



Reporte de participación en semillero de investigación

David Villamil Buitrago

Juan Diego Cortés Mariño

Diseño de Interacción

Universidad Santo Tomás, Seccional Tunja

Semillero de Investigación Píxeles

Julián Santiago Delgadillo Aponte, José Alejandro Acuña Najar

06 junio de 2025

Tabla de contenido

Introducción	5
Resultados Juan Diego Cortés Mariño	5
1. Descripción de las actividades	5
1.1 Walk Out.....	5
<i>Problemática.....</i>	<i>5</i>
<i>Objetivos</i>	<i>6</i>
<i>Justificación</i>	<i>7</i>
<i>Desarrollo</i>	<i>8</i>
<i>Conclusiones Walk Out.....</i>	<i>12</i>
1.2 Arcadia.....	13
<i>Problemática.....</i>	<i>13</i>
<i>Objetivos</i>	<i>14</i>
<i>Justificación</i>	<i>14</i>
Proceso investigativo.....	15
<i>2º Coloquio de diseño de interacción</i>	<i>35</i>
<i>Conclusiones Arcadia</i>	<i>36</i>
2. Aprendizajes obtenidos.....	36
3. Reflexión	37
4. Conclusión.....	38
Resultados David Villamil Buitrago.....	38
1.Descripción general del evento o actividad	38
<i>2º Coloquio de diseño de interacción</i>	<i>40</i>
2. Participación personal.....	40
3. Aprendizajes obtenidos.....	41
4. Reflexión crítica	41
5. Proyecciones futuras	42
6. Conclusión.....	43
Diseño materializado.....	44
Conclusión de cierre	53
Softwares utilizados	54
Bibliografía	55
Referencias.....	56

Introducción

En el presente documento podrá encontrar la relatoría del proceso del semillero Pixeles de la Universidad Santo Tomás seccional Tunja; este relato será avalado desde la experiencia de dos semilleristas que trabajaron en conjunto para el desarrollo del proyecto Arcadia y el proyecto Walk Out del cual se hablara brevemente.

Este proceso de semillero de investigación se llevo a cabo entre el 2024-1 hasta el 2025-1, por lo que se recopilaran los resultados obtenidos y los logros alcanzados.

Resultados Juan Diego Cortés Mariño

1. Descripción de las actividades

1.1 Walk Out

Durante el semestre 2024-1 comencé de forma oficial mi participación formal en el semillero Pixeles, el primer paso fue plantearme un proyecto con el cual buscaría participar desde un proyecto personal teniendo en cuenta en utilizarla como opción de grado, por lo que junto con mi compañero Luis Ángel Pinzón Morales creamos el proyecto Walk Out, el cual buscaba concientizar a las personas sobre el abandono animal, mi rol dentro de este proyecto fue de líder.

Problemática

Actualmente el abandono de animales es un problema social con impacto mundial que afecta tanto a los animales como a las personas. Se trata de dejar a un animal sin cuidado ni atención, dentro del mismo hogar, o en casos más fuertes en sitios como la calle o un refugio, aunque existen otros lugares. Existen diversas causas por lo que esto sucede, algunas de estas son: camadas indeseadas, la falta de responsabilidad, la influencia de la moda al verlos como un accesorio que solo sirve cuando son tiernos o

bonitos, los problemas económicos, los cambios de domicilio, las alergias, el comportamiento del animal, entre otras.

El abandono animal tiene consecuencias graves en las mascotas, ya que pueden llegar a sufrir traumas físicos como maltratos o atropellos, y ser más susceptibles a traumas psicológicos, enfermedades, sed, hambre, incluso la muerte.

Es un fenómeno cruel que cada vez ocurre con mayor frecuencia en nuestra cotidianidad, puesto que aún falta concientización por parte de muchas personas, bien sea por la carencia de conciencia a la hora de pensar si la persona es apta para conseguir un compañero animal, por la falta de responsabilidad del cuidado de este, el hecho de restarle derecho a la vida de los animales.

Objetivos

General:

Diseñar una herramienta mediante el diseño de interacción para mostrar el abandono animal.

Específicos:

-Generar un espacio virtual donde se pueda visualizar desde la perspectiva animal en la que se refleje la situación del abandono animal.

-Desarrollar escenarios o situaciones donde se muestren las dificultades que tienen los animales en situación de abandono.

-Mostrar el buen trato a los animales, con empatía y como un ser vivo que merece respeto.

Justificación

El abandono animal es una problemática social que tiene un gran impacto tanto en animales como en personas. En todo el mundo, es un fenómeno relevante, especialmente en Colombia por la cantidad de casos que hay producto de la poca educación y conciencia sobre la tenencia responsable de animales. Según la fiscalía general de la Nación, entre 2019 y 2021, los casos de maltrato a mascotas aumentaron. Por ejemplo, solo en Bogotá hubo más de cuatro mil casos reportados durante el 2020 recopila el diario Semana (2023).

Pese a los grandes esfuerzos por detener este fenómeno, aún existe demasiada crueldad con estos seres, esto sin importar si los animales son callejeros o no, sin embargo, hay que reconocer, que la empatía por los animales callejeros es mucho menor y reciben tratos injustos y muchas veces agresivos. Esto debido a que muchas personas consideran a estos animales, cochinos o incluso peligrosos, por lo que su miedo hace que su actitud contra ellos sea bastante agresiva.

Desde el diseño de interacción se puede emplear diversos métodos para poder concientizar a las personas sobre este problema, siendo la empatía el punto clave para de verdad poder llegar a la persona. Para esto se propone desarrollar un producto que

genere un gran impacto en el usuario, donde sienta en carne propia el impacto del abandono animal.

Desarrollo

Una vez la parte teórica empezamos informándonos y buscando otros autores que desarrollaran un producto similar al que planteamos, así como distinta información para abordar la parte social y analizar las causas y consecuencias del abandono animal. Una vez la parte teórica estuvo lo suficientemente desarrollada empezamos a crear el estilo grafico del juego y sus diferentes assets, siendo el estilo seleccionado píxel art con profundidad.

Para la parte grafica mi aporte fue de las siguientes ilustraciones usando píxel art:

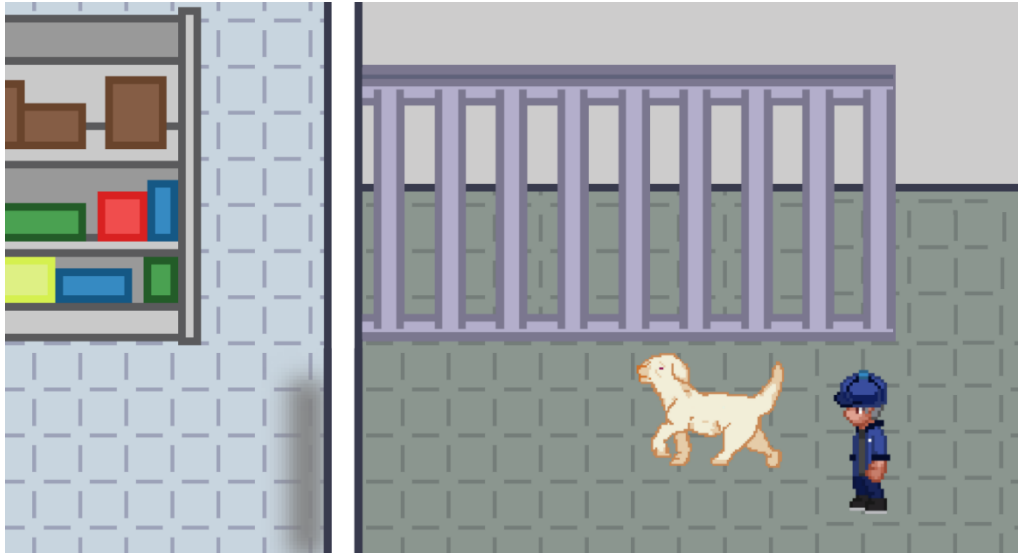




Ilustraciones de autoría propia usando Pixil frame

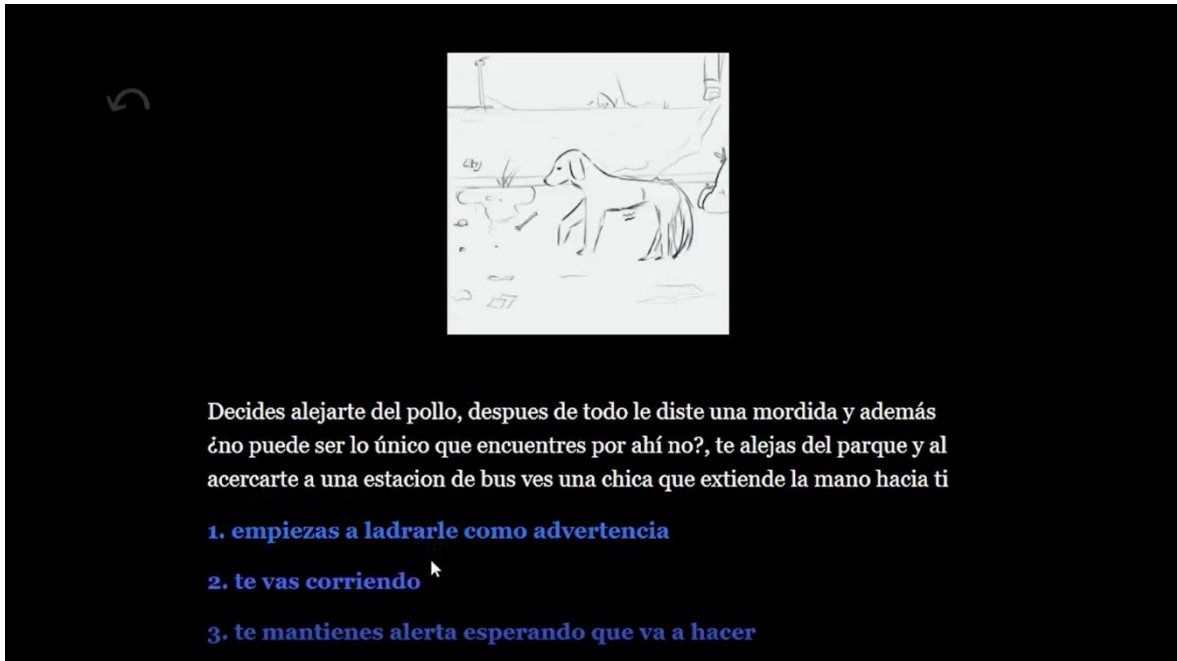
Una vez terminamos con la parte grafica fue momento de empezar a programar el videojuego, aunque teníamos pensado usar Unity para el desarrollo del videojuego, debido a complicaciones como el tiempo y el desconocimiento del programa nos vimos obligados a migrar a otra plataforma, en este caso usamos Construct 3.

En esta plataforma desarrollamos cinco niveles distintos en donde se muestra el crecimiento de un cachorro recién llegado a la familia, y como con el paso de los años se van olvidando del hasta el punto de abandonarlo. En este punto me encargue del desarrollo del quinto y último nivel del juego, en donde se representaba el final de la historia.



Diseño de escenarios de Luis Ángel Pinzón

Una vez el juego terminó seguimos con pruebas de usuario para captar el recibimiento del juego y ver el impacto que podría tener en las personas, donde recibimos resultados positivos, ya que el videojuego generaba emociones que ponían a reflexionar, recibíamos distintos comentarios, pero sobre todo reacciones al borde del llanto, por lo que fue exitoso los resultados obtenidos en pro de concientizar a las personas.



Decides alejarte del pollo, despues de todo le diste una mordida y además ¿no puede ser lo único que encuentres por ahí no?, te alejas del parque y al acercarte a una estacion de bus ves una chica que extiende la mano hacia ti

- 1. empiezas a ladrarle como advertencia**
- 2. te vas corriendo**
- 3. te mantienes alerta esperando que va a hacer**

Historia de autoría propia, en colaboración con Luis Ángel Pinzón, usando Twine

Finalmente, para dar cierre a este proyecto participamos en el taller RAD social número 13, en donde nuestro proyecto compitió contra los proyectos de otras universidades, en donde cada proyecto realizaba una ponencia sobre su proceso y sus resultados, el cual era evaluado por una serie de jurados; Walk Out quedo como mejor proyecto del montaje, cerrando con broche de oro ese proceso de investigación creación.



Conclusiones Walk Out

- El producto logro transmitir emociones a los usuarios que la probaron, poniéndolos en un ejercicio de reflexión
- Se completo la creación de un videojuego que tuviera la capacidad de generar conciencia sobre el abandono animal



Este certificado se expide en Bogotá, a los 8 días del mes de junio de 2024

Danilo Calvache
Presidente RAD
NIT 900.031.294-6



1.2 Arcadia

Para los siguientes semestres, 2024-2 y 2025-1, tome la iniciativa de crear mi proyecto, que lleva por nombre arcadia, dedicado a concientizar a los jugadores de videojuegos sobre sus conductas tóxicas y a desarrollar una mentalidad saludable mediante el desarrollo personal.

Durante esta investigación se unió mi compañero de semillero David Villamil Buitrago, con el cual repartimos las diferentes tareas.

A diferencia del proyecto Walk Out, Arcadia no tenía un rumbo preestablecido por lo que la parte investigativa se volvió fundamental, por lo que nos informamos de diversas fuentes buscando factores que unieran los distintos campos que comprende el proyecto Arcadia, siendo estos: los videojuegos, la psicología, la filosofía y el diseño de interacción.

Problemática

En un mundo donde se busca la inmediatez y la satisfacción rápida, los videojuegos han servido para brindar esa sensación de satisfacción en sus jugadores; esto trayendo no solo las virtudes si no también los vicios que conlleva.

Los videojuegos durante los últimos años han tenido un alza en su popularidad, y cada persona reacciona diferente a la hora de jugar, en muchos casos se ha llegado a vivir o crear un ambiente tóxico gracias a una mentalidad nociva.

Los jugadores de videojuegos son fuertemente marcados por sus experiencias mientras juegan; ya sea de forma positiva o negativa, por lo que cada vez es más normal encontrar jugadores de videojuegos con conductas violentas o tóxicas, que se

generan por el mal manejo y gestión de las situaciones de juego y sus propias emociones; repercutiendo de forma directa en cómo se relacionan con otros jugadores en estos medios, y en casos extremos en su relacionamiento cotidiano en su vida.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar desde el diseño de interacción una medida para fomentar la mentalidad saludable en los jugadores de videojuegos, que sean estudiantes de diseño de interacción de la Universidad Santo Tomás seccional Tunja.

Objetivos específicos

Identificar los comportamientos nocivos que tienen los video jugadores, incluyendo sus causas, como se puede evitar y sus consecuencias.

Clasificar los arquetipos de jugadores según su comportamiento.

Concientizar sobre la repercusión que puede tener una mentalidad nociva para el video jugador como en su entorno.

Justificación

La toxicidad en los videojuegos es un fenómeno ampliamente reconocido que afecta negativamente la experiencia de juego y el bienestar emocional o incluso físicos de los jugadores. Este comportamiento incluye insultos, acoso, actitudes destructivas, y

violencia física que no solo deterioran la convivencia en línea, sino que también pueden tener repercusiones en la salud de los individuos y su entorno.

La importancia de abordar este problema radica en diferentes factores para procurar la salud del individuo y su entorno, para ello son clave aspectos como el bienestar emocional y la salud mental, ya que son los primeros afectados y los que influyen en que la mentalidad de un jugador sea tóxica, causando problemas como estrés, ansiedad u otros problemas de salud mental.

Para prevenir esta problemática es importante mejorar la mentalidad de los video jugadores para contribuir a crear un entorno más saludable y positivo en donde se potencie el desarrollo de habilidades sociales, y los video jugadores tengan un desarrollo personal mejorando su empatía y la comunicación efectiva.

Esta investigación busca identificar estrategias efectivas para reducir la toxicidad entre los video jugadores, promoviendo una mentalidad más positiva y constructiva. Al hacerlo, se espera mejorar la experiencia de juego, el bienestar emocional de los jugadores y contribuir al desarrollo de una comunidad de videojuegos más saludable.

Proceso investigativo

Encontramos referentes investigativos, de gamificación en incluso desde el mismo diseño, autores como Richard se convirtieron en referentes claves para el desarrollo de la investigación pero, aunque teníamos las piezas por separado, no había nada similar a lo que estábamos proponiendo, ya que era la unificación de diversos conceptos aplicados desde el diseño de interacción, por lo que era un proceso sin metodología preestablecida, usamos

algunas como doble diamante o design thinking, pero ninguna encajaba completamente con las necesidades del proyecto.

Una vez terminamos con la parte teórica aplicamos un personified data, o personificación de datos, la cual consiste en brindar cualidades humanas a datos, por lo que esto dio origen a los arquetipos que definimos teniendo en cuenta los pensamientos de grandes filósofos, como Zenón, Nietzsche, Camus, Hobbes, etc.

Puntos clave para la definición de una taxonomía de arquetipos

Filosofía del jugador

Cada jugador tiene creencias y formas de actuar en los videojuegos, como filosofía de juego, puede que el jugador sea consciente o no de su propia filosofía; lo importante es saber que, aunque todos los seres humanos sean diferentes, existen patrones que nos envuelven a todos.

En estos patrones podemos encontrar varias formas en que las personas piensan y como estas se aplican a la hora de jugar. Como su forma de juego, sus acciones del juego, el contenido que consume del juego y que tanto aprende de fuentes externas.

Objetivos del jugador

Para cada jugador hay varios objetivos por los que se motivan a mejorar o seguir jugando, es una forma de que los jugadores se mantengan entretenidos y encuentren diversión o satisfacción mientras juegan.

No todos los jugadores tienen los mismos objetivos, algunos no podrían considerarse objetivos tangibles, sino abstractos, y es aquí donde se diferencian más los tipos de jugadores entre sí.

Reacciones del jugador

Este es un elemento muy importante para saber sobre los tipos de jugadores es sus reacciones frente a las situaciones dentro del juego, sin embargo, investigando no se encuentra una diferenciación arquetípica por las reacciones de los jugadores. En esta investigación es importante conocer cómo reaccionan los jugadores para saber cuáles tienen conductas tóxicas o mentalidad tóxica y cuáles no.

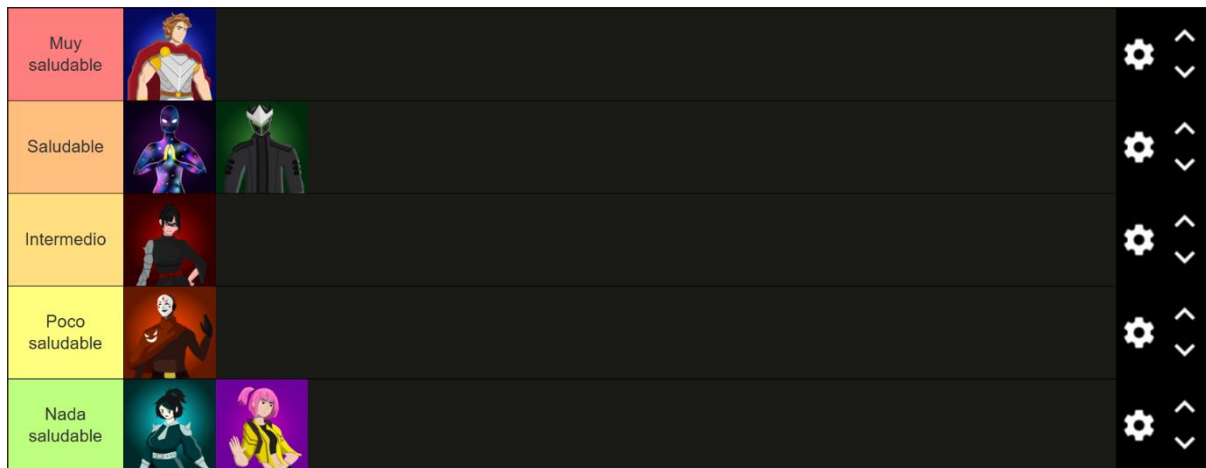
Es por esto por lo que se propone un factor de análisis que nos permita identificar los tipos de reacciones de jugadores, estas se dividen en dos tipos de reacción. Las reacciones positivas y las negativas.

Esto para generar una clara diferenciación entre los distintos tipos de jugadores y alejarse lo mayor posible con los demás arquetipos de jugadores que nos hablan estudios previos; y así poder extraer los arquetipos necesarios para sectorizar los tipos de jugadores para esta investigación, entre jugadores con mentalidad tóxica y no tóxica.

Validación psicológica

Aunque tuvieran su fundamento teórico necesitábamos certificarlos frente a un área que fuera más a fin con la mentalidad de jugadores de videojuegos, por lo que recurrimos a profesionales de la psicología para validar y organizar en escala los arquetipos creados.

Una vez llegamos a 15 profesionales del área de psicología, tabulamos los resultados y creamos la escala de arquetipos que fue organizada con la respuesta previa de psicología, por lo que se organizó a forma de tier list; con esta creada se observa a usuarios para evaluar la pertinencia e importancia de la investigación.



Realizado con Tier list maker, prueba de autoría propia

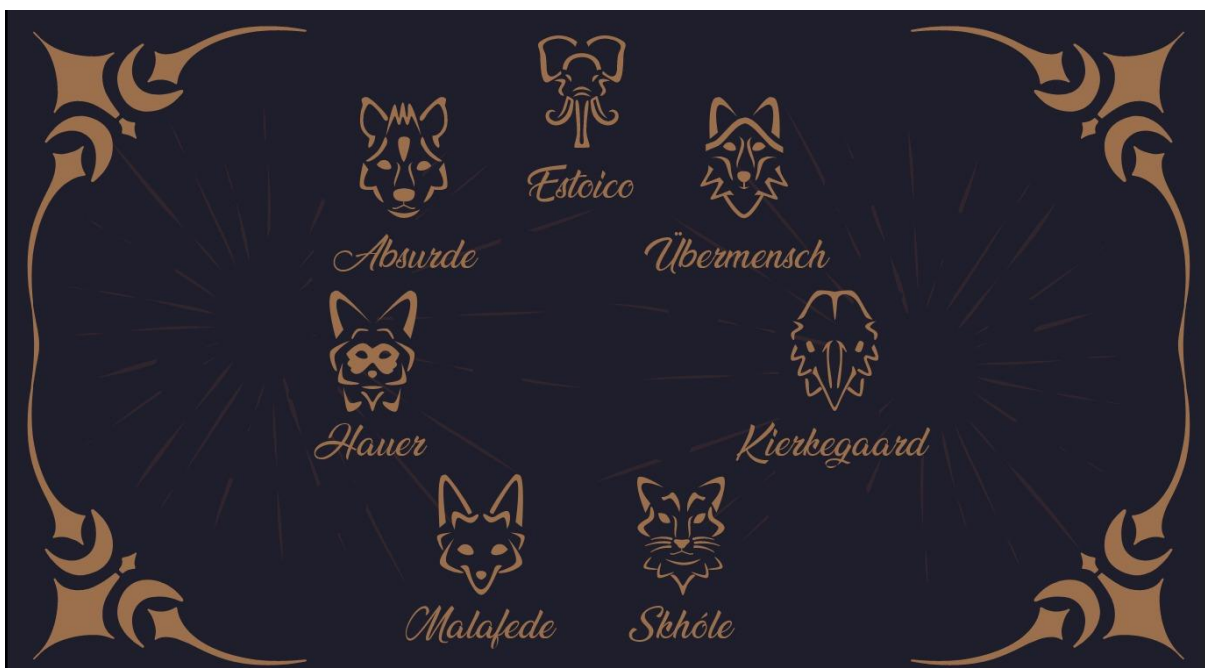
Observación

usamos el torneo de videojuegos de la semana tomasina del semestre 2024-2, donde visualizamos lo investigado sobre el comportamiento toxico en videojuegos, ya que varios jugadores mostraron conductas agresivas, como insultos o reacciones desmedidas.



Wiki de arquetipos

Con esa información y a modo de cierre de semestre, creamos una Wiki en Adobe Xd en donde se podían visualizar unas ilustraciones de cada arquetipo, así como información sobre este mismo, era una interfaz sencilla que reflejaba mayor investigación, por lo que decidimos usarla de forma temporal para ejemplificar como estaban desarrollados los arquetipos y su información básica.





←

💬

KIERKEGAARD

Este tipo de jugador elige cómo le afectan la frustración y el enojo, dejándose llevar por estas emociones según su interés, más que por autocontrol. Su satisfacción y euforia están condicionadas por su interés en el juego, lo cual también define la intensidad de su reacción. Observador y analítico, aprende del entorno solo si encuentra algo interesante que pueda aplicar a su contexto. Aunque sus objetivos no suelen ser ambiciosos, están bien definidos y en sintonía con su experiencia de juego y emociones. Al tomarse el juego de forma relajada, logra momentos de gran progreso y desarrolla una combinación espontánea de estilos, aplicando elementos de otros tipos de juego, a menudo por azar.



←

💬

Este tipo de jugador suele frustrarse y justificar su enojo con excusas, usando una actitud defensiva en lugar de reflexionar sobre sus errores. Aunque es eufórico en sus momentos de éxito, deja que la emoción lo controle, a veces causando incidentes. Aprende de su entorno y adopta estilos de otros jugadores sin cuestionar si realmente le funcionan, lo que a menudo le impide alcanzar sus verdaderos objetivos, al no ser sincero consigo mismo sobre lo que busca. Esto lo lleva a estancarse, manteniendo métodos ineficaces mientras espera un resultado diferente, y, aunque capta tanto lo positivo como lo negativo de otros estilos de juego, termina sin desarrollar una identidad propia.

MALAFEDE



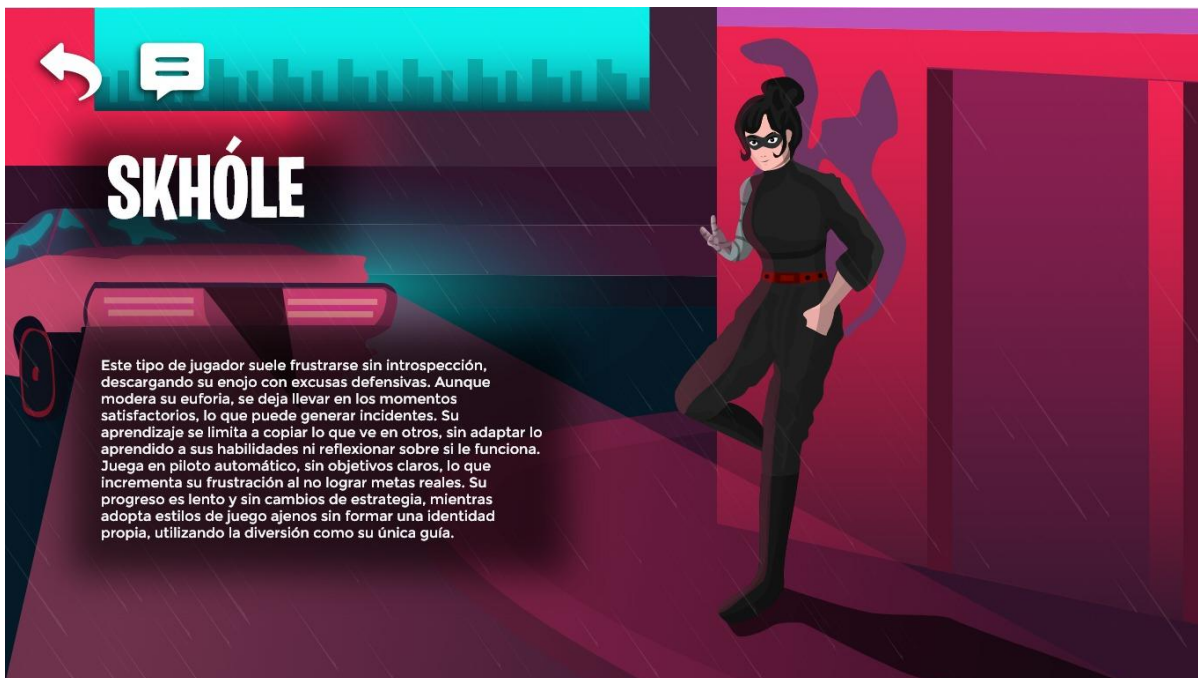
ESTOICO

Este tipo de jugador mantiene un gran autocontrol sobre sus frustraciones, consciente de que algunos factores escapan a su control pero sin caer en el nihilismo. Su euforia es medida; disfruta los momentos sin ser consumido por ellos. Aprende y mejora a partir de su propia experiencia, confiando en que lo vivido es su mejor fuente de enseñanza. Juega con un propósito claro, enfocado en cumplir sus objetivos, cualesquiera que sean, y se esfuerza continuamente por superarse, analizando tanto sus errores de juego como su manera de afrontar cada situación. Además, crea y adapta diversos estilos de juego según lo que desee lograr, mostrando una flexibilidad que le permite ajustar su estrategia a las circunstancias.



HAUER

Este tipo de persona muestra una marcada falta de responsabilidad al culpar siempre a factores externos en lugar de asumir sus acciones, con una tendencia a la indisciplina que la lleva a actuar impulsivamente sin seguir normas establecidas. Además, rechaza la verdad, aceptando creencias sin cuestionarlas y mostrando desinterés por el conocimiento y la honestidad. Su falta de autonomía se refleja en una fuerte dependencia de otros para tomar decisiones, sin juicio propio, y actúa sin reflexionar en las consecuencias éticas de sus acciones. Finalmente, se encuentra socialmente desconectada, ignorando o despreciando los valores y normas de la comunidad, promoviendo así actitudes egoístas.



←

💬

SKHÓLE

Este tipo de jugador suele frustrarse sin introspección, descargando su enojo con excusas defensivas. Aunque modera su euforia, se deja llevar en los momentos satisfactorios, lo que puede generar incidentes. Su aprendizaje se limita a copiar lo que ve en otros, sin adaptar lo aprendido a sus habilidades ni reflexionar sobre si le funciona. Juega en piloto automático, sin objetivos claros, lo que incrementa su frustración al no lograr metas reales. Su progreso es lento y sin cambios de estrategia, mientras adopta estilos de juego ajenos sin formar una identidad propia, utilizando la diversión como su única guía.



←

💬

ABSURDE

Este jugador carece de control sobre su frustración y le es indiferente experimentar emociones negativas en el juego. Del mismo modo, no otorga importancia a la euforia y puede perderse en la emoción sin cuidado alguno. No aprende de su entorno ni por cuenta propia, ya que solo busca satisfacer sus deseos inmediatos y no muestra interés en conocer nuevos aspectos de los videojuegos. Su único objetivo es pasar el rato, jugando por inercia sin disfrutar realmente la experiencia, lo que lo lleva a caer en una rutina sin progreso o crecimiento. Además, no le interesan las mecánicas ni las características del juego, ni para aprenderlas ni para observarlas en otros jugadores.



Ilustraciones de autoría propia, realizadas en Illustrator

Al inicio del semestre 2025-1, teníamos claro que el proyecto necesitaba un cambio de rumbo, por lo que, tras analizar diferentes propuestas, se llegó a crear una interfaz web donde se refleje mejor el resultado de toda la investigación.

Arquitectura de la información

Para realizar esto pensando en el usuario final realizamos una arquitectura de la información teniendo presente la información necesaria para concientizar y ayudar a los jugadores de videojuegos sobre el desarrollo personal en estos, para esto se dio 4 principales categorías inicio, test para conocer tu arquetipo, información de los arquetipos y razones para mejorar tu arquetipo; seguido de esto la información relevante que contendría la página para lograr sus objetivos en cuanto a información y diseño; para este proceso se usó la herramienta de UX tweak.

TABLE LEGEND ^

Total respondents

0%  100% (10 respondents)

Cards	Inicio	Test para conocer tu arquetipo	Información sobre los arquetipos	Razones para mejorar tu arquetipo
encuesta	3	7	0	0
Origen del arquetipo	2	1	6	1
Información sobre desarrollo personal	2	1	1	6
Características del arquetipo	2	2	6	0
Nombre del arquetipo	1	1	8	0
Tarjeta personalizable del arquetipo	1	1	4	4
Tips de mejora	1	0	1	8
Llamado a la acción	7	1	0	2
Preguntas tipo ABC	2	7	0	1
Tus resultados	1	6	1	2

Realizado con UX tweak, prueba de autoría propia

Una vez tuvimos los resultados del card sorting, pudimos definir una arquitectura de la información por lo que empezamos a crearla usando Framer, el cual es un CMS gratuito.

Creación interfaz web

Comenzamos desde cero la creación de la página no tuvimos plantilla o recurso extra que no fuera de autoría propia, así que era momento de articular la página y darle su toque característico, por lo que nos decidimos en ampliar la producción gráfica para nutrir más la página y no se viera tan vacía.

ARCARDIA Test Arquetipos Por qué mejorar

Descubre que tipo de arquetipo eres

Solo con 7 minutos de tu tiempo puedes conocer de forma precisa con que arquetipo encaja tu mentalidad de juego

Realiza el test

ARCARDIA Test Arquetipos Por qué mejorar

Siete arquetipos

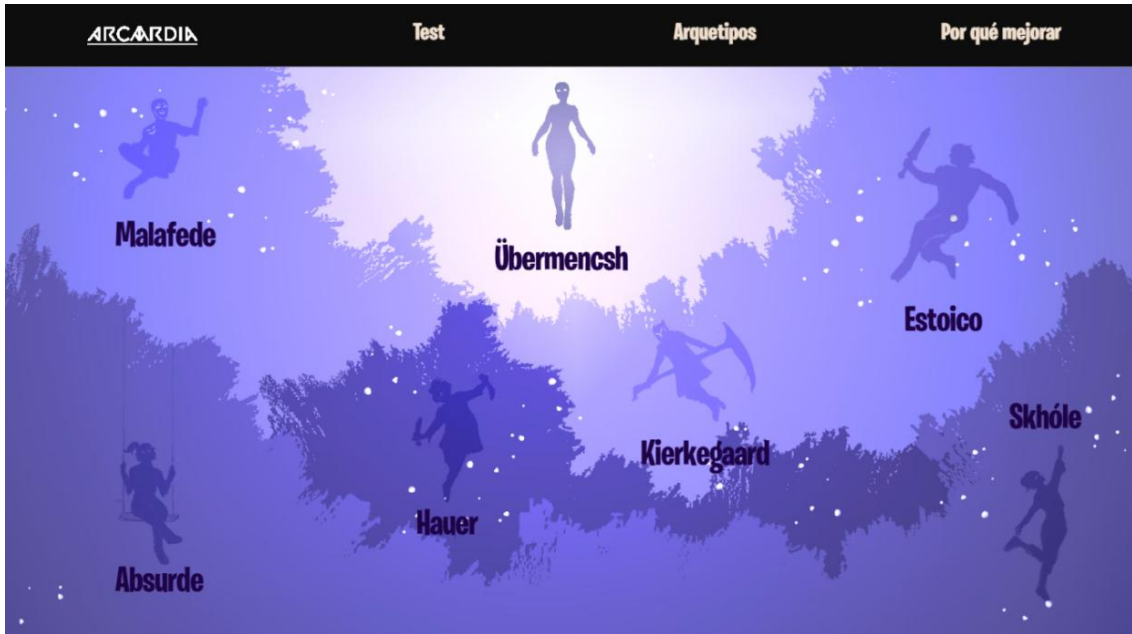
Test de arquetipos sobre mentalidad de los jugadores de videojuegos

En este test descubrirás cual arquetipo representa tu mentalidad al jugar videojuegos, para esto responderas un total de 20 preguntas y tardaras como maximo 10 minutos

Procura responder de la forma mas exacta posible, es mejor si te detienes a pensar antes de contestar una pregunta. Y recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas solo describen un comportamiento o gusto al jugar videojuegos

Comienza el test

Powered by Opinion Stage



Origen del arquetipo:

Este arquetipo fue construido de la filosofía Zenón de Citio y la definición del Téletos. Zenón retomó la idea de los cuatro elementos como base de los cuerpos, destacando el pneúma (espíritu) como la fuerza activa que unifica y da movimiento. Así, la armonía del alma se entiende como una tensión específica del pneúma (espíritu), vinculada a la virtud. Para Zenón, vivir coherentemente significa alcanzar plenamente la racionalidad humana.



Diseño de página web usando Framer, de autoría propia

Prueba de usabilidad

Una vez que tuvimos un prototipo de alta fidelidad seguimos con una prueba de usabilidad, en la cual pusimos al usuario a hacer varias tareas, la primera de estas siendo una prueba de 10 segundos, para que con solo el inicio de la página el usuario pudiera identificar su objetivo, para seguir con 2 tareas de navegación en la que el usuario debía completar las principales funciones de la interfaz web, para finalmente pasar a 2 preguntas calificativas sobre la interfaz web, la primera siendo la impresión de la navegabilidad y la segunda sobre la utilidad de la interfaz web.

Arcadia Build > Share > Results > Report

Results Participants

CONFIDENCE 27 Level 2

5-Second Test 5-Second Test


¿En qué cree que consiste la página, o... Simple Input

Quieres comenzar el test para descub... Prototype Test



















Encuentra el arquetipo de nombre Ab... Prototype Test

¿Crees que la página tiene utilidad? Yes/No

¿Cuál es tu impresión de la navegabili... Opinion Scale

Céntrate en la Imagen 5-Second Test  27 Testers 10 s Duration

Responses Click a tester's row to view full session [Preview and share](#)

CLIPS	PARTICIPANT	RESPONDED AT	ACTIONS
	370285617	10 Apr 2025, 04:51 pm	 
	370308696	10 Apr 2025, 05:41 pm	 
	370354197	10 Apr 2025, 07:30 pm	 
	370362276	10 Apr 2025, 08:01 pm	 
	370373538	10 Apr 2025, 08:51 pm	 
	370305195	13 Apr 2025, 03:20 pm	 

Arcadia Build > Share > Results > Report

Results Participants

CONFIDENCE 27 Level 2

5-Second Test 5-Second Test

¿En qué cree que consiste la página, o... Simple Input

Quieres comenzar el test para descub... Prototype Test

Encuentra el arquetipo de nombre Ab... Prototype Test




¿Crees que la página tiene utilidad? Yes/No




¿Cuál es tu impresión de la navegabili... Opinion Scale




¿En qué cree que consiste la página, o cual es su objetivo? Simple Input 27 Responses

No hay respuestas incorrectas, no dudes en escribir tu primera impresión.

Responses [Preview and share](#)

Nunca he sabido que es un arquetipo, pero de momento percibo que es una web donde los usuarios pueden conocer saber qué tipo de arquetipos son, en el menú superior se pueden ver varias opciones como test y demás que no recuerdo, pero también percibo que es una web dinámica para conocer una cualidad personal  Participant: 370285617  

en algún tipo de videojuego o serie  Participant: 370308696  

A primera vista parece un menú, llama bastante la atención la ilustración en la parte principal.  Participant: 370354197  

Arcadia Build > Share > **Results** > Report

Results Participants

CONFIDENCE 27 / Level 2

5-Second Test

¿En qué cree que consiste la página, o... Simple Input

Quieres comenzar el test para descub... Prototype Test

Encuentra el arquetipo de nombre Ab... Prototype Test

¿Crees que la página tiene utilidad? Yes/No

¿Cuál es tu impresión de la navegabili... Opinion Scale

Quieres comenzar el test para descubrir cual arquetipo es el que mejor te representa 22.5s Avg. duration 26 Responses

Comienza el test para descubrir tu arquetipo

100% Success rate 0% Drop-off 4% Misclick rate

Mission paths Shows the paths testers took and how they completed the mission. Paths Diagram

Navigation overview Direct success Indirect success Mission unfinished Simplify view 0% +

Arcadia Build > Share > **Results** > Report

Results Participants

CONFIDENCE 27 / Level 2

5-Second Test

¿En qué cree que consiste la página, o... Simple Input

Quieres comenzar el test para descub... Prototype Test

Encuentra el arquetipo de nombre Ab... Prototype Test

¿Crees que la página tiene utilidad? Yes/No

¿Cuál es tu impresión de la navegabili... Opinion Scale

Mission screens Click on each screen to see how participants interacted with it

Search for a screen name

Desktop - 1 26 · 5.8s Desktop - 2 26 · 12.0s Desktop - 3 3 · 3.6s Desktop - 11 2 · 13.7s Desktop - 6 2 · 1.9s Desktop - 8 2 · 9.4s Desktop - 10 1 · 1.1s

+ Show 4 more

Responses Click on the path to view the heatmaps from each participant. Preview and share

CLIPS	PARTICIPANT	OUTCOME	DURATION	PARTICIPANT'S PATH	RESPONDED AT	ACTIONS
0:24	370285617	Direct	16.83s		10 Apr 2025, 04:55 pm	
0:21	370308696	Direct	12.16s		10 Apr 2025, 05:42 pm	

Arcadia Build > Share > Results > Report

Desktop - 1 26 participants

Heatmaps Clips 25

All clicks All participants

Screen metrics

- 26 Participants
- 576s Avg. duration
- 3.6% Misclick rate

Clips Watch recordings of Desktop - 1 25

Click areas View all clicks, misclicks and order by participant.

Click and drag on a screen to focus on an area

0:21 370308696 Direct 12.16s 10 Apr 2025, 05:42 pm

Arcadia Build > Share > Results > Report

Results Participants

CONFIDENCE 27 Level 2

- 5-Second Test
- ¿En qué cree que consiste la página, o...
- Quieres comenzar el test para descub...
- Encuentra el arquetipo de nombre Ab...
- ¿Crees que la página tiene utilidad?
- ¿Cuál es tu impresión de la navegabili...

Add filters

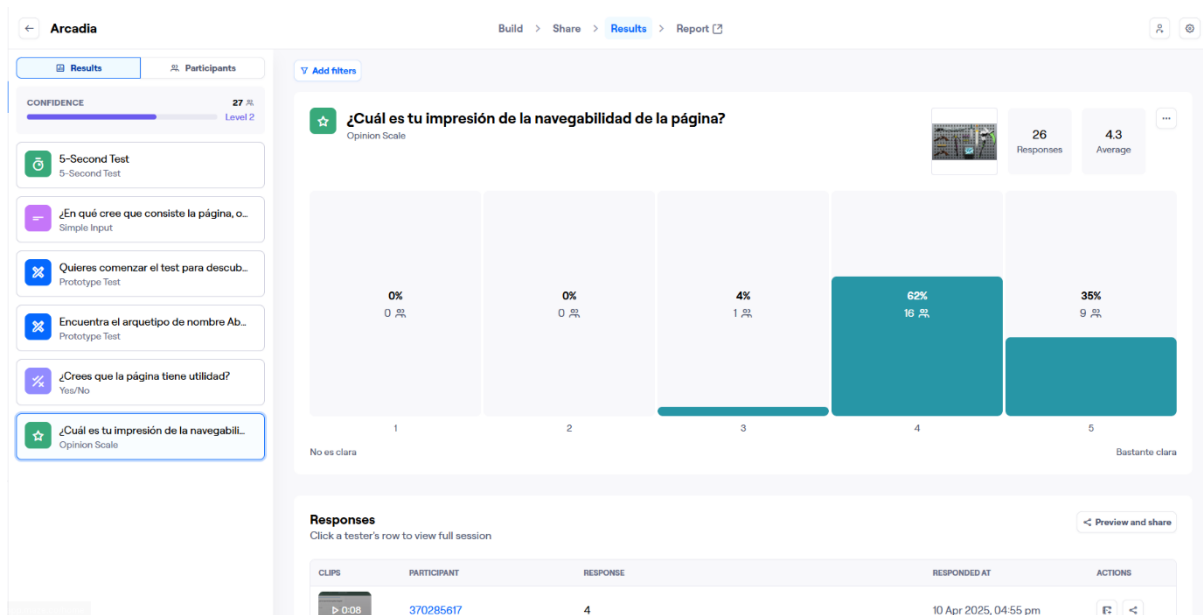
¿Crees que la página tiene utilidad? Yes/No 26 Responses

100% 26 testers YES

0% 0 testers NO

Responses Click a tester's row to view full session Preview and share

CLIPS	PARTICIPANT	RESPONSE	RESPONDED AT	ACTIONS
0:03	370285617	yes	10 Apr 2025, 04:55 pm	
0:03	370285617	yes	10 Apr 2025, 04:55 pm	

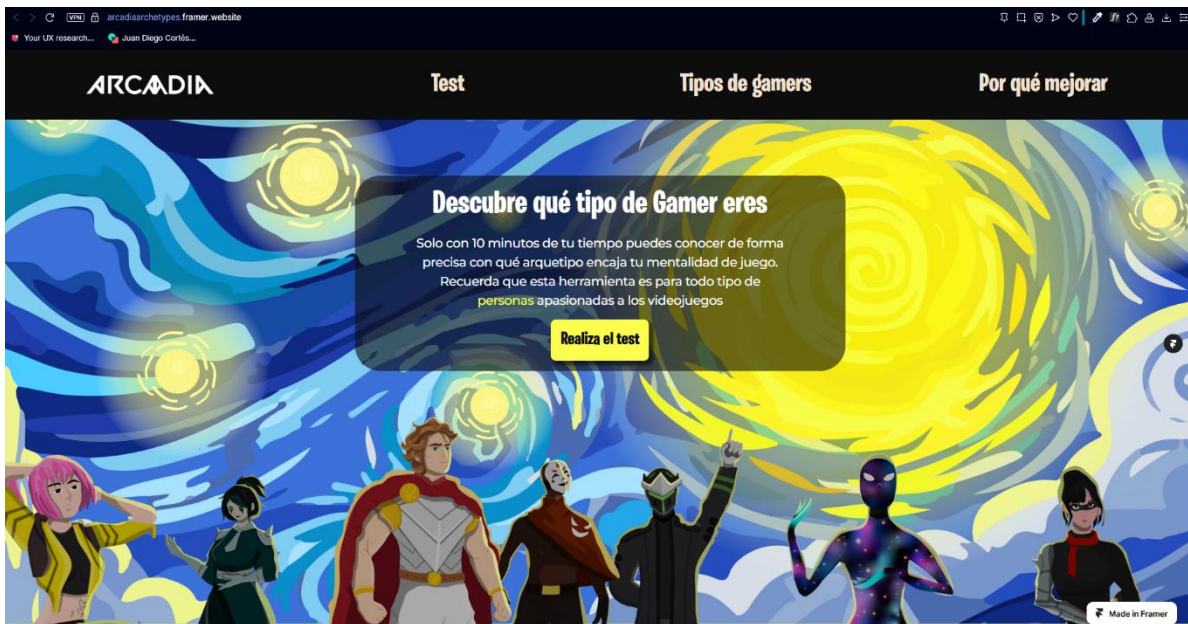


Capturas extraídas de Maze, prueba de autoría propia

Una vez tuvimos los resultados se realizaron los cambios correspondientes para mejorar la usabilidad de la interfaz web, cambiando hasta la forma en que se mostraba la información.

Publicación web

Finalmente se realizó la publicación de la interfaz web usando el dominio de Framer para poder hacerlo de forma gratuita, por lo que empezamos a ver el abanico de posibilidades para empezar a testar con una prueba de personalidad, sobre cada uno de los arquetipos.

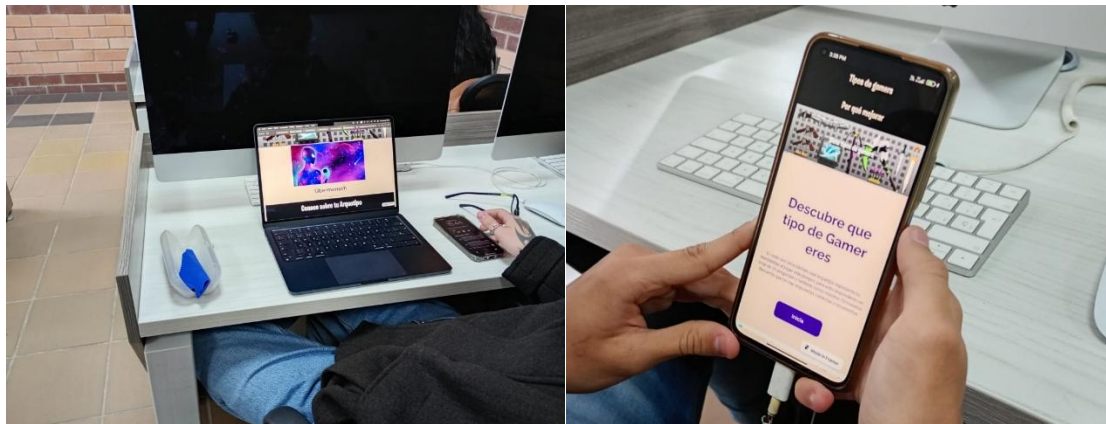


Prueba con usuarios

Mientras se tomaba la decisión sobre llegar al público objetivo, llego la oportunidad de vincularse con organismo de la universidad en este caso, el departamento de promoción estudiantil, quienes estuvieron dispuestos a escuchar la iniciativa del proyecto, para posteriormente hacer alianza entre la propuesta y departamento, creando una relación simbiótica entre ambos, en donde el departamento de promoción estudiantil ganaba una herramienta para detectar posibles problemas de los estudiantes de la Universidad Santo Tomás seccional Tunja. Mientras que el proyecto recibía los usuarios necesarios para realizar las pruebas de arquetipos, con la seguridad y rigurosidad que te ofrece un organismo estructurado como promoción y bienestar institucional.

Para poder aplicarlo con usuarios de golpe, se pensó en utilizar un espacio académico donde participarían profesores, como estudiantes universitarios, por lo que solicitó amablemente al decano de diseño de interacción Sergio Andrés Tibaduiza, que nos habilitara un espacio para realizar estas pruebas.

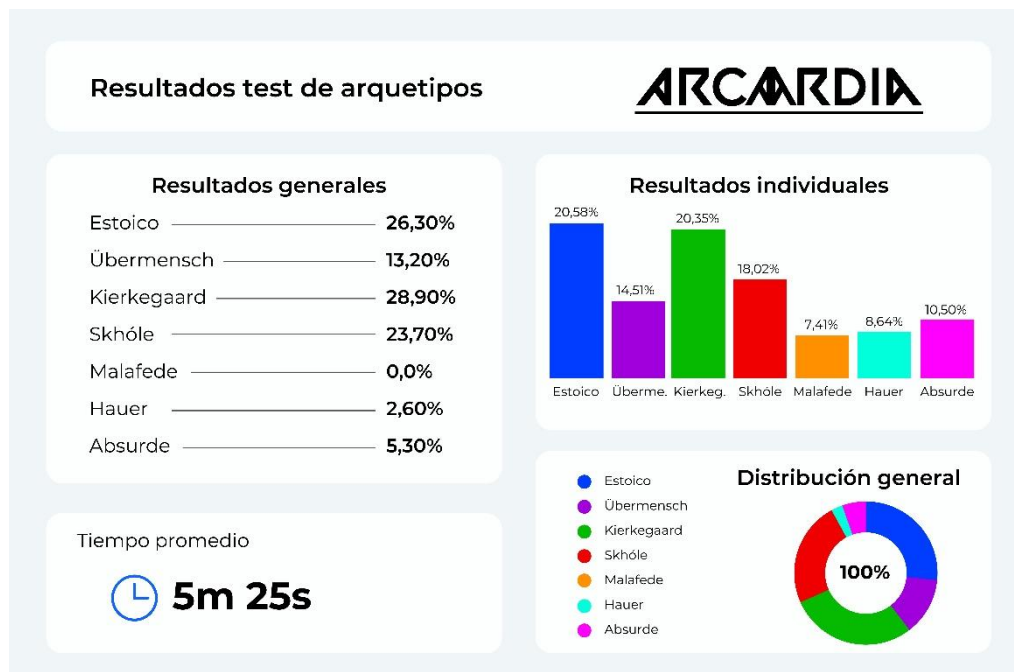
Diligentemente nos asignaron a dos grupos de primer y segundo semestre respectivamente, y junto con promoción estudiantil realizamos las pruebas a 40 estudiantes, donde la dinámica fue la siguiente: El departamento de promoción y bienestar estudiantil exponían sobre la dinámica desarrollada, mientras que los investigadores explicaban cómo debían realizar la prueba de arquetipos, para luego llenar un formulario de promoción y bienestar estudiantil.



Una vez terminada la intervención, promoción estudiantil recopiló toda la información y nos brindó la información cuantitativa sobre los resultados del proyecto, en la cual se brindó tanto datos generales como específicos sobre los resultados de la prueba.

Resultados

Para poder hacer esto de una mejor manera nos apoyamos con el uso de dashboards, debido a que promoción estudiantil es quien custodia los datos.



Realizado en Illustrator, autoría propia

En esta grafica podemos analizar los diferentes resultados que se obtuvieron de la muestra de 40 estudiantes en donde el arquetipo dominante resulto ser el Kierkegaard, y el menos dominante el Malafede. En general los resultados estuvieron sobre la parte intermedia y saludable en la escala de arquetipos, por lo que se puede decir que los estudiantes de primeros semestres de diseño de interacción tienen una mentalidad saludable o intermedia. Además de que cada encuestado mostraba actitudes de los siete arquetipos, por lo que ninguno está exento del todo sobre conductas negativas o positivas.

En los resultados se evidencio durante la prueba el interés de los encuestados, navegando por la página y buscando información de sus respectivos arquetipos e incluso revisando opciones de mejora; esto nos evidencio que el proyecto si cumplía con su propósito, ya que generaba

mayor conciencia sobre quienes no aplicaron la prueba de arcadia con los que lo habían hecho.

Finalmente analizamos y tabulamos los datos, donde encontramos resultados que justifican la existencia del proyecto, así como su posible impacto para ayudar a nuestro público objetivo.

Taller RAD social 15

El último ejercicio realizado en el semillero fue presentarse en el taller RAD social con el proyecto arcadia, en la ciudad de Barranquilla, en la universidad del Norte del 29 y 30 de mayo del 2025; donde aprendimos el diseño en distintas áreas de estudiantes y docentes, que fomentaron un diálogo abierto y una conversación sobre cómo el diseño evoluciona y rompe barreras; competimos contra universidades del país, donde nuestro proyecto se reconoció como el mejor proyecto de nuestro montaje, el montaje B, sumando el segundo reconocimiento a mejor proyecto del taller RAD social.



2º Coloquio de diseño de interacción

Se realizó una ponencia como última actividad de este proyecto, hablando sobre la trayectoria del proyecto, mostrando el proceso de investigación creación, además de los diferentes

resultados la cual, frente a un jurado conformado por docentes de diseño de interacción, estudiantes de opción de grado 1 y 2 de diseño de interacción e invitados.

Después de la ponencia se realizaron una serie de preguntas sobre el proyecto, para dar mas claridad sobre el trasfondo.

Conclusiones Arcadia

- El proyecto logró desarrollar una interfaz web funcional que contribuye a la concientización y promueve activamente el desarrollo de una mentalidad saludable en los jugadores.
- La mayoría de los jugadores de videojuegos encuestados se sitúan entre una mentalidad saludable e intermedia, lo que indica una oportunidad significativa para fortalecer actitudes positivas dentro de la comunidad gamer.
- A pesar de que los resultados generales muestran ciertos aspectos positivos, se evidenció que la totalidad de los jugadores encuestados (100 %) manifiestan, en al menos un 25 %, rasgos vinculados con una mentalidad tóxica, lo que sugiere la persistencia de actitudes problemáticas dentro del entorno gamer.

2. Aprendizajes obtenidos

La experiencia en el semillero fue enriquecedora, ya que pude experimentar de formas nuevas el trabajo en equipo, dando órdenes y recibéndolas, por lo que pude fortalecer mis habilidades comunicativas y de planeación, ya que la autonomía y libertad del semillero me permitió aprender a no esperar ordenes o llegar algo; si fuera a buscar las cosas, a crearlas y arriesgarse con propuestas que podrían resultar no convencionales para los estándares del diseño que se vería en un espacio académico normal.

Así mismo también resalto el aprendizaje que tuve al participar en eventos como el taller RAD social, ya que me permitió conocer el diseño desde nuevas disciplinas y perspectivas, que no veía antes debido a los diferentes contextos que diferencian a cada región del país; lo que ayudó a mejorar mi manejo de público y fortaleció mis habilidades de comunicación.

Además, comprendí la importancia del diseño como herramienta de transformación social y la relevancia de comunicar adecuadamente los procesos investigativos.

En cuanto al ámbito de la investigación académica, tuve la oportunidad de mejorar la redacción científica y pensamiento crítico. Adicionalmente me lleve un aprendizaje significativo sobre las metodologías de investigación y como aplicarlas en proyectos reales, siguiendo de forma rigurosa los objetivos previamente establecidos.

3. Reflexión

En el semillero Píxeles me hizo consciente del alcance real del diseño y, como activo y comprometido, se pueden transformar vidas para mejorarlas, además de rol que debemos emplear en una sociedad que cada vez necesita más de esta profesión.

Así mismo un diseñador de interacción debe asumir la responsabilidad de generación de conocimiento. La investigación en diseño no solo implica observar la realidad, sino también proponer soluciones creativas y éticas ante problemáticas sociales. Esta experiencia reforzó mi compromiso con la disciplina, y me hizo entender desde múltiples perspectivas la necesidad de profesionales éticos e íntegros que ejerzan el diseño de interacción.

4. Conclusión

La participación en el semillero Píxeles fue una experiencia enriquecedora que aportó significativamente no solo en mi crecimiento profesional, sino también a mi crecimiento personal. Y me llevo grandes experiencias que tendré presentes a lo largo de mi carrera y de mi vida.

Por último, quiero añadir que estas actividades fortalecen competencias académicas y contribuyen a consolidar redes de conocimiento y colaboración entre estudiantes, por lo que considero que el semillero Píxeles hace y seguirá haciendo grandes aportes a la disciplina de diseño de interacción.

Resultados David Villamil Buitrago

1.Descripción general del evento o actividad

Durante estos tres semestres he tenido diversas experiencias las cuales han enriquecido mis conocimientos sobre todo en la parte de ilustración y creativo,

En mi primer semestre en el semillero píxeles fue la fortuna de participar en el proyecto Walk out, el cual es un videojuego con el objetivo de hacer conciencia sobre el abandono y maltrato animal, en este juego tomábamos el rol de un perro el cual se cría felizmente en una familia, pero a medida que el perro va creciendo su familia lo deja de lado hasta finalmente abandonarlo.

Durante los dos siguientes semestres junto a Juan Diego Cortés, desarrollamos el proyecto Arcadia, el cual tiene como objetivo hacer conciencia sobre los comportamientos inapropiados a la hora de jugar videojuegos y como cada jugador puede llevar a cabo una mejora, en este proyecto nos enfocamos en que la información fuera completa y sobre todo

atractiva, para esto implementamos al proyecto siete arquetipos los cuales son acompañados de una personalidad, una filosofía y un componente visual la cual es la protagonista en gran parte de Arcadia, este proyecto llevo a la creación de una plataforma en la cual los usuarios pueden leer sobre los arquetipos y hacer un test para averiguar que arquetipo son, que consejos de mejora pueden tomar y que los caracteriza como jugadores.

Estos dos proyectos fueron ganadores en la RAD social, en la cual tuvimos la oportunidad de viajar a Medellín y Barranquilla, conocer un poco sobre como es el diseño en otras universidades, que proyectos se llevan a cabo allí, y la cultura de las ciudades, fue una experiencia única la cual estaría dispuesto a repetir otra vez, y además el hecho de haber tenido reconocimiento en nuestros proyectos fue realmente motivante.



Ilustración de autoría propia, usando Photoshop

2º Coloquio de diseño de interacción

Como cierre del proyecto, se llevó a cabo una ponencia en la que se expuso la trayectoria del trabajo, el proceso de investigación-creación y los principales resultados obtenidos. Esta presentación fue dirigida a un jurado compuesto por docentes del programa de Diseño de Interacción, estudiantes de opción de grado I y II, así como algunos invitados.

Al finalizar la exposición, se abrió un espacio de preguntas que permitió profundizar en distintos aspectos del proyecto y aclarar su trasfondo.



Ilustración de autoría propia, usando Photoshop

2. Participación personal

Mi rol tanto en el proyecto Arcadia y Walk out fue ilustrador, aunque también participe en la edición de videos de presentación para los Talleres de la RAD, como editor de video contribuí a los proyectos ya mencionados, Sonder y Leyva's Odyssey, en estos mismos talleres fuimos catalogados como mejor proyecto con Arcadia y Walk out, y la experiencia en

el taller RAD fue realmente enriquecedora para ambos proyectos y para mí como diseñador ya que conocí muchas perspectivas en varios proyectos, compartí y cree nuevas ideas, también el hecho de salir de mi zona de confort en varias ocasiones expandió mi conocimiento y experiencia.



3. Aprendizajes obtenidos

La experiencia en el semillero ayudo a que mis habilidades como ilustrador mejoraran ya que me vi varias veces a salir de mi zona de confort, como en el caso el de Walk out el cual tenía un estilo pixel art, o en Arcadia que debía darle a cada arquetipo su propia identidad, además de que cada uno es muy diferente y siempre debía buscar la forma de que todo sea coherente y especial, siempre he creído que la mejor manera de aprender es saliendo de la zona confort y trabajar en estos proyectos me llevo a esto en varias ocasiones.

4. Reflexión crítica

Participar en el semillero Pixeles y en la Red Académica de Diseño me hizo consciente sobre lo importante que es la comunicación en proyectos en equipo, en el proyecto Arcadia esta comunicación fue efectiva, aunque en Walk out hubo ciertas diferencias en el equipo los

cuales siempre vi como oportunidad de mejora, y creo que los errores más allá de marcarlo a uno son precisamente lo que ayuda a llegar a una mejora.

5. Proyecciones futuras

En el futuro pienso en mí como alguien que pueda ser capaz de aprender algo nuevo cada día, que ese conocimiento y practica me lleve cada vez más lejos y que cada proyecto en el que participe sea único.

13° **ENCUENTRO RAD SOCIAL**
05-07 JUNIO, 2024
— PENSAMIENTO PARA LA VIDA —

WALK OUT

EXPOSICIÓN TALLER RAD-SOCIAL

ABANDONAR A LAS MASCOTAS ES UN ACTO INHUMANO, ¿TE IMAGINAS TÚ, SER ABANDONADO?

Contexto: Desarrollo de un videojuego que transmite de manera interactiva y lúdica mensajes sobre el compromiso que implica adoptar una mascotas y las consecuencias del abandono

Rol del diseño: crear un videojuego educativo y visualmente atractivo que sensibilice de manera lúdica a los usuarios sobre la problemática tratada

Enfoque social: promover un cambio de conducta en la población, especialmente en niños y jóvenes, para generar mayor conciencia sobre la responsabilidad de tener una mascota y prevenir el abandono de animales, fomentando la adopción responsable y la empatía hacia los animales en situación de calle.

WALK OUT
LUIS ANGEL PINZON MORALES
VALENTINA FERNANDEZ ADIGDELO
DISEÑO DE INTERACCIÓN UXD
UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA
Túnez
325 945 7917
luispinz1220@hotmail.com

DIRECTOR PROYECTO / JULIAN SANTIAGO DELGADILLO APONTE

RAD
TALLER RAD SOCIAL
SITUACIONAL

Ilustración de Camila González y Frank Manrique, usando Illustrator, creada por RAD

6. Conclusión

La participación en el semillero Píxeles con los proyectos Arcadia y Walk out y con estos mismos en la RAD dos veces fueron experiencias las cuales me sirvieron para darme cuenta del potencial que hay en mí y en mi creatividad, como puedo usar esto para buscar nuevas e interesantes maneras hacer el mundo un lugar mejor, y sobre todo lo que soy capaz de aportar a las personas, los retos que desde ahora se interpongan en mi camino seré capaz de buscarles una solución y siempre debo seguir alimentando mi conocimiento.



Este certificado se expide en Bogotá, a los 8 días del mes de junio de 2024

Daniilo Calvache
 Presidente RAD
 NIT 900.031.294-6



Diseño materializado

ARCADIA

Ilustración de autoría propia, usando Illustrator

Arquetipos:



Ilustración de autoría propia, usando Photoshop e Illustrator

Características arquetipos:

Controla sus frustraciones

Este tipo de jugador tiene un gran autocontrol y sabe que no todos los factores están bajo sus manos, pero así no cae en un nihilismo. Por lo que es consciente de que puede mejorar, haciéndolo de forma tranquila.

Es eufórico de forma calmada

Lo da la importancia necesaria para disfrutar el momento, pero no se ve consumido por su reacción.

Utiliza sus experiencias para aprender nuevas cosas y mejorar

Este tipo de jugador crea información de primera mano adquirida por su propia experiencia, sabiendo que sólo lo que ha vivido le puede enseñar de verdad es que tiene que mejorar.

Juega por completar sus objetivos

Busca cumplir sus objetivos, no importa cuánto sean, siempre está clara con lo que pretende lograr con sus acciones.

Busca superarse constantemente

Busca ser mejor tanto a lo largo del juego como su forma de afrontar la situación y tener un progreso.

Crea varios estilos de juego según lo que quiera hacer

Este jugador sabe que existe más de un método para conseguir sus objetivos, por lo que es adaptable según la situación.

No tiene control sobre su frustración

Para este jugador su reacción negativa no es significativa por lo que no le importa si se siente frustrado o si le resulta indiferente las diversas situaciones negativas.

No le da importancia a la euforia

En los momentos satisfactorios, es habitual que simplemente se alegre, pero esto se deja llevar por la emoción, lo que puede resultar en incidentes.

No aprende por su cuenta o de su entorno

No muestra interés en estar pendiente de sus alrededores; sólo busca satisfacer sus propias deseos, por lo que no busca una forma de aprender de las nuevas cosas que pueden ofrecer los videojuegos.

Su objetivo es pasar el rato

No tiene un objetivo que impulse su acción; más allá de entretenerse; esto, si bien no parece negativo, resulta ser lo contrario, ya que está jugando por inercia y no porque lo disfrute.

No tiene un progreso

Este jugador cae en la monotonía, al punto de que no tiene un crecimiento en cuanto a lo que se refiere a videojuegos.

No le interesan las formas del juego

A este jugador no le interesan las mecánicas o las características de los videojuegos, tanto para aprenderlas o para observarlas en otros jugadores.



No está exento de las frustraciones o enojos

Todos viven situaciones frustrantes o estresantes en los videojuegos, pero este tipo de jugadores, a pesar de no reflexionar sus emociones inmediatamente, trata de lidiarlas de forma racional y coherente, abandonando la emoción inicial.

Su reacción positiva no es exagerada

Cuando tiene momentos de alegría es capaz de disfrutarlos, pero no se deja llevar por estos en gran medida, para no causar incidentes.

Aprende de su entorno, pero se distancia lo suficiente de lo que no le conviene

Analiza comportamientos y estilos de juegos de diferentes jugadores, tanto lo que le sirve para mejorar, pero con lo que no está de acuerdo, lo separa y rellena ese vacío con sus propias creencias.

Juega con objetivos claros

Es honesto consigo mismo, por lo que cuando juega de forma de sí para lograr sus objetivos. Y cuando falla, podría hacer un ejercicio de introspección para tener un mejor resultado al siguiente intento.

Busca ser mejor constantemente

Siempre se plantean formas de mejorar tanto en habilidades del juego como su actividad o su forma de decisiones.

Crea su propio estilo de juego

Después de examinar cómo funciona el juego, decide de qué manera jugar, qué elementos del juego descartar utilizar y finalmente, desde su propósito.

Desresponsabilización

Negarse a asumir la responsabilidad por sus acciones, culpando a factores externos.

Indisciplina

Incapacidad para regularse y seguir normas, actuando en función de impulsos momentáneos.

Rechazo a la verdad

Aceptar creencias sin cuestionarlas, mostrando desinterés por el conocimiento y la honestidad.

Falta de autonomía

Dependencia de otros para la toma de decisiones, sin ejercer un juicio propio.

Irreflexión

Tendencia a actuar sin pensar en las consecuencias o en los principios éticos.

Desconexión social

Ignorar o menospreciar las normas y valores de la comunidad, fomentando el egoísmo.




Ilustración de autoría propia, usando Illustrator



Ilustración de autoría propia, usando Illustrator

Iconos arquetipos:

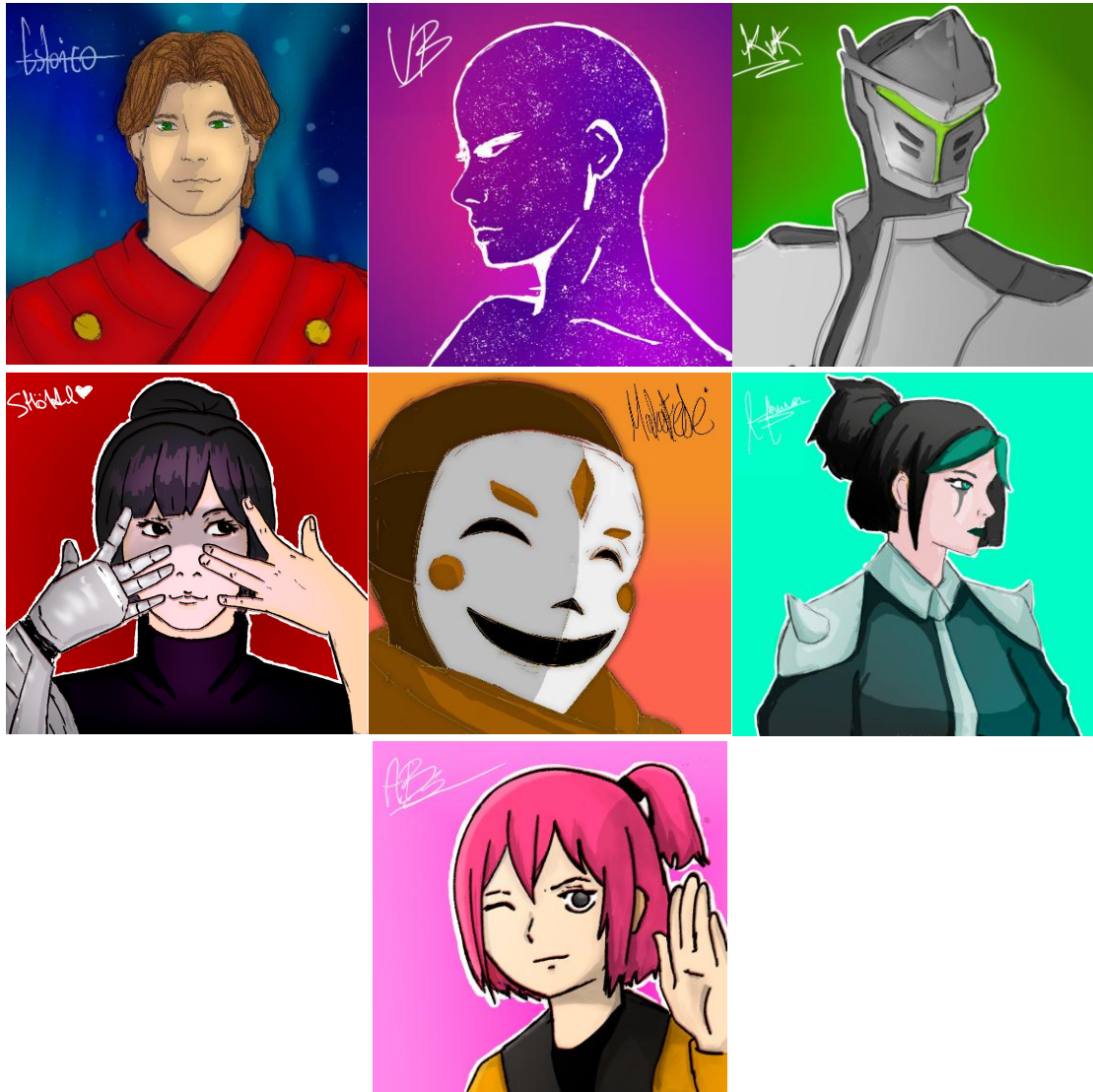


Ilustración de autoría propia, usando Photoshop

Escenarios:







Ilustración de autoría propia, usando Illustrator

Armas:



Ilustración de autoría propia, usando Illustrator

Retratos:



Ilustración de autoría propia, usando Photoshop

Recursos página web:

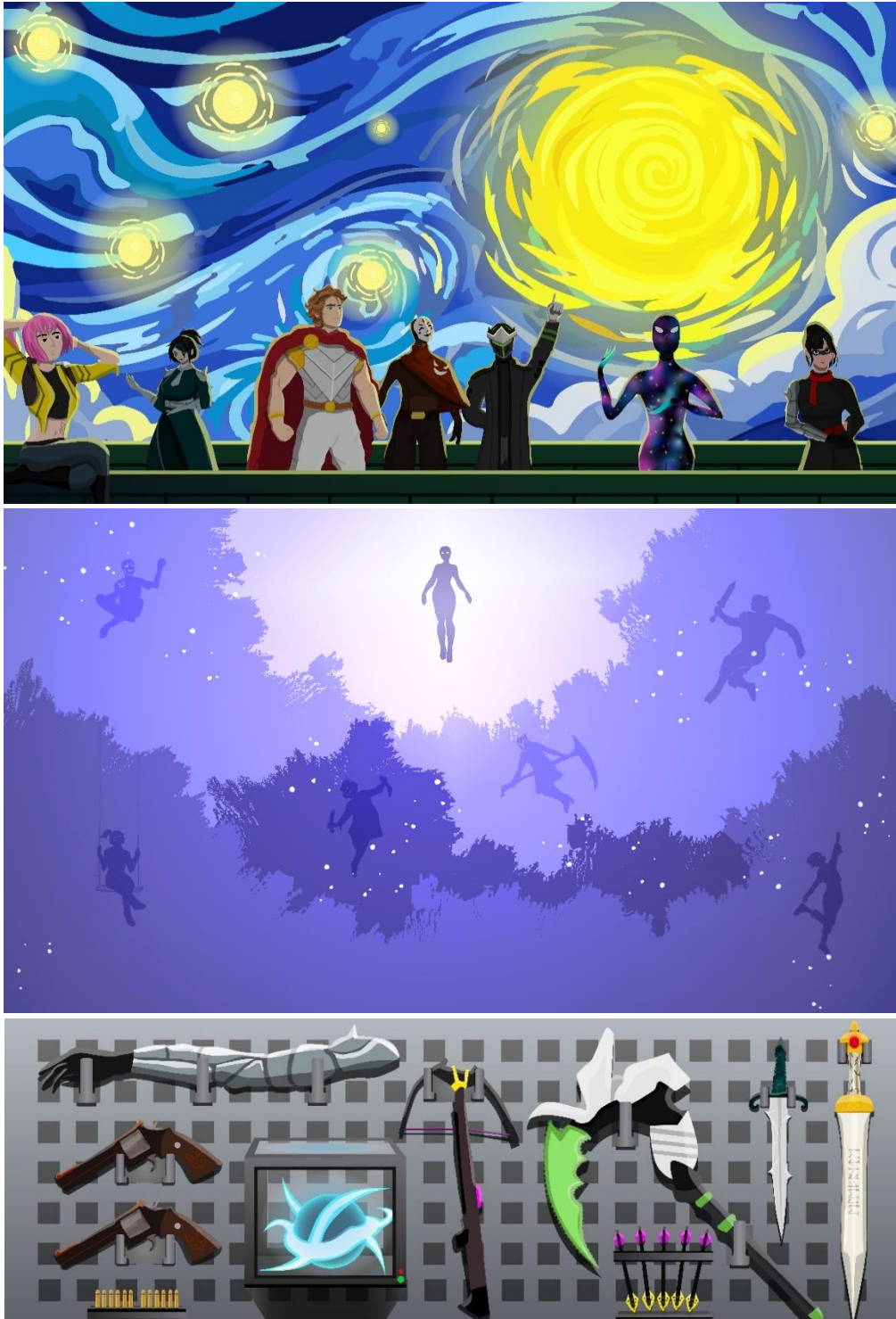


Ilustración de autoría propia, usando Illustrator y Photoshop

Conclusión de cierre

Participar en el semillero de investigación Píxeles fue un proceso de múltiples retos, de imaginar, plantear y discutir; fue un espacio en donde pudimos dar rienda suelta a nuestra imaginación.

En este espacio tuvimos la oportunidad de adquirir nuevo conocimiento, para posteriormente ponerlo en práctica, en proyectos que eran de nuestro interés por lo que no solo fuimos capaces de pulir nuestras habilidades, sino también que tuvimos la oportunidad de hacerlo con respecto a temas o problemáticas que nos apasionan.

Tuvimos la oportunidad de participar en eventos como el taller RAD social, en donde no solo conocimos sobre toda la dimensión del diseño, sino también pudimos foguearnos en un ambiente competitivo, académicamente hablando.

Fue un espacio enriquecedor de muchas formas, que potencio nuestra forma de ver el diseño y nos enseñó como puede impactar de diversas formas; nos llevamos grandes aprendizajes y buenos recuerdos de nuestra experiencia dentro del semillero Píxeles, esta fue nuestra experiencia como semilleristas, nos veremos en el juego.

Softwares utilizados

Para el desarrollo de ambas investigaciones utilizamos distintos softwares, gratis y de paga, los cuales serán mencionados a continuación:

1. Suite de Adobe número de pedido: AB0495800042ECO
 - 1.1 Adobe Illustrator
 - 1.2 Adobe Photoshop
 - 1.3 Adobe Xd
 - 1.4 Adobe Premier
 - 1.5 Adobe After effects
2. Figma free
3. Unity free
4. Construct 3 free
5. Framer free
6. Maze free
7. UX tweak
8. Pixil frame
9. Involve me free
10. Twine
11. Suite de office 365 brindada por la Universidad Santo Tomás
 - 11.1 Word
 - 11.2 One drive
 - 11.3 Excel

Bibliografía

Bartle, R. A. (2013). Design principles: use and misuse. In *Multiplayer* (pp. 10-22). Routledge.

CAMUS, O. D. A. La ausencia de un sentido. El absurdo en la.

Carmona Feliu, A. (2023). Diseño de una taxonomía para el estudio psicológico de las características estructurales de los videojuegos. <http://hdl.handle.net/20.500.14342/3619>

Iebschool.com. (s. f.). Tipos de jugadores. Recuperado el 3 de septiembre de 2024, de <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>

Marczewski, A. (2013). Gamification: a simple introduction. Andrzej Marczewski.

Montoya, L. A., de Arias, L. M. P., & Montoya, C. L. V. (2008). El desarrollo personal en el proceso de crecimiento individual. *Ciencia et técnica*, 3(40), 117-119.

Nietzsche, F. (2017). *Zarathustra*. Media Pressindo.

Sánchez Sánchez, J. (2019). Abandono de animales domésticos de compañía, seguido de muerte y la responsabilidad civil (Tesis de maestría). Universidad Alas Peruanas, Lima, Perú.

Sartre, J. P., & Valmar, J. (1993). *El ser y la nada*. Barcelona: Altaya.

Schopenhauer, A. (2022). *The Essays of Arthur Schopenhauer; Studies in Pessimism*. DigiCat.

Theunissen, M. (s. f.). El perfil filosófico de Kierkegaard.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-36282005000200002

Yuliana Suárez Torres. (2020). Aristóteles, Hobbes y el miedo. Instituto de Filosofía Universidad de Antioquia.

Zenón de Citio y la definición del telos estoico. (2013). Revista Légein, No 17.

Referencias

CousinGamers. (2021, 23 enero). Fortnite - Cómo ser un Superhombre (Filosofía en Videojuegos) [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=tXib0yvn150>

CousinGamers. (2023, 23 diciembre). Cómo no frustrarte en Fortnite (Y en la vida) - Estoicismo [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2Vt917-rr-M>

Pet Family. (2020, agosto 20). Una vida en la calle: el abandono animal en Colombia. <https://petfamily.com.co/adoptame/una-vida-en-la-calle-el-abandono-animal-en-colombia/>

Proyecto Puente. (2020, mayo 15). El abandono de animales es un problema social. <https://proyectopuente.com.mx/2020/05/15/abandono-animal-problema-social/>

Semana. (2023, 6 febrero). Maltrato animal: ¿qué dice la ley en Colombia? Semana.com Últimas Noticias de Colombia y el Mundo.
<https://www.semana.com/nacion/articulo/maltrato-animal-que-dice-la-ley-en-colombia/202239/>

THE PROJECT — Dear data. (s. f.). Dear Data. https://www-dear--data-com.translate.google.com/theproject?_x_tr_sch=http&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc