

**Los Elementos Gráficos de Stardew Valley: Un Estudio sobre Color y Forma en la
Experiencia de los Usuarios**

Trabajo de grado para optar al título de
Tecnólogo en Gestión del Diseño Gráfico

Asesor Metodológico:

Francisco Fernando Gallego Escobar

Docente Ocasional

Diomar Elena Calderón Riaño

Docente Ocasional

Andrea Valentina Roa Orozco

Institución Universitaria Pascual Bravo

Tecnología en Gestión del Diseño Gráfico

Medellín, Antioquia

2024

Agradecimientos

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de este proyecto de investigación. Sus apoyos, orientaciones y esfuerzos fueron fundamentales para llevar a cabo esta labor.

A mi asesor de proyecto, Francisco Fernando Gallego Escobar, como a mi profesora de investigación, Diomar Elena Calderón Riaño. Las contribuciones, orientación, sabios consejos y dedicación de ambos fueron fundamentales para el desarrollo y la finalización de esta investigación.

A mi pareja, Juan Sebastián Villegas Contreras, por su apoyo inquebrantable en cada etapa de este proceso. Su aliento, paciencia y colaboración, tanto en el ámbito académico como en lo personal, fueron esenciales para alcanzar esta meta. Su amor y respaldo constante hicieron que cada desafío se sintiera más ligero.

A mi familia, por su amor incondicional, comprensión y respaldo constante a lo largo de mi carrera académica y vida en general. Gracias por creer en mí y motivarme a superar los retos que se presentaron en este camino.

Y a todas las personas, tanto dentro como por fuera de la Institución Universitaria, que de alguna u otra manera participaron en el proceso de elaboración y culminación de este trabajo, les expreso mi profundo agradecimiento. Su colaboración y orientación contribuyeron de manera significativa a la realización de este proyecto de investigación.

Tabla de contenido

Resumen	8
Introducción	9
1 Planteamiento del problema	11
2 Justificación	13
3 Objetivos	16
3.1 Objetivo general	16
3.2 Objetivos específicos	16
4 Marco teórico	17
5 Metodología	29
6 Resultados	33
7 Discusiones	50
8 Conclusiones	53
Referencias	56

Lista de tablas

Tabla 1

Percepción del color en los jugadores de Stardew Valley. 33

Tabla 2

Continuación percepción del color en los jugadores de Stardew Valley. 35

Tabla 3

Percepción de la forma en los jugadores de Stardew Valley. 37

Tabla 4

Percepción de la experiencia de usuario en los jugadores de Stardew Valley. 39

Lista de figuras

Figura 1	
Mapa de Conceptos.....	17
Figura 2	
Círculos cromáticos.....	18
Figura 3	
Estaciones en Stardew Valley.....	23
Figura 5	
¿Crees que la elección de colores influye en tu experiencia de juego?.....	41
Figura 6	
¿Consideras que la paleta de colores se adapta al tema de la vida rural y la agricultura que presenta el juego?.....	42
Figura 7	
¿Crees que las formas utilizadas contribuyen a que identifiques con facilidad el juego en otros entornos? (Ej: Anuncios, posters, etc).....	43
Figura 8	
¿Has recomendado el juego a otros jugadores debido a su diseño?.....	44
Figura 9	
¿Crees que la estética del juego ha influido en tu tiempo de juego o en tu deseo de volver a jugarlo?.....	45
Figura 10	
Experiencia en "Stardew Valley" (número de horas jugadas aprox).....	46
Figura 11	
Plataforma en la que juegas.....	46

Figura 12

Edad..... 47

Figura 13

Género..... 47

Figura 14

País/Ciudad..... 48

Resumen

El estudio se centró en investigar el impacto del diseño gráfico, específicamente el uso del color y la forma, en la experiencia de juego de los usuarios de *Stardew Valley*. La investigación se justificó por la importancia del diseño gráfico en la industria de los videojuegos y la necesidad de comprender cómo las decisiones estéticas afectan la percepción y retención de los jugadores. Se estableció una pregunta central sobre cómo estas decisiones influyen en la experiencia del usuario en este contexto específico: ¿Cuál es el efecto de las decisiones de diseño gráfico, particularmente con relación al empleo del color y la forma, en la percepción y retención de los jugadores en *Stardew Valley*? A través de un enfoque mixto de diseño exploratorio secuencial, se recopilaron datos mediante encuestas, análisis documental y observación en comunidades virtuales.

El análisis reveló que la paleta de colores y las formas en *Stardew Valley* no solo tienen un impacto estético, sino que también influyen en la experiencia emocional y práctica del jugador. La predominancia de colores cálidos durante ciertas estaciones y el diseño de formas facilitan la identificación y conexión emocional del jugador con el juego. Los resultados subrayan la importancia del diseñador gráfico en la creación de experiencias de juego atractivas y emocionalmente impactantes. Además, ofrecen aplicaciones prácticas en el desarrollo de videojuegos, experiencia de usuario, marketing y publicidad, destacando la relevancia del diseño visual en la percepción y promoción de los juegos.

Introducción

En el vasto mundo de los videojuegos, el diseño gráfico desempeña un papel fundamental en la experiencia del jugador, especialmente cuando se trata del uso inteligente de colores y formas. Esta investigación se sumerge en el universo de Stardew Valley, un juego reconocido por su estética visual cautivadora y única. En el corazón de este estudio se encuentra la exploración de las decisiones de diseño relacionadas con la paleta de colores y las formas, y su impacto en la percepción y retención de los jugadores. Desde el planteamiento del problema, se contextualiza la importancia del diseño gráfico en la industria de los videojuegos, destacando cómo Stardew Valley se ha convertido en un caso emblemático gracias a su capacidad para cautivar a una amplia audiencia a través de su estética visual.

La pregunta central que guía esta investigación es cómo las decisiones de diseño visual, especialmente en el uso del color y la forma, afectan la percepción y retención de los jugadores en este contexto. La justificación de la investigación se basa en la necesidad de comprender cómo las decisiones estéticas impactan en la experiencia del usuario, proporcionando pautas valiosas para diseñadores y desarrolladores de videojuegos, así como un conocimiento más profundo para los jugadores sobre por qué ciertos juegos los cautivan.

Los objetivos de la investigación se centran en evaluar los elementos gráficos del color y la forma en Stardew Valley, analizando la percepción de los jugadores y buscando identificar patrones entre estos elementos y la experiencia del usuario. El marco teórico profundiza en la importancia del diseño gráfico en los videojuegos, destacando su papel esencial en la experiencia del usuario y explorando la teoría del color y la forma en el diseño

gráfico. Se utiliza Stardew Valley como ejemplo para ilustrar cómo su estética pixel art demuestra la eficacia de una aparente simplicidad visual para crear una experiencia inmersiva y atractiva.

La metodología de investigación combina elementos cuantitativos y cualitativos para abordar la complejidad de los elementos visuales en los videojuegos y su impacto en la experiencia del usuario. Se emplearon encuestas, análisis documental y observación en comunidades virtuales para recopilar datos. Los resultados de la investigación muestran cómo la paleta de colores y las formas en Stardew Valley van más allá de lo estético, influyendo en la experiencia emocional y práctica del jugador. La predominancia de colores cálidos durante ciertas estaciones refuerza sentimientos específicos, mientras que el diseño de formas facilita la identificación y conexión emocional del jugador con el juego.

En las conclusiones, se destaca que el color y la forma en el diseño gráfico trascienden lo meramente estético, desempeñando roles esenciales en la comunicación visual y la percepción del espectador. La investigación ofrece aplicaciones prácticas en desarrollo de videojuegos, experiencia de usuario, marketing y publicidad, subrayando la importancia del diseñador gráfico en la creación de experiencias de juego atractivas y emocionalmente impactantes.

1 Planteamiento del problema

La industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento exponencial en las últimas décadas, convirtiéndose en un fenómeno cultural y económico de alcance global. Según un informe de la agencia de investigación de mercado *Newzoo*, los ingresos globales de los videojuegos superaron los 152.000 millones de dólares en 2019, con una proyección de alcanzar los 196.000 millones para el año 2022 (FANTASY, 2023). Junto con este crecimiento, se ha desarrollado una creciente demanda de videojuegos que no solo sean funcionales y entretenidos, sino que también ofrezcan experiencias visuales inmersivas y estéticamente atractivas. De acuerdo a un artículo de *Energy5* las narrativas interactivas mejoran la participación del usuario y contribuyen al éxito de un juego, mientras que cuando se trata de experiencias inmersivas, los usuarios esperan nada menos que la perfección. Una interfaz de usuario intuitiva es la clave para desbloquear el verdadero potencial de estas experiencias (Orientación al Usuario En Experiencias Inmersivas En El Diseño de Videojuegos, s. f.).

En este contexto, *Stardew Valley*, un juego de simulación agrícola desarrollado por Eric *ConcernedApe* Barone, ha ganado reconocimiento mundial por su narrativa visual y su enfoque estético distintivo. *Stardew Valley* se presenta como un escenario virtual en el que los jugadores pueden sumergirse en una vida rural, gestionar una granja y establecer relaciones con personajes dentro del juego. Aunque su premisa es aparentemente sencilla, el juego ha logrado cautivar a una amplia audiencia no solo por su jugabilidad sólida, sino también por su capacidad para transmitir emociones, establecer atmósferas envolventes y atraer a los jugadores a través de su estética única. Un grupo de jugadores destacan que “en lo audiovisual es un título “con algo” que enamora. El diseño de personajes y del propio mundo en el que se

desarrolla la acción, su colorido, la calidez de las melodías que nos acompañan, la claridad de la interfaz de usuario”. (de 3DJuegos, 2016)

Uno de los elementos clave que contribuyen a la experiencia del usuario en *Stardew Valley* es el uso del color y la forma en el diseño gráfico. El color no solo influye en el estado de ánimo del juego y la percepción del jugador, sino que también se utiliza de manera estratégica para resaltar elementos importantes, como objetos interactivos o áreas críticas del juego. Del mismo modo, las formas empleadas en el diseño de personajes, objetos y escenarios pueden influir en la identificación del jugador con el juego. En particular, “las formas suaves y curvas pueden transmitir calma y suavidad, mientras que las formas angulares y afiladas pueden evocar tensión y agresividad”. (Influencia de la pintura en las emociones, 2023)

El planteamiento del problema se centra en explorar cómo las decisiones de diseño visual inciden en la percepción y retención de los jugadores en el juego. Se busca indagar acerca de la existencia de patrones y prácticas efectivas en el uso del color y la forma en los videojuegos, así como entender cómo los diseñadores de videojuegos pueden aprovechar el diseño gráfico para mejorar la experiencia del usuario y aumentar la retención de jugadores. Este estudio se propone comprender mejor la relación entre el diseño gráfico y la experiencia del usuario en los videojuegos, ofreciendo insights útiles tanto para la industria de los videojuegos como para otros campos del diseño gráfico. ¿Cómo influyen las decisiones de diseño visual en la experiencia del usuario en los videojuegos y cómo pueden aplicarse estos conocimientos para mejorar la retención de jugadores?

2 Justificación

El diseño gráfico en los videojuegos desempeña un papel fundamental en la creación de experiencias satisfactorias para los jugadores. Desde la calidad de las imágenes hasta la creatividad en el diseño y la fluidez de la animación, cada aspecto visual contribuye al éxito y la inmersión en un juego. En este contexto, el análisis del diseño gráfico se vuelve esencial para comprender cómo las decisiones estéticas afectan la percepción de los jugadores y, en última instancia, su disfrute del juego. Por esta razón “La presencia de un diseñador gráfico es tan trascendente como la de un programador. Las exigencias de calidad gráfica, singularidad y comunicación son cada vez mayores. Solo con un diseñador es posible que el producto esté a la altura de los referentes del mercado.” (Ridge, 2024)

De esta manera, se propone una investigación centralizada en el análisis del diseño gráfico, con especial énfasis en el uso del color y la forma en el juego *Stardew Valley*. Esta elección se fundamenta en su importancia para múltiples aspectos. En primer lugar, se busca enriquecer la experiencia del usuario en un mercado de videojuegos altamente competitivo. Comprender de qué manera el diseño gráfico impacta en la experiencia del jugador es crucial para la retención a largo plazo, y este estudio puede ofrecer pautas valiosas para la creación de juegos visualmente atractivos.

A su vez, esta investigación beneficia a diseñadores y desarrolladores de videojuegos al ofrecerles una comprensión más detallada de cómo las decisiones de diseño gráfico impactan en la percepción de los jugadores. Esto les permitirá tomar decisiones más informadas en futuros proyectos, mejorando así la calidad visual y el atractivo de los juegos que crean.

En cuanto a los jugadores de *Stardew Valley*, esta investigación proporcionará un conocimiento más amplio de por qué el juego los cautiva. Revelará cómo el diseño gráfico influye en su inmersión en el juego, permitiéndoles apreciar de manera más completa su experiencia de juego.

Asimismo, los resultados de esta investigación no solo son relevantes en el presente, sino que también tienen un impacto duradero. Servirán como base de conocimientos para futuros diseñadores y desarrolladores de videojuegos, inspirando mejoras en juegos existentes y estableciendo un punto de referencia en la industria para la relación entre la estética y la experiencia del jugador.

A pesar de la importancia evidente de estos elementos visuales en la experiencia del usuario en *Stardew Valley*, existe una falta de investigación específica que analice de manera profunda cómo el color y la forma impactan en la percepción y la retención del jugador en este contexto. Esto plantea la necesidad de un estudio que arroje luz sobre la influencia de estas decisiones de diseño en la experiencia del usuario y, en última instancia, en el éxito del juego.

Esta investigación se propone abordar estas lagunas en el conocimiento, centrándose en el análisis detallado de cómo el diseño gráfico, el color y la forma inciden en la experiencia de los usuarios en el entorno de *Stardew Valley*. La investigación no solo aspira a comprender cómo estos elementos visuales afectan la usabilidad de los jugadores, sino también a identificar patrones y mejores prácticas en el uso del color y la forma en los videojuegos, y cómo esto puede ser aplicado en otros campos, desde el diseño gráfico. La información

generada a partir de este estudio no solo beneficiará a diseñadores gráficos y desarrolladores de videojuegos, sino que también proporcionará una comprensión más profunda para los jugadores sobre por qué ciertos juegos los cautivan.

En un mercado de videojuegos altamente competitivo, donde la retención de jugadores es esencial para el éxito a largo plazo, la investigación sobre cómo el diseño gráfico puede influir en la experiencia de los usuarios es crucial.

Esta investigación tiene el potencial de enriquecer la industria de los videojuegos al ofrecer un análisis sobre la relevancia de factores del diseño en la creación de experiencias significativas. Contribuirá al cuerpo de conocimientos existentes sobre la influencia de la estética en la experiencia de los usuarios, tanto en el mundo de los videojuegos como en otras áreas donde se destaca el aprovechamiento efectivo del diseño gráfico. Se busca llenar un vacío crítico en el conocimiento sobre cómo el diseño gráfico, el color y la forma influyen en la experiencia de los usuarios en un juego aclamado como *Stardew Valley*.

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Evaluar cómo los elementos de color y forma en en relación con el diseño gráfico del videojuego *Stardew Valley* influyen en la percepción y la retención de los jugadores, teniendo en cuenta la experiencia de los usuarios.

3.2 Objetivos específicos

1. Analizar la percepción de los jugadores del color y la forma en el diseño gráfico del videojuego *Stardew Valley*.
2. Identificar patrones entre los elementos gráficos del color y la forma del videojuego *Stardew Valley* y la percepción y retención que tienen sus jugadores en la inmersión del juego.
3. Discutir sobre los hallazgos del estudio frente al diseño gráfico de videojuegos y el uso del color y la forma.

4 Marco teórico

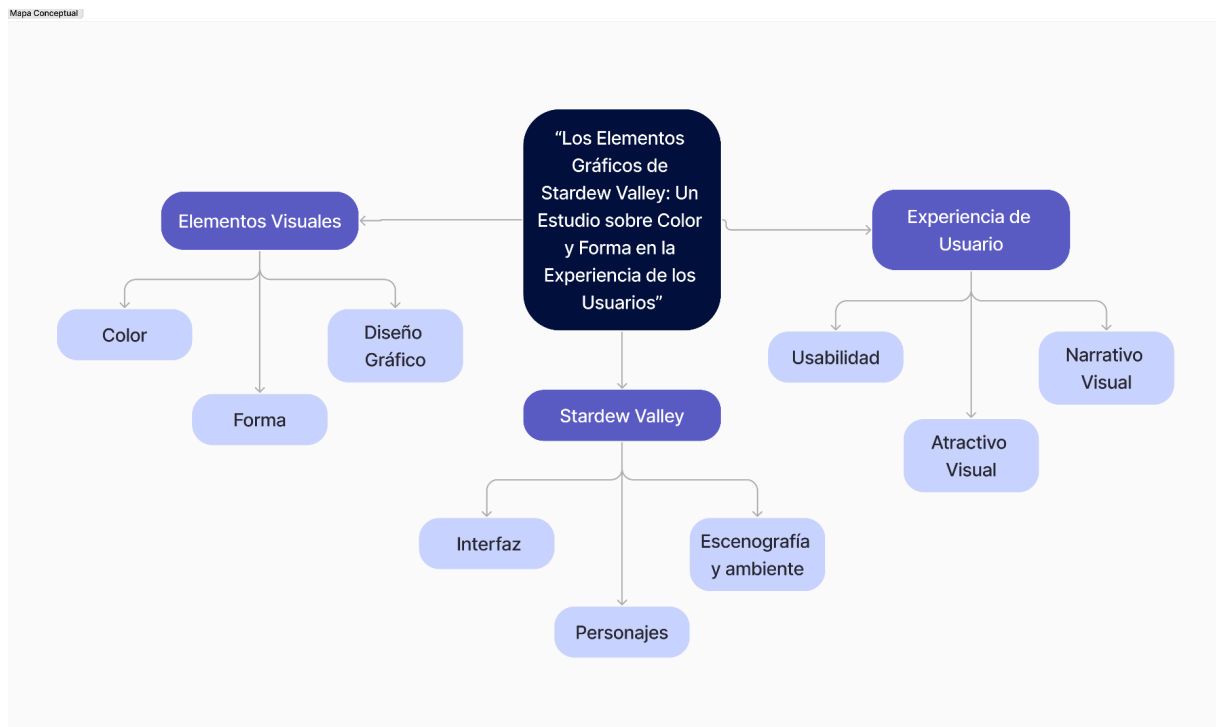
El diseño gráfico en los videojuegos es fundamental para la experiencia del usuario, ya que va más allá de lo meramente estético, influenciando emociones y percepciones a través del color y la forma. La Universidad Internacional (UNIR, 2023) resalta la importancia del diseño gráfico dentro de los procesos de creación de videojuegos, mencionando que el desarrollo de los mismos requiere un equipo multidisciplinario, donde el diseñador gráfico juega un papel crucial en la conceptualización y creación visual. Desde la elaboración de personajes y escenarios hasta la adaptación de la interfaz de usuario, su creatividad y habilidades son significativos para el éxito del proyecto.

En el caso de *Stardew Valley*, su estética pixel art demuestra cómo una aparente simplicidad visual puede crear una experiencia inmersiva y atractiva para los jugadores, la combinación de colores y la disposición de formas tienen un impacto valioso en cómo se percibe y se interactúa con el juego. Resaltando así la importancia del diseño visual en la satisfacción del jugador y el éxito del juego.

En el siguiente mapa conceptual, presentamos cómo podemos desglosar la exploración en cuanto a elementos visuales clave de *Stardew Valley* y su impacto en la experiencia del usuario. Analizamos el uso del color y la forma en aspectos como la interfaz, para comprender cómo influyen en la usabilidad y atractivo visual en diversos contextos, desde el juego hasta aplicaciones más amplias del diseño gráfico.

Figura 1

Mapa de Conceptos.



Empezamos analizando los colores, los cuales son elementos poderosos que pueden evocar una amplia gama de emociones y percepciones en las personas. Tal como aduce Eva Heller (2012) en su libro *Psicología del Color*, los colores tienen una variedad de efectos y emociones asociadas. Por ejemplo, el rojo puede evocar sensualidad o violencia, mientras que el verde puede sugerir salud o peligro. Estos efectos se deben a la interacción entre los colores, y nuestra investigación muestra que colores similares están consistentemente ligados a sentimientos y percepciones similares. Por ejemplo, la alegría y la vitalidad suelen estar relacionadas con los mismos colores asociados a la actividad y la energía (p. 17).

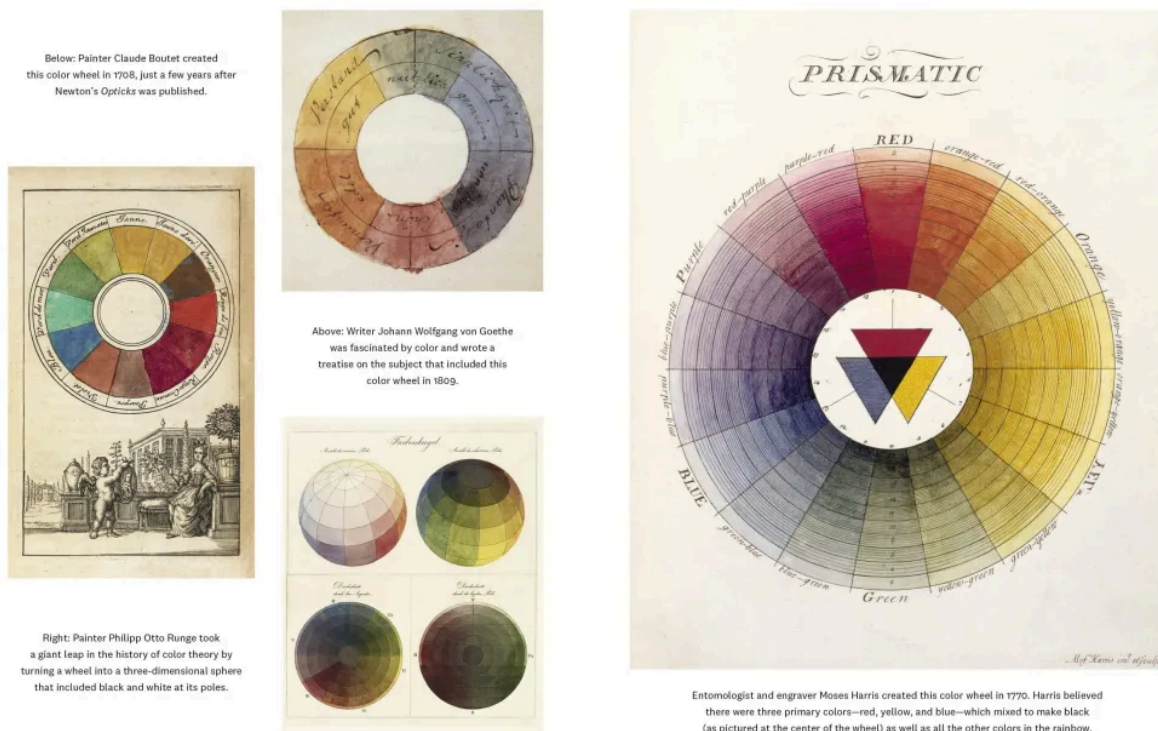
La complejidad del uso del color recae en la interacción que pueden llegar a tener entre sí, lo que ella llama "acordes cromáticos". Los colores, cuando se combinan, influyen en las emociones y percepciones de manera específica. Entender y aplicar estas relaciones

cromáticas puede ser fundamental en el diseño y la comunicación visual para lograr respuestas específicas de la audiencia.

La teoría del color, según Goethe, aborda el estudio de los colores desde una perspectiva subjetiva y emocional. Menciona que los colores no existen objetivamente en el mundo, sino que son creados por nuestro sistema nervioso y sentidos. El color es una experiencia subjetiva que cambia según la luz, la ubicación y el contexto. En su obra también exploró el impacto psicológico de los diferentes colores en el estado de ánimo y cómo pueden evocar emociones y afectar nuestra percepción del entorno (Sabater & Sabater, 2020). Siendo así, podemos decir que el color va más allá de la mera representación visual y tiene un poderoso efecto en nuestras experiencias y emociones.

Figura 2

Círculos cromáticos.



Nota: Traducción de la figura:

Primer recuadro: El pintor Claude Boutet creó esta rueda de colores en 1708, pocos años después de la publicación de *Opticks* de Newton. Segundo recuadro: El escritor Johann Wolfgang von Goethe estaba fascinado por el color y escribió un tratado sobre el tema que incluía esta rueda cromática en 1809. Tercer recuadro: El pintor Philipp Otto Runge dio un gran salto en la historia de la teoría del color al convertir una rueda en una esfera tridimensional que incluía el blanco y el negro en sus polos. Cuarto recuadro: El entomólogo y grabador Moses Harris creó esta rueda de colores en 1770. Harris creía que había tres colores primarios —rojo, amarillo y azul— que se mezclaban para formar el negro (representado en el centro de la rueda) y todos los demás colores del arco iris. (Heller, 2020).

Podemos ver que el color desempeña un papel valioso en la comunicación visual y puede ser mucho más que una simple capa de recubrimiento en el diseño. Puede traducir sensaciones y despertar emociones a través de la paleta de colores empleada. Los colores tienen el poder de crear ambientes y transmitir una amplia gama de impresiones, desde la calma y la alegría hasta la opresión y la violencia. Se hace necesario resaltar la importancia de considerar cuidadosamente la selección de colores en cualquier proyecto de diseño.

Ahora, nos enfocamos en las formas, que al igual que el color, pueden transmitir mensajes diferentes dependiendo de su utilización, contrastes y jerarquías en una composición, siendo importante analizar cómo pueden influir en la percepción del espectador y la transmisión de mensajes efectivos. Muhammad Jamil (2023) en su publicación *'Shape' as a Visual Element of Graphic Design* sostiene que:

La forma es un elemento visual del diseño gráfico que se refiere al área bidimensional definida por un límite, como una línea o un color. Las formas pueden ser geométricas, como círculos, cuadrados y triángulos, u orgánicas, como las que se encuentran en la naturaleza. Las formas se utilizan para crear jerarquía visual, contraste y equilibrio en una composición. También pueden

utilizarse para transmitir significado y emoción. El uso de la forma es un aspecto importante del proceso de diseño y puede influir enormemente en el impacto visual global de una pieza. Muchos diseñadores y expertos han destacado la importancia de las formas en el diseño gráfico como herramienta de comunicación y autoexpresión. (Jamil, 2023. Párr. 1)

Al respecto, David Airey, comenta: “La forma es una de las herramientas más poderosas de que dispone un diseñador para crear interés visual, contraste y jerarquía. Puede utilizarse para dividir el espacio, definir áreas y producir movimiento”. (Airey, citado por Jamil, 2023 Párr. 1)

La forma es una herramienta esencial en el proceso de diseño y desempeña un papel crucial en la creación de interés visual, contraste y jerarquía. Puede utilizarse para dividir el espacio, definir áreas y guiar el movimiento del ojo del espectador. La cita de David Airey, un diseñador gráfico, enfatiza en la importancia de la forma en la creación de diseños efectivos y visualmente atractivos. En tal sentido, se subraya la necesidad de considerar cuidadosamente la selección y el uso de las formas en el diseño gráfico.

Asimismo, podemos destacar que la psicología de las formas en el diseño gráfico es un campo de estudio que se centra en cómo las formas y las estructuras visuales afectan a nuestras emociones, percepciones y respuestas cognitivas. Las formas son elementos fundamentales en el diseño gráfico, y cada una de ellas tiene su propio significado y connotación. Al comprender cómo las formas influyen en la percepción del espectador, los diseñadores gráficos pueden crear mensajes visuales más efectivos y atractivos. Así que, al utilizar conscientemente las formas en nuestros diseños, podemos transmitir emociones específicas y reforzar los mensajes que queremos comunicar. (Yaroslav Iakovlev, 2021).

Resaltamos así la importancia de las formas en el diseño gráfico y su capacidad para influir en las emociones y el comportamiento de las personas. Aunque las formas pueden pasar desapercibidas a simple vista, tienen un impacto significativo en la percepción de un diseño. De igual forma, se resalta la capacidad de combinar diferentes formas para generar elementos visuales y representar objetos concretos, logrando así ampliar las posibilidades creativas en el diseño gráfico.

Tras profundizar en los elementos visuales clave presentes en *Stardew Valley*, ahora dirigimos nuestra atención hacia la experiencia inmersiva que ofrece este juego, mediante la cohesión entre la estética y la narrativa, y el papel que juega el diseñador gráfico dentro del mismo.

Tanto en el diseño de juegos como en el diseño web, la interacción es fundamental, pero sus diferencias son notables. En los videojuegos, la comunicación entre usuario y juego es dinámica y siempre cambia, lo que demanda una interfaz que sea eficiente, intuitiva y adaptable. La forma en que el usuario se relaciona con el juego puede variar enormemente, desde gestos hasta el uso de la voz o los pies, lo que subraya la necesidad de realizar pruebas continuas para asegurar una experiencia óptima. (Roach, s. f.).

Esto resalta la vital importancia del diseño y la interactividad en el desarrollo de videojuegos, donde la interfaz debe ser altamente adaptable para satisfacer las cambiantes necesidades del usuario. Esto también evidencia la necesidad de calidad visual y originalidad en el diseño, subrayando el papel crucial del diseñador gráfico en este ámbito. La creación de videojuegos implica fusionar la creatividad visual con la interactividad, lo que requiere una

estrecha colaboración entre diferentes roles para lograr productos sobresalientes en esta industria. En este proceso, los diseñadores gráficos son piezas fundamentales para el éxito.

Aunado a la situación, se indaga cómo las decisiones gráficas pueden contribuir a la generación de escenarios virtuales atractivos, y cómo esto repercute en la interacción del usuario, específicamente en relación con el juego *Stardew Valley*:

Desde los primeros momentos del juego, la estética pixel art de *Stardew Valley* se destaca con una atención meticulosa a los detalles en el diseño de personajes, expresiones y objetos en el entorno. Cada elemento en el juego se presenta con un cuidado exquisito, desde la presencia de un pájaro carpintero en un árbol al entrar en una pantalla hasta la forma en que un conejo huye al acercarse tu personaje. La estación del año se refleja de manera notable en el exterior de cada casa en Pelican Town, lo que añade un toque de autenticidad y conexión con la naturaleza. Esta atención al diseño visual contribuye significativamente a la experiencia de usuario, creando un mundo que los jugadores encuentran atractivo y envolvente. (Análisis *Stardew Valley*—PC, Switch, PS4, PSVITA, Xbox One, Android, iPhone, 2016).

Podemos deducir que gracias al cuidado diseño pixel art del juego *Stardew Valley* y su atención meticulosa a los detalles visuales, este ofrece una valiosa experiencia a los usuarios. La relación entre la estación del año y la apariencia de cada elemento en el juego acentúa su atractivo visual, contribuyendo a la creación de un entorno auténtico y envolvente. Subrayando así la importancia de la coherencia visual en los videojuegos y cómo puede mejorar la interacción del usuario con el producto.

Figura 3

Estaciones en Stardew Valley.



Nota: Se emplean diversas paletas de colores para facilitar la distinción y reconocimiento de las estaciones del año en el videojuego. (pikaprim, 2020)

Al mismo tiempo, la expansión de la libertad creativa y tecnológica ha dado lugar a una amplia variedad de estilos dentro del pixel art, lo que ha contribuido a su creciente popularidad en la actualidad. Esto lo sostiene Rafael Silva (2022) en su tesis *“Representação Visual da Pixel Art”*:

¿Por qué el pixel art sigue siendo popular hoy en día, cuando ya no existen limitaciones tecnológicas tan estrictas y relevantes? Ha habido un

rejuvenecimiento de la relevancia del pixel art, y la razón principal es la nostalgia. Pero no es solo eso, es la pasión por la simplicidad, algo que recuerda al jugador su infancia y que consigue transmitir luz a través de una nueva dimensión del pixel art (Samuelson, 2020). Lo que antes era un factor limitante, ahora tenemos la libertad de elegir hacer lo que queramos. Esta libertad estilística y de software aumenta con su diversidad, popularidad y entusiastas, al igual que el mercado y sus sistemas. Un buen ejemplo de juego que lo demuestra es *Proteus* (2013). Aquí podemos ver lo que ocurre cuando el pixel art convive con el 3D. *Proteus* demuestra el siguiente paso en la creación de gráficos realistas en un estilo de bloques como el pixel art, así como el uso de gráficos simples y coloridos en su beneficio (Byford, 2014). '...' Otro éxito artístico que cambió el género de los videojuegos de rol de simulación tras su enorme éxito a lo largo de los años, además de ser creado por una sola persona obteniendo un gran éxito online, fue *Stardew Valley* lanzado en 2016. Los jugadores se sintieron atraídos por sus refinados y relajantes gráficos y animaciones, lo que le llevó a ganar numerosos premios, como el de mejor juego independiente de ese año. (pp. 21-22)

En otras palabras, el pixel art mantiene su atractivo y efectividad para generar emociones y ofrecer experiencias visuales memorables en la era contemporánea, siendo nuestro objeto de estudio *Stardew Valley* un claro ejemplo de ello. Reconocido por su estética visual serena y sus meticulosas animaciones, este juego ha alcanzado un estatus destacado en el ámbito artístico, dejando una marca indeleble en el género de los juegos de simulación de rol y recibiendo reconocimiento por su excepcional calidad.

Stardew Valley ilustra de manera efectiva que la simplicidad visual no compromete la experiencia envolvente y atrayente que ofrece a los jugadores:

Stardew Valley es algo diferente. El juego es esencialmente un simulador agrícola: cultivas y vendes, cuidas animales y haces queso con su leche o mayonesa con sus huevos. A veces pescas, hablas con la gente que vive en el pueblo, te enfrentas a los monstruos mágicos de las manzanas que se han apoderado del centro comunitario del pueblo y exigen tributo en forma de un centenar de pequeñas misiones. Es como una reencarnación indie de Harvest Moon, el juego que dio a conocer al mundo los simuladores de granja en los años noventa. Hay toda una generación de jugadores que lo adoran sin reservas, solo por eso, por ser una nueva y pulida versión de algo que en su día les encantó. Pero en la superficie, es un juego que no parece tener mucho que hacer.

Ninguna de las dos formas de jugar está bien. Ninguna está equivocada. Es solo la vida, representada en 16 bits y llena de pollos y monstruos. Y nunca se acaba. Cada temporada te da una nueva oportunidad de volver a empezar. De hacer las cosas de otra manera. (Sheehan, 2017).

De la opinión anterior podemos expresar que el juego, a pesar de utilizar una estética de 16 bits, es capaz de transmitir de manera efectiva la esencia de vivir la vida en una granja y explorar un mundo virtual. El juego ofrece una amplia variedad de experiencias a los usuarios, permitiéndoles explorar diferentes enfoques y estilos de juego. Pueden concentrarse en la gestión de la granja, interactuar con los habitantes del pueblo o resolver misterios. Esta

flexibilidad demuestra cómo los aspectos visuales pueden adaptarse a las preferencias individuales de los jugadores.

Stardew Valley también demuestra que su sencillez a nivel gráfico no obstaculiza la capacidad de proporcionar una experiencia inmersiva y atractiva para los jugadores, evocándoles emociones y sensaciones que logran sumergirlos de lleno en el juego. Esto en parte es gracias a la suma de otros elementos, no solo el pixel art o sus formas usadas en sí, sino también el manejo del color dentro de dichos componentes y el factor sonoro que les acompaña. Todo esto se ve reflejado en diversas opiniones de usuarios encontradas en el foro de Quora “*What makes Stardew Valley such an addictive game?*”, allí la descripción en común que usaron para el juego fue “conmovedor y relajante”, comprobando que desde su narrativa hasta sus elementos visuales ayudan a crear esa atmósfera “adictiva”, algunos comentarios donde podemos evidenciar esto son:

Porque se trata de un juego muy emotivo y tranquilo, que además resulta muy nostálgico gracias a los agradables gráficos de 16 bits y a la hermosa melodía.

Tras crear un personaje, elegir una granja y un breve tutorial, el jugador tiene total libertad de acción. Él mismo elige qué hacer.

Casi puedo prometerte que te sumergirás por completo y te envolverás en toda la experiencia. Esto es algo que para mí es muy importante en un juego, y entiendo por qué mucha gente puede no querer un juego que aparentemente les exija tanto tiempo. Dicho esto, querrás pasar tiempo con este juego y tener una sonrisa en la cara todo el tiempo haciéndolo.

El estrés que te produce el juego suele venir de las expectativas que tienes de ti mismo (de tu granja). Así que básicamente puede ser el juego más libre de

estrés o el más estresante dependiendo de cómo quieras jugar. (Anonymous, s. f.)

Como hemos evidenciado, el rol del diseñador gráfico en la creación de videojuegos es crucial, ya que tiene el poder de influir en las emociones y percepciones de los usuarios a través del uso estratégico del color y la forma. Estos elementos van más allá de lo puramente estético, puesto que su combinación y aplicación impactan directamente en la experiencia de los jugadores, generando asociaciones psicológicas y facilitando la memorización de los elementos clave del juego. Esto se logra gracias al manejo auténtico y cuidadoso de estos elementos visuales dentro de la interfaz gráfica del videojuego.

5 Metodología

La metodología de investigación empleada en este proyecto se fundamenta en un enfoque mixto de diseño exploratorio secuencial, que combina tanto elementos cuantitativos como cualitativos. Esto nos ayudará a abordar de manera efectiva la complejidad de los elementos visuales en los videojuegos y su impacto en la experiencia del usuario. Como plantea Creswell y Plano (2018), la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos en la investigación puede proporcionar una visión más completa y enriquecedora del fenómeno estudiado, permitiendo capturar tanto la amplitud como la profundidad de la información requerida para responder a las preguntas de investigación de manera adecuada.

En ese mismo contexto, dado que la investigación en el ámbito del diseño abarca tanto los productos como las respuestas humanas, es esencial que las técnicas de investigación sean diversas y adaptables a diferentes casos y necesidades (Abad et al., 2020). Esto implica que no se requieren necesariamente patrones de investigación específicos, sino que estas técnicas pueden ajustarse según las circunstancias y requisitos específicos de cada situación. Además, la investigación se concibe como una actividad sistemática y rigurosa que busca generar nuevos conocimientos, los cuales deben ser confiables, válidos, verdaderos y verificables. Dado que el diseño gráfico es una actividad compleja, la investigación en esta área del conocimiento también resulta igualmente compleja.

En la primera etapa de la investigación, se lleva a cabo una búsqueda exhaustiva de información en diversas fuentes, como monografías, artículos, enciclopedias y revistas científicas. Se resaltan las contribuciones de diversos autores cuyas investigaciones han resultado fundamentales en este proceso. Entre ellos, se encuentra Johann Wolfgang von

Goethe y su influyente obra sobre la teoría del color, que proporciona un marco conceptual sólido para comprender la importancia del color en el diseño. Asimismo, se destaca el aporte de Brendon V. Ridge, cuyo artículo aborda “El papel crucial del diseño gráfico en el desarrollo de videojuegos”, resaltando la importancia estratégica de los aspectos visuales en la industria del entretenimiento digital.

De igual manera, Cristina Ortega ofrece una valiosa perspectiva en su artículo sobre “Investigación de experiencia de usuario. Qué es y cómo realizarla”, donde proporciona una guía exhaustiva para comprender las necesidades del consumidor y desarrollar soluciones efectivas que promuevan la fidelización del cliente. Además, se reconoce la relevancia de la investigación del creador de videojuegos Robin Hjelte, cuyo artículo *A theory of Games — Games as aesthetic experience* profundiza en la experiencia estética de los videojuegos, explorando su valor como expresión artística y medio de comunicación visual. Estas contribuciones individuales enriquecen el panorama del diseño gráfico, ofreciendo perspectivas diversas y profundas que informan y nutren el proceso creativo en la creación de productos visuales y experiencias interactivas.

Esta exploración nos permite obtener una amplia gama de perspectivas y opiniones, tanto de jugadores como de expertos en el tema, lo que contribuye a enriquecer nuestro marco teórico y a fundamentar nuestro estudio de manera sólida.

Para el enfoque cualitativo realizamos una investigación primaria, buscando evaluar la percepción de los jugadores respecto al uso del color y la forma en el juego. Para esto utilizamos técnicas como encuestas dirigidas a una muestra representativa de jugadores de Stardew Valley y análisis de documentos y observación en sitios de reseñas, foros y

comunidades virtuales. Estas técnicas nos permiten obtener descripciones detalladas de percepciones y experiencias, así como identificar patrones y correlaciones que ayuden a comprender cómo el diseño gráfico influye en la inmersión de los jugadores en el juego.

Las interrogantes planteadas con el fin de obtener estos resultados fueron:

1. “¿Cómo describirías la paleta de colores utilizada en *Stardew Valley*? ¿Qué emociones o sensaciones te evoca?”
2. “¿Crees que la elección de colores influye en tu experiencia de juego? Sí/No. Si la respuesta anterior fue sí, ¿puedes proporcionar ejemplos de cómo el color afecta tu experiencia en el juego?”
3. “¿Consideras que la paleta de colores se adapta al tema de la vida rural y la agricultura que presenta el juego? Sí/No.”
4. “¿Cómo percibes la elección de formas en el diseño de personajes y objetos en *Stardew Valley*? ¿Crees que estas formas transmiten alguna sensación o rasgo de personalidad a los personajes?”
5. “¿Piensas que las formas utilizadas contribuyen a que identifiques con facilidad el juego en otros entornos? (Ej.: Anuncios, pósteres, etc.) Sí/No.”
6. “En una escala del 1 al 5, donde 1 es nada y 5 es completamente, ¿cuán inmerso te sientes cuando juegas *Stardew Valley*?”
7. “¿Cuál es la característica visual que más te atrae del juego? ¿Por qué?”
8. “¿Has recomendado el juego a otros jugadores debido a su diseño? Sí/No.”
9. ¿Crees que la estética del juego ha influido en tu tiempo de juego o en tu deseo de volver a jugarlo? 1. Sí 2. No 3. No estoy seguro.

10. “Demografía: Edad, Género (Hombre/Mujer/Prefiero no decirlo/Otra), País/Ciudad, Experiencia en *Stardew Valley* (número de horas jugadas aprox.), Plataforma en la que juegas (Puedes seleccionar más de una opción).”

Complementamos nuestros hallazgos cualitativos con datos cuantitativos obtenidos a partir de los resultados de la encuesta realizada. Esto nos permite obtener datos estadísticos sobre las experiencias y preferencias de los jugadores en relación con los elementos visuales del juego, como la relación entre los elementos visuales y la satisfacción del jugador.

La investigación cualitativa se centra en la observación y comprensión de los usuarios, mientras que la cuantitativa utiliza encuestas y cuestionarios para generalizar hallazgos. Estos métodos permiten a las organizaciones descubrir, explorar, probar y escuchar a los usuarios, estudiando sus comportamientos, necesidades, motivaciones y tendencias. Al definir objetivos claros, establecer hipótesis, elegir métodos adecuados, aplicar la investigación y sintetizar los comentarios, podemos obtener resultados que lleven a la creación de mejores productos y la satisfacción del usuario. (Ortega, 2020)

6 Resultados

Los resultados de la investigación sobre el diseño gráfico en Stardew Valley muestran claramente que los elementos visuales del juego desempeñan un papel fundamental en la experiencia de juego de los usuarios. La combinación cuidadosa de colores y formas evoca una variedad de emociones y percepciones que contribuyen a la inmersión y la satisfacción del jugador.

En primer lugar, la paleta de colores utilizada en el juego, especialmente adaptada a las estaciones del año, evoca principalmente sentimientos de tranquilidad, calma y felicidad. Los colores vibrantes en las estaciones cálidas generan una sensación de alegría y energía, mientras que los colores más suaves en las estaciones frías transmiten una sensación de calma y serenidad. Esta adaptación de la paleta de colores añade dinamismo y evita la monotonía visual, creando una experiencia auténtica y emotiva de cada temporada.

En cuanto al diseño de personajes y objetos, las formas redondeadas y el estilo pixel art contribuyen a transmitir efectivamente las personalidades de los personajes y facilitan su identificación, lo que es esencial para la jugabilidad. Además, la atención al detalle en los paisajes y estaciones del año contribuye significativamente a la estética general del juego, añadiendo inmersión y variedad.

La simplicidad visual del juego, a pesar de su estética de 16 bits, no compromete su capacidad para proporcionar una experiencia envolvente y atractiva. Los jugadores describen el juego como conmovedor y relajante, destacando la importancia de la combinación de elementos visuales y sonoros en la creación de una atmósfera adictiva.

Los resultados de la investigación muestran que el diseño gráfico en Stardew Valley es fundamental para crear una experiencia de juego satisfactoria y envolvente para los usuarios. La cuidadosa selección y combinación de colores y formas contribuyen significativamente a la inmersión del jugador y al éxito general del juego.

Todo esto se evidencia en los datos recopilados mediante una encuesta que obtuvo un total de 107 respuestas. Los participantes incluyeron personas de Medellín, Colombia, y de otras regiones del país, así como de diversos países como Argentina, Cuba, y Guatemala, entre otros. A continuación, destacamos algunas de las respuestas más significativas:

Tabla 1

Percepción del color en los jugadores de Stardew Valley.

<p>¿Cómo describirías la paleta de colores utilizada en “Stardew Valley”? ¿Qué emociones o sensaciones te evoca?</p>	<p>¿Crees que la elección de colores influye en tu experiencia de juego?</p>
<p>En la mayoría del tiempo es cálida hasta que cambia a la estación de invierno. Provoca una sensación de felicidad que hace que quieras seguir jugando.</p>	<p>Sí</p>
<p>Es muy bacano que la paleta cambié con las estaciones, es muy dinámico y no es monótono en temas de color. Dan ganas de jugarlo, los colores son muy vibrantes y muchas veces saturado, pero positivamente</p>	<p>Sí</p>

<p>La paleta de colores es apropiada y para cada temporada, el uso de colores vivos para primavera, amarillos y verdes para verano, rojos y naranjas para otoño y azules para invierno le dan al jugador inmersividad, sentimiento de la temporada. Además, es una paleta muy bien escogida y acorde a las demás paletas que se presentan, personalmente me parece hermosa.</p>	<p>Sí</p>
<p>Para mí, la paleta de colores es excelente, claramente evidencia lo que el autor quería con ella, generar tranquilidad, momento de angustia, de confusión. Con los colores trasmite adecuadamente las emociones que quería.</p>	<p>Sí</p>
<p>La paleta de colores me parece muy neutra, no es muy fuerte ni muy suave, el desarrollador del juego se basó en el lugar donde vive para definir estos elementos, por lo que la paleta de colores está inspirada en la naturaleza.</p>	<p>Sí</p>
<p>No soy mucho de fijarme en algo tan específico como la paleta de colores, así que no me evoca nada en especial, pero igualmente siento que hace un buen trabajo resaltando elementos interactivables como personajes, edificios, recursos obtenibles, enemigos, etc...</p>	<p>No</p>

Tabla 2

Continuación percepción del color en los jugadores de Stardew Valley.

<p>Si la respuesta anterior fue sí, ¿puedes proporcionar ejemplos de cómo el color afecta tu experiencia en el juego?</p>	<p>¿Consideras que la paleta de colores se adapta al tema de la vida rural y la agricultura que presenta el juego?</p>
<p>En lo personal, si los colores son apagados o de tonalidades frías, no me llama tanto la atención el juego y me aburro fácilmente.</p>	<p>Sí</p>
<p>Al ser parte del apartado artístico, las paletas de colores son cruciales para transmitir la estética del juego, y personalmente me gusta cuando un juego luce “bien” (independiente a los gráficos o al estilo artístico), lo cual me permite seguir enganchado con el.</p>	<p>Sí</p>
<p>Los colores si influyen en mi experiencia en el juego, los colores vibrantes me ponen contenta al jugarlo, incluso si en el juego es de noche se sigue viendo bonito y vivo, incluso en las cuevas, tal vez por los colores que tienen los enemigos como los de color verde. Sé que existen mod del juego con temática oscura donde cambian las tonalidades del juego para que se vea menos vivo, esos colores no me gustan...</p>	<p>Sí</p>

<p>En la mina es muy intuitivo y te hace una experiencia más inmersiva, te hace entender las estaciones y que efectos tienen en los cultivos o en el ambiente</p>	<p>Sí</p>
<p>La idea del juego es que sea relajante, si los colores son muy fuertes, uno como jugador pierde el interés, además en el juego hay muchas cosas relacionadas con cultivos, comida, etc. Estos deben replicar los colores de modo que no sea molesto jugar al juego.</p>	<p>Sí</p>
<p>Sabes que encontraste algo importante si el fondo del objeto es morado al recogerlo.</p> <p>Si tiene estrella morada, es de calidad.</p> <p>En cuevas, cuando el fondo cambia de color, sabes que se acercan criaturas hostiles. Ninguna de esas sería lo mismo sin un color que te 'avise'.</p>	<p>Sí</p>

Tabla 3

Percepción de la forma en los jugadores de Stardew Valley.

<p>¿Cómo percibes la elección de formas en el diseño de personajes y objetos en “Stardew Valley”? ¿Crees que estas formas transmiten alguna sensación o rasgo de personalidad a los personajes?</p>	<p>¿Crees que las formas utilizadas contribuyen a que identifiques con facilidad el juego en otros entornos? (Ej.: Anuncios, pósteres, etc.)</p>
<p>Si por lo general son bastante tiernos y bien detallados para ser pixel art. Las formas son marcadas, pero sin bordes cuadrados marcados, lo que le da más apariencias cutes al juego y la experiencia se vuelve más bonita en general.</p>	<p>Sí</p>
<p>Son personajes pixelados, pero superdetallados, eso los hace muy únicos, aparte la posibilidad de personalizarlos, etc.</p>	<p>Sí</p>
<p>Las formas en el juego son adorables. Los personajes con formas redondeadas parecen amigables y acogedores. Las formas simples de los objetos hacen que sean fáciles de identificar y utilizar.</p>	<p>Sí</p>
<p>En el diseño de personajes NPC sí, pero en el que uno crea no tanto, hasta uno lo termina haciendo aleatorio la elección. La forma de los personajes dentro del juego si da a entender su personalidad, años hasta trabajos. En los objetos da a entender</p>	<p>Sí</p>

<p>si es un monstruo pasivo, agresivo, si te ayuda en algo o no, si es cosechable, recolectable o no. Ayuda mucho la verdad.</p>	
<p>El juego brilla no por su jugabilidad compleja o sus físicas y gráficas, es un juego relajante, que enfoca su atención en su historia, su itemización de objetos, farmear... El hecho de que sus gráficos sean en estilo pixel art y sus estructuras sean básicas (casas cuadradas, objetos con poca cantidad de detalles) hacen que simpatice más rápido, es como los colores, las gráficas se vuelven amigables a la vista</p>	<p>Sí</p>
<p>¡Claro! Cada personaje en Stardew Valley cuenta con sus propias características con los que se pueden diferenciar considerablemente. Un ejemplo que podría dar es de Sebastian y Sam que son mejores amigos, mientras el primero tiene este estilo “emo” con ropa oscura y siendo algo distante con el/la granjero/a, Sam es todo lo contrario tanto a su estilo como en personalidad, él, en cambio, tiende a usar colores un poco más alegres y ser más extrovertido. Algo que cabe mencionar es en las variantes de colores en los cabellos de cada NPC, siento que parte de sus rasgos de personalidad puede llegar a transmitirse a través de este.</p>	<p>Sí</p>

Tabla 4

Percepción de la experiencia de usuario en los jugadores de Stardew Valley.

<p>¿Cuál es la característica visual que más te atrae del juego? ¿Por qué?</p>	<p>¿Has recomendado el juego a otros jugadores debido a su diseño?</p>
<p>El tipo de arte (pixel art) y los colores que se utilizan.</p>	<p>Sí</p>
<p>Como se mueven las cosas, ejemplo los cultivos, árboles, etc. Le da vida al juego y no es monótono.</p>	<p>Sí</p>
<p>Su estética general me parece hermosa, más allá de solo cuidar una granjita, tienes toda una vida por construir. Pero estéticamente lo que más me llaman son los colores junto a esa estética pixel art.</p>	<p>Sí</p>
<p>La estética de 8 bits del juego me cautivo, trajo a mí sentimientos de nostalgia de cuando era niña y jugaba los títulos de Nintendo.</p>	<p>Sí</p>
<p>En mi caso siempre me han gustado los juegos retros y como Stardew Valley es pixel art eso me ha gustado mucho, también me gusta mucho el juego, ya que fue inspirado en otro juego que jugué cuando era pequeño y me gusto mucho ese juego.</p>	<p>Sí</p>

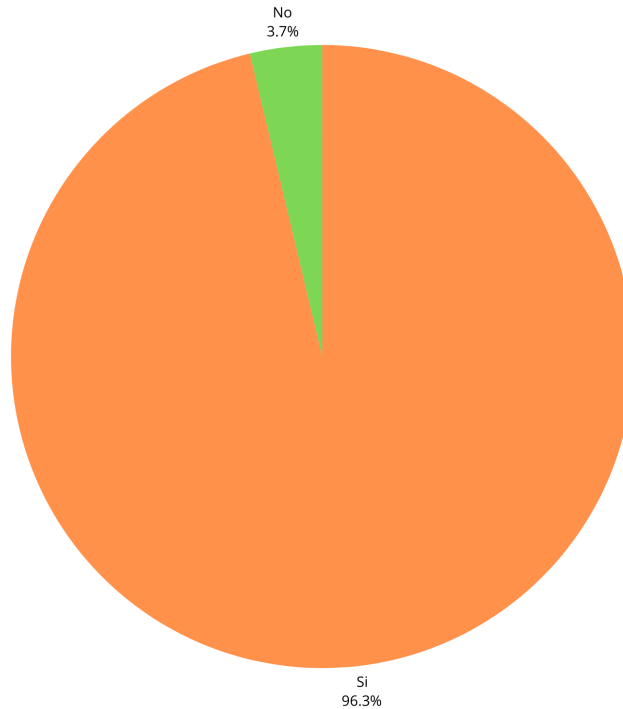
<p>La heterogeneidad de los paisajes, sin abrumarte por la cantidad de los detalles, sino todo lo contrario, te incita a identificar cada detalle del paisaje, diferenciando cada cosa que ves y queriendo ver qué más variedad te ofrece el juego.</p>	<p>Sí</p>
---	-----------

Los datos cuantitativos recopilados en esta investigación proporcionan una visión detallada de las percepciones y comportamientos de los jugadores de "Stardew Valley" con respecto al diseño gráfico del juego. Los resultados muestran una tendencia claramente positiva hacia el diseño visual del juego, con una mayoría significativa de jugadores resaltando la importancia del color y la forma en su experiencia de juego.

Con relación a la influencia de los colores en la experiencia de juego, 103 jugadores afirmaron que la elección de colores afecta su experiencia, mientras que solo 4 consideraron que no influye. Esto se puede evidenciar en la figura 5:

Figura 5

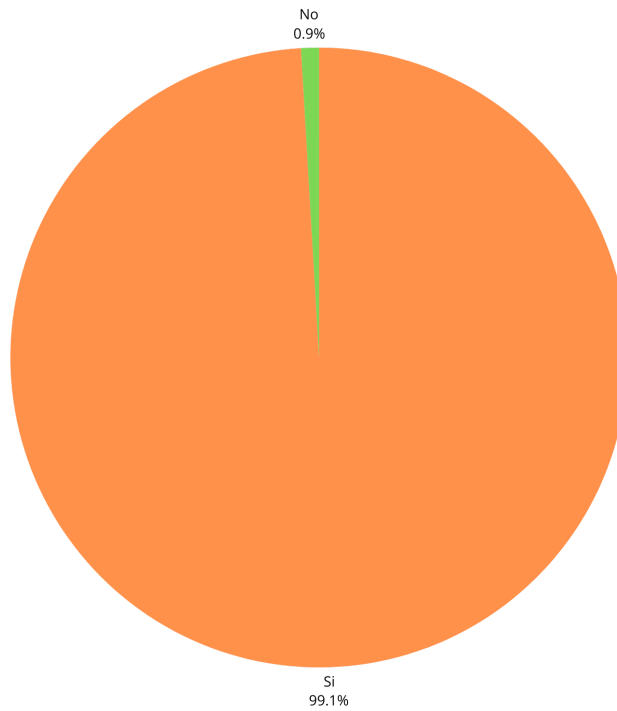
¿Crees que la elección de colores influye en tu experiencia de juego?



En cuanto a la adaptación de la paleta de colores al tema de la vida rural y la agricultura, 106 jugadores estuvieron de acuerdo en que es adecuada, frente a 1 que opinó lo contrario. Tal y como se muestra en la figura 6:

Figura 6

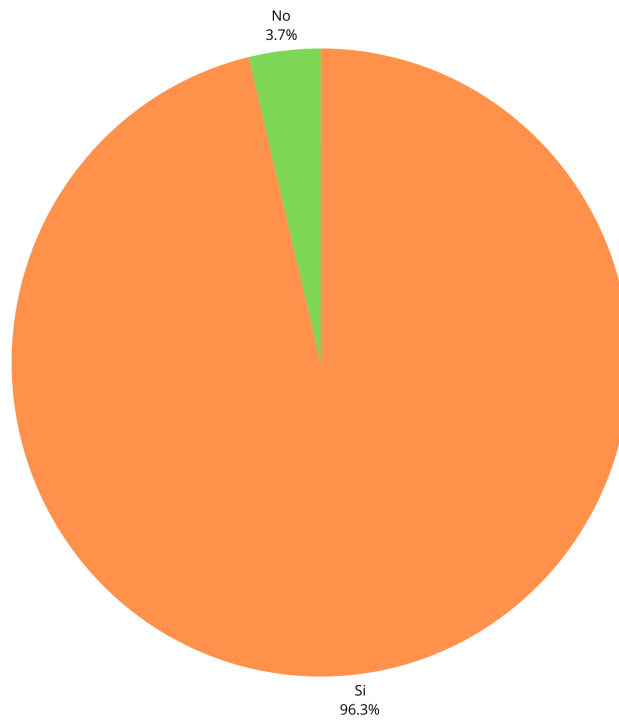
¿Consideras que la paleta de colores se adapta al tema de la vida rural y la agricultura que presenta el juego?



En la figura 7 podemos ver que la facilidad de identificación del juego en otros entornos gracias a las formas utilizadas fue confirmada por 103 jugadores, con solo 4 que no lo percibieron así:

Figura 7

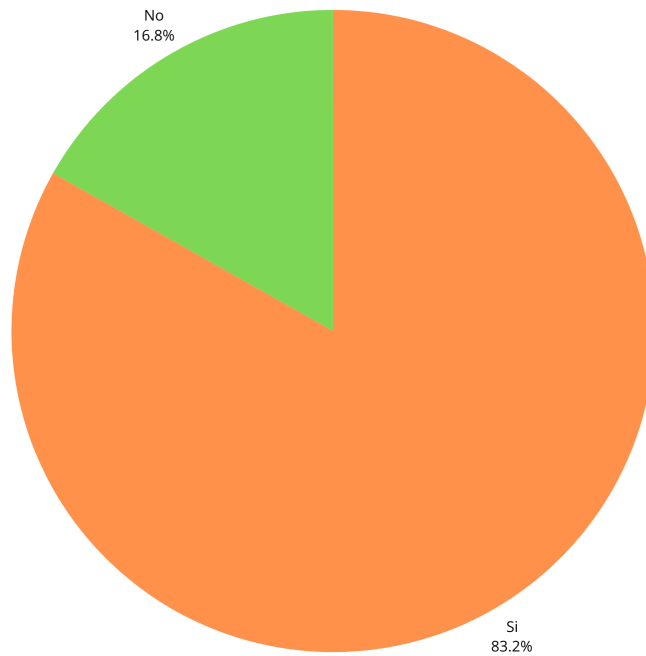
¿Crees que las formas utilizadas contribuyen a que identifiques con facilidad el juego en otros entornos? (Ej: Anuncios, posters, etc)



En cuanto a la figura 8, se evidencia que 89 jugadores han recomendado el juego a otros debido a su diseño, mientras que 18 no lo han hecho:

Figura 8

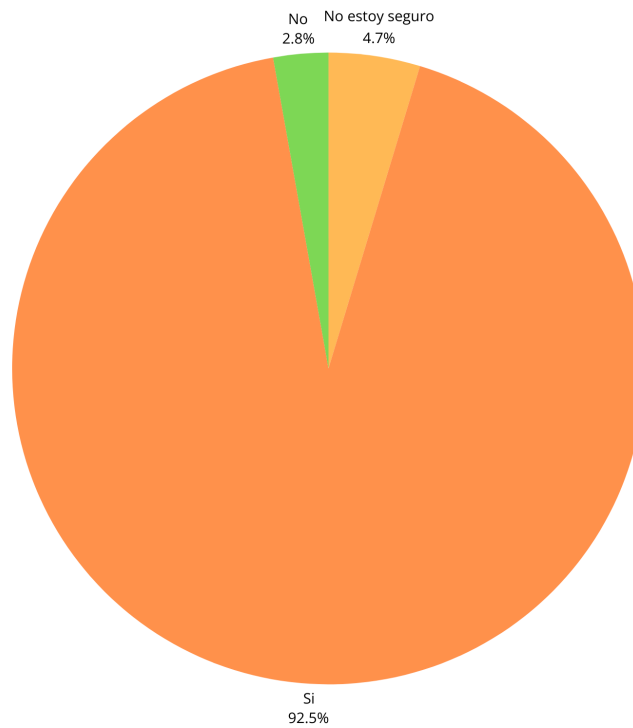
¿Has recomendado el juego a otros jugadores debido a su diseño?



La estética del juego también ha influido en el tiempo de juego o el deseo de volver a jugar para la mayoría de los jugadores, esto lo podemos observar en la figura 9:

Figura 9

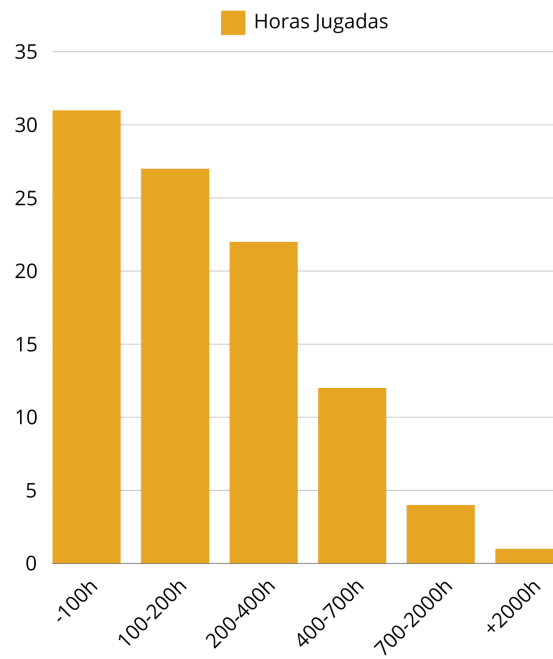
¿Crees que la estética del juego ha influido en tu tiempo de juego o en tu deseo de volver a jugarlo?



Respecto a las horas jugadas, la mayoría acumula entre 40 y 200 horas, aunque algunos jugadores han dedicado más de 800 horas al juego, con un máximo registrado de 3000 horas por un jugador, evidenciable en la figura 10:

Figura 10

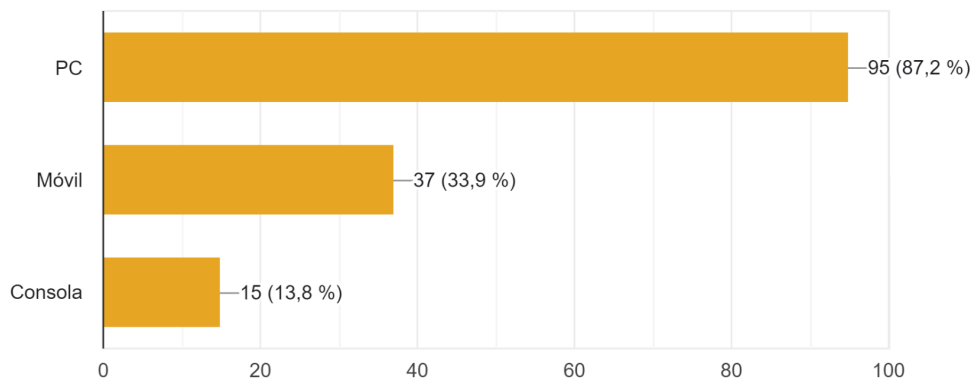
Experiencia en "Stardew Valley" (número de horas jugadas aprox)



En cuanto a las plataformas utilizadas, la mayoría juega en PC, seguido por quienes usan dispositivos móviles y consolas. Lo podemos observar en la figura 11:

Figura 11

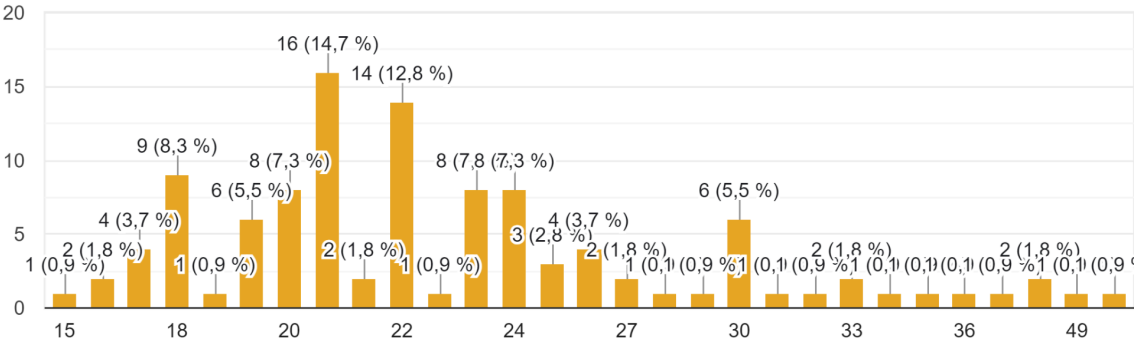
Plataforma en la que juegas



La edad de los jugadores encuestados varía entre 15 y 49 años, predominando el grupo de 18 a 24 años. Lo podemos ver en la figura 12:

Figura 12

Edad



En términos de género, no hubo una predominancia clara, mostrando que el juego atrae a hombres y mujeres en igual medida, en la figura 13 observamos lo mencionado:

Figura 13

Género

7 Discusiones y Conclusiones

La influencia de la paleta de colores en *Stardew Valley* sobre la experiencia del jugador va más allá de simplemente crear una estética visual atractiva. Los colores no solo decoran el mundo del juego, sino que también desempeñan un papel crucial en la creación de una atmósfera emocional que afecta directamente el estado de ánimo y la percepción del jugador. La predominancia de colores cálidos, especialmente durante las estaciones de primavera y verano, refuerza la sensación de alegría y vitalidad, mientras que los tonos más fríos en invierno pueden evocar sentimientos de nostalgia o tranquilidad.

La adaptación de la paleta de colores al tema rural y agrícola del juego demuestra una cuidadosa consideración por parte de los desarrolladores para crear coherencia estética y narrativa. Esta cohesión visual no solo añade autenticidad al mundo del juego, sino que también refuerza la inmersión del jugador al evocar asociaciones emocionales con la vida en el campo y la naturaleza.

En cuanto al diseño de formas en *Stardew Valley*, su influencia va más allá de lo estético, desempeñando un papel funcional y narrativo significativo. Las formas redondeadas y el estilo pixel art transmiten una sensación de amabilidad y accesibilidad que facilita la conexión emocional del jugador con el mundo del juego.

Por otro lado, la claridad y coherencia en el diseño de formas contribuyen a una experiencia de juego más intuitiva y satisfactoria. Los jugadores pueden identificar fácilmente la personalidad de los personajes y la función de los objetos basándose en sus formas, lo que facilita la comprensión y la inmersión en el juego.

La estética única y atractiva de *Stardew Valley*, caracterizada por su arte pixelado y sus colores vibrantes, ha demostrado ser uno de los principales atractivos del juego para los jugadores. El estilo retro evoca una sensación de nostalgia y añade un encanto distintivo que resuena con una amplia audiencia de jugadores.

Lo más notable es que la mayoría de los jugadores ha recomendado el juego a otros debido a su diseño visual, lo que resalta la importancia del aspecto gráfico en la percepción y la promoción del juego. Este boca a boca positivo refleja la influencia significativa del diseño visual en la apreciación y la popularidad de un juego, especialmente en un mercado saturado donde la estética juega un papel crucial en la elección de juegos para muchos jugadores.

Los resultados de la encuesta proporcionan una visión valiosa sobre cómo el diseño gráfico, en particular el uso del color y la forma, influye en la experiencia de juego de los usuarios de *Stardew Valley*. Estos hallazgos subrayan la importancia de considerar cuidadosamente los aspectos visuales en el desarrollo de videojuegos, ya que pueden afectar significativamente la percepción y la satisfacción del jugador.

Por último, los comentarios de los participantes resaltan la complejidad del diseño gráfico en los videojuegos, que va más allá de simplemente crear imágenes atractivas. El diseño gráfico en *Stardew Valley* no solo se trata de hacer que el juego se vea bonito, sino también de transmitir emociones, mejorar la jugabilidad y fortalecer la identidad visual del juego. En última instancia, estos resultados ofrecen una perspectiva valiosa para los desarrolladores de videojuegos y estudiantes de diseño gráfico, destacando la importancia de considerar el impacto emocional y funcional del diseño visual en la experiencia de juego de

los usuarios. La comprensión de cómo el color y la forma pueden afectar la percepción y la inmersión del jugador en un juego puede guiar el desarrollo de futuros títulos y mejorar la calidad general de la experiencia de juego.

Este análisis nos ha permitido extraer conclusiones significativas que trascienden lo puramente estético. Podemos afirmar que dichos elementos son herramientas fundamentales que desempeñan un papel esencial en la comunicación visual y la percepción del espectador.

Los colores tienen la capacidad única de transmitir emociones y establecer atmósferas, facilitando la identificación con personajes y objetos mientras guía la atención del espectador y produce un mejor disfrute general del juego. Los colores vibrantes transmiten alegría y energía, mientras que la adaptación estacional de la paleta agrega inmersión y variedad.

En cuanto a las formas, estas desempeñan un papel crucial en la identificación y reconocimiento visual. Las formas distintivas facilitan la rápida identificación de objetos, logotipos o personajes, contribuyendo a la memoria visual y diferenciación. La elección entre formas geométricas, orgánicas o abstractas comunica el estilo y la personalidad, permitiendo transmitir mensajes específicos a través del diseño.

Igualmente, las formas redondeadas y el estilo pixel art en el diseño de personajes y objetos han demostrado ser efectivos para generar personajes amigables y facilitar la identificación del jugador. En general, el diseño visual de *Stardew Valley* ha sido altamente apreciado por los jugadores y ha influido positivamente en su experiencia y deseo de jugar.

Estos hallazgos confirman la importancia del diseño gráfico en la creación de experiencias de juego atractivas.

Experimentar con nuevas formas de representar elementos visuales puede sorprender y cautivar a los jugadores, añadiendo originalidad al juego. Mantener una imagen visual consistente, desde los colores hasta las formas, fortalece la identidad del juego y lo hace reconocible. Incorporar imágenes que refuercen la trama y mejoren la experiencia del jugador es clave. En esa misma línea, realizar pruebas con usuarios es esencial para recibir comentarios sobre la experiencia visual y hacer ajustes para atraer al público deseado.

Los hallazgos obtenidos tienen aplicaciones prácticas significativas en diversos campos. Por ejemplo, los desarrolladores de videojuegos pueden utilizar este conocimiento para crear experiencias más inmersivas y emocionalmente impactantes. Del mismo modo, los consultores de experiencia de usuario pueden emplear estas conclusiones para mejorar la usabilidad y la satisfacción del usuario en aplicaciones y sitios web.

En el ámbito del marketing y la publicidad, comprender cómo el diseño visual influye en las percepciones del público objetivo puede conducir a campañas más efectivas y atractivas. Asimismo, los psicólogos interesados en el impacto del color en el comportamiento humano pueden utilizar estos hallazgos para contribuir al creciente cuerpo de conocimiento en psicología del color.

La importancia del diseñador gráfico en el desarrollo de videojuegos radica en su capacidad para dar vida visual a la experiencia del jugador. Desde la selección estratégica de paletas de colores hasta la creación de formas y estilos coherentes, el diseñador gráfico puede

moldear toda la estética de un juego, influyendo directamente en la percepción, la inmersión y la retención del jugador. Su habilidad para transmitir emociones a través del color, facilitar la identificación de personajes mediante formas distintivas y asegurar la cohesión visual del juego contribuye significativamente a su atractivo y éxito.

La creatividad y la atención a la diversidad visual son clave en la búsqueda de experiencias originales y enriquecedoras, mientras que la aplicación práctica de estos hallazgos puede transformar no solo el diseño de videojuegos, sino también la usabilidad de aplicaciones, la efectividad de campañas publicitarias y el entendimiento de la psicología del color. En última instancia, el diseñador gráfico se posiciona como un arquitecto visual esencial, cuyo arte y habilidades no solo dan forma a la estética de los juegos, sino que también moldean la conexión emocional y la experiencia memorable de los jugadores.

Referencias

2. A theory of Games—Games as aesthetic experience | by Robin Hjelte | Medium. (s. f.). Recuperado 4 de noviembre de 2023, de <https://medium.com/@Krumbukt/2-a-theory-of-games-games-as-aesthetic-experiences-5674b0395cdd>
- Abad, L. G. C., Proaño, E. J. L., Saldarreaga, J. C. M., Salinas, M. V. B., & Saavedra, D. G. D. (2020). Aproximación teórica de la importancia de la investigación en el diseño gráfico. *Prohominum*, 2(1 EXTRAORDINARIO), Article 1 EXTRAORDINARIO. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0037>
- Análisis Stardew Valley—PC, Switch, PS4, PSVITA, Xbox One, Android, iPhone. (2016, abril 5). Vandal. <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/stardew-valley/35166>
- Community Center Bundle Items sorted by Season. (2020, abril 26). Stardew Valley Forums. <http://forums.stardewvalley.net/threads/community-center-bundle-items-sorted-by-season.666/>
- Creswell, J.W. y Plano, V.L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage.
- FANTASY. (2023, abril 5). La industria de los videojuegos y su impacto económico en el mundo. <https://videojuegosfantasy.com/la-industria-de-los-videojuegos-y-su-impacto-economico-en-el-mundo/>
- Jamil, M. (2023, enero 13). ‘Shape’ as a Visual Element of Graphic Design. Medium. <https://medium.com/@jamil226/shape-as-a-visual-element-of-graphic-design-212b5f412c52>

Orientación al usuario en experiencias inmersivas en el diseño de videojuegos. (s. f.).

Energy5. Recuperado 7 de marzo de 2024, de

<https://energy5.com/es/orientacion-al-usuario-en-experiencias-inmersivas-en-el-diseno-d-e-videojuegos>

Ortega, C. (2020, diciembre 14). Investigación de experiencia de usuario. Qué es y cómo realizarla. QuestionPro.

<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-de-experiencia-de-usuario/>

pikaprim. (2020, mayo 29). 4 season in 1 picture 🌱☀️🍁❄️ it's my first farm in stardew valley (It's been 33 years in the game.) [Reddit Post]. r/StardewValley.

www.reddit.com/r/StardewValley/comments/gsshxs/4_season_in_1_picture_its_my_first_farm_in/

Ricupero, S. (2007). Diseño gráfico en el aula. Nobuko.

Ridge, B. V. (2024, febrero 18). El papel crucial del diseño gráfico en el desarrollo de videojuegos. MEDIUM Multimedia Agencia de Marketing Digital.

<https://www.mediummultimedia.com/disenio/que-hace-un-disenador-grafico-en-los-video-juegos/>

Roach, L. (s. f.). Diseño gráfico en la industria del videojuego. Recuperado 3 de noviembre de

2023, de <https://foroalfa.org/articulos/disenio-grafico-en-la-industria-del-videojuego>

Rojo, G. B. (2012). Teorías del diseño gráfico. México: Red tercer milenio SC.

Sabater, V., & Sabater, V. (2020, diciembre 31). *La teoría del color según Goethe*. La Mente es Maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/la-teoria-del-color-segun-goethe/>

Shape Psychology in Graphic Design. (2021, marzo 18). Zeka Design.

<https://www.zekagraphic.com/shape-psychology-in-graphic-design/>

Sheehan, J. (2017, abril 29). Reading The Game: Stardew Valley. NPR.
<https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2017/04/29/523940086/reading-the-game-stardew-valley>

Silva, R. C. (2022). Representação Visual da Pixel Art.

UNIR Revista. (2023, noviembre 23). El diseño gráfico en videojuegos: Claves y perfiles implicados. UNIR. <https://www.unir.net/ingenieria/revista/disenio-grafico-videojuegos/>

What makes Stardew Valley such an addictive game? (s. f.). Quora. Recuperado 3 de noviembre de 2023, de <https://www.quora.com/What-makes-Stardew-Valley-such-an-addictive-game>

Yaroslav Iakovlev. (2021, marzo 18). Shape Psychology in Graphic Design. Zeka Design.
<https://www.zekagraphic.com/shape-psychology-in-graphic-design/>

Anexos

[Diseño en “Stardew Valley” \(Respuestas y conclusiones\)](#)