

¿Sabías que?



No que muy machito



Fresco como lechuza




UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

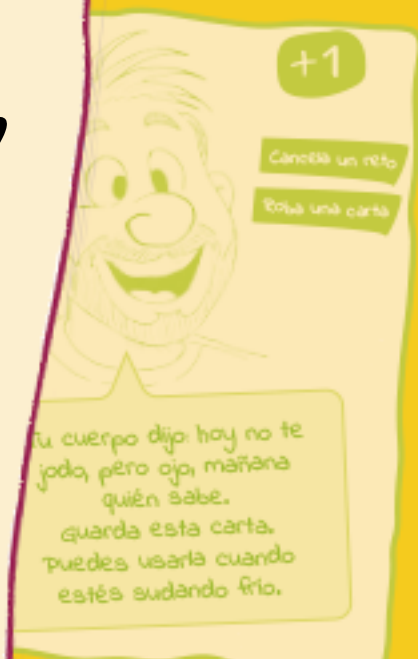
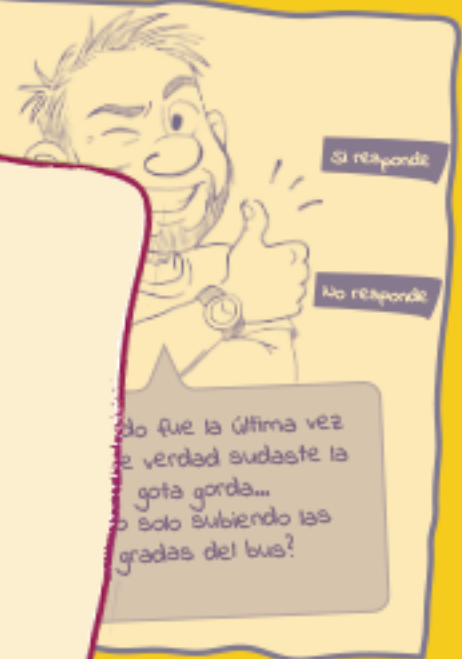
Diseño de un producto editorial analógico para promover el reconocimiento y aceptación de la andropausia

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Autor: Johana Yasmin Tenecora Gagui
Director: Dis. Edgar Marcelo Espinoza Méndez, Mgt.

Cuenca, Ecuador, 2026





AUTORA:

Johana Yasmin Tenecora Gagui

DIRECTOR:

Dis. Edgar Marcelo Espinoza Méndez, Mgt.

FOTOGRAFÍA

Muchas de las fotografías son de libre dominio de Internet y cada una tiene su respectiva cita.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Johana Yasmin Tenecora Gagui

CUENCA, ECUADOR, 2024

DEDICATORIA

– Si atraviesas el río, yo estaré contigo y no te arrastrará la corriente.
Isaías 43:2

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por acompañarme en cada paso, darme fortaleza en los momentos más difíciles y nunca abandonarme aun cuando sentía que ya no podía más.

A mi familia, gracias por impulsarme a seguir luchando y ayudarme a alcanzar esta meta tan importante en mi vida.

A Pastoral Universitaria del Azuay por convertirse en un espacio donde encontré paz, aprendizaje y fortaleza espiritual. Gracias a todas las personas y momentos que marcaron profundamente esta etapa de mi vida.

Y finalmente, quiero agradecerme por no rendirme. Por seguir adelante aun en medio de la ansiedad, el cansancio y los momentos difíciles. Este trabajo representa no solo un logro académico, sino también todo el esfuerzo y la fortaleza que hubo detrás de cada paso.

AGRADECIMIENTOS

A mi director de tesis y a los docentes que formaron parte de este proceso, expreso mi más sincero agradecimiento por su orientación, conocimientos y acompañamiento constante durante mi formación académica.

Asimismo, agradezco a los profesionales y personas entrevistadas que colaboraron con su tiempo, experiencias y valiosos aportes para el desarrollo de esta investigación. Su participación fue fundamental para enriquecer el contenido y contribuir al logro de los objetivos de este proyecto.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Introducción al capítulo	15
1.2 Antecedentes y Problemática	16
1.3 Estado del Arte	17
1.3.1 Masculinidades en Movimiento: Ecuador avanza hacia la igualdad y corresponsabilidad.	17
1.3.2 Sol, plantas y mermelada: Cuando los estigmas de salud mental se desarman en un huerto.	17
1.3.3 Impacto del climaterio en la calidad de vida de las mujeres de 45–59 años, Centro de Salud, Los Vergeles, cantón Milagro, 2022.	18
1.3.4 Masculinidad y envejecimiento: reparar hombres rotos.	18
1.3.5 When is masculinity fragile?	19
An expectancy–discrepancy model of masculine identity.	19
1.3.6 Los hombres también sienten consecuencias de la masculinidad tradicional en la salud mental y las relaciones de hombres ecuatorianos.	20
1.4 Marco teórico	20
1.4.1 Introducción a la andropausia.	20
1.4.1.1 Síntomas de la andropausia.	20
1.4.1.2 Panorama contemporáneo de la andropausia.	21
1.4.2 Packaging como herramienta comunicacional.	21
1.4.2.1 Packaging experience.	21

1.4.3 Diseño experience.	21
1.4.3.1 Diseño editorial.	22
1.4.4 Gamificación	23
1.4.4.1 Juego de mesa.	24
1.4.4.2 Estrategia de juego.	24
1.5 Investigación de campo	24
1.5.1 Entrevista 1.	24
1.5.2 Entrevista 2.	25
1.5.3 Entrevista 3.	26
1.5.4 Entrevista 4.	27
1.5.5 Entrevista 5	27
1.6 Análisis de Homólogos	28
1.6.1 CATAN: juego de mesa tipo tablero	28
1.6.2 CONTRA TODO EL MUNDO: juego de mesa tipo cartas	29
1.6.3 Story Cubes: Héroes, juego de mesa usando dados.	29
1.6.4 Ecu lotería, juego de mesa tipo tablero	31
1.7 Conclusiones del Capítulo	32

CAPÍTULO 2 **PROGRAMACIÓN**

2.1 Análisis y Definición de usuario.....	35
2.1.1 Segmentación de mercado.....	35
2.1.2 Persona Design.....	36
2.1.3 Mapa de empatía.....	37
2.2 Brief Creativo.....	38
2.2.1 Descripción del producto.....	38
2.2.2 Ventajas competitivas del producto.....	38
2.2.3 Público objetivo.....	38
2.2.4 Ciclo de vida del producto en el mercado....	38
2.2.5 Particularidades del sector.....	38
2.2.6 Tendencias del mercado.....	38
2.2.7 Competencia directa e indirecta del producto.....	38
2.2.8 Análisis del consumidor.....	39
2.2.10 Análisis del proceso de compra.....	39
2.2.11 Análisis del proceso de uso.....	39
2.2.12 Referencias visuales o estilo.....	39
2.2.13 Entregables.....	40
2.3 Definición de contenidos.....	41
2.4 Proceso del diseño.....	42
2.5 Conclusiones del Capítulo.....	45

CAPÍTULO 3 **METODOLOGÍA**

3.1 Definición del tipo de juego.....	47
3.2 Definición de contenidos.....	48
3.3 Proceso de generación de ideas.....	48
3.3.1 Lluvia de Ideas.....	48
3.3.2 Desarrollo de 3 ideas finales.....	50
3.4 Evaluación de ideas.....	53
3.5 Selección de ideas / Idea Final.....	55

CAPÍTULO 4 **DISEÑO**

4.1 Partidos de Diseño.....	57
4.1.1 Partido Formal.....	57
4.1.1.1 Formato.....	57
4.1.1.2 Ilustración.....	58
4.1.1.3 Cromática.....	58
4.1.1.4 Tipografía.....	59
4.1.1.5 Jerarquía de Información.....	59
4.1.1.6 Sistema gráfico, constantes y variables.....	59
4.1.2 Partido Funcional.....	59
4.1.3 Partido tecnológico.....	59
4.1.4 Partido conceptual.....	60
4.2 Desarrollo del Sistema Gráfico.....	60
4.2.1 Ilustración.....	62
4.2.2 Personaje.....	62
4.2.2.1 Personaje final.....	62
4.2.4 Formato de los componentes.....	63
4.2.5.2 Tipografía final.....	64
4.2.6 Desarrollo de composición de las cartas.....	64
4.2.6.1 Composición final.....	65
4.3 Marca Producto.....	66
4.3.1 Cromática del logo.....	67
4.4 Expresividad del personaje y significado cromático.....	68
4.5 Fichas.....	69
4.6 Ícono.....	70
4.7 Tablero.....	71
4.8 Manual de Uso.....	72
4.9 Packaging.....	73
4.10 Mockup de los productos finales.....	76
Conclusiones.....	78
Recomendaciones.....	79
Bibliografía.....	80

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

Figura 1	
Urólogo.....	24
Figura 2	
Psicólogo.....	25
Figura 3	
Diseñadora de objetos.....	26
Figura 4	
Vendedor.....	27
Figura 5	
CATAN.....	28
Figura 6	
Contra Todo el Mundo.....	29
Figura 7	
Story Cubes: Héroe.....	30
Figura 8	
Ecu lotería.....	31

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

Figura 9	
Persona Design.....	36
Figura 10	
Mapa de empatía.....	37
Figura 11	
Coraje el perro cobarde.....	39
Figura 12	
Pedro Picapiedra.....	40
Figura 13	
Pájaro loco.....	40

Tabla 1	
Definición de contenidos.....	41
Figura 14	
Hoja de ruta.....	42
Figura 15	
Hoja de ruta.....	43
Tabla 2	
Diagrama de Gantt.....	44

CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA

Figura 16	
Preferencias del público objetivo con respecto al tipo de juego de mesa.....	47
Figura 17	
Componentes del juego de mesa.....	48
Tabla 3	
Matriz para generación de propuestas.....	49
Figura 18	
Cartas con troquel y bordes redondeados, una encima de la otra.....	50
Figura 19	
Cartas con retos y un tablero de puntos.....	51
Figura 20	
Cartas.....	52
Tabla 4	
Matriz comparativa de las 3 propuestas finales (A, B y C).....	53
Tabla 5	
Matriz para seleccionar el juego.....	54
Figura 21	
Componentes del juego final.....	55

CAPÍTULO 4 DISEÑO

Figura 22	
Ilustración definida.	58
Figura 23	
Paleta cromática para cada tipo de carta.....	58
Figura 24	
Retículas	61
Figura 25	
Selección de Retícula.....	62
Figura 26	
Personajes	62
Figura 27	
Personaje final.....	63
Figura 28	
Bocetaje de íconos.....	63
Figura 29	
Tipografías	64
Figura 30	
Tipografía final.....	64
Figura 31	
Bocetos composición	65
Figura 32	
Bocetos composición	65
Figura 33	
Composición final	65
Figura 34	
Boceto de logotipos	66
Figura 35	
Propuesta inicial.....	67
Figura 36	
Propuesta final	67
Figura 37	
Cromática del logo	67
Figura 38	
Expresiones	69
Figura 39	
Boceto de las fichas.....	69
Figura 40	
Fichas.....	70

Figura 41	
Íconos.....	70
Figura 42	
Tablero.....	71
Figura 43	
Diagrama del manual de Uso.....	72
Figura 44	
Manual de Uso.	72
Figura 45	
Separador de cartas por categoría	73
Figura 46	
Boceto del ackaging contenedor	74
Figura 47	
Packaging contenedor diseñado	75
Figura 48	
Packaging contenedor.....	76
Figura 49	
Packaging separador de cartas.....	76
Figura 50	
Cartas.....	76
Figura 51	
Fichas y tablero de puntos.....	77
Figura 52	
Manual de Uso	77

RESUMEN

La presente investigación abordó el desconocimiento y la poca visibilización de la andropausia en hombres ecuatorianos de entre 30 y 45 años, problemática relacionada con los estereotipos de masculinidad que dificultan hablar abiertamente sobre los cambios físicos y emocionales asociados a esta etapa. Para el desarrollo del proyecto se utilizaron estrategias de diseño editorial, gamificación y diseño experiencial, mediante el uso de ilustración, narrativa visual, lenguaje coloquial y recursos gráficos orientados a generar cercanía con el usuario. Como resultado, se diseñó un juego de mesa analógico, compuesto por cartas, un tablero de juego y un instructivo, orientados en promover la reflexión, el diálogo y la comprensión de la andropausia mediante una experiencia lúdica e interactiva.

Palabras clave: juego de mesa, gamificación, salud masculina, narrativa visual, diseño experiencial.

ABSTRACT

This research examined the limited visibility and widespread lack of awareness of andropause among Ecuadorian men – a situation compounded by masculinity stereotypes that discourage open dialogue and the acceptance of the physical and emotional changes inherent to this stage of life. The project drew on strategies from editorial design, gamification, and experiential design, incorporating illustration, visual narrative, colloquial language, and graphic elements to foster closeness and engagement with the user. The outcome was an analog editorial product in the form of a board game – comprising cards, a game board, and a graphic system – designed to promote awareness, reflection, and understanding of andropause through a playful and participatory experience.

Keywords: masculinity, gamification, men's health, social stigmas, visual narrative, social interaction.

OBJETIVOS

Objetivos Generales

Aportar a la aceptación y el diálogo de la andropausia mediante el diseño de un producto editorial utilizando un lenguaje coloquial y metáforas visuales para sensibilizar sobre los síntomas como el cansancio, la disfunción eréctil y la tristeza en hombres.

Objetivos específicos

- Analizar las problemáticas emocionales y socioculturales vinculadas con la andropausia en los hombres ecuatorianos que manifiestan durante esta etapa.
- Definir las principales estrategias del diseño editorial y del juego que pueden ayudar a generar conciencia sobre la andropausia.
- Diseñar un producto editorial a modo de juego, sobre los miedos y la vergüenza de hablar sobre la andropausia entre hombres.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, muchos temas relacionados con la salud masculina continúan siendo poco visibilizados dentro de la sociedad. La andropausia, asociada a cambios físicos, hormonales y emocionales en los hombres adultos, es una de las etapas menos discutidas debido a los estereotipos de masculinidad que dificultan hablar abiertamente sobre este proceso. Como consecuencia, existe desinformación y poco reconocimiento sobre sus efectos, especialmente en hombres ecuatorianos entre 30 y 45 años.

Frente a esta problemática, el diseño editorial y la gamificación permiten desarrollar experiencias interactivas capaces de comunicar contenidos sociales y educativos de manera más cercana y dinámica. A través de recursos visuales, narrativos y lúdicos, es posible generar espacios de reflexión y diálogo sobre temas considerados tabú dentro de la sociedad.

El presente proyecto tiene como objetivo diseñar un producto editorial analógico que promueva el reconocimiento y aceptación de la andropausia mediante un juego de mesa interactivo. La propuesta integra ilustración, narrativa visual y mecánicas de juego con la finalidad de fomentar la comprensión y el diálogo sobre esta etapa desde una experiencia participativa y accesible.





**CAPÍTULO DE
CONTEXTUALIZACIÓN**

1.1

Introducción al capítulo

El presente proyecto tiene como objetivo promover el reconocimiento y la aceptación de la andropausia en hombres adultos, a través del diseño de un producto editorial análogo que funcione como una herramienta de reflexión y empatía en quien lo vive; la andropausia es un proceso natural que es asociado al envejecimiento masculino, continúa siendo un tema poco visibilizado y rodeado de tabúes sociales, lo que dificulta su comprensión y aceptación tanto personal como colectiva.

Para el desarrollo de este primer capítulo se ha trabajado mediante diferentes metodologías de investigación que permiten comprender la problemática desde distintos enfoques; se han analizado las principales causas, características y efectos de la andropausia, así como los factores culturales y sociales que influyen en la percepción que los hombres tienen de este proceso. A partir de este análisis, se evidencia la falta de educación en torno a la andropausia en aspectos como la identificación de sus síntomas, causas y repercusiones, la influencia de los patrones culturales que llevan a minimizar o negar esta etapa en los hombres.

Asimismo, dentro del estado del arte se ha realizado una investigación de proyectos, identificando propuestas comunicacionales relevantes que abordan temas relacionados con la salud masculina, envejecimiento y educación en salud. Este análisis me permite integrar conceptos provenientes de los ámbitos médico, psicológico, diseño gráfico y editorial, destacando el rol del diseño como mediador para transmitir correctamente esta información un tanto sensible y construir experiencias significativas para el usuario a través del juego de mesa.

De manera complementaria, se llevó a cabo una investigación de campo que incluyó entrevistas a profesionales en áreas como urología, psicología y diseño. En cuanto a especialistas de salud, aportaron información clave sobre los cambios físicos, emocionales y sociales asociados a la andropausia, así como las barreras existentes para hablar abiertamente sobre el tema. Dentro del diseño y el contexto comercial para comprender cómo el juego de mesa puede facilitar la reflexión y el reconocimiento de los síntomas, normalizando esta etapa de la vida de los hombres.

Finalmente se realizó el análisis de homólogos, productos similares considerando aspectos fundamentales de forma, función, tecnología y experiencial; este proceso permite identificar criterios de diseño que contribuyen a generar un producto más dinámico, cercano, atractivo y capaz de conectar con el público objetivo y cumplir con el proceso educativo del proyecto.

1.2

Antecedentes y Problemática

Para analizar el contexto de este proyecto, es necesario abordar el concepto de andropausia y los factores que influyen en su desconocimiento y la escasa visibilización en esta etapa asociada a la vejez del hombre. La andropausia, también conocida como hipogonadismo de inicio tardío, es una condición caracterizada por la disminución progresiva de los niveles de testosterona, hormona fundamental para el equilibrio físico, sexual y emocional del hombre. Lo que llama la atención es tratar esta etapa como algo "que pasa solo en la vejez", aunque puede comenzar alrededor de los 30 años, lo que se conoce como andropausia precoz. Según Freitas Negretto et al. (2024), aproximadamente el 26,8% de los hombres adultos presentan niveles bajos de testosterona compatibles con deficiencia andrógena, lo que evidencia que se trata de una condición frecuente y subestimada.

A pesar de su prevalencia, la andropausia continúa siendo poco comprendida, especialmente en relación con sus efectos en la vida cotidiana, como la disminución de energía en el trabajo o la irritabilidad en relaciones personales, ya que los síntomas pueden afectar varias áreas al mismo tiempo. La parte sexual más notoria, con síntomas como la disminución del deseo sexual y la disfunción eréctil, otros síntomas como la fatiga, aumento de peso, alteraciones del sueño y dificultades cognitivas. Parminder (2013) menciona que los niveles de la testosterona disminuyen al 1% por año, siendo una progresión lenta que se asocia con los cambios físicos y mentales como es el aumento del peso, sofocos, problemas de memoria y problemas de sueño. Cuando estos síntomas llegan a ser intensos, afectan el estilo de vida de quien los padece.

El problema se intensifica cuando la evidencia de los cambios físicos de quien lo vive pone resistencia a aceptarlo y prefieren el silencio debido a los factores socioculturales, es decir, la presión de callarse y "ser fuertes". Muchos hombres evitan hablar de su estado físico o emocional por temor de ser juzgados, ridiculizados o percibidos como débiles, lo que limita la búsqueda de ayuda médica y el diálogo con su entorno cercano. Esta situación deriva en conflictos de pareja, aislamiento social e incluso trastornos del estado de ánimo como la depresión o la distimia.

No es casualidad que esto ocurra, porque la desinformación no es una decisión propia, es un aprendizaje social que viene desde años atrás. En Ecuador se realizó un estudio a 1044 hombres de 18 a 35 años, los resultados muestran que más del 70% recibió comentarios sobre "cómo debe comportarse un hombre de verdad", principalmente por parte de sus padres un 44% y amigos un 20%. (Merlyn et al., 2024, p.8). Esta presión social refuerza creencias tradicionales sobre masculinidad, creando dificultades para expresar emociones, poca disposición a buscar ayuda profesional y crear tensiones en las relaciones interpersonales.

Con todo esto, esta etapa termina volviéndose un tema tabú, muchas veces ni siquiera se usa su nombre como andropausia, más bien es asociado con la llamada "crisis de los 40", donde el papel de hombría es impuesto por la sociedad, al no ser viril, pierde su impotencia sexual de los hombres "machos". A medida que los hombres envejecen, es normal que su cuerpo experimente una disminución sexual; sin embargo, muchos tienen dificultades para adaptarse a estos cambios, que afectan su forma de verse a sí mismos, ya que la sociedad los señala como seres afeminados y su rol como hombres, de ser proveedores, fuertes y activos sexuales, deja de serlo. De acuerdo con Pérez y Pérez (2023), "la masculinidad es vista como un privilegio de fuerza, poder y dominio, lo que ha llevado a asignar el estereotipo de cómo debe ser el hombre en espacios públicos sin dejar su rol de proveedor y protector"(p.3).

Otro punto importante es que la desinformación sobre este tema ha convencido a muchos hombres de que no existe tratamiento médico. Según el médico Maset (2021), "curar la andropausia es inexistente, pero sí aliviar los síntomas con un tratamiento hormonal es recomendable al tener sínto-

mas que afecten su vivir diario con una guía médica sin obviar que tiene riesgo de acelerar problemas de próstata o crecimiento de ciertos tipos de cáncer si ya hubo indicios y sin obviar tratamiento no hormonal". Sobre todo, mejorar tu estilo de vida, la idea clave es saber que existen formas para acompañar en esta etapa, se reduce el miedo y es más probable que haya un diálogo o busquen ayuda médica en lugar de callar.

1.3

Estado del Arte

1.3.1 Masculinidades en Movimiento: Ecuador avanza hacia la igualdad y corresponsabilidad.

Autor: ONU, mujeres del Ecuador.

Esta iniciativa tiene el fin de transformar los imaginarios sociales en torno a la masculinidad tradicional hacia las nuevas masculinidades, siendo el papel de los hombres como aliados para la erradicación de la violencia contra las mujeres y para alcanzar la igualdad de género. Ecuador, ONU mujeres junto a la Coordinadora de Medios Comunitarios Populares y Educativos del Ecuador (CORAPE), realizaron talleres para reforzar conocimientos y generar apoyo entre hombres, usando una metodología popular en actividades específicas como el juego de mesa "Masculinidades en Movimiento" en el que pueden participar como mínimo 2 personas y como máximo 8, el juego cuenta con un tablero donde hay diferentes rutas para realizar un viaje. Un juego colaborativo donde la idea principal es reflexionar sobre estereotipos sobre la masculinidad, prevenir la violencia de género.

Comentario

La propuesta metodológica (información, educación y comunicación) se enfoca en cambiar el comportamiento a través de la interacción, buscando generar un recurso participativo en donde los jugadores analizan críticamente los roles de género mientras avanza en el tablero. Además de su enfoque de grupo, obliga a que los participantes trabajen en equipo para resolver los retos o preguntas de reflexión, lo que hace que cuestionen si es una violencia o no. El juego de mesa como herramienta nace para responder una necesidad para la prevención de género en Ecuador; la propuesta convierte un tema sensible en una experiencia lúdica y cercana: las dinámicas funcionan como niveles de información que facilitan información, reflexión y diálogo permitiendo reconocer estereotipos aprendidos y convertirlos en concientización.

1.3.2 Sol, plantas y mermelada: Cuando los estigmas de salud mental se desarman en un huerto.

Autor: Óscar Molina

Este proyecto llamado "Huerto Manías" es una cooperativa de trabajo en Quito que ayuda personas con esquizofrenia, bipolaridad o depresión, muestra cómo los proyectos de la comunidad pueden ayudar a modificar estereotipos y mejorar el bienestar emocional a través del juego que se llama "La vida de loco" trata de romper los estigmas, prejuicios que al estar en estas situaciones pueden causar daño, están "locos" o son "inservibles" en la sociedad, en la cooperativa usan el término "loco" desde el humor, una forma para abrir una discusión. Los participantes dentro del juego asumen roles de personas con diagnóstico de salud mental y deben intentar simular actividades cotidianas como buscar empleo, ir al médico, interactuar en familia, mientras que el juego les impone barreras externas basadas en prejuicios; el objetivo es que el jugador experimente la frustración de no poder avanzar debido a las etiquetas sociales y no por su capacidad real. Esta actividad se integra para trabajar la vulnerabilidad, al ponerse en los zapatos de alguien que lo tildan de "loco", rompiendo el mandato de invulnerabilidad para que aprendan a ser independientes.

Comentario

Su perspectiva cuestiona la creencia de reprimir las emociones para ajustarse a la sociedad, demostrando que es factible promover espacios de corresponsabilidad y expresión emocional, se sensibiliza al público sobre los estigmas relacionados con los trastornos mentales a través del juego “la vida de loco” son un conjunto de actividades durante el trayecto hasta llegar al huerto, empezando por la ruleta, donde los participantes hacen girar una ruleta de sorpresas con la numerología del 1 al 4, detrás de cada número muestran las realidades que viven estas personas con problemas de salud mental, un ejemplo es el número 2 que dice “Felicidades pasarás tus últimos días en las calles”.

El proyecto cuestiona la represión emocional impuesta socialmente y demuestra que, mediante el juego, es posible generar corresponsabilidad, expresión y empatía, sensibilizando los estigmas de salud mental a través de dinámicas lúdicas.

1.3.3 Impacto del climaterio en la calidad de vida de las mujeres de 45-59 años, Centro de Salud Los Vergeles, cantón Milagro, 2022.

Autor: Dayana Lisbeth Choez Basurto.

La investigación tuvo como objetivo central examinar el efecto del climaterio en la calidad de vida de las mujeres que tienen entre 45 y 59 años de edad que son parte del Centro de Salud Los Vergeles. Utilizó un diseño metodológico de carácter descriptivo, no experimental y cuantitativo, con una muestra de 45 mujeres seleccionadas por conveniencia. Se entiende que las mujeres pasan por diferentes cambios fisiológicos entre ellos el climaterio, una transición de la etapa reproductiva a la no reproductiva. Los resultados tienen como fin evaluar el impacto del climaterio; el 56% presenta sofocos y sudoración, el 53% nerviosismo y el 60% presenta pérdida del placer sexual. Estos resultados junto a los escasos chequeos médicos impiden que la mujer conozca su estado del cuerpo e invitan a que la mujer aprenda a conocerse nuevamente y piense que el climaterio es el comienzo de una etapa más, no el final de un ciclo.

Comentario

Aunque esta investigación de estudio se centra en el climaterio femenino, los conceptos de transición hormonal y calidad de vida son directamente transferibles al contexto masculino, revelan que el climaterio impacta negativamente la calidad de vida, los hallazgos muestran una alta prevalencia de sofocos (56%) y mialgias (53%) agravados por la falta de autocuidado y actividad física, esta transición demuestra que se debe exigir a la persona que se reconozca. Estos datos científicos fundamentan la necesidad de generar herramientas o actividades lúdicas que fomenten el conocimiento corporal y el bienestar.

La investigación utilizó la definición de calidad de vida centrada en la percepción subjetiva de quien lo vive dentro de su cultura, creencias y valores. Al relacionarlo con la andropausia, al igual que en las mujeres, el descenso hormonal masculino afecta la parte física, psicológica y sexual. La falta de información impide una valoración profesional y factores de descuido personal como son la alimentación y la actividad física. También esta investigación consiste en un modelo de estudio (cuantitativo y descriptivo) para poder identificar qué síntomas de la andropausia tienen mayor prevalencia.

1.3.4 Masculinidad y envejecimiento: reparar hombres rotos.

Autor: Ricardo Greene.

Dentro de un albergue privado para ancianos en Santiago de Chile, Greene nos habla de una cultura donde los hombres son educados para ser autosuficientes y fuertes, pero carecen de herramientas de autocuidado y la comunidad al envejecer. Tras la jubilación, muchos pierden su identidad laboral y enfrentan una soledad extrema, lo que lleva a una alta tasa de suicidio, 5 veces más que la femenina. Para mitigar esta crisis de salud pública, surgen los proyectos como “Escuelas de hombres al cuidado” y los “Men’s Shed” donde realizan actividades de reflexión emocional y trabajos manuales como la carpintería, soldadura y reparación de objetos.

Estos espacios permiten que los hombres dejen de ser sólo “proveedores” para construir refugios afectivos, combatiendo el aislamiento y el alcoholismo. Estos espacios funcionan como un taller de restauración, lugar donde ya no se sienten “viejos inútiles”.

Comentario

Las actividades que se realizaron varían según el enfoque del proyecto, en “Men’s shed” los miembros realizan tareas como soldar, lijar, tallar madera, pulir y cortar, sirven como excusa para compartir y mantenerse activos, estas iniciativas responden a las crisis de soledad, evitan que los hombres pasen sus días encerrados y solos sin saber qué hacer cuando antes de su jubilación tenían un trabajo. En el caso de “Escuelas de Hombre al Cuidado” ofrecen un espacio de reflexión, permitiendo procesar los cambios de esta etapa.

Este proyecto señala un punto de comparación en donde las mujeres suelen participar en grupos de tejido o clubes de lectura; los hombres mayores tienden a quedar encerrados o aislados. No se les enseña a sostenerse entre ellos ni a construir lugares emocionales, limitando a la interacción superficial como ir al fútbol o ver televisión. La carencia de educación y autocuidado, en donde se debe fomentar modelos masculinos más flexibles y ambientes de apoyo. Para crear una sociedad más empática, se necesitan espacios donde los hombres puedan encontrarse sin la carga de mostrarse “útiles” ante la sociedad.

1.3.5 When is masculinity “fragile”? An expectancy–discrepancy model of masculine identity

Autor: Adam Stanland, Sarah Gaither, y Anna Gassman Pines.

Este proyecto analiza la masculinidad como un estatus social “precario” que los hombres deben ganar y que pueden perder ante diversas amenazas. Los autores desarrollaron un modelo para explicar por qué la identidad masculina puede ser “frágil”. Todo empieza con las normas sociales rígidas que exigen que los hombres sean siempre fuertes y

dominantes. Cuando un hombre siente que no cumple con esas expectativas, surge una desconexión o presión interna. El estudio revela que, si un hombre intenta ser masculino solo por presión de los demás, su identidad se vuelve vulnerable. Al sentirse cuestionado, suele reaccionar con agresividad o violencia para demostrar su valor ante la sociedad; en cambio, si busca ser masculino por una aspiración personal ante una crítica, suele sufrir internamente sintiendo vergüenza o ansiedad. Este trabajo busca ayudar a profesionales a crear programas en escuelas y terapias que enseñen una masculinidad más flexible. El objetivo es reducir la violencia y el malestar emocional permitiendo que los hombres vivan la presión constante de cumplir con estereotipos dañinos.

Comentario:

Este proyecto aporta una metodología desde el punto de vista psicológico para analizar la andropausia como una amenaza a la identidad masculina que explica cómo las normas impuestas por la sociedad chocan con los cambios físicos que conlleva el envejecimiento. Dentro del proyecto de tesis puedo utilizar la distinción entre motivación extrínseca e intrínseca para clasificar las reacciones de los hombres si un hombre busca cumplir con expectativas sociales, la amenaza de la andropausia podría generar respuestas externalizadas como la agresión. Si es una inspiración personal, surgirían respuestas internalizadas como vergüenza o ansiedad. Este modelo justifica la fragilidad de la identidad y ofrece una base teórica para diseñar las mecánicas de un juego sobre la variación individual ante la pérdida del estatus, ya que la motivación extrínseca convierte la agresión en una respuesta defensiva necesaria para que el hombre mantenga una imagen de fortaleza y dominación que el entorno le exige. Dentro de este proyecto resaltó la solución aplicada para tomar en cuenta que es necesario reducir las normas rígidas de masculinidad del cómo debe actuar, hablar o reaccionar dentro de la sociedad.

1.3.6 Los hombres también sienten consecuencias de la masculinidad tradicional en la salud mental y las relaciones de hombres ecuatorianos.

Autor: Marie France Merlyn, Francisco Morales Rodríguez, Liliana Jayo, Rodrigo Moreta Herrera.

Realizaron un estudio descriptivo exploratorio y comparativo con una muestra de 144 hombres ecuatorianos entre 18 y 35 años. Los participantes completaron el cuestionario de estudio de masculinidad y bienestar con el objetivo de explorar las consecuencias de adherirse a los valores de la masculinidad tradicional en su salud mental, relaciones e interacciones sociales, la investigación busca determinar cómo estas normas impactan el bienestar construyendo que aún existe una aparente satisfacción virtual por el cumplimiento social y coste emocional y relaciones.

Además, saber por qué presentan problemas en sus interacciones sociales en lo referente a homofobia, bullying o acoso sexual.

Comentario

Este proyecto muestra una visión más clara de cómo los hombres que asumen una masculinidad tradicional muestran una mayor satisfacción aparente con la vida sin embargo estos están desconectados emocionalmente y tienen tendencia a participar en comportamientos de riesgo como accidentes o peleas físicas por otro lado los varones que no adhieren estrictamente la masculinidad tienen una mayor conciencia de sus emociones y reportan relaciones íntimas más satisfactorias estos hallazgos apoyan la importancia de este proyecto, pues demuestran que es necesario suavizar los roles masculinos y promover la adaptabilidad de comportamientos. Como se logra mejorar el bienestar emocional y disminuir conducta riesgosa en los varones a través de materiales gráficos que faciliten la comprensión y el diálogo sobre la andropausia.

1.4

Marco teórico

El presente proyecto se fundamenta en las siguientes bases teóricas:

1.4.1 Introducción a la andropausia.

El término “andropausia” se ha utilizado para describir la disminución gradual de la testosterona en el hombre mayor, caracterizada por los cambios en el cuerpo, energía y también en el estado de ánimo, y suele notarse con la edad. Este descenso hormonal provoca diversos cambios en el organismo que afectan los ámbitos físico, emocional y sexual del hombre. En la literatura médica, este fenómeno se conoce como deficiencia de andrógenos en hombres mayores o hipogonadismo tardío. A diferencia de la menopausia femenina, aceptar su existencia y comprender sus implicaciones, conversar abiertamente permite mejorar el estilo de vida y estar alerta a los cambios corporales.

1.4.1.1 Síntomas de la andropausia.

Maset (2021) menciona que los síntomas de la andropausia pueden pasar desapercibidos y si aparecen, suelen manifestarse de forma progresiva y variable. Entre los más comunes están: descenso de libido, dificultad para alcanzar y mantener la erección, menos fuerza y volumen en la eyaculación, sofocos, pérdida de energía, alteraciones en el sueño, irritabilidad y dificultad para concentrarse o problemas de memoria. Estos síntomas suelen aparecer entre los 40 y los 55 años y varían según la persona.

Por otro lado, estos síntomas pueden relacionarse con la dificultad social para hablar abiertamente sobre este proceso. Las emociones autoconscientes, como la vergüenza, el bochorno y el orgullo, en la masculinidad tradicional suelen reprimirse o considerarse signos de debilidad.

Desde una perspectiva social, estas señales pueden además verse afectadas por las normas culturales de masculinidad que dificultan hablar abiertamente sobre los cambios corporales o emocionales, ya que la adhesión a modelos tradicionales de masculinidad se ha asociado con actitudes negativas hacia la búsqueda de ayuda médica o psicológica, lo que puede generar reprimir emociones y evitar conversaciones en este sentido.

1.4.1.2 Panorama contemporáneo de la andropausia

Samipoor et al. (2017) señalan que la andropausia puede afectar la vida familiar y generar ansiedad en muchos hombres, quienes a veces no identifican su causa. Además, indican que en distintas regiones como Irán, Asia, Europa y América existe un bajo nivel de conocimiento y concientización sobre este proceso, a pesar de la importancia de reconocer síntomas y manejarlo adecuadamente. La andropausia es parte de la vida de muchos hombres y entenderla es un paso decisivo hacia el cuidado integral de la salud masculina en todas sus etapas; es irónico pensar que la andropausia es un mito o un tema irrelevante, lo que puede retrasar la búsqueda de información y apoyo profesional.

En Ecuador la andropausia continúa siendo una condición poco visibilizada y poco comprendida y en muchos casos se la toma como “cosas de la edad” o simplemente como cansancio por el trabajo y las preocupaciones. A varios hombres les cuesta aceptar que están pasando por cambios hormonales, porque culturalmente se espera que el hombre sea fuerte, activo y no debe quejarse, por eso cuando aparecen estos síntomas como baja energía, irritabilidad o bajo deseo sexual, algunos prefieren no buscar ayuda, aunque haya información, no hay confianza para hablarlo sin vergüenza.

1.4.2 Packaging como herramienta comunicacional:

El packaging funciona como una herramienta comunicacional clave porque es lo primero que el consumidor percibe al encontrarse con un producto. A través de su for-

ma, colores, materiales e imágenes, el envase transmite información y genera una impresión inmediata que puede influir en la decisión de compra. (Lucas et al., s.f.) Además, permite que un producto se diferencie dentro de un entorno competitivo como el supermercado, donde existen patrones de empaques según el tipo de artículo. Un diseño atractivo, funcional y reutilizable puede convertir al envase en un valor añadido, reforzando el mensaje que la marca quiere comunicar. Por eso el packaging se convierte en una ventana directa hacia el cliente, ya que conecta con sus emociones, despierta curiosidad y guía su elección en el momento crucial.

1.4.2.1 Packaging experience:

Es la experiencia completa que vive una persona al interactuar con el envase de un producto, desde el primer vistazo hasta el momento de abrirlo y usarlo. No se trata únicamente de proteger el contenido, sino de crear una sensación memorable que haga que el producto se destaque y se recuerde. Para lograrlo, el diseño debe adaptarse al público objetivo y mantener coherencia con la identidad de marca mediante colores, materiales, texturas y detalles visuales, sin dejar de ser funcional y fácil de manipular. (Ruiz, 2025) Este enfoque es cada vez más importante porque hoy las personas no solo compran un producto, sino también una experiencia. Un empaque bien pensado puede generar emoción, reforzar la conexión con la marca e incluso motivar a compartirlo en redes sociales ayudando a diferenciarse y crear fidelidad.

1.4.3 Diseño experience:

El diseño de experiencias basado en el usuario es un enfoque que integra métodos específicos en el proceso de creación de experiencias interactivas, con el objetivo de buscar la calidad de experiencia en los usuarios siendo su única preocupación para el diseñador (Allanwood & Beare, 2015, p.14). Este enfoque considera que debe garantizar que la experiencia aportada sea significativa y satisfactoria para quienes utilizan el producto o sistema. Por otro lado, el diseño del empaque al crear estas experiencias o estímulo sensorial que influyen en la manera como las personas perciben y se vinculan con el producto. Los aspectos

visuales y táctiles como el color, textura y la forma generan respuestas emocionales que moldean las expectativas del consumidor. En el diseño social, este enfoque resulta especialmente relevante en productos editoriales o lúdicos, donde el empaque puede transmitir confianza y empatía. El diseño experiencial es una disciplina que busca sumergir y despertar un inconsciente de experiencias como son el dormir, llorar, pensar, sentir un golpe, ese algo que sucede en un determinado momento ya sean en circunstancias sociales o culturales es decir que nuestro cuerpo experimenta con ese algo por un lapso de tiempo, su enfoque implica comprender por qué un negocio no solo vende productos, crea experiencias, centrándose en lo que afecta a las personas con el producto o servicio y lo dispone a abordar temas sensibles con mayor apertura desde una perspectiva accesible y cercana.

1.4.3.1 Diseño editorial:

Los elementos del diseño editorial ayudan a organizar, comunicar y dar una identidad al contenido; cada elemento cumple con un propósito específico dentro de una publicación digital o física, facilitando la comprensión y conexión con el público. Es la rama del diseño centrada en la creación y producción de toda clase de publicaciones editoriales como, por ejemplo, libros, revistas, periódicos o cualquier tipo de publicación para atraer la atención del lector (ELISAVA, 2025).

En base al concepto se entiende el diseño editorial como la disciplina que está encargada de gestionar la estética y la estructura informativa durante el proceso creativo. Su meta es optimizar la comunicación, atraer el público y exponer la información con claridad para que el mensaje se transmita con éxito. En este sentido, se trabajará con este concepto con la finalidad de otorgar orden y jerarquía visual, integrando narrativa e ilustración para que la estructura del juego se entienda como la jerarquización de la información.

Formato

El formato define las dimensiones, forma y estructura de cada uno de los componentes del juego de mesa, para ga-

rantizar una correcta disposición visual y funcional. Establece el tamaño de las cartas, tablero, manual y empaque, permitiendo una distribución adecuada de la información y una correcta manipulación durante el juego. También determina la relación entre los elementos gráficos y el espacio disponible, favoreciendo la legibilidad y el orden visual. El formato considera el tipo de material, el grosor, la resistencia y el acabado, aspectos que influyen en la durabilidad del producto. Asimismo, permite mantener la coherencia entre todos los elementos y asegurar que el juego sea funcional, cómodo de utilizar y facilitar una experiencia clara y organizada por el usuario.

Retícula

La estructura del contenido también tiene gran impacto visual y a eso nos referimos cuando hablamos de la retícula. En este elemento entran aspectos como ubicación de textos, formas y tamaños que se van a incorporar en la publicación. Pueden definirse como un conjunto de líneas y guías para organizar y distribuir los elementos visuales dentro de un espacio.

En un juego de mesa, la retícula ayuda a definir la ubicación de la información en cartas, tableros e instrucciones, asegurando armonía y jerarquía en el diseño.

Jerarquía

Según García Fernández (2019), jerarquizar consiste en ordenar todos los elementos en función de una serie de parámetros visuales, que ayuda al observador a procesar la información presentada en el orden correcto (p.109). Al establecer un orden visual, el diseñador guía la mirada del lector y facilita la comprensión del contenido, evitando confusiones y sobrecarga visual en caso de no ser el objetivo principal; también cumple una función comunicativa ya que determina qué información es prioritaria y cómo debe ser interpretada. La manera básica de crear una jerarquía visual es organizar el contenido teniendo en cuenta los elementos como tamaño, color, posición, forma y separación entre los elementos para llamar la atención del lector.

Tipografía

La tipografía cumple un papel importante dentro del diseño, ya que influye directamente en la forma en que el mensaje es percibido e interpretado por el lector. La elección tipográfica debe responder al objetivo y contexto del proyecto, pues una selección equivocada puede impedir que el mensaje se transmita correctamente y no habrá una futura interacción ni oportunidad de ser compartido. En este sentido “la importancia de la tipografía va más allá del significado del texto, ya que con las letras pueden comunicar estados de ánimo, momentos históricos o incluso estilos de vida” (García Fernández, 2019, p.36).

Color

El color desempeña un papel fundamental en el diseño, ya que influye directamente en la forma en que el arte es percibido y en la intensidad con la que se transmite el mensaje. Diversos estudios han demostrado su capacidad de transmitir emociones y generar sensaciones específicas. Asimismo, el uso adecuado del color y sus tonalidades que utilicemos permite lograr coherencia entre el contenido y atraer la atención del público.

Iconografía

La iconografía se entiende como un lenguaje visual compuesto por símbolos simplificados que comunican de manera rápida y que deben usarse de forma consistente para el reconocimiento sin esfuerzo. En este proyecto la iconografía permite representar acciones y categorías para simplificar y acelerar la comprensión lectora, lo importante es mantener la coherencia del estilo, es decir, la misma línea, proporción, cromática y nivel de detalle para evitar confusiones.

Ilustración

La ilustración es una visualización creada para explicar o representar información, ideas o conceptos, funcionando como apoyo para ambientar, escenificar o narrar una historia. La ilustración suaviza el tono técnico y facilita la na-

rrativa visual. Dentro de este proyecto será implementado con el propósito de cautivar a la audiencia con mayor impacto y así lograr una conexión emocional y buscar verse reflejado en situaciones similares.

Legibilidad

Se refiere a distinguir y reconocer caracteres individuales o factores como diseño de la tipografía, tamaño y contraste con mayor facilidad. La legibilidad dentro de este proyecto es clave porque la lectura se realiza en mesa o a distancia, por eso es importante priorizar tipografía clara, tamaños, cromática en alto contraste, tipografía decorativa en textos largos.

Materialidad

La selección y uso de materiales según sus propiedades físicas como textura, peso, resistencia o acabado, ya que influyen en la experiencia y funcionalidad del producto. La materialidad impacta directamente en su calidad, tomando en cuenta que una mala elección puede afectar la lectura como reflejos, brillo o cartas que se doblan y llegan a desgastarse con el tiempo (DICAL, 2015).

1.4.4 Gamificación

Para Zambrano-Álava et al. (2020), la gamificación son procesos que se aplican como juegos que transforman los entornos en experiencias significativas, lo cual es un factor complementario para el individuo, porque gracias a la interactividad se logra fomentar la motivación y aumentar el aprendizaje (p.7).

La gamificación se estructura a partir de tres elementos fundamentales: dinámicas, mecánicas y componentes, los cuales permiten construir experiencias significativas para el usuario. Las dinámicas se relacionan con los aspectos emocionales y motivacionales que impulsan la participación, como el interés, la superación o el sentido de logro. Las mecánicas, en cambio, establecen reglas, retos y acciones que guían el desarrollo de la actividad, favoreciendo la interacción constante del usuario. Finalmente, los componentes representan los elementos visibles que

concretan la experiencia, tales como puntos, niveles y recompensas (González & Mora, 2015, citados en Zambrano et al., 2020, p.8). En el presente proyecto, la gamificación se emplea como eje central para el diseño del juego de mesa, integrando mecánicas lúdicas, como reglas, turnos, retos e interacción entre jugadores, con el objetivo de promover el reconocimiento y comprensión de la andropausia, logrando captar la atención del usuario y estimular su participación activa.

1.4.4.1 Juego de mesa:

La teoría de juegos plantea que la interacción no necesariamente debe ser antagónica, sino que puede ser cooperativa o colaborativa, en busca de un beneficio común (Stokel-Walker, 2015, citado en Victoria Uribe et al., 2017, p.5). En el ámbito del diseño, los juegos de mesa pueden comprenderse como medios de comunicación visual para generar recreación, se entiende que el juego está formado por un conjunto de reglas y elementos físicos que facilitan la interacción entre los participantes, estimulando la socialización y el aprendizaje, en este proyecto se adopta este enfoque para aprovechar la dinámica del juego para promover empatía y comprensión emocional, facilitando el diálogo sobre temas poco abordados, como la andropausia.

1.4.4.2 Estrategia de juego:

La estrategia del juego se estructura a partir del uso de la lógica como recurso metodológico, con el objetivo de facilitar el aprendizaje y promover la participación activa de los jugadores. Para ellos, se consideran diversos elementos como el objetivo del juego, el público al que está dirigido, las mecánicas, dinámicas y componentes, los cuales permiten organizar la experiencia lúdica de manera coherente.

Asimismo, la estrategia incorpora mecanismos de retroalimentación, que favorecen la comprensión de los contenidos relacionados con la andropausia, permitiendo que el jugador aprenda a través de la interacción, la toma de decisiones y la reflexión durante el desarrollo del juego.

1.5 Investigación de campo

1.5.1 Entrevista 1

Datos

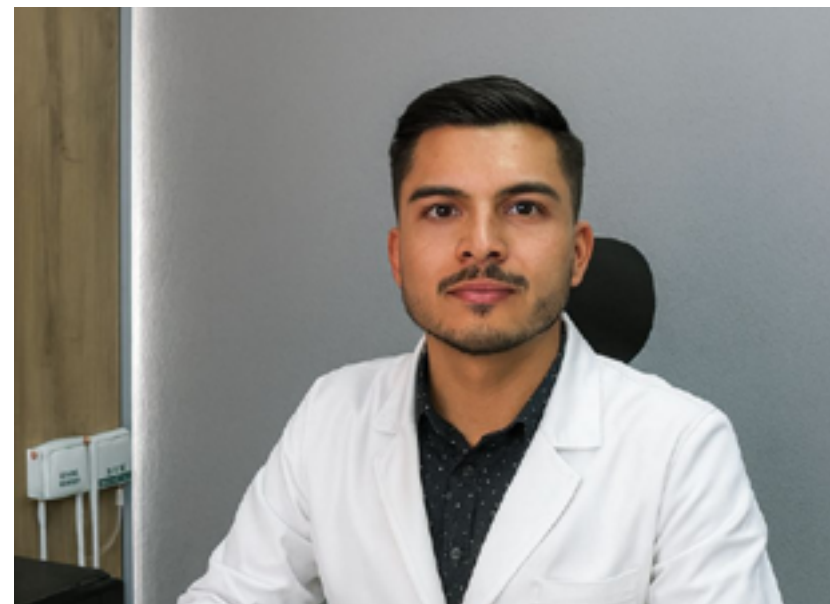
Nombre: Cristian Ávila.

Cargo: Médico urólogo, residente de cirugía general.

Institución: Santa Casa de Misericordia, Puerto Alegre, Brasil.

Figura 1

Urólogo



El Urólogo Cristian Ávila explicó que la andropausia es un proceso fisiológico vinculado al envejecimiento masculino, producido por el descenso progresivo de la testosterona. Señaló que suele presentarse entre los 40 y 50 años, sin embargo, no es regla fija, ya que puede manifestarse de forma precoz entre los 30 a 35 años o de manera tardía después de los 55 o 60 años. Indicó que este proceso impacta en el ámbito personal, laboral y pareja, debido a la disminución de energía, deseo sexual, del estado de ánimo y del interés por actividades que le causaban placer, pudiendo incluso derivar en cuadros de distimia o depresión leve, moderada o grave. Asimismo, se relaciona con enfermedades crónicas como diabetes, obesidad e incluso la presión alta o hipertensión.

Desde su experiencia clínica, mencionó que los pacientes no llegan a consulta por prevención ni reconociendo la andropausia como causa de su malestar, sino cuando los síntomas ya son evidentes, especialmente en el ámbito sexual. También destacó que al comunicar el diagnóstico hay una reacción de negación por parte del paciente, debido al desconocimiento general de esta etapa. En este sentido enfatizó que la comprensión de la andropausia está influenciada por el nivel educativo y el contexto de vida del paciente, ya que quienes cuentan con mayor acceso a información tienden a interesarse más por comprender su situación mientras que el paciente que no tiene un nivel educativo tan alto, dice: “Eso se cura con alguna agua o simplemente ya me ha de pasar, no necesito tratamiento, el doctor está loco, esto no es nada.” Finalmente, una mayor difusión de información clara sobre las causas, signos físicos y emocionales de la andropausia favorece su reconocimiento temprano y ayuda a motivar a buscar acompañamiento médico.

1.5.2 Entrevista 2

Datos

Nombre: Sebastián Herrera

Cargo: Doctor en Psicología

Institución: Universidad del Azuay.

Figura 2

Psicólogo



Desde la perspectiva psicológica, Sebastián Herrera explicó que la identidad masculina en contextos latinoamericanos se asocia con ideas de competencia, la figura del “macho alfa”, la protección, la virilidad y el rol de proveedor económico. En este marco la andropausia puede afectar de manera profunda la autoestima y la imagen personal del hombre, ya que síntomas como la disfunción eréctil o la disminución de energía impactan directamente en el atributo de “ser hombre”. Esto genera vergüenza, temor y resistencia a reconocer los cambios.

El entrevistado señaló que muchos hombres tienden a enfrentar sus conflictos en silencio, y rara vez consideran la apertura emocional como una herramienta válida, debido

a la burla o a ser juzgado. Indicó también que, entre hombres, la comunicación suele estar medida por el humor, las bromas y la camaradería, lo cual puede convertirse en una vía útil para abordar temas sensibles sin exponer directamente la vulnerabilidad. En relación con el proyecto, destacó que el juego es una herramienta efectiva de aprendizaje, ya que el conocimiento transmitido en contextos emocionales, dinámicos y novedosos suele recordarse con mayor facilidad. Asimismo, consideró que una propuesta lúdica con lenguaje cotidiano, cercano y culturalmente reconocible podría facilitar el abordaje de la andropausia, especialmente si incorpora expresiones populares en lugar de términos médicos/técnicos.

1.5.3 Entrevista 3

Datos

Nombre: Susy Condo

Cargo: Diseñadora de Objetos

Institución: Diseto

Figura 3



Diseñadora de objetos

La diseñadora de objetos Susy Condo destacó que, al diseñar un juego, es fundamental partir de una comprensión profunda del problema que afecta al usuario y contar con una base científica que respalde las decisiones de diseño. Señaló que el desarrollo de una propuesta lúdica debe considerar la edad del público objetivo, sus necesidades específicas y las áreas que busca entender ya sean físicas, emocionales o sociales.

Para garantizar la accesibilidad y claridad, Recomendó el uso de tipografía legible, tamaños adecuados y una correcta aplicación del color, evitando confusiones visuales. También indicó que, para identificar qué tipo de experiencia requiere un usuario, es indispensable realizar una investigación de campo en sus entornos cotidianos y conocer de cerca su contexto. Finalmente, resaltó que el diseño puede generar impacto emocional mediante dinámicas activas, elementos sensoriales y espacios que promuevan la expresión y la conexión personal.

También crear un espacio seguro dentro del juego facilita la expresión. El enganche se produce cuando el juego les ofrece una vía para dejar el trabajo y las responsabilidades diarias. La ludoterapia permite que el adulto adopte un rol proactivo, conectado consigo mismo a través de una experiencia que siente relevante para su vida y gustos personales. Al involucrar el juego activo, se trabajan las áreas físicas y emocionales del cerebro, lo cual es clave para romper con el ciclo de estrés del trabajo.

1.5.4 Entrevista 4

Datos

Nombre: Fabricio López

Cargo: Vendedor polifuncional

Institución: Tiempo de Juegos

Figura 4

Vendedor



Fabricio López aporta una visión comercial sobre las preferencias de los jugadores adultos, señalando que, para las personas de 30 a 40 años, existe una alta demanda de juegos de estrategia, intercambio y gestión de recursos como los eurojuegos. También identificó interés en propuestas para dos jugadores y en juegos de miniaturas, que combinan actividades individuales con experiencias sociales y competitivas.

Desde su experiencia explicó que existen tres factores decisivos para que un juego resulte atractivo en este rango etario: una propuesta gráfica llamativa, un manual claro y fácil de entender, y mecánicas accesibles que no generen confusión. Indicó que un diseño visual poco atractivo o

unas mal explicadas pueden hacer que el jugador pierda rápidamente el interés. Además, mencionó la importancia de que el juego tenga identidad propia y no parezca una simple adaptación superficial de otro producto. Estos criterios son útiles para el proyecto ya que evidencian la necesidad de diseñar una propuesta visualmente atractiva, comprensible y diferenciada, capaz de conectar con un público adulto.

1.5.5 Entrevista 5

Por respeto a su decisión y privacidad, Manuel, entrevistado con andropausia, prefirió no revelar su imagen dentro del presente proyecto. Su testimonio y experiencia fueron fundamentales para comprender las vivencias y percepciones relacionadas con esta etapa.

Datos

Nombre: Manuel

Edad: 45 años

ocupación: comerciante

Manuel reconoce cambios físicos y emocionales asociados a la edad, como menor energía, mayor cansancio, irritabilidad y un aumento en la presión por sus responsabilidades. Aunque ha escuchado el término andropausia, su conocimiento es superficial y lo asocia de manera general con cambios hormonales similares a los de la menopausia. Señala que este tema suele evitarse entre hombres y, cuando se menciona, aparece en forma de burla, lo que genera vergüenza y limita una conversación abierta. Existe una presión social por no mostrar debilidad, lo que lo lleva a ocultar o minimizar lo que siente. A pesar de ello, Manuel manifiesta interés en informarse, siempre que sea de forma privada, clara y respetuosa. Valora explicaciones sencillas y ejemplos reales que le permitan comprender estos cambios sin afectar su percepción de masculinidad.

1.6

Análisis de Homólogos

1.6.1 CATAN: juego de mesa tipo tablero

Descripción general: homólogo de forma, función y tecnología.

CATAN es un juego de mesa estratégico de negociación y gestión de recursos que simula la colonización y administración de una isla ficticia mediante la construcción de caminos, poblados y ciudades; fue diseñado por Klaus Teuber y publicado por primera vez en 1995 en Alemania, Kosmos, consolidándose como un referente de los juegos por su tablero modular y jugabilidad.

Figura 5
CATAN



Forma

La propuesta visual se estructura sobre una retícula modular hexagonal que ordena el territorio y guía la lectura espacial por nodos o intersecciones que ordenan el espacio de juego, con líneas e iconos que delimitan información en cartas y piezas; utiliza componentes con volumen, caminos, poblados y ciudades que hacen visible la temática del juego. Las dimensiones de la caja son aproximadamente 29x29x7 cm o 30x30x7,5 cm, pesando alrededor de 1 kg; el mapa desplegado mide unos 73 cm.

Una paleta de colores cálidos y naturales como verdes, marrones, amarillo y azul, asociada a paisajes e ilustraciones detalladas que refuerzan el ambiente geográfico, realista y coherente.

Función

Su propósito es simular la colonización y administración de recursos en una isla ficticia, fomentando la toma de decisiones y pensamiento estratégico mediante gestión de recursos limitados, a la vez que estimula la negociación y comunicación entre jugadores; está diseñado para ser fácil de aprender, pero con profundidad táctica. Al entender el juego genera partidas distintas, el interés y la interacción social.

Tecnología

Se materializa mediante impresión offset troquelado de fichas en cartón, losetas y piezas volumétricas con impresión 3D con acabados de protección como barniz/laminado para su manipulación, integrándose todo en un empaque de cartón rígido que actúa como contenedor y soporte de marca. El CATAN tiene un costo aproximado de \$20 y \$300.

Aporte del homólogo:

CATAN te enseña cómo un juego puede ser fácil de entender porque todo está bien jerarquizado: el tablero tiene una forma repetida como hexágonos, que guía dónde van las cosas, los colores ayudan a reconocer rápido cada recurso,

las piezas con su forma de casa y caminos muestran visualmente el avance. Esto sirve porque en tu proyecto puedes usar una estructura clara como los espacios fijos para “síntomas”, “emociones”, “mitos”, soluciones para que las personas no se pierdan y el juego se sienta lógico y agradable.

1.6.2 CONTRA TODO EL MUNDO: juego de mesa tipo cartas

Descripción general: homólogo de forma, función y tecnología.

Contra todo el mundo es un juego de cartas de humor negro dirigido a mayores de 18 años. creado por Papalomo Games, en el que los jugadores completan frases con respuestas para generar situaciones graciosas y polémicas, basado en la experiencia en la interacción verbal y la reacción del grupo.

Forma

Son cartas de alto contraste que priorizan la legibilidad inmediata mediante una jerarquía tipográfica simple; el uso controlado del espacio en blanco y la repetición del mismo formato en todas las cartas, generando una consistencia editorial, permitiendo que el jugador identifique rápidamente la función de cada carta sin confusión. El peso del producto es 350 g, sus dimensiones son 9x4x6 cm.

Función

El juego tiene como función principal generar conversación, participación y dinamismo social, ya que obliga a los jugadores a leer, responder y comparar respuestas; actúa como un rompehielos que facilita hablar de temas incómodos.

Figura 6

Contra Todo el Mundo



Tecnología

Se fabrica como naipes mediante impresión industrial, offset o digital según el tiraje sobre cartulina, seguido de la guillotina, con posibles acabados de barniz o laminado para aumentar la durabilidad de las cartas. Para el empaque usaron un material a base de cartón dando la forma de caja, impresa para optimizar su producción en serie. El precio varía según la temática; está entre \$20 y \$60.

Aporte del homólogo

Este juego demuestra que no siempre se necesitan ilustraciones complejas para generar interacción, sino buenas preguntas y un diseño claro, aportando la idea de que tenga un mismo sistema, además de que facilita el diálogo, como sería el caso de la andropausa, y puede adaptarse a contextos educativos con un tono reflexivo.

1.6.3 Story Cubes: Héroes, juego de mesa usando dados.

Descripción general: homólogo de forma, función y tecnología.

Story Cubes es un juego de dados ilustrado por Rory O'Connor alrededor del 2005, cuyo objetivo es construir historias a partir de símbolos visuales obtenidos al lanzar los dados, permitiendo una experiencia flexible y abierta para diferentes edades.

Forma

El juego se basa en una comunicación visual mediante pictogramas aplicados a dados cúbicos, donde cada cara funciona como una unidad simbólica; la pregnancia visual, es decir, la facilidad de reconocer el símbolo y la coherencia gráfica permiten que los jugadores interpretan rápidamente las imágenes y generen narrativas sin apoyo textual. Generalmente son 9 dados de 1,9 x 1,9 cm por lado cada uno con 6 iconos diferentes en total, 54 iconos, la caja aproximadamente 8x3x7 cm y su peso entre 35 y 140 g.

Función

Su función es estimular la creatividad, la imaginación y la expresión oral, facilitando que las personas cuenten historias sin presión y sin una respuesta correcta

Tecnología

Los dados se producen mediante un molde de inyección de plástico, asegurando uniformidad y resistencia; los símbolos se aplican mediante tampografía o grabado; el empaque en forma de caja imantada se imprime industrialmente para proteger las piezas pequeñas, facilitando su transporte y conservación.

Su precio varía según la temática, está entre \$16 y \$22.

Figura 7
Story Cubes: Héroes



Aporte del homólogo

Story Cubes aporta la idea de que las imágenes pueden ser una herramienta para expresar sentimientos o emociones de forma directa; es un referente donde el usuario hable de sí mismo o temas sensibles sin sentir miedo de ser juzgado.

1.6.4 Ecuá lotería, juego de mesa tipo tablero

Descripción general: homólogo de forma, función y tecnología.

La Ecuá Lotería es un juego de mesa ecuatoriano de tipo familiar-educativo que adapta la dinámica tradicional de la lotería para representar elementos propios del contexto ecuatoriano. El juego tiene como objetivo promover el aprendizaje, la identidad cultural y la interacción social a través de una experiencia lúdica y participativa. Nació de la complicidad entre dos hermanos, Judy y Jonathan Romero, ecuatorianos que se inspiraron en conversaciones, símbolos y el juego tradicional de la lotería construyendo en una sola propuesta, que tiene como propósito generar conversaciones nacionales sobre qué significa ser ecuatoriano.

Forma

Se organiza en un sistema modular compuesto por cartas ilustradas y tablas individuales donde se marcan coincidencias, usando una jerarquía visual centrada en la imagen e identificador, lo que facilita el reconocimiento rápido, a nivel cromático hace uso de colores vivos para captar la atención del jugador, logrando una identidad visual coherente que apoya la dinámica de ver, identificar y sin exigir una lectura extensa.

Función

Su función principal es generar la participación social y diversión mientras se refuerza el conocimiento de identidad cultural ecuatoriana, estimula la atención y memoria visual porque los jugadores deben estar pendientes de las cartas y ubicar la imagen correspondiente en su tablero; esto provoca una conversación espontánea.

Tecnología

Impresión offset de cartas, tablero y troquelado en las fichas, sus fichas están hechas por material artesanal como es la tagua, 54 cartas impresas, tablas de versos, 8 tableros con acabado laminado para resistir a la manipulación frecuente, el conjunto de elementos se guarda en una bolsa de yute y el costo está en \$45.

Figura 8
Ecuá lotería



Aporte del homólogo

La dinámica es simple, visual y colaborativa; el propósito es diseñar una experiencia donde el jugador no se sienta expuesto, al usar tableros con temas como síntomas, mitos de la andropausia o temas relacionados. Las cartas ilustradas actividad conversaciones de forma natural, manteniendo un tono cercano, de risa y su legibilidad.

1.7

Conclusiones del Capítulo

Este capítulo de contextualización permitió comprender de forma amplia la andropausia masculina y los factores que influyen en su visibilización. El desarrollo del contenido evidencia que el desconocimiento de los estereotipos sociales y las construcciones culturales vinculadas a la masculinidad condiciona la manera en que los hombres afrontan los cambios físicos y emocionales propios de esta etapa. Esta situación genera resistencia al diálogo y limita el acceso a información clara o a espacios de acompañamiento.

El análisis realizado pone de manifiesto la importancia de abordar la andropausia con enfoques que prioricen la cercanía y la comprensión. Los discursos rígidos o excesivamente clínicos tienden a reforzar el distanciamiento del público masculino. En contraste, el uso de lenguajes accesibles a recursos visuales y dinámicas participativas favorece la reflexión y abre espacios de conversación en contextos sociales.

El diseño es utilizado como medio capaz de transformar información sensible en experiencias comprensibles y atractivas. La incorporación de elementos lúdicos y recreativos facilita la participación del usuario, reduce la tensión asociada al tema y estimula el intercambio de ideas. Estas características resultan especialmente relevantes cuando se busca abordar procesos vinculados al envejecimiento y a la identidad masculina.

La revisión de diversos conceptos y homólogos permitió identificar la influencia de aspectos como la claridad visual, la organización de contenidos, la interacción y la materialidad en la percepción del usuario.

Estos factores inciden directamente en la calidad del producto y en la permanencia del mensaje a lo largo del tiempo, así como en su capacidad para generar interés y comprensión.

Los elementos abordados en este capítulo contribuyen a una base sólida para las siguientes etapas de proyecto. La información analizada orienta la toma de decisiones hacia una propuesta de diseño editorial analógico aplicada a un juego de mesa concebido como una experiencia accesible significativa y orientada a informar, sensibilizar y propiciar el diálogo en torno a la andropausia masculina.



2

CAPÍTULO DE PROGRAMACIÓN



2.1

Análisis y Definición de usuario

Análisis de problemática y de los antecedentes expuestos en el primer capítulo, se establece la necesidad de definir con claridad el grupo objetivo al que estará dirigido el juego de mesa. En este caso el proyecto se orienta a hombres adultos entre 30 y 45 años, etapa previa al desarrollo pleno de la andropausia. Este rango etario resulta clave, ya que permite trabajar desde la concientización temprana, antes de que los síntomas se intensifiquen o sean interpretados de forma errónea. Al ser un usuario caracterizado por una vida activa, con responsabilidades laborales y personales que suelen generar cansancio físico, emocional y mental, en muchos casos suelen normalizarse con la edad y por falta de información.

2.1.1 Segmentación de mercado

•Variables geográficas:

Ubicación geográfica: Ecuador

Ámbito: nacional

Delimitación por zona: área urbana

•Variables sociodemográficas

Edad: 30–40 años

Sexo: masculino

Nivel social: media alta

Nivel educativo: educación superior

Nacionalidad: ecuatoriana

Religión: n/a

•Variables de conducta

Beneficio buscado: Información clara sobre la andropausia, sensibilización, prevención y diálogo

Conveniencia: Informativo, entretenido, visual y fácil de usar en contextos sociales e individuales.

Decisión de compra: Interés en temas de cuidado personal y uso informativo.

Riesgo percibido: Desconocimiento del tema, incomodidad al hablar de salud sexual y emocional.

Expectativas: Concientización, difusión, empatía, normalización del tema y apoyo a la salud masculina.

•Variables psicográficas

Personalidad: Curiosos, con humor, alegres y con apertura progresiva al diálogo, con la mente abierta.

Estilo de vida: Rutinas laborales y familiares activas, participación en espacios sociales.

Gustos personales: Productos de juegos de mesa, buscar apoyo o empatía dentro de las experiencias generadas en el juego.

2.1.2 Persona Design

Es una herramienta que permite representar al público objetivo mediante perfiles basados en datos reales, permitiendo comprender sus necesidades y diseñar una experiencia de juego más relevante.

Figura 9

Persona Design

BRIAN MATUTE



INFORMACIÓN

EDAD 35 años

SEXO Masculino

PAÍS Cuenca-Ecuador

EDUCACIÓN Cuarto Nivel

OCUPACIÓN Comerciante

ESTADO CIVIL Soltero

GUSTOS Y AFICCIONES

- Ir al gimnasio
- Leer
- Viajar.
- Pasar tiempo con amigos

BIBLIOGRAFÍA

Mateo Castro es un hombre ecuatoriano de 35 años, residente en la ciudad de Cuenca, con formación universitaria y un nivel Socioeconómico alto. Lleva una vida activa entre el trabajo, la familia y los espacios sociales. Aunque se considera informado y abierto, ciertos temas relacionados con la andropausia, aún le generan curiosidad mezclada con incomodidad.

MOTIVACIONES

- Mantener la estabilidad laboral y familiar.
- Conservar su rendimiento físico y mental.
- Viajar, probar experiencias nuevas.

OBJETIVOS

Informarse sobre la andropausia
Normalizar los cambios que experimenta
Compararse con otros hombres para validar que "no es el único".

PERSONALIDAD

Extrovertido Tímido

Sentido del humor Pensativo

Extrovertido Introverso

DESAFÍOS

Vergüenza al hablar de sexualidad.
Postergar consultas médicas por no sentirse "listo".
Falta de espacios seguros de diálogo.

RELACIONES SOCIALES

Participa en reuniones sociales, encuentros con amigos y actividades recreativas que le permitan relajarse.

"Es como la andropausia en mujeres, sólo que yo no tengo"

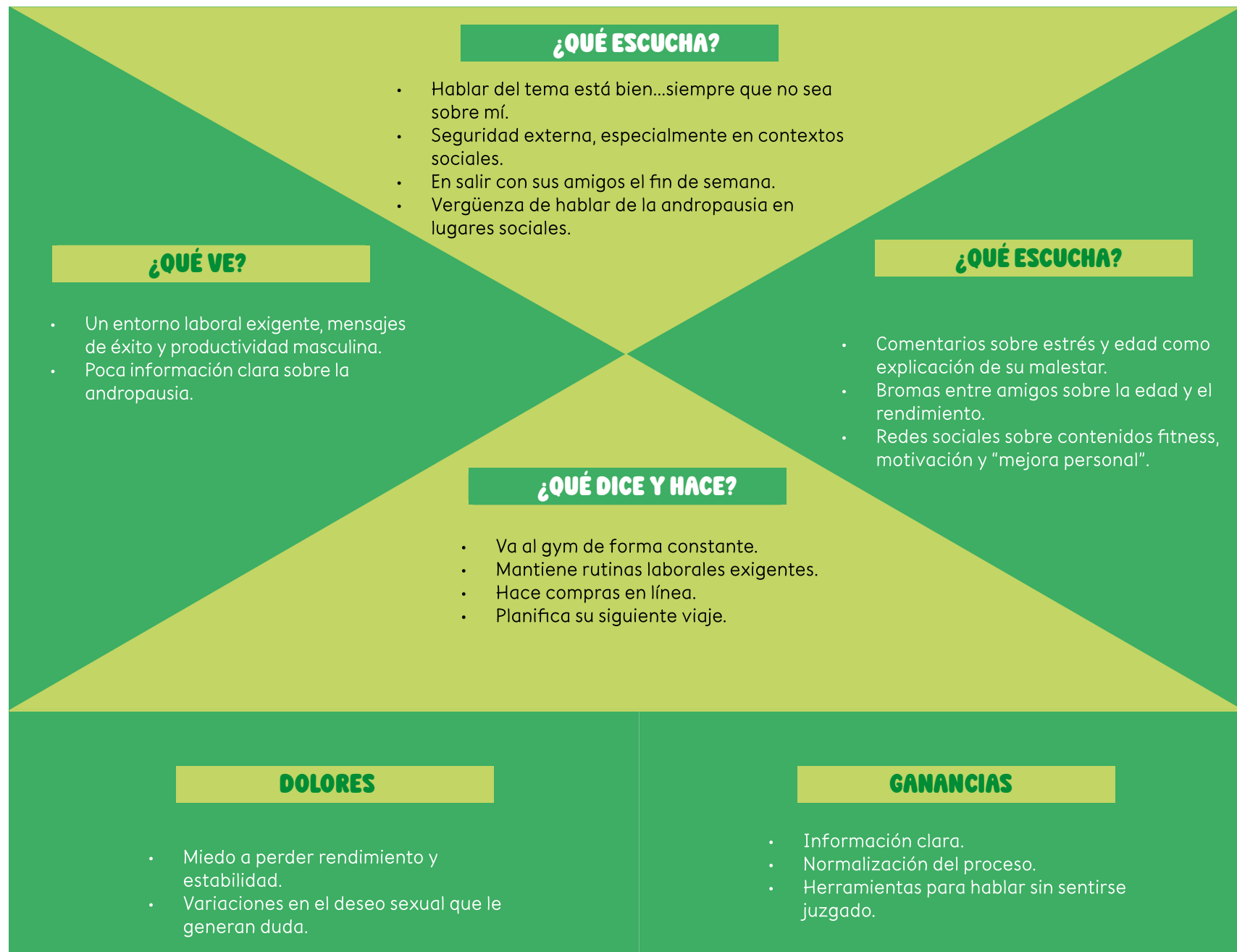
2.1.3 Mapa de empatía

El mapa de empatía permite comprender al usuario y analizar lo que piensa, siente, dice y hace, ayudando a identificar sus necesidades y diseñar experiencias más acertadas.

Figura 10

Mapa de empatía

Diseñado para: hombres de 30-45 años



2.2

Brief Creativo

Define el objetivo para crear un juego de mesa sobre la andropausia dirigido a hombres de 30 a 40 años, estableciendo los lineamientos para su desarrollo.

Fecha: 06-01-2026

Cliente: Persona interesada en sobrellevar la andropausia.

Producto: Juego de mesa

Objetivo: Visibilizar la andropausia como una etapa natural del ciclo masculino.

2.2.1 Descripción del producto

Consiste en un juego de mesa que aborda la andropausia como un proceso natural del ciclo de la vida masculina. El juego utiliza dinámicas participativas, situaciones cotidianas y narrativas humorísticas inspiradas en modismos ecuatorianos y apoyadas en un lenguaje metafórico que permiten abordar el tema sin vergüenza ni estigmatización.

2.2.2 Ventajas competitivas del producto

Uso de humor y coloquialismo ecuatorianos desde un enfoque cultural y educativo.

Lenguaje metafórico que conecta con el usuario sin caer en vulgaridad o atacar a la inseguridad masculina.

Aborda la andropausia como preparación para el desarrollo de esta etapa.

Producto editorial analógico que fomenta la interacción social.

2.2.3 Público objetivo

Hombres ecuatorianos de 30 a 40 años, residentes en contextos urbanos, con nivel educativo medio o superior.

Se interesan por los espacios sociales e informales que consumen productos con identidad cultural. Buscan información accesible sin tecnicismos ni enfoques clínicos invasivos.

2.2.4 Ciclo de vida del producto en el mercado

El producto se encuentra en etapa de introducción al tratarse de un producto nuevo, desarrollado como una propuesta original desde el diseño gráfico sin antecedentes directos en el mercado local.

2.2.5 Particularidades del sector

El producto se inserta en el sector de juegos de mesa educativos y productos editoriales preventivos en salud masculina, un ámbito en crecimiento, pero un poco explorado es el enfoque cultural.

2.2.6 Tendencias del mercado

Global: creciente interés por juegos de mesa para adultos con contenido reflexivo, narrativos, médicos y educativos con un diseño centrado en el usuario y la experiencia emocional masculina.

Nacional y local: uso de elementos gráficos narrativos con el uso de modismos ecuatorianos.

2.2.7 Competencia directa e indirecta del producto

La competencia directa son juegos de mesa con enfoque de diversión y la competencia indirecta es el material editorial informativo como folletos, libros, guías médicas, charlas, talleres, campañas de salud masculina y por último, los contenidos digitales sobre bienestar masculino y juegos tradicionales.

2.2.8 Análisis del consumidor

Hombres de 30 a 40 años con estudios universitarios, activos laboralmente con intereses en su rendimiento físico. Valora las experiencias informales acompañadas de humor, la ironía, actividad física, reuniones con amigos y revisa contenidos con identidad cultural. Frente al producto presentan actitud de curiosidad, aceptación siempre y cuando la información no sea invasiva. Los usuarios secundarios son los amigos o familiares.

2.2.9 Mensaje y tono comunicacional

Mensaje: La andropausia es una etapa natural del hombre que puede comprenderse, anticiparse y vivir sin estigmas.

Tono: Cercano, humorístico y coloquial, con uso de modismos ecuatorianos, se busca generar confianza y empatía evitando tecnicismos para promover confianza entre pares.

2.2.10 Análisis del proceso de compra

Fase de descubrimiento: siente atracción por el formato y el diseño del juego de mesa.

Identificación: se siente identificado con el tono humorístico-cultural.

Toma de decisión: la decisión de compra es motivada por el valor social y cultural.

Compra y consumo: adquiere el producto para uso personal o social.

Compartir: siente la necesidad de jugar en grupo y vivir la experiencia.

2.2.11 Análisis del proceso de uso

- Contacto con el juego y lectura del manual de instrucciones.
- Exploración inicial de las cartas.
- Desarrollo de la dinámica de juego.
- Generación de diálogo, reflexión e intercambio de experiencias.
- Cierre del juego con reflexión final y posible conversación posterior.

2.2.12 Referencias visuales o estilo

Figura 11

Coraje el perro cobarde



Nota: La Ilustración muestra una riqueza expresiva y un trazo orgánico para reflejar emociones y preocupaciones. Imagen de referencia sacada de Pinterest.

Figura 12
Pedro Picapiedra



Nota: la ilustración muestra un personaje amigable, trazos limpios, formas geométricas y carisma visual. Imagen de referencia sacada de Pinterest.

Figura 13
Pájaro loco



Nota: En esta ilustración inspira la representación de movimiento y acción, incluso estando quieto. Esto era crucial para diseñar el movimiento del cuerpo.

Imagen de referencia sacada de Pinterest

2.2.13 Entregables

- Diseño de caja del juego.
- Manual de instrucciones.
- Tablero del Juego.
- Cartas (contenido narrativo y dinámico)

Sistema gráfico.

2.3

Definición de contenidos.

Tabla 1
Definición de contenidos

Contenidos del Producto	Tipo de contenido	Formato	Objetivo	Audiencia
Caja del juego	Concepto general y presentación del juego.	Texto e imagen	Comunicar la temática del juego y generar interés en el usuario.	Usuarios futuros
Manual de instrucciones	Reglas, mecánicas y objetivo del juego.	Texto e imagen	Explicar de manera clara y accesible cómo se desarrolla el juego.	Jugadores y facilitadores
Tablero del juego	Situaciones temáticas relacionadas con la andropausia.	Imagen	Contextualizar la experiencia.	Jugadores
Cartas	Escenarios cotidianos y emocionales, preguntas preventivas.	Texto e imagen	Favorecer la identificación y estimular el diálogo.	Jugadores
Fichas o piezas	Representación de los jugadores.	Elementos gráficos	Facilitar la interacción y el avance dentro del juego.	Jugadores

El proyecto se basa en el uso del juego de mesa como un recurso lúdico que facilita la conversación y el aprendizaje sobre la andropausia, permitiendo introducir la información de manera progresiva sin generar presión en el usuario a través de cartas y dinámicas participativas.

Se aborda el tema desde lo general hacia lo personal sin señalar directamente al jugador. Los contenidos incluyen la definición de la andropausia, síntomas, factores de riesgo, hábitos saludables.

Dentro del diseño gráfico se emplean ilustraciones, tipografía legible y una cromática cercana con un tono humorístico apoyado en modismos ecuatorianos.

Nota: Esta tabla muestra los principales contenidos que se van a abordar dentro del juego de mesa.

2.4

Proceso del diseño

Es una planificación para organizar el flujo de trabajo del proyecto de diseño, en las que se establecen etapas, actividades y tiempos necesarios para el desarrollo del juego de mesa.

Figura 14
Hoja de ruta



Figura 15

Hoja de ruta

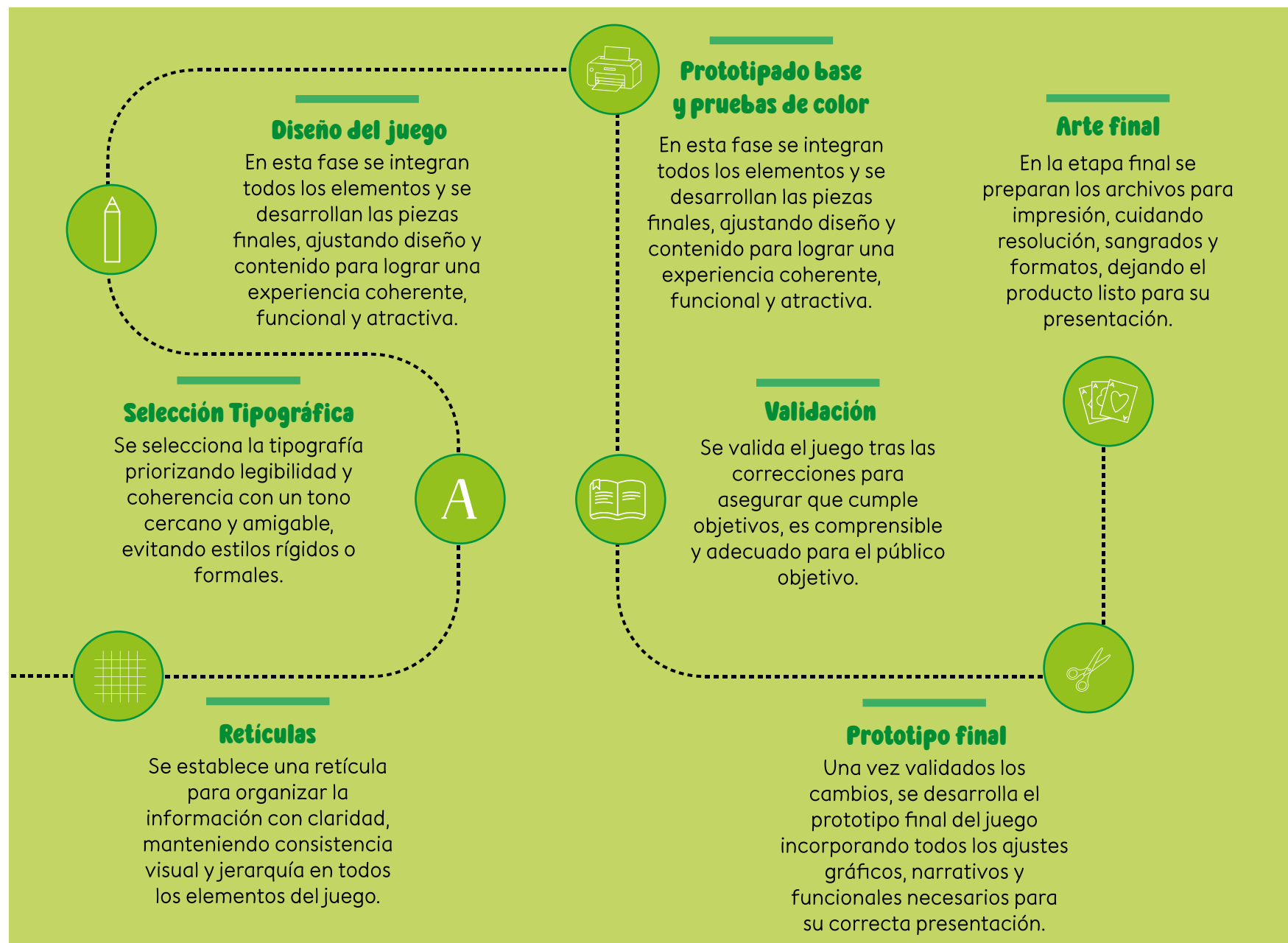


Tabla 2
Diagrama de Gantt.

Actividades	Enero	Febrero				Marzo				Abril				Mayo	
	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2
Definir el tipo de juego	X														
Definición de contenidos (objetos)		X	X												
Contenidos de narrativa		X	X	X											
Formato		X	X	X	X										
Manual de instrucciones									X	X					
Diseño de marca de producto			X	X	X										
Retículas				X	X										
Selección de tipografía				X	X										
Diseño del juego					X	X	X	X	X	X					
Prototipado y pruebas de color										X	X				
Revisión										X	X				
Validación										X	X				
Prototipado final												X	X		
Arte final															X

Nota: Esta tabla muestra el cronograma tentativo del desarrollo del proyecto, organizado según lo establecido por el Taller de Graduación.

2.5

Conclusiones del Capítulo

En conclusión, el presente capítulo permitió profundizar en el análisis del usuario al que se dirige el proyecto, identificando sus características, necesidades y comportamientos dentro del contexto sociocultural ecuatoriano. A partir de este estudio, se logró comprender de manera más clara el perfil del público objetivo que son hombres entre 30 y 40 años, así como dudas, percepciones y limitaciones que existen en torno a la andropausia, lo que facilitó una visión más integral de sus expectativas frente a un producto de carácter informativo y lúdico.

Asimismo, el análisis del usuario permite conocer la importancia de emplear un enfoque cercano y empático, utilizando recursos como el humor, metáforas y los modismos ecuatorianos. Estos elementos resultan fundamentales para generar identificación, romper estigmas y favorecer la aceptación de un tema que suele ser un poco tratado o asociado a prejuicios culturales.

Por otra parte, se abordaron aspectos clave del proceso del diseño, como el análisis del mercado, las ventajas competitivas, tendencias de mercado y ciclo de vida del producto. Este análisis permite definir su originalidad frente a otros

productos del mercado y la capacidad de conectar con el usuario desde una experiencia lúdica y educativa.

Finalmente, la estructuración del brief y la definición de contenidos ayudan a organizar de manera coherente el proceso del diseño, estableciendo una base sólida para las siguientes etapas del proyecto. De este modo, el capítulo consolida los fundamentos necesarios para el desarrollo del producto final, garantizando que cada decisión del diseño responda a los objetivos planteados y necesidades reales del usuario, fortaleciendo así la propuesta del juego de mesa como una herramienta de concientización y aprendizaje sobre la andropausia.

La ideación es la fase del proceso de diseño en la que se generan y exploran diversas propuestas creativas, con el fin de identificar la solución más adecuada en función de los objetivos del proyecto.

3

CAPÍTULO DE METODOLOGÍA



3.1

Definición del tipo de juego

Se aplicó una encuesta al público objetivo para identificar sus preferencias, donde se evidenció una mayor inclinación hacia los juegos de cartas. A partir de este resultado, se desarrolló una lluvia de 6 ideas iniciales, organizadas en un cuadro comparativo que permitió analizar diferentes técnicas, formatos y estrategias. Posteriormente, de este análisis surgieron 3 nuevas ideas.

Este proceso permitió explorar distintas posibilidades y definir las opciones más adecuadas para el desarrollo del juego.

Figura 16

Preferencias del público objetivo con respecto al tipo de juego de mesa.

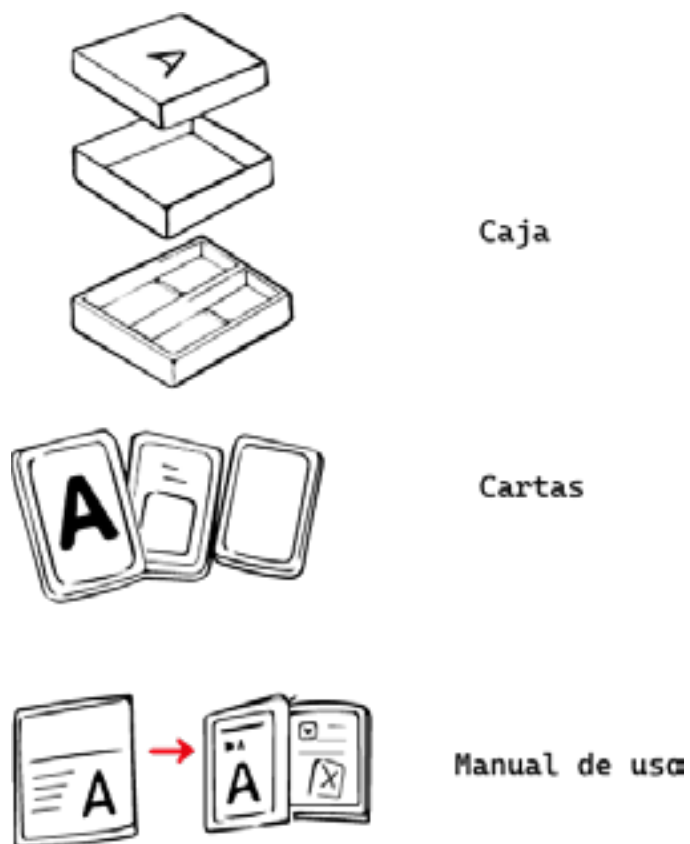


Nota: Resultados de la encuesta aplicada al público objetivo (22 respuestas), donde se evidencia una preferencia por los juegos de cartas (81,8 %) frente a otras categorías.

3.2

Definición de contenidos

Figura 17
Componentes del juego de mesa.



Nota: Ilustración esquemática de los componentes del juego.

La definición de contenidos del juego de mesa, está compuesto por cartas como elemento principal de interacción, incluye un tablero de puntos que permite llevar el avance de los jugadores mediante una ficha, reforzando el componente competitivo del juego. El juego cuenta con una caja contenedora que organiza y protege los elementos, y un manual de instrucciones que orienta al jugador sobre las reglas y el desarrollo del juego. En conjunto, estos componentes facilitan la experiencia del juego.

3.3

Proceso de generación de ideas

3.3.1 Lluvia de Ideas

Se realizó una lluvia de ideas sobre mecánica, estética y función que tendrá el juego de cartas.

Tabla 3

Matriz para generación de propuestas

Idea	Nivel de interacción	Estrategia	Formato cartas	Estética	Recurso extra	Mecánica	Tipos de cartas	Nº cartas	Valores/ Objetivos	Contenidos
1	Alta Directa	Humor Identificación	5.5 cm x 8.6 cm vertical	Troquelado	Cubre cartas	De reacción simultánea	•Situación. •Mito. •Cuidado. •Conversación. •Reacción.	40	•Humor. •Reflexión. •Participación. •Identificación.	•Andropausia. Hábitos. •Cambios físicos y emocionales.
2	Competitiva	Aprendizaje	7.5 cm x 10.5 cm vertical	•Colores por categoría.	Uso del celular con Internet	Busqueda rápida de información	•Googlear. •Sabías qué. •Di la plena. •Reto criollo. •Pausa.	25	Incentivar la búsqueda de información.	Síntomas de la andropausia
3	Reflejo	Emocional	8 cm x 5 cm horizontal	Ilustración Narrativa +texto	Ruleta	Completar la frase y genera diálogo	•Frase incompleta. •Respuesta.	46	Empatía y normalización del tema.	•Autoestima. •Emociones. •Inseguridad.
4	Confrontativa	Generar debate	6 cm x 10 cm vertical	En la portada la ilustración y en la contraportada el texto	Dado	Situación + elección de postura	•Situaciones. •Estoy bien. •Me hago el gil.	48	•Humor. •Reflexión. •Empatía	•Negación. •Cansancio. •Bajo Libido. •Orgullo masculino.
5	Social	Retos con picardía	9.5 cm x 9.5 cm cuadrado	Bordes redondos	Fichas	Desafíos + humor.	•Confiesa. •Elige a alguien. •Reacciona. •Mito/Verdad. •Te salvaste.	36	Diálogo y aprendizaje	•Mitos masculinos. •Cambios físicos y emocionales. •Vivencias.
6	competitiva y estrategia	Buscar equilibrio como tu salud	12 cm x 7 cm horizontal	Cartas rectangulares	A reloj	Una carta sobre otra en forma de torre.	•Situación. •Síntoma. •Decisión.	54	Humor y destreza	•Qué es la andropausia. •Cambios hormonales y factores.

Nota: Cuadro comparativo de posibles mecánicas de juego, formatos y estrategias tanto de forma como de función, a partir de esta tabla se han seleccionado 3 ideas, de las cuales se detallan a continuación.

3.3.2 Desarrollo de 3 ideas finales

Se realizó una tabla comparativa desglosada por atributos técnicos, estéticos y funcionales. Donde la idea A se centra en rapidez y humor, la idea B es una estructura más competitiva y de aprendizaje profundo y la idea C prioriza la introspección y el refuerzo emocional. Esta matriz es como base para la selección de la propuesta que mejor equilibre la normalización de los temas tratados con facilidad de uso.

Idea A

Un juego de mesa que aborda de manera lúdica las reacciones de los hombres frente a los cambios asociados a la edad y la andropausia, representando la dualidad entre la evasión y la aceptación. A través de situaciones cotidianas, el juego promueve la conversación.

Cartas del juego:

Cartas de situación (20 cartas)
Estas cartas muestran situaciones reales o cotidianas relacionadas con el envejecimiento masculino.

Ejemplos de situaciones:

- "Te cuesta dormir últimamente."
- "Se te olvidan las cosas."
- "Te duele la espalda."
- "Te cansas más rápido."
- "Te dicen que estás cambiando de humor."

Cartas de respuesta, son 12 cartas por cada tipo:

(12) Me hago el loco

El jugador evade la situación o hace una excusa.

(12) Estoy bien

El jugador acepta la situación o la enfrenta.

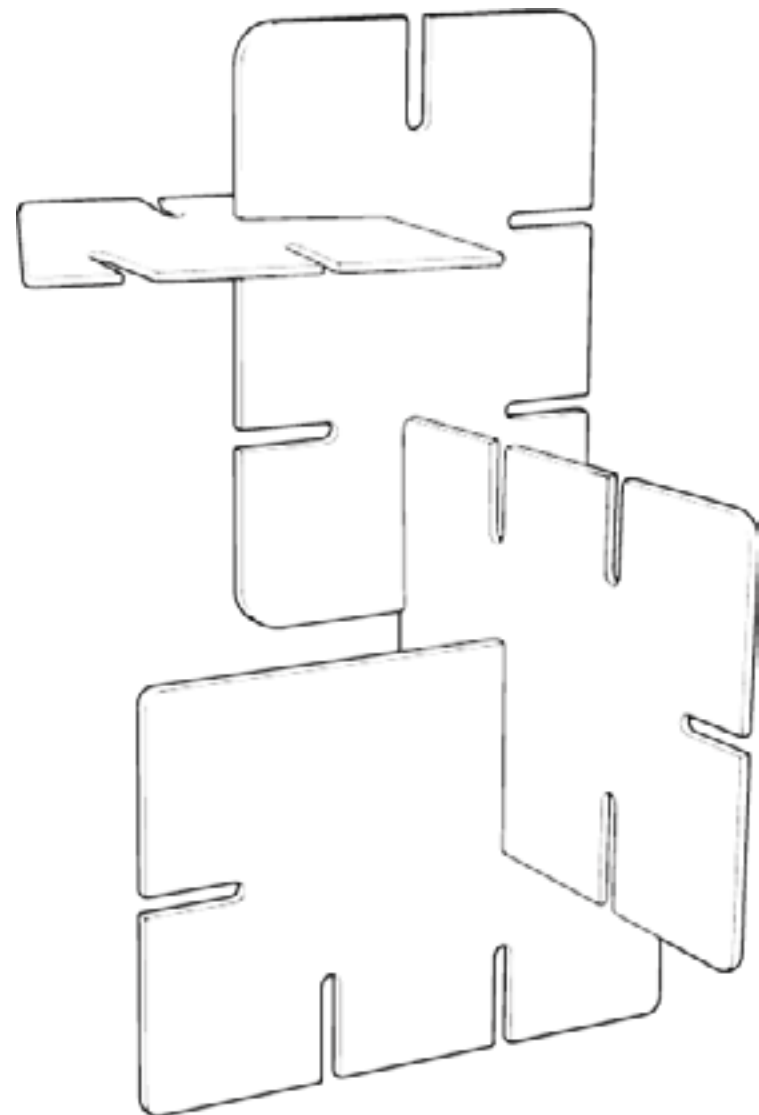
Mecánica:

La dinámica se basa en la construcción de una torre inestable con cartas troqueladas, generando tensión y desa-

rollo de habilidades. Los jugadores responden a distintas situaciones mediante 2 posturas: evadir el problema o enfrentarlo. El objetivo es mantener el equilibrio de la estructura mientras se desarrolla la interacción, el que provoca la caída de la torre sería el perdedor.

Figura 18

Cartas con troquel y bordes redondeados, una encima de la otra.



Idea B

Juego de cartas que busca generar reflexión y diálogo sobre la andropausa y salud masculina a través del humor, retos y confesiones. Los jugadores avanzan acumulando puntos mientras enfrentan distintas situaciones planteadas en cada carta.

- “Estás a salvo por ahora...” (Cartas de protección/robo de carta).
- “Suelta la sopa” (Confesiones) y Mito/verdad
- “¡No que muy machito!” (retos).
- “¿Sabías que...?” (Datos de salud).

Objetivo del juego:

El primero en llegar a 7 puntos gana.
Si un jugador acumula 3 penalizaciones (-1), debe cumplir un reto grupal especial llamado:
“No que muy machito” (reto especial grupal).

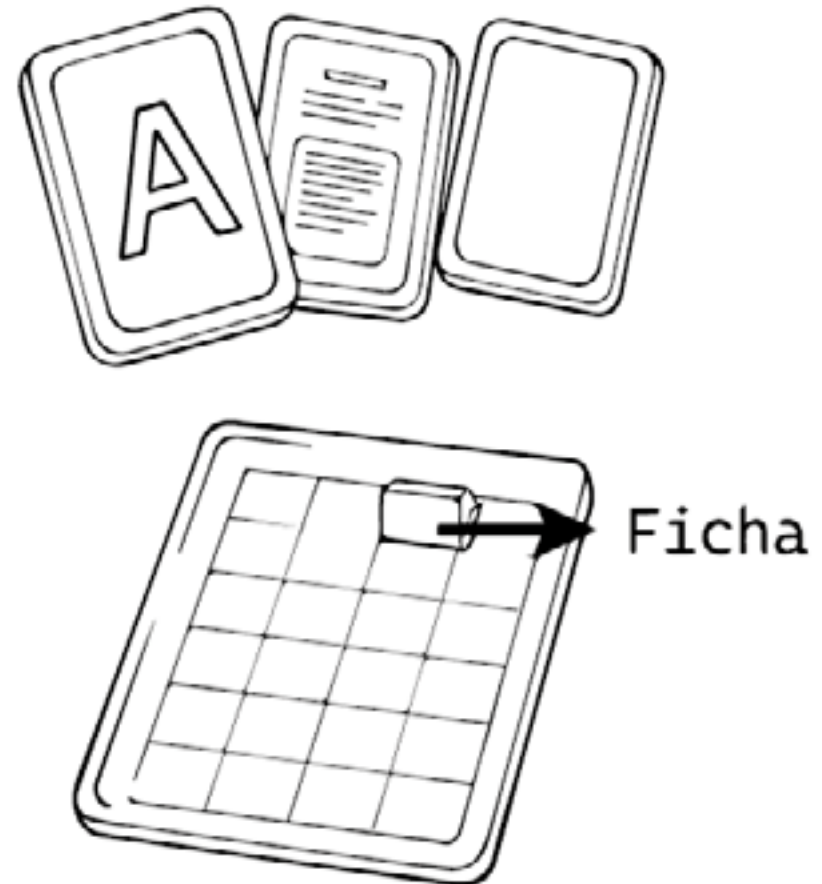
Mecánica:

- Se barajan todas las cartas.
- Se colocan en un mazo en el centro.
- En su turno, cada jugador toma una carta y la lee en voz alta.
- Debe cumplir con lo que la carta indique.
- Se suman o restan puntos inmediatamente.
- El primero en llegar a 7 puntos gana.

El juego combina interacción social, aprendizaje y entretenimiento, promoviendo la concienciación sobre el cuidado personal de manera lúdica.

Figura 19

Cartas con retos y un tablero de puntos.



Idea C

Juego de mesa ágil que utiliza el humor para abordar los cambios asociados a la andropausia. La dinámica se basa en la rapidez de reacción y la interacción entre jugadores. Se fundamenta también en el uso de expresiones populares ecuatorianas para hablar sobre los cambios emocionales de la andropausia en los hombres.

El objetivo del juego es reaccionar rápido, evitar acumular cartas y no quedarse con la “corona de la vergüenza”.

Son 7 cartas por tipo; estas cartas representan síntomas o comportamientos asociados al envejecimiento masculino.

- Panzón– subes de peso
- Cascarrabias– Cambios de humor
- Chavo ruco – Se comporta como joven
- Mushpa – Falta de viveza, olvidadizo.
- Fósforo quemado – bajo rendimiento sexual

Mecánica:

- Los jugadores se sientan alrededor de la mesa con las cartas boca abajo.
- Por turnos, cada jugador coloca una carta en el centro mientras todos dicen en voz alta la secuencia: “Panzón – Cascarrabias – Chavo ruco – Mushpa – Fósforo quemado”.
- Si la palabra dicha coincide con la carta colocada, todos los jugadores deben poner la mano sobre la carta lo más rápido posible.
- El último jugador en reaccionar se lleva todas las cartas del centro.
- El objetivo es evitar acumular cartas y no quedarse con la “corona de la vergüenza”. Las cartas especiales introducen retos que fomentan la conversación, combinando entretenimiento con reflexión sobre la salud masculina.

Figura 20
Cartas



Tabla 4

Matriz comparativa de las 3 propuestas finales (A, B y C)

Idea	Nivel de interacción	Estrategia	Formato cartas	Estética	Recurso extra	Mecánica	Tipos de cartas	Nº cartas	Valores/ Objetivos	Contenidos
A	Alta Directa	Humor Identificación	5.5 cm x 5.5 cm vertical	Troquelado	Dado	De reacción simultánea	•Situación. •Mito. •Cuidado. •Conversación. •Reacción.	48	•Humor. •Reflexión. •Participación. •Identificación.	Cambios físicos y emocionales.
B	Competitiva	Aprendizaje	7.5 cm x 10.5 cm vertical	•Colores por categoría. •Ilustración. •Narrativa + texto. •Cartas rectangulares y troquelado. •Fichas.	•Tabla de puntos •Baraja	•Puntaje •Diálogo •Movimiento del cuerpo	•Confiesa. •Información. •Protección. •Mito/Verdad. •Te salvaste.	56	•Humor. •Identificación •Diálogo	•Andropausia. Hábitos. •Cambios físicos y emocionales.
C	Reflejo	Emocional	8 cm x 5 cm horizontal	Ilustración Narrativa +texto	Baraja	Completar la frase y genera diálogo	•Frase incompleta. •Respuesta.	40	Empatía y normalización del tema.	•Autoestima. •Emociones. •Inseguridad.

Nota: Estas 3 propuestas finales surgen de la integración y mejora de las ideas anteriores desarrolladas previamente, seleccionando los elementos de mayor impacto lúdico y educativo.

3.4 Evaluación de ideas

La elección del juego de mesa responde a la necesidad de abordar la andropausia de forma accesible y participativa. A través de dinámicas como retos, confesiones y preguntas de mito/verdad, se facilita la comprensión del tema sin generar incomodidad, además, su carácter social promueve el diálogo y la reflexión, permitiendo tratar una temática sensible, de manera más cercana y dinámica. Su alta capacidad de “engagement” a través de una mecánica competitiva y acumulación de puntos garantiza motivación de continuar el juego.

Tabla 5
Matriz para seleccionar el juego.

Criterio	Idea A	Idea B	Idea C
Objetivos	Asociar conceptos mediante rapidez y repetición. Romper el hielo.	Generar conversación, compartir información y reflexionar desde el humor.	Representar el equilibrio físico y emocional mediante una metáfora estructural.
Innovación	Media. Mecánica conocida aplicada a nuevo contenido.	Media-Alta. Integra retos con educación sobre salud masculina.	Alta. Usa una estructura física como metáfora del equilibrio hormonal y emocional.
Tiempo de juego	15-20 minutos.	30-40 minutos.	30-40 minutos.
Factibilidad	Muy alta. Solo requiere cartas impresas.	Alta. Mazo de cartas con categorías.	Media. Requiere diseño estructural y materiales rígidos.
Nivel de interacción	Alto en físico (reflejos y rapidez).	Alto social (diálogo y retos).	Alto simbólico y colaborativo.
Profundidad temática	Baja-Media. Superficial.	Media-Alta. Conversacional.	Alta. Experiencial y reflexiva.
Afinidad con público 30-40	Media. Puede percibirse infantil.	Alta. Cercano y dinámico.	Alta. Acorde a la edad y simbólico.
Trascendencia	Baja-Media. Más lúdico que reflexivo.	Alta. Puede generar conciencia social.	Muy alta. Metáfora directa.
Impacto emocional	Bajo	Alto	Alto

Nota: Dentro del análisis comparativo de las tres opciones finalistas de juego, se ha escogido la idea B como propuesta a desarrollar.

3.5

Selección de ideas / Idea Final

La idea de juego de cartas es dinámica y participativa que aborda, desde el humor y modismos ecuatorianos, temas relacionados con la andropausia y el cuidado de la salud masculina. A través de distintas categorías de cartas, el juego combina preguntas, confesiones, retos físicos y datos informativos que invitan a la reflexión sin perder el carácter lúdico.

La mecánica es sencilla: los jugadores toman turnos para sacar cartas de un mazo central y cumplir con las instrucciones indicadas, lo que puede implicar ganar o perder puntos. El objetivo es ser el primero en alcanzar 7 puntos. Sin embargo, aquellos jugadores que acumulen penalizaciones deberán enfrentar retos especiales grupales, aumentando la interacción y el entretenimiento.

El juego incluye cartas de protección, confesión, mito o verdad, retos y datos de salud, lo que permite una experiencia variada que equilibra diversión e información. De esta manera, el juego no solo entretiene, sino que también busca generar conciencia sobre hábitos saludables y romper estigmas en torno a la salud masculina.

Se eligió este juego y su sistema de componentes (caja, cartas, fichas de respuesta y tablero de puntos) porque permite desarrollar una dinámica interactiva, ágil y fácil de comprender para el usuario. El uso de cartas facilita la variedad de contenidos (preguntas, retos, mitos y verdades), lo que enriquece la experiencia de juego y mantiene el interés de los participantes.

La incorporación de fichas de respuesta permite una participación activa e inmediata, fomentando la toma de decisiones rápida y generando diálogo dentro de la partida. Por su parte, el tablero de puntaje me ayuda a que los participantes puedan saber su puntaje y el de otros, generando competencia entre ellos. La caja no solo cumple una función de contención, sino también de orden y portabilidad, asegurando que todos los componentes se mantengan organizados y accesibles. En conjunto, este sistema fue elegido porque responde a criterios de funcionalidad, claridad y experiencia de usuario, alineándose con los objetivos del proyecto.

Figura 21
Componentes del juego final



4



**CAPÍTULO DE
Diseño**

4.1

Partidos de Diseño

Los partidos de diseño constituyen los lineamientos que orientan el desarrollo del proyecto desde una perspectiva integral, permitiendo definir los criterios que guían su construcción. En esta etapa se establecen las decisiones relacionadas con los aspectos formales, funcionales y tecnológicos del producto, con el fin de asegurar coherencia entre la propuesta conceptual y su materialización.

Estos lineamientos responden a las necesidades del usuario, los objetivos del proyecto y la naturaleza del juego, permitiendo estructurar una experiencia clara, funcional y significativa.

4.1.1 Partido Formal

El partido formal define las características visuales y estéticas del proyecto, abarcando aspectos como el formato, la composición, la cromática, la tipografía y el estilo gráfico. Este apartado establece la identidad visual del juego, buscando generar una comunicación clara y coherente con el concepto propuesto.

Las decisiones formales facilitan la comprensión de los elementos del juego y fortalecen su atractivo visual.

4.1.1.1 Formato

El proyecto se desarrolla en un formato de juego de mesa compuesto por cartas, tablero de registro de puntuación, caja contenedora, funda exterior para las cartas y manual instructivo.

Las cartas presentan un formato rectangular con bordes redondeados, en orientación vertical, con dimensiones de 7 cm x 10 cm, lo que facilita la manipulación, barajado y lectura durante la dinámica del juego.

El tablero de puntuación se plantea en un formato de 15 cm x 20 cm, diseñado para el registro visual de puntaje sin interferir en la interacción principal del juego, además de que permite cuantificar el puntaje de cada jugador en cada ronda de todos los jugadores.

El sistema de empaque está compuesto por una base tipo bandeja autoarmable y una funda exterior deslizante, lo que permite organizar, proteger y transportar los elementos del juego de manera eficiente. La base presenta dimensiones aproximadas de 11 cm x 8 cm x 4 cm, adaptadas al volumen de las cartas y demás elementos.

El manual instructivo se desarrolla en un formato plegable tipo acordeón (similar a los mapas turísticos), con dimensiones extendidas aproximadas a 30 cm x 20 cm facilitando la lectura secuencial del contenido y optimizando su almacenamiento dentro del empaque.

Las fichas de puntuación se plantean en un formato reducido de 3 cm de diámetro, permitiendo su fácil manipulación y visualización durante el juego. Su tamaño compacto favorece el control del puntaje sin generar saturación visual.

Las decisiones de formato responden a criterios de ergonomía, funcionalidad y portabilidad, considerando la interacción directa del usuario con cada componente del juego. Buscando equilibrar eficiencia de uso, claridad informativa y practicidad en el almacenamiento.

4.1.1.2 Ilustración

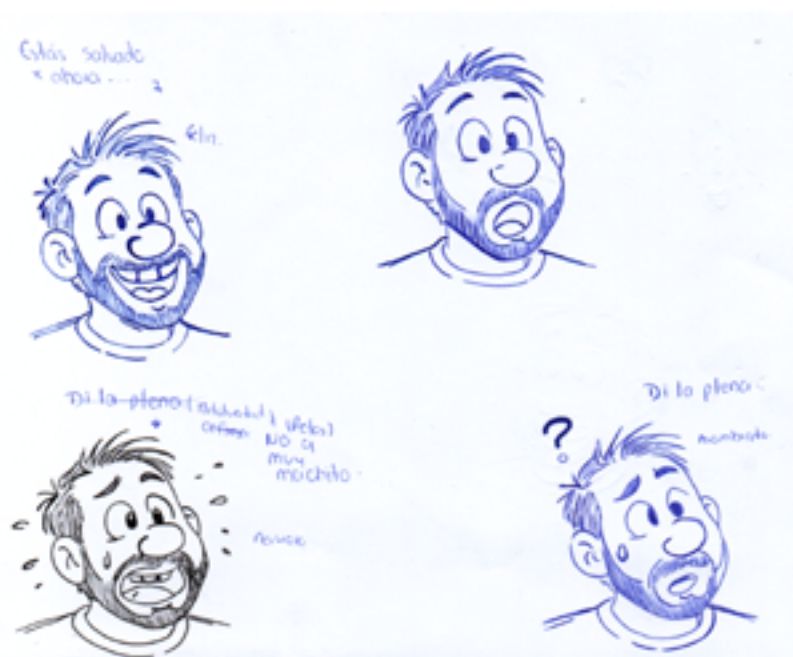
La estética visual de las cartas está inspirada en el cartoon lineal, complementando con elementos expresivos que remiten al dibujo espontáneo similar al doodle art. Ambas estéticas comparten características como la simplificación de forma, uso de contornos definidos, expresividad visual, lo que permite construir representaciones claras y dinámicas.

Esta propuesta gráfica se inspira en los dibujos animados de las décadas de los años 80's y 90's, que fueron los años más populares. Retomando recursos como líneas marcadas, composición simplificada y énfasis en la gestualidad. Esta referencia aporta un carácter visual nostálgico que favorece la conexión con el público objetivo que son los hombres de 30 a 40 años, generando cercanía.

Desde una perspectiva conceptual, este estilo resulta adecuado para abordar la temática de la andropausia, ya que permite presentar la información de forma amigable, reduciendo la carga de seriedad o incomodidad.

Figura 22

Ilustración definida.



4.1.1.3 Cromática

La propuesta cromática del proyecto se basa en el uso de la paleta monocromática aplicada a las ilustraciones, es decir tonalidades medias, oscuras y pastel dentro de cada gama cromática, permitiendo establecer contrastes visuales y una identificación clara entre categorías. Para generar profundidad, jerarquía y diferenciación visual, manteniendo el fondo blanco de las cartas, para garantizar contraste y legibilidad.

Esta selección cromática responde a principios de la psicología del color buscando generar asociaciones emocionales acordes a la temática. En conjunto, se mantiene como recurso coherente con el estilo gráfico lineal y expresivo adoptado. Este enfoque mantiene una estética limpia, coherente y funcional, reforzando la claridad del contenido de cada carta.

Se establece un sistema de codificación cromática en donde cada tipo de carta se identifica con un color específico, esta estrategia facilita el reconocimiento inmediato de categorías, para garantizar una experiencia de usuario más intuitiva.

Figura 23

Paleta cromática para cada tipo de carta.



4.1.1.4 Tipografía

Se plantea una tipografía handwriting, llamada **Indie Flower**, para el contenido principal, seleccionada por su alta legibilidad en formatos impresos. Para títulos y elementos destacados, siendo una tipografía orgánica simulando la escritura a mano, dando coherencia al enfoque ilustrativo del proyecto. Esta decisión refuerza el carácter cercano y expresivo del diseño, además de aportar dinamismo visual y establecer una jerarquía clara y facilitar la comprensión del contenido.

4.1.1.5 Jerarquía de Información

La información se organiza mediante niveles jerárquicos definidos, donde el título o la categoría se presenta como elemento principal, seguido del contenido textual y complementado con la ilustración. Se emplean variaciones de tamaño, peso tipográfico y ubicación para guiar la lectura del usuario, permitiendo identificar rápidamente el tipo de carta y su contenido. Esta estructura favorece la lectura rápida e intuitiva para agilizar la dinámica del juego.

4.1.1.6 Sistema gráfico, constantes y variables

El sistema gráfico del proyecto se estructura a partir de elementos visuales que garanticen coherencia y unidad en todos los componentes del juego, especialmente en el diseño de las cartas.

Constantes:

Se mantiene la cromática monocromática, el uso del fondo blanco, el estilo ilustrativo lineal con trazos definidos, la tipografía base, el diseño de los bordes y la organización de los elementos (Título, ilustración y texto). Estos elementos permiten conservar una identidad visual uniforme, facilitar la lectura y sistematización del diseño.

Variables:

Los elementos variables se consideran el contenido textual, las expresiones del personaje de la ilustración, la asignación de color según el tipo de carta.

4.1.2 Partido Funcional

Función general: El proyecto tiene como función principal informar, generar conciencia sobre la andropausia mediante la experiencia lúdica, facilitando la comprensión del tema a través de la interacción.

Funciones específicas:

Interactividad: El juego propone una dinámica participativa basada en cartas, donde los usuarios interactúan constantemente, favoreciendo la toma de decisiones, participación activa y diálogo entre jugadores.

Educación lúdica: Se transmite información sobre la andropausia de manera accesible y dinámica, usando mecánicas de juego sin recurrir a métodos tradicionales.

Diálogo y concientización: El contenido de las cartas permite identificar mitos y realidades, incentivando la reflexión sobre la andropausia y promoviendo mayor comprensión de sus implicaciones.

Usabilidad y ergonomía visual: El diseño prioriza la legibilidad, claridad visual y la fácil manipulación de los componentes, permitiendo una interacción cómoda, intuitiva y continua durante el desarrollo del juego.

4.1.3 Partido tecnológico

Sustratos de impresión:

Se utilizará cartulina laminada de alto gramaje para las cartas, garantizando resistencia y durabilidad. Las fichas de puntuación serán elaboradas en MDF o falsa pintada para mayor resistencia durante el uso. El manual se imprimirá en cartulina de menor gramaje en formato plegable tipo acordeón. El empaque será realizado en cartón rígido

laminado para brindar protección y una mejor presentación comercial.

Tecnologías de impresión:

Se emplea impresión offset para cartas, manual y empaque debido a su calidad, rapidez y facilidad de reproducción en serie. Además, se aplicarán acabados como laminado mate o brillante para proteger las piezas y mejorar su apariencia visual.

Software:

Se utilizará Adobe Illustrator para la diagramación de cartas, fichas y empaque, y Adobe Photoshop para la edición y digitalización de ilustraciones.

Tipo de producción:

La producción será semi-industrial, combinando impresión mecanizada con procesos manuales como corte, armado del empaque y pintado de fichas.

4.1.4 Partido conceptual

Concepto:

El proyecto se fundamenta en la necesidad de visibilizar la andropausia como una etapa natural del desarrollo masculino, la cual suele estar rodeada de desinformación y estigmas sociales. Se propone el juego como herramienta que permita abordar el tema de manera accesible, cercana y humorística.

Narrativa:

Está construida a partir de la interacción entre los jugadores y las distintas categorías de cartas: Cada tipo de carta (Mito/verdad, confesiones, retos, información, protección e identificación) representa situaciones cotidianas, creencias y experiencias relacionadas con la andropausia.

Mecánica del juego:

La mecánica de acumulación de puntos, penalizaciones y cartas de información, incentiva la interacción constante, el diálogo, la toma de decisiones y mantener el interés del jugador durante la partida del juego.

Enfoque comunicacional:

El proyecto utiliza el humor, el lenguaje coloquial y situaciones cercanas para abordar la andropausia sin la carga de seriedad o incomodidad asociada al tema. A través del juego se busca generar confianza, promover la reflexión y facilitar la conversación entre los usuarios, contribuyendo a la normalización de la salud masculina y posicionando el diseño como una herramienta de comunicación.

4.2

Desarrollo del Sistema Gráfico

Retícula

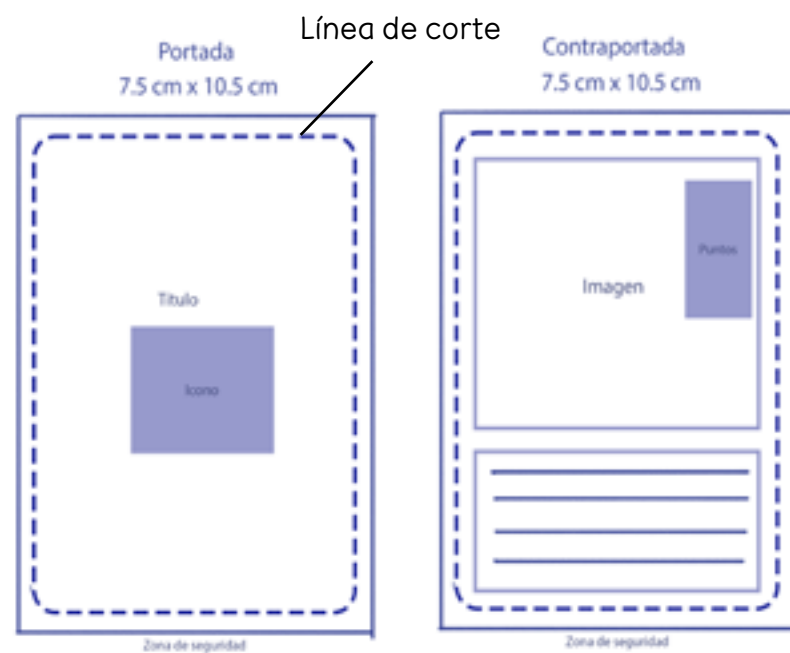
Durante el desarrollo del sistema gráfico se exploraron distintas propuestas de retícula para la organización de la información en las cartas. Estas pruebas permitieron analizar diferentes formas de jerarquización y distribución de los elementos, considerando la legibilidad, claridad y rapidez de comprensión dentro de la dinámica del juego.

Selección final de Retícula

Se seleccionó una retícula con imagen superior y texto inferior, que permite una lectura clara y jerárquica. El puntaje se integra dentro de la imagen mediante un recuadro, facilitando su identificación rápida dentro del juego.

Figura 25

Selección de Retícula



4.2.1 Ilustración

La ilustración presenta un estilo tipo cómic, con trazo orgánico y expresivo, que aporta dinamismo, humor y cercanía al contenido del juego.

4.2.2 Personaje

En esta fase de bocetaje, como parte del desarrollo del sistema gráfico, se realizaron exploraciones de personajes para probar distintas propuestas gráficas, evaluar su claridad y realizar ajustes antes de la elaboración del diseño final.

Figura 26

Personajes



4.2.2.1 Personaje final

Se optó por un estilo de ilustración tipo cómic debido a su capacidad para comunicar ideas de forma clara, directa y con un enfoque humorístico. Este estilo permite representar situaciones cotidianas de manera exagerada y expresiva, facilitando la comprensión de los contenidos del juego y generando mayor conexión con el usuario.

Figura 29
Tipografías

Texto

¿No que muy machito?

¿No que muy machito?

¿No que muy machito?

Tipografía

Monotype Corsiva

OCR A Extended

Mymerve Regular

4.2.5.2 Tipografía final

Se seleccionó una tipografía de estilo orgánico con apariencia manuscrita, ya que aporta cercanía y refuerza el carácter informal y humorístico del juego. Este tipo de letra permite transmitir naturalidad y expresividad, alineándose con el estilo ilustrativo tipo cómic planteado en el sistema gráfico.

Figura 30
Tipografía final



4.2.6 Desarrollo de composición de las cartas

La composición final integra imagen, texto y puntaje de forma jerárquica y equilibrada, priorizando la ilustración en la parte superior y el contenido en la inferior, para garantizar una lectura clara y dinámica.

Figura 31
Bocetos composición



Figura 32
Bocetos composición.

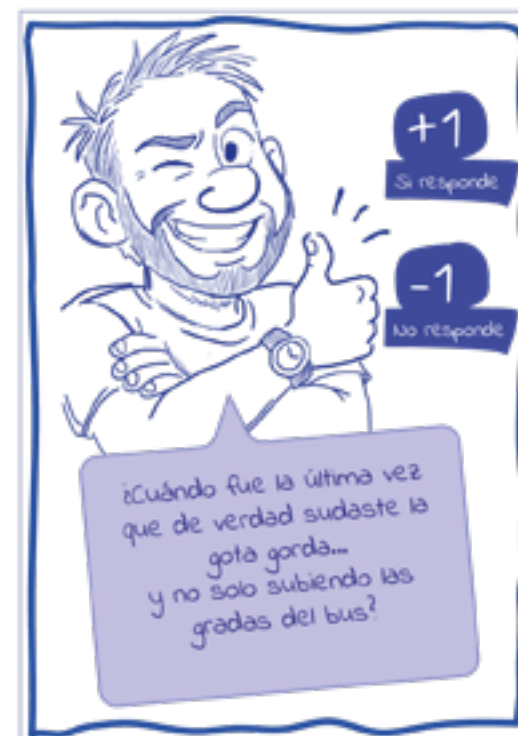


4.2.6.1 Composición final

La composición final de las cartas responde a la integración coherente de los elementos gráficos definidos previamente, como la retícula, la ilustración y la tipografía. Se establece una organización jerárquica que prioriza la imagen en la parte superior, permitiendo captar la atención del usuario de forma inmediata, mientras que el contenido textual se ubica en la parte inferior para facilitar su lectura.

El puntaje se incorpora dentro de la ilustración mediante un recuadro, asegurando su visibilidad sin interferir con la comprensión del contenido. Esta composición permite un equilibrio entre lo visual y lo informativo, logrando una experiencia clara, dinámica y funcional dentro del juego

Figura 33
Composición final.



4.3

Marca Producto

Para seleccionar la marca que representará el juego, se realizó una lluvia de ideas con diferentes propuestas de nombres relacionadas con la interacción, el humor y la conversación entre amigos. Luego de analizar las distintas opciones, se eligió el nombre "Entre Panas", ya que refleja un ambiente de confianza, cercanía y diálogo, elementos fundamentales dentro de la dinámica del juego.

La propuesta inicial de la marca exploró distintas composiciones tipográficas y formas gráficas inspiradas en la conversación y la interacción social. Después de varias pruebas visuales, se optó por integrar el nombre dentro de un globo de texto, recurso gráfico que representa el diálogo, la comunicación y el intercambio de experiencias entre los jugadores.

La propuesta final de la marca utiliza una tipografía orgánica y expresiva, coherente con el estilo ilustrativo tipo cómic desarrollado en el sistema gráfico. Además, el uso del globo de diálogo refuerza el enfoque humorístico y conversacional del proyecto, permitiendo que la marca mantenga una identidad cercana, dinámica y fácilmente reconocible.

Figura 34
Boceto de logotipos.



Figura 35
Propuesta inicial.



Figura 36
Propuesta final.



4.3.1 Cromática del logo

La cromática de la marca se basa en el uso de un fondo amarillo combinado con tipografía en color negro, buscando generar alto contraste, visibilidad y reconocimiento dentro de las distintas aplicaciones del juego.

El amarillo aporta una sensación de dinamismo, cercanía y energía, características que se relacionan con el tono humorístico y conversacional del proyecto. Por su parte, el color negro permite reforzar la legibilidad del logotipo y mantener claridad visual en diferentes tamaños y soportes.

Esta combinación cromática mantiene coherencia con el estilo gráfico tipo cómic desarrollado en el sistema visual, ya que recuerda los recursos utilizados en globos de diálogo, ilustraciones y elementos gráficos propios de este lenguaje visual. Además, el contraste entre ambos colores facilita la identificación de la marca y favorece su aplicación en cartas, manual, tablero y empaque.

Figura 37
Cromática del logo.



4.4

Expresividad del personaje y significado cromático

El personaje presenta distintas variaciones expresivas según la categoría de cada carta, permitiendo reforzar visualmente el significado y función dentro de la dinámica del juego. Estas expresiones se complementan con un sistema de codificación cromática que facilita la identificación rápida de cada tipo de carta.

El sistema cromático del juego fue desarrollado como un recurso visual para diferenciar las categorías de cartas y reforzar emocionalmente su significado dentro de la dinámica del juego. Cada color fue seleccionado considerando principios de psicología del color y su capacidad de generar asociaciones inmediatas en el usuario.

El color rojo se relaciona con alerta, advertencia y atención, por lo que se utiliza en cartas que representan riesgo, consecuencias o situaciones que requieren mayor cuidado, en este caso el desafío de los retos.

El verde transmite seguridad, protección y tranquilidad, siendo aplicado en cartas que benefician al jugador o representan alivio temporal dentro de la partida.

El amarillo se asocia con energía, tranquilidad y espontaneidad, aportando un tono humorístico y llamativo dentro de ciertas categorías del juego.

El naranja representa entusiasmo, interacción y movimiento, reforzando cartas vinculadas con participación activa y dinamismo entre jugadores.

El azul transmite confianza, estabilidad y calma, por lo que se utiliza en categorías relacionadas con información o reflexión.

Finalmente, el morado se asocia con introspección, cambio y sensibilidad emocional, aportando variedad visual y reforzando el componente psicológico y emocional presente en algunas cartas.

La combinación entre color y expresividad del personaje permite construir una comunicación visual más intuitiva, facilitando la rápida identificación de cada categoría dentro del juego.

Figura 38
Expresiones.



¿Sabías que?



**Suelta la
sopa**



**Estás
salvado...
Por ahora**



**No que muy
machito**



**Mito y
Verdad**



**Fresco
como la
lechuga**

4.5 Fichas

Las fichas fueron diseñadas bajo criterios de simplicidad, funcionalidad y coherencia visual con el sistema gráfico del juego. Su diseño incorpora distintas expresiones relacionadas con cambios de humor asociados a la andropausa, como felicidad, enojo, seriedad y picardía, permitiendo reforzar de manera visual y humorística la temática del proyecto.

Figura 39
Boceto de las fichas.



Figura 40
Fichas.



4.6 Ícono

La iconografía fue desarrollada como un recurso visual complementario para reforzar la identificación de cada tipo de carta dentro del juego. Los íconos se ubican en la portada de las cartas y permiten reconocer de manera rápida su categoría y función dentro de la dinámica.

Su diseño mantiene coherencia con el estilo gráfico tipo cómic del proyecto, utilizando formas simples, trazos definidos y un lenguaje visual expresivo. Además, la iconografía trabaja en conjunto con el sistema cromático para facilitar la comprensión e identificación inmediata de las distintas categorías de cartas.

Figura 41
Íconos.



4.7

Tablero

El tablero fue diseñado como un recurso visual de apoyo para el registro y seguimiento de puntaje durante la dinámica del juego, permitiendo identificar de manera clara el progreso de cada jugador y reconocer quién se encuentra ganando o perdiendo en cada ronda.

Cada jugador cuenta con una ficha de color específica para facilitar la identificación dentro del tablero y mantener una interacción más ordenada y dinámica. Además, el diseño incorpora el sistema cromático establecido previamente para las categorías de cartas, manteniendo coherencia visual con el resto de componentes del juego y reforzando la identidad gráfica del proyecto.

Tabla de puntaje: ayudará a que el jugador pueda contabilizar sus puntos. Cada carta al cumplir el desafío obtiene un puntaje según su categoría.

Figura 42
Tablero.

Puntos	+1	+2	+3	+4	+5	+6	GANARSE +7
Jugador 1							
Jugador 2							
Jugador 3							
Jugador 4							

Zona para poner las fichas.

4.8

Manual de Uso

El manual de uso fue diseñado para explicar las reglas, dinámicas y funcionamiento del juego de manera clara, visual y accesible. Su estructura combina texto, ilustraciones e iconografía para facilitar la comprensión rápida de la información y guiar al usuario durante la partida.

El diseño mantiene coherencia con el sistema gráfico del proyecto mediante el uso de la misma línea ilustrativa, recursos tipográficos y sistema cromático aplicado en las cartas y demás componentes del juego. Además, el lenguaje utilizado conserva un tono cercano y humorístico, forzando la identidad comunicacional del proyecto.

Figura 43
Diagrama del manual de Uso.

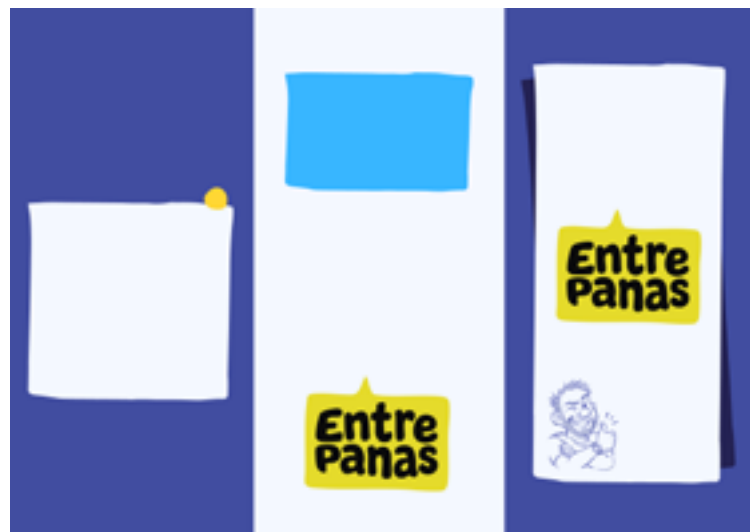


Figura 44
Manual de Uso.

Cara externa



Cara interna



4.9

Packaging

El packaging fue diseñado como un elemento funcional que permite almacenar, organizar y proteger todos los componentes del juego durante su uso y transporte. Su estructura fue pensada para contener de manera práctica las cartas, fichas, tablero y manual de uso.

A nivel visual, el diseño del empaque mantiene coherencia con el sistema gráfico del proyecto mediante el uso de la marca, ilustraciones, tipografía y sistema cromático desarrollado previamente. Esto permite fortalecer la identidad visual del juego y generar una presentación atractiva y reconocible para el usuario.

Figura 45

Separador de cartas por categoría

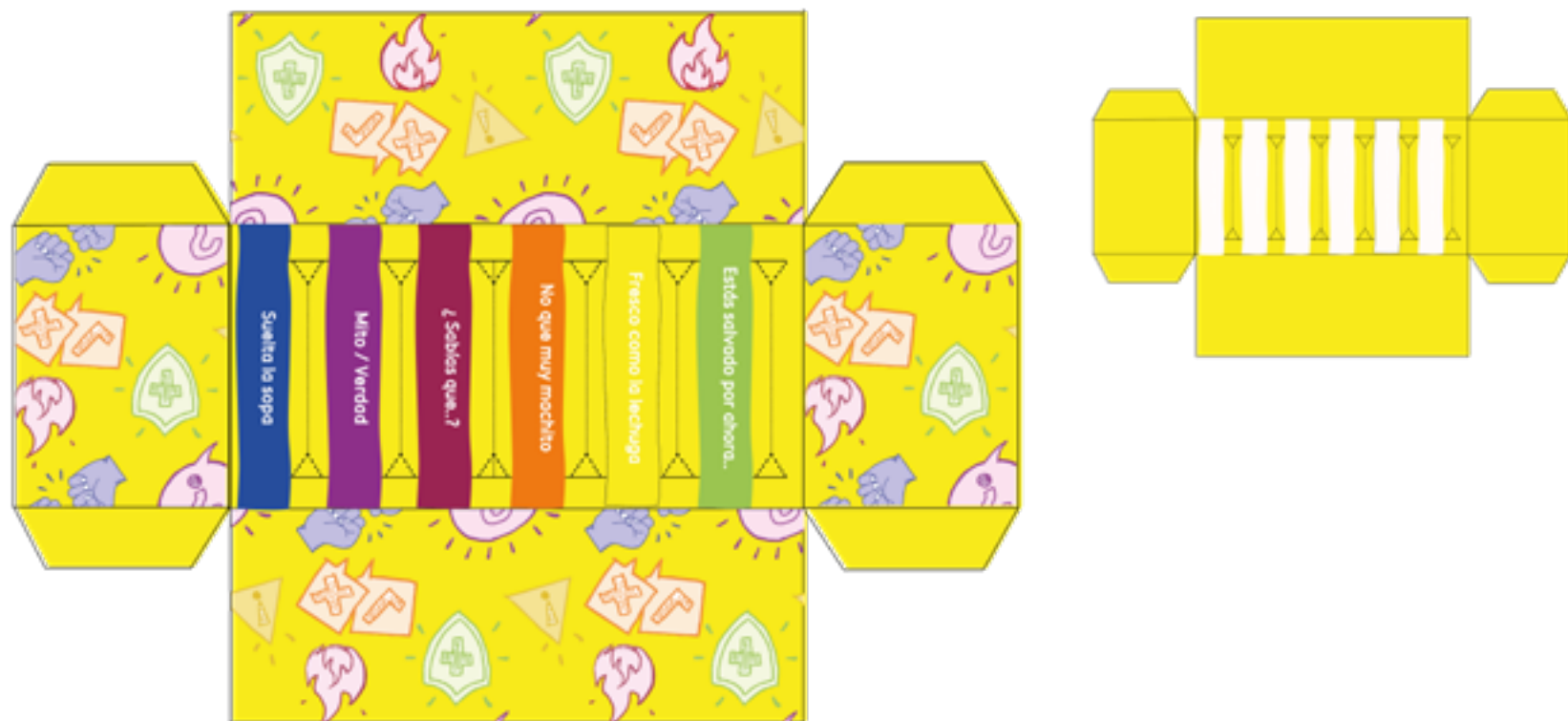


Figura 46

Boceto del ackaging contenedor.

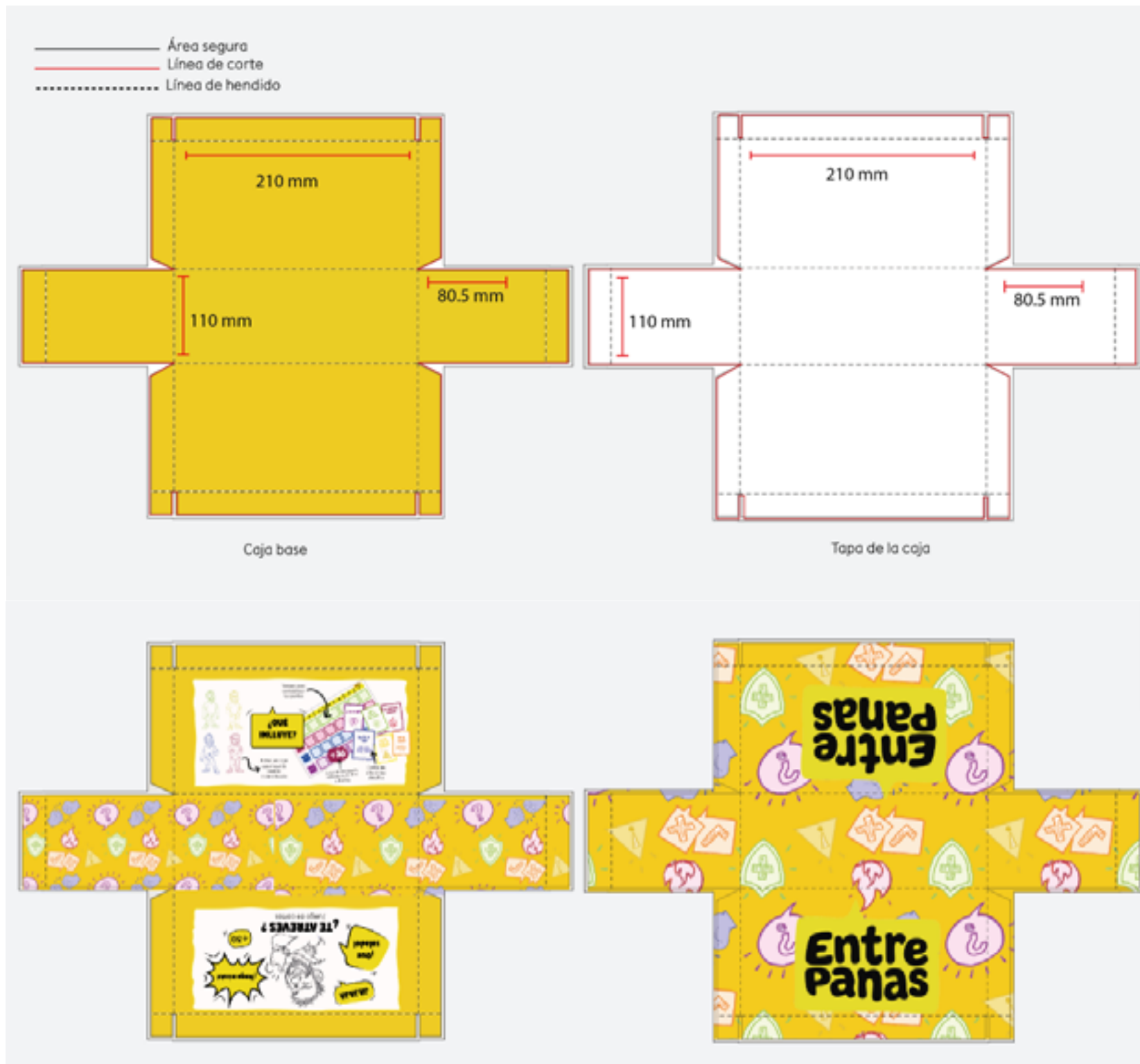
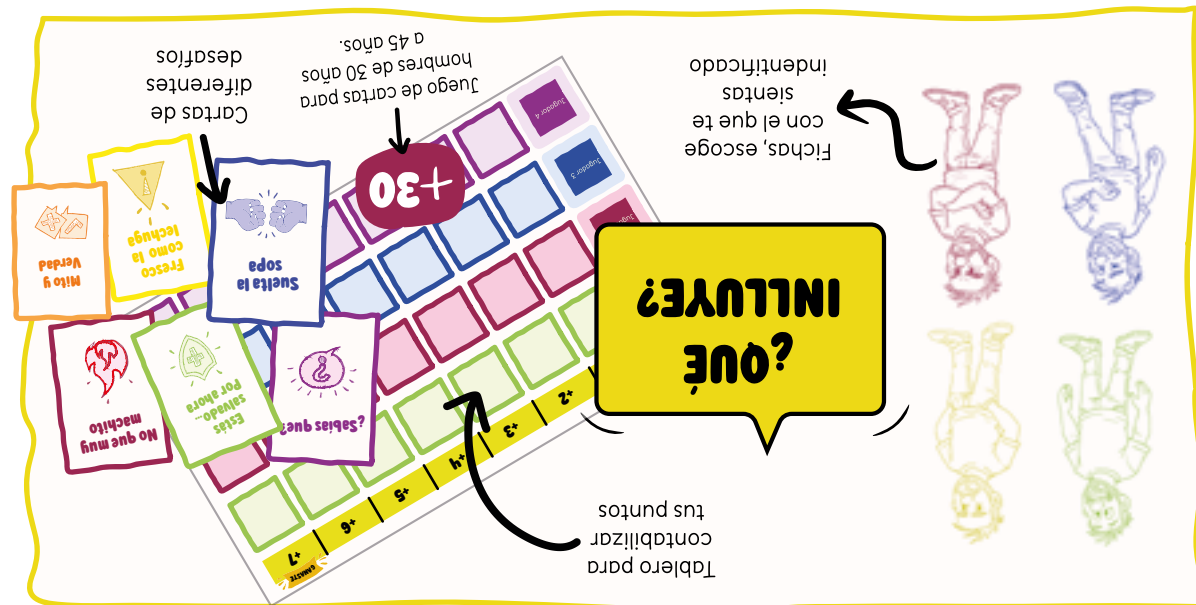


Figura 47

Packaging contenedor diseñado.



4.10

Mockup de los productos finales.

Figura 48
Packaging contenedor.



Figura 49
Packaging separador de cartas.



Figura 50
Cartas.



Figura 51
Fichas y tablero de puntos.



Figura 52
Manual de Uso.



Conclusiones

La presente investigación permitió evidenciar que la andropausia continúa siendo una temática poco conocida y escasamente visibilizada entre hombres ecuatorianos de entre 30 y 45 años. Esta situación se encuentra influenciada por factores emocionales y socioculturales vinculados a los estereotipos tradicionales de masculinidad, los cuales dificultan el reconocimiento de los cambios físicos y emocionales propios de esta etapa, así como la expresión abierta de inquietudes relacionadas con la salud masculina.

A partir del análisis realizado, se identificó la necesidad de desarrollar estrategias comunicacionales capaces de acercar esta información al público objetivo de manera accesible y cercana. En este sentido, el diseño editorial, complementado con recursos de gamificación, narrativa visual e ilustración, demostró ser una alternativa pertinente para transformar contenidos informativos en experiencias participativas que favorezcan la comprensión, la reflexión y el diálogo.

El desarrollo del proyecto permitió definir y aplicar estrategias de diseño basadas en el uso de lenguaje coloquial, metáforas visuales y dinámicas lúdicas orientadas a generar identificación con los usuarios. Estos recursos facilitaron la construcción de una propuesta comunicacional capaz de abordar temas sensibles como el cansancio, la tristeza, los cambios emocionales y la disfunción eréctil desde una perspectiva más amigable y menos estigmatizada.

Como resultado, se diseñó un producto editorial analógico en formato de juego de mesa compuesto por un tablero, cartas e instructivo, concebido como una herramienta de sensibilización que promueve la conversación y el intercambio de experiencias entre los participantes. La propuesta busca transformar una temática habitualmente asociada al silencio o la vergüenza en una experiencia de interacción que contribuya al reconocimiento y aceptación de la andropausia.

Recomendaciones

Se recomienda ampliar futuras investigaciones sobre la andropausia en el contexto ecuatoriano, con el fin de profundizar en sus implicaciones emocionales, sociales y culturales en la población masculina.

Asimismo, se sugiere implementar y evaluar el producto editorial con grupos más amplios de usuarios para identificar oportunidades de mejora y fortalecer su impacto como herramienta de sensibilización.

Finalmente, se recomienda explorar el uso del diseño editorial, la gamificación y las experiencias lúdicas en la comunicación de temas relacionados con la salud, debido a su potencial para facilitar la comprensión, promover la reflexión y fomentar el diálogo entre los usuarios.

Bibliografía

Allanwood, G., & Beare, P. (2015). Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios (M. Foz Casals, Trans.; Primera ed.). Parramón Paidotribo. <https://bibliotecadigital.utn.edu.ec/files/original/b5f50512bd66236b59490bf89fd4c3ecd8746ca4.pdf>

Choez Basurto, D. L. (2022, mayo 29). Impacto del climaterio en la calidad de vida de las mujeres de 45-59 años, centro de salud Los Vergeles, cantón Milagro, 2022. La Libertad. UPSE, Matriz. Facultad de Ciencias Sociales y de la Salud. Retrieved 2026, from <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8021>

DICAL. (2015). ¿Qué es el diseño editorial y de qué se encarga? Dical. Retrieved 2026, from <https://dical.es/blog/news/que-es-el-diseno-editorial-y-de-que-se-encarga>

ELISAVA. (2025, marzo 06). Diseño Editorial: Transforma las ideas en experiencias visuales. U ELISAVA. Retrieved 2026, from <https://www.elisava.net/diseño-editorial-todo-lo-que-debes-saber/>

Freitas Negretto, L. A., Rassi, N., Ribeiro Soares, L., Carvalho Saraiva, A. B., Figueiredo Teixeira, M. E., da Ressaureição Santos, L., Lima Souza, A. L., Cesar B., P., Barroso de Souza, W. K., & Veiga Jardim, T. d. S. (2024, marzo 21). Deficiência de Testosterona em Homens Hipertensos: Prevalência e Fatores Associados. Testosterone Deficiency in Hypertensive Men: Prevalence and Associated Factors. NLM. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12094286/>

García Fernández, I. (2019). Proyecto II: Diseño editorial · 6. Composición y puesta en página. En Diseño Editorial (p. 146). Retrieved 2026, from <https://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/dis-marca/6-composicion-y-puesta-en-pagina-3/>

Greene, R. (2025, abril 14). Masculinidad y envejecimiento: reparando hombres rotos. EL PAÍS. <https://elpais.com/chile/2025-04-15/masculinidad-y-envejecimiento-reparando-hombres-rotos.html>

Maset, J. (2021, Mayo 03). Andropausia: síntomas, duración y tratamiento | CinfaSalud. Cinfasalud. Retrieved June 26, 2026, from <https://cinfasalud.cinfa.com/p/andropausia/>

Merlyn, M. F., Jayo, L., X. Morales, F., & Herrera, R. (2024, Febrero 21). Los hombres también sienten: Consecuencias de la masculinidad tradicional en la salud mental y las relaciones de hombres ecuatorianos. Dialnet. Retrieved January 10, 2026, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9373327>

Molina V., Ó. (2024, Agosto 15). Sol, plantas y mermelada: cuando los estigmas de salud mental se desarmen en un huerto. EL PAÍS. <https://elpais.com/america-futura/2024-08-16/sol-plantas-y-mermelada-cuando-los-estigmas-de-salud-mental-se-desarman-en-un-huerto.html.com>

ONU MUJERES. (2022, Julio 20). Masculinidades en Movimiento: Ecuador avanza hacia la igualdad y la corresponsabilidad. ONU MUJERES: ECUADOR. Retrieved 2025, from <https://ecuador.unwomen.org/es/stories/noticia/2022/05/masculinidades-en-movimiento-ecuador-avanza-hacia-la-igualdad-y-la-corresponsabilidad-0>

Parminder, S. (2013, Diciembre). Indian Journal of Endocrinology and Metabolism. Indian Journal of Endocrinology and Metabolism. https://journals.lww.com/indjem/full-text/2013/17003/andropause__current_concepts.8.aspx

Samipoor, F., Pakseresht, S., Rezasoltani, P., & Kazemnajad Leili, E. (2017, mayo 09). Awareness and experience of andropause symptoms in men referring to health centers: a cross-sectional study in Irán. *The Aging Male*, 20(3), 153-160. 10.1080/13685538.2017.1298586

Stanaland, A., Gaither, S., & Gassam Pines, A. (2023, enero 03). When Is Masculinity "Fragile"? An Expectancy-Discrepancy-Threat Model of Masculine Identity. *Personality and Social Psychology Review*, 27(4), 359-377. 10.1177/10888683221141176

Vázquez Pérez, F., & Cruz Pérez, O. (2023, junio 09). ¿Qué es ser hombre? Significación y perspectivas de jóvenes universitarios. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, IV (2), 1923. 10.56712

Victoria Uribe, R., Urtilla Cobos, S. A., & Ortega Arturo, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Redalyc*. Retrieved 2026, from <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>

Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. d. I. Á., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020, Septiembre 07). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

