

1. Descubrimiento

En esta fase se identificó el problema central: Visibilizar la experiencia de la ansiedad a través de una narrativa interactiva para adolescentes y jóvenes adultos, permitiendo que tanto personas que la padecen como quienes no, puedan empatizar con estas situaciones y proporcionar un espacio seguro donde puedan explorar decisiones sin juicio, además de ser accesible para las personas con algún tipo de discapacidad.

Para esto se realizó:

- Investigación a fondo sobre la ansiedad, como tipos del trastorno, causas, síntomas, diagnóstico y tratamiento. Esto con el fin de obtener mejor información para recrear situaciones que puedan reflejar la ansiedad sin caer en estereotipos negativos o la ridiculización.
- Investigación de usuarios:
 - Se crearon proto-personas como Toñito (16 años, estudiante con ansiedad sobre su futuro), Angustina (22 años, universitaria con ansiedad social) y Mateo (10 años, ansiedad en la escuela).
 - Se analizaron frustraciones, motivaciones y necesidades de usuarios con y sin experiencia con la ansiedad.
 - Se crearon mapas de empatía para entender mejor lo que los proto-usuarios piensan y sienten, que ven, que dicen y hacen, que oyen, sus debilidades y fortalezas.

Descubrimientos clave:

- Es importante mantener un lenguaje empático y claro para no abrumar a los lectores.
- Los usuarios valoran opciones de accesibilidad como navegación por teclado o uso de lector de pantallas y contraste ajustable.

2. Definición

Aquí se delimitó el alcance y las funciones del prototipo:

Problema: “Muchos adolescentes y jóvenes enfrentan ansiedad al tomar decisiones sobre su futuro, pero carecen de herramientas empáticas que les permitan explorar estas emociones de forma segura”

Objetivos del diseño:

- Crear una historia con decisiones significativas que afecten el nivel de ansiedad del protagonista
- Implementar accesibilidad universal (teclado, pantalla, contraste, audio opcional) además para esto no se depende únicamente de elementos visuales, como iconos o colores para comunicar información.

Requerimientos:

- Tema claro y oscuro
- Guardado del progreso y posibilidad de reinicio

- Barra de ansiedad que reacciona a las decisiones
- Guía de uso para navegación

Principios de Ux aplicados

Cognitiva y emocional	Lenguaje claro y sencillo, permite guardar el progreso, advertencias de contenido, retroceder decisiones.
Visual	Paleta de colores sencilla y con buen contraste, iconos intuitivos, tipografía legible.
Navegación	Por teclado, pantalla, estructura narrativa lineal, guía inicial sobre cómo navegar.
Feedback y apoyo	Proporciona enlaces o recursos de apoyo emocional

Arquitectura de la historia: La narrativa se estructura en 4 escenarios principales con ramificaciones:

1. Charla en el colegio.
2. Cena con los padres.
3. Invitación de amigos.
4. Decisión sobre el futuro académico.

3. Prototipado

El prototipo fue construido en Twine SugarCube, incluyendo las siguientes características:

- Accesibilidad:
 - Navegación por teclado y pantalla.
 - Tema claro/oscuro configurable en cualquier momento.
 - Audio que puede activarse/desactivarse.
 - Barra de ansiedad interactiva.
 - Botones para retroceder, reiniciar o guardar el proceso.
- Elementos visuales y narrativos:
 - Imágenes que acompañan momentos clave de la historia.
 - Colores que representan niveles de ansiedad (verde, naranja rojo)
 - Texto descriptivo accesible para lectores de pantalla.
- Flujo narrativo:

- El proyecto cuenta con 4 escenarios principales con múltiples ramificaciones y finales alternativos que dependen de las decisiones tomadas.

Wireframes y pantallas clave:

- Pantalla de inicio: Menú accesible, guía de navegación, warming.
- Escenas narrativas: Texto central, barra de ansiedad arriba, imágenes.

4. Validación

Se planificó una validación con 5 usuarios de perfiles diversos: adolescentes, jóvenes, adultos y personas con necesidades especiales de accesibilidad.

- Tareas de prueba:
 - Usar teclado para navegar por nodos.
 - Activar lector de pantalla y verificar compatibilidad.
 - Personalizar contraste.
 - Completar la narrativa y explorar al menos 2 finales.
- Métricas a evaluar:
 - Claridad en las decisiones y sus consecuencias.
 - Satisfacción emocional y percepción de empatía.
 - Usabilidad de accesibilidad y opciones de personalización.
- Heurística de Nielsen aplicadas:
 - Visibilidad del estado del sistema
 - Correspondencia con el mundo real
 - Control y libertad del usuario
 - Prevención de errores

Resultados preliminares y próximos pasos

Se identificaron mejoras necesarias:

- Añadir retroceso de decisiones.
- Optimizar la consistencia visual entre escenas.
- Mejorar tiempos de carga de audios.

Conclusión y aprendizaje

El desarrollo de la historia permitió explorar cómo el diseño UX puede transformar una narrativa interactiva en una experiencia significativa y accesible. Desde la fase de descubrimiento entendimos que la ansiedad es una experiencia diversa, lo que nos llevó a crear proto-usuarios con necesidades específicas para guiar el diseño.

Definir claramente el problema nos ayudó a priorizar funciones clave como la navegación por teclado, el cambio de tema claro/oscuro y la barra de ansiedad. Durante el prototipado cada detalle se diseñó para apoyar al usuario emocionalmente sin sobrecargarlo. También, identificamos áreas de mejora como permitir retroceder situaciones y optimizar la consistencia visual. Este proceso nos

enseñó que el UX no solo busca usabilidad y estética, sino también generar empatía y ofrecer espacios seguros y reflexivos para los usuarios.