

SENDY

EXPLORA QUIÉN ERES

¿Y SI EL VIAJE ES HACIA ADENTRO?

Muchas veces terminamos eligiendo pensando en lo que esperan los demás...
antes de preguntarnos siquiera que es lo que realmente queremos nosotros.



DESING THINKING

Se utilizó esta metodología porque permite comprender a fondo las necesidades emocionales del usuario y promover una conexión auténtica, garantizando que la solución final no solo sea funcional, sino significativa para su vida real.



I. EMPATIZAR

Se realizaron entrevistas y un mapa de empatía para comprender la dificultad de los jóvenes al tomar decisiones sobre su futuro académico y profesional, influenciadas por opiniones externas y la falta de autonomía. A partir de ello, se definieron el POP y el Insight para orientar soluciones más significativas para el proyecto.

ENTREVISTAS

¿Cómo es tu vida actualmente y a qué te dedicas en tu día a día?

¿Qué personas influyen más en las decisiones que tomas sobre tu futuro?

¿En qué ocupas la mayor parte de tu tiempo y cómo te sientes con eso?

¿Qué miedos o inseguridades aparecen cuando piensas en tu futuro?

¿Qué imaginas o deseas para tu futuro académico o profesional?

¿Qué es lo que más te dificulta tomar decisiones importantes sobre tu futuro?

MAPA DE EMPATÍA

¿QUÉ PIENSAN Y SIENTEN?

Piensen constantemente en su futuro y en si toman las decisiones correctas.

Quieren tomar sus propias decisiones sin depender tanto de la opinión de los demás.

¿QUÉ VEN?

Ven que el futuro depende de las decisiones que tomen ahora.

Ven que elegir una carrera es una decisión importante para su futuro.

¿QUÉ ESCUCHAN?

Escuchan comentarios que generan duda sobre sus decisiones.

Preguntas de sus familias sobre su futuro y decisiones.

¿QUÉ DICEN Y HACEN?

Se cuestionan si están tomando las decisiones correctas.

Buscan información o consejos antes de tomar decisiones.

DOLORES

La opinión de los demás influye en su seguridad.

Les cuesta tomar decisiones importantes sobre su futuro.

NECESIDADES

Necesitan sentirse seguras al tomar decisiones sobre su futuro.

Necesitan tomar decisiones sin tanta influencia externa.

POV

ALEXSANDRA Y REINA	+	NECESITAN	+	REVELACIÓN
Jóvenes que están por iniciar su vida universitaria	Necesitan	Asegurarse que las decisiones que toman sobre su futuro sean adecuadas	Porque	Esto les permitirá reforzar su confianza en si mismas y desarrollar su autonomía, sin depender de la opinión de los demás.

INSIGHT

Los jóvenes que están por iniciar su vida universitaria no solo buscan tomar una decisión adecuada sobre su futuro, sino sentir que esa decisión es realmente suya, pero la influencia del entorno y el miedo a equivocarse debilitan su confianza y dificulta el desarrollo de su autonomía.

2. DEFINIR

Se creó un user persona y un cuadro de verbos para identificar el problema central y plantear el reto diseño. A partir de ello, se construyó la propuesta inicial mediante el MVP.

USER PERSONA

ALEXSANDRA SANCA NOA

JOVEN EN CONSTRUCCIÓN DE SU FUTURO

Bibliografía

Soy Alessandra, tengo 19 años y trabajo a medio tiempo como cajera mientras me preparo en una academia para ingresar la universidad. Debido a mis horarios rotativos en el trabajo, organizo mis tardes para estudiar. En mi tiempo libre escucho música y paso tiempo en redes sociales.



“ Antes era más insegura y me guiaba mucho por la opinión de otros. Ahora me siento un poco más segura de lo que quiero. ”

Personalidad

- Responsable
- Indecisa
- Introvertida

Motivación

- Contruir un futuro estable
- Estudiar algo que realmente le guste
- Demostrar(se) que puede salir adelante por sí misma

Nivel de Tecnología

- Acceso a internet
- Redes sociales
- Redes sociales

Pregunta de Proyecto

¿Por qué necesita sentirse segura al tomar decisiones sobre su futuro?

Objetivos

- Ingresar a la universidad.
- Elegir una carrera alineada a sus intereses
- Lograr independencia a futuro
- Aprender a cocinar y probar nuevas recetas

Frustraciones

- Sentir que la opinión de otros influyen en sus decisiones
- No tener claridad sobre su camino profesional
- No sentirse segura al tomar decisiones importantes



Marcas

- Converse • Falabella
- Samsung
- Aruma

Porque solía dejarse guiar por la opinión de los demás y no confiaba en sus decisiones, lo que le generaba dudas e inseguridad sobre su futuro.

CUADROS DE VERBOS

INSIGHT	VERBO CLAVE	POSIBILIDADES
La inseguridad les hace dudar de sus propias capacidades	Confiar	Crear experiencias o herramientas que refuercen la confianza en sí mismos al tomar decisiones.
Reflexionar sobre su futuro requiere tiempo que actualmente no tienen.	Equilibrar	Diseñar materiales de planificación que les permita organizar su tiempo manteniendo un espacio para ellos mismos .
La falta de claridad sobre qué camino elegir les genera frustración e inseguridad.	Explorar	Crear recursos interactivos para descubrir y comparar distintas opciones de manera clara reduciendo la incetidumbre sobre su futuro.
Las influencias externas afectan su seguridad al decidir	Diferenciar	Desarrollar herramientas que les ayuden a reconocer qué decisiones son realmente suyas y cuáles están influenciadas por su entorno
Las múltiples responsabilidades les dificultan enfocarse en lo que realmente quieren	Priorizar	Crear experiencias lúdicas interactivas que les permitan priorizar sus objetivos y enfocarse en lo más importante

Cómo resultado de los análisis surgieron del problema central y el reto de diseño que guiaron el desarrollo del proyecto

PROBLEMA CENTRAL

Los jóvenes que están por iniciar su vida universitaria presentan dificultades para confiar en sus propias decisiones y priorizar lo que realmente quieren, lo que limita el desarrollo de su autonomía y disminuye la falta de claridad sobre su futuro.

RETO DE DISEÑO

¿Cómo podríamos ayudar a los jóvenes que están por iniciar su vida universitaria a confiar en sus decisiones y priorizar lo que realmente quieren, para que puedan desarrollar su autonomía a pesar de la inseguridad y las múltiples responsabilidades?

PROPUESTA INICIAL

Herramienta lúdica basada en la toma de decisiones donde se presentan diversas situaciones para que los jóvenes puedan elegir, reflexionar y analizar las consecuencias de sus elecciones.

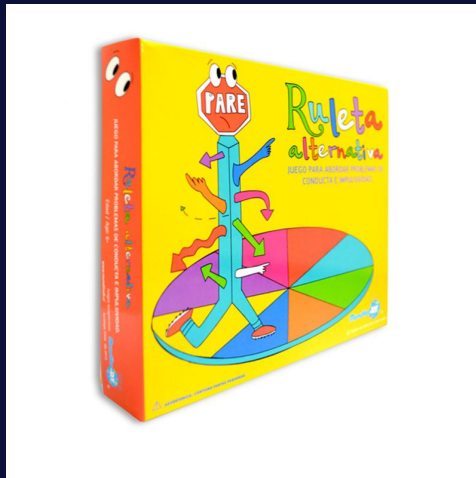
3. IDEAR

Se exploraron referencias mediante el benchmarking y se realizó un brainstorming para generar ideas y funciones que respondan al reto del diseño

BENCHMARKING

MUNDO CRUEL

Juego de cartas basado en preguntas incómodas o dilemas donde los jugadores deben elegir entre distintas opciones.



RULETA ALTERNATIVA

Juego basado en girar una ruleta que propone opciones o situaciones, generalmente usando colores para guiar decisiones.

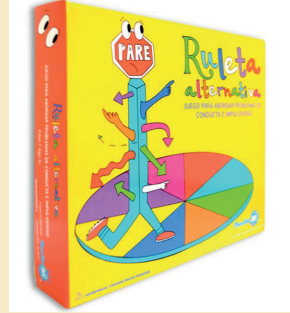
CATÁN JUNIOR

Juego de estrategia donde los jugadores exploran islas, consiguen recursos y construyen, incluyendo un elemento que puede bloquear el avance de otros jugadores.



IKONIKUS

Juego de cartas que utiliza ilustraciones abstractas para representar emociones y generar preguntas o reflexiones.



FORTALEZAS

- Sistema de interacción entre jugadores (bloquear)
- Uso de recursos y decisiones estratégicas
- Tablero dinámico (no es un camino lineal)

FORTALEZAS

- Uso de colores para orientar decisiones
- Dinámica simple e intuitiva
- Genera variedad de situaciones

FORTALEZAS

- Genera reflexión y debate
- Situaciones cercanas a la realidad
- Alto nivel de participación emocional

FORTALEZAS

- Uso de gráfica visual atractiva y abstracta
- Fomenta la expresión emocional
- Interpretación libre (creatividad del jugador)

DEBILIDADES

- Puede ser complejo de entender al inicio
- No tiene enfoque emocional o narrativo
- El objetivo es material (construir), no reflexivo

DEBILIDADES

- Mucha dependencia del azar
- Poca profundidad estratégica
- Limitada interacción entre jugadores

DEBILIDADES

- No tiene estructura de progreso (no hay tablero)
- Puede volverse repetitivo
- No hay consecuencias claras en el juego

DEBILIDADES

- Puede ser confuso de interpretar
- No tiene sistema de avance o progreso
- Depende mucho de la subjetividad

CARDSORTING

JUEGOS DE AZAR + PREGUNTAS	JUEGOS DE RECORRIDO	JUEGOS NARRATIVOS	JUEGOS DE ELECCIÓN Y CONSECUENCIAS
Ruleta del Azar	Camino de Decisiones	Escenarios de Vida	Juego de decisiones
Ruta del Destino		¿Qué harías tú? (Adivina la emoción)	Decide y Descubre
		Cartas reflexivas	

PROPUESTA FINAL

Herramienta lúdica basada en la toma de decisiones donde se presentan diversas situaciones para que los jóvenes puedan elegir, reflexionar y analizar las consecuencias de sus elecciones.

4. PROTOTIPAR

Se desarrolló el Moodboard, la identidad gráfica y las piezas de empaque, materializando la propuesta visual y funcional del juego

MOODBOARD

MÍSTICO

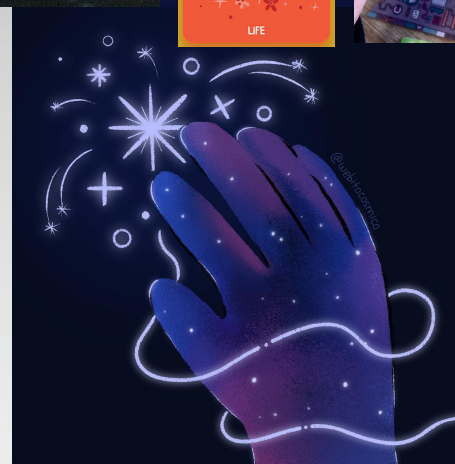
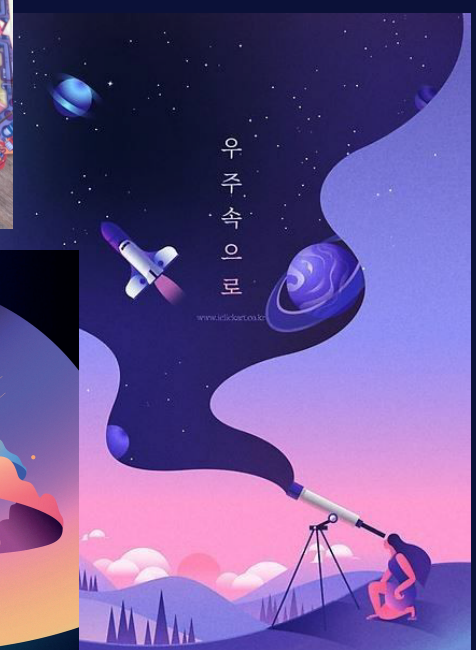
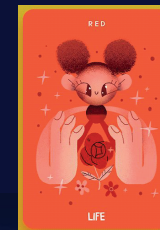
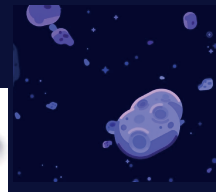
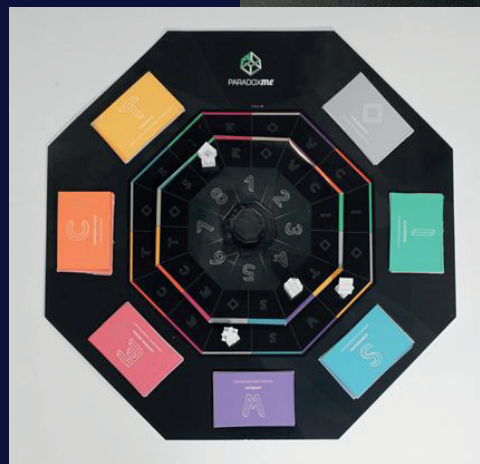
ETÉREO

INSTROSPECTIVO

VIBRANTE

CINZEL DECORATIVE AA
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

Poppins Aa
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890



NAMING

Nace del concepto de la palabra “senda”, que representa el camino que una persona construye a través de sus decisiones.

- Simboliza la dirección que cada joven toma en su vida.
- Refleja cómo las elecciones influyen en su recorrido personal.
- Representa la construcción de una actitud propia frente a distintas situaciones.

Sendy conecta con la idea de que cada decisión define el camino y la autonomía de la persona.

TAGLINE

“EXPLORA QUIÉN ERES”

Conecta con la necesidad de los jóvenes de entenderse a sí mismos para tomar decisiones con mayor seguridad y autonomía.
invitamos al usuario a reflexionar sobre sus decisiones, para que no solo elija, sino que comprenda por qué elige.

KEY VISUAL

SENDY

EXPLORA QUIÉN ERES

ELEMENTOS

CAJA

Con forma hexagonal para contener los elementos de manera cómoda.
Forma reconocible para llamar la atención.



TABLERO DE JUEGO

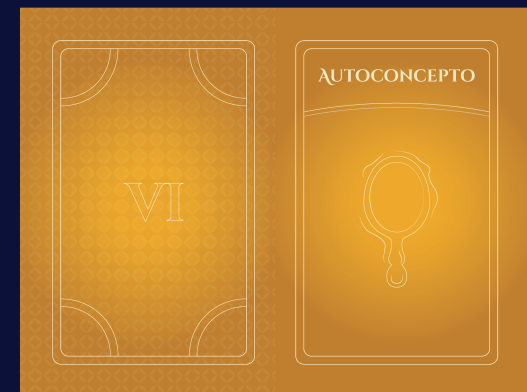
Representación no lineal de 6 zonas (islas) conectadas por senderos.



ELEMENTOS

FICHAS DEL JUGADOR

6 Sets de fichas para diferenciar a cada jugador.



ELEMENTOS

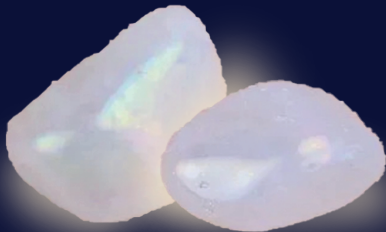
FICHAS DEL JUGADOR

6 Sets de fichas para diferenciar a cada jugador.



FICHA 'NIEBLA'

Elemento de "Bloqueo" que inhabilita categorías.



RULETA

Mecanismo de azar con colores de las categorías y de "Niebla"





Variaciones de Color



EXPLORA QUIÉN ERES

Muchos jóvenes tienen dificultades para confiar en sus propias decisiones y priorizar lo que realmente quieren...

Por ese motivo creamos "SENDY", un juego de mesa introspectivo diseñado para adolescentes de 16 a 19 años. A través de dinámicas de relexión, los jugadores enfrentan distintas situaciones y exploran cómo decisiones, emociones e inseguridades influyen en el camino que contruyen para su futuro.

CAJA

Hexagonal



TABLERO DEL JUEGO

Dividido en 6 Islas.



CARTAS

6 Mazos de Categorías



RULETA

Dividida en 7 secciones
(6 Categorías - 1 Niebla)



FICHA NIEBLA

Bloquea una Isla



FICHAS DE JUGADORES

6 Tipos de Piedras



BANNER DE INTRIGA



BANNER DE POSICIONAMIENTO



5. TESTEAR

Esta fase se encuentra en desarrollo, hasta el momento se cuenta con la guía de texteo que será próximamente probada con los usuarios

GUÍA DE TESTEO

¿Qué queremos hacer?	¿A quién vamos a preguntar?	¿Qué sabemos ya?	¿Cómo llegamos a estas personas?	¿Qué preguntas haremos?
Evaluar la claridad de la mecánica del juego y la conexión emocional que genera el concepto de “universo interior”	5 Estudiantes de 4 to y 5to de secundaria y jóvenes preuniversitarios de 16 a 19 años que atraviesan una etapa de decisiones importantes sobre su identidad y futuro.	Sendy, busca fomentar la introspección y autoconocimiento a través de un viaje dentro del “universo interior”	- Talleres o charlas: Dentro de las instituciones como parte de actividades. - Aliados: Directores, docentes y alumnos que recomienden el juego como una herramienta de apoyo emocional y descubrimiento personal .	3 preguntas de diseño visual 3 de comprensión 2 de solución y situaciones 2 de cierre
Introducción a invitación Hola, muchas gracias por participar en la prueba de Sendy este proyecto no se la idea de qué cada persona lleva un universo interior, lleno de emociones, pensamientos y decisiones que te guían un camino. A través de esta experiencia, buscamos que los usuarios puedan explorar ese mundo de una manera creativa, reflexiva y significativa. Tus comentarios nos ayudarán a descubrir si la propuesta logran transmitir la esencia y la magia que queremos compartir.		¿La combinación de los colores de transmite una sensación de universo?	¿Sientes que el tamaño de la letra en las cartas es cómodo para leer?	¿Qué elemento visual entre (íconos islas) Cuál es el que más resalta para ti ver todos los elementos juntos?
		¿Al ver la ruleta, entiendes que deberías hacer cuando cae en la sección de efecto de niebla?	¿Hay alguna instrucción o palabra que te haya parecido confusa al primer contacto?	¿En qué momento te imaginarías usando este juego con tus amigos?
	Cierre y agradecimiento Gracias por compartir tu experiencia y tus comentarios con nosotros. Tu opinión nos ayudará a seguir mejorando Sendy y hacer que esta experiencia sea algo más significativo. Gracias por ser parte de este viaje.		¿Crees que este juego te ayuda realmente a pensar en tus propias decisiones de una forma diferente?	¿Hubo algo que te pareciera innecesario o te confundiera durante la experiencia?

Cierre y agradecimiento

Gracias por compartir tu experiencia y tus comentarios con nosotros. Tu opinión nos ayudará a seguir mejorando Sendy y hacer que esta experiencia sea algo más significativo. Gracias por ser parte de este viaje.