



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

diseñoUC

A Life *in a* Year

Videojuego sobre la experiencia de aculturación
durante el intercambio estudiantil adolescente.

Autora:
Paula Antonia
Santa María Bartolucci

Profesor guía:
Gonzalo Morales

Diciembre, 2024
Santiago, Chile

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

Gracias a mi familia por su apoyo incondicional durante toda mi vida, y en especial en estos 5 años de carrera, por siempre estar ahí para ayudarme, escucharme y quererme.

A mis amigos, por acompañarme todos los días y en todos los trabajos de esta carrera, sin dormir y sin dejar de reír.

A Gonza, Minga y Tere, por guiarme (y aguantarme) en este proceso, por ayudarme a ser una mejor diseñadora y llevar a cabo este proyecto tan bonito.

A mis colegas de Smarto Club y Fishbowl por apoyarme siempre y darme un impulso y un lugar en esta industria.

A Chris Burton, por ayudarme con todas mis dudas y tenerme tanta paciencia.

A mis amigos finlandeses y mis amigos intercambistas, por todo su cariño y las experiencias inolvidables que vivimos.

A mis perheet, Kuusimäki y Hiltunen, por dejarme ser parte de sus vidas, por todo el amor y apoyo que me dieron en una etapa tan linda y difícil, y por seguir ahí.
Tulen aina rakastamaan teitä.

Contenidos

Introducción

- 04 Motivación personal
- 06 Introducción

Marco teórico

- 08 Intercambio estudiantil
- 10 Lenguas y percepción de la realidad
- 12 Modelos teóricos de aculturación
- 15 Experiencia anticipativa
- 16 Narrativas y empatía
- 17 Videojuegos
- 18 Caso de estudio: Spiritfarer

Formulación del proyecto

- 22 Formulación
- 23 Objetivos
- 24 Usuario y contexto

Estado del arte

- 28 Clasificación
- 29 Antecedentes

Proceso de diseño

- 33 Metodología
- 34 Cronología de desarrollo
- 35 Levantamiento de información
- 38 Mecánicas
- 41 Prototipo 1

- 44 Personajes
- 53 Outline de la historia
- 54 Lineamientos gráficos
- 56 Proceso de arte conceptual
- 58 Prototipo 2
- 61 Prototipo 3
- 63 Diseño de escenarios
- 66 Laura

- 69 Demo
- 70 Prototipo 4
- 86 Prototipo 5

Resultado final

- 98 Resultado final

- 105 Enlace al juego

Implementación

- 107 Proyecciones
- 108 Distribución y financiamiento
- 109 Posibles Publishers
- 110 Costos de implementación
- 111 Business Model Canvas

Cierre

- 113 Reflexión

Referencias

- 116 Referencias

Motivación personal

Cuando tenía 16 años mi sueño era irme de intercambio. Quería vivir una experiencia completamente diferente, otro clima, otro idioma, otra vida.

El 2017 me fui de intercambio durante un año a Rovaniemi, Finlandia (en el círculo polar ártico) y efectivamente viví todo eso y más. Fue al mismo tiempo una experiencia aterradora, emocionante, devastadora, maravillosa y traumática. Todo lo que me habían contado del intercambio no se comparaba a la experiencia real, nunca había vivido algo tan intenso, tan difícil y tan lindo.

Después de que me acostumbré a las cosas nuevas y a las cosas increíbles, descubrí que quizás no estaba tan lista como pensé, que extrañar a mi familia no era la parte más difícil como me habían dicho. Que el intercambio estaba lleno

de dificultades, y que sufriría muchísimo, pero aprendería infinitamente más.

La soledad es un sentimiento que no había vivido a esa escala hasta ese momento. Estaba rodeada de gente, pero estaba sola. Me sentía incomprendida y me sentía culpable, me carcomía por dentro. La culpa de no aprender el idioma, de no intentarlo más, de pensar que las cosas malas que me pasaban eran mi responsabilidad, de que si el resto sabía que estaba sufriendo tanto se iba a acabar el mundo, porque yo lo había pedido. Yo me hice eso.

En realidad, mucho tiempo después, mientras investigaba este proyecto, descubrí que muchas otras personas se sentían así. Intercambistas con los que había hablado y compartido experiencias, pero que a pesar de todo, nunca

logramos compartir lo que de verdad sentíamos bajo todas esas expectativas, porque aún no lo entendíamos.

Descubrí que lo más importante era darse cuenta de que sí estás solo, pero que es normal, y que al darse cuenta que las cosas son normales en realidad te sientes menos solo. Que lo normal es vivir la experiencia que estás viviendo, que es única y no hay una forma correcta de vivirla, solo la tuya.

*Querida Paula,
y cualquier otro
intercambista perdido,*

*este proyecto viene
desde el fondo de mi corazón,
para darte un abrazo
y pedirte que te perdones.*



Introducción

Todo individuo que se introduce en una nueva cultura inevitablemente experimenta un proceso de ajuste intercultural, también conocido como adaptación intercultural o aculturación. Este proceso lo enfrentan inmigrantes, refugiados, trabajadores internacionales, estudiantes de intercambio, e incluso viajeros; quienes deben navegar por una serie de cambios que van mucho más allá de aprender un nuevo idioma (Furukawa y Shibayama, 1994).

La aculturación se refiere a los cambios que una persona experimenta en su comportamiento, valores y conocimiento como resultado del contacto con otra cultura (Zhang y Goodson, 2010). Simultáneamente ocurre una deculturación, es decir, el desaprendizaje de algunos de los elementos culturales anteriores (Kim, 2005). Se trata de un proceso complejo

y de múltiples etapas que comienza con el encuentro de un individuo con otra cultura y evoluciona hacia un encuentro introspectivo consigo mismo (Adler, 1975).

El ajuste intercultural también implica el desarrollo y cambio de la identidad. No solo se trata de aprender a interactuar y resolver problemas cotidianos en un nuevo entorno cultural, sino también de redefinir el sentido del “yo”. Los individuos que se trasladan a una nueva cultura, incluso por cortos periodos, experimentan modificaciones en muchos aspectos de su identidad para acomodar la nueva información y las experiencias adquiridas (Udrea y Dumitriu, 2015).

En este sentido, los estudiantes de intercambio, es decir, aquellos que adquieren conocimientos y habilidades en una

institución educativa fuera de su país de origen (Oleksandrivna y Mykolayivna, 2020), enfrentan la tarea de manejar dos mundos simultáneamente: mantener los valores de su cultura de origen mientras adquieren y adaptan valores de la nueva cultura (Greischel, Noack y Neyer, 2019). La familiaridad de su hogar es reemplazada por la libertad de expectativas familiares y culturales, lo que puede cambiar la forma en que se perciben a sí mismos (Udrea y Dumitriu, 2015). Además, la adolescencia y la adultez temprana son períodos críticos para la formación de la identidad, donde los individuos buscan definir un conjunto estable de normas, valores y compromisos (Klimstra, 2014). Esta dualidad en su proceso de desarrollo identitario, sumada a que, posterior al intercambio, deben volver a realizar este proceso de manera inversa al regresar a su país de origen, los posiciona como un

grupo único a investigar, especialmente considerando que el número de alumnos que estudian en el extranjero sigue aumentando a un ritmo de alrededor del 10% anual (Fanari, Liu y Foerster, 2020).

A Life in a Year se plantea como un proyecto que busca concientizar sobre algunos de los desafíos experimentados durante los intercambios para así aportar en una visión más realista de estos y una mejor preparación, rescatando vivencias y perspectivas individuales a través de un videojuego narrativo que actúa como experiencia anticipativa.

Marco teórico

Intercambio estudiantil

«Migration to a new country to study, particularly one with significant cultural differences, presents particular stressors and may require careful support to manage the adjustment» (Minutillo, Cleary, Hills & Visentin, 2020).

Estudiar en el extranjero puede ser una experiencia académica de corta o larga duración, no obstante, para ser considerada una migración temporal o *sojourn*, donde el estudiante vive un proceso de aculturación, debe durar un mínimo de 6 meses (Fu, 2015; Fanari et al., 2020). Estas experiencias pueden clasificarse según la edad y etapa educacional en que se encuentra el estudiante: intercambios universitarios y preuniversitarios.

La mayoría de los programas preuniversitarios, es decir, destinados a menores de edad en secundaria o año sabático, considera estudiantes entre los 15 y 18 años (Rotary International [s.f.]; AFS Intercultural Programs [s.f.]; Youth for Understanding [s.f.]). En cambio, los intercambios universitarios no tienen una edad establecida, sin embargo la mayoría se realizan entre los 18 y 25 años.

Además de la edad, la mayor diferencia entre ambas experiencias es que el intercambio preuniversitario, que es el elegido para efectos de esta investigación, es considerado más intenso en cuanto a aculturación, ya que vivir con una familia anfitriona y asistir a una escuela local permiten al estudiante acceder a un contacto mucho más directo con la cultura extranjera, a diferencia del universitario, que está mucho más enfocado en la experiencia académica y la vida universitaria, hospedándose con otros estudiantes en residencias (Spenader, 2011).

No obstante, ambos tienen en común la relevancia del desarrollo identitario en el intercambio, pues la experiencia de estudiar en el extranjero está relacionada con una mayor clarificación del “yo” y el desarrollo de valores (McKay, Lannegrand, Skues y Wise, 2020).

Así, para el estudiante de intercambio encajar en la nueva cultura es una necesidad fundamental. Las personas buscan naturalmente situaciones en las que se sientan auténticas y conectadas con su entorno, evitando aquellas que perciben como ajenas. Este impulso por pertenecer es una motivación humana básica (Baumeister y Leary, 1995). Antes de la experiencia, el estudiante puede mostrar una idealización o expectativas sumamente elevadas, lo cual lo lleva a presentar un gran optimismo al inicio de esta, reflejado en su esfuerzo por encajar en la nueva cultura (Udrea y Dumitriu, 2015). Esta actitud inicial se suele ver afectada por los desafíos que conlleva el proceso de ajuste intercultural, los cuales pueden impactar profundamente en la salud mental de los estudiantes, especialmente cuando no tienen el apoyo adecuado. Algunos de estos desafíos

incluyen el manejo entre ambas culturas, al integrarse a la cultura anfitriona y a la vez mantener la conexión con su vida y cultura de origen (Minutillo et al., 2020); el choque cultural que se genera en las diferencias cotidianas entre ambas culturas; las barreras comunicativas entre las diferentes lenguas; la nostalgia al extrañar su cultura y seres queridos; la discriminación; el aislamiento social; entre otros (Minutillo et al., 2020; Sümer, Poyrazli y Grahame, 2008; Zheng et al., 2023). Además, estos desafíos pueden desencadenar problemas emocionales y de salud mental como confusión, estrés, ansiedad, desesperanza y depresión (Mori, 2000; Brown y Holloway, 2008).

Sin embargo, a pesar de experimentar estos desafíos, muchos estudiantes de intercambio se resisten a buscar ayuda por barreras culturales, estigma social o

falta de conocimiento sobre los recursos disponibles (Minutillo et al., 2020).

Es importante promover la búsqueda de apoyo, crear mayor conciencia sobre los desafíos que enfrentan los estudiantes de intercambio y considerar las diversas perspectivas individuales sobre los factores implicados en su proceso de adaptación. Esto se hace aún más relevante al analizar los resultados de las entrevistas realizadas a jóvenes que participaron en estos programas*. Entre los principales desafíos mencionados, destacaron:

1. Idioma
2. Colegio / hacer amigos
3. Independencia

*Se profundizará más en este levantamiento de información en la etapa de proceso de diseño.

«Definitivamente el idioma fue la parte más difícil, especialmente cuando tu familia anfitriona no habla mucho inglés».

«El colegio fue sí o sí lo más difícil, porque nunca logré hacer amigos».

«I felt really embarrassed for not knowing the language, a lot of people expected me to and would get angry if I didn't understand».

«I never really challenged myself to learn it as well as people that were forced to... and that lead me to feel so guilty for not trying harder to learn, even until now».

«Peer pressure when you're 15 and trying to impress people in an unknown place»

«The language was really difficult, especially because people our age speak such great English, it was really hard to learn. However, talking English also saved me».

«Me costó muchísimo hacer amigos en el colegio, me sentía muy sola».

Algunas respuestas a la pregunta "¿Cuáles fueron los mayores desafíos durante tu intercambio?"
Comunicación personal (2024).

Lenguas y percepción de la realidad

Una de las principales dimensiones de la aculturación en el intercambio estudiantil es el aprendizaje de una nueva lengua, que corresponde a una de las principales motivaciones por las que los estudiantes deciden vivir la experiencia del intercambio (Fiocchi y Rojas, 2015), y a la vez, como se evidenció en las entrevistas, es uno de los mayores desafíos.

Según Marian (2023), el lenguaje es una de las herramientas más poderosas para procesar y organizar la información del mundo a nuestro alrededor. La percepción de la realidad es filtrada a través de los sistemas lingüísticos, entonces aprender otra lengua hace que sea posible percibir el entorno sin las restricciones impuestas por los límites de una lengua en particular. Afirma que los multilingües o bilingües, es decir, las personas que tienen la habilidad de

comunicarse efectivamente en más de una lengua (Paget, 2023), son capaces de percibir más del universo a su alrededor porque pueden trascender los límites de las lenguas que manejan, y cada lengua nueva que aprenden les hace extraer e interpretar información de diferente manera, alterando cómo piensan y sienten, qué perciben y recuerdan, las decisiones que toman, las ideas y puntos de vista que tienen, y las acciones que realizan (Marian, 2023).

Las lenguas pueden crear diferentes mundos para quienes las hablan y, al no poder unificar esos mundos, en los multilingües se generan múltiples versiones de sí mismos que influyen en su comportamiento y visión de mundo (Pavlenko, 2006). Para explicar este fenómeno se ha desarrollado la teoría del Cambio de Marco Cultural (*Cultural*

Frame Switching o CFS). Esta corresponde al proceso en que individuos bilingües-biculturales, que han internalizado dos lenguas y sus culturas asociadas al punto de tener un conjunto completo de estructuras de conocimiento para cada una (Ringberg, Luna, Reihlen y Peracchio, 2010), cambian su marco cultural al ser expuestos a un estímulo relevante, ya que cada lengua impone al individuo valores, actitudes y recuerdos específicos de su cultura (Paget, 2023; Ramírez-Esparza, Gosling, Benet-Martínez, Potter y Pennebaker, 2006). Este marco cultural, entendido como una mentalidad que es influenciada por la cultura, complejiza el proceso de traducción dado que los conceptos tienen distintos pesos y contextos en cada lengua, lo que muchas veces impide una equivalencia directa (Ringberg et al., 2010).

El fenómeno del cambio de marco cultural influye en la experiencia de intercambio a medida que el estudiante aprende y maneja la nueva lengua. Se manifiesta como la sensación de convertirse en una persona diferente, una versión distinta de sí mismo que coexiste internamente con las demás, y puede percibirse como un cambio de personalidad (Marian, 2023). El individuo incorpora progresivamente elementos de la nueva cultura y los hace parte de su identidad. Sin embargo, en caso de no aprender la lengua y por tanto no aculturarse, el individuo puede desarrollar frustración y aislarse socialmente (Spenader, 2011). Esto se vio reflejado en las entrevistas al hablar sobre el proceso del aprendizaje y no-aprendizaje del idioma, donde uno de los entrevistados explicó: «con el tiempo estaba tan cansada de intentarlo que sentí que mi cerebro se apagaba

al escucharlos hablar, como que no era capaz de procesarlo» (comunicación personal, 25 de agosto de 2024). Esta desconexión del lenguaje se traduce en una distancia emocional y cognitiva con el entorno en que el individuo no logra interpretar las interacciones a su alrededor ni sentirse parte de ellas.

Para entender la naturaleza de estos procesos se pueden considerar las diversas teorías existentes que describen la aculturación, de las cuales se destacan dos en particular en el contexto del intercambio: el modelo de la *Curva U* y el modelo de *transición*.



Fig. 1: *Language is not transparent (Babble)*. Libro-álbum de Mel Bochner (2020) que explora las complejidades del lenguaje como herramienta para interpretar la realidad.

Modelos teóricos de aculturación

El modelo *Curva U* propuesto por Oberg (1960) contempla 5 etapas que experimentan los individuos al adaptarse a una nueva cultura: luna de miel, choque cultural, hostilidad, recuperación y adaptación (Udrea y Dumitriu, 2015). A este proceso se le agrega el retorno del estudiante a su cultura de origen, donde debe readaptarse, y por tanto vivir un “choque cultural reverso”, el cual Young (2014) define como una segunda, y más severa, fase de choque cultural al regresar al país de origen. El autor afirma que es más grave que el choque inicial porque la mayoría de los individuos no lo anticipan, tienen expectativas poco realistas y/o han cambiado durante su experiencia. Entonces, para incluir este enfoque, Gullahorn y Gullahorn (1963) sugieren la figura de la *Curva W* donde ambas curvas en forma de U, intercambio y retorno, progresan en las mismas etapas.

Por otro lado, el modelo de *transición* propuesto por Bennet (1998) ve la aculturación como un proceso influenciado por factores individuales como la personalidad, la preparación para el cambio, las metas, las aspiraciones y las expectativas. Este modelo destaca que las experiencias y reacciones a nuevos entornos culturales son únicas para cada individuo y no necesariamente siguen etapas predecibles. Además, conceptualiza el choque cultural como un fenómeno psicológico normal, no como un problema, sugiriendo que los estudiantes no están solos en sus experiencias ya que la gran mayoría pasa por ello (Udrea y Dumitriu, 2015; Sobre-Denton y Hart, 2008).

Al comparar estos modelos, surgen algunas reflexiones sobre sus beneficios y limitaciones. La *Curva U* o *Curva W* proporciona una estructura simple y clara

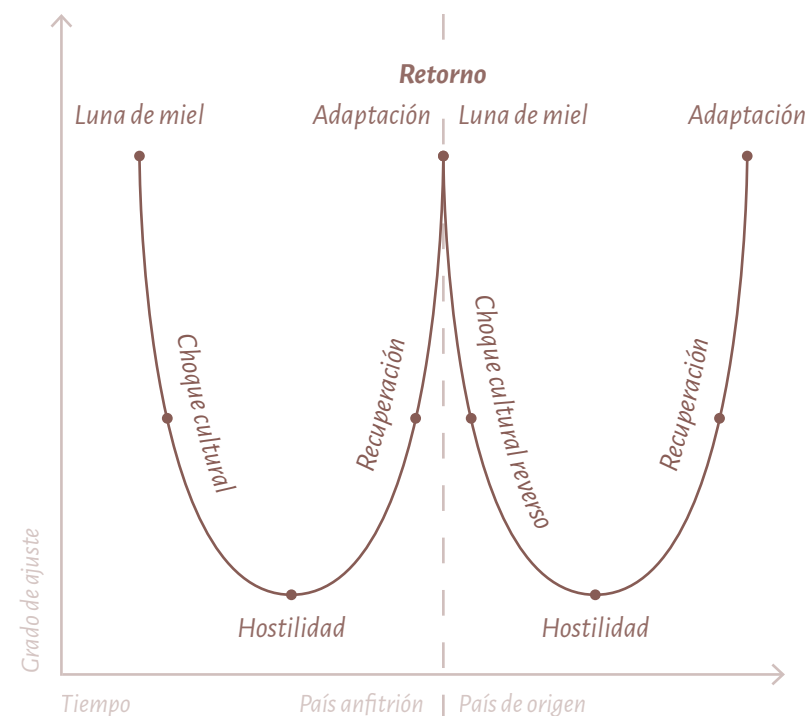


Fig. 2: Curva W. Elaboración propia a partir de a partir de Oberg (1960), Gullahorn y Gullahorn (1963), Udrea y Dumitriu (2015) y Flocchi y Rojas (2015).

para describir el proceso de aculturación, lo que facilita su comprensión y aplicación en diferentes casos y contextos. Sin embargo, esta simplicidad también es un defecto, ya que no todos experimentan las mismas etapas ni lo hacen en el mismo orden, como confirman Adler (1975) y Hottola (2004). En cambio, el modelo de transición de Bennet (1998) sí reconoce las experiencias individuales como únicas, pero es esto a la vez lo hace muy específico y difícil de aplicar. Además, presenta el choque cultural no como un problema, sino como una etapa natural y necesaria, diferenciándose de la Curva U, que lo percibe como uno de los puntos más bajos del proceso. Considerando sus diferencias, ambos modelos aportan perspectivas valiosas y, al complementarse, pueden ofrecer una visión más completa del proceso de aculturación en el intercambio estudiantil. Para efectos

de la investigación, se rescatarán las etapas del modelo de la Curva W, pero considerando la flexibilidad y unicidad del modelo de transición en el orden e intensidad de esas etapas.

Según Sobre-Denton y Hart (2008), las teorías de aculturación no sólo permiten comprender el proceso, sino que también pueden auxiliar la preparación de los estudiantes antes de su experiencia en el extranjero. Una preparación adecuada puede mitigar el estrés psicológico causado por el choque cultural, reducir la incertidumbre y aumentar la autonomía de los estudiantes. Sin embargo, la situación de cada estudiante es diferente, por lo que su acceso y nivel de preparación previa al intercambio varía, especialmente al considerar que acceden a la experiencia a través de distintas agencias, programas e instituciones, y las distintas culturas a las

que pertenecen. Jackson y Chen (2017) afirman que los estudiantes a menudo están insuficientemente preparados para la experiencia educativa internacional, y la falta de preparación da lugar a una transición difícil (Chan, Liu, Fung, Tsang y Yuen, 2018).

«Most of the preparation stuff are things they probably had to tell us, but it wasn't realistic».

«Siempre te lo pintan como algo muy bonito y no en todos los casos es así».

«Obviously they want to promote the positive parts of exchange more than they do the negative, but at that point they could've dropped the act a bit and been a little more realistic».

«People I know had some very triggering experiences during exchange, so I think that it could be very valuable, realistic and almost necessary to bring some of those more negative things up, and I don't think they did that enough».

«Era mucha incertidumbre. Yo creo que les faltaba decir que te pueden pasar cosas malas, que extrañar a tu familia no es lo peor que te va a pasar en el intercambio».

«Me hubiera gustado que fueran más transparentes con lo difícil que es la experiencia. Jamás me imaginé lo sola que me iba a sentir».

«Solo alguien que se haya ido de intercambio entiende, y yo creo que a otras personas no les hubiera creído tanto».

«My first host family was a nightmare, but it took me a long time to figure out that wasn't normal, I thought it was a cultural thing. I wish they told us what was normal».

Algunos comentarios durante las entrevistas con respecto a la preparación recibida antes del intercambio. Comunicación personal (2024).

Experiencia anticipativa

Durante el proceso de preparación previo al intercambio es natural que el estudiante se encuentre en un estado de anticipación, es decir, un proceso de especulación, previendo, imaginando o reconociendo desarrollos futuros (Stephan y Flaherty 2019). El pensamiento anticipatorio es el proceso de reconocer y prepararse para retos difíciles, muchos de los cuales pueden no entenderse claramente hasta que se experimentan (Klein y Snowden, 2011).

En su investigación sobre las prácticas y teorías de los asesores de intercambios culturales, Sobre-Denton y Hart (2008) identificaron estrategias clave utilizadas por asesores en la preparación de los estudiantes. Un aspecto en común es el uso de ejemplos de experiencias similares a través de narrativas para conectar con el estudiante, disminuir su

ansiedad y hacerlos sentir acompañados en el proceso. Estas experiencias incluyen momentos claves de las vivencias de los propios asesores, de otros estudiantes que pasaron previamente por el programa e incluso el caso de un estudiante que grabó un DVD sobre su intercambio, el cual fue adoptado como herramienta para ser mostrado a otros alumnos con el mismo propósito. Los investigadores afirman que no es suficiente que los asesores presenten a los estudiantes un modelo teórico de aculturación, sino que se debe transmitir la información a los participantes de forma significativa.

Este análisis permite identificar el gran potencial que tiene la narrativa para desempeñar el rol de experiencia anticipativa, conectando significativamente el pasado, el presente y el futuro a través de una simulación (Liveley, 2019) de una o múltiples experiencias reales entrelazadas con la ficción.

Como explica Currie (2007), las narrativas ficticias preparan a los individuos para la anticipación continua de la vida real, otorgando a la ficción un papel importante en la comprensión de esta.

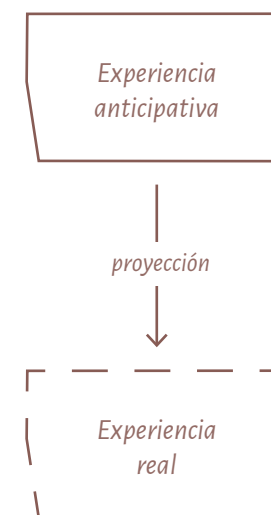


Fig. 3: Experiencia anticipativa.
Elaboración propia.

Narrativas y empatía

Las narrativas pueden ser un dispositivo poderoso y útil para ayudar a los individuos a comprender mejor el mundo, a sí mismos y a los demás (Shi, 2021). Así, puede convertirse en una herramienta para explorar, recuperar y forjar nuevas identidades, promoviendo la sanación (Moore y Hallenbeck, 2010) y la empatía. Esto último se ve reflejado en el concepto de empatía narrativa, definido por Keen (2014), como el compartir de sentimientos y la adopción de perspectivas, inducidos por la lectura, visualización, escucha o imaginación de narrativas sobre la situación y condición de otros. Aunque los géneros narrativos no ficticios pueden involucrar empatía narrativa, la mayoría de los comentarios y teorías publicados se centran en la ficción. A través de esta, la autora afirma que los individuos pueden experimentar y compartir las emociones y sensaciones de otros, lo que

facilita una comprensión más profunda y una conexión emocional con personas que tienen diferentes experiencias y perspectivas.

Por su parte, la empatía es un proceso imaginativo complejo que permite compartir, apreciar y comprender los mundos afectivos, cognitivos, existenciales y experienciales de otra persona o personaje ficticio (Coplan, 2004; Moore y Hallenbeck, 2010). En este proceso se mantiene diferenciación entre el “yo” y el otro, es decir, el individuo que empatiza es plenamente capaz de experimentar sus propias emociones y pensamientos separados al simular las experiencias psicológicas del otro (Shi, 2021). La empatía se puede dividir en dos tipos: la empatía cognitiva, que implica adoptar conscientemente la perspectiva del otro para comprenderlo mejor, y la empatía

emocional, que se refiere a la capacidad de compartir espontáneamente el afecto de otra persona (Simon, 2021). Esta habilidad de comprender y compartir las emociones de los demás se ha demostrado beneficioso para fomentar el comportamiento prosocial (Schrier y Farber, 2021).

Existen dos mecanismos clave para la experiencia de las narrativas que a la vez comparten una estrecha conexión con la empatía: el transporte y la identificación. El transporte se define como el estado de sentirse inmerso cognitiva, emocional e imaginativamente en un mundo narrativo. Por otro lado, la identificación es un proceso por el que el espectador toma indirectamente el lugar de un personaje mediático y reacciona a sus experiencias como si le estuvieran sucediendo a sí mismo (Walkington, Wigman y Bowles,

2020). Ambos mecanismos están sumamente conectados a la empatía: la identificación de manera directa al ponerse en el lugar del personaje, empatizando con este, y el transporte al generar el nivel de inmersión necesario para que esta identificación pueda ser experimentada.

Videojuegos

Las experiencias empáticas pueden ser provocadas por la inmersión en narrativas a través de la lectura, el cine, los videojuegos, entre otros medios (Wulansari, Pirker, Kopf y Guetl, 2020). Sin embargo, como señala Marks (2017), mientras que un libro o una película pueden mostrarnos cómo es estar en los zapatos de un personaje, es el videojuego el que nos permite realmente ponernos en esos zapatos. El nivel de interactividad que presentan permite al jugador no solo adoptar mentalmente el papel del personaje o avatar, sino controlar sus acciones y decisiones. Además, puede influir directamente en los eventos narrativos del juego, y por tanto cambiar los posibles resultados, lo cual transforma al jugador en un participante activo en la narrativa del juego, en vez de ser solamente un observador (Simon, 2021).

Ciertos géneros de videojuegos son particularmente efectivos para evocar empatía, como lo es el de aventura. El nombre de este género de videojuegos puede hacer que resulte confusa su elección en este contexto, por lo que es importante aclarar que los videojuegos de aventura no se caracterizan por incluir acción ni temáticas estereotípicamente “aventuras”, sino que su enfoque principal es la narrativa (Simon, 2021). Estos juegos se distinguen también por incluir algún tipo de exploración, interacción con el ambiente y personajes, resolución de puzzles, recolección de objetos y/o toma de decisiones con implicaciones en los eventos del juego (Clitchwave, s.f.).

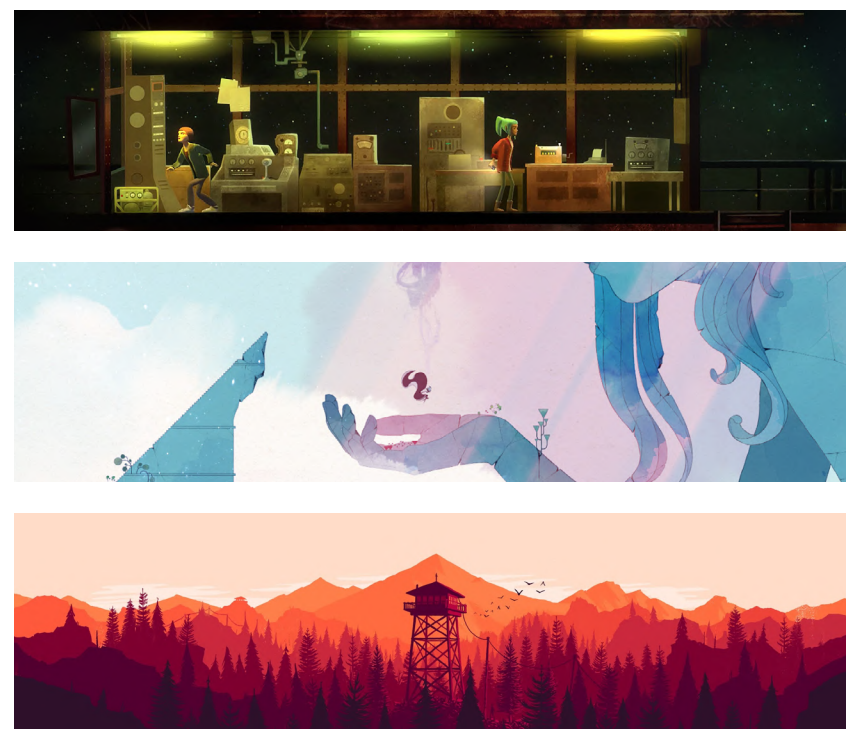


Fig. 4, 5 y 6: Algunos videojuegos de aventura destacados por su narrativa: Oxenfree (2016), Gris (2018) y Firewatch (2016).

Caso de estudio: Spiritfarer

Un ejemplo de cómo un videojuego puede tener un gran impacto en el jugador y fomentar la empatía es *Spiritfarer*, un videojuego independiente desarrollado por Thunder Lotus Games. En este juego de aventura y gestión, que incorpora elementos de exploración, manejo de recursos y construcción de relaciones, el jugador toma el rol de Stella, una guía de espíritus que los ayuda a resolver sus asuntos pendientes y prepararse para la transición al “más allá”. A través de sus innovadoras mecánicas, la profundidad de su narrativa y un arte acogedor, *Spiritfarer* lleva al jugador en un viaje profundamente personal, proporcionando una experiencia emocionalmente impactante y contribuyendo también al crecimiento personal, al bienestar emocional y al aprendizaje sobre temas delicados como la muerte y los cuidados paliativos (Glaser et al., 2024).

La principal razón por la que los jugadores se sienten tan impactados por el juego es la conexión y apego que logran con los personajes, gracias a sus diseños, historias y las semejanzas que los jugadores perciben con sus propios seres queridos (Glaser et al., 2024). En el documental *In Loving Memory: The Making of Spiritfarer* (The Escapist, 2021), el equipo de desarrolladores explica que los personajes del juego fueron creados a partir de una mezcla de historias de personas reales que tuvieron un gran impacto en sus vidas. El escritor principal, Nicolas Guérin, afirma que los personajes solo pueden ser reales si están inspirados en eventos y personas con las que se tiene una conexión emocional.



Fig. 7: *Spiritfarer*. Fuente: Thunder Lotus Games (2020).



Fig. 8: Spiritfarer. Fuente: Thunder Lotus Games (2020)

Spiritfarer es un juego que puede ayudar al jugador a lidiar con el duelo (Eum, Erb, Lin, Wang y Doh, 2021). La pérdida representada en el videojuego no se desencadena por una ruptura o disrupción, sino por la elección consciente de dejar ir. Al hacerlo, el jugador experimenta un proceso de duelo saludable y regulado, que pasa por el cuidado, la co-regulación y la liberación de la otra persona (Austin y Cooper, 2022). Así, *Spiritfarer* aporta beneficios tanto educativos como terapéuticos al fomentar la introspección, destacar la importancia y dignidad del cuidado paliativo, aceptar la inevitabilidad de la muerte, desarrollar empatía hacia diversos procesos de duelo, e incluso ayudar a los jugadores a lidiar con sus propios procesos de pérdida, aprender a dejar ir y encontrar un cierre.

El videojuego ha dejado de ser solo una forma de diversión para transformarse en un dispositivo cultural (Sedeño, 2010). Los adolescentes y jóvenes, considerados “nativos digitales” por Prensky (2001), están familiarizados desde su infancia con estas tecnologías, integrando los videojuegos naturalmente en sus vidas (Jiménez, Rodríguez y Massa, 2020). Este entorno virtual les permite explorar aspectos de su identidad y conectarse con otros, facilitando experiencias de empatía y comprensión (Ecenbarger, 2016).

Es así como el videojuego de aventura se presenta como un medio ideal para una narrativa inmersiva sobre la aculturación y la identidad en el intercambio, no solo por su capacidad de generar empatía narrativa, sino también porque, al ser una forma de entretenimiento atractiva y familiar para los adolescentes, facilita su interés y compromiso. Así, el juego les brinda acceso, desde el contexto en que se desenvuelven cotidianamente, a un complemento de su preparación y una visión más realista del intercambio.

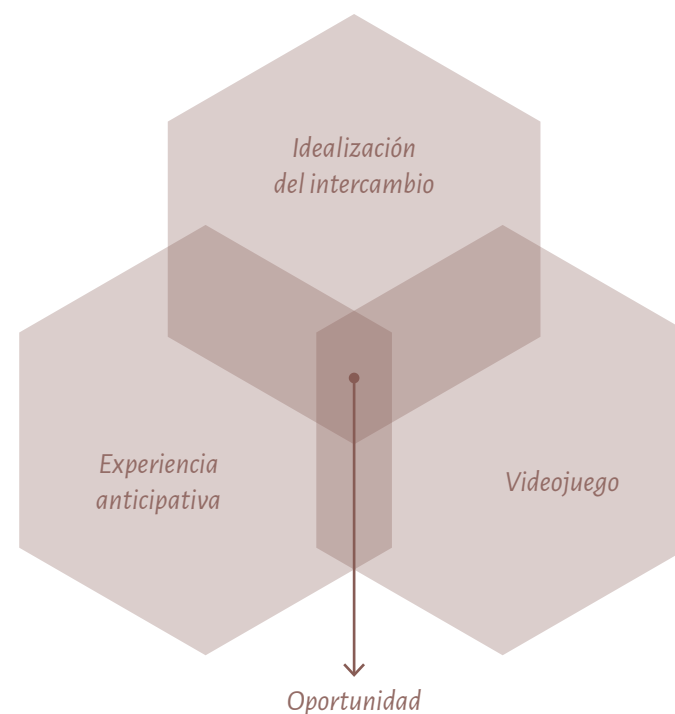


Fig. 9: Oportunidad de diseño.
Elaboración propia.

Formulación del proyecto

Formulación

Qué

Videojuego* de aventura gráfica, enfocado en la narrativa, sobre la experiencia de aculturación durante el intercambio estudiantil adolescente.

Por qué

Porque los estudiantes de intercambio no son conscientes de la magnitud de los desafíos que enfrentarán hasta que ya están viviendo la experiencia, no tienen una preparación adecuada y no tienen acceso o no hacen uso de servicios de apoyo que necesitan durante la misma.

Para qué

Para mejorar la preparación de los estudiantes de intercambio frente a los desafíos de la aculturación y así contribuir a una experiencia de intercambio positiva.

**Para efectos de la entrega, se realizará una demo (extracto funcional y estético) del mismo.*

Objetivos

Objetivo general

Concientizar sobre los desafíos que enfrentan los estudiantes de intercambio a través de un videojuego que actúe como experiencia anticipativa.

Objetivos específicos

- 1 Identificar momentos clave de las diversas experiencias de intercambio estudiantil en que se manifiestan con mayor intensidad los desafíos de la aculturación.
I.O.V: Revisión bibliográfica y de material de archivo, además de entrevistas a estudiantes de intercambio, tanto pasados como actuales, familias anfitrionas y miembros de agencias.
- 2 Representar de manera verosímil la complejidad del proceso de intercambio en una narrativa interactiva.
I.O.V: Evaluación del nivel de identificación de previos estudiantes de intercambio con la narrativa y personajes por medio de testeos.
- 3 Diseñar una mecánica innovadora que represente el desafío del aprendizaje del idioma, integrando la sensación de incompreensión y las barreras lingüísticas propias de este proceso.
I.O.V: Revisión de antecedentes y evaluación de la percepción de innovación del juego a través de los testeos.
- 4 Desarrollar un videojuego atractivo que motive y mantenga a los jugadores interesados en explorarlo a través del diseño narrativo y artístico.
I.O.V: Observación y análisis de las reacciones de los jugadores hacia el arte y eventos en la historia durante los testeos.

Usuario y contexto

Este proyecto busca contribuir a una mejor preparación para futuros estudiantes de intercambio, haciéndolos conscientes sobre los desafíos que podrían enfrentar durante la experiencia. Como se explicó anteriormente, existen dos tipos de intercambio estudiantil según la edad y la etapa educativa: universitarios y preuniversitarios. Este proyecto se centra en los intercambios preuniversitarios debido a su mayor intensidad y nivel de aculturación, ya que los estudiantes están en contacto más directo con la cultura anfitriona, hospedándose con una familia anfitriona y asistiendo a clases en un colegio local.

Esto significa que los destinatarios principales del proyecto son adolescentes entre 15 y 18 años que se están preparando para realizar un intercambio estudiantil de al menos 6 meses de duración.

No obstante, a partir de las entrevistas y testeos realizados, se identificó un usuario secundario: ex-intercambistas, es decir, anteriores participantes de programas de intercambio. A diferencia del usuario principal, que utilizaría el juego como herramienta anticipativa, este grupo encuentra en él una forma de reflexionar sobre sus vivencias y procesar las emociones y desafíos enfrentados durante su intercambio. Aunque el videojuego no represente exactamente su experiencia, les ayuda a conectar con sus recuerdos, encontrar similitudes y abrirse a una sanación emocional, especialmente en casos de experiencias negativas o traumáticas. Como afirman Eum et al. (2021), los juegos pueden recrear situaciones que proporcionen un entorno para que el jugador proyecte sus pensamientos, sentimientos y conecte sus experiencias de la vida real.



Fig. 10: Evolución del usuario en el tiempo.
Elaboración propia.

El grupo etario establecido (del usuario principal) es nativo digital. La tecnología y las redes sociales han estado presentes la mayor parte de su vida, integrándose permanentemente en su rutina cotidiana. En este mundo virtual es donde se sienten más cómodos interactuando, pueden explorar sus pasatiempos y ser ellos mismos (Ziatdinov y Cilliers, 2021; Giray, 2022).

Además, de este grupo el 88% juegan videojuegos (Khan, 2023) y más del 50% lo hacen al menos una vez al día (Gottfried y Sidoti, 2024), pasando más de siete horas a la semana jugando (Simon, 2021).

No obstante, jugar no es la única manera en que los adolescentes interactúan con los videojuegos, ya que también consumen este contenido al seguir canales y participar en comunidades virtuales

en plataformas como Discord, Twitch y YouTube (Gottfried y Sidoti, 2024; Khan, 2023).

Estas comunidades virtuales son clave para la difusión y el éxito de los juegos independientes o *indie*, que son juegos desarrollados por individuos o pequeños equipos con un bajo presupuesto, sin el apoyo financiero de un *publisher* o distribuidor y se caracterizan por un mayor enfoque en la innovación y creatividad que en las ganancias económicas (Nguyen, 2023).

Los estudios independientes o *indie* dependen de las redes sociales para conectar con su audiencia, recibir *feedback* y promocionar sus proyectos. La distribución de estos juegos se realiza a través de plataformas como Steam, Itch.io y tiendas de aplicaciones móviles (Wu, 2017),

las cuales se han destacado por sus bajas exigencias y costos, permitiendo que cualquiera pueda publicar sus proyectos, incluso a veces de forma gratuita.

Como ya se ha explicado, el proyecto consiste en el diseño y desarrollo de un videojuego de aventura gráfica. Este género de videojuegos, que tuvo su apogeo entre los años 80 y 90, ha vuelto a ganar popularidad durante la última década gracias al crecimiento del mercado *indie* (Glitchwave, s.f.). Una manera de comprender en mayor profundidad quienes disfrutan de este género es considerar las teorías de arquetipos de jugadores.

Una de las taxonomías de perfiles de jugadores más influyentes en el diseño de videojuegos es el modelo de Bartle (1996), que divide a los jugadores en 4 clasificaciones: Asesinos (*Killers*), Socializadores (*Socializers*), Triunfadores

(*Achievers*) y Exploradores (*Explorers*). A pesar de su reconocimiento, este modelo se centra principalmente en videojuegos multijugador masivos (MMO), dejando muchos otros juegos fuera del modelo o ubicándolos en un plano superficial.

En cambio, a partir de esta teoría surgen otros como el modelo ACE2 (van Dam y Bakkes, 2019), enfocado en juegos de un solo jugador, que es el caso de la mayoría de los juegos de aventura. Este modelo propone 4 arquetipos de jugador: Triunfadores (*Achievers*), Exploradores (*Explorers*), Involucrados (*Engagers*) y Creadores (*Creators*). De estos, el que más se relaciona al género de aventura y al proyecto presente es el arquetipo de Involucrados, ya que valoran la estética del juego por sobre las mecánicas, lo cual incluye la historia, el arte y toda experiencia que desencadena una respuesta emocional en el jugador.

Para profundizar en los intereses de este y otros tipos de jugadores, la empresa de análisis de juegos e investigación de mercado Quantic Foundry propone un modelo llamado *Gamer Motivation Model* (Modelo de Motivación Gamer), el cual consiste en 12 motivaciones agrupadas en 6 conjuntos: Acción, Social, Maestría, Logro, Inmersión y Creatividad. El grupo que más se alinea con los juegos de aventura es la Inmersión, que contiene las motivaciones Fantasía e Historia. Los jugadores interesados por la fantasía quieren vivir la experiencia inmersiva de ser otra persona en un mundo alternativo creíble y rico visual y/o narrativamente. Por otro lado, los jugadores motivados por la historia quieren tramas elaboradas y personajes multidimensionales con sus propias personalidades, objetivos y trasfondos, donde la narrativa es un elemento central del juego.



Fig. 11: Motivaciones de jugadores. Elaboración propia a partir de Quantic Foundry.

Estado del arte

Clasificación

Antecedentes

Se refiere a aquellas obras previas que coinciden con el proyecto en su objetivo, formato, público objetivo, contexto, etc. Sirven como base para analizar otros enfoques y diferenciar el proyecto.

Conceptuales

Son antecedentes que comparten el mismo objetivo del proyecto, aunque no necesariamente el mismo formato. Abordan problemáticas o temáticas similares, explorando diferentes maneras de resolver o representarlas.

Formales

Son antecedentes que comparten el mismo formato del proyecto. Aunque no tengan objetivos tan similares, su análisis es útil para entender cómo llegar a resultados comparables desde un enfoque técnico o estilístico.

Referentes

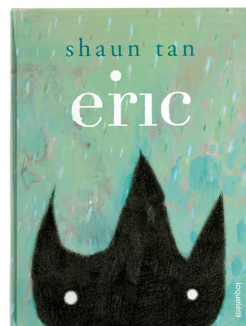
Son elementos externos que influyen en el desarrollo del proyecto, no porque compartan necesariamente objetivos o formatos, sino porque tienen atributos particulares de los que se puede beneficiar el proyecto.

Los referentes serán incluidos y explicados en los lineamientos gráficos dentro del proceso de diseño.

Antecedentes conceptuales

Eric (2010)

Libro infantil ilustrado creado por el artista y autor Shaun Tan. Se trata sobre la llegada de Eric, un estudiante de intercambio, a una típica familia de los suburbios, donde a pesar de los conflictos culturales, Eric termina teniendo un gran impacto en sus vidas.



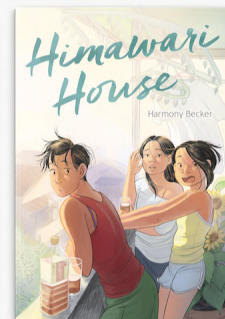
Relevancia para el proyecto:

Muestra la curiosidad y las diferencias culturales en las interacciones cotidianas entre los personajes, destacando los choques culturales inesperados y rompiendo sus expectativas. Sin embargo, se centra en la perspectiva de la familia anfitriona, lo cual hace que los desafíos por los que pasa el estudiante no sean explorados en mayor profundidad.



Himawari House (2021)

Novela gráfica creada por la ilustradora Harmony Becker. Cuenta las historias de un grupo de jóvenes extranjeros en Japón viviendo en la misma casa, mientras intentan forjar sus caminos en el nuevo país, tratando temáticas de idiomas, cultura, identidad, amistad y familia.



Relevancia para el proyecto:

A pesar de que el contexto es distinto al del proyecto, siendo sobre inmigración y año sabático, se rescata cómo aborda la aculturación, el idioma, su proficiencia y dialectos de forma interesante, innovadora y expresiva a través de sus globos de texto, incorporando la sensación del aprendizaje de un nuevo idioma y la frustración de las barreras lingüísticas.



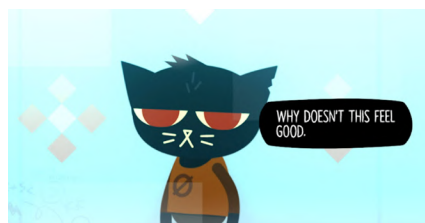
Antecedentes formales

Night in the Woods (2017)

Videojuego independiente de aventura, desarrollado por Infinite Fall y Secret Lab, en el que tras abandonar la universidad, Mae regresa a su pueblo natal y explora su identidad, relaciones, salud mental y la búsqueda de sentido.

Relevancia para el proyecto:

Visibiliza la crisis de identidad propia de la transición de la adolescencia a la adultez y los problemas de salud mental en un formato y ritmo accesibles. Además, se rescatan algunos elementos de las mecánicas y del tono humorístico pero profundo de los diálogos.

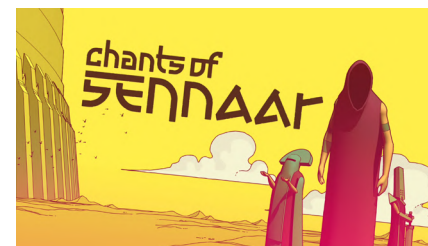


Chants of Sennaar (2023)

Videojuego de aventura y puzles desarrollado por Rundisc, inspirado en el mito de la Torre de Babel, donde el jugador asciende la torre mientras descifra los idiomas de los pueblos para comunicarse con ellos y unirlos entre sí.

Relevancia para el proyecto:

Presenta una mecánica interesante e innovadora que involucra descifrar las lenguas, entendiendo su estructura y contexto, incorporando la cultura de cada pueblo. A pesar de que la aculturación no es resuelta de una manera realista, se rescata más que nada la mecánica de ir aprendiendo un idioma gradualmente y comenzar a entender el entorno.



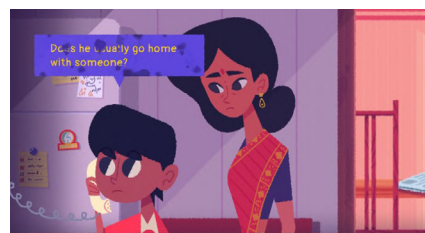
Antecedentes formales

Venba (2023)

Videojuego independiente de cocina y novela visual desarrollado por Visai Games, que narra la historia de una familia india que emigra a Canadá, explorando temáticas de identidad, aculturación y tradición a través de recetas familiares.

Relevancia para el proyecto:

Representa de manera innovadora los idiomas y las barreras lingüísticas en su sistema de diálogos, utilizando colores de texto para diferenciar idiomas y manchas para transmitir la incomprensión de estos. Se rescata el uso de estas representaciones visuales metafóricas que hacen empatizar al jugador.

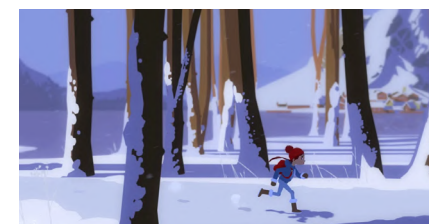
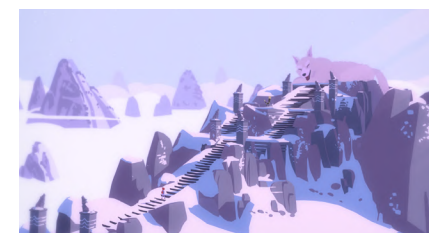


Röki (2020)

Videojuego de aventura desarrollado por Polygon Treehouse, donde una joven explora un mundo mágico inspirado en el folclore escandinavo para salvar a su familia de una criatura misteriosa.

Relevancia para el proyecto:

Retrata una cultura mediante el uso del paisaje, el color y elementos distintivos como su folclore, creando una historia única y localizada. Su ambientación es similar a la del proyecto, por lo que se rescata más que nada su representación del paisaje nórdico.



Proceso de diseño

Metodología

Para desarrollar un proyecto que consiste en el diseño y desarrollo de un videojuego es necesario emplear metodologías que abarquen la complejidad del formato e integren las disciplinas involucradas y sus desafíos en un solo proceso. Teniendo eso en consideración, la metodología propuesta combina el proceso iterativo propuesto por Macklin y Sharp (2016) en *Games, Design and Play*, y algunos principios del marco ágil adaptado a videojuegos por Musil, Schweda, Winkler, D y Biffli (2010).

De este último se rescatan las etapas del desarrollo de videojuegos, adaptadas al proyecto en una división de pre-producción y producción, añadiendo una etapa inicial de levantamiento de información para abordar el carácter investigativo del proyecto.

Durante las fases de pre-producción y producción se adopta el enfoque iterativo de la primera metodología, generando prototipos progresivos que refinan gradualmente la propuesta.

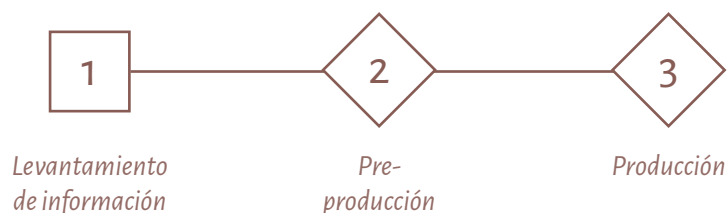


Fig. 12: Etapas del proyecto. Elaboración propia a partir de Musil et al. (2010).

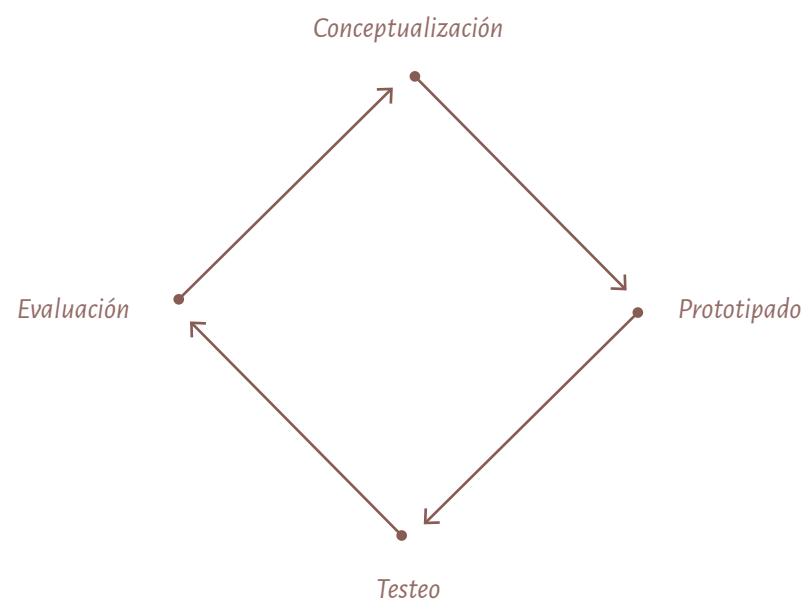


Fig. 13: Esquema de diseño iterativo. Elaboración propia a partir de Macklin y Sharp (2016).

Cronología del desarrollo

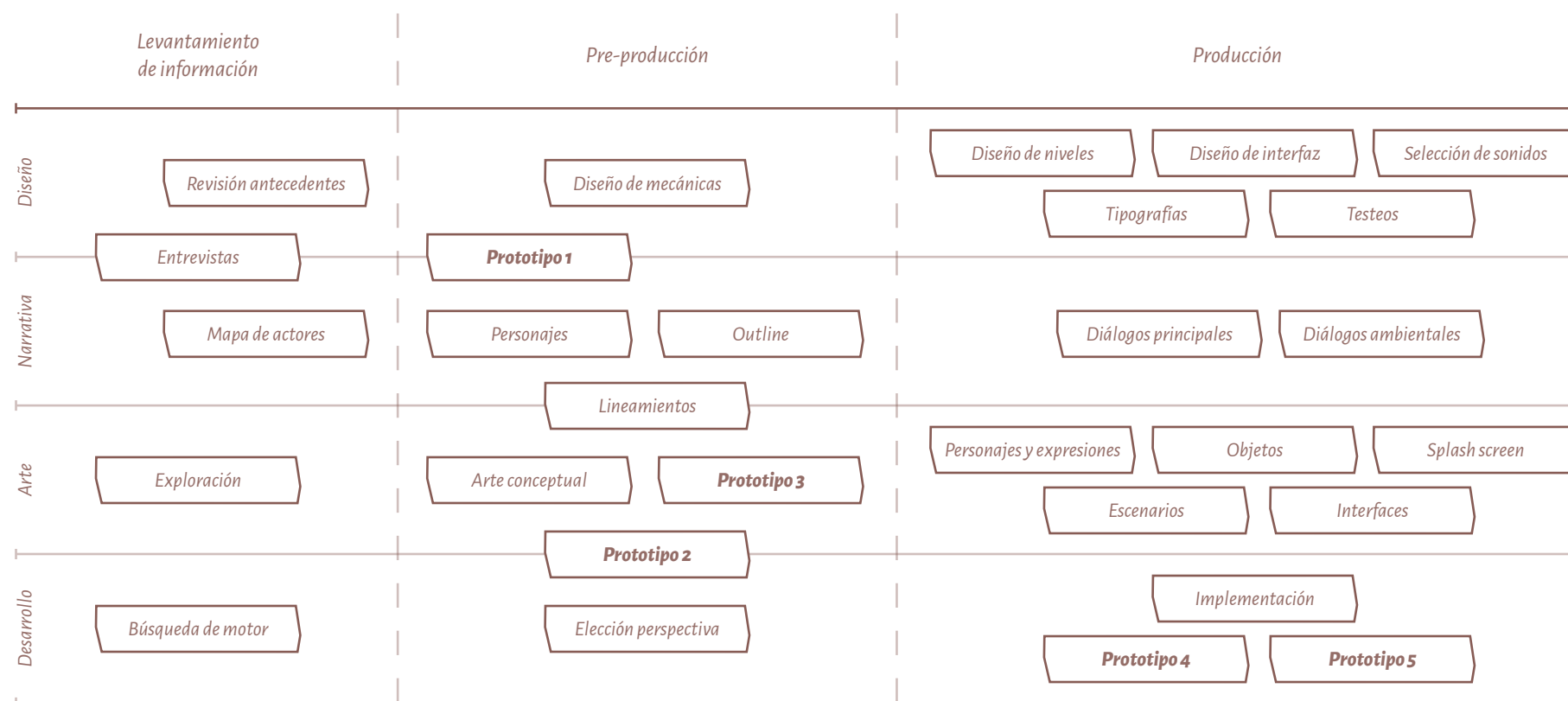


Fig. 14: Cronología de desarrollo del proyecto.
Elaboración propia.

Levantamiento de información

Tal como se mencionó en el marco teórico y en la formulación del proyecto, se realizó una serie de entrevistas semi estructuradas con el fin de identificar los momentos clave de las diversas experiencias de intercambio en que los desafíos se manifiestan con mayor intensidad, para así comenzar a tomar decisiones de diseño mecánico y narrativo a partir de los resultados.

La investigación contó con una muestra diversa que incluyó:

- 11 estudiantes que ya habían participado en programas de intercambio.
- 2 futuros estudiantes de intercambio.
- 2 consejeros de Rotary (agencia de intercambio), quienes también tienen experiencia como familias anfitrionas.
- 2 representantes de familias anfitrionas, que no forman parte de agencias.

Las entrevistas principales, hacia los exintercambistas, se enfocaron en las siguientes temáticas:

- La preparación que los estudiantes recibieron antes de su intercambio y la que les hubiera gustado recibir.
- Sus expectativas y cómo estas se alinearon o contrastaron con la realidad.
- Las dificultades relacionadas con el choque cultural y los principales desafíos que enfrentaron.

Además, las entrevistas incluyeron dos actividades específicas:

- Describir los tres momentos de la experiencia que tuvieron un mayor impacto, ya fuera positivo o negativo.
- Representar gráficamente su bienestar a lo largo del intercambio mediante el dibujo de una curva.

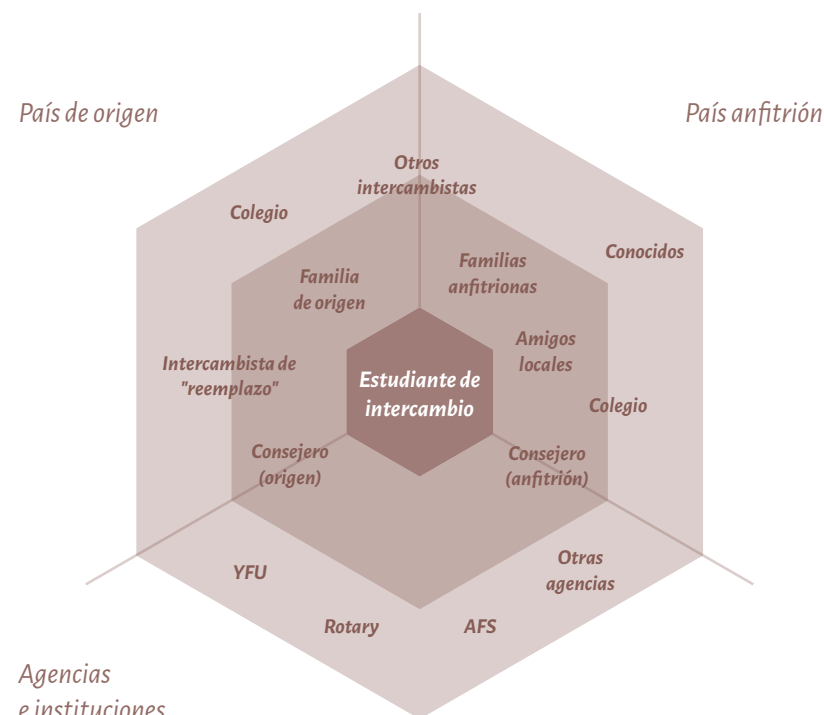


Fig. 15: Mapa de actores.
Elaboración propia.



Fig. 16: Categorización de temáticas recurrentes en las entrevistas. Elaboración propia.

A partir del análisis de las respuestas, se rescató la repetición de temáticas y actores en la mayor parte de las experiencias.

Dado que las respuestas de las diferentes preguntas tenían múltiples aspectos en común, luego de ser analizadas individualmente, se realizó una nueva categorización de estas temáticas en cuatro grupos: Vida social, Hogar, Independencia y Cultura. De cada grupo, se destacó una temática por sobre las demás:

La temática más recurrente en las entrevistas fue las familias anfitrionas como una experiencia impactante, tanto positiva como negativa. Este aspecto marcó trascendentalmente cada intercambio.

La segunda temática más repetida en las entrevistas fue el aprendizaje del idioma. Fue reconocida como el mayor desafío de

sus intercambios, además de una expectativa previa y un choque cultural.

La siguiente temática fue atender a un colegio local y tener que hacer amigos, esto fue tanto una expectativa previa, como un desafío y experiencia impactante para la mayoría de los entrevistados, especialmente en culturas en que el trato es más distante. En estos casos destacaba también la importancia de la red de apoyo de otros intercambistas en su misma ciudad o país.

Por último, la cuarta temática más recurrente fue la independencia tanto como una experiencia positiva como un desafío, ya que en general se enfrentaban a una vida sin la presión de sus familias de origen, con la posibilidad de desarrollarse por su cuenta y madurar, pero a la vez enfrentándose a la soledad.

Por otro lado, el ejercicio de curvas permitió analizar cada relato por separado, identificando los principales puntos de cambios en el bienestar y las consecuencias de esto en su experiencia general. Además, se hizo una comparación entre todas estas historias para así encontrar similitudes entre aquellas más positivas o negativas y las que podrían considerarse más comunes, que siguieron patrones similares en su bienestar a lo largo del intercambio, a pesar de no necesariamente deberse a las mismas razones específicas.

Al comparar esto con la teoría de la Curva W explicada anteriormente, se pueden encontrar algunos aspectos en común como las etapas de luna de miel y choque cultural, sin embargo, se revela la presencia de más variables que tienen un gran impacto en el bienestar y cómo este impacto es único para cada experiencia.

En el caso de los intercambios con experiencias más negativas, la presencia de múltiples variables que tienen un impacto negativo de manera simultánea puede llevar a una experiencia traumática que mantiene la curva baja en la mayor parte del intercambio, siendo muy difícil o incluso imposible de recuperar. Al contrario, los intercambios con experiencias más positivas presentaron curvas menos pronunciadas, otorgando estabilidad.

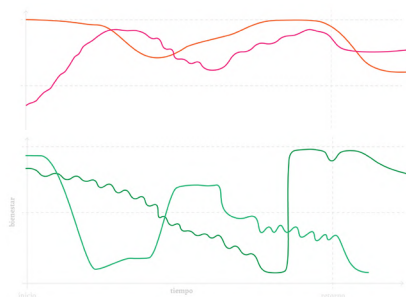


Fig. 17: Curvas positivas y negativas.
Elaboración propia.

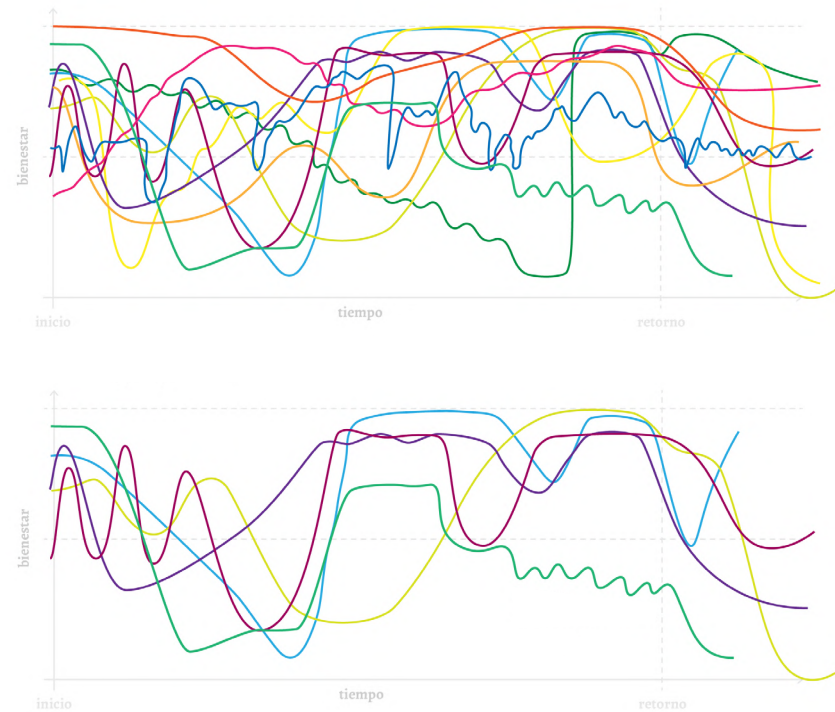


Fig. 18 y 19: Superposición de curvas y patrones en común. Elaboración propia.

Mecánicas

A partir de los resultados obtenidos en las entrevistas, se realizó un proceso iterativo de *brainstorming* y análisis para definir las mecánicas del juego, buscando representar de manera coherente las temáticas clave identificadas.

Exploración:

Permite al jugador moverse en el entorno e interactuar con este mediante la observación de objetos y conversaciones con personajes. El jugador puede decidir qué tanto explorar, generando una mayor sensación de agencia. Además, las reacciones del personaje principal frente al entorno inusual permiten experimentar los choques culturales propios de la experiencia de intercambio.

Afinidad con personajes:

El jugador puede relacionarse con diferentes personajes, incluyendo la familia

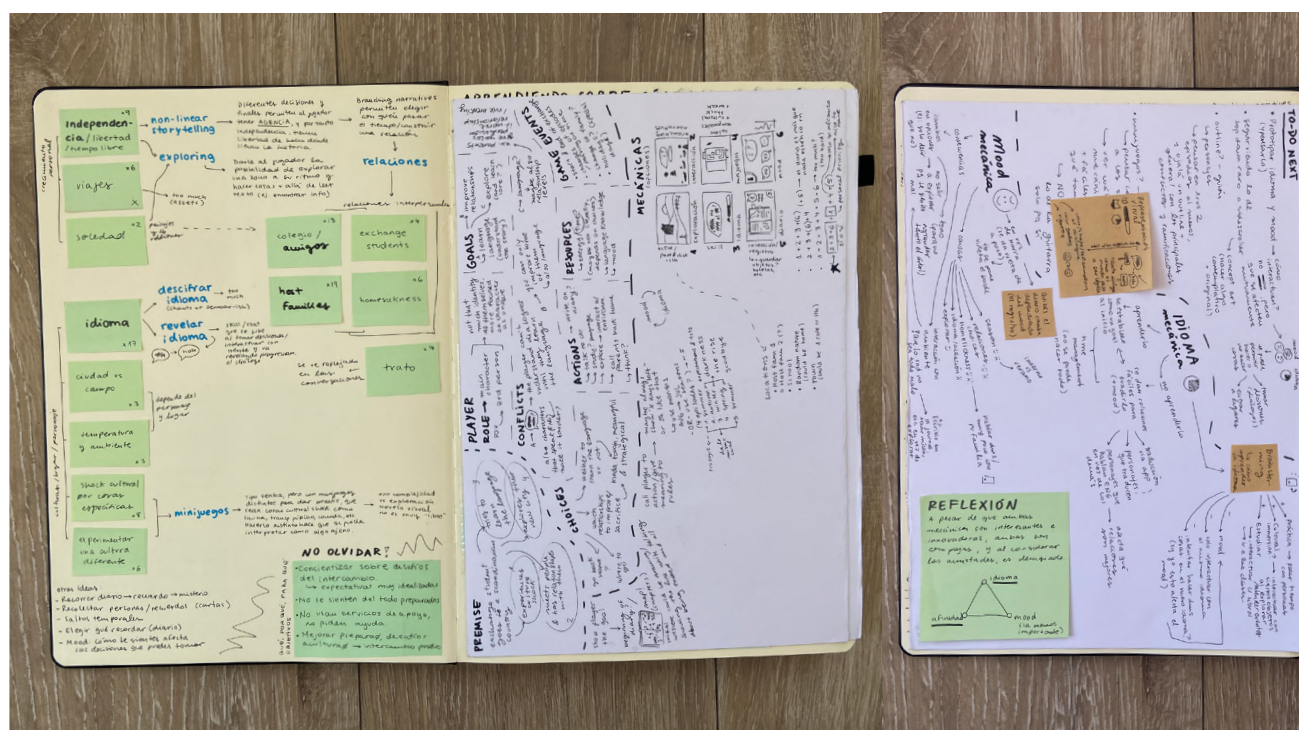


Fig. 20: Brainstorming y diseño de mecánicas.
Elaboración propia.

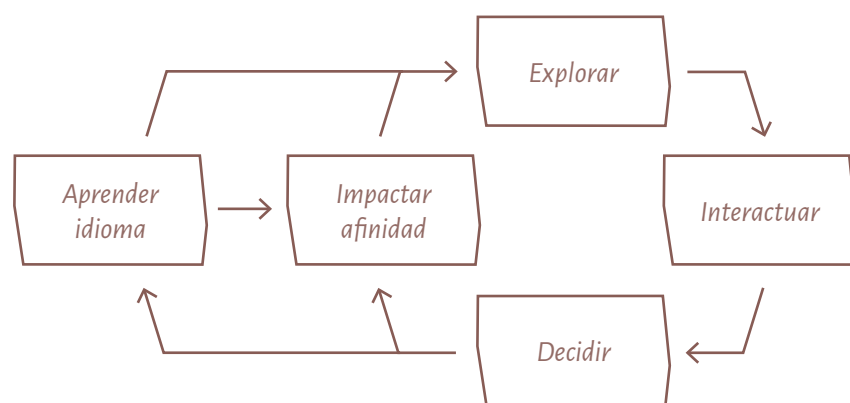


Fig. 21: Game loop del proyecto.
Elaboración propia.

anfitriona, amigos locales y otros intercambistas. La afinidad con cada personaje es independiente y afecta los eventos del juego, incluyendo las interacciones futuras y los desenlaces posibles.

Toma de decisiones:

Tanto en la exploración como en los diálogos, permite al jugador influir en el curso del juego. Las decisiones tienen consecuencias a corto y largo plazo, obligando al jugador a priorizar ciertos caminos y a aceptar que no es posible hacerlo todo.

Idioma:

Esta mecánica es el principal elemento que diferencia al juego de otros dentro del género, al recrear metafóricamente la experiencia de enfrentarse a un idioma extranjero. Utilizando cambios tipográficos y de color, se representan los niveles

de comprensión del idioma, inmergiendo al jugador en la incertidumbre y el esfuerzo que implica la barrera lingüística. El jugador tiene la posibilidad de aprender o no el idioma, lo cual impactará no solo en la exploración y la comprensión de los diálogos, sino que también la afinidad con algunos personajes, ya que valoran diferentes niveles de idioma.

Las mecánicas funcionan como un sistema cíclico dentro de los videojuegos, comúnmente conocido como *Game loop*. En este caso, la exploración abre paso a interacciones con el mundo y los personajes, donde se toman decisiones que pueden afectar la afinidad y el aprendizaje del idioma. Este último, a su vez, impacta la exploración al influir en el entendimiento del entorno.

Narrativa

El diseño narrativo del juego se desarrolló teniendo en cuenta la necesidad de representar una experiencia intercultural de manera auténtica. Con esto en mente, se eligió ambientar la historia en un país nórdico, ya que la mayoría de los entrevistados realizaron su intercambio en esa zona.

Esta elección le entrega al juego una capa de realismo, plasmando una mezcla de realidad entrelazada con ficción.

Además, el trato distante y el clima extremo de estos países amplifica la atmósfera del juego que se quiere transmitir, intensificando los desafíos a enfrentar y utilizando el entorno como *environmental storytelling*, es decir, transmitiendo la historia a través del ambiente.

Así, se decidió dividir la narrativa en capítulos determinados por estaciones del año, una estructura que se alinea con la manera en que los intercambios

suelen desarrollarse en el hemisferio norte debido al año escolar, comenzando y terminando en el verano. Esta división ayuda además a transmitir la progresión emocional del juego, comenzando con las altas expectativas y emoción del verano, descubriendo los desafíos durante el otoño, luego el invierno en el centro, representando el periodo más frío y oscuro, un momento de desafíos intensos, y la resolución de estos en la primavera, que finalmente trae el verano de vuelta.



Fig. 22: Línea de tiempo.
Elaboración propia.

Tanto este prototipo como el proyecto en general fueron desarrollados en inglés, ya que la mayoría de los ex-intercambistas contactados no hablaban español, por lo que este idioma en común permitió que pudieran participar de los testeos y que el proyecto fuera más accesible.

La escena seleccionada para el prototipo fue una comida familiar en un día cotidiano, donde el jugador tenía la oportunidad de intentar descifrar lo que

la familia intenta decir para mejorar su nivel de idioma, hablar en su propia lengua o quedarse en silencio y evitar posibles conflictos.

Para esto se crearon dos versiones del diálogo de la escena: una con un nivel más alto de comprensión del idioma y otra con un nivel más bajo, según la decisión inicial de estudiar el idioma o explorar la casa. Esta última permitía conocer un más del conflicto familiar

por medio de la observación de una fotografía, que entregaba una pista para el siguiente paso: elegir dónde sentarse en la mesa. Uno de estos asientos era el de Markus, el hermano que se encuentra de intercambio al mismo tiempo que el personaje principal, por lo que elegir su asiento generaba un conflicto con Johan, quien sentía que el jugador intentaba reemplazar a su hermano.

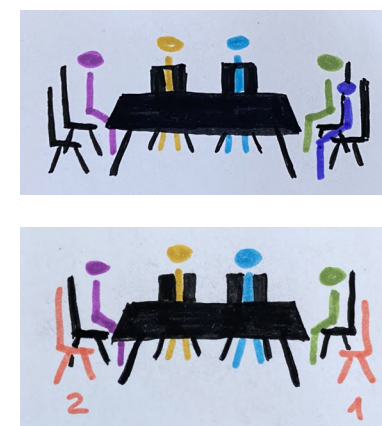


Fig. 25 y 26: Tarjetas de observación.
Elaboración propia.

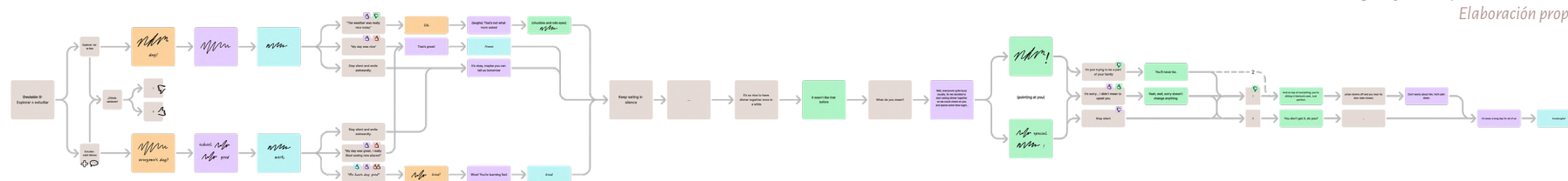


Fig. 27: Diagrama del diseño narrativo
del prototipo 1. Elaboración propia.

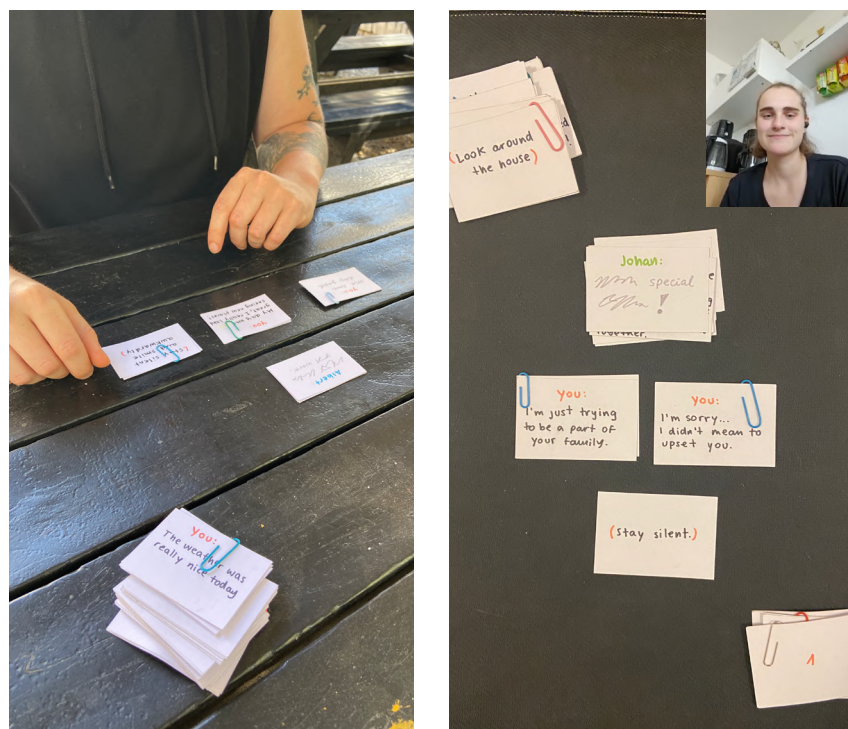


Fig. 28 y 29: Testeos presenciales y online del prototipo 1. Elaboración propia.

El prototipo se implementó en un formato físico mediante tarjetas, las cuales representaban las cajas de texto que aparecerían en el juego, permitiendo una iteración sencilla y rápida del contenido. De este modo, las decisiones de los jugadores desbloqueaban nuevas tarjetas y se usaban las correspondientes al nivel de idioma adquirido.

El primer prototipo fue probado con 18 personas: 7 ex-intercambistas y 11 externos.

Resultados y conclusiones principales:

- Los ex-intercambistas destacaron lo identificados que se sintieron con la **mecánica del idioma** y las situaciones representadas.
- Johan fue percibido como el personaje más interesante de los presentes, pero

los demás se sintieron algo planos y poco involucrados. Se necesita **desarrollar más al resto de los personajes** para enriquecer la dinámica.

- Aunque la incomodidad de la escena generó interés, se sintió demasiado intensa. Es necesario **repartir mejor la tensión**, agregando momentos más cotidianos y relajados.
- Algunas opciones eran evidentemente más correctas. Hay que hacerlas más ambiguas y desarrollar personajes **menos predecibles** para mayor desafío.
- El formato, las mecánicas, el uso de elementos como la foto de la familia y el tono de la narrativa fueron muy bien recibidos en general, con algunos aspectos menores por pulir como la extensión de algunos diálogos o el uso de ciertas palabras.

Personajes



A partir de los resultados de los tests, se desarrollaron en mayor profundidad los personajes creados. Al decidir con qué personajes el jugador podría construir afinidad, se decidió limitar a 3 miembros de la familia anfitriona (Ida, Hanna y Johan) para así incluir 3 amigos: 2 locales (Katja y Anton) y 1 intercambista (Max).

De este modo, se eligió mantener a Albert como un personaje partícipe de las dinámicas familiares, pero de manera más distante, convirtiéndose en una especie de extensión de Ida, donde agradecerle a uno de ellos implica al otro.

A continuación, se presenta el desarrollo visual y narrativo de cada personaje, así como su aporte a los aprendizajes y experiencias de intercambio que el juego busca transmitir.

Fig. 30: Bocetos iniciales de los personajes.
Elaboración propia.

Hanna

La perfeccionista

Rol y personalidad:

Hanna (20 años) es la hermana mayor de la familia anfitriona. Estudiante de relaciones internacionales, es responsable, organizada y trabajadora, pero tiene dificultades para establecer límites. Al principio del juego toma el rol de traductora mientras el jugador se adapta.

Objetivos:

- Obtener la oportunidad de estudiar o trabajar en el extranjero sin perder las conexiones familiares que tanto valora
- Mantener un equilibrio entre lo académico, familiar y personal.

Conflictos:

- El miedo al fracaso y dudas de sus propias capacidades y mérito la llevan a desistir de perseguir sus sueños.
- Durante el desarrollo del juego llega a un punto crítico de *burnout*.

Idioma:

Usa frecuentemente el idioma del jugador porque quiere practicar.

Condiciones de afinidad:

- Fase inicial: Es accesible y amigable, muy dispuesta a ayudar. Sus condiciones son mínimas.
- Fase de burnout: El jugador debe aprender el idioma o Hanna siente que depende demasiado de ella. Además, necesita más espacio, por lo que se debe evitar abrumentarla.

Aporte a la narrativa:

Hanna demuestra la importancia de no siempre depender de otros y desarrollar autonomía, ya que existen personas alrededor que pueden ser grandes aliados, pero también tienen responsabilidades y límites a respetar.



Fig. 31: Proceso de diseño de personaje:
Hanna. Elaboración propia.

Johan

El artista

Rol y personalidad:

Johan (14 años) es el hermano menor de la familia anfitriona. Es creativo y sensible, pero reservado. Le cuesta expresar sus emociones y se refugia en la ironía.

Objetivos:

Busca ser tomado en serio como artista y demostrar que su creatividad tiene valor, tanto para él mismo como para los demás, y así llegar a un equilibrio entre su pasión y las expectativas familiares.

Conflictos:

- Su actitud inicial hacia el jugador es de rechazo, ya que lo percibe como un reemplazo de Markus, el hermano que también se encuentra de intercambio.
- Tensión con sus padres por su rendimiento escolar, culpando su interés artístico, cuando en realidad es por las expectativas y la ausencia de Markus.

Idioma:

Entiende el idioma del jugador, pero suele preferir hablar el local.

Condiciones de afinidad:

- Evitar ocupar el rol de Markus.
- Mostrar interés por su arte.
- Respetar su espacio y no forzar interacciones o conversaciones.
- Apoyarlo en el conflicto familiar.

Aporte a la narrativa:

Johan es el personaje con quien es más difícil entablar una amistad, ya que personifica la experiencia de enfrentar rechazo en el nuevo entorno, necesitando una gran voluntad de adaptación y empatía para superar la barrera inicial. Sin embargo, al ser el punto central de las tensiones familiares, su amistad significa un gran paso para tener una buena relación con la familia anfitriona.

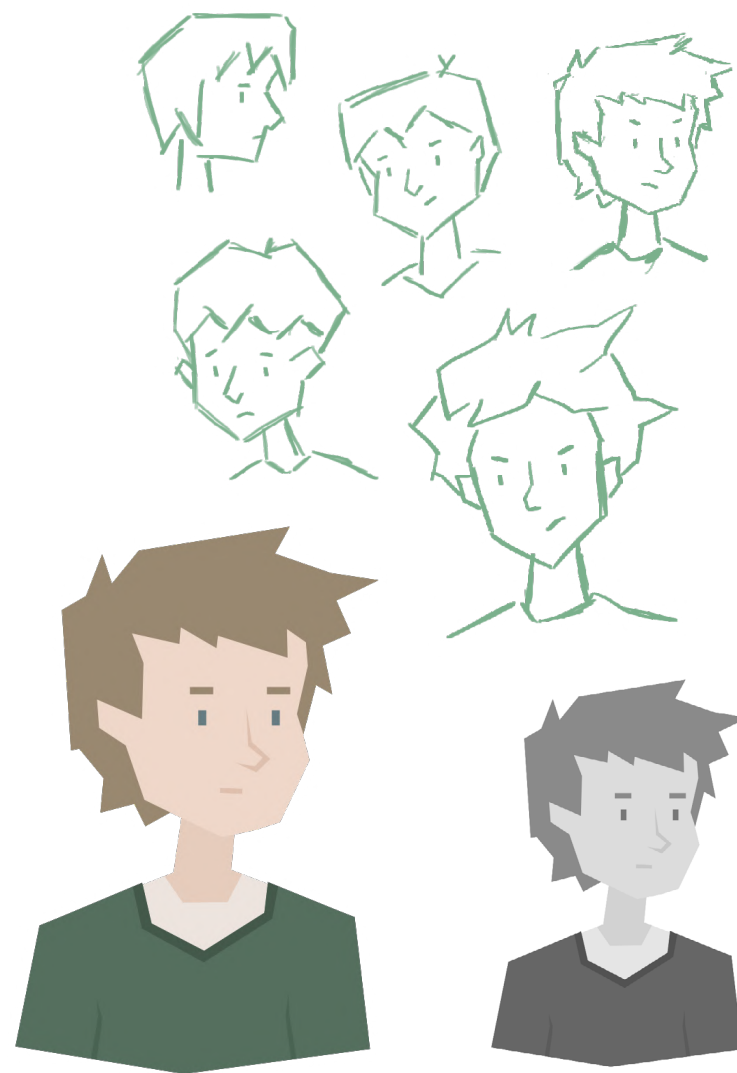


Fig. 32: Proceso de diseño de personaje: Johan. Elaboración propia.

Ida

La madre exigente

Rol y personalidad:

Ida es la madre de la familia anfitriona y representa una figura de autoridad que, aunque tiene buenas intenciones, puede ser percibida como rígida o controladora. Es dedicada y autosuficiente, lo que la lleva a sobrecontrolar situaciones para asegurar lo que cree mejor para todos.

Objetivos:

Quiere que sus hijos sigan un camino que les asegure éxito y estabilidad, a la vez que busca mantener un hogar funcional y dar una buena experiencia al jugador.

Conflictos:

Le cuesta equilibrar sus expectativas con la independencia de sus seres queridos, lo cual genera tensiones, especialmente con Johan, por su reciente rebeldía y Albert, ya que siente que lleva sola el peso de las responsabilidades familiares.

Idioma:

Solo habla el idioma local.

Condiciones de afinidad:

- Evitar actitudes que perciba como rebeldes o irrespetuosas.
- Construir confianza gradualmente a través de la honestidad.
- Ayudar en pequeñas tareas en la casa.
- Aprender el idioma lo hace más fácil al evitar problemas de comunicación.

Aporte a la narrativa:

Ida es un personaje en el que se manifiestan los desafíos de adaptación mutua en un intercambio: así como el jugador debe integrarse a una nueva cultura y familia, Ida también debe aprender a ceder control, manejar sus expectativas y aceptar realidades distintas en su hogar.



Fig. 33: Proceso de diseño de personaje:
Ida. Elaboración propia.

Albert

El padre ocupado

Rol y personalidad:

Albert es el padre de la familia anfitriona. Su rol en el juego es menor al no ser un personaje con el que directamente se construye una relación, sin embargo igual tiene un impacto en las dinámicas familiares. Es un hombre muy trabajador, comprometido y responsable, lo cual lo mantiene un poco alejado de su familia.

Objetivos:

Quiere proveer para su familia y mantener la estabilidad, además de desempeñarse muy bien en su trabajo.

Conflictos:

- Al ser una persona tranquila que prefiere evadir los conflictos, se generan tensiones en la familia, especialmente con Johan al percibir esto como desinterés, dejando a Ida tomar el control de las discusiones familiares.

- Su tendencia a priorizar el trabajo provoca que Ida le resienta por no participar más en la familia y el hogar.

Idioma:

Solo habla el idioma local.

Aporte a la narrativa:

Albert es un personaje que entrega una mayor profundidad en la familia anfitriona. A pesar de no tener una participación demasiado importante como los otros personajes, esta misma ausencia es parte de su rol, representando un conflicto para los demás.

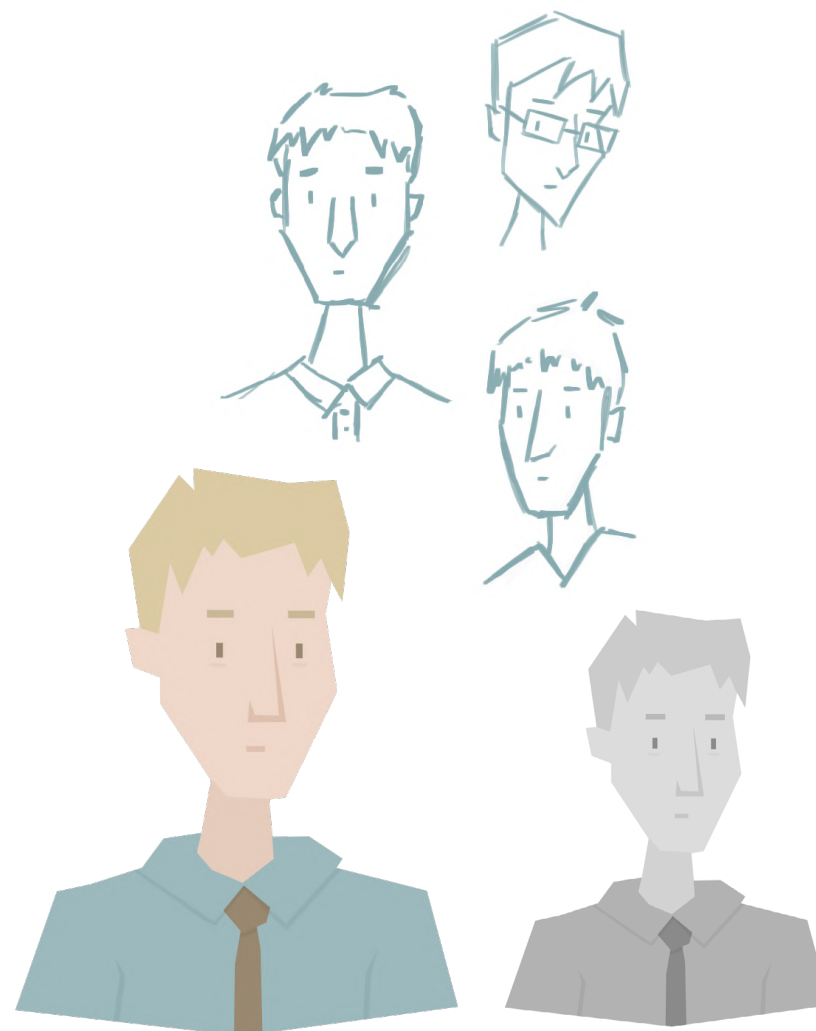


Fig. 34: Proceso de diseño de personaje:
Albert. Elaboración propia.

Max

El otro intercambista

Rol y personalidad:

Max (16 años) es el otro estudiante de intercambio en la misma ciudad que el jugador, y uno de los posibles amigos que puede tener el jugador.

Objetivos:

Quiere desarrollar su pasión por la fotografía y convertirse en una persona más independiente en el intercambio, así demostrándole a su familia de origen y a sí mismo que puede hacerlo.

Conflictos:

La relación que tiene con sus padres (de origen) le hace ponerse mucha presión sobre sí mismo. A medida que avanza el intercambio, esa presión hace que se bloquee y no logre aprender el idioma, lo que limita sus interacciones con locales y afecta su confianza. Además, su familia anfitriona es ausente y poco acogedora, lo cual lo hace sentir aún más aislado,

culminando en su punto más bajo en que se cuestiona si devolverse a su país.

Idioma:

Solo usa el idioma del jugador.

Condiciones de afinidad:

- Ser comprensivo con sus dificultades y compartir las propias.
- Mostrar interés en pasar tiempo con él y darle apoyo.
- Mantener un nivel bajo del idioma.

Aporte a la narrativa:

Max es un punto clave en la representación de los conflictos del intercambio, mostrando la realidad de alguien que no logra adaptarse, lo cual tiene consecuencias en su salud mental. Max presenta un final en el que, ya sea regresando a su hogar o quedándose, aprende a valorar lo que ha vivido en base a su crecimiento personal y no al dominio del idioma.



Fig. 35: Proceso de diseño de personaje:
Max. Elaboración propia.

Katja

La deportista

Rol y personalidad:

Katja (17 años) es otra de las potenciales amigas del jugador. Es enérgica, carismática y extrovertida, con una gran pasión por el hockey. A pesar de su confianza aparente, a veces se siente insegura sobre sus relaciones y su futuro, lo cual la lleva a buscar validación constante en sus logros y amistades.

Objetivos:

Mantener su posición y rendimiento en el equipo de hockey a la vez que disfruta de su vida social. Busca formar nuevas y más auténticas amistades fuera de su círculo.

Conflictos:

- La presión de su compromiso con el hockey, que a pesar de que le gusta, limita su tiempo.
- La inseguridad de si sus amistades actuales son reales o superficiales, especialmente con su equipo.

- El temor por abrirse a nuevas posibilidades y abandonar lo que tiene actualmente.

Idioma:

Intenta hablar el idioma del jugador pero lo combina con el local cuando no sabe.

Condiciones de afinidad:

- Respetar su compromiso con el hockey y su equipo, a pesar de los conflictos.
- Seguir su iniciativa y hacer cosas nuevas y espontáneas con ella.
- Apoyarla, escucharla y animarla en sus momentos bajos.

Aporte a la narrativa:

Katja es un personaje que representa la búsqueda de la autenticidad en la adolescencia, enfrentando el dilema entre permanecer en la zona de confort o explorar nuevas posibilidades.



Fig. 36: Proceso de diseño de personaje: Katja. Elaboración propia.

Anton

El tutor

Rol y personalidad:

Anton (17 años) es otro de los posibles amigos locales del jugador. Es un amigo de la infancia de Markus, presentado por la familia anfitriona para tomar el rol de tutor del jugador. Es introvertido, comprometido e inteligente.

Objetivos:

- Mantener su posición académica, usándolo como una forma de encontrar estabilidad y propósito.
- Superar su tristeza por la ausencia de Markus y encontrar una manera de redefinir su identidad personal y social.

Conflictos:

- Tiene sentimientos no correspondidos por Markus, por lo que está atrapado en un duelo silencioso que es mezcla de aceptar su sexualidad y enfrentar la culpa y miedo de querer así a su amigo más cercano, al cual siente que pierde de nuevo por el intercambio.

- Su autoexigencia académica lo lleva a reprimir sus emociones y priorizar el estudio, tomándose muy en serio su rol de tutor y siendo un poco estricto.

Idioma:

Solo habla el idioma local, aunque a veces explica algunas palabras en el idioma del jugador.

Condiciones de afinidad:

- Mostrar interés y participar activamente en las tutorías (alto nivel de idioma).
- Respetar sus tiempos y no presionarlo a abrirse antes de que esté listo.

Aporte a la narrativa:

La historia de Anton implica el acto de dejar ir las expectativas previas para abrirse al futuro y crecer, al igual que el intercambista debe dejar atrás la comodidad de lo conocido para adaptarse.



Fig. 37: Proceso de diseño de personaje: Anton. Elaboración propia.



Cada uno de estos personajes representa distintos desafíos y experiencias propias de los diferentes intercambios. Sin importar con quiénes el jugador decida construir amistad o incluso si las relaciones no son positivas, cada una brinda aprendizajes y reflexiones valiosas.

*Fig. 38: Retratos de personajes.
Elaboración propia.*

Outline de la historia

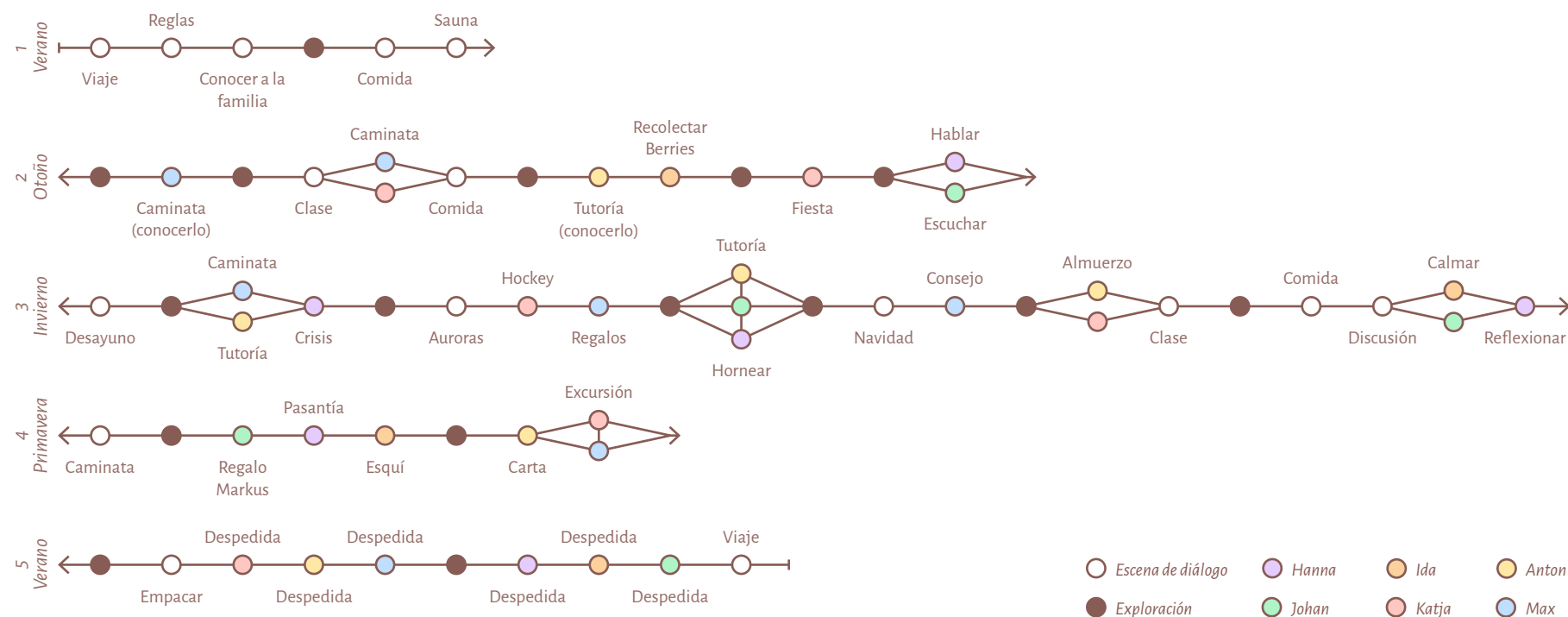


Fig. 39: Outline de la historia, donde se recopilaban las escenas clave de los personajes y se ordenaron en los capítulos, combinando escenas de diálogo y exploración. Elaboración propia.

Lineamientos gráficos

Simultáneo al desarrollo de la narrativa, se comenzó a definir el estilo ilustrativo del juego. Se buscó generar una atmósfera que capturara los aspectos positivos y negativos de un intercambio. Así, se establecieron los conceptos clave de imperfección, vulnerabilidad y nostalgia para guiar las decisiones de diseño artístico.

Formas:

El estilo ilustrativo del proyecto destaca por su carencia de curvas, utilizando figuras poligonales con proporciones intencionalmente irregulares. Se busca representar la vulnerabilidad de la experiencia, mostrando un mundo imperfecto donde las cosas pueden parecer inestables. Estas figuras además le aportan una dosis de humor que comparte el tono de los diálogos, haciendo más amigable y llevadera la experiencia de juego.

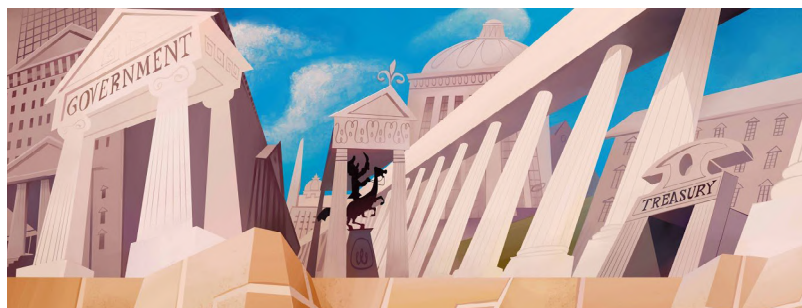


Fig. 40: Concept art de Marcin Jakubowski para la película Klaus (2019)

Fig. 41: Background art de Maurice Noble para la película It's Everybody's Business (1954)

Referentes:

Artistas como Marcin Jakubowski o Maurice Noble utilizan figuras geométricas en sus composiciones, abstrayendo y simplificando los elementos. Mediante este lenguaje de formas le dan dinamismo y personalidad a sus obras, mezclando el humor del estilo cartoon con la tensión de las formas puntiagudas.

Colores:

Contrarrestando y suavizando el impacto de las formas, en la paleta dominan los tonos tierra y apagados. Así, se transmite el carácter tranquilo del juego y a la vez la profundidad y seriedad de las temáticas abordadas. Además, responde al concepto de nostalgia, que está presente tanto en el intercambista que siente el tiempo pasar muy rápido, como el ex-intercambista recordando su experiencia.

Texturas:

Por último, se incorporaron múltiples texturas sobre las superficies, especialmente en los fondos del juego, alejándolos de la limpieza digital vectorial. Las texturas le dan a los elementos del juego una apariencia más artesanal y desgastada, más humana e imperfecta.



Fig. 42: Videojuego Mutazione.
Fuente: Die Gute Fabrik (2019)

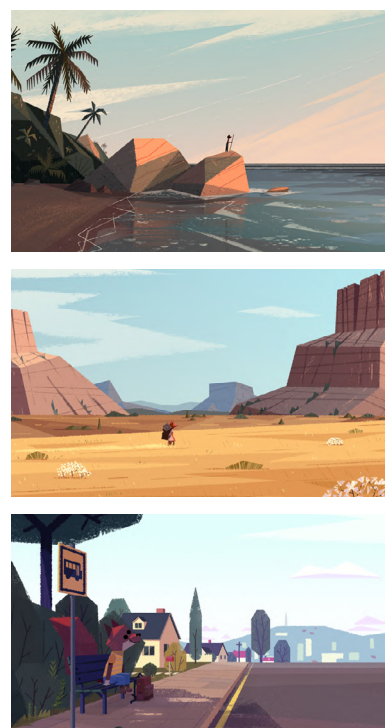


Fig. 43: Proyectos personales de
Benjamin Flouw (2014)

Referentes:

El videojuego Mutazione utiliza una paleta de colores cálida y apagada, transmitiendo tranquilidad y conectando muy bien con sus temáticas de naturaleza y comunidad.

El artista Benjamin Flouw combina excepcionalmente el estilo de formas deseado para el proyecto con texturas orgánicas que le dan una mayor variedad y materialidad.

Exploración del entorno

Los lineamientos descritos anteriormente fueron fruto de un largo proceso de exploración, considerando la atmósfera a transmitir, las mecánicas establecidas y la factibilidad de realización.

El primer paso fue un estudio de referentes y fotografías reales para definir cómo representar estos lugares. Uno de los aspectos recurrentes en las entrevistas fue la sensación de independencia, libertad o soledad (positiva y negativa).

Se decidió situar el intercambio en una pequeña ciudad o pueblo indeterminado de Laponia, región europea que comparten Noruega, Suecia, Finlandia y Rusia. Esta zona se caracteriza por sus ambientes naturales y una baja densidad poblacional, por lo que el paisaje ayuda mucho a representar esta sensación.



Fig. 44: Fotografías tomadas en Laponia (2017-2018). Elaboración propia.

Arte conceptual



Perspectiva lateral / Sidescroller



Perspectiva isométrica / top-down

Fig. 45: Primeros acercamientos al arte conceptual. Elaboración propia.

A partir del estudio de fotografías y de referentes como *Klaus y Röki*, el segundo paso en el proceso de exploración fue realizar pruebas iniciales de perspectiva.

Estas pruebas se centraron en la ilustración de la casa de la familia anfitriona y sus alrededores desde distintos puntos de vista, inspirándose en el estilo arquitectónico observado en la región. Las ilustraciones se situaron en invierno, aunque el diseño final debía ser adaptable a las otras estaciones del año.

Se comenzó con una ilustración en perspectiva lateral (*sidescroller*), vista que da un tono más contemplativo al juego, permitiendo al jugador apreciar los paisajes y conectarlos con su reflexión. Por otro lado, se exploró una vista superior que mezclaba elementos de perspectiva isométrica y *top-down*, teniendo un carácter más explorativo, pero sin el aspecto contemplativo de la vista lateral.

Dado que ambas opciones podían funcionar, se decidió desarrollar un prototipo funcional para evaluar su factibilidad y determinar cuál de las dos perspectivas era más adecuada, considerando las limitaciones del tiempo de desarrollo y de las herramientas de trabajo.

Prototipo 2: Perspectivas

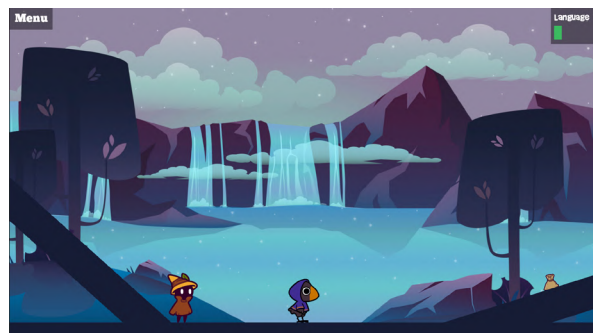
El segundo prototipo fue desarrollado en Unity utilizando la herramienta Adventure Creator, creada para este tipo de juegos. Para optimizar el tiempo, se usaron assets gratuitos disponibles en línea.

Se realizaron tres pruebas: las dos perspectivas iniciales, sidescroller e isométrica, junto con una tercera, semi-sidescroller con área de movimiento, que surgió como solución a los problemas

encontrados en las anteriores. De todas maneras, en todas las versiones se logró implementar el sistema de interacción con personajes y objetos, diálogos y el medidor de idioma mediante una barra.

Propósito:

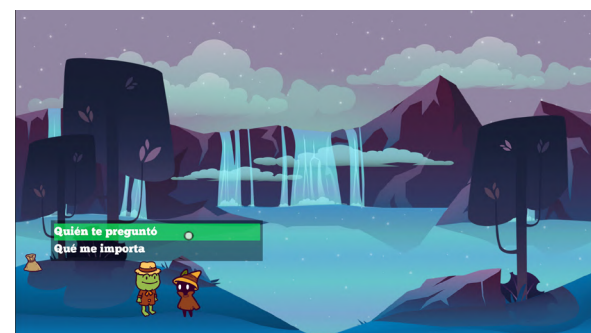
Determinar la perspectiva más factible para el proyecto considerando los límites de las herramientas de desarrollo.



- ✓ Movimiento lateral
- ✗ No se puede saltar
- ✗ No se pueden atravesar personajes



- ✓ Movimiento 8 direcciones
- ✗ Mapa de lasas muy rígido
- ✗ Problemas con colisiones y capas



- ✓ Movimiento 8 direcciones
- ✓ Área de movimiento
- ✓ Colisiones y orden de capas

Fig. 46: En orden, capturas del primer, segundo y tercer intento del prototipo 2. Elaboración propia con assets de los autores Penzilla, Xilurus y Craftpix en itch.io.

Arte conceptual

Con la perspectiva semi-sidescroller elegida tras las pruebas del prototipo, que combina la libertad de movimiento dentro de un área definida, la posibilidad de contemplar el paisaje y simplicidad al implementar en Unity, se inició una nueva etapa de arte conceptual.

Se realizaron una serie de bocetos aplicando esta perspectiva, experimentando con distintos niveles de complejidad en las composiciones. Finalmente, se seleccionó una propuesta intermedia que permitiría una cierta facilidad al ilustrar y a la vez era atractiva visualmente.



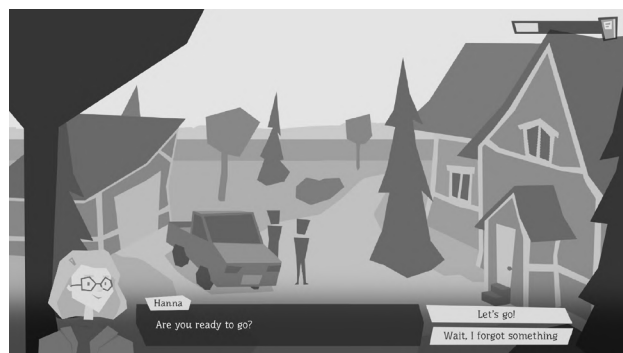
Boceto seleccionado



*Fig. 47: Bocetos de perspectivas.
Elaboración propia.*

Disposición de
elementos

Barra de idioma

Primera prueba de
interfaz de diálogosFig. 48 y 49: Arte conceptual en escala
de grises. Elaboración propia.

A partir del boceto elegido se elaboraron conceptos en escala de grises más desarrollados, aplicando el estilo de formas poligonales explicado anteriormente. Se enfocó en definir los valores tonales y asegurar que el contraste fuera adecuado para distinguir tanto los fondos como los elementos de la interfaz, incluyendo la barra de idioma y los diálogos.

Posteriormente, se realizó la primera prueba de colores sobre la ilustración en escala de grises para una de las estaciones, sin embargo los colores quedaron demasiado saturados y las luces tendrían que ser implementadas directamente en el motor de videojuegos, por lo que se decidió realizar otra prueba.

Primera prueba de
colores (verano)Fig 50: Primera prueba de colores.
Elaboración propia.

Prototipo 3: Arte conceptual

Propósito:

Validar las sensaciones transmitidas por el estilo ilustrativo en relación con la narrativa.

El tercer prototipo consistió en 2 iteraciones del arte conceptual a color representando las estaciones de verano, otoño e invierno en la misma escena.

La primera iteración fue compartida con 3 personas con experiencia en ilustración que permitieron mejorar el arte antes de continuar con el testeo.

En general, la retroalimentación fue positiva en cuanto a la vibra general del estilo. Señalaron que la mezcla de formas y colores transmitía las sensaciones buscadas, pero se recomendó agregar texturas para más variedad, ya que se veía algo plano. Además, sugirieron arreglar el color del agua a lo lejos y algunos detalles específicos de cada estación.

De esta manera, se realizó una segunda iteración con los ajustes respectivos, la cual se envió a 6 personas con y sin conocimientos de ilustración y videojuegos. Todos coincidieron en que el prototipo se percibía como un juego tranquilo que puede abordar temas más serios, comparándolo con referentes como Mutazione, libros ilustrados e incluso paper-cut.



Fig. 51, 52 y 53: Primera iteración del prototipo 3. Elaboración propia.



Fig. 54, 55 y 56: Segunda iteración del prototipo 3. Elaboración propia.

Diseño de escenarios

Una vez validado el estilo artístico en el tercer prototipo, se inició la planificación del diseño de escenarios. Para esto se analizaron las escenas establecidas en el outline narrativo, identificando los lugares en común donde transcurren y cómo se conectan.

A partir de este análisis, se realizaron bocetos preliminares de algunos de estos espacios, teniendo especial consideración con los escenarios interiores, ya que la perspectiva elegida solo se había testeado con exteriores durante el prototipo, por lo que fue un desafío adaptarla.

Los bocetos realizados se mantuvieron en un estado inicial, ya que el diseño final de los espacios dependería de la escala y proporción que se establezca en relación con los personajes.

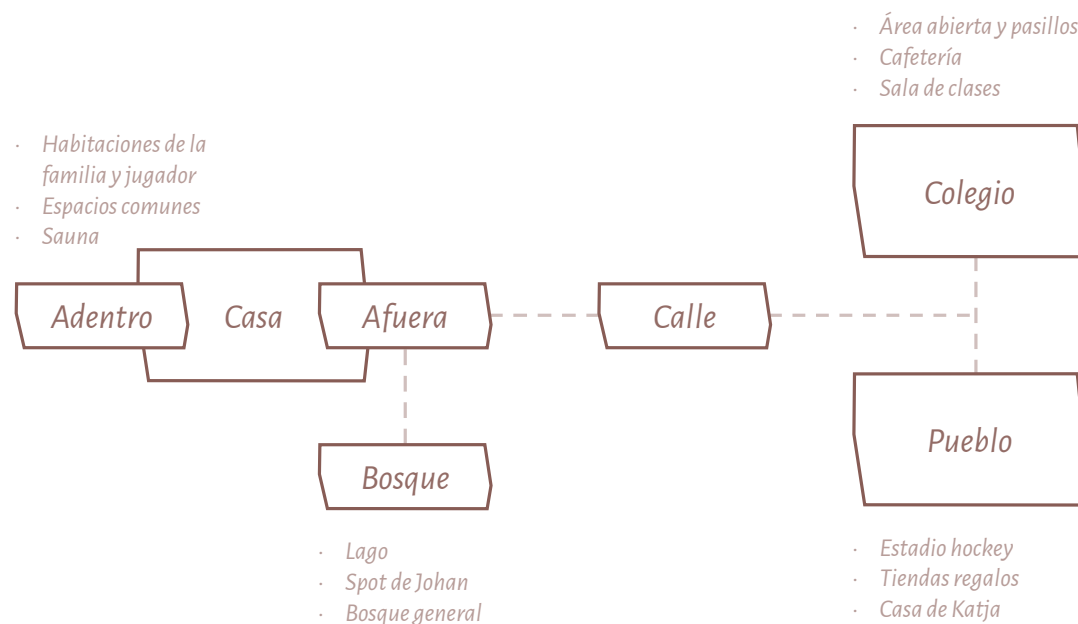


Fig 57: Diagrama de escenarios.
Elaboración propia.

Exterior | Casa de la familia + bosque



Primera extensión del escenario

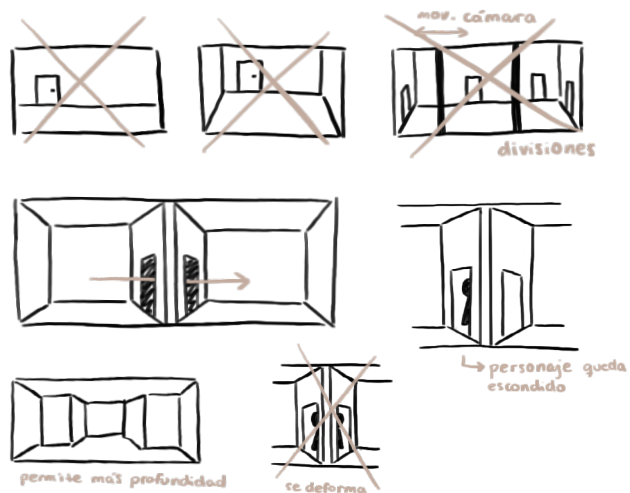


Pruebas de composición del bosque.



Se incorporó el bosque y lago como parte del escenario.

Interior | Exploración



Interior | Casa de la familia



Interior | Colegio

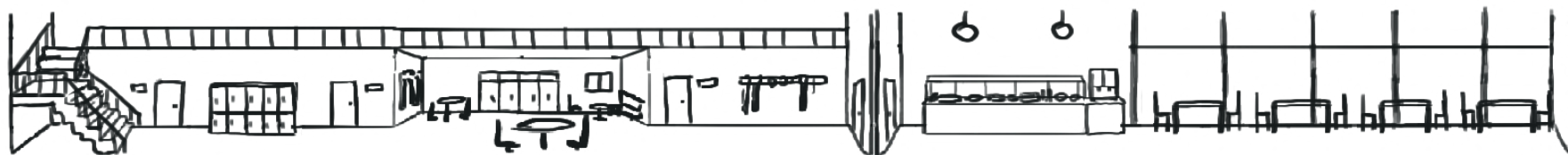


Fig 59: Proceso de diseño y bocetos de escenarios interiores. Elaboración propia.

Laura

La protagonista

A partir de las ideas surgidas durante el desarrollo del prototipo 3 se realizó una exploración mediante bocetos para diseñar el personaje principal.

Los objetivos principales a cumplir con el aspecto de este personaje eran, por un lado, presentarle al jugador una especie de "página en blanco" donde proyectarse, por lo que es un personaje en el que no se trabajó una narrativa desarrollada en profundidad como el resto, que son quienes realmente guían la historia. Por otro lado, su diseño debía reforzar su posición de extranjera, marcando una diferencia en comparación al diseño de los otros personajes locales.

Laura es una estudiante de intercambio de 16 años proveniente de un país indeterminado, pero significativamente lejano y culturalmente diferente al país anfitrión. Su personalidad en general y relación con los otros personajes son dadas por las decisiones del jugador durante el juego. Su actitud se percibe como relajada, abierta a las posibilidades, y su monólogo interno en general es reflexivo a la vez que humorístico, cuestionándose constantemente el mundo a su alrededor por el choque cultural.

Al igual que los otros personajes, luego de bocetear su diseño, se realizaron pruebas en escala de grises para elegir los valores tonales y posteriormente se agregaron los colores. En este caso, además se realizó un *turnaround* o giro en 360° de personaje de pie para poder animarlo y conocer todos sus detalles.

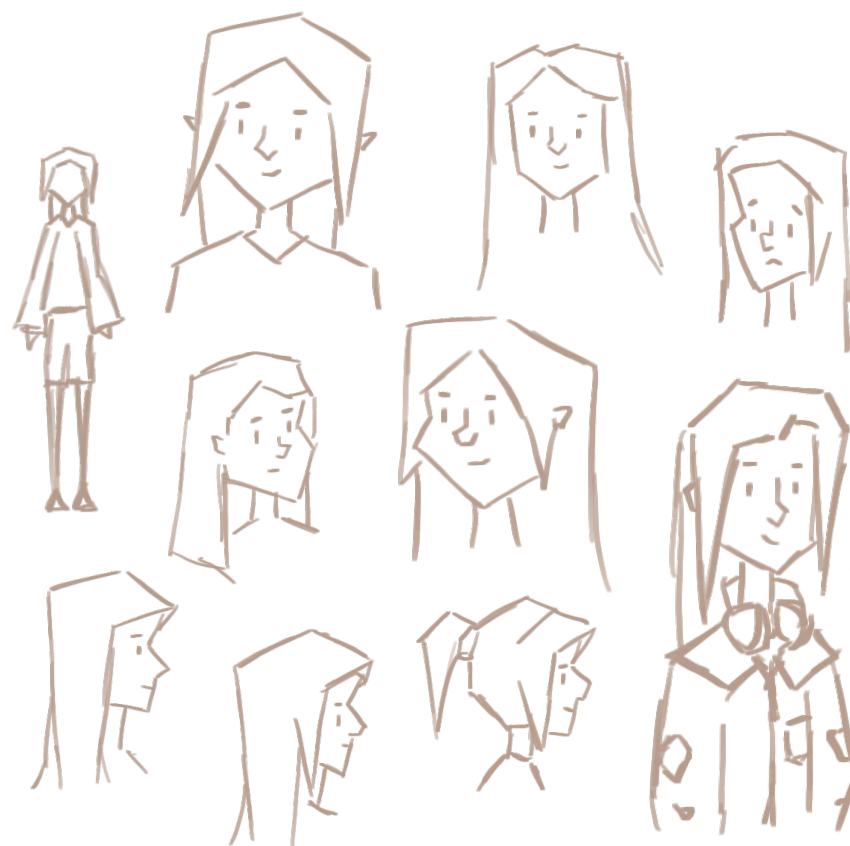


Fig 60: Bocetos exploratorios de Laura.
Elaboración propia.

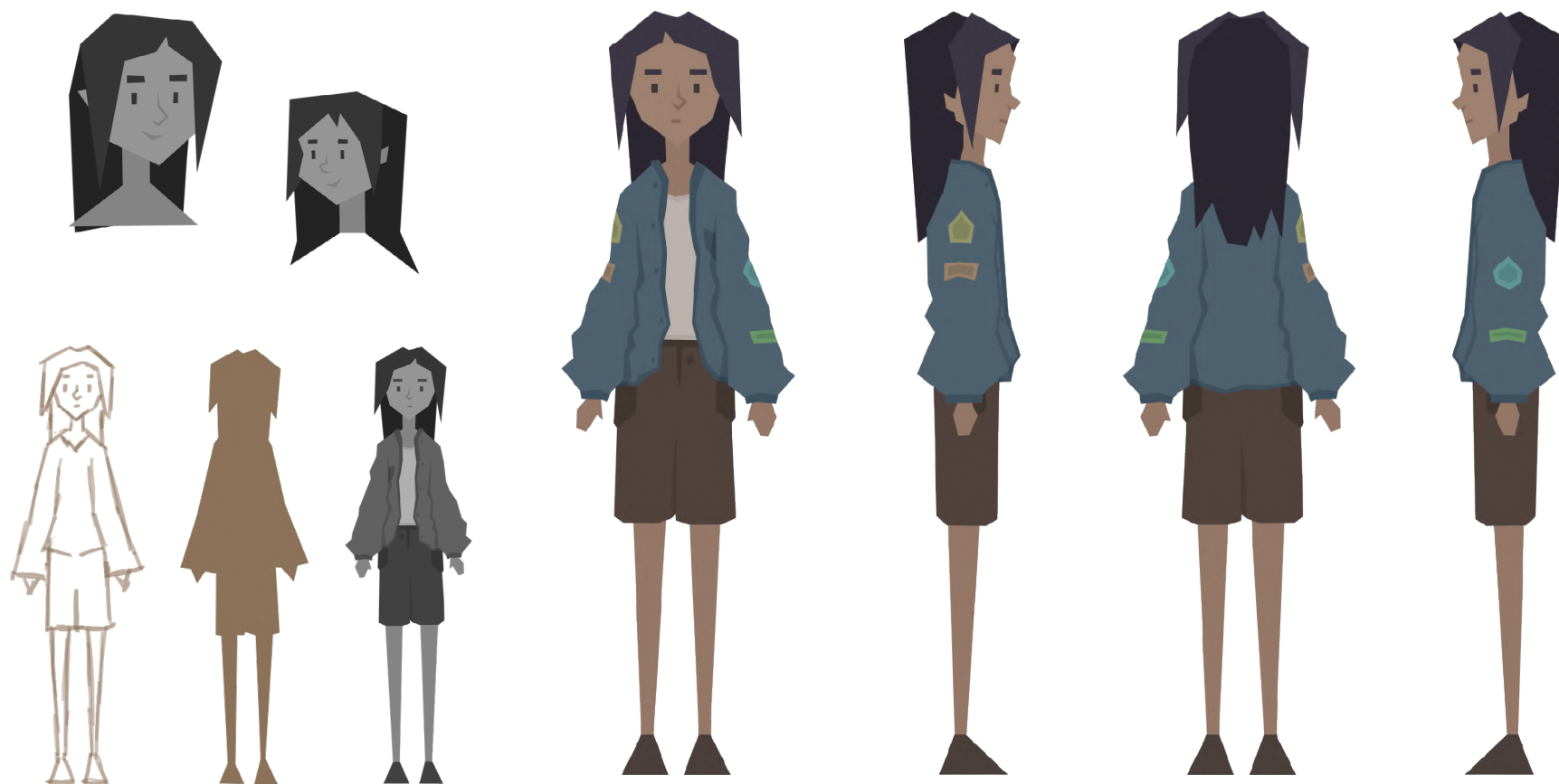


Fig 61: Proceso de diseño y turnaround de Laura. Elaboración propia.



Fig 62: Modelo de papel realizado para estudiar las animaciones. Elaboración propia.



Fig 63: Animación lateral de la caminata. Elaboración propia.

Demo

Como se explicó anteriormente, para efectos del proyecto de título, se realizó una *demo* (extracto funcional y estético) del videojuego final. Una vez diseñados los elementos más importantes del juego como experiencia completa, se seleccionó un fragmento del outline narrativo a desarrollar para la demo.

Este fragmento corresponde al final del otoño, cuando la protagonista aún enfrenta una importante barrera lingüística y adaptativa, pero a la vez ya conoce un poco más a los personajes. Se incluyeron las siguientes escenas:

1. Fiesta en casa de Katja:

Reúne a los tres amigos principales (Katja, Max y Anton) en un entorno social relajado, pero que puede volverse alienante por la barrera de idioma.

2. Regreso a casa después de la fiesta:

Entrega una mirada breve pero directa a los principales conflictos y tensiones de la familia anfitriona.

El desarrollo de la demo se dividió en dos prototipos, donde en el prototipo 4 se realizó la escena de la fiesta y en el prototipo 5 se agregó la escena del regreso a casa después de la fiesta y los ajustes posteriores a los testeos. A continuación se detallará el proceso de cada uno.

Prototipo 4



Prototipo 5

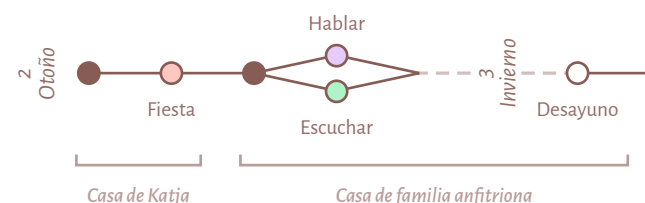


Fig. 64: Fragmento del outline elegido para la demo. Elaboración propia.

Prototipo 4: La fiesta

El prototipo consistió en una escena jugable desarrollada en Unity, que marcó un paso importante al integrar los elementos de los primeros tres prototipos: narrativa, funcionalidad y arte. Se dividió en 4 etapas para simplificar su desarrollo.

Propósitos:

- Evaluar que la narrativa, mecánicas y arte funcionen en conjunto, transmitiendo las emociones y sensaciones esperadas.
- Añadir decisiones morales al incluir las reglas del intercambio como una fuente de tensión entre la afinidad con los amigos y las expectativas de la familia.
- Validar los personajes de los amigos (Katja, Max y Anton).

1. Exploración:

El jugador recorre el entorno de la fiesta, interactuando con objetos y personajes. Finalmente, elige con quién interactuar entre: Katja, Max y Anton.

2. Diálogo con personaje elegido:

Se profundiza en la narrativa del personaje seleccionado, tomando decisiones que impactan su afinidad.

3. Interrupción de Katja:

Katja le ofrece alcohol a Laura, quien es menor de edad y no tiene permitido ese tipo de comportamiento.

4. Epílogo:

Se desarrollan las consecuencias de la decisión tomada en la etapa anterior. Laura vuelve a la casa de la familia y debe decidir si ser honesta o no con ellos sobre los eventos de la noche.

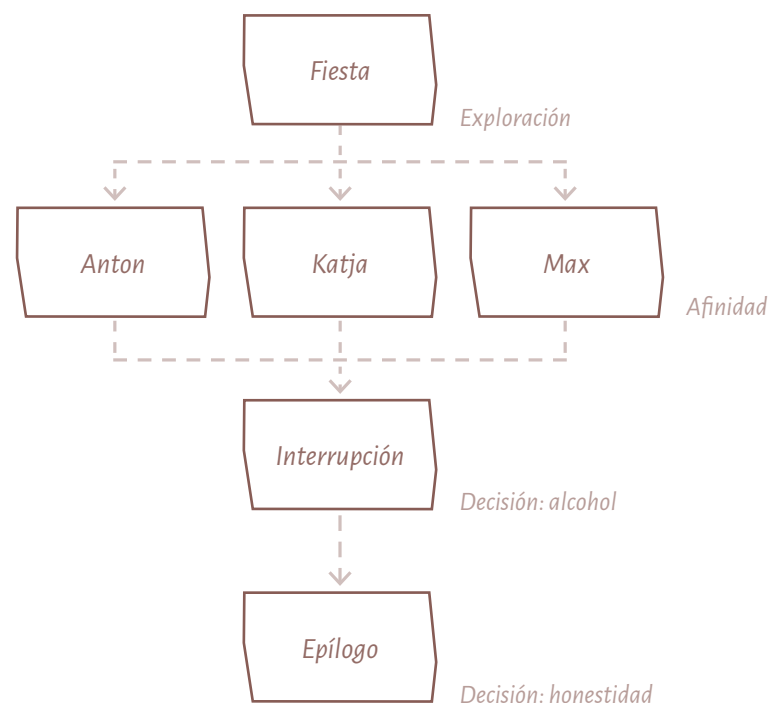


Fig. 65: Planificación y vista general de los contenidos del prototipo 4. Elaboración propia.

Escenario

Prototipo 4

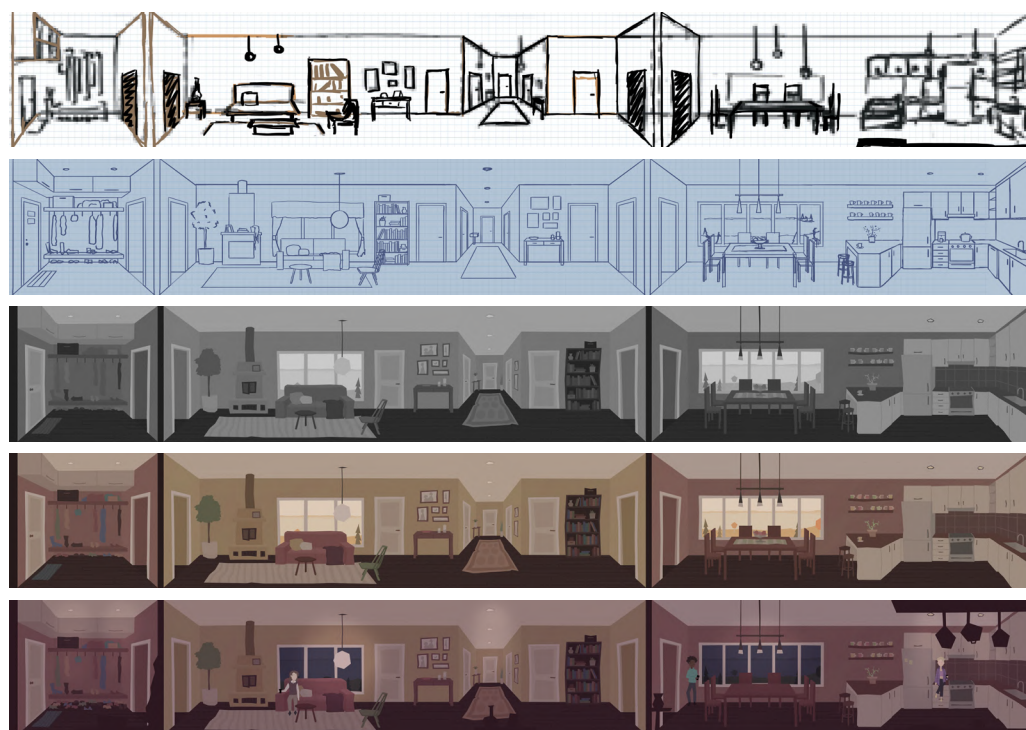


Fig. 66: Proceso de diseño e ilustración del escenario de la fiesta. Elaboración propia.

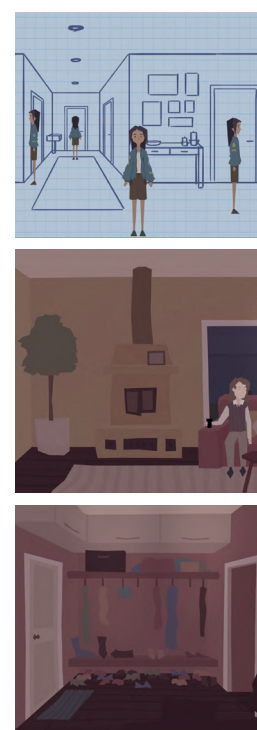


Fig. 67: Escala y detalles culturales. Elaboración propia.

El escenario del prototipo fue adaptado del diseño original de la casa de la familia anfitriona para aprovechar los recursos existentes. Además, los interiores del juego tendrían un diseño similar entre sí, y la casa de la familia no iba a ser necesaria en su completitud para la demo final.

El proceso de diseño e ilustración se realizó en varias etapas, comenzando por el boceto inicial y el boceto limpio, implementándolo en Unity para verificar la escala de los elementos en comparación con el modelo de Laura. Luego se comenzaron a agregar los valores tonales y posteriormente los colores, terminando con las luces y efectos de *post-processing*.

A través del escenario se dispusieron los amigos en distintas zonas para incentivar la exploración, además de ciertos detalles culturales nórdicos.

Diálogos

Prototipo 4

En la primera etapa de la escena el jugador puede recorrer el entorno de la fiesta e interactuar con varios objetos y personajes. Los diálogos con los amigos en esta fase son breves, permitiendo que el jugador se tome su tiempo para explorar

y familiarizarse con los personajes antes de decidir con quién desea entablar una conversación más larga, especialmente considerando que es su primer acercamiento al juego en la demo y todavía no los conoce bien.

En la segunda etapa, una vez elegido el personaje, el jugador no puede volver atrás. Los diálogos son más largos y profundizan un poco en la personalidad y los conflictos de cada personaje, presentando una muestra de cómo se desarrollará

la narrativa más adelante en el juego. Cada conversación incluye al menos una decisión que afecta la afinidad con el personaje. Estas decisiones se diseñaron menos obvias que en el prototipo 1, permitiendo conocer mejor a los personajes.

Etapas | Exploración

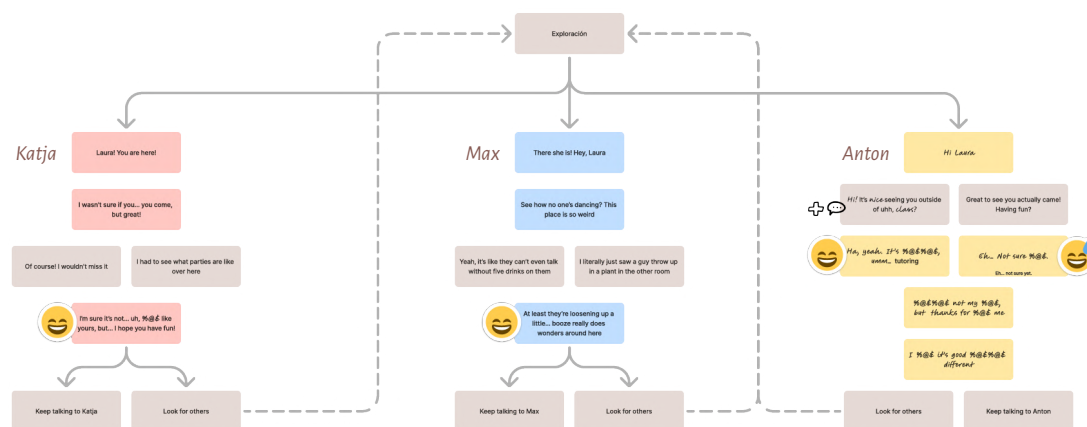
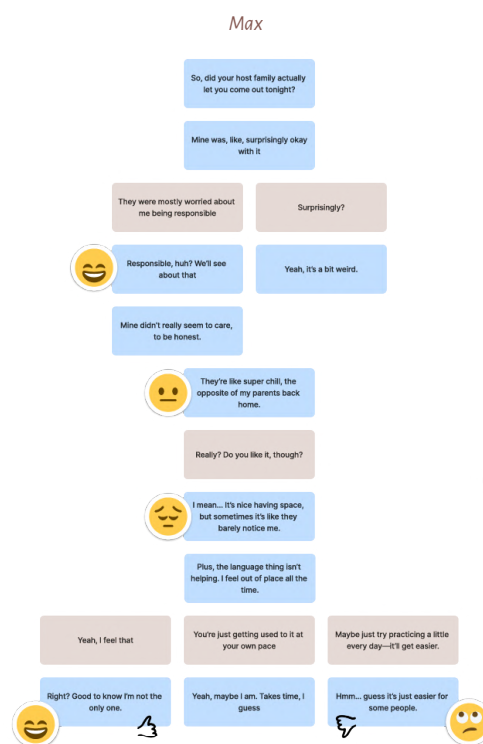
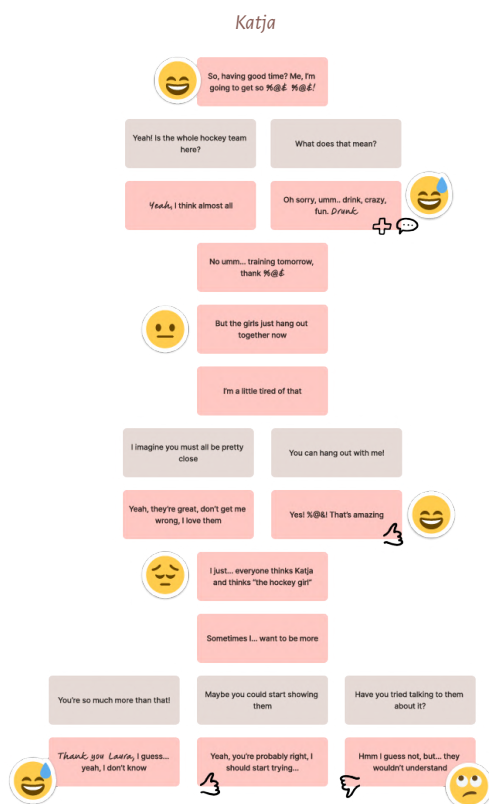


Fig. 68: Diagrama de diálogos. Prototipo 4: Etapa 1. Elaboración propia.

Etapa 2 | Personaje elegido

Fig. 69: Diagrama de diálogos.
Prototipo 4: Etapa 2. Elaboración propia.

Etapas 3 y 4 | Interrupción de Katja y epílogo

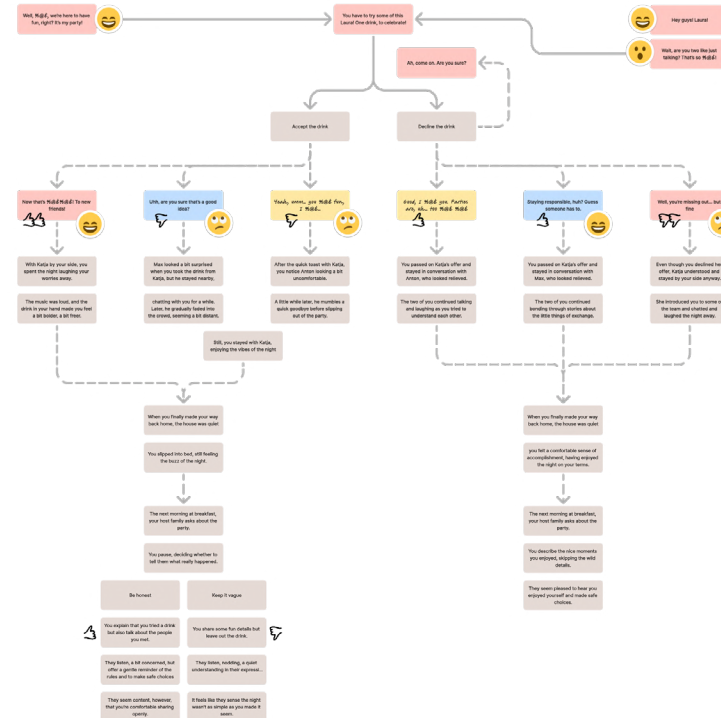
El resto de las decisiones en la segunda etapa son de tipo *flavor text*, es decir, enriquecen la narrativa sin un mayor impacto, y otras que incrementan el nivel de idioma de Laura. En esta última categoría, se reparten de modo que Anton tiene dos, Katja una, y Max ninguna, ya que sus diálogos son siempre en inglés. Las reacciones de los personajes a las decisiones se visualizaron inicialmente con emojis, lo que facilitó su posterior traducción a las ilustraciones de sus retratos.

La etapa 3 es la más breve, Katja ofrece alcohol a Laura, planteando un dilema moral. Como menor de edad de intercambio, Laura tiene prohibido beber, pero aceptar podría mejorar sus relaciones sociales. Si el jugador elige no aceptar, Katja insiste una vez más, representando la presión social característica de esa edad y contexto.

Esta decisión impacta en mayor medida la afinidad con Katja y, en menor medida, con Anton o Max, según el personaje elegido previamente.

Finalmente, la etapa 4 es un epílogo narrado en segunda persona que detalla las consecuencias inmediatas de la decisión tomada. El segmento concluye con el regreso a casa y un desayuno con la familia anfitriona al día siguiente, correspondiendo a la primera escena del invierno. Aquí, el jugador enfrenta otra decisión importante: ser honesto o no con la familia acerca de lo ocurrido en la fiesta. Esta elección tiene un impacto en la afinidad con la familia, especialmente Ida. De esta manera se revela cómo una decisión en el juego puede impactar las relaciones con múltiples personajes.

Katja



Anton
o Max

Fig. 70: Diagrama de diálogos.
Prototipo 4: Etapas 3 y 4. Elaboración propia.

Interfaz de usuario (UI)

Prototipo 4

Interfaz | Diálogo

Para implementar los diálogos en el juego se debió reevaluar la interfaz correspondiente. Durante el desarrollo del prototipo 3, se realizó una propuesta general de la interfaz que en gran parte se mantuvo. Sin embargo, se identificaron problemas con la ubicación de las decisiones, ya que tenían un espacio muy

limitado que permitía mostrar únicamente dos opciones, y cada una con solo una línea de texto.

Para solucionar este problema, en el prototipo 4 se reubicaron las decisiones al área inferior de la caja de texto principal. Esta nueva disposición permitió una ma-

yor flexibilidad, ya que ahora era posible mostrar entre una y tres opciones de decisión sin limitar tanto el espacio para el texto, con un máximo de dos líneas.

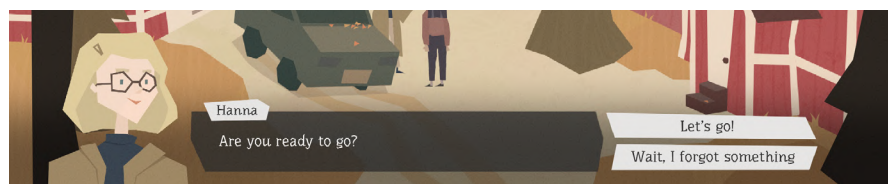


Fig. 71 y 72: Boceto y disposición de interfaz de diálogo propuesta en el prototipo 3. Elaboración propia.

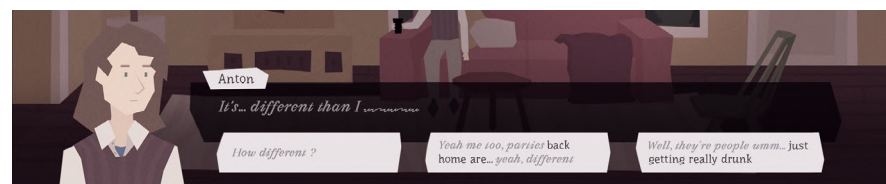
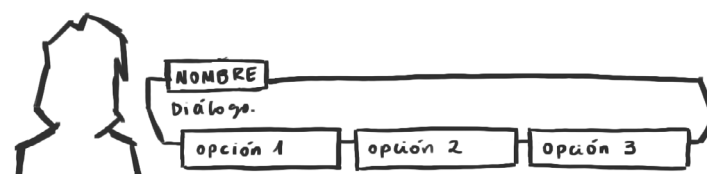


Fig. 73 y 74: Boceto y disposición de interfaz de diálogo propuesta en el prototipo 4. Elaboración propia.

Interfaz | Fuentes tipográficas

Como se mencionó en el apartado de mecánicas del juego, la representación metafórica de la barrera lingüística es uno de los aspectos más importantes del proyecto y el que más lo diferencia de otros. Para esto se utilizaron distintas tipografías, cada una representando un idioma o nivel de comprensión de este.

Las fuentes utilizadas en las primeras iteraciones del prototipo se eligieron teniendo en consideración el estilo ilustrativo del proyecto, con cortes similares al lenguaje de formas. No obstante, en tamaños reducidos se perdían estos detalles, especialmente en *Avara*, la tipografía cursiva.

El objetivo era generar una transición de mayor a menor nivel de comprensión lingüística mediante el uso tipográfico. Para esto, trabajamos en conjunto con el

docente de tipografía Francisco Gálvez en identificar fuentes que transmitieran el concepto del proyecto. Fue así como encontramos la tipografía *Manu*, diseñada por Peter Bil'ak. Esta fuente cuenta con un estilo formal y otro informal, que juntos logran formar la transición deseada hacia la tipografía utilizada en los textos incomprensibles del idioma local.

Redacted, diseñada por Christian Naths para prototipado editorial, tiene una apariencia de garabatos ilegibles que se conectan entre sí. Esto la hizo ideal para simular la incompreensión del idioma sin tener que diseñar desde cero una tipografía. Además, al ser un texto editable y no una imagen de garabatos, su reemplazo por las otras tipografías, una vez que se adquiere comprensión del idioma, resulta mucho más práctico y eficiente.

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

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

Alto nivel de comprensión - Idioma de Laura

Manu Formal Regular

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

Mediano nivel de comprensión - Idioma local aprendido

Manu Informal Regular

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

Bajo nivel de comprensión - Idioma local ininteligible

Redacted Script Regular

uu uu uu uu uu u u u u u u u u u

u u u u u u u u u u u u u

Fig. 76: Orden de tipografías según el idioma y nivel de comprensión que representa.

Interfaz | Ícono de decisión

Como se vio anteriormente, el juego tiene dos modos: escenas de exploración y escenas de diálogo. Para la transición entre estos, se diseñó un ícono que indicara al jugador que, al seleccionar esa opción, cambiaría de tipo de escena, es decir, que no habría vuelta atrás.

En el prototipo 4, esto se implementó en el momento en que el jugador debía decidir si seguir explorando la fiesta o centrarse en hablar con uno de los tres

amigos, pudiendo regresar después a tomar de nuevo la decisión.

La primera iteración de este ícono consistió en una flecha, pero los tests revelaron que no transmitía la relevancia de la decisión, por lo que se cambió a un signo de exclamación para enfatizar esta importancia y alertar al jugador.

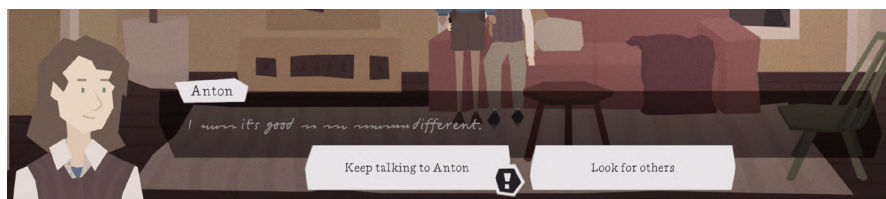


Fig. 77: Primera y segunda versión del ícono de decisión. Elaboración propia.
Fig. 78: Segunda versión del ícono de decisión en uso. Elaboración propia.

Interfaz | Íconos de interacción

Los íconos de interacción indican el tipo de interacción que se puede realizar con un objeto o personaje y van colocados sobre el objeto o personaje en cuestión al acercarse a este y entrar en la zona de detección. Solo se puede tener un tipo de interacción por objeto.

Observar:

El ícono de ojo gatilla un monólogo interno de Laura en que reflexiona sobre el objeto que está observando.

Hablar:

El ícono de globo de texto inicia un diálogo con uno o más personajes.

Avanzar:

El ícono de flecha reemplaza en ocasiones al de observar, indicando que el jugador se puede mover hacia otro lugar.



Fig. 79: Íconos de interacción: Observar, hablar y avanzar. Elaboración propia.

Interfaz | Barra de idioma

La barra de idioma tenía como propósito brindar al jugador un *feedback* visual sobre su progreso en el aprendizaje del idioma, llenándose a medida que el jugador interactúa con personajes y objetos que le enseñan sobre este.

En su segunda iteración, se añadieron divisores que indican cuántos niveles de idioma pueden alcanzarse dentro de una escena, sugiriendo sutilmente al jugador que aún le quedan elementos por des-

cubrir y que al llegar a estos niveles hay un cambio en el entorno, desbloqueando más interacciones con los personajes y entendiendo más sus diálogos. De esta manera, la mecánica premiaría a los jugadores más *explorers* sin imponer el aprendizaje del idioma como el único camino posible para avanzar en el juego.

Al alcanzar un nivel y aumentar la barra, se creó una animación en que esta se agranda para llamar más la atención.

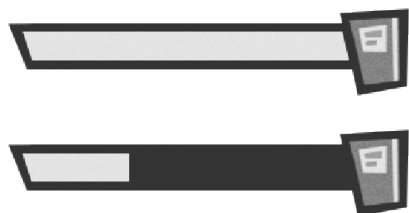


Fig. 80: Barra de idioma: Primera iteración.
Elaboración propia.

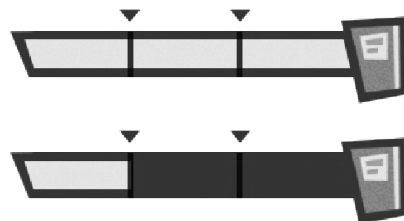


Fig. 81: Barra de idioma: Segunda iteración.
Elaboración propia.

Interfaz | Elementos situacionales

Los elementos situacionales son objetos que aparecen en la interfaz solo en momentos específicos, ya que tienen una gran relevancia en el diálogo y requieren una representación visual o esta enriquece la experiencia del jugador. Son llamativos y ocupan un considerable espacio en la pantalla.

En el prototipo 4, el vaso que Katja ofrece a Laura es un elemento situacional que aparece en pantalla únicamente en ese momento. Este objeto refuerza la importancia de la decisión, haciendo al jugador pensarlo un poco más, por las posibles consecuencias que podría traer.



Fig. 82: Diálogo con un elemento situacional.
Elaboración propia.

Interfaz | Tutorial y epílogo

Finalmente, el último aspecto de la interfaz fue crear una disposición simple de elementos para las transiciones entre escenas, el tutorial inicial y el epílogo. Para esto se utilizó la misma interfaz que

en los diálogos pero sin un personaje específico, además de un fondo simple. Además, durante el tutorial se entregó una guía al jugador para recordar los controles e instrucciones principales.

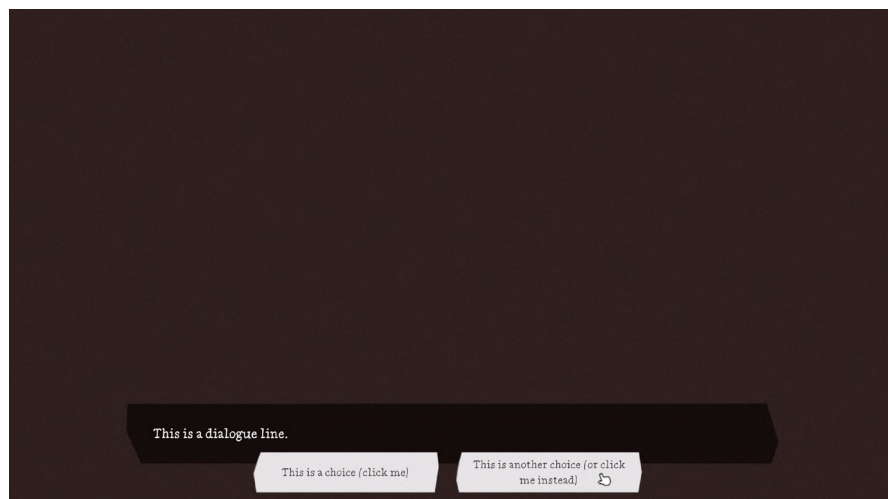


Fig. 83: Captura de pantalla del tutorial del juego. Elaboración propia.

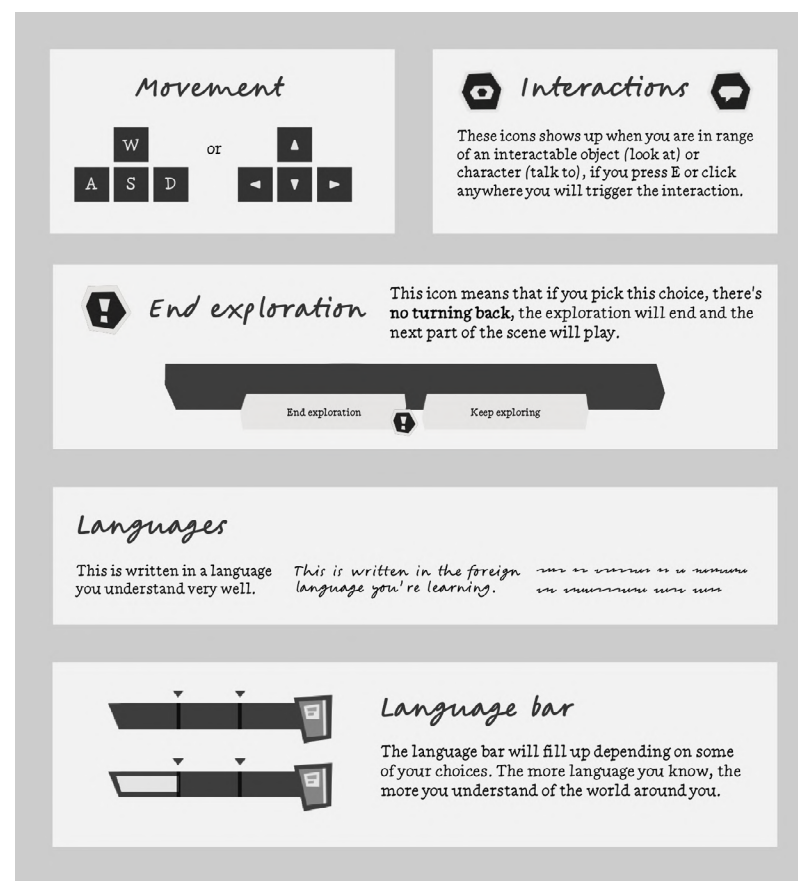


Fig. 84: Cheatsheet entregada durante os testeos. Elaboración propia.

Expresiones

Prototipo 4

Una vez finalizada la interfaz de usuario, se ilustraron las expresiones de los personajes que participan en la escena. Se definieron un total de siete expresiones: seriedad, contento (como expresión por defecto), risa, vergüenza, tristeza, sorpresa y molestia.

El propósito principal de estas expresiones es dar *feedback* visual al jugador de las consecuencias de sus decisiones en la afinidad con el personaje. Por ejemplo, si Laura dice algo que desagrada al personaje, este reaccionará con la expresión de molestia o tristeza.

De esta manera, las reacciones permiten al jugador percibir de forma intuitiva cómo sus decisiones afectan la relación con cada personaje, conociendo sus diferentes personalidades.

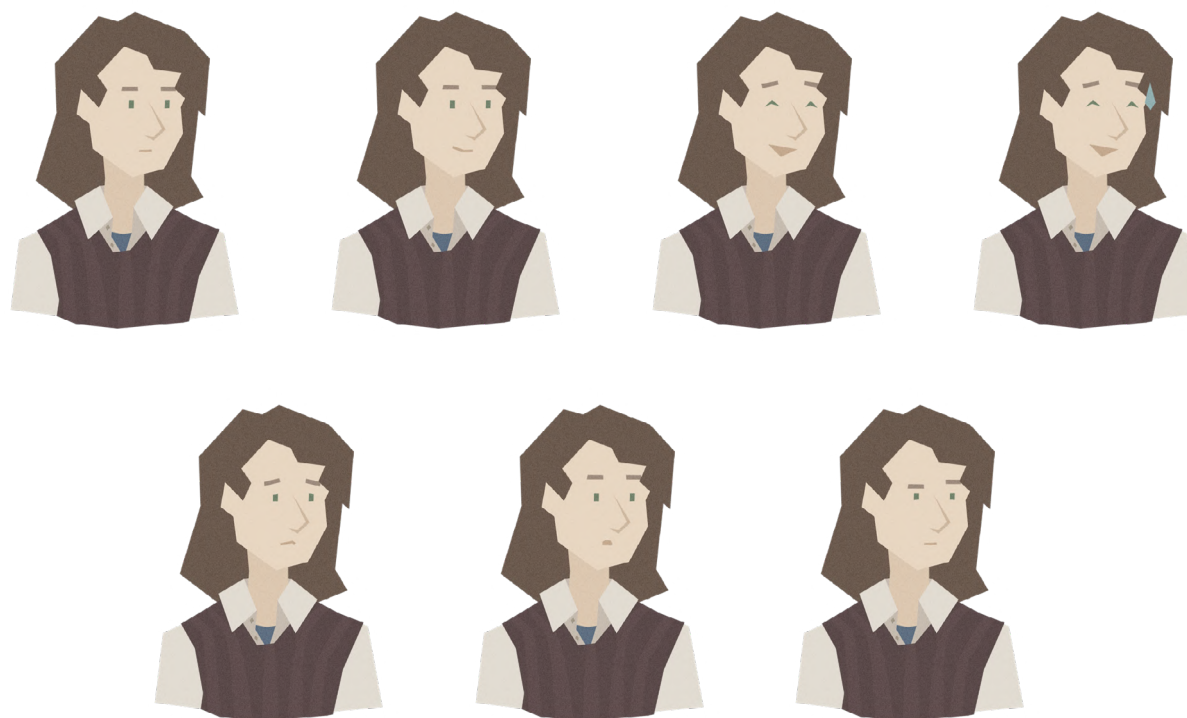


Fig. 85: Retratos de expresiones: Anton.
Elaboración propia.

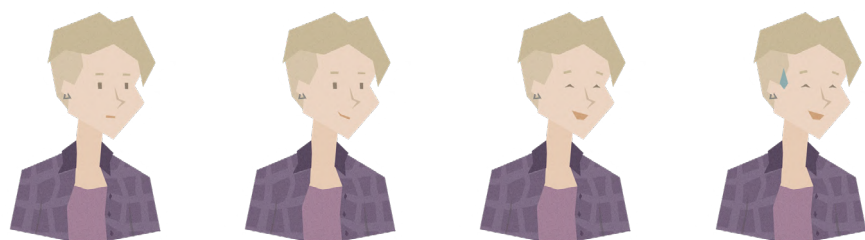


Fig. 86: Retratos de expresiones: Katja.
Elaboración propia.



Fig. 87: Retratos de expresiones: Max.
Elaboración propia.

Interacciones ambientales

Prototipo 4

El diálogo ambiental (*ambient dialogue*) se refiere a las conversaciones contextuales con el entorno o personajes no principales que ayudan a construir la atmósfera y dar realismo al mundo del juego, haciéndolo sentir más vivo.

En el prototipo 4, todos los personajes extras fueron diseñados como siluetas, lo que permitió optimizar el tiempo de producción y a la vez destacar a los amigos principales por contraste.

Los diálogos de estos personajes dependen directamente del nivel de idioma alcanzado por el jugador. Cada uno cuenta con tres versiones de diálogo, según los niveles 0, 1 y 2 de idioma, que es el máximo alcanzable en la etapa de exploración de la escena. En estas versiones no solo se comienza a entender gradualmente el entorno, sino que también se desbloquean nuevas interacciones que no eran posibles en niveles más bajos. Este sistema añade profundidad a la exploración.

Por otro lado, los objetos interactivos, como se explicó anteriormente, activan el monólogo interno de la protagonista al ser observados.

Algunos de estos objetos revelan detalles culturales del entorno, reflejando el choque cultural que experimenta Laura, otros incrementan el nivel de idioma, y algunos proporcionan información sobre los personajes, lo que podría ser útil para futuras interacciones en los diálogos.

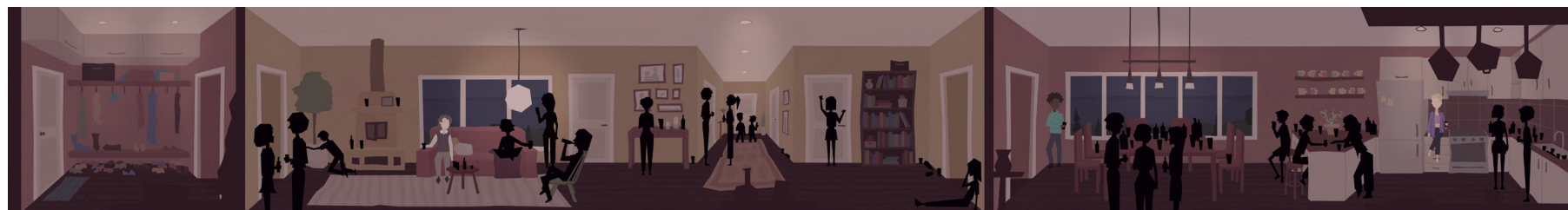


Fig. 88: Escenario final del prototipo 4.
Elaboración propia.

Interacciones | Personajes extras

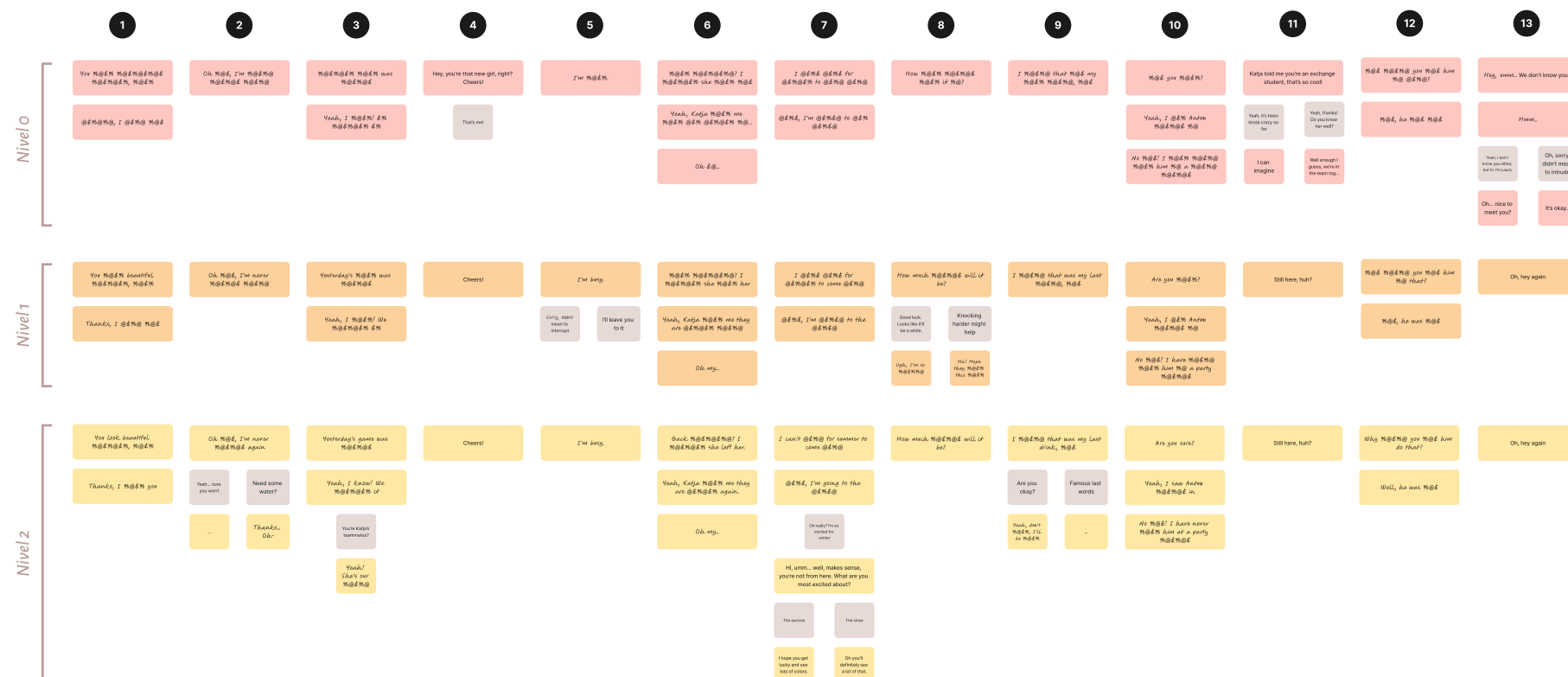


Fig. 90: Diálogos ambientales: personajes.
Elaboración propia.

Testeos y resultados

Prototipo 4

El prototipo 4 fue testado con 10 personas: 6 ex-intercambistas y 4 externos.

Aspectos positivos:

- La representación de la **barrera lingüística** fue un éxito. Los jugadores se sintieron muy identificados y conectaron el juego con su propia experiencia.
- La **exploración** incentivó a los jugadores a interactuar con el entorno, mencionando que querían "verlo todo".
- Los **detalles culturales** fueron validados como auténticos y se apreció el humor, sugiriendo más ideas.
- La **decisión del vaso** se percibió como un momento clave, generando tensión e interés en sus consecuencias.
- El **tutorial** fue bien recibido, al punto de que nadie utilizó la guía adicional, ya que las instrucciones eran claras e intuitivas, aunque un poco largas.

Aspectos por mejorar:

- El principal problema identificado en los testeos fue la confusión que generó el **ícono de flecha**, utilizado para la transición de tipos de escena (elegir un personaje para conversar). Algunos jugadores no entendieron el peso de esta decisión y avanzaron sin haber explorado tanto como les habría gustado. Como se mencionó anteriormente, este problema llevó al cambio del ícono de flecha al de signo de exclamación, además de aclarar mejor la instrucción en el tutorial.
- Los jugadores mencionaron que sería interesante incluir una imagen para el **epílogo** del desayuno.
- Aunque no fue un objetivo de esta etapa, los testers señalaron que incorporar música y **efectos de sonido** enriquecería la experiencia.



Fig. 91: Testeos virtuales del prototipo 4 con ex-intercambistas. Elaboración propia.

Prototipo 5: Regreso a casa

Propósitos:

- *Evaluar la integración de efectos de sonidos y música en la experiencia de juego.*
- *Testear el nuevo ícono de decisión.*
- *Validar la nueva escena con la familia.*
- *Finalizar la validación del proyecto para hacer ajustes y proyecciones.*

El prototipo 5 fue la continuación del prototipo 4, agregando la nueva escena al volver a la casa de la familia anfitriona luego de la fiesta.

Otra mejora importante fue la selección e integración de efectos de sonidos y música en todo el juego, incluyendo la

escena del prototipo anterior, para que así tuviera una mayor inmersión y se sintiera más terminado.

Además, se hizo algunos cambios en la interfaz como el ícono de decisión explicado anteriormente, el menú de pausa y controles y la imagen del epílogo.

Por otro lado, se introdujeron elementos de identidad de marca, como una página de inicio del juego con el nombre y logotipo, además del diseño de la página del juego en itch.io, para compartirlo de manera pública.

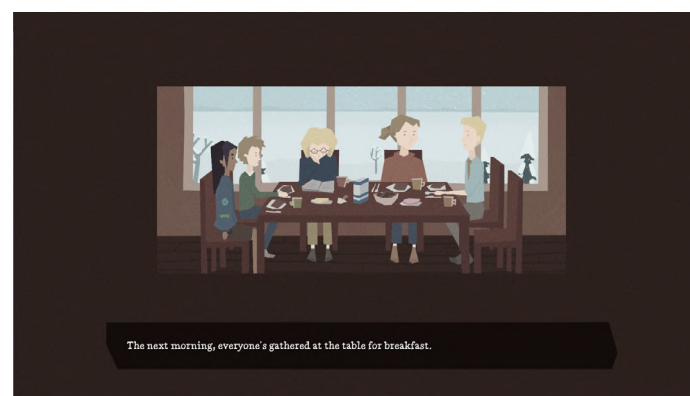


Fig. 92 y 93: Capturas de pantalla del prototipo 5. Elaboración propia.

Escenario

Prototipo 5

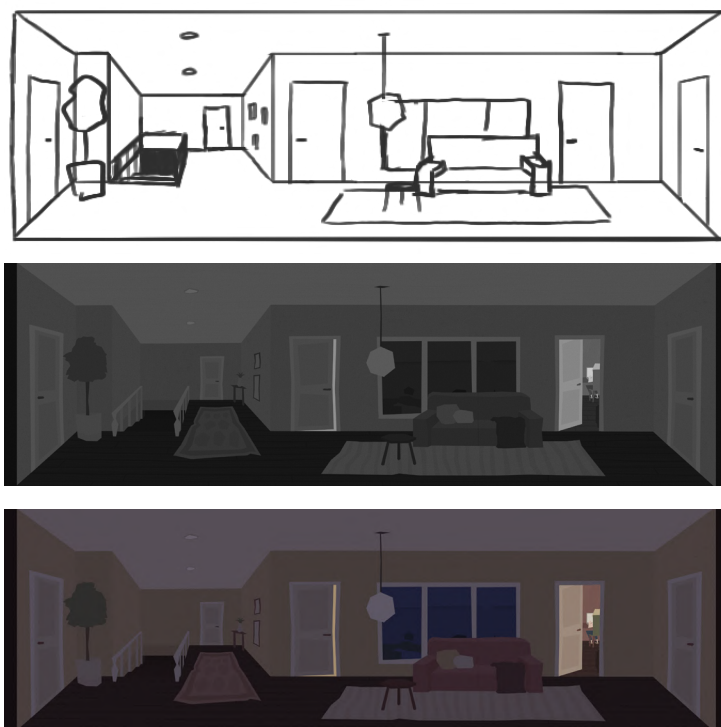


Fig. 94, 95 y 96: Proceso de diseño e ilustración del escenario del prototipo 5. Elaboración propia.

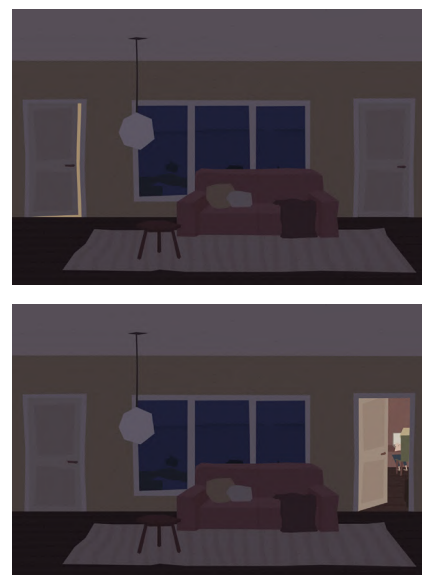


Fig. 97 y 98: Variaciones de las puertas. Elaboración propia.

El diseño del escenario para la nueva escena se construyó principalmente a partir de los *assets* desarrollados en el Prototipo 4, como los muebles y elementos de fondo, maximizando el uso de recursos creados. Se añadieron otros elementos específicos para esta etapa, como las escaleras y las variaciones de las puertas en diferentes estados (abierta y semiabierta), junto con el vistazo a la habitación de Hanna.

La intención era transmitir la sensación de regresar tarde a casa y escabullirse a la cama, pero con un toque de curiosidad por lo que está pasando en las otras habitaciones. Por lo que a través de las luces se generó un ambiente oscuro con las luces de las puertas siendo los puntos de interés, invitando al jugador a acercarse.

Diálogos

Prototipo 5

Luego de la fiesta, Laura llega a casa y sube al segundo piso. Allí puede interactuar con algunos objetos y elegir entre: escuchar la discusión de Johan, hablar con Hanna o ir directamente a dormir.

En el primer caso, el jugador oirá, según su nivel de idioma, partes de una discusión entre Ida, Albert y Johan. La conversación revela que Johan está bajando sus notas, lo que preocupa a Ida y Albert, culpando el tiempo que pasa dibujando, pero Johan no se siente escuchado.

Hablar con Hanna se centra en la experiencia del jugador en la fiesta y en el mal hábito de estudio de Hanna, anticipando su crisis de agotamiento en el invierno.

Ir a dormir finaliza la escena, antes o después de las otras acciones, concluyendo con el epílogo del desayuno.

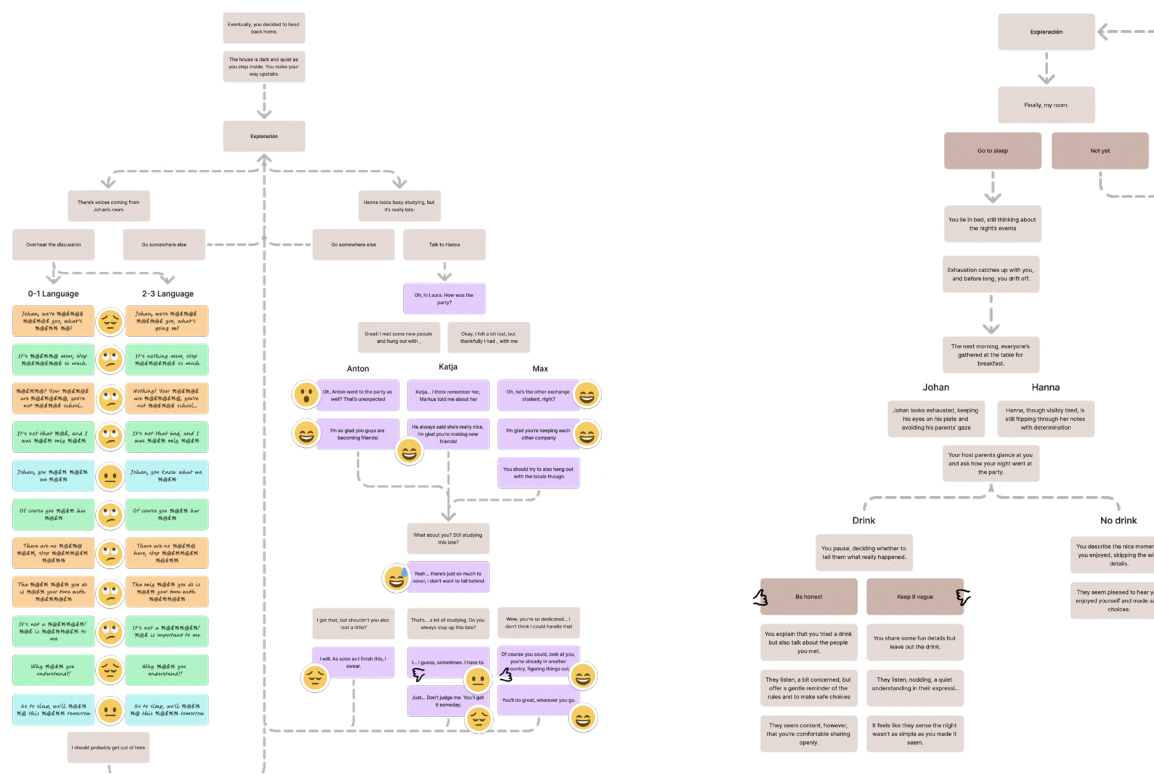


Fig. 99 y 100: Diagramas de diálogos.
Prototipo 5. Elaboración propia.

Interacciones ambientales

Prototipo 5

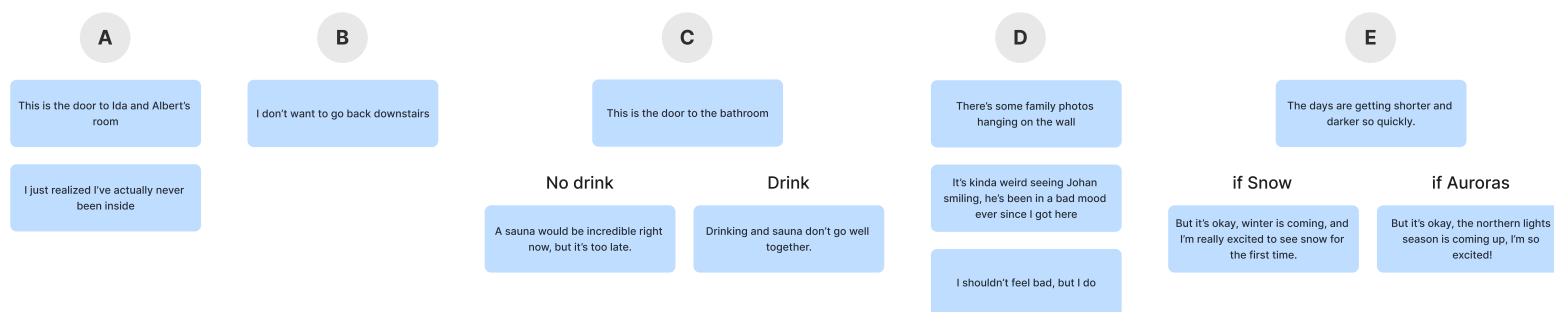
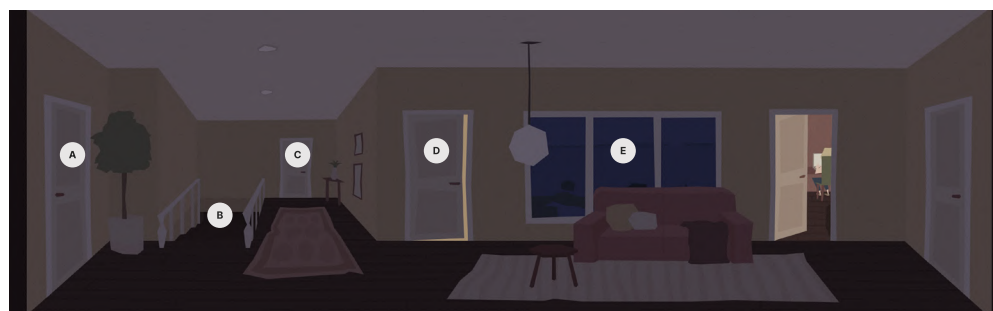


Fig. 101: Diálogos ambientales del prototipo 5. Elaboración propia.

Expresiones

Prototipo 5



Fig. 102: Retratos de expresiones:
Familia anfitriona. Elaboración propia.

Nombre y Logotipo

Prototipo 5

El nombre del juego, *A Life in a Year*, surge de una frase popular entre intercambistas para describir su experiencia: "una vida en un año". Aunque pueda ser percibida como una frase algo romántica o pretenciosa, tras vivir el intercambio adquiere todo su sentido. Refleja la intensidad de ese año, donde las experiencias y cambios experimentados se sienten como haber vivido una vida completa en un instante.

El diseño del logotipo destaca las palabras *life* y *year* con una combinación de estilos: la tipografía del idioma aprendido (Avara) para las palabras pequeñas y una que se asemeja estilo ilustrativo (Underdog) para las palabras importantes. Aunque se consideraron elementos como los garabatos, se decidió mantener un diseño más limpio para mayor claridad.

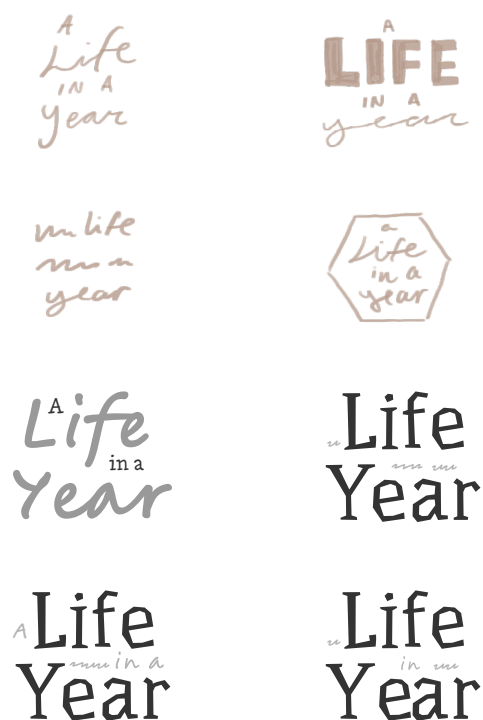


Fig. 103: Proceso de diseño del logotipo. Elaboración propia.



Fig. 104: Logotipo final. Elaboración propia.

Splash screen

Prototipo 5

Una *splash screen* es la pantalla inicial de un juego, que aparece al abrirlo y suele incluir el logotipo y botones simples. Su propósito es causar una buena primera impresión y establecer el tono del juego desde el principio.

Después de explorar ideas relacionadas con elementos representativos de los viajes como aviones, pasaportes o maletas, se decidió ilustrar la ventana de un avión desde adentro. Esta composición era evocadora y visualmente atractiva, con la ventana sirviendo como punto focal iluminado para destacar el título del juego, que además encajaba bien por su forma.

Se eligió una paleta de colores apagados, cálidos y terrosos, coherente con el resto del juego, representando un atardecer para reforzar la sensación de nostalgia. El propósito de la composición era representar la búsqueda de algo "más allá" de donde se está ahora, con la ventana siendo ese vistazo a lo desconocido.

Para darle vida a la ilustración, se animó el fondo de nubes, creando un bucle infinito con un efecto *parallax*. Este efecto permite que las capas más lejanas se muevan de forma más lenta que las más cercanas, logrando una sensación de profundidad que simula el movimiento real.



Fig. 105: Bocetos de la splash screen.
Elaboración propia.

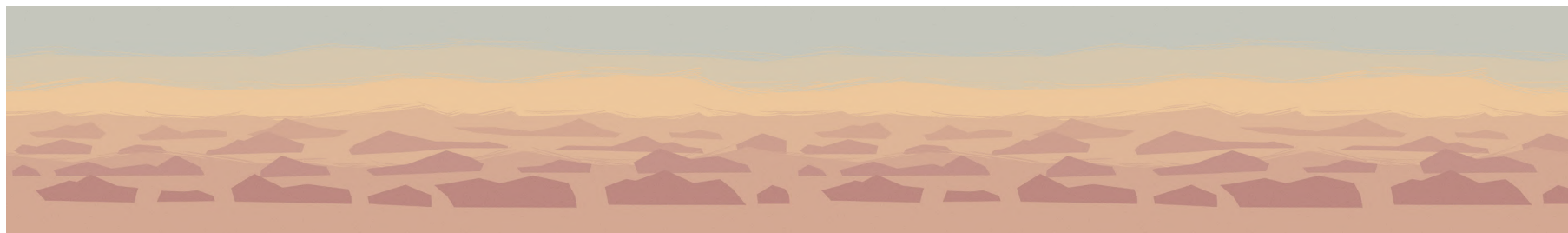


Fig. 106: Fondo de la splash screen animado en 8 capas a distintas velocidades. Elaboración propia.



Fig. 107 y 108: Splash screen del juego en 2 fases. Elaboración propia.

Música y sonidos

Prototipo 5

El diseño sonoro tiene un papel muy importante en la construcción de la atmósfera inmersiva del juego. Para efectos del proyecto, todos los recursos fueron obtenidos de sitios de contenido libre de derechos como Freesound, WeLoveIndies y FreeMusicArchive. Algunos de estos archivos tuvieron que ser editados para ajustar el volumen o el tono antes de implementarse en el prototipo.

Música:

- **Splash screen:** Vladimir Estragon del autor Jahzzar, que acompaña el tono tranquilo y emotivo de la animación.
- **Fiesta:** Funky Words de dynamedion, una pieza más animada para este contexto, pero sin desentonar en comparación al resto del juego.

Sonidos atmosféricos de fondo:

- **Cabina de avión:** Usado en la splash screen y el tutorial.
- **Gente hablando:** Utilizado en la fiesta para hacerla más bulliciosa.
- **Atmósfera nocturna:** Sonidos suaves de grillos y similares al regresar a casa.
- **Pasos:** Sonido simple sincronizado con la animación de Laura al caminar en la casa de la familia.

Sonidos de interfaz:

- **Botones:** Al pasar el cursor o hacer clic, usados en todo el demo.
- **Barra de idioma:** Un sonido de "logro" que celebra el avance.
- **Vaso:** Sonido de servir un líquido usado cuando Katja le ofrece el vaso a Laura.

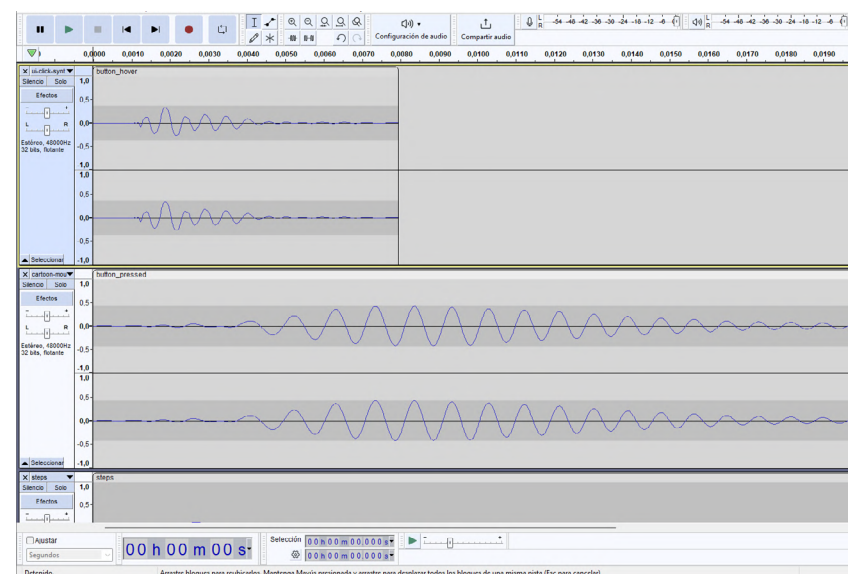


Fig. 109: Edición de algunos efectos de sonido en Audacity.

Menú de pausa y controles

Prototipo 5

Para exportar una versión descargable del juego se creó un menú de pausa, de modo que el jugador pudiera tener más control sobre la aplicación, cerrando o

reiniciando el juego cuando quisiera. Además, se incluyó un recordatorio visual de los controles y elementos principales del juego explicados durante el tutorial.

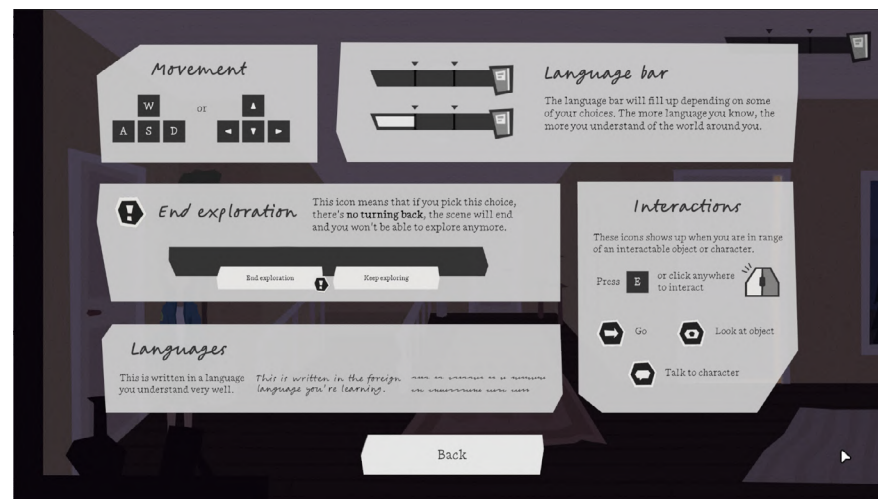
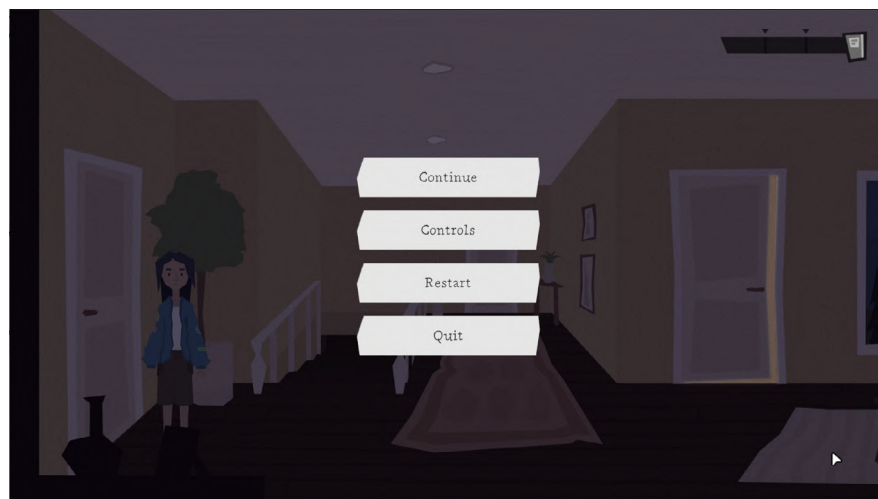


Fig. 110 y 111: Menú de pausa y menú de controles. Elaboración propia.

Testeos y resultados

Prototipo 5

El prototipo 5 fue testado con seis personas: 3 *gamers* de juegos narrativos y 3 ex-intercambistas. De cada grupo, 1 había jugado el prototipo 4 antes.

En general, los cambios implementados fueron muy bien recibidos. El ícono de decisión, que había generado confusión anteriormente, fue completamente entendido por todos los jugadores, incluyendo los nuevos, incentivando una mayor exploración y mejorando la experiencia en general.

Los jugadores que ya habían probado el prototipo anterior se entusiasmaron con la nueva escena, mencionando que la introducción de nuevos personajes y las dinámicas familiares enriquecieron mucho la demo. Apreciaron especialmente las ramificaciones narrativas añadidas y los nuevos efectos de sonido.

Los jugadores más experimentados exploraron las interacciones menos evidentes que no se habían podido apreciar en otros testeos, como los cambios en los diálogos de los personajes extras al alcanzar un mayor nivel de idioma o los objetos más ocultos en las escenas. Se sintieron premiados por el juego por su atención al detalle.

En cuanto a aspectos negativos, se observaron problemas técnicos menores, como sonidos desincronizados con animaciones, y sugerencias funcionales, como mover personajes automáticamente durante los diálogos para evitar superposiciones y añadir un botón para omitir el tutorial si el jugador quiere reiniciar el nivel.

Además, el estilo artístico, narrativo y sonoro fue muy bien recibido, siendo descrito como coherente e inmersivo.

En general, el testeo fue sumamente satisfactorio y confirmó el avance hacia una demo mucho más completa y pulida.

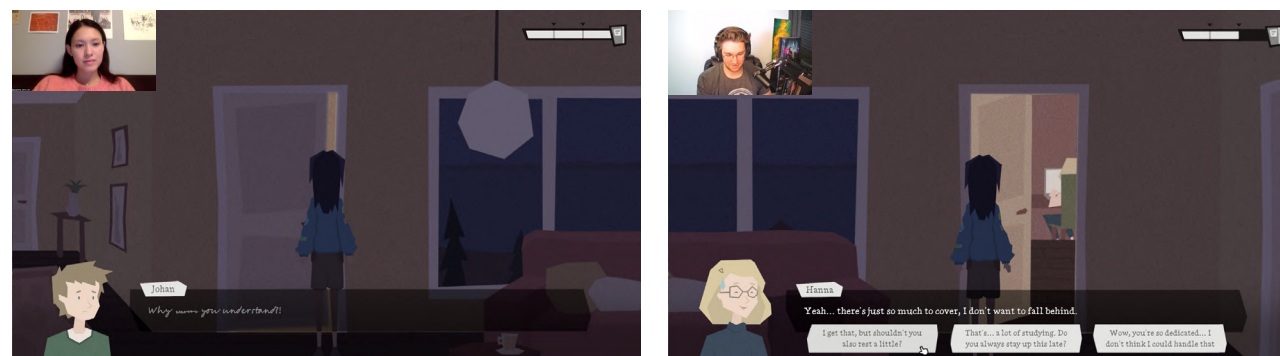
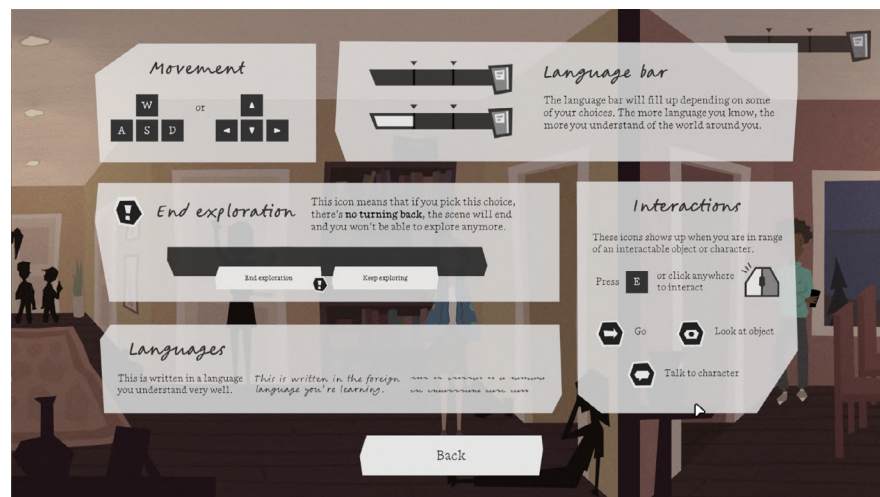
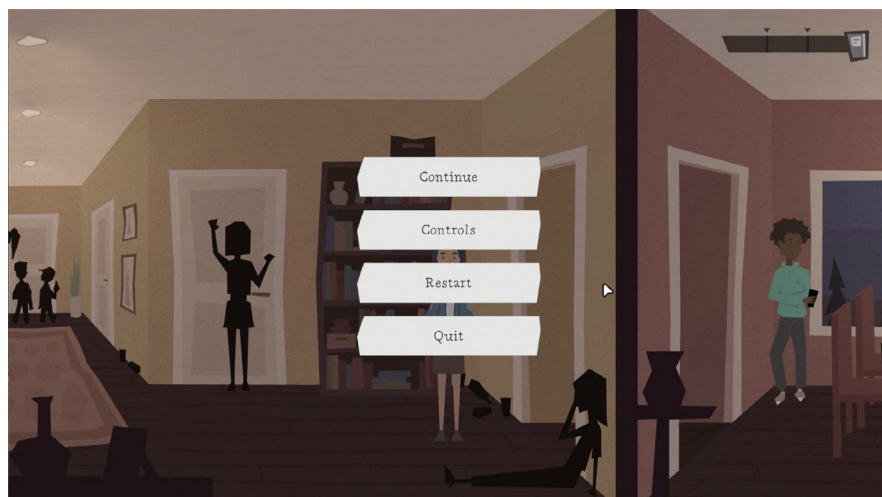
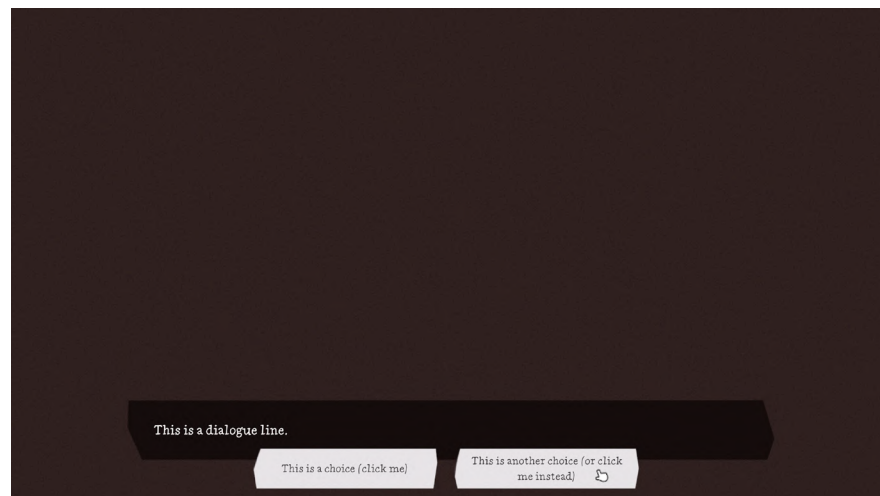
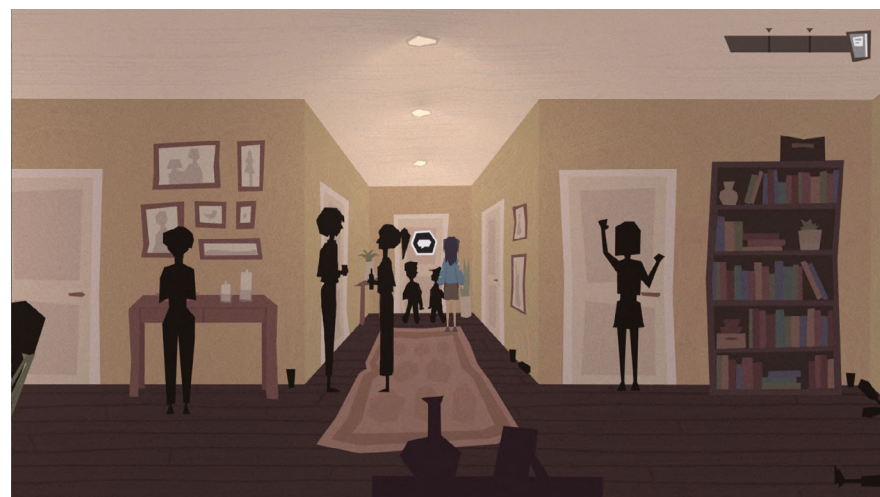


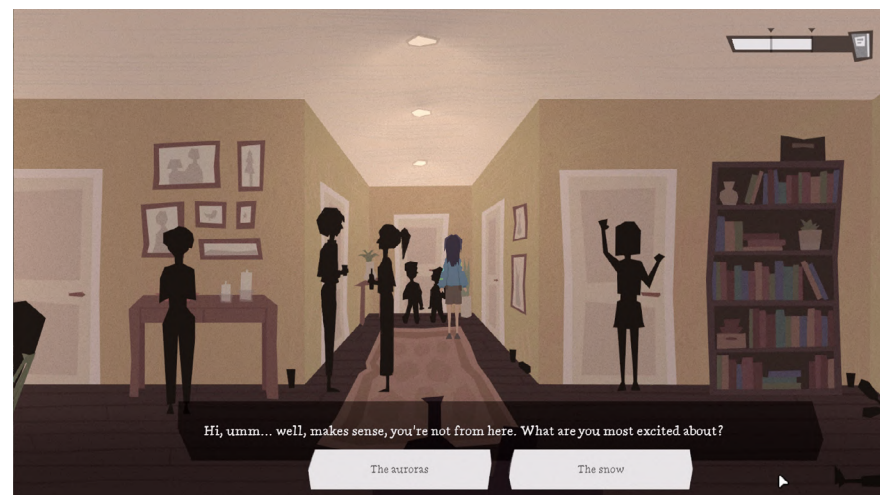
Fig. 113 y 114: Testeos virtuales del prototipo 5 con ex-intercambistas y gamers.

Resultado final

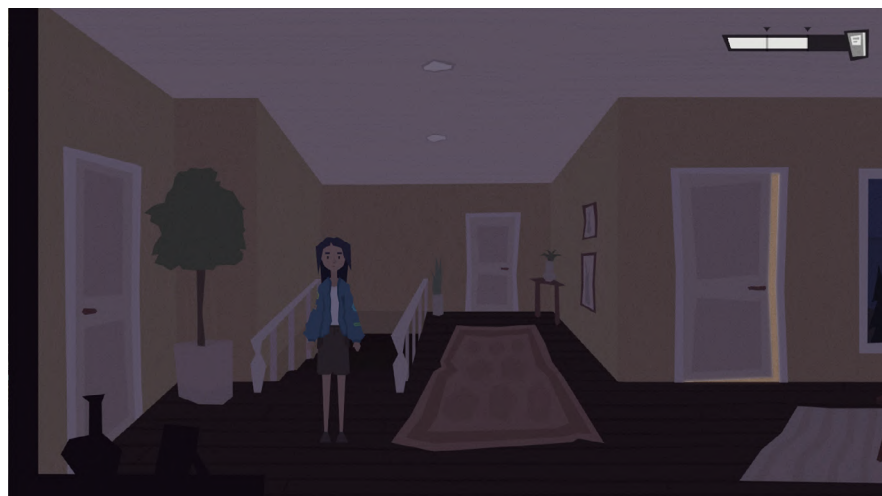


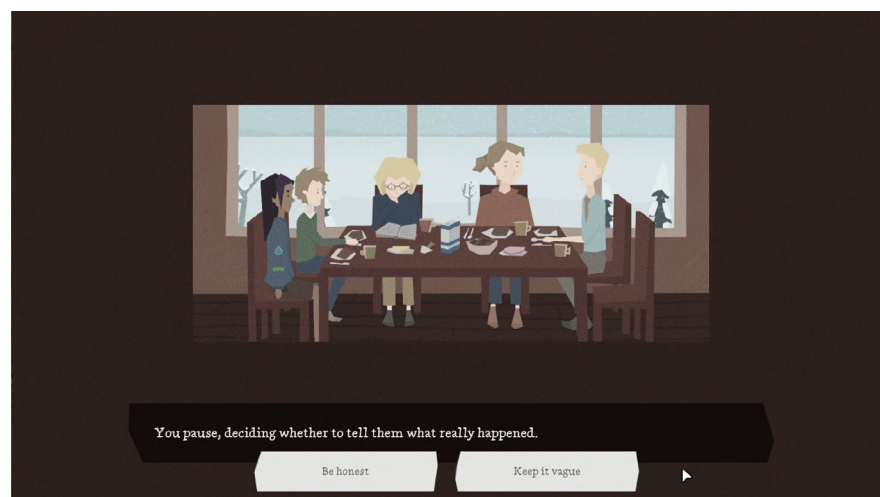












Enlace
al juego

Jugar

Se recomienda el uso de la versión descargable para Windows en pantalla completa para la mejor experiencia. En caso de jugar la versión web, se recomienda hacerlo en pantalla completa.

*Link de descarga de A Life in a Year
en la plataforma Itch.io.*

Implementación

Proyecciones

Como ya se ha explicado, el proyecto presentado corresponde a un fragmento del videojuego final. Las siguientes proyecciones se plantean considerando el desarrollo completo del juego y su implementación en una versión final.

Dado el outline narrativo ya definido y la duración promedio de las sesiones de testeo del prototipo 5, se estima que el juego completo tendrá una duración aproximada de 5 horas, pudiendo ser más o menos dependiendo si el jugador prefiere explorar más o menos el mundo.

Proyecciones de desarrollo:

- Producción completa:
Formación de un equipo y producción del videojuego hasta su versión final.
- Optimización de la demo:
Arreglar fallas técnicas y mejorar la experiencia de la demo con el fin de compartirla públicamente.
- Diseño tipográfico:
Creación de una tipografía personalizada para los garabatos que sea más expresiva y dinámica.
- Compatibilidad multiplataforma:
Adaptar el juego a dispositivos móviles y consolas para mayor accesibilidad.

- Localización:
Dado que la barrera lingüística es representada metafóricamente a través de garabatos, este puede ser traducido a otros idiomas, especialmente al español para alianzas locales.

Proyecciones de impacto:

- Construcción de comunidad:
Crear espacios virtuales donde jugadores, ex-intercambistas y futuros participantes puedan compartir experiencias, reflexiones y aprendizajes.
- Colaboración con instituciones:
Establecer alianzas con agencias e instituciones de intercambio para facilitar el acceso a un mayor número de usuarios objetivos, realizar focus groups y ampliar los testeos.
- Uso formativo:
Posicionar el juego como una herramienta que complementa la preparación emocional y cultural de los estudiantes antes del intercambio.
- Autenticidad cultural:
Continuar investigando y colaborando con personas de las culturas y zonas representadas en el juego para asegurar una representación respetuosa y fiel.

Distribución y financiamiento

Como se ha explicado anteriormente, el mercado de videojuegos ha aumentado en popularidad, especialmente en el grupo etario de adolescentes y jóvenes, quienes cada vez consumen más contenido relacionado a videojuegos.

Esto le ha abierto las puertas a los juegos independientes para competir en el mercado, para lo que se debe estar presente en tiendas virtuales de videojuegos para tener visibilidad y mayores probabilidades de éxito como Steam, itch.io, Epic, Microsoft Store, Playstation Store, Nintendo eShop, Google Play y App Store.

Sin embargo, teniendo en consideración las metodologías propuestas y estudiadas, se reconoce la realidad del proceso de diseño y desarrollo de videojuegos como extenso y complejo, que requiere muchas disciplinas para su realización,

especialmente al considerar su desarrollo completo e implementación.

Es por esto que es necesario considerar los diversos medios de obtención de recursos para poder hacerlo, como los fondos concursables, publishers, crowdfunding o incluso la posibilidad de formar alianzas con agencias e instituciones de intercambios como Rotary, AFS o YFU.

Para *A Life in a Year*, las opciones más relevantes son la postulación a fondos concursables del estado y el contrato con un *publisher* interesado en el desarrollo de juegos de impacto social y la innovación a través de la narrativa. Además, la posibilidad de formar una alianza con agencias o instituciones de intercambios puede ser una gran oportunidad de difundir y realizar testeos con el usuario principal y secundario en el desarrollo.

Fondos culturales

Financiamiento total o parcial entregado por el estado para impulsar proyectos nacionales. En la categoría de fondos audiovisuales, se postularía a la preproducción o producción de videojuegos.

Publishers

Financiamiento y asistencia mediante contrato con una empresa dedicada a la difusión y distribución de videojuegos comerciales independientes.

Alianzas con agencias

Obtener difusión, financiamiento y/u oportunidades de testeos y focus group con intercambistas en proceso de preparación, ex-intercambistas y asesores.

Crowdfunding

Obtención de financiamiento colectivo a través de pequeños aportes realizados por la comunidad interesada por el lanzamiento del proyecto en plataformas como Kickstarter.

Posibles publishers



Akupara Games

Buscan juegos con una historia que contar. Narrativas únicas e impactantes que destaquen, con universos inmersivos y personajes queribles.

Mutazione | Rain World



Raw Fury

No se limitan a mecánicas a géneros o mecánicas, sino que se enfoca en experiencias emocionales y mágicas. Proyectos apasionantes.

Norco | Sable | Townscaper



Fellow Traveller

Interesados en juegos innovadores donde la narrativa es el núcleo. Además, desarrolladores fuera de los círculos tradicionales y de grupos subrepresentados.

Citizen Sleeper | Pine: A Story of Loss



Serenity Forge

Enfocados en juegos narrativos, significativos y emocionalmente impactantes. Proyectos que expresen con fuerza los valores de sus creadores.

To the Moon | As Dusk Falls | Long Gone Days

Costos de implementación

Se contactó a Francesca Melo y Alonso Canales, integrantes de Smarto Club, un estudio chileno independiente de videojuegos, para estimar las necesidades que

tendría un proyecto como *A Life in a Year* para producirse. De este modo se estableció 1 año como tiempo de desarrollo y un equipo de 5 integrantes:

- Narrative designer: Diseñador y escritor a jornada completa.
- Programador: A media jornada, considerando el uso de Adventure Creator.
- Artista 2D: A jornada completa.
- Sound designer: Freelance, pago dividido en 4 hitos de \$1.000.000 CLP.
- Productor: Un cuarto de jornada.

Categoría	Tipo	Jornada	Cantidad de meses o licencias	Costo mensual o individual	Costo anual
Equipo de trabajo	Narrative designer	Completa	12	\$ 900.000	\$ 10.800.000
	Artista	Completa	12	\$ 900.000	\$ 10.800.000
	Programador	Media	12	\$ 600.000	\$ 7.200.000
	Sound designer	Freelance	N.A	N.A	\$ 4.000.000
	Productor	Un cuarto	12	\$ 300.000	\$ 3.600.000
Licencias	Licencias Adventure Creator	N.A	3	\$ 90.000	\$ 270.000
	Licencias Adobe	N.A	12	\$ 40.000	\$ 480.000
	Implementación en Steam	N.A	1	\$ 100.000	\$ 100.000
Total en CLP				\$ 2.930.000	\$ 37.250.000

Fig. 115: Planilla de costos estimados de producción. Elaboración propia.

Business model canvas

Socios clave		Actividades claves	Propuesta de valor	Relación con clientes	Segmento de clientes
· Publishers, quienes dependiendo del contrato pueden encargarse de la distribución, financiamiento y/o marketing del videojuego. · Plataformas de distribución de juegos (Steam, Epic, App Store, Google Play). · Plataformas de Crowdfunding (Kickstarter, Patreon) · Agencias o instituciones de intercambios aliadas.		· Diseño y desarrollo del videojuego completo. · Community management. · Búsqueda de oportunidades como partnerships y eventos.	<i>A Life in a Year</i> es un videojuego de aventura gráfica centrado en la concientización de los desafíos de los intercambios, mostrando una visión realista de una experiencia comúnmente idealizada. A través de una mecánica narrativa innovadora, representa metafóricamente la barrera lingüística de modo cualquier persona, desde cualquier idioma, puede empatizar. Como experiencia anticipativa, contribuye a una mejor preparación del futuro intercambista, y a la vez brinda al ex-intercambista un espacio para reflexionar y conectar con su propia experiencia.	· Transparencia al comunicar las etapas de desarrollo. · Comunicación cercana para generar una comunidad donde se compartan experiencias de intercambio entre jugadores	· Usuarios primarios: Adolescentes de 15 a 18 años preparándose para un intercambio estudiantil preuniversitario de al menos 6 meses. · Usuarios secundarios: Ex-intercambistas que buscan reflexionar y conectar emocionalmente con sus experiencias. · Otros: · Fanáticos de videojuegos independientes de aventura. · Familias anfitrionas o personas del entorno del usuario interesadas en entender mejor la experiencia.
Recursos clave					
· Equipo de trabajo (personas). · Software de desarrollo (Unity, Adventure Creator, Suite Adobe, Yarn Spinner, Procreate). · Equipos materiales (tecnología).					
Estructura de costos			Fuente de ingresos		
· Remuneración del equipo de trabajo. · Compra de equipos y software para el desarrollo del videojuego (Adventure Creator, Adobe)			Durante el desarrollo: · Publisher. · Fondos concursables. · Crowdfunding. Durante la venta: · Venta del videojuego (10.500 c/u). · Venta de DLC (expansiones). · Venta de Artbook y banda sonora.		
· Marketing y publicidad · Costo de alojamiento en plataformas de distribución de videojuegos (Steam)					

Cierre

Reflexión

Este proyecto partió como una investigación sobre la experiencia multilingüe y las barreras lingüísticas, pero en el proceso se convirtió inesperadamente en una conexión con mi pasado. Durante mi intercambio viví experiencias que no había podido procesar del todo; muchas veces, cuando terminamos de vivir algo tan impactante, simplemente seguimos adelante sin detenernos a reflexionar.

Desarrollar este proyecto y ver los frutos de mi esfuerzo fue una experiencia terapéutica, especialmente al ver que es un proyecto que puede ayudar a otros tanto como me ayudó a mí, ha sido infinitamente conmovedor.

Desde chica me han apasionado las historias. A lo largo de los años coleccioné muchos pasatiempos, siempre con la necesidad de contar algo, de emocionar.

En el camino descubrí los juegos como la convergencia de todas las disciplinas que siempre amé, fundiéndose unas con otras para no solo contarle una historia al jugador, sino que hacerle vivirla.

Los juegos no solo permiten a las personas conectarse entre sí, sino que también consigo mismas, lo que da la oportunidad de crear juegos maravillosos que ayudan a las personas a procesar emociones y sentimientos complejos, aprendiendo sobre sí mismas a través de la historia de otro.

Como diseñadora, desde que descubrí que eso era lo que quería hacer, he trabajado incansablemente para lograrlo. Tomé cursos difíciles de programación en ingeniería, animación en arte, diseño de juegos, hice mi práctica en la industria *indie*, hice proyectos personales, *game jams*,

me metí a programas internacionales e hice múltiples proyectos en talleres que me permitieron practicar y desarrollar todas esas habilidades que necesitaba para hacer juegos.

Finalmente, para mi proyecto de título pude hacer un juego del que realmente me siento orgullosa. Por supuesto que hubo muchas dificultades, siendo un proyecto sumamente codicioso, que en el “mundo real” requiere un equipo de trabajo que involucre cada una de las disciplinas necesarias para su ejecución. El proceso estuvo lleno de frustraciones, tuve que ajustar muchas veces mis expectativas y aceptar que no podía hacer más de lo que ya estaba haciendo. Aun así, estoy muy orgullosa de haber llegado a un resultado muy gratificante.

Estoy segura de que este proyecto es más que un logro personal; es una contribución a la industria, porque llega a un usuario que antes no había sido considerando, utilizando mecánicas innovadoras para contar una historia muy especial que resuena con muchas personas. Felizmente, puedo decir que esta experiencia me encamina a ser la diseñadora de juegos que aspiro a ser, a seguir avanzando en mi carrera dentro de la industria haciendo juegos que no solo entretienen, sino que también conectan, inspiran y transforman. Este proyecto es solo el inicio, y estoy emocionada por lo que el futuro le depara, tanto a él como a mí.



Referencias

Referencias

- Adler, P. (1975). The Transitional Experience: An Alternative View of Culture Shock. *Journal Of Humanistic Psychology*, 15(4), 13-23. <https://doi.org/10.1177/002216787501500403>
- AFS Intercultural Programs (s.f.). *AFS High School Study Abroad Programs*. Recuperado de: <https://afs.org/study-abroad/high-school/>
- Austin, H. J., & Cooper, L. R. (2022). Feeling the narrative control(ler): Casual art games as trauma therapy. *Replay The Polish Journal Of Game Studies*, 8(1), 129-143. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.08.07>
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1).
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497-529.
- Bennett, J. M. (1998). Transition shock: Putting culture shock in perspective. En M. J. Bennett (Ed.), *Basic concepts of intercultural communication: Selected readings* (pp. 215-224). Yarmouth, MA: Intercultural Press.
- Brown, L., & Holloway, I. (2008). The initial stage of the international sojourn: excitement or culture shock? *British Journal Of Guidance & Counselling*, 36(1), 33-49. <https://doi.org/10.1080/03069880701715689>
- Chan, E. A., Liu, J. y. W., Fung, K. H. K., Tsang, P. L., & Yuen, J. (2018). Pre-departure preparation and co-curricular activities for Students' intercultural exchange: A mixed-methods study. *Nurse Education Today*, 63, 43-49. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.01.020>
- Coplan, A. (2004). Empathic Engagement with Narrative Fictions. *The Journal Of Aesthetics And Art Criticism*, 62(2), 141-152. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594x.2004.00147.x>
- Currie, M. (2010). About Time: Narrative, Fiction and the Philosophy of Time. Edinburgh University Press.
- Ecenbarger, C. (2014). The Impact of Video Games on Identity Construction. *Ball State University*, 70(3), 34-50. <https://www.bibliomed.org/?mno=150411>
- Eum, K., Erb, V., Lin, S., Wang, S., & Doh, Y. Y. (2021). How the Death-themed Game Spiritfarer Can Help Players Cope with the Loss of a Loved One. *Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. doi:10.1145/3411763.3451608
- Fanari, A., Liu, R. W., & Foerster, T. (2021). Homesick or Sick-of-Home? Examining the Effects of Self-Disclosure on Students' Reverse Culture Shock after Studying Abroad: A Mixed-Method Study. *Journal Of Intercultural Communication Research*, 1-31. <https://doi.org/10.1080/17475759.2020.1866643>
- Fiocchi, M. C., y Rojas, H. (2015). La experiencia de intercambio estudiantil en el extranjero: Análisis de las percepciones de chilenos que en su adolescencia participaron en programas de youth for understanding. *Última Década*, 23(43), 207-233. <https://doi.org/10.4067/50718-22362015000200008>
- Fu, K. (2015). A Brief Literature Review on Acculturation Strategies of Overseas Students. *English Language Teaching*, 8(8). <https://doi.org/10.5539/elt.v8n8p121>

- Furukawa, T., & Shibayama, T. (1994). Factors Influencing Adjustment of High School Students in an International Exchange Program. *The Journal Of Nervous And Mental Disease*, 182(12), 709-714. <https://doi.org/10.1097/00005053-199412000-00006>
- Giray, L. (2022). Meet the Centennials: Understanding the Generation Z Students. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews (IJSASR)*, 2 (4), 9-18. doi: 10.14456/ajsar.2022.26
- Glaser, N., Jensen, L., Riedy, T., Center, M., Shifflett, J., & Griffin, J. (2024). Unlocking the Everdoor: analyzing the serious game Spiritfarer. *Educational Technology Research And Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10357-x>
- Glitchwave. (s.f.). *Graphic adventure*. Glitchwave. Recuperado de: <https://glitchwave.com/games/genre/graphic-adventure/>
- Glitchwave. (s.f.). *Adventure*. Glitchwave. Recuperado de: <https://glitchwave.com/games/genre/adventure/>
- Gottfried, J., & Sidoti, O. (9 de mayo de 2024). *Teens and Video Games Today*. Pew Research Center. Recuperado de: <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/>
- Greischel, H., Noack, P., & Neyer, F. J. (2019). Finding Myself Abroad: Adolescent Identity Processes and Sociocultural Adaptation During Intercultural Transitions. *Journal Of Cross-cultural Psychology*, 50(4), 594-614. <https://doi.org/10.1177/0022022119831785>
- Gullahorn, J. T., & Gullahorn, J. E. (1963). An Extension of the U-Curve Hypothesis. *Journal Of Social Issues*, 19(3), 33-47. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1963.tb00447.x>
- Hottola, P. (2004). Culture Confusion. *Annals Of Tourism Research*, 31(2), 447-466. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2004.01.003>
- Jackson, J., & Chen, X. (2017). Discussion-based pedagogy through the eyes of Chinese international exchange students. *Pedagogies*, 13(4), 289-307. <https://doi.org/10.1080/1554480x.2017.1411263>
- Jiménez, J. F., Rodríguez, G. F., & Massa, S. M. (2020). *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones* (1.a ed.).
- Keen, S. (2014). Narrative Empathy. En P. Hühn, J. Meister, J. Pier y W. Schmid (Eds.), *Handbook of Narratology* (pp. 521-530). Hamburgo, Alemania: De Gruyter.
- Khan, R. (14 de septiembre de 2023). *Video Game Engagement, by Generation*. Visual Capitalist. Recuperado de: <https://www.visualcapitalist.com/sp/video-game-engagement-by-generation/>
- Kim, Y. Y. (2005). Inquiry in Intercultural and Development Communication. *Journal Of Communication*, 55(3), 554-577. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2005.tb02685.x>
- Klein, G., & Snowden, D. (2011). Anticipatory thinking. En *Informed by Knowledge. Expert Performance in Complex Situations*. (1.a ed.). <https://doi.org/10.4324/9780203847985>
- Klimstra, T. A. (2012). The dynamics of personality and identity in adolescence. *European Journal Of Developmental Psychology*, 9(4), 472-484. <https://doi.org/10.1080/17405629.2012.673266>

- Liveley, G. (2019). Anticipation and Narratology. En R. Poli (Ed.), *Handbook of Anticipation* (899-917). Springer.
- Macklin, C., & Sharp, J. (2016). *Games, Design and Play: a detailed approach to iterative game design*. Estados Unidos: Addison-Wesley.
- Marian, V. (2023). *The Power of Language: Multilingualism, Self and Society*. Random House.
- Marks, R. (1 de mayo de 2017). Video games aren't just better stories; they are stories. *CGMagazine*. <https://www.cgmagonline.com/articles/features/video-games-arent-just-better-stories-stories/>
- McKay, S., Lannegrand, L., Skues, J., & Wise, L. (2020). Identity Development During Student Exchange: A Qualitative Study of Students' Perspectives on the Processes of Change. *Emerging Adulthood*, 10(2), 420-433. <https://doi.org/10.1177/2167696820969464>
- Minutillo, S., Cleary, M., Hills, A. P., & Visentin, D. (2020). Mental Health Considerations for International Students. *Issues In Mental Health Nursing*, 41(6), 494-499. <https://doi.org/10.1080/01612840.2020.1716123>
- Moore, R. J., & Hallenbeck, J. (2010). Narrative Empathy and How Dealing with Stories Helps: Creating a Space for Empathy in Culturally Diverse Care Settings. *Journal Of Pain And Symptom Management*, 40(3), 471-476. <https://doi.org/10.1016/j.jpainsymman.2010.03.013>
- Mori, S. C. (2000). Addressing the Mental Health Concerns of International Students. *Journal Of Counseling And Development*, 78(2), 137-144. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.2000.tb02571.x>
- Musil, J., Schweda, A., Winkler, D., & Biffel, S. (2010). Improving Video Game Development: Facilitating Heterogeneous Team Collaboration through Flexible Software Processes. En J. Filipe, A. Ghosh y L. Zhou (Eds.), *Communications in computer and information science* (pp. 83-94). Cham, Alemania: Springer.
- Nguyen, U. N. (2023). *Social media marketing plan for an indie game. Case: Brakesoft Ltd., The Forgotten Guardians* (Tesis de pregrado). LAB University of Applied Sciences, Lahti, Finlandia.
- Oberg, K. (1960). Cultural Shock: Adjustment to New Cultural Environments. *Practical Anthropology*, 7(4), 177-182. <https://doi.org/10.1177/009182966000700405>
- Oleksandrivna, S. L., & Mykolayivna, S. N. (2020). Formation of New Identities in the Personality of a Young Person of the Postmodern Age (on the Example of an Exchange Student) *Публічне урядування*, (1 (21)), 264-276.
- Paget, A. (2023). Lost in Translation: A look into Multilingualism's Effect on Personality and Identity. *UC Santa Barbara: Undergraduate Research and Creative Activities Journal*, 3, 1-11.
- Pavlenko, A. (2006). 1. Bilingual Selves. En A. Pavlenko (Ed.), *Bilingual Minds: Emotional Experience, Expression, and Representation* (pp. 1-33). Bristol, Blue Ridge Summit: Multilingual Matters.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On The Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

- Quantic Foundry (s.f.). *Gamer Motivation Model. Reference sheets & details*. Recuperado de: <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2019/04/Gamer-Motivation-Model-Reference.pdf>
- Ramírez-Esparza, N., Gosling, S. D., Benet-Martínez, V., Potter, J. P., & Pennebaker, J. W. (2006). Do bilinguals have two personalities? A special case of cultural frame switching. *Journal Of Research In Personality*, 40(2), 99-120. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2004.09.001>
- Ringberg, T. V., Luna, D., Reihlen, M., & Peracchio, L. A. (2010). Bicultural-Bilinguals. *International Journal Of Cross Cultural Management*, 10(1), 77-92. <https://doi.org/10.1177/1470595809359585>
- Rotary International. (s.f.). *Rotary Youth Exchange*. <https://www.rotary.org/en/our-programs/youth-exchanges>
- Schrier, K., & Farber, M. (2021). A systematic literature review of 'empathy' and 'games'. *Journal Of Gaming & Virtual Worlds*, 13(2), 195-214. https://doi.org/10.1386/jgvw_00036_1
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34). <https://doi.org/10.3916/c34-2010-03-18>
- Shi, Y. (2021). *First-Person Narrative and Story Meaningfulness: Promoting Empathy via Storytelling* (Tesis de maestría). University of Chicago, Chicago, Illinois, Estados Unidos.
- Simon, J. (2021). *Video Game Design and the Influence on Players' Empathy: An Analysis of Shadow of the Colossus and The Last of Us Part II* (Tesis de maestría). Uppsala Universitet, Uppsala, Suecia.
- Sobre-Denton, M., & Hart, D. (2008). Mind the gap: Application-based analysis of cultural adjustment models. *International Journal Of Intercultural Relations*, 32(6), 538-552. <https://doi.org/10.1016/j.ijintrel.2008.06.008>
- Spenader, A. J. (2011). Language Learning and Acculturation: Lessons From High School and Gap-Year Exchange Students. *Foreign Language Annals*, 44(2), 381-398. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.2011.01134.x>
- Stephan, C., & Flaherty, D. (2019). Introduction. *The Cambridge Journal Of Anthropology*, 37(1), 1-16. <https://doi.org/10.3167/cja.2019.370102>
- Sümer, S., Poyrazli, S., & Grahame, K. (2008). Predictors of Depression and Anxiety Among International Students. *Journal Of Counseling And Development*, 86(4), 429-437.
- The Escapist. (2021, 19 julio). *Spiritfarer Documentary - A game about Dying* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qxx8sEGjntl>
- Thunder Lotus Games. (2020). *Spiritfarer* [Videojuego].
- Udrea, G., & Dumitriu, D. (2015). Identity and Intercultural Adaptation. Students' Adjustment Process to European Environments. *Redefining Community in Intercultural Context*, (1), 129-137. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=498602>
- Van Dam, T., & Bakkes, S. (2019). The ACE2 Model: Refining Bartle's Player Taxonomy for Creation Play. En R. Grigg (Ed.), *20th International Conference on Intelligent Games and Simulation*, (pp. 53-62). EUROSIS.

Walkington, Z., Wigman, S. A., & Bowles, D. (2020). The impact of narratives and transportation on empathic responding. *Poetics*, 80. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2019.101425>

Wu, M. (2017). *Case study the indie game industry and help indie developers achieve their success in digital marketing* (Tesis de maestría). Northeastern University, Boston, Massachusetts, Estados Unidos.

Wulansari, O.D.E., Pirker, J., Kopf, J., & Guetl, C. (2020). Video Games and Their Correlation to Empathy. En M. Auer, H. Hortsch, P. Sethakul (Eds.) *The impact of the 4th industrial revolution on engineering education: ICL 2019. Advances in intelligent systems and computing* (pp. 151-163). Cham, Alemania: Springer.

Young, G. E. (2014). Reentry: Supporting students in the final stage of study abroad.

New Directions for Student Services, 2014(146), 59–67. <https://doi.org/10.1002/ss.20091>

Youth for Understanding. (s.f.). *Study Abroad*. Recuperado de: <https://study.yfu.org/>

Zhang, J., & Goodson, P. (2011). Acculturation and psychosocial adjustment of Chinese international students: Examining mediation and moderation effects. *International Journal Of Intercultural Relations*, 35(5), 614-627. <https://doi.org/10.1016/j.ijintrel.2010.11.004>

Zheng, K., Johnson, S., Jarvis, R., Victor, C., Barreto, M., Qualter, P., & Pitman, A. (2023). The experience of loneliness among international students participating in the BBC Loneliness Experiment: Thematic analysis of qualitative survey data. *Current Research In Behavioral Sciences*, 4. <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2023.100113>

Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2021). Generation Alpha: Understanding the Next Cohort of University Students. *European Journal Of Contemporary Education*, 10(3). <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.3.783>

A Life
in a
Year

