preguntó cómo estaba, si me sentía bien, nada”. Además, mencionó que esta experiencia afectó su percepción de la amiga, quien dejó de ser alguien en quien podía confiar, cambiando la relación a una más superficial: “Ahora hemos vuelto a hablar y todo eso, pero ya para mí dejó de ser una amiga. Así como invitarla a la casa, no”.

- **Diferencias en el tipo de amistad entre hombres y mujeres**

Las entrevistas realizadas revelan cómo hombres y mujeres experimentan y manejan las amistades de maneras diferentes.

En términos de tamaño y dinámica, las mujeres tienden a formar grupos de amistad más amplios y a mantener diferentes círculos sociales con diversas amistades, mientras que los hombres suelen tener amistades individuales o en pequeños grupos cercanos. A su vez, las mujeres participan con más frecuencia en actividades de grupo que refuerzan esta dinámica social entre varias

amigas, y valoran las interacciones grupales como una forma de mantener la conexión.

Por otro lado, las mujeres expresan una expectativa de lealtad en sus amistades, la cual implica no solo el apoyo mutuo, sino también la confidencialidad y la reciprocidad en el trato emocional. Los hombres, aunque también valoran la lealtad, la definen en términos de apoyo incondicional en el ámbito práctico, y no suelen expresar una necesidad de confidencialidad tan específica.

Además, las mujeres en las entrevistas tienden a hablar más abiertamente sobre experiencias de traición o decepción como motivos de ruptura en sus amistades. Expresan que la deslealtad o la falta de apoyo en momentos importantes son factores significativos que podrían llevar a terminar una amistad. En contraste, los hombres suelen mencionar que los quiebres en la amistad ocurren debido a diferencias de intereses o cambios de vida, y no enfatizan tanto el sentido de traición.

5.1.2 Conclusiones

A modo de conclusión, la siguiente tabla (Tabla 1) muestra el resumen de lo expuesto anteriormente.

Conclusiones de entrevistas

Tema emergente	Descripción	Impacto en la amistad
Experiencias compartidas	Actividades significativas, como viajes, que fortalecen los vínculos	Facilitan la conexión emocional y el afianzamiento de la amistad.
Evolución y reevaluación de las relaciones	Los cambios personales y sociales llevan a una revisión de las amistades	Permite ajustar las relaciones a nuevas prioridades, lo que puede generar distanciamientos
Barreras para crear nuevos lazos	Desconfianza, experiencias pasadas y miedo al rechazo dificultan nuevas amistades	Reduce las oportunidades de socialización y profundización de relaciones
Lealtad y apoyo mutuo	Se valora la lealtad especialmente en momentos de dificultad o vulnerabilidad	Se considera un elemento clave para la sostenibilidad de amistades a largo plazo
Rupturas de amistad	Separaciones pueden generar impacto emocional significativo tanto positiva como negativamente.	Resalta la importancia de la reciprocidad y el respeto en la conservación de las amistades
Diferencias según el sexo	Mujeres buscan apoyo emocional en grupos, mientras que los hombres priorizan amistades más reducidas y apoyo práctico.	Influyen en la forma de enfrentar conflictos y en la estructura de las relaciones

Tabla 1. Conclusiones Entrevistas. -: Elaboración propia

El análisis de las diez entrevistas realizadas proporciona una comprensión más humana de los factores emocionales, sociales y psicológicos que influyen en la formación y el mantenimiento de amistades en la adultez media. Los temas emergentes, tales como la importancia de las experiencias compartidas, la evolución y reevaluación de las relaciones, las barreras para crear nuevos lazos, la lealtad y el apoyo mutuo, así como las rupturas de amistad, reflejan cómo las dinámicas sociales se transforman en esta etapa de la vida.

Las experiencias compartidas se destacan como un pilar fundamental para profundizar y afianzar los vínculos, donde actividades significativas, como lo son los viajes, permiten el paso de la mera convivencia a una conexión emocional más profunda. Paralelamente, la evolución natural de las amistades y su reevaluación en función de los cambios personales y sociales de cada individuo reflejan la necesidad de ajustar las relaciones según las prioridades de cada etapa de vida.

A su vez, se pudieron evidenciar barreras emocionales que dificultan la creación de nuevas amistades, en las que influyen factores como la desconfianza, las experiencias pasadas y el temor al rechazo. Esto contrasta con el valor atribuido a la lealtad y el apoyo mutuo, considerados como

elementos esenciales para el sostenimiento de amistades duraderas, especialmente cuando estas relaciones se ven probadas por momentos de dificultad o vulnerabilidad. Finalmente, surgió el tema de las rupturas de amistad que revela el impacto emocional que estas separaciones pueden tener en la vida adulta, destacando la importancia de la reciprocidad y el respeto en el mantenimiento de las amistades.

Por otra parte, este análisis muestra diferencias en las amistades según el sexo. Las mujeres tienden a formar y mantener relaciones en grupos, lo que les permite expresar y recibir apoyo emocional con mayor frecuencia, además de asociar los conflictos con traiciones relacionadas con la falta de confidencialidad y reciprocidad emocional. Por otro lado, los hombres prefieren amistades en grupos reducidos o individuales, donde valoran el apoyo práctico y tienden a distanciarse sin mayor confrontación en caso de conflictos.

Todos estos hallazgos ofrecen oportunidades para el diseño de soluciones que aborden las complejidades de las amistades en la adultez media, promoviendo herramientas que refuercen la confianza, faciliten el contacto y el apoyo mutuo, y ofrezcan espacios para evitar los casos de rupturas. Así, la propuesta de diseño derivada de este análisis debería

buscar no solo resolver barreras y dificultades, sino también enriquecer la experiencia de la amistad en una etapa de vida donde el tiempo y la conexión emocional son recursos altamente valorados.

5.2 Oportunidad de diseño

A partir del marco teórico y el análisis previamente realizado por los datos obtenidos de las entrevistas, se plantea desarrollar un producto que busque la colaboración y sea adaptable a la distancia, que fomente la reciprocidad y la divulgación. Esto, con el objetivo de reducir el riesgo de rupturas en amistades de calidad afectadas por la distancia física, pudiendo crear un ambiente que fortalezca el vínculo y mantenga activa la relación.

6 ESTADO DEL ARTE

En este capítulo se examinará el estado actual de los productos y avances relacionados con el proyecto. Este análisis permitirá establecer un contexto claro y fundamentado para el desarrollo de la propuesta de diseño, mostrando las tendencias actuales y las posibles brechas de conocimiento que la investigación busca abordar.

En esta exploración se clasificaron los referentes encontrados según tres diferentes categorías basadas en conceptos propios relacionados con la investigación, para luego realizar una tabla de extracción de atributos con cada uno de estos (Ver tablas 1, 2 y 3). Estas categorías son:



Figura 6. Categorías Estado del Arte – Elaboración propia

6.1 Comodidad emocional

Esta categoría recopila referentes (Figura 7) asociados a las emociones negativas que pueden generar algunos productos y sus efectos que pueden llegar a ser agradables para el usuario.

Fokkinga y Desmet (2012), exploran cómo las emociones negativas pueden ser utilizadas intencionalmente en el diseño para crear experiencias más ricas y profundas. El proceso completo lo describen como el suceso (estímulo negativo), que hace que una persona tenga una emoción negativa específica (por ejemplo, ira, tristeza, etc.). Esta emoción transforma tanto la percepción de la situación de esa persona como su actitud hacia la situación. Finalmente, debe existir un marco protector alrededor de este estímulo negativo para que la persona realmente disfrute de la experiencia.

“Esto permite explicar una amplia variedad de experiencias con productos que son agradables y al mismo tiempo involucran emociones negativas.” (Fokkinga & Desmet, 2012)



Figura 7. Referentes "Comodidad emocional" –
Elaboración propia

6.2 Visualización biográfica

Este concepto abarca la representación gráfica o visual de datos personales que narran experiencias, historias o aspectos de la vida de una persona (Ver figura 8). A diferencia de la documentación tradicional, que busca comunicar información objetiva de forma analítica, la visualización biográfica enfatiza la subjetividad y la conexión emocional del autor con los datos.

Este tipo de visualización transmite experiencias personales y permite explorar la identidad, los patrones de comportamiento y los momentos significativos a través de un enfoque creativo y artístico.

“Podemos escribir historias ricas y densas con datos. Podemos educar el ojo del lector para que se familiarice con lenguajes visuales que transmitan la verdadera profundidad de historias complejas. (...) Si podemos crear elementos visuales que fomenten la lectura atenta y el compromiso personal, la gente encontrará cada vez más valor real en los datos y en lo que representan.” (Lupi, 2017)



Figura 8. Referentes "Visualización biográfica" –
Elaboración propia

6.3 Cadáver exquisito

Esta categoría nace desde la técnica creativa y colaborativa que surgió en el movimiento surrealista en la década de 1920. Consiste en la creación de una obra colectiva, donde cada participante contribuye con una parte sin saber qué han hecho los demás, resultando en una pieza final inesperada.

“Un cadáver exquisito es un juego donde varias personas componen una frase o un dibujo sin que ninguna de ellas pueda saber qué han escrito o dibujado las anteriores. (...) Estas prácticas artísticas colaborativas son una alternativa a la creación individualista, implican una reflexión conjunta y enriquecen las relaciones interpersonales diversas” (Mesas Escobar et al., 2021).

Los referentes elegidos en esta categoría (Ver figura 9) se caracterizan por generar esta creación colaborativa en una actividad lúdica, que a su vez busca poder incentivar la comunicación y reflexión de los participantes por las decisiones que vayan tomando como individuos.



Juego de mesa:
Palabras basura



Juego de mesa:
Catch the vibe



Juego de mesa: The
ultimate 2 player game



Juego de mesa:
Dilema

Figura 9. Referentes "Cadáver exquisito" – Elaboración propia

Comodidad emocional					
Referente	Nombre	Descripción	Atributo deseable	Ventaja	Desventaja
 Recuperado de: https://www.idesign.org/index.php/IDesign/article/view/1180/556	Pursuit	Muñequera con sensores de frecuencia cardíaca y movimiento que simula una persecución mediante sonidos y vibraciones.	Motivación a través de la inmersión sensorial	Involucra los sentidos para hacer la simulación más realista	Puede ser una causa de accidentes en la vía pública
 Recuperado de: https://keepalkinggame.com/	Keep talking and nobody explodes	Un jugador desactiva una bomba y el otro da instrucciones para hacerlo. Ambos no ven lo que hace el otro; deben comunicarse para desarmarla correctamente.	Busca la colaboración basada en la comunicación efectiva en un ambiente de estrés	Se puede utilizar a distancia y es de aprendizaje sencillo	Es contrarreloj
 Recuperado de: https://www.ea.com/es-es/games/it-takes-two	It takes two	Juego de plataformas cooperativo donde dos jugadores asumen los roles de una pareja en proceso de divorcio que es transformada en muñecos.	Cada nivel introduce mecánicas únicas que requieren coordinación y colaboración entre ambos jugadores para avanzar.	Abarca las dificultades de llevarse bien en las relaciones mediante mecánicas disruptivas	Habla sobre temas románticos de pareja
 Recuperado de: https://www.polkadot.it/2010/02/08/the-tyrant-clock-by-alice-wang	The tyrant	Alarma que se sincroniza con tu teléfono móvil, busca aleatoriamente en tu lista de contactos y llama a alguien diferente cada tres minutos.	Requiere de una interacción consciente y activa por parte del usuario	Amplio para todo público	Tiene un enfoque muy invasivo al involucrar involuntariamente a terceros

Tabla 2. Referentes "Comodidad emocional". - Elaboración propia

Cadáver exquisito

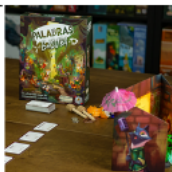
Referente	Nombre	Descripción	Atributo deseable	Ventaja	Desventaja
 Recuperado de: https://boardgamegeek.com/boardgame/407534/catch-the-vibe	Catch de vibe	Juego de mesa party donde se compite por ver quien conoce mejor a sus amigos	Incentiva a los jugadores a comprender las perspectivas de los demás a través de preguntas y conceptos que profundizan el conocimiento del otro	El factor de azar para la elección de los temas, hace que se conversen diferentes tópicos posiblemente disruptivos	Es un juego competitivo donde se puede jugar de 3 personas en adelante
 Recuperado de: https://boardgamegeek.com/boardgame/387219/fresh-talk	Palabras basura	Juego cooperativo donde se debe intentar predecir cómo asignarán tus compañeros de equipo los objetos aleatorios a las palabras	Los jugadores deben ser creativos y comunicarse de manera efectiva para lograr completar el desafío paso por paso	Se puede utilizar cualquier objeto además de los que trae la caja, lo que aporta a la rejubilabilidad	Es abstracto en cuanto a concepto
 Recuperado de: https://boardgamegeek.com/boardgame/98778/hanabi	Hanabi	Juego cooperativo en el que los jugadores intentan crear el espectáculo pirotécnico perfecto colocando las cartas sobre la mesa en el orden correcto.	Se requiere de buena comunicación y confianza en el otro jugador al no poder ver las cartas propias	Se basa en la colaboración y paciencia para construir el juego en conjunto	Puede ser difícil de entender para las personas que no suelen jugar juegos de mesa
 Recuperado de: https://www.maestria-emocional.cl/	Dilema	Juego de deducción. Gana quien predice correctamente cuál es la respuesta de los demás jugadores a dilemas, opiniones y confesiones.	Esta creado bajo un enfoque psicológico para mejorar la conexión en las relaciones y aumentar la inteligencia emocional	Busca crear conversaciones más allá del juego	Muy extenso, puede durar de 40 a 90 minutos

Tabla 3. Referentes "Cadáver exquisito". - Elaboración propia

Visualización biográfica

Referente	Nombre	Descripción	Atributo deseable	Ventaja	Desventaja
 Recuperado de: https://www.dear-data.com/theproject	Dear Data	Proyecto de recopilación y dibujo de datos personales de dos diseñadoras. Ambas intercambiaron postales durante un año sobre sus vidas cotidianas.	Crea una forma de comunicación íntima, significativa y única para cada persona	Incluso siendo asincrónico, permite mantener el contacto íntimo estando a distancia	Puede requerir mucho tiempo de preparación
 Recuperado de: https://www.uncommongoods.com/product/long-distance-friendship-frame	Long Distance Friendship Frame	Par de marco de fotos que al tocar uno, emite una luz al igual que en el marco de la otra persona sin importar la distancia	Usuarios se comunican con una acción simple y simbólica para demostrar afecto a distancia	Requiere poco tiempo en la interacción	La acción se puede volver cotidiana y perder su valor
 Recuperado de: https://diopd.org/sample-post-1/	Fragments	Cada mes, los residentes de un edificio de apartamentos reciben un tema, la persona sube una foto acorde al tema y en el vestíbulo del edificio se exponen los resultados	Promueve el bienestar emocional a través de conexiones grupales	Las personas se pueden sentir identificados con las experiencias del otro a través de fotografías	No existe interacción directa entre personas en la actividad misma
 Recuperado de: https://www.yankodesign.com/2019/04/15/bottage-visualizes-your-emotions-for-your-loved-ones-to-see/	Bottage	2 botellas, la A graba la voz, la analiza y le transfiere los datos a la B. Cuando se abre la B, se oye la voz y las emociones del otro a través de colores.	Crea una experiencia única, donde se comparten emociones sin palabras	Almacena y da información en tiempo real respecto del estado anímico de la persona	Simplifica mucho las emociones
 Recuperado de: https://www.4tu.nl/du/projects/Perfect-day/	Perfect day	Juego de mesa que ayuda a los jugadores a conocer su entorno mientras comparten sus expectativas de un día perfecto con comodidad.	Ayuda a las personas a combatir estereotipos culturales creando un lugar seguro donde puedan ser ellas mismas	Es de reglas sencillas y de explicación rápida	No demuestra ser un juego de unión cultural

Tabla 4. Referentes "Visualización biográfica". - Elaboración propia

7 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (DEFINICIÓN)

En este capítulo se definirán al usuario y a los requerimientos de diseño junto con los atributos correspondientes, a partir de lo extraído en los capítulos anteriores, con lo cual se podrá definir la propuesta de diseño.

7.1 Definición del usuario

El usuario elegido corresponde a personas en la adultez media (de 40 a 60 años) de género masculino. Se eligió este grupo etario debido a los cambios que conlleva esta etapa que afectan directamente en las relaciones interpersonales, particularmente las relaciones de amistad. Se caracterizan por ser personas que les gusta pasar tiempo con su familia y amigos. Sus hijos ya están grandes y viven solos debido a que se encuentran divorciados. Sus amistades más cercanas están lejos geográficamente y se ven una o dos veces al año.



Figura 10. Ficha de usuario – Elaboración propia

¿Qué piensa y siente?

Se preocupa por su círculo cercano de familia y amigos. Se siente distanciado de sus relaciones por la falta de tiempo para verlos. Siente nostalgia por los momentos de su juventud y por cómo han cambiado sus amistades con los años.

¿Qué oye?

Quejas de su familia por la falta de tiempo que tiene para estar con ellos. Las historias de sus amigos en situaciones similares a las de él.



¿Qué ve?

Ve cómo sus amigos tienen dificultades para mantener el contacto por sus propias responsabilidades con el trabajo y familia. Ve cómo sus hijos han crecido y forman su propia vida

¿Qué dice y hace?

Ocupa la mayoría de su tiempo en el trabajo y la familia. Participa en reuniones anuales con su grupo de amistades de la universidad. Le gusta mantener el contacto telefónico con sus amigos. En sus tiempos libres suele hacer actividades al aire libre con su familia

¿Qué le duele?

Le frustra tener poco tiempo y estar a tanta distancia de sus principales amistades de hace años. Además le frustra que las redes sociales no logren comunicar lo mismo que comunicaría en persona.

¿A qué aspira?

Envejecer lo mejor posible en términos de salud y estar preparado económicamente para su jubilación. Mantener el contacto con sus amistades más importantes

Figura 11. Mapa de empatía – Elaboración propia

7.2 Definición de Experiencia Lúdica y sus beneficios

A partir del usuario definido y las investigaciones realizadas previamente, se toma la decisión de dirigir el proyecto hacia el desarrollo del diseño de una experiencia lúdica. Esto debido a querer abarcar el impacto social y emocional para la conexión entre los usuarios, además de tomar en consideración la valoración de los adultos por las actividades compartidas en la creación de recuerdos significativos.



Figura 12. Beneficios del juego - Mila Parra, Psicóloga

Se ha demostrado que el juego tiene grandes beneficios en todas las etapas del ser humano (Ver figura 12).

En primer lugar, el juego genera altos niveles de afecto positivo porque es una experiencia intensamente positiva. Además, el juego proporciona un respiro momentáneo de los factores estresantes y las responsabilidades cotidianas, reduciendo así el estrés. Proporciona un contexto seguro (libre de negatividad y seriedad) en el que los participantes pueden relacionarse, expresarse y volverse más hábiles en la lectura de las expresiones verbales y no verbales del otro. Esto puede traducirse en una mayor capacidad para discernir señales e interpretar expresiones en contextos más serios, como las interacciones de apoyo. (Van Vleet et al., 2019).

En resumen, el juego es una buena vía de solución para el desarrollo del proyecto, ya que cumple con las necesidades del usuario. Para los adultos esto se traduce en; la reducción del estrés, por la liberación de endorfinas y la mejora de la funcionalidad cerebral y la estimulación de la mente, facilitando el aprendizaje y expandiendo la imaginación. Por otro lado, su función socializadora permite crear mejores relaciones y conectar con los demás. Al conocer a las personas en actitud de juego, se

logra fomentar la empatía y ayuda a eliminar tensiones y a romper el hielo. (Gordo, 2020)

7.3 Entrevistas a expertos

Se realizaron dos entrevistas estructuradas con profesionales ligados al área del proyecto con la finalidad de poder corroborar los temas planteados en las entrevistas a usuarios.

De la primera entrevista, realizada a Raimundo Frei, doctor en sociología, autor de tesis de máster, doctorado y el libro “Retratos de la amistad”, se destaca la relevancia de los elementos simbólicos y su papel en la construcción de la memoria colectiva e individual. Enfatiza el cómo objetos, fotografías y experiencias compartidas actúan como soportes tangibles que refuerzan los lazos entre las personas, especialmente en contextos de aislamiento o pérdida de vínculos. Esto tiene un valor particular en la adultez media, donde los amigos cercanos se convierten en un pilar emocional. Además, se destacó que, a medida que las personas envejecen, el número de amistades tiende a disminuir debido a factores como la movilidad geográfica, diferencias ideológicas, barreras emocionales y cambios en las prioridades de vida. Sin embargo, los recuerdos y símbolos asociados a las amistades pasadas pueden ayudar a preservar su valor emocional.

También se reconoció el potencial de los juegos para generar dinámicas controladas donde los conflictos o interacciones difíciles pueden explorarse sin riesgos reales. Esto refuerza la idea de que las experiencias lúdicas permiten abordar problemas de relación interpersonal de manera positiva, fortaleciendo la conexión entre los participantes.

De la segunda entrevista, realizada a Javiera Rossell, psicóloga y doctora con máster en psicogerontología, se destaca el cómo las amistades cambian en cada etapa de la vida, influenciadas por el contexto y las experiencias personales. Se conversó sobre cómo al envejecer, las personas suelen realizar una "limpieza" o "filtro" en sus relaciones, priorizando aquellas que les generan mayor satisfacción y con quienes comparten intereses más profundos. Menciona que este proceso de selección suele estar relacionado con el valor que se le da al tiempo y la tendencia a evitar relaciones que no resulten significativas.

También se conversó sobre cómo los duelos por rupturas de amistad son frecuentemente ignorados o minimizados, a pesar de su impacto emocional significativo. A nivel psicológico, estos duelos pueden generar cuestionamientos personales profundos, afectando la identidad y los valores de

quienes los experimentan. Javiera menciona que esta invisibilización dificulta la elaboración emocional y el aprendizaje que podría surgir de estas experiencias.

7.4 Requerimientos

En esta sección, se definen los requerimientos y atributos de diseño que guiarán el desarrollo del proyecto, basados en los hallazgos obtenidos durante la investigación, análisis de las entrevistas y estado del arte realizado.

Definir los requerimientos es esencial para garantizar que el producto final responda adecuadamente a las necesidades y expectativas del usuario objetivo. Para esto se realizó un árbol de requerimientos y atributos (Ver figura 13) basado en el árbol de objetivos propuesto por Nigel Cross.

“El diagrama de árbol ayuda a agudizar y mejorar la propia percepción del problema, o a que un equipo de trabajo alcance un consenso sobre los objetivos. También es solamente un arreglo temporal, que probablemente cambiará a medida que avance el proceso de diseño.” (Cross, 2002)

Los atributos de diseño se establecieron de acuerdo con el concepto que se quiere abarcar en la propuesta.

7.5 Concepto

Cadáver exquisito emocional

El concepto se relaciona a un tipo de interacción que, mediante la construcción de una experiencia conjunta, dos personas, en este caso adultos de la mediana edad, a través de intercambios de representaciones visuales de sentimientos o experiencias personales colaboren para fortalecer su relación de amistad.

Con esto se busca poder llegar a temáticas disruptivas para la relación, que generen emociones negativas pero que, bajo el marco de la experiencia, se puedan transformar en agradables.

El concepto se centra en la importancia de la interacción de calidad para la mantención de la amistad y el impedimento de posibles rupturas en la relación.

	Requerimientos	Atributos
Práctica 	Transportable Que no utilice mucho espacio Reutilizable	Medidas del packaging < 20 x 20 cm Packaging resistente Utiliza componentes que involucren el azar
Indicativa 	No toma mucho tiempo utilizarlo Se puede usar a distancia La interacción requiere de dos personas Rápido aprendizaje	Se puede guardar el progreso de avance Puede ser asincrónico Experiencia colaborativa Reglas sencillas
Simbólica 	Incentiva la comunicación Representa una relación de amistad Genera una experiencia para empatizar	Construcción de un escenario por partes Apela a la nostalgia Temáticas de los 7 pilares de la amistad Tiene preguntas/conceptos abiertas/os
Económico 	Replicable Buena relación precio/calidad	Producción desde una matriz Materiales de fácil adquisición
Sensorial 	Que genere incomodidad Utiliza formas, colores, texturas asociadas al usuario Fácil de interactuar con sus partes/piezas	Existe un marco de seguridad Piezas ergonómicas Estética asociada a la generación X

Figura 13. Árbol de requerimientos y atributos – Elaboración propia

7.6 Propuesta conceptual de diseño

La propuesta de diseño se define como una experiencia lúdica para el refuerzo de la reciprocidad y divulgación de una amistad a distancia.

7.7 Objetivos de la propuesta

- **Objetivo general**

Promover la comunicación y generar una instancia donde compartan tiempo de calidad entre dos personas de la adultez media que mantienen una amistad a distancia, para evitar una ruptura en su relación.

- **Objetivos específicos**

Conducir a los usuarios a crear un escenario en conjunto que invite a la reflexión finalizando el juego.

Establecer temas de conversación dentro del marco de la experiencia que puedan ser oportunidad de discusión fuera de la experiencia.

Mejorar la claridad, comprensión y expresión emocional en el intercambio de mensajes, independiente del medio (oral, escrito, u otros).

8 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (IDEACIÓN)

En este capítulo se va a desarrollar la propuesta de diseño planteada con anterioridad a partir de los requerimientos y usuarios definidos. Se detallará la ideación del producto, desde la creación del concepto de la experiencia lúdica hasta tener una propuesta final de diseño.

8.1 Ideación

En primera instancia se genera una lluvia de ideas considerando los requerimientos del usuario llegando a diferentes soluciones de experiencias lúdicas. A modo de recordatorio, la intención de la experiencia lúdica es que permita mejorar la comunicación de la relación de amistad entre dos personas a distancia en un entorno de juego, por lo que se plantean juegos de mesa con temática en los 7 pilares de la amistad y las emociones, que sean exclusivamente para dos personas.

Esta lluvia de ideas se plasma a través de diagramas y sketch de solución (anexo 3), donde se plantean 3 propuestas conceptuales de juegos, (Para ver cada propuesta revisar Figura 14), de las cuales se rescatan atributos de cada una para plantear la propuesta final.

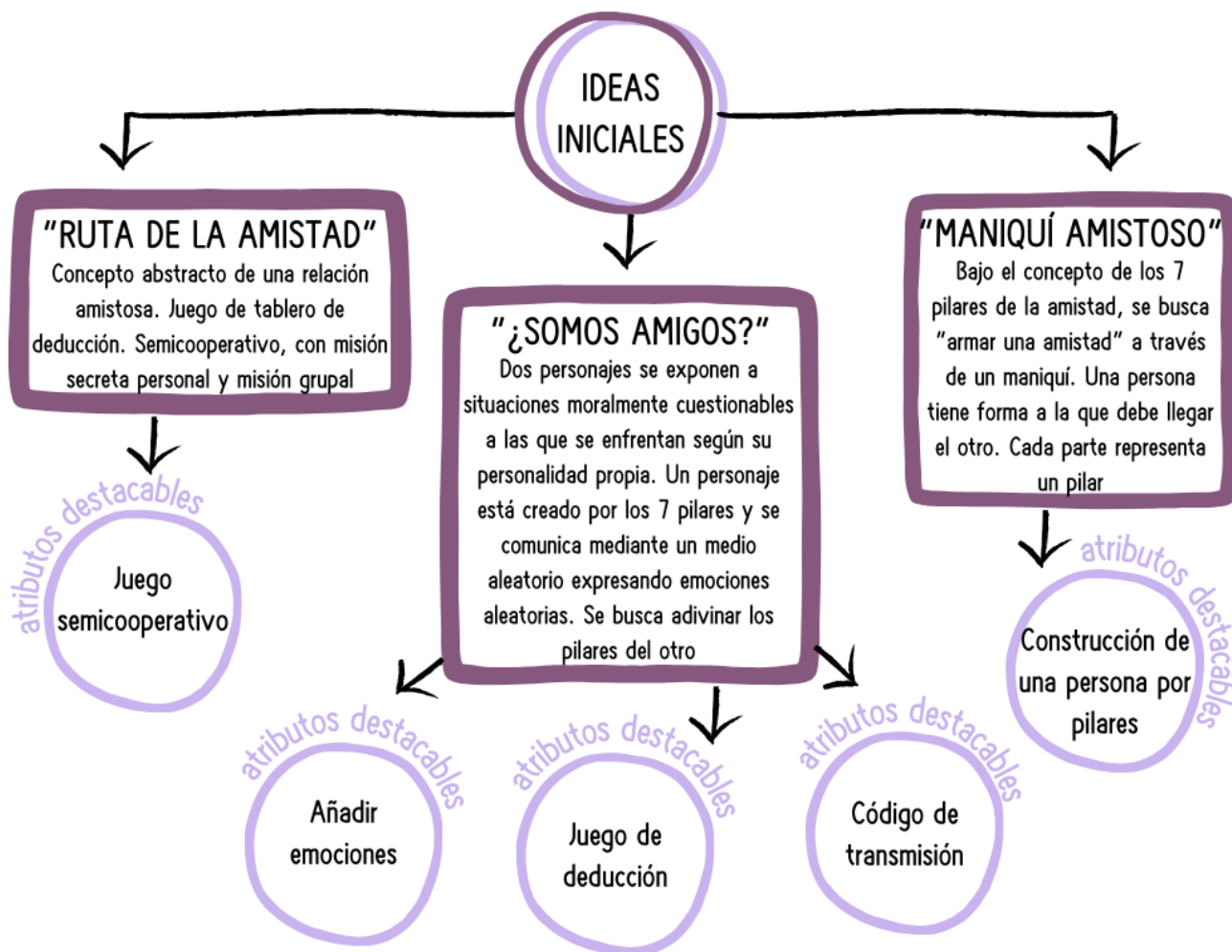


Figura 14. Ideas iniciales – Elaboración propia

En base a los atributos destacados de las propuestas iniciales y considerando los requerimientos y necesidades del usuario, se plantea la propuesta final de diseño.

8.2 Idea de propuesta final

La propuesta final consta de un juego de mesa para dos personas a distancia con temática de los 7 pilares de la amistad. La meta del juego consiste en “lograr ser amigos”, esto plasmado concretamente en un tablero principal donde se colocan los pilares y en un “meeple” que se rellena con diferentes emociones, el cual representa el estado emocional del personaje al final del juego. En base a la comunicación de ambas personas se busca coincidir en la mayor cantidad de pilares, lo que significaría mayor probabilidad de ser amigos. Estos pilares se irán obteniendo durante el juego, a través de situaciones que deben ser descritas por uno de los jugadores y deducidas por el otro. Además, cada persona tendrá una misión personal relacionada al estado emocional en el que debe quedar su meeple al final del juego.

8.3 Propuesta final – Mecánicas

Siguiendo el enfoque del MDA, se decide desarrollar la propuesta separándola en los 3 ejes planteados por el método desde el punto de vista del diseñador. Bajo este enfoque, al ser las mecánicas las que le dan sustento al juego y al comportamiento dinámico de los usuarios, es que se decide iniciar con esta sección el desarrollo de la propuesta.

Considerando que las mecánicas son el algoritmo del juego, descrito por sus componentes, para el proyecto se deben considerar mecánicas que permitan la comunicación y cooperación entre los jugadores.

Para evaluar la elección de las mecánicas en la experiencia se tomó como referente las mecánicas de juego definidas por la página de Board Game Geek (Ver figura 15).



Figura 15. Board Game Geek (BGG) – Modificada, BGG

La BGG es un recurso y comunidad online que pretende ser la fuente definitiva de contenido sobre juegos de mesa y de cartas. Ofrece reseñas, calificaciones, imágenes, ayudas de juego, traducciones e informes de sesiones de expertos en juegos de mesa de todo el mundo, así como foros de discusión en vivo.

Aquí se pudieron encontrar diversas descripciones de diferentes mecánicas ya existentes en el mercado de los juegos de mesa, de las cuales se eligieron 4 que servirán como base en el diseño del juego:

8.3.1 Mecánicas principales

- **Límites en la comunicación:** En esta mecánica los juegos pueden limitar la comunicación abierta entre los jugadores. Estas restricciones pueden ser absolutas, en lo que respecta a determinados datos específicos, o pueden restringir ciertos tipos de comunicación, como el habla. Para la propuesta, se decidió utilizar esta mecánica debido al contexto de los usuarios, que al estar a distancia enfrentan obstáculos en su comunicación, por lo que se decide utilizar esto a favor del juego y hacerlo parte de sus componentes. Para esto se plantea un código de transmisión, el cual será el medio por el cual los participantes tendrán

que intercambiar información respecto a situaciones dadas por el juego para poder deducir correctamente los pilares.

- **Deducción:** Esta mecánica consiste en que los jugadores deben intentar determinar la identidad de la información oculta basándose en pistas que le den los demás jugadores o el juego mismo. En la propuesta, esta mecánica se une con la anterior, ya que se debe intentar intercambiar información de la manera más entendible posible, para que la otra persona pueda deducir la respuesta y hacer que ambos coincidan con la mayor cantidad de pilares posibles al final del juego.
- **Semicooperativo:** En esta mecánica los jugadores cooperan y compiten entre sí a lo largo del juego, mientras intentan completar un objetivo común y uno personal. Ha habido varias formas de implementar esta mecánica en los juegos, una clasificación es el formato Grand Winner. Un juego Grand Winner tiene dos resultados posibles: Uno o más jugadores ganan o ningún jugador gana. (Como aclaración de la mecánica, un juego en el que los jugadores a veces cooperan y a veces compiten, pero uno siempre gana, no es un juego semicooperativo, sino un

juego competitivo, con un mecanismo de negociación.)

Los juegos semicooperativos se desarrollan de manera similar a los juegos cooperativos, pero los objetivos de ganar y perder se activan individualmente, de modo que el resultado puede ser que ningún jugador gane, que todos los jugadores ganen o que solo algunos jugadores ganen y otros pierdan.

En la propuesta, se plantea un objetivo en común para ambos jugadores; coincidir en la mayor cantidad de pilares para poder terminar el juego siendo amigos, esto si se logra al final del juego, significaría que ambos jugadores ganaron y en el caso de que no se cumpla, significa que perdieron. Por otro lado, también se plantea una condición de victoria personal, el cual se relaciona al estado emocional al que debe llegar cada jugador de manera independiente. Por lo que finalmente, se puede dar el caso que cada jugador gane su objetivo personal, pero que ambos pierdan el objetivo en común y viceversa.

8.3.2 Mecánicas secundarias

- **Capas:** En esta mecánica los componentes se colocan encima de otros componentes, cubriendo parcialmente los

que están debajo o superponiéndose de diversas maneras.

Para la propuesta, esta mecánica se utiliza de dos maneras, en el tablero para colocar los pilares que se vayan obteniendo y en el meeple para colocar las diferentes emociones.

Estos componentes se desarrollan considerando la dinámica que se quiere lograr. Se busca generar una dinámica centrada en la comunicación efectiva de los jugadores, es decir que el intercambio de información entre los jugadores influya directamente en el resultado del juego, generando una dinámica de compañerismo.

8.3.3 Definición de componentes iniciales

Se comienzan a desarrollar los primeros componentes que permitan describir las mecánicas ya planteadas.

- **Código de transmisión**

En primer lugar, se propone como idea un código de transmisión, que se define como el medio de comunicación del juego, en el cual se consideran los diferentes medios de difusión disponibles para conectar a personas

geográficamente lejanas, siendo estos las llamadas telefónicas, las video llamadas, mensajes de texto, audios de voz, entre otros.

Inicialmente, se plantea este componente como una tabla, en donde se cruza el medio de difusión con las emociones y se propone que mediante el lanzamiento de un dado D6 se haga el cruce por el cual el jugador debe expresar un mensaje por x medio con x emoción. Sin embargo, esta decisión se descarta, debido a que se considera que se está quitando mucho poder de decisión al jugador al mezclar estos dos conceptos y dejarlos al azar.

Finalmente se plantea que el usuario tenga que transmitir el mensaje según el resultado de un solo dado propio del juego, que contenga como opciones solamente estos medios (texto, audio, video, foto, etc). Se considera una buena opción utilizar el azar para esta mecánica, debido a que se logra transformar en un elemento de aprendizaje, en donde el usuario puede practicar el cómo se comunica con el otro a través de distintos medios más allá del que utilice habitualmente, saliendo de su zona de confort, con el objetivo de que a la hora de tener que realizar interacciones de apoyo, se pueda expresar efectivamente.

Para la elección de estos medios de difusión se tomaron en consideración las aplicaciones de mensajería más usadas por los chilenos actualmente, y las posibilidades de comunicación que éstas tienen. Durante el 2024 en Chile, Whatsapp fue la red social más usada con un 93,8% de usuarios activos (Kemp, 2024). En base a esto se eligieron los los mensajes de texto, audios, fotografías, videos y emojis como medios de difusión del mensaje.

Como un dado tiene 6 caras, se considera la sexta como un comodín para que el jugador pueda elegir cualquiera de las opciones mencionadas anteriormente.

• **Tablero y 7 pilares de la amistad**

Para plasmar la temática del juego, se plantea llevar el concepto abstracto de los 7 pilares de la amistad a un componente en concreto, a través de un tablero y pilares apilables. Recordemos que los 7 pilares corresponden al idioma, ubicación, educación y profesión, hobbies e intereses, sentido del humor, visión del mundo y gustos musicales.

En el proceso del tablero se consideraron varias ideas en cuanto a morfología y usabilidad.

En primer lugar, se pensó en realizar un tablero en forma de torre con anillos apilables,

en donde los anillos representarían los pilares (Figura 16). Esta idea se descartó debido a la usabilidad del tablero, en donde para poder modificar un pilar de la base habría que quitar todos los anillos superiores, además que podría generar un efecto jerárquico con los pilares, cuando en realidad todos representan la misma importancia.

Por otro lado, este tablero no considera la incorporación del meeples.



Figura 16. Primera idea de tablero – Elaboración propia

En segundo lugar, se creó un tablero con de forma circular, en donde si se considera la incorporación del meeples en el centro y alrededor de este, los pilares puestos en forma de arcos y dos pilares considerados como base del meeples en el medio (Figura 17). En base a este diseño, se considera que

los usuarios elijan dos pilares al inicio del juego, siendo estos la ubicación e idioma, a modo de disminuir la dificultad y duración del juego.

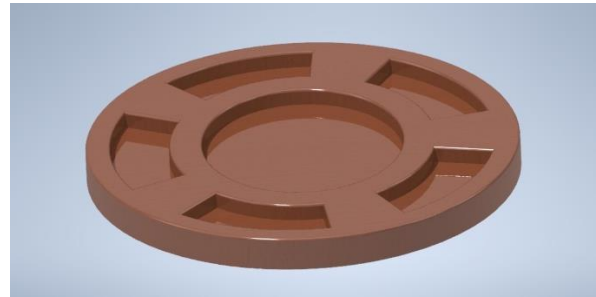


Figura 17. Segunda idea de tablero – Elaboración propia

Sin embargo, el diseño de este tablero también se descartó debido al espacio que utilizaría y debido a que los pilares más externos eventualmente cubrirían los pilares del medio y no se incorporarían como un todo al final del juego, por la separación de todas las piezas.

Finalmente (Figura 18), se ideó un tablero rectangular, con un espacio considerando la incorporación del meeples y con rendijas para la colocación de los pilares.

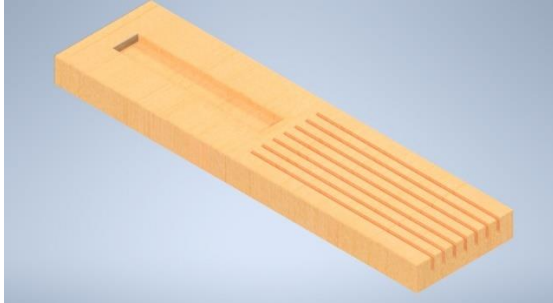


Figura 18. Tablero final – Elaboración propia

La morfología de este tablero resultó de la inspiración del arte de paisajes que se realiza por capas (Revisar Anexo 4). La intención de esta morfología es que al final del juego, el resultado de la colocación de los pilares y del estado emocional del meeples quede como un recuerdo que pueda ser utilizado como un memorativo de la experiencia.

- **Meeple y emociones**

Para incorporar la representación del estado emocional de una persona, se diseña la figura de un meeples tridimensional transparente, que pueda contener un relleno, el cual estaría compuesto de diferentes “emociones” representadas por componentes esféricas (Figura 19).

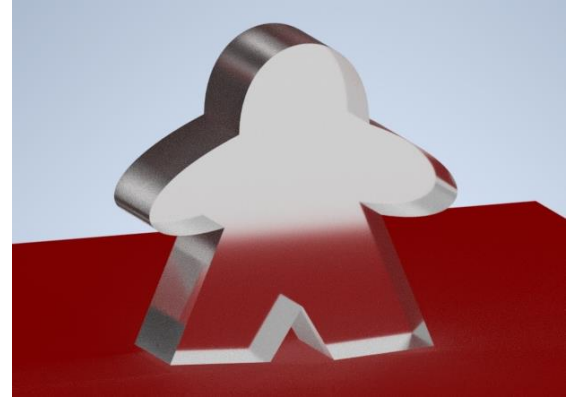


Figura 19. Meeple – Elaboración propia

La elección de las emociones se basa en la teoría de Paul Ekman, expuesta previamente en el apartado teórico de esta memoria, quien describe como emociones básicas a la ira, tristeza, felicidad, miedo, asco y sorpresa.

La idea de utilizar estas emociones es que el jugador pueda crear la representación de emociones más complejas al ir colocando capas de distintas emociones básicas.

- **Cartas**

Para unir las mecánicas se decide utilizar diferentes conjuntos de cartas. En primer lugar, se definen las misiones para ambos jugadores, las cuales darán la condición de victoria de ambos jugadores. Estas misiones indican qué tantos pilares iguales deberán tener los jugadores al final del juego, lo que

temáticamente hablaría de qué tan amigos deberán ser. Además, serán un indicador de dificultad del juego, ya que se considera más difícil tener 5 pilares iguales a tener solo 2.

Por otro lado, se definen las misiones personales, las cuales darán la condición de victoria de cada jugador. Estas misiones indican el estado emocional al que debe llegar el meeple al final del juego, lo que se representa mediante la acumulación de distintas emociones en diferentes cantidades según sea el caso.

Por último, se definen las cartas de ronda, las cuales corresponden a 5 rondas separadas según los cinco pilares con situaciones a describir que deben deducir los jugadores. Estas cartas también incorporan las emociones que irán incorporando los jugadores en sus meeple. Por lo que cada carta de ronda se compone de, una pregunta de situación, el pilar a elegir y las emociones a colocar en el meeple.

Definidas todas las mecánicas y componentes estos se resumen en:

1. Definir las condiciones de victoria grupal y personal, mediante la cantidad de pilares iguales y el estado emocional que alcanzar.

2. Comunicar una situación según lo que indique el código de transmisión.
3. Deducir la situación que describe el otro jugador para obtener y colocar los pilares en el tablero.

8.4 Propuesta final – Benchmark

Con el fin de comprender el mercado de los juegos de mesa y cómo los usuarios se desenvuelven en estos, se realizó un estudio de referentes de diferentes juegos de mesa para conocer otras propuestas con cualidades cercanas en lo que es mecánicas y propuesta de valor de la propuesta. (Anexo 5)

- **Referentes de propuestas para jugar a distancia**

Si bien no se encontraron propuestas de juegos que estén creados especialmente para jugar a distancia sin que sea un juego online, se consideraron propuestas que los jugadores han adaptado o que tienen mecánicas similares como parte del juego. En este sentido, es importante comprender cómo otros juegos han resuelto la interacción remota.



Figura 20. Contenido del juego "Alice ha desaparecido" – Devir, 2025

"Alice ha desaparecido" (Figura 20) es un juego de rol silencioso que se basa en la comunicación exclusiva a través de mensajes de texto, lo que se puede tomar como buen referente para evaluar el cómo la interacción puede mantenerse sin la necesidad de comunicación verbal directa. Su mecánica fortalece la inmersión y la construcción de una narrativa en un entorno donde la comunicación está restringida, un aspecto que se asemeja a la mecánica del código de transmisión de la propuesta, el cual define la manera en que los jugadores se comunican. La estructura de este juego puede servir como inspiración para diseñar dinámicas de interacción que fomenten la conexión entre los jugadores sin que estén físicamente presentes en el mismo espacio.



Figura 21. Contenido del juego "Rolling Realms" – Stonemaier Games, 2025

"Rolling Realms" es un juego que se creó en pandemia y destaca por su capacidad de ser jugado a distancia con solo una copia y en pocos minutos, lo que demuestra cómo se pueden diseñar reglas simples que permitan una experiencia compartida sin necesidad de que los jugadores interactúen en un mismo lugar. Basado en mecánicas de *roll & write*, cada jugador maneja su propio material y sigue las mismas reglas sin necesidad de interacción directa. Este enfoque es útil para el desarrollo del juego en cuanto a la creación de mecánicas que mantengan a los jugadores sincronizados y comprometidos con la partida a pesar de la distancia.

- **Referentes de juegos para dos personas que fomentan la comunicación efectiva**

Dado que el objetivo de la propuesta es fortalecer la amistad a distancia, resulta

relevante analizar cómo otros juegos han incentivado la comunicación y la cooperación en parejas, permitiendo generar interacciones significativas.



Figura 22. Contenido del juego "Sky team" – Vudugames, 2025

“Sky Team” es un juego cooperativo para dos jugadores requiere comunicación estratégica para tomar decisiones en conjunto. Su mecánica se basa en que cada jugador tiene información parcial, lo que obliga a comunicarse de manera efectiva para lograr los objetivos. Este aspecto puede servir de inspiración para estructurar la colaboración entre los jugadores, asegurando que ambos contribuyan activamente y que la comunicación sea un factor determinante para el éxito en la partida.



Figura 23. Contenido del juego "Código secreto duo" – Devir, 2025

“Código Secreto Dúo” es un juego que se basa en la comunicación indirecta mediante pistas, lo que ayuda a construir conexiones entre los jugadores y refuerza la interacción sin necesidad de comunicación explícita. Busca que los jugadores se entiendan a través de un sistema de comunicación limitado, ofreciendo una referencia clave sobre cómo diseñar interacciones sutiles pero significativas. Su mecánica puede ser útil para la construcción de pistas y mensajes con un significado compartido entre los jugadores, permitiendo que la comunicación juegue un rol esencial en el desarrollo de la partida.

8.5 Propuesta final – Dinámicas y Estética

Las mecánicas previamente definidas, les permiten a los jugadores armar estrategias para conseguir el objetivo del juego según el cómo se comuniquen entre ellos. Se espera que, al finalizar el juego se pueda generar un espacio de reflexión respecto a las cosas que se pudieron comunicar de mejor manera y las situaciones que manejaron bien. Por otro lado, la incorporación de un objetivo personal sirve como incentivo personal, ya que independiente del resultado que tengan como equipo van a tener un componente que dependa únicamente del manejo propio del juego.

Estéticamente, el juego abarca diferentes objetivos en diferentes grados y jerarquías. Las respuestas emocionales deseables evocadas en cada jugador al interactuar con el juego son la expresión y el compañerismo. El compañerismo se refiere al juego como marco social y se refleja en las dinámicas a través del intercambio de información entre los jugadores, que permiten dar condiciones ganadoras más fáciles de lograr por una buena comunicación.

Por otro lado, la expresión, se refiere al juego como autoconocimiento y se refleja en las dinámicas al dejar una huella personal en el juego. A modo de ejemplo, en el general de los juegos de mesa esto se plasma mediante los sistemas de compras, set de colección y

creación de personajes. En particular, para este juego de mesa, la expresión está en la creación del meeple, al rellenarlo con diferentes emociones.

8.6 Propuesta final – Jugabilidad

A continuación, se describe el flujo del juego en cada una de sus fases. El diagrama completo se puede ver en la figura 20.

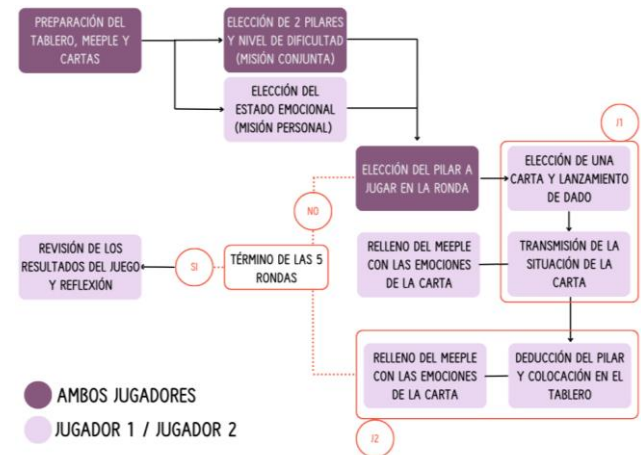


Figura 24. Ciclo del juego – Elaboración propia

• Desarrollo y objetivo de la partida

La partida se desarrolla alrededor de 5 rondas, cada una correspondiente a uno de los pilares de la amistad; educación y profesión, hobbies e intereses, sentido del

humor, visión del mundo y gustos musicales. Cada ronda se divide en 2 fases, la fase de elección y comunicación por parte de un jugador y la fase de deducción y colocación por parte del otro jugador. El objetivo de la partida se basa en coincidir los pilares según la elección de la carta de misión conjunta que acuerdan ambos jugadores, la cual marca también la dificultad del juego. Además del objetivo personal marcado por la carta de estado emocional que elige cada jugador de manera individual.

- **Preparación**

Para iniciar el juego, cada jugador debe armar su área de juego, compuesta por el tablero para colocar los pilares y el meeple a un costado de este. Además, ambos jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir con cuales dos pilares van a comenzar la partida y cuál será la dificultad del juego, al elegir la cantidad de pilares que deberán coincidir al terminar la partida. Además, deben tener a mano las cartas para cada ronda y las esferas de emociones.

- **Descripción de una ronda**

Una ronda tiene como objetivo la elección y colocación de un pilar de la amistad en el tablero y emociones en el meeple. Para esto los jugadores deben elegir con cuál de los

pilares van a comenzar y cuál va a tomar el rol de comunicador y quien de receptor.

La persona que va a comunicar el mensaje debe tomar uno de los sets de 4 cartas y elegir una de ellas. Esta elección se va a basar en las emociones que indique la carta que le convenga más para su misión personal. Coloca el pilar correspondiente en el tablero como indique la carta y las esferas de emoción que correspondan en el meeple. Luego debe tirar el dado del código de transmisión para conocer por que medio debe transmitir la situación descrita en la carta al otro jugador.

El jugador que hace de receptor debe recibir el mensaje y deducir a cuál de las cartas se refería el otro jugador. Sin comunicar el resultado, debe tomar el pilar correspondiente y colocarlo en el tablero como indique la carta, además de colocar las esferas de emoción en el meeple según indique la carta elegida.

- **Final de una ronda**

La ronda finaliza cuando ambos jugadores colocaron los componentes indicados en la carta y el jugador receptor pasa a ser el comunicador. Ambos jugadores elijen con cual pilar continuar y se sigue con una nueva ronda.

- **Final de la partida**

La partida finaliza tras colocar ambas personas el último pilar en sus tableros. Se realiza una comparación de ambos tableros y se compara con la condición de victoria de la misión de la carta grupal. Además de forma personal cada jugador chequea el cumplimiento de su objetivo personal.

9 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (IMPLEMENTACIÓN)

En este capítulo se detallará el proceso de prototipado del producto mínimo viable, considerando todas sus partes y piezas necesarias para realizar la validación. Además, se realiza la cotización para su manufactura y modelo de negocios.

Cabe mencionar que, para el prototipado del juego, se realizaron dos copias de todos los componentes para poder realizar las validaciones de manera adecuada debido a que la experiencia está diseñada especialmente para dos.

9.1 Prototipado del tablero

Para realizar el prototipo del tablero se opta por madera de pino debido a la accesibilidad al material y la facilidad de manipulación y modificación que tiene.

Se adquieren 2 trozos de madera de 40 x 20 x 5 cm, a los cuales se les realiza un cepillado por ambas caras con la finalidad de eliminar imperfecciones, reducir el grosor y lograr una superficie uniforme de las piezas. (Anexo 6).

Luego, con una sierra ingleteadora se realizan los cortes para dejar la madera con las medidas necesarias del tablero, como también se decide dividir el tablero en dos, separando la parte de colocación del meeple

y de los pilares para poder facilitar la realización de los cortes de las rendijas.

Para realizar los cortes de las siete rendijas se realizan las marcas en la madera considerando el grosor de los acrílicos de los pilares y se realizan los cortes con 1 cm de profundidad. Para el espacio del meeple se realizan las marcas necesarias y con un taladro de banco se realiza el corte.

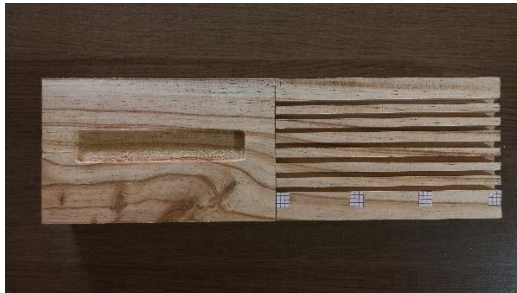


Figura 25. Tablero final – Elaboración propia

9.2 Prototipado de meeple, emociones y pilares

Para realizar el prototipo del meeple y los pilares se decide utilizar acrílico de 2 mm de espesor para el meeple y 3 mm de espesor de distintos colores para los pilares realizando todos los cortes con una CNC láser.

Para lograr el grosor del meeple, se opta por superponer varias capas que conforman el

perímetro de la figura, junto con dos tapas que representan las caras. Finalmente se pegan todas las piezas con adhesivo instantáneo transparente.



Figura 26. Figura de meeple – Elaboración propia

En cuanto a los pilares, se parte de la investigación de los conceptos asociados a cada uno, recopilando imágenes de referencia e inspiración en un tablero visual (Anexo 7). A partir de este material, se generan los primeros bocetos para definir la forma de cada pilar (Anexo 8).

Posterior al proceso anterior se obtienen las siete figuras necesarias, las cuales se modelan en el programa Inventor, incorporando un rectángulo de 1 cm de altura en la base de cada una para su correcta colocación en el tablero de jugador, para posteriormente llevarlas a cortar en la CNC láser.



Figura 27. Pilares finales – Elaboración propia

Finalmente, para la representación de las emociones del meeple se decide utilizar los componentes de otro juego (Figura 24) debido a la cantidad de esferas necesarias para conseguir los resultados esperados en la composición del juego y los límites de tiempo para realizar las validaciones.



Figura 28. Esferas del juego "Nébula" y "Polaris" – Elaboración propia

Así es como el resultado final del tablero con la incorporación de los pilares y el meeple con sus emociones quedó de acuerdo con lo presupuestado (Figura 25)



Figura 29. Prototipo final incorporado – Elaboración propia

9.3 Prototipado de las cartas y código de transmisión

Para las cartas de rondas y el dado del código de transmisión se compró un set de prototipado el cual incluye 60 cartas blancas de material reutilizable y un dado personalizable. Hay que tener en consideración que para el prototipado de las cartas se realizaron solamente la mitad de las cartas que se tienen consideradas para el juego, debido a que, como se mencionó anteriormente, se tuvo que realizar dos copias de todos los componentes. (Para cada juego

original se tienen considerado 60 cartas de ronda en total.)



Figura 30. Dado personalizable – Elaboración propia

Esto permitió realizar varias iteraciones en el diseño del código de transmisión y de las cartas debido a que estas últimas son el componente fundamental para unificar todas las partes del juego y guiar el flujo de las rondas.

A partir de esto se hicieron varias pruebas rápidas con dos usuarios de 25 y 27 años que suelen jugar juegos de mesa para obtener Feedback rápido respecto a la estructuración y diseño del contenido de las cartas:

1. Primero se prototipó la idea que se planteó en un inicio donde las cartas de ronda presentarían situaciones que los jugadores debían comunicar al otro. Sin embargo, surgió la preocupación de que esto podría hacer que el juego se volviera aburrido si los jugadores no sabían qué responder.

2. Para solucionar este problema, se exploraron nuevas mecánicas que mantuvieran la dinámica del juego interesante. Se propusieron ideas como completar frases y otros formatos estructurados que evitaran bloqueos creativos.
3. Luego, se introdujo la idea de que el jugador que comunica tuviera cuatro cartas de un pilar y que, en lugar de describir una situación, debiera ordenarlas según un criterio específico. Se evaluaron varias opciones, y finalmente se identificaron dos mecánicas con mayor potencial de rejugabilidad: "El impostor" y "Orden de importancia".
4. Tras evaluar ambas opciones, se concluyó que "Orden de importancia" permitía más rejugabilidad con menos cartas, por lo que se optó por desarrollar un nuevo mazo de cartas de ordenación. En estas cartas, se establecieron tres criterios posibles para que el jugador elija uno y ordene las cartas del módulo en función de él.
5. Con la mecánica definida, se diseñaron las cartas de ordenación y las cartas de ronda, estableciendo que en cada ronda los jugadores

seleccionarían un módulo específico y utilizarían las cartas de ordenación para decidir cómo jugarlo. Además, esta reestructuración cambió la jugabilidad del juego, al descartar el mazo de cartas de misión en conjunta, dejando como objetivo principal del juego el lograr obtener la mayor cantidad de pilares en la misma posición de ambos tableros de jugador. Esto último hizo necesario demarcar 3 zonas en cada tablero de jugador, para poder colocar los pilares según indiquen las cartas.

Este proceso permitió convertir las cartas de ronda en un elemento más dinámico y estratégico dentro del juego, evitando bloqueos y asegurando una mayor rejugabilidad.



Figura 31. Diseño final de cartas de ronda – Elaboración propia

Para las cartas de misión personal y de recordatorio del orden de turno se realizó el diseño en canva de un set acotado de lo que tendría el juego final y se mandó a imprimir en un papel de alto gramaje.



Figura 32. Diseño final de cartas de ordenación y misión personal – Elaboración propia

9.4 Jugabilidad final

A continuación, se describe el flujo final del juego en cada una de sus etapas. El diagrama completo se puede ver en la figura 33.

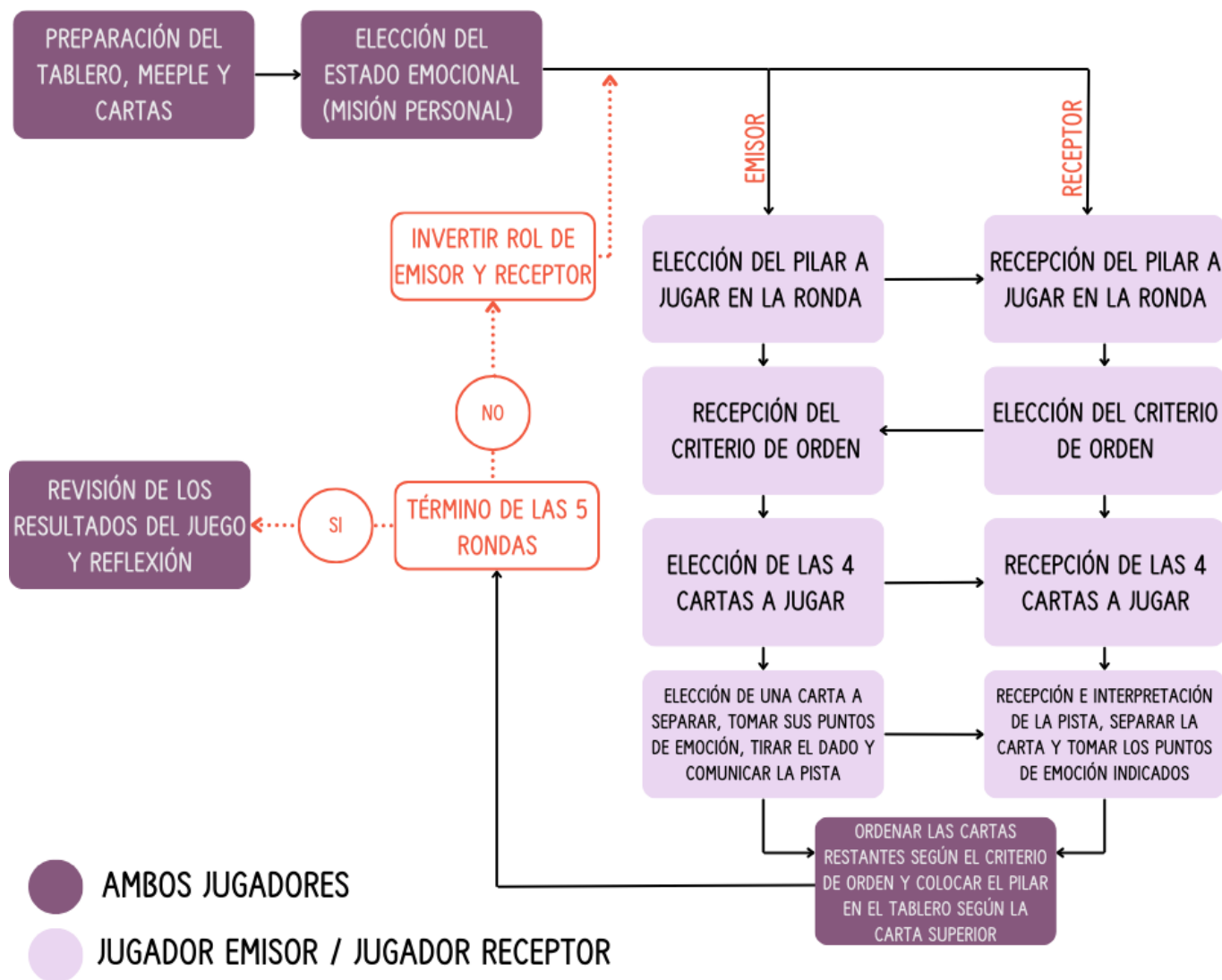


Figura 33. Flujo de juego final - Elaboración propia

- **Desarrollo y objetivo de la partida**

Al igual que antes, la partida se desarrolla alrededor de 5 rondas, cada una correspondiente a uno de los pilares de la amistad asociados a un mazo de cartas; educación y profesión, hobbies e intereses, sentido del humor, visión del mundo y gustos musicales. Además, se definen dos tipos de roles, el rol de emisor y el rol de receptor. Durante la partida los jugadores se irán alternando los roles a medida que pasan las rondas. El objetivo de la partida se basa en coincidir la ubicación en el tablero de la mayor cantidad de pilares posibles. Además del objetivo personal marcado por la carta de estado emocional que elige cada jugador de manera individual.

- **Preparación**

Para iniciar el juego, cada jugador debe armar su área de juego, compuesta por el tablero para colocar los pilares y el meeple a un costado de este. Además, deben tener a mano las cartas para cada ronda y las esferas de emociones. Ambos jugadores deben colocar el pilar de ubicación en la primera rendija de sus respectivos tableros, esto para que ambos tengan claras las 3 zonas de separación del tablero. Por último, cada jugador debe elegir una carta de estado emocional, con la que deberán jugar durante toda la partida.

- **Descripción de una ronda**

Una ronda tiene como objetivo la elección y colocación de un pilar de la amistad en el tablero y emociones en el meeple. Para esto el jugador que tomará el rol de emisor deberá elegir con cuál de los pilares van a jugar y el jugador que tomará el rol de receptor deberá elegir un criterio de orden de la lista correspondiente al pilar de la ronda. Esta información debe ser conocida por ambos jugadores.

El emisor debe tomar uno de los sets de 6 cartas del pilar de la ronda en juego y elegir 4 de ellas. Esta elección se va a basar en las emociones que tengan las cartas que le pudiesen servir y a qué tan fácil considere jugarlas de acuerdo con el criterio de orden elegido anteriormente. El emisor le comunica las 4 cartas al jugador receptor. Posteriormente, selecciona una de las cartas, de la cual obtendrá los puntos de emoción y los colocará en su meeple, finalmente deberá ordenar las 3 cartas restantes en orden ascendente según el criterio elegido. Luego, el mismo jugador lanza el dado del código de transmisión y según el resultado debe dar una pista de la carta apartada (de la cual obtuvo los puntos de emoción). El jugador receptor debe interpretar el mensaje recibido y deducir a cuál de las cartas se refería el jugador emisor, y obtener los puntos de emoción de

ella. Al igual que el jugador emisor, debe ordenar las 3 cartas restantes en orden ascendente de acuerdo con el criterio de orden. Sin comunicar el resultado, ambos jugadores deben colocar el pilar de la ronda en el tablero según indique la carta superior de las 3 cartas ordenadas.

- **Final de una ronda**

La ronda finaliza cuando ambos jugadores colocaron los componentes indicados en las cartas. Se invierten los roles de jugador y se comienza una nueva ronda.

- **Final de la partida**

La partida finaliza tras colocar ambas personas el último pilar en sus tableros. Se realiza una comparación de ambos tableros. Además de forma personal cada jugador chequea el cumplimiento de su objetivo personal.

9.5 Viabilidad comercial - Modelo de negocios

Para definir la viabilidad comercial del juego de mesa, se desarrolló un modelo de negocios

que permite visualizar los aspectos clave de su implementación y comercialización. (Anexo 9)

La propuesta de valor del juego se basa en promover la comunicación entre personas que están a distancia, generando una instancia de conexión que permita compartir tiempo de calidad sin estar físicamente juntos. Esto responde a la necesidad de fortalecer lazos afectivos en un contexto donde las interacciones digitales suelen ser más impersonales.

El segmento de clientes está compuesto por personas de 40 a 60 años, quienes podrían experimentar dificultades para mantener el contacto con seres queridos a distancia. También se incluyen personas que deseen pasar tiempo de calidad con alguien cercano y entusiastas de los juegos de mesa que buscan experiencias innovadoras dentro del rubro.

Entre las actividades clave están la generación de contenido en redes sociales para atraer audiencia y hacer conocer el juego, demostraciones con usuarios que permitan validar la experiencia de juego y el un sitio web tanto de comercio digital para facilitar la adquisición del producto como para dar detalles del juego, tales como tutoriales

explicativos, información respecto a la teoría detrás del juego, entre otras.

Los recursos clave para el desarrollo y comercialización incluyen un equipo de vendedores con conocimiento del rubro, un equipo de marketing encargado de la promoción del juego, diseño gráfico y branding del producto, además de material promocional que facilite la difusión en eventos especializados y redes sociales.

Los canales de venta se enfocan en una estrategia híbrida que combina plataformas digitales y espacios físicos. Se contempla la comercialización a través de una página web, redes sociales como Instagram y TikTok asociadas a la página, además de convenios con tiendas especializadas en juegos de mesa, donde el público objetivo ya tiene un interés previo en el tipo de producto.

En cuanto a la relación con el cliente, se plantea una estrategia de apoyo mediante una página web informativa del producto y un chat de ayuda personalizada, lo que permite resolver dudas y mejorar la experiencia de compra.

La estructura de costos está compuesta por los costos de fabricación del juego, estrategias de marketing para aumentar su

visibilidad y comisiones por venta en tiendas especializadas.

Finalmente, las fuentes de ingresos provienen de la venta del juego en tiendas físicas, comercio digital a través de la página web y ventas en eventos especializados, lo que aumenta las oportunidades de comercialización y reduce la dependencia de un único canal de distribución.

9.6 Viabilidad comercial - Estimación de producción

Se realizó una estimación para la producción en masa del producto, para la cual se tomaron en consideración la población a la que está dirigida el producto y el real interés por parte del usuario.

Recordemos que el producto está pensado para personas de la adultez media (entre 40 a 60 años). En Chile no existe el dato exacto de la cantidad de personas en el rango etario definido, pero si se puede realizar una estimación en base a la población total y a los porcentajes brindados por el instituto nacional de estadísticas (INE) (Anexo 10). A partir de estos datos, se obtuvo que en Chile el 21,78% de la población corresponde a personas entre 40 y 60 años, lo que equivale a un total de

4,245 millones de personas considerando una población total de 19,5 millones.

Por otro lado, se realizó una encuesta a 136 personas entre 40 y 60 años con preguntas relevantes para el proyecto. (Anexo 11) Si bien, se sabe que la cantidad de encuestados no es un número 100% representativo de la población total, se considera una buena primera aproximación para realizar estimaciones.

Las preguntas realizadas fueron:

- ¿Tienes uno o más amigos/as **cercanos/as** que vivan en otra ciudad o país?
- ¿Cuántos/as amigos/as cercanos/as mantienes a distancia?
- ¿Con qué frecuencia te comunicas con el/ella?
- ¿Cuáles son los principales medios que usan para comunicarse?
- ¿Sientes que la distancia ha afectado la calidad de su amistad?
- ¿Qué es lo que más extrañas de compartir con el/ella?
- ¿**Participarías** en una experiencia lúdica diseñada específicamente para fortalecer amistades a distancia?
- ¿**Pagarías** por una experiencia lúdica diseñada específicamente para fortalecer amistades a distancia?

De las respuestas se obtuvo que el 94,1% declara tener algún amigo cercano a distancia, de los cuales un 67,2% declara tener al menos 3 amigos cercanos a distancia. Además, un 45,3% declaran que mantienen contacto 1 o dos veces al mes con su amigo o amiga y que el principal medio utilizado para comunicarse es WhatsApp.

Por otro lado, un 76,6% dice que la distancia no ha afectado en la calidad de su relación y que lo que más extrañan de estar juntos son las actividades compartidas que realizaban.

Respecto al producto, el 56,3% dice que, si estaría dispuesto a participar de una experiencia lúdica diseñada específicamente para fortalecer amistades a distancia, pero por el contrario solo un 19,5% estaría dispuesto a pagar por ella.

Al cruzar esta última información con los datos obtenidos de la INE, se puede decir que 827.775 personas estarían dispuestas a pagar por el producto.

Por otro lado, si consideramos los precios de los productos tomados como referentes en el benchmarking realizado, el precio del juego para que sea competitivo en el mercado debiese rondar entre los \$20.000 y \$30.000.

Además, considerando los costos de producción y calidad esperada de las piezas,

se debería considerar una producción a mediana escala. (Cisternas & Weinstein, 2024) Esto, tomando en cuenta el tipo de producto que se está produciendo y el tipo de mercado al que se quiere llegar, ya que en Chile los juegos de mesa todavía se consideran un producto de nicho.

En base a todo lo anterior, se esperaría realizar una primera producción de entre 500 y 1000 unidades, con el fin de explorar el mercado y evaluar la recepción del juego por parte del público objetivo, para eventualmente llegar a una producción de 8.000 unidades, correspondientes al 1% de la demanda estimada, de acuerdo con la curva de adopción de la innovación (Rogers, 1962).

10 EJECUCIÓN METODOLOGÍA (VALIDACIONES)

En este capítulo se presentan los resultados de las validaciones con usuarios pertenecientes a los perfiles de usuario a los cuales va dirigido el proyecto como también a las revisiones preliminares realizadas con perfiles de usuarios de jugadores casuales.

10.1 Revisión preliminar

Como se mencionó anteriormente con el prototipado de las cartas se testeó de manera rápida la jugabilidad, el balance y diseño de estos componentes, lo que permitió ajustar el equilibrio del juego en cuanto a mecánicas y dinámicas.

En una segunda instancia se realizó un testeo rápido del uso del código de transmisión. Para esto se simuló una partida del juego con todos sus componentes haciendo énfasis en el uso del dado. Esto permitió ajustar algunos de los medios por los cuales se pretendía entregar el mensaje, que en un inicio eran textos, audios, fotografías, videos y emojis. Luego de esta validación se decidió reemplazar las fotografías y videos debido a la demora en el envío del mensaje, barreras que podría presentar el usuario como problemas de almacenamiento, como también a la extensa libertad creativa que estos medios conllevan, lo que hizo que el tiempo de espera en esta etapa del juego se extendiera, llevando a

distraer al usuario de la experiencia. Finalmente se llegó a la conclusión de tener el dado de 6 caras con; textos, audios, sonidos, texto en otro idioma y emojis/stickers, repitiendo este último dos veces.

10.2 Muestra

Los datos recopilados en la etapa de validación provienen de cuatro participantes, quienes fueron seleccionados específicamente por encontrarse dentro del rango etario previamente definido para el usuario. Todos ellos son de nacionalidad chilena y presentan una distribución de género compuesta por dos mujeres y tres hombres. En cuanto a sus edades, los participantes tienen 52, 54, 45, 44 y 43 años respectivamente.

10.3 Objetivos

Los objetivos de la validación con usuarios son:

- Usabilidad: Analizar la facilidad con la que los jugadores se desenvuelven y comprenden las mecánicas del juego. Esto incluye la claridad de las reglas, la accesibilidad de los componentes y la intuición en la dinámica de juego,

asegurando que la experiencia sea sencilla y agradable para los jugadores.

- Flujo de juego: Examinar la coherencia y continuidad de las diferentes etapas del juego, evaluando la claridad en la progresión de las rondas y la interacción entre los jugadores y los elementos del juego. Se busca identificar posibles interrupciones o dificultades que puedan afectar la fluidez y el disfrute de la partida.
- Cumplimiento de los objetivos propuestos: Verificar si el juego cumple su propósito principal de fomentar la comunicación entre las personas que participan y que genere una instancia de reflexión sobre su manera de comunicarse.

10.4 Método

Se realizaron un total de 3 validaciones, cada una en parejas, debido a que el juego está considerado para ser exclusivamente de a dos jugadores. Debido a las características de la validación, no fue posible realizar la experiencia con los dos jugadores a distancia como se considera el uso del producto final, por lo que se armó un espacio donde los

jugadores no tengan visión de lo que está realizando el otro, con el fin de no entorpecer la experiencia, como también se les solicitó comunicarse mediante WhatsApp para simular lo mejor posible el ambiente real de juego. (Figura 34) Finalmente, las validaciones consistieron en 3 partidas completas del juego con todos sus componentes y reglas, siendo en la última donde se tuvo que repetir a un usuario debido a que eran impar.



Figura 34. Validación con usuarios - Elaboración propia

Para cada validación, en primer lugar, se les explicó a los usuarios un breve resumen de la contextualización del proyecto, dando énfasis en el marco teórico de los 7 pilares de la amistad y el diseño emocional.

Posteriormente, se procedió a explicar el flujo del juego y sus reglas. Terminado esto se dejó

a los usuarios utilizar el juego de manera independiente y en el caso de que tengan dudas durante la partida, puedan resolverlas con la tarjeta de ayuda de reglas que trae incorporado el producto.

Finalizando la partida se les solicitó a los usuarios que respondan una breve encuesta sobre la experiencia.

La encuesta se conforma de las siguientes afirmaciones, pidiéndoles a los usuarios que evalúen del 1 al 7, siendo 1 muy en desacuerdo y 7 muy de acuerdo:

- Las reglas y explicación del juego son sencillas
- Podría jugarlo más de una vez
- El juego pudo mantenerme distraído de mis otras preocupaciones
- El juego sería una buena instancia para compartir tiempo de calidad con mi amigo/pareja/familiar
- El juego es entretenido
- El juego es atractivo visualmente
- El juego funcionaría correctamente estando a distancia de mi pareja/amigo/familiar
- El juego me invita a reflexionar respecto a cómo me comunico con mi pareja/amigo/familiar
- Comentarios u opiniones finales

10.5 Observaciones y análisis de resultados

Durante todas las validaciones en general se observó que la experiencia resultó como se esperaba. Los jugadores lograron comprender el funcionamiento general del juego, como también la interacción entre componentes. Dentro de los objetivos de validación, en cuanto a la usabilidad, se observó que los jugadores lograron desenvolverse de buena manera en la experiencia y entendieron las mecánicas del juego. Sin embargo, en todas las experiencias, se requirió de mi constante acompañamiento, como respaldo de ayuda en el caso de que los jugadores lo necesitaran para hacer consultas del uso del juego.

Orden de Juego	
Jugador Emisor	Jugador Receptor
1. Escoger el pilar a jugar en la ronda	1. Recibir el pilar a jugar en la ronda
2. Recibir el criterio de orden de la ronda	2. Seleccionar el criterio de orden
3. Seleccionar las 4 cartas del pilar	3. Recibir las 4 cartas del pilar
4. Sacar una carta del conjunto, tirar el dado y emitir el mensaje al compañero. Obtener sus puntos de emoción.	4. Interpretar el mensaje recibido y obtener los puntos de emoción de la carta indicada.
5. Ordenar las 3 cartas restantes según el criterio de orden (de menos a más)	5. Ordenar las 3 cartas restantes según el criterio de orden (de menos a más)
6. Colocar el pilar en el tablero según las indicaciones de la carta superior.	6. Colocar el pilar en el tablero según las indicaciones de la carta superior.
*: Colocar el pilar "Idioma" en la zona que indica la carta apartada del paso 4	*: Colocar el pilar "Idioma" en la zona que indica la carta apartada del paso 4

Figura 35. Tarjetas de recordatorio de turno -
Elaboración propia

Pese a que se consideró una tarjeta de recordatorio de cada etapa de las rondas (Figura 35), las validaciones dieron a entender que la tarjeta necesitaba más información. Además, se observó que, para el uso del dado de código de transmisión, era necesario una carta asociada a este, la cual indique el funcionamiento de cada cara del dado y las limitantes de las pistas que dan los jugadores.

Lo anterior se respalda con los resultados de la encuesta, donde un 40% dice estar muy de acuerdo con que las reglas sean sencillas, el otro 40% dice estar de acuerdo y un 20% dice estar medianamente de acuerdo. (Anexo 13)

En cuanto al flujo del juego, hubo una continuidad en las etapas de todas las validaciones y no se identificaron interrupciones o dificultades que afectaran la fluidez del juego. En total, las partidas tuvieron una duración de entre 25 y 40 minutos, lo que cumple con los requerimientos planteados para el producto.

En cuanto a los objetivos generales del juego, la experiencia logró generar la instancia de reflexión al finalizar el juego. Sin embargo, en todas las validaciones los jugadores no lograron coincidir todos los pilares de sus tableros, por lo que sería interesante evaluar el caso donde los jugadores si lograran hacer coincidir sus pilares, para verificar si se

cumple de todas maneras esta reflexión al finalizar la actividad ya que, en todas las validaciones, esta reflexión surgió debido a la revisión de los pilares que no lograron coincidir. (Figura 36)

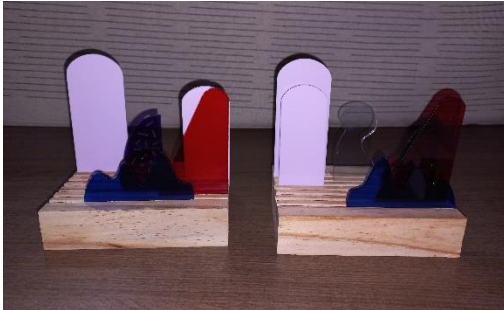


Figura 36. Resultado de los pilares en los tableros de una validación - Elaboración propia

Esto se respalda con los resultados de la encuesta, donde un 80% dice estar muy de acuerdo con que el juego lo invita a reflexionar respecto a cómo me comunico con mi pareja/amigo/familiar y un 20% dice estar medianamente de acuerdo. (Anexo 13)

Finalmente, en cuanto al resto de los resultados de la encuesta, el 100% de los jugadores dicen estar muy de acuerdo con que podrían volver a jugar, con que los mantuvo distraídos de sus preocupaciones cotidianas, con que sería una buena instancia para compartir tiempo de calidad con sus amigos/familia/pareja y con que el juego es

entretenido y atractivo visualmente. Por otro lado, un 60% dice estar muy de acuerdo con que el juego funcionaría correctamente estando a distancia de mi pareja/amigo/familiar y un 40% dice estar de acuerdo. (Anexo 13)

11 CONCLUSIONES

11.1 Conclusiones del proyecto

El desarrollo de este proyecto permitió abordar la problemática de la formación y mantenimiento de amistades en la adultez media, con un enfoque en las relaciones a distancia. A partir del marco teórico, se identificó que la amistad en esta etapa de la vida enfrenta desafíos específicos debido a factores como la falta de tiempo, la priorización de responsabilidades familiares y laborales, y la disminución de oportunidades para conocer nuevas personas. Además, las investigaciones sobre amistad y emociones destacaron la importancia de la reciprocidad, la confianza y la comunicación como elementos esenciales para la sostenibilidad de estas relaciones.

Por su parte, el análisis de las entrevistas en profundidad realizadas a usuarios permitió ahondar en estos hallazgos teóricos, evidenciando que las amistades en la adultez media se mantienen principalmente a través de experiencias compartidas y la construcción de un sentido de apoyo mutuo. Sin embargo, las barreras emocionales, como el miedo al rechazo o la percepción de que la amistad debe surgir de manera espontánea, dificultan la formación de nuevas relaciones, pese a esto, los usuarios no se demostraron

particularmente interesados en forzar la creación de nuevos lazos, sino más bien por el contrario, fortalecer los ya existentes y evitar las rupturas por descuido en las relaciones. Todos estos descubrimientos fueron esenciales para orientar el diseño del proyecto a una experiencia lúdica, específicamente a través del juego, estableciendo como eje central la generación de interacciones significativas que refuercen los lazos de amistad a distancia.

Desde entonces, el proyecto tuvo como objetivo diseñar un juego de mesa que no solo sirviera como un medio de entretenimiento, sino que también incentivara la exploración de la amistad a través de la comunicación. Para lograrlo, se definieron mecánicas que permiten a los jugadores compartir experiencias y reflexionar sobre su relación. La incorporación de componentes como el dado de transmisión, que restringe los canales de comunicación, junto con la estructura de misiones individuales fueron decisiones importantes en este proceso, ya que permitieron equilibrar el aspecto lúdico con la introspección y el diálogo entre los participantes.

A lo largo del desarrollo del juego, se realizaron múltiples iteraciones que permitieron ajustar la usabilidad, el flujo de juego y la coherencia de las dinámicas

propuestas. Se identificaron aspectos críticos, como la necesidad de que las instrucciones fueran claras y accesibles, la importancia de estructurar correctamente las rondas para evitar confusión y la relevancia de ofrecer opciones que mantuvieran la rejugabilidad del juego. Además, el uso de los siete pilares de la amistad como eje central del diseño se consolidó como un elemento clave para que los jugadores pudieran conocer un poco más sobre la teoría anteriormente estudiada desde una perspectiva lúdica que les permita reconocer y fortalecer los aspectos esenciales de su relación.

Recordemos que para el proyecto se planteó como objetivo principal:

Promover la mantención y fortalecimiento de relaciones de amistad relevantes a través de una propuesta de diseño que facilite interacciones de calidad en personas de la mediana edad con limitaciones de tiempo y distancia geográfica.

Durante el proceso de diseño, este objetivo fue abordado a través de todas las decisiones necesarias para estructurar la idea inicial de la experiencia. La estructura del juego, basada en rondas con desafíos comunicacionales que sacan al jugador de su zona de confort, permite que las conversaciones surjan de manera natural a modo de reflexión. La

mecánica de ordenación de cartas quedó como una herramienta para incentivar la interpretación y el entendimiento mutuo, generando en ocasiones un impacto en los puntos de vista que puede tener cada persona, todo esto enmarcado en un espacio seguro, como lo es el juego.

Las validaciones con usuarios permitieron comprobar la efectividad del juego en relación con los objetivos propuestos. Se realizaron tres sesiones de validación en parejas, replicando en la medida de lo posible las condiciones reales de juego.

En cuanto a la usabilidad, se observó que los jugadores lograron desenvolverse con éxito en la experiencia y comprendieron las mecánicas generales del juego. No obstante, en todas las sesiones fue necesario el acompañamiento para aclarar dudas, lo que evidenció la necesidad de mejorar las tarjetas de ayuda de reglas y agregar una carta específica para el uso del dado de transmisión.

Respecto al flujo del juego, los participantes pudieron avanzar de manera fluida en todas las rondas sin interrupciones que afectaran la experiencia. Además, la duración de las partidas cumplió con los requerimientos planteados.

En relación con el cumplimiento de los objetivos del juego y del proyecto, se confirmó que la experiencia logró generar instancias de reflexión al finalizar la partida. Sin embargo, sería interesante evaluar si el impacto de la reflexión se mantiene en casos donde los jugadores logren cumplir con la condición de victoria del juego cooperativo.

11.2 Mejoras

A partir de los aprendizajes obtenidos durante el proyecto, se identificaron oportunidades de mejora para la propuesta. En primer lugar, se espera la incorporación de un manual de uso, en donde se especifiquen todas las explicaciones que en las validaciones se dieron de manera verbal, como también se incluya un poco de lo que involucra el proyecto a nivel teórico.

Por otro lado, se debe considerar el diseño y manufactura de los puntos de emoción, que para efectos del desarrollo del proyecto se utilizaron los ya disponibles en otros juegos, pero que, en el caso de querer realizar la producción real del producto, se deberá considerar modelar e incorporar como componentes propios.

Además, dentro de los alcances del proyecto, no se pudo considerar el diseño del packaging ni identidad visual del juego, cosas que eran parte de los requerimientos y también son necesarias en el caso de querer llevar el producto al mercado. Por último, bajo este mismo punto, se considera necesario replantear el material del tablero del juego, ya que a gran escala no es conveniente producir tableros de madera, por lo que habría que buscar un material que no le quite las características que le aporta la madera al juego pero que si sea más económico para producir en escala.

Desde las validaciones se pudieron extraer otras mejoras puntuales para el juego, en primer lugar, se plantea agregar un componente o regla, que le permita a los usuarios guardar el estado final de las cartas de cada ronda, a modo de recordatorio para incentivar los comentarios y reflexión final de la experiencia. Por otro lado, es necesario incorporar alguna forma de recordatorio de a qué pilar corresponde cada set de cartas más allá del color, ya que a los usuarios que tengan problemas con la distinción de colores se les dificultaría el poder jugar de manera autónoma.

También se considera realizar un cambio en el balanceo de los colores brindados por las cartas para la obtención de puntos de

emoción durante el juego, ya que, al ser rondas impares, a un jugador siempre se le hizo más difícil obtener los puntos de emoción necesarios para su misión personal por temas de azar y no de estrategia, lo que no debiese ocurrir.

Por último, sería esencial poder validar la experiencia con dos personas que estén realmente a distancia, por lo que se podría arreglar un encuentro en un escenario que esté más acorde a las condiciones reales que se esperan para el juego, considerando quizás a usuarios con los que ya se ha validado el flujo del juego para evaluar solamente el tema del funcionamiento a distancia.

11.3 Proyecciones

Respecto a las proyecciones y considerando que el desarrollo de los juegos de mesa depende de muchas iteraciones, se esperaría poder seguir realizando testeos de la experiencia en ambientes donde sea más fácil juntar a usuarios interesados en el producto. En este sentido, se ve la posibilidad de participar de eventos masivos de testeo de prototipos, que en Chile ya se están realizando de manera recurrente y que cada vez tienen más asistencia, donde también surgen oportunidades de poder presentar

prototipos a editoriales chilenas, que están dispuestas a levantar el mercado de juegos de mesa en Chile y que cada vez se ven más presentes en tiendas especializadas como también en el extranjero.

Por otro lado, es posible observar proyecciones en el ámbito académico, donde se pueda seguir explorando el ámbito del diseño de emociones enfocado en la amistad, para levantar proyectos de investigación que ayuden a difundir y dar a conocer sobre esta materia.

Por último, se ve la posibilidad de participar de concursos para la obtención de fondos para llevar a cabo la experiencia y seguir trabajando en el nicho de lo que son las amistades a distancia.

REFERENCIAS

- Afshordi, N., & Liberman, Z. (2020). *Keeping friends in mind: Development of friendship concepts in early childhood*.
- Apostolou, M., & Keramari, D. (2020). What prevents people from making friends: A taxonomy of reasons. *Personality and Individual Differences*, 163. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110043>
- Becker, J. A. H., Johnson, A. J., Craig, E. A., Gilchrist, E. S., Haigh, M. M., & Lane, L. T. (2009). Friendships are flexible, not fragile: Turning points in geographically-close and long-distance friendships. *Journal of Social and Personal Relationships*, 26(4), 347–369. <https://doi.org/10.1177/0265407509344310>
- Bell, R. R. (1981). *Psychology of Women Quarterly* (Vol. 5).
- Berger, C. R., Roloff, M. E., Carpenter, A., & Greene, K. (2016). *Social Penetration Theory*.

<https://doi.org/10.1002/9781118540190.wbeic0160>

Bost, K. K., Cox, M. J., Burchinal, M. R., & Payne, C. (2002). Structural and supportive changes in couples' family and friendship networks across the transition to parenthood. En *Journal of Marriage and Family* (Vol. 64, Número 2, pp. 517–531).
<https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2002.00517.x>

Bowker, J. C. (2011). Examining two types of best friendship dissolution during early adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 31(5), 656–670.
<https://doi.org/10.1177/0272431610373103>

Bowker, J. C., & Weingarten, J. (2022). Temporal approaches to the study of friendship: Understanding the developmental significance of friendship change during childhood and adolescence. En *Advances in Child Development and Behavior* (Vol. 63, pp. 249–272).

Academic Press Inc.
<https://doi.org/10.1016/bs.acdb.2022.04.005>

Bucosky Yolde, M., & Zubieta, E. (2023). Los patrones de amistad: Estructura, bienestar psicológico y soledad social y emocional. *Psicodebate*, 23(1), 35–47.
<https://doi.org/10.18682/pd.v23i1.6044>

Cabanac, M. (2002). *What is emotion?*
www.elsevier.com/locate/behavior

Cárdenas, L., Jacob, D., & Ortiz, J. C. (2016). *Emotion Measurement* (H. Meiselman, Ed.; 1ª ed., Vol. 1). Woodhead Publishing.

Carmona, E., & Ribeiro, M. (2010). *Actividades sociales y bienestar personal en el envejecimiento*.

Cook, D., Fulton, B., & Gonzales, J. (2016). *Game design patterns that facilitate strangers becoming “friends”*.

- Cross, N. (2002). *Métodos de diseño, estrategias para el diseño de productos* (F. Pérez, Trad.). Limusa Wiley.
- Dalglish, Tim., & Power, M. J. . (1999). *Handbook of cognition and emotion*. Wiley.
- Derlega, V., & Winstead, B. (2013). *Friendship and social interaction*. Springer-Verlag New York.
- Desmet, P. (2020). La regulación de los estados de ánimo como tema de diseño: entrevista con Pieter Desmet. *Disena*, 2020(17), 28–45. <https://doi.org/10.7764/disena.17.28-45>
- Duck, S. W., & Spencer, C. (1972). PERSONAL CONSTRUCTS AND FRIENDSHIP FORMATION 1. En *Journal of Personality and Social Psychology* (Vol. 23, Número 1).
- Dunbar, R. (2021). *The Science of Love and Betrayal Human Evolution Evolution: What Everyone Needs to Know*.
- Dunbar, R. (2018). The Anatomy of Friendship. En *Trends in Cognitive Sciences* (Vol. 22, Número 1, pp. 32–51). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.10.004>
- Envejecimiento saludable - OPS/OMS | Organización Panamericana de la Salud. (s. f.). Recuperado 10 de septiembre de 2024, de <https://www.paho.org/es/envejecimiento-saludable>
- Fokkinga, S., & Desmet, P. (2012). *Darker Shades of Joy: The Role of Negative Emotion in Rich Product Experiences* (Vol. 28).
- Gordo, E. (2020). *La Experiencia Lúdica Adulta: Activar el espíritu de juego a través del espacio*.
- Gorostegui, M. E. (2008). *La adultez. Psicología general y evolutiva*.
- Hall, J. A. (2019). How many hours does it take to make a friend? *Journal of Social and Personal*

- Relationships*, 36(4), 1278–1296.
<https://doi.org/10.1177/0265407518761225>
- Hallinan, M. T. (1978). /79) 193-210
OElservier Sequoia S.A., Lausanne-Printed in the Netherlands 193.
- Hartup, W., & Stevens, N. (1999). *Friendships and Adaptation Across the Life Span*.
- Hawthorne, G. (2006). Measuring social isolation in older adults: Development and initial validation of the friendship scale. *Social Indicators Research*, 77(3), 521–548.
<https://doi.org/10.1007/s11205-005-7746-y>
- Huang, S. A., Ledgerwood, A., & Eastwick, P. W. (2020). How Do Ideal Friend Preferences and Interaction Context Affect Friendship Formation? Evidence for a Domain-General Relationship Initiation Process. *Social Psychological and Personality Science*, 11(2), 226–235.
<https://doi.org/10.1177/1948550619845925>
- Cisternas, V., & Weinstein, S. (2024, agosto). *Manual de la industria de los juegos de mesa en Chile*.
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.
- Johnson, A. J. (2001). Examining the maintenance of friendships: Are there differences between geographically close and long-distance friends? *Communication Quarterly*, 49(4), 424–435.
<https://doi.org/10.1080/01463370109385639>
- Jordan, P. W. (1998). Human factors for pleasure in product use. *Applied Ergonomics*, 29(1), 25–33.
[https://doi.org/10.1016/S0003-6870\(97\)00022-7](https://doi.org/10.1016/S0003-6870(97)00022-7)
- Kemp, S. (2024, noviembre 30). *Digital 2024: Chile — DataReportal — Global Digital Insights*.

- <https://datareportal.com/reports/digital-2024-chile>
- Lupi, G. (2017, enero 30). *Data Humanism: The Revolutionary Future of Data Visualization*. <https://www.printmag.com/article/data-humanism-future-of-data-visualization/>
- María Sarabia Cobo DUE, C., El Alisal, C., & Profesora asociada, C. (2009). Envejecimiento exitoso y calidad de vida. Su papel en las teorías del envejecimiento. En *GEROKOMOS* (Vol. 20, Número 4). <http://dialnet.unirioja.es>.
- Mcpherson, M., Smith-Lovin, L., & Cook, J. M. (2001). BIRDS OF A FEATHER: Homophily in Social Networks. En *Annu. Rev. Sociol* (Vol. 27).
- Mesas Escobar, E. C., Sánchez-Guzmán, E., & López Martínez, M. D. (2021). El cadáver exquisito en las experiencias de creación compartida. *Studies in Visual Arts and Communication-an international journal*, 8(1). www.journalonarts.org
- Moscoco, M. (2015). *El estudio científico del estrés crónico en neurociencias y psicooncología*.
- Norman, D. (2004). *El diseño emocional* (6ª ed.).
- Novick, G. (2008). Is there a bias against telephone interviews in qualitative research? En *Research in Nursing and Health* (Vol. 31, Número 4, pp. 391–398). <https://doi.org/10.1002/nur.20259>
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Desarrollo humano* (Decimocuarta edición).
- Papalia, D. E., Sterns, H. L., & Duskin Feldman, R. (2009). *Desarrollo del adulto y vejez*, (3ra edición).
- RAE. (2024, agosto 31). *REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]

<<https://dle.rae.es>>.
<https://dle.rae.es/amistad>

Rogers, E. (1962). Diffusion of Innovations. En *Schlüsselwerke der Medienwirkungsforschung* (pp. 97–107). Springer Fachmedien Wiesbaden.
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09923-7_9

Salice, A. (2022). The Phenomenality and Intentional Structure of We-Experiences. *Topoi*, 41(1), 195–205.
<https://doi.org/10.1007/s11245-020-09727-w>

Sandoval, S. (2018). *Psicología del desarrollo Humano II* (Segunda edición).

Serrano Ortega, M., & Blazquez Ceballos, P. (2015). *Design Thinking. Lidera el presente. Crea el futuro*. (1ª ed.). ESIC.

Suragarn, U., Hain, D., & Pfaff, G. (2021). Approaches to enhance social connection in older adults: an integrative review of literature. *Aging and*

Health Research, 1(3), 100029.
<https://doi.org/10.1016/j.ahr.2021.100029>

Van Vleet, M., Helgeson, V. S., & Berg, C. A. (2019). The importance of having fun: Daily play among adults with type 1 diabetes. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(11–12), 3695–3710.
<https://doi.org/10.1177/0265407519832115>

Vieth, G., Rothman, A. J., & Simpson, J. A. (2022). Friendship loss and dissolution in adulthood: A conceptual model. En *Current Opinion in Psychology* (Vol. 43, pp. 171–175). Elsevier B.V.
<https://doi.org/10.1016/j.copsy.2021.07.007>

What is Design Thinking? (2024). Interaction Design Foundation.
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

ANEXOS

Anexo 1 – Consentimiento para entrevistas a usuarios



**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA LA AUTORIZACIÓN DE USO Y DIFUSIÓN DE MATERIAL DE INVESTIGACIÓN:
AMISTADES EN LA ADULTEZ MEDIA**

El/La Sr./Sra. _____ con

RUN _____ mediante el presente documento declara:

- Conocer que la entrevista que se le va a realizar servirá como fuente de información en la etapa de investigación del proyecto de título **"Amistades en la adultez media"**, que tiene como propósito investigar acerca de las **principales barreras emocionales o psicológicas que impiden a los adultos de la mediana edad iniciar nuevas relaciones de amistad**. Dicho proyecto, está siendo desarrollado por la estudiante Arantza Belén Tirapeguy Donoso, en la asignatura de Taller de Título, bajo supervisión del profesor Rubén Jacob de la carrera Ingeniería en Diseño de Productos de la Universidad Técnica Federico Santa María.
- Haber accedido a que, con el debido consentimiento, el registro de la entrevista se efectuará en video y/o audio, para posteriormente ser transcrita; y que dicho material se utilizará netamente con fines académicos y no serán compartidos.
- Autorizar a que la información provista podrá ser utilizada en el informe escrito (memoria de titulación), y por lo tanto difundida, publicada o comunicada de forma íntegra o parcial, con finalidades académicas. En caso de ser solicitado por el participante, se puede preservar su anonimato al momento de compartir sus respuestas.

Finalmente, quien suscribe declara haber leído este documento y firmar acordando su participación en las investigaciones establecidas, así como consentir el uso de la información relativa a su entrevista.

Firma: _____

Fecha: ____/____/____

Ante cualquier duda, inconveniente o si quisiera informarse más sobre el proyecto en el futuro, comunicarse con la estudiante a través del correo: arantza.tirapeguy@usm.cl.

Anexo 2 – Pauta de la entrevista

Agradecer la presencia del invitado.

Presentarme

Hablar un poco sobre el proyecto (de lo que se trata y a lo que quiero llegar)

Y mi carrera.

OBJETIVO: Entender las principales barreras emocionales o psicológicas que impiden a los adultos de mediana edad iniciar nuevas relaciones de amistad

- Para comenzar, podrías contarme un poco sobre tu rutina diaria/un día x de la semana?
- Cuáles son algunas de las actividades que disfrutas en tu tiempo libre?
- Tienes alguna actividad grupal que suelas hacer, como algún deporte, voluntariado, clases u otros?
- Qué cosas disfrutas hacer solo y cuáles prefieres hacer con otras personas?

DESARROLLO

- Mantienes contacto frecuente con amigos de la infancia?
- En comparación a antes, ¿crees que es fácil o difícil conocer nuevas personas y hacer nuevos amigos? ¿Por qué?
- Cómo describirías tus relaciones de amistad actuales?
- Cómo te sientes cuando intentas acercarte a alguien para formar una nueva amistad?
- Qué rol crees que juegan las experiencias pasadas en tus intentos actuales de formar nuevas amistades?
- Hay alguna situación en particular que te haga sentir incómodo o dudoso al intentar acercarte a nuevas personas?
- Qué crees que podría ayudarte a sentirte más cómodo a la hora de iniciar una nueva amistad?
- Qué crees que las personas (o el entorno) pueden hacer para facilitar las interacciones al iniciar una amistad?
- Puedes describir una experiencia reciente en la que intentaste hacer un nuevo amigo?

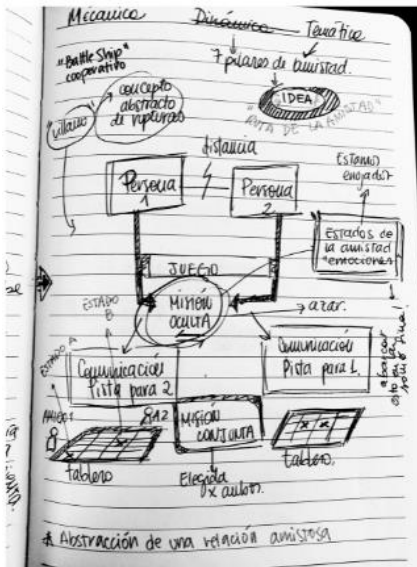
CIERRE

- Cómo describirías en pocas palabras lo que significa para ti una amistad de calidad?
- Tienes algún recuerdo significativo con amigos que te gustaría compartir?

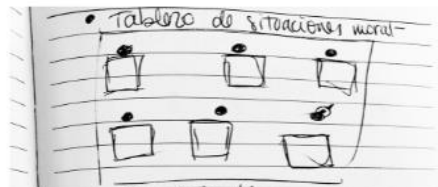
AGRADECER EL TIEMPO Y PREGUNTAR SI LE GUSTARÍA COMENTAR ALGO MÁS.

Anexo 3 – Sketches y diagramas de ideas iniciales

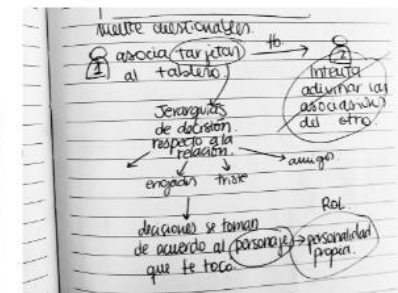
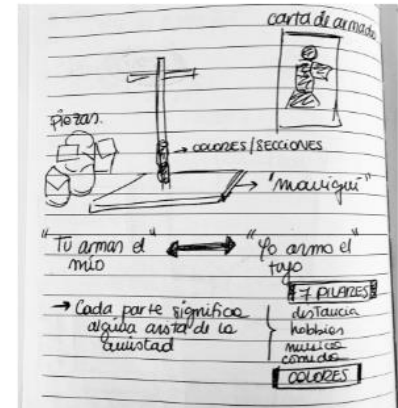
↓ "ruta de la amistad"



↓ "¿SOMOS AMIGOS?"



↓ "MANIQUÍ AMISTOSO"



Anexo 4 – Inspiración morfológica de tablero



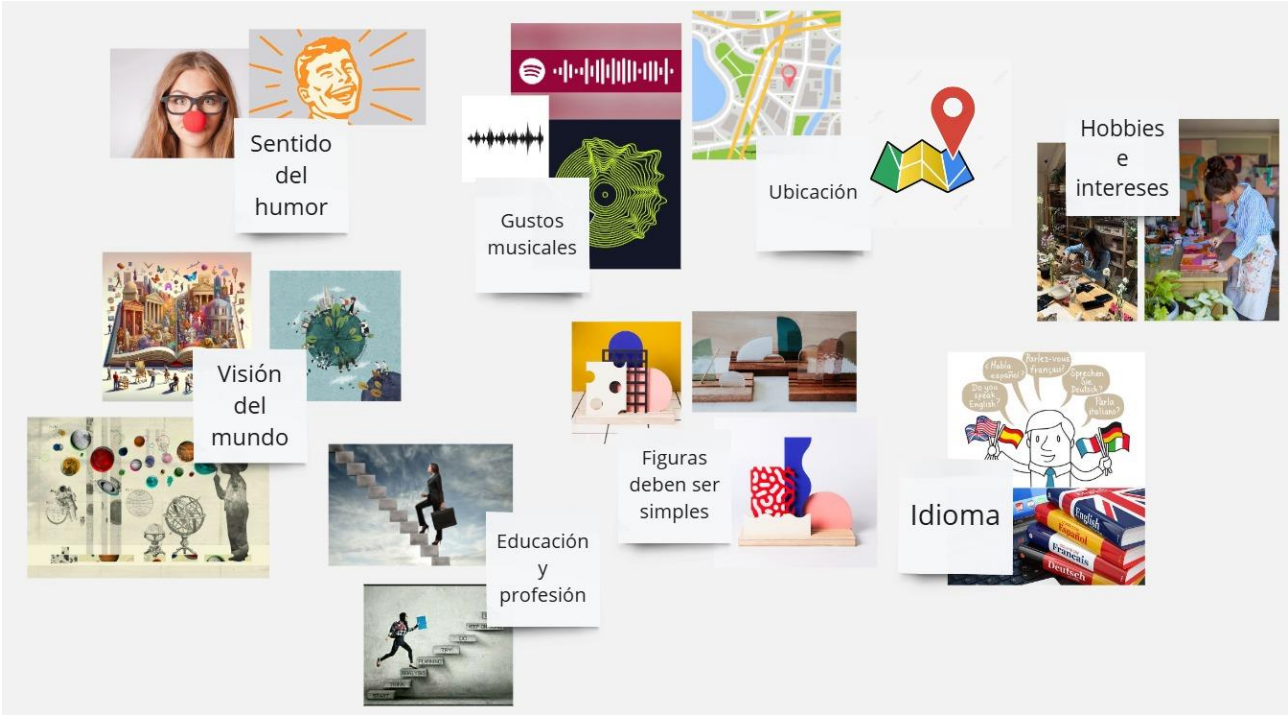
Anexo 5 – Estudio de referentes

Estudio de referentes				
Nombre	Alice ha desaparecido	Rolling Realms	Sky team	Codigo secreto duo
Imagen				
Link	https://devir.cl/alice-ha-desaparecido	https://www.amazon.com/Stonemaier-Games-estrat%C3%A9gico-escribir-jugadores/dp/B09LMS6KF9?language=es_US&currency=USD	https://www.amazon.com/-/es/Scorpion-Alemania-cooperativos-aterizar-jugadores/dp/B0CHD8RCSJ	https://devir.cl/codigo-secreto-duo
Precio (CLP)	19.990	25.000	29.990	21.990
Descripción	Juego de rol mudo sobre la desaparición de Alice Briarwood, una estudiante de instituto en la pequeña ciudad de Silent Falls. Durante el juego los jugadores solo se comunican usando sus teléfonos, enviándose mensajes de texto mientras descubren pistas sobre lo que le sucedió a Alice.	Juego de rodar y escribir, lo que significa que los jugadores escribirán en los componentes del juego utilizando marcadores de borrado en seco.	Un juego cooperativo en el que nos pondremos en la piel de un piloto/copiloto, quienes deben trabajar alineados para aterrizar un avión de pasajeros, para lo que tendrán que gestionar la aproximación, velocidad, altitud y diversos factores a tener en cuenta en el día a día de cualquier aeropuerto.	Tú y tu compañero están llevando a cabo una misión en una ciudad atestada de personas. Tendrán que contactar con los 15 agentes y evitar a la vez a una banda de asesinos.
Propuesta de valor (Lo que hace que se diferencia de la competencia)	Experiencia inmersiva diseñada para jugarse en una sesión y sin la necesidad de un director de juego.	Rolling Realms juega con 1-6 jugadores, pero puedes combinar múltiples copias para jugar con cualquier número de jugadores. Se puede reproducir fácilmente de forma remota a través de videoconferencia, ya que solo 1 jugador necesita tirar los dados.	Juego exclusivo para dos jugadores donde la comunicación es limitada. Haga estrategias con su compañero de equipo entre rondas, pero una vez que lanza los dados, confíe en el otro para llevar a cabo sus responsabilidades únicas.	Tú sabrás cuáles son los agentes con los que tu compañero debe contactar, y él sabrá con cuáles debes contactar tú. Tendrán que darse pistas compuestas por una sola palabra que apunten hacia varias de las cartas que habrá en la mesa y así poder contactar con todos los agentes antes de que se agote el tiempo.
Mecánicas (Reglas y objetivos)	(Cooperativo, Roles) La partida tiene dos partes: en la primera los jugadores crearán a sus personajes y las relaciones entre ellos a la vez que definen detalles del lugar de juego y, en la segunda parte de 90 minutos de duración, resolverán el misterio de lo sucedido con Alice.	Los jugadores compiten para ganar la mayor cantidad de estrellas en una serie de minijuegos en 3 rondas. Cada turno, un jugador tira 2 dados, y todos los jugadores usan los resultados de dados en sus cartas de reino para generar recursos y ganar estrellas.	La partida transcurre a lo largo de un número variable de rondas (no más de 7) hasta que se detona el final de partida. Cada ronda se divide en 3 fases: Discusión de estrategia y tirada de dados, Colocación de dados, Final de ronda.	(Comunicación limitada, Cooperativo, Equipos, Memoria, Push your luck) En conjunto, debes revelar a los quince agentes, sin revelar a un asesino, antes de que se acabe el tiempo para ganar el juego.
Componentes	1 Manual 72 cartas	1 Reglamento 2 Dados personalizables 6 Plumones 6 Gomas 88 Cartas	1 Reglamento 1 Panel de control 1 disco de Horizonte 8 dados 2 pantallas/ayudas 1 indicador de Altitud 12 contadores de Avión 8 Contadores/marcadores 10 botones	1 Reglamento 300 cartas 11 Fichas de tiempo 1 Tarjeta de asesino 1 Cuaderno con mapas de misiones 1 Soporte

Anexo 6 – Prototipado del tablero



Anexo 7 – Tablero de inspiración para los pilares



Anexo 8 – Bocetos de los pilares



Anexo 9 – Modelo Lean Canvas



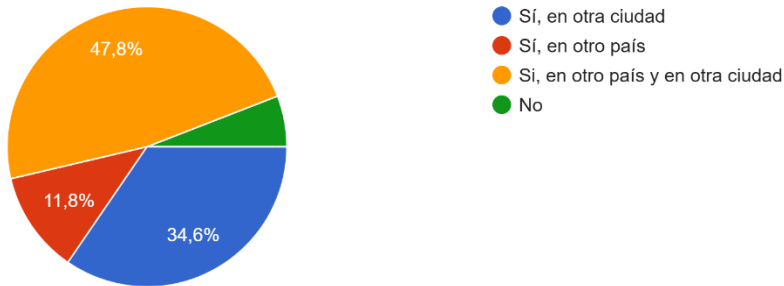
Anexo 10 – Estimación de población de personas entre 40 y 60 años en Chile

Categoría	Valor	Fuente
Población total estimada (2025)	19.5 millones	INE Chile
Distribución etaria (2020)		
0-14 años	19.79%	INE Chile
15-24 años	13.84%	INE Chile
25-54 años	42.58%	INE Chile
55-64 años	11.98%	INE Chile
65 años y más	11.81%	INE Chile
Cálculo de personas mayores de 40 años		
Personas de 40-54 años (aprox.)	21.29%	Estimación basada en distribución etaria
Personas de 55-64 años	11.98%	INE Chile
Personas de 65+ años	11.81%	INE Chile
Total personas mayores de 40 años	45.08%	
Estimación de personas mayores de 40 años	8.786 millones	Cálculo propio basado en estimaciones previas
Personas menores de 60 años (%)	76.7%	INE Chile
Personas mayores de 60 años (%)	23.3%	INE Chile
Personas entre 40 y 60 años (%)	21.78%	
Personas entre 40 y 60 años (millones)	4.245 millones	

Anexo 11 – Respuestas encuesta de estimación de demanda

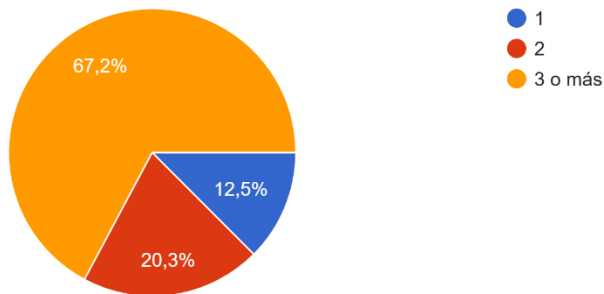
¿Tienes uno o más amigos/as cercanos/as que vivan en otra ciudad o país?

136 respuestas



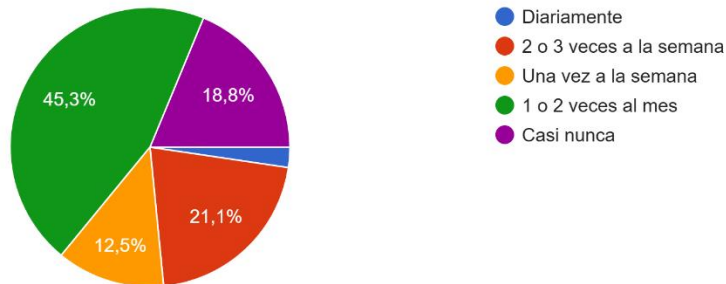
¿Cuántos/as amigos/as cercanos/as mantienes a distancia?

128 respuestas



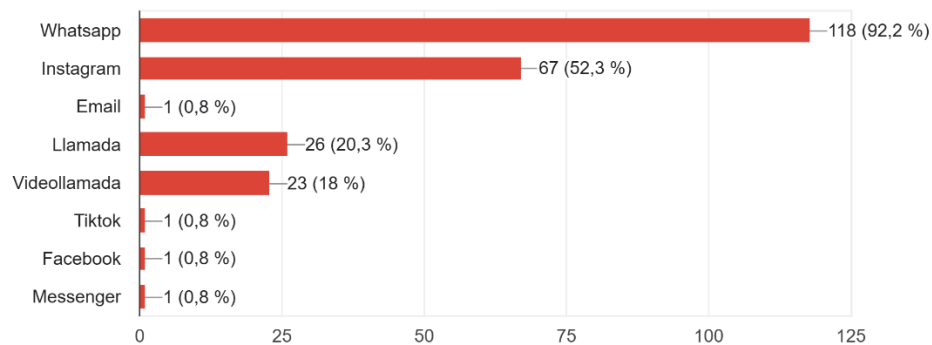
¿Con qué frecuencia te comunicas con el/ella?

128 respuestas



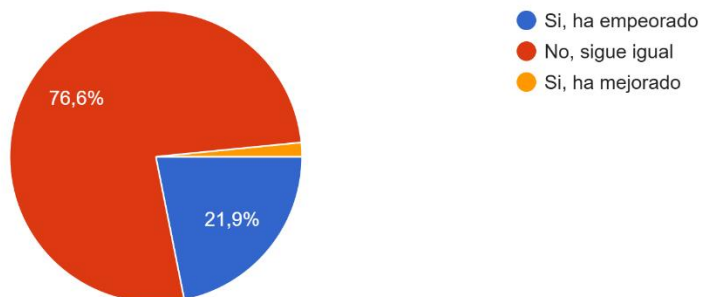
¿Cuáles son los principales medios que usan para comunicarse?

128 respuestas



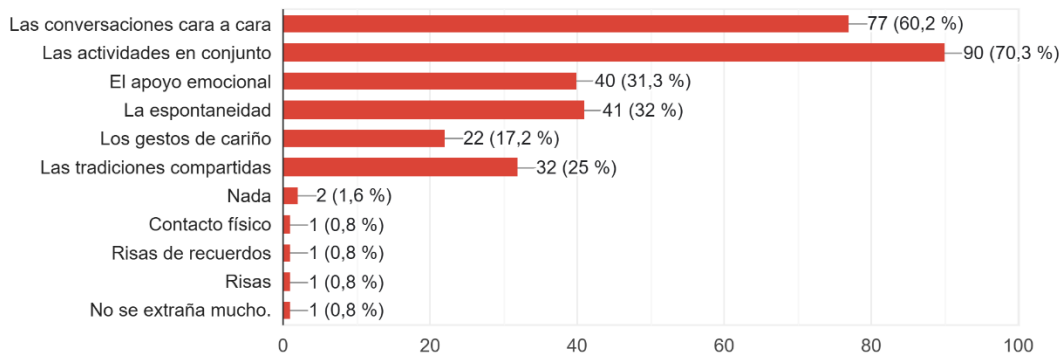
¿Sientes que la distancia ha afectado la calidad de su amistad?

128 respuestas



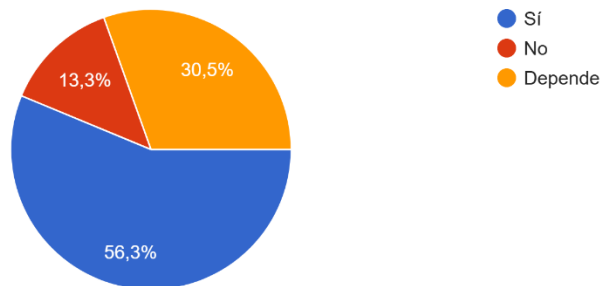
¿Qué es lo que más extrañas de compartir con el/ella?

128 respuestas



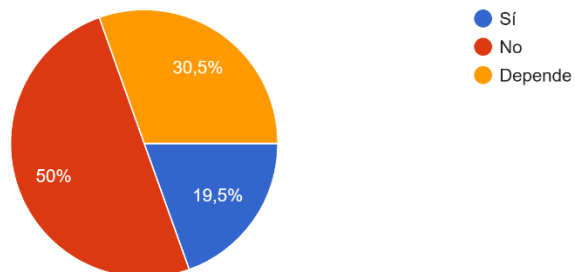
¿Participarías en una experiencia lúdica diseñada específicamente para fortalecer amistades a distancia?

128 respuestas



¿Pagarías por una experiencia lúdica diseñada específicamente para fortalecer amistades a distancia?

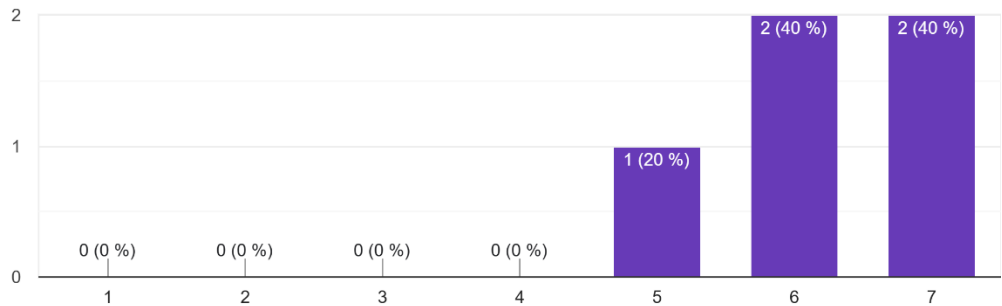
128 respuestas



Anexo 12 – Respuestas encuesta de validación

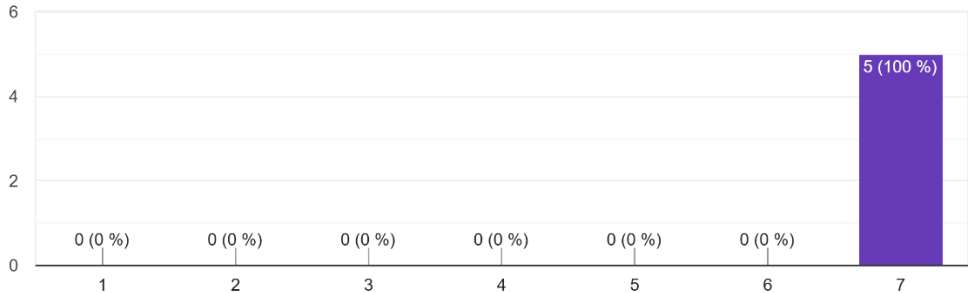
Las reglas y explicación del juego son sencillas

5 respuestas



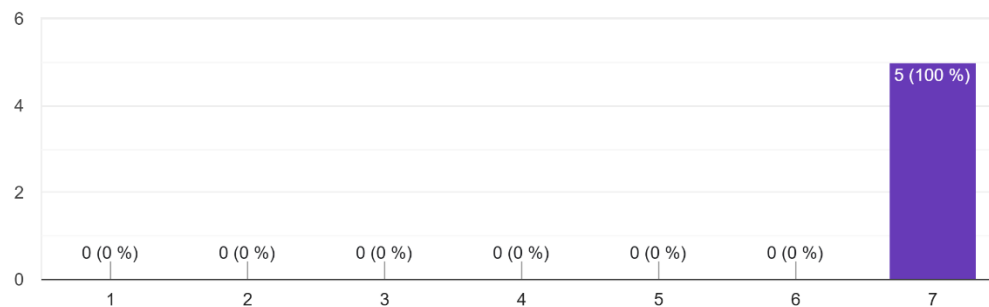
Podría jugarlo más de una vez

5 respuestas



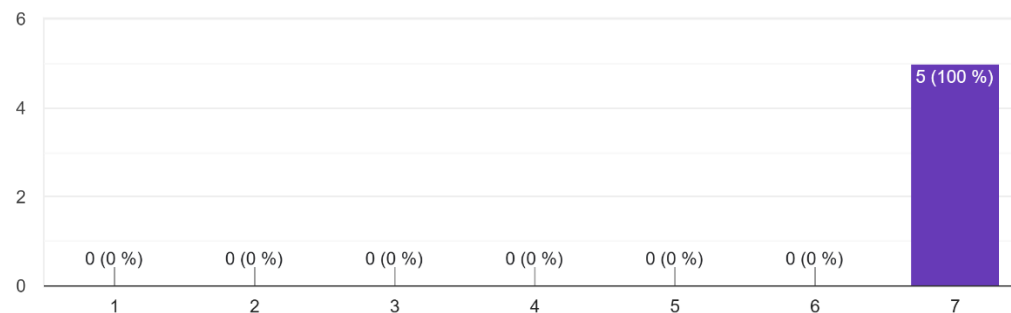
El juego pudo mantenerme distraído de mis otras preocupaciones

5 respuestas



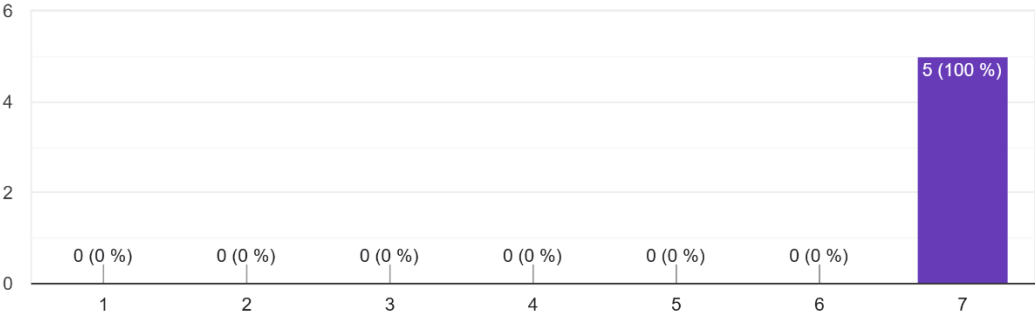
El juego sería una buena instancia para compartir tiempo de calidad con mi amigo/pareja/familiar

5 respuestas



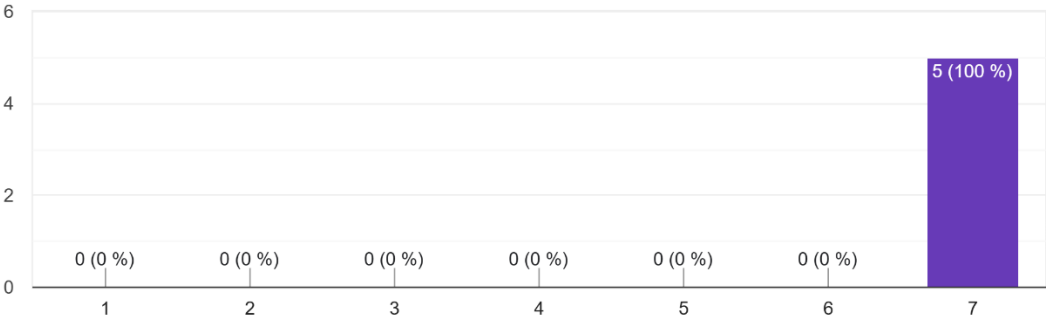
El juego es entretenido

5 respuestas



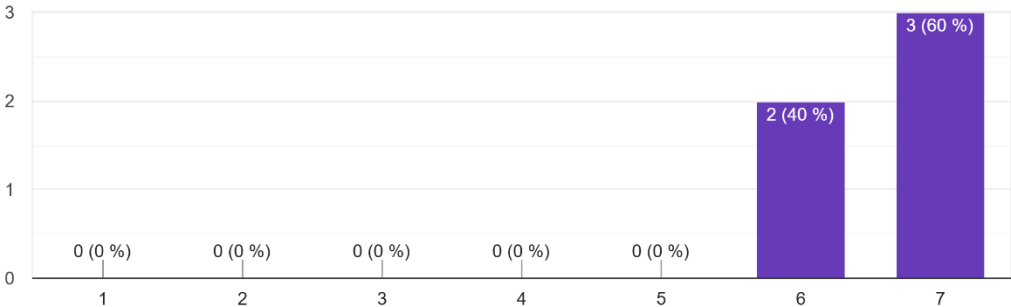
El juego es atractivo visualmente

5 respuestas



El juego funcionaría correctamente estando a distancia de mi pareja/amigo/familiar

5 respuestas



El juego me invita a reflexionar respecto a cómo me comunico con mi pareja/amigo/familiar

5 respuestas

