

Informe final de semillero

Nathan Hael Bustinza Vargas

Diseño de interacción

Universidad Santo Tomás, seccional Tunja

Semillero de investigación Píxeles

Juan Enrique Cabra Sánchez

Índice

Leyva's Odyssey	4
Introducción	4
Objetivos	4
1. Objetivo general	4
2. Objetivos específicos.....	4
Justificación.....	5
Desarrollo del proyecto	5
Resultados	6
Aika.....	8
Introducción	8
Justificación.....	9
Pregunta de investigación.....	10
Objetivos	10
Marco conceptual	11
Estado del arte	15
Metodología	22
Desarrollo y resultados.....	24
1. Análisis de resultados – Encuesta acerca de la desesperanza.....	24
2. Análisis de resultados – Encuesta de interés.....	27
3. Narrativa	31
Conclusiones	36
Bibliografías.....	37

Lista de figuras

Figura 1. <i>Logo del videojuego Leyva's Oddisey</i>	05
Figura 2. <i>Escenarios de Leyva's Oddisey</i>	06
Figura 3. <i>Diseño de personaje Gir</i>	07
Figura 4. <i>Diseño de personaje Ezran</i>	13
Figura 5 y 6. <i>Proceso y desarrollo</i>	20
Figura 7. <i>Pregunta (1.1)</i>	24
Figura 8. <i>Pregunta (1.2)</i>	25
Figura 9. <i>Pregunta (1.3)</i>	26
Figura 10. <i>Pregunta (1.4)</i>	26
Figura 11. <i>Pregunta (2.1)</i>	27
Figura 12. <i>Pregunta (2.2)</i>	28
Figura 13. <i>Pregunta (2.3)</i>	28
Figura 14. <i>Pregunta (2.4)</i>	29
Figura 15. <i>Paleta de color seleccionada</i>	30
Figura 16. <i>Pregunta (2.5)</i>	30
Figura 17. <i>Desarrollo en Twine del camino del héroe)</i>	31
Figura 18. <i>Extracto de guion</i>	32
Figura 19. <i>Primer escenario conceptual.</i>	32
Figura 20. <i>Primera exploración de personaje.</i>	33
Figura 21. <i>Ezran.</i>	34
Figura 22. <i>Portada (Versión anterior).</i>	34
Figura 23. <i>Exploración de color personaje.</i>	35

Introducción

Durante el desarrollo del semillero PIXELES 2024, se le dio origen a uno de los proyectos más significativos de la carrera del autor de este informe. Villa de Leyva, como uno de los destinos turísticos más reconocidos de Colombia, ha experimentado en la última década un incremento acelerado en la llegada de visitantes. Este crecimiento, aunque beneficia económicamente a ciertos sectores, ha generado efectos negativos que afectan directamente la vida cotidiana de las comunidades locales.

Entre las problemáticas identificadas se encuentran la turistificación, que transforma los espacios urbanos y sociales para adaptarlos al visitante más que al residente; y la gentrificación, que incrementa el costo de vida, desplaza a habitantes tradicionales y deteriora la autenticidad cultural del municipio. A esto se suman prácticas turísticas irresponsables, como el mal manejo de residuos, la saturación de espacios naturales y el irrespeto por tradiciones y dinámicas locales.

Ante este panorama, surge la necesidad de desarrollar estrategias que promuevan un turismo más consciente y responsable, acercando al visitante a la experiencia real del territorio y sensibilizando frente a la comunidad que lo habita.

Objetivos

1. Objetivo general

Desarrollar un videojuego contextualizado en Villa de Leyva que promueva el turismo responsable mediante la sensibilización del jugador frente a las problemáticas socioculturales derivadas de la turistificación.

2. Objetivos específicos

- a. Investigar las dinámicas locales afectadas por el turismo masivo en Villa de Leyva y recopilar testimonios, datos y referentes para la construcción del entorno narrativo del videojuego.

- b. Diseñar una narrativa interactiva que permita al jugador comprender las consecuencias de sus decisiones dentro del territorio.

Justificación

Este videojuego nació como una búsqueda de solución a la creciente problemática de la gentrificación en el país. Sin embargo, durante la etapa de investigación, se identificó una situación similar en un contexto más cercano: la turistificación en Villa de Leyva.

Este fenómeno, recientemente documentado, se refiere al desplazamiento de los habitantes nativos o locales debido a las demandas turísticas que un lugar tan culturalmente importante como Villa de Leyva puede generar. No obstante, fueron los propios trabajadores locales quienes nos hablaron sobre la importancia del turismo en su economía.

Así comenzó el proceso de búsqueda de un equilibrio que fomentara la armonía entre ambas partes. De esta necesidad surge Leyva's Odyssey y su enfoque en el turismo responsable.

Desarrollo del proyecto

El proyecto inició con una fase de investigación enfocada en el reconocimiento de la realidad social de Villa de Leyva. Se recopilaron testimonios de habitantes y comerciantes, se revisaron estudios sobre el impacto del turismo en el municipio y se identificaron puntos críticos como el desplazamiento económico y las tensiones entre visitantes y residentes.

Con esta información se definió una narrativa centrada en un recorrido del jugador por distintos puntos de Villa de Leyva, donde cada decisión afecta el equilibrio entre el bienestar de la comunidad y la experiencia turística. El desarrollo incluyó:

1. Construcción del entorno basado en referentes reales del municipio.
2. Diseño de personajes inspirados en actores locales (habitantes, guías, comerciantes, turistas).
3. Creación de mecánicas que obligan al jugador a reflexionar sobre sus acciones.

El videojuego se desarrolló bajo principios de interacción significativa, buscando que el jugador no sólo explore el territorio, sino que entienda las responsabilidades que implica su presencia en él.



Figura 1. Leyva's Odyssey - Logo

Resultados

Como resultado del proyecto, se obtuvo un prototipo funcional del videojuego que integra narrativa, mecánicas y elementos visuales coherentes con el contexto de Villa de Leyva. Las primeras pruebas con usuarios mostraron que:

1. Los jugadores identifican fácilmente las consecuencias de sus acciones y expresan mayor empatía hacia la comunidad local.
2. El proyecto tiene potencial para implementarse como herramienta pedagógica en instituciones educativas o programas de turismo sostenible.

En general, el prototipo evidencia que los videojuegos pueden ser un medio efectivo para promover transformaciones en el comportamiento turístico y fortalecer la relación entre visitantes y territorio.

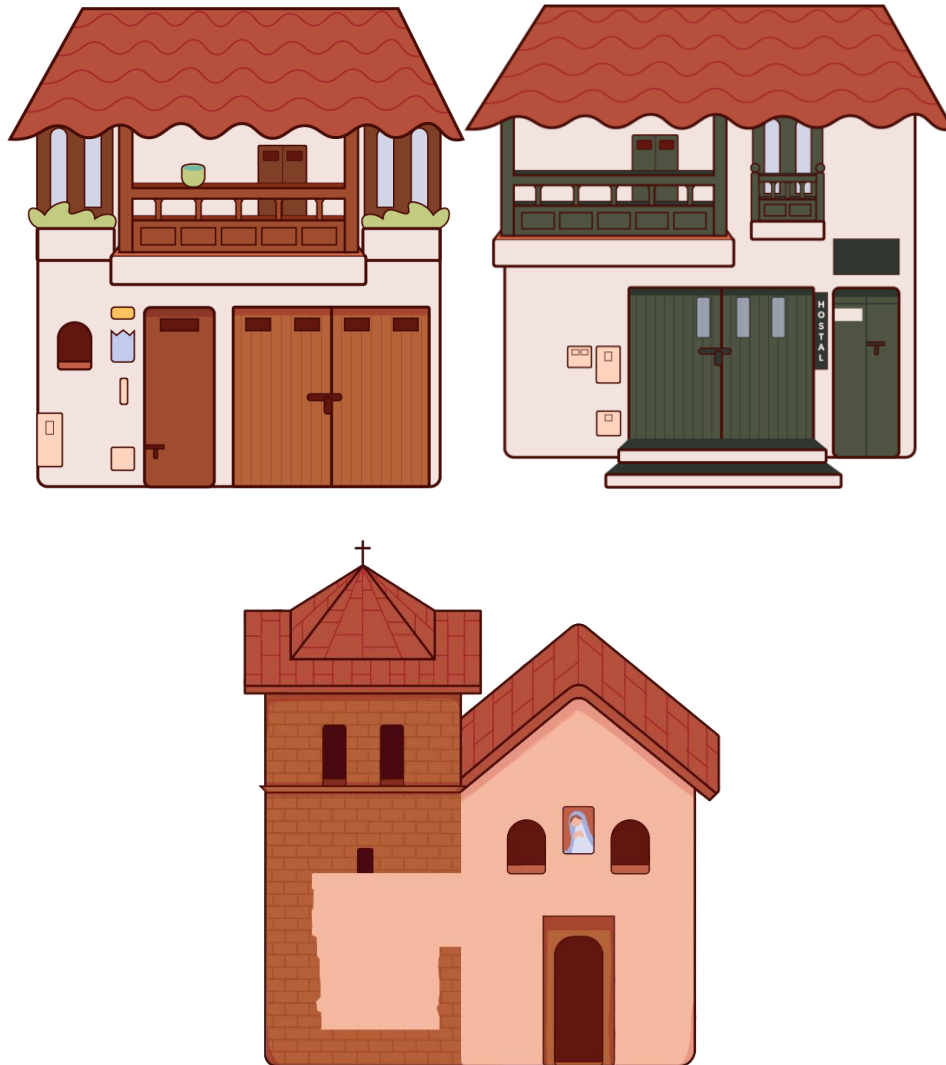


Figura 2. Leyva's Odyssey – Escenarios

Introducción

Aunque la “desesperanza” como emoción predominante dentro de los jóvenes adultos ha sido un fenómeno casi atemporal, los últimos años han sorprendido al país con estadísticas dicientes dentro de las tasas de natalidad y mortalidad; que no colaboran con las ya establecidas teorías alrededor de las posibles razones por las que más y más individuos optan por, justificadamente, no mirar hacia adelante.

Este proyecto busca no sólo analizar las posibles causas de este fenómeno, que se envuelven alrededor de factores políticos, sociales y económicos; sino también representar de manera visual la experiencia y percepción de aquellos que ya no creen en el futuro, buscando escuchar y comprender sus razones para así exponer una problemática que va mucho más allá del individuo, y se convierte en una preocupación clara de carácter humano y social.

Este último producto, a su vez, busca resonar con las experiencias obtenidas mediante la aplicación de una metodología de investigación cualitativa, sin castigar ni invalidar, sino prestando la escucha y atención necesaria, así como, posiblemente, un ápice de esperanza dentro de un túnel oscuro, u otra perspectiva



Figura 3. Diseño de personaje Gir

Justificación

La desesperanza frente al futuro en la población joven universitaria constituye, según lo encontrado, una problemática de creciente relevancia social y académica. En un contexto caracterizado por la incertidumbre política, la precariedad económica, la crisis ambiental y los retos propios de la transición a la adultez, los jóvenes manifiestan percepciones de desánimo que trascienden lo individual y se transforman en un malestar generacional. Crovi Druetta (2002) advierte que, dentro de la llamada *sociedad de la información y el conocimiento*, el discurso del progreso tecnológico y la globalización neoliberal alimentan una brecha simbólica y material que profundiza la desigualdad y, por consiguiente, elimina la confianza en el futuro, especialmente en los sectores menos favorecidos.

Aun teniendo en cuenta esto, González Tovar y Hernández Montaña (2012) también muestran desde el *modelo de Beck* que la desesperanza no surge exclusivamente por condiciones estructurales, sino también por una pérdida de motivación y expectativas negativas que deterioran la percepción de agencia individual. De esta manera, lo social y lo psicológico se entrelazan, configurando un sentimiento colectivo de impotencia.

Abordar esta problemática implica, por tanto, visibilizar las condiciones estructurales que la producen y, simultáneamente, comprender cómo se experimenta y representa subjetivamente en los espacios universitarios. Mientras Crovi (2002) enfatiza el papel de las instituciones globales, como el FMI y el Banco Mundial 1; en la consolidación de un modelo que transforma la esperanza en promesa discursiva, estudios recientes como el de Marchetti (2018) analizan la desesperanza como una red de creencias interconectadas donde los pensamientos de impotencia, el bloqueo de metas y la incapacidad de imaginar un futuro positivo se refuerzan mutuamente, generando un estado mental autosostenido. Así, la desesperanza puede entenderse no sólo como un síntoma, sino como una estructura de pensamiento alimentada tanto por las condiciones sociales como por los procesos cognitivos individuales.

La elección de un producto visual como resultado final responde a la necesidad de crear un lenguaje sensible y accesible que traduzca las vivencias de los jóvenes en un

medio capaz de transmitir tanto lo racional como lo emocional. Desde el enfoque de investigación-creación, el proyecto AIKA busca articular la reflexión teórica con la práctica artística, permitiendo que los hallazgos derivados del análisis se transformen en imágenes que interpelen y movilicen al espectador. Este enfoque retoma la intención de González Tovar y Hernández Montaña (2012) de visibilizar las emociones como indicadores de realidades psicosociales, y la amplía al ámbito visual, donde la representación se convierte en forma de comprensión y resistencia simbólica.

De esta manera, el proyecto se justifica por su aporte académico al ampliar la comprensión de la desesperanza juvenil desde un marco interdisciplinar que une el pensamiento crítico y el análisis psicológico; por su pertinencia social al visibilizar las voces de los jóvenes universitarios y sus percepciones del futuro; y por su valor creativo al proponer un producto visual previo que, más que ilustrar la desesperanza, la descompone, la enfrenta y busca, quizás, abrir un resquicio hacia la esperanza colectiva.

Pregunta de investigación

¿Cómo a través del diseño de una obra audiovisual se representan las manifestaciones de desesperanza por el futuro de jóvenes entre los 20 y los 24 años de la Universidad Santo Tomás - Seccional Tunja?

Objetivos

1. Objetivo general:

Representar las experiencias de desesperanza por el futuro de los jóvenes universitarios pertenecientes a la Universidad Santo Tomás - Seccional Tunja, de entre los 20 y 24 años de edad.

2. Objetivos específicos

- a.** Indagar en la percepción tanto objetiva como emocional de los jóvenes frente al futuro.

- b. Analizar los factores sociales, económicos y políticos globales que llevan a la población joven a reducir sus expectativas por un futuro positivo.
- c. Producir una obra que abarque las preocupaciones identificadas.

Marco conceptual

1. Desesperanza

La desesperanza, que constituye el eje central de esta investigación; se define como una expectativa generalizada hacia eventos negativos, o la creencia casi inamovible de que los positivos no sucederán: de que no existe acción posible para modificar ese escenario, como afirma Marchetti en '*Hopelessness: A Network Analysis*'. Este estado psicológico implica una pérdida profunda de motivación y de visión de futuro, convirtiéndose en un fenómeno que afecta tanto la salud mental como la percepción social del porvenir: "la desesperanza no es decepción ni desesperación, sino la percepción de una imposibilidad de lograr cualquier cosa, la idea de que no hay nada que hacer, ni ahora ni nunca" (González & Hernández, p. 314, 2012).

Desde una perspectiva estructural, la desesperanza emerge de la interacción de pensamientos, creencias y emociones que se refuerzan mutuamente, lo que la convierte en un fenómeno complejo, socialmente condicionado y psicológicamente interconectado.

1.1 Modelo de Beck

El modelo de Beck, postulado por el autor del mismo nombre Aaron Beck; es una teoría cognitiva que propone que la desesperanza surge de un sistema cognitivo negativo, compuesto por pensamientos disfuncionales sobre uno mismo, el mundo y el futuro. Este modelo ha sido operacionalizado mediante la Escala de Desesperanza de Beck (BHS), que identifica predictores como la pérdida de motivación y las expectativas negativas sobre el futuro (Beck et al., 1974; González &

Hernández, 2012). Desde este enfoque, la desesperanza no solo es un síntoma, sino un mecanismo explicativo clave del riesgo suicida y del deterioro del bienestar psicológico juvenil.

1.2 Factores socioculturales

La desesperanza juvenil se analiza como una consecuencia de factores estructurales políticos, económicos y culturales que configuran la experiencia del futuro entre los jóvenes universitarios. Las crisis ambientales, la precariedad laboral y la incertidumbre política alimentan un sentimiento de inutilidad colectiva que trasciende lo individual, situando la desesperanza como síntoma de un malestar generacional.

1.3 Desesperanza aprendida

La desesperanza aprendida surge cuando una persona, tras vivir situaciones negativas repetitivas, desarrolla la percepción de que no puede cambiar su realidad. Esto produce pasividad, pérdida de motivación y expectativas negativas frente al futuro.

Según González Tovar y Hernández Montaña (2012), “la desesperanza aprendida se relaciona con la percepción de falta de control sobre los acontecimientos vitales”. De la misma manera, Marchetti (2018) afirma que la desesperanza implica “la creencia de que la persona no puede hacer nada para cambiar este escenario sombrío”.

En los jóvenes, este fenómeno puede fortalecerse por factores como la precariedad económica, la incertidumbre política y la falta de oportunidades, generando una sensación constante de imposibilidad frente al futuro.

2. Globalización

La desesperanza contemporánea no puede desligarse de los procesos de globalización y de las políticas neoliberales que reconfiguran las condiciones de vida y de subjetividad.

La globalización, como fenómeno económico y cultural, ha intensificado la interdependencia entre naciones, pero también ha ampliado las desigualdades sociales y la sensación de pérdida de control sobre el propio destino. En América Latina, la globalización ha sido impulsada por las reformas neoliberales desde los años ochenta, promovidas por organismos como el Fondo Monetario Internacional y el Banco Mundial, que instauraron un “Estado mínimo” y priorizaron el mercado sobre el bienestar social (Crovi Druetta, 2002).

Estas transformaciones han debilitado los lazos comunitarios y generado condiciones estructurales de precariedad que fomentan la desesperanza entre los jóvenes.

3. Sociedad de la información

La llamada sociedad de la información y el conocimiento (SIC) surge como una promesa de progreso en la era digital. Sin embargo, esta sociedad reproduce las mismas desigualdades de acceso y poder propias del neoliberalismo, generando una brecha digital que simboliza una nueva forma de exclusión (Crovi Druetta, 2002).

Así, mientras la SIC se presenta como símbolo de optimismo tecnológico, también produce nuevas formas de desesperanza asociadas a la saturación informativa, la inmediatez y la sobreexposición, donde la esperanza de un futuro mejor se diluye en la incertidumbre constante y la competencia global.

4. Diseño de interacción

El diseño de interacción se presenta como un campo capaz de mediar entre los individuos y sus entornos tecnológicos, sociales y emocionales. Desde una

perspectiva crítica, este diseño puede abordar fenómenos como la desesperanza al crear experiencias significativas que generen reflexión y empatía. Al diseñar interfaces, narrativas o entornos visuales, el diseñador puede actuar como un traductor cultural, capaz de dar forma a emociones colectivas y de propiciar nuevas formas de conexión humana.

4.1. Audiovisual

El lenguaje audiovisual se constituye en un medio privilegiado para representar la desesperanza juvenil, al permitir la exploración simultánea de lo racional y lo emocional. Según el enfoque de investigación-creación propuesto en este proyecto, el audiovisual no solo comunica, sino que resignifica la experiencia del malestar social mediante un lenguaje sensible y accesible. Este medio facilita la construcción de narrativas que visibilizan las causas estructurales de la desesperanza y ofrecen espacios simbólicos para la catarsis y la comprensión colectiva



Figura 4. Diseño de personaje Ezran

Estado del arte

Título	Objetivos	Metodología	Resultados	Bibliografía
<i>Social Connections, Trajectories of Hopelessness, and Serious Violence in Impoverished Urban Youth</i>	Desarrollo y prueba de un modelo longitudinal Examen de cambios en la desesperanza: Predicción de trayectorias de desesperanza: Exploración de la relación entre desesperanza y violencia:	La metodología de investigación utilizada en este estudio se basa en el Mobile Youth Survey (MYS), que es un estudio de cohortes múltiples y basado en la comunidad. Este enfoque se centra en adolescentes de 10 a 19 años viviendo en 13 vecindarios extremadamente empobrecidos en el área metropolitana	Se hallaron dos trayectorias de desesperanza: Baja y estable; y creciente, con aumento acelerado entre 15–16 años. La conexión con la madre en la adolescencia temprana redujo la desesperanza a los 13 años. La desesperanza creciente se asoció con mayor riesgo de violencia con armas en la adolescencia tardía.	Stoddard, S. A., Henly, S. J., Sieving, R. E., & Bolland, J. (2011). Social connections, trajectories of hopelessness, and serious violence in impoverished urban youth. <i>Journal of Youth and Adolescence</i>, 40(3), 278–295. https://doi.org/10.1007/s10964-010-9580-z

		de Mobile, Alabama.	Los chicos tuvieron más violencia y desesperanza que las chicas.	
<i>Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza</i>	Definir y conceptualizar la sociedad de la información y el conocimiento. Analizar la brecha digital y sus causas (infraestructura y capacidades). Cuestionar el discurso optimista de los organismos internacionales sobre su superación	El artículo emplea una metodología teórico-documental, basada en la revisión de antecedentes históricos, tecnológicos y político-económicos, apoyada en enfoques críticos de la comunicación y en datos secundarios sobre la brecha digital.	Los resultados del artículo muestran que la sociedad de la información y el conocimiento surge en un contexto de cambios históricos y económicos impulsados por organismos internacionales, y que la llamada brecha digital refleja un acceso desigual a las tecnologías, determinado no solo por la infraestructura disponible, sino también por las capacidades de	Crovi Druetta, D. (2002). Sociedad de la información y el conocimiento: Entre el optimismo y la desesperanza. <i>Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales</i>, 45(185), 13–33. Universidad Nacional Autónoma de México. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42118502

			la población para usarlas. Asimismo, se concluye que la superación de dicha brecha funciona más como una promesa discursiva que como una meta alcanzable para los países y sectores menos favorecidos	
<i>La desesperanza aprendida y sus predicciones en jóvenes, análisis desde el modelo de Beck</i>	Examinar la desesperanza en jóvenes de 15 a 29 años utilizando la Escala de Desesperanza de Beck. Generar un modelo explicativo mediante regresión logística que	El estudio utilizó un diseño cuantitativo y transversal, aplicando la Escala de Desesperanza de Beck a jóvenes de 15 a 29 años; los datos fueron procesados mediante regresión	El estudio evidenció, mediante análisis de regresión logística, que la pérdida de motivación ($B = 1.28$; $p < .01$) y las expectativas negativas sobre el futuro ($B = 1.44$; $p < .01$) son los	González Tovar, J., & Hernández Montaña, A. (2012). <i>La desesperanza aprendida y sus predictores en jóvenes: Análisis desde el modelo de Beck. Enseñanza e Investigación en Psicología</i> ,

	identifique los predictores más consistentes de la desesperanza y del riesgo suicida. Analizar la influencia de variables como la edad y el sexo en la estabilidad y fuerza de estos predictores	logística para identificar los predictores de la desesperanza y el riesgo suicida.	predictores más consistentes de la desesperanza y el riesgo suicida en jóvenes de 15 a 29 años. Asimismo, se identificó que la edad influyó significativamente ($p < .05$), mostrando mayor vulnerabilidad en los más jóvenes, y que el sexo también fue un factor relevante ($p < .05$), con los hombres presentando niveles más altos de desesperanza. El modelo explicó alrededor del 70% de la varianza,	17(2), 313–327. Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicología A.C. https://www.repositorio.cepal.org/publicaciones/articulo/oa?id=29224159015
--	--	---	---	--

			confirmando la importancia de los componentes motivacionales y cognitivos de la Escala de Beck	
<i>Hopelessness : A Network Analysis</i>	Investigar el fenómeno de la desesperanza por medio de análisis de redes.	El estudio analizó la desesperanza en una muestra representativa de 1985 personas en Alemania, usando datos transversales. La desesperanza se midió con la Beck Hopelessness Scale. Para entender cómo interactúan los ítems entre sí, se aplicó análisis de	Los participantes generalmente expresaron altos niveles de desesperanza. Todos los ítems del BHS fueron útiles y se mantuvieron para el análisis. En la red, algunos ítems se volvieron nodos centrales, especialmente: #16 (“Nunca obtengo lo que quiero...”) #19 (“No puedo	Marchetti, I. (2019). Hopelessness: A network analysis. <i>Cognitive Therapy and Research</i> , 43(3), 611–619. https://doi.org/10.1007/s10608-018-9981-y

		redes, usando: EBIC graphical, LASSO para los ítems originales, modelo Ising para ítems dicotomizados, evaluación de fuerza y predictibilidad de cada ítem (nodo). Además, se realizaron pruebas de estabilidad y precisión mediante bootstrapping para garantizar la confiabilidad del modelo. El objetivo general fue investigar el fenómeno de la	esperar más buenos que malos momentos”) Estos nodos fueron los más influyentes dentro del sistema de desesperanza. La red mostró: Alta estabilidad y gran precisión en las conexiones. Las conexiones más fuertes se relacionaron con percepciones negativas del futuro (oscuridad, incertidumbre, falta de logro).	
--	--	---	---	--

		desesperanza a través de sus relaciones internas, usando técnicas modernas de análisis de redes psicológicas.		
--	--	--	--	--



Figura 5 y 6. Proceso y desarrollo

Metodología

La presente investigación adopta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos con el fin de comprender de manera integral la manifestación de la desesperanza frente al futuro en jóvenes universitarios. Esta elección responde al carácter complejo y multidimensional del fenómeno, que involucra tanto percepciones subjetivas como tendencias colectivas medibles, tal como señalan estudios previos sobre desesperanza juvenil basados en el modelo de Beck, donde se reconoce la importancia de integrar variables cognitivas, emocionales y contextuales.

Se desarrolló un estudio descriptivo y exploratorio, orientado a identificar creencias, percepciones y experiencias relacionadas con la desesperanza en estudiantes jóvenes. Siguiendo la lógica planteada por enfoques contemporáneos sobre la desesperanza, que la consideran un fenómeno estructurado por múltiples componentes y expresiones individuales, se optó por metodologías que permitieran captar tanto patrones generales como matices personales.

Componente cuantitativo

El componente cuantitativo consistió en la aplicación de una encuesta estructurada a estudiantes de la Universidad Santo Tomás (Seccional Tunja), con el fin de medir tendencias generales frente al futuro, percepciones colectivas y emociones asociadas.

Aunque la encuesta toma como referencia dimensiones presentes en la Escala de Desesperanza de Beck, como lo son las expectativas negativas, miedo al futuro y percepción de incontrolabilidad; no busca replicarla ni aplicar un instrumento estandarizado, sino adaptar categorías conceptuales para el contexto específico del estudio, considerando que las investigaciones previas demuestran que estas dimensiones son predictores consistentes de desesperanza en jóvenes.

Componente cualitativo

El componente cualitativo se fundamentó en la realización de entrevistas semiestructuradas, dirigidas a explorar de manera profunda las experiencias personales, narrativas y significados asociados al futuro y a la desesperanza.

La entrevista permite comprender aspectos que, según análisis contemporáneos, constituyen elementos centrales de la desesperanza: bloqueo de metas, dificultad para imaginar el futuro, renuncia, y sensación de falta de control; dimensiones identificadas como claves en análisis como lo son los de “*Hopelessness: A Network Analysis*”

Población y muestra

La población objetivo corresponde a estudiantes de la Universidad Santo Tomás – Seccional Tunja, entre 20 y 24 años

Se empleó un muestreo estratificado, tomando como único criterio de estratificación la edad, con el fin de asegurar una participación equilibrada dentro del rango seleccionado. Este método permite obtener una muestra representativa del grupo poblacional estudiado y aumentar la precisión de los resultados.

Instrumentos

Se diseñó una encuesta basada en categorías asociadas a la desesperanza, el tiempo y la percepción colectiva, acompañada de preguntas de interés general que permiten la creación del producto de diseño.

Esta, fue distribuida digitalmente a al menos 64 estudiantes participantes.

Así mismo, se creó una guía de entrevista semiestructurada, que fue aplicada de manera presencial, procurando un ambiente seguro y empático que permitiera la expresión de experiencias personales.

Desarrollo y resultados

1. Análisis de resultados – Encuesta acerca de la desesperanza

El presente análisis se desarrolló a partir de la aplicación de encuestas dirigidas a una muestra estratificada de 64 participantes entre los 20 y 24 años.

a. Primera pregunta: *¿Alguna vez has sentido desesperanza por el futuro?*

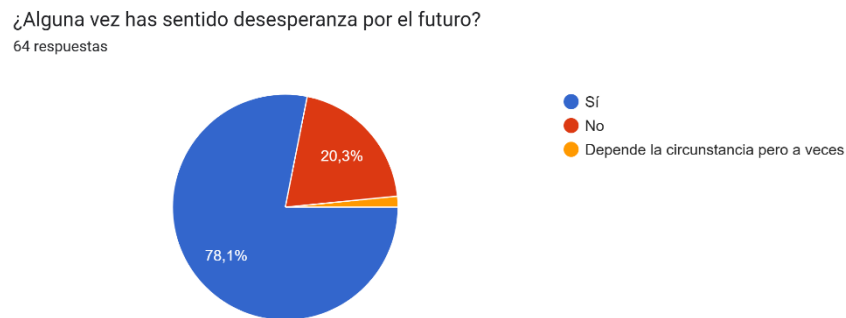


Figura 7. Pregunta (1.1)

Ante la pregunta base de la encuesta, el 78,1% de los encuestados respondió que sí ha sentido desesperanza, mientras que el 20,3% afirmó no haberla experimentado. Un porcentaje mínimo indicó que depende de la circunstancia.

Como se evidencia, la amplia diferencia entre quienes respondieron afirmativamente y quienes no lo hicieron sugiere que la incertidumbre, el miedo o la falta de expectativas pueden formar parte de la experiencia cotidiana de muchos jóvenes entre los 20 y 24 años.

Además, es importante prestar atención a la respuesta específica acerca de las “circunstancias”, ya que señala de frente que el origen de dicho estado puede estar influenciado por un entorno externo al individuo, o varía dependiendo de la situación en la que la persona se pueda encontrar. Es importante reconocer con esto entonces, que el sentimiento de *desesperanza* es variable y por lo tanto se puede minimizar también mediante factores externos.

1. Segunda pregunta: ¿Crees que la desesperanza es un sentimiento individual, o un fenómeno colectivo?

¿Crees que la desesperanza es un sentimiento individual, o un fenómeno colectivo?
64 respuestas

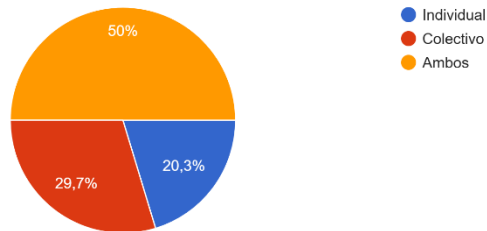


Figura 8. Pregunta (1.2)

Durante el desarrollo de esta investigación, se llegó a considerar la posibilidad de que la desesperanza se tratase de un fenómeno exclusivamente colectivo, no obstante, gracias a la teoría de la desesperanza de Beck; en este momento se considera ser un también un sentimiento individual, aunque no de origen aislado.

Los resultados nos muestran una conciencia general sobre el origen de la desesperanza, dando a entender que la mayoría de la población encuestada reconoce la misma desde una perspectiva mixta entre situaciones individuales y factores sociales o contextuales.

La segunda respuesta más alta, es decir, el fenómeno como “colectivo”, también nos evidencia una tendencia a reconocer el tema como un problema sistemático.

2. Tercera pregunta: ¿Crees que es importante hablar públicamente de esta temática?

¿Crees que es importante hablar públicamente de esta temática?
63 respuestas

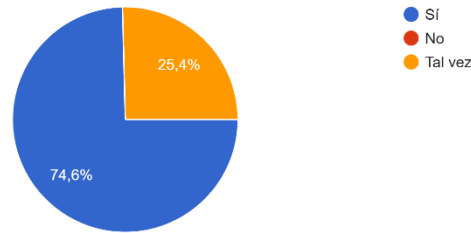


Figura 9. Pregunta (1.3)

Los resultados demuestran una alta disposición por parte de los participantes hacia la visibilización y discusión pública de esta temática. Asimismo, la ausencia de respuestas negativas claras sugiere un reconocimiento general de la relevancia social y emocional del fenómeno dentro de la población encuestada.

3. Cuarta pregunta: ¿Te asusta el paso del tiempo?

¿Te asusta el paso del tiempo?
64 respuestas

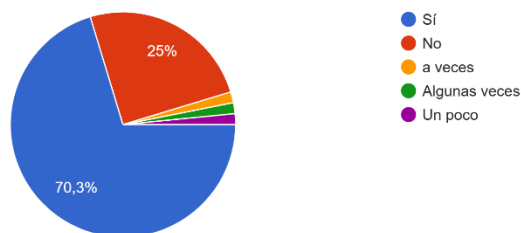


Figura 10. Pregunta (1.4)

Se encuentra una respuesta afirmativa casi definitiva por parte de los encuestados ante la pregunta presentada. Con un 70,3% en respuestas positivas, se denota una percepción negativa predominante acerca del paso del tiempo, lo que puede estar relacionado con emociones de

incertidumbre, cambios inevitables, o ansiedad; especialmente en el contexto actual nacional e internacional.

Irónicamente, esta ansiedad también se ve reflejada en las respuestas de mínimo porcentaje como “a veces”, “algunas veces” o “un poco”, ya que no denotan una negativa en sí, si no inseguridad a la hora de responder una pregunta que puede llegar a ser de peso personal.

2. Análisis de resultados – Encuesta de interés

Una vez entendidos los hallazgos dentro del carácter emocional, es necesario aterrizar el alcance y las necesidades específicas que el proyecto requiere.

1. Primera pregunta: *De los siguientes medios, seleccione el que considere más adecuado para comunicar esta problemática*

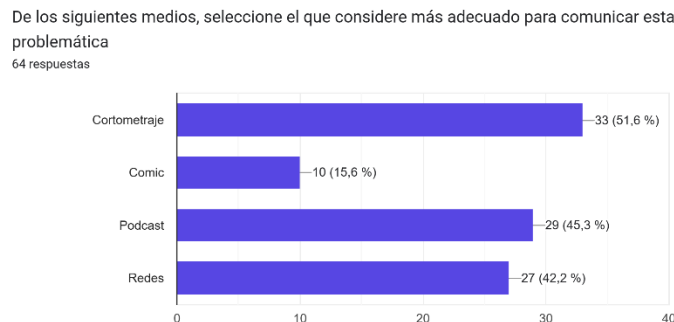


Figura 11. Pregunta (2.1)

Seleccionado por 33 personas, equivalente al 51,6% de las respuestas, la mayoría de los encuestados considera el cortometraje como la opción más adecuada. Esto sugiere que perciben el formato audiovisual narrativo como una herramienta efectiva para transmitir emociones, generar empatía y representar de forma más inmersiva experiencias relacionadas con la desesperanza y la percepción del futuro.

2. Segunda pregunta: Elige una estética

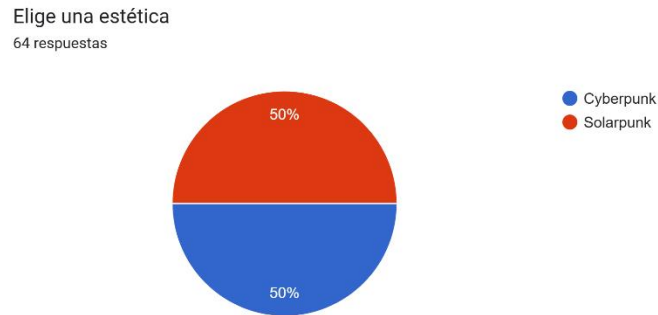


Figura 12. Pregunta (2.2)

En esta pregunta se pueden ver factores completamente equilibrados. Por un lado, la elección de la estética *cyberpunk* puede interpretarse como la visión distópica del futuro, caracterizadas por el avance tecnológico, la desigualdad social, y el deterioro emocional.

Por otro lado, el interés por la estética *solarpunk* refleja una inclinación hacia un futuro más esperanzador, centrado en la sostenibilidad, la armonía entre tecnología y naturaleza, y la construcción de futuros colectivos más humanos. La igualdad en los resultados sugiere que, aunque muchos jóvenes perciben el futuro desde una visión oscura o incierta, también existe un deseo de alternativas positivas y de reconstrucción social.

3. Tercera pregunta: ¿Con qué tipo de protagonista te sentirías más conectado?



Figura 13. Pregunta (2.3)

Gracias a estos resultados, se puede asumir que la conexión con un personaje es influenciada o incluso depende de la proyección de la identidad personal en el mismo. Es por esta misma formula que vemos una predominancia de protagonistas masculinos en la industria audiovisual, que se aprovecha de este fenómeno social. Se resalta este como un tema de relevancia, sin embargo, no abundaremos en profundidad.

No obstante, los porcentajes obtenidos en las secciones de “femenino” y “sin identificar” muestran una clara disposición hacia la diversidad de representación, incluso en formas ambiguas. Gracias a esto, se conoce que lo necesario para crear al personaje son características lo suficientemente universales y emocionales que permitan al usuario conectar con el protagonista, incluso sin parecerse a él en algunos aspectos identitarios.

4. Cuarta pregunta: *Elige una paleta de color*

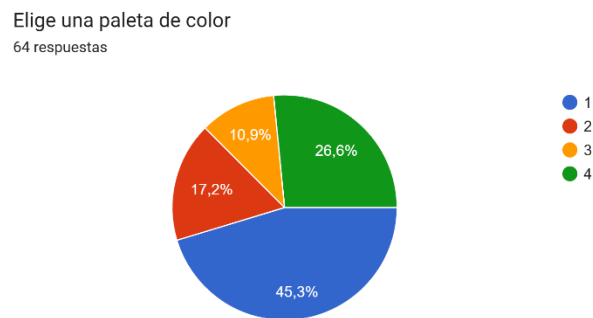


Figura 14. Pregunta (2.4)

El gráfico evidencia una preferencia clara por la paleta de color número 1, seleccionada por el 45,3% de los participantes. Esta paleta, compuesta por tonos azules, verdes y amarillos suaves, transmite sensaciones asociadas con calma, introspección, melancolía y equilibrio. La elección predominante de esta opción puede relacionarse con la intención de representar la desesperanza desde una perspectiva emocional

y reflexiva, sin recurrir necesariamente a ambientes completamente oscuros o agresivos.



Figura 15. Paleta de color seleccionada

5. Quinta pregunta: ¿Te gustaría ver implementados elementos de la cultura indígena Muisca en el producto final?

¿Te gustaría ver implementados elementos de la cultura indígena Muisca en el producto final?
64 respuestas

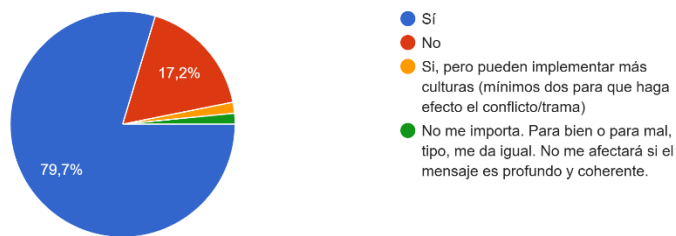


Figura 16. Pregunta (2.5)

Esta pregunta tenía, principalmente, un objetivo contextual. Entendiendo que alrededor de la nación ha habido diversas iniciativas por incentivar el reconocimiento de las culturas indígenas mediante medios audiovisuales, se pretendía identificar la visión del público general hacia las mismas.

Teniendo en cuenta la totalidad de las respuestas, se decidió implementar esta representación (ahora más diversa, y no exclusiva de la cultura muisca como centro) de manera subtextual, por medio de escenarios y símbolos.

3. Narrativa

3.1. Camino del héroe

Una vez entendidas las bases teóricas necesarias para desarrollar el proyecto, se procedió a la construcción de la narrativa del producto final. Esta se llevó a cabo mediante la metodología del *camino del héroe*, que permitió la creación de una línea de *storytelling* adecuada para representar las experiencias de desesperanza (y esperanza) en los jóvenes y, especialmente, en nuestro protagonista

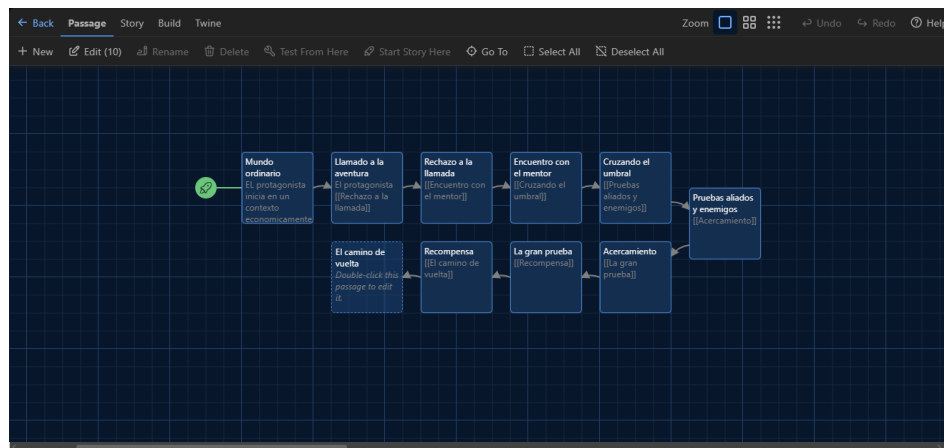


Figura 17. Desarrollo en Twine del camino del héroe)

3.2. Construcción de guion

En esta sección se resalta la decisión previa realizada por el equipo de producción de no utilizar lenguaje verbal (o diálogos) en la historia. A partir de esto, se optó por crear un formato de guion mixto que combinara las instrucciones específicas propias de un guion técnico, y el valor narrativo del guion literario.

Así mismo, resalta la división de escenas plenamente basadas en la metodología del camino del héroe previamente llevada a cabo.

Aika
Guión técnico/literario

Mundo ordinario

INT. LABORATORIO - Noche

Plano de espalda

(SFX: Se escucha una PULIDORA)

[PADRE] (32), hombre robusto, científico. Lleva gafas de protección. Se ven chispas salir de su creación pero no se muestra

Figura 18. Extracto de guion

3.3. Arte conceptual

A la mano de la escritura de guion, comenzó el proceso de desarrollo de piezas graficas conceptuales. Gracias a la encuesta de interés, se poseen objetivos y límites claros dentro de áreas como estética, colores y sentimientos a transmitir.

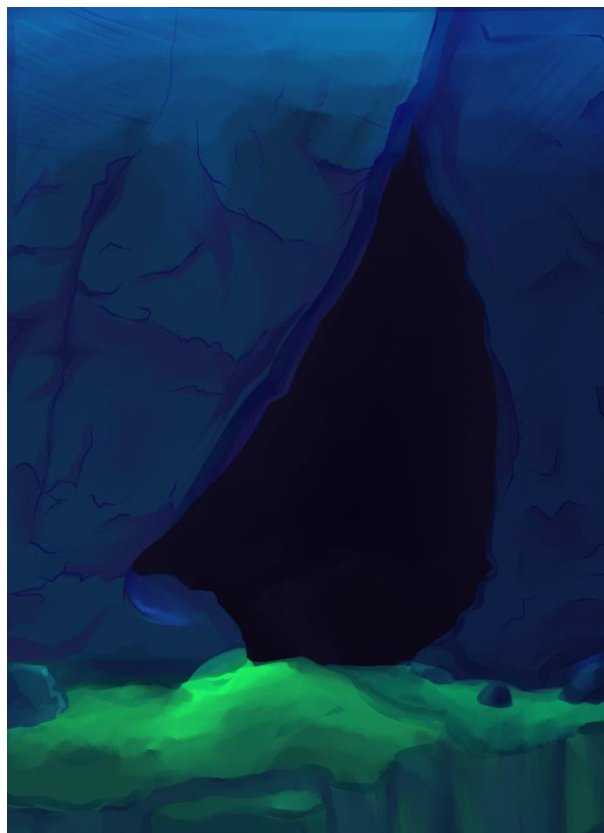


Figura 19. Primer escenario conceptual

3.4 Diseño de personajes

Uno de los procesos más difíciles y, sin embargo, más gratificantes del desarrollo del producto se trató del diseño de personajes. Estos están directamente inspirados por las bases descubiertas durante las encuestas, teniendo en cuenta como centro el crear un protagonista que, aunque con su propia identidad, se mostrara lo suficientemente accesible como para que el público proyectara en él sus experiencias.

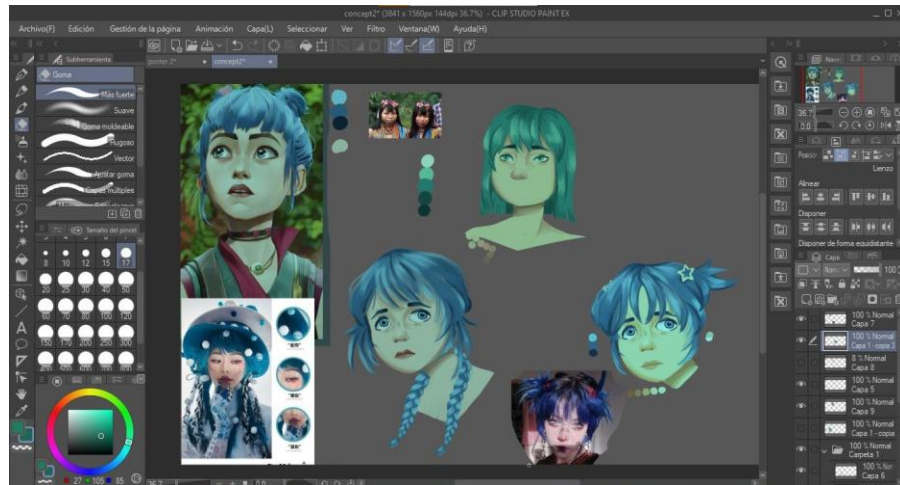


Figura 20. Primera exploración de personaje

Esta identidad, además, esta creada desde el concepto de desesperanza. Se crea entonces un personaje que cuenta con dificultades desde su nacimiento completamente fuera de su control, y representan de manera metafórica la desigualdad social y como esta no nace, y muchas veces no se puede cambiar, por medio de meritocracia.

La presencia de una prótesis de porcelana, que inevitablemente sufrirá rupturas, también hace un llamado de atención las maneras en las que la sociedad intenta arreglar problemas externos mediante soluciones internas, estéticas, muchas veces con el fin de no incomodar a las personas externas al sujeto poseedor de diferencia o dificultad

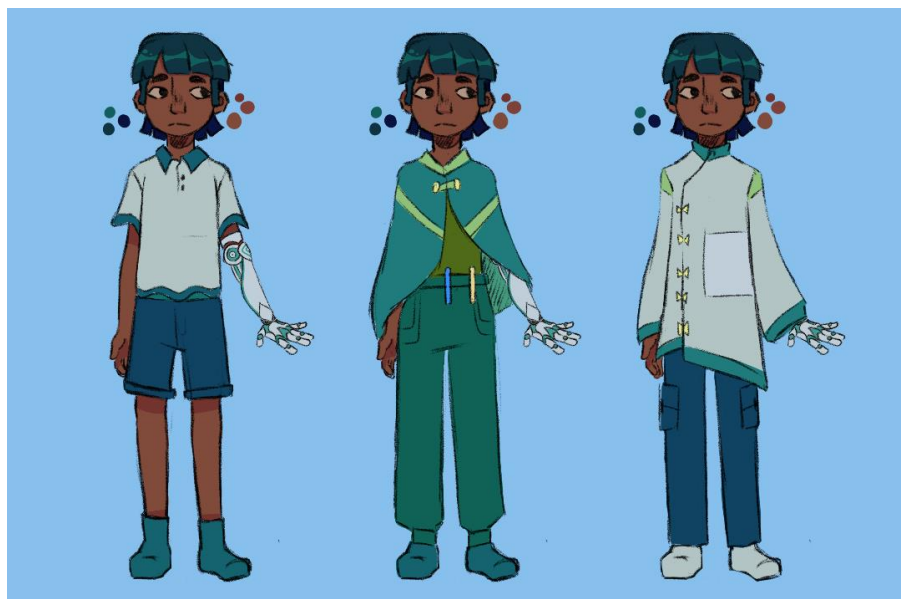


Figura 21. Ezran

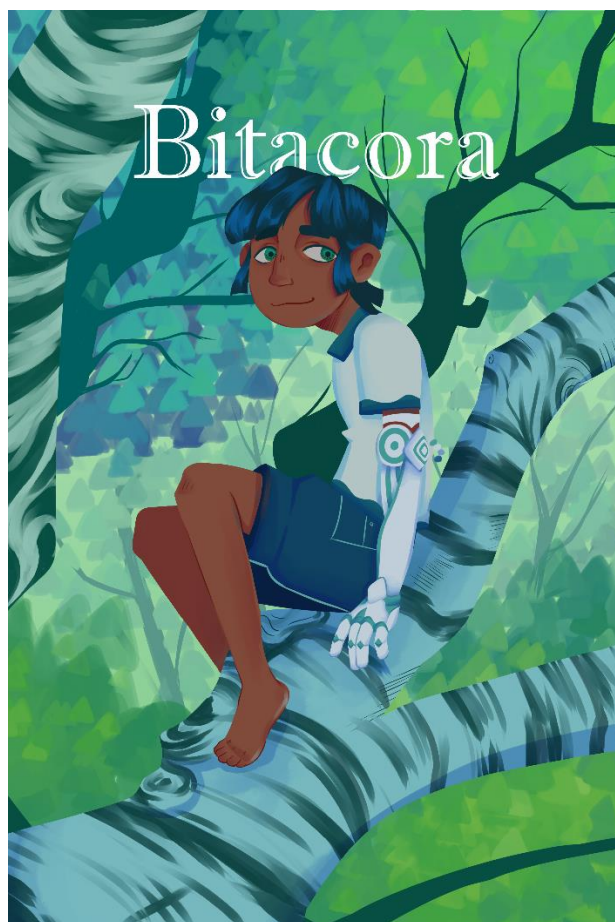


Figura 22. Portada (Versión anterior)



Figura 23. Exploración de color personaje



Figura 24. Primer poster AIKA

Conclusiones

Aika permitió comprender que la desesperanza en jóvenes universitarios, contrario a lo pensado en un inicio, no puede interpretarse únicamente como una experiencia individual, sino como un fenómeno profundamente relacionado con las condiciones sociales, económicas y culturales contemporáneas. A partir de los referentes teóricos, se identificó que factores como la precariedad laboral, la incertidumbre frente al futuro, y los efectos de la globalización influyen directamente en la percepción de las posibilidades personales.

Asimismo, la investigación evidenció que la desesperanza se manifiesta mediante pensamientos persistentes de imposibilidad, pérdida de motivación y expectativas negativas frente al futuro, aspectos expuestos en el *modelo de desesperanza de Beck*. Estas percepciones no sólo afectan la salud mental, sino también la capacidad de proyectarse, construir metas y mantener vínculos significativos con el entorno. Pero son, irónicamente, estas actitudes las que pueden reducir la desesperanza como estado permanente

De igual manera, el análisis de las dinámicas contemporáneas de juventud permitió reconocer el cómo las generaciones actuales enfrentan contextos marcados por la aceleración social, la inestabilidad y la incertidumbre constante, lo que genera sentimientos de desconexión y escepticismo frente al futuro. Esto contribuye, a su vez, a consolidar estados emocionales donde el futuro deja de percibirse como una posibilidad de cambio o salida, y comienza a entenderse como un espacio inaccesible.

En términos metodológicos y creativos, el proyecto demostró que el diseño audiovisual y el diseño de interacción pueden funcionar como herramientas de investigación y representación social. La creación de personajes, narrativas y elementos visuales permitió traducir experiencias emocionales complejas en recursos sensibles y accesibles, favoreciendo la empatía y la reflexión del espectador frente a la problemática abordada.

Bibliografías

- O'Grady, J. (2021). *Manual de investigación para diseñadores*. Blume.
- Marchetti, I. (2018). Hopelessness: A network analysis. *Cognitive Therapy And Research*, 43(3), 611-619. <https://doi.org/10.1007/s10608-018-9981-y>
- Pérez, J. R. (2018). El espacio audiovisual salvadoreño y su impacto en la estructura social. Una perspectiva desde Centroamérica. *Anuario de Estudios Centroamericanos*, 44. <https://doi.org/10.15517/aeca.v44i0.34272>
- Martínez, F., & Runnel, P. (2015). *Hopeless youth!*
- González Tovar, J., & Hernández Montaña, A. (2012). LA DESESPERANZA APRENDIDA Y SUS PREDICTORES EN JÓVENES: ANÁLISIS DESDE EL MODELO DE BECK. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 17(2), 313-327.
- Stoddard, S. A., Henly, S. J., Sieving, R. E., & Bolland, J. (2010). Social Connections, Trajectories of Hopelessness, and Serious Violence in Impoverished Urban Youth. *Journal Of Youth And Adolescence*, 40(3), 278-295. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9580-z>
- Druetta, D. C. (2002). *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza*. Redalyc.org. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42118502>
- Campbell, J., Cousineau, P., & Brown, S. L. (1990). *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*.
- Beck, A. T., Weissman, A., Lester, D., & Trexler, L. (1974). The measurement of pessimism: The Hopelessness Scale. *Journal Of Consulting And Clinical Psychology*, 42(6), 861-865. <https://doi.org/10.1037/h0037562>