



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Arquitectura

Taller Max Cetto



Arquitectura, Emociones y Videojuegos

Percepción de la luz, color, texturas, hitos y mapas virtuales en el espacio arquitectónico dentro de los videojuegos y su influencia en nuestras **emociones**.

Tesis para obtener el título de arquitectos.

Presentan:

Adriana Suárez Hernández
Joshman Yair Trujillo Abonce

Asesores:

Mtro. De La Isla O Neill Francisco
Nicholas.

Arq. Gandara Cabada Enrique.

Arq. Hernández Spinola Francisco.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

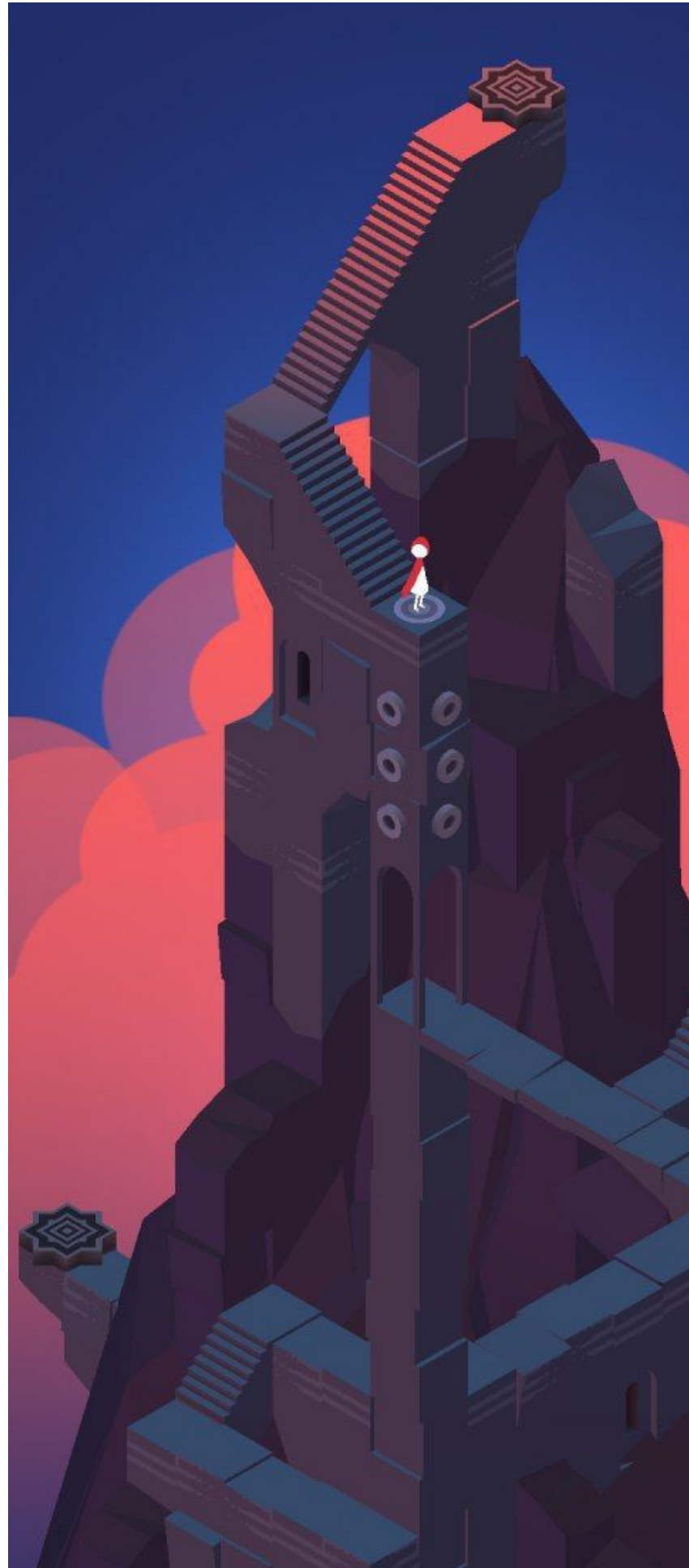
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ARQUITECTURA, EMOCIONES Y VIDEOJUEGOS

Percepción de la luz, color, texturas, hitos y mapas virtuales en el espacio arquitectónico dentro de los videojuegos y su influencia en nuestras **emociones**.







Mayo 2023

Arquitectura, Emociones y Videojuegos

Percepción de la luz, color, texturas, hitos y mapas virtuales en el espacio arquitectónico dentro de los videojuegos y su influencia en nuestras **emociones**.

Tesis para obtener el título de arquitectos, Presentan :

Adriana Suárez Hernández.

Joshman Yair Trujillo Abonce.

Asesores:

Mtro. De La Isla O Neill Francisco
Nicholas.

Arq. Gandara Cabada Enrique.

Arq. Hernández Spinola Francisco.

Ciudad Universitaria, CDMX, Mayo 2023

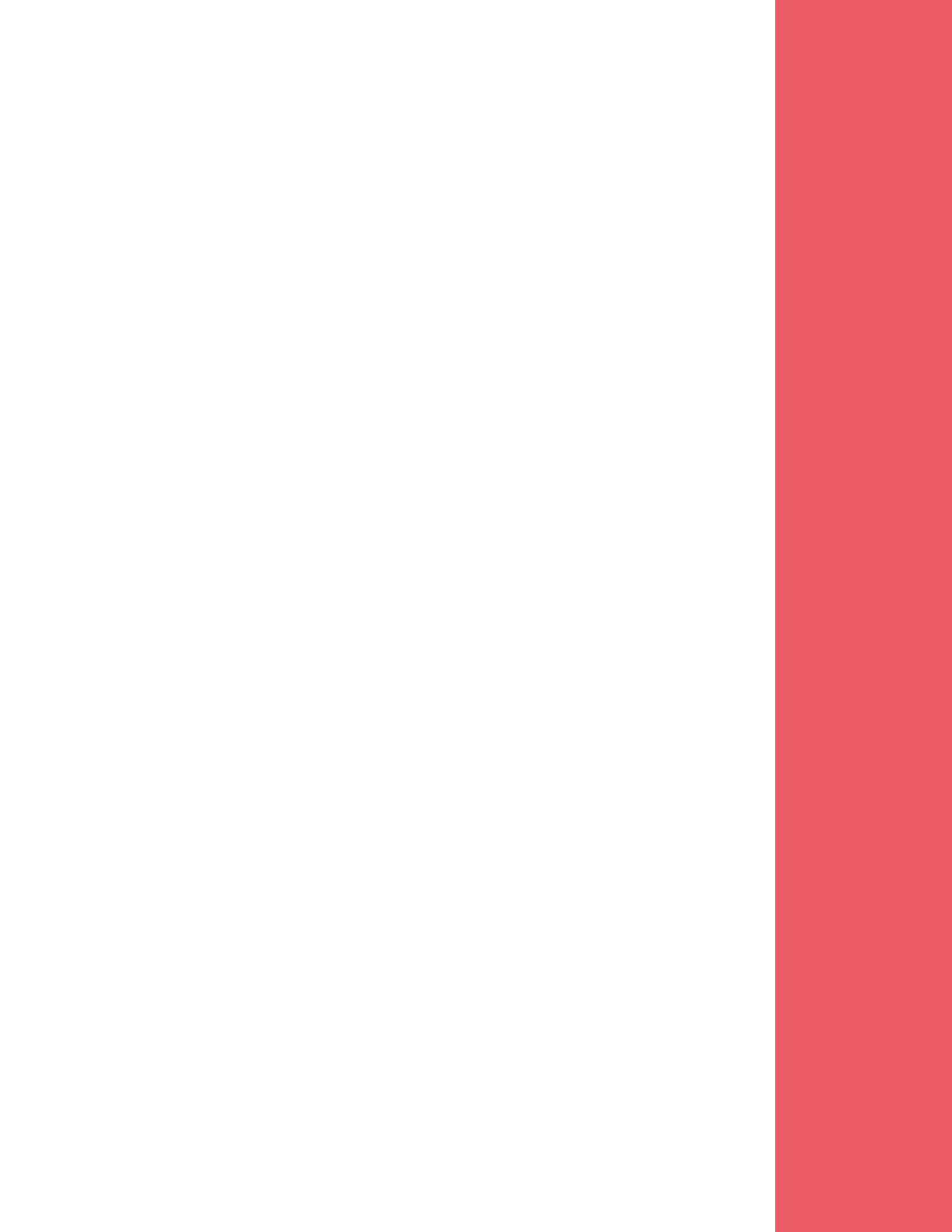




Facultad de Arquitectura

Universidad Nacional Autónoma de México

Carta de aprobación de la tesis



AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Me gustaría agradecer y dedicar éste trabajo de tesis a todas las personas que me han acompañado a lo largo de mi proceso de desarrollo como arquitecta.

Quiero agradecer a mi familia; a mis padres, Gerardo Suárez Zambrano y Rocío Hernández Manjarrez. A mi Hermana Bárbara y a mis abuelitos, ya que fueron como segundos padres. A mis mascotas que están y a las que ya no me acompañan, (Pucky, Gluqui, Brownie y Blondie) ya que fueron un gran apoyo emocional en éstos últimos semestres en pandemia y considero que en algún momento todos tenemos una compañía con pelo..

También quiero agradecer a mis amigos, ya que muchas cosas . A mi Amigo "Banano". A mi amiga de toda la vida, Aline Tejada. A mis amigas de la facultad: Priscila, Mariana, Itzul, Andy y Karen. faltan algunos nombres, pero saben que los aprecio y siempre estarán en mi corazón.

Los agradecimientos finales y esenciales se los lleva nuestro asesor de tesis, quien desde un principio apoyó nuestra idea y la impulsó para que se lograra: el Arq. Francisco Hernández Spínola. Infinitas gracias.

Para los que están y para los que ya no me acompañan y por una prima muy querida que ya no pudo continuar sus sueños, viviremos cada día .

GRACIAS.

Atte: Adriana Suárez Hernández



AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Primeramente agradezco y dedico este documento a mi madre Cecilia Abonce y a mis abuelos, que fueron los pilares que me guiaron en todos estos años de carrera. Sin ellos no estaría donde estoy, pues a pesar de tener altibajos, fueron mi soporte y mi apoyo cuando más lo necesité.

A mis amigos facultad, Viviana y Dagoberto. A mi pareja, Ana Karen. A mi compañera de tesis, Adriana, pues sin ellos la escuela hubiera sido algo realmente complicado y agradezco que siempre estuvieron en las buenas y en las malas, explicándome cuando no entendía, apoyándome incluso económicamente cuando era una emergencia y realmente son la razón por la que no me doy por vencido.

Agradecerle a la Universidad Nacional Autónoma de México por haberme aceptado ser parte de ella y abrirme las puertas para poder estudiar mi carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradezco también a mi asesor de Tesis el Arq. Francisco Hernández Spinola por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento, así como también haberme tenido toda la paciencia del mundo para guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Y sobre todo me gustaría dedicar esta tesis a mi tía Sandra, que sin ella no hubiera crecido y no hubiera sabido de lo que es el mundo fuera del escuela y que, gracias a todo lo que me enseñó, me ayudó y me guió, llegué hasta este punto. Y que a pesar de que ya no estés con nosotros, siempre será mi meta convertirme en alguien tan grande como tú.

Gracias tía.

Atte: Joshman Yair Trujillo Abonce



INDICE

| | | |
|-------|--|----|
| 01 | INTRODUCCIÓN----- | 10 |
| 01 | PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA----- | 10 |
| 02 | MARCO TEÓRICO----- | 14 |
| 02.1 | VIDEOJUEGOS----- | 15 |
| 02.2 | EL ESPACIO ARQUITECTÓNICO EN EL VIDEOJUEGO----- | 18 |
| 02.3 | LA PERCEPCIÓN----- | 21 |
| 02.4 | PERCEPCIÓN ESPACIAL Y ARQUITECTURA----- | 23 |
| 02.5 | CÓMO SE FORMA LA PERCEPCIÓN ESPACIAL----- | 25 |
| 02.6 | RUDOLF ARNHEIM----- | 26 |
| 02.7 | KEVIN ANDREW LYNCH----- | 26 |
| 02.8 | ETAPAS EN EL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN ESPACIAL----- | 27 |
| 02.9 | LAS EMOCIONES----- | 28 |
| 02.10 | TEORIAS DE LAS EMOCIONES----- | 29 |
| 02.11 | COLOR----- | 31 |
| 02.12 | LA INFLUENCIA DEL COLOR EN LOS ESPACIOS----- | 32 |
| 03 | HIPOTESIS----- | 35 |
| 04 | OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN----- | 39 |
| 04.1 | OBJETIVOS GENERALES----- | 41 |
| 04.2 | OBJETIVOS ESPECÍFICOS----- | 41 |
| 05 | METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN----- | 43 |
| 06 | PREGUNTAS REALIZADAS EN LA ENCUESTA----- | 47 |
| 07 | GRUPO DE VARIABLES ASIGNADOS A LAS ENCUESTAS----- | 51 |

63

-----RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

08

109

-----DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y CONCLUSIONES

09

120

-----BIBLIOGRAFIA

10

122

-----BIBLIOGRAFÍA GENERAL 10.1

125

-----REFERENCIAS DE IMAGENES 10.2

133

-----GLOSARIO 10.3



¿CUÁL ES LA INFLUENCIA DE LOS ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS (LUZ, COLOR, TEXTURAS) QUE CONFORMAN EL ESPACIO FÍSICO DENTRO DEL ESPACIO VIRTUAL EN NUESTRAS EMOCIONES Y PERCEPCIÓN DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS?

Nosotros como **jugadores** somos habitantes del espacio virtual. De forma que no podemos separar nuestra experiencia online de la del mundo tangible en su totalidad. Por ello, reconocemos la influencia que han tenido los videojuegos en nuestra vida cotidiana; Desde la manera de percibir los espacios, la forma de narrarlos mentalmente, la manera en la que vivimos los espacios en éste mundo y la cotidianidad de nuestra rutina del día a día.

El hecho de vivir **los espacios de manera virtual** nos llevó a tener curiosidad por la influencia que éstos tienen en la vida de las personas y cómo relacionamos la virtualidad, las emociones y la percepción con la arquitectura.

Durante nuestra estancia en la facultad, como estudiantes de la licenciatura en arquitectura, nos enseñaron que al diseñar un espacio se puede influir positiva o negativamente en el estilo de vida de la persona que habite los espacios que nosotros decidimos crear para ellos, por lo que, el conocer los elementos físicos que tengan la capacidad de hacer que el habitante del espacio experimente sensaciones agradables, puede ser realmente favorecedor para todos. Podemos ver que los videojuegos están llenos de escenarios que conforman espacio, por lo que podemos inferir que es parte de la arquitectura y de lo arquitectónico, ya que son "entornos construidos" tratados con materiales, texturas, colores, formas, escalas, sonidos, hitos, mapas, recorridos y paisajes. En conjunto, éstos elementos pueden generar una experiencia positiva o negativa para el jugador, lo cual depende en primer lugar del enfoque y la intención del videojuego.

Podemos ver que los videojuegos están llenos de escenarios que conforman el espacio, por lo que es prudente afirmar que son parte de la arquitectura y de lo arquitectónico, ya que son "**entornos construidos**" tratados con **materiales, texturas, colores, formas, escalas, sonidos, hitos, mapas, recorridos y paisajes**. En conjunto, éstos elementos pueden generar una experiencia positiva o negativa para el jugador, lo cual depende, en primer lugar, del enfoque y la intención del videojuego.

Jugar videojuegos, para muchas personas, es parte de su vida cotidiana, ya sea solo como un ligero medio de escape que les permite vivir otros escenarios, historias y experiencias fuera de su realidad -y, con ello, son capaces de liberar estrés- o por otro lado, con el objetivo de experimentar emociones específicas (**ésto depende de lo que seleccionen para jugar en el momento. No es lo mismo querer sentir miedo jugando un juego de terror o adrenalina en uno de aventuras, carreras, shooter que emoción en los juegos de exploración, incluso estrés**).

Nosotros también consideramos que los videojuegos han influenciado a los jugadores en la forma que tienen de ver el mundo, ya que si en un videojuego se utilizan elementos comunes que son parte del recorrido diario de vida del jugador (por ejemplo, una parada de autobús, un edificio, un árbol o incluso un objeto como una botella de agua donde dentro del videojuego puede recargar vida y dirigirse a otros niveles) éste dejará de ver los objetos como algo cotidiano y común dentro de su vida.

También hemos observado que los videojuegos han ayudado a desarrollar diferentes habilidades psicológicas y humanitarias; como es el caso de algunos valores tales como la paciencia, perseverancia, tolerancia, entre otros; Y habilidades cognitivas, ya que el manejo de los controles ayuda a desarrollar coordinación y la vista de los mapas digitales puede ayudar a localizarse mejor dentro de los espacios reales en los que habitan a diario dentro de su rutina, incluso, ayudan a aprender un nuevo idioma o visualizar el espacio desde otras perspectivas.

En relación con lo anterior, sabemos que los elementos arquitectónicos presentes en la virtualidad entonces pueden afectar los estados de ánimo de una o más personas.

Los videojuegos presentan una nueva manera de visualizar la arquitectura en donde existen miles de mundos explorables con diferentes realidades. Sin embargo, esta tesis se centra en el ¿por qué?, ¿cómo? y ¿qué? influye en los jugadores. Tratamos de descubrir si los elementos de nuestro mundo tangible se perciben en los espacios virtuales de maneras similares y buscamos observar si estos generan diferentes reacciones y sensaciones específicas al recorrerlos e interactuar con ellos.



RESUMEN

RESUMEN

Los elementos arquitectónicos que llevaron a grandes arquitectos a tener una influencia realmente positiva para las personas que visitan hoy en día su arquitectura están completamente relacionados con la manera en que su diseño influye en las emociones y percepción que tienen los usuarios al recorrer los espacios. Podemos resaltar algunos elementos estudiados por la Neuroarquitectura que nos pueden ayudar a comprender mejor la influencia del espacio virtual en nuestra percepción.

México ... (s. f.)

- Los recorridos del espacio ayudan a disminuir la ansiedad.
- Las referencias visuales para determinar nuestra ubicación y orientación dentro de un entorno.
- Las emociones para identificar cómo se altera nuestro estado fisiológico.
- La noción de espacio y lugar que se construye a través del movimiento.
- Las conexiones espaciales que se pueden realizar junto con tu propia configuración mental del espacio.

PALABRAS CLAVE

Arquitectura.....Videojuego, Juego.....Espacio.....Realidad virtual.....PerspectivaRepresentación.



¿SE PUEDE SENTIR ANSIEDAD U OTRAS EMOCIONES EN UN ESPACIO VIRTUAL?



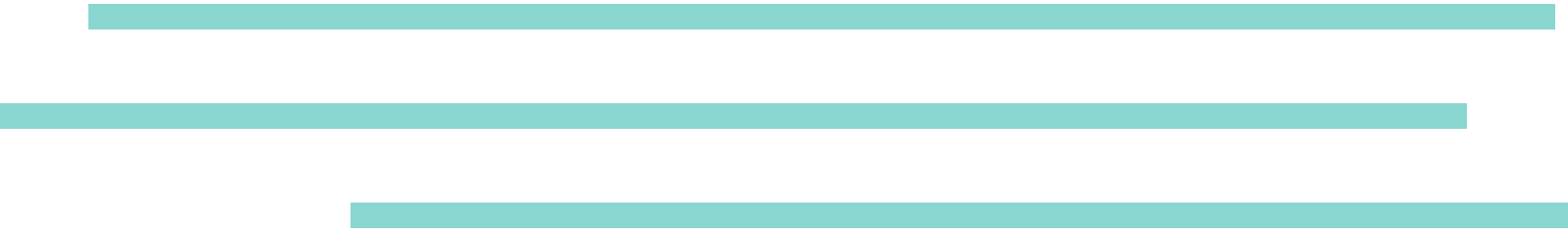
Imagen 1: Monumento al holocausto.

"Las personas que recorren éste espacio con conciencia pueden llegar a sentir incomodidad mientras interactúan con los elementos presentes."

Peter Eisenman

Imagen 2: *Dark souls III*, El puente y el segundo diálogo con Anri de Astora







PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El confinamiento provocado por el **Covid 19**¹ nos ha llevado a explotar y evolucionar nuestros recursos y herramientas tecnológicas durante la pandemia. Esta situación nos ha orillado a quedarnos en casa en un periodo mayor a 500 días, por lo cual hemos encontrado la manera de llevar nuestras actividades sociales, laborales y escolares de manera virtual y con diversas medidas de prevención sanitaria.

Es por esto que el mundo se vio obligado a explotar todos los recursos tecnológicos con los que se contaba hasta ese momento y a partir de estos, se comenzaron a desarrollar nuevas herramientas de comunicación y desarrollo.

Estas herramientas también fueron utilizadas con el fin del ocio y el entretenimiento, buscando que aquellos que utilizaran la tecnología pudieran desconectarse un poco de la realidad en la que habitan cotidianamente.

Consideramos que uno de los elementos tecnológicos más utilizados ha sido el uso de videojuegos, los cuales ahora cuentan con grandes avances tecnológicos y permite al jugador recorrer espacios virtuales, vivir las historias previamente diseñadas por un equipo o incluso hacer su propia historia dentro de estos.

Esta nueva manera de interactuar con un medio resulta reconfortante y puede ser un refugio emocional para algunos jugadores mientras que, para algunos otros, no va más allá de una distracción. Sin embargo, en cuanto a la experiencia ambos tipos de jugadores al estar dentro de éstos espacios, pueden sentir una apropiación y un sentido de pertenencia, así como evocar emociones mediante experiencias que viven dentro del juego.

"Nunca me sentí a gusto en el mundo real. No conectaba bien con su gente. Durante toda mi vida tuve miedo. Hasta el momento en que supe que llegaba a su fin. Fue entonces cuando me di cuenta de que, por más aterradora y dolorosa que pueda ser, también es el único lugar donde puede encontrarse la verdadera felicidad. Porque la realidad es real."

Nosotros esperamos comprobar que los elementos arquitectónicos presentes en la virtualidad pueden afectar los estados de ánimo de una o más personas. Los videojuegos presentan una nueva manera de visualizar la arquitectura en donde existen miles de mundos explorables con diferentes realidades.

¹: **COVID 19**: Es un virus que forma parte de la familia de virus "Coronavirus", que reciben su nombre por su forma en "corona". Es el más reciente de los coronavirus, identificado en el 2019 y causa la enfermedad llamada COVID-19, responsable de la actual pandemia.

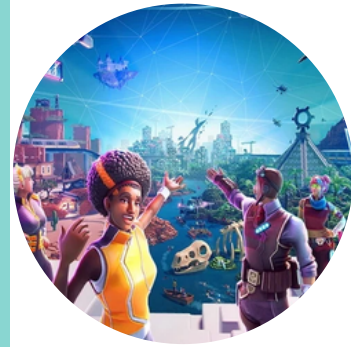


IMAGEN 1:
Bienvenida al mundo virtual en el cual todo es posible, desde vivir a lado de tus artistas favoritos, hasta comprarte casas que no están restringidas por la gravedad.



IMAGEN 2:
Posibilidades infinitas en este mundo, desde vivir en la luna o en otros planetas, hasta poder vivir bajo el mar o sobrevolando los cielos.



IMAGEN 3:
La pregunta es ¿Cómo entraremos a este mundo virtual? ¿llegaremos a sentir las mismas emociones dentro de estos mundos?



No obstante, esta tesis se centra en el cómo y el por qué de la influencia de los espacios virtuales en los jugadores. Así como tratamos de descubrir si los elementos de nuestro mundo tangible se perciben en los espacios virtuales de manera similar evocando emociones similares.

IMAGEN 4:
"El Metaverso: la más absoluta experiencia de inmersión en el universo digital."
Es mundo virtual o universo creado por Mark Zuckerberg(creador de Facebook)

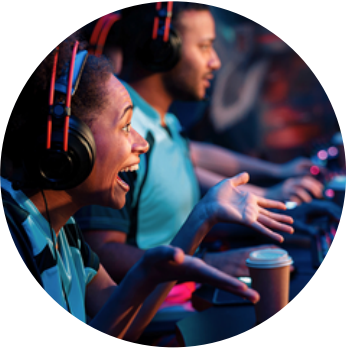


IMAGEN 5:
Las emociones dentro de los videojuegos llegan ser tan eufóricas que incluso pueden llegar a superar las emociones sentimos al ver una película.





MARCO TEÓRICO

MARCO TEÓRICO

La tesis se centró en lograr un modelo que permita conocer la razón del porqué los elementos arquitectónicos dentro de un videojuego consiguen que los jugadores experimenten diversas emociones en espacios virtuales, y el cómo éstas afectan la perspectiva del jugador, así como conocer la influencia en el desarrollo personal y cognitivo dentro de estos.

Para poder empezar tenemos que entender el concepto y definición de videojuego:

*"Primero, el jugar (Play) y luego, el juego (Game). Jugar es una acción que proporciona placer, incrementa la participación y permite aprender. En términos **piagetianos**², jugar es fundamental para estabilizar los procesos que son esenciales para el desarrollo de estructuras cognitivas. En términos de **Vigotsky**³, jugar es una experiencia. El juego, en cambio, es entendido como un sistema que aporta reglas, condiciones y algunos aspectos de la competición. Una tercera conceptualización de este objeto de estudio plantea que un videojuego se compone de la interacción entre recursos visuales y sonoros y, además, requiere de sistemas de respuesta háptica tales como mouse, **joystick**⁴, guantes, teclados, trajes u otros dispositivos. Estos facilitan y permiten la interacción hombre-máquina."*

Por lo tanto, un juego de video es un programa desarrollado para el entretenimiento, mediante una plataforma que ejecuta dicho videojuego.

El videojuego también cuenta con diferentes reglas que para algunos pueden obviarse, pero algunos otros lo pueden pasar por desapercibido.

2:Piagetianos: Se aplica a la teoría, en especial sobre el desarrollo cognitivo, que ha sido postulado por el psicólogo Jean Piaget.

3:Vigotsky: La teoría sociocultural de Vigotsky afirma que el desarrollo del ser humano está íntimamente ligado a su interacción con el contexto socio histórico-cultural; de esta interacción el sujeto logra desarrollar sus potencialidades que serán la base de su desarrollo como individuo y aprendiz.

4:Joystick: Una palanca de mando o joystick (del inglés joy, alegría, y stick, palo) es un periférico de entrada que consiste en una palanca que gira sobre una base e informa su ángulo o dirección al dispositivo que está controlando.



IMAGEN 6: Mario Bros. es un videojuego que marco historia, con sus escenarios de fondo que se movían y su increíble movimiento en 2D.



IMAGEN 7: El mando de Atari 2600. Minimalismo hecho joystick. Uno de los primeros controles desarrollados para videojuegos



IMAGEN 8: En la saga Assassin's Creed recrean edificios históricos al rededor del mundo como en este caso "la catedral de Notre Dame", y en la cual su modelo 3D dentro del videojuego ayudo a su reconstrucción de la misma, dado los acontecimiento del incendio ocurrido en el 2019



IMAGEN 9: Recreativas de arcade, donde podemos ver alguna evolución de los controles, desde pong (de los primeros videojuegos de la historia) hasta algún juego de peleas,



IMAGEN 10: Alice: Madness Returns. Una historia separada completamente del mundo de Alicia en el país de las maravillas, viendo desde otro ángulo y otra atmosfera este increíble mundo.

Algunas de las reglas que conforman el videojuego son:

- Se transmiten a través de un dispositivo con capacidad audiovisual capaz de reproducir la programación del videojuego.
- Incluye una narrativa y una historia dentro del videojuego.
- Incluye una problemática.
- Libertad de acción dentro del videojuego, esto genera una reacción dentro de la narrativa del juego generando consecuencias.
- Elementos **diegéticos**⁴.
- Elementos **no diegéticos**⁵.

La narrativa dentro del videojuego va de la mano completamente con la interpretación personal de cada jugador, ya que sus experiencias y percepción del mundo son diferentes.

Videojuegos, definición y características 2019.
(Definición de videojuego - Definicion.de, s. f.)

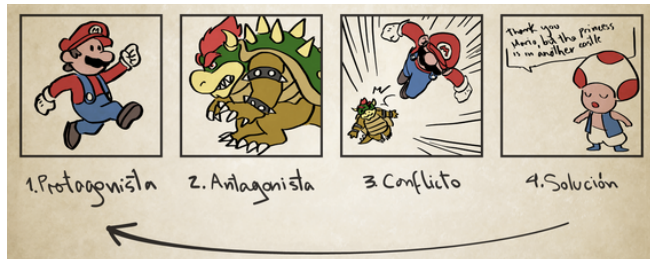


IMAGEN 11: Las acciones o elementos diegéticos dentro del videojuego que incluyen en la historia de este, y el como debemos resolverlos

Aquí lo arquitectónico viene a ser propio de la narrativa del juego, ya que es parte de los elementos con los que el personaje interactúa y puede realizar ésta cadena de acción y reacción dentro del videojuego. La generación de espacios en el videojuego algunas veces siguen guiones fantásticos, de ciencia ficción, futurismo, supervivencia, carreras etc.

Algunos escenarios pueden ser replicas exactas de ciudades o pueblos conocidos, algunos otros solo tienen grandes referencias en los espacios emblemáticos más conocidos, esto con el fin de conocer e interactuar en éstos espacios viviéndolos desde otras perspectivas .

5:Diegéticos: Son aquellos que suceden después de una acción e influyen en el personaje, ya que puede escuchar u observar las acciones realizadas.

6:No Diegéticos: Son aquellos elementos de los que solo el jugador tiene conciencia, como lo son las estadísticas de vida u la personalización de sus personajes en algunos casos, ya que no influyen en la actividad del personaje.



Aquí lo arquitectónico viene a ser propio de la narrativa del juego, ya que es parte de los elementos con los que el personaje interactúa y puede realizar ésta cadena de acción y reacción dentro del videojuego. La generación de espacios en el videojuego algunas veces siguen guiones fantásticos, de ciencia ficción, futurismo, supervivencia, carreras etc.

Algunos escenarios pueden ser replicas exactas de ciudades o pueblos conocidos, algunos otros solo tienen grandes referencias en los espacios emblemáticos más conocidos, esto con el fin de conocer e interactuar en éstos espacios viviéndolos desde otras perspectivas .

Carl Gustav Jung⁷ define la emoción como un proceso de respuesta de tres sistemas distintos:

- El sistema cognitivo (las vivencias subjetivas, las experiencias pasadas, el aprendizaje)
- El fisiológico (la respuesta cerebral, el sistema límbico, la tasa cardíaca)
- El motor (expresiones de la cara, conducta de huida)

En conjunción de esto podemos hacer una referencia con el cine, por ejemplo cualquier película tiene dos efectos sobre la persona que lo ve: le narra unos hechos y le provocan unas emociones. En los videojuegos está claro que hay una historia articulada, es decir, **“de lo que va el juego”**, lo que no se suele mirar es **“lo es decir cómo afecta emocionalmente al jugador.”**

El diseño de un videojuego tiene por objetivo la creación de un sistema, unas reglas para que se ejecuten y defina las formas de interactuar con el juego. Al igual que en la arquitectura definimos estas reglas mediante elementos similares pero físicos, todo el sistema de reglas preestablecidas, junto con el escenario y la relación entre ambos deben estar en la mente de los diseñadores para crear una jugabilidad atractiva a través del medio digital y ofrecer una experiencia significativa, que en algunos casos llega a confundirse con la propia realidad.

Teorías de Personalidad en Psicología: Carl Jung

<https://www.psicologia-online.com/teorias-de-personalidad-en-psicologia-carl-jung-2162.html>

7:Carl Gustav Jung: Fue un eminente psiquiatra y psicólogo suizo, creador de la psicología analítica y uno de los principales responsables de describir el proceso psicológico de diferenciación del Yo a lo largo de toda la vida de los elementos conscientes e inconscientes de cada individuo.



IMAGEN 12:
"Control" es un juego de acción-aventura en donde uno de sus fuertes es el como el edificio en el que te encuentras cambia constantemente.



IMAGEN 13:
Benjamin Cordero: "la arquitectura virtual proviene de una mezcla entre lo que es real, lo que podría ser real y lo que es imaginario."



IMAGEN 14:
Avaló la teoría de que se trataba de los procesos mentales; pero fue mucho más allá y creó una teoría de la personalidad basándose en este elemento. Para hacerlo, dividió la psique en tres partes fundamentales: el yo, el inconsciente personal y el inconsciente colectivo.

EL ESPACIO ARQUITECTÓNICO EN EL VIDEOJUEGO



IMAGEN 15: Columbia, ciudad ficticia del videojuego *Bioshock*, la cual es una ciudad que esta sobre las nubes para poder tener su propio tipo de gobierno y religiones.



IMAGEN 16: La arquitectura siempre esta rodeando los videojuegos, desde un escenario puesto solo como una imagen de fondo, hasta poder hacer un mundo entero el cual podemos explorar libremente.

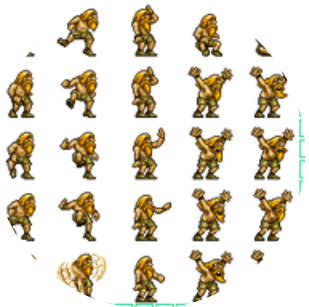


IMAGEN 17: Los distintos tipos de Sprite de un personaje de Metal Slug, los cuales le dan vida al personaje y con esto puede llegar a hacer un personaje mejor y mas carismático.

Tanto en los videojuegos, como en el mundo digital en general, la arquitectura parece liberada de su dimensión más técnica, dando rienda suelta a la ilusión de espacios imaginados que surgen aparentemente de la nada, pero siempre de la necesidad y la inspiración.

La arquitectura y lo arquitectónico están en "*todo lo que hacemos y nos rodea*", su función es mejorar este entorno, y ésta también ha entrado en el ámbito de los videojuegos. Para nosotros, la diferencia abismal entre diseñar una arquitectura o espacio urbano real frente a uno digital es que en el digital se deben diseñar también unas normas básicas para **habitar**.⁸

Un videojuego, como juego, necesita unas normas básicas, el jugador no puede existir sin ellas, así su objetivo sea intentar superarlas y romperlas. La arquitectura que percibimos en el videojuego, puede resumirse, en dos tipos:

- El primero se relaciona con los videojuegos más primitivos, donde se utilizaban elementos en **2D**, insertando la arquitectura en el videojuego mediante la ilustración, de siluetas sobre un fondo, donde se proyectaba arquitectura para situar a los personajes. El telón de fondo quedaba en un segundo plano, inmóvil, como paisaje. En primer plano los personajes, que eran los que se movían a partir de la composición de repertorio de movimientos que tenía el juego, que construían la animación. Aunque se recurrían a efectos mediante superposición de capas entre los **sprites**¹⁰ y el fondo, añadiendo sombras buscando una tridimensionalidad. Como ejemplo podemos hablar de **Metal Slug**.¹¹

8:Habitar:Un territorio es construirlo, valorando los materiales primeros que ponen en marcha la imaginación material. Y los vestigios (de un mundo pasado) en el lugar, donde la economía queda afuera.

9:2D:Los videojuegos 2D utilizan gráficos planos, llamados sprites, y no tienen geometría tridimensional. Se dibujan en la pantalla como imágenes planas, y la cámara (cámara ortográfica) no tiene perspectiva.

10:Sprite:Los sprites representan un personaje u objeto y se utilizan para que se pueda mover de forma independiente con respecto al fondo.

11:Metal Slug: Fue desarrollado por la empresa SNK y se publicó en 1996 para las máquinas de arcade Neo-Geo. Más tarde fue adaptado a para las consolas Sega Saturn y Playstation. Desde entonces han aparecido casi 30 versiones de este aclamado juego.



- El segundo tipo se da en una época más avanzada, se trata de un engaño visual basado en escenarios realizados con gráficos tridimensionales mediante **polígonos**.¹² Posteriormente se les “viste” aplicando una máscara con texturas, logrando un collage espacial, que a ojos del jugador sea como estar rodeado de arquitectura. Pero el objetivo que persiguen cada vez más los desarrolladores es evitar esta envoltura y que sea un lugar con el que interactuar, no solo únicamente algo captado por los ojos.

El trabajo de programación es totalmente discreto, queda oculto a los ojos de los no iniciados. El trabajo de diseño, en cambio, salta a la vista, es ineludible. El espacio digital tampoco es perceptible.

Los **entornos digitales**¹³ nos permiten crear nuevas formas de habitar. Desvinculados ahora de las leyes físicas, acciones tales como caminar o edificar en entornos digitales son meras transposiciones de nuestros ambientes físicos más directos que poco a poco están desapareciendo. *No sólo podemos por fin crear nuevos mundos, sino nuevas formas de vivirlos.*

Por otro lado, la arquitectura y la ciudad son generadoras de identidad y esto también se refleja en el espacio digital.

Así mismo, **la escala**¹⁴ y la magnitud de los espacios son diferentes a los del mundo físico. Actualmente nuestra ventana al espacio digital se produce, al menos mayoritariamente, a través de una pantalla, por lo que un mismo espacio no es diseñado igual si va a ser vivido en primera o **tercera persona**,¹⁵ desde una vista cenital, etc.

12:Polígonos: Hay muchas formas de construir objetos virtuales. Una de ellas es calcular cada píxel que ves en pantalla a partir de todos los objetos que hay en la escena, sus materiales y texturas, la incidencia de la luz en ellos y la interacción de la luz reflejada por cada objeto en todos los demás. Aunque es un sistema muy realista también exige muchos cálculos, lo que no es viable en un videojuego que debe mostrarte muchos fotogramas por segundo en tiempo real.

13:Entornos digitales: El conjunto de aplicaciones, portales y herramientas de Internet que ponen en contacto a los usuarios con plataformas digitales, negocios, marcas, organizaciones y/o organismos de carácter educativo.

14: Escala: Denominamos escala a la relación que existe entre las magnitudes que tiene un dibujo y las dimensiones reales del objeto. Normalmente la escala empleada en los dibujos suele indicarse mediante una proporción.

15:Tercera Persona: es una de las vistas más frecuentes de los videojuegos de estilo aventura gráfica, juegos de rol, etc. Esta vista tiene como característica que el personaje que se controla se ve de cuerpo entero y generalmente de espaldas.



IMAGEN 18: Los polígonos creados por los videojuegos creando aparentemente una ciudad con sus distintos establecimientos y zonas creadas aleatoriamente pero siempre con una función y forma.



IMAGEN 19: La tercera persona es la vista mas usada en los videojuegos por que hace que el videojuego tenga mejores vista y escenarios o se aprecia mejor los movimientos del personaje.



IMAGEN 20: La escala en los videojuegos depende del tipo de juego y en su momento de la tecnología que tenían es su año en este caso eran pixeles los mas avanzados usando 64pixeles, actualmente podemos usar de 4 a 8 mil pixeles.



IMAGEN 21:
Los juegos MMORPG juntan a muchas personas en un mismo universo interactuando entre ellos o interactuando con el mundo.



IMAGEN 22:
También existen los juegos de solitario RPG, que es muy similar a los MMORPG pero en este estas en el mundo tu solo haciendo misiones para personajes de este universo



IMAGEN 23:
La inmersión puede usar como elementos los dispositivos de realidad virtual o simplemente con la historia del videojuego o su jugabilidad.

Los ejemplos más conocidos de esto suceden en los Massive Multiplayer Online Games, o **MMO**¹⁶, juegos donde el mundo persiste aunque un jugador se desconecte, es decir, la vida sigue aunque uno no esté. En ellos, cada facción o tipo de personaje posee una ciudad natal que muestra de algún modo las principales características que lo definen como individuo o como grupo. Esta suerte de **Urbanismo Racial**¹⁷ puede alejarse, y de hecho lo hace, de los conceptos humanos relativos a la forma de habitar las ciudades, sobre todo cuanto más diferentes sean los moradores digitales y sus costumbres de los humanos.

Resulta especialmente interesante el momento en que estas características influyen también al mundo físico, organizando grupos y generando nuevas relaciones de asociación u oposición entre personas que podrían no haberse encontrado en la vida.

En conclusión, la relación entre arquitectura y videojuego es central e imprescindible, siempre existe un espacio a recorrer, un mundo por el que moverse. Éste puede ser histórico y realista o explorar posibilidades absurdas o premeditadamente ridículas, pero en cualquiera de los casos establece protocolos y criterios de diseño únicos, no reproducibles por completo ni en la arquitectura física ni en el cine o el teatro, precisamente por el proceso de **inmersión**¹⁸ que sólo hacen posibles los videojuegos.

16:MMO: Acrónimo del término inglés Massive Multiplayer Online Game (Juego Multijugador Masivo en Línea). De forma genérica un MMO es un juego multijugador en línea donde una gran cantidad de jugadores (entre cientos y miles) concurren en una misma partida, generalmente en un mundo abierto donde pueden interactuar para competir o cooperar para realizar misiones.

17:Urbanismo Racial: Que existe una gran cantidad de razas de personajes, entre humanos elfos, ogros, etc. y como conviven todas estas en un mismo mundo pero generando cada una su ciudad o ambiente en el que se desarrolla.

18: Inmersión: La 'inmersión' en un medio es una sensación de alejamiento perceptivo del entorno real y de acercamiento a un entorno no real.



LA PERCEPCIÓN

La relación de percepción con los videojuegos llega a ser algo compleja por lo que primero definimos que es percepción

LA PERCEPCIÓN ESPACIAL ES LO QUE EL INDIVIDUO PERCIBE DE MANERA ÚNICA Y SUBJETIVA.

La percepción es una habilidad importante para los arquitectos. Los métodos de pedagogía arquitectónica se centran naturalmente en su desarrollo, pero dependen en gran medida de nociones abstractas.

El producto arquitectónico siempre se dirige a un usuario, que reaccionará de cierta manera hacia el objeto arquitectónico, hacia el espacio construido, hacia ella/su entorno en general.

Esta relación es bidireccional y sus efectos son visibles en ambos sentidos:

- Modificamos el entorno a través del proceso de diseño (arquitectura, **planificación urbana**¹⁹, diseño en general)
- **El entorno**²⁰ (construido) modifica nuestro comportamiento.

PERCEPCIÓN ESPACIAL Y ARQUITECTURA

La percepción es efectivamente un proceso muy complejo, que implica la recolección de información a través de nuestros sentidos; su tratamiento lo que implica analizar la información recibida y compararla con los conocimientos recogidos anteriormente, basándose en experiencias pasadas; y la formulación de respuestas particulares también sobre la base de experiencias anteriores.

La percepción es en esencia un proceso altamente creativo:

"aunque nos relacionemos con la misma realidad, la percibimos de una manera diferente de acuerdo a lo que ese ambiente significa para cada uno de nosotros."

La arquitectura, como creadora del espacio, es la que da forma física a este concepto. Es por eso que antes de crearlo, debemos, en primer lugar, entender cómo vemos el espacio, cómo lo percibimos.

La percepción espacial es el primer paso que damos al interactuar con el espacio. Es la **interfaz**²¹, nuestro primer contacto con el entorno circundante.

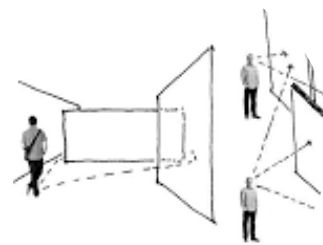


IMAGEN 24:

La percepción es una parte importante en la vida diaria ya que nos invita a ver la vida desde distintos puntos de vista, generando entre personas diferentes opiniones o vistas sobre un mismo punto

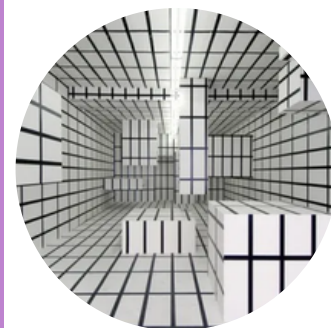


IMAGEN 25:

Espacio. Ese concepto tan asumido en la arquitectura. Ese germen generador de toda esencia y armonía edificadora. Proyectado desde la estaticidad idealizada de la mente del arquitecto, cualificado por la luz, activado por la presencia humana, cambiante.



IMAGEN 26:

Los videojuegos aprovechan mucho la percepción para generar mundo, niveles o acertijos dentro del escenario.

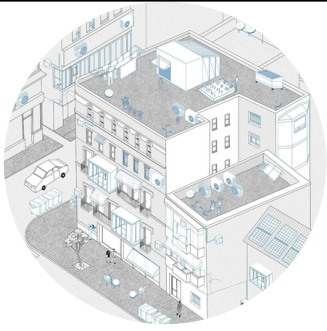


IMAGEN 27:
Los entornos de los videojuegos llegan a generarse de forma que el jugador se sienta atraído o en su defecto que le de miedo estar en un lugar.



IMAGEN 28:
Muchos de estos juegos generan atalayas o edificios altos a lo lejos mostrando que es un lugar al que podemos llegar o simplemente para ubicarnos en el mundo.

Por eso, en un estudio que intenta establecer una relación entre el **individuo**²² y su entorno, resulta esencial identificar qué percepción es realmente y cómo este proceso puede influir en nuestra interconexión con el espacio como usuarios y como diseñadores. Cuando se habla de percepción espacial, probablemente el mejor término que se podría utilizar es el concepto.

Y esto porque al tratar de definir lo que significa la percepción, resulta claro que hay muchos lados en su significado, que a veces se superponen y otros tiempos son meramente variados. Por eso la percepción tiende a ser algo más que una simple noción, convirtiéndose así en un concepto.

Definir **la percepción espacial**²³ es cada vez más difícil, precisamente porque es objeto de muchos estudios interdisciplinarios y transdisciplinarios. Su definición tiende a ser más amplia o más restrictiva dependiendo del campo de estudios que la define: por ejemplo, si empezamos a analizarla de la vista de los videojuegos, tendemos a tener una percepción distinta de alguien que juega mucho a alguien que está empezando en el mundo.

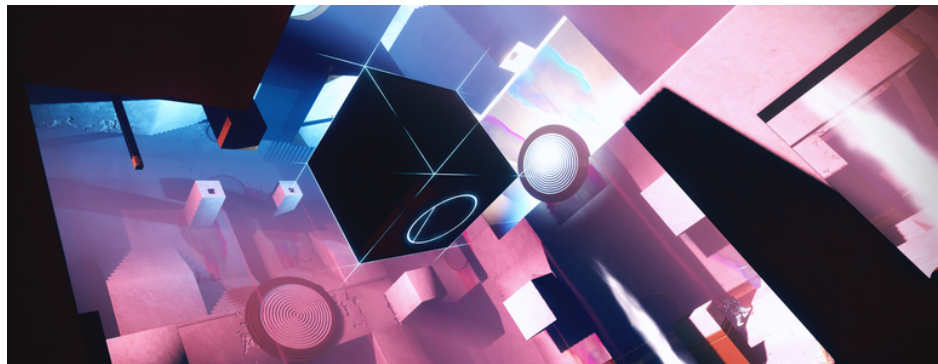


IMAGEN 29:
Aprovechando esta mecánica sobre saber dónde es abajo y dónde es arriba, algunos videojuegos solo giran su mapa para poder dar otro punto de vista del mismo y así generar nuevos espacios dentro del mundo

19:Planificación urbana: Tienen como objeto, establecer las políticas, estrategias y objetivos para el desarrollo urbano del territorio municipal, mediante la determinación de la zonificación, los destinos y las normas de uso y aprovechamiento del suelo.

20:Entorno: Conjunto de edificaciones que rodean o enmarcan entre si pos espacios abiertos (calles, avenidas, plazas, parques, elementos naturales, etc.).

21:Interfaz: Manera en que podemos interactuar con el juego y recibir feedback de esta interacción. Esto incluye varios componentes que nos ayudan a navegar, encontrar información y cumplir misiones.

22:Individuo: Ser vivo, animal o vegetal, perteneciente a una especie o género, considerado independientemente de los demás.

23: Percepción Espacial: La percepción del espacio es tener conciencia de: La forma y tamaño darse cuenta de las formas y tamaños de los objetos para describirlos y compararlos. Del espacio y posicionamiento reconocer dónde se encuentra una persona u objeto con respecto a otros y la comprensión de "arriba de" o "debajo".



LA RELACIÓN ENTRE PERCEPCIÓN Y COGNICIÓN.

Mirando de manera diferente, en un nivel más bajo, tenemos sensaciones. La percepción espacial presupone un grado superior de complejidad en la reunión y procesamiento de información. La imagen resultante, al final del proceso perceptivo, incluye información relacionada con un número sustancial de características relativas a los elementos percibidos: colores, texturas, sonidos, olores, información relacionada con el momento del día, estaciones, condiciones climáticas, etc.

La sensación, por otro lado, ofrece información unidimensional, elemental, que representa un único aspecto, características simples. Por lo tanto, podríamos decir que múltiples sensaciones se funden para formar percepciones.

Para vincular el concepto de percepción espacial a la teoría arquitectónica, tenemos que extraer ciertos aspectos del concepto, que son adecuados a nuestro propósito.

En su interpretación artística, la percepción espacial tiende a ocuparse únicamente del color, **la proporción**²⁴, la luz y la sombra; ignorando completamente, por ejemplo, los aspectos cuantitativos de los datos percibidos.

Durante la primera etapa del proceso perceptual, él/ella registrará sólo sus aspectos físicos. Entonces, durante una segunda etapa, el individuo será capaz de distinguir **el espacio tridimensional**, mientras que la identificación y el reconocimiento²⁵ de su significado, su función y utilidad.

Por el otro lado entra aquí el tema de si la arquitectura virtual puede ser percibida de la misma manera en la que se percibe una arquitectura física, se cumplen muchos de estos términos ya mencionados, color luz, el color la sombra, así como la tridimensionalidad de las cosas, pero se queda sin el tacto, el olor o el sentir el material quizá sea lo suficientemente real para la vista pero algunas de estas cosas se pierden.

Hay que destacar el hecho de que cada individuo percibirá el espacio de manera diferente, de acuerdo a su propio conjunto de conocimientos y experiencias que diferirán de la que posee el diseñador del **espacio**²⁶.

24:La Proporción: Se refiere a la acción que nos permite dimensionar los objetos y los espacios, ya sea mediante un sistema de medidas (métrico o imperial) o respecto a otro, realizando una comparación entre ellos.

25:El Espacio tridimensional: Es la técnica en la cual pueden ser constituidos objetos en las tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. También puede ser trabajado a través de un espacio virtual y no por esto pierde sus propiedades de profundidad.

26:Espacio: La manera en que podemos interactuar con el juego y recibir feedback de esta interacción. Esto incluye varios componentes que nos ayudan a navegar, encontrar información y cumplir misiones.



IMAGEN 30: Se hace un estudio por completo de las zonas que generan luz y sombra, texturas, incluso de sonidos similares para poder recrearlos dentro de los videojuegos.



IMAGEN 31: También se modelan por completo los edificios reales, incluso llegan a recrearse enfocados en como se veían en sus primeros años de vida.



IMAGEN 32: Teniendo separada lo que es la realidad y la ficción se pueden llegar a generar espacios que creen su propia atmosfera, creando así sus propios mundo o submundos dentro del videojuego.



IMAGEN 33:

Los videojuegos pueden tomar mucha inspiración de los edificios de la vida real, como esta ciudad que está basada en Nueva York en los años 20 cuando el *art déco* estaba en su apogeo, solo que aquí la ciudad está bajo el mar pacífico.

Así, las percepciones están íntimamente vinculadas al sistema cultural al que pertenece el perceptor, como veremos más adelante siempre relacionadas con conceptos más complejos como el hacinamiento, la necesidad de privacidad, la capacidad de encontrar el camino, la necesidad de marcar el propio territorio, personalizar el espacio o decidir cómo actuar según las indicaciones proporcionadas por el entorno.



IMAGEN 34:

Llegan a crearse ciudades futuristas, donde la tecnología ya avanzó demasiado, creando así puntos de vista de hacia donde vamos como especie o lo que nos puede deparar el futuro.



CÓMO SE FORMA LA PERCEPCIÓN ESPACIAL

Si queremos comprender plenamente la forma en que funciona este proceso -desde dónde comienza, cómo se desarrolla y cuál es el producto final- tenemos que analizar cómo se están formando estas percepciones. Primero el proceso de percepción en sí y luego nos centraremos en relacionar el desarrollo de este proceso con las transformaciones implicadas en la acción de maduración desde la niñez hasta la edad adulta.

Así, el punto es la unidad básica con la que opera la percepción visual. Todas las imágenes que registramos y que la retina transmite más adelante, se hacen de una mirada de puntos hechos visibles por la luz. Este es un proceso que tiene lugar inconscientemente, por lo tanto, el producto final, lo que vemos, es la imagen de lo que percibimos como realidad, y no una secuencia interminable de puntos.

La **construcción perceptual**,²⁷ presupone algo más que la suma de sus partes.

RUDOLF ARNHEIM



IMAGEN 38: Rudolf Arnheim fue un psicólogo y filósofo nacido en Berlín, Alemania en 1904. Influidor por la psicología de la Gestalt.

El psicólogo y filósofo Rudolf Arnheim argumenta que el espacio existe solo cuando es generado por la relación entre dos objetos. La arquitectura y el diseño en general no solo construyen espacio, sino que lo crean:

- Cortan
- Encierran
- Bordean al comprimir
- Descomprimir el espacio

Para describir estas tensiones, que aparecen en el campo visual, desde un punto de vista compositivo, los **Gestaltistas**²⁸ introdujeron la noción de fuerzas perceptivas, un término tomado de la física. El espacio comprimido o dilatado puede traducirse a través de fuerzas perceptivas de rechazo o atracción: El caos, el orden, la variedad o la monotonía son el resultado de la combinación infinita de estas fuerzas.

27:Construcción perceptual: La percepción es un proceso complejo que es a la vez cognoscitivo y fisiológico y no siempre inicia en el individuo sino que puede iniciar con la experiencia, es decir con un estímulo. En el proceso de la percepción, entonces, intervienen un estímulo, un receptor y una sensación.

28:Gestaltistas: Estudia la incidencia en los sistemas totales, en las estructuras en las que las partes están interrelacionadas dinámicamente de manera que el todo no puede ser inferido de las partes consideradas separadamente.



IMAGEN 35: En el año de 1998 *The Legend of Zelda* jugaba con el escenario creando una ilusión óptica que hacía sentir al jugador que todo el edificio estaba girando por un pasillo



IMAGEN 36: Estas mismas ilusiones llegan a usarse algunos museos creando así otras vistas dentro de ellas.



IMAGEN 37: Otro lugar donde podemos ver esas ilusiones es en el universo de Harry Potter, el cómo algunos lugares son más grandes de lo que aparentan en el exterior.



IMAGEN 39:
Lynch tenía interés en la relación entre individuo y entorno, algo que toma muy en cuenta los videojuegos para ambientar los escenarios de estos.



IMAGEN 41:
Kevin Andrew Lynch fue un ingeniero, urbanista y escritor estadounidense. Es célebre por sus contribuciones a la disciplina de planeamiento urbanístico y diseño urbano mediante sus estudios sobre cómo la gente percibe y se desplaza por la ciudad.

KEVIN ANDREW LYNCH

El ingeniero, urbanista y escritor estadounidense Kevin Lynch subraya la importancia de estructurar e identificar espacios como procesos necesarios para navegar por todo el entorno.

Su teoría se basa en una relación bidireccional entre el individuo y su entorno: el entorno proporciona pistas que sugieren ciertas relaciones, estructuras, diferencias; mientras el individuo selecciona con la ayuda de la atención, las organizaciones con la ayuda de la percepción y atribuye significado a lo que ve.

Esta relación bidireccional es interactiva y se adapta constantemente en función de los datos y la información que recibe del entorno ambiental. Preocupada especialmente por la imagen urbana, Lynch identifica cuatro tipos de elementos que la estructuran.

- **El camino:** es la ruta a lo largo de la cual usualmente o potencialmente se mueven, mientras que los otros elementos con los que se relaciona se exhiben a lo largo de él, físicamente puede presentarse como una calle, un callejón, un canal o una vía de ferrocarril.
- **El borde:** es otro elemento lineal, pero que no puede clasificarse ni utilizarse como una ruta; los bordes son bordes que definen diferentes áreas, se perciben como fracturas: costas, paredes o cortes hechos por vías de ferrocarril.
- **El nodo:** es un punto estratégico, físicamente identificable a través de cruces, estaciones de transporte nodal, puntos, que pueden cambiar la estructura o el carácter de un área; pueden convertirse en núcleos de ciertos distritos; En tales casos, ellos son los que irradian el carácter del lugar.
- **El hito:** es una referencia externa que posee la calidad de ser fácilmente identificable; se distingue del fondo y expresa una dirección; Dependiendo de la escala del espacio, los puntos de referencia pueden ser locales, por ejemplo, escaparates, postes, árboles, a la escala de la ciudad (torres, cúpulas, colinas) o, en general, el sol.



ETAPAS EN EL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN ESPACIAL

Para comprender completamente la forma en que funciona la percepción, también tenemos que entender cómo se desarrolla y evoluciona. Las transformaciones a través de las cuales cada organismo pasa del nacimiento al estado de la edad adulta se han asociado con cuatro conceptos:

- **Crecimiento:** es un término más general que no se refiere a ningún tipo específico de transformación y que puede asociarse con cualquier tipo de evolución
- **Maduración:** un término más específico, que implica principalmente un crecimiento psicológico
- **Aprendizaje:** se refiere al cambio cuantitativo en la forma en que se recibe y almacena la información, el individuo cambia como resultado de la acumulación de nuevas percepciones y corrige la forma en que él / ella entiende y reacciona al entorno circundante
- **Desarrollo:** implica cambios cualitativos en la estructuración del comportamiento.

Paños, muebles, edificios, jardines, calles, ciudades: todos tienen un significado particular sobre quiénes somos, qué nos gusta, a qué grupo social pertenecemos, hacia lo que aspiramos. Sin embargo, hoy, en el contexto actual en el que chocan diferentes culturas, debemos poder operar entre diferentes sistemas de codificación. Operar en contextos pluralistas puede ser muy difícil y confuso.

Por lo tanto, podríamos evitar situaciones de desorientación, confusión y ansiedad. Es importante que nos demos cuenta de que los espacios que diseñamos se utilizarán a diario, durante largos períodos de tiempo, y que estos espacios desempeñarán un papel mnemónico, que de hecho, es el nuevo paradigma espacial, recordando a los usuarios la forma en que deben comportarse y usar esos espacios: quién va a hacer qué, cuándo y con quién.



IMAGEN 42:

La espacialidad llega a ser un tema muy complejo en el que interactúan 2 cosas la persona que percibe el espacio, y el espacio como tal.



IMAGEN 43:

Por la gran diferencia de como percibimos los espacios podemos llegar a ver tantísimos modelos de casas en el videojuego animal crossing, a pesar de que los muebles son los limitados existen tantas formas de percibir el espacio



IMAGEN 44:

Otro ejemplo son las increíbles casas que puedes crear en *Los Sims 4* (simulador de vida) y porque el juego tiene muchas más herramientas de creación de casas a escala real.



IMAGEN 45:
Todas las emociones y sentimientos llegan a ser muy variados para cada persona, los podemos encontrar en muchas formas y tiempos.



IMAGEN 46:
La emociones que se sienten en los videojuegos llegan a ser a veces mucho más intensas que al ver una película.

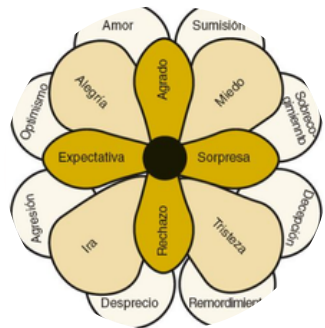


IMAGEN 47:
Estas son las cuatro emociones principales que al igual que los colores a la conjunción de dos de estas generan nuevas emociones.

LAS EMOCIONES

“MIEDO, IRA, ALEGRÍA, TRISTEZA, ASCO, SORPRESA

Las seis emociones básicas que dan origen a todos los **sentimientos**.²⁹

A todos nuestros sentimientos.(...)

- ¿Por dónde comienza a construir un arquitecto un edificio?
- ¿Lo hace por la planta baja o por el piso número diez?

La respuesta es obvia: lo hace de abajo hacia arriba.

Ahora imaginemos por un momento que ese edificio de diez pisos es la sede central de una importante empresa.

- ¿Dónde se ubicará el salón de la junta directiva?
- ¿Dónde estará el despacho de la presidencia de la empresa?
- ¿Dónde se distribuirán los despachos de las principales gerencias?

La respuesta es que lo harán seguramente en los pisos superiores, mientras que la planta baja y el subsuelo estarán destinados a la portería y a los servicios de mantenimiento.

Se podría aceptar entonces la siguiente afirmación: las funciones más importantes se encuentran en los pisos más altos. Es ahí donde la junta directiva decide, piensa y planea estratégicamente. Y si acaso alguien quisiera destruir el edificio:

- ¿Dónde pondría la bomba?
- ¿En la planta baja, dónde se encuentran los cimientos, o en el piso número diez?

Una vez ³⁰más la respuesta es obvia: en la planta baja. Destruyendo los **cimientos**, se derrumbará todo el edificio. Bueno, abajo es donde están las emociones.

En esto se asemejan la evolución de las **estructuras cerebrales**³¹ y la construcción de un edificio. Las funciones más elementales y básicas, las emociones, aparecieron en nuestra especie, al igual que la planta baja de un edificio, mucho antes que el piso número diez”.

Emoción y sentimientos, No somos seres racionales...Somos seres emocionales que razonan.
2017, Daniel López Rosett

29:Sentimientos: Es el resultado de los procesos mentales que ocurren inmediatamente después de experimentar una emoción.

30:Cimientos: Al conjunto de elementos estructurales cuya misión es transmitir las cargas de la edificación o elementos apoyados en este al suelo, distribuyéndolas de forma que no superen una serie de valores máximos del terreno de apoyo.

31:Estructuras cerebrales: Entre las estructuras del cerebro están el tronco encefálico, compuesto por la médula espinal, la médula oblonga, los pedúnculos cerebrales y el cerebro medio; el cerebelo; el cerebro en sí (se muestra una mitad o hemisferio) y el diencéfalo.



TEORIAS DE LAS EMOCIONES

Existen diferentes tipos de teorías que tratan de definir lo que es una emoción. Las teorías son las siguientes:

Teoría de Lang

La emoción es un proceso de respuesta de tres sistemas: **Cognitivo**,³² Fisiológico y Motor. Es una teoría que integra las diferentes teorías propuestas a lo largo de la historia; definiendo a la emoción como una respuesta afectiva, con una duración muy corta, relacionada con el estado físico o social de la persona afectada por los tres sistemas anteriormente mencionados.

Teorías evolucionistas

Propuesta por **Charles Darwin**,³³ quien durante sus viajes pudo observar como los animales, especialmente primates tenían un repertorio amplio de emociones, las cuales tenían una función social dentro de su especie, ya que colabora con la supervivencia de ésta, generando una función adaptativa. La corriente ha prestado mayor importancia a las manifestaciones faciales de la emoción, ya que se considera fundamental para la experiencia subjetiva. Por lo que si hacemos una cara feliz, enojada o triste, somos capaces de transmitir y generar esa emoción.

Teoría conductista

Watson³⁴ desarrolló la teoría de las emociones como algo innato, reflejos que se podían modificar por medio del aprendizaje y por lo tanto se podían modular.

Skinner rechaza la existencia de las emociones, él creía que eran invenciones de la sociedad para justificar nuestras acciones.

También consideraba que al ser inducidas por la educación en la sociedad, era posible evitar todos los trastornos emocionales por medio de la educación.



IMAGEN 48:

Las ocho emociones básicas son Alegría, Tristeza, Miedo, Asco, Sorpresa, Anticipación, Ira y Confianza. Existen diferentes modelos, pero para la mayoría estas ocho emociones básicas, proviene del modelo científico de Robert Plutchik, quien creó una Rueda de Emociones .



IMAGEN 49:

Las emociones son una respuesta de nuestro organismo al interactuar con el medio. Nos informan de lo que necesitamos. Son como la fiebre que nos dice que tenemos que curar una infección o el hambre que nos indica que tenemos que comer.



IMAGEN 50:

Los pensamientos, emociones y acciones se influyen mutuamente. Ya hemos dejado claro que los pensamientos y las emociones no son controlables, aunque sí gestionables. Sin embargo, las conductas sí que se pueden controlar.

Emociones y videojuegos,2006; Carlos González Tardon p.4-6

32:Cognitivo: las capacidades cognitivas son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender.

33:Charles Darwin: Charles Robert Darwin es considerado el padre de la Teoría de la Evolución, una de las teorías científicas más importantes y de mayor trascendencia en la historia de la humanidad.

34:John Broadus Watson: fue un psicólogo estadounidense, a quien se le atribuye la fundación de la escuela psicológica del conductismo a través de su disertación en la Universidad de Columbia titulada *Psychology as "The Behaviorist Views It"*, publicada como artículo en *Psychological Review* en 1913.

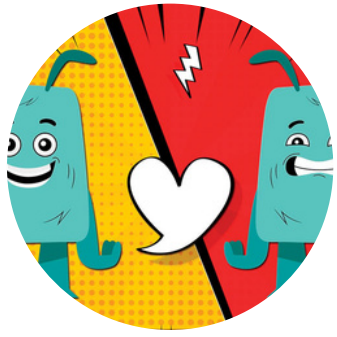


IMAGEN 51:

Decir que la mujer es emocional y el hombre no es un estereotipo. En el laboratorio de psicología de la Dra. Felmann han hecho un seguimiento de las emociones de hombres y mujeres a lo largo del día, y como resultado nos dice que no hay diferencias en promedio.



IMAGEN 52:

En un estudio realizado por el Centro de Inteligencia Emocional de Yale, se enseñó a los escolares a ampliar sus conocimientos y el uso de palabras emocionales durante veinte a treinta minutos a la semana. Los resultados fueron una mejora en el comportamiento social y en el rendimiento académico.

Teorías de Psicofisiología

Postula que los cambios químicos son los que producen las emociones y no al revés, las emociones como algo totalmente orgánico sin intervención del pensamiento.

Teorías cognitivas.

Las emociones como procesos cognitivos, como la atribución de significado a una situación, recuerdos y vivencias, siendo que las emociones generadas no dependen de los acontecimientos, sino de la interpretación subjetiva de esos estímulos externos.

Las emociones pueden generar respuestas cognitivas a través de diferentes estímulos, sin embargo pudimos sentirnos felices o tristes, sin la presencia de estímulos específicos. 1992 estudios de neuroimagen y neurotransmisores, desde la época de Darwin no ha quedado claro qué es una emoción, el conocimiento no siempre ha sido claro.

Teorías Psicodinámicas

Freud³⁵ quién también investigó las emociones, él creía que las emociones eran las productoras de los recuerdos reprimidos y éstos de los trastornos psicológicos. Por lo que las emociones son el medio por el cual las personas reprimen situaciones traumáticas.

Otros investigadores sugieren que son instintivas y surgen del inconsciente y que está acompañado por expresiones faciales y comportamientos reflejos.

Emociones y videojuegos,2006; Carlos González Tardon p.4-6

35:Freud:fue un médico neurólogo austriaco de origen judío, padre del psicoanálisis y una de las mayores figuras intelectuales del siglo xx.



COLOR

Es una percepción visual que se genera en el cerebro de los humanos y otros animales al interpretar las señales nerviosas que le envían los **fotorreceptores**³⁶ en la retina del ojo, que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético. Todo cuerpo iluminado absorbe una parte de las ondas electromagnéticas y refleja las restantes. Las ondas reflejadas son captadas por el ojo e interpretadas en el cerebro como distintos colores según las longitudes de onda correspondientes.

El ojo humano solo percibe las longitudes de onda cuando la iluminación es abundante.

El color es un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina "espectro" de la luz blanca reflejada.

El color es sensorial e individual, subjetivo por tanto. La psicología clasifica sus percepciones adjudicándole significados, y atendiendo a las funciones que en él se aprecian y que, como dice **J.C. Sanz**,³⁷ serían de adaptación y de oposición.

Este modelo sale del espectro; es con lo que vemos a través de nuestros ojos y también el que se encuentra en todas las pantallas digitales. Se basa en la luz y por ello al juntar los 3 colores primarios dan un color blanco [Sanz, J. C. \(1985\). Lenguaje del color.](#)

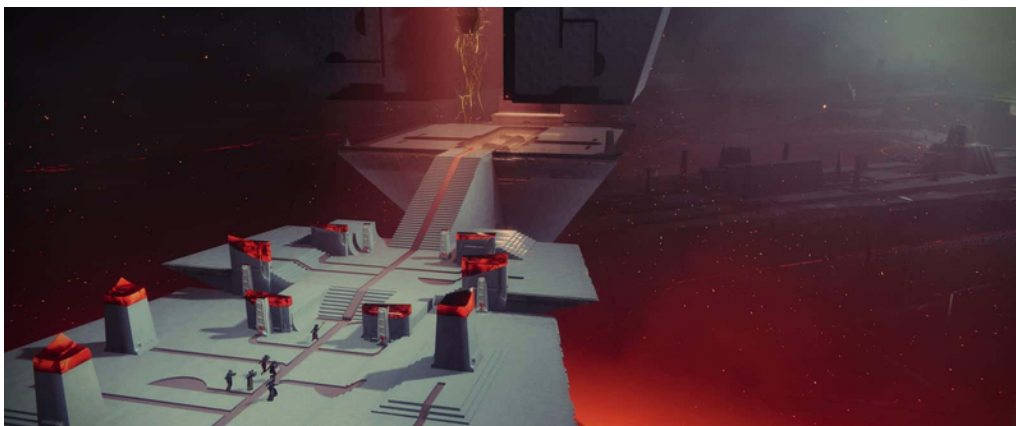


IMAGEN 56: Muchos videojuegos ocupan el color para indicar caminos, peligros o cosas que van a pasar, también ambientan los escenarios o algunos planetas diferentes.

36:Fotorreceptores: Las capacidades cognitivas son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender

37:J.C. Sanz.: Juan Carlos Sanz, científico del color y teórico de la imagen, investigador en cromatología y en iconolingüística, es escritor, artista plástico y profesor de de Teoría de la imagen, de Diseño y de Comunicación audiovisual.

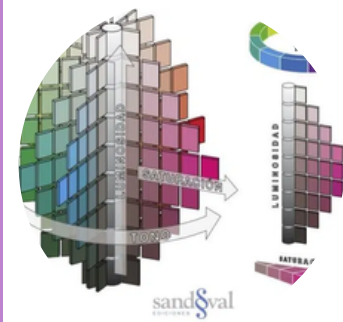


IMAGEN 53: Al movernos en el espacio es habitual nuestra concepción de considerar tres dimensiones: longitud, altura y profundidad, es decir, el color se transforma:

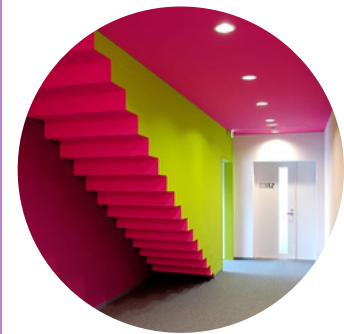


IMAGEN 54: La función práctica ligada al color en la arquitectura deriva en una serie de factores que debemos conocer ante el futuro edificio a construir.

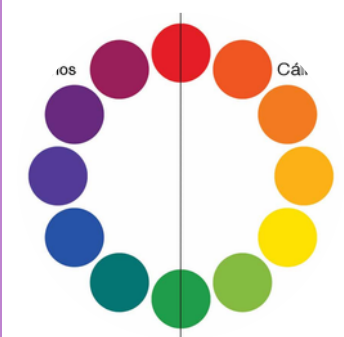


IMAGEN 55: La luz blanca está formada por 3 colores básicos: rojo intenso, verde y azul violeta

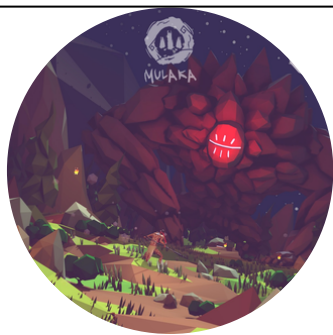


IMAGEN 57:
Cada juego, y en general cada saga, tiene un color característico, o al menos una paleta bien conocida.



IMAGEN 58:
La función del color en la arquitectura puede evidenciar un determinado volumen o detalle constructivo o mimetizar visualmente determinados aspectos del espacio.



IMAGEN 59:
El color es una experiencia generada por los sentidos debido al fenómeno de la emisión de luz, reflejada por los objetos al incidir con una determinada intensidad

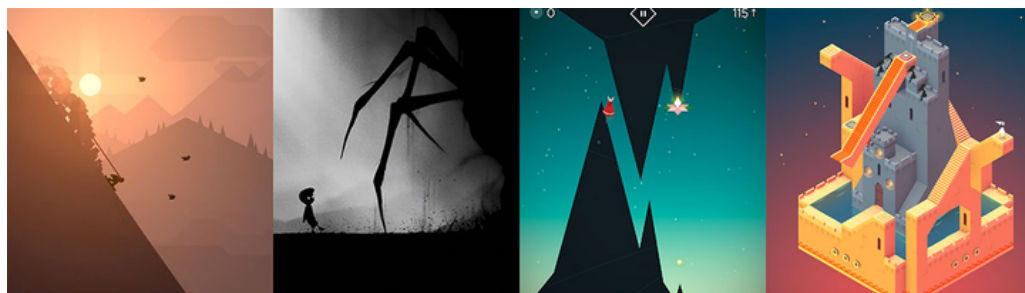


IMAGEN 60:
El entorno del juego, la temática y la situación deben tenerse en cuenta a la hora de escoger la paleta de colores, por ejemplo, en un entorno que simule el aire libre en el que se pretenda provocar una sensación de libertad de movimientos sería buena elección una paleta de colores claros, ya que si predominan los colores fuertes y oscuros, crearía una sensación de opresión que no coincidiría con el entorno.

LA INFLUENCIA DEL COLOR EN LOS ESPACIOS

Los colores se dividen en tres categorías:

- **Los colores neutros:** colores que no están dentro del espectro del color y pueden tener un aspecto negativo y positivo al combinarse con otros colores, éstos colores son . Negro, blanco, gris, marron y beige.
- **Colores cálidos:** estimulan el sistema nervioso, son claramente visibles y atraen la atención. Rojo, naranja, amarillo, verde y morado. Dan la apariencia de que las cosas son más grandes y pesadas, en algunos establecimientos de comida rápida se utilizan colores naranjas para hacer que las personas sientan incomodidad y se vayan pronto de los establecimientos. Sin embargo, también se utilizan algunas tonalidades para generar felicidad y alegría en el ambiente que posee depresión, aburrimiento y quietud. Estos colores están prohibidos en unidades de cuidados intensivos, sección de cardiología, debido a que el color rojo estimula de alguna manera el corazón, de modo que, si una persona con problemas cardíacos se expone a una saturación constante de ésta tonalidad, tiene riesgos elevados de sufrir un infarto.

Rahimi y Masoud Dabagh (2018)



- **Colores fríos:** son colores relajantes. Azul, índigo, verde. Relajantes bajo la estimulación visual, reduce el estrés, hace parecer un espacio más amplio. Se puede utilizar en lugares donde se realizan trabajos duros y monótonos o espacios donde se necesita trabajo de relajación.

La función del color en la arquitectura puede evidenciar un determinado volumen o detalle constructivo o mimetizar visualmente determinados aspectos del espacio. También puede propiciar un conjunto de emociones o efectos visuales.

La arquitectura moderna se emancipa de la jerarquía en los espacios y su libertad compositiva se expresa por medio de distintos recursos compositivos, entre los que destaca el uso de la trama.

Los espacios vienen dominados por un espíritu de racionalidad compositiva y constructiva objetivado mediante la repetición y la falta de diferenciación.

Al margen del valor estético que pueden aportar, ya sea en tonalidades de fachadas o las paredes interiores, el color tendrá influencia en nuestro estado de ánimo e incluso en las facturas de luz, por lo que cada vez es mayor el rol que el color toma en el mundo de la arquitectura.



IMAGEN 64:

los videojuegos cuentan con algo que las películas o series no tienen y es la posibilidad de interactuar con ellos, lo que ofrece un abanico más amplio para implementar los colores en sus mecánicas, ya que no se utilizan únicamente para hacernos llegar un sentimiento o una sensación, sino también para facilitar o complementar la jugabilidad haciendo que el jugador los experimente como una guía o un puente a la narrativa.



IMAGEN 61:

Algunos videojuegos tienen como mecánica principal pintar de colores un escenario y el equipo que pinta más de su color gana Splatoon



IMAGEN 62:

Hasta cierto punto, azul y verde se asocian a las plataformas; azul y negro, acción; rojo y negro la acción.



IMAGEN 63:

En *Journey* empezamos en un desierto y conforme resolvemos ciertos puzzles vamos descubriendo otras partes del mundo y el color va cambiando.

Color, emoción y espacio arquitectónico

<https://hospitecna.com/arquitectura/color-emocion-espacio-arquitectonico/#:~:text=El%20color%20afecta%20los%20sentimientos,espacio%20haciéndolo%20sentir%20más%20pequeño.>

Rahimi y Masoud Dabagh (2018)

HIPÓTESIS

HIPÓTESIS

En ésta investigación ponemos a prueba la hipótesis de que la percepción de los elementos arquitectónicos presentes en los espacios virtuales como los colores, texturas, hitos y recorridos influyen en las emociones que pueden sentir los jugadores durante su interacción con el juego.

Los videojuegos contienen diversos elementos arquitectónicos dentro de su composición, lo que permite que las personas tengan diversas emociones y sensaciones.

Algunos elementos a estudiar son: Colores, texturas, profundidad, escala, formas, iluminación y contrastes de colores, así como el diseño de los paisajes virtuales. La arquitectura virtual tiene diferentes representaciones de la temperatura a través del uso de las gamas de colores cálidos y fríos, la gravedad afecta de distintas maneras dependiendo del videojuego, pero en cuanto a lo arquitectónico la gravedad puede llegar a ser nula o no afecta las estructuras.





OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVOS GENERALES

Conocer la percepción de los elementos arquitectónicos que conforman el espacio físico dentro de los espacios virtuales, (videojuegos) y cómo generan emociones específicas, tomando como referencia la rama de la neuroarquitectura y diversos artículos así como documentos de investigación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer las bases de las emociones y cómo se correlacionan con los elementos arquitectónicos.
2. Caracterizar las emociones relacionadas a los elementos arquitectónicos de los videojuegos
3. Identificar la relación de las emociones con los elementos arquitectónicos dentro de la experiencia virtual y cómo estos influyen en sus habilidades personales.

Identificar los elementos de la expresión arquitectónica de los videojuegos que representan la realidad tangible







METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN


- En conjunto se consultaron algunos textos de Academia.edu y Google Académico, así como tesis de diversas universidades y algunos artículos encontrados en la red relacionados a la arquitectura, los videojuegos y las emociones, los cuales comparamos para poder realizar una recopilación de resultados, que nos sirvió para generar una teoría que nos permita demostrar o desmentir nuestra hipótesis.
- Desglose de información en el documento para un mejor entendimiento de la misma a través de lo leído en los artículos y tesis previamente consultadas.
- Realizamos una encuesta en Google Forms, a 215 estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de México de 18 a 25 años que sean actualmente jugadores activos de uno o más videojuegos, lo que se traduce en una muestra representativa del 8% de la comunidad estudiantil con un nivel de confianza del 93% y un margen de error del 7%.
- Recabamos datos durante un periodo de 4 meses que abarcaron de la fecha 1/04/2022 al 15/07/2022. Estos datos fueron analizados en el programa atlas.ti Los resultados nos ayudaron a generar una base de datos empírica que nos sirvió para conocer cómo influye realmente el espacio virtual en otros jugadores, así como para diferenciar si se generan las mismas emociones en personas que no juegan videojuegos y el abordamiento de la transición del 2d al 3d.
- Dentro del análisis de preguntas abiertas en el programa se asignaron 65 códigos que nos permitieron relacionar nuestros resultados con nuestra hipótesis inicial.
- Elaboramos diferentes diagramas y nubes de palabras dentro del programa, lo cual nos ayudó a entender mejor el flujo de información
- Posteriormente hicimos una recopilación y comparación de resultados con nuestra hipótesis, mismos que fueron procesados en un documento de texto para llegar a los resultados finales.
- Conclusiones de resultados.



[Redacted line]

[Redacted line]

[Redacted line]



**LAS
PREGUNTAS
REALIZADAS
EN LA
ENCUESTA**

LAS PREGUNTAS REALIZADAS EN LA ENCUESTA

- ¿A qué te dedicas actualmente?
- ¿Consideras que los videojuegos influyen en tu vida?
- ¿Cómo influyen los videojuegos en tus emociones (antes y durante de la pandemia)?
- ¿Qué emociones has experimentado mientras juegas?
- ¿Con qué color asocias la tristeza dentro de un espacio virtual o videojuego?
- ¿Con qué color asocias la felicidad dentro de un espacio virtual o videojuego?
- ¿Con qué color asocias el enojo dentro de un espacio virtual o videojuego?
- ¿Con qué color asocias miedo dentro de un espacio virtual o videojuego?
- ¿Con qué color asocias la desesperación dentro de un espacio virtual o videojuego?
- ¿Con qué color asocias la calma dentro de un espacio virtual o videojuego?
- ¿Qué te transmite esta imagen? ¿Por qué? (la imagen está relacionada a un videojuego en específico)
- ¿Qué te transmite esta imagen? ¿Por qué? (la imagen está relacionada a un videojuego en específico)
- ¿Qué te transmite esta imagen? ¿Por qué? (la imagen está relacionada a un videojuego en específico)
- ¿Qué te transmite esta imagen? ¿Por qué? (la imagen está relacionada a un videojuego en específico)
- ¿Estar en lugares tan altos te ayuda a ubicarte mejor en el mapa del juego?
- ¿Qué te transmite esta imagen? ¿Por qué? (la imagen está relacionada a un videojuego en específico)
- ¿Qué te transmite esta imagen? ¿Por qué? (la imagen está relacionada a un videojuego en específico)
- ¿En qué escenario te sentirías más feliz al jugar? (Se comparan 2 escenarios de videojuegos) ¿En qué escenario te sentirías más cómodo jugando? (Se comparan 2 escenarios de videojuegos)
- ¿Qué te transmite el video? ¿Por qué? (video del videojuego spiderman)
- ¿Qué te transmite el video? ¿Por qué? (video del videojuego assassins creed)


- ¿Cómo consideras que la iluminación de un espacio virtual influye en el desarrollo de la jugabilidad y las emociones que experimentas en el juego?
- ¿Qué elementos (colores, música, sonido, edificios, paisajes, texturas) dentro del videojuego consideras que te hacen sentir que perteneces por un momento al espacio virtual del videojuego?
- ¿Cómo crees que el escenario del videojuego influye en la manera en la que percibes la historia o la jugabilidad de lo que juegas?
- ¿Has encontrado un refugio emocional en los videojuegos?
- ¿Cuáles son estos refugios emocionales para ti?
- ¿En qué videojuegos has podido encontrarlos?
- ¿Qué has aprendido de los videojuegos?
- ¿Has usado los videojuegos como material didáctico dentro de alguna clase o trabajo? ¿Cómo consideras que jugar videojuegos ha influido en tu manera de percibir los espacios? ¿Has usado alguna herramienta de realidad virtual?
- ¿Para qué has usado esta herramienta virtual?
- ¿Qué opinas de la realidad virtual para un nuevo entendimiento del espacio?
- ¿Los videojuegos han influido de manera positiva o negativa en tu vida?



[Redacted line]

[Redacted line]

[Redacted line]



GRUPOS DE VARIABLES ASIGNADOS A LAS RESPUESTAS

HABILIDADES PSICOLÓGICAS , EMOCIONES.

Alegría

Sentimiento de placer producido normalmente por un suceso favorable en el cual genera sonrisas o satisfacción.

Ansiedad

Estado mental que se caracteriza por una gran inquietud y una extrema inseguridad.

Curiosidad, intriga, misterio

Deseo de saber más sobre algo que llama mucho la atención.

Desagrado

Contrariedad que siente una persona por algo que le disgusta.

Desarrollo de estrategias

Es la manera de planificar acciones que se llevaran a cabo.

Encontrar la calma

Tranquilidad, seguridad y comodidad.

Entusiasmo

Sentimiento intenso de exaltación del ánimo producido por la admiración apasionada de alguien o algo, que se manifiesta en la manera de hablar o de actuar.

Habilidad psicológica

Capacidad de actuar que se desarrolla gracias al aprendizaje, al ejercicio y a la experiencia.

Incomodidad ante la oscuridad

un miedo irracional causado por una percepción distorsionada y anticipatoria de los peligros que nos acechan en la oscuridad.

Inseguridad en el juego

El sentimiento de incomodidad o de inconformidad a la hora de estar jugando un videojuego que puede generar el dejar de jugarlo.

TODAS LAS DEFINICIONES FUERON BUSCADAS EN LA PAGINA

Definicion.de (2008-2023)

<https://definicion.de>

Interés

Algo que atrapa y llama la atención del individuo, causa intriga.

Libertad

El sentimiento de poder ir a donde el individuo quiera, la facultad que tiene una persona para actuar conforme le parezca, según su propio criterio.

Malestar

Sensación física de indisposición y molestia general e imprecisa.

Nostalgia

Sentimiento de pena por la lejanía, la ausencia, la privación o la pérdida de alguien o algo queridos.

Paciencia

Capacidad de sufrir y tolerar desgracias y adversidades o cosas molestas u ofensivas, con fortaleza, sin quejarse ni rebelarse.

Seguridad en el juego

Comodidad o sentir que puedes ser libre sin miedo a que te pase algo

Inseguridad en el juego

El sentimiento de incomodidad o de inconformidad a la hora de estar jugando un videojuego que puede generar el dejar de jugarlo.

Vértigo

Sensación ilusoria de que las cosas externas están rotando o desplazándose alrededor de uno o de que es uno mismo quien está dando vueltas en el espacio; es debido a una alteración de los órganos del oído que regulan el equilibrio o del sistema nervioso central.

TODAS LAS DEFINICIONES FUERON BUSCADAS EN LA PAGINA

Definicion.de (2008-2023)

<https://definicion.de>



HABILIDADES HUMANAS

Habilidades humanas

Habilidades que solo el ser humano posee y que se aprenden de cada error o victoria que cometemos

Motivación

Cosa que anima a una persona a actuar o realizar algo.

Perseverancia

Firmeza y constancia en la manera de ser o de obrar.

Perseverancia

Es la acción y efecto de perseverar. Este verbo hace referencia a mantenerse constante en un proyecto ya comenzado, una actitud o una opinión, aún cuando las circunstancias sean adversas o los objetivos no puedan ser cumplidos. Perseverar también es durar por largo tiempo.

Responsabilidad

Circunstancia de ser el culpable de una cosa.

Trabajo en equipo

Es la capacidad de participar activamente en la prosecución de una meta común subordinando los intereses personales a los objetivos del equipo.

Valores

Cualidad o conjunto de cualidades por las que una persona o cosa es apreciada o bien considerada.

HABILIDADES COGNITIVAS

Adaptarse a las mecánicas de juego

Es la facilidad que tiene uno a acostumbrarse a como se mueve en el videojuego que este jugando.

Administración

Entendida como la estructuración conceptual de los elementos de la organización, teniendo en cuenta la misión que se desea cumplir y una visión del futuro de la empresa u organización.

Agilidad mental

Implica ejecutar de forma rápida y eficaz las tareas de índole intelectual.

Comprensión de un idioma

La capacidad del ser humano para procesar y entender la lengua hablada y escrita.

Concentración

Estado de la persona que fija el pensamiento en algo, sin distraerse.

Coordinación

Se puede definir como la capacidad para realizar eficientemente los movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada.

Creatividad

Capacidad o facilidad para inventar o crear.

Habilidad Cognitiva

Son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender, etc. En otras palabras, poder llevar a cabo cualquier acción o tarea en nuestro día a día, desde lo más sencillo a lo más complejo.

Habilidad psicológica

Capacidad de actuar que se desarrolla gracias al aprendizaje, al ejercicio y a la experiencia.

TODAS LAS DEFINICIONES FUERON BUSCADAS EN LA PAGINA

Definicion.de (2008-2023)

<https://definicion.de>



Inmersión

Acción de introducir o introducirse plenamente alguien en un ambiente determinado

Percepción

Es entendida como un permanente acto de conceptualización

Perspectiva espacial

La capacidad que tiene el ser humano de ser consciente de su relación con el entorno en el espacio que nos rodea y de nosotros mismos.

Propiocepción en los espacios, espacialidad

Es la capacidad que tiene nuestro cerebro de saber la posición exacta de todas las partes de nuestro cuerpo en cada momento

Ubicación en mapas digitales

Identificación de un lugar específico del planeta, mediante el uso de diversas herramientas que se otorgan en el juego como: mapas, brújulas, coordenadas o sistemas de geolocalización.

ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS

Ambientación espacial en los escenarios

Busca transmitir un mensaje espacial (tridimensional) sobre la experiencia del espacio interior buscada por el diseñador.

Ambientación festiva

Ambientación con alguna temática del año (Navidad, Día de Muertos, etc.)

Ambiente no agradable

Que no causa buena sensación; que produce un sentimiento de rechazo, disgusto, molestia o desagrado; que desagrada o no es grato.

Apreciación de la naturaleza

Está dotada de una libertad negada a la apreciación artística: ante el mundo natural somos libres para enmarcar los elementos como nos plazca, para adoptar cualquier posición o movimiento, de cualquier manera, en cualquier momento del día o de la noche.

Armonía espacial. Relación espacio emoción.

Equilibrio, proporción y correspondencia adecuada entre las diferentes cosas de un conjunto.

Calidad gráfica

Diferentes ajustes que nos permiten ajustar un determinado juego para que luzca mejor o peor, dependiendo de si aumentamos o reducimos dichos ajustes.

Caos y ruido

Desorden o confusión absolutos.

Colores en los escenarios

El *shock* es bastante curioso a nivel sensorial cuando un género se decanta por algo diferente. Hasta cierto punto, azul y verde se asocian a las plataformas; azul y negro, acción; rojo y negro la acción.

TODAS LAS DEFINICIONES FUERON BUSCADAS EN LA PAGINA

Definicion.de (2008-2023)

<https://definicion.de>



Contexto urbano, histórico, ambiental

Es entendido como el lugar en el cuál las interacciones sociales se desarrollan y también es el “espacio de movimiento” por el cual se desarrollan los trayectos de los viajes, producto de las interacciones sociales entre los individuos dentro de una red social personal.

Elementos Arquitectónicos.

Es cada una de las partes funcionales, estructurales o decorativas de una obra arquitectónica

Entendimiento de espacio 3D y 2D recorridos virtuales

En términos de experiencia visual, la animación 2D es comparativamente poco realista. Además, se procesa en un espacio bidimensional, tratando solo con la longitud y el ancho. En 3D, las imágenes creadas se definen en 3 dimensiones: largo, ancho y alto.

Escala

Serie de elementos de la misma especie, ordenados gradualmente en función de alguna de sus características o cualidades.

Espacios abandonados

Espacios vacíos o que no se ocupan

Espacios Ordenados

Espacios con cierta frecuencia, orden y características específicas

Estética en los espacios

Plasticidad supone una corporeización, es el espacio comprendido como sitios que encuentran su cuerpo, en la medida en que éste es a la vez una liberación, un encuentro y la presencia de las cosas en un determinado instante.

Hitos

Espacio de reconocimiento urbano que cumple con la condición de ser un lugar físicamente y estructuralmente destacado y/o ser un lugar con una carga simbólica importante.

TODAS LAS DEFINICIONES FUERON BUSCADAS EN LA PAGINA

Definicion.de (2008-2023)

<https://definicion.de>

Iluminación en los espacios

Es la técnica que estudia las diferentes formas de producción de luz artificial y su aplicación, en este caso, para diseñar, en espacios arquitectónicos interiores, el nivel de luz necesario para que el usuario realice sus actividades con el uso de lámparas adecuadas para esas actividades.

Más atento u observador

Un estado de alerta que aumenta la capacidad de analizar una mayor cantidad de información de forma visual.

Paisajes, ambiente

Extensión de terreno vista desde un lugar determinado y considerada como espectáculo.

Percepción de escalas

El como se perciben los tamaños de las cosas o el como diferenciamos una caída de un pequeño salto.



Plasticidad espacial

Hace referencia a cómo el aprendizaje, la adquisición de habilidades, las influencias interpersonales y sociales y otras variables del contexto pueden ejercer un efecto en la estructura física del cerebro, modificándolo y estableciendo nuevas relaciones y circuitos neurales

Relación entre el mundo digital y el mundo tangible que habitamos

El cómo se percibe la realidad en las que vivimos y en cómo la ponemos en comparación con el mundo digital.

Representación del tiempo

Las distintas épocas del año así como los climas que se pueden generar en el mundo digital siempre tomando como base el mundo real.

Sonido como parte de la inmersión

El tipo de material auditivo usado para representar una acción o un suceso en un juego, así como la banda sonora que acompaña estos hechos, sonidos ambientales.

Texturas en el espacio

la representación casi tangible de las cosas digitales

Todos los elementos

Todo lo que rodea a los videojuegos





RESULTADOS

RESULTADOS

LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA

A continuación mostraremos el análisis de las respuestas obtenidas por la encuesta realizada, estos fueron representados por medio de diagramas que encontramos útiles y dinámicos para facilitar su comprensión.

En éstas preguntas analizamos la influencia de los videojuegos en la vida de las personas, así como la importancia y uso que se han dado a los videojuegos en la vida cotidiana dentro del confinamiento por Sars-CoV-2 que afectó al mundo entero.

Nuestra intención principal fue encontrar una relación entre los tres elementos base de nuestra tesis.

Estos son : La arquitectura, la percepción y la relación de la espacialidad 3D en los videojuegos.

Para procesar de manera ordenada los datos los dividimos en cuatro secciones.

NUESTRA ENCUESTA

SECCIÓN 1

Preguntamos por la influencia de los videojuegos en la vida de las personas.

SECCIÓN 2

Nos enfocamos en las emociones evocadas por los colores.

SECCIÓN 3

Se colocaron algunas imágenes y se le pidió a los participantes que describieran la emoción (si tenían alguna) que les generaba el ver la imagen y una breve descripción del por qué esa imagen les generaba esa emoción en específico.

SECCIÓN 4

Diferentes videos que consideramos pudieran influir en la perspectiva y emociones de las diferentes personas encuestadas. El uso de los videos es por el dinamismo que tienen los videojuegos, no son estáticos.

La encuesta fue realizada procesada en Google Forms en un inicio, Una vez obtenido un porcentaje considerable de las respuestas esperadas, se cerró la encuesta y procedimos a analizar cada respuesta obtenida, cerrada o abierta en el programa Atlas. Ti.

Dentro del programa se utilizaron algunas herramientas como las nubes de palabras y el codificador de respuestas que nos ayudaron a generar diferentes tipos de códigos que fueron agrupados entre:

Elementos arquitectónicos.

Habilidades cognitivas,

Habilidades psicológicas

Habilidades o enfoques emocionales

Estos códigos fueron asignados a cada respuesta después de leer cada una y analizar los elementos presentes en ellas.

Algunas veces los códigos se combinaron ya que se abordaron diferentes temas en cada respuesta.

A continuación el análisis de cada pregunta.



2 ¿QUÉ HAS APRENDIDO DE LOS VIDEOJUEGOS?



Encontramos influencias muy variadas, éstas respuestas nos ayudaron a definir los códigos que se utilizaron más adelante.

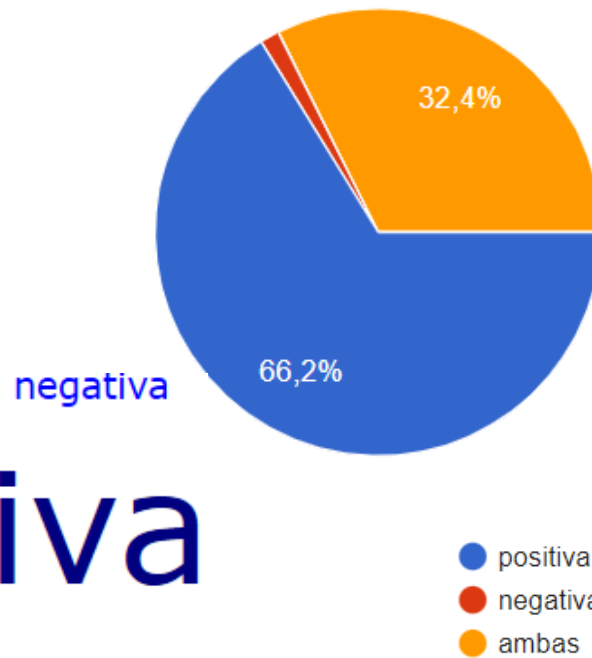
Esta es una de las preguntas generales más interesantes que realizamos, ya que se mencionan habilidades que en un principio ignoramos o simplemente no recordamos.

Las habilidades más mencionadas fueron el aprendizaje o entendimiento de idiomas, la destreza, coordinación el aprender a trabajar en equipo, desarrollo de paciencia, poner atención a los detalles, perspectiva espacial, resolución de problemas, perseverancia y muchas otras que realmente consideramos valiosas. ya que todas forman parte de nuestra vida en algún momento o se vuelven parte de en el transcurso de nuestro desarrollo personal.

Así como pueden influir en nuestro desarrollo dentro de la arquitectura, generando una mayor habilidad de percepción de espacios y una mayor agilidad mental al resolver los problemas presentados dentro de un proyecto arquitectónico u alguna otra situación de la vida.



3 ¿LOS VIDEOJUEGOS HAN INFLUIDO DE MANERA POSITIVA O NEGATIVA EN TU VIDA?



positiva
ambas

La influencia de los videojuegos dentro de la vida de las personas ha sido positiva en su mayoría con un 66.2%. Un 32,4% resulta mixta, dando así un pequeño porcentaje de influencia negativa del 1.4 %. Nosotros consideramos importante reconocer la influencia de éstas herramientas virtuales en la vida de los jugadores, ya que nos permite entender y apreciar los juegos de puntos de vista diferentes, pero con un inconsciente colectivo reflejado en cada respuesta obtenida por mentes separadas pero unidas en la percepción general de los elementos.

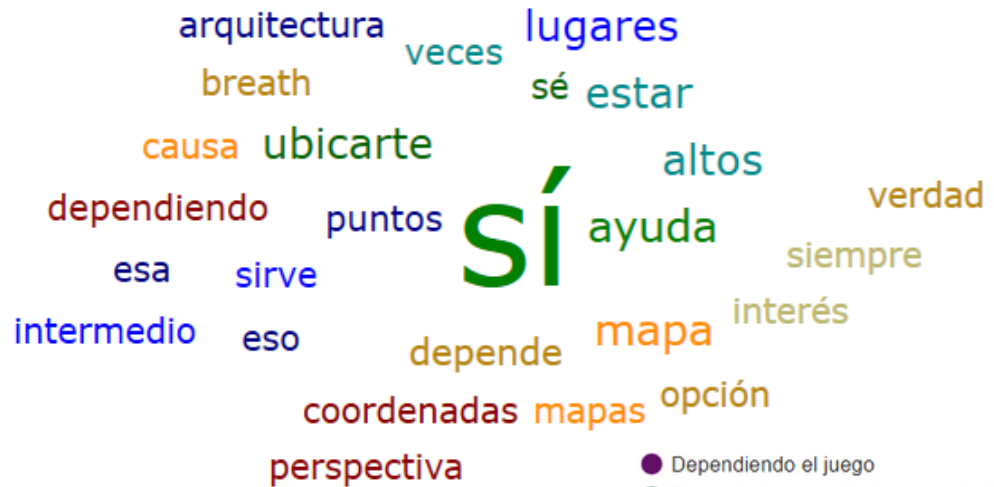


IMAGEN 65:
La saga *Assassin's Creed* siempre se ha caracterizado por reconstruir las épocas históricas a pie de la letra.



IMAGEN 66:
Entre las épocas y/o etnias que ha representado esta saga de videojuegos está la nórdica, la griega clásica, la época victoriana, la Revolución Industrial, entre muchas otras.

¿ESTAR EN LUGARES TAN ALTOS TE AYUDA A UBICARTE MEJOR EN EL MAPA DEL JUEGO?



La mayoría de los encuestados respondieron con sí a la influencia de los lugares altos

La mayoría de los encuestados respondieron con "sí" a la influencia de los lugares altos para tener una mejor ubicación dentro de los espacios. Algunas otras personas no habían considerado que la influencia de la lectura de mapas afectara en su día a día al tratar de ubicarse en un espacio nuevo y otros cuantos se adaptan a las circunstancias del juego.

Sin embargo algo que llama nuestra atención es la mención al uso de hitos para poder ubicarse dentro de los espacios virtuales y los espacios que habitan cotidianamente.

En nuestros recorridos del día a día tendemos a reconocer la existencia de lugares emblemáticos para nosotros, para hacer referencias a ubicaciones y encuentros con otras personas.

Por ejemplo, cuando esperamos a un amigo en un parque y dentro de este hay una escultura sentada en una banca, por algún motivo, en ese momento nosotros decidimos que la escultura se llamará "el abuelo", por lo que procedemos a transmitir ese pensamiento a nuestros conocidos, a ellos les parece interesante la idea y proceden a transmitir la misma información hasta formar un círculo de personas que ubican a esa escultura en particular con ese nombre, lo cual, sirve de referencia en un futuro.

¿Qué es un hito entonces? un punto de referencia.





IMAGEN 69:
El juego *Among Us* fue muy reconocido en la época de pandemia porque era un gran enlace para interactuar con tus amigos sin tener que salir de casa.

¿CÓMO INFLUYEN LOS VIDEOJUEGOS EN TUS EMOCIONES (ANTES Y DURANTE DE LA PANDEMIA)?

Los videojuegos tomaron parte de la vida de muchas personas durante la pandemia como una nueva posibilidad de interactuar y comunicarse, así como para conocer gente nueva, sin embargo, en la pandemia fue donde muchos usuarios pudieron integrarse al mundo de los videojuegos por un tiempo con una mayor intención de entretenerse, tener pasatiempos y mediadores de emociones desagradables como el estrés y la depresión.

También se desarrollaron juegos como *Among Us* que permitían que, personas sin acceso a consolas de video o elementos especializados para correr videojuegos, pudieran conectarse con más personas desde sus dispositivos móviles y disfrutar de un rato entre amigos o desconocidos por medio de ésta interacción a distancia utilizando los chats que se habilitaba dentro del juego o llamadas virtuales dentro de plataformas como Discord.

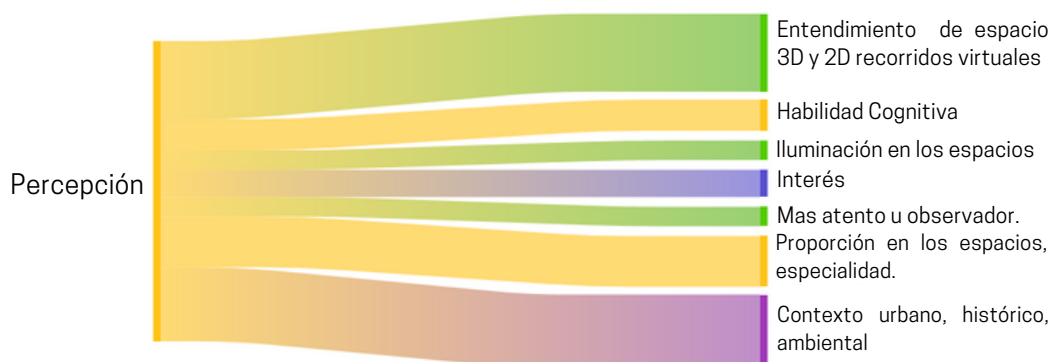
Estos ayudaron emocionalmente a algunos jugadores a descargar un poco del estrés generado al estar en un encierro constante sin posibilidad de realizar las actividades y salidas que acostumbraban a realizar en su día a día, que son cosas tan simples como ir al trabajo, la escuela, el parque e incluso hacer las compras de insumos para satisfacer sus necesidades básicas.



¿CÓMO CONSIDERAS QUE JUGAR VIDEOJUEGOS HA INFLUIDO EN TU MANERA DE PERCIBIR LOS ESPACIOS?

Para responder a esa pregunta de manera más dinámica se generó un diagrama en Atlas.ti.

El cuál será presentado a continuación con una breve explicación.



En ésta pregunta obtuvimos respuestas muy interesantes, donde las respuestas enfocadas al entendimiento de los espacios 3D a través de recorridos virtuales fueron altamente mencionadas, así como la sensación de estar en los espacios y ubicarse dentro de ellos a pesar de la carencia de varios sentidos.

Pudimos visualizar una enorme influencia de los videojuegos en la capacidad de observar detalles dentro de su entorno en sus rutinas diarias y en la capacidad creativa.

Esto también tiene una gran influencia del contexto en el que se encuentre el videojuego, y sus elementos.

En ésta sección consideramos importante colocar algunas de las respuestas que nos parecieron interesantes y explican mejor la experiencia de cada persona.

"Desde chico juego videojuegos en entornos tridimensionales, y gracias a eso nunca me he perdido. Los videojuegos me ayudaron a entender de mejor forma los espacios ubicando puntos de referencia."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Jajaja pues... Hay ocasiones en las que respondo de cierta manera y después recuerdo "ah... Eso lo hice en un videojuego" así que supongo que de cierto modo me preparó mentalmente para ciertas situaciones"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Entiendo completamente la profundidad del espacio, y comprendo las dimensiones de las masas, y percibir la especialidad por medio de los contrastes de luz."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Veo ciertas cosas más a detalle y me emociona ver ciertas estructuras por qué me gustaría construirlas en juegos en los que se puede"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"He notado fundamentalmente que mis reflejos han mejorado, sobre todo desarrollando habilidades prácticas en mi carrera. También a la hora de situarme en un mapa o coordinándome en viajes."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Soy alguien activo que gusta de ir saltando y trepando cada que puede, los videojuegos me han dado más ideas desde las cuales explorar mi entorno."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"A través de los video juegos tengo mejor relación espacial y de ubicación, así como me ayudan a mejorar mi imaginación ya que virtualmente podría ser cualquier escenario con posibilidades infinitas"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Yo creo que mucho ,los juegos te dan la oportunidad de interactuar en espacios que son difíciles de acceder o que simplemente no existen, y te da para volar tu imaginación al ver cosas que no creías que fueran posibles."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"No estoy segura, pero creo que a veces estoy más atenta a mi entorno en la vida real desde que juego videojuegos en los que hay que prestar atención al entorno (14d, por ejemplo)"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"He podido desarrollar una mente 3D al poder ser capaz de visualizar el espacio en el que estoy en diferentes ángulos al igual que objetos"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Al utilizar cierto espacio trato de optimizarlo considerando los muebles y objetos que están en él, además de prestar atención a detalles como desniveles, entradas de luz y aire, y asimetrías."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Al cambiarme a juegos de alta calidad, he cambiado mi manera de apreciar. Ahora veo o me inclino más por obras arquitectónicas con mejores diseños, detalles, etc."

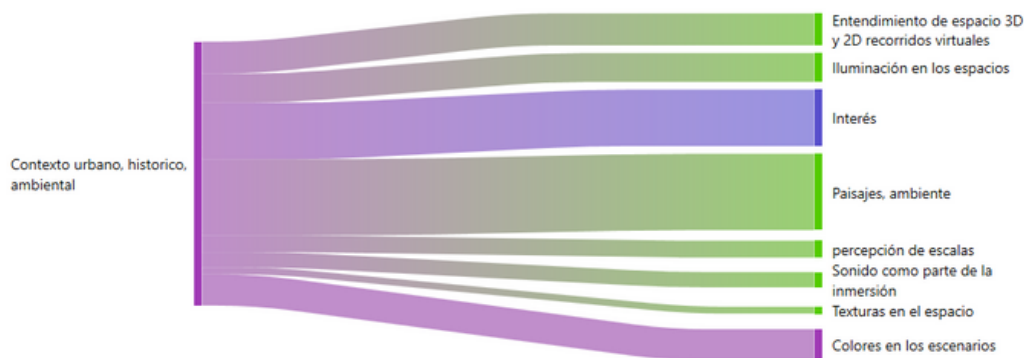
Respuesta anónima dentro de la encuesta.



¿CÓMO CREEES QUE EL ESCENARIO DEL VIDEOJUEGO INFLUYE EN LA MANERA EN LA QUE PERCIBES LA HISTORIA O LA JUGABILIDAD DEL VIDEOJUEGO?

Para responder a esa pregunta de manera más dinámica se generó un diagrama en Atlas.ti.

El cuál será presentado a continuación con una breve explicación.



Como sabemos, un escenario está compuesto por diferentes elementos específicamente seleccionados para generar un contexto ambiental que ayude a entender y apreciar mejor la obra o historia con la que se está interactuando.

En esta pregunta nuestro propósito fue conocer cómo es que los jugadores perciben los escenarios dentro de los juegos y reconocer los elementos dentro de los mismos que les permitan tener esa perspectiva única, al estar interactuando dentro de los diferentes mundos virtuales existentes.

La mayoría de las respuestas en esta pregunta estaban enfocadas al contexto urbano, histórico y ambiental presentado dentro de los videojuegos; Este elemento en particular para la mayoría fue decisivo para que los jugadores tuvieran un mejor entendimiento de los espacios 3D por medio de recorridos, los cuales son realizados después de interesarse en lo que ven.

Todo en conjunto los ayuda a entender mejor la historia en la que están participando y a tener una mejor experiencia inmersiva.

En contexto en armonía con todos los elementos espaciales es la clave para que sea una buena experiencia.

¿CÓMO CREES QUE EL ESCENARIO DEL VIDEOJUEGO INFLUYE EN LA MANERA EN LA QUE PERCIBES LA HISTORIA O LA JUGABILIDAD DEL VIDEOJUEGO?

"Mucho, los espacios y las atmósferas que generan siempre influyen y enriquecen la experiencia de como recorreremos tanto los espacios como la historia, y nos ayudan a conectarnos mejor con los personajes y sus historias."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Los espacios, escenarios transmiten o deben transmitir emociones. No se siente igual estar en un cuarto blanco a un cuarto rojo, negro.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Demasiado, dependiendo el estilo de arquitectura puedo sumergirme más al juego, sobre todo si está muy apegado a la época o estilo en la que se desarrolla el juego."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Sirve para profundizar en el contexto de la historia y del guion, ayudando a dar detalles no verbales que complementan a la experiencia evocando emociones y, dependiendo lo bien construido del escenario, incluso fascinación."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Un videojuego con escenarios creativos se disfrutan mucho más que uno con escenarios comunes. El escenario también juega un papel importante en el videojuego, porque forma parte de la historia (no contada) de este."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Bastante, el escenario es básico para llamar la atención de primera vista y que me despierte interés.

Prefiero los colores alegres y llamativos. Aunque depende la temática del juego."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Pues los colores de el o los escenarios pueden transmitir varias emociones, además que los gráficos son los que te atraen a jugar ese juego."

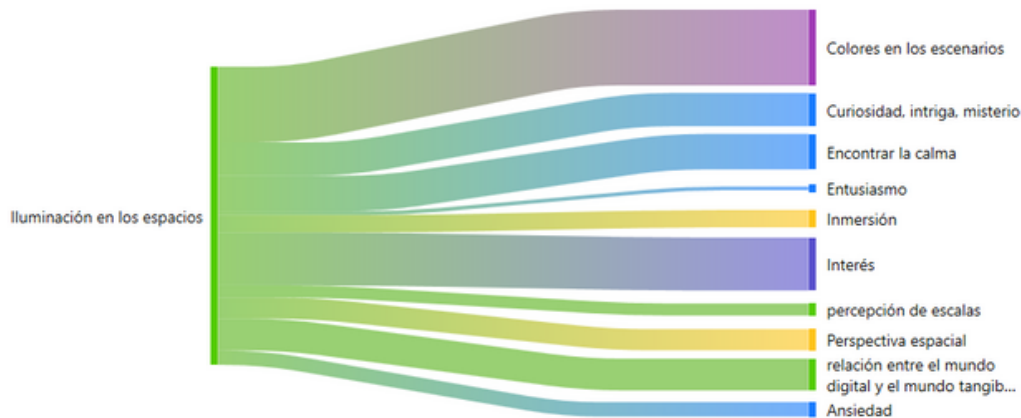
Respuesta anónima dentro de la encuesta.



9 ¿CÓMO CONSIDERAS QUE LA ILUMINACIÓN DE UN ESPACIO VIRTUAL INFLUYE EN EL DESARROLLO DE JUGABILIDAD Y LAS EMOCIONES QUE EXPERIMENTAS EN EL JUEGO?

Para responder a esa pregunta de manera más dinámica se generó un diagrama en Atlas.ti.

El cuál será presentado a continuación con una breve explicación.



Para ésta pregunta nuestro propósito fue reconocer la importancia que tiene la iluminación dentro de los espacios, la luz es un elemento esencial dentro de la arquitectura que ha ayudado a inspirar diferentes proyectos arquitectónicos en la poética y necesitada búsqueda de la iluminación dentro de los espacios.

Para dar una explicación más detallada, dentro del mundo de la arquitectura y las artes tenemos algunos ejemplos del uso de la luz en la obra de diferentes arquitectos para generar un discurso entre el habitante y el lugar construido.

Uno de éstos arquitectos, mundialmente conocido, es Luis Barragán, quien en su obra da a la luz un uso y un significado romántico.

Y así como puede ser un elemento estético, funcional, poético y un medio de comunicación de lenguaje entre espacios y emociones; Está profundamente relacionado con las sensaciones agradables o desagradables que pudiésemos tener dentro de un espacio.

Tal como llegar a sentirnos seguros en un espacio bien iluminado, relajados en un espacio con luces bajas y cálidas, estresados en espacios con una iluminación extrema o inseguros en espacios oscuros y vacíos.

(Schielke, 2018)



IMAGEN 70:

Personas cercanas a Luis Barragán han mencionado que el cielo era su mayor fuente de inspiración, muestra de ello es Casa González Luna donde utilizó la terraza como espacio de meditación, dando muestra del lado religioso que caracterizó al autor.



IMAGEN 71:

Las texturas ásperas y los reflejos del agua aumentan el impacto de la luz del sol en sus coloridos edificios. Pero, ¿de dónde proviene esa vitalidad y cómo se ve reforzada por la arquitectura misma?

9 ¿CÓMO CONSIDERAS QUE LA ILUMINACIÓN DE UN ESPACIO VIRTUAL INFLUYE EN EL DESARROLLO DE JUGABILIDAD Y LAS EMOCIONES QUE EXPERIMENTAS EN EL JUEGO?

Dentro de las respuestas la iluminación es importante para que los jugadores puedan tener una buena perspectiva del espacio, la mayoría expresó sentirse estresados en elementos poco iluminados, y esto influye tanto en el mundo virtual como en el mundo real.

Ya que hay una fuerte asociación de seguridad ante espacios bien iluminados, así como un mayor sentimiento de inmersión al poder visualizar los colores y texturas de alta calidad presentes en los espacios influyendo así en la manera que relacionan los espacios virtuales con espacios reales.

los colores son una parte primordial ya que dependiendo la gama de colores visibles dentro de las diferentes paletas de colores existentes y sus diversas combinaciones, logran evocar una sensación de agrado o desagrado; sin dejar de tomar en cuenta el contexto y tema o guion del videojuego.

"Mucho, ya que puede darte la sensación de que es un lugar seguro, o contrario a ello, que es un lugar peligroso y debes estar alerta del peligro."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Desde el color hasta la iluminación dependiendo de cómo estén desplegadas influyen a generar sentimientos o positivos y negativos y si eso apoya lo que acontece en la historia del videojuego, siempre es de agradecer."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"La iluminación es importante porque puede tornar un ambiente tranquilo en algo lleno de tensión."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Es algo importante el saber que iluminación usar en cada tipo de juego, no queremos un juego de suspenso con mil colores y super iluminado."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Como persona con astigmatismo y miopía me gusta que tenga buena iluminación porque cuando se "hace de noche" no veo bien. Además de que cuando es de día se siente muy agradable."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Iluminaciones brillantes generan comodidad y poca concentración, la obscuridad o poca iluminación generan intrincación y mayor concentración."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



RESPUESTAS DE ENCUESTADOS

Música que hace que yo resalte dentro del mundo como si estuviera contando una aventura, paisajes naturales con ruinas pues da a entender que hubo una historia pasada de ese lugar que existió antes que el jugador y lugares que existen separados del jugador como aldeas o ciudades pero aún así poder ser parte e interactuar con el ambiente como el juego me lo permita."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

Todos los elementos audiovisuales mejoran la experiencia de sumergirte en el escenario y las historias de los personajes

La música, los colores, los distintos escenarios recrean una realidad virtual y crean una experiencia y sensaciones propias de la historia

Podrían ser la iluminación, los sonidos de todo tipo, la música, los efectos de movilidad, las vibraciones en los controles, los distintos escenarios enfocados en la naturaleza: agua, viento, árboles, truenos, lluvia, sol, fuego. Así como escenarios urbanísticos como podrían ser distintos tipos de edificaciones."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"La iluminación es importante porque puede tornar un ambiente tranquilo en algo lleno de tensión."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Los paisajes, las texturas y la posibilidad de interactuar con el escenario. Entre más espacios se puedan visitar y más objetos puedan tocarse me siento más inmerso."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Los entornos urbanos y naturales, mientras más realista sea la parte gráfica y la jugabilidad, mejor será la experiencia."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Los paisajes, las texturas y la posibilidad de interactuar con el escenario. Entre más espacios se puedan visitar y más objetos puedan tocarse me siento más inmerso."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Sonido y texturas principalmente, además del movimiento de la cámara y dónde se ubica."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



11 ¿HAS ENCONTRADO UN REFUGIO EMOCIONAL EN LOS VIDEOJUEGOS?

Esta es una pregunta un tanto sencilla, ya que consideramos que los videojuegos influyen emocionalmente en la vida de las personas y los pueden llegar a adoptar como parte de su vida de manera positiva.

Los resultados muestran un mayor porcentaje a que sí pueden encontrar refugios emocionales en los videojuegos, sin embargo no e obsoleta.

casi un 30% de los jugadores encuestados los considera poco relevantes en ese aspecto.





IMAGEN 72:
La ambientación del juego muestra posibilidades infinitas y diferentes colores.

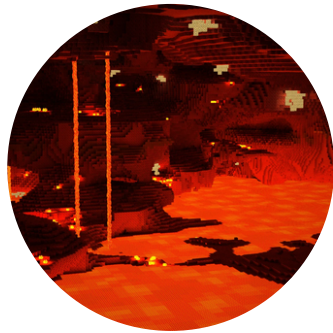
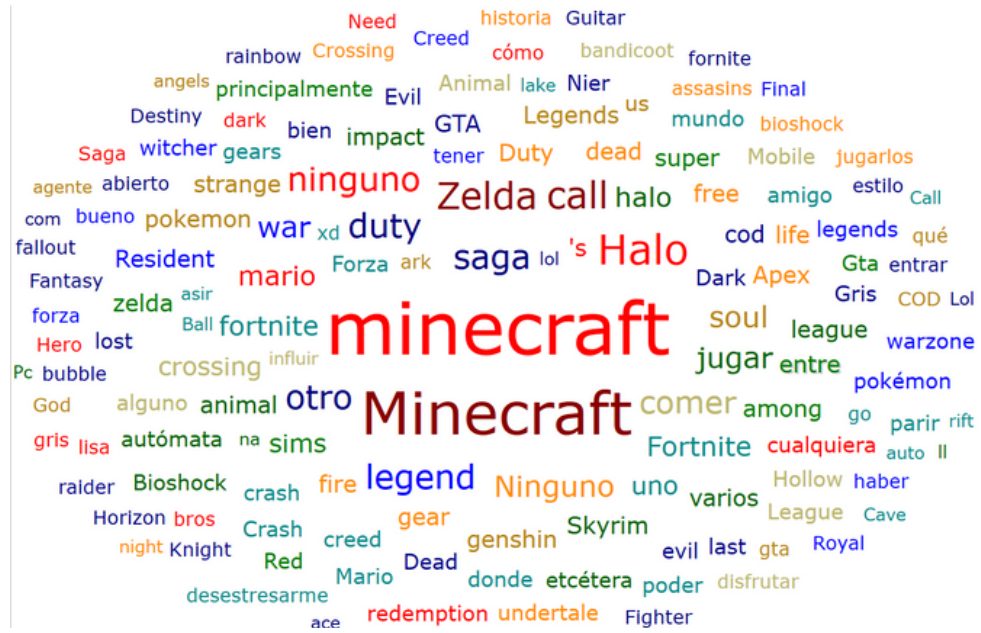


IMAGEN 73:
La presencia del nether dentro del mundo de minecraft con colores rojos, negros y naranjas generando inquietud y curiosidad .The Nether | Minecraft: Xbox 360 Edition Wiki | Fandom



IMAGEN 74:
"El End" la representación del fin del juego.

¿EN QUÉ VIDEOJUEGOS HAS PODIDO ENCONTRAR UN REFUGIO EMOCIONAL?



El juego con más influencias positivas emocionales en los jugadores ha sido Minecraft, nos gustaría creer que es gracias a la libertad que ofrece en la creación de mundos y exploración de los diferentes tipos de dimensiones que hay dentro del juego, teniendo una interpretación del infierno dentro del juego con diferentes ecosistemas y el portal que nos lleva al final del mismo siendo ésta nueva dimensión "El End", así como su ambientación musical libre .

El jugador decide cómo jugar el juego y puede solo explorar, construir o enfrentar al dragón en cualquier momento del juego.

El sonido dentro de éste se presenta con algunos acentos de sonido en ambientes nocturnos o dentro de las cuevas explorables, así como en la presencia de los *mobs* hostiles que puedan estar cerca del jugador. siendo un juego lleno de posibilidades de creación que se puede disfrutar mejor con amigos o de manera individual.

(Matus, 2021)



13 ¿QUÉ EMOCIONES HAS EXPERIMENTADO MIENTRAS JUEGAS? (PUEDES ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN)



Aquí podemos observar que las emociones predominantes en los jugadores a la hora de jugar son la felicidad, la alegría y la satisfacción, sin embargo, también hay algunas emociones negativas como frustración y desesperación y enojo.

14 ¿CON QUÉ COLOR ASOCIAS LA TRISTEZA DENTRO DE UN ESPACIO VIRTUAL O VIDEOJUEGO? (PUEDES ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN)



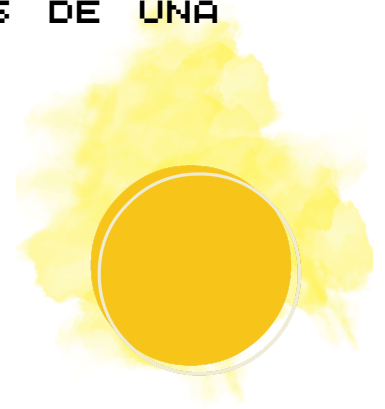
Para la mayoría de los encuestados la gama de colores azules, grises y negros fueron los que más asociaron con la tristeza, sin embargo también es un color asociado a la calma.

(Cao, 2022)

(▷ Color Azul - Tipos, significado, ¿Cómo se hace?, 2023)

(La psicología del color. Eva Heller, 2000)

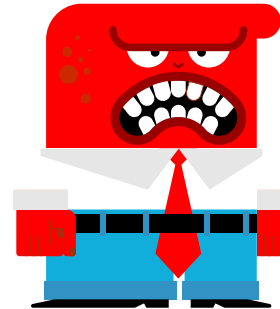
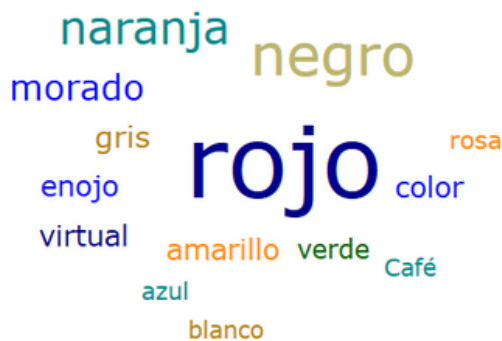
15 ¿CON QUÉ COLOR ASOCIAS LA FELICIDAD DENTRO DE UN ESPACIO VIRTUAL O VIDEOJUEGO? (PUEDES ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN)



Para la mayoría de los jugadores el color amarillo fue el que más asociaron con la felicidad, éste resultado se confirma dos veces ya que en nuestra prueba piloto obtuvimos el mismo resultado.

Siendo el amarillo conocido como el color del oro, la representación de la vitalidad y la energía.

16 ¿CON QUÉ COLOR ASOCIAS EL ENOJO DENTRO DE UN ESPACIO VIRTUAL O VIDEOJUEGO? (PUEDES ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN)



El rojo se utiliza de diferentes formas dentro de los espacios y tiene una influencia psicológica. El rojo puede representar aspectos positivos y negativos dependiendo del contexto y significado que se le quiera otorgar.

Positivamente se le asocia a la fuerza, prosperidad, poder, el amor, la pasión, la energía, movimiento y el calor. Negativamente se asocia al comportamiento violento, la ira, agresividad y falta de control emocional y enojo.

Para la mayoría de los jugadores, asocia el color rojo con el enojo, la ira o la frustración, a pesar de no ser la emoción número 1, si es de las más sonadas dentro de los videojuegos.

(Ojeda & Ojeda, 2021)

(La psicología del color. Eva Heller, 2000)



17 ¿CON QUÉ COLOR ASOCIAS MIEDO DENTRO DE UN ESPACIO VIRTUAL O VIDEOJUEGO? (PUEDES ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN)



La mayoría de los jugadores respondió que el color negro o gris son los que les dan la sensación de miedo o preocupación, ya que lo asociamos con la falta de iluminación o cosas que no podemos ver, incluso con lugares que se perciben peligrosos al carecer de iluminación, siendo el negro la representación de la ausencia de luz. (Peiró, 2022)

18 ¿CON QUÉ COLOR ASOCIAS LA DESESPERACIÓN DENTRO DE UN ESPACIO VIRTUAL O VIDEOJUEGO? (PUEDES ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN)



La desesperación la asociaron a dos colores: el rojo y el negro, tal vez como agrupación al negro del miedo, misterio y oscuridad y al rojo de la ira y el movimiento, y su uso constante en señalamientos para indicar un peligro inminente y como pudimos observar esa combinación de colores no resulta en algo positivo ya que la combinación de ambos resulta en un ambiente poco agradable generando así una sensación de desesperación en los jugadores. (Crumpton, 2022)
(La psicología del color. Eva Heller, 2000)

19 ¿CON QUÉ COLOR ASOCIAS LA CALMA DENTRO DE UN ESPACIO VIRTUAL O VIDEOJUEGO? (PUEDES ELEGIR MÁS DE UNA OPCIÓN)



El blanco, en la psicología del color, está asociado a diferentes elementos y conceptos y elementos de nuestra vida.

Al blanco se le asocia con la pureza, la paz, la perfección, la luz y se le connotan diversos significados simbólicos dentro de las religiones y clases sociales siendo el uso del color blanco en sus prendas como un símbolo de pertenecer a la clase alta

Podemos ver el uso del blanco en anuncios de productos para la limpieza, ya que un espacio que contiene los colores blanco y azul se percibe más limpio, por lo que predomina en el área de la salud y la higiene.

Ahora que sabemos un poco más acerca del blanco siendo el color predominante en estas respuestas ; podemos deducir que dentro del videojuego la mayoría de los jugadores asocio el blanco con la calma, la paz y lo asocian a las zonas seguras de los videojuegos a los lugares donde puedes descansar o a los lugares donde puedes guardar tu progreso o comenzar de cero.

(Francia, 2021)

(La psicología del color. Eva Heller, 2000)



20 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTA IMAGEN?



IMAGEN 75:

Esta es una imagen del Bloodborne que es un juego en el cual viajas a mundos con arquitectura gótica y temas lovecraftianos, dado que la arquitectura es una de las principales escenarios que envuelve el videojuego, llegan a representar iglesias de este estilo. Para la mayoría de los jugadores esta imagen les llama la atención queriendo explorarla, incluso a muchos les asombro lo realista que pueden llegar a ser.

EMOCIONES PREDOMINANTES



En esta respuesta resaltan los términos majestuoso e intriga que conlleva la arquitectura gótica y el como representarla a escalas monumentales, sin problemas de la gravedad pero siempre respetando la técnica arquitectónica.

Las emociones predominantes de ésta respuesta fueron la intriga y el asombro.

ANÁLISIS DE DIAGRAMA

Gracias a las respuestas obtenidas, pudimos apreciar que las emociones predominantes para los jugadores al visualizar la imagen fueron de intriga, curiosidad y misterio. Procedimos a analizar las sensaciones y elementos que influenciaban a tener esos sentimientos. La sensación más relacionada fue el interés por conocer y recorrer el espacio. El segundo elemento predominante fue el contexto, que consideramos, va de la mano con el tercer elemento más predominante, un entendimiento mejorado del espacio 3D por medio de recorridos virtuales. Ello genera un entusiasmo por querer conocer los espacios presentados. Esta serie de elementos en conjunto fueron primordiales para generar la sensación de curiosidad e intriga para los jugadores.



"Sonido y texturas principalmente, además del movimiento de la cámara y dónde se ubica."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Porque el manejo de sombras al rededor y un remate visual de luz al fondo. También por el diseño del edificio, el cual queda asociado con los templos (iglesias)."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Debido al resalte de luz al final, me interesa ver que hay detrás o dentro de la estructura que emana de la luz blanca, a delas el recorrido para llegar a ella se me hace de suma intriga.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Resulta majestuoso por su escala, además de darte la curiosidad que hay adentro, sin embargo los tonos azules también me hacen pensar que es un lugar triste o melancólico."

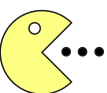
Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Claroscuros dan la sensación de misterio, además al ser un edificio grande uno se siente atrapado por saber qué hay adentro."

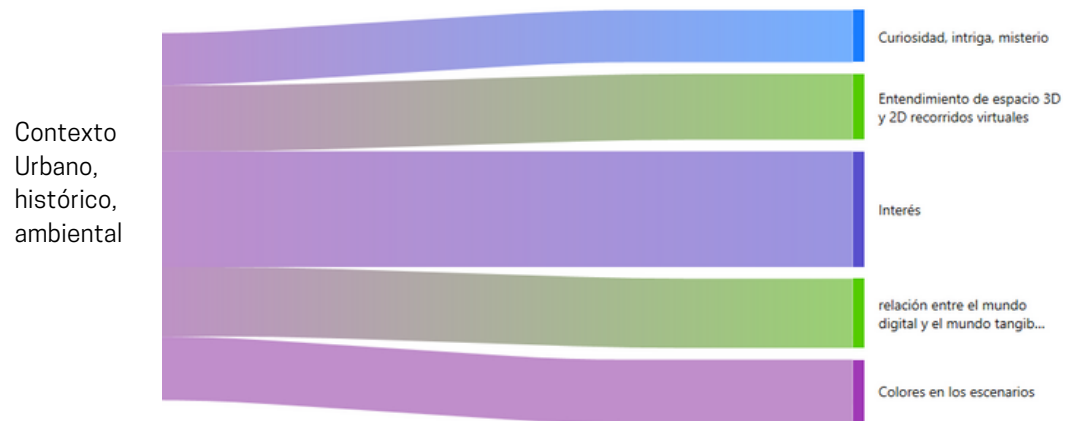
Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Es un elemento donde se ve una jerarquía, el contraste entre luz y oscuridad potencializan el edificio de ahí que sea asombroso. Intriga recorrerlo.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



ANÁLISIS DE DIAGRAMA



El contexto histórico fue la variable predominante, relacionada al interés generado en los jugadores al visualizar el escenario futurista presentado en a imagen; esto les permitió generar curiosidad por explorar los espacios 3D presentados en el juego.

Este interés les permite relacionar los escenarios con el mundo real y algo que sin duda les llamó la atención fue el uso de colores neones.

En este caso era el ciberpunk, época ficticia creada por el escritor William Gibson.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

"así como por los colores vivos en una zona desértica."

"Porque los elementos son futuristas, me gustaría saber qué año es y dónde."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Por los colores y edificios modernos da una sensación de un ambiente futurista. El elemento del auto y edificios al fondo dan la sensación de ser un juego de aventura."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

La ciudad de fondo tiene un estilo futurista lo que genera curiosidad sobre como serán las calles y las personas, en cuanto al personaje da una sensación de control como si fuera la persona mas fuerte de la ciudad.

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Al fondo se ve una ciudad grande, puede significar que habrá muchas misiones y cosas por hacer"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Demasiado buenas expectativas para un juego, daban ganas de jugarlo. El realismo que prometían entusiasmaba mucho."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Es la alegría y entusiasmo de explorar algo nuevo de otro tiempo completamente distinto."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



22 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTA IMAGEN?



IMAGEN 77:

Imagen en una atalaya en el videojuego *Assassin's Creed*. Nos muestra las ciudades de Damasco, Acre y Jerusalén durante el siglo XII.

EMOCIONES PREDOMINANTES.



IMAGEN 77:

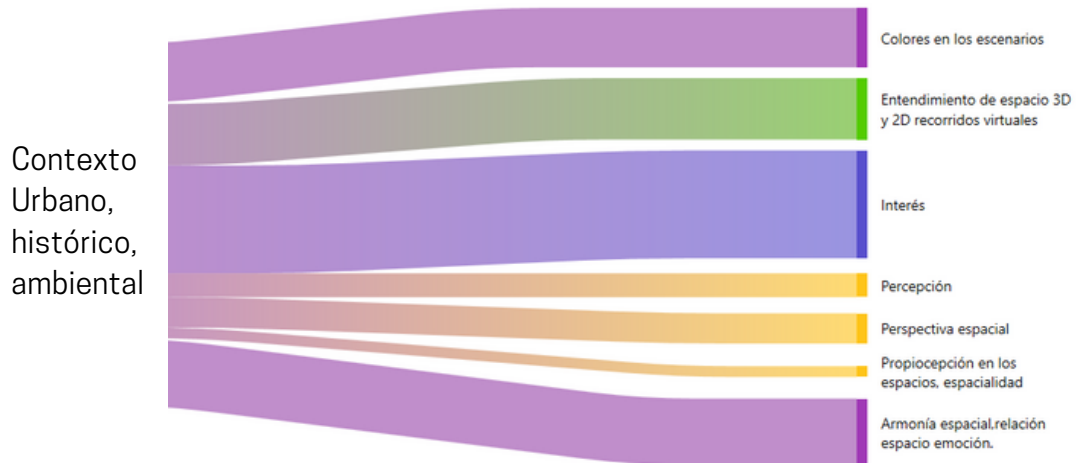
Imagen en una atalaya en el videojuego *Assassin's Creed* la cual nos muestra las ciudades de Damasco, Acre y Jerusalén durante el siglo XII.

A pesar del vértigo que varios jugadores experimentaron al observar la imagen, una gran mayoría expresó sentir alegría y calma al poder observar los espacios del juego desde un lugar más alto.

en éste caso son las atalayas; son las edificaciones más altas dentro de los mapas del juego.

Estas atalayas permiten añadir información al mapa que el jugador va explorando, permitiéndole ubicarse mejor en el juego y descubrir nuevas interacciones.

ANÁLISIS DE DIAGRAMA



Igual que en respuestas anteriores, el contexto urbano histórico, despierta un mayor interés en las personas y, sumado a esto, podemos agregar los colores de los escenarios, la armonía y espacialidad que representan en la imagen viendo todo el mapa desde una perspectiva diferente.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

aquí hay algunas de las respuestas que consideramos relevantes o interesantes para nuestra investigación.

"Desde arriba se aprecia mejor que todo está en pausa, además el color uniforme de todos los edificios da esa sensación"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"El "ojo de águila" usado en muchos juegos es una vista que clarifica tu entorno y te sitúa en vistas, u objetos que quizá no habías prestado atención si no fuese visto desde una escala mas grande"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"De igual forma el poder explorar todo ese mundo y encuentras tantos secretos o historias."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Por el paisaje desértico y sabiendo que allí en esos paisajes en la realidad sí hubo matanzas."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"De mis juegos favoritos, me encanta el ambiente que todo es súper interactivo, los gráficos, la historia.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.





IMAGEN 78:
Aquí podemos ver otro juego creado en el año 2011 minecraft el cual entra en el genero de sandbox o cual se define como juego de mundo abierto el cual no tiene una historia como tal si no un mundo en el que eres libre de explorar y hacer lo que quieras en el.

EMOCIONES PREDOMINANTES.



Para la mayoría de los jugadores, el construir en este videojuego les da una sensación predominante de calma, incluso algunos jugadores contestaron que ponían videos de *Minecraft* para poder conciliar el sueño o tan solo para ver como otros jugadores podían crear cosas increíbles en el juego, tanto creadas por su mente como recreando espacios emblemáticos o hitos del mundo .

En este juego, el poder ser libre, crear lo que quieras, sin limites de espacialidad, ni de gravedad, ni mucho menos por recursos, permite hacer lo que tu quieras, creando así tu propia historia, y por eso el contexto histórico es diferente a todos los demás porque este lo escribes tu mismo con tus amigos o solo.

tiene dos modos que te permiten vivir diferentes experiencias dentro del juego.

tenemos el modo creativo en dónde puedes enfocarte en crear lo que tú quieras y el modo de supervivencia en el que tienes que realizar diferentes actividades libres para poder sobrevivir ante los *mobs* hostiles que puedan presentarse (Matus, 2021)

ANÁLISIS DE DIAGRAMA



En esta pregunta la variable predominante fué "encontrar la calma" esta experiencia gratificante fué influenciada mayormente por el contexto ambiental presentado en la imagen. al tener animales de granja, una casita y elementos realmente coloridos. Como parte de las habilidades mencionadas por los jugadores encontramos el desarrollo de su creatividad. Esto debido al interés generado en el juego lo que les permite entender los espacios 3D presentados de una manera libre.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

Este juego resalta por su capacidad para desarrollar la creatividad de cada persona, es un juego al que siempre regresan cuando quieren tener un poco de calma o emoción al descubrir lugares nuevos en sus días caóticos.

"En la imagen se ve como un juego tranquilo por los recursos, el diseño del edificio tipo campestre y el ganado."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Porque este videojuego se trata de poner a prueba toda tu imaginación, y al estar dentro del escenario siento la tranquilidad"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Me dan ganas de construir libremente lo que sea y eso me provee de calmas"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

Un mundo que es alegre por las texturas, y la construcción"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Normalmente Minecraft es un juego donde se pueden hacer muchas cosas divertidas, y ese estilo de gráficos es curioso"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Los colores vibrantes reflejan un estado de excitación y de movimiento."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



24 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTA IMAGEN?



IMAGEN 79: Restaurante abandonado del juego *Silent Hill* que está ambientado para generar inquietud y miedo, ya que es un juego de terror. el cual se apoya mucho en los escenarios para poder cumplir con estas emociones.

EMOCIONES PREDOMINANTES



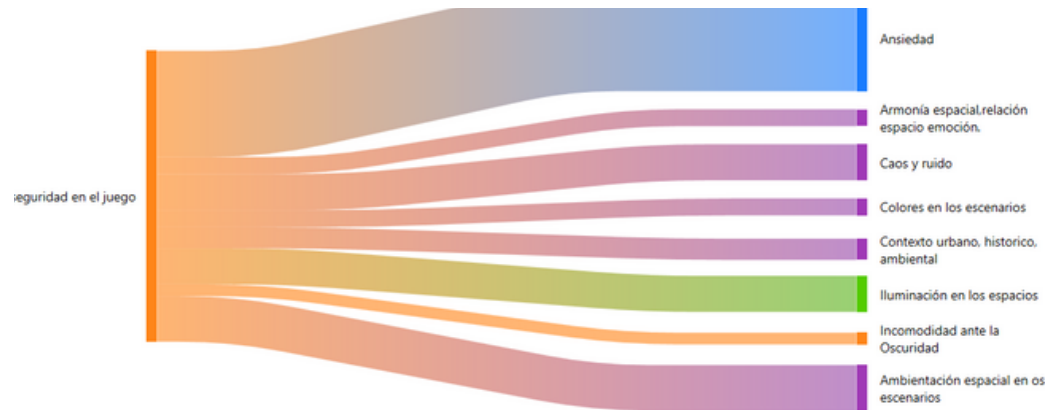
La respuesta predominante a esta pregunta fue la sensación inseguridad dentro del juego.

Esto debido a la ansiedad que le generó a los jugadores visualizar un espacio con una ambientación espacial específica para evocar esas sensaciones de desagrado.

Esto se logró debido al uso de un espacio poco iluminado (lo cual genera una incomodidad ante la oscuridad), desordenado, abandonado y con una paleta de colores fría y con colores marrones y amarillentos que ayudan a interpretar que es un espacio viejo o descuidado.

Sin embargo esa es la intención de la escenografía dentro del juego.

ANÁLISIS DE DIAGRAMA



La respuesta predominante a ésta pregunta fue la sensación de inseguridad generada por un videojuego. Esta inseguridad se acompaña de la sensación de ansiedad evocada por la conjunción de desorden, colores fríos y poca iluminación lo cual genera un ambiente poco agradable para los jugadores.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

La falta de orden o el caos es que genera esta imagen, crea una atmosfera lúgubre, caótica, tenebrosa.

"Por la iluminación y los elementos"
Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Es un lugar sombrío, como si algo fuese pasar o haya pasado."
Respuesta anónima dentro de la encuesta.

Por el predominante uso de las sombras da la sensación de ser un juego de terror"
Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Parece que es un lugar donde en cualquier momento alguien malo puede hacerte daño"
Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"El saber lo que sucede en ese lugar hace que pienses solo en lo que espera fuera de ese lugar."
Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Al ver escenarios así, no sabes que puedes esperar, entonces por lo mismo la ansiedad entra"
Respuesta anónima dentro de la encuesta.



25 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTA IMAGEN?



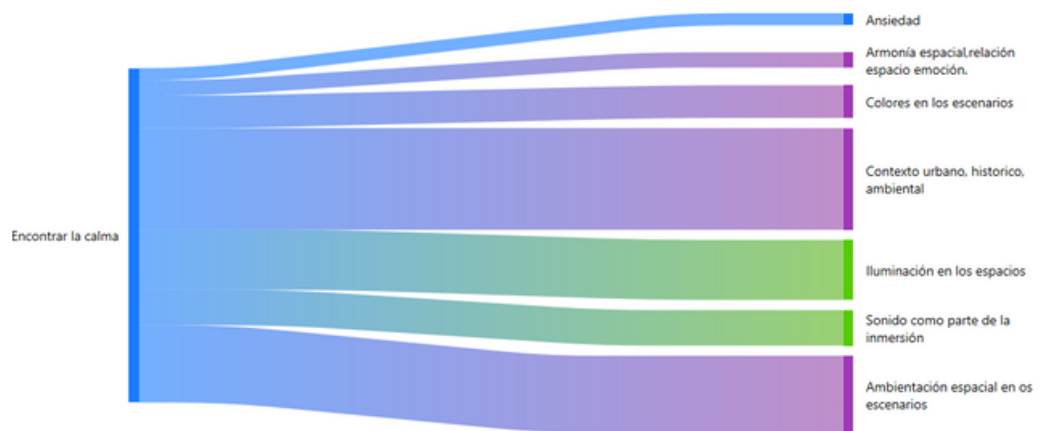
IMAGEN 80:
Departamento ubicado en la ciudad ficticia de Los Santos del juego GTA 5, con unos detalles impresionantes de esta, muy similar a los renders.

EMOCIONES PREDOMINANTES



La mayoría de las personas sienten calma por el echo de poder llegar a una zona segura en el juego, un lugar al que pueden acudir si el caos de la ciudad es mucho, a si mismo, funciona como un departamento ficticio pero que se siente real para el jugador, llegando incluso a estos lugares a pasar mas tiempo en su vida de lujos ficticia que a pasar horas en el mundo real.

ANÁLISIS DE DIAGRAMA



Encontrar la calma fue la variable predominante en las respuestas que obtuvimos, esto debido a que los jugadores lo asociaron mayormente con el contexto ambiental presente dentro de la imagen, siendo un lugar que sugiere la habitabilidad del espacio y proporciona una seguridad mental.

Dentro de la misma ambientación encontramos el uso de la iluminación del espacio y el orden.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

La mayoría de las respuestas explican como sienten calma por llegar a un espacio iluminado, ordenado y algo a lo que asocian con su hogar, un lugar donde pueden descansar o una zona donde se sienten seguros. aunque en algunos casos el hecho de que el espacio estuviera tan ordenado les causó incomodidad al querer encontrar el desorden humano que dejamos generalmente al habitar un espacio día con día.

"Porque se siente como un "llegar a casa""

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"El balance de colores se inclina al oscuro por lo que hace dudar si es un espacio bueno o malo"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Porque está poco iluminado y parece un espacio típico publicitario... De esos que solo poseen las empresas inmobiliarias o las personas que viven solas"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Es un lugar donde uno se siente seguro, dentro de casa y un cuarto donde reposar"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Por el manejo de luces, sombras y la predominancia de colores neutros podría ser de simulación o de terror"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Una vista "común" y corriente que podemos asociar con la realidad, a demás de recordar o asemejarlo a los entornos conocidos"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



26 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTA IMAGEN?



IMAGEN 81:

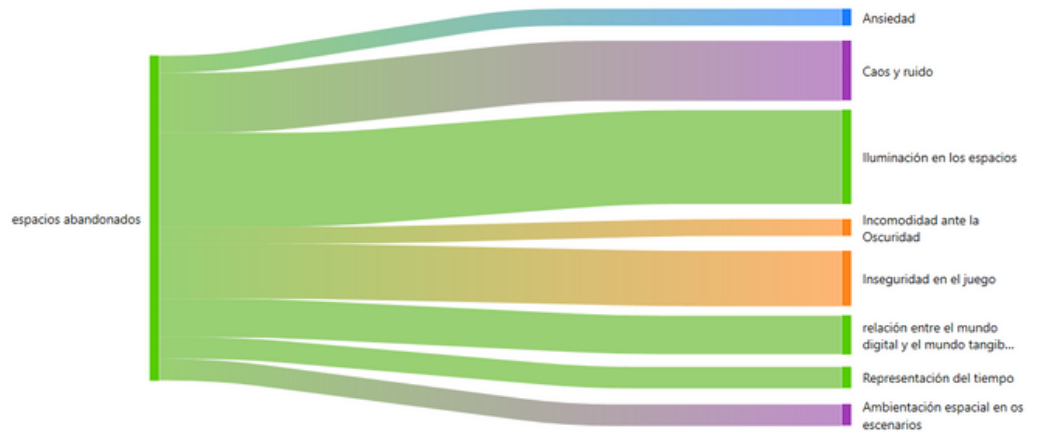
Gotham City del juego *Batman Arkam* la cual muestra una ciudad abandonada y oscura incluso una ciudad en decadencia.

EMOCIONES PREDOMINANTES



A pesar de que algunos identificaron la ciudad y por eso se dieron los casos de entusiasmo, el que más se repite en la encuesta es la ansiedad por lo que representa en la realidad una ciudad abandonada y en decadencia la cual asocian a los espacios que podrían recorrer y el miedo que sienten a pensar que algo malo les puede pasar.

ANÁLISIS DE DIAGRAMA



Los espacios abandonados y mal iluminados tienden a la generación de una sensación de inseguridad dentro del juego para los jugadores encuestados.

Al estar abandonados, tienden a presentar un índice mayor de caos, desorden y ruido, el cual afecta la manera en que los jugadores interactúan con el espacio al asociarlo con el peligro que pueden experimentar al recorrer espacios similares en la vida real.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

hay cosas que solo los jugadores pueden explicar...

"Pueden salir enemigos en cada esquina, hay que estar alerta"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Las ciudad vacía genera un sentimiento de desconfianza ya que las personas debieron alejarse de ahí por algún motivo."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Por el escenario y colores da la sensación de ser un juego de acción, ya que usan una paleta de colores similares a los comics(en lo particular no me gustan)."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Parece una calle de una gran ciudad pero sin gente dónde no hay nadie más que uno mismo."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Las texturas y el ambiente frio."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Una ciudad de noche con un recorrido solitario, recuerdo un poco a la inseguridad de recorrer un barrio solitario"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



27 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTA IMAGEN?



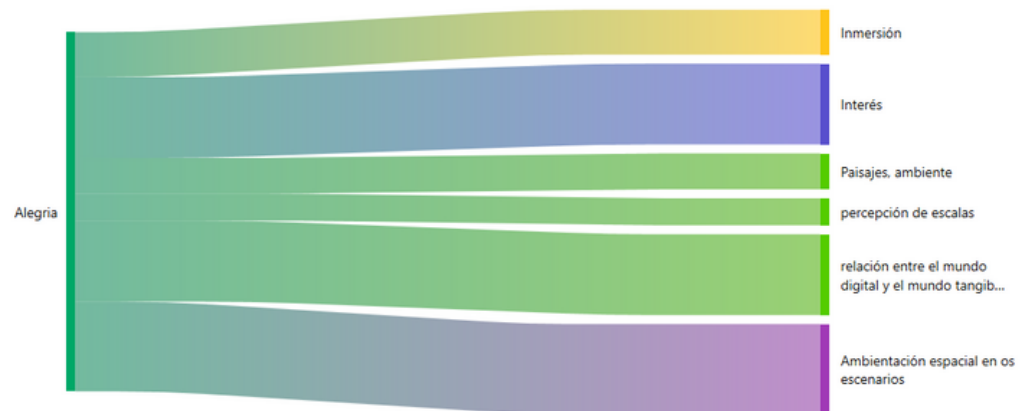
IMAGEN 82:
Imagen generada en el juego de read dead recepcion 2 en el cual se celebra la reunión de navidad.

EMOCIONES PREDOMINANTES



La alegría y la calma son las emociones predominantes para los jugadores al ver la imagen presentada, en la mayoría debido a la sensación y asociación de la imagen con la navidad o con algún evento festivo.

ANÁLISIS DE DIAGRAMA



La alegría fue la variable predominante en las respuestas de los jugadores encuestados.

Se puede observar que la mayor influencia para que esto fuera posible fue la ambientación espacial del escenario, el cual asociaron con la navidad que viven con sus seres queridos.

Esta sensación de pertenencia les permitió generar un interés más fuerte y les ayudó a tener una mejor inmersión dentro del juego.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

En esta pregunta queríamos enfatizar el uso de la iluminación en lugares oscuros, pero sin sentir el miedo que los videojuegos de terror provocan. quisimos aportar un lugar en el puedes llegar o puedes ver a lo lejos de un escenario y sentirte tranquilo o seguro.

"Es un paisaje tranquilo, pero a esa hora y estar solo también me da tristeza."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Claramente el escenario esta en vísperas navideñas lo cual me hace recordar momentos agradables."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

A.S.H

"Se ve agradable el ambiente, muy navideño.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"La cantidad de objetos pequeños tipo focos en la imagen."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



28 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTE VIDEO?



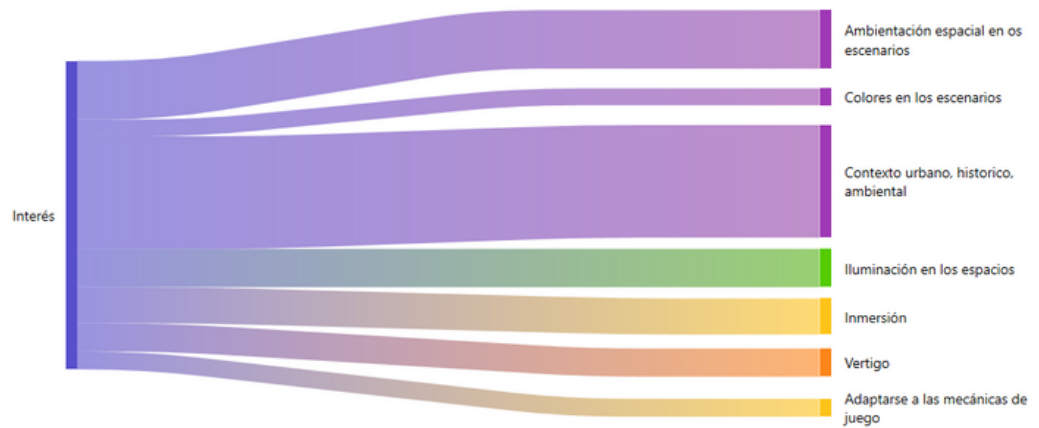
IMAGEN 01:

Video del juego de *Spiderman* en las calles de Los Ángeles mostrando así como el trepa muros recorre con una facilidad impresionante la ciudad y como estos gigantes edificios son comparados con las escalas de los enemigos o los mismos transeúntes .

EMOCIONES PREDOMINANTES



Entusiasmo, ansiedad y alegría fueron las emociones predominantes al visualizar el video presentado en la encuesta. Esto debido a la manera de realizar recorridos en el espacio 3D más dinámicos al desplazarse por los espacios con el uso de una telaraña que les permite columpiarse entre edificios y realizar diferentes acrobacias.



Dentro de las respuestas obtenidas por los participantes, el interés fue la variable predominante.

El interés fue generado por la ambientación espacial que era parte del contexto escenográfico del videojuego, influenciada por la iluminación y los colores.

También se nombró en algunas ocasiones tener una sensación de vertigo y algunos jugadores que tuvieron la oportunidad de interactuar con el juego el interés que les generó los ayudó a adaptarse mejor a las mecánicas del juego. lo cuál nos parece interesante para analizar más adelante.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

La mejor respuesta para esta pregunta seria "vértigo y emoción" , son las dos palabras que repiten mucho. La velocidad y facilidad con la que se mueve el personaje, el como interactúa con los escenarios y el como se puede desplazar por toda la ciudad nos deja ver que con solo unas imágenes podemos llegar a sentir muchas emociones al controlar al personaje.

"Salta de un lugar muy alto y parece que caerá al piso haciendo que mueras en el videojuego.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"La velocidad en qué se mueve entre los edificios.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Me da un poco de vértigo y emoción."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Da la sensación de que caes al piso y la cámara se mueve muy rápido en varias direcciones en el recorrido."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Es asombroso ver el como te puedes mover por la ciudad ,sientes que estás ahí por lo realista que se han vuelto con el tiempo los juegos."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

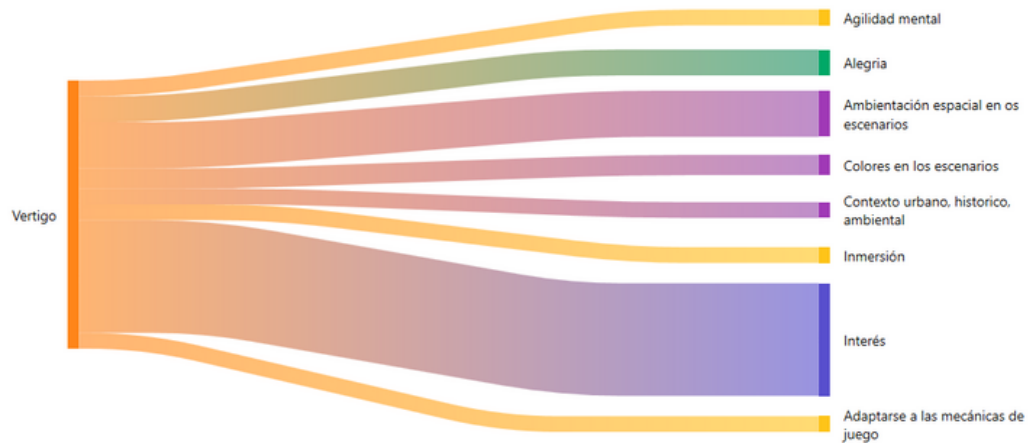
"El movimiento frenético y continuo, con posiciones de "calma" pero que son riesgosas es algo muy interesante y produce un poco de adrenalina"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

A.S.H



ANÁLISIS DE DIAGRAMA



En esta respuesta la sensación más predominante fue el vértigo, que va de la mano con el interés que presentaron los jugadores al estar observando el espacio dinámico presentado dentro del clip del videojuego. Así como la sensación de que al estar en la cima de la edificación y que en cualquier momento puedes caer y morir virtualmente representa una preocupación real para los jugadores.

Al mismo tiempo que la realización de múltiples movimientos por parte del personaje en el espacio virtual ayuda a los jugadores a tener un mejor control en las mecánicas del juego y permite un desarrollo de la agilidad mental al tener que analizar las múltiples posibilidades espaciales.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

En esta respuestas hubo una conexión entre el entusiasmo y el nerviosismo por el ver como cae el personaje, también hablan mucho sobre el paisaje y los escenarios que rodean el juego. Viéndolo desde la vista del arquitecto podemos entender que la importancia de diseñar espacios integralmente, adaptándonos al entorno es sumamente influyente ya que en conjunto logran evocar emociones positivas o negativas, lo que genera en las personas experiencias agradables.

"La música es muy tranquilizadora, pero tiene ese toque de épicidad que te hace querer adentrarte en esos lugares, además de el miedo a caer de una altura considerable y morir.."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"El ver como los paisajes ya pueden ser mas que detallados y llevado a la realidad es algo que causa conmoción y a la vez un poco de "intriga con miedo" pues la realidad aumentada podría ser algo que nos introduzca hacia el tema "matriz"."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

A.S.H



80 ¿QUÉ TE TRASMITE ESTE VIDEO?



IMAGEN 80:

Elegimos colocar éste video como parte de la encuesta debido a la fidelidad que presenta el juego con el mundo real y la comparativa realizada.

En las escenas del video podemos observar la comparativa del videojuego Forza 5 con fotografías tomadas de los espacios utilizados para la inspiración de los recorridos virtuales deseables a realizarse por los jugadores.

Esta dinámica permitió que los jugadores pudieran recorrer espacios posiblemente conocidos y desconocidos para otros ; lo que evocó un gran asombro en cada jugador debido al sentimiento de inmersión que pudieron experimentar al jugar o incluso al ver los videos de otros jugadores recorriendo el videojuego.

EMOCIONES PREDOMINANTES



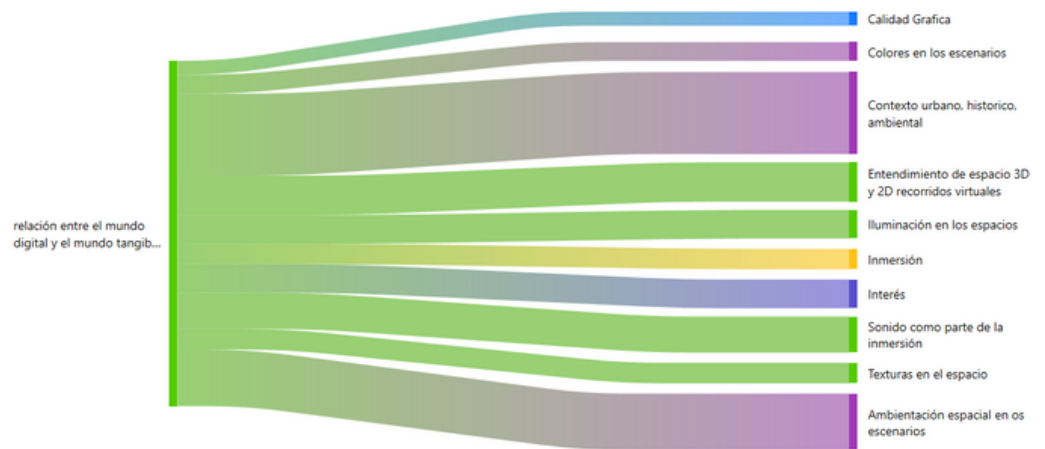
La mayoría de las personas expresaron la sensación de alegría, entusiasmo y calma; siendo el Entusiasmo la emoción predominante.

Esto debido al gran avance que se ha tenido en la representación de los espacios virtuales enfocados al hiper realismo.

La presencia del hiper realismo dentro de los videojuegos permite a las personas recorrer y reconocer éstos espacios que existen en el mundo real de una forma diferente, ya que los visualizan y recorren a partir de un mando.

A.S.H

ANÁLISIS DE DIAGRAMA



En esta tabla, todo está enfocado en el cómo se relaciona el mundo virtual y el mundo real, así como se puede a veces no diferenciar de todo esto, generando espacios históricos, urbanos muy similares, con un contexto que a veces llega a verse increíble por la realidad a la que se asemejan dichas imágenes.

RESPUESTAS DE LOS PARTICIPANTES

En la mayoría de las respuestas se lee un ambiente de entusiasmo, alegría o intriga por conocer los lugares que se encuentran en el video y más por que están basados en una pequeña parte de México, así mismo, sorprende la calidad gráfica con la que corre el juego, pues sobresale por su realismo y por las comparaciones del video.

Jugué fuerza, y la verdad me encantó pasar por los pueblos mexicanos en los que se basaron, y lo tan cercano que es a lo real, que sientes que estás ahí."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"La manera en la cual presentan los edificios hace resaltar más las estructuras y que estén basadas en figuras reales es aún más emocionante."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Son escenarios muy hermosos a la vista, lo mejor de ello es que puedes pasear por ellos, puedes llegar a pasar más tiempo en el modo foto que en las carreras."

Respuesta anónima dentro de la encuesta. A.S.H

"El ver como los paisajes ya pueden ser más que detallados y llevado a la realidad es algo que causa conmoción y a la vez un poco de "intriga con miedo" pues la realidad aumentada podría ser algo que nos introduzca hacia el tema "matriz"."

Respuesta anónima dentro de la encuesta.

"Que bonito y satisfactorio es ver cómo los desarrolladores se esfuerzan en los escenarios realistas y bien hechos, con la arquitectura detallada, que nos transporten a un lugar y época por su calidad"

Respuesta anónima dentro de la encuesta.



DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Dentro de las preguntas, obtuvimos respuestas abiertas en las que nos indicaron que las paletas de colores utilizadas, así como la iluminación empleada en algunos espacios, influye en las emociones que pueden experimentar los jugadores al interactuar en el juego.

De igual manera pudimos concluir que para un 65% de las personas encuestadas hubo un refugio emocional en el que pudieron aislarse de su realidad y despejarse por un momento. Encontramos en otra pregunta abierta donde preguntamos qué elementos los hacían sentirse parte del juego, que los jugadores gozan de las gráficas y los elementos realistas dentro del mapa, así como la iluminación y los colores.

Con éstos resultados que no alcanzan a analizar todo nuestro tema, podemos afirmar que los elementos arquitectónicos afectan en las emociones de un jugador, y que éstos aprecian la cercanía a la realidad para sentirse parte del juego, así como la cantidad de historias e interacciones que tienen. Mientras más real, mejor es la experiencia de inmersión del jugador en el videojuego, por lo que es más fácil que se vea influenciado emocionalmente por la característica de los espacios representados.

A continuación analizaremos elementos generales que nos parecieron relevantes.

A.S.H



LOS HITOS



A.S.H

Para el análisis de nuestra encuesta obtuvimos datos específicos por pregunta y datos generales para analizar cada elemento.

En la influencia de los hitos dentro de los espacios virtuales encontramos una influencia mayor en la ubicación de mapas virtuales, lo que conlleva a un mejor entendimiento de los espacios 3D por medio de recorridos virtuales que, al mismo tiempo, permitía al jugador relacionar algunas imágenes del recorrido con el mundo real y tangible en el que habita día a día.

Esto lo volvía una persona más observadora.

Sin dejar de lado que forman parte de un contexto urbano, histórico y ambiental, lleno de diversos elementos, siendo los hitos uno de los elementos primordiales para poder reconocer un espacio.

EL ORDEN Y EL CAOS EN LOS ESPACIOS.

RESPUESTAS ANTE ESPACIOS ORDENADOS



Al empezar a analizar las respuestas, encontramos diferentes elementos que en un inicio no habíamos considerado pero mientras analizábamos cada respuesta nos percatamos de la importancia e influencia que tiene un espacio ordenado, desordenado o abandonado en la experiencia que las personas puedan tener al recorrer los espacios que habitan.

En las respuestas analizadas pudimos observar que un espacio ordenado ayuda a las personas a encontrar la calma, sin embargo también tiene que contener una iluminación adecuada. de lo contrario, incluso al estar ordenado, pero mal iluminado, puede generar sensaciones de inseguridad.

RESPUESTAS ANTE ESPACIOS DESORDENADOS



A.S.H

Aquí podemos observar la influencia de un espacio ordenado y otro desordenado y el cómo podemos visualizar el fuerte contraste de emociones contrarias en el espacio, ya que al contrario de un lugar ordenado, aquí la inseguridad es la emoción predominante, así como la presencia de una incomodidad a la oscuridad .



EL COLOR EN LOS ESCENARIOS

LA INFLUENCIA DEL COLOR DENTRO DE LOS ESCENARIOS PARA LOS JUGADORES



A.S.H

El color es parte fundamental dentro de un espacio.

Para los jugadores encuestados el color influye plenamente dentro del sistema del espacio, formando parte de una ambientación espacial que al juntar diferentes elementos en armonía conforman un contexto espacial y creando un escenario específico.

Poniendo a la iluminación nuevamente como uno de los elementos que influyen con el color.

si éstos elementos en conjunto están bien logrados son capaces de generar emociones como interés, curiosidad, intriga o emoción.

LA IMPORTANCIA DE LAS TEXTURAS COMO PARTE DE LA INMERSIÓN



LAS TEXTURAS

Las texturas acompañan cada elemento con el que interactuamos día a día a través de diferentes sentidos, por lo que su presencia dentro de los espacios virtuales es fundamental para crear o sentir que un espacio es parte del mundo real aunque no exista realmente.

¿Podemos imaginar los espacios sin texturas?

Consideramos que imaginarlo es sencillo si lo que queremos es vivir en un mundo de caricatura y el hecho de poder conseguir ese tipo de experiencias en el mundo virtual es realmente emocionante.

De igual manera, el verlas acompañadas de otros elementos hacen que la experiencia sea agradable.

EL SONIDO

EL SONIDO EN EL JUEGO



La banda sonora dentro de un juego es fundamental para generar una ambientación completa dentro del juego.

Las reacciones de los jugadores obtenidas en ésta encuesta fueron diversas.

La mayoría expresó que el sonido los ayudaba a tener una mejor percepción del contexto urbano histórico y ambiental presentado en cada escenario del juego, así como en algunos otros acompañados de la banda sonora lograron encontrar una sensación de calma, interés, mayor inmersión y alegría.



EL INTERÉS

LA INFLUENCIA DEL INTERÉS



El interés es factor más importante dentro de un juego, ya que si un juego en conjunto con todos los elementos no te interesa lo suficiente es poco probable que lo terminen.

Por ello, este es un elemento sumamente importante a la hora de diseñar el juego.

Para los jugadores, lo que tiene más peso al generarles interés es el contexto urbano, en relación con lo explicado anteriormente.

Este interés hace que los jugadores tengan un mejor entendimiento del espacio 3D y mejora el sentimiento de inmersión para los jugadores.

LA INMERSIÓN

LA IMPORTANCIA DE LA INMERSIÓN



A.S.H

Como lo vimos en la gráfica anterior, el interés tenía una relación menor con la inmersión, sin embargo, al analizar la inmersión y los elementos influyentes, podemos ver que la relación INMERSIÓN - INTERÉS es más fuerte de lo que se visualizó en la gráfica anterior y, también, observamos la influencia de algunos elementos analizados previamente en conjunto para generar una mejor experiencia inmersiva en el jugador, ya que en diferentes respuestas notamos la importancia de sentir que son parte dentro del juego y son esos elementos en conjunto los que conforman una sensación de alegría.

LA ANSIEDAD

La ansiedad dentro del mundo virtual.

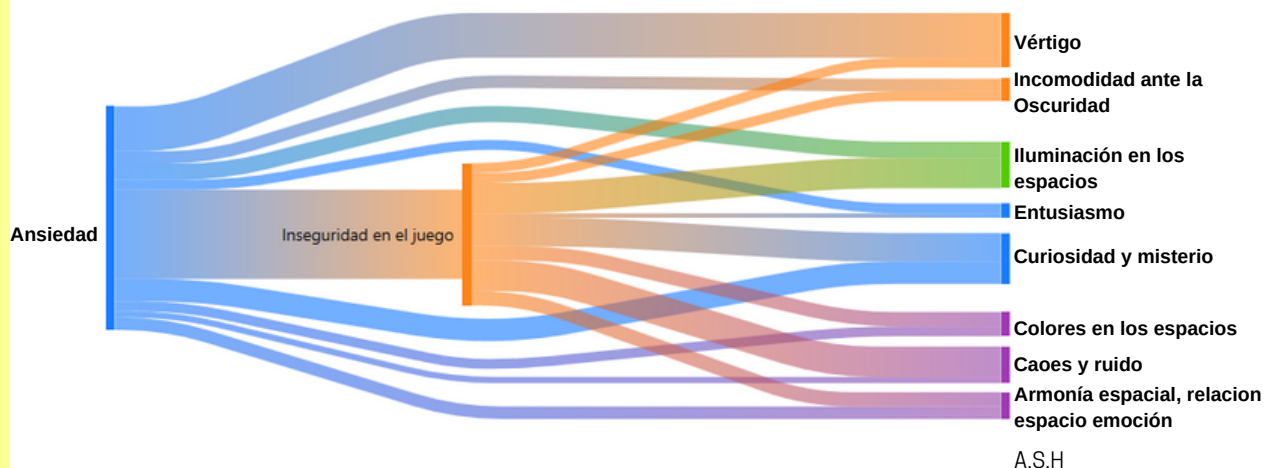


Como podemos observar en el diagrama, la ansiedad generada en los jugadores está fuertemente relacionada con un sentimiento de inseguridad dentro del juego.

así como por un sentimiento de vértigo, este último influenciado por las preguntas realizadas en la encuesta previamente analizada.

Este sentimiento de ansiedad también se relaciona con una incomodidad a la oscuridad o bien, la presencia de elementos mal iluminados y con colores fríos y sombríos o que en su conjunción generen sentimientos desagradables.

También podemos observar una ligera relación con los espacios desordenados. algo interesante a resaltar es que al analizar la coocurrencia que hay entre la inseguridad generada en el juego en conjunto con los elementos mostrados en el concepto de ansiedad, resulta que se relacionan de una manera similar con los mismos elementos.



A.S.H





La calma estuvo relacionada ,principalmente, con la ambientación de los espacios. Los elementos que tomaron más fuerza dentro del concepto fueron la iluminación, el sonido, los colores y la calidad grafica que se maneja dentro del juego, ya que se hacían elementos apreciables por los jugadores.

Esto les permitía desarrollar mejor su creatividad y tener un sentimiento de alegría dentro del juego.

LA ALEGRÍA GENERADA POR ESPACIOS VIRTUALES

ALEGRÍA



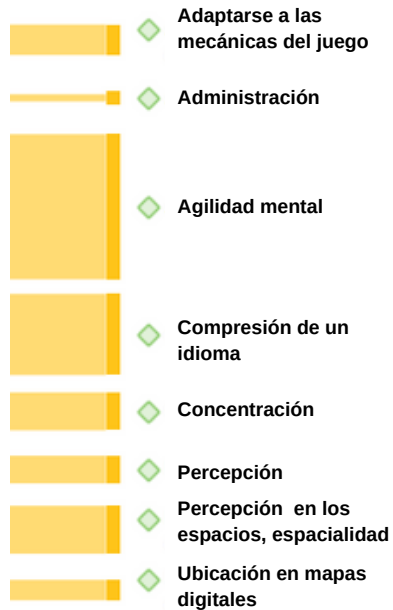
Los jugadores expresaron un mayor sentimiento de alegría al tener un mejor entendimiento del espacio 3D en la inmersión y el interés. Una vez más observamos que los elementos en conjunto con el desarrollo de habilidades cognitivas y no tanto emocionales son un gran influyente para que la experiencia sea en su mayoría positiva.

sin embargo también hay relación con la ansiedad ocasionada por un espacio que resulta incómodo.

A continuación consideramos importante dar a conocer las habilidades cognitivas más desarrolladas por los jugadores.

HABILIDADES COGNITIVAS

HABILIDADES COGNITIVAS DESARROLLADAS POR LOS JUGADORES AL JUGAR VIDEOJUEGOS.



LA INFLUENCIA DEL INTERÉS



A.S.H

Al hablar de videojuegos tenemos en cuenta los múltiples beneficios, mitos y tabúes que se les han impuesto a lo largo de su historia y, si bien algunos son ciertos, en ésta ocasión hablaremos de cómo el uso de videojuegos ayuda a desarrollar diferentes habilidades que influyen en el desarrollo personal de cada jugador.

La habilidad más mencionada fue la "agilidad mental" ya que expresaron una mejoría al resolver diversos acertijos y visualizaciones espaciales. Esto va enlazado con la capacidad de aprender un nuevo idioma y un mejor entendimiento de los mapas digitales con los que interactuamos día a día.

Y así como tuvimos respuestas positivas al desarrollo de habilidades cognitivas, también tuvimos respuestas abundantes en el desarrollo de habilidades emocionales y o personales, ya que, para los mismos, el hecho de tener una sensación de inmersión dentro de los juegos les permitió desarrollarse como personas al generarles un sentimiento de perseverancia, aprender a trabajar en equipo, algunos valores no específicos y en algunos otros motivación y responsabilidad.

Consideramos ésta influencia positiva.



CONCLUSIONES

Después de un largo análisis podemos concluir, con resultados satisfactorios, que nuestro punto principal se ha demostrado.

Al analizar cada pregunta pudimos encontrar que nuestra hipótesis inicial es correcta y los elementos virtuales presentes dentro de los escenarios tienen el poder de influir en la percepción, emociones y experiencias de las personas.

Esto puede ser de manera positiva o negativa por medio de experiencias agradables o desagradables.

También nos atrevemos a decir que consideramos que aún hay mucho por explorar desde diferentes ramas, por lo que cerrarlo por completo no será lo más adecuado, esperamos retomarlo para futuras investigaciones.

Gracias por llegar hasta aquí.



BIBLIOGRAFÍA Y CYBERGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Ana Bullón Sáez. (2020) La percepción espacial y el TEA. Análisis de Recursos Arquitectónicos.

Carlos Cesar Arcos Ettlin (2015) ARQUITECTURA + JUEGO (Los años pop 1957-1967) Escuela Técnica Superior de Arquitectura (ETSAM).

Carlos González Tardón. (2006) Emociones y Videojuegos. Licenciado en Psicología, Preparando Tesis del Doctorado de Métodos de Investigación en Psicología.

Cao, L. (2022, 28 diciembre). Cómo afecta el color a la arquitectura. ArchDaily México. <https://www.archdaily.mx/mx/930273/como-afecta-el-color-a-la-arquitectura>

Crumpton, T. (2022, 21 septiembre). Significado del color negro y rojo juntos - Filosofía.co. Filosofía. <https://filosofia.co/definiciones/significado-del-color-negro-y-rojo-juntos/>

Color Azul - Tipos, significado, ¿Cómo se hace? (2023, 14 enero). <https://www.colorazul.top/>

Definición de videojuego - Definicion.de. (s. f.). Definición.de. <https://definicion.de/videojuego/>

Eduardo Roig Segovia. (2014) El Entorno Aumentado. Tesis Doctoral.

El López Rosetti, D. (2017). Emoción y sentimientos: No somos seres racionales, somos seres emocionales que razonan. Argentina: Editorial Planeta.

Francia, G. (2021, 8 marzo). Significado del color blanco en psicología. psicologia-online.com. <https://www.psicologia-online.com/significado-del-color-blanco-en-psicologia-5538.html>

Francis D.K. Ching. (2002) Arquitectura: Forma, Espacio y Orden. Ediciones G, Gili, SA de CV.

González Tardón, C. (2006). Emociones y videojuegos. In Actas del III Congreso del Observatorio de la Cibersociedad.

La psicología del color. Eva Heller (1.a ed.). (2000). Gustavo Gili, SL. Barcelona, 2004.

MARTÍNEZ VERDÚ, F. TÍTULO: La ergonomía del color: influencia en el rendimiento y la salud del trabajador.

Matus, D. (2021, 6 julio). ¿Qué es Minecraft? Todo lo que necesitas saber sobre este exitoso juego. Digital Trends Español. <https://es.digitaltrends.com/videojuego/que-es-minecraft/>

Parra, Enrique y Saga, Manuel. 'Sobre Metaspace'. Metaspace blog. Consultado (11-07-2019) <https://metaspaceblog.com/about/sobre-metaspace/>

México, A. C. I. D. M. A. /. (s. f.). Noticia LA NEUROARQUITECTURA COMO BASE PARA UN DISEÑO ENFOCADO EN LAS EMOCIONES - Asociación Mexicana de Interiorismo Corporativo / AMIC México. Asociación Mexicana De Interiorismo Corporativo Amic. Recuperado 25 de enero de 2023, de <https://www.amicmexico.org.mx/noticia-la-neuroarquitectura-como-base-para-un-diseno-enfocado-en-las-emociones-200.html>

Ojeda, R. A., & Ojeda, R. A. (2021, 7 octubre). La psicología del color en la arquitectura. Ricardo Arrieta Ojeda. <https://ricardoarrieta.pe/la-psicologia-del-color-en-la-arquitectura/>

Palmero, F. P., [Francesc Palmero]. (s. f.). Emoción. Breve reseña del papel de la cognición y el estado afectivo. Revista Electrónica de Motivación y Emoción, 2(2-3), 2-3. <http://reme.uji.es/articulos/apalmf245161299/texto.html>

Parra, Enrique y Saga, Manuel. 'Sobre Metaspacer'. Metaspacer blog. Consultado (11-07-2019) <https://metaspacerblog.com/about/sobre-metaspacer/>

Peiró, R. (2022, 24 noviembre). Psicología del color negro. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/psicologia-del-color-negro.html>

Peter Zumthor. (2006) ATMÓSFERAS. Editorial Gustavo Gili. Si.

Pilar Díaz Vazquez. (2018) ARQUITECTURA Y VIDEOJUEGOS: RELACIONES. Tesis doctoral UDC.

Rahimi, N. R., [Nazanin Rahimi (Autor correspondiente)1], & Masoud Dabagh, A. M. D., [Amir Masoud Dabagh 2]. (2018). Estudio del efecto mental del color en la arquitectura interior de los espacios de hospital y su efecto sobre la tranquilidad del paciente. Revista Científica Amazonas, 1(1), 1. <https://revistadelamazonas.info/index.php/amazonas/article/view/2/1>

Roig Segovia Eduardo. (2009) SINERGIAS ENTRE ARQUITECTURA Y VIDEOJUEGOS. Programa y modos de vida.

Schielke, T. (2018, 21 julio). La importancia de la luz en las vibrantes obras de Luis Barragán. ArchDaily México. <https://www.archdaily.mx/mx/898316/la-importancia-de-la-luz-en-las-vibrantes-obras-de-luis-barragan>

Wilson, Ewan. (15-02-2019) La arquitectura imposible de los videojuegos. Consultado (10-08-2019). <https://www.eurogamer.es/articles/la-arquitectura-imposible-de-los-videojuegos>.

Zuvillaga, J. (2008). Forma y representación. Madrid: Akal. Biblioteca UVA

REFERENCIAS Y GLOSARIO

REFERENCIAS IMAGENES

- **IMAGEN 1:** Jimenez, C.- (2022, 17 enero).- Metaverso -[Ilustración]. -Metaverso. recuperado de: <https://www.venus.com.py/metaverso-las-empresas-que-ya-aprovechan-su-potencial>
- **IMAGEN 2:** Repsol (2022) Un universo virtual con posibilidades ilimitadas [Ilustración] recuperado de: <https://www.repsol.com/es/energia-innovacion/energia-futuro/tecnologia-innovacion/metaverso/index.cshtml>
- **IMAGEN3:** JUEGOS (2022) Aquí hay 7 mundos de películas de realidad virtual para explorar a continuación si disfrutaste Ready Player One [Ilustración] recuperado de: <https://juegos.news/aqui-hay-7-mundos-de-peliculas-de-realidad-virtual-para-explorar-a-continuacion-si-disfrutaste-ready-player-one/>
- **IMAGEN4:** LA RAZÓN (2021) ¿Qué es el Metaverso por el que Zuckerberg lo está apostando todo? [Ilustración] recuperado de: <https://www.larazon.es/ciencia/20220118/hlemfz27inffxfeexxmeonm3ti.html>
- **IMAGEN 5:** BBVA (2022) ¿Cuáles son los eSports más jugados y rentables del mundo? [Ilustración] -recuperado de: <https://www.bbva.ch/noticia/cuales-son-los-esports-mas-jugados-del-mundo/>
- **IMAGEN 6:** I García, A. (2020, 13 septiembre). Super Mario [Ilustración]. La vanguardia. recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20200913/483435214922/super-mario-bros-35-aniversario-nintendo-nes-videojuegos.html>
- **IMAGEN 7:** NEOTEO (2021) Mandos de videojuegos: La historia del joystick (parte 1) [Ilustración] recuperado de: <https://www.neoteo.com/la-historia-del-joystick-parte-1/>
- **IMAGEN 8:** PEPE PULIDO (16 DE ABRIL DE 2019) CODIGOESPAGUETI.COM Assassin's Creed podría contribuir a la reconstrucción de Notre Dame [Ilustración]-recuperado de: <https://codigoespagueti.com/noticias/videojuegos/assasins-creed-podria-contribuir-a-la-reconstruccion-de-notre-dame-si-ubisoft-quisiera/>
- **IMAGEN 9:** WIKIPEDIA (27 de mayo de 2018) Arcade [Ilustración] recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Arcade>
- **IMAGEN 10:** Alice: Madness Returns HD wallpapers (2012) [Ilustración] recuperado de: http://www.v3wall.com/en/html/pic_down/1680_1050/pic_down_84480_1680_1050.html
- **IMAGEN 11:** MI PORTAFOLIO (2019)[Ilustración] recuperado de: <https://maikava.blogspot.com/2019/06/>
- **IMAGEN 12:** Jonathan Hilburg (December 21, 2020) Here are the architecture-minded video games to play this winter recuperado de: <https://www.archpaper.com/2020/12/here-are-the-architecture-minded-video-games-to-play-this-winter/>

- **IMAGEN 13:** Dima Stouhi (2021) La importancia de la arquitectura en el diseño de videojuegos [Ilustración] recuperado de: <https://www.archdaily.mx/mx/939403/la-importancia-de-la-arquitectura-en-el-diseno-de-videojuegos>
- **IMAGEN 14:** PsicoActiva(2022) Carl Gustav Jung (1875-1961) [Ilustración] recuperado de: <https://www.psicoactiva.com/biografias/carl-gustav-jung/>
- **IMAGEN 15:** Columbia, Bioshock Infinite, Irrational Games 2013. recuperado de: <https://parametric-architecture.com/what-would-architecture-look-like-on-venus-here-is-a-hint-from-bioshock-infinite/>
- **IMAGEN 16:** Arquitectura y videojuegos. (s. f.). [Ilustración]. Arquitectura y videojuegos. recuperado de: <https://stepienybarno.es/blog/2013/11/21/arquitectura-ciudad-y-videojuegos/>
- **IMAGEN 17:** Metal slug. (s. f.). [Ilustración]. Metal slug. recuperado de: https://6th-divisions-den.com/rip_sprites_ms_msx_psx.html
- **IMAGEN 18:** PNGEGG (2019) Desarrollador de videojuegos playkot recreación diseño urbano, juego, edificio png [Ilustración] recuperado de: <https://www.pngegg.com/es/png-cdueh>
- **IMAGEN 19 :** VRUTAL (2021) Algunos de los mejores juegos en tercera persona [Ilustración] recuperado de: <https://www.vratal.com/humor/213235-algunos-de-los-mejores-juegos-en-tercera-persona>
- **IMAGEN 20:** kukicucs(2012) Los juegos y sus géneros : Simulador [Ilustración] recuperado de: <https://kukicucs.wordpress.com>
- **IMAGEN 21:** Twin saga. (s. f.). [Ilustración]. mmorpggratis.com. recuperado de: https://www.mmorpggratis.com/juegos_rol_mmorpg/
- **IMAGEN 22:** Oleaga, J. (2013, 4 diciembre). Elder Scrolls [Ilustración]. abcblogs.com. recuperado de: <https://abcblogs.abc.es/fiebre-del-oro/otros-temas/probando-the-elder-scrolls-online-un-gran-titulo-para-el-2014.html>
- **IMAGEN 23:** kukicucs(2012) Los juegos y sus géneros : Simulador [Ilustración] recuperado de: <https://kukicucs.wordpress.com>
- **IMAGEN 24:** LA CONTINUIDAD ESPACIAL EN LA ARQUITECTURA MODERNA. (2014, 4 julio). [Ilustración]. Diagramas de continuidad. recuperado de: <http://trienal.fau.ucv.ve/2014/cd/PDF/tpa/TPA-08.pdf>
- **IMAGEN 25:** Arte y arquitectura: Installations. (s. f.). [Ilustración]. theaaaamagazine.com. recuperado de: <https://theaaaamagazine.wordpress.com/2013/11/21/293/>
- **IMAGEN 26:** Editorial Manager, Bungie (18 Junio, 2020) Llegadas, nuevas perspectivas y caminos de arcoíris | Dentro de Prophecy, la nueva mazmorra de Destiny 2 [Ilustración] recuperado de: <https://blog.es.playstation.com/2020/06/18/llegadas-nuevas-perspectivas-y-caminos-de-arcoiris-dentro-de-prophecy-la-nueva-mazmorra-de-destiny-2/>
- **IMAGEN 27:** María González (2018)Elementos convencionales [Ilustración] recuperado de: <https://blogfundacion.arquia.es/2017/09/elementos-convencionales/>

- **IMAGEN 28:** LA VOZ DE ASTURIAS (16 abr 2018) ¿Lara Croft o Laura Cruz? [Ilustración] recuperado de: <https://www.lavozdeasturias.es/noticia/informacion/2018/04/16/lara-croft-laura-cruz/00031523882700068237284.htm>
- **IMAGEN 29:** Editorial Manager, Bungie (18 Junio, 2020) Llegadas, nuevas perspectivas y caminos de arcoíris | Dentro de Prophecy, la nueva mazmorra de Destiny 2 [Ilustración] recuperado de: <https://blog.es.playstation.com/2020/06/18/llegadas-nuevas-perspectivas-y-caminos-de-arcoiris-dentro-de-prophecy-la-nueva-mazmorra-de-destiny-2/>
- **IMAGEN 30:** Empty Trailer. (s. f.). [Ilustración]. archdaily.com. recuperado de: <https://www.archdaily.mx/mx/802932/desafia-tu-percepcion-espacial-con-este-nuevo-juego>
- **IMAGEN 31:** Qué videojuegos tienen mejor arquitectura. (s. f.). [Ilustración]. archdaily.com. recuperado de: <https://www.archdaily.co/co/769734/que-videojuegos-tienen-la-mejor-arquitectura>
- **IMAGEN 32:** Arte y arquitectura: Installations. (s. f.). [Ilustración]. theaaamagazine.com. recuperado de: <https://theaaamagazine.wordpress.com/2013/11/21/293/>
- **IMAGEN 33:** paisajes urbanos-arquitectura Rapture- edificios bioshock 2- obra globo recuperado de: <https://www.wallpaperbetter.com/es/hd-wallpaper-gvajb>
- **IMAGEN 34:** WALLPAPERBETTER(2021) Arte digital, mujeres, ciudad, automóvil, gatos, cyberpunk, ciencia ficción, Fondo de pantalla HD [Ilustración]
- recuperado de: <https://www.wallpaperbetter.com/es/hd-wallpaper-swcpa>
- **IMAGEN 35:** La arquitectura imposible de los videojuegos. (s. f.). [Ilustración]. eurogamer.es. recuperado de: <https://www.eurogamer.es/la-arquitectura-imposible-de-los-videojuegos>
- **IMAGEN 36:** Percepción del espacio. (s. f.). [Ilustración]. arkiplus. recuperado de: <https://www.arkiplus.com/percepcion-del-espacio/>
- **IMAGEN 37:** Harry Potter Hogwarts Legacy. (s. f.). [Ilustración]. Harry Potter. recuperado de: <https://as.com/meristation/tag/fecha/20210302/>
- **IMAGEN 38:** Gladys González (21 abril, 2020) Comprensión de los fenómenos estéticos [Ilustración] recuperado de: <https://www.menteasombrosa.com/rudolf-arnheim-comprension-de-los-fenomenos-esteticos/>
- **IMAGEN 39:** researchgate (2020) Kevin Lynch and Gary Hack, Site Planning, 1984. [Ilustración] recuperado de: https://www.researchgate.net/figure/A-sketch-of-a-neighborhood-street-by-a-resident-of-San-Francisco-Kevin-Lynch-and-Gary-fig2_329001724
- **IMAGEN 40:** Lynch, K. (s. f.). La imagen de la ciudad [Ilustración]. La imagen de la ciudad. recuperado de: <https://tdicetto2018.wordpress.com/2017/09/12/la-imagen-de-la-ciudad-kevin-lynch/>
- **IMAGEN 41:** The Cultural Landscape Foundation (2001-2022) Kevin Andrew Lynch [Ilustración] recuperado de: <https://www.tclf.org/kevin-andrew-lynch>

- **IMAGEN 42:** Empty Trailer. (s. f.). [Ilustración]. archdaily.com. recuperado de: <https://www.archdaily.mx/mx/802932/desafia-tu-percepcion-espacial-con-este-nuevo-juego>
- **IMAGEN 43:** José López (2020) Mira Como Construir Un Loft En Tú Casa De Animal Crossing: New Horizons [Ilustración] recuperado de: <https://nintendo.pe/mira-como-construir-un-loft-en-tu-casa-de-animal-crossing-new-horizons/>
- **IMAGEN 44 :** David Hernández (7 feb. 2020) Los Sims 4: cómo comprar una casa, conseguir un coche y dejar de envejecer [Ilustración] recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/guias-trucos/sims-4/sims-4-como-comprar-casa-conseguir-coche-dejar-envejecer-577503>
- **IMAGEN 45:** [Ilustración recopilatorio de varias ilustraciones en el mismo artículo encontrada en gaceta unam]. (s. f.). Gaceta UNAM. recuperado de: <https://www.gaceta.unam.mx/ante-el-desafio-de-la-pandemia-el-diccionario-de-las-emociones/>
- **IMAGEN 46:** BRUNOTICIAS (2017) sabes emociones te provocan los videojuegos [Ilustración] recuperado de: <https://brunoticias.com/sabes-emociones-te-provocan-los-videojuegos/>
- **IMAGEN 47:** WIKIVERSIDAD (2019) Diseño de videojuegos/Lo afectivo en el diseño de videojuegos [Ilustración] recuperado de: https://es.wikiversity.org/wiki/Diseño_de_videojuegos/Lo_afectivo_en_el_diseño_de_videojuegos
- **IMAGEN 48:** La naturaleza de las emociones. (s. f.). [Fotografías]. Psicoactiva. <https://www.p psicoactiva.com/blog/la-naturaleza-de-las-emociones/>
- **IMAGEN 49:** Pongámosle color a las emociones. (2019, 15 mayo). [Ilustración]. RafaNadal, Fundación, block. <https://www.fundacionrafanadal.org/blog/index.php/pongamos-color-a-las-emociones/>
- **IMAGEN 50:** CENTRO ELEIA (28 JUNIO, 2018) El modelo psicodinámico [Ilustración] recuperado de: <https://www.centroeleia.edu.mx/blog/el-modelo-psicodinamico/>
- **IMAGEN 51:** [Ilustración recopilatorio de varias ilustraciones en el mismo artículo encontrada en gaceta unam]. (s. f.). Gaceta UNAM. recuperado de: <https://www.gaceta.unam.mx/ante-el-desafio-de-la-pandemia-el-diccionario-de-las-emociones/>
- **IMAGEN 52:** wordpress (2015) Conductismo [Ilustración] recuperado de: <https://teoriasdeaprendizajesite.wordpress.com/conductivismo/>
- **IMAGEN 53:** Modelo de Munsell desde Ediciones Sandoval. (s. f.). [Ilustración]. Ovacen. <https://ovacen.com/como-afecta-color-en-la-arquitectura/>
- **IMAGEN 54:** Modelo de Munsell desde Ediciones Sandoval. (s. f.). [Ilustración]. Ovacen. <https://ovacen.com/como-afecta-color-en-la-arquitectura/>

- **IMAGEN 55:** Modelo de Munsell desde Ediciones Sandoval. (s. f.). [Ilustración]. Ovacen. <https://ovacen.com/como-afecta-color-en-la-arquitectura/>
- **IMAGEN 56:** Andrew Sideris (Nov 8, 2022) Destiny 2 Vow of the Disciple Challenge this Week [Ilustración] recuperado de: <https://www.blueberries.gg/leveling/destiny-2-vow-challenges/>
- **IMAGEN 57:** Jose Alberto Palomar (febrero 22, 2018) Mulaka: La cultura indígena de México a través de los videojuegos [Ilustración] recuperado de: <https://historiasgamer.com/lanzamientos/mulaka-la-cultura-indigena-mexico-traves-los-videojuegos/>
- **IMAGEN 58:** Hostal Tosepankali / Proyecto Cafeína. (2019, 24 marzo). [Fotografía]. archdaily. <https://www.archdaily.mx/mx/898917/un-tributo-al-color-de-la-arquitectura-mexicana-contemporanea>
- **IMAGEN 59:** Vicente, M. M. (2006, 29 noviembre). Lápices de colores [Fotografía]. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Color#/media/Archivo:L%C3%A1pices_de_colores_01.jpg
- **IMAGEN 60:** GAMETOPIA-Marta Gil (2019) La expresividad del arte minimalista en Videojuegos [Ilustración] recuperado de: <https://www.gametopia.es/beyond/article/11/2018/3/expresividad-arte-minimalista-en-videojuegos>
- **IMAGEN 61:** NINTENDO (2022) Splatoon™ 3 [Ilustración] recuperado de: <https://www.nintendo.com/es-mx/store/products/splatoon-3-switch/>
- **IMAGEN 62:** GAMEREACTOR (13/12/2018)Análisis de GRIS [Ilustración] recuperado de: <https://www.gamereactor.es/gris-analisis/>
- **IMAGEN 63:** MICROMANIA (2015) LA INFLUENCIA DEL ARTE EN LOS VIDEOJUEGOS [Ilustración] recuperado de: <https://www.micromania.es/la-influencia-del-arte-en-los-videojuegos/>
- **IMAGEN 64:** MICROMANIA (2015) LA INFLUENCIA DEL ARTE EN LOS VIDEOJUEGOS [Ilustración] recuperado de: <https://www.micromania.es/la-influencia-del-arte-en-los-videojuegos/>
- **IMAGEN 65:** UBISOFT(2019)Concurso del modo Foto de la comunidad: Arquitectura griega [Ilustración] recuperado de: <https://www.ubisoft.com/es-mx/game/assassins-creed/odyssey/news-updates/260ggqwgod9pAIFYNjqmo/concurso-del-modo-foto-de-la-comunidad-arquitectura-griega>
- **IMAGEN 66:** UBISOFT(2019)Concurso del modo Foto de la comunidad: Arquitectura griega [Ilustración] recuperado de: <https://www.ubisoft.com/es-mx/game/assassins-creed/odyssey/news-updates/260ggqwgod9pAIFYNjqmo/concurso-del-modo-foto-de-la-comunidad-arquitectura-griega>

- **IMAGEN 67:** GEOINNOVA(2017) La cartografía en los mapas de videojuegos [Ilustración] recuperado de: <https://es.ign.com/reportaje/93156/feature/mapas-enormes-en-juegos-de-mundo-abierto>
- **IMAGEN 68:** GEOINNOVA(2017) La cartografía en los mapas de videojuegos [Ilustración] recuperado de: <https://es.ign.com/reportaje/93156/feature/mapas-enormes-en-juegos-de-mundo-abierto>
- **IMAGEN 69:** IGN(2019) Among Us [Ilustración] recuperado de: <https://latam.ign.com/among-us>
- **IMAGEN 70:** ILUMINET(2020) Luis Barragán, el arquitecto que mueve emociones mediante la luz [Ilustración] recuperado de: <https://www.iluminet.com/luis-barragan-luz/>
- **IMAGEN 71:** Thomas Schielke (2020) La importancia de la luz en las vibrantes obras de Luis Barragán [Ilustración] recuperado de: <https://www.archdaily.mx/mx/898316/la-importancia-de-la-luz-en-las-vibrantes-obras-de-luis-barragan>
- **IMAGEN 72:** FIN CAREW (2021) EZ Mode: 'Minecraft' [Ilustración] recuperado de: <https://www.fandom.com/articles/ez-mode-minecraft>
- **IMAGEN 73:** FIN CAREW (2021) EZ Mode: 'Minecraft' [Ilustración] recuperado de: <https://www.fandom.com/articles/ez-mode-minecraft>
- **IMAGEN 74:** FIN CAREW (2021) EZ Mode: 'Minecraft' [Ilustración] recuperado de: <https://www.fandom.com/articles/ez-mode-minecraft>
- **IMAGEN 75:** Entendiendo la sublime arquitectura de Bloodborne – Kill Screen (2021) BLOODBORNE [Ilustración] recuperado de: <https://top-mmo.fr/es/comprender-la-arquitectura-sublime-de-la-pantalla-de-muerte-transmitida-por-la-sangre/>
- **IMAGEN 76:** Ebenizer Pinedo(2022) El resurgir de 'Cyberpunk 2077': ¿Cómo se convirtió en uno de los juegos más populares pese a su fiasco inicial? [Ilustración] recuperado de: <https://hipertextual.com/2022/10/resurgir-cyberpunk-2077-juegos-mas-populares>
- **IMAGEN 77:** Daniel Quesada (2013) Realidad vs Ficción: Saltos de fe en Assassin's Creed [Ilustración] recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/realidad-vs-ficcion-saltos-fe-assassins-creed-59868>
- **IMAGEN 78:** La vida es un Videojuego (2022) Minecraft Live 2022: Las puertas a un nuevo universo [Ilustración] recuperado de: <https://lavidaesunvideojuego.com/2022/10/20/minecraft-live-2022-las-puertas-a-un-nuevo-universo/>
- **IMAGEN 79:** Playstation(2022) Se revela el remake de Silent Hill 2 y se anuncian los primeros detalles del juego y los cambios de diseño [Ilustración] recuperado de: <https://blog.latam.playstation.com/2022/10/19/se-revela-el-remake-de-silent-hill-2-y-se-anuncian-los-primeros-detalles-del-juego-y-los-cambios-de-diseno/>
- **IMAGEN 80:** David Hernández (2019) GTA Online: las mejores propiedades que puedes comprar (y cuáles debes evitar) [Ilustración] recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/guias-trucos/gta-v/gta-online-mejores-propiedades-puedes-comprar-cuales-debes-evitar-465201>

- **IMAGEN 81:** Batman Arkham (2022) [Ilustración] recuperado de: <https://www.vg247.com/batman-arkham-knight-batgirl-identity-revealed-behind-the-scenes-videos-teased>
- **IMAGEN 82:** Paula Croft (2018) Red Dead Redemption 2 detalla sus escenarios con nuevas imágenes [Ilustración] recuperado de: https://as.com/meristation/2018/09/17/noticias/1537196857_939778.html
- **VIDEO 01:** COM A (2021) Heavy Snow 60 FPS Free Roam Ray Tracing | PS5 Marvel's Spider-Man: Miles Morales [VIDEO] recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=k8LKjo7njuw>
- **VIDEO 02:** Mighty Noob (2020) Jumping from the HIGHEST POINT in every Assassin's Creed (2007-2020) [PC 4K60] [VIDEO] recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=MuhTy_NRnA4
- **VIDEO 03:** ElAnalistaDeBits (2021) Forza Horizon 5 VS Reality | La Belleza de México | Comparativa [VIDEO] recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=r1xK6PRk1DU>

GLOSARIO

1:COVID 19: *Es un virus que forma parte de la familia de virus "Coronavirus", que reciben su nombre por su forma en "corona". Es el más reciente de los coronavirus, identificado en el 2019 y causa la enfermedad llamada COVID-19, responsable de la actual pandemia.*

COVID-19 (2020) "¿Qué es el SARS-CoV-2?" [Pagina web]
recuperado de: <https://coronavirus.gob.mx/covid-19/>

2:Piagetianos: Se aplica a la teoría, en especial sobre el desarrollo cognitivo, que ha sido postulado por el psicólogo Jean Piaget.

"DEFINICIÓN DE"(2008-2023) DEFINICIÓN DE PIAGET

[Pagina web] recuperado de:
<https://definicion.de/piaget/#:~:text=Se%20trata%20de%20una%20teoría,prensión%2C%20innatos%20al%20ser%20humano.>

3:Vigotsky: La teoría sociocultural de Vigotsky afirma que el desarrollo del ser humano está íntimamente ligado a su interacción con el contexto socio histórico-cultural; de esta interacción el sujeto logra desarrollar sus potencialidades que serán la base de su desarrollo como individuo y aprendiz.

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1 junio, 2015) *Profundizamos en la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognoscitivo de los niños.*-Bertrand Regader-

[Pagina web] recuperado de: <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

4:Joystick: *Una palanca de mando o joystick (del inglés joy, alegría, y stick, palo) es un periférico de entrada que consiste en una palanca que gira sobre una base e informa su ángulo o dirección al dispositivo que está controlando.*

GamerDic (2013-2023) Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer

[Pagina web] recuperado de:
[https://www.gamerdic.es/termino/joystick/#:~:text=Del%20inglés%20joy%20stick%20\(palanca,palanca%20o%20por%20la%20otra.](https://www.gamerdic.es/termino/joystick/#:~:text=Del%20inglés%20joy%20stick%20(palanca,palanca%20o%20por%20la%20otra.)

5:Diegéticos: *Son aquellos que suceden después de una acción e influyen en el personaje, ya que puede escuchar u observar las acciones realizadas.*

Blog de CPA Online, Formación Profesional Online (28 NOVIEMBRE, 2017) *Sonido diegético y extradiegético*

[Pagina web] recuperado de: <https://www.cpaonline.es/blog/cine-y-tv/sonido-diegetico-extradiegetico-i/#:~:text=En%20general%2C%20el%20sonido%20diegético,personajes%2C%20es%20la%20voz%20interior>

6:No Diegéticos: *Son aquellos elementos de los que solo el jugador tiene conciencia, como lo son las estadísticas de vida u la personalización de sus personajes en algunos casos, ya que no influyen en la actividad del personaje.*

Blog de CPA Online, Formación Profesional Online (28 NOVIEMBRE, 2017) *Sonido diegético y extradiegético*

[Pagina web] recuperado de: <https://www.cpaonline.es/blog/cine-y-tv/sonido-diegetico-extradiegetico-i/#:~:text=En%20general%2C%20el%20sonido%20diegético,personajes%2C%20es%20la%20voz%20interior>

7:Carl Gustav Jung: *Fue un eminente psiquiatra y psicólogo suizo, creador de la psicología analítica y uno de los principales responsables de describir el proceso psicológico de diferenciación del Yo a lo largo de toda la vida de los elementos conscientes e inconscientes de cada individuos*

Psicología-Online (14 junio 2018) *Teorías de Personalidad en Psicología: Carl Jung- C. George Boeree*

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.psicologia-online.com/teorias-de-personalidad-en-psicologia-carl-jung-2162.html>

8:Habitar: un territorio es construirlo, valorando los materiales primeros que ponen en marcha la imaginación material. Y los vestigios (de un mundo pasado) en el lugar, donde la economía queda afuera.

Arquine (23 diciembre, 2014) *De habitabilidad y arquitectura*-Mónica Arzoz

[Pagina web] recuperado de: <https://arquine.com/habitabilidad-y-arquitectura/>

9:2D: Los videojuegos 2D utilizan gráficos planos, llamados sprites, y no tienen geometría tridimensional. Se dibujan en la pantalla como imágenes planas, y la cámara (cámara ortográfica) no tiene perspectiva.

GamerDic (2013-2023) Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.gamerdic.es/termino/2d/#:~:text=Acrónimo%20de%202%20Dimensiones,largo%2C%20pero%20no%20la%20profundidad.>

10: Sprite: Los sprites representan un personaje u objeto y se utilizan para que se pueda mover de forma independiente con respecto al fondo.

Didactoons (febrero 16, 2021) ¿Qué es un sprite y para qué sirve en el desarrollo de videojuegos?

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.didactoons.com/que-es-un-sprite-y-para-que-sirve-en-el-desarrollo-de-videojuegos/#:~:text=La%20palabra%20sprite%20viene%20del,otras%20formas%2C%20con%20los%20sprite.>

11: Metal Slug: Fue desarrollado por la empresa SNK y se publicó en 1996 para las máquinas de arcade Neo-Geo. Más tarde fue adaptado a para las consolas Sega Saturn y Playstation. Desde entonces han aparecido casi 30 versiones de este aclamado juego.

Diccionario (2003) Significado de Metal Slug

[Pagina web] recuperado de: <https://www.significado-diccionario.com/Metal%20Slug>

12: Polígonos: Hay muchas formas de construir objetos virtuales. Una de ellas es calcular cada píxel que ves en pantalla a partir de todos los objetos que hay en la escena, sus materiales y texturas, la incidencia de la luz en ellos y la interacción de la luz reflejada por cada objeto en todos los demás. Aunque es un sistema muy realista también exige muchos cálculos, lo que no es viable en un videojuego que debe mostrarte muchos fotogramas por segundo en tiempo real

Definición(2008-2023)DEFINICIÓN DEPOLÍGONO

[Pagina web] recuperado de: <https://definicion.de/poligono/>

13: Entornos digitales: El conjunto de aplicaciones, portales y herramientas de Internet que ponen en contacto a los usuarios con plataformas digitales, negocios, marcas, organizaciones y/o organismos de carácter educativo.

Entorno virtual de aprendizaje (2004 / 2023)¿Qué es un entorno virtual de aprendizaje?

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.euroinnova.mx/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje#:~:text=Los%20principales%20tipos%20de%20entornos%20virtuales,-Si%20bien%20es&text=El%20principal%20modelo%20de%20entorno,wikis%20y%20las%20redes%20sociales.>

14: Escala: Denominamos escala a la relación que existe entre las magnitudes que tiene un dibujo y las dimensiones reales del objeto. Normalmente la escala empleada en los dibujos suele indicarse mediante una proporción.

INSTITUTO GEOGRÁFICO AGUSTÍN CODAZZI (2018)¿Qué son las escalas y cuál es su importancia?

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.igac.gov.co/es/contenido/que-son-las-escalas-y-cual-es-su-importancia#:~:text=La%20escala%20es%20una%20medida,es%20plasmada%20en%20el%20papel.>

15: Tercera Persona: es una de las vistas más frecuentes de los videojuegos de estilo aventura gráfica, juegos de rol, etc. Esta vista tiene como característica que el personaje que se controla se ve de cuerpo entero y generalmente de espaldas.

Definicion.de (2008-2023)DEFINICIÓN DETERCERA PERSONA

[Pagina web] recuperado de: <https://definicion.de/tercera-persona/>

16:MMO: Acrónimo del término inglés Massive Multiplayer Online Game (Juego Multijugador Masivo en Línea). De forma genérica un MMO es un juego multijugador en línea donde una gran cantidad de jugadores (entre cientos y miles) concurren en una misma partida, generalmente en un mundo abierto donde pueden interactuar para competir o cooperar para realizar misiones.

Significado (20 de febrero de 2023) Significado de MMORPG

[Pagina web] recuperado de: <https://www.significados.com/mmorpg/>

17:Urbanismo Racial: Que existe una gran cantidad de razas de personajes, entre humanos elfos, ogros, etc. y como conviven todas estas en un mismo mundo pero generando cada una su ciudad o ambiente en el que se desarrolla.

ARQUINE (13 agosto, 2020) La planeación urbana como instrumento de la supremacía blanca: la otra lección de Minneapolis

[Pagina web] recuperado de: <https://arquine.com/planeacion-urbana-blanca/>

18:Inmersión: La 'inmersión' en un medio es una sensación de alejamiento perceptivo del entorno real y de acercamiento a un entorno no real

Real Academia Española (2023) Diccionario de la lengua española

[Pagina web] recuperado de: <https://dle.rae.es/inmersión>

19:Planificación urbana: Tienen como objeto, establecer las políticas, estrategias y objetivos para el desarrollo urbano del territorio municipal, mediante la determinación de la zonificación, los destinos y las normas de uso y aprovechamiento del suelo.

La Importancia de la Planificación Urbana (2021) Las ciudades prósperas, atractivas e incluyentes no surgen espontáneamente

[Pagina web] recuperado de:

https://implanuruapan.gob.mx/wp-content/uploads/2021/01/planeación-a-largo-plazo_ITESM_IMPLAN-Uruapan.pdf

20:Entorno: Conjunto de edificaciones que rodean o enmarcan entre si pos espacios abiertos (calles, avenidas, plazas, parques, elementos naturales, etc.).

[Pagina web] recuperado de:

ENTORNO DEL PROYECTO (2017)

[Pagina web] recuperado de:

<https://users.exa.unicen.edu.ar/catedras/evaia.bak/Lecturas%20sobre%20EIA/3.%20Entorno%20del%20proyecto.pdf>

21:Interfaz: La manera en que podemos interactuar con el juego y recibir feedback de esta interacción. Esto incluye varios componentes que nos ayudan a navegar, encontrar información y cumplir misiones.

Tokio New Technology School. (21/06/2020) ¿Qué es la interfaz de un videojuego?

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.tokioschool.com/noticias/disenio-interfaz-videojuego/>

22:Individuo: Ser vivo, animal o vegetal, perteneciente a una especie o género, considerado independientemente de los demás.

Significado (2013-2023) Qué es un Individuo

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.significados.com/individuo/#:~:text=Como%20individuo%20designamos%20aquellos%20que,unidad%2C%20independiente%20de%20las%20demás.>

23:Percepción Espacial: La percepción del espacio es tener conciencia de: La forma y tamaño darse cuenta de las formas y tamaños de los objetos para describirlos y compararlos. Del espacio y posicionamiento reconocer dónde se encuentra una persona u objeto con respecto a otros y la comprensión de “arriba de” o “debajo”.

ZERO TO THREE (2008) Hablemos sobre las matemáticas: Diversión diaria con la percepción espacial [Pagina web] recuperado de:

<https://www.zerotothree.org/resource/hablemos-sobre-las-matematicas-diversion-diaria-con-la-percepcion-espacial/>

24:La Proporción: Se refiere a la acción que nos permite dimensionar los objetos y los espacios, ya sea mediante un sistema de medidas (métrico o imperial) o respecto a otro, realizando una comparación entre ellos.

Real Academia Española (2023) Diccionario de la lengua española

[Pagina web] recuperado de: <https://dle.rae.es/proporcion>

25:El Espacio tridimensional: Es la técnica en la cual pueden ser constituidos objetos en las tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. También puede ser trabajado a través de un espacio virtual y no por esto pierde sus propiedades de profundidad.

SLIDE SHARE (09 de dic de 2012)EL ESPACIO TRIDIMENSIONAL

[Pagina web] recuperado de: <https://es.slideshare.net/rafadavimendez/el-espacio-tridimensional>

26: Espacio: La manera en que podemos interactuar con el juego y recibir feedback de esta interacción. Esto incluye varios componentes que nos ayudan a navegar, encontrar información y cumplir misiones.

Definicion.de (2008-2023) DEFINICIÓN DE ESPACIO

[Pagina web] recuperado de: <https://definicion.de/espacio/>

27:Construcción perceptual: La percepción es un proceso complejo que es a la vez cognoscitivo y fisiológico y no siempre inicia en el individuo sino que puede iniciar con la experiencia, es decir con un estímulo. En el proceso de la percepción, entonces, intervienen un estímulo, un receptor y una sensación.

SCIELO (2004) La definición del concepto de percepción en psicología con base en la Teoría Gestalt

[Pagina web] recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2004000200010

28:Gestaltistas: estudia la incidencia en los sistemas totales, en las estructuras en las que las partes están interrelacionadas dinámicamente de manera que el todo no puede ser inferido de las partes consideradas separadamente.

Definicion.de (2008-2023) DEFINICIÓN DE GESTALT

[Pagina web] recuperado de: <https://definicion.de/gestalt/>

29:Sentimientos: Es el resultado de los procesos mentales que ocurren inmediatamente después de experimentar una emoción.

Significado (20 de febrero de 2023)Qué son los Sentimientos

[Pagina web] recuperado de:

<https://www.significados.com/sentimiento/#:~:text=Los%20sentimientos%20derivan%20de%20la,acciones%20que%20promuevan%20y%20fomenten.>

32:Cimientos: Al conjunto de elementos estructurales cuya misión es transmitir las cargas de la edificación o elementos apoyados en este al suelo, distribuyéndolas de forma que no superen una serie de valores máximos del terreno de apoyo.

Definicion.de (2008-2023) DEFINICIÓN DE CIMIENTO

[Pagina web] recuperado de: <https://definicion.de/cimiento/>

33:Estructuras cerebrales: Entre las estructuras del cerebro están el tronco encefálico, compuesto por la médula espinal, la médula oblonga, los pedúnculos cerebrales y el cerebro medio; el cerebelo; el cerebro en sí (se muestra una mitad o hemisferio) y el diencéfalo.

MEDLINE PLUS (2018) Componentes del cerebro

[Pagina web] recuperado de:

<https://medlineplus.gov/spanish/ency/anatomyvideos/000016.htm#:~:text=Los%20tres%20principales%20componentes%20del,y%20controla%20los%20movimientos%20corporales.>

34:Cognitivo: Las capacidades cognitivas son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender.

Significado (20 de febrero de 2023)Significado de Cognitivo

[Pagina web] recuperado de: <https://www.significados.com/cognitivo/>

35:Charles Darwin: Charles Robert Darwin es considerado el padre de la Teoría de la Evolución, una de las teorías científicas más importantes y de mayor trascendencia en la historia de la humanidad.

KHAN ACADEMY (2017) Darwin, evolución y selección natural

[Pagina web] recuperado de:

<https://es.khanacademy.org/science/ap-biology/natural-selection/natural-selection-ap/a/darwin-evolution-natural-selection>

36:John Broadus Watson: fue un psicólogo estadounidense, a quien se le atribuye la fundación de la escuela psicológica del conductismo a través de su disertación en la Universidad de Columbia titulada Psychology as "The Behaviorist Views It", publicada como artículo en Psychological Review en 1913.

<https://psicologiyamente.com/biografias/john-b-watson>

37:Freud:fue un médico neurólogo austriaco de origen judío, padre del psicoanálisis y una de las mayores figuras intelectuales del siglo xx.

NATIONAL GEOGRAFIC (15 de diciembre de 2022) sigmund freud, el padre del psicoanálisis

[Pagina web] recuperado de:

https://historia.nationalgeographic.com/es/a/sigmund-freud-padre-psicoanalisis_14704

38:Fotorreceptores: Las capacidades cognitivas son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender.

<https://sebbm.es/rincon-del-aula/los-fotorreceptores-esas-fascinantes->

SEBBM (2009) Los fotorreceptores, esas fascinantes células

[Pagina

web]

recuperado

de:

[celulas/#:~:text=Los%20fotorreceptores%20son%20neuronas%20especializadas,el%20cerebro%20transforma%20en%20imágenes.](https://sebbm.es/rincon-del-aula/los-fotorreceptores-esas-fascinantes-celulas/#:~:text=Los%20fotorreceptores%20son%20neuronas%20especializadas,el%20cerebro%20transforma%20en%20imágenes.)

39:J.C. Sanz: Juan Carlos Sanz, científico del color y teórico de la imagen, investigador en cromatología y en iconolingüística, es escritor, artista plástico y profesor de de Teoría de la imagen, de Diseño y de Comunicación audiovisual.

CASA DEL LIBRO (20201) EL LENGUAJE DEL COLOR

[Pagina web] recuperado de:

<https://latam.casadellibro.com/libro-el-lenguaje-del-color/9788489840935/1556750>



