

La ESPOL promueve los Objetivos de Desarrollo Sostenible

# JUEGO DE MESA PARA DESAFIAR MENTES JÓVENES Y FORTALECER CONEXIONES SOCIALES

#### **PROBLEMA**

"DESAFIA TU MENTE Y CREA NUEVAS CONEXIONES" EL JUEGO QUE TRANSFORMA LA DIVERSION EN APRENDIZAJE

El uso excesivo del celular reduce la concentración, el pensamiento crítico y las relaciones sociales. Una línea gráfica puede contrarrestarlo promoviendo conexión, enfoque y bienestar con diseños cálidos y claros.

#### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar la línea grafica de un juego de mesa que fomente habilidades de pensamiento crítico y fortalezca la conexión social entre los jóvenes.



### PROPUESTA

Empatizar

con los

usuarios

Jovenes de 18 a 30 años de edad

Definir el problema Exceso del uso del celular.

Idear solución Generar soluciones creativas

Desarrollo de una identidad visual estrucutrada en 3 fases

**Metodologia Desing Thinking** 

Prototipar

Concepto creativo Contenido digital Contenido físico

Validar

Pruebas visuales de los elementos creados.



90%

En la entrevista realizada con los expertos, la identidad visual debe ser didáctica y atractiva.

CONCLUSIÓN

**ARTE-535** 

Código Proyecto

95%

Usuarios indicaron que la línea gráfica tiene que captar la atención. 85%

Usuarios indicaron que tiene que transmitir claridad.

Usuarios indicaron que la línea gráfica es crucial para fomentar la conexión entgre los jugadores.

## 0U/0

La línea gráfica de Zum Zum contribuye significativamente a captar la atención y estimular el interés de los jugadores, reforzando la experiencia de juego. Su diseño no solo potencia la comprensión visual y la interacción, sino que también fomenta un ambiente cálido y atractivo que invita a desconectarse momentáneamente del uso constante de dispositivos digitales, promoviendo interacciones más humanas y significativas.









