



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO  
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**JUEGO DE MESA "VOCES DEL ENCIERRO" COMO MEMORIA COLECTIVA  
DEL EX PENAL GARCÍA MORENO**

Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de:

Licenciado/a en Diseño Multimedia

AUTOR: SOFÍA ALEJANDRA MATEUS MENA

DOMÉNICA CAMILA IZA OBANDO

TUTOR: MGTR. RICARDO ENRIQUE MORENO ANDRADE

Quito-Ecuador

2026

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO  
DE TITULACIÓN**

Nosotras, **SOFÍA ALEJANDRA MATEUS MENA** CON documento de identificación N° 1754248712 y **DOMÉNICA CAMILA IZA OBANDO** con documento de identificación N° 1755006200; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 21 de enero del año 2026

Atentamente,



---

SOFÍA ALEJANDRA  
MATEUS MENA  
1754248712



---

DOMÉNICA CAMILA  
IZA OBANDO  
1755006200

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotras, SOFÍA ALEJANDRA MATEUS MENA con documento de identificación No. 1754248712 y DOMÉNICA CAMILA IZA OBANDO con documento de identificación No.1755006200 expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Proyecto Integrador JUEGO DE MESA "VOCES DEL ENCIERRO" COMO MEMORIA COLECTIVA DEL EX PENAL GARCÍA MORENO, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado/a en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 23 de enero del año 2026

Atentamente,



---

SOFÍA ALEJANDRA  
MATEUS MENA  
1754248712



---

DOMÉNICA CAMILA  
IZA OBANDO  
1755006200

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, RICARDO ENRIQUE MORENO ANDRADE con documento de identificación N° 1714353388, docente de la Universidad Politécnica Salesiana declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación JUEGO DE MESA "VOCES DEL ENCIERRO" COMO MEMORIA COLECTIVA DEL EX PENAL GARCÍA MORENO, realizado por SOFÍA ALEJANDRA MATEUS MENA con documento de identificación N° 1754248712 y por DOMÉNICA CAMILA IZA OBANDO con documento de identificación N° 1755006200, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 23 de enero del año 2026

Atentamente,



---

Mgtr. Ricardo Enrique Moreno  
Andrade  
C.I 1714353388

## **DEDICATORIA**

Yo, Doménica Camila Iza Obando, dedico este proyecto a mi familia que ha sido mi mayor apoyo en este proceso, estando siempre dándome ánimos para seguir y culminar con éxito mi formación académica, y brindándome su amor en cada momento, sin dejarme sola en situaciones que fueron algo duras para mí.

Yo, Sofía Alejandra Mateus Mena dedico este trabajo a mi madre, mi padre y sobre todo a mis abuelitos que siempre hicieron un esfuerzo constante y conjunto para formarme, lo que me lleva a ser la persona con los valores y fortaleza que soy ahora, fortaleza que me ha llevado a llegar a este punto de mi vida donde sé que por ellos tengo las herramientas emocionales y ahora académicas para ser la persona y profesional que tanto anhelan que sea.

## **AGRADECIMIENTO**

Yo, Doménica Camila Iza Obando, doy mis más sinceros agradecimientos a mi familia por estar todo el tiempo junto a mí, por su amor, confianza y esfuerzo por el que yo tenga y culmine esta etapa de mi vida. A mis profesores por los conocimientos que me han transmitido para ser mejor en mi formación y finalmente a mis compañeros que de igual manera han estado para mí, muchas gracias por formar parte de esta etapa de mi vida.

Yo, Sofia Alejandra Mateus Mena, tengo un profundo agradecimiento a mi familia sobre todo por el amor, esfuerzo y comprensión que me han tenido toda la vida, ya que eso me ha convertido en una mujer muy capaz para afrontar esta vida, pero sobre todo por esta oportunidad para lograr sustentarme de algo que me encanta, como es mi carrera. Y más allá del agradecimiento asegurarles que seré mi mejor versión con todo lo que me han enseñado y brindado.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>La construcción social y dinámica de la memoria .....</b>	<b>2</b>
El olvido como proceso político y la urgencia del recuerdo .....	3
El ex Penal García Moreno como patrimonio cultural .....	4
<b>Narrativas transmedia para la memoria histórica .....</b>	<b>4</b>
Profundización de la experiencia.....	4
Participación del usuario .....	5
<b>El juego de mesa como dispositivos de memoria .....</b>	<b>6</b>
El juego de mesa.....	6
Construcción de sentido narrativo .....	6
<b>Los mecanismos del pop-up en el diseño multimedia.....</b>	<b>7</b>
Mecanismos del pop-up.....	7
Tipologías y principios mecánicos del pop-up .....	7
Mecanismos pop-up como generadores de inmersión y sentido .....	8
<b>Estudio de competencia y diseño de estrategias de difusión .....</b>	<b>8</b>
Benchmarking.....	8
Canal de difusión .....	9
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>10</b>
<b>RESULTADOS .....</b>	<b>15</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>49</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>52</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXO 1: FICHA TÉCNICA DE ENTREVISTA A DISEÑADOR</b>	
<b>MULTIMEDIA.....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXO 2: FICHA TÉCNICA DE ENCUESTA PARA LA</b>	
<b>RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DEL PROYECTO JUEGO DE MESA</b>	
<b>"VOCES DEL ENCIERRO" .....</b>	<b>114</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Gráfico pregunta uno, ¿Le gustan los juegos? .....	16
<b>Figura 2</b>	Gráfico pregunta dos, ¿Qué tipos de juego ha jugado?.....	16
<b>Figura 3</b>	Gráfico pregunta tres, ¿Le gustan los juegos de mesa? .....	17
<b>Figura 4</b>	Gráfico pregunta cinco, ¿Posee juegos en su casa? .....	17
<b>Figura 5</b>	Gráfico pregunta seis, ¿De qué forma ha adquirido juegos de mesa? 18	
<b>Figura 6</b>	Gráfico pregunta siete, ¿Le llaman la atención los juegos de terror? 18	
<b>Figura 7</b>	Gráfico pregunta nueve, ¿Sabes qué significa pop-up? .....	19
<b>Figura 8</b>	Gráfico pregunta diez, ¿Conoce algún juego de mesa Pop-up?.....	19
<b>Figura 9</b>	Gráfico pregunta doce, ¿Usar un elemento pop-up en un juego de mesa elevaría su interés por el mismo? .....	20
<b>Figura 10</b>	Gráfico pregunta trece, ¿Con quién suele compartir más un juego de mesa? .....	20
<b>Figura 11</b>	Gráfico pregunta catorce, ¿con qué frecuencia participa en juegos de mesa? .....	21
<b>Figura 12</b>	Gráfico pregunta quince, ¿Le interesaría un juego de mesa de terror y suspense basado en el expenal García Moreno? .....	21
<b>Figura 13</b>	Gráfico pregunta dieciséis, ¿A qué elemento considera usted que se le debería dar más relevancia dentro del juego de mesa?.....	22
<b>Figura 14</b>	Gráfico pregunta diecisiete, ¿Qué temática le interesaría en un juego de mesa sobre el expenal García Moreno? .....	22
<b>Figura 15</b>	Gráfico pregunta dieciocho, ¿de qué manera le gustaría concluir las partidas?.....	23
<b>Figura 16</b>	Gráfico pregunta diecinueve, ¿Qué modalidad le atraería más para un juego de mesa sobre el expenal García Moreno? .....	23
<b>Figura 17</b>	Gráfico pregunta veinte, ¿Qué mecánica le interesaría experimentar en un juego de mesa de terror del expenal García Moreno? .....	24
<b>Figura 18</b>	Gráfico pregunta veintiuno, ¿Qué ritmo de juego prefiere? .....	24
<b>Figura 19</b>	Gráfico pregunta veintidós, ¿De qué manera le gustaría que se haga presente el componente de terror? .....	25
<b>Figura 20</b>	Gráfico pregunta veintitrés, ¿Qué nivel de dificultad en las reglas prefiere al jugar?.....	25

<b>Figura 21</b> Gráfico pregunta veinticuatro, Escoja 5 roles que le interesaría usar en el juego. ....	26
<b>Figura 22</b> Gráfico pregunta veinticinco, ¿cuánto tiempo le gusta que duren las partidas?.....	26
<b>Figura 23</b> Gráfico pregunta veintiséis, ¿Considera importante la narrativa en un juego de mesa?.....	27
<b>Figura 24</b> Gráfico pregunta veintisiete, En este juego se incluirán testimonios e historias auditivas del expenal para la progresión del juego. ¿Cómo preferiría escucharlos?.....	27
<b>Figura 25</b> <i>Gráfico pregunta veintiocho, ¿De qué manera le gustaría más avanzar dentro de las partidas? .....</i>	28
<b>Figura 26</b> Gráfico pregunta veintinueve, ¿Qué cartas especiales le atraen más al momento de jugar? .....	28
<b>Figura 27</b> Gráfico pregunta treinta, ¿qué le resulta más atractivo al momento de tomar decisiones para progresar en el juego? .....	29
<b>Figura 28</b> Gráfico pregunta treinta y uno, ¿Disfruta la inmersión en un juego de mesa? .....	29
<b>Figura 29</b> Gráfico pregunta treinta y dos, En un juego de mesa de terror, el estilo gráfico que acompañe el mismo es fundamental. De las siguientes opciones, ¿cuál le gusta más?.....	30
<b>Figura 30</b> Gráfico pregunta treinta y tres, En una escala del 1 al 5, donde 5 es imprescindible y 1 es no relevante, ¿qué tan importante es para usted la rejugabilidad en un juego de mesa?.....	30
<b>Figura 31</b> Gráfico pregunta treinta y cuatro, ¿Qué elementos de los juegos de mesa motivan sus ganas de volver a jugar? .....	31
<b>Figura 32</b> Gráfico pregunta treinta y cinco, ¿Qué nivel de azar le gusta en sus juegos de mesa?.....	31
<b>Figura 33</b> Gráfico pregunta treinta y seis, En la actualidad, ¿compraría un juego de mesa? .....	32
<b>Figura 34</b> Gráfico pregunta treinta y siete, ¿Qué es lo más importante para usted al elegir adquirir un juego de mesa nuevo? .....	32
<b>Figura 35</b> Gráfico pregunta treinta y ocho, ¿Cuándo considera que un juego de mesa es entretenido?.....	33

<b>Figura 36</b> Gráfico pregunta treinta y nueve, ¿Qué haría que un juego de mesa te parezca aburrido y no quieras volver a jugarlo?.....	33
<b>Figura 37</b> Gráfico pregunta cuarenta, ¿Qué hace que usted decida volver a jugar un juego de mesa?.....	34
<b>Figura 38</b> Gráfico pregunta cuarenta y uno, Cuando quiere comprar un juego de mesa, ¿cuál es el factor que lo impulsa a comprarlo? .....	34
<b>Figura 39</b> Gráfico pregunta cuarenta y dos, ¿Qué haría que desista de comprar un juego de mesa?.....	35
<b>Figura 40</b> Gráfico pregunta cuarenta y tres, ¿Qué factor haría la diferencia para que usted considere que un juego de mesa sea costoso o económico?.....	35
<b>Figura 41</b> Gráfico pregunta cuarenta y cuatro, ¿Cuánto es el valor máximo que estaría dispuesto a invertir en un juego de mesa?.....	36
<b>Figura 42</b> Gráfico pregunta cuarenta y cinco, Consciente de que la mecánica pop-up demanda más recursos, mayor diseño y atractivo, ¿estaría dispuesto a invertir un valor extra por este elemento? .....	36
<b>Figura 43</b> Gráfico pregunta cuarenta y seis, ¿qué precio le parecería adecuado invertir en un juego de mesa con mecanismo pop-up?.....	37
<b>Figura 44</b> Bocetos de Hamet Vásconez, Cura flores, Jorge Reyes y Fernando Maldonado .....	38
<b>Figura 45</b> Bocetos de Óscar Caranqui, Rubén Darío, Jaime Galarza y Desdentado de Pichincha.....	38
<b>Figura 46</b> Bocetos Anglicano Crespo, Exvicepresidente Mariano Suárez, Niño del terror y Asesino de Bufandas.....	39
<b>Figura 47</b> Bocetos de El cuentero de Muisne, Lucio Gutiérrez, Eloy Alfaro, Fernando Aspiazu .....	39
<b>Figura 48</b> Bocetos Águila Quiteña, Arturo Jarrín, Mounstro de los Manglares y Mounstro de los Matorrales.....	40
<b>Figura 49</b> Bocetos de Giovanni Noguera, Carlos Arsomena, Mounstro de los Andes y Alejandro Peñafiel.....	40
<b>Figura 50</b> Prototipo de mecanismo pop-up del tablero .....	41
<b>Figura 51</b> Segundo prototipo del tablero con medidas reales.....	41
<b>Figura 52</b> Prototipo carta pop-up.....	42
<b>Figura 53</b> Portada Manual de Identidad .....	42
<b>Figura 54</b> Portada Libro de Instrucciones .....	43

<b>Figura 55</b>	Diseño Carta Pop-Up Encuentro Paranormal .....	43
<b>Figura 56</b>	Diseño Carta Archivo Testimonial .....	44
<b>Figura 57</b>	Diseño Cartas de Misión .....	44
<b>Figura 58</b>	Diseño Cartas de Recompensa y Castigo.....	44
<b>Figura 59</b>	Cartas de Habilidad de Personajes .....	45
<b>Figura 60</b>	Diseño de Fichas de Jugadores .....	45
<b>Figura 61</b>	Diseño Cartilla de Cordura .....	45
<b>Figura 62</b>	Diseño de Carta de Influencia de Pabellones.....	46
<b>Figura 63</b>	Diseño de Carta de Audio .....	46
<b>Figura 64</b>	Diseño del tablero del juego de mesa.....	46
<b>Figura 65</b>	Diseño Pop-up Pabellones y Cúpula.....	47
<b>Figura 66</b>	Diseño del Repositorio de Audios .....	47
<b>Figura 67</b>	Diseño de caja .....	48

## RESUMEN

El proyecto de titulación "**Voces del Encierro**" **Como memoria colectiva del ex penal García Moreno** se desarrolla en el diseño multimedia y la comunicación cultural, abordando la pérdida de la memoria colectiva sobre las historias de las personas recluidas en el ex penal García Moreno de Quito, un espacio patrimonial de alto valor simbólico.

Su objetivo fue diseñar un juego de mesa físico con componentes transmedia que permitiera rescatar, preservar y difundir estas memorias mediante una experiencia lúdica, interactiva e inmersiva. El estudio se fundamentó en conceptos de memoria colectiva, patrimonialización desde abajo, narrativas transmedia y aprendizaje basado en el juego, considerando el diseño como medio de comunicación cultural y reflexión histórica. La metodología fue de un enfoque mixto combinando un análisis interpretativo, descriptivo e histórico. Se llevaron a cabo encuestas y entrevistas semiestructuradas para la investigación, dirigidas a un diseñador multimedia y 45 potenciales jugadores de 18 a 28 años.

Los resultados indicaron que había mucho interés en las historias inmersivas, los juegos de mesa, el género del terror y la utilización de mecanismos pop-up como aspectos distintivos. También hubo una actitud positiva hacia las experiencias lúdicas con contenido patrimonial e histórico. En el proyecto como un aporte principal fue el diseño multimedia y el juego de mesa que pueden actuar como una herramienta para la memoria pues esto tiene el potencial para convertir un ámbito históricamente vinculado con la violencia y el encierro en un instrumento educativo y reflexivo, capaz de reforzar la memoria colectiva, y de esta manera poder fomentar la comprensión histórica e inducir en los jugadores experiencias participativas simbólicas.

**Palabras Clave:** Diseño multimedia, memoria colectiva, juego de mesa como dispositivo de memoria, narrativa transmedia y patrimonio cultural intangible.

## ABSTRACT

**“The Voices of Imprisonment” As a collective memory of the former prisoner García Moreno** degree project focuses on multimedia design and cultural communication, addressing the loss of collective memory regarding the stories of those imprisoned in the former García Moreno prison in Quito, a heritage site of high symbolic value.

Its objective was to design a physical board game with transmedia components that would allow these memories to be rescued, preserved, and disseminated through a playful, interactive, and immersive experience. The study was based on concepts of collective memory, heritage preservation from below, transmedia narratives, and game-based learning, considering design as a means of cultural communication and historical reflection. The methodology was a mixed approach combining interpretive, descriptive, and historical analysis. Semi-structured surveys and interviews were conducted for the research, targeting a multimedia designer and 45 potential players aged 18 to 28.

The results indicated that there was a lot of interest in immersive stories, board games, the horror genre, and the use of pop-up mechanisms as distinctive features. There was also a positive attitude towards playful experiences with heritage and historical content. A key contribution of the project was the multimedia design and board game, which can act as a tool for memory, as it has the potential to transform a setting historically linked to violence and confinement into an educational and reflective instrument, capable of reinforcing collective memory and thus promoting historical understanding and inducing symbolic participatory experiences in players.

**Keywords:** Multimedia design, collective memory, board games as memory devices, transmedia storytelling, and intangible cultural herita

## INTRODUCCIÓN

La problemática que se considera en el proyecto es el olvido y la pérdida de la memoria colectiva acerca de las historias y vivencias de las personas recluidas en el ex penal García Moreno en Quito.

Por ello en base en lo expuesto, se formula la siguiente pregunta de investigación, ¿De qué forma el diseño multimedia puede contribuir a rescatar las memorias y relatos del ex penal García Moreno como parte del patrimonio cultural de Quito?

A partir de lo planteado anteriormente, este proyecto busca diseñar una propuesta transmedia, a través de un juego de mesa que ayude a preservar y difundir las memorias y relatos del ex penal García Moreno como patrimonio cultural y social, proponiendo un acercamiento experiencial, mediante el levantamiento de datos históricos y una exposición narrativa que emplee como recurso al diseño multimedia desde otra perspectiva lúdica.

Lo que nos lleva a diseñar y desarrollar un juego de mesa tangible para poder transmitir de esta forma las memorias y relatos auditivos del ex penal García Moreno, garantizando que los dos productos mantengan coherencia tanto a nivel visual como narrativo, así como generando una experiencia inmersiva y entendible mediante el diseño del juego de mesa, por medio de recursos gráficos y lúdicos que favorezcan una interacción con las vivencias de las personas de este sitio e incorporando tácticas de diseño narrativo y visual para fomentar la importancia del ex penal García Moreno como un lugar de memoria colectiva.

Por lo que, mediante el diseño de un juego de mesa, se busca convertir un lugar que ha estado históricamente vinculado con el encierro y la violencia en un espacio de reflexión y aprendizaje, usando como recursos el diseño multimedia y lúdico para preservar la memoria de los prisioneros del antiguo penal, de esta manera se contribuye a que la memoria colectiva perdure gracias a recursos narrativos y visuales que posibilitan que un público se vincule con las experiencias de las personas de la localidad.

El juego de mesa tiene un valor educativo y social porque utiliza el diseño como medio para transmitir contenidos históricos a través de la experiencia. "Voces del

encierro" estimula la reflexión sobre el pasado, el diálogo acerca de cuestiones de derechos y justicia, de esta manera promueve una comprensión mediante la combinación de la investigación, pedagogía y la creatividad. Por lo cual hacemos que el diseño no solo sea una práctica visual o estética, sino también es un medio para la reflexión cultural y el fortalecimiento de la memoria colectiva.

Para conservar la memoria colectiva del ex penal García Moreno el presente marco teórico sugiere desarrollar un juego de mesa de terror que incluya elementos transmedia como método novedoso. Con lo mencionado anteriormente, elegimos el diseño de experiencias lúdicas e inmersivas como el medio principal para hacer más accesibles a los jugadores futuros estas historias que se han ido olvidando con el tiempo.

### **La construcción social y dinámica de la memoria**

Memoria colectiva se entiende a nivel social como un saber común que crea identidad cultural y surge de la necesidad de preservar viva la memoria del pasado para impedir que se repita, para explicar mejor que es la memoria colectiva Malbwachs, M. (2005), señala que:

La memoria colectiva extrae su fuerza y su duración del hecho de tener como soporte un conjunto de hombres, son sin embargo los individuos quienes recuerdan, en tanto miembros del grupo. De esa masa de recuerdos comunes, y que se apoyan entre sí, los recuerdos que aparecerán con más intensidad en cada uno de ellos no son los mismos. Diríamos que cada memoria individual es un punto de vista sobre la memoria colectiva, que este punto de vista cambia según el lugar que ocupo, y que el lugar mismo cambia según las relaciones que mantengo con los otros ámbitos. (p. 186.)

En lugares de confinamiento como el ex penal García Moreno, la memoria colectiva se construye por medio de las interacciones cara a cara, que pueden ser conversaciones o relatos compartidos entre amigos, conocidos o familiares de los individuos que cumplieron su condena en ese lugar. También puede involucrar diversos objetos que desempeñan un papel relevante en estas experiencias, convirtiéndose así en parte del recuerdo colectivo del ex penal. La presente investigación tiene como objetivo recuperar las historias de estos individuos o de grupos pequeños, que a menudo no pudieron ser expresadas debido a la vergüenza, el trauma o porque la institución

encargada de ello los silenciaba. Esto promovería una mayor empatía y comprensión hacia muchos presos del antiguo penal.

### **El olvido como proceso político y la urgencia del recuerdo**

En un contexto anterior se menciona el peligro de que se olvide lo vivido por los internos del antiguo penal para fundamentar la relevancia de crear este proyecto. Además, se tiene conocimiento del olvido impuesto por orden de instituciones que, en sus dinámicas de poder, persiguen acallar a las personas que fueron víctimas de este lugar, puesto que sus relatos pueden perjudicar tanto a la misma institución como a la imagen de políticos o poderes estatales. En el caso de las instituciones penitenciarias, lo habitual es que la falta de esfuerzo por recordar estas historias se debe a un deseo de ocultar problemas como la brutalidad del personal, la organización o simplemente las realidades complejas e invisibles de estos prisioneros. Sobre esto Jelin, E. (2002) menciona que:

Hay en esta situación un doble peligro: el de un «exceso de pasado» en la repetición ritualizada, en la compulsión que lleva al acto, y el de un olvido selectivo, instrumentalizado y manipulado. Para salir de esta situación se requiere «trabajar», elaborar, incorporar memorias y recuerdos en lugar de re-vivir y actuar. (p.14-15)

Según la observación anterior, la recuperación de la memoria intangible del antiguo penal se convierte en un acto de resistencia y empatía frente al olvido impuesto, así como en una búsqueda de justicia memorial para las historias de las víctimas.

### **El ex Penal García Moreno como patrimonio cultural**

El ex penal García Moreno, por sí solo, tiene un valor arquitectónico que narra la historia de las reglas de vigilancia y castigo de su época en funcionamiento. Además, posee otro patrimonio esencial pero inmaterial: relatos sobre tácticas de supervivencia de minorías en aquel ambiente hostil, prácticas culturales surgidas a partir del encarcelamiento, redes solidarias o manifestaciones artísticas desarrolladas en la clandestinidad. Para esto Ribadeneira Gonzáles, N.S. (2025), señala que:

Las paredes guardan historias y memorias, como un registro de un tiempo suspendido que se niega a desaparecer. En las celdas ahora vacías del ex penal García Moreno de Quito, las huellas de la memoria de quienes (sobre)vivieron casi dos siglos en esa cárcel panóptica del Tercer Mundo. (p.21)

Por lo tanto, este proyecto sugiere el enfoque de patrimonialización "desde abajo", que se refiere a la elaboración de medios narrativos por parte de personas ajenas a la institución o historia que se busca preservar. Una vez aclarado el término, las memorias de los exreclusos y otros actores relacionados con esta entidad serán nuestra materia prima para crear el juego de mesa, en el cual representaremos libremente lo ya mencionado anteriormente.

### **Narrativas transmedia para la memoria histórica**

#### **Profundización de la experiencia**

La narrativa transmedia según Scolari C. A. (2013):

Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. Una estrategia tradicional de las empresas de comunicación se basaba precisamente en desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguajes. (p. 24)

Esta narrativa transmedia no solo consiste en contar la misma historia a través de diferentes medios, sino que enriquece su sentido al crear experiencias complementarias, lo cual la transforma en una estrategia pedagógica efectiva para abordar la memoria histórica mediante el entretenimiento. En este contexto, el juego de mesa emplea sus

dinámicas y mecánicas para crear una experiencia inmersiva del ex penal, donde avanzar en el juego hace que se liberen nuevas historias de reclusos, lo cual incrementa gradualmente la conciencia histórica y el aprendizaje.

### **Participación del usuario**

El componente principal de las narrativas transmedia es la capacidad de desarrollar proyectos en los que cada elemento contribuye a alcanzar un resultado efectivo. El propósito de nuestro proyecto "Voces del Encierro" es recrear la infraestructura del ex penal, que constituye su patrimonio tangible, a través de un tablero pop up. Por medio de contenido auditivo se recuperará el aspecto intangible, y se ofrecerán relatos generales y sobre personajes para que puedas percibir emociones y así crear un juego inmersivo. Esto resulta en una mayor participación por parte de los usuarios, alcanzando de esta manera la meta de que los jugadores se conviertan en exploradores históricos y no meros receptores de información. Se pueden conectar las historias con este método y crear un panorama más integral de la realidad de los presos, para que sea más inmersivo.

Para complementar esta información Hodges (2021, citado en Gómez, 2024), dice que “la identidad visual de un juego de mesa tiene una significación que va más allá de lo puramente decorativo, ya que genera influencia en la experiencia del jugador, ayudando a su comprensión del juego y a su inmersión” (p. 16). Al interactuar con los elementos multimedia y el tablero físico los jugadores transforman la información que se les brinda en el juego en algo que ellos mismos experimentan, dándole más significado

## **El juego de mesa como dispositivos de memoria**

### **El juego de mesa**

Para poder realizar este proyecto necesitamos saber lo que conlleva un juego de mesa por lo que Amorín, A. I. (2022) nos explica que:

Los juegos de mesa poseen un gran potencial en sus mecánicas, que pueden facilitar la comprensión de procesos históricos; la generación de dinámicas políticas, sociales o económicas entre los participantes; la toma individual o conjunta de decisiones y la negociación; o la comprensión de factores geográficos y temporales, entre otros muchos. (p. 32-33)

Esta iniciativa del proyecto pues propone una experiencia inmersiva en el interior de un antiguo penal, donde los participantes tienen como meta obtener la libertad mediante misiones, interacción y solución de conflictos a partir de pistas narrativas. Los jugadores se enfrentarán a situaciones que les enseñan la historia, sus injusticias y dinámicas de poder mientras atraviesan el espacio histórico durante el juego, sin buscar recrear el sufrimiento real.

### **Construcción de sentido narrativo**

Como indica Pérez Latorre (2010), la investigación en este campo permite alcanzar "una sistematización de los códigos de significación que conforman el lenguaje del diseño" (p. 7). Podemos decir en base a la perspectiva que tiene el proyecto en el diseño multimedia tiene un rol principal que es la esencia, es nuestro recurso más valioso. La estética visual, la elección de la tipografía, los colores que seleccionamos o el aspecto del tablero y los personajes sobrepasan con creces lo que sería una mera cuestión estética. Cada una de estas piezas, así como las reglas y la manera en que se desarrolla el juego, constituyen los pilares en los que edificamos el producto definitivo. La principal meta es que este producto cumpla con su función, además de ser atractivo y que llame la atención por cómo se ve, y que fácil de usar e intuitivo. El diseño se propone como el medio principal para narrar la historia del juego. Es nuestra manera de orientar al jugador, gradualmente, hasta que se encuentre totalmente inmerso en ese universo que hemos creado.

Para que esta inmersión sea total, nos apoyaremos también en el sonido. La música y los efectos auditivos serán elementos fundamentales para mejorar la experiencia y las emociones. Este punto busca alcanzar la inmersión lúdica, la cual Gallastegui (2018), lo define como "la experiencia de introducirse en un ámbito diferenciado de la realidad ordinaria, con sus propias reglas, contenido en sí mismo" (p. 57). En esencia, nuestro objetivo no es únicamente entretener, también queremos generar una experiencia que verdaderamente impacte, que estimule la reflexión de los jugadores y que, en lo ideal, propicie un espacio para el diálogo mucho después de finalizada la partida.

## **Los mecanismos del pop-up en el diseño multimedia**

### **Mecanismos del pop-up**

Según Serrano Sánchez, M.(2018) El pop-up son "Elementos o estructuras de papel que al ser accionadas automáticamente al abrir la página o por medio de algún otro mecanismo (solapa, lengüeta, etc.), o al ser manipuladas" (p.214) El pop-up es parte de la ingeniería en papel y del diseño editorial tridimensional, porque, a través de cortes, ensamblajes y pliegues, convierte una superficie plana en una estructura volumétrica móvil que se activa cuando se abre; no es simplemente un recurso decorativo, sino un instrumento comunicativo en el que la visualidad, el movimiento y la materialidad crean significado. El pop-up, al ubicarse entre el tablero y el objeto interactivo, requiere que el usuario participe físicamente mediante la manipulación táctil y la comprensión mecánica de sus componentes. Esto transforma el movimiento en un componente semántico que aporta a la experiencia, al tiempo y a la progresiva revelación del contenido.

### **Tipologías y principios mecánicos del pop-up**

Los mecanismos del pop-up se basan en principios geométricos y estructurales que posibilitan la creación de movimiento y volumen a través de diferentes tipos como el plegado en V, el plegado, las estructuras con forma de caja, los sistemas que se deslizan, rotan y las capas que están superpuestas. Cada uno produce un efecto particular de estabilidad, secuencia, y una revelación visual. Estos mecanismos, además de su función técnica, son lenguajes formales que tienen un impacto directamente con la percepción de

la tridimensionalidad, incorporan el diseño gráfico, la ingeniería del papel y la experiencia perceptiva del usuario, ya que como mencionan Ireta, C. M., et al (2023) “estos funcionan como esqueleto, para así garantizar el movimiento que hará la figura elegida.” (p.7)

### **Mecanismos pop-up como generadores de inmersión y sentido**

Los mecanismos pop-up crean inmersión al combinar lo visual con lo táctil y lo cinético, generando perspectiva de tridimensionalidad que convierte la recepción de información en un acontecimiento lúdico. El movimiento añade una dimensión en un espacio real que posibilita la interacción e inmersión con el contenido, y esto mejora la creación de narrativas, el asombro y el descubrimiento. Por otro lado, si se manipula manualmente con el objeto, se ponen activos procesos de memoria y emociones. De esta manera, la experiencia no se fundamenta únicamente en lo visual, sino en la interconexión entre el gesto, el espacio y la representación, así como nos dice Santoro, P. H. (2024) “lo pone en un lugar más activo que su tradicional rol de observador” (p. 333), lo que refuerza la asimilación significativa de la información.

### **Estudio de competencia y diseño de estrategias de difusión**

#### **Benchmarking**

Según Spendolini, J. M. (2005) dice que “El benchmarking es un proceso sistemático y continuo para evaluar los productos, servicios y procesos de trabajo de las organizaciones que son reconocidas como representantes de las mejores prácticas, con el propósito de realizar mejoras organizacionales.” (p.1). Esto muestra que los juegos de mesa de terror se distinguen a escala global por su intensa inmersión temática, su narrativa emergente y la creación de tensión psicológica. Sin embargo, en el entorno local y latinoamericano hay una oferta escasa, sobre todo en lo que respecta a propuestas relacionadas con la memoria patrimonial e histórica. El juego, que se inspira en el penal García Moreno y no tiene competencia directa, es una oportunidad estratégica y distintiva, ya que relaciona terror, narrativa y memoria histórica desde un lugar real con una gran carga simbólica. Por lo tanto, el proyecto se sitúa en la intersección de la

propuesta educativa-cultural, la experiencia de contar una narrativa emocional y el juego de terror, con un potencial único en el mercado ecuatoriano.

### **Canal de difusión**

A partir del benchmarking, basada en benchmarking, debe enfocarse en adultos y jóvenes de 18 a 28 años que tengan interés por juegos de mesa, historia y cultura locales, así como por experiencias inmersivas. Se debe poner un enfoque particular en los habitantes de Quito debido a su conexión simbólica con el antiguo penal García Moreno y con su medio universitario y cultural. La divulgación tiene que combinar medios digitales y colaboraciones con comunidades de jugadores y espacios académicos, así como canales presenciales como librerías, ferias creativas, museos y centros culturales. El terror inmersivo se destaca entre los ejes comunicativos. el valor educativo fundamentado en la identidad territorial y la memoria histórica. En este sentido, Redondo Méndez, A.C., et al (2021) señalan que “la competitividad de las industrias culturales está determinada por la capacidad de sus propios representantes para identificar escenarios de acción y para tejer redes humanas de colaboración y conocimiento” (p. 15). De este modo, el juego se posiciona no solo como entretenimiento, sino como un recurso cultural y pedagógico capaz de ocupar un vacío existente en la oferta local.

## METODOLOGÍA

La línea de investigación en la que se inscribe este trabajo académico es en la de *diseño sostenible de productos y servicios digitales*, que se enfoca en la educación y concienciación, utilizando en este caso la creación de un juego de mesa físico que tiene componentes multiplataforma que promueva la reflexión histórica y cultural referente al ex penal García Moreno mediante una experiencia lúdica, interactiva y entretenida.

El enfoque de investigación fue de carácter mixto, que combinó elementos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión más amplia del objeto de estudio. Este enfoque logra contrastar los datos objetivos obtenidos mediante instrumentos estructurados con los significados subjetivos derivados de entrevistas y testimonios, así garantizando una comprensión clara del fenómeno. De igual modo, el uso de ambos métodos cuantitativos y cualitativos, posibilita el análisis tanto de la dimensión interpretativa de los sujetos como de las tendencias y patrones generales de percepción frente a los juegos de mesa de carácter histórico. Así, se busca que los participantes construyan y vivan experiencias de aprendizaje a través de un juego.

El paradigma de investigación que se adoptó es el interpretativo, porque busca comprender los significados, la memoria colectiva y las experiencias que están vinculadas al contexto histórico y social que presenta el ex penal García Moreno. En ese sentido, como señalan Mejías, J (2022): “Al referirse a este paradigma el investigador en la interacción con el individuo en estudio o el fenómeno estudiado “Trata de entender las interpretaciones de su mundo o su medio”. La teoría es emergente y debe elevarse desde situaciones particulares.” (p. 11). Este paradigma es pertinente para el proyecto porque busca comprender al pasado complejo mediante una experiencia lúdica. Debido al fuerte simbolismo social, político y cultural que tiene el ex penal García Moreno, su recontextualización por un juego de mesa implica un proceso interpretativo profundo referente a las percepciones colectivas y del significado de la memoria histórica en los usuarios.

El método de investigación se centra en el histórico, el estudio se sustenta en la reconstrucción, análisis crítico y contextualización de hechos, testimonios y documentos referentes al ex penal García Moreno, permitiendo establecer información para la creación del juego de mesa, se identificó hechos relevantes, personajes representativos y

elementos simbólicos que arrastra el penal dentro de su historia. Como explica Fusco, G (2009):

El historiador inicia su investigación fundamentándose en una serie de preguntas hasta determinar cuándo, dónde, cómo y por qué ocurrieron los hechos, se apoya en el método heurístico para la localización y clasificación de los documentos, el hermenéutico para el análisis de las fuentes y producción del conocimiento y el deductivo-inductivo es la síntesis y reconstrucción de los sucesos del pasado. Así mismo utiliza sub-métodos entre los que podemos mencionar: el cronológico, el geográfico y etnográfico. (p. 234)

Este método empleado es idóneo porque permite generar una narrativa que dé voz a las memorias olvidadas y a las historias humanas que marcaron este espacio, que con el pasar del tiempo han sido olvidadas, mereciendo ser conocidas y reinterpretadas. La reconstrucción de este pasado servirá como inspiración en el diseño narrativo y estético del juego de mesa, manifestando la profundidad cultural y su relevancia social. A su vez, la aplicación del método histórico se ve justificado porque los datos obtenidos deben venir de fuentes confiables y verídicas, como por ejemplo documentos oficiales, fotografías, registros judiciales y testimonios orales, para lograr fundamentar el contenido del juego con hechos verificables y coherentes con la realidad de la población.

El diseño de la investigación es el correlacional, porque busca marcar la relación entre las variables como el conocimiento previo de los usuarios referente a la historia del ex penal, su comportamiento frente a los juegos educativos y el interés por la memoria histórica. Según Mousalli-Kayat, G. (2015) dice que:

Una correlación se define como una relación entre dos variables, conceptos o aspectos. En tal sentido, las investigaciones correlacionales buscan establecer la intensidad y el sentido de la relación entre dos variables, si una aumenta que pasa con la otra o si una disminuye que pasa con la otra, por lo general se habla de dos variables, pero pueden analizarse asociaciones entre dos o más. (p. 18)

Esta perspectiva del diseño permite analizar la conexión que existe entre el conocimiento histórico, la disposición de aprender mediante instrumentos lúdicos y la apreciación estética del juego, no manipulando variables, solo observar asociaciones naturales en la experiencia de los participantes. Estas correlaciones ayudaran a validar la efectividad educativa y emocional del proyecto, evidenciando si las mecánicas narrativas

despiertan la curiosidad, empatía y reflexión de los usuarios, también como su experiencia lúdica contribuye significativamente a la obtención de conocimiento histórico.

El tipo de investigación es descriptivo, ya que el proyecto se centra en describir las características y los elementos significativos del contexto histórico, social y cultural que motivan el diseño del juego de mesa. De acuerdo con los autores Sarango, A. H., et al (2024), la investigación descriptiva busca “describir características de fenómenos o poblaciones, estableciendo asociaciones entre variables sin determinar causalidad.” En este caso, describir implica examinar el valor histórico y el potencial pedagógico que ofrece el ex penal como un espacio de memoria. Por lo tanto, el tipo descriptivo resulta apropiado para contextualizar los hallazgos documentales y cualitativos antes de convertirlos en un producto lúdico.

La investigación es documental, tal modalidad se define según Morales, O. (2003) como: "el proceso de investigación documental se dispone, esencialmente, de documentos, que son el resultado de otras investigaciones, de reflexiones de teóricos, lo cual representa la base teórica del área objeto de investigación, el conocimiento se construye a partir de su lectura, análisis, reflexión e interpretación de dichos documentos." (p.2) Esta modalidad es la más adecuada para el proyecto, ya que posibilita abordar la historia del ex penal desde un punto de vista basado en evidencias, con el rigor característico de la investigación académica, y transformarla en un producto creativo que mantenga la fidelidad de los hechos.

La fase cualitativa que consiste en elaborar una entrevista semiestructurada a un Diseñador Multimedia aficionado a los juegos de mesa, que aporte sus conocimientos en las mecánicas, dinámicas y narrativas dentro de un juego, esto conforme a **LA FICHA TÉCNICA NO 1 en calidad de ANEXO 1**, que está estructurada de 11 preguntas abiertas y que se divide en la construcción de mecánicas, dinámicas que generar inmersión, equilibrio entre narrativa y jugabilidad, estos componentes son fundamentales para potenciar la experiencia del jugador.

Por otro lado, la fase cuantitativa según Palacios M. R. (2006) consiste en “examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la Estadística.” (p.3), con esta definición se procedió a aplicar encuestas estructuradas a una muestra de 45 jugadores potenciales entre hombres y mujeres de 18 a 28 años, con el fin de identificar su interés previo en conocer sobre la historia del ex penal, sus expectativas frente a los

juegos de mesa de terror, los hábitos de consumo en cuanto a juegos de mesa y las preferencias estéticas o narrativas. A partir de estos datos conforme **LA FICHA TÉCNICA NO 2 en calidad de ANEXO 2**, que está estructurada de 46 preguntas divididas entre preguntas introductorias, técnicas de diseño y benchmarking.

Tras la integración de la información cualitativa y cuantitativa, el proyecto finalizara con el diseño de un juego de mesa, cuyas mecánicas, narrativa, reglas y elementos gráficos serán validados mediante pruebas piloto evaluando la claridad, atractivo y su funcionamiento. Este resultado representa una propuesta lúdica que lleva al aprendizaje histórico del ex penal García Moreno, contribuyendo a la memoria colectiva y ofreciendo herramientas educativas alternas que integra historia, arte y tecnología desde una experiencia participativa y reflexiva.

Para la elaboración del producto multimedia se aplicó la metodología operativa basada en la teoría del aprendizaje basado en el juego (ABJ), que Ortiz Cueva, F. (2021) menciona que es “parte de la idea de “Educar jugando” donde, además de lograr propósitos educativos, los individuos desarrollan sus habilidades interpersonales y sociales para la consecución de objetivos, mediante el uso de juegos intencionados, logran-do con ello aprendizaje significativo.” (p.109) que considera al juego como una herramienta que desarrolla conocimiento, reflexión crítica y comprensión histórica a través de la interacción, la toma de decisiones y la narrativa inmersiva. El ABJ posibilita que los jugadores aprendan haciendo, experimenten situaciones significativas y recreen memorias históricas de manera participativa las cuales comprenden las siguientes fases operativas:

1. Investigación y documentación, permitió comprender el contexto histórico, social y cultural del ex penal García Moreno, para esta fase se llevó al cabo tres actividades: revisión de textos históricos y artículos académicos, entrevistas y análisis de referenciales de juegos de mesa con temática de terror.
2. Definición pedagógica, facilitando el aprendizaje del jugador, para esto se llevó a cabo cuatro actividades: competencias cognitivas, competencias emocionales, experiencias significativas y experiencia social.
3. Diseño conceptual del juego, que estableció la base del juego a partir de 5 actividades: definición del tipo de juego, establecer la fantasía central, definición del núcleo de mecánicas, la dinámica general y creación de personajes para los usuarios y los que se incorporan en la historia.

4. Prototipado inicial, la creación de una temprana versión jugable con el fin de probar mecánicas, donde se realizó cuatro actividades: diseño inicial de tableros, fichas y cartas, desarrollo de libros de reglas y turnos, impresión de recursos y pruebas de juego en una muestra para el público objetivo.

5. Playtesting con enfoque ABJ, se usa para aprender como los jugadores interactúan con el juego de mesa, se desarrolló en cuatro actividades: reclutamiento de jugadores, pruebas abiertas y sesiones guiadas, recepción de retroalimentación y medición funcionalidad mediante observación.

6. Diseño multimedia y arte final, llegar al estilo final del juego de mesa, esto se realizó mediante tres actividades: el diseño multimedia incluido en el tablero, los elementos que lo complementan para que sea jugable y diseño del packaging final del juego.

7. Producción y fabricación, permite la materialización del juego de mesa en forma física, esto se hizo en cuatro actividades: Selección de materiales, pruebas de color y resistencia, coordinador con proveedor del producto final y revisión de la entrega del proveedor.

8. La fase 8 se plantea como recomendación futura y comprende la implementación, difusión y evaluación del juego tras su diseño final. Incluye un benchmarking de juegos de terror para definir posicionamiento y ventajas competitivas. Se proponen estrategias de difusión presenciales y digitales enfocadas principalmente en jugadores de Quito.

## RESULTADOS

La memoria colectiva es importante para la identidad social y cultural, y referente al ex penal García Moreno este constituye un espacio patrimonial de un alto valor simbólico para la ciudad de Quito, y sus historias que progresivamente han sido olvidadas. Debido a esto, el diseño multimedia y el juego de mesa son herramientas culturales y educativas capaces de cambio mediante experiencias lúdicas e inmersivas que favorecen el aprendizaje activo y la transmisión de la memoria histórica. Esta investigación busca entender como perciben y valoran los usuarios una propuesta lúdica con contenido histórico, mediante la identificación de elementos narrativos y mecánicas que logren potenciar su inmersión y reflexión. Este proceso se desarrolló de forma secuencial, iniciando desde una revisión documental histórica del contexto del ex penal y apoyándose con una entrevista a un diseñador multimedia, aportes esenciales que guiaron la toma de decisiones referente al diseño del juego.

Posteriormente con este criterio se dio inicio a la fase cuantitativa donde se aplicó encuestas estructuradas a una muestra de 45 usuarios potenciales, entre ellos hombres y mujeres que comprenden la edad de 18 a 28 años. Esta herramienta aportó en la identificación de conocimientos básicos en tema de juegos de mesa, hábitos de compra referente a juegos de mesa y la propuesta pop-up, expectativas a la producción del juego y preferencias relacionadas a los juegos de mesa de terror con contenido histórico, también evaluar la importancia que los participantes dan a la narrativa, inmersión y rejugabilidad. La integración de resultados cualitativos y cuantitativos aportó en la toma de decisiones fundamentadas para el diseño final del juego de mesa, asegurando que esta propuesta responde tanto a criterios históricos como a las necesidades del público objetivo.

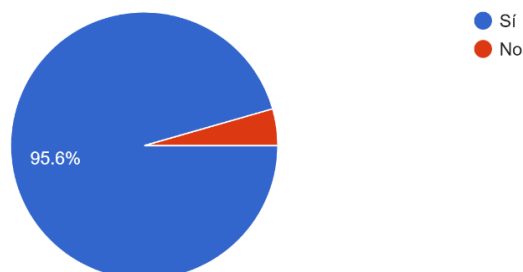
Referente a los porcentajes, en los resultados de la encuesta se manifiesta lo siguiente: El 95,6 % de los encuestados indicó que les gusta los juegos, evidenciando una alta predisposición a experiencias lúdicas. Confirmado al juego como un medio de interacción y aprendizaje.

**Figura 1**

Gráfico pregunta uno, ¿Le gustan los juegos?

1. ¿Le gustan los juegos?

45 respuestas



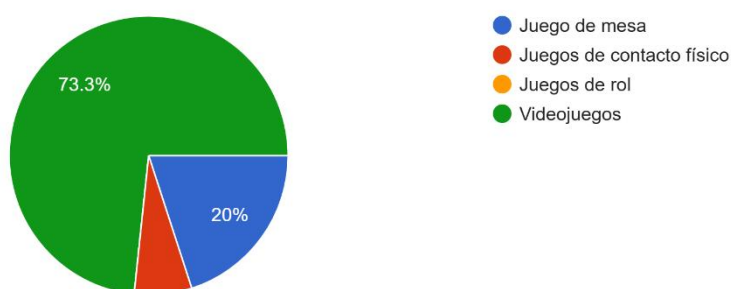
El 73,3% manifestó haber jugado videojuegos, existe una familiaridad con sistemas interactivos de entretenimiento y con reglas complejas. Esta experiencia previa favorece de los encuestados favorece a la comprensión de mecánicas más complejas.

**Figura 2**

Gráfico pregunta dos, ¿Qué tipos de juego ha jugado?

2. ¿Qué tipos de juegos ha jugado?

45 respuestas

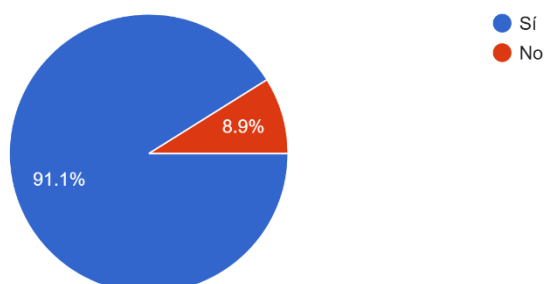


El 91,1 % afirmó que les gustan los juegos de mesa, reafirmando que este formato es un medio vigente y atractivo. Esto respalda al proyecto en su elección como soporte principal.

**Figura 3**

Gráfico pregunta tres, ¿Le gustan los juegos de mesa?

3. ¿Le gustan los juegos de mesa?  
45 respuestas



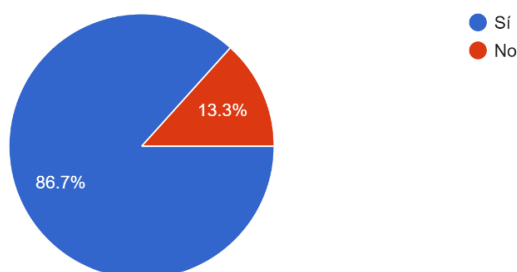
En la pregunta cuatro referente a ¿Qué juego de mesa conoce? El juego Monopolio se identificó como el juego de mesa más conocido por parte de los encuestados, demostrando un conocimiento previo a referentes tradicionales sobre juegos de mesa.

El 86,7 % señaló que posee juegos de mesa en su hogar, esto indica que forma parte de las prácticas de ocio habituales. Reforzando la viabilidad de un formato físico.

**Figura 4**

Gráfico pregunta cinco, ¿Posee juegos en su casa?

5. ¿Posee juegos de mesa en su casa?  
45 respuestas

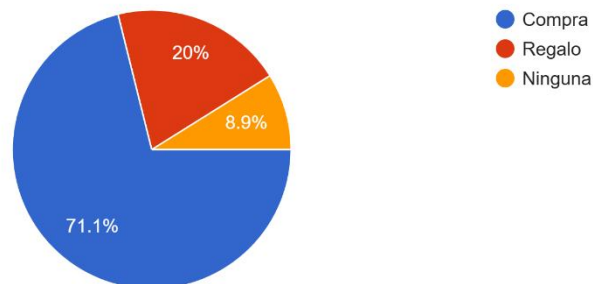


El 71,1 % indicó que adquiere juegos de mesa mediante su compra, así se demuestra la disposición al consumo de este material, dato relevante para la sostenibilidad del proyecto.

**Figura 5**

Gráfico pregunta seis, ¿De qué forma ha adquirido juegos de mesa?

6. ¿De qué forma ha adquirido juegos de mesa?  
45 respuestas

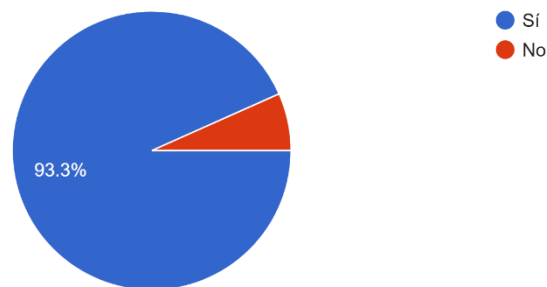


El 93,3 % manifestó el interés por juegos de mesa con temática de terror, haciendo que este género sea atractivo. Justificando su elección como eje temático.

**Figura 6**

Gráfico pregunta siete, ¿Le llaman la atención los juegos de terror?

7. ¿Le llaman la atención los juegos de terror?  
45 respuestas



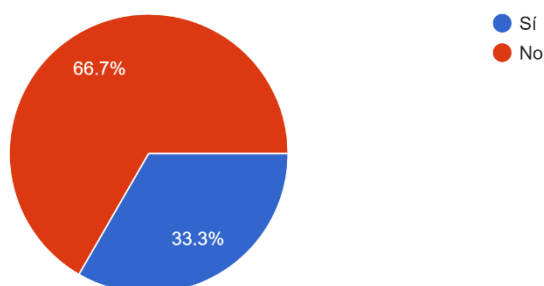
En la pregunta ocho, ¿Qué juego de mesa de terror y suspenso conoce?, la mayoría de encuestados menciona no conocer juegos de mesa con temática de terror, siendo Clue el más conocido. Reforzando lo innovador de la propuesta planteada del proyecto.

El 66,7 % afirmó su falta de conocimiento en el mecanismo pop-up. Esto incrementa su potencial como elemento diferenciador y característico del proyecto.

**Figura 7**

Gráfico pregunta nueve, ¿Sabes qué significa pop-up?

9. ¿Sabes qué significa pop-up?  
45 respuestas

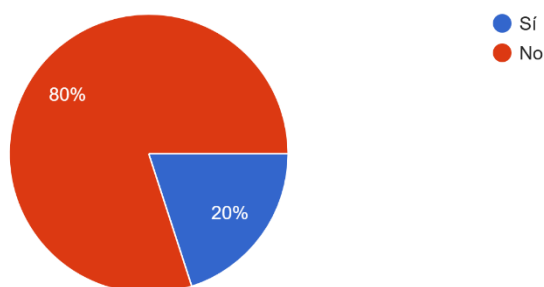


El 80 % señaló el desconocimiento en juegos de mesa con mecanismos pop-up, esto confirma la escasa presencia en el mercado local. Reforzando su valor como algo innovador.

**Figura 8**

Gráfico pregunta diez, ¿Conoce algún juego de mesa Pop-up?

10. El mecanismo pop-up consiste en usar elementos físicos bidimensionales para dar profundidad mediante despliegues para que luzcan tridimensionales. ¿Conoce algún juego de mesa Pop-up?  
45 respuestas



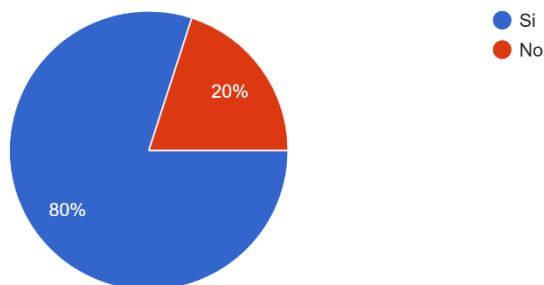
En la pregunta once, De haber marcado sí en la pregunta anterior, ¿cuál es el nombre del juego?, la mayoría de encuestados no conocen juegos de mesa con el mecanismo pop-up, reforzando la idea de que usar este mecanismo es resultara innovador y por consiguiente atractivo para el público.

El 80 % consideró que el uso del pop-up aumentara su interés por el juego. Validando la integración de un diseño tridimensional como recurso atractivo.

### Figura 9

Gráfico pregunta doce, ¿Usar un elemento pop-up en un juego de mesa elevaría su interés por el mismo?

12. ¿Usar un elemento pop-up en un juego de mesa elevaría su interés por el mismo?  
45 respuestas

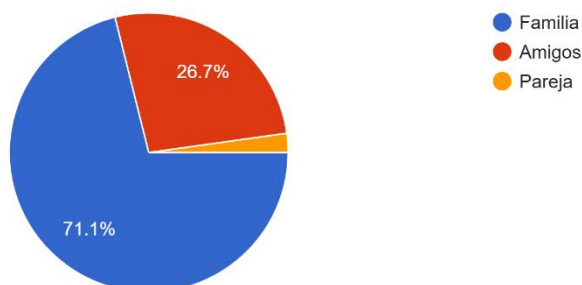


El 71,1 % indicó que juega principalmente con su familia, destacando el carácter social de los juegos de mesa. Reforzando su potencial como una experiencia compartida.

### Figura 10

Gráfico pregunta trece, ¿Con quién suele compartir más un juego de mesa?

13. ¿Con quién suele compartir más un juego de mesa?  
45 respuestas

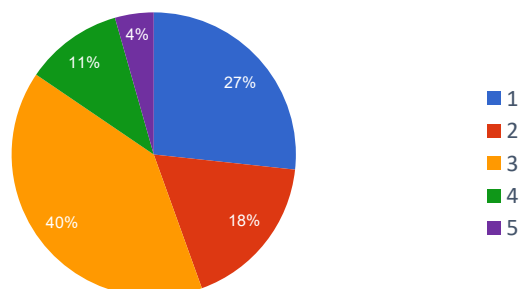


El 40% menciona que juegan de forma ocasional, sugiriendo que una temática atractiva incrementara la frecuencia de juego. El diseño apunta a que debe generar un mayor involucramiento.

**Figura 11**

*Gráfico pregunta catorce, ¿con qué frecuencia participa en juegos de mesa?*

14. En una escala del 1 al 5, donde 5 es muy frecuente y 1 rara vez, ¿con qué frecuencia participa en juegos de mesa?

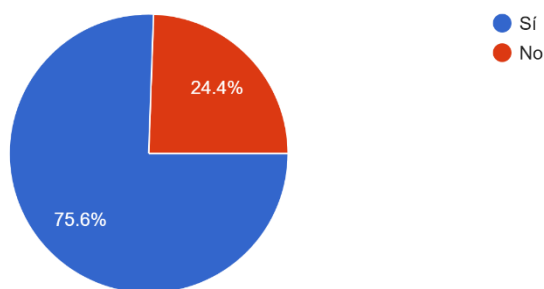


El 75,6 % mostró el interés en un juego basado en el ex penal García Moreno. Confirmando la pertinencia de un contexto histórico como eje narrativo del juego de mesa.

**Figura 12**

*Gráfico pregunta quince, ¿Le interesaría un juego de mesa de terror y suspenso basado en el expenal García Moreno?*

15. ¿Le interesaría un juego de mesa de terror y suspenso basado en el expenal García Moreno?  
45 respuestas



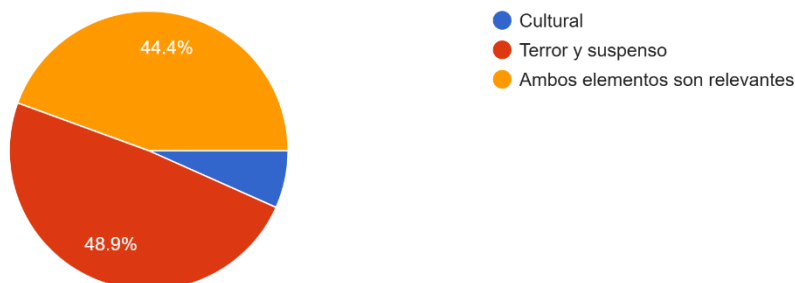
El 48,9 % consideró que la temática de terror y suspenso deben ser elementos relevantes. Orientado el diseño en una dirección atmosférica intensa y envolvente.

**Figura 13**

Gráfico pregunta dieciséis, ¿A qué elemento considera usted que se le debería dar más relevancia dentro del juego de mesa?

16. ¿A qué elemento considera usted que se le debería dar más relevancia dentro del juego de mesa?

45 respuestas



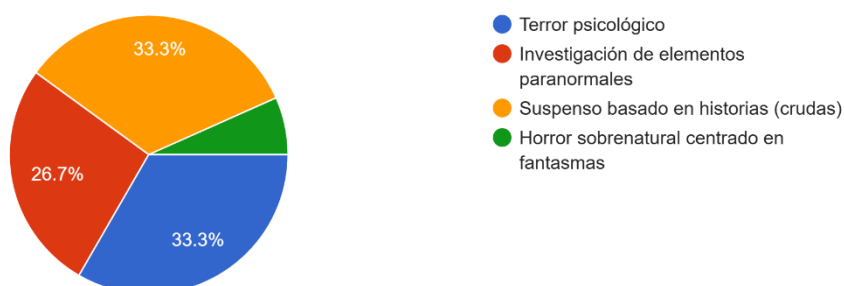
El 33,3 % prefirió el terror psicológico y el otro 33,3 % el suspenso basado en historias crudas. Justificando la unión de ambas temáticas como enfoques narrativos.

**Figura 14**

Gráfico pregunta diecisiete, ¿Qué temática le interesaría en un juego de mesa sobre el expenal García Moreno?

17. ¿Qué temática le interesaría en un juego de mesa sobre el expenal García Moreno?

45 respuestas

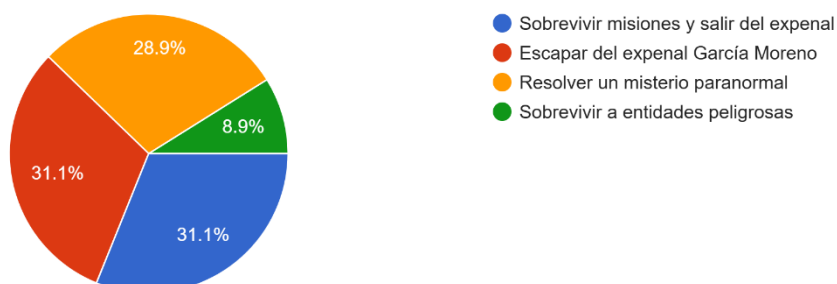


El 31,1 % prefirió ganar al sobrevivir misiones y otro 31,1 % al escapar del expenal. Orientando la estructura del juego hacia objetivos continuos y con finales claros.

**Figura 15**

*Gráfico pregunta dieciocho, ¿de qué manera le gustaría concluir las partidas?*

18. Consciente de la temática, ¿de qué manera le gustaría concluir las partidas?  
45 respuestas

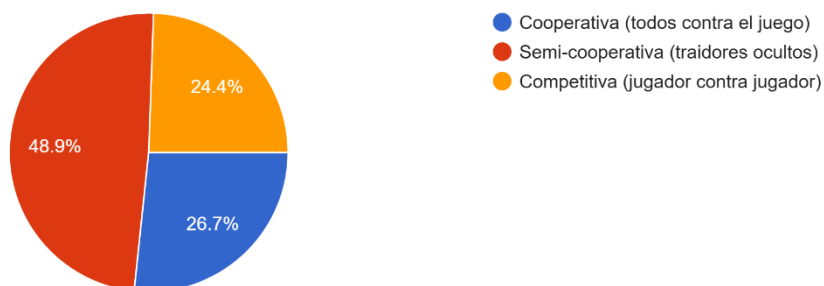


El 48,9 % mostró su preferencia en la modalidad semi-cooperativa con traidores ocultos. Reforzando la tensión en lo psicológico y la desconfianza entre jugadores.

**Figura 16**

*Gráfico pregunta diecinueve, ¿Qué modalidad le atraería más para un juego de mesa sobre el expenal García Moreno?*

19. ¿Qué modalidad le atraería más para un juego de mesa sobre el expenal García Moreno?  
45 respuestas



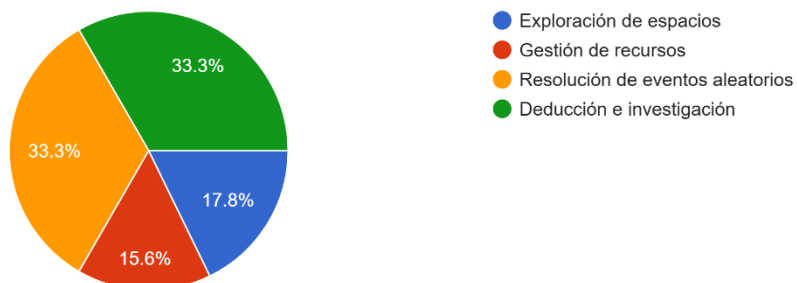
El 33,3 % prefirió los eventos aleatorios y otro 33,3 % la deducción e investigación. Validando la combinación equilibrada ente análisis y azar.

**Figura 17**

Gráfico pregunta veinte, ¿Qué mecánica le interesaría experimentar en un juego de mesa de terror del expenal García Moreno?

20. ¿Qué mecánica le interesaría experimentar en un juego de mesa de terror del expenal García Moreno?

45 respuestas



El 46,7 % prefirió un ritmo equilibrado, dejando atrás experiencias rápidas o lentas, orientando la duración y progresión de partidas más llevadera.

**Figura 18**

Gráfico pregunta veintiuno, ¿Qué ritmo de juego prefiere?

21. ¿Qué ritmo de juego prefiere?

45 respuestas



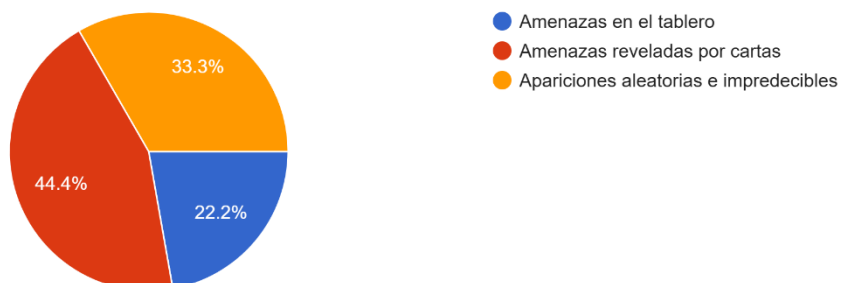
El 44,4 % consideró que el terror se debe manifestar por medio de cartas amenazantes. Reforzando el uso de recursos físicos para generar el suspenso.

**Figura 19**

Gráfico pregunta veintidós, ¿De qué manera le gustaría que se haga presente el componente de terror?

22. ¿De qué manera le gustaría que se haga presente el componente de terror?

45 respuestas



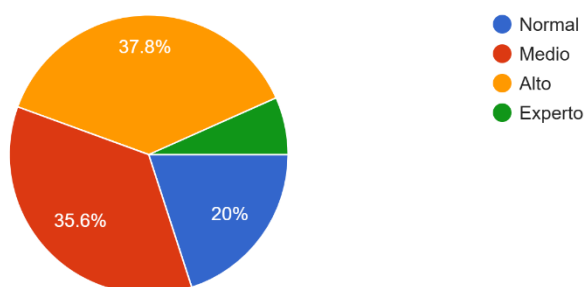
El 37,8 % prefirió las reglas con dificultad alta, evidenciando su gusto por juegos complejos. Permitiendo desarrollar mecánicas más profundas y retadoras.

**Figura 20**

Gráfico pregunta veintitrés, ¿Qué nivel de dificultad en las reglas prefiere al jugar?

23. ¿Qué nivel de dificultad en las reglas prefiere al jugar?

45 respuestas



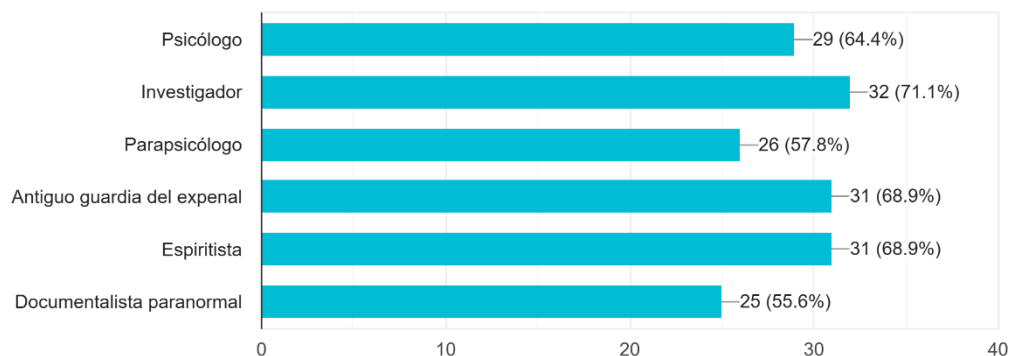
Los roles más seleccionados son: investigador (71,1 %), guardia (68,9 %), espiritista (68,9 %), psicólogo (64,4%) y parapsicólogo (57,8%). Evidenciando la preferencia por personajes con carga narrativa.

**Figura 21**

*Gráfico pregunta veinticuatro, Escoja 5 roles que le interesaría usar en el juego.*

24. Escoja 5 roles que le interesaría usar en el juego.

45 respuestas

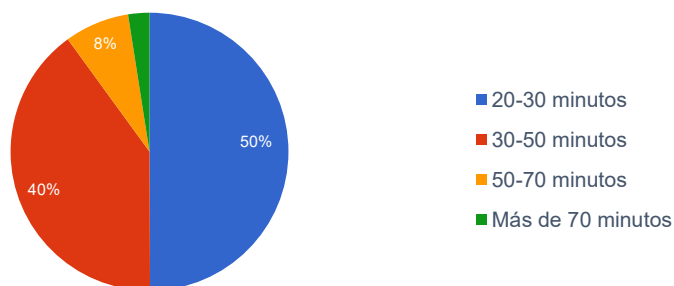


El 50% prefirió la duración de partidas entre 20 y 30 minutos, sugiriendo experiencias rápidas pero intensas, orientándose a un diseño temporal del juego.

**Figura 22**

*Gráfico pregunta veinticinco, ¿cuánto tiempo le gusta que duren las partidas?*

25. En su experiencia con otros juegos de mesa, ¿cuánto tiempo le gusta que duren las partidas?



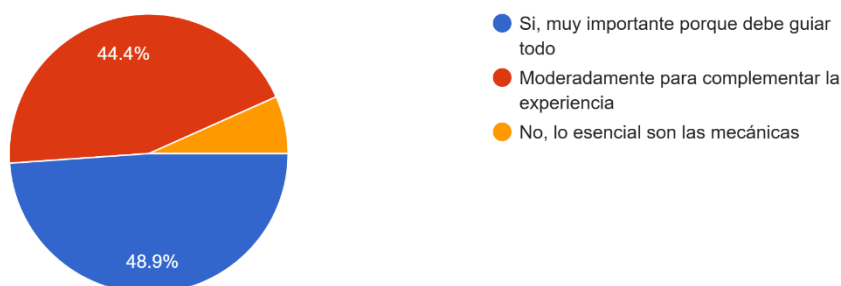
El 48,9 % consideró que la narrativa es importante y guía al juego. Esto consolida al relato como el eje estructural de la experiencia del juego.

**Figura 23**

Gráfico pregunta veintiséis, *¿Considera importante la narrativa en un juego de mesa?*

26. ¿Considera importante la narrativa en un juego de mesa?

45 respuestas



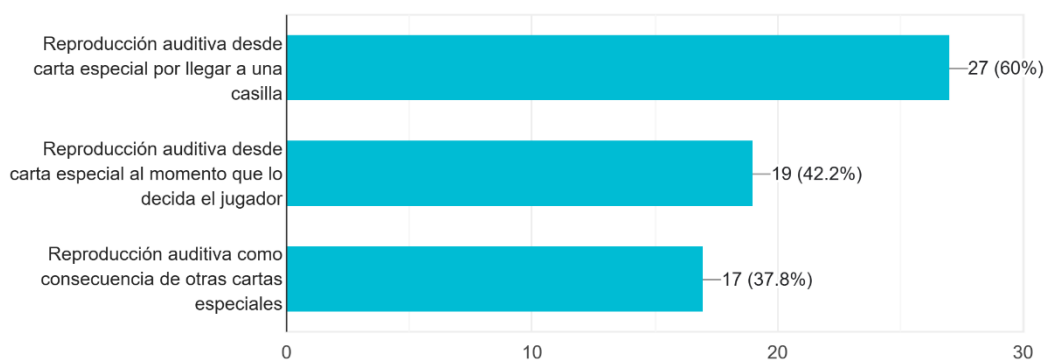
El 60 % prefirió el uso de audios al aterrizar en una casilla y el 42,2 % cuando el jugador lo requiera. Validando el uso de sistemas narrativos flexibles.

**Figura 24**

Gráfico pregunta veintisiete, *En este juego se incluirán testimonios e historias auditivas del expenal para la progresión del juego. ¿Cómo preferiría escucharlos?*

27. En este juego se incluirán testimonios e historias auditivas del expenal para la progresión del juego. ¿Cómo preferiría escucharlos? (Escoja 2 opciones).

45 respuestas

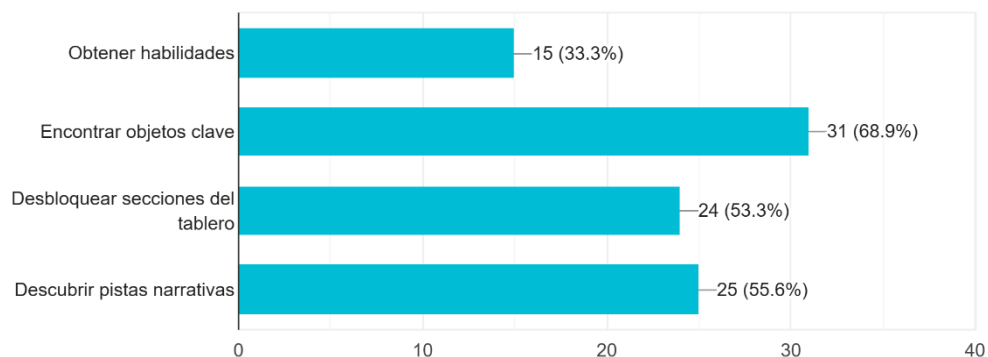


El 68,9 % prefirió avanzar encontrando objetos, el 55,6 % descubriendo pistas y el 53,3% desbloqueando zonas del tablero. Orientando la progresión en la exploración narrativa.

**Figura 25**

*Gráfico pregunta veintiocho, ¿De qué manera le gustaría más avanzar dentro de las partidas?*

28. ¿De qué manera le gustaría más avanzar dentro de las partidas? (Seleccione 3)  
45 respuestas

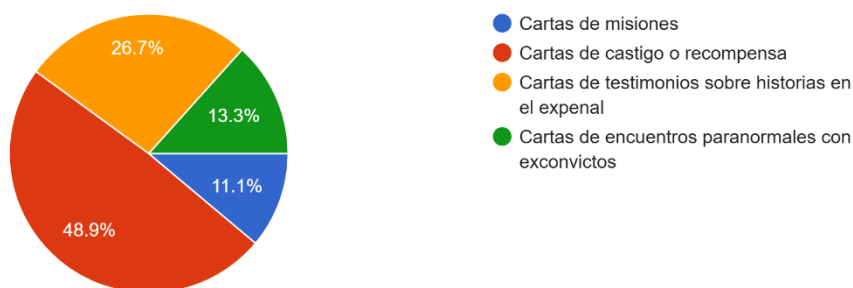


El 48,9% señaló que las cartas con castigo o recompensa le resultan atractivas al momento de jugar un juego de mesa, generando relevancia al uso de cartas especiales dentro del juego.

**Figura 26**

*Gráfico pregunta veintinueve, ¿Qué cartas especiales le atraen más al momento de jugar?*

29. ¿Qué cartas especiales le atraen más al momento de jugar?  
45 respuestas



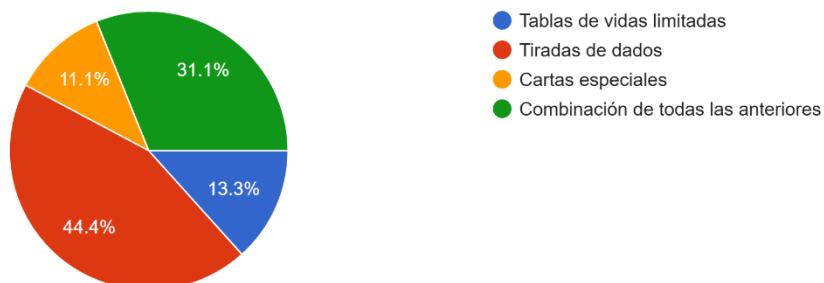
El 44,4% de encuestados prefieren los dados para definir sus decisiones y avance dentro de un juego de mesa.

**Figura 27**

*Gráfico pregunta treinta, ¿qué le resulta más atractivo al momento de tomar decisiones para progresar en el juego?*

30. En su experiencia, ¿qué le resulta más atractivo al momento de tomar decisiones para progresar en el juego?

45 respuestas



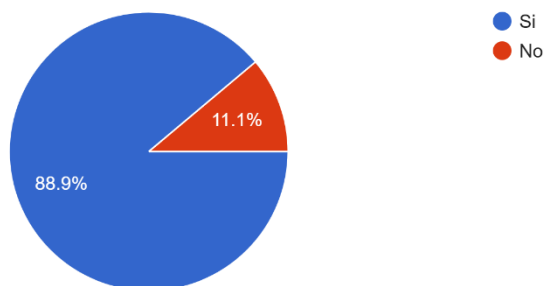
El 88,9 % afirmó disfrutar lo inmersivo en juegos de mesa. Respalda la inclusión de recursos sensoriales y narrativos.

**Figura 28**

*Gráfico pregunta treinta y uno, ¿Disfruta la inmersión en un juego de mesa?*

31. Disfruta la inmersión en un juego de mesa.

45 respuestas



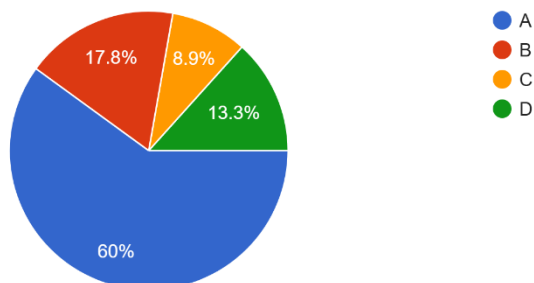
El 60% de encuestados se decidieron por un estilo gráfico basado en siluetas oscuras inspiradas en animales para los personajes, se tomó en cuenta ese estilo gráfico para el ambiente y los elementos del juego de mesa.

**Figura 29**

*Gráfico pregunta treinta y dos, En un juego de mesa de terror, el estilo gráfico que acompañe el mismo es fundamental. De las siguientes opciones, ¿cuál le gusta más?*

32. En un juego de mesa de terror, el estilo gráfico que acompañe el mismo es fundamental. De las siguientes opciones, ¿cuál le gusta más?

45 respuestas

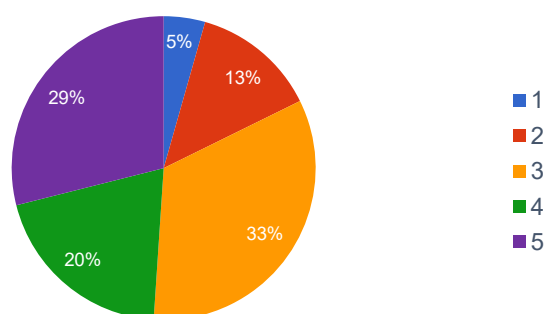


En la pregunta 33 el 33,3 % consideró la rejugabilidad medianamente relevante

**Figura 30**

*Gráfico pregunta treinta y tres, En una escala del 1 al 5, donde 5 es imprescindible y 1 es no relevante, ¿qué tan importante es para usted la rejugabilidad en un juego de mesa?*

33. En una escala del 1 al 5, donde 5 es imprescindible y 1 es no relevante, ¿qué tan importante es para usted la rejugabilidad (capacidad para ser jugado varias veces) en un juego de mesa?

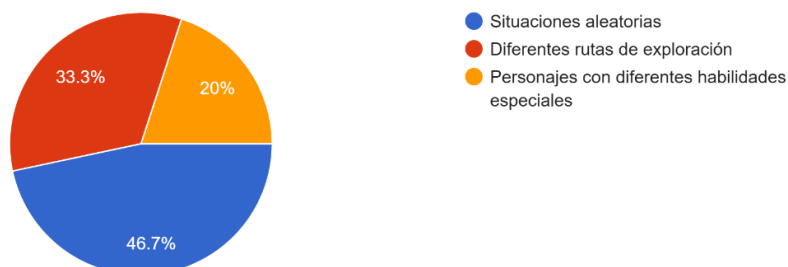


El 46,7 % destacó las situaciones al azar. Reforzando la necesidad de una variabilidad en él juego.

**Figura 31**

Gráfico pregunta treinta y cuatro, ¿Qué elementos de los juegos de mesa motivan sus ganas de volver a jugar?

34. ¿Qué elementos de los juegos de mesa motivan sus ganas de volver a jugar?  
45 respuestas

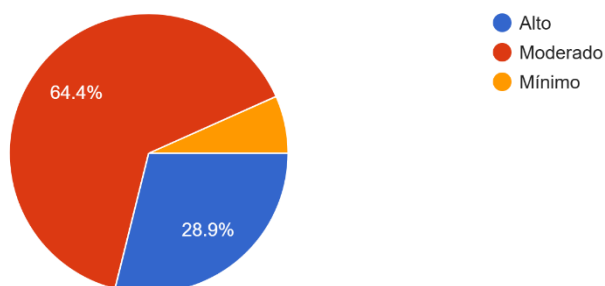


El 64,4 % prefirió que el azar sea moderado. Confirmando la importancia de un equilibrio entre aleatoriedad y control.

**Figura 32**

Gráfico pregunta treinta y cinco, ¿Qué nivel de azar le gusta en sus juegos de mesa?

35. El nivel de azar es importante para lograr la rejugabilidad en un juego de mesa. ¿Qué nivel de azar le gusta en sus juegos de mesa?  
45 respuestas

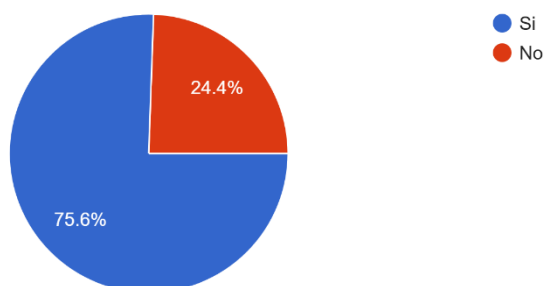


El 75,6 % afirmó que están dispuesto a comprar un juego de mesa. Evidenciando la favorabilidad en un contexto para la comercialización.

**Figura 33**

*Gráfico pregunta treinta y seis, En la actualidad, ¿compraría un juego de mesa?*

36. En la actualidad, ¿compraría un juego de mesa?  
45 respuestas

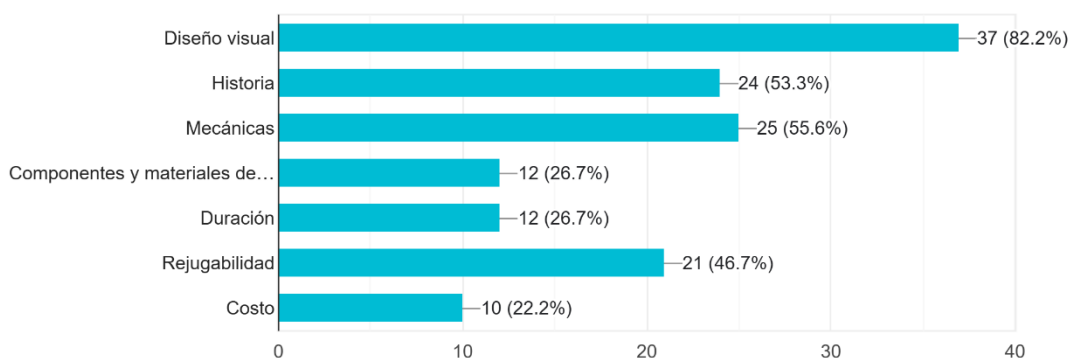


El 82,2 % señaló que el diseño visual es importante para su compra, los siguientes fueron mecánicas con un 55,6% y luego su historia con el 53,3%. Confirmando al diseño multimedia como eje central en la decisión del usuario.

**Figura 34**

*Gráfico pregunta treinta y siete, ¿Qué es lo más importante para usted al elegir adquirir un juego de mesa nuevo?*

37. ¿Qué es lo más importante para usted al elegir adquirir un juego de mesa nuevo? (Seleccione hasta 3 opciones)  
45 respuestas



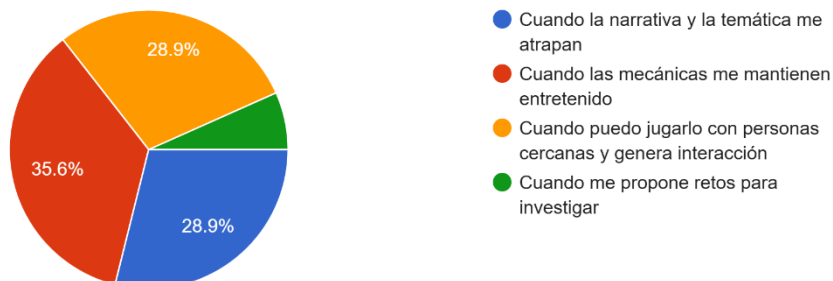
El 35,6 % indicó que un juego resulta entretenido cuando sus mecánicas se mantienen activas. Reforzando la importancia de una constante interacción con el usuario.

**Figura 35**

Gráfico pregunta treinta y ocho, ¿Cuándo considera que un juego de mesa es entretenido?

38. ¿Cuándo considera que un juego de mesa es entretenido?

45 respuestas



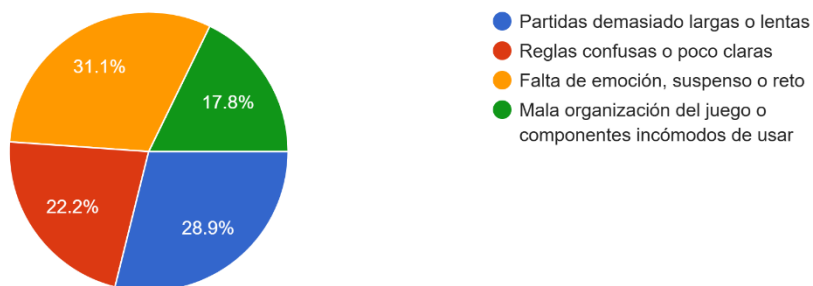
El 31,1 % señaló que la falta de emociones o retos provoca el posterior abandono de un juego. Evidenciando la importancia de una tensión narrativa estable.

**Figura 36**

Gráfico pregunta treinta y nueve, ¿Qué haría que un juego de mesa te parezca aburrido y no quieras volver a jugarlo?

39. ¿Qué haría que un juego de mesa te parezca aburrido y no quieras volver a jugarlo?

45 respuestas



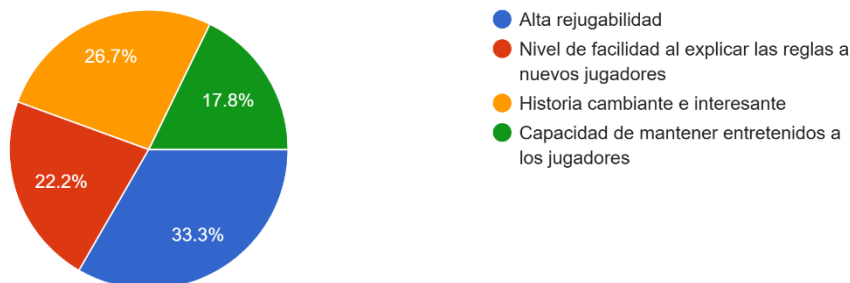
El 33,3 % indicó que la rejugabilidad es un motivo para volver a jugar. Reforzando el diseño de experiencias no lineales.

**Figura 37**

Gráfico pregunta cuarenta, ¿Qué hace que usted decida volver a jugar un juego de mesa?

40. ¿Qué hace que usted decida volver a jugar un juego de mesa?

45 respuestas



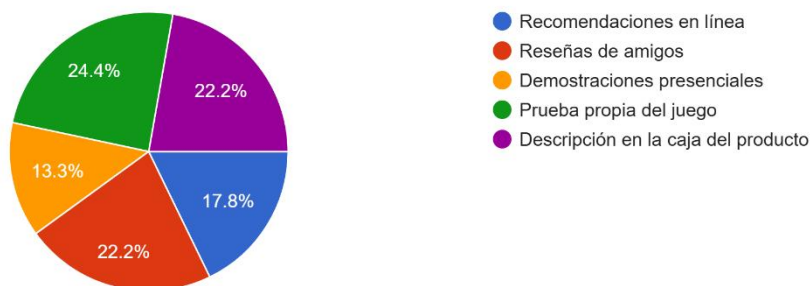
El 24,4 % afirmó que probar el juego influye más en su compra. Destacando la importancia de pruebas previas.

**Figura 38**

Gráfico pregunta cuarenta y uno, Cuando quiere comprar un juego de mesa, ¿cuál es el factor que lo impulsa a comprarlo?

41. Cuando quiere comprar un juego de mesa, ¿cuál es el factor que lo impulsa a comprarlo?

45 respuestas



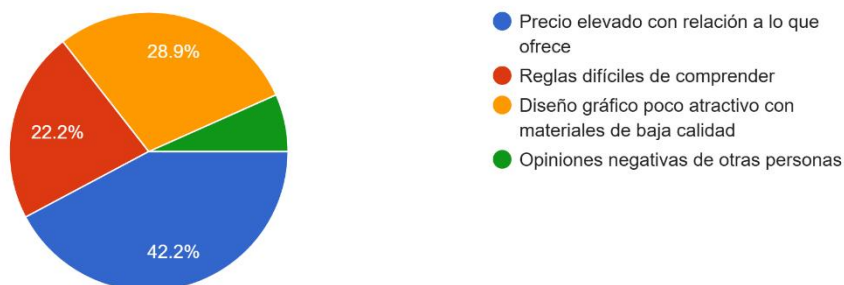
El 42,2 % no accederían a comprar si el precio es alto. Evidenciando la sensibilidad en el valor percibido.

**Figura 39**

Gráfico pregunta cuarenta y dos, ¿Qué haría que desista de comprar un juego de mesa?

42. ¿Qué haría que desista de comprar un juego de mesa?

45 respuestas



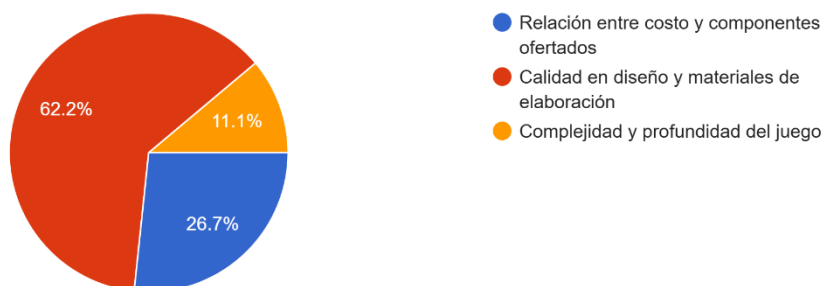
El 62,2 % consideran que la calidad del diseño es fundamental para que un juego sea costoso. Reforzando la importancia en los materiales y acabados.

**Figura 40**

Gráfico pregunta cuarenta y tres, ¿Qué factor haría la diferencia para que usted considere que un juego de mesa sea costoso o económico?

43. ¿Qué factor haría la diferencia para que usted considere que un juego de mesa sea costoso o económico?

45 respuestas

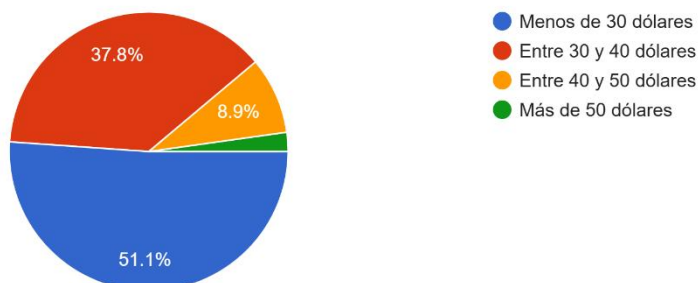


El 51,1 % invertiría menos de 30 dólares y el 37,8 % aceptaría el valor de 30 a 40 dólares con pop-up. Estableciendo un rango claro en precios aceptables.

**Figura 41**

*Gráfico pregunta cuarenta y cuatro, ¿Cuánto es el valor máximo que estaría dispuesto a invertir en un juego de mesa?*

44. ¿Cuánto es el valor máximo que estaría dispuesto a invertir en un juego de mesa?  
45 respuestas

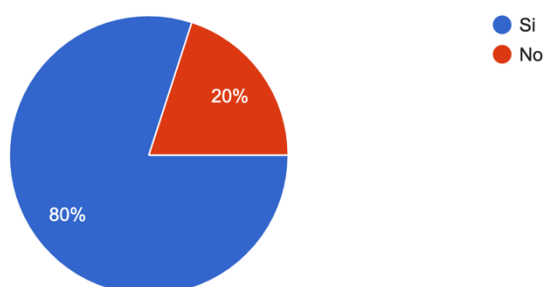


El 80% de las personas encuestadas indicaron estar dispuestas a invertir un valor extra en un juego de mesa si este tuviera el mecanismo pop-up. Por lo que la decisión de incluir este mecanismo en nuestro proyecto le da un valor agregado con el público objetivo.

**Figura 42**

*Gráfico pregunta cuarenta y cinco, Consciente de que la mecánica pop-up demanda más recursos, mayor diseño y atractivo, ¿estaría dispuesto a invertir un valor extra por este elemento?*

45. Consciente de que la mecánica pop-up demanda más recursos, mayor diseño y atractivo, ¿estaría dispuesto a invertir un valor extra por este elemento?  
45 respuestas



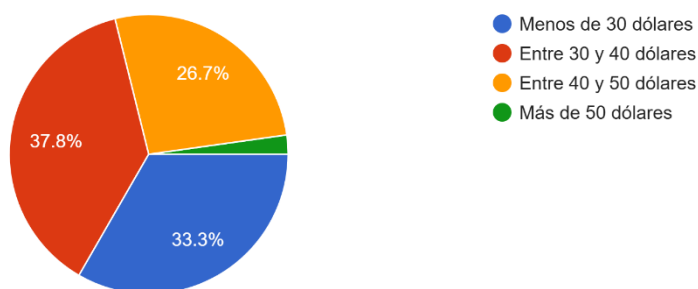
El 37.8 % de las personas que respondieron que si están dispuestas a pagar el valor extra en la pregunta anterior también indicaron que un precio adecuado para invertir en un juego de mesa de este tipo debería estar entre lo 30 y 40 dólares.

### Figura 43

*Gráfico pregunta cuarenta y seis, ¿qué precio le parecería adecuado invertir en un juego de mesa con mecanismo pop-up?*

46. De haber marcado sí en la pregunta anterior, ¿qué precio le parecería adecuado invertir en un juego de mesa con mecanismo pop-up?

45 respuestas



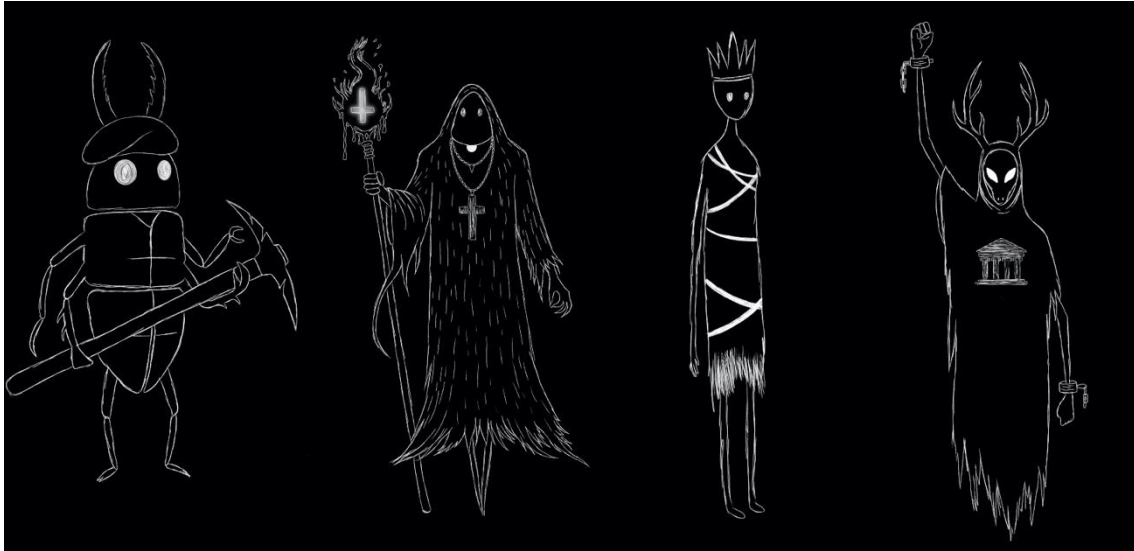
Basando en estos resultados, se pasó a iniciar la fase de planificación del juego de mesa, definiendo los elementos principales, las dinámicas, su narrativa y los componentes visuales, así mismo se continuo con la elaboración de los bocetos conceptuales iniciales. Estos datos obtenidos mediante la investigación favorecieron al momento de diseñar el producto, asegurando la coherencia entre la investigación realizada y la propuesta final del producto. A continuación, se adjuntarán imágenes que corresponden a distintas etapas de cada fase del desarrollo mediante la metodología ABJ, evidenciando su evolución desde la investigación hasta el diseño final del juego de mesa.

**Bocetos de personajes:**

En estas imágenes se puede apreciar las ideas principales para conceptualizar algunos de los 24 personajes que contendrán las cartas de encuentro paranormal de las mecánicas del juego.

**Figura 44**

*Bocetos de Hamet Vásconez, Cura flores, Jorge Reyes y Fernando Maldonado*

**Figura 45**

*Bocetos de Óscar Caranqui, Rubén Darío, Jaime Galarza y Desdentado de Pichincha*



**Figura 46**

*Bocetos Anglicano Crespo, Exvicepresidente Mariano Suárez, Niño del terror y Asesino de Bufandas*

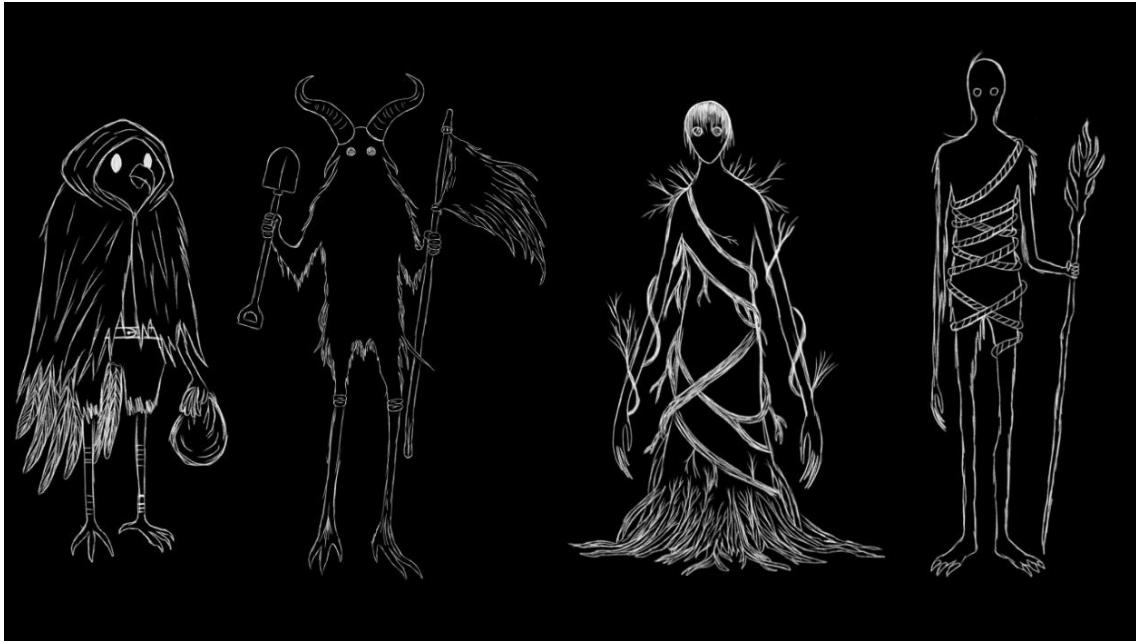
**Figura 47**

*Bocetos de El cuentero de Muisne, Lucio Gutiérrez, Eloy Alfaro, Fernando Aspiazu*

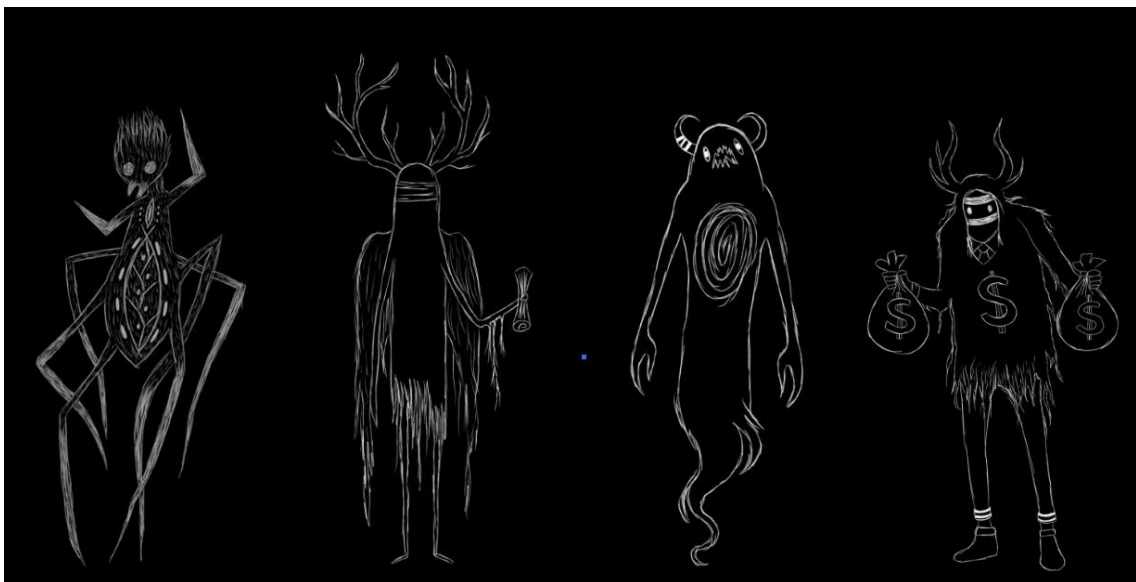


**Figura 48**

*Bocetos Águila Quiteña, Arturo Jarrín, Mounstro de los Manglares y Mounstro de los Matorrales*

**Figura 49**

*Bocetos de Giovanni Noguera, Carlos Arsomena, Mounstro de los Andes y Alejandro Peñafiel*

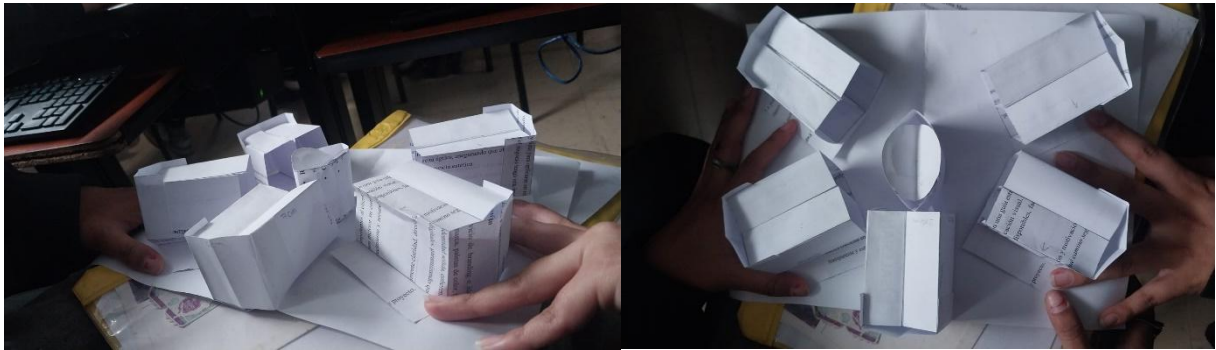


**Prototipos tablero:**

En esta imagen se puede apreciar la idea principal de la forma y mecanismo pop-up del tablero, tratada de mostrar en un prototipo un poco rústico y muy básico.

**Figura 50**

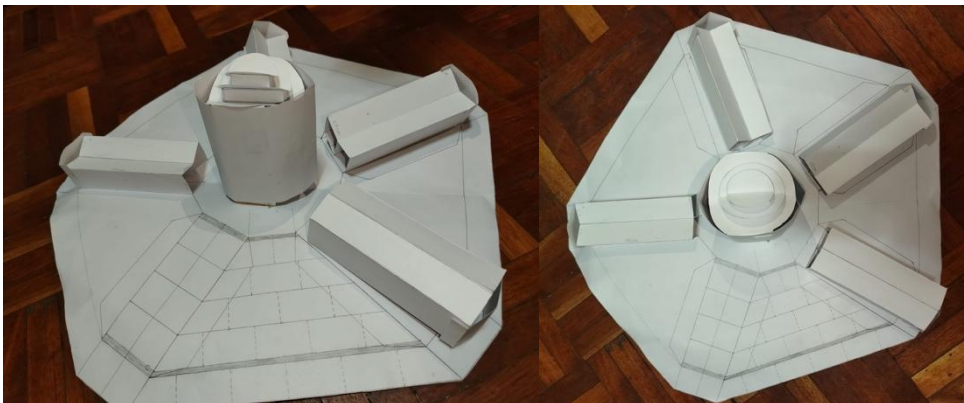
*Prototipo de mecanismo pop-up del tablero*



En esta imagen ya se puede apreciar por completo la idea mejor detallada, ya con medidas reales del producto, pero totalmente en blanco, este prototipo fue elaborado con cartulina.

**Figura 51**

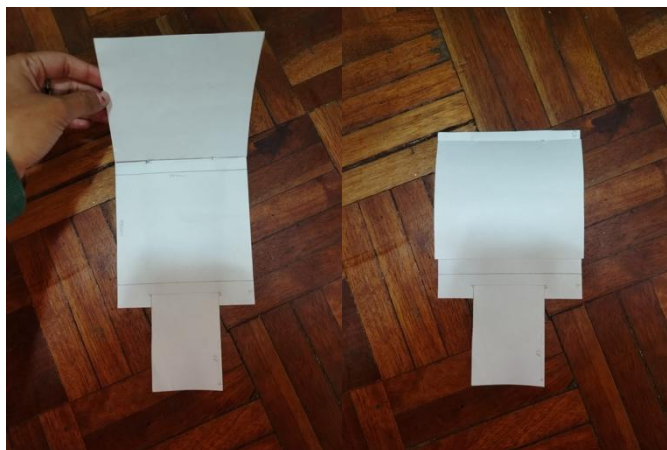
*Segundo prototipo del tablero con medidas reales*



### Prototipo mecanismo carta pop up

En esta imagen se presenta el mecanismo e idea de carta pop-up para la tarjeta de encuentro paranormal

**Figura 52**  
*Prototipo carta pop-up*



### Manuales:

En total se elaboraron 2 manuales el del juego como marca y el de instrucciones que se adjunta en el empaque del juego, de los cuales se pone imágenes referenciales y el link a cada manual.

**Figura 53**  
*Portada Manual de Identidad*



**Figura 54**  
*Portada Libro de Instrucciones*



**Link para acceder al manual de marca y libro de instrucciones:**

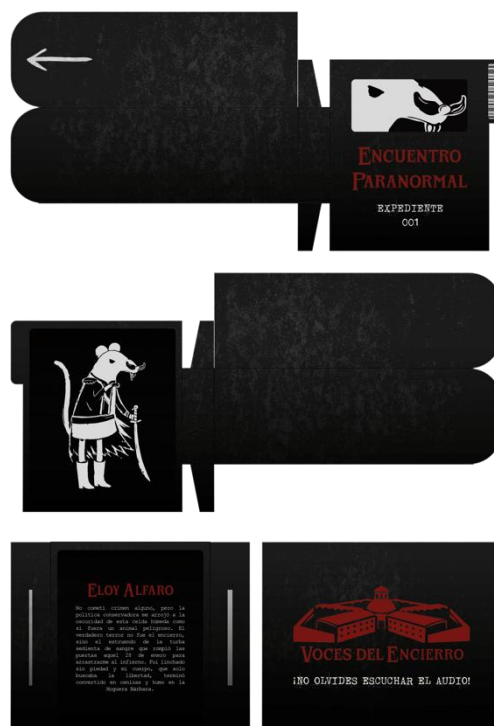
<https://drive.google.com/drive/folders/1lKn13zdC0qjcGZyRdniUnKkqPBu24Br>

### Productos Finales:

Aquí podemos ver imágenes de los diseños de cada uno de los seis tipos de cartas necesarias para las mecánicas.

#### Cartas de Encuentro Paranormal

**Figura 55**  
*Diseño Carta Pop-Up Encuentro Paranormal*



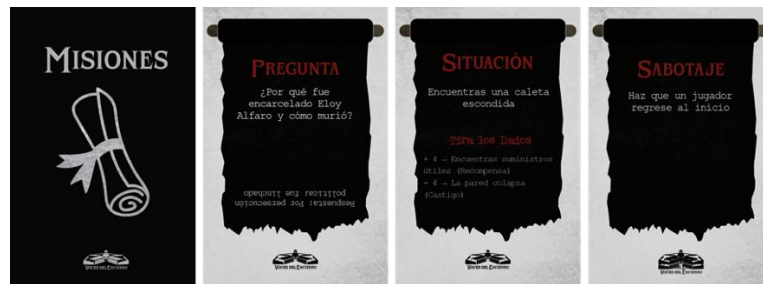
Carta Archivo Testimonial

**Figura 56**  
*Diseño Carta Archivo Testimonial*



Cartas de Misión

**Figura 57**  
*Diseño Cartas de Misión*



Cartas de Recompensa y Castigo

**Figura 58**  
*Diseño Cartas de Recompensa y Castigo*



Cartas de habilidades de personajes

**Figura 59**  
*Cartas de Habilidad de Personajes*

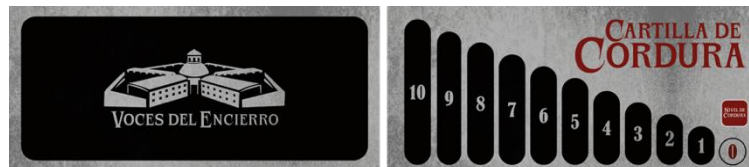


En esta imagen se puede apreciar elementos como las 5 fichas diferentes de jugador, el diseño de las cartillas de cordura y diseño de carta de audio y de influencia de pabellones.

**Figura 60**  
*Diseño de Fichas de Jugadores*



**Figura 61**  
*Diseño Cartilla de Cordura*



**Figura 62**  
*Diseño de Carta de Influencia de Pabellones*



**Figura 63**  
*Diseño de Carta de Audio*



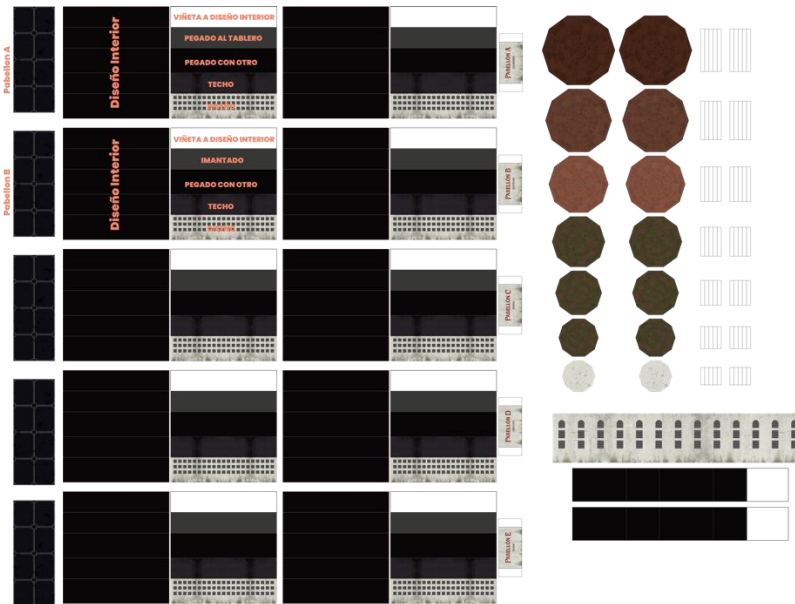
Diseño del tablero

**Figura 64**  
*Diseño del tablero del juego de mesa*



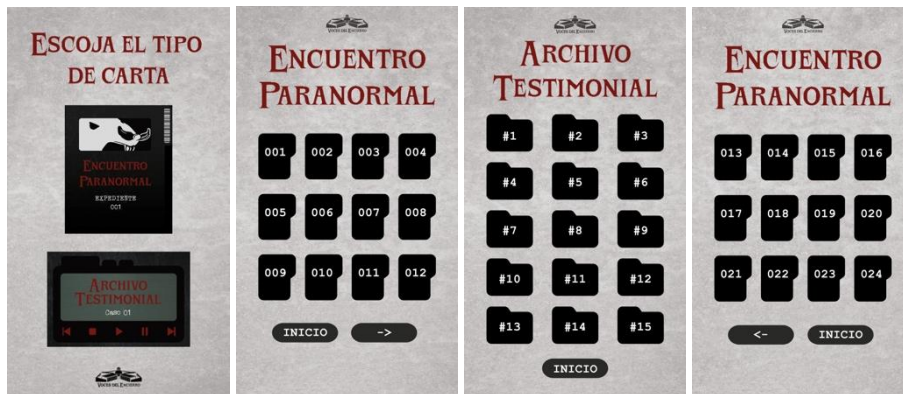
Pop-up pabellones y cúpula

**Figura 65**  
*Diseño Pop-up Pabellones y Cúpula*



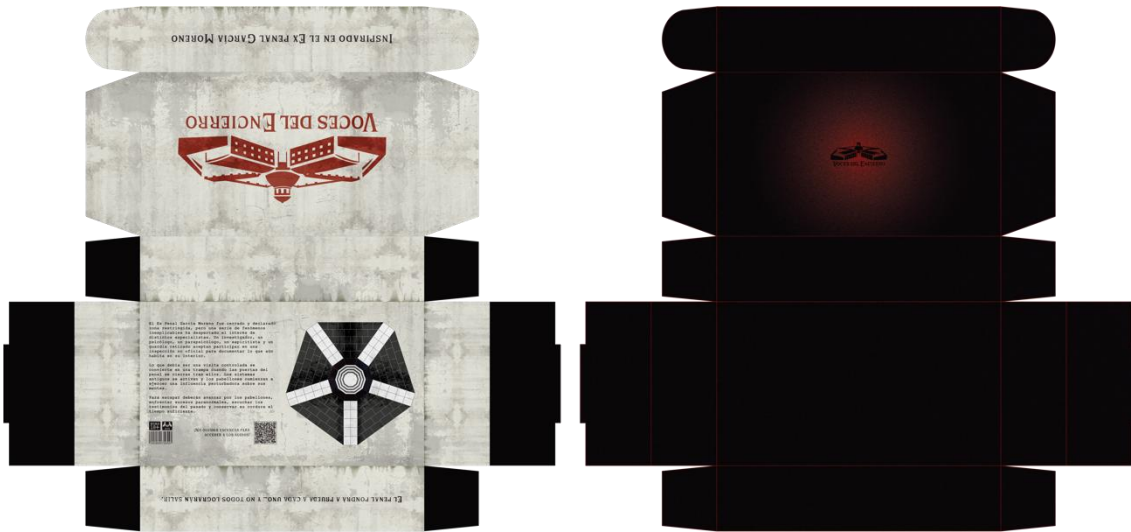
Repositorio de Audios

**Figura 66**  
*Diseño del Repositorio de Audios*



Caja

**Figura 67**  
*Diseño de caja*



## CONCLUSIONES

A medida que se realizó el proyecto fue evidente que el uso de procesos de aprendizaje vinculados al patrimonio histórico, junto al diseño multimedia volvió el objetivo de buscar resignificar la memoria colectiva más fácil de cumplir. Con esto presente a partir de la problemática de la pérdida de la memoria de relatos asociados al ex penal García Moreno, el proyecto demostró que si se puede convertir un lugar lleno de brutalidad, violencia e injusticia en una forma lúdica de aprendizaje mediante el uso de narrativas y diseño visual. Así esto afirma que el planteamiento de este proyecto responde a los objetivos planteados y principalmente a la problemática.

Pensando en los objetivos de investigación podemos concluir que, si se alcanzaron ya que en el caso de la fase cuantitativa que se llevó a cabo mediante una encuesta, pudimos validar con preguntas introductorias y de benchmarking como los jugadores perciben y valoran de mejor manera una propuesta lúdica como la del proyecto. Preguntas como: ¿si les gustan los juegos de mesa?, ¿si les llaman la atención los juegos de terror? o ¿si el elemento pop-up en un juego de mesa eleva su interés por el mismo?, donde la mayoría de los encuestados indicaron que si en todas, evidencian que el público objetivo está abierto a vivir experiencias lúdicas emocionalmente y físicamente inmersivas con el mecanismo pop-up. Así llegamos a afirmar que fue pertinente seleccionar el juego de mesa para cumplir el objetivo social de preservar la memoria de este lugar siempre que se considere darle valor a el aspecto del terror por la brutalidad del lugar y al cultural para generar conciencia por igual.

Con esta misma encuesta logramos validar mecánicas, dinámicas y narrativas que son populares o preferidas por los jugadores. Los datos reflejan que los jugadores prefieren en un 66,6 % el terror psicológico y el suspenso basado en historias crudas como tema principal del juego, de igual forma que el 48,9% de los encuestados prefieran que la narrativa sea lo que guíe todo el juego de mesa. Todo esto nos llevó a determinar decisiones sobre tiempo de duración de las partidas, nivel de aleatoriedad en eventos que ayudan al progreso de cada jugador, modalidad de juego, entre otros. Con todo esto en mente se pudo afirmar que las ideas principales que se tenía para elaborar el juego de mesa eran las adecuadas para el público objetivo.

Desde la obtención de resultados y la entrevista a un experto, se concluye que el proyecto logra aprovechar los principios del diseño multimedia para lograr el rescate y preservación de la memoria colectiva del ex penal García Moreno. Logramos que los jugadores ya no sean receptores pasivos de información y mediante la inmersión se convierte en un miembro activo del relato. La preferencia de los jugadores por roles que ocupar en el juego como investigador, guardia, espiritista, psicólogo y parapsicólogo, refuerza el uso de los mismos para lograr empatía, identificación e inmersión.

La investigación comprueba la importancia del uso del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta fundamental para juntar elementos cognitivos y emocionales, favoreciendo el entendimiento de contenidos históricos complejos. Considerando esto el aporte teórico comprueba que el diseño multimedia junto a su componente transmedia contribuye a aplicarlo correctamente en la creación de experiencias lúdicas significativas que cumplan el objetivo principal del proyecto, que es usarlo como dispositivo cultural más allá del entorno digital para resignificar espacios patrimoniales desde una perspectiva más actual.

En la cuestión de relevancia del diseño visual el 82% de los encuestados lo marcaron como parte de una decisión final para adquirir el juego, por lo que el correcto empleo del diseño multimedia sigue siendo fundamental para transmitir estas memorias. Desde lo práctico ya el proyecto se plantea como un producto multimedia capaz de ofrecer funcionalidades claras con respecto a atracción visual, usabilidad e interacción del jugador con las historias. La ya nombrada encuesta con respecto a el papel del diseño multimedia nos ayudó a comprobar la aceptación del mecanismo pop-up ya que el diseño tridimensional combinado con el soporte físico favorece al valor de la experiencia inmersiva haciendo que suba el valor e interés en el producto. En cuestión de estadísticas en ambas cuestiones el 80% de los encuestados nos ayudaron a llegar a esta conclusión.

Para lograr afirmar que la metodología seleccionada fue la adecuada en base a los objetivos planteados para el proyecto, tenemos el proceso, donde la investigación documental nos dio la información necesaria para plantear una base sólida para el mundo narrativo, pero sobre todo verídica en cuanto a la brutalidad del ex penal García Moreno, para nosotros contarla con la gravedad que tuvo, pero sin perder el respeto a la memoria. La entrevista semiestructurada proporcionó una vista técnica que nos ayudó a definir los requerimientos en cuanto a mecánicas, dinámicas y métodos de inmersión, los cuales se definieron en base a las preferencias del público objetivo mediante la encuesta. Con todo

esto podemos defender que el avance de la metodología facilitó la obtención de información para que se simplifique el entendimiento de hallazgos y utilización en decisiones concretas, agilizando así el proceso. Por lo que se define la investigación metodológica como la adecuada y como eje del proceso creativo.

Luego de nombrar todos los aciertos que se tuvo en cuanto a los procesos que se llevó a cabo, también es importante reconocer los errores y limitaciones que se tuvo para agilizar procesos futuros en base a esta primera experiencia. El tiempo se jugó bastante en contra ya que es un tema demasiado extenso tanto de investigar como de probar en cuestión prototipos y si bien se hizo un muy buen trabajo, siempre se puede mejorar. La disponibilidad de artículos informativos al ser un tema bastante sensible también es muy complicada, la obtención de esa información y de respuestas realistas del público objetivo para la recolección de preferencias en cuanto a aspectos técnicos, también fue difícil de obtener ya que acceder específicamente al público objetivo en nuestro caso por temporada fue difícil ya que los centros comerciales donde se juntaban a jugar diferentes juegos de mesa un grupo bastante amplio de gente, nos negó la atención porque las fiestas decembrinas los tenían copados. Pero el mayor impedimento fue el acceso a recursos técnicos y materiales ya que se posee algunas limitaciones económicas, se puede realizar mejoras significativas en cuanto a acabados y producción a escala.

Para cerrar esta conclusión tenemos las proyecciones a futuro del proyecto donde estimamos múltiples posibilidades para mayor obtención de información y mejora en acabados a escala, pero sobre todo buscar una comercialización del producto amplia ya que los resultados en la encuesta sobre benchmarking arrojaron que nuestra propuesta es novedosa e interesante como para generar un interés en inversión y adquisición.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amorín, A. I. (2022). La aplicación de los juegos de mesa en la enseñanza de la Historia. Clío, (48), 26-49. [https://www.academia.edu/download/101639730/La\\_aplicacion\\_de\\_los\\_juegos\\_de\\_mesa\\_en\\_la\\_ensenanz.pdf](https://www.academia.edu/download/101639730/La_aplicacion_de_los_juegos_de_mesa_en_la_ensenanz.pdf)
- Fusco, G. (2009). La investigación histórica, evolución y metodología. Revista Mañongo, 17(32), 229-245. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24243w/La%20investigacion%20historica.pdf>
- Gallastegui, S. (2018). Inmersión y emersión en los juegos digitales. Un modelo de análisis. Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 16(2), 51-73. <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i2.1155>
- Gómez Muñoz, K. G. (2024). Juego de mesa para desafiar mentes jóvenes y fortalecer conexiones sociales. ESPOL. FADCOM. <http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/65763>
- Halbwachs, M. (2005). Memoria individual y memoria colectiva. Estudios: Centro d Estudios Avanzados, (16), 163-187. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5364812.pdf>
- Ireta, C. M., González, P. M. J., & García, M. I. D. J. T. (2023). Uso del pop up y sus mecanismos bidimensionales en el esclarecimiento entre los conceptos de regularidad y anomalía. JÓVENES EN LA CIENCIA, 21, 1-9. <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3971/3455>
- Jelin, E. (2002). LOS TRABAJOS DE LA MEMORIA. <https://www.centroprodh.org.mx/impunidadayerhoy/DiplomadoJT2015/Mod2/Los%20trabajos%20de%20la%20memoria%20Elizabeth%20Jelin.pdf>
- Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. Revista Ciencia Agraria, 1(3), 7-14. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- Morales, O. (2003). Fundamentos de la investigación documental y la monografía. Manual para la elaboración y presentación de la monografía.

Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes, 20(1), 1-14

<http://www.webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>

- Mousalli-Kayat, G. (2015). Métodos y diseños de investigación cuantitativa. [https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876\\_Metodos\\_y\\_Disenos\\_de\\_Investigacion\\_Cuantitativa/links/575b200a08ae414b8e4677f3/Metodos-y-Disenos-de-Investigacion-Cuantitativa.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa/links/575b200a08ae414b8e4677f3/Metodos-y-Disenos-de-Investigacion-Cuantitativa.pdf)
- Ortiz Cueva, F., Morales-Hernández, M., Figueroa, N., Moreno, M., Santana, M., Larios, R., ... & Valdés-Rodríguez, O. A. (2021). Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. Directorio, 11(43). <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/educarnos43.pdf#page=6>
- Palacios, R. M. (2006). Investigación cualitativa y cuantitativa Diferencias y limitaciones. Piura Perú. [https://www.insp.mx/resources/images/stories/Centros/nucleo/docs/dip\\_lsp/investigacion.pdf](https://www.insp.mx/resources/images/stories/Centros/nucleo/docs/dip_lsp/investigacion.pdf)
- Pérez Latorre, Ó. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. Universitat Pompeu Fabra. <http://www.tdx.cat/TDX-1008110-125038>
- Redondo Méndez, A.C., Pinzón Muñoz, C.A. y Ospina Martínez, O. (2021). Una mirada a las estrategias de difusión y competitividad de las industrias culturales y creativas latinoamericanas. Socialium, 5(2), 1-20. <https://doi.org/10.26490/uncp.sl.2021.5.2.935>
- Ribadeneira González, N. S. (2025). Narrativas del encierro: imaginarios y representaciones verbales y visuales construidos por los presos en las paredes del ex penal García Moreno de Quito (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador). <http://hdl.handle.net/10644/10418>
- Santoro, H. P. (2024). El libro pop-up: Una historia más allá de la literatura infantil. Anuario sobre bibliotecas, archivos y museos escolares, (4), 320-335. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9792464>

- Sarango, A. H., Pallmay, E. R. C., Sarzosa, J. P. R., & Pozo, J. E. C. (2024). Tipos y clasificación de las investigaciones. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 39.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9541046>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto.  
<https://www.um.es/tic/LECTURAS%20FCI-II/Aportaciones%202013/Scolari-Narrativas%20transmedia-Cap1.pdf>
- Serrano Sánchez, M. ¡Pop up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil. Granada: Universidad de Granada, 2018. <http://hdl.handle.net/10481/49073>
- Spendolini, M. (2005). El proceso de benchmarking.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39144442/El\\_Proceso\\_de\\_Benchmarking-libre.pdf?1444710398=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL\\_PROCESO\\_DE\\_BENCHMARKING.pdf&Expires=1768518105&Signature=V92gtiKpAyab1jW2XjYZQ95CemkY-wydkaTbqO-g~ssIbW2GP0JmdmWQS-TRo0Nn0kXjHoPj-FSKuYF8GNPIuI6O-v14vyrBimQnzl6Uu8Vn74~a6ZAS3Opsk-KtKlFn~ISW9SsSNpS6Vm79tZKhAW1ZjneO4JBI9gohJlnJy4zk0ofvM~x0~fqpmFHDcMS6I94NORNfupS8eHQU6pFEVcglyrkZvcj2uSIhI80uNLcB5qn4Z1n vEJM4x2vnfdBmPpH9r16~YjFhbQer-BIGzkUronCwESpvV-y3BPYqUIBKCyZ2CDHCgh7wmm8fx5fDgaj11tgKuxGhEk1kOgh7Q\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39144442/El_Proceso_de_Benchmarking-libre.pdf?1444710398=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_PROCESO_DE_BENCHMARKING.pdf&Expires=1768518105&Signature=V92gtiKpAyab1jW2XjYZQ95CemkY-wydkaTbqO-g~ssIbW2GP0JmdmWQS-TRo0Nn0kXjHoPj-FSKuYF8GNPIuI6O-v14vyrBimQnzl6Uu8Vn74~a6ZAS3Opsk-KtKlFn~ISW9SsSNpS6Vm79tZKhAW1ZjneO4JBI9gohJlnJy4zk0ofvM~x0~fqpmFHDcMS6I94NORNfupS8eHQU6pFEVcglyrkZvcj2uSIhI80uNLcB5qn4Z1n vEJM4x2vnfdBmPpH9r16~YjFhbQer-BIGzkUronCwESpvV-y3BPYqUIBKCyZ2CDHCgh7wmm8fx5fDgaj11tgKuxGhEk1kOgh7Q_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

## ANEXOS

### **ANEXO 1: FICHA TÉCNICA DE ENTREVISTA A DISEÑADOR MULTIMEDIA.**

**Fecha:** 30/11/2025.

**Entrevistadora:** Sofia Mateus

**Apoyo:** Camila Iza

#### **1. Datos generales**

**Propósito:** Recolectar conocimientos técnicos, criterios creativos, reflexiones y propuestas narrativas relacionadas con el diseño de juegos de mesa, que aporten a la construcción del universo lúdico y transmedia del proyecto.

**Dirigido a:** Joshua Rubianes

**Duración:** 54 minutos

**Modalidad:** Presencial

#### **2. Introducción al proyecto y al equipo de trabajo**

Antes de iniciar, queremos confirmar que el entrevistado está presente de forma voluntaria y que las respuestas de esta entrevista se utilizarán únicamente con fines educativos, culturales y de investigación.

El propósito de esta entrevista es registrar consejos sobre mecánicas, dinámicas y aspectos técnicos del juego de mesa para volverlo un elemento lúdico, coherente, respetuoso y entretenido al representar la temática histórica y humana del expenal García Moreno.

Buenas Tardes, el día de hoy nos encontramos Camila Iza y mi persona Sofía Mateus, quienes formamos parte del Proyecto “Voces del Encierro”, nuestra propuesta busca preservar la memoria del expenal García Moreno de forma lúdica en un juego de mesa de terror.

Estamos con Joshua Rubianes a quien le agradecemos su interés en orientar el proceso creativo de nuestro proyecto con sus conocimientos en juegos de mesa y experiencia en diseño multimedia mediante esta entrevista.

### 3. Descripción

Nº	Preguntas	Objetivo	Observaciones
1	Desde su experiencia, ¿qué tipo de mecánicas considera más apropiadas para abordar un tema histórico y sensible como un ex penal? ¿Por qué?	Identificar mecánicas que permitan representar la temática del ex penal de forma respetuosa, lúdicamente funcional y coherente con el contexto histórico.	Ya, verás, tiene varias formas o puntos de vista de los que se tiene que tener en cuenta un contexto histórico al momento de convertirse en un aspecto lúdico como es un juego de mesa o como lo puede ser cualquier ambiente lúdico como juego de cartas o videojuegos, etcétera.  Lo importante de la historia, que también es lo complicado, es que al final la historia es un constructo, es algo que se construyó por hechos y recopilaciones que a veces se dificultan por no ser tan exactas o por

		<p>ser inconsistentes entre las fuentes, etcétera, etcétera, y depende mucho del tipo de juego que quieran crear también. Entonces justamente las mecánicas que yo diría que pueden ser como más apropiadas para considerar un juego de mesa de un contexto histórico siempre van a depender del tono que quieran ustedes brindar con su juego. Hay juegos de mesa que son sátira y que toman temas históricos, hay juegos de mesa que son más serios, hay juegos de mesa que toman partes de la historia y las remoldean, por así decirlo, para hacer algo nuevo, y como ustedes me han comentado su juego busca como, si no me equivoco, busca como que darle más luz a este aspecto, a esto del penal García Moreno que es algo que tal vez ya no</p>
--	--	--

			<p>está tan presente como en la historia, o por así decirlo darle otro brillo que pueda verse más, que sea más destacado.</p> <p>Por ese mismo sentido de que la idea que ustedes entiendo que tienen es darle como que más presencia a este tema, sus mecánicas pueden estar enfocadas tanto a la parte educativa como a la parte esencial de la interacción de los jugadores con la historia, entonces serían mecánicas basadas plenamente en lo que el jugador puede hacer para aprender la historia del lugar, por así decirlo. No podría entrar a mecánicas específicas exactas porque obviamente depende del tipo de juego, depende de si usa cartas, de si usa fichas, tableros, dados, etcétera, entonces lo que sí es importante es que puedan buscar una manera en la que el</p>
--	--	--	--

		<p>jugador consiga interactuar de manera satisfactoria con el contenido histórico que quieren presentar y también es parte del reto. Por ejemplo, maneras en las que yo lo hice cuando tuve que hacer mi proyecto de que el jugador entre en contacto con el apartado histórico del juego es justamente mediante elementos dentro del juego que pueden ser, como tú me lo comentaste, estos como acertijos o pueden ser casillas o fichas en específico o cartas que realicen actividades, etcétera, etcétera, etcétera.</p> <p>Entonces lo importante en este aspecto de las mecánicas es que necesitan que su investigación acerca del penal García Moreno puedan transformarla a un nivel en el que se pueda entender de</p>
--	--	---

		<p>manera lúdica, por así decirlo, que dentro de una carta tenga sentido cómo se juega y con lo que cuenta. Creo que eso sería todo. De ahí, la sensibilización del tema igual depende del tono que quieran tomar del juego.</p> <p>Si es un juego bastante serio y enfocado, pues obviamente las decisiones que ustedes tomen con las partes y mecánicas del juego van a tener que tener un nivel de sensibilidad bastante fuerte, porque no es un tema que podamos tomar en el ligero tampoco, porque es un lugar real en el que pasaron cosas muy densas. Pero, asimismo, no hay límite para la creatividad en ese sentido. Si quisieran hacer un juego de sátira, pues podrían hacerlo.</p>
--	--	---

			<p>Obviamente depende del público también y de lo que quieran llegar a realizar con el juego. Claro, sí. Nosotros lo estamos enfocando más al terror y tendría que ser un tema un poco igual, lo queremos manejar de una forma seria.</p>
2	<p>¿Qué dinámicas de interacción entre jugadores podrían ayudar a que los participantes experimenten emociones relacionadas con memoria, terror o supervivencia?</p>	<p>Explorar dinámicas de interacción entre jugadores que favorezcan experiencias emocionales inmersivas relacionadas con tensión, memoria o vulnerabilidad.</p>	<p>Bueno, para dentro de un juego de mesa, que es el tema en específico del que estamos hablando, estos tres temas, justamente el terror, la tensión y también la supervivencia, se pueden manejar de distintas maneras. Un juego de mesa normalmente tiene fichas que pueden representar varias cosas, pero lo que me recuerda principalmente es que, por ejemplo, la supervivencia requiere de recursos, por así decirlo.</p>

			<p>Puedes buscar o necesitar objetos clave que te hagan avanzar y que sean necesarios para poder continuar durante la experiencia de juego. Estos recursos tienen que poderse manejar dentro del contexto histórico que ustedes están presentando, que es el de una cárcel, y debe poderse también equilibrar con la cantidad de acciones o pasos que los jugadores puedan realizar en su turno o durante la partida. Entonces, estas dinámicas de interacción entre los jugadores, específicamente para cosas como la memoria, el terror o la supervivencia, siempre tienen que recaer en recursos.</p> <p>Lo que les puedo recomendar o decir es que pueden pensar en cosas que sean ultra necesarias para el juego. Me habías comentado</p>
--	--	--	--

		<p>que el juego iba a tratar de testimonios, que los jugadores iban a encontrar con testimonios de personajes dentro del contexto. Entonces, estos testimonios, no sé cómo los hayan pensado todavía, pero se me ocurre que un jugador al interactuar con uno de estos testimonios pueda recibir una recompensa y ese recurso se puede utilizar para avanzar, o que así mismo, si es que falla en alguna de estas interacciones, pueda tener una penalización que le haga retroceder.</p> <p>Porque al final y al cabo, el propósito de un juego, por el que tengo entendido que es lo que ustedes están diciendo, que es escapar, pues los jugadores van a tener ventajas y cosas que también los atrasen. Porque es parte de la competitividad el poder justamente avanzar y</p>
--	--	--

			<p>tener el riesgo de retroceder. Para la memoria y el terror en específico, son temas muy complicados y que se tienen que manejar con mucho cuidado dentro de los juegos de mesa.</p> <p>Porque los juegos de mesa, especialmente cuando se enfocan en el terror, recaen en el aspecto de lo que es la inmersión. Y la inmersión es un aspecto que ya dentro de los juegos de mesa es un poco complicado de conseguir. Porque los jugadores, obviamente, no es como si estuvieran viendo una película y tampoco van a tener recursos de audio como música de fondo o iluminación específica que te haga sentir en terror.</p> <p>Pero la inmersión dentro de un juego de mesa sí se</p>
--	--	--	--

		<p>puede generar en base a las experiencias y las situaciones en las que los jugadores se ven involucrados. Y eso se puede conseguir mediante los desafíos que ustedes vayan generando dentro del juego. Lo que quiero decir es que básicamente necesitan poder plantearles a sus jugadores metas internas dentro de cada parte del juego que los motiven tanto a seguir, como que les hagan sentir el riesgo de que seguir es necesario y de que si no logran cumplir esas metas, pues no van a alcanzar la meta del juego, que es ganar.</p> <p>Esta parte de los desafíos es una parte central de los juegos de mesa, que, si es que lo juntan bien con esto de la inmersión, que se puede ver dentro del diseño de las cartas o como tú me dijiste,</p>
--	--	---

			<p>dentro de los propios testimonios, como están narrados. Que no sean aspectos como muy cortantes unos con otros, sino que sean congruentes y que le aporten al jugador la sensación de que está siguiendo una meta fija y que no se está distrayendo con muchas otras cosas. Entonces, para concluirle también, creo que las dinámicas de interacción que pueden ayudar a los participantes a experimentar con la memoria y el terror y la supervivencia es que puedan interactuar con recursos del juego que les permitan acercarse a ese contexto histórico, como lo puede ser la obtención de cartas, la obtención de fichas o la interacción propia con el tablero o las dinámicas que ya tengan presentadas dentro del juego.</p>
--	--	--	--

3	<p>¿Cómo se puede integrar una narrativa fuerte sin que afecte el ritmo del juego? ¿Qué mecanismos recomienda para equilibrar historia, decisiones y fluidez de las partidas?</p>	<p>Comprender cómo articular la narrativa del juego sin ralentizarlo, y qué herramientas permiten equilibrar historia, decisiones y fluidez durante las partidas.</p>	<p>Este es otro aspecto un poco complicado.</p> <p>Si su juego es narrativo, primeramente tienen que pensarlo para la rejugabilidad que pueda tener, porque, por ejemplo, no me acuerdo nombres, no soy muy bueno en nombres, pero existen un tipo de juegos de mesa que se enfocan principalmente en resolver crímenes y le presentan a los jugadores pistas, carpetas con información, con sospechosos, etcétera, pero son juegos que se pueden jugar una o dos veces porque cuando tú resuelves ese misterio que es el crimen de ese juego, pues todos sus elementos ya no tienen ese factor de rejugabilidad porque te contaron una narrativa y tú al conocer la historia pues es más fácil que si la repites puedas</p>
---	---	---	--

		<p>resolverlo mucho más fácil o ya no sea tan satisfactorio para ti jugarlo porque ya no hay el factor del suspenso y del misterio que un jugador tiene que averiguar, entonces si su juego va a tomar un aspecto enfocado en la narrativa como en contar una historia lineal, por así decirlo, tienen que tener cuidado con que los aspectos de su juego sean uno congruentes con cómo se juegan y con cuándo se juegan, porque, por ejemplo, para varios juegos que puedan tener narrativas se los suele dividir por ejemplo por etapas, periodos, tiempos, etcétera, por grupos de mecánicas de juego. Con esto me refiero a que, por ejemplo, se podría dividir un juego de mesa en capítulos y que durante cada capítulo se puedan hacer ciertas acciones que sirvan para</p>
--	--	--

		<p>el siguiente capítulo y que ese progreso sea lineal, que los jugadores durante el capítulo 1 puedan solamente usar estos recursos y hacer estas acciones que, si en este capítulo no las hacen, en el capítulo 2 va a ser más difícil que hagan las cosas que necesitan hacer para pasar al 3, etcétera, etcétera, etcétera. Entonces es un nivel de planteamiento un poco más complejo porque no sólo tienen que pensar en que el juego tiene que ser rejugable, sino que de por sí la línea jugable sea coherente entre el balance de sus fichas, de sus elementos y la experiencia del jugador, sino que también tienen que poder darse el tiempo de que todas estas cosas sean divertidas para el propio jugador, porque hacer un juego narrativo no está mal y tampoco es</p>
--	--	---

			<p>imposible, pero sí conlleva muchos más riesgos por así decirlo.</p> <p>Lo que les puedo recomendar también es que la fluidez del juego va a depender plenamente de sus mecánicas. Si tienen muchas mecánicas esparcidas en muchas cosas, por ejemplo, si su juego sólo es de cartas, sus mecánicas se van a encerrar en ese grupo de cosas que los jugadores de UPC pueden tocar. Pueden tocar sólo las cartas, pueden darles la vuelta, pueden girarlas, quitarlas, descartarlas, barajarlas, etc.</p> <p>Es un grupo muy pequeño de acciones que los jugadores pueden hacer y que con ese propio grupo de acciones se pueden hacer cosas más libres en el sentido narrativo, porque al tener mecánicas limitadas, en</p>
--	--	--	---

		<p>plan sólo podemos pasarnos cartas, colocar cartas y girar cartas, lo que podemos hacer es darle más significado a esas acciones con la narración de la historia. Por ejemplo, girar una carta implica que pasa esto, obtener una carta implica que yo aprendo esto, etc. Pero si su juego le meten más componentes significa que no sólo tienen que mantener una congruencia entre los componentes que tienen y los nuevos, sino también con la narrativa de la historia.</p> <p>Como les decía al inicio, en su juego empiezan los jugadores con cuatro cartas, si es que hay cartas, y van ganando cartas mientras progresan. Esas cartas tienen que poder seguir sirviendo desde el inicio hasta el final, y si su juego dura una hora, esas cartas que</p>
--	--	---

		<p>consiguen al inicio tienen que estar balanceadas para que en el final sean igual de útiles que al inicio. Entonces sí son temas complejos que tienen que tener bastante en cuenta, pero como les dije, no son cosas tan fáciles de complementar con la narrativa.</p> <p>En esta situación para su juego les recomendaría primero enfocarse en cómo quieren contar las cosas, y cómo quieren que los jugadores aprendan esas cosas que quieren contar. Una vez tengan eso en mente, van a poder definir si es que necesitan cartas, fichas, y todo lo que sea necesario para estar en el juego, y eso les va a ayudar mucho más a definir cartas, perdón, a definir mecánicas y dinámicas que puedan utilizar. Eso también va</p>
--	--	--

			a definir el ritmo del juego.
4	¿Qué elementos podrían aportar mayor profundidad mecánica y reforzar la temática del encierro y memoria colectiva?	Determinar qué componentes (mecánicos, estéticos o materiales) pueden aportar mayor profundidad al diseño y reforzar la ambientación histórica del encierro.	<p>Aquí sí me voy a ir un poquito más por lo que yo creo que podría significar o hacer estas mecánicas resaltar más, más que en lo que ustedes tengan pensado para su juego, pero ahí depende de ustedes si tomarme como referencia o por lo menos idearse algo más aparte de lo mío. La claustrofobia o el encierro es algo que dentro de un juego no se puede definir como abiertamente si es que tú no eres una persona claustrofóbica, porque no es lo mismo simplemente darle poco espacio a una ficha para que se mueva que encerrarla de otra manera.</p> <p>Entonces hay varias maneras de representar esto que podría ser el encierro y lo de la memoria</p>

		<p>colectiva. Lo del encierro se puede manejar, o por ejemplo yo lo manejaría si es que el juego tiene más cartas que fichas. Podría ser que las cartas me muestren, yo qué sé, paredes y que esas paredes no las pueda superar si es que no cumplo ciertos requisitos o que ciertas cartas que necesito conseguir no las puedo conseguir, etc.</p> <p>El encierro también considero que se lo puede definir o representar en un juego de mesa con límites, no sólo límites espaciales como paredes, pero te pueden ser límites a nivel de recursos o límites a nivel de información que reciben, lo que también puede aportarles al apartado del terror, porque el terror principalmente viene de las cosas que no</p>
--	--	---

		<p>conocemos o la falta de información que no tenemos sobre algo que no conocemos. Entonces justamente si es que ustedes por ejemplo le presentan a los jugadores que hay una silueta enfrente de ellos y esa silueta no la pueden reconocer y las está viendo directamente como podría ser en una película de terror, si los jugadores tuvieran más información de esa silueta pues no sería tanto el terror o el miedo que podrían sentir de la amenaza que presenta esa figura que les conoce. Entonces justamente la limitación de información también aporta a lo que puede ser la experiencia del jugador en el sentido de irse desviando un poco más a lo que sería el terror y en este caso para el encierro considero que podrían intentar hacer que... no sé si</p>
--	--	---

		<p>ustedes conocen pero hay un juego de rol que se llama Dungeons and Dragons, normalmente tienen una mecánica que se llama niebla de guerra, lo que hace esta niebla es que tapa partes del tablero que los jugadores no conocen, entonces digamos que hay una habitación que los jugadores quieren entrar y obviamente los jugadores no van a saber qué peligros hay dentro de esa habitación, pero una vez entran, esa niebla se destapa, esa niebla se disipa y los jugadores ya pueden ver los peligros que hay y ahora se dan cuenta que no deberían haber entrado porque yo qué sé hay un dragón, muchas amenazas ahí adentro que los van a matar.</p> <p>Ese mismo concepto de la niebla de guerra creo que es algo que podrían utilizar dentro de su juego, que</p>
--	--	--

		<p>me comentaron que por ejemplo puede ser un tablero con casillas que representa el penal, puede ser que algunas habitaciones del penal García Moreno estén completamente invisibles o tapadas para los jugadores al inicio y que mientras van avanzando, van explorando, van recorriendo los pasillos de la cárcel, esas secciones se van destapando y le van dando a los jugadores más información. Eso aporta a: 1. la experiencia del jugador dentro del juego como el progreso de explorar y de avanzar y 2. al terror a lo desconocido, porque se puede presentar que desde el inicio ellos no vean qué peligros hay adelante, pero que sepan de antemano que hay peligros.</p> <p>Entonces principalmente creo que</p>
--	--	--

			eso sería un buen elemento que se puede aportar para profundizar esa mecánica.
5	¿Qué estrategias de diseño recomendaría para asegurar una alta rejugabilidad en esta clase de Juegos que preservan una misma historia?	Recabar recomendaciones para evitar la repetitividad del juego y garantizar que el contenido histórico pueda experimentarse de múltiples formas.	<p>Para mí, el elemento de juego más importante para fomentar la rejugabilidad de cualquier juego de mesa es la aleatoriedad. Esto se puede definir como el azar, básicamente.</p> <p>Por ejemplo, esto es un concepto que todos los juegos sean de cartas de datos de mesa, todos lo integran de cierta manera porque hace que los juegos sean más entretenidos para los jugadores y que sean también, en efecto, rejugables. Y este de hecho es un concepto que se utiliza hasta en videojuegos. Pero la aleatoriedad o el azar se puede definir con mecánicas que necesiten de dados.</p>

			<p>El elemento que más implica la aleatoriedad para un juego de mesa es un dado, porque un dado lo lanzas y tienes una a seis posibilidades de que pasen cosas. Un dado normal tiene seis caras, puede salir del 1 al 6. Y se me ocurre, porque hay varias mecánicas en bastantes juegos que utilizan la aleatoriedad para esto, que digamos hay una puerta y para la puerta necesitas que el jugador tenga cierto nivel o que haga cierta cosa o que de pleno sea aleatoria. Que el jugador para intentar abrir la puerta tiene que sacar más de tres.</p> <p>Lanza el dado, si le sale tres abre la puerta, si le sale menos de tres pasa otra cosa, una penalización o simplemente se queda sin explorar durante su turno esa puerta. Esa aleatoriedad es lo que se</p>
--	--	--	--

		<p>puede utilizar con mayor efectividad para los juegos narrativos. El proyecto que yo realicé, que era basado en el primer grito de independencia, es un juego complejo de estrategia que utilizaba muchos tipos de recursos distintos.</p> <p>Había creo que seis o siete tipos de monedas diferentes que cada jugador podía utilizar de diferente manera, pero la aleatoriedad venía en la posición de esas monedas o esos recursos dentro del tablero, que cada partida era distinta, porque cada partida se tenía que colocar aleatoriamente dentro del tablero. Y también como todas estas fichas eran de distintos colores de un lado, pero todas eran iguales de la parte de atrás, por así decirlo. Entonces se barajaban, se ponían todas boca</p>
--	--	--

		<p>abajo y ya no sabías dónde estaban las rojas, dónde estaban las verdes y así.</p> <p>Y si tú eres un personaje que se beneficia al recolectar las fichas rojas, pues, aunque tú intentes buscar ficha por ficha, pues no te van a salir siempre las rojas, te van a salir a veces las azules, las verdes, etc. Ese elemento de aleatoriedad le brinda también la experiencia al jugador de seguir buscando los recursos que necesita para avanzar. Es otro de sus motivantes internos de los juegos de mesa.</p> <p>Y así mismo podrían ustedes integrarlo dentro de su juego, haciendo que, por ejemplo, digamos que cuando te pares en una casilla dentro del penal, puedes recibir una carta. Y esa carta puede ser</p>
--	--	---

		<p>buena o mala, pero las cartas buenas y malas están mezcladas en la misma baraja. Entonces, como están todas bocas abajo, tú pisas esa casilla y levantas una carta.</p> <p>Si es buena, haces las cosas buenas que te dicen, los beneficios. Si es mala, pues te toca aguantarte las desventajas. Esa parte de la aleatoriedad, como las cartas se van a tener que barajar cada partida, cada nueva partida o hasta cada capítulo, como les había comentado antes, hace que los jugadores ya no sepan qué esperarse después, porque es completamente aleatorio.</p> <p>A menos de que obviamente tengan una distribución de probabilidades en sus recursos mucho más grande, como si hubieran 80% cartas</p>
--	--	---

		<p>buenas y sólo 20% cartas malas, porque sería mucho más probable que los jugadores esperen recibir algo bueno y sería hasta mucho más emocionante si les pasa algo malo. Se puede jugar de muchas maneras con la aleatoriedad, pero creo que es un concepto al que deberían darle bastante importancia, porque si su juego va a ser un narrativo y va a presentar una historia lineal, va a contar hechos de la misma manera cada vez en las partidas, entonces tienen que buscar una manera en la que los jugadores, aunque ya sepan lo que va a pasar cuando vuelvan a jugar el juego otra vez más tarde, no sientan el aburrimiento de, ya sé qué va a pasar, no lo voy a jugar, sino que sientan, ah, ya sé qué va a pasar, pero el</p>
--	--	---

			<p>proceso para llegar hasta lo que sé que va a pasar es distinto cada vez y puede que esa vez me salga mejor que antes o puede que salga mucho peor que la anterior vez. Eso sería todo por esta pregunta.</p>
6	<p>¿Qué mecanismos permiten que cada partida resulte significativa?</p>	<p>Identificar sistemas o decisiones que generen experiencias únicas, memorables y con impacto narrativo o emocional en cada sesión de juego.</p>	<p>Esta es bastante simple. Lo que sucede con los mecanismos dentro del juego, que básicamente son las mecánicas, siempre influyen de manera distinta en los jugadores porque hay distintos tipos de jugadores. Va a haber jugadores competitivos que intenten llegar a las metas lo más rápido y eficientemente posible.</p> <p>Va a haber jugadores más tranquilos que se pongan a leer cómo funciona cada una de las reglas que ustedes pongan. Y va a haber jugadores que simplemente van a ver que las cartas o las fichas</p>

		<p>son bonitas, tienen un diseño lindo y van a intrigarse por eso y querer avanzar en el juego por eso. Entonces, son distintos apartados que no siempre tienen que tener en cuenta, pero que al momento de buscar cómo categorizar lo que podría ser la experiencia que el jugador va a tener, son importantes porque si su juego tiene la falta en uno, pues va a haber un porcentaje del público que no va a estar satisfecho con eso.</p> <p>Apartado de que pueda que no se enganche con el juego y decida dejarlo. Entonces, justamente lo que creo que puede hacer que una partida resulte más significativa es cómo esos elementos dentro del juego se manejan entre sí, que básicamente se define en la congruencia. Si tu juego te está contando</p>
--	--	--

		<p>una historia y las cartas que yo saco durante el juego o las fichas y recursos que yo uso durante el juego son congruentes con el tono y el ambiente y el ambiente de la historia, va a aportar, así sea muy muy muy muy pequeñamente, va a aportar a la experiencia del jugador.</p> <p>Digamos que su juego es de terror, como lo es, y tiene que moverse a través de casillas, entonces digamos que necesitan un dado para moverse a través del tablero, pero solo así decirlo. Yo soy el tipo de jugador que se fija más en el apartado visual. Me gusta mucho ver la congruencia visual en los juegos de mesa.</p> <p>Es lo que más me gana a mí. Entonces, si yo veo que es un juego de terror, me gustaría ver que el dado no sea un</p>
--	--	--

		<p>dado blanco, como los dados normales de cualquier otro juego. Me gustaría que el dado fuera personalizado, por así decirlo.</p> <p>Que tuviera, yo qué sé, que fuera un dado invertido, que es de color negro y los puntos blancos. ¿Por qué? Porque el negro ya te hace entrar más en el ambiente, de que es un lugar oscuro, de que el juego se supone que es una cárcel y que debería tener un poco más de miedo. Entonces los colores brillantes no me van a hacer sentir esa experiencia, etcétera, etcétera.</p> <p>Es algo ya más a nivel de diseño puro y duro. Pero justamente la experiencia del jugador va a radicar en varios de esos aspectos si no es en la congruencia de todos ellos. Listo.</p>
--	--	---

7	<p>¿Considera útil implementar sistemas de progresión? Y ¿Cuáles serían?</p>	<p>Evaluar la pertinencia de incluir progresión (de personajes, módulos, narrativas, habilidades) y definir qué tipos serían los más adecuados para esta temática.</p>	<p>Ya. Sí. Depende mucho del juego también.</p> <p>Tengo entendido que su juego, como ya me lo has dicho, va a ser un juego narrativo que suponga que puede llegar a durar de 60 minutos a 90 minutos, que es una hora y media.</p> <p>¿Es necesaria la progresión para un juego de mesa? No siempre, pero ¿es importante para un juego de este estilo narrativo histórico? Sí.</p> <p>¿Por qué? Porque influye mucho la progresión del personaje en su ambiente, en donde está jugándose.</p> <p>Por ejemplo, como te lo planteé antes, si tu juego tiene capítulos y los jugadores en el capítulo 1 tienen unos recursos limitados con los que hacer acciones limitadas, van a</p>
---	--	--	--

		<p>sentir que son, por así decirlo, débiles. Y va a ser satisfactorio para los jugadores que mientras avancen los capítulos vayan sintiendo progreso, vayan sintiendo que ya no tienen tantas limitaciones como al inicio. Si es que hay cartas, digamos que hay cartas que se tienen que comprar con un recurso, pero ese recurso es muy escaso al inicio y mientras el jugador progresa ganan formas de conseguir ese recurso en mayores cantidades.</p> <p>Entonces esas cartas que va a poder comprar o el hecho de poder comprar más cartas después le van a traer beneficios a nivel de que se va a sentir más cómodo en el ambiente que está. Ya no se va a sentir débil, sino se va a sentir retado, por así decirlo. Y va a tener ganas de seguir viendo</p>
--	--	---

			<p>hasta dónde puede progresar.</p> <p>Para la idea que ustedes me cuentan de su juego, el progreso se puede medir justamente en la cantidad de recursos que tenga el jugador que le ayuden a seguir avanzando hacia la salida. Entonces digamos que al inicio te puedes mover una casilla y cada que te mueves una casilla tienes la probabilidad de regresar.</p>
8	¿Cómo lograr que un juego con un trasfondo histórico sea atractivo y jugable para diferentes tipos de jugadores?	<p>Explorar estrategias de accesibilidad y diseño que permitan que jugadores con diversos perfiles disfruten y comprendan el juego sin trivializar la historia.</p>	<p>Ya, esta es una pregunta un poco complicada, porque siempre se va a tener que sacrificar a un tipo de jugadores para beneficiarse de otro. Depende del nicho de jugadores al que quieran apuntar. Por ejemplo, cuando yo hice el juego, justo el mío, mi juego era un juego de estrategia y de gestión de recursos. Entonces es un juego que para mucha</p>

			<p>y la gran cantidad de los jugadores no va a ser tan llamativo, porque es un juego largo, es un juego que puede parecer aburrido, es un juego que tiene mucha matemática también. Pero, por ejemplo, yo me centré justamente en el nicho de jugadores que sabría que les gustaría este tipo de juegos de gestión, y al mismo tiempo intenté hacer que este nicho fuera de estudiantes, porque mi juego estuvo enfocado a los estudiantes de colegio justamente porque, como es el primer dito de independencia, en un tema histórico que nosotros decidimos que sería bueno reintegrar como al aprendizaje de los jóvenes para que no lo olviden, por así decirlo, o justamente meterlo en la memoria colectiva, decidimos apuntar a los jóvenes.</p>
--	--	--	---

			<p>Y cuando nosotros hicimos encuestas con los chicos de colegio, porque nos tocó ir a mostrarles el prototipo de los juegos y los diseños y todo a los chicos de colegio, muchos nos dijeron que los colores no nos gustan, porque los colores se ven muy serios, no nos llaman la atención. Nos dijeron que eran colores de señores, porque nuestro juego tenía todo ese tinte de papel papiro, tenía tintes de dibujos antiguos, de muchos colores marrones y cafeses que eran no serios, pero que sí revocaban antigüedad, y a muchos de los jóvenes no les agradaba tanto porque no les llamaba la atención. Preferían colores más saturados, preferían diseños de personajes no infantiles pero caricaturescos, exagerados, que les</p>
--	--	--	---

			<p>llamaran más la atención. Y fue donde nosotros decidimos hacer el cambio. No dejamos por completo la paleta de colores antigua porque era la base del juego también a nivel conceptual, pero lo que sí hicimos fue implementar colores más saturados en elementos clave del juego. Justamente como nuestras fichas de diferentes colores ya no eran colores tan apagados, eran colores más vivos.</p> <p>Y para que el juego sea atractivo a nivel histórico, definitivamente tiene que recaer en lo atractivas que sean las mecánicas para un jugador. Porque, veas, si tu juego ya está en la repisa de la tienda del Juguetón y pasa una persona, lo primero que va a ver es el diseño, obviamente. Y lo</p>
--	--	--	--

		<p>segundo que va a ver, por lo menos de lo que yo tengo entendido de un jugador de juegos de mesa, va a darle la vuelta a la caja y va a intentar ver cómo se juega: las instrucciones, el tablero, las fichas, etc. Entonces esos elementos son los que resultan mucho más atractivos para los jugadores a nivel inicial, y cuando ya están jugando pega mucho más las mecánicas y las reglas que definitivamente lo visual. Pero son las dos cosas que tienen que tener más en cuenta.</p> <p>Entonces, en ese sentido, tienen que definir primerito, primerito, primerito a quiénes quieren hacerles el juego, quiénes quieren que aprendan sobre el penal García Moreno y a qué memoria colectiva quieren integrar esta pieza de arte informativo para después moldearlo</p>
--	--	---

			alrededor de los gustos y necesidades de ese público para que sea más llamativo.
9	¿Qué mecánicas sugeriría para que los jugadores no solo jueguen, sino que reflexionen, se cuestionen o discutan sobre lo vivido dentro del penal?	Identificar recursos lúdicos que motiven al jugador a reflexionar, debatir y profundizar en los hechos, experiencias y memorias del penal.	<p>Aquí sí tengo una mecánica muy específica que yo no la he implementado y, de hecho, no he visto juegos que la hayan implementado, que no sean videojuegos, que la hayan implementado en juegos de mesa. Lo que me gusta hacer a mí, como reto personal cuando intento diseñar juegos de mesa, es... bueno, yo soy muy fanático de los videojuegos. En general me gusta buscar esas mecánicas que funcionan en videojuegos únicamente e intentar traducirlas a lo que es un juego de mesa, a un entorno físico, porque me resulta muy divertido.</p> <p>Entonces, hay una mecánica que no recuerdo si la he visto en</p>

		<p>algún juego de mesa, pero que creo que les podría servir a ustedes para justamente esta parte de la reflexión a nivel de contexto histórico. Pueden hacer que a sus jugadores les presenten misiones, por así decirlo. Se les presentan dos personajes. No sé si es que, como es de terror, puede haber, yo que sé, fantasmas, y que los fantasmas les hablen a los jugadores. Pero en una ocasión se les presentan dos y tienen que elegir uno o el otro: ¿quieren ayudar a este fantasma de acá o quieren ayudar al fantasma de acá? Y, dependiendo de lo que elijan, se va a generar una ruta que va a hacer que no se pueda volver a elegir al otro, por así decirlo, como una línea de tiempo. Es dirigir al jugador entre decisión A y B, y si decide la A, que</p>
--	--	--

		<p>la B sea inaccesible durante el resto de la partida, y que las consecuencias de haber elegido la A sean notables.</p> <p>Digamos que tienes que elegir qué tipo de recurso quieres conseguir a partir de ahora: si quieres, yo que sé, dinero o si quieres, yo que sé, luz para seguir explorando el lugar porque está oscuro. Si eliges el dinero, yo que sé, tienes acceso a diferentes cosas, como puede ser comprar otros recursos, etc., etc., etc. Si consigues la luz, en vez de poder comprar otros recursos puedes seguir explorando, lo que representa un riesgo pero también representa un beneficio si todo sale bien. Pero elegir la una te cancela la opción de la otra, por lo menos</p>
--	--	--

		<p>durante ese periodo o capítulo del juego.</p> <p>En el sentido en el que esta mecánica la pueden utilizar a nivel del contexto histórico, justamente presentando dos personajes que te pidan ayuda. El personaje A te pide ayuda para resolver tal cosa y el personaje B te pide ayuda para resolver tal cosa, y ambos te dan recompensas diferentes. Elegir el uno o el otro va a definir qué es lo que el jugador va a aprender mientras vaya progresando, y tal vez va a definir también qué tan difícil va a seguir progresando después.</p> <p>Digamos que justamente a los jugadores se les presenta en esa opción: hay dos fantasmas. Un fantasma te ofrece ayuda si es que le escuchas su historia, y el otro fantasma no te quiere dar nada a</p>
--	--	---

		<p>cambio, pero necesitas escuchar su historia para pasar por donde él está, porque no te quiere dejar pasar. Entonces, ¿qué preferirías? ¿Pasar por donde ya sabes que tienes que pasar pero necesitas quedarte ahí a escuchar a ese fantasma, o escuchar a este otro fantasma que te va a dar una llave que no sabes para qué sirve la llave, pero que puede que te sirva para el futuro?</p> <p>Entonces, ese momento en el que los jugadores tienen que decidir, puedes hacer que las historias que los fantasmas te cuentan estén muy involucradas dentro del contexto histórico que quieren ustedes contar. Entonces pueden aprovechar ese aspecto narrativo para que los jugadores de verdad piensen a quién quieren ayudar, si quieren solo pasar, si necesitan la llave o si</p>
--	--	---

			<p>simplemente quieren escuchar las historias de los fantasmas. Es un ejemplo, ¿no? Porque no sé si siquiera se iban a usar fantasmas ustedes en su juego.</p>
10	<p>¿Cómo puede el juego de mesa complementarse con otros recursos transmedia sin romper la jugabilidad?</p>	<p>Comprender cómo conectar el juego con otros formatos narrativos (podcasts, videos, documentos históricos, recorridos digitales) sin afectar negativamente su jugabilidad.</p>	<p>Este es un aspecto también que tienen que tener muy, muy, muy, mucho cuidado, porque un juego de mesa es definitivamente un aspecto físico y los elementos transmedia involucran lo digital. No digo que hay que ser extremos y decir no, esto es físico, se queda físico, porque los elementos transmedia sí tienen bastante uso y sí son muy buenos, especialmente para las nuevas generaciones que cada vez tienen más difícil el pegarse a las cosas físicas y soltar lo digital.</p> <p>Justamente durante la creación de mi proyecto nosotros</p>

			<p>decidimos apegar no solo físico, porque yo ya tenía la experiencia de un juego de mesa anterior que había hecho que involucraba justamente QRs que brindaban información a los jugadores en las casillas. Pero muchas veces esos aspectos de los QRs a mí no me gustaron. ¿Por qué? Porque detienen mucho el ritmo del juego y te sacan mucho de la inmersión que tienes. Si es que estás en un momento tenso en el que tienes que hacer una elección y de la nada tienes que esperar a que el teléfono cargue un QR, es algo que sí te corta y que puede que arruine, o no arruine del todo, pero que sí cambie la visión de los jugadores sobre la experiencia que están teniendo del juego.</p> <p>En ese sentido te recomendaría averiguar</p>
--	--	--	---

			<p>otros elementos diferentes transmedia que se puedan utilizar. Por ejemplo, lo que me dices de las narraciones está muy bien y se puede implementar dentro del juego perfectamente, pero no te recomendaría hacerlo mediante QRs impresos en el juego. ¿Por qué? Dos cuestiones. Porque si los QRs ya están en casillas específicas, los jugadores ya saben qué audios van a sonar en qué casillas cuando se vuelva a jugar el juego en el futuro. Y dos, porque justamente un QR es un poco feo para un escenario. Si es que lo diseñan tan bonito el escenario como lo pueden diseñar los pasillos de una cárcel para que den miedo, ver un QR en el piso no va a ser tan gratificante como ver un símbolo que ustedes pongan para representar que las</p>
--	--	--	--

		<p>casillas tienen algún efecto.</p> <p>Lo que sí les puedo recomendar, que sí es más complicado pero que sí se puede hacer, es buscar una manera de que una aplicación externa les brinde esa colaboración durante el proceso. Por ejemplo, si quieren complicarse las cosas, podrían hacer que algunas de las cartas o fichas o partes del tablero se puedan ver a través de realidad virtual, perdón, realidad aumentada, y que a través del teléfono, con una aplicación específica hecha para el juego, que se puede hacer como una lupa, solamente sea la lupa y se puedan descubrir secretos como si fuera algo escrito en tinta invisible y que mediante luz ultravioleta pudieras descubrirlo, pero obviamente usando</p>
--	--	--

			<p>estos elementos tecnológicos.</p> <p>Como que haya símbolos dentro del tablero que, si tú los escaneas en realidad aumentada a través de tu teléfono, podrías ver información de texto, escuchar audios, ver al personaje, ver a los fantasmas, ver flechas que te guíen hacia donde hay cosas que puedes conseguir, etc., etc., etc. Sí es más complicado, especialmente porque no tienen tanto tiempo, pero es algo que deben tener en cuenta.</p> <p>Y si no, algo mucho más sencillo es lo que pueden hacer y lo que algunos juegos han hecho: presentar una biblioteca conjunta al juego, que en el apartado de, en el reglamento del juego, en las reglas del juego, pueden integrar ahí, ahí sí, un QR que diga: antes de empezar a</p>
--	--	--	---

		<p>jugar visita este QR para ver la lista de reproducción de audios que estará dividida por zonas y por narraciones. Entonces se me ocurre que, cuando un jugador se encuentre con un fantasma, te diga: reproduce el audio 1A. Y tú vas a la biblioteca, buscas el audio 1A y lo reproduces. Sí, es un poco menos rápido, es un poco más manual, pero no es tan complicado como utilizar realidad aumentada y no es algo que interfiere directamente con lo que se tiene en el físico del juego, porque no vas a ver el QR, vas a ver una carta que te pudo haber salido aleatoriamente porque está en una baraja de cartas que te dice: reproduce este audio, y te da ese acertijo, esas pistas, ese misterio.</p>
--	--	--

			<p>Creo que es la mejor forma en la que ustedes podrían involucrar transmedia dentro del juego a nivel mecánicas. Otra cosa distinta es querer integrar transmedia en el juego a nivel general, porque lo que ustedes pueden hacer tranquilamente es crearse un Instagram del juego, empezar a subir videos que expliquen los misterios, que expliquen los lugares, que expliquen las mecánicas, que le hagan a sus seguidores de esa cuenta de Instagram tener atención más sobre el juego y luego utilizarla como método de publicidad. Esa es otra forma de transmedia del juego que pueden usar, que no interfiere directamente con las características del juego, pero que sigue siendo parte de la experiencia, por así decirlo.</p>
--	--	--	--

			<p>Porque digamos que hay pistas que ustedes pueden dejar en las redes sociales durante un lapso de una semana, que para cuando un jugador tenga el juego pueda recordar y decir: oye, yo recordé que en el Instagram dijeron que se podía hacer esta cosa, voy a probarlo, porque tal vez no lo leí en las reglas o no le presté tanta atención, pero es algo oficial del juego.</p>
11	<p>¿Qué advertencias, buenas prácticas o errores comunes debería evitar el equipo al desarrollar este juego con temática histórica?</p>	<p>Recopilar recomendaciones, riesgos y errores comunes en el diseño de juegos con carga histórica, para prevenir problemas éticos, mecánicos o narrativos en el proyecto.</p>	<p>Al momento de hacer un juego de mesa, como ya se deben haber dado cuenta después de escuchar hablar toda esta entrevista, es complicado, al nivel de que tienen que pensar cada pieza de un rompecabezas que ustedes tienen que armar. Porque si es que fallan en el balance de las fichas, fallan en la cantidad de cartas, fallan en que el color no era el</p>

		<p>que le gustaba al público objetivo, son cosas que tienen que cambiarse sí o sí para que el juego sea jugable. Porque si su juego no está balanceado, aunque sea lindo, aunque esté hecho y aunque tenga la información del contexto histórico cultural, si no se puede jugar, no tiene valor.</p> <p>Entonces, aparte de que hacer un juego tiene que tener muchas cosas presentes, creo que sí, más tranquilo: lo más importante, más importante que tiene que tener presente antes de intentar siquiera hacer el juego es que su investigación sea válida. Porque como les dije al inicio, la historia es algo muy, es algo construido por personas que obviamente lo saben, pero aun así en internet y en la actualidad es muy difícil encontrar congruencia entre</p>
--	--	--

		<p>distintas cosas de la historia. A nosotros nos costó bastante tiempo poder encontrar conceptos y estar seguro de que eran conceptos que existían. Por ejemplo, a veces buscábamos un personaje y no había nada de información de esa persona que necesitábamos conocer para poder definir algo al respecto de ella. Pero al mismo tiempo, a veces buscábamos la historia de un edificio en concreto y encontrábamos diferentes historias de que antes este edificio era tal en tal fecha, pero que luego fue esta otra cosa, este edificio, pero no se sabe en qué fecha.</p> <p>Entonces, para mantener la congruencia de su juego, que es lo más importante, necesitan que la historia y las historias que van a involucrar en las</p>
--	--	---

			<p>mecánicas del juego sean congruentes con lo que están haciendo. Porque ustedes, bueno, obviamente tal vez va a ser difícil encontrar nombres de personas, etcétera, y también por el tema de la sensibilidad, no van a conseguir permisos para representar a personas de verdad tal vez, pero lo que sí pueden hacer es hacer historias similares, lo más parecidas a las reales, con obviamente personajes diferentes, etcétera, representaciones, pero que esas representaciones tengan ese apartado que recuerda a los jugadores que esto fue de verdad, que esto fue en la diversión morena y que estas cosas que están ustedes viendo dentro del juego pasaron, no necesariamente de la forma exacta, pero que pasaron.</p>
--	--	--	---

			<p>Entonces, antes que cualquier cosa, sólo verifiquen sus fuentes, investiguen lo mejor que puedan, lean lo mejor que puedan, busquen gente experta en el tema si es que es posible, porque yo no sé de historia, pero yo sé de juegos de mesa y sé que es importante para el juego y la experiencia del juego que sea congruente. Ya luego tendrán que hacer los prototipos que sean necesarios del juego hasta que ustedes lo sientan divertido y jugable. ¿Cuál es la mejor forma de hacer esto? Es que necesitan de ahí hacer pruebas de juego, no necesariamente con su público objetivo. Por ejemplo, en mi caso eran jóvenes de colegio; yo, obviamente por muchas razones, no nos dejaban de entrar a los colegios así nomás a decirles a los</p>
--	--	--	--

			<p>estudiantes vengan a jugar un juego. Pero lo que sí hice es con diferente gente conocida mía de mi edad: lo que hice fue probar el juego. Por ejemplo, yo tengo conocidos que sé que saben de juegos de mesa igual que yo y sé que me van a dar una opinión más crítica, y así mismo también lo probé con gente que nunca ha jugado nada más que el Monopolio y el Uno, y me han dado su opinión, y esas cosas sirven.</p> <p>Porque una te ayuda a ver qué cosas estás dando redundancias o dando muchas vueltas, y los otros te dicen qué cosas de pleno no las captan o no las entienden tan rápido o que son demasiado complejas para que el juego sea algo con un ritmo específico. Entonces primero que nada verificar su</p>
--	--	--	--

			<p>investigación y tenerla lo más clara posible, y luego sí ir mecánica por mecánica, ficha por ficha, carta por carta, descripción por descripción, todo verificando que sea congruente lo uno con lo otro y que tenga sentido y balance con respecto al jugador y el resto de los jugadores en la historia del juego.</p>
--	--	--	---

#### 4. Cierre de la entrevista

Gracias por compartir sus conocimientos y recomendaciones. Si lo desea, podemos compartirle avances del proyecto a medida que evolucione.

## **ANEXO 2: FICHA TÉCNICA DE ENCUESTA PARA LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DEL PROYECTO JUEGO DE MESA "VOCES DEL ENCIERRO"**

### **1. Introducción**

Nuestro proyecto “Voces del Encierro” busca elaborar un juego de mesa de terror para rescatar las historias dentro del ex penal García Moreno ubicado en la ciudad de Quito y así preservar la memoria colectiva de este lugar.

Sus respuestas nos ayudarán a definir preferencias en cuanto a mecánicas, dinámicas, estilo gráfico y hábitos de consumo con respecto a los juegos de mesa.

### **2. Declaración de consentimiento**

En este apartado nos certifica que:

- Comprende el propósito de su participación.
- Certifica que su participación es voluntaria.
- Autoriza el uso académico, educativo y cultural del material registrado.

**Sus respuestas** nos permitirán en base a sus preferencias justificar decisiones técnicas dentro de la elaboración del proyecto, **con el fin de proporcionar una mejor experiencia dentro del Juego de mesa "Voces del Encierro"**

**¿Autoriza su uso?**

Si

No

### **3. Propósito de la participación**

Estimado/a

participante:

La encuesta planteada tiene una duración de 10 minutos y consta de 46 preguntas que nos brindarán información fundamental para desarrollar el juego de mesa de terror sobre el

expenal García Moreno. La temática de estas preguntas abarca sus preferencias en diferentes aspectos como hábitos de compra, dinámicas, mecánicas, niveles de complejidad y otros elementos importantes.

No se busca evaluar conocimientos, solo percepciones y preferencias, por lo que agradecemos que se responda de manera sincera según lo que considere adecuado o atractivo.

#### **4. Preguntas**

##### **1. ¿Le gustan los juegos?**

Si

No

##### **2. ¿Qué tipos de juegos ha jugado?**

Juego de mesa

Juegos de contacto físico

Juegos de rol

Videojuegos

##### **3. ¿Le gustan los juegos de mesa?**

Si

No

##### **4. ¿Qué juegos de mesa conoce?**

.....

##### **5. ¿Posee juegos de mesa en su casa?**

Si

No

**6. ¿De qué forma ha adquirido juegos de mesa?**

Compra

Regalo

Ninguna

**7. ¿Le llaman la atención los juegos de terror?**

Si

No

**8. ¿Qué juego de mesa de terror y suspenso conoce?**

.....

...

**9. ¿Sabes qué significa pop-up?**

Si

No

**10. El mecanismo pop-up consiste en usar elementos físicos bidimensionales para dar profundidad mediante despliegues para que luzcan tridimensionales. ¿Conoce algún juego de mesa Pop-up?**



Si

No

**11. De haber marcado sí en la pregunta anterior, ¿cuál es el nombre del juego?**

.....

...

**12. ¿Usar un elemento pop-up en un juego de mesa elevaría su interés por el mismo?**

Si

No

**13. ¿Con quién suele compartir más un juego de mesa?**

Familia

Amigos

Pareja

**14. En una escala del 1 al 5, donde 5 es muy frecuente y 1 rara vez, ¿con qué frecuencia participa en juegos de mesa?**

Rara vez    1    2    3    4    5    Muy frecuente

**15. ¿Le interesaría un juego de mesa de terror y suspenso basado en el expenal García Moreno?**

- Si
- No

**16. ¿A qué elemento considera usted que se le debería dar más relevancia dentro del juego de mesa**

- Cultural
- Terror y suspenso
- Ambos elementos son relevantes

**17. ¿Qué temática le interesaría en un juego de mesa sobre el expenal García Moreno?**

- Terror psicológico
- Investigación de elementos paranormales
- Suspenso basado en historias (crudas)
- Horror sobrenatural centrado en fantasmas

**18. Consciente de la temática, ¿de qué manera le gustaría concluir las partidas?**

- Sobrevivir misiones y salir del expenal
- Escapar del expenal García Moreno
- Resolver un misterio paranormal
- Sobrevivir a entidades peligrosas

**19. ¿Qué modalidad le atraería más para un juego de mesa sobre el expenal García Moreno?**

- Cooperativa (todos contra el juego)
- Semi-cooperativa (traidores ocultos)
- Competitiva (jugador contra jugador)

**20. ¿Qué mecánica le interesaría experimentar en un juego de mesa de terror del expenal García Moreno?**

- Exploración de espacios
- Gestión de recursos
- Resolución de eventos aleatorios
- Deducción e investigación

**21. ¿Qué ritmo de juego prefiere?**

- Lento y estratégico
- Equilibrado
- Rápido y tenso
- Variable según sucesos en el transcurso del juego

**22. ¿De qué manera le gustaría que se haga presente el componente de terror?**

- Amenazas en el tablero
- Amenazas reveladas por cartas
- Apariciones aleatorias e impredecibles

**23. ¿Qué nivel de dificultad en las reglas prefiere al jugar?**

- Normal
- Medio
- Alto
- Experto

**24. Escoja 5 roles que le interesaría usar en el juego.**

- Psicólogo
- Investigador
- Parapsicólogo
- Antiguo guardia del expenal
- Espiritista
- Documentalista paranormal

**25. En su experiencia con otros juegos de mesa, ¿cuánto tiempo le gusta que duren las partidas?**

- 20–30 minutos
- 30–50 minutos
- 50–70 minutos
- Más de 70 minutos

**26. ¿Considera importante la narrativa en un juego de mesa?**

- Si, muy importante porque debe guiar todo
- Moderadamente para complementar la experiencia
- No, lo esencial son las mecánicas

**27. En este juego se incluirán testimonios e historias auditivas del expenal para la progresión del juego. ¿Cómo preferiría escucharlos? (Escoja 2 opciones).**

- Reproducción auditiva desde carta especial por llegar a una casilla
- Reproducción auditiva desde carta especial al momento que lo decida el jugador
- Reproducción auditiva como consecuencia de otras cartas especiales

**28. ¿De qué manera le gustaría más avanzar dentro de las partidas?  
(Seleccione 3)**

- Obtener habilidades
- Encontrar objetos clave
- Desbloquear secciones del tablero
- Descubrir pistas narrativas

**29. ¿Qué cartas especiales le atraen más al momento de jugar?**

- Cartas de misiones
- Cartas de castigo o recompensa
- Cartas de testimonios sobre historias en el expenal
- Cartas de encuentros paranormales con exconvictos

**30. En su experiencia, ¿qué le resulta más atractivo al momento de tomar decisiones para progresar en el juego?**

- Tablas de vidas limitadas
- Tiradas de dados
- Cartas especiales
- Combinación de todas las anteriores

**31. Disfruta la inmersión en un juego de mesa.**

- Si

No

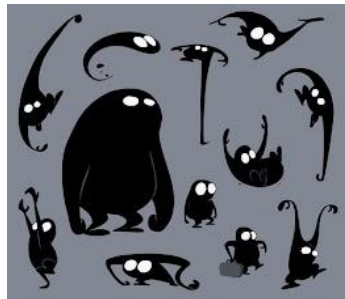
32. En un juego de mesa de terror, el estilo gráfico que acompañe el mismo es fundamental. De las siguientes opciones, ¿cuál le gusta más?



A



B



C



D

33. En una escala del 1 al 5, donde 5 es imprescindible y 1 es no relevante, ¿qué tan importante es para usted la rejugabilidad (capacidad para ser jugado varias veces) en un juego de mesa?

No relevante    1    2    3    4    5    imprescindible  
               

34. ¿Qué elementos de los juegos de mesa motivan sus ganas de volver a jugar?

- Situaciones aleatorias
- Diferentes rutas de exploración
- Personajes con diferentes habilidades especiales

**35. El nivel de azar es importante para lograr la rejugabilidad en un juego de mesa. ¿Qué nivel de azar le gusta en sus juegos de mesa?**

- Alto
- Moderado
- Mínimo

**36. En la actualidad, ¿compraría un juego de mesa?**

- Si
- No

**37. ¿Qué es lo más importante para usted al elegir adquirir un juego de mesa nuevo? (Seleccione hasta 3 opciones)**

- Diseño visual
- Historia
- Mecánicas
- Componentes y materiales de elaboración.
- Duración
- Rejugabilidad
- Costo

**38. ¿Cuándo considera que un juego de mesa es entretenido?**

- Cuando la narrativa y la temática me atrapan

- Cuando las mecánicas me mantienen entretenido
- Cuando puedo jugarlo con personas cercanas y genera interacción
- Cuando me propone retos para investigar

**39. ¿Qué haría que un juego de mesa te parezca aburrido y no quieras volver a jugarlo?**

- Partidas demasiado largas o lentas
- Reglas confusas o poco claras
- Falta de emoción, suspenso o reto
- Mala organización del juego o componentes incómodos de usar

**40. ¿Qué hace que usted decida volver a jugar un juego de mesa?**

- Alta rejugabilidad
- Nivel de facilidad al explicar las reglas a nuevos jugadores
- Historia cambiante e interesante
- Capacidad de mantener entretenidos a los jugadores

**41. Cuando quiere comprar un juego de mesa, ¿cuál es el factor que lo impulsa a comprarlo?**

- Recomendaciones en línea
- Reseñas de amigos
- Demostraciones presenciales
- Prueba propia del juego
- Descripción en la caja del producto

**42. ¿Qué haría que desista de comprar un juego de mesa?**

- Precio elevado con relación a lo que ofrece
- Reglas difíciles de comprender
- Diseño gráfico poco atractivo con materiales de baja calidad
- Opiniones negativas de otras personas

**43. ¿Qué factor haría la diferencia para que usted considere que un juego de mesa sea costoso o económico?**

- Relación entre costo y componentes ofertados
- Calidad en diseño y materiales de elaboración
- Complejidad y profundidad del juego

**44. ¿Cuánto es el valor máximo que estaría dispuesto a invertir en un juego de mesa?**

- Menos de 30 dólares
- Entre 30 y 40 dólares
- Entre 40 y 50 dólares
- Más de 50 dólares

**45. Consciente de que la mecánica pop-up demanda más recursos, mayor diseño y atractivo, ¿estaría dispuesto a invertir un valor extra por este elemento?**

- Si
- No

**46. De haber marcado sí en la pregunta anterior, ¿qué precio le parecería adecuado invertir en un juego de mesa con mecanismo pop-up?**

- Menos de 30 dólares
- Entre 30 y 40 dólares
- Entre 40 y 50 dólares
- Más de 50 dólares

## **5. Agradecimiento**

Sus respuestas nos ayudan mucho en nuestro proyecto, gracias.