

EmoDesign Quest: La Aventura del Diseño Emocional

Gamificación de Contenido | Bellas artes | Diseño | Tema: Diseño Emocional

Contexto Narrativo

Bienvenidos a **EmoDesign Quest**, una experiencia inmersiva donde los estudiantes universitarios se sumergen en un mundo donde el diseño no solo es funcional y estético, sino también profundamente emocional. En este universo, el diseño tiene el poder de influir en los sentimientos, provocar sensaciones y conectar a las personas con sus emociones más profundas.

La historia se desarrolla en la ficticia ciudad de *Sentire*, una metrópoli vibrante, llena de colores, formas y sonidos, donde la arquitectura y el arte interactúan con las emociones de sus habitantes. Sin embargo, la ciudad está atravesando una crisis: una misteriosa “nube gris” ha cubierto Sentire, haciendo que sus ciudadanos pierdan conexión con sus emociones y disminuya su creatividad. La misión de los estudiantes es convertirse en **Diseñadores Emocionales**, héroes que tienen la habilidad de crear piezas de diseño que restauren la vitalidad emocional de Sentire.

Los estudiantes asumen roles especializados dentro del equipo de diseñadores:

- **Exploradores Emocionales:** encargados de investigar y mapear las emociones predominantes en diferentes barrios de Sentire.
- **Creadores de Experiencias:** diseñadores que conceptualizan y prototipan objetos y espacios emocionales.
- **Críticos Sensoriales:** expertos en analizar cómo los diseños impactan emocionalmente y aportan retroalimentación.
- **Comunicadores Emocionales:** responsables de presentar y justificar los diseños desde la perspectiva emocional.

La narrativa se conecta directamente con el tema de diseño emocional: cada diseño creado no solo debe verse bien, sino que debe lograr un efecto emocional medible o perceptible en los usuarios (habitantes de Sentire). Para ello, los estudiantes explorarán conceptos como la teoría del color, la psicología de las emociones, el diseño sensorial y el storytelling visual.

El objetivo principal en la narrativa es que los estudiantes, a través de distintos retos y misiones, restablezcan el equilibrio emocional en Sentire, desbloqueando zonas de la ciudad y ganando la confianza y gratitud de sus habitantes. Cada misión cumplida les otorgará nuevas herramientas y conocimientos para enfrentar desafíos más complejos, fomentando la creatividad, comunicación y adaptabilidad.

Al finalizar la aventura, Sentire habrá recuperado su alma emocional y los estudiantes habrán desarrollado no solo habilidades técnicas en diseño, sino también una profunda comprensión de cómo el diseño puede influir y moldear emociones humanas, un aprendizaje fundamental para profesionales del arte y el diseño en el siglo XXI.