

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PROYECTO

“Articulaciones y partes, diseños que influyen el arte sensitivo,
háptico, olfativo, gustativo”

Autor/a:

Snaider Rafael López Plua

ORCI: 0009-0003-3224-5600

Docente tutor:

Lic. José Ismael Álvarez Bueno Mg

ORCID: 0009-0001-7960-6851

Manta - Manabí - Ecuador



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

“Articulaciones y partes: diseños que influyen el arte sensitivo, háptico, olfativo, gustativo.”

Trabajo de proyecto de titulación presentado por: Snaider Rafael López Plua.
Tutor: Lic. José Ismael Álvarez Bueno MG.

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR
PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: Articulaciones y partes: diseños que influyen el arte sensitivo, háptico, olfativo, gustativo.

Autor: Snaider Rafael López Plua.

Fecha de Finalización: 19 de agosto del 2026

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal la creación de un juego de mesa de mesa bajo estudios BIOS, de mecánica y estética, en inmersiones, geométricas, sensitivas, maximalistas y robóticas. Este estudio está sustentado en una metodología de párrafos metacognitivos en plan de ensayo y ordenes metacognitivos.

Declaración de Autoría:

Yo, Snaider Rafael López Plua, con número de identificación 131721485- 4, declaro que soy el autor original y Lic. José Ismael Álvarez Bueno Mg, con número de identificación 0104203922 declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de titulación titulado "Articulaciones y partes: diseños que influyen el arte sensitivo, háptico, olfativo gustativo. Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.



Firma del Autor:
Snaider Rafael López Plua
131721485-4



Firma del coautor:
Lic. José Ismael Álvarez Bueno MG
0104203922

Manta 19, agosto de 2026

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A)	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

CERTIFICADO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Artes Humanidades y Patrimonio de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante **SNAIDER RAFAEL LÓPEZ PLUA**, legalmente matriculado en la carrera de **ARTES PLÁSTICAS**, período académico **2025, 2026-1**, cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"ARTICULACIONES Y PARTES, DISEÑOS QUE INFLUYEN EL ARTE SENSITIVO HÁPTICO, OLFATIVO, GUSTATIVO"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, miércoles, 05 de agosto de 2026.

Atentamente



Lo certifico,
JOSE ISMAEL ALVAREZ BUENO
Docente Tutor

CERTIFICADO DE PLAGIO



Certificado de análisis
Compilatio Magister+ | ULEAM-ECU

snalder_rafael_lopez_plua_articulo (I)

ID : 01eec0f8ca7518984d8e01337e059c087fcd78b



9%
Textos sospechosos

Nombre del fichero : snalder_rafael_lopez_plua_articulo (I).txt
Tamaño del archivo original : 551,12 kB
Número de palabras : 4223

Depositante : JOSE ISMAEL ALVAREZ BUENO
Fecha de depósito : 8 de agosto de 2026
Tipo de carga : Interfaz
Fecha de fin de análisis : 8 de agosto de 2026

Resumen (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Similitudes 57%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Detección de IA 10%

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.

Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.



Idiomas no reconocidos 9%

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.

Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.



No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Textos entre comillas 4%

Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.

Fuentes de similitudes (sección 2/2)



Similitudes

57%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Fuente principal detectada

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones
1	snalder_rafael_lopez_plua_articulo 1 #288062 Viene de de mi biblioteca	55%	
2	LOPEZ SNAIDER 8VO ARTICULO CIENTIFICO #395202 Viene de de mi grupo	45%	

Fuente mencionada (sin similitudes detectadas)

N°	Descripciones
1	https://www.researchgate.net/publication/320523690_Designing_Biologically_Inspired_Movem
2	https://www.academia.edu/38348900/Los_humanos_y_los_objetos_Reflexiones_en_torno_a_un
3	https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/illustro/article/view/1490/1506
4	https://www.scielo.cl/pdf/rcem/n23/0719-689X-rcem-23-7.pdf
5	https://libros.uileam.edu.ec/producto/arte-sensitivo-tomo-IV
6	https://www.researchgate.net/publication/316107329 ESTRATEGIAS_DE_DISENO_ARQUIT
7	https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176781
8	https://www.academia.edu/42705140/Diseño_Emocional_Donald_Norman
9	https://astraeditorialshop.com/wp-content/uploads/2024/09/Psicologia-y-Creatividad

DEDICATORIA

Todo esto se dio gracias a mis padres, Carolina Plua y Rafael López, mi empuje a lograr mis objetivos jamás dejaron de apoyarme a pesar de ocurrir muchos sucesos y así mismo esa enseñanza de apoyar sin esperar algo a cambio se ha de transmitir. Siempre con amor y con fantasías, pues si no soñamos con lo irreal como se van a lograr los cambios

Todos podemos influir e influirnos, siempre vamos cambiando y es genial cuando se tiene buena compañía y quien te inspire, aunque sea uno mismo.

AGRADECIMIENTO

Agradecido con Dios y Jesucristo, con mis padres Carolina Plua y Rafael López por ayudarme siempre en toda esta formación y no dejarme solo cuando más de su cariño, comprensión y tiempo necesite.

A mis super mega compañías, en el paraíso Milo, y a mis cascarrabias Tita y Nico quienes estuvieron esperando mi llegada y más momentos alegres generaban, a mis hermanos Milenka López y Ezequiel López, a mi tío Manuel Plua que supieron escucharme y ayudarme aun cuando no sentía poder.

A mis compañeros y amigos de quienes aprendí desde el primer día, y con los que he vivido grandes aventuras, siendo parte de una nueva familia Dannes Olvera, Tomas Rivera, Lic. Bryan Delgado, Lic. Mariuxi López, Brigitte Daza, Marlon Román, Lic. Sergio Holguín, Naydelin Delgado, Alana Chávez, y Kevin Cagua, a profesores que me inspiraron, en especial a la profesora Mónica García quien supo aconsejarme y lograr un cambio en mí y al profesor Erick Bojorque que me ha motivado a crear en grande, a todos aquellos que apreciaron mi estilo artístico y que confiaron mucho e influenciaron en mi desarrollo les aprecio con cariño, Ing Álvaro, Anthony Zambrano e Israel Torres, juntos a los grandes Darkitties.

Ha sido una fortuna acompañarnos en este camino y que jamás se nos olvide agradecer por lo vivido, he sido muy dichoso por relacionarme con sus energías y que vivo de alegría, gracias, gracias, gracias, con mucho respeto y amor.

Snaider López.

Índice

Contenido

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR	2
PROPIEDAD INTELECTUAL	2
CERTIFICADO DEL TUTOR	3
CERTIFICADO DE PLAGIO	4
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTO	7
Índice.....	8
Resumen:.....	10
Introducción:	10
Contexto Histórico	11
Contexto social:	12
Contexto cultural:	13
Planteamiento de objetivos:.....	14
Objetivo General:	14
Objetivos Específicos:.....	14
Pregunta de investigación:	14
Metodología	14
Referente Autores y prácticas artísticas.....	17
Con respecto a Keith Newstead	17
Con respecto a Cas Holman	18
Con respecto a Eric M. Lang	18
Resultados:.....	20
Discusión:.....	20
Obra escogida, Fundamento Autores más relación a las variables y obra propuesta:.....	20
Keith Newstead, Articulaciones y partes.	20
Cas Holman, Diseños que influyen.....	21
Eric M. Lang, Arte sensitivo, háptico, Gustativo, Olfativo.	22
Interpretación de la obra escogida.....	23

Fundamentos	24
Listado de Fundamentos	24
VI. 25	
VI. 25	
VI. 25	
VD, 25	
Contexto natural:.....	25
Contexto urbano:	25
Contexto social:	25
Conclusión:	25
Prototipo de la obra:	27
“Delconicius redianS”.....	27
Ordenes Metacognitivos.....	30
Anexos:.....	42
Referencias:.....	46

Resumen:

El proyecto recopila ideas, teorías, diseños conceptuales para la creación de un juego de mesa bajo estudios BIOS, de mecánica y estética, en inmersiones, geométricas, sensitivas, maximalistas y robóticas partiendo de la articulación entre las variables del tema con la práctica artística de autores referentes para su fabricación, como Keith Newstead, Cass Holman y Eric Lang, siguiendo la metodología de párrafos metacognitivos como sustento investigativo y aplicación de los órdenes metacognitivos recopilando el proceso del desarrollo del producto artístico, bajo contextos históricos, sociales y culturales.

Palabras claves: Diseño, Bio, Juego de mesa, Sensitivo.

Abstrac:

This project presents a synthesis of ideas, theories, and conceptual designs directed toward the creation of a board game grounded in the study of BIOS, mechanics, and aesthetics. The research explores immersive, geometric, sensory, maximalist, and robotic dimensions by articulating core thematic variables with the artistic practices of key figures in design and game creation, including Keith Newstead, Cass Holman, and Eric Lang. Methodologically, the study employs metacognitive paragraphing as a foundational research tool alongside the application of metacognitive orders to systematically document the development process of the artistic product. Ultimately, the work frames the evolution of the board game within its broader historical, social, and cultural contexts.

Keywords: Designe, Bio, Board game, Sensitive.

Introducción:

“El encanto estético de los dispositivos orientados hacia la interacción depende de su capacidad para abrir espacios de juegos en los que, en todo caso, es el sujeto humano el que decide o no entrar a jugar” (Pradier, 2021, p.194) En otras palabras, cuando nos adentramos a un espacio donde se nos permite, es nuestra decisión involucrarnos solo si no conmueve, nos es atractivo o cumple con nuestras expectativas indiferentemente siendo contextualizados, pues siempre se está dispuesto a la curiosidad pensando en atreverse o no.

Con todo, la estética resuelve el paradigma como principal propósito entre lo que yace por descubrir en la sociedad; es el contraste que se marca al entablarse en algo nuevo y distintivo lo que se le atribuye, exponiendo la dependencia de qué tanto requiere emerger hacia la interacción.

De ahí que, estimular a través del diseño como punto de partida donde siendo el proceso de jugada responda las preguntas que lleguen a generarse demostrando que la experiencia se vuelve inmersiva desde que decide o no participar.

Figura 1



(Snaider López, 2025)

Contexto Histórico

“En el contexto de la biomecánica, se estudian los movimientos del cuerpo humano, las fuerzas que actúan sobre él y como estas fuerzas afectan su funcionamiento” (Castro, 2024, p. 25) Es decir, todo movimiento humano, animal, vegetal sea cual sea es estudia de forma que se introduce en su anatomía, el punto partida que este lo provoca, del cómo y en un porque las incógnitas de que sucede al ocurrir esta acción y como situarlos en diferentes ámbitos para un desarrollo en el que se puedan tomar como fundamentos.

A pesar de ello, biomecánica se relacionan con la cinemática en donde se enfoca en el movimiento de los cuerpos sin tomar consideración de quién lo produce y la cinética da a conocer el contexto que tienen las articulaciones la conexión que ayudan a entender ejemplando anatómicamente como producir y analizar resultados para la gestión pedagoga del movimiento en cuanto se requiera tomar para recrear en un ámbito diferente.

Por lo tanto, el estudio del movimiento articular para la creación de diseños en donde da un enfoque de análisis artístico en como estas se diseccionan para extraer y contribuir de igual o semejante manera la funcionalidad para su función en la creación de un juego biomecánico.

Figura 2



(Snaider López, 2025)

Contexto social:

Pensamos mucho en que portar y es que “el cuerpo un diseño, que le ha permitido al humano interactuar por sí mismo con su medio, son los objetos, como extensión del mismo, los que le han otorgado subsistencia por más tiempo”. (Jiménez, 2019, p.90) Esto es, para nosotros que la fabricación ha sido ajustada para un público objetivo, se ha creado una necesidad a la par que se les resuelve con un producto, así mismo la personalización de los elementos, cuyas formas han sido intervenidas de manera única, la diferencia entre lo normalizado y lo impuesto.

Aun así, nuestro cuerpo y lo que hacemos con él, siempre ha sido motivo de habla, encajar en una sociedad donde cada vez más hay restricciones, tendencias cánones y estándares que cumplir, están los diseñadores que ante la realidad crean por sí mismo y por todos ellos, es el cuerpo que funciona a través del alma, es el autómata la marioneta del valor que le damos, es el juego una especie de conocimiento aventurero, son nuestras sensaciones que nos conectan con emociones, somos contemplaciones, contrastes que cumplen una nueva estética de varios elementos ya tomados en un llamado orgánico empírico.

Entonces, crear un producto a través de ideas de como conectar a diferentes grupos sociales siendo en la experiencia si fuesen uno solo, trata de invocar la unidad de saber que todos son iguales y que las diferencias parten para crear más unidad puesto se sugiere que admirar algo desconocido influye en querer enseñar lo oculto.

Figura 3

S'ojjma



(Snaider López, 2025)

Contexto cultural:

“El acto de imaginar de una manera real, gracias a los sentidos, incentiva a la creación de una mejor idea del producto” (Herrera, Linares & Segura, 2022, p.98) Es decir, nuestros sentidos tacto, gusto, olfato, vista y oído haciendo uso de cada uno de sus facultades en un desarrollo intencional o no concreto bajo una lubricación en mayor, menor o media, provoca materializar un objeto idealizado, tan natural como uno ya existente e incluso con mayor profundidad y diferencias notables y ajustadas para, por el creador.

Con todo, las percepciones sensoriales pueden llegar a tener fusiones o se complementan tal como sucede con el gusto y el olfato ambos sentidos pueden llevarse muy bien de la mano, dado que aporta muy bien una experiencia sensorial rica e informativa, de agrupación e inclusión tales como son las situaciones de reconocimiento territorial, conocimientos desarrollados por la buena calidad de ejecución y exploración de cada uno de los sentidos humanos.

De ahí que, para formular y desarrollar un producto por mientras se ejecuta una labor de experimentación de sentidos tras imaginar cantidades de probabilidades para diseñar y materializar su idea del perspectiva estimulado.

Figura 4

Costa Todo



(Snaider López, 2025)

Planteamiento de objetivos:

Objetivo General:

Desarrollar un producto artístico que integre las variables del tema, formándose de manera que pueda ser interactivo, fusionando conceptos para la ejecución artística demostrando su capacidad integral.

Objetivos Específicos:

1. Definir variables relacionan elementos a intervenir y su influencia en el arte sensitivo háptico, olfativo y gustativo por concepto en el desarrollo del producto.
2. Analizar referentes, ejemplar diseños funcionales, articulaciones, movimientos y su influencia en el arte sensitivo háptico, olfativo y gustativo por estructura en el desarrollo del producto artístico.
3. Determinar la estética, diseño de elementos y su influencia en el arte sensitivo háptico, olfativo y gustativo por interacción en el desarrollo del producto artístico.

Pregunta de investigación:

¿Como articular partes en el que el diseño influya mayoritariamente la sensibilidad háptica como manipulación, lo olfativo como reconocimiento, ubicación de territorio, gustativo como forma de encuentro, en un solo producto artístico volviéndose un puente entre lo teórico y práctica de carácter experimental?

Metodología

A partir de esta revisión se estructuró el análisis bajo el método de párrafos metacognitivos, aplicando la regla 8-5-3, organizada en tres momentos articulados:

- Numeral 8: Fundamentos teóricos y conceptuales

En esta etapa se recopilaron y analizaron referentes históricos, artísticos y filosóficos relacionados a las variables del tema:

Articulaciones y partes:

“One of the best ways to connect theme to an existing game idea early on is to considere the mechanical structure of the game and what types of themes fit easily within that structure” (Shipp, 2024, p. 39) Lo que significa que, pensar en la mecánica de un juego nos ayudara comprenderle un tema que se adapte a su función de los diferentes ejes temáticos amplificados desde una sola motivación, a lo naturalmente e increíble que aporte gracias a su desarrollo de creación por la función.

Empero, de encontrar una temática natural al proceso de función de un objeto, un juego una idea, si no es partidaria en un mismo entorno, el forcejeo por encajar se vuelve notable y las tensiones, su indiscriminación a tal acto de persuasión por comprenderle y a su vez accionar a un destacado proceso de reconocer tal falta, aunque las intenciones sean experimentales y de navegación a un proceso de experiencia rica en sensaciones que universalmente se conoce como placentero.

Por este motivo, un diseño que se forme ante, variables de una sola pauta van creándole al espectador de la experiencia una formalización en su psiquis en lo que vaya avanzando al descubrimiento de un producto artístico, como un camino por andar, un tablero, una pista, un dado.

Figura 5

Deloreacol



(Snaider López, 2025)

Diseños que influyen:

“El diseño no puede simplemente equipararse con el resultado o el producto, sino que se encuentra en el proceso” (Corazón & Corazón, 2023, p. 17) A saber, en la par que

se ejecuta una pieza, el diseño se complementa y lo supera tan solo con su fabricación, este proceso surge del objetivo bien orientado mediante su grado de complejidad y tiempo de elaboración ya que una pieza con propósito conlleva un gran camino que tan solo con empaparse del contexto esta situación se vuelve experiencia y esta experiencia se vuelve informativa educativa pues se siente la gestión de la creación.

Aun así, el diseño generalmente transcurre de varios pasos básicos, muchos en profundidad que a pesar de ser sencillos la carga fundamental se vuelve todo lo importante que un diseño debe adquirir, el diseño siempre va encaminado a un desarrollo multi experiencial, sensorial, de labor de hitos, de necesidad, de persuadir, de encontrarse, de permanecer y evolucionar, el diseño lo cambia todo y lo transforma para crecer y rehacer lo ya llamado creativo.

Por esta razón, al momento de diseñar se toma consideraciones tales como puedan evidenciarse con ellos varios bocetos y maquetas de prefactibilidad o ya si bien una pre enseñanza que demuestre el corazón con el que va encaminado la construcción, con esto, adentrarse a un juego para ser con el juego y saber que fue el juego.

Figura 6

La D'amada



(Snaider López, 2025)

Arte sensitivo:

“El arte sensitivo se direcciona a la transformación de nuestra relación palpable con la obra apoyando una experiencia multisensorial que abarca toda la percepción humana,” (Bojorque et al, 2025, p. 07) Expresado de otra forma, los autores nos dan presagios de lo que se debería de conocer como instancias, el arte sensitivo no solo se ve, se respira, evoca, se toca, nos transforma, desarrolla, y evolucionamos, nos hace testigos y partícipes

de un lenguaje, una especie de doctrina cuya no solo hay que ver, sino más bien vivir, habitar en el arte y a su vez habitar en el mundo donde somos conexiones del arte.

Sin embargo, generalizamos mucho en el que los sentidos son como son y excluimos alguno o todos cuando, sin carácter o emociones desarrolladas, se miente solo porque no hubo intención alguno en ser curioso al objeto en disposición para su comprensión, también el ser excluyente al tomar a los demás y aun cuando de nuestros sentidos uno o más el estímulo sea bajo y en casos, nulo, refiriendo a discapacidades, a que cada cuerpo actúa diferentes en consecuencia de lo que se manifiesta en su entorno, por ello el arte sensorial, si abarca a lo multisensorial, debiera tener un matiz de lo que es sentir.

De ahí que, un producto artístico sea de integración aun con limitantes para la experiencia sensorial sea de un agrado óptimo de fiel experiencia a lo representado, aun con carencias y con maximalismo, si son conjugados y están conectados para un libre desarrollo de lo expresado, el sentir, con ello varios elementos que aporten como un juego.

Figura 7

Chimenea



- Numeral 5: Relación de los fundamentos con la propuesta artística.

Se examina fundamentos teóricos identificados en autores y como su práctica artística influyen en la concepción de obras que relacionen el diseño y creación de un juego de mesa biomecánico, sensitivo.

Referente Autores y prácticas artísticas

Con respecto a Keith Newstead

Keith Newstead, un artesano en la creación de autómatas. El autómata un artefacto que simula la figura de un ser vivo, el movimiento de un ser ya animado persiguiendo imitar un lo más fiel posible, gracias a sus conocimientos de ingeniería y matemáticas, logra crear estas maravillosas piezas artísticas, Construye mecanismos con elementos tales como ruedas dentadas, palancas, diseño de ejes combinando sus investigaciones y ensamblando de manera apropiada consiguiendo sus movimientos deseados.

La escultura mecánica “Dieselpunk Pegasus” de Newstead destaca por el uso de articulaciones y mecanismos que dan movimiento a estructuras rígidas, combinando

ingeniería y arte. Esta obra inspira a tomar de la naturaleza ese impulso para crear el componente biomecánico y estético del juego de mesa.

Con respecto a Cas Holman

Como diseñadora, la estadounidense, Cas Holman asegura que jugar cambia el mundo, es un acto muy importante como el comer, dormir y respirar, y lo menciona en uno de sus lemas “los buenos juguetes hacen buenas personas” con su trabajo reconoce valores como el de la alegría y más cuando se vincula con el juego libre, cuyos no tienen que buscar un resultado sino ser intuitivo, con ello sus creaciones no siguen a los cánones tradicionales; son más bien abstractas, cuando diseña juguetes, ella logra que los niños creen con su imaginación en vez de seguir patrones, modelos, guías.

La exposición “Designing for Play with Cas Holman” resalta la importancia del diseño iterativo, la interacción libre y la estimulación sensorial. Sus sistemas modulares fomentan la participación activa, aportando una base conceptual para el enfoque sensorial e inclusivo de la propuesta, con esto de diseñar mecánicas de jugabilidad y encuentro y conexión con los varios elementos a crear.

Con respecto a Eric M. Lang

¿Sabías que para reconocer un buen juego de mesa lo primero es comprobar que el nombre del autor va en la caja? Sí, eso ya es un sinónimo que ese juego lleva detrás un trabajo y además un reconocimiento a su autor, Eric M. Lang, diseñador de juegos de mesa nacido en Canadá reconocido por su trabajo en juegos tales como Blood Rage, Bloodborne: The Card Game, The Godfather: Corleone's Empire y muchos otros fantásticos. especializado en juegos de mesa con auras intensas y mecánicas dinámicas, mayoritarios con enfoques planificar estrategias e la interacciones entre los jugadores y así como diseñador, Lang también ha sido director de diseño de juegos en CMON Limited, y es involucrado activamente en el activismo de la industria de los juegos de mesa.

Finalmente, el juego “Blood Rage” de Lang integra estrategia, narrativa e interacción social. Su análisis aporta ideas sobre participación activa y construcción de experiencias inmersivas aplicables al ámbito artístico, aporte para el lado fantasioso de personajes y estética, lo narrativo del juego que se creara.

Figura 8

MAGTALES



(Snaider López, 2025)

- Numeral 3: Proyección innovadora.

Estas primeras ideas se practicaron de manera experimental por ello en consecuencia se impartió en una idea central, clara, objetiva, creación y fabricación de un producto artístico, siendo este un juego de mesa que se constituye gracias a la biomecánica, el concepto de autómatas, el diseño fantasioso donde se mezclen todas estas variables, con influencia en los sentidos, siendo háptico, forma táctil, olfativo, ubicación en territorio y gustativo, agrupación social.

Mencionan Sánchez & Centellas, (2022, p.214) tomar en cuenta para la creación que, “Sin elección, no hay creatividad, no hay artista y no hay obra de arte” Esto es, si no, se es capaz de decidirse en que abordar la creatividad, pese a que se obtiene muchas ideas y requiera hacer todo en maneras que caracterizar el maximalismo por los elementos varios en un obra o producto, sin conllevar un orden estructural, se interpondría la expresión siendo un desorden sin lograr el objetivo de transmitir y vivir la experiencia.

Sin embargo, es necesario experimentar con varios elementos para la construcción de una obra, una forma correcta es organizar y planificar todo un camino, paso a paso, pues con esto las incoherencias o pérdidas serán mínimas además tener en cuenta que los procesos de diseños y materialización son altos en ensayo y error.

Como resultado, crear nutriendo de ideas aportadas demuestran una situación fructífera a la materialización y diseño de un juego de mesa, biomecánico, sensitivo, artístico, en donde se estructura de pistas, bases, elementos electrónicos, personajes, narrativa e inmersión.

Figura 9

Pinkfirerden



(Snaider López, 2025)

Resultados:

1. Se Definieron las variables siendo estas: articulaciones y partes, el puente de la práctica con la investigación, diseños el motor impulsador para la interacción y creación, y lo sensitivo háptico como manipulación directa, olfativo como ubicación del territorio dulce y salvaje y gustativo como la agrupación de personas para jugar.
2. Se analizaron las prácticas artísticas de autores como Keith Newstead en la parte biomecánica, Cass Holman por diseño interactivo y Eric Lang en la forma de convocar jugadores por su narrativa, se tomó en consideración sus obras para estructurar, ejemplar diseños funcionales, articulaciones, movimientos siendo este la creación de un juego de mesa.
3. Se determino la estética aplicada de manera surrealista, fantasiosa, influenciada en lo dulce y salvaje, siendo dulce lo vulnerable y salvaje las tácticas de supervivencia, se diseñó elementos tales como las venus carnívoras electromecánicas, piezas influenciadas en los polinizadores y cartas energizadas.

Discusión:

Obra escogida, Fundamento Autores más relación a las variables y obra propuesta:

Keith Newstead, Articulaciones y partes.

La manera en que canaliza el autor de autómatas Keith Newstead como referente para la creación de un producto artístico que asemeja el movimiento para la idea central, propone y demuestra la importancia mecánica tal como Correa menciona, “El movimiento es necesario para todo ser vivo, está determinado por la dinámica interna y externa de ellos mismos y puede consistir en el desplazamiento de un lugar a otro, en cambios de posición,

o en movimientos al interior”, (Correa, 201, p.23), dicho de otro modo, cada movimiento de los seres vivos, sean estos humanos, plantas o animales, permiten que se interactúen con su entorno, mantengan sus funciones que les permiten seguir existiendo, familiarizarse y manejar su perseverancia.

Aunque, los movimientos parezcan iguales, cada grupo mantiene una ejecución/ función, diferente, con ello de que, en ocasiones, ciertas partes no encajen con las demás estipuladas, formando vulnerables que pronto se vuelve distinción, pero si al utilizar un nuevo creativo proceso, para formar, fortalecer y ubicar, esta pueda ser el complemento para seguir situando el movimiento o ya generando uno nuevo fortalecido.

Por esta razón, crear una estructura biomecánica que articulen para un movimiento, es decir la parte técnica, mecánica distinguiendo su morfología aplicada sea un parpado, almeja u planta carnívora, tal como lo hace el artista de autómatas ya mencionado.

Figura 10

Flauta



(Snaider López, 2025)

Cas Holman, Diseños que influyen

Al momento de estudiar un producto Gómez “Casi nunca la atención se centraba en el objeto mismo; Lo que en verdad importaba era el relato que suscitaba, la anécdota, la ocasión que traía a la memoria” (Gómez & Norman, 2020, p.64) Es decir, como diseñador no solo se crean cosas por crear, como diseñadores y aplicando en un estado sensorial estas “cosas” como culturalmente se diría, están cargados fuertemente de experiencias llenas de múltiples sentidos, emociones, pasión e investigación que se les atribuye como parte de la vida, volviéndose simbólicos.

Con todo, los productos que condesan varios de estas historias que al objeto se acoge o si bien la manera personal en que se le impregna, enriquece y liga a un proceso de conexiones, donde se revive situaciones y vincula como táctica de experiencias que impulsan a experimentar que de una y diferente forma requiera.

Por esta razón, el diseño influye tanto en lo personal como en un proceso grupal en el que todos o solo uno obtenga dependiendo de su conexión con lo que se crea a través de libertad, con ello la manera en que puedan conectar con la estética, fantasiosa de fusión entre características dulce y salvaje tema del juego de mesa con su funcionalidad para activar los sentidos.

Figura 11

D'EMar



(Snaider López, 2025)

Eric M. Lang, Arte sensitivo, háptico, Gustativo, Olfativo.

“El hecho de conjugar de manera equilibrada los componentes de azar y la libertad para hacer estrategias” (Carrera, 2020, p. 37) lo que significa que, al combinar equilibradamente los diferentes elementos que se disponen enriquecen la idea de proseguir esa experiencia de manera atractiva, sin anular su libertad de crear formas de experimentación o crearle ideales predecibles.

Por el contrario, de formar un ambiente en donde todo se reconozca y sea descifrable, se hace énfasis en que, al desarrollar su capacidad de comprensión, cada parte aparentemente le sea reconocible y que no encaje si no es que sienta a través de sus sentidos para conectar sin tener que ser frustrante la conexión que tiene y pueda experimentar al sumergirse en este contexto.

Entonces, al momento de crear los mecanismos, ideas y elementos diseñando las funciones y el armado se toma en consideración ya la difusión y practica del juego a espectadores para reconocer su influencia del desarrollo tras su estética y narrativa con los sentidos háptico, olfativo, gustativo.

Figura 12

Dctirina



(Snaider López, 2025)

Interpretación de la obra escogida

Cada obra analizada posee un concepto propio y un enfoque metodológico particular, pero todas comparten una misma línea temática relacionada articulando, las partes móviles y la estimulación sensorial. Por ello el uso de la creatividad para que el diseño del producto artístico sede al fusionar y experimentar tras involucrarse con la información captada de las variables del tema, pues ser creativo importa mucho más en tiempos donde todo parece ser monótono tal como lo considera, Anzaldúa Arce, (2024, p. 20) “sin duda la creatividad es una de las virtudes y capacidades más imponentes y características del ser humano” Es decir, ser creativo es una virtud muy valiosa, cada ser vivo aplica la supervivencia, tanto directa como indirecta y con esto crean nuevas formas en donde se les valoran por crear.

Con todo, cada creación de producto conlleva un propósito, storytelling, un concepto propio y a su vez, multidisciplinario acompañados de enriquecimiento intelectual, aunque pareciera forzado, complementar, partir de investigaciones, refuerzan el camino del creador que se dispone a aportar, en este caso como lo demuestran las obras biomecánicas de Keith, el hecho de diseñar conceptos y bocetear ideas en donde se prioriza el crear e involucrar sentidos de Cas, y la práctica interactiva, fantasiosa en el arte de Erick.

Por lo cual, fusionar todos estos conceptos, teorías, características y fusionarles empieza a tener como principio una idea objetiva la cual en este caso es fabricar un maravilloso juego de mesa con influencias bio de mecánica y estética, e inmersión sensitiva que serán recopilados y adjuntados en el desarrollo de la metodología de ordenes metacognitivos.

Figura 13

$M+M+N$



(Snaider López, 2025)

Fundamentos

Listado de Fundamentos

Tema:

Expresando tras una línea investigativa y practica experimental, un producto con carácter artístico lúdico fusionando cada variable del tema

Episteme del tema:

Expandiendo la práctica artística respondiendo a la percepción mediante la activación de las facultades sensoriales, háptica; manipulación adecuada de los elementos correspondiente a la participación, Gustativa; relacionándonos socialmente, agrupación de los individuos y la valorización del pensamiento compartido, Olfativa hacia una experiencia de territorio perspectiva.

Teoría del tema:

Percepciones, como la psiquis se desarrolla al vincularse con los varios elementos a disposición.

Modelos acerca del tema:

Experimentaciones como investigación influenciado en biomecánica cuya estudia las movilidades en seres humanos, plantas y animales.

Fundamentos del tema:

Episteme histórica: la práctica de crear arte, utilizar, diseñar e ilustrar desde el ámbito manual y tecnológico.

Episteme social: como el cuerpo humano, sus componentes celulares, las diferentes especies de plantas, flores, patrones en animales, olores, territorios influencias para crear

desde el estilo de quien ejecute un proyecto de carácter científico artístico, como vínculo formativo para el diseño y distinción como normativo de originalidad e inclusión.

Episteme cultural: como arte sensitivo dispuesto a despertar las facultades sensoriales cuya interacción con diseños que se inspiran de la biomecánica y se le atribuye a la fantasía y narrativa biofílica como vínculo formativo de inmersión.

Variables Independientes.

VI. Juego de mesa: análisis y conocimiento de la biomecánica, en la cotidianidad como recurso para animar movimientos y volverles participativos, interactivos, sensitivos.

VI. Creación de diseños, estéticas y mecanismos de jugabilidad.

VI. Aplicación de ordenes metacognitivos enfocados en la creación de un juego de mesa sensitivo biomecánico.

Variable Dependiente.

VD, referenciación de las obras de los autores mencionados para gratificar la creación y postura del juego de mesa biomecánico con tendencias fantasiosas, enfoques sensitivos en consecuencia del tema ejecutado y la investigación de por medio.

Tipo de arte

Definición: cuando se trata de arte sensitivo este propone una experiencia multisensorial; no solo se observa, se huele, se toca, se vive.

Fundamento del tipo de arte:

Contexto natural: Inspirados en movimientos, diseños, bios

Contexto urbano: Considerando el espacio y metodologías a aplicar.

Contexto social: fomentando accesibilidad, inclusión, diversidad interpretativa.

Referente autor y proceso metacognitivo

Keith Newstead, sus autómatas mecánicos imitan movimientos naturales con ello usamos con referentes las venus carnívoras, el parpado y las almejas.

Cass Holman, diseñando juguetes y creando experiencias de juego libre, impulsando la creatividad, el biodiseño y mecanismos de juego y movimiento asociado a la interacción con ellos.

Eric Lang, diseñador de juegos de mesa que combina estrategia y experiencia sensorial, lo háptico, contacto directo, olfativo transportarse al territorio fantasioso de lo dulce y salvaje y gustativa, necesidad de agrupar jugadores para jugar.

Conclusión:

En conclusión, este proyecto demuestra que se pudo articular cada punto teórico en práctica para la fabricación de este juego de mesa biomecánico sensitivo, la inmersión funciona cuando nos adentramos a lo desconocido y peculiar, demostrando que el espectador tomara interés y se involucren a conocer, su investigación, su participación en la obra, su proceso de creación.

Como punto de partida, la obra se presentó a docentes y estudiantes de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí en la ciudad de Manta, facultad de artes humanidades y patrimonio, correspondiente a la fecha 27 de agosto del 2026 quienes reconocieron la temática de dulce y salvaje, siendo dulce lo delicado y salvaje la activación de supervivencia, comprendieron los elementos biomecánicos, se agruparon y conversaron sobre su experiencia en el juego y se reflejaron con el storytelling.



Prototipo de la obra:

“Delconicius redianS”



FICHA TÉCNICA

Nombre de la obra: Delconicius redianS

Autor: Snaider López

Categoría: Escultura sensitiva, tecnológica de instalación

Técnica: mixtas, telas, componentes electrónicos y dibujo.

Dimensiones: 40cm x 40cm

Fecha: 27/08/2026

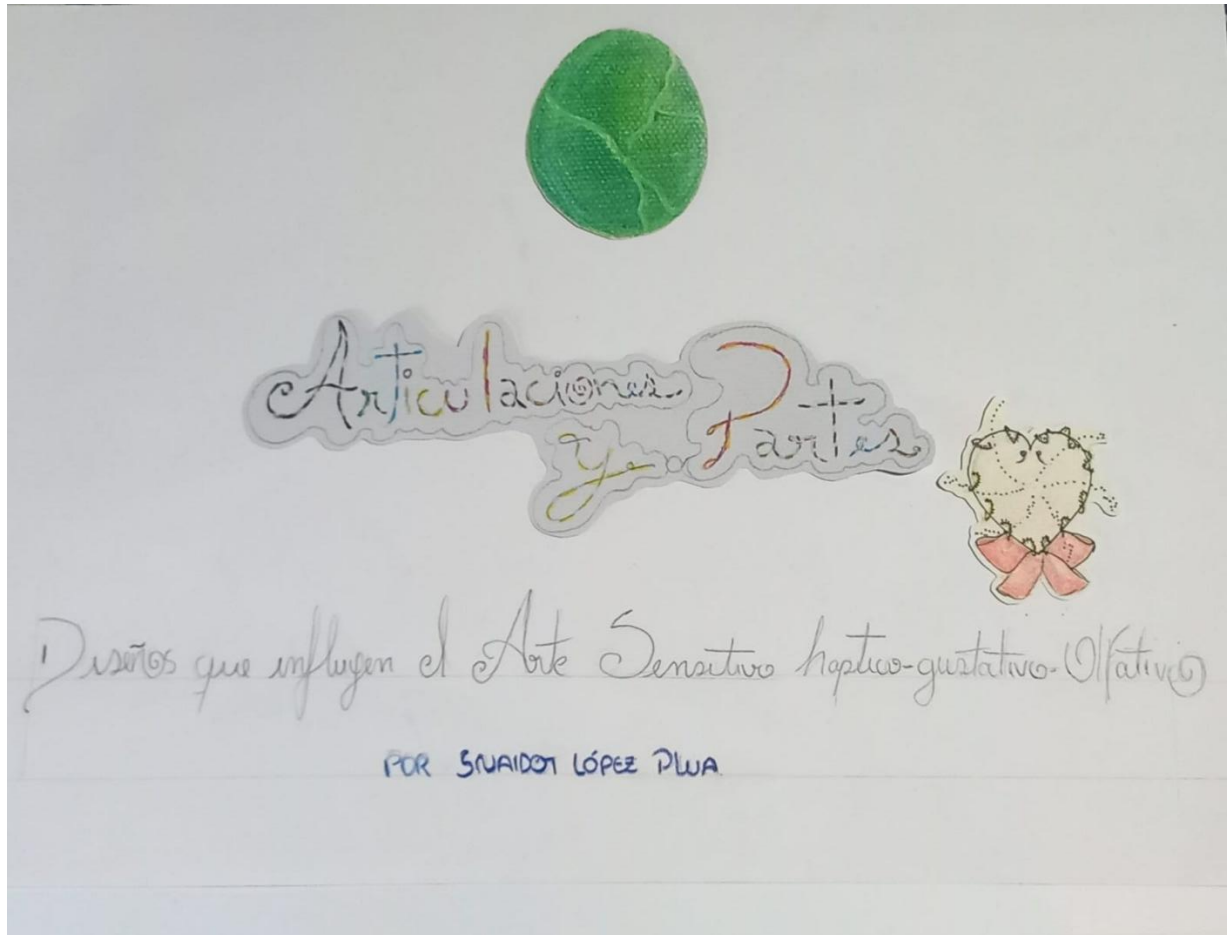




Es jugar y te debes cambiar de partidas	Es momento de relajarse, llega a dar un lugar al carrilero rojo	Has una pregunta y quita cualquier re chico justo a ti	Has trabajado mucho tiempo, relájate libre, participante desde quieras
Cuál te logras, vuelve a ganar el dado	Estas a punto de ganar, amasa al carrilero rojo	Queda un chico y quita su día que se ubique al carrilero rojo	Te vas fortaleciendo, comparte tu relato a los jugadores

Vuélvete a la estrada, amasa dar tu turno	Forma alinear, llega a haber los jugadores a tu partida	Elige a un jugador para que repita tu turno	Si ganas quieres con un jugador detrás de cambiar partidas
Te vas en calma espera al siguiente turno.	Quien te diga que eres el mejor amasa dar espacio	Es el espacio creativo imagina un número y ubícate según la decisión	Reacciona un dato concreto y gira el dado otra vez

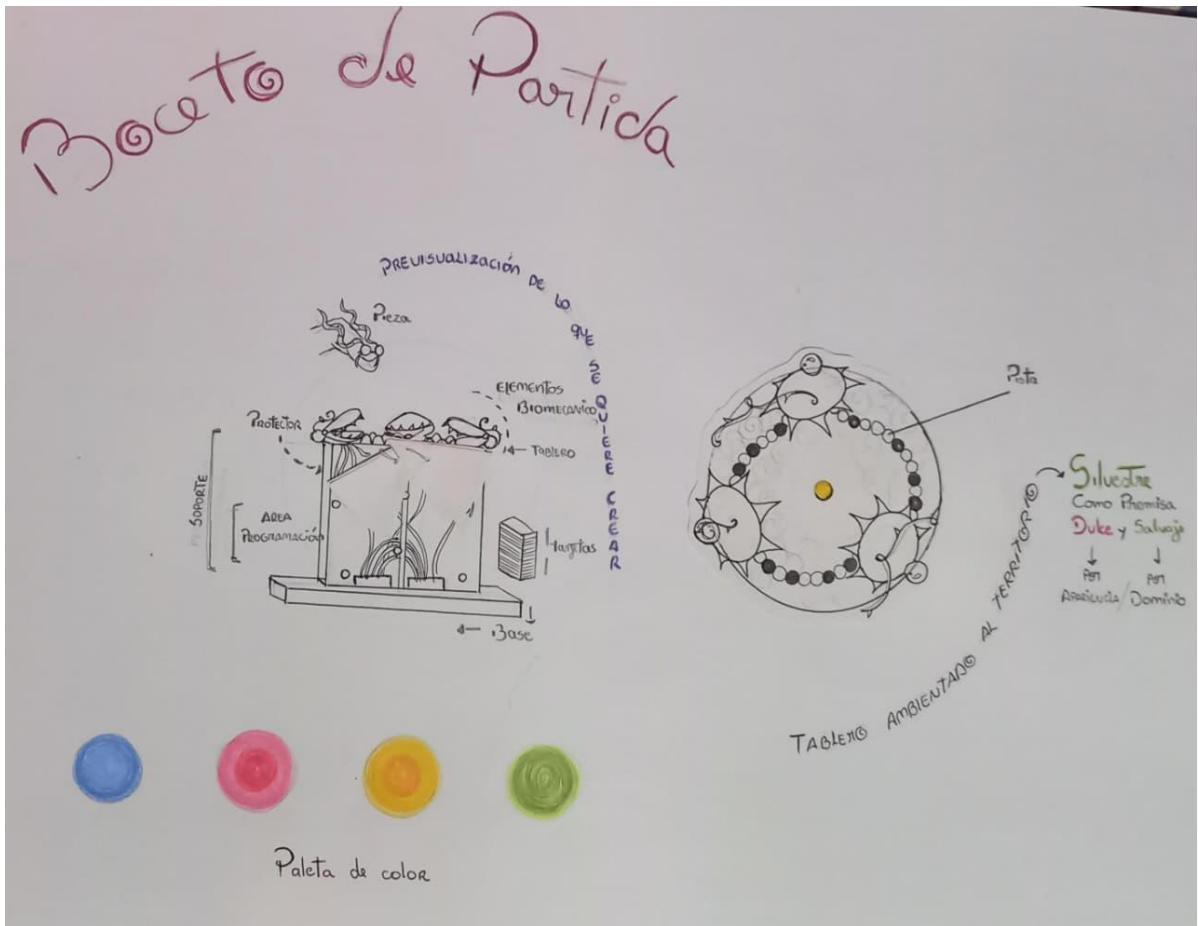
Ordenes Metacognitivos



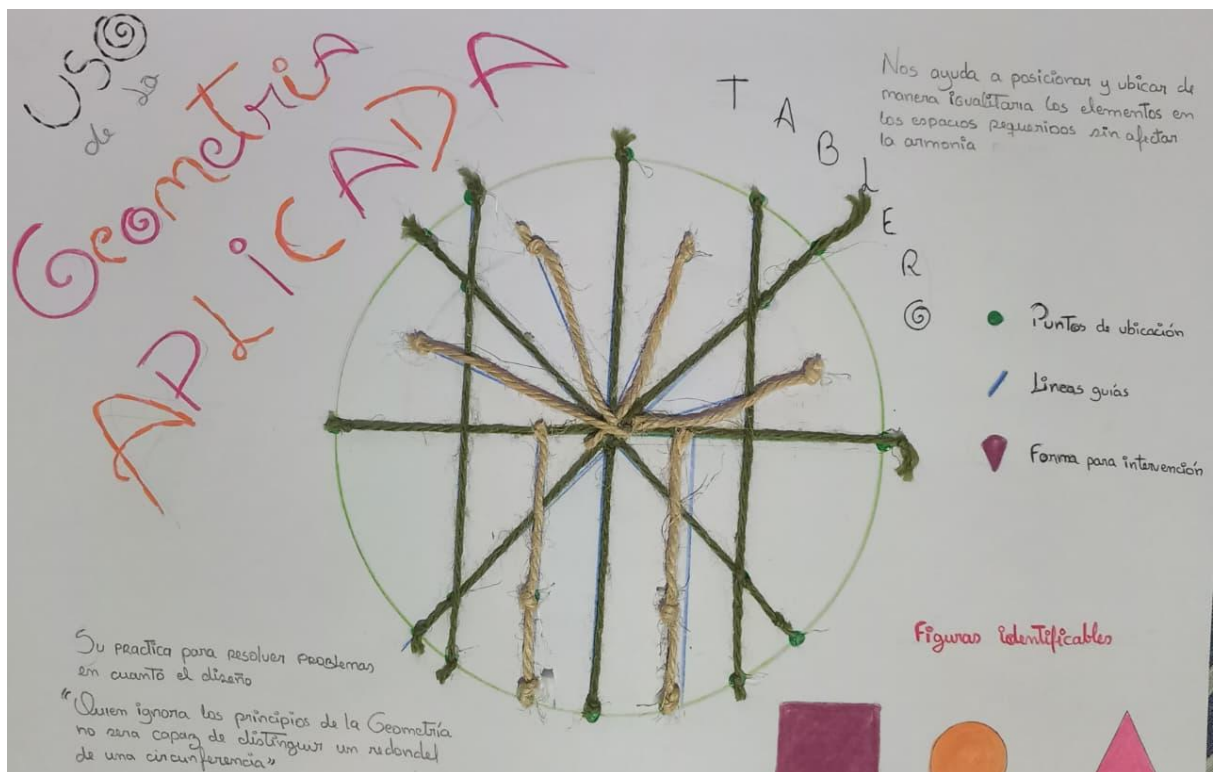
Si lo puedes imaginar lo puedes crear, en este espacio materializar.

Orden metacognitivo:



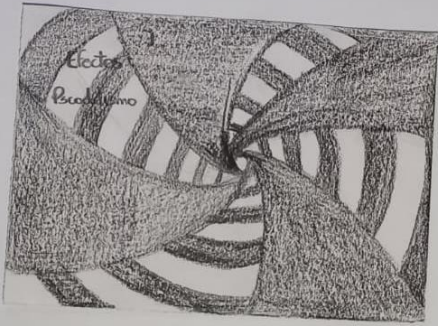


Orden Geométrico:



Efecto de Pista Patrones

- los patrones nos permiten guiarnos nos dan orden visual y complementan a la armonía, a su vez que, mientras mas se repiten y en un orden estos logran crear estos efectos de ilusión Óptica
- Por ello una vez definido el espacio y señalando donde van a permanecer los elementos, se diseña un recorrido con los colores mas tradicionales para esta consolidada estética Tonos Claros y Tonos Oscuros.
- "Los patrones que percibimos están determinados por las historias que queremos crear"





Negro





Negro



Colores Para Nuestro Juego de Mesa

Orden Disposicional:

STORYTELLING

del juego

Narrativa



¡Mosca!

siempre hay que estar mosca.

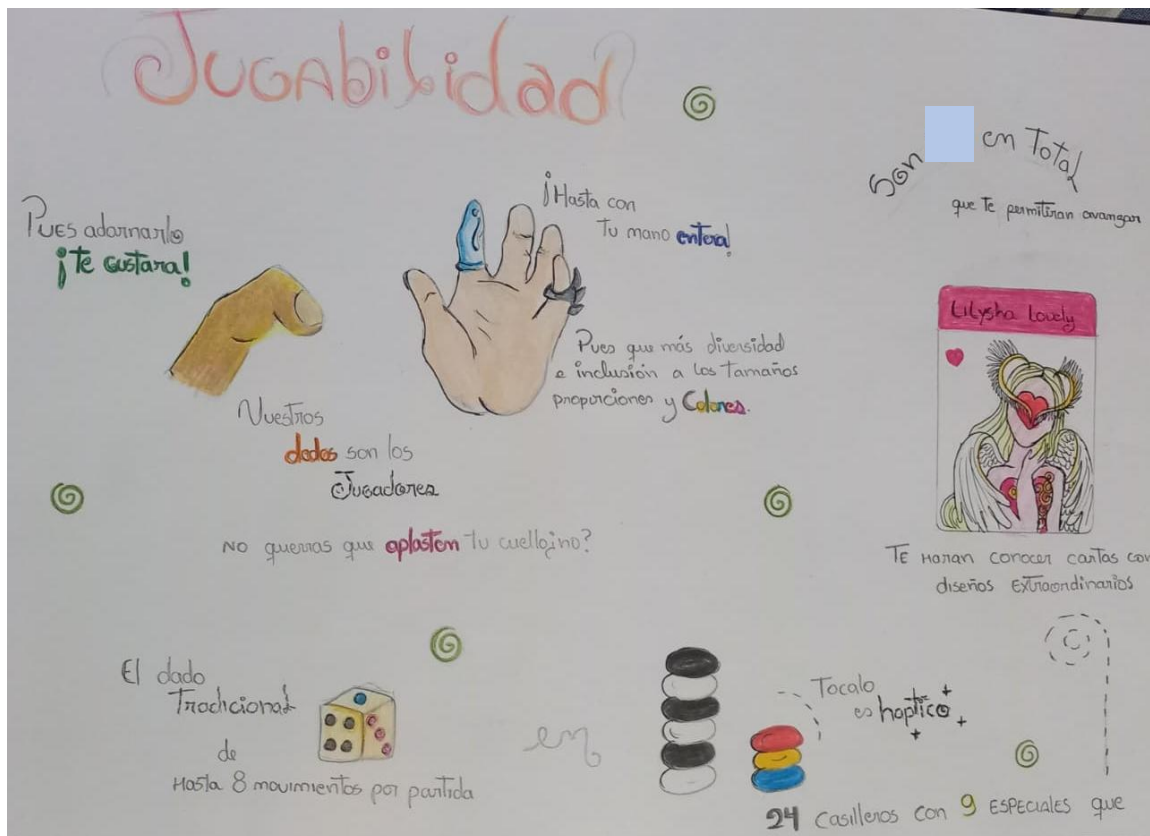
• Pues aunque nos pisoteen, asusten y desmotiven, siempre tenemos esa sensación de seguir ¡¡¡viviendo!!! ¡¡¡juguémoslo!!!

Popular, somos seres llenos de curiosidad y muchas veces nos toca estar en situaciones dulas y salvajes.

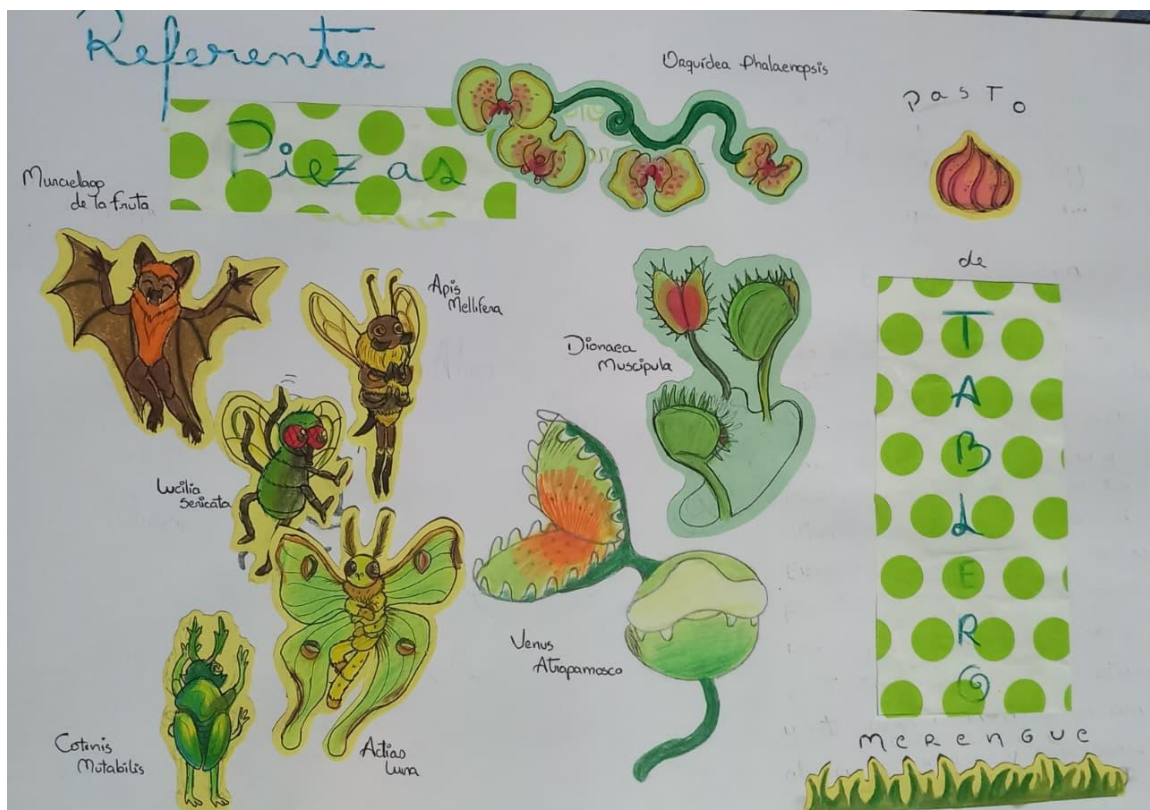
Si bien nos preparamos para afrontar estos obstáculos creemos y nos convertimos como moscas, la diferencia es que nos levantamos solos y con ayuda de quienes conocimos en el camino.

Este juego invita a Tomar con alegría las precauciones y amigarnos con pura curiosidad y seriedad que no se está solo y somos oportunos como polinizadores.

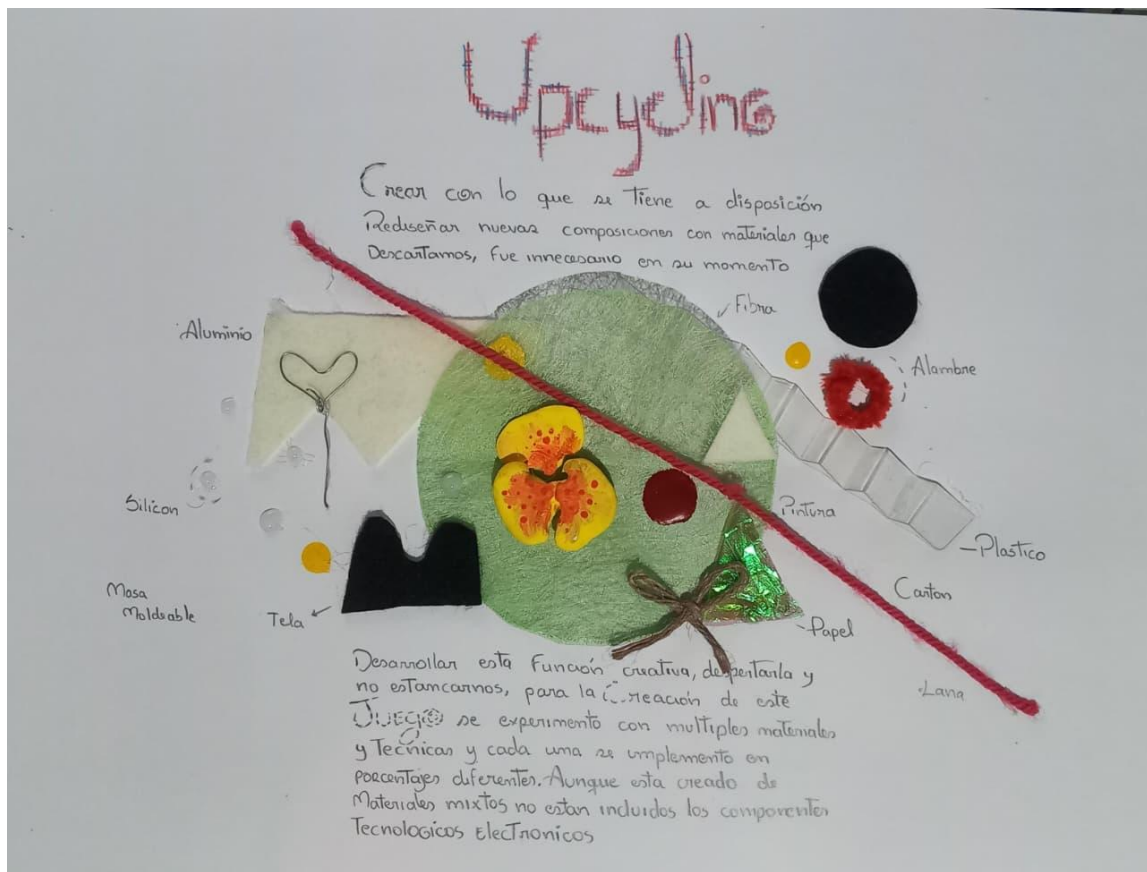
No solo como **¡¡¡moscas!!!**



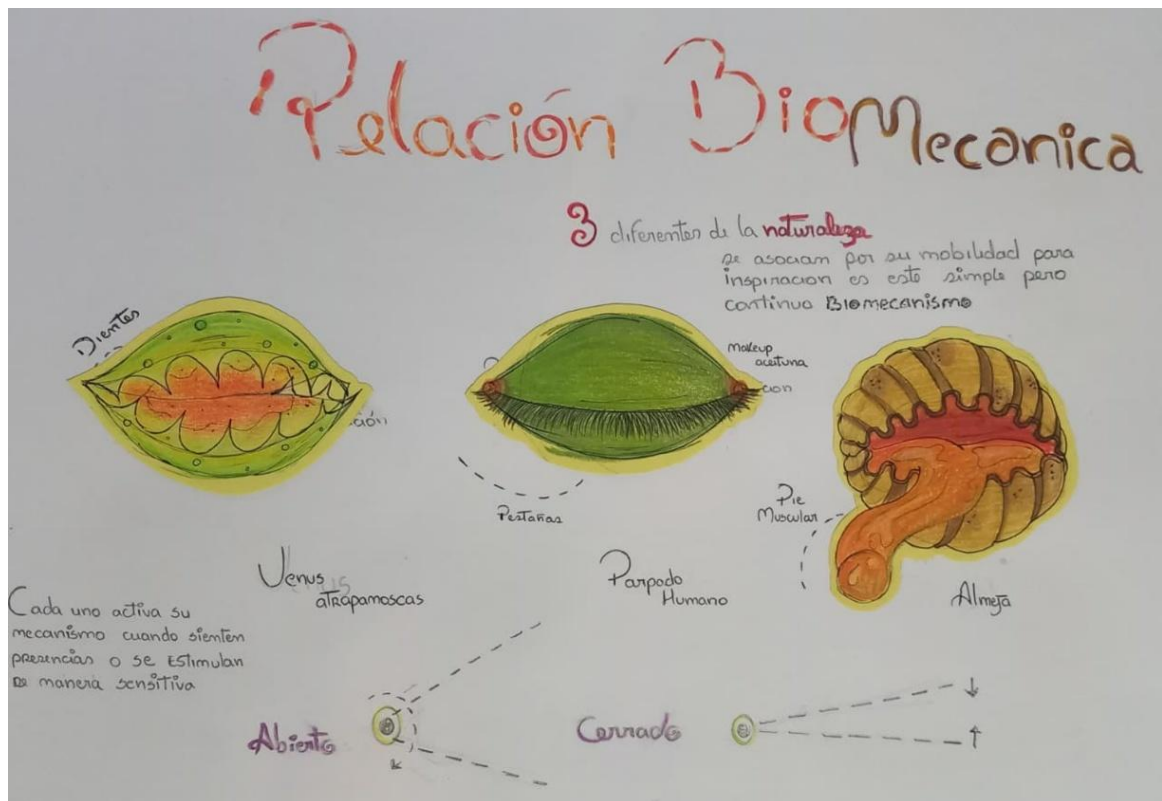
Orden Morfológico:

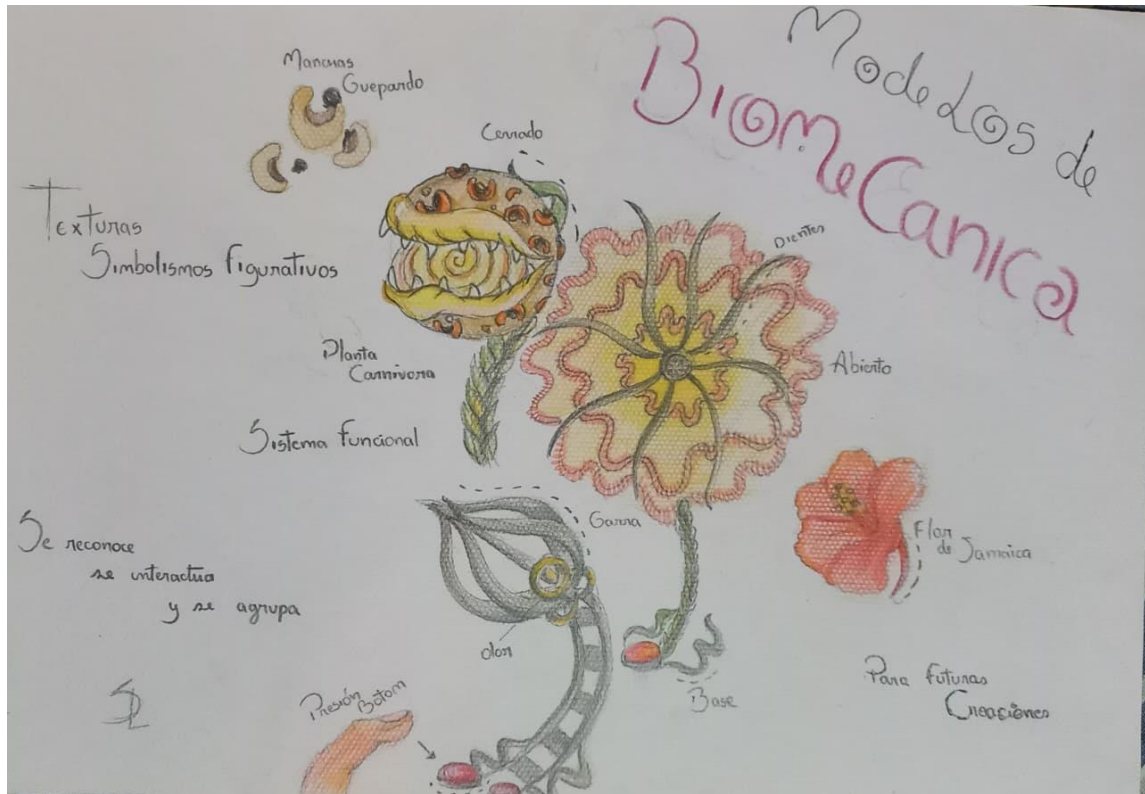


Orden Concreto:

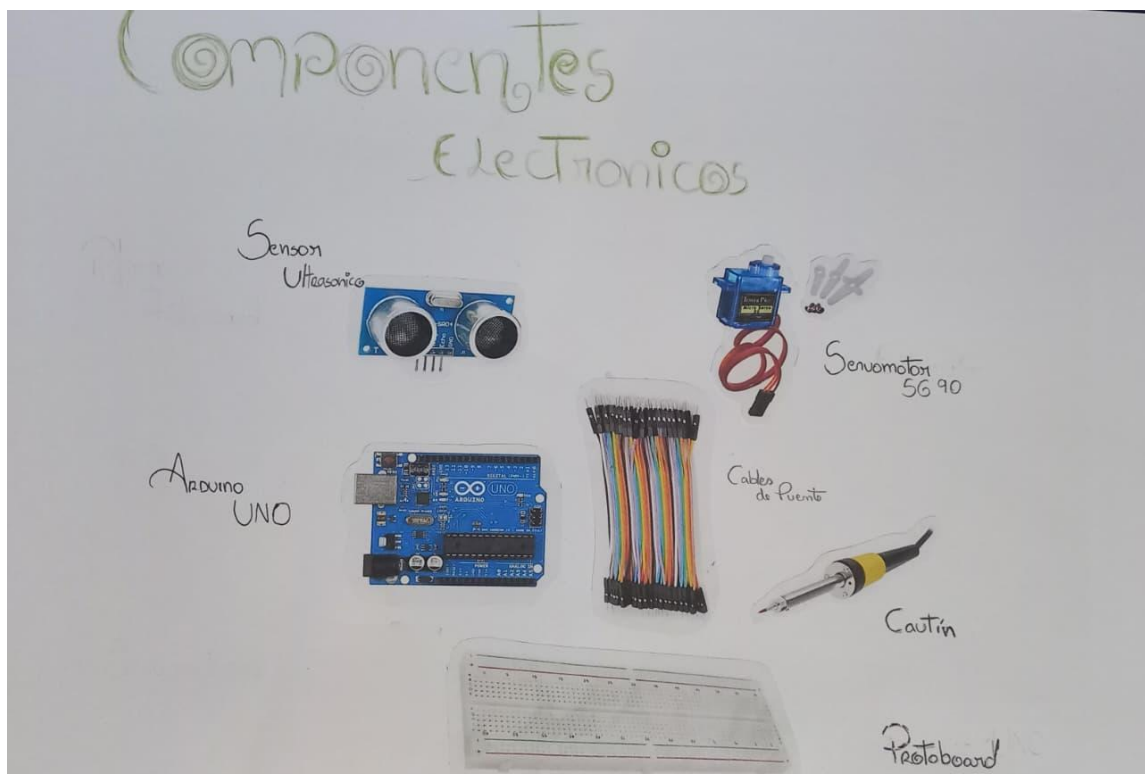


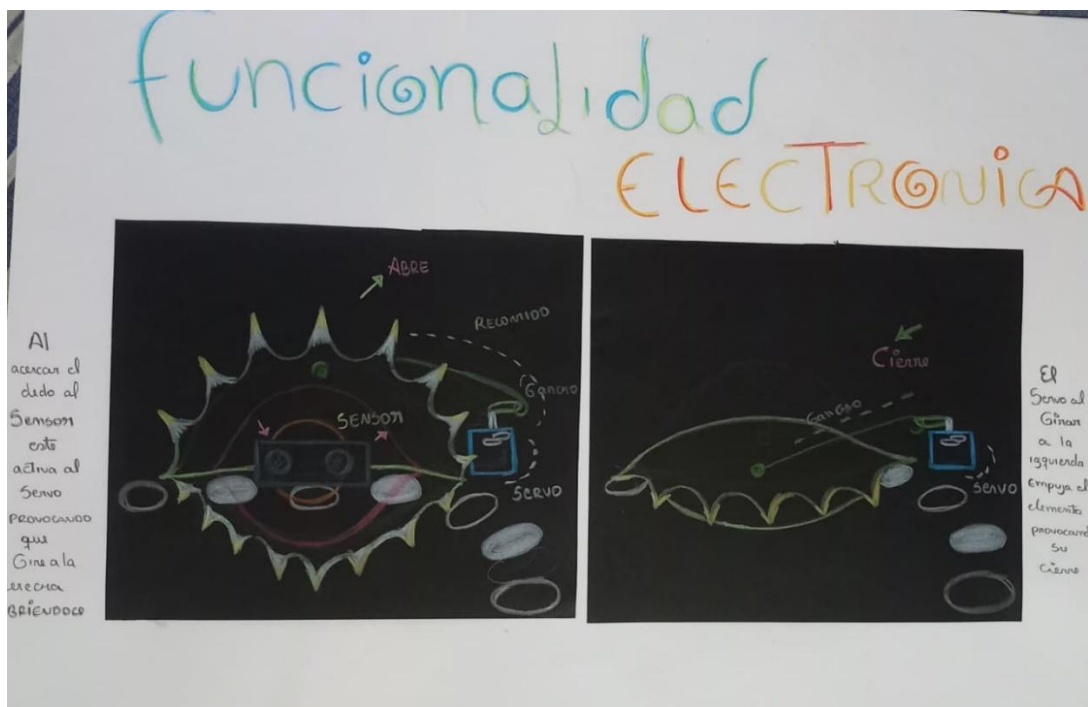
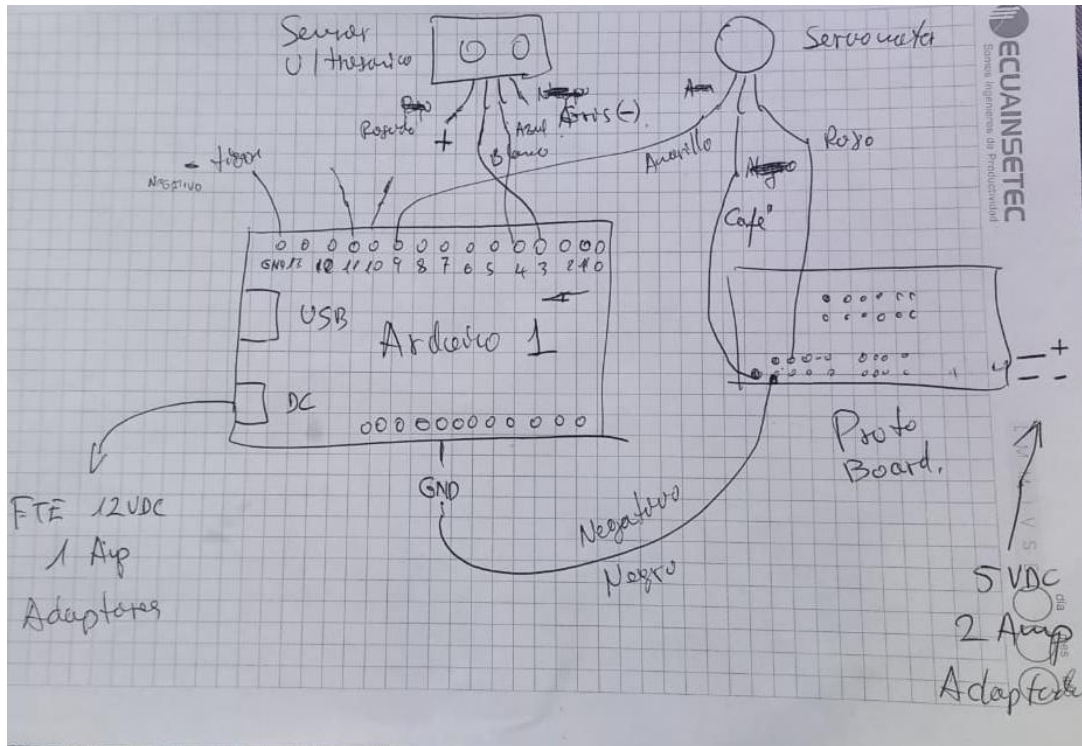
Orden Valorativo:



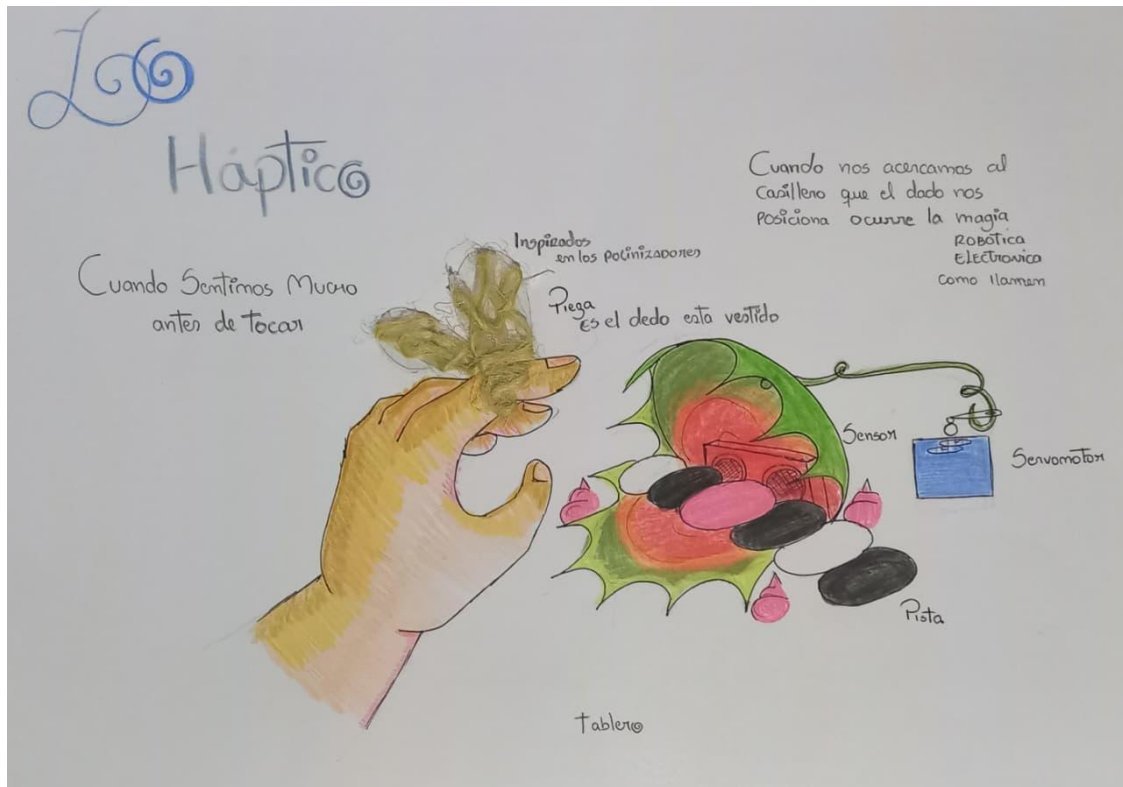


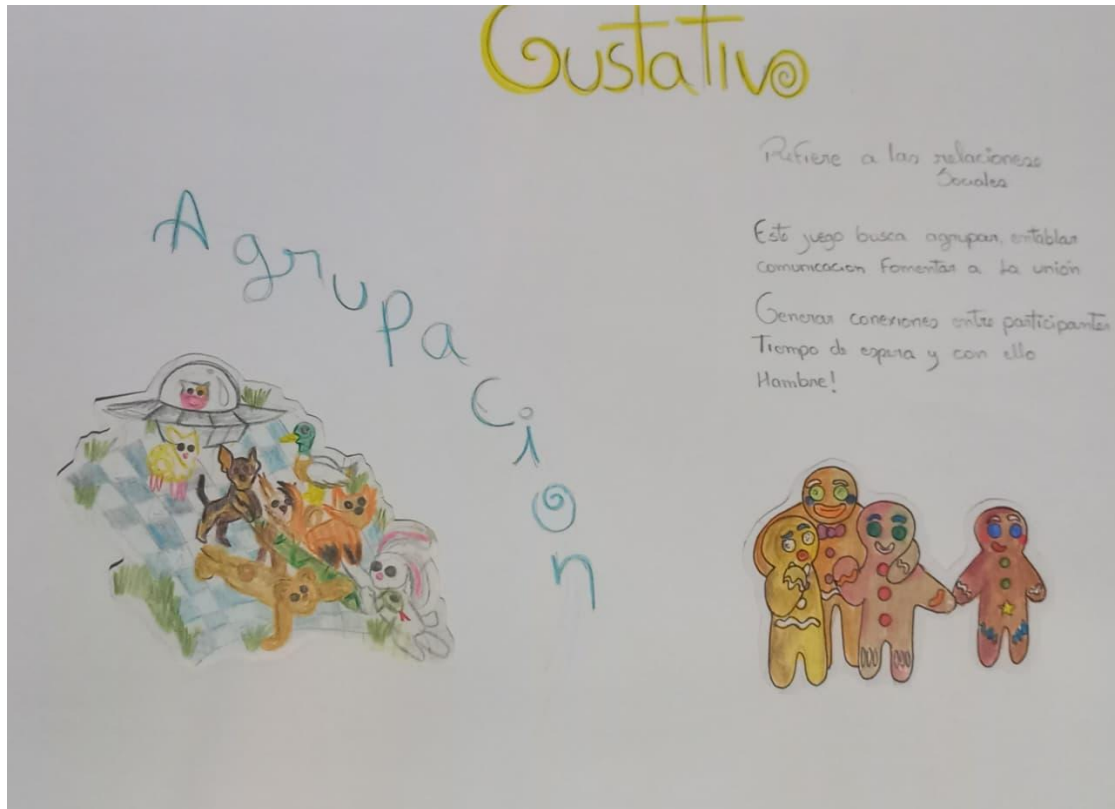
Orden Tecnológico y Robótico:



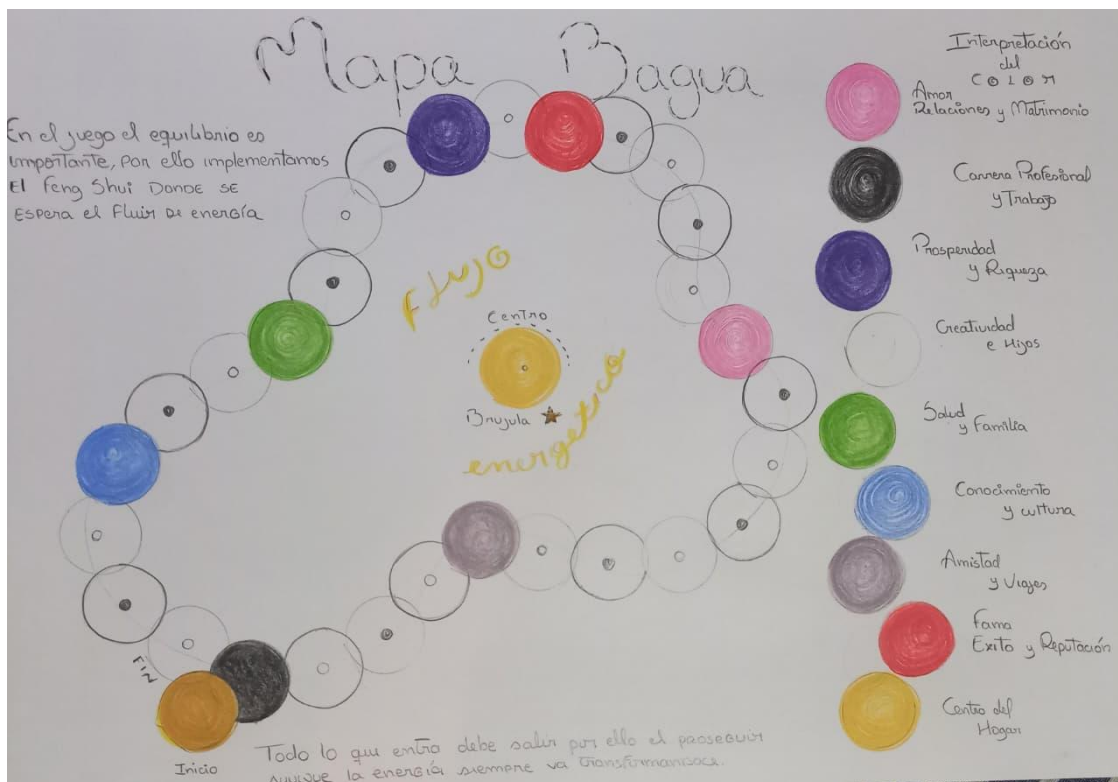


Orden Sensitivo:





Orden Energético:



Anexos:



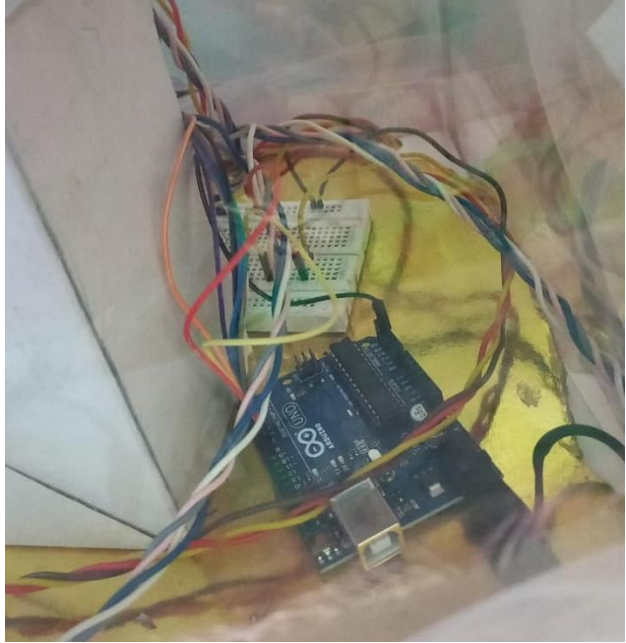
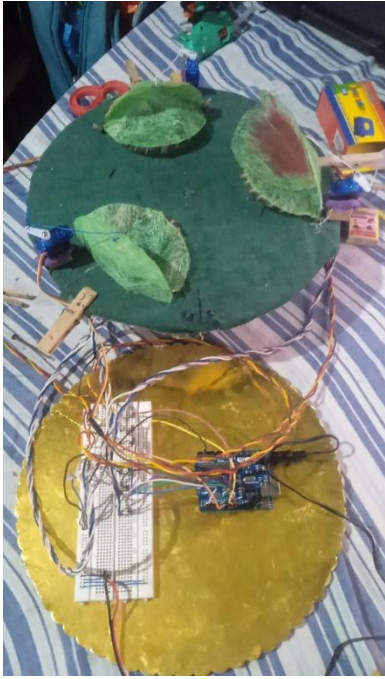
```
pinMode(trig3, OUTPUT); pinMode(echo3, INPUT);

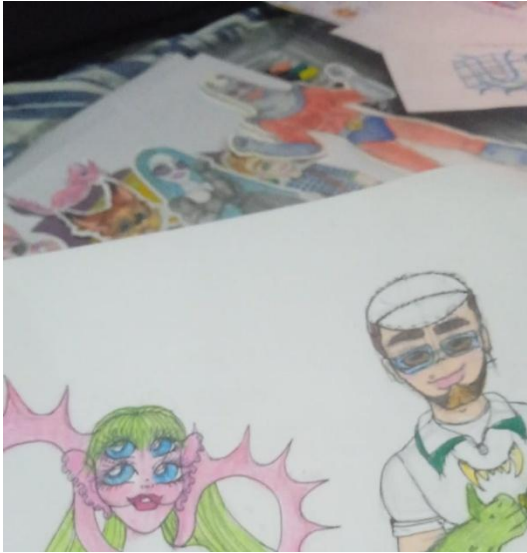
long leerDistancia(int trig, int echo) {
  digitalWrite(trig, LOW);
  delayMicroseconds(2);
  digitalWrite(trig, HIGH);
  delayMicroseconds(10);
  digitalWrite(trig, LOW);
  long duracion = pulseIn(echo, HIGH);
  return duracion * 0.034 / 2;
}

void loop() {
  long d1 = leerDistancia(trig1, echo1);
  long d2 = leerDistancia(trig2, echo2);
  long d3 = leerDistancia(trig3, echo3);

  servo1.write(constrain(map(d1, 2, 50, 0, 180), 0, 180));
  servo2.write(constrain(map(d2, 2, 50, 0, 180), 0, 180));
  servo3.write(constrain(map(d3, 2, 50, 0, 180), 0, 180));

  delay(100);
}
```







Referencias:

- Anzaldúa Arce, R. E. (2024). Imaginario, creación y creatividad. En A. M. Moreno Puente, E. Reveles Rodríguez, E. A. Pérez Márquez, J. A. Acosta De Lira, & H. M. Ortega Neri (Coords.), *Psicología y creatividad aplicada. Perspectivas teóricas y aplicación de la creatividad en el campo de la psicología* (p. 20). Disponible en [Astra Ediciones. https://astraeditorialshop.com/archivo-doi/psicologia-y-creatividad-aplicada/imaginario-creacion-y-creatividad/](https://astraeditorialshop.com/archivo-doi/psicologia-y-creatividad-aplicada/imaginario-creacion-y-creatividad/)
- Bojorque Pazmiño, J. E., Aragundi Palma, K. L., Albán Zambrano, J. L., Barcia Bailón, C. A., Chonillo Chumo, E. V., Barrezueta Silva, P. D., Macías Villegas, M. J., Quijije Espinales, M. J., Rodríguez Acebo, A. D., & Intriago Loor, A. E. (2025). *Arte sensitivo. Investigación y exploración artística. Tomo I*. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Disponible en: <https://libros.ulead.edu.ec/producto/arte-sensitivo-tomo-i/>
- Carrera León, P. (2020). *Antena: juego de mesa didáctico para desarrollar un pensamiento imaginativo*. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176781>
- Castro Chávez, K. N. (2024). *Juegos predeportivos y análisis biomecánico del estilo crol en adolescentes* [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de Chimborazo]. Repositorio Digital UNACH. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13614>
- Corazón, O., & Corazón, A. (2023). ¿Para qué sirve el diseño? Los Libros de la Catarata. Disponible en https://www.catarata.org/libro/para-que-sirve-el-diseno_147654/
- Correa Vargas, P. (2015). *Bestiario de fragmentos autómatas: prototipo de escultura cinética de la serie de apuntes y anotaciones gráficas del imaginario de fragmentos autómatas*. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/143099>
- Gómez, J., & Norman, M. F. (2020). La memoria de los objetos: cultura material y relatos de vida. *Revista de Estudios Sociales y Cultura Material*, 15(2), 58–72. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.rescm.2020.04.012>
- Herrera, L. S. A., Linares, D. A. R., & Segura, D. E. C. (2022). Los impactos del marketing sensorial en la publicidad. *Illustro*, 13, 83-107. Disponible en <https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/illustro/article/view/1490>
- Jiménez, J. G. (2019). *Los humanos y los objetos. Reflexiones en torno a un saber y un saber hacer entre la antropología física y el diseño* [Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México]. Disponible en [Academia.edu. https://www.academia.edu/38348900/Los_humanos_y_los_objetos_Reflexiones_en_torno_a_un_saber_y_un_saber_hacer_entre_la_antropolog%C3%ADa_f%C3%ADsica_y_el_dise%C3%B1o](https://www.academia.edu/38348900/Los_humanos_y_los_objetos_Reflexiones_en_torno_a_un_saber_y_un_saber_hacer_entre_la_antropolog%C3%ADa_f%C3%ADsica_y_el_dise%C3%B1o)
- Pradier, A. (2021). Arte, estética y robots: para una filosofía de la interacción. *Humanidades: Revista de la Universidad de Montevideo*, (10), 173-200. Disponible en <https://doi.org/10.25185/10.7>

Sánchez, J. T., & Centellas, I. (2022). ¿Qué es el arte y qué constituye el valor artístico? Algunas aportaciones a partir de la teoría de la creatividad artística de Jon Elster. *Pensamiento. Revista de Investigación e Información Filosófica*, 78(297), 199-228. Disponible en <https://revistas.comillas.edu/index.php/pensamiento/article/view/5513/16382>

Shipp, S. (2024). *Thematic integration in board game design*. CRC Press. Disponible en <https://doi.org/10.1201/9781003366430>