



**Diseño de guion multimedia e interfaz gráfica
para el desarrollo de un videojuego basado en la
Cultura Valdivia, 2024**

Alejandro David Ludeña Avilés

Ludeña, A. (2024).

Diseño de guion multimedia e interfaz gráfica para el desarrollo de un videojuego basado en la cultura Valdivia, 2024.

Universidad Tecnológica Indoamérica - Quito



**Universidad
Indoamérica**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y CONSTRUCCIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE GUION MULTIMEDIA E INTERFAZ GRÁFICA PARA EL DESARROLLO
DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN LA CULTURA VALDIVIA, 2024**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Autor(a)

Alejandro David Ludeña Avilés

Tutor(a)

Msc. Karla Cisneros

**QUITO - ECUADOR
2024**

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, LUDEÑA AVILÉS ALEJANDRO DAVID, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “DISEÑO DE GUIÓN MULTIMEDIA E INTERFAZ GRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN LA CULTURA VALDIVIA, 2024”. como requisito para optar al grado de Licenciado en Diseño Gráfico y autorizo al sistema de Biblioteca de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deba firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Quito, a los 29 días del mes de Enero de 2024, firmo conforme:

Alejandro Ludeña

.....
LUDEÑA AVILÉS ALEJANDRO DAVID

C.I. 1726493586

Dirección: Av. Avigiras y de los Guayacanes

Correo: alelude.al@gmail.com

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “DISEÑO DE GUIÓN MULTIMEDIA E INTERFAZ GRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN LA CULTURA VALDIVIA, 2024” presentado por LUDEÑA AVILES ALEJANDRO DAVID para optar por el título de Licenciado en Diseño Gráfico, CERTIFICO Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 29 de Enero de 2024



.....
CISNEROS TORRES KARLA VANESSA
C.I. 1715457436

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 29 de Enero de 2024



.....
LUDEÑA AVILES ALEJANDRO LUDEÑA
C.I. 1726493586

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado sobre el Tema: DISEÑO DE GUIÓN MULTIMEDIA E INTERFAZ GRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN LA CULTURA VALDIVIA, 2024, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de integración curricular.

Quito, 29 de Enero de 2024



.....
Zumarraga Salgado María Daniela
C.I. 1716076854



.....
Caicedo Lopez Andrés David
C.I. 1717178808

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a las personas más importantes de mi vida, primero a mi madre, que con su gran amor, esfuerzo y dedicación ha logrado que su hijo sea un profesional y un hombre de bien.

A mi padre que desde el cielo se que me cuida, que sé que está orgulloso allá donde esté y agradecerle por siempre velar por mi y que no sería nada sin el.

A mis hermanos Daniel y Miguel, que han sido mi soporte en momentos que ya no doy mas, les quiero con mi vida ñañitos son los mejores.

A mis abuelitos que siempre han sido mi guía en esta vida, que me han enseñado tantas cosas y que desde me pequeño me han cuidado.

A mi familia que son los que con su amor incondicional, su apoyo y paciencia me han ayudado a culminar este viaje académico, lleno de altos y bajos.

Sus palabras de aliento, consejos y amor han sido mi luz en momentos que ya no daba para más. Agradezco profundamente su paciencia, comprensión, educación y amor, que han sido pilares fundamentales en la realización de este proyecto.

Este logro no solo es mío, sino también de aquellos que han compartido conmigo este viaje de superación personal. ¡Gracias por ser mi fuente constante de motivación y por creer en mí!



AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos no dejarme caer y por siempre apoyarme.

En primer lugar, agradezco a mi madre que día a día me ha formado para la vida profesional, gracias ma por todo lo que hiciste, haces y harás siempre por mi y mis hermanos, eres la mejor y estaré eternamente agradecido contigo por hacerme una persona buena, educada y amorosa.

A mi padre que siempre estuvo conmigo hasta el final, te extraño cada día como no tienes idea, este logro es fruto de todo lo que me enseñaste de pequeño, gracias por tu esfuerzo y amor hacia nosotros siempre.

A mis hermanos Daniel y Miguel que han estado aquí conmigo siempre, por sus consejos, ocurrencias y risas, gracias ñaños les quiero mucho.

A mi abuelita Esperanza, que me cuidó desde tan pequeño y me ayudó siempre en mi día a día, que me ha enseñado a luchar siempre y que me ha ayudado tanto a seguir.

A mi abuelito Hernán, que ha pesar de que no pude invitarte a mi graduación como lo habíamos planeado, por fin lo logré, gracias por todo siempre mi abue, por todos tus consejos, se que estás cuidándome al lado de mi padre y que estás orgulloso de mi. Gracias por ser mis segundos padres abuelitos queridos.

A mis primos, tíos y tías por su dedicación, paciencia, sus consejos y su amor incondicional que lograron a que todo esto sea posible

A mis amigos Diseñitos: Bironbalar, Nochi, Krom, Chechitar, Keden y Ronnynader por cada consejo, risa y juego juntos, sepan que ustedes estuvieron aquí siempre de una u otra manera gracias por todo, también mis amigos de colegio: el par de Diegos y Lucas y los Z-E, el grupito que me ha ayudado a salir de mi zona de confort por siempre estar aquí por tantos años, vamos por un millón de años más de amistad mis amiguitos.

Por último a mi tutora Karla Cisneros y a mi profesor Pablo Moreta por su orientación experta, apoyo constante y dedicación inquebrantable a lo largo de este proceso de titulación, sus valiosas sugerencias y comentarios han enriquecido enormemente este trabajo y me han ayudado a culminar este proceso de universidad.

A todos los mencionados y a aquellos que, de una u otra manera, han influido en mi vida estudiantil, les agradezco de todo corazón.

Este logro no habría sido posible sin su apoyo, paciencia y fe en mi.

RESUMEN EJECUTIVO

DISEÑO DE GUION MULTIMEDIA E INTERFAZ GRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN LA CULTURA VALDIVIA, 2024

Este proyecto, titulado “Diseño de Guion Multimedia e Interfaz Gráfica para el Desarrollo de un Videojuego Basado en la Cultura Valdivia, 2024”, tiene como objetivo contribuir al portafolio del diseñador mediante la creación de un guion multimedia, personajes en 2D y una interfaz gráfica para un prototipo de videojuego inspirado en la cultura Valdivia. El objetivo general es integrar de manera fluida la historia, mitología y elementos culturales de Valdivia en una narrativa atractiva e informativa dentro del contexto de los videojuegos.

Para lograr esto, el estudio comienza con una exploración profunda de la cultura Valdivia, enfatizando sus características distintivas. Esta investigación cultural sirve como base para la elaboración de un guion literario que fusiona hechos históricos, elementos mitológicos y aspectos culturales en una narrativa diseñada para cautivar y educar a los jugadores. Además, la investigación se sumerge en el aspecto del diseño al crear un conjunto de personajes en 2D que representan con precisión los matices culturales, históricos y estilísticos de la civilización Valdivia, incluyendo una atención meticulosa a detalles como la vestimenta, el arte y elementos simbólicos característicos de la época valdiviana.

El videojuego propuesto busca ofrecer una experiencia inmersiva que no solo entretenga a los jugadores, sino que también los eduque acerca de la rica herencia de la civilización Valdivia. A través de la exploración del mundo virtual, los jugadores encontrarán representaciones históricamente precisas de la sociedad Valdivia, interactuarán con elementos mitológicos y apreciarán los matices culturales incorporados en el juego. El prototipo de este proyecto está dirigido a todas las personas interesadas en investigar sobre videojuegos, cultura y diseño de personajes en 2D.

DESCRIPTORES: Cultura Valdivia, Videojuego, Guion Multimedia, Diseño Gráfico, Interfaz, Gráficos, Mitología, Historia, Narrativa Educativa, Diseño de Personajes en 2D, Cultura, Ecuador, Valdivia, Arte, Prototipo, Elementos Culturales, Arte Valdiviano, Experiencia de Juego.

ABSTRACT

DESIGN OF MULTIMEDIA SCRIPT AND GRAPHICAL INTERFACE FOR THE DEVELOPMENT OF A VIDEO GAME BASED ON VALDIVIA CULTURE, 2024

This project, titled “Design of Multimedia Script and Graphical Interface for the Development of a Video Game Based on Valdivia Culture, 2024” aims to contribute to the designer’s portfolio by creating a multimedia script, 2D characters and a graphic interface for a prototype video game inspired by the Valdivia culture. The global objective is to seamlessly integrate Valdivia’s history, mythology and cultural elements into an engaging and informative narrative within the gaming context

To achieve this, this study begins with an in-depth exploration of Valdivia culture, emphasizing its distinctive features. This cultural investigation serves as the foundation for crafting a literary script that blends historical facts, mythological elements, and cultural aspects into a narrative designed to captivate and educate players. Furthermore, the research delves into the design aspect by creating a set of 2D characters that accurately represent the cultural, historical, and stylistic nuances of the Valdivia civilization. This includes meticulous attention to details such as clothing, art, and symbolic elements characteristic of the Valdivian era.

The proposed videogame seeks to provide an immersive experience, not only entertaining players but also educating them about the rich heritage of the Valdivia civilization. Through an exploration of the virtual world, players will encounter historically accurate representations of Valdivian society, engage with mythological elements, and appreciate the cultural nuances embedded in the game. This project’s prototype is for all people who wants to investigate about videogames, culture and 2D character design

KEYWORDS: Valdivia culture, Videogame, Multimedia script, Graphic Design, interface, Graphic, Mythology, History, Educational narrative, 2D character design, Culture, Ecuador, Valdivia, Art, Prototype, Cultural elements, Valdivian art, Gaming experience

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Autorización por parte del autor para la consulta, reproducción parcial o total, publicación electrónica del trabajo de titulación	4
Aprobación del tutor	5
Declaración de autenticidad.....	5
Aprobación tribunal	6
Dedicatoria	7
Agradecimiento	9
Resumen ejecutivo	10
Abstract	11
ETAPA 1. Conocimiento previo	21
1. Conocimiento previo	23
1.1 Introducción al problema de estudio	23
1.2 Justificación	26
1.3 Objetivos	31
1.4 Fundamentación Teórica	31
ETAPA 2. Diagnóstico	59
2.1 Información General	61
2.2 Metodología del proyecto	61
2.2.1. Diagnosticar el proyecto	62
2.2.2. Entender el proyecto	63
2.2.3. Idear el proyecto.....	64
2.2.4. Síntesis y validación de datos.....	65
2.3 Conclusiones del proyecto a realizarse.....	69

ETAPA 3. Propuesta de diseño.....	71
3.1 Presentación de la propuesta.....	73
3.2 Desarrollo de la propuesta	73
3.2.1. Género del videojuego	73
3.2.2. Clasificación del videojuego	73
3.2.3. Motor gráfico y plataformas	74
3.2.4. Formato del juego	74
3.2.5. Nombre	74
3.2.6. Tipografía	74
3.2.6.1. Tipografía principal	74
3.2.6.2. Tipografía secundaria.....	75
3.2.7. Cromática	75
3.2.8. Guion multimedia	76
3.2.9. Construcción de personajes	77
3.2.10. Personajes principales.....	77
3.2.10.1. Sathiri y Asiri: héroes de Valdivia	78
3.2.10.2. Saqra: chamán corrupto.....	79
3.2.11. Expresiones del personaje dentro del juego	81
3.2.12. Pantallas	82
3.2.12.1. Menú principal	83
3.2.12.2. Pantallas de carga.....	84
3.2.12.3. Pantalla de pausa	84
3.2.12.4. Pantallas de fin de juego	84
3.2.12.5. Pantallas de personalización	85
3.2.12.5.1. Pantalla de selección de personaje	86
3.2.12.5.2. Pantalla de nombre.....	86
3.2.12.5.3. Pantalla de selección de mundo	86
3.2.13. Mapas, escenarios y ambientación	87
3.2.14. Sprites y objetos en mapa de bits	88
3.2.15. Videojuego en Play Store y App Store	89
3.2.14. Costos.....	91

4. Bibliografía.....	92
5. Anexos	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuadro para la metodología	62
Tabla 2: Connotación y denotación del videojuego	64
Tabla 3: Mapa de sitio - Estructura del juego	64
Tabla 4: Guion técnico: niveles del juego.	77
Tabla 5: Emociones de los personajes principales	81
Tabla 6: Objetos, coleccionables y enemigos del videojuego.	89
Tabla 7: Precios de Herramientas usadas.	91

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1: Estructura de las interfaces.	40
Ilustración 2: Clasificación ESRB	41
Ilustración 3: Clasificación PEGI	41
Ilustración 4: Kahoot! en un aula virtual	43
Ilustración 5: Rosa Cromática	54
Ilustración 6: User Persona	63
Ilustración 7: Tipografía principal: Daydream	75
Ilustración 8: Nombre con Daydream	75
Ilustración 9: Tipografía secundaria - Early Gameboy Regular	75
Ilustración 10: Colores principales blanco y negro	75
Ilustración 12: Colores secundarios Realizado en Adobe Color	76
Ilustración 13: Canon de cabezas	77
Ilustración 14: Sathiri: line art y coloreado en 2D	78
Ilustración 15: Sathiri: Pixel art	79
Ilustración 16: Asiri: line art y coloreado en 2D	79
Ilustración 17: Asiri: pixel art	79
Ilustración 18: Saqra: line art y coloreado en 2D.	80
Ilustración 19: Saqra: Pixel art	81
Ilustración 20: Gestos y diálogos	81
Ilustración 21: Ejemplo de cuadros de texto	82
Ilustración 22: Diálogo aplicado en escenario	82
Ilustración 23: Menú principal.	83
Ilustración 24: Pantalla de carga Mundo 1	83
Ilustración 25: Pantalla de carga mundo 2	83
Ilustración 26: Pantalla de carga mundo 3	83
Ilustración 27. Pantalla de carga mundo 4	84
Ilustración 28: Menú de Pausa	84
Ilustración 29: Pantalla de Fin de Partida, letras verde esmeralda	84
Ilustración 30: Pantalla de Fin de Partida, letras rosado coral.	85

Ilustración 31: Pantalla de Fin de Partida, letras amarillas85
Ilustración 32: Pantalla de Fin de Partida, letras moradas.85
Ilustración 33: Selección de personajes: Sathiri86
Ilustración 34: Selección de personajes: Asiri86
Ilustración 35: Selección de nombre - Pantalla 2 de Personalización.86
Ilustración 36: Selección de mundo86
Ilustración 37: Estructura de los niveles87
Ilustración 38: Estructura del mundo 187
Ilustración 39: Estructura del mundo 287
Ilustración 40: estructura del mundo 388
Ilustración 41: Estructura del mundo 488
Ilustración 42: Ecos de Valdivia en Play Store de Android90
Ilustración 43: Ecos de Valdivia en App Store de Apple90

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Número de niños que utilizan videojuegos28
Gráfico 2: Gráfico de Saussure.56
Gráfico 3: Gráfico de Peirce56
Gráfico 4: Heurísticas de Nielsen68
Gráfico 5: Evaluación de usabilidad68

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Juego inspiración86
Anexo 2. Hoja de ruta nº186
Anexo 3. Hoja de ruta nº287
Anexo 4. Hoja de ruta nº387
Anexo 5. Elección del nombre88
Anexo 6. Boceto: Selección de logotipo y tipografía88
Anexo 7. Escenario en batalla / Fire Emblem: Heroes88
Anexo 8. Escenario fuera de batalla / Fire Emblem: Heroes.88
Anexo 9. Escalas del personaje89
Anexo 10. Bocetaje de personaje (chico de frente)89
Anexo 11. Bocetaje de personaje (chico de lado)89
Anexo 12. Bocetaje de personaje (chica de frente)89
Anexo 13. Bocetaje de personaje (chica de lado)90
Anexo 14. Bocetaje de Personaje (villano de frente).90
Anexo 15. Bocetaje de personaje (villano de lado)90
Anexo 16. Pixelación de personajes en Aseprite90
Anexo 17. Expresiones faciales91
Anexo 18. Diálogos ejemplo91
Anexo 19. Estilo de mapa91
Anexo 20. Objetos91

ETAPA 1

Conocimiento previo



Conocimiento previo

1.1 Introducción al problema de estudio

Los videojuegos son una forma de escapar de la realidad, de diversión y de entretenimiento, sin embargo cuando se trata de videojuegos culturales, existe mucha problemática social, estereotipos, racismo y desinterés. (Mangiron, 2013)

(Jenkins, 2006) en su libro *Convergence Culture*, publicado en New York, critica la falta de diversidad en la representación de personajes y narrativas en los videojuegos a nivel mundial y que no se hace énfasis en crear historias ni tampoco se les da importancia a muchos videojuegos culturales. El autor argumenta que muchos juegos no reflejan la realidad cultural de las comunidades que pretenden representar, lo que puede llevar a una apropiación cultural y a la perpetuación de estereotipos, además de mostrar un claro descontento con sus resultados de los representantes de estos grupos sociales, o inclusive a los países que están inmersos en estos videojuegos.

(Bogost, *Persuasive games - The expressive power of videogames*, 2013) dice que la industria del videojuego cultural es tan importante alrededor del mundo y que se deben tomar con pinzas estos temas, las representaciones de empresas grandes en Asia y Norteamérica lo han logrado plasmar bien, pero en Europa y América del Sur no son consumidores de este tipo de videojuego, el problema es que a los usuarios les parece que los videojuegos culturales son experiencias educativas más que productos de entretenimiento, lo que limita su atractivo para el público general.

(Bogost, *Persuasive games - The expressive power of videogames*, 2013) argumenta que los videojuegos culturales suelen ser considerados menos divertidos y más como herramientas didácticas, un ejemplo de estos juegos es el de *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014), que explora la Primera Guerra Mundial desde una perspectiva narrativa y emotiva, este juego fue elogiado por los críticos por su calidad histórica, pero no logró el mismo impacto comercial que otros juegos de Ubisoft, ni la empatía de los video jugadores.

De manera similar, (McGonigal, 2011) dice que los videojuegos culturales a menudo no cuentan con el mismo respaldo de distribución que los títulos comerciales, resalta que la industria del videojuego está dominada por grandes empresas que controlan su distribución, lo que hace difícil que juegos independientes con temáticas culturales lleguen a grandes audiencias, es algo frustrante para estas empresas indie por el esfuerzo y por el tiempo que han tomado crearlos, pero en la industria del videojuego se demanda ser de un desarrollador reconocido o se limita a perderse como un juego más del montón.

En otro tema relacionado (Taylor T. , 2012), una importante socióloga en el tema de videojuegos, deportes electrónicos en línea y comunidades online resalta en su libro *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, 2012 que la mayoría de los estudios y desarrolladores de videojuegos en el Reino Unido se enfocan solamente en lo estético, más que en la calidad, lo que limita la representación cultural en los juegos por su falta de inclusión e investigación.

Tomando a España como ejemplo, su industria de videojuegos ha crecido en los últimos años, pero los estudios que desarrollan sus juegos con identidad

cultural enfrentan barreras de financiamiento y distribución, aunque existen programas como Red.es y las ayudas del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), el apoyo aún es insuficiente para competir con producciones internacionales. (AEVI: Asociación Española de Videojuegos, 2020).

(Mangiron, 2013) dice que el problema de la cultura en la industria de los juegos es complejo, debido a la naturaleza transnacional de muchas empresas de juegos, así como al estatus de los juegos como elementos de la cultura pop global diseñados para ofrecer a las audiencias internacionales con horas de entretenimiento.

Señala también que los jugadores tienen diferentes gustos culturales, dependiendo la región en la que se distribuya y que la mayoría de los videojuegos culturales en España no logran una distribución internacional amplia porque dependen de las empresas extranjeras limitando su alcance y reduciendo la posibilidad de que la identidad cultural española sea reconocida en el mercado global, además que al tener juegos culturales basados en la región ibérica, los países de occidente no están interesados en consumir este tipo de producto y que los juegos latinoamericanos no les llama la atención al público europeo, por un motivo de choque cultural. (Mangiron, 2013)

Esta falta de diversidad es un error grave para la industria que día a día va en aumento, aunque hay empresas desarrolladoras que tienen departamentos específicos de investigación, solo el 15% de estos departamentos en América Latina y Estados Unidos se dedica a buscar referentes en la región y está interesada en buscar sus culturas antiguas y temas de historia ancestral, mucho menor es el caso en Europa y Asia con solo el 10%. (Taylor & Boellstorf, 2012)

Por otro lado, Néstor Canclini, un antropólogo y crítico cultural argentino dice que en varios países latinoamericanos, los videojuegos todavía son vistos como entretenimiento infantil o una distracción negativa, este estereotipo afecta la inversión en videojuegos educativos o culturales y limita el interés de instituciones para incorporarlos en sus programas. (Canclini, 1990)

Este fenómeno también es visible en otras partes de América Latina, donde las industrias culturales no reciben el mismo nivel de apoyo que las industrias de entretenimiento globales como el cine o la televisión. (Martín-Barbero, 2007)

El autor (Squire, 2011) dice que los videojuegos educativos y culturales en Latinoamérica enfrentan el reto de integrar de manera efectiva la narrativa y el aprendizaje sin comprometer la jugabilidad, algo que las grandes empresas lo tienen claro, sin embargo, las desarrolladoras indie no han logrado captar esa importancia, ya sea por falta de dinero o por lo complejo de investigar una cultura a fondo.

“Este diseño de videojuegos culturales implica equilibrar la fidelidad histórica con mecánicas de juego atractivas, lo cual es algo muy complicado, tomando en cuenta la cultura, antigüedad y ubicación.” (Squire, 2011)

Kurt Squire expone un ejemplo de la buena representación cultural es el juego Mulaka (Lienzo, 2018) que está basado en la cultura tarahumara de México que logró innovar en este aspecto con mecánicas inspiradas en la cosmovisión indígena y ancestral, pero su alcance fue limitado en el mercado global debido a lo aburrido y repetitivo que resultó y éste quedó en el olvido.

Partiendo de ello, (McGonigal, 2011) propone un ejemplo de comparación evidente entre países con los juegos: God of War (Santa Monica Studio, 2018) y Okhlos (Coffee Powered Machine, 2016), ambos basados en la mitología griega, el primero que tuvo un lanzamiento sólido en PlayStation en 2005 en Estados Unidos y que por su calidad y buena jugabilidad se convirtió en un juego de culto, con el paso de los años sacando más juegos importantes y siendo uno de los mejores exponentes en la actualidad; y el segundo caso fue el del juego indie Okhlos lanzado por la desarrolladora argentina Coffee Powered Machine para plataformas de computadora a un precio accesible pero, que no logró un impacto significativo en el mercado y terminó igual que muchos juegos independientes, desechados o siendo juegos que ya no están disponibles para su compra ya que por su desarrolladora que no es conocida, simplemente se han perdido y no han tenido el mismo impacto social.

En países como Ecuador, la falta de políticas públicas orientadas al fomento de industrias culturales, sumada a la escasez de financiamiento y el bajo interés en las culturas ancestrales, ha generado que el potencial del sector de videojuegos no sea aprovechado. (Orozco, 2004)

Además (Martín-Barbero, 2007) dice que a pesar de contar con un grupo creciente de desarrolladores capacitados y las herramientas necesarias para crear juegos con identidad cultural, la mala gestión de recursos y la falta de apoyo institucional han limitado el avance de la industria local, reduciéndola a unas pocas empresas desarrolladoras.

Comparando el caso de España, México, Argentina y Latinoamérica en general con el caso de Ecuador, es lo mismo expuesto anteriormente, que aunque se tienen

las herramientas, desarrolladores y creadores, es por la falta de financiamiento, el poco o nulo interés en las culturas ancestrales y la mala gestión de los recursos han hecho que la industria local no avance y solo se hayan creado un par de empresas desarrolladoras en el país. (Superintendencia de Compañías, Valores y Seguros del Ecuador, 2023)

(López & Ramírez, 2018), dicen que el problema principal en Ecuador es que la industria de videojuegos enfrenta desafíos significativos en términos de promoción y apoyo gubernamental, lo que limita el desarrollo de videojuegos que reflejen la rica herencia cultural del país. La falta de financiamiento, infraestructura tecnológica y políticas de apoyo son obstáculos críticos que impiden el crecimiento de esta industria creativa que aún está en pañales.

Así mismo, los autores mencionan que se necesitan estrategias para mejorar el apoyo a los desarrolladores locales, incluyendo la implementación de programas de formación y la creación de políticas públicas que fomenten la innovación y la creación de contenidos culturales. Estos esfuerzos son cruciales para promover la industria de videojuego nacional y utilizarlos como una herramienta poderosa para la representación y preservación cultural. (López & Ramírez, 2018),

La activista en Políticas Públicas y de la Industria de Entretenimiento Carla Sánchez expone que la escasez de políticas públicas y el limitado acceso a financiamiento han impedido que la industria de videojuegos en Ecuador florezca, afectando la producción de juegos con contenido cultural, afirma también que, la ausencia de fondos destinados a desarrolladores de videojuegos

culturales son obstáculos significativos que limitan el crecimiento del sector y su preservación. (Sánchez, 2022),

La creación de fondos específicos para desarrolladores, incentivos fiscales y programas de capacitación son la prioridad, propuestas como estas son cruciales para fomentar la innovación y la calidad en la producción de videojuegos en Ecuador, permitiendo que los desarrolladores integren elementos culturales en sus obras y promoviendo la representación y preservación de la cultura ecuatoriana. (Sánchez, 2022)

Según Alfredo Cháves, CEO de Blue Lizard, empresa desarrolladora instalada en Quito, con sede en Canadá y uno de los pocos desarrolladores en el país, en su estudio de mercado sobre el desarrollo de videojuegos en Ecuador dice que la industria de los videojuegos está en una fase inicial y poco desarrollada, es difícil determinar su tasa de crecimiento o ingresos, ya que no hay entidades que registren estos datos específicamente para el sector de los videojuegos culturales, esto se debe principalmente a que la mayoría de los programadores con capacidad para participar en esta actividad no lo hacen debido a la falta de rentabilidad que presenta en el mercado local.

El autor señala que él, siendo uno de los pioneros desarrolladores en el país, invita a que los desarrolladores se unan a la industria de juegos en Ecuador y que sería ideal contar con cinco empresas similares por lo menos a esta misma para que haya una competencia directa y el gobierno se interese por apoyar esta causa. (Cháves, 2012)

Además, Alfredo Cháves señala que en el futuro existe un potencial para el desarrollo de videojuegos compatibles con teléfonos inteligentes, considerando que la creciente de juegos indie son sobre todo en estos dispositivos móviles en Ecuador, siendo así los juegos culturales un buen método para lograr esto, sin embargo no destacan las desarrolladoras y todo queda como un plan a largo plazo.

1.2 Justificación

Pierre Bourdieu en su libro *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto*, 1997, plantea a la cultura como un espacio de lucha simbólica donde a los diferentes autores culturales se les considera una cultura legítima y su capital cultural, desde esta perspectiva podemos decir que la cultura no es estática ni neutral, sino que está sujeta a relaciones de poder y a una constante lucha por la legitimidad. La teoría de Pierre Bourdieu parecería incompatible para justificar la pertinencia de videojuegos culturales, sin embargo, resulta fundamental para este análisis, ya que permite comprender el papel de la cultura en la producción y transmisión del conocimiento. (Bourdieu, 1979)

Bourdieu en *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*, introduce el concepto de capital cultural, y hoy en día podríamos considerar a los videojuegos culturales como una categoría de este, ya que no solo transmiten conocimientos y prácticas culturales, sino que también como (Bourdieu, 1997) lo menciona poseen valor en el mercado, contribuyendo a la distinción social y que juega un papel clave en la valoración de productos que den a entender que la cultura, ya que el reconocimiento de un videojuego como un bien cultural valioso depende de las jerarquías sociales y del poder dentro del campo cultural.

Esta investigación busca crear la interfaz de un videojuego para la conservación de una cultura en específico entendiendo su potencial como herramientas educativas y de difusión patrimonial. Juul expone en su obra *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. que el crecimiento de los videojuegos como medio de entretenimiento e interacción han abierto nuevas posibilidades para la representación y promoción de la cultura, desde ya hace varios años, los juegos culturales son vistos como un material de aprendizaje, juegos que se plantean a ser reconocidos por su trasfondo y por su representación exacta. (Juul, 2010)

Estos videojuegos culturales desempeñan un papel clave en la preservación, difusión y valorización del patrimonio, permitiendo a las personas explorar e interactuar con tradiciones, historias y costumbres de diversas comunidades. Juul (2010) señala que, a través de la interactividad y la narración inmersiva, estos juegos no solo educan, sino que también generan una conexión emocional con el contenido, haciendo que los jugadores se involucren activamente en el aprendizaje, además, su potencial para transmitir conocimientos de manera atractiva los convierte en una herramienta poderosa tanto en el ámbito educativo como en la conservación de la memoria histórica y cultural.

(Sakurai, 2015) dice que a diferencia de otros medios tradicionales, los videojuegos ofrecen experiencias inmersivas e interactivas, facilitando el aprendizaje significativo y fomentando el interés por las culturas representadas, además, este estudio aborda la importancia del diseño gráfico en la creación de estos videojuegos, ya que los elementos visuales son fundamentales para transmitir autenticidad y generar una conexión emocional con los video jugadores.

Los videojuegos han evolucionado más allá de ser simples medios de entretenimiento, convirtiéndose en herramientas poderosas para la visibilización de la cultura y a través de ellos, es posible recrear entornos y escenarios que representan con fidelidad la arquitectura, el paisaje y las costumbres de diversas culturas. (Jenkins, 2006)

Como señala (Jenkins, 2006), los videojuegos tienen el poder de crear espacios inmersivos donde los jugadores no solo se sumergen en mundos ficticios, sino que también exploran aspectos reales de diferentes culturas, desde su arquitectura hasta sus costumbres y continúa diciendo que esta capacidad de interactuar con mundos recreados digitalmente permite que los jugadores aprendan de manera directa y experiencial sobre las culturas que visitan, lo que resulta en un proceso educativo dinámico e inmersivo.

Además de la recreación de entornos, los videojuegos permiten la representación de narrativas culturales y mitológicas que son fundamentales para la identidad de las comunidades. Jesper Juul señala que los videojuegos permiten a los jugadores vivir las historias y mitos de diversas culturas de una manera interactiva, proporcionando una experiencia educativa que puede enriquecer el conocimiento cultural.

(Juul, 2010) señala que estas experiencias interactivas permiten que los jugadores no solo conozcan las historias, sino que interactúen con ellas, aprendiendo sobre la forma en que estas culturas construyen su identidad a través de relatos orales y mitológicos.

Los videojuegos han trascendido su función de entretenimiento para convertirse en herramientas educativas efectivas. Su capacidad para ofrecer

experiencias interactivas e inmersivas facilita la comprensión de conceptos complejos y promueve el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Según un artículo en la Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, “las posibilidades de incorporar los videojuegos como herramienta pedagógica han sido discutidas a partir de su irrupción en la vida cultural a mediados de los ochenta. (López C. , 2016)

Los videojuegos culturales desempeñan un papel crucial en la preservación y difusión del patrimonio cultural, dice (Cortés-Vázquez, 2014) que permiten a los jugadores explorar tradiciones, historias y costumbres de diversas comunidades de manera interactiva, fomentando una conexión más profunda con el material educativo. Un estudio publicado en la Revista Colombiana de Educación señala que gracias a la incursión de la tecnología se ha propuesto el uso de herramientas como estrategias de enseñanza/aprendizaje, una de estas corresponde a los videojuegos que se han posicionado como un ámbito de notable y de creciente interés investigativo.

Sin embargo, la integración de videojuegos en entornos educativos presenta desafíos, es por eso por lo que es esencial que educadores y desarrolladores colaboren para diseñar experiencias de juego que estén alineadas con los objetivos pedagógicos y que sean accesibles para todos los estudiantes. Una revisión en El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje destaca que el principal reto de los videojuegos como herramienta educativa está relacionado con la facilidad de uso y la inversión de tiempo, vista desde la óptica de los docentes” (Roncario, Ortiz, Llano, & Malpica, 2017)

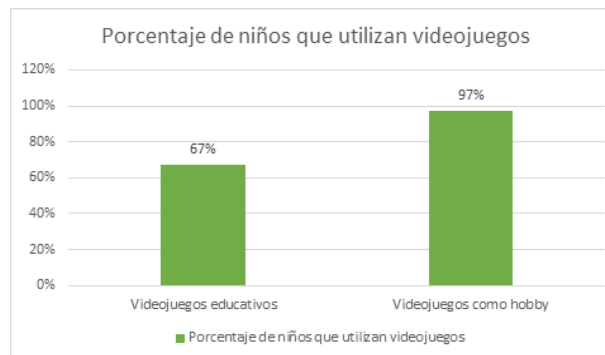


Gráfico 1. Número de niños que utilizan videojuegos

Por último, los videojuegos también tienen un papel crucial en la preservación y promoción de lenguas y tradiciones, especialmente aquellas que están en riesgo de desaparecer dice (Sicart, 2013), argumenta que los videojuegos culturales pueden actuar como una plataforma para revivir estas culturas mediante sus costumbres, especialmente aquellas que están en peligro de extinción, al integrarlas en las experiencias de los jugadores.

Esto es especialmente importante para las comunidades indígenas que, debido a la globalización, enfrentan la pérdida de sus lenguas, costumbres y tradiciones. Los videojuegos, entonces, no solo preservan la cultura, sino que también la transmiten de manera accesible a nuevas generaciones. (Sicart, 2013)

Estos videojuegos desempeñan un rol clave en la visibilización y conservación de la cultura, proporcionando una plataforma única para la interacción, la educación y la preservación de tradiciones que, de otro modo, podrían estar en riesgo de ser olvidadas continúa (Sicart, 2013), a través de la creación de mundos interactivos, la integración de mitologías y lenguas locales, y la

reproducción de escenarios históricos, los videojuegos permiten a los jugadores explorar y conectar con la riqueza cultural de diversas comunidades, promoviendo un entendimiento más profundo y global de la diversidad cultural.

(Hall, 1996) plantea que, si bien la industria de los videojuegos se considera una manifestación de la cultura popular, su capacidad para preservar y transmitir elementos culturales, como mitos, leyendas y tradiciones, se ve profundamente influida por las estructuras políticas y económicas del país.

La relación entre las políticas públicas y el desarrollo de industrias culturales en América Latina es fundamental para comprender el impacto que estas tienen en la preservación de la identidad local. (Hall, 1996)

Según (Meristation.com, 2023), en su informe anual de videojuegos, se destaca la importancia de los videojuegos centrados en culturas ancestrales, subrayando la necesidad de preservar y adaptar aquellos con valor cultural para que continúen siendo accesibles a las nuevas generaciones y resalta cómo estos juegos no solo fomentan el conocimiento y la apreciación de las tradiciones, sino que también pueden servir como una herramienta educativa e interactiva para mantener vivas las narrativas y costumbres de diversas comunidades.

La industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento revelador, con ingresos que superaron los 57.200 millones de dólares en 2023 en Estados Unidos. Este aumento refleja la influencia de los videojuegos en la cultura y la socialización, especialmente entre los jóvenes. Al desarrollar videojuegos que incorporen elementos culturales o ancestrales, se puede aprovechar

esta plataforma para educar y sensibilizar a amplias audiencias sobre diversas tradiciones culturales. (ElPais.com, 2023)

El Ministerio de Cultura de Ecuador expone que, el Ecuador al ser un país diverso, lleno de culturas, etnias y tradiciones tiene leyes que apoyan y ayudan a fomentar la distribución de arte gráfico, ya sea en televisión, radio o los propios videojuegos. Artículos como:

El Art. 3, sección b) de la Ley Orgánica de Cultura dice que el Estado debe promover y estimular la creatividad libre, la producción, apreciación y difusión de productos y servicios culturales, así como de los conocimientos y saberes de las diversas culturas y en la sección e) dice: que se debe salvaguardar el patrimonio cultural y la memoria social, promoviendo su investigación, recuperación y puesta en valor. (Ministerio de Cultura y Patrimonio Ecuador, 2016).

Otros artículos relacionados con cultura son: el que señala que el Estado debe resguardar y fomentar la variedad cultural, y en la sección h) dice que se debe crear motivaciones y apoyos que impulsen a individuos, organizaciones, empresas y medios de comunicación para invertir, respaldar, fomentar, desarrollar y financiar iniciativas culturales. (Ministerio de Cultura y Patrimonio Ecuador, 2016).

Es así como la legitimación cultural propuesta por Bourdieu sumado a la transmisión de conocimientos por medio de videojuegos como plataformas interactivas y las leyes que fomentan la cultura y la creatividad aportan mucho a este proyecto ya que el fin principal es de difundir, preservar, visibilizar y buscar el interés de las personas en una de las culturas Ancestrales del Ecuador, como es la Valdivia.



1.3 Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar la interfaz gráfica y los personajes para un videojuego inspirado en la cultura Valdivia

1.3.2. Objetivos específicos:

- Investigar la cultura Valdivia para definir su identidad y sus características dentro de un videojuego.
- Crear un guion multimedia para organizar la estructura del videojuego.
- Diseñar la interfaz gráfica: personajes, escenarios, interfaces y carátulas basados en la cultura Valdivia.

1.4 Fundamentación Teórica

1.4.1. Representación cultural en los videojuegos

Los videojuegos, como expresiones interactivas de entretenimiento digital, desempeñan un papel cada vez más influyente en la formación y evolución de la cultura contemporánea, acercando el pasado hacia el presente y el futuro, en un mundo cada vez más diverso, los videojuegos pueden desempeñar un papel importante en la promoción del entendimiento y el respeto intercultural. (Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, 2007)

Más allá de ser productos de consumo, los videojuegos reflejan y contribuyen a los valores, narrativas y estilos de vida de la sociedad en la que se desarrollan, esto incluye a diferentes culturas alrededor del mundo. Esta interacción cultural no es de un solo sentido, ya que los videojuegos también influyen en la cultura, dando forma a las preferencias, identidades y comunidades que se forman en torno a ellos. (Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, 2007)

La cultura de los videojuegos se manifiesta no solo en la trama y la estética de los juegos, sino también en la creación de comunidades en línea, estas comunidades dan su aportación cultural en línea y fuera de línea, existen un sinnúmero de comunidades en los deportes electrónicos, por ejemplo; importante también recalcar que integran música, arte y la narrativa en la experiencia de los juegos y esto conlleva a que estas comunidades sean de gran ayuda para la retroalimentación. (Gómez, 2013)

En los videojuegos se retratan y representan a las diversas culturas según identidades y experiencias esto incluye a aspectos como la representación de personajes, ambientaciones, narrativas, costumbres, valores culturales dentro del diseño y desarrollo de los videojuegos. (Alcazar & Rodriguez, 2018), dicen que la representación cultural en los videojuegos es una parte esencial en la creación de mundos virtuales ya que desempeña un papel crucial en la formación de percepciones y comprensiones sobre diferentes civilizaciones.

La atención a la representación cultural busca promover la diversidad, la inclusión y la autenticidad en los videojuegos, permitiendo a los jugadores explorar y comprender una amplia gama de perspectivas culturales de manera significativa, la representación cultural precisa en los videojuegos se ha convertido en un tema de creciente relevancia, lo que subraya la importancia de la investigación y la colaboración con expertos culturales en el desarrollo de videojuegos. (Sedeño, 2010)

La lista de juegos culturales es extensa y usualmente se basa en alguna civilización o cultura, tomando por ejemplo algunos de los juegos que destacan la historia, mitología, creencias y también un poco de ficción tenemos a: Assassin's Creed, Civilization, Sekiro, Never Alone, Age of Empires, Okami. (www.IGN.com, 2017)

1.4.1.1. Assassin's Creed: Historia y Precisión Histórica

La saga Assassin's Creed, desarrollada por Ubisoft, es un referente en la representación de periodos históricos. Juegos como Assassin's Creed II (2009), Assassin's Creed III (2012), Assassin's Creed Unity (2014) y Assassin's Creed Origins (2017) recrean con detalle lugares como la Italia renacentista, la época de tribus y la conquista en Estados Unidos, La Revolución Francesa y también el Egipto antiguo, cada de estos títulos se han construido con un fuerte respaldo en fuentes históricas y asesoría de expertos para garantizar la autenticidad en la representación de arquitecturas, costumbres, personajes y eventos clave. (www.IGN.com, 2017)

(Chapman, 2016) dice que el elemento clave de esta franquicia es la forma en que entrelaza eventos históricos con narrativas de ficción, si bien la trama de la Hermandad de los Asesinos y la Orden de los Templarios que se manejan en la franquicia es ficticia, los juegos se esfuerzan por representar con exactitud personajes reales como Leonardo da Vinci, Cleopatra, George Washington entre otros.

Este tipo de juegos no solo genera interés en la historia, sino que también introduce a los jugadores en contextos culturales y políticos complejos de cada época y que en términos de impacto, Assassin's Creed ha sido utilizado en entornos educativos y en museos para acercar la historia a nuevas generaciones. (Chapman, 2016)

Investigaciones como las de Adam Chapman han resaltado su potencial didáctico, argumentando que la interactividad permite una inmersión más profunda en los hechos históricos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

1.4.1.2. Okami: Arte y Mitología Japonesa

Otro videojuego cultural es Okami, desarrollado por Clover Studio y publicado por Capcom que se basa en la mitología japonesa, la historia sigue a Amaterasu la diosa del sol en forma de un lobo blanco, mientras restaura la naturaleza y combate a criaturas inspiradas en el folclore japonés. (Sedeño, 2010)

La trama de Okami está fuertemente influenciada por relatos de la región japonesa, la religión indígena y referencias al Kojiki, uno de los textos históricos más antiguos del país, el diseño artístico del juego es uno de sus aspectos más distintivos.

Inspirado en la pintura con tinta japonesa, Okami emplea un estilo visual que simula trazos de pincel, reforzando su vínculo con la tradición artística nipona, además, el “Pincel Celestial” que es una mecánica central del juego, permite a los jugadores interactuar con el mundo dibujando kanjis o símbolos para invocar poderes divinos, lo que crea una conexión entre el arte tradicional y la jugabilidad interactiva. (www.IGN.com, 2017)

Desde un punto de vista cultural, Okami es un claro ejemplo de cómo los videojuegos pueden servir como plataformas para la preservación y difusión de la identidad de una nación.

(Taylor T. , 2012), argumenta que este tipo de títulos no solo ofrecen entretenimiento, sino que también educan a los jugadores sobre la mitología y las creencias espirituales de una sociedad a través de la exploración de escenarios inspirados en lugares emblemáticos del Japón antiguo y la interacción con personajes basados en figuras del folclore japonés, el juego actúa como una ventana a la cosmovisión tradicional del país.

El impacto de Okami ha trascendido el mundo del videojuego, con referencias en el arte y la cultura popular, además de inspirar estudios sobre la intersección entre los medios interactivos y la tradición cultural, como señala (Taylor T. , 2012), este tipo de experiencias digitales pueden ser herramientas valiosas para la educación cultural y la sensibilización sobre el patrimonio intangible de las civilizaciones.

1.4.1.3. Tunche: Mitología Amazónica y Cultura Indígena

Tunche, un juego indie de LEAP Game Studios, creado en 2021 es un videojuego de acción y aventuras inspirado en el folclore amazónico, desarrollado en Perú, el juego busca dar visibilidad a las historias, criaturas y tradiciones de la selva sudamericana a través de un estilo artístico vibrante y una jugabilidad desafiante. (www.IGN.com, 2017)

El título toma su nombre del Tunche, un espíritu de la mitología amazónica que, según las creencias indígenas, emite un silbido característico para atraer a las personas hacia su destino, este elemento mitológico se convierte en el eje central del juego, donde los jugadores deben enfrentarse a criaturas inspiradas en el imaginario popular de la región, como el Chullachaqui y el Yacuruna, entre otros.

Uno de los aspectos más destacados de Tunche es su representación de la diversidad cultural amazónica a través de sus personajes jugables, quienes pertenecen a distintas tradiciones y poseen habilidades únicas basadas en sus raíces, además, el juego introduce elementos de la cosmovisión indígena, como el respeto

por la naturaleza y la interconexión entre los seres vivos, valores fundamentales en muchas comunidades amazónicas. (Tunchegame.pe, 2021)

Según estudios de (Chapman, 2016) sobre videojuegos y representación cultural, la inclusión de mitologías regionales en títulos como Tunche no solo contribuye a la preservación del folclore, sino que también ayuda a visibilizar culturas que tradicionalmente han sido poco representadas en la industria del videojuego.

En este sentido, Tunche se alinea con el movimiento de juegos culturales que buscan combinar entretenimiento con educación y sensibilización sobre la diversidad cultural y su impacto se ha visto reflejado en su recepción tanto en Perú como en la comunidad internacional, destacándose como un ejemplo de cómo los estudios independientes pueden aprovechar los videojuegos para difundir historias y valores propios de sus culturas de origen.

1.4.2. Cultura Valdivia del Ecuador

La Cultura Valdivia fue una civilización precolombina que se desarrolló en lo que hoy es Ecuador, en la parte de Santa Elena, Guayas y Manabí, aproximadamente entre el 3500 a.C. y el 1800 a.C. fue una cultura temprana y es reconocida por sus contribuciones a la cerámica y también por ser una de las civilizaciones formativas de la región andina. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2021)

Los valdivianos se destacaron por su habilidad en la cerámica, produciendo figurillas humanas y animales, así como utensilios domésticos con decoraciones geométricas, tenían sus asentamientos que se caracterizaban por ser viviendas semisubterráneas

circulares y tener pozos de almacenamiento, además la economía de la Cultura Valdivia se basaba en la agricultura y la pesca, cultivaban productos como calabazas, algodón, frijoles y maíz, complementando su dieta con la pesca y la caza. (Marcos, 2003)

Aunque se sabe relativamente poco sobre sus creencias religiosas y estructuras sociales, se cree que la Cultura Valdivia estaba organizada en pequeñas comunidades y no tenían conflictos de por medio, eran pacíficos y practicaban el trueque con otras comunidades aledañas de la Sierra, también utilizaron herramientas de piedra y conchas *Spondylus* en actividades cotidianas, como moneda de intercambio y de la agricultura hasta la fabricación de cerámica. (Addams, 1993)

La Cultura Valdivia, a pesar de su antigüedad, proporciona una ventana fascinante hacia las sociedades tempranas de la región, contribuyendo al entendimiento de la compleja historia cultural de Ecuador. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2021)

Esta cultura floreció en diminutos poblados rurales a lo largo de la costa de Ecuador, estos asentamientos estaban formados por conjuntos de viviendas edificadas con elementos autóctonos como caña y barro. Estas aldeas se encontraban estratégicamente ubicadas cerca de manantiales de agua dulce y zonas con abundantes recursos naturales, lo que favorecía la práctica de la agricultura, la pesca y la recolección. (Marcos, 2003)

Los asentamientos variaban en tamaño, desde pequeños grupos de viviendas hasta aldeas más grandes y complejas, también la distribución de estos asentamientos sugiere una organización social basada en unidades familiares o clanes (Martínez, 2001)

A pesar de la escasez de pruebas directas sobre jerarquías sociales, los descubrimientos arqueológicos señalan cierto grado de estratificación social. Esta conclusión se deriva de la diversidad en las viviendas y objetos materiales hallados en distintos lugares. Algunos sitios presentan disparidades en el tamaño y la calidad de las viviendas, así como en la cantidad y tipo de objetos funerarios, lo que insinúa la presencia de líderes, chamanes, brujos o personas de mayor estatus en la comunidad. (Meggers, 1965)

La sociedad valdiviana estaba experimentando una evolución hacia una sociedad no igualitaria. Un indicio del territorio es la centralización de la autoridad en manos de herederos, y arqueológicamente esta práctica se puede identificar a través de entierros con individuos sacrificados. (Meggers, 1965)

Mediante las investigaciones que se realizaron por parte de (Zeidler, 1984), se encontraron los restos de un niño de Valdivia, con este niño se evidenció que recibió una atención especial y que probablemente nació con un estatus privilegiado, ya que no tuvo la oportunidad de alcanzar este estatus en vida y falleció tempranamente.

(Zeidler, 1984) dice que en sitios anteriores a la cultura valdiviana, como la cultura Las Vegas, se encontraron numerosos entierros y que a pesar de la abundancia de pruebas, no se detectaron signos de desigualdad social ni de sacrificios.

(Burger, 1993) resalta que la cultura Valdivia, una de las primeras sociedades agrícolas en la región costera de Ecuador, presentaba una estructura social matrilineal, donde el linaje y la herencia se transmitían a través de las mujeres. Esto subraya la importancia de las mujeres en la organización social y familiar de esa sociedad.

Además, investigaciones más recientes han confirmado que las mujeres tenían roles significativos en la producción y rituales dentro de la cultura Valdivia, como se detalla en el artículo de (Burger, 1993) sobre sociedades precerámicas en Ecuador. Esto sugiere que las mujeres no solo tenían un papel central en la transmisión de la herencia, sino que también participaban activamente en actividades productivas y ceremoniales en la comunidad Valdivia.

En el libro de (Salazar, 2001) brinda una visión importante sobre la función de las mujeres en la cultura Valdivia, destacando que las pruebas arqueológicas muestran su relevante participación en la fabricación de cerámica y en ceremonias rituales. De acuerdo con esta autora, estos descubrimientos resaltan la importancia de las mujeres en la organización social y económica de las primeras sociedades costeras de Ecuador. El enfoque ceremonial prevaleció sobre los rituales de agricultura y fertilidad, así como sobre los ritos funerarios, de iniciación, protección y mediación del poder sobrenatural.

La mujer era considerada receptora del saber agrícola y representación de las fuerzas cósmicas que se expresan a través de ella, junto con la concha *Spondylus* cuyo incremento estacional coincidía con el inicio de las lluvias. Las invocaciones a los dioses mediante íconos que encapsulan las aspiraciones de vida de manera óptima son las pequeñas figuras que exhiben rasgos femeninos, las conocidas Venus de Valdivia. El enfoque ceremonial prevaleció sobre los rituales de agricultura y fertilidad, así como sobre los ritos funerarios, de iniciación, protección y mediación de un poder sobrenatural. (Marcos, 2003)

Los valdivianos emprendieron extensas travesías en grandes balsas de madera para llevar a cabo intercambios culturales y comerciales, intercambiando conchas con

las culturas de Centroamérica y del Pacífico mexicano, además de las culturas aledañas de la sierra ecuatoriana. Este contacto dio origen a la figura del mercader-navegante y a la creación de diversos productos destinados al intercambio de moluscos, lo que resultó en la instalación de talleres de manufactura en la costa ecuatoriana. (Cultura UNEMI, 2012)

En el libro de (Burger, 1993) habla sobre la importancia del trueque y el comercio en la cultura Valdivia, destacando que lo que más intercambiaban eran los productos como la cerámica y alimentos de la costa, estos eran objetos de intercambio en una red extensa de otras culturas, indicando la existencia de una economía de trueque dinámica que abarcaba bienes locales y foráneos.

También (Isbell, 2002) analiza las interacciones sociales y económicas en los Andes precolombinos, enfatizando la importancia de las redes de intercambio, que involucraban a la cultura Valdivia, en la economía basada en el trueque de la región, asimismo, aborda la participación de la cultura Valdivia en un sistema de trueque que facilitaba el intercambio de mercancías y la interacción con otras culturas costeras y su legado para las culturas posteriores.

Valdivia fue una de las civilizaciones precursoras en el avance de la agricultura y la domesticación de cultivos como maíz, yuca y otros productos, según (Borbor, 2018), además, se dedicaban a la pesca, consumían pescado, mariscos y practicaban la caza; sin embargo, la agricultura era la base fundamental de su economía. También cultivaban algodón, como lo demuestran los vestigios de textiles encontrados en sus yacimientos arqueológicos.

Aunque los Valdivia dejaron pocos restos escritos, se han encontrado evidencias arqueológicas que sugieren la presencia de deidades y creencias religiosas en su cultura, sin embargo, los arqueólogos han descrito que por sus representaciones en cerámica, tenían una alta estima a la naturaleza, animales y la mujer como símbolo de fertilidad. La información específica sobre las deidades de la Cultura Valdivia es limitada debido a la antigüedad de esta civilización precolombina y la falta de registros escritos. (Marcos, 2003)

Dada la escasez de evidencia directa, se basa en interpretaciones arqueológicas y comparaciones con otras culturas de la región andina para especular sobre las creencias religiosas de la Cultura Valdivia y ya que, en muchas culturas antiguas, se adoraba a dioses relacionados con la agricultura, la fertilidad, el sol, la luna y otros elementos naturales, se puede presumir que tenían las mismas creencias que en posteriores culturas como la Chorrera o la Manteña y también es bueno que la investigación arqueológica continúe proporcionando nueva información, pero hasta el momento, gran parte de las creencias religiosas de esta cultura permanecen en gran medida desconocidas. (Martínez, 2001)

Adicional, la información sobre museos relacionados con la cultura Valdivia que nos proporciona el (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2021) y algunas deidades que se han identificado se encuentran en los siguientes museos:

- Museo Amantes de Sumpa (Museo Valdivia): Ubicado en la provincia de Santa Elena, este museo se dedica a la cultura Valdivia en su totalidad y exhibe una colección de objetos arqueológicos, cerámica y artefactos relacionados con la cultura, incluyendo

figurillas de cerámica que representan aspectos de la vida y las creencias de esta antigua civilización. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2021)

- Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo (MAAC): Este museo está ubicado en Guayaquil y también alberga exhibiciones relacionadas con la cultura Valdivia. Además de arte contemporáneo, el MAAC cuenta con secciones dedicadas a la arqueología y la historia precolombina posterior a la formación de la región costera de Ecuador. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2021)

- Museo de la Bahía de Caráquez: Este museo está situado en la ciudad de Bahía de Caráquez y también presenta artefactos en sus exhibiciones relacionadas con la cultura Valdivia, ya que la región circundante fue parte del territorio Valdivia. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2021)

1.4.3. Videojuegos

Los videojuegos son una forma de entretenimiento interactivo donde los jugadores toman decisiones que afectan de una u otra el resultado final de su travesía y que a diferencia de los medios tradicionales, los videojuegos ofrecen una experiencia dinámica y participativa. (Schell, 2014)

(Sakurai, 2015), conocido por su trabajo en la serie Super Smash Bros., detalla lo que constituye un videojuego en su obra Tetsuzin: The Art of Masahiro Sakurai. describe los videojuegos como una forma de entretenimiento que fusiona diseño de juegos y mecánicas interactivas para brindar experiencias únicas a los jugadores. Él

subraya que la clave de un buen videojuego radica en su capacidad para ofrecer desafíos satisfactorios y gratificantes a los jugadores.

El diseño de juegos es crucial para crear experiencias efectivas. Los videojuegos deben estar cuidadosamente estructurados para que los jugadores comprendan y disfruten de las mecánicas del juego, lo que implica una planificación minuciosa de niveles, controles y desafíos. La interactividad es esencial; los jugadores deben poder influir en el desarrollo del juego a través de sus acciones, generando así una experiencia dinámica y personalizada. (Sakurai, 2015)

Otro aspecto importante es la necesidad de proporcionar un desafío equilibrado y gratificante. Los videojuegos deben brindar una sensación de logro y progreso para mantener el interés y la motivación de los jugadores. Por último, la experiencia del jugador es central en el diseño de videojuegos, debiendo ser inmersiva y atractiva para una amplia audiencia, al mismo tiempo que ofrece profundidad para aquellos que buscan un desafío más intenso. (Gómez, 2013)

1.4.3.1. Clasificación y género de videojuegos

El género en los videojuegos se refiere a las categorías que los desarrolladores y creadores de los videojuegos les dan a sus creaciones, dependiendo de que categoría sea, se agrupan por juegos similares y en función de características comunes, mecánicas de juego, temáticas y estilos, es muy importante poner el estilo y género de juego para que los gamers casuales, profesionales, los padres y tutores sepan lo que compran y si es apto para su uso. (ESRB, s.f.)

Al igual que en otros medios artísticos como el cine o la televisión, los géneros en los videojuegos sirven para proporcionar una clasificación útil que ayuda a los jugadores a entender qué esperar de un juego en particular, estos géneros pueden abarcar una amplia variedad de aspectos, incluyendo la perspectiva del jugador, el tipo de juego, la temática, el estilo de juego y la estructura narrativa. (ESRB, s.f.)

(Perez, 2015) nos da una lista sobre los géneros de videojuegos más importantes y comunes que han trascendido al pasar los años que incluyen:

- Acción
- Peleas
- Aventura
- Rol (RPG)
- Plataforma
- MMO
- Simulación
- MOBA
- Disparos (shooter)
- Estrategia
- Simulación
- Deportes

- E-sports (deportes electrónicos)
- De móvil

Aunque la lista de géneros en videojuego es infinita, cabe recalcar, que hay unos más utilizados que otros, cada género tiene sus propias conformidades y características que los diferencia y que definen la experiencia de juego, además, algunos juegos pueden caer en múltiples géneros, lo que refleja la diversidad y complejidad de la industria del videojuego. (Mejías, 2021)

La clasificación por género no solo ayuda a los jugadores a seleccionar juegos que se ajusten a sus preferencias, sino que también proporciona un marco conceptual para desarrolladores y críticos al discutir y analizar videojuegos. La evolución constante de la industria ha llevado a la aparición de nuevos géneros y a la combinación de características, contribuyendo a la diversidad de la oferta de videojuegos. (Latorre, 2011)

1.4.3.2. Interfaces en videojuegos

Las interfaces en los videojuegos son fundamentales para que los jugadores puedan interactuar con el juego de manera efectiva, estas sirven como como el vínculo entre la jugabilidad y la experiencia del jugador, mostrando información clave sobre el estado del juego, los controles y los recursos disponibles. (catness game studio, 2024)

Desde la pantalla de carga, hasta las pantallas de menús principales, ya cuentan como interfaz, ya que el usuario tiende a interactuar con ellas, comenta (Schell, 2014), sin embargo, más que solo menús, barras de salud o mapas, las interfaces también afectan cómo se perciben las

respuestas a las acciones del jugador y cómo se manejan las transiciones entre diferentes momentos del juego y con el paso del tiempo, las interfaces han evolucionado significativamente, tanto en términos de accesibilidad como en la forma en que contribuyen a una experiencia más inmersiva.

Como menciona (Schell, 2014) en *The Art of Game Design*, la interfaz de usuario es el punto de contacto entre la mente del jugador y el sistema del juego, un diseño adecuado no solo es funcional, sino que también crea una experiencia emocional que hace sentir al jugador parte del mundo del juego.

Una interfaz está creada para interactuar con el medio, por ejemplo la pantalla de menú principal es la primera impresión que tiene el jugador al abrir el juego, normalmente, esta pantalla incluye el título del juego, un menú de opciones y accesos directos a secciones como nueva partida, carga de partida, configuración y créditos, gracias al diseño que permite atractivo y represente la esencia del juego a través de su estética, animaciones y tipografía. (Gamedesign.la, 2024)

A partir de una pantalla de carga que aparece mientras el juego procesa datos antes de permitir la interacción del jugador, (Gamedesign.la, 2024) continúa numerando las interfaces que van dentro de un juego, muchas pantallas de carga buscan no ser solo tiempos de espera, sino que incluyen elementos adicionales como arte conceptual, consejos sobre el juego o incluso minijuegos para mantener el interés del usuario.

El menú de opciones es uno de los más importantes ya que permite al jugador personalizar su experiencia ajustando aspectos como gráficos, sonido, controles y opciones de accesibilidad, su diseño debe ser claro y

fácil de navegar para que cualquier jugador, sin importar su nivel de experiencia, pueda modificarlo según sus preferencias, dice (Vandal.com, 2024)

Si el jugador necesita detener el juego momentáneamente, la pantalla de pausa le ofrece accesos rápidos para reanudar la partida, modificar configuraciones, guardar el progreso o salir al menú principal, para que su diseño sea funcional y no incluya elementos que puedan confundir o distraer al usuario en un momento crucial, necesita ser sencillo y claro. (Creanavarra.es, 2023)

Al finalizar una partida, ya sea por victoria o derrota, se muestra la pantalla de Fin de Partida, esta pantalla muestra información relevante como estadísticas, puntuaciones, recompensas y opciones para volver a jugar o regresar al menú principal, en algunos juegos narrativos, también puede incluir detalles que refuercen la historia o incentiven al jugador a seguir explorando el juego. (Creanavarra.es, 2023)

(Schell, 2014) expone que el diseño de interfaces debe centrarse en que el jugador no se sienta confundido o frustrado, un principio fundamental es la intuitividad, es decir que la interfaz debe ser fácil de entender sin necesidad de tutoriales complicados, desde los iconos hasta los colores, debe tener sentido y estar alineado con la lógica del juego.

Además, señala que es importante que haya una retroalimentación visual y auditivo para que el jugador sepa que sus acciones han tenido un impacto, por ejemplo, el cambio de color en un botón al hacer clic o el sonido de transición entre menús es clave para que el jugador se sienta cómodo.

Otro aspecto importante es la accesibilidad, dice (Jørgensen, 2013) que una interfaz bien diseñada no debe excluir a ningún jugador, por lo que es fundamental que sea inclusiva, esto incluye opciones como cambiar el tamaño del texto, ajustar el contraste de los colores o agregar subtítulos.

Es importante que cada jugador pueda adaptar la interfaz según sus necesidades para tener una experiencia más cómoda y satisfactoria y en el caso de móviles es más simplificada por el tamaño de la pantalla, no es tan cargado como un videojuego de consola o computadora. (Jørgensen, 2013)

El diseño también debe tener en cuenta la experiencia del usuario conocida como UX, un juego debe ser eficiente, lo que significa que las acciones más comunes deben ser fáciles de realizar, sin pasos innecesarios, así que los menús deben estar bien organizados, y el jugador no debe perder tiempo buscando lo que necesita, concluye (Jørgensen, 2013).

1.4.3.3. Mapa de sitio en un videojuego

Un mapa de sitio en un videojuego es una representación estructural que organiza y muestra la jerarquía de los elementos de navegación dentro del juego es igual a los mapas de sitio utilizados en páginas web, este diagrama ayuda a visualizar cómo se conectan las diferentes secciones del juego, facilitando la planificación del flujo de interacción del usuario. (Jenkins, 2006)

Según (Nielsen, 1995) un mapa de sitio es una herramienta fundamental en el diseño de interfaces, ya que permite estructurar la experiencia del usuario y optimizar la navegación dentro de un sistema interactivo.

En el caso de los videojuegos, esto se traduce en la distribución de menús, accesos a funciones principales y estructuras de juego, (Jenkins, 2006) menciona que la organización de los espacios en un videojuego influye directamente en la inmersión y narrativa del jugador, por lo que un mapa de sitio bien diseñado puede mejorar la accesibilidad y coherencia de la experiencia de juego.

A continuación una estructura de cómo debe ir el videojuego:

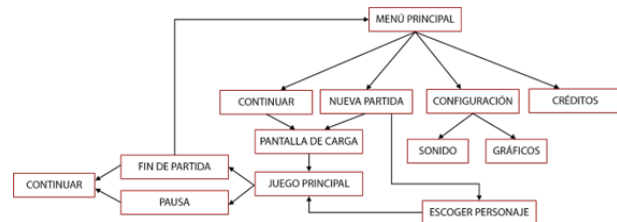


Figura 1. Estructura de las interfaces

1.4.3.4. Censura en videojuegos (ESRB – PEGI)

La censura en los videojuegos se refiere al proceso de asignar categorías específicas a estos, con el fin de informar a los consumidores sobre el contenido y las temáticas presentes en el juego, igual que con el género es lo más importante al momento de comprar un juego, gracias a estas clasificaciones sirven como guía para que los jugadores se rijan al momento de tomar decisiones informadas sobre la adecuación del juego para diferentes edades o audiencias. (Vandal.com, 2014)

La historia de las clasificaciones de videojuegos es también importante de conocer y tiene sus raíces en la creciente popularidad y su falta de control relacionado

con el contenido de los videojuegos en las décadas de 1980 y 1990, a medida que la industria de los videojuegos creció en tamaño y complejidad, también surgieron inquietudes sobre la naturaleza del contenido en los juegos y su impacto en los jugadores, especialmente en audiencias más jóvenes. (Vandal.com, 2014)

En respuesta a estas preocupaciones, varias organizaciones y gobiernos comenzaron a considerar la necesidad de establecer sistemas de clasificación que proporcionaran información sobre el contenido de los videojuegos, de manera similar a la clasificación de película.

Uno de los eventos clave que impulsó este proceso fue el lanzamiento del juego Mortal Kombat de Midway Games en 1992, que atrajo la atención pública debido a su representación gráfica de violencia, sangre y desmembramientos. (Costrel & Wood, 2020)

En 1994, la industria de los videojuegos en América del Norte estableció el Entertainment Software Rating Board (ESRB). Este organismo de autorregulación fue creado por la Entertainment Software Association (ESA) y que tiene como objetivo proporcionar clasificaciones para los videojuegos con el fin de ayudar a los consumidores a tomar decisiones informadas. (Costrel & Wood, 2020)

El sistema ESRB incluye las siguientes categorías: “Early Childhood” (Educación temprana), “Everyone” (Todos), “Everyone +10” (Todos +10), “Teen” (Adolescentes), “Mature” (Maduros), “Adults Only” (Solo para Adultos) y “Rating Pending” (Calificación Pendiente). (ESRB, s.f.)



Figura 2. Clasificación ESRB

Por otro lado, en Europa, el Pan European Game Information (PEGI) se estableció en 2003 como un sistema de clasificación paneuropeo, que consiste en lo mismo que ESRB de regular los contenidos y es utilizado en muchos países europeos, aunque existen otros países y regiones que también han desarrollado sus propios sistemas de clasificación, el sistema de clasificación PEGI utiliza distintas categorías para indicar la adecuación de los videojuegos para diferentes edades y audiencias. (Costrel & Wood, 2020)

3+ (“Apta para todos”), 7+ (“Apta para mayores de 7 años”), 12+ (“Apta para mayores de 12 años”), 16+ (“Apta para mayores de 16 años”) y 18+ (“Solo para adultos”). (PEGI, 2017)



Figura 3. Clasificación PEGI

Además de estas categorías, el PEGI también puede proporcionar información adicional mediante iconos de contenido que indican la presencia de violencia, lenguaje fuerte, miedo, contenido sexual y uso de drogas en el juego. Estos elementos ayudan a los consumidores a comprender mejor el tipo de contenido que pueden encontrar en un videojuego específico. (PEGI, 2017)

Estos sistemas de clasificación han evolucionado con el tiempo para abordar la complejidad creciente de los videojuegos y las plataformas en línea, además de proporcionar información sobre el contenido, las clasificaciones también ayudan a la industria a mantener estándares éticos y a cumplir con las expectativas de los consumidores en cuanto a la adecuación del contenido para diferentes audiencias. (Obando, 2011)

Como lo dice (Obando, 2011) es importante destacar que las clasificaciones de videojuegos buscan no solo proteger a los jugadores jóvenes, sino también garantizar que los adultos puedan elegir experiencias de juego que se acoplen con sus preferencias y sensibilidades.

1.4.3.5. Impacto Educativo de los Videojuegos

Los videojuegos también se han destacado como herramientas educativas efectivas gracias a la combinación de interacción y narrativas visuales que permiten a los jugadores aprender mientras se divierten, siendo este el caso de muchos juegos que antes solo se usaban como hobby, esto resalta aún más la oportunidad de utilizar el videojuego planteado en la cultura como una plataforma para la educación y la difusión cultural. (Educación 3.0, 2020)

El impacto educativo de los videojuegos es el que influye en el aprendizaje y desarrolla habilidades en un público más joven, sobre todo en los estudiantes, los videojuegos han mostrado varios aspectos positivos en este sentido, como el desarrollo cognitivo al requerir habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones rápidas. Además, la naturaleza desafiante de muchos videojuegos puede motivar a los jugadores, fomentando la persistencia y la motivación intrínseca para aprender. (Ramirez, 2012)

La participación del jugador en la toma de decisiones y la resolución de retos facilita el tipo de aprendizaje para que sea más práctico y participativo, en los videojuegos multijugador en línea también contribuyen al desarrollo de habilidades sociales y de colaboración, ya que los jugadores trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes y algunos videojuegos están diseñados con objetivos educativos específicos, introduciendo conceptos como la historia, la ciencia o las matemáticas de manera interactiva. Además, ciertos videojuegos presentan dilemas éticos y decisiones morales, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de reflexionar sobre cuestiones éticas de manera virtual. (Ministerio de Educación, 2023)

La implementación de videojuegos en entornos educativos, como escuelas, ha ganado popularidad debido a su potencial para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo, también a raíz de la pandemia, muchas escuelas, institutos y universidades optaron por adoptar a los videojuegos como método de aprendizaje, tales son los casos de videojuegos como: “Minecraft: Education Edition” (Mojang) que permite a los estudiantes construir y explorar mundos virtuales, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico. (Mojang Studios, 2016)

Otro ejemplo de un videojuego interactivo es el caso de “Kahoot!” desarrollado por la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología en conjunto con la Universidad de Madrid, que con su novedosa estrategia de hacer trivias hechas por el docente y que ayuda a los estudiantes a hacer exámenes y pruebas de una manera más divertida y aunque es una herramienta educativa, hay algunos usuarios que han creado trivias de todo tipo de temas, incluyendo historia, videojuegos, adivinanzas, entre otras. (Kahoot!, 2013)

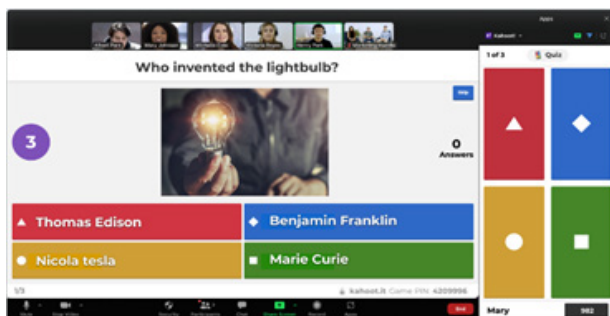


Figura 4. Kahoot! en un aula virtual

1.4.3.6. Narrativa en videojuegos

La narrativa es el arte de contar historias, en pocas palabras explicadas es eso, ya sea a través de medios visuales, escritos o interactivos, con el fin de transmitir experiencias significativas e interactivas, la creación de una estructura coherente de eventos es fundamental para el desarrollo de una narrativa, así como el desarrollo de personajes tridimensionales o bidimensionales con atributos, personalidades y experiencias que evolucionan a lo largo de una historia. (Murray, 1997)

Además los videojuegos, como expresión cultural en el siglo XXI, han experimentado una transformación notable en su dirección narrativa enfocándose más en la historia y en los finales épicos, lo que requiere la formulación de un nuevo enfoque específico para analizar y comprender. (Hernández, 2019)

La teoría narrativa de los videojuegos que se presenta aquí se dedica a examinar de manera académica el componente literario de los videojuegos, que constituyen un discurso interactivo y tecnológico de esta era. (Hernández, 2019)

La narrativa en los videojuegos es un campo de estudio que ha cobrado gran relevancia en las últimas décadas, puesto a que nuestros medios han evolucionado más allá de simples mecánicas de juego para convertirse en verdaderas experiencias narrativas. (Ryan, 1997) dice que a diferencia de la literatura o el cine, donde el espectador o lector asume un rol pasivo, los videojuegos ofrecen una estructura interactiva que permite a los jugadores participar activamente en el desarrollo de la historia.

(Ryan, 1997) describe esta particularidad como una “realidad narrativa virtual”, en la que los eventos narrativos no solo se presentan, sino que pueden modificarse en función de las acciones del jugador.

Uno de los debates más importantes en torno a la narrativa en videojuegos se centra en la relación entre historia y jugabilidad. (Aarseth, 1997) introduce el concepto de “narrativa ergódica”, argumentando que, a diferencia de los relatos tradicionales, en los videojuegos el jugador debe hacer un esfuerzo activo para avanzar en la historia.

Esta idea se complementa con la propuesta de (Murray, 1997) sobre el “ciberdrama”, donde se destaca la capacidad de los videojuegos para generar experiencias narrativas interactivas en las que el jugador no solo observa, sino que se convierte en protagonista.

En este sentido, (Juul, 2010) señala que los videojuegos pueden estructurarse de manera lineal, con una historia fija, o de forma emergente, donde los eventos narrativos surgen a partir de la interacción del jugador con el mundo del juego.

Otro aspecto clave en el estudio de la narrativa en videojuegos es el diseño del entorno y su capacidad para contar historias sin necesidad de diálogos o cinemáticas, (Jenkins, 2006) plantea la noción de “espacios narrativos”, refiriéndose a cómo el diseño de niveles y escenarios puede transmitir información relevante para el desarrollo de la historia.

La idea de (Jenkins, 2006) se relaciona con la narrativa ambiental, un recurso utilizado en juegos como Dark Souls o Bioshock, donde los detalles del entorno, como inscripciones, objetos o grabaciones, permiten reconstruir fragmentos de la trama sin necesidad de que esta sea explícitamente contada.

Uno de los problemas más discutidos es la “disonancia ludonarrativa”, un término acuñado por Clint Hocking (2007) para describir la falta de coherencia entre la historia y la jugabilidad.

El futuro de la narrativa en videojuegos apunta a una mayor integración de la inteligencia artificial y la generación procedural de historias comenta (Short, 2016), que ha explorado el potencial de los algoritmos

para crear narrativas adaptativas, donde la historia se modifique en tiempo real en función de las decisiones del jugador.

(Short, 2016) dice que aún existen desafíos en términos de coherencia y profundidad en estas narrativas generadas por IA pero, es innegable que el medio continúa evolucionando, ofreciendo nuevas formas de contar historias en las que la interacción del jugador es un elemento central.

La creación de personajes no solo añade autenticidad a la trama, sino que también facilita la conexión emocional del público con los personajes, permitiendo comprender sus motivaciones y sus acciones en medios interactivos, esta mezcla de narrativa y desarrollo de personajes se vuelve aún más inmersiva, ya que las decisiones del jugador influyen activamente en la dirección y el tono de la historia. (Buitrago, 2017)

1.4.3.7. Multimedia en la narrativa de videojuegos

La multimedia juega un papel fundamental en la narrativa de los videojuegos, ya que combina diversos medios como texto, imagen, sonido, video y animación para crear experiencias inmersivas, a diferencia de la literatura y el cine, donde la historia se presenta de manera lineal, los videojuegos integran estos elementos de forma interactiva, permitiendo que el jugador participe en la construcción del relato. (Ryan, 1997)

Según (Murray, 1997), la narrativa digital no se limita a contar historias, sino que sumerge al usuario en un mundo donde la interactividad y los múltiples medios refuerzan la inmersión por ejemplo en juegos como

The Last of Us, donde el uso de cinemáticas, diseño de sonido, iluminación y mecánicas de juego trabajan en conjunto para transmitir emociones y reforzar la historia.

(Jenkins, 2006) destaca el concepto de “narrativa ambiental”, en la que los elementos visuales y sonoros cuentan historias sin necesidad de diálogos o texto, por ejemplo en juegos como Dark Souls donde los escenarios, la música y la disposición de los objetos en el mundo transmiten información sobre la historia sin necesidad de una narrativa tradicional.

Además, la música y los efectos de sonido cumplen una función clave en la construcción narrativa, (Santaolalla, 2021), un compositor reconocido mundialmente en soundtracks y películas, dice que el sonido en los videojuegos no solo complementa la experiencia, sino que puede guiar al jugador, generar tensión o reforzar momentos narrativos clave un ejemplo donde se observa en juegos como Silent Hill, donde el diseño sonoro es fundamental para la atmósfera y la sensación de terror.

Por otro lado, la evolución de la inteligencia artificial y las tecnologías de captura de movimiento han permitido que los personajes sean más expresivos, logrando una mayor conexión emocional con el jugador, un ejemplo claro de esto es Detroit: Become Human, donde la captura facial y la actuación digital refuerzan el impacto narrativo.

1.4.3.8. Guion multimedia

Estos tipos de guion se refieren a aquellos que utilizan instrumentos que guían la creación de contenido multimedia como presentaciones, videos, animaciones o cualquier otro medio que junte elementos audiovisuales, estos guiones sirven como hojas de ruta que organizan y estructuran una narrativa, escenas y demás elementos multimedia que se utilizan en una producción y puede contener descripciones detalladas de escenas visuales como diálogos, música, efectos de sonido o cualquier otro mecanismo necesario para la creación del producto final. (URJC - Banco de conocimiento Ciberimaginario, 2012)

Su objetivo principal es proporcionar una dirección clara y coherente para aquellos involucrados en la producción del proyecto ya sean escritores, directores, diseñadores gráficos, editores y otros participantes.

En el espacio educativo y empresarial, los guiones multimedia son comúnmente utilizados para la creación de presentaciones interactivas, materiales de capacitación en línea, tutoriales y videos educativos, aunque en los videojuegos también están presentes. Estos guiones ayudan a certificar que el contenido sea seguro, informativo y atractivo visualmente, al tiempo que garantizan una narrativa coherente y una experiencia multimedia bien estructurada y en este novedoso entorno digital, se encuentran numerosas herramientas y formatos que demuestran la diversidad de medios disponibles para acercar la ciencia y el conocimiento al público en general. (URJC - Banco de conocimiento Ciberimaginario, 2012)

Elementos como imágenes, videos y contenido multimedia son ejemplos comunes en la web, en los medios televisivos y ahora en los videojuegos, aunque su contenido suele variar significativamente en relación con el ámbito académico y científico, se pueden emplear como vías para la divulgación de la ciencia o entretenimiento. (Romero-Luis, Carbonell-Alcocer, & Gértrudix Bar, 2020)

Un guion multimedia es una herramienta fundamental en la planificación y desarrollo de proyectos multimedia, tales como videojuegos, aplicaciones interactivas y representaciones audiovisuales. Este guion se encarga de estructurar y detallar el contenido del proyecto, garantizando que todos los elementos se integren de manera coherente y eficaz. (Ramón & Serra, 2019)

El primer paso en la elaboración de un guion multimedia consiste en crear un resumen del proyecto que exprese su propósito y el público al que va dirigido. A partir de este resumen, se procede a definir la estructura general del contenido, identificando las secciones o módulos principales, como la introducción, niveles o capítulos y en cuanto al contenido específico del guion, se deben detallar los textos, diálogos, narrativas e instrucciones, así como los elementos visuales y sonoros, como imágenes, videos, efectos de sonido y música. Es esencial describir cómo los usuarios interactuarán con el contenido, especificando las acciones posibles y las respuestas esperadas del sistema. (Ramírez, 2012)

(Ramón & Serra, 2019) dicen que para estructurar un guion multimedia es necesario empezar con un título, describir lo que se va a hacer, crear textos, es decir: diálogos, narraciones e instrucciones; también crear material gráfico como imágenes y storyboard; se pueden crear cronogramas donde van a ir los eventos,

adicionalmente especificaciones de pantalla, formatos y resoluciones que ayuden a entender mejor de que va el proyecto y para finalizar comentarios, anotaciones y referencias.

1.4.4. Creación de Personajes

Para la creación de personajes, es importante definir desde el principio como se quiere que se comporte, si es protagonista o antagonista. (Jung, 1970) plantea una serie de arquetipos que ayudan a entender esto.

Son modelos universales de conducta, imágenes o temas que se encuentran en el inconsciente colectivo de todas las personas, y tienen la capacidad de influir en nuestra percepción y acciones en el mundo. A continuación se presentan los 12 arquetipos reconocidos según (Jung, 1970):

- **El Héroe:** Encarna la lucha por superar desafíos y alcanzar metas nobles. Representa al aventurero que enfrenta obstáculos y los supera para alcanzar un objetivo importante.
- **El Sabio:** Personificado en figuras de sabiduría y conocimiento, como el mentor o el anciano sabio. Busca la verdad y el entendimiento, ofreciendo orientación y consejo a otros.
- **El Cuidador:** Representa el instinto de cuidar y proteger a los demás. Es el arquetipo de la madre, el enfermero u otras figuras que brindan apoyo y nutrición.
- **El Explorador:** Busca la aventura, la independencia y el autodescubrimiento. Motivado por explorar lo desconocido y ampliar los límites personales.

- **El Inocente:** Encarna la pureza, la fe y la esperanza. Representa al niño o al optimista que ve el mundo con inocencia y confía en la bondad de los demás.
- **El Creador:** Encarna la imaginación y la creatividad. Es el arquetipo del artista o innovador que busca crear algo nuevo y significativo.
- **El Gobernante:** Representa el liderazgo y el control. Es el arquetipo del líder o el rey que busca establecer orden y equilibrio en su dominio.
- **El Forajido:** Es el que desafía las normas y busca cambiar el sistema, es un anarquista, rechaza las reglas y en tiene un carácter explosivo o destructivo si pierde el rumbo.
- **El Mago:** El que quiere transformar la realidad y hacer lo imposible posible, el que tiene una visión clara del futuro y gran intuición y que puede volverse manipulador o perderse en ilusiones.
- **El Hombre Común:** El que desea encajar y ser aceptado por la sociedad, viene de raíces humildes, es accesible y valora a su comunidad, es tímido y su temor es ser rechazado o sentirse insignificante frente a los demás.
- **El Bufón:** El arquetipo de alguien que ve la vida como un juego y valora la diversión, siempre usa el humor para aliviar tensiones y desafiar el status quo, usualmente es irresponsable o no se toma nada en serio.
- **El Amante:** Una persona que busca la pasión, la belleza y la conexión emocional, es expresivo y enamorado, además vive a través de las relaciones y los sentimientos, Se le puede volver una debilidad al volverse dependiente o cegado por la emoción de su actitud.

Gracias a (Jung, 1970), estos arquetipos pueden manifestarse en mitos, cuentos y en la vida diaria, y son útiles en el desarrollo de personajes y tramas en los videojuegos, contribuyendo a crear historias que conecten profundamente con los jugadores.

El diseño de personajes en los videojuegos es un proceso artístico, estilístico y creativo que abarca la conceptualización, un desarrollo visual y la caracterización de los individuos que los jugadores encontrarán, controlarán o interactuarán dentro del juego, en este proceso se envuelve la creación de una identidad visual distintiva para cada personaje, creando diferentes personalidades y situaciones que construyan una historia perfecta para cada uno de ellos considerando aspectos como su apariencia física, vestimenta, habilidades y, en muchos casos, su papel en la trama del juego, sean o no NPCs (Non Playable Characters). (Donoso, 2021)

Los diseñadores de videojuegos se esfuerzan por asegurar que la apariencia y características de los personajes se alineen con la temática general y el tono del juego, además, se presta atención a la jugabilidad, garantizando que las habilidades y características de los personajes contribuyan de manera efectiva a la experiencia del jugador. (Gámez, 2017)

Una consideración esencial que nos explica (Gámez, 2017) en el diseño de personajes es la capacidad de generar una conexión emocional con los jugadores y se busca que los personajes sean más que simples avatares; se aspira a que tengan profundidad y complejidad, lo que permite a los jugadores involucrarse emocionalmente en sus historias y experiencias. Un diseño de personajes exitoso logra que estos individuos sean memorables, icónicos y fundamentales para la trama, contribuyendo así a la inmersión del jugador en el universo del juego.

La evolución de la tecnología ha permitido una mayor sofisticación en el diseño de personajes, incluidos los prototipos de personajes 2D, que ofrecen a los diseñadores la oportunidad de experimentar con la apariencia y la personalidad de los personajes antes de su implementación final en el juego. (Gámez, 2017)

1.4.5. UX y UI

Cuando hablamos de UX o Experiencia de Usuario, nos referimos a cómo una persona interactúa con un producto o sistema y qué tan satisfactoria es esa experiencia (Nielsen, 1995), uno de los referentes en este campo, explica que un buen diseño debe ser intuitivo y centrado en el usuario.

Uno de sus mayores aportes es la creación de los principios heurísticos de usabilidad, una serie de reglas que sirven para evaluar interfaces y mejorar la experiencia del usuario.

Estos principios son aplicables tanto en páginas web como en videojuegos y aplicaciones móviles. (Norman D. , 2013)

Los 10 principios heurísticos de usabilidad según Jakob Nielsen son:

1. Visibilidad del estado del sistema

El usuario siempre debe saber qué está ocurriendo en la interfaz mediante retroalimentación inmediata, no debe haber errores y debe ser clara para que el usuario no se pierda o pida ayuda al diseñador a cargo. (Nielsen, 1995)

2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real

Los elementos deben ser familiares para el usuario los íconos deben representar objetos reconocibles, en lugar de símbolos abstractos. (Ibid.)

3. Control y libertad del usuario

Si el usuario comete un error, debe haber una manera sencilla de deshacerlo o salir de una acción, es recomendable solicitar una confirmación antes de ejecutar acciones que puedan generar algún impacto, además de ofrecer la opción de deshacerlas o cancelarlas para que el usuario no se sienta en la obligación de realizar la acción de todos modos. (Nielsen, 1995)

4. Consistencia y estándares

La interfaz debe seguir patrones establecidos, sin que el usuario haga el esfuerzo de crear nuevas funciones, para que no se invente pasos o realice acciones que no tienen sentido, necesita ser algo que el diseñador haya creado y sea entendible. (Ibid.)

5. Prevención de errores

Es mejor prevenir un error que mostrar mensajes de advertencia después de una falla del usuario, se debe crear un buen diseño guía para evitar equivocaciones, por ejemplo un botón de confirmación antes de realizar una acción irreversible. (Ibid.)

6. Reconocer antes que recordar

En lugar de hacer que el usuario memorice información, se deben mostrar elementos clave en pantalla, es decir con menús intuitivos que presentan datos importantes sin necesidad de abrir múltiples pantallas. (Ibid.)

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Tanto novatos como expertos deben poder interactuar con la interfaz de manera eficiente, esto se ve con accesos directos para usuarios avanzados y tutoriales opcionales para principiantes, que no haya una preferencia ni de uno ni de otro es lo más importante. (Ibid.)

8. Estética y diseño minimalista

La interfaz debe mostrar solo la información relevante sin sobrecargar visualmente al usuario, una interfaz bien diseñada permite que el usuario se concentre en la acción sin distracciones innecesarias, fácil de entender pero llamativo para el usuario. (Nielsen, 1995)

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

Los mensajes de error deben ser claros y proponer soluciones si es que el usuario ha cometido una falla, ayudar al usuario en como proseguir con su tarea es lo más importante que debe hacer el diseñador a cargo. (Ibid.)

10. Ayuda y documentación

Aunque un sistema bien diseñado debe ser intuitivo, siempre es útil ofrecer ayuda, debe ser clara y debe estar enfocada en la tarea inicial del usuario, sin necesidad de agobiarlo, además de retroalimentación de parte del creador al usuario. (Ibid.)

Por otro lado, (Shneiderman, 1987) dice que la UI abarca todos los aspectos visuales e interactivos de un sistema con los que el usuario puede interactuar, desde botones y menús hasta la disposición de la información en pantalla, un diseño bien estructurado facilita la navegación, mejora la accesibilidad y reduce la carga cognitiva del usuario.

(Shneiderman, 1987), en su obra *Designing the User Interface*, establece que una UI efectiva debe ser consistente, ofrecer retroalimentación clara y minimizar el esfuerzo del usuario, según el autor, la interfaz no solo debe ser visualmente atractiva, sino que debe guiar al usuario de manera intuitiva, evitando que tenga que memorizar procesos complejos para utilizar el sistema.

Esto significa que una interfaz bien diseñada no solo debe cumplir su propósito funcional, sino que debe hacerlo de manera visualmente clara y eficiente.

(Shneiderman, 1987) plantea 8 Reglas de Oro del Diseño de Interfaces que son

1. Consistencia

Mantener patrones uniformes en toda la interfaz, “fácil de aplicar, fácil de aprender”. (Ibid)

2. Atajos para usuarios expertos

Ofrecer accesos rápidos para mejorar la eficiencia del usuario es fundamental para facilitar procesos. (Ibid)

3. Retroalimentación informativa

Informar constantemente sobre el estado del sistema a los usuarios, mediante notas o comunicados para que sepan que se ha actualizado la interfaz. (Ibid)

4. Cierre de acciones

Confirmar cuando una acción ha sido completada, es lo más importante al terminar un proceso. (Ibid)

5. Prevención de errores

Diseñar interfaces que reduzcan la posibilidad de equivocaciones es una gran ayuda a todos los que usan la interfaz. (Ibid)

6. Control del usuario

Permitir deshacer o rehacer acciones fácilmente sin perderse, sin que el usuario cree nada, ni pregunte. (Ibid)

7. Carga cognitiva mínima

No obligar al usuario a memorizar información innecesaria, ni que suponga situaciones que no tienen nada que ver. (Shneiderman, 1987)

8. Diseño manejable

Permitir una interacción fluida y adaptable a diferentes niveles de usuario, que todos puedan usar la interfaz. (Ibid)

Gracias a estos principios, (Shneiderman, 1987) dice que son aplicables a cualquier interfaz, estas han sido la base para el desarrollo de estándares de usabilidad en las diferentes industrias, concluye.

El diseño de UX y UI son dos conceptos fundamentales en el desarrollo de productos, aunque a menudo se utilizan de manera intercambiable, cada uno tiene su propia función y alcance dentro del diseño de sistemas interactivos, dice (Garrett, 2002), mientras que la UX se enfoca en la experiencia general del usuario al interactuar con un producto o servicio, la UI se centra en los elementos visuales e interactivos que permiten esa interacción (Garrett, 2002).

Según (Norman D. , 1969), quien acuñó el término User Experience, la UX abarca todos los aspectos de la interacción entre una persona y un sistema, incluyendo la facilidad de uso, la accesibilidad y la percepción emocional del producto y por otro lado, la UI se refiere específicamente al diseño visual y la disposición de los elementos interactivos en una interfaz.

A pesar de sus diferencias, UX y UI no son disciplinas separadas, sino que trabajan en conjunto para lograr una interacción fluida y efectiva, (Garrett, 2002) dice que un buen diseño de UI es crucial para una buena UX, ya que si la interfaz no es visualmente comprensible, el usuario tendrá dificultades para navegar o completar sus tareas, el autor en su libro *The Elements of User Experience* plantea que UX y UI forman parte de una jerarquía en la

que la experiencia del usuario comienza con la estrategia y finaliza con la interfaz visual, en este sentido, la UI es la manifestación visible de los principios de UX.

Por otro lado, (Cooper, 2007) en *About Face: The Essentials of Interaction Design* explica que una interfaz bien diseñada no puede existir sin considerar la experiencia del usuario, si bien un diseño UI puede ser estéticamente atractivo, si no es intuitivo y funcional, la experiencia del usuario se verá afectada negativamente, es decir no funciona.

Un ejemplo claro de esta relación es el diseño de una aplicación móvil, la UX se encarga de definir qué funcionalidades necesita el usuario, cómo debe ser la navegación y qué problemas se deben resolver, posteriormente, la UI traduce esas decisiones en elementos visuales: botones, colores, tipografías y disposición de los menús. (Cooper, 2007)

Si una app tiene una interfaz hermosa pero los usuarios no encuentran fácilmente lo que buscan, la UX ha fallado, (Cooper, 2007) dice que del mismo modo, si la experiencia es fluida pero el diseño es poco atractivo o desordenado, la UI necesita mejoras para que funcione, las interfaces UX y UI son disciplinas interdependientes que deben trabajar juntas para garantizar productos digitales exitosos, mientras que la UX se centra en el comportamiento y las necesidades del usuario, la UI transforma esas soluciones en un diseño visual funcional y atractivo, concluye.

1.4.6. Diseño gráfico y comunicación visual

Según (Munari, 2016), el diseño gráfico se presenta como una expresión visual que fusiona componentes como imágenes, tipografía, color y forma con el objetivo de comunicar mensajes de manera impactante y eficaz.

Mediante la aplicación de principios estéticos y de composición, abarca una amplia gama de medios, desde materiales impresos hasta plataformas digitales, buscando transmitir información de manera clara y atractiva, (Munari, 2016) nos dice que la comunicación visual se entiende como el proceso de transmitir información y conceptos utilizando elementos visuales como imágenes y gráficos, en lugar de depender solo de palabras.

En lugar de basarse únicamente en la escritura, la comunicación visual emplea la estética y disposición de elementos visuales para impactar y ser comprendida por el espectador y que es esencial para crear piezas efectivas que establezcan una conexión visual y emocional con la audiencia. (Munari, 2016)

Ambos conceptos, el diseño y la comunicación visual utilizan elementos visuales para transmitir mensajes y dar un buen resultado en lo que se quiere comunicar, mientras que el diseño gráfico se enfoca en la estética y funcionalidad de las piezas visuales, la comunicación visual adopta un enfoque más amplio al buscar la transmisión efectiva de mensajes a través de elementos visuales en proyectos integrales. (Paredes, 2020)

“Los diseñadores gráficos tienen la tarea de crear un contenido que sea tanto visualmente atractivo como efectivo para transmitir estos mensajes.” (Paredes, 2020)

Para hablar de diseño, debemos partir desde los fundamentos, (Wong, 1988) nos dice en su libro Fundamentos del Diseño que el diseño destaca la relevancia del equilibrio en las composiciones, ya sea simétrico o asimétrico, para crear una estructura visualmente estable, también enfatiza la importancia del contraste para resaltar elementos y mejorar la legibilidad, así como el ritmo, que organiza los elementos de forma dinámica y dirige la mirada del espectador.

En relación con los componentes del diseño, (Wong, 1988) sostiene que las líneas son cruciales para definir formas y dirigir la atención, mientras que las formas y el espacio, tanto positivo como negativo, son esenciales para la composición, el color, según (Wong, 1988), no solo aporta estética, sino que también comunica emociones y mensajes significativos.

El proceso de diseño inicia con una investigación y análisis exhaustivos del contexto y la audiencia, seguidos por una cuidadosa conceptualización de ideas que aborden problemas específicos y su evaluación constante del diseño a lo largo del proceso es vital para garantizar que cumpla con los objetivos del proyecto, su enfoque integra teoría y práctica, proporcionando una sólida orientación para la creación de soluciones visuales efectivas. (Wong, 1988)

La composición en diseño gráfico es tan importante porque es la manera en que se organizan los elementos visuales en un espacio específico con el fin de transmitir un mensaje claro y atractivo. (Comunicación visual gráfica 1, 2014)

(Cullen, 2018) señala que es un proceso que implica equilibrar diversos aspectos visuales para que el diseño sea funcional y estéticamente agradable, ese equilibrio

se alcanza al distribuir los elementos de modo que el diseño no luzca ni recargado ni desequilibrado, pudiendo ser simétrico o asimétrico, su contraste resulta crucial para resaltar ciertos elementos y dinamizar el diseño.

Según (Cullen, 2018) la proximidad agrupa elementos relacionados, estableciendo una estructura lógica y fácil de seguir, mientras que la repetición aporta cohesión al diseño al utilizar elementos similares de manera consistente, también la jerarquía visual ordena la información de modo que los elementos más relevantes sean los más destacados.

(Norman D. , 2013) nos dice que el diseño de objetos cotidianos afecta su usabilidad. Norman argumenta que el diseño debe priorizar la comprensión y la funcionalidad, afirmando que el diseño debe ser sobre cómo las cosas funcionan y cómo son entendidas, no solo cómo se ve esta perspectiva para abordar el aspecto emocional del diseño.

“El futuro del diseño está en cómo integramos las nuevas tecnologías de manera que sean intuitivas y naturales para los usuarios”. (Norman D. , 2013)

El autor afirma que el diseño emocional no solo busca la belleza estética, sino que también tiene en cuenta cómo los productos impactan nuestras emociones y, por ende, nuestro comportamiento.

1.4.6.1. Leyes de la Gestalt

Las leyes universales en la fundamentación del diseño gráfico, estas son un grupo de leyes sencillas pero necesarias para entender los productos sin necesidad de explicar a fondo, que se entienda y sea de ayuda para

todos, esta teoría surge en el siglo XX con los psicólogos alemanes Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka, quienes estudiaron cómo la mente humana organiza la información visual y percibe patrones en su entorno. (Leone, 1998)

Según esta teoría, “el todo es más que la suma de sus partes” (Wertheimer, 1923), lo que significa que nuestro cerebro interpreta los estímulos visuales como conjuntos organizados en lugar de elementos aislados.

Las principales leyes generales de la Gestalt son:

1. Ley de Figura y Fondo

Este principio sugiere que en cualquier campo visual, los elementos se perciben como una figura, que es lo que se considera relevante o principal y un fondo, que se percibe como el contexto o la base de esa figura, (Wertheimer, 1923) dice que este principio es clave para la percepción visual, ya que la mente organiza la escena en una jerarquía, destacando lo que es más significativo, o sea la figura y relegando lo demás, el fondo.

2. Ley de la Semejanza

Según (Wertheimer, 1923) esta ley, cuando varios elementos presentan atributos visuales comunes, el cerebro los organiza como si formaran un conjunto, gracia a este principio es que está basado en la tendencia natural de la mente humana para identificar patrones y agrupar elementos semejantes, facilitando la percepción global de la escena, además, existen 3 características para agruparlos:

- **Por similitud:** Los elementos que comparten características visuales son percibidos como parte de un mismo grupo, independientemente de su ubicación. El cerebro interpreta que los elementos que se parecen están relacionados, aunque puedan estar dispersos.

- **Por patrones:** Permite que los estímulos sean interpretados de manera más rápida y eficiente, ya que el cerebro busca patrones que sean consistentes para crear un sentido general.

- **Por variaciones:** Esta ley también puede aplicarse a variaciones dentro de las mismas características, como por ejemplo, diferentes tonalidades de un mismo color o variaciones en el tamaño de una forma, lo que también puede agrupar elementos de forma coherente.

3. Ley del Cierre

Según (Wertheimer, 1923), la Ley del Cierre establece que, cuando percibimos un objeto o figura que está incompleto o parcialmente cerrado, el cerebro tiende a completar las partes faltantes de la imagen, formando una figura cerrada y coherente, este proceso de cierre perceptual ocurre de forma automática y rápida, permitiéndonos ver formas completas incluso si no están físicamente completas.

4. Ley de la Continuidad

La Ley de la Continuidad establece que los elementos que siguen una dirección o curva continua son percibidos como parte de un mismo objeto o conjunto, esto implica que cuando vemos una serie de puntos, líneas o formas que parecen continuar en una dirección o un patrón, nuestra mente tiende a verlos como una línea o una

secuencia coherente, aun si esos puntos o líneas no están completamente conectados, da la sensación que sigue un orden o que se mueve. (Wertheimer, 1923)

5. Ley de la Simplicidad, Pregnancia o de la Buena Forma

Esta Ley establece que, cuando percibimos un conjunto de estímulos visuales, nuestro cerebro tiende a organizar estos estímulos de la manera más simple, clara y coherente posible, es decir que, si una figura o patrón tiene varias interpretaciones posibles, elegiremos la más sencilla o la que tiene una estructura más ordenada y estable ya que nuestra mente prefiere las formas más simples, equilibradas y simétricas. (Ibid)

6. Ley de Proximidad

La Ley de Proximidad sostiene que, cuando varios elementos están dispuestos cerca unos de otros en el espacio, el cerebro tiende a agruparlos juntos, independientemente de sus características visuales individuales dice (Wertheimer, 1923) que la cercanía física entre los objetos es un factor determinante para la percepción de agrupación o relación entre esos objetos.

Estas leyes no solo nos ayudan a comprender cómo percibimos lo que vemos, sino que también son herramientas clave para diseñadores gráficos, desarrolladores y creadores de contenido, ya que, gracias a ellas se pueden desarrollar composiciones visuales que guían la atención del espectador, mejoran la claridad y facilitan la comprensión de la información. (Leone, 1998)

1.4.6.2. Psicología del color

La psicología del color en diseño gráfico es fundamental para la creación de composiciones visuales efectivas y atractivas sobre todo en los videojuegos. La rueda de colores organiza los colores en un círculo, mostrando la relación entre los colores primarios, secundarios y terciarios. (Universidad de San Luis Argentina, 2015).

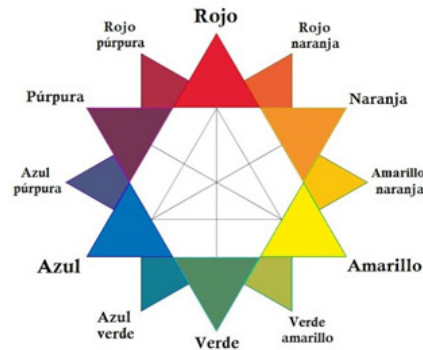


Figura 5. Rosa Cromática

Las armonías de color, como los esquemas complementarios, análogos, triádicos y monocromáticos, ayudan a generar combinaciones visuales agradables, los colores complementarios, opuestos en la rueda, crean un alto contraste, mientras que los colores análogos, que son adyacentes en la rueda, ofrecen una transición suave. (Muñoz, 2014)

La psicología del color es esencial, ya que los colores pueden influir en las emociones y percepciones, por ejemplo, el rojo puede transmitir energía y pasión, el azul sugiere calma y profesionalismo, y el verde representa frescura y estabilidad. (Muñoz, 2014)

Además, (Costrel & Wood, 2020) dicen que los colores se categorizan por temperatura: los colores cálidos (rojos, naranjas, amarillos) tienden a parecer más cercanos y enérgicos, mientras que los colores fríos (azules, verdes, violetas) suelen parecer más distantes y relajantes.

Según (Costrel & Wood, 2020) la elección de combinaciones de colores adecuadas debe considerar el propósito del diseño, el público objetivo y la identidad de la marca, mantener la consistencia en el uso del color refuerza la identidad visual y mejora la experiencia del usuario, además.

1.4.6.3. Psicología del color en los videojuegos

En el diseño de videojuegos, el color desempeña un papel fundamental en la creación de experiencias visuales impactantes, según (Schell, 2014), al aplicar el concepto de lentes en el diseño de juegos, se pueden adoptar diferentes enfoques para analizar y mejorar la experiencia del jugador, en este contexto, el color juega un papel crucial en la configuración del ambiente y la atmósfera del juego, influyendo directamente en la emoción que experimenta el jugador, destaca cómo el color no solo afecta el estado de ánimo del usuario, sino que también es esencial para la identificación y diferenciación de personajes y objetos dentro del juego, además, el uso estratégico del color sirve como una herramienta visual para dirigir la atención del jugador hacia elementos clave en la interfaz del juego.

La visión de Schell proporciona valiosas herramientas y técnicas para los diseñadores de videojuegos que buscan aprovechar el poder del color para mejorar la jugabilidad y la inmersión del jugador en la experiencia de juego y

con el enfoque adecuado, el color se convierte en una herramienta poderosa para crear mundos virtuales llamativos para los usuarios. (Schell, 2014).

1.4.7. Semiótica

La semiótica es el estudio de los signos y su significado en la comunicación, dos de sus principales teóricos son Ferdinand de Saussure y Charles Sanders Peirce, quienes sentaron las bases para entender cómo interpretamos los signos en distintos contextos.

(Saussure, 1916), un lingüista suizo, propuso que el lenguaje es un sistema de signos y que cada signo tiene dos partes inseparables:

- **Significante:** Es la imagen acústica o visual del signo, por ejemplo, la palabra “árbol”.
- **Significado:** Es el concepto mental que asociamos con ese signo es decir, la imagen de un árbol en nuestra mente.

Lo interesante de su teoría es que la relación entre significante y significado es arbitraria, es decir, no hay una conexión natural entre la palabra “árbol” y la idea de un árbol. Simplemente, la sociedad ha decidido que esa combinación de sonidos represente ese concepto.

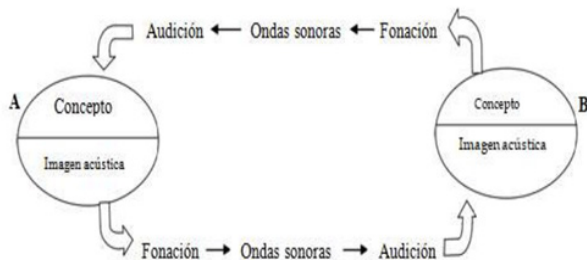


Gráfico 2. Gráfico de Saussure

A diferencia de Saussure, Peirce desarrolló un modelo más complejo, en el que un signo se compone de tres elementos:

1. **Representamen:** La forma del signo (parecido al significante de Saussure).
2. **Objeto:** Lo que el signo representa en el mundo real.
3. **Interpretante:** La idea o significado que el signo genera en la mente del receptor.

Por ejemplo, si vemos humo en la distancia este viene a ser el representamen, podemos deducir que hay fuego que sería el objeto y nuestra interpretación es que algo se está quemando, este es el interpretante. (Paredes, 2020)

Además, Peirce clasificó los signos en tres tipos:

- **Índices:** Tienen una relación causal con su objeto (como el humo con el fuego).

- **Íconos:** Se parecen a su objeto (un mapa es un icono de un territorio).

- **Símbolos:** No tienen relación directa con su objeto y dependen de convenciones (como las palabras o los números).



Gráfico 3. Gráfico de Peirce

1.4.7.1. Connotación y denotación

(Barthes, 2009) en su libro Elementos de Semiología dice que en el análisis semiótico es fundamental diferenciar entre denotación y connotación, dos conceptos clave en la teoría del significado, la clave es que la denotación es la imagen concreta y objetiva, mientras que la connotación es la interpretación cultural o simbólica.

(Barthes, 2009) amplía la teoría de Saussure al explicar que la connotación no es fija ni universal, sino que varía según la cultura y la ideología dominante. Esto se debe a que los signos están influenciados por estructuras de poder y narrativas sociales que moldean su interpretación.

ETAPA 2
Diagnóstico



Diagnóstico

2.1 Información General

Este proyecto de integración curricular titulado: “Diseño de guion multimedia e interfaz gráfica para el desarrollo de un videojuego basado en la cultura Valdivia, 2024” está creado con la intención de realizar un guion multimedia y las interfaces de un videojuego basado en una cultura Valdivia en Ecuador, creando personajes, mapas y pantallas con sus principales características.

2.2 Metodología del proyecto

Este proyecto se desarrollará mediante una variación de la metodología de investigación del Design Thinking, que se divide en cuatro momentos, que son: diagnosticar, idear, validar y resolver, variando un poco en la estructura, pero con la misma finalidad, estas fases sirvieron para determinar cómo se realizará el producto en cuestión, con ayuda de investigación, entrevistas, estadísticas y recolección para que la cultura Valdivia sea preservada por medio de este videojuego.

Este proyecto adopta un enfoque cualitativo y cuantitativo debido a su naturaleza centrada en la comprensión profunda y contextual de la cultura Valdivia.

En esta sección se habla sobre los objetivos específicos a cumplir dentro de la investigación, para esto se creó un cuadro metodológico explicando cómo se va a

llevar a cabo la investigación con cada uno de estos objetivos, mediante técnicas como el guion multimedia y recopilación de datos mediante gráficos

En el siguiente cuadro se detallan las diferentes etapas de la producción de este proyecto:



Tabla 1. Cuadro para la metodología

2.2.1. Diagnosticar el proyecto

En este momento se hace una recopilación de lo que se ha investigado sobre cultura, videojuegos y diseño, este proyecto se crea a partir de que en Ecuador, no existen referentes de la cultura Valdivia dentro de materiales gráficos como son los videojuegos, televisión o cine, por eso se busca crear un videojuego narrando un poco sobre esta cultura y crear personajes que sean emblemáticos junto con sus características principales.

Para esto se ha realizado una investigación por medio de textos, páginas web, documentos de prensa, tesis y artículos científicos para determinar lo que hace falta y a que público va a ir dirigido este juego y entender a la cultura Valdivia.

Por medio de un User Persona se identificó que el juego está realizado para un grupo objetivo que cuenta con todas las características de un videojuego cultural y que es para todas las edades empezando desde los 3 años con supervisión de adultos hasta los 35 en promedio, sin embargo el grupo objetivo de este videojuego cultural específicamente es para niños entre 3 y 7 años que aún están en etapa de desarrollo, es netamente cultural, educativo y formativo por lo que se sugiere que los tutores, padres y profesores recomienden el juego para que los niños lo jueguen

	Intereses y comportamientos: <ul style="list-style-type: none"> - Le gustan las historias de aventuras y los juegos interactivos con personajes llamativos. - Disfruta explorar videojuegos que combinan diversión con aprendizaje. - Prefiere juegos móviles con controles sencillos y gráficos coloridos. - Se siente atraída por juegos que incluyen elementos de exploración y desafíos adaptados a su edad.
	Necesidades y objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Busca juegos entretenidos que también le ayuden a aprender sobre culturas de manera lúdica. - Prefiere experiencias de juego cortas pero significativas. - Sus padres buscan juegos seguros y educativos para ella
Nombre: Andrea Pérez	Desafíos: <ul style="list-style-type: none"> - Necesita mecánicas de juego accesibles y adaptadas a su edad. - Puede perder interés rápidamente si el juego es muy complejo o no tiene recompensas visibles.
Edad: 6 años	Cómo el videojuego satisface sus necesidades: <ul style="list-style-type: none"> - Ofreciendo una representación atractiva y divertida de la cultura Valdivia con personajes animados y escenarios coloridos. - Diseñando mecánicas de juego simples, intuitivas y accesibles para niños. - Integrando elementos educativos que refuercen el aprendizaje de manera entretenida.
Ocupación: Estudiante de primaria	
Ubicación: Quito, Ecuador	

Gráfico 6. User persona

2.2.2. Entender el proyecto

En el análisis semiótico del videojuego inspirado en la cultura Valdivia, es fundamental diferenciar entre denotación y connotación, dos conceptos clave en la teoría del significado, la clave es que la denotación es la imagen concreta y objetiva, mientras que la connotación es la interpretación cultural o simbólica.

• **Denotación:** La imagen de este videojuego en nuestra mente, con sus personajes, elementos representativos de la cultura Valdivia y paisajes, pero con la estética de un juego de plataformas clásico como Super Mario Bros.

• **Connotación:** La interpretación visual del videojuego como un título de plataformas inspirado en Super Mario Bros, pero basado en la cultura Valdivia de Ecuador, evocando su historia y mitología a través del arte y el diseño. (Ver anexo n°1)

Mientras que la denotación del videojuego se centra en su apariencia y mecánicas, la connotación abarca su impacto cultural y su capacidad para transmitir significados más allá del juego mismo, son fundamentales para comprender cómo un videojuego puede servir como un medio de expresión cultural y no solo como entretenimiento.

En el siguiente cuadro podemos ver un poco más detallado como están distribuidos los elementos y como se interpretan.

Concepto	Descripción	Ejemplo en el Videojuego
Denotación	Significado literal y objetivo, lo que se percibe directamente.	Un videojuego de plataformas en 2D con mecánicas similares a Super Mario Bros.
	Elementos visuales concretos.	Personajes, escenarios y objetos basados en la cultura Valdivia, diseñados en estilo pixel art o estilo retro.
	Representación fiel del entorno.	Playas, selvas y aldeas inspiradas en el territorio donde vivió la civilización Valdivia.
Connotación	Significado simbólico y cultural o interpretación subjetiva.	El videojuego funciona como una herramienta de difusión cultural, evocando la mitología y el arte de la cultura Valdivia.
	Asociación con valores y tradiciones.	Los elementos expuestos en el juego representan creencias espirituales y costumbres ancestrales.
	Impacto emocional y educativo.	Más que un juego, es una forma de preservar la identidad cultural de Ecuador a través del entretenimiento digital.

Tabla 2. Connotación y denotación del videojuego

2.2.3. Idear el proyecto

Este proyecto nace de la necesidad de preservación de la cultura Valdivia en Ecuador, además de la creación de material multimedia como personajes, interfaces y un guion multimedia como mapa de sitio.

Con la creación de este mapa de sitio, se explica la estructura del videojuego, para que cuente como un guion multimedia se ha creado un esquema de como irán las interfaces dentro del juego:

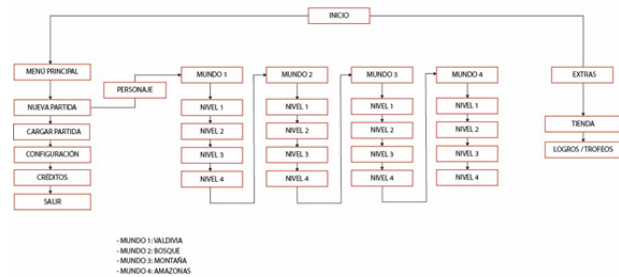


Tabla 3. Mapa de sitio - Estructura del juego

2.2.4. Síntesis y validación de datos

La técnica de recolección de datos se basa en este caso en realizar entrevistas, y recopilar información de expertos por lo que se utilizará un método de hojas de ruta, donde irán los nombres, ocupaciones y también las preguntas que se realizarán durante las entrevistas a los diseñadores y expertos en videojuegos culturales.

Según las matrices establecidas se analizó las respectivas entrevistas, interpretarlas y luego validarlas para la continuación del proyecto.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS N°1: (revisar anexo n°2)

Esta entrevista fue realizada a un experto en historia del Ecuador, en videojuegos culturales y trabajó en un museo de la costa ecuatoriana, así que conoce sobre las culturas ancestrales del Ecuador.

Gracias a las preguntas realizadas, expresó que los videojuegos ancestrales y culturales desempeñan un papel crucial en la sociedad actual, evolucionando de simples formas de entretenimiento a experiencias interactivas complejas que abarcan diversos géneros y que han demostrado ser poderosos para contar historias, fomentar la creatividad y generar comunidades en línea, sobre todo en los niños y jóvenes, además, estos han influido en la cultura popular y han creado nuevas oportunidades laborales y también, han transformado la forma en que la gente consume entretenimiento digital.

El comenta en la pregunta 2 que en cuanto a la preservación cultural, los videojuegos pueden incorporar elementos auténticos y crear comunidades en línea para

compartir y celebrar identidades culturales a realidad virtual y aumentada también juegan un papel crucial al recrear experiencias culturales de manera inmersiva.

Menciona también respondiendo la siguiente pregunta que el futuro de la industria de los videojuegos en términos de implementación cultural es prometedor, con un enfoque creciente en la representación auténtica y la colaboración global entre desarrolladores y diseñadores en la región.

Concluyendo la entrevista, dice que la coherencia en la historia del personaje, el lenguaje preciso y la integración orgánica en el juego son fundamentales, junto con la retroalimentación de la comunidad y en términos de estilo gráfico, la autenticidad y la coherencia con la cultura representada son clave, que la inmersión y la accesibilidad visual también son consideraciones importantes para optimizar la experiencia en videojuegos basados en culturas específicas.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS N°2: (revisar anexo n°3)

La segunda entrevista se la realizó a una diseñadora gráfica que brindó información necesaria para resolver algunas dudas cómo el porqué de la inclusión de personajes inspirados en culturas ancestrales en videojuegos es relevante.

En primer lugar, contribuye a diversificar la representación cultural en el entretenimiento digital, ofreciendo una experiencia más inclusiva y representativa, además, por qué esta inclusión tiene un impacto educativo al transmitir conocimientos sobre mitos, tradiciones e

historias, enriqueciendo la experiencia del juego y brindando a los jugadores la oportunidad de aprender y apreciar diversas perspectivas culturales.

Básicamente, garantizar una representación adecuada y respetuosa para combatir estereotipos negativos y promover una comprensión más profunda de las culturas representadas desde un punto de vista narrativo, la inclusión de personajes inspirados en culturas ancestrales agrega complejidad y profundidad a la trama del juego, enriqueciendo la historia y proporcionando a los jugadores una experiencia más inmersiva.

En la parte de la calidad gráfica de los videojuegos, puede que esta llegue a tener un impacto significativo en la experiencia del jugador al contribuir a la inmersión en el mundo virtual del juego, sin embargo, la importancia de la calidad gráfica puede variar según el tipo de jugador y el género del juego.

Menciona también que la elección del estilo gráfico debe alinearse con la visión del juego y el tipo de experiencia que se busca ofrecer, considerando la creatividad y coherencia, añade que en el desarrollo de videojuegos culturales, los elementos gráficos, como personajes, entorno y estética, son fundamentales para ofrecer una experiencia auténtica y significativa y que cada componente contribuye a la representación cultural, transmitiendo con precisión tradiciones, valores y perspectivas culturales.

Y que los videojuegos culturales tienen un impacto notable en la sociedad al promover la diversidad y la comprensión intercultural, además, contribuyen a la educación, la preservación cultural y pueden tener un

impacto económico y cultural significativo y concluye con que, es crucial abordar estos juegos con sensibilidad y respeto para evitar estereotipos y apropiación cultural.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS N°3: (revisar anexo n°4)

Para finalizar con la parte de las entrevistas, se realizó una entrevista a un diseñador que al mismo tiempo es un jugador casual de videojuegos, su opinión es importante para validar estos datos ya realizados anteriormente, junto con las entrevistas.

Él menciona que la inclusión de elementos culturales en videojuegos es una práctica valiosa que no solo enriquece la experiencia de juego, sino que también contribuye a la educación cultural y a la promoción de la diversidad, a la capacidad de explorar y aprender sobre diferentes culturas de manera interactiva es única en los videojuegos, ofreciendo una conexión más profunda y personal con las temáticas culturales.

Además, menciona que la narrativa y la ambientación enriquecidas por elementos culturales pueden agregar capas de significado y emoción, elevando la calidad artística de los juegos nos dice que es esencial abordar estos aspectos con respeto y autenticidad para evitar problemas con comunidades y garantizar una representación precisa y única, a medida que los videojuegos son reconocidos cada vez más como formas de expresión artística y narrativa, su capacidad para contar historias y explorar temas culturales los convierte en una herramienta valiosa para la preservación y difusión de la cultura.

Para finalizar, dice que los videojuegos no solo son entretenimiento, sino también una forma de arte que puede desempeñar un papel significativo en la promoción de la diversidad cultural y la comprensión intercultural.

En este momento también se recopila toda la información de las entrevistas y se hace una compilación de lo que los expertos dijeron sobre los temas expuestos, en estas tres entrevistas, se discute la influencia de los videojuegos en la sociedad y la importancia de representar auténticamente las culturas en este medio para preservarla.

En la primera entrevista, un experto en cultura y videojuegos destaca el papel crucial de los videojuegos culturales en la sociedad actual, dice que resalta su evolución de simples formas de entretenimiento a experiencias complejas que cuentan historias, fomentan la creatividad y generan comunidades en línea y además menciona sobre el potencial de los videojuegos para la preservación cultural, la colaboración global entre desarrolladores y la importancia de la representación auténtica.

En la segunda entrevista, realizada a una diseñadora gráfica, enfatiza la relevancia de incluir personajes inspirados en culturas ancestrales en videojuegos, esto no solo diversifica la representación cultural en el entretenimiento digital, sino que también tiene un impacto educativo al transmitir conocimientos sobre mitos, tradiciones e historias y destaca la importancia de una representación adecuada y respetuosa para combatir estereotipos y enriquecer la experiencia del juego.

Por último, en la tercera entrevista, un diseñador y jugador casual valida la inclusión de elementos culturales en videojuegos como una práctica valiosa, enfatiza que esta inclusión no solo enriquece la experiencia de juego, sino que también contribuye a la educación cultural, promueve la diversidad y permite explorar y aprender sobre diferentes culturas de manera interactiva, acentúa la importancia de abordar estos aspectos con respeto y autenticidad para evitar problemas como la apropiación cultural.

Estas entrevistas ayudan a comprender que la capacidad de los videojuegos puede ser más que simples formas de entretenimiento, convirtiéndose en herramientas valiosas para la preservación cultural, la promoción de la diversidad y la comprensión intercultural, en pocas palabras, la representación auténtica y respetuosa se presenta como clave en este proceso de preservación de la cultura.

Además de las entrevistas, se realizaron encuestas a estos expertos en temas de diseño, cultura y videojuegos, mediante encuestas a expertos se determinó cual es la viabilidad del proyecto, llegando así a crear un gráfico de radar o de telaraña midiendo lo que está bien y lo que flaquea en el proyecto.

Evaluación de Usabilidad Heurísticas de Nielsen



Gráfico 4. Heurísticas de Nielsen

En este gráfico se analizaron las 10 heurísticas según Jakob Nielsen y la viabilidad del proyecto, preguntando a los expertos y haciendo un promedio sobre 5, en el que 5 es lo que más destaca y 0 lo que no funciona. Los resultados fueron los siguientes:

1. **Visibilidad del estado del sistema** → 4
2. **Coincidencia con el mundo real** → 5
3. **Control y libertad del usuario** → 5
4. **Consistencia y estándares** → 4
5. **Prevención de errores** → 3
6. **Reconocimiento en vez de recuerdo** → 3.5

7. **Flexibilidad y eficiencia** → 3

8. **Diseño minimalista** → 5

9. **Recuperación de errores** → No aplica

10. **Ayuda y documentación** → 6

• Evaluación de usabilidad

Evaluación de Usabilidad - 6 Principios Claves

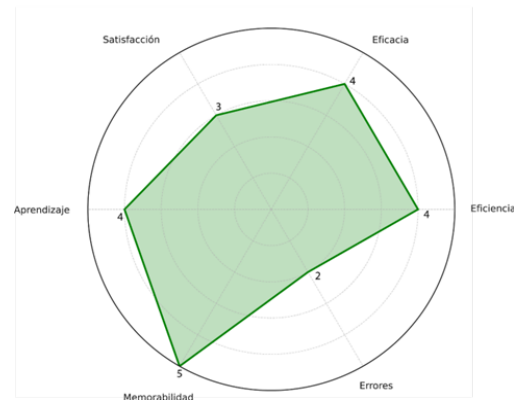


Gráfico 5. Evaluación de usabilidad

En este gráfico se analizaron los 6 principios claves de usabilidad y su viabilidad en el proyecto, haciendo preguntas a expertos y haciendo la evaluación con un promedio sobre 5, en el que 5 es lo que más destaca y 0 lo que no funciona.

Los resultados fueron los siguientes:

1. **Eficiencia** → 4
2. **Eficacia** → 4

3. **Satisfacción → 3**
4. **Aprendizaje → 4**
5. **Memorabilidad → 5**
6. **Errores → 2**

2.3 Conclusiones del proyecto a realizarse

La finalización de este marco teórico da paso a cumplir con su producto final y se ha cumplido con lo planteado en la fase dos, se realizó las investigaciones basadas en temas de cultura, diseño gráfico y videojuegos.

A través de la investigación, gracias a los autores y entrevistas, el guion multimedia y el diseño de material gráfico se puede realizar de manera efectiva para crear una experiencia única, que informa sobre cómo fue la civilización Valdivia y cómo funciona el videojuego en general.

La investigación de la cultura Valdivia y las entrevistas y encuestas a expertos en el tema, suministraron la base para alcanzar estos objetivos y dejar en claro porqué es importante esta cultura en los medios de comunicación, además, gracias al guion multimedia se profundizará la estructura junto con sus elementos característicos que ayudarán a que el proyecto sea de ayuda y plantear una posible solución al problema planteado.

ETAPA 3
Mi Propuesta



Propuesta

3.1 Presentación de la propuesta

En esta sección se ha realizado una explicación de cómo es el proceso creativo del videojuego basado en Valdivia, sus propuestas de nombre, tipografías, cromáticas, guion multimedia e interfaces.

3.2 Desarrollo de la propuesta

3.2.1. Género del videojuego

Este videojuego está descrito para ser un juego de aventura y de plataformas al estilo Mario Bros., se enfoca en el personaje principal y que tiene por objetivo recoger ítems representativos de la cultura Valdivia, como la Venus, cerámica y su producto principal; el maíz.

Este juego está basado en juegos de móvil, de plataforma de consola, estilo de los 80's con mecánicas de correr y saltar, juegos como Subway Surfers, Temple Run y Super Mario son los referentes para este juego.

Tiene un estilo pixel 2D que es sencillo de jugar ya que solo se cuenta con la habilidad de saltar mientras se recogen objetos de la cultura, se eligió este género de juego porque resulta más fácil y llamativo para los niños no juegan juegos de consola, tiene una forma fácil y rápida para que estos usuarios, puedan jugar sin que sea un reto y aprendan un poco más de esta antigua civilización.

3.2.2. Clasificación (ESRB y PEGI)

Este videojuego está previsto a ser clasificado por el ESRB (Entertainment Software Rating Board) con E de Everyone y PEGI (Pan European Game Information) con 3+, significa que cualquiera a partir de los 3 años lo puede jugar sin un límite de edad, porque no existe alguna censura de por medio, es para todas las edades, el juego no contiene sustos, sonidos fuertes, se acepta una forma de violencia muy leve y no existe ningún dialogo con palabras fuertes, malsonantes o insultos por ser de carácter educativo e informativo.

Se decidió por este género porque es un estilo llamativo para los niños, jóvenes y adultos, a comparación de otros juegos históricos con temáticas similares y que son con gráficos más realistas y solo para un público adulto como God of War o Assassins Creed, estos al ser juegos basados en otras culturas y mitologías, muestran más lo crudo que son mediante sangre, armas y elementos no aptos para niños o público sensible, sin embargo, este videojuego basado en Valdivia es más accesible, ya que esta cultura por lo que se conoce fue pacífica, un pueblo de pescadores, de recolectores, agricultores y alfareros, entonces no había necesidad de guerras grandes o asuntos bélicos de por medio y al representarlo así es una experiencia para que grandes y chicos puedan jugar, sin necesidad de algún filtro o censura.

3.2.3. Motor gráfico y plataformas

Al ser un videojuego en etapa de desarrollo, aún no se conoce la herramienta en la que se va a trabajar, sin embargo, herramientas como Unity, Phaser con JavaScript o Godot Engine son buenas opciones para crear este tipo de videojuegos, ya que sirven en modelado 2D.

No obstante, la opción más acertada para la creación de este videojuego es la de Godot Engine ya que es una opción más sólida para el desarrollo de videojuegos en 2D, además que es una plataforma de libre acceso y fácil de usar.

Además los sprites del videojuego, los escenarios y pantallas fueron creados gracias a la aplicación Aseprite, una herramienta que permite hacer ilustraciones estilo pixel, sobre todo para juegos sencillos de este estilo, además editados en Adobe Illustrator, Photoshop y animado en After Effects.

En cuanto a plataformas de videojuegos a usarse, se planea que salga en teléfonos móviles y tabletas.

3.2.4. Formato del juego

La decisión de formato y resolución para el juego planteado como parte de este proyecto se basa en una estrategia que considera tanto la optimización técnica como la experiencia del jugador en plataformas móviles.

La elección de una resolución de 1920x1080 píxeles proporciona una base que puede adaptarse para garantizar un rendimiento óptimo en móviles de gama media – alta.

La resolución específica se ha seleccionado para mantener la coherencia con la estética visual del juego, esto contribuye a la inmersión del jugador y refuerza la representación cultural deseada, independientemente de la resolución y tamaño de pantalla del celular o tableta.

3.2.5. Nombre

Para la realización del videojuego en cuestión se ha hecho un análisis para determinar el nombre mediante un brainstorming con nombres relacionados a la civilización Valdivia, en español y en inglés, sin embargo, al ser un videojuego latinoamericano se decidió que sea un nombre en español. (ver anexo n°5)

La elección del nombre fue “Ecos de Valdivia” porque este videojuego se basa en la historia y cultura de Valdivia, la geografía y entorno de la región, también sugiere una conexión entre culturas prehispánicas, creando un tono evocador y misterioso.

3.2.6. Tipografía

3.2.6.1. Tipografía principal

Para la utilización de la tipografía, se investigaron algunos referentes sobre todo los juegos de las consolas antiguas portátiles como GameBoy y de juegos un poco más actuales con temática de pixel, como Undertale que maneja este tipo de letra, Tunch con un estilo selvático y Earthbound, un juego con tipografía pixel.

La tipografía escogida para el nombre de Ecos de Valdivia fue Daydream en su variante Thin, un estilo que refleja a los juegos en formato pixel, indie y de móvil, también fue ubicada en algunos menús, en la pantalla de carga y en la portada. (ver anexo n°6)

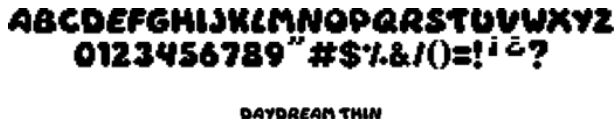


Figura 6. Tipografía principal: Daydream

El logotipo con la tipografía aplicada quedó de la siguiente manera:



Figura 7. Nombre con Daydream

3.2.6.2. Tipografía secundaria

Para la tipografía secundaria se escogió una que sea estándar, estilo pixel y fácil de leer, se escogió la tipografía “Early GameBoy Regular” igual que en la tipografía

primaria es legible y leíble para cualquier persona, esta tipografía se utilizó para los diálogos, los menús internos, tutoriales, ajustes y ayuda.



Figura 8. Tipografía secundaria - Early Gameboy Regular

3.2.6.3. Cromática

El color escogido para el logotipo en la portada, textos dentro del juego y textos del menú, es negra y su negativo el blanco, representando seriedad y neutralidad al mismo tiempo, es un color que no lastima a la vista.



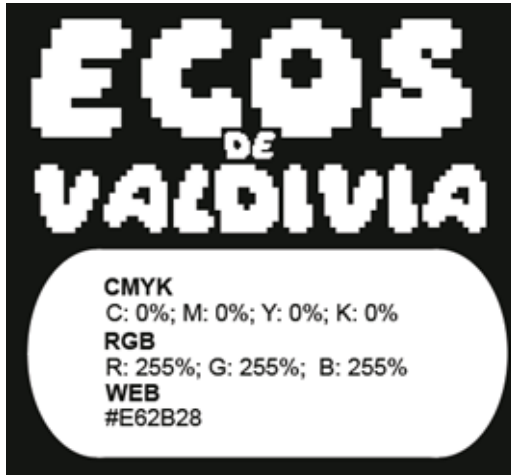


Figura 9. Colores principales: blanco y negro

Los colores secundarios son colores que representan a la cultura Valdivia, fueron escogidos en Adobe Color:

- **Verde Esmeralda (#45D09E):** Representa a la vida y la naturaleza y refleja la vegetación y el ecosistema del entorno
- **Rosa Coral (#FF5E78):** Representa un toque llamativo y amigable, además de ser un color que asemeja a la concha Spondylus.
- **Amarillo Brillante (#FFD700):** Representa a las recompensas y la riqueza de la arena.
- **Morado Suave (#7B61FF):** Representa misterio y el aura de maldad del enemigo.

Además los bordes de las cajas de texto son de estos colores, como quiera elegir el usuario y dentro del juego se puede cambiar esta configuración.



Figura 10. Colores secundarios / Realizado en Adobe Color

3.2.7. Guion multimedia

Para la creación de material gráfico, se procede a realizar un cuadro explicativo con todas las etapas del juego, estas etapas están creadas a partir de la creación de una tabla mostrando cada mundo, escenarios, eventos y situaciones importantes (ver anexo n°7)

MUNDO	Escenario	Eventos	Interacción	Niveles	Enemigo por derrotar
1	Aldea en la civilización Valdivia	Los personajes principales están encargados de recolectar piezas de la cultura Valdivia	Controlar a Sathiri o Asiri y recolectar las venus talladas de Valdivia	Mar, costa, planicies, playa	Concha Spondylus
2	Bosque Corrupto por Saqra	Derrotar enemigos corruptos, controlados por Saqra	Recolección de artefactos, como maíz, vasijas de cerámica y collares hechos de conchas	Selva, árboles, vegetación,	Artefacto hecho con concha Spondylus
3	Montaña nevada	Aventura en la región andina	Guiar a Sathiri o Asiri mientras huyen de las lanzas de obsidiana.	Montaña rocosa, nieve, hielo	Estatuas de piedra valdiviana y flechas de obsidiana
4	Amazonas	Enfrentamiento con criaturas corruptas y el jefe final: Saqra	Encontrar a Saqra y derrotarlo con las piezas de Venus recogidas en todos los niveles	Selva, río, cascado, guardia del jefe final	Enemigos de los 3 primeros mundos y Saqra

Tabla 4. Guion técnico: niveles del juego

Además de este guion, se ha creado un mapa de sitio con la estructura de los menús y de como se muestra organizado el juego por niveles.

3.2.8. Construcción de personajes

El estilo de personajes que se escogió para el videojuego es el estilo pixel que se caracteriza por ser simple, sin mucho detalle y hecho punto por punto, con elementos básicos y con un estilo chibi.

Para hacer estos personajes, se hizo una ilustración basándose en un elemento real, luego simplificado e ilustrado digitalmente en 2D y con proporciones hechas para los personajes con un canon de 3 cabezas para los personajes principales y de 4 cabezas para el villano. (ver anexo n°8)

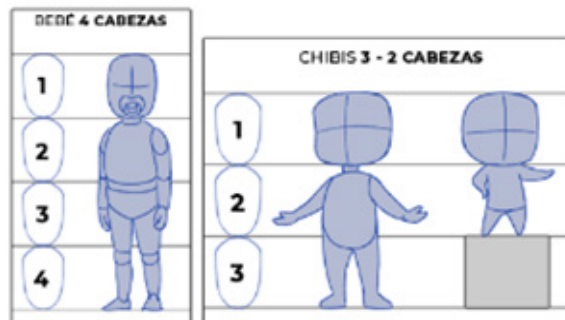


Figura 11. Canon de cabezas

A partir de esto, se logró abstraer a los personajes 2D para hacerlos en un formato pixel en la plataforma Aseprite, siendo esta la que ayudó a que los personajes sean solo de 2 cabezas, planos y sin muchos detalles.

3.2.9. Personajes principales

El estilo de este juego permite usar a un joven y/o una joven de la época, con vestimenta típica de la región y rasgos significativos, cabe destacar también que al ser una cultura muy antigua no se tiene registro de cuáles eran los nombres de sus habitantes y, por lo tanto, los jugadores pueden elegir el nombre que prefiera poner al personaje principal, sin embargo, el nombre que se escogió para el personaje masculino, canónicamente es Sathiri que en idioma Kichwa significa sembrador por su cultura recolectora y su significado es un buen ejemplo de que eran pacíficos a pesar de toda la formación temprana de la cultura en el Ecuador y el personaje femenino es Asiri que significa sonriente en Quechua, alguien que vive en armonía y siempre está feliz por su alrededor.

3.2.9.1. Sathiri y Asiri: héroes de Valdivia

Estos son los personajes principales con el que el jugador va a jugar, existen dos variantes para empezar: el chico y la chica, estos personajes son los que el usuario escoge por defecto, están vestidos con fibra animal y de algas de color claro.

Tienen 18 años y su rol principal es ser los salvadores de Valdivia, los arquetipos utilizados para estos personajes son: héroe, aventurero y líder.

Son valientes y decididos ya que ahora cuentan con una misión que fue encomendada por los ancianos de su pueblo, forjados por la responsabilidad que la comunidad ha depositado en ellos, su conexión con la naturaleza los ha dotado de empatía y respeto por el equilibrio del mundo que los rodea y aunque a veces pueden parecer reservados, muestran una lealtad inquebrantable hacia su cultura.

Ellos provienen de una familia de recolectores en su aldea, conocida por su conexión única con la naturaleza, desde niños, mostraron habilidades especiales y un gran amor por los seres vivos, lo que les valió la atención de los ancianos de la aldea, sobre todo cuando una amenaza ataca a su pueblo, al descubrir que un antiguo artefacto sagrado fue robado por Saqra, el chamán corrupto emprenden una misión para proteger a su aldea y se ven inmersos en una misión para proteger su hogar y pelear con la naturaleza maldita creada por Saqra, también se proponen a entender el propósito de su cultura y el papel de la misma en la historia que está porvenir.

Descripción Física de Sathiri: Sathiri es un joven valdiviano de estatura media, con una complexión atlética, fornida y con grandes músculos.

Su piel es morena y está marcado por marcas blancas en sus cachetes, tiene el cabello oscuro con un tipo de mechones que caen sobre su rostro, además tiene una nariz pequeña, ojos grandes y una boca igual de grande. (ver anexos n°9 y n°10)

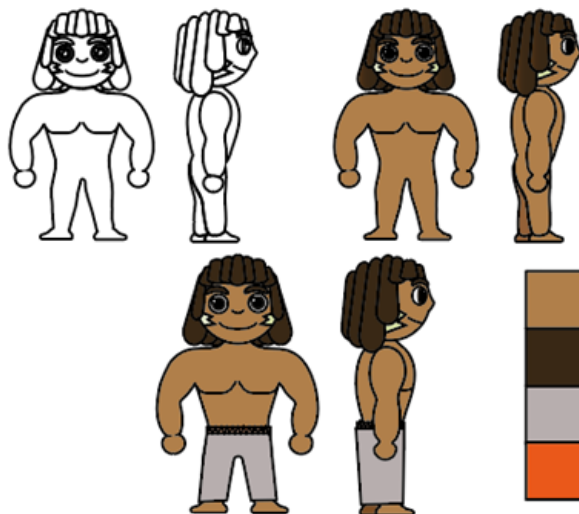


Figura 12. Sathiri: line art y coloreado en 2D

A partir de este modelo, se abstrae y se vuelve pixel para que tenga la estética ya planteada para que tenga coherencia.



Figura 13. Sathiri: Pixel art

Descripción física de Asiri: Asiri es una joven valdiviana de estatura media, con una complexión atlética, con piernas y busto grandes, tiene piel morena y tiene marcas blancas en sus cachetes, lleva el cabello oscuro con un tipo de mechones largos que caen sobre su rostro y lleva una hoja en la cabeza representando su conexión con la naturaleza, también tiene una nariz pequeña, ojos grandes un poco achinados y una boca pequeña a comparación de Sathiri.

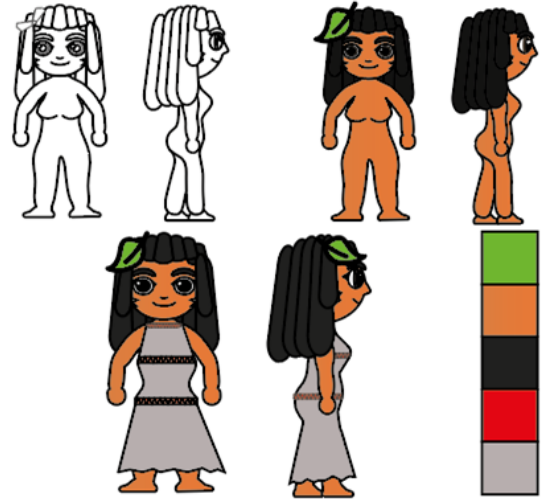


Figura 14. Asiri: line art y coloreado en 2D

Al igual que con Sathiri, el personaje se abstrajo y se creó su forma de pixel.



Figura 15. Asiri: pixel art

3.2.9.2. Saqra: Chamán corrupto

El nombre canónico del antagonista principal es Saqra que en idioma Kichwa significa demonio, este personaje se caracteriza por ser un anciano que tiene ojos blancos con rojo, lleva una corona en la cabeza, lleva consigo un amuleto de oro colgado del pecho y lleva una túnica ceremonial.

Se desconoce de donde viene y su edad pero se presume entre los habitantes de Valdivia que fue un chamán que sucumbió a la locura por sus ansias de poder, abrazando poderes oscuros y manipulando a animales y objetos representativos de la cultura Valdivia, es astuto y manipulador, con un desprecio evidente por la conexión de las personas con la naturaleza.

Su ambición desmedida lo lleva a buscar un artefacto sagrado para obtener un poder que le permita controlar y corromper la esencia misma de la naturaleza, destruir la civilización Valdivia y hacer un mundo de sombras.

A lo largo de la historia, Saqra evoluciona de ser un ser ambicioso, pero aparentemente calculador a alguien más desesperado por obtener la otra parte del artefacto, la que llevan Sathiri o Asiri. Sus fracasos y enfrentamientos con Sathiri y Asiri revelan fisuras en su fachada de control, mostrando una obsesión creciente que lo lleva a límites cada vez más oscuros y peligrosos.

Saqra es un anciano imponente, desalineado y con vestiduras ceremoniales que emanan un aura de misticismo, siempre trae niebla como si de un fantasma se tratara, lleva barba gris, frondosa y accesorios en orejas y barba, es calvo, pero tiene una corona ceremonial dorada que referencia a las estatuillas de Valdivia, tiene

ojos blancos con rojo, como si siempre tuviera sangre, siempre está enojado y no tiene boca. (ver anexos n°11 y n°12)

Para la creación de este personaje se trabajó con 4 cabezas en vez de 3, por la corona ceremonial que lleva encima de su cabeza en su forma 2D.

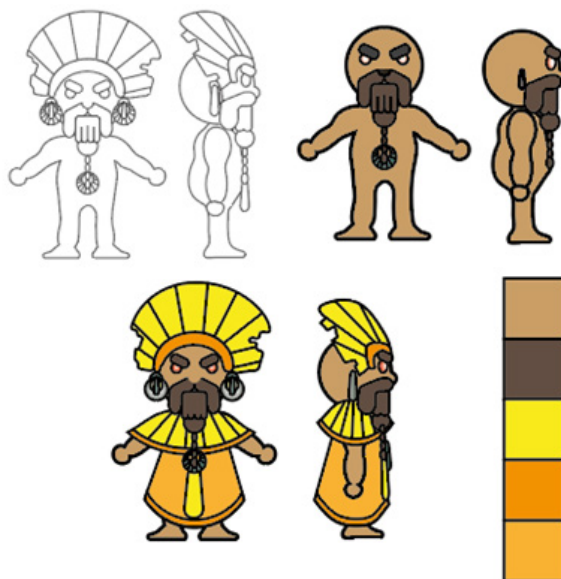


Figura 16. Saqra: line art y coloreado en 2D

La abstracción de su personaje para hacerlo pixel es la siguiente



Figura 17. Saqra: Pixel art

Estos modelos estilo pixel son los que se usarán en el juego.

3.2.10. Expresiones del personaje dentro del juego

Dentro del juego existen diálogos que van a hacer que salga la cara del personaje principal junto a cuadros de texto, por su estética se demuestran emociones dependiendo de la situación, a continuación, se presenta un cuadro con las diferentes expresiones que Sathiri puede realizar dentro del juego. (ver anexo n°13)

SATHIRI	EMOCIONES	ASIRI
	FELIZ - BOCA GRANDE - CEJAS LEVANTADAS	
	TRISTE - BOCA GRANDE - CEJAS CAIDAS TAPANDO PARTE DE LOS OJOS - LAGRIMA ENCIMA DEL OJO DERECHO	
	ASUSTADO - BOCA ONDULADA - OJOS CERRADOS - SOLO SE LE VE LAS CEJAS	
	ADOLORIDO - BOCA INCLINADA MOSTRANDO LOS DIENTES - OJO DERECHO CERRADO - OJO IZQUIERDO ABIERTO	

Tabla 5. Emociones de los personajes principales

Para que la estética del juego siga en formato de pixel, las emociones de los personajes están acompañadas de un cuadro de texto, tomando de referencia a: CELESTE y Pokémon: Mundo Misterioso Series (Ver anexo N°14), cada gesto que hace el protagonista es depende de la emoción que ocurre en el momento



Figura 18. Gestos y diálogos

Dentro del juego se puede personalizar el color de estos cuadros de texto y sus colores usados son gris, dorado, celeste y rojo.



Figura 19. Ejemplo de cuadros de texto

Aplicados estos gestos con los diálogos en un escenario de ejemplo quedaron de la siguiente manera:



Figura 20. Diálogo aplicado en escenario

3.2.11. Pantallas

3.2.11.1. Menú principal

El menú de inicio está conformado por un arte de una choza valdiviana en una pradera, a la orilla del mar, el fondo de pantalla está en movimiento constante de izquierda a derecha.

El menú consta de textos con temática de maderas cortadas y con las palabras: Nueva Partida, Cargar Partida, Configuración, Extras, Créditos y el botón de Salir.



Figura 21. Menú principal

3.2.11.2. Pantallas de carga

El fondo de la pantalla de carga depende de la parte en la que se guarda y se carga el juego, el fondo es un terreno con Sathiri caminando de fondo mientras carga la partida, junto con el nombre del juego en la parte inferior izquierda como barra de carga.

Cada nivel tiene un fondo distinto, siendo estos los siguientes:

1. Pantalla de pasto, tierra y agua: se muestra en el Mundo 1 y sus 4 niveles



Figura 22. Pantalla de carga Mundo 1

2. Pantalla de hierba y árboles, este fondo estará ubicado en el Mundo 2 y sus niveles.



Figura 23. Pantalla de carga mundo 2

3. Pantalla de nieve y hielo: se encuentra en el Mundo 3, en cualquier nivel.



Figura 24. Pantalla de carga mundo 3

4. Pantalla de agua y árboles: se muestra cuando el jugador guarda y carga la partida en el Mundo 4 y en sus niveles.



Figura 25. Pantalla de carga mundo 4

3.2.11.3. Pantalla de pausa

Esta pantalla esta creada toda con forma de píxeles, tiene botones de ayuda para el jugador como elección de los bordes de texto, un botón para silenciar o activar el volumen de los sonidos del juego y efectos, el botón de reinicio de nivel y reguladores de volumen.



Figura 26. Menú de Pausa

3.2.11.4. Pantalla de Fin de juego

Cuando una misión falla, al jugador le salta el mensaje de fin de juego, con la posibilidad de salir o reiniciar la batalla, esta pantalla varía dependiendo del lugar en donde pierde, las pantallas son sencillas con un texto de “Fin de la partida” y 2 botones acompañados con puntero de una flecha para escoger “reiniciar” o “guardar y salir”, una vez que el jugador pierda, saltará de nuevo la pantalla de carga correspondiente.

Las pantallas de fin de partida son las siguientes dependiendo de donde perdió el jugador:

La pantalla con letras verdes equivale a la perdida en el Mundo 1.



Figura 27. Fin de partida verde esmeralda

La siguiente ventana de fin de partida es con color rosado que aparece cuando el jugador pierde en cualquier nivel del mundo 2.

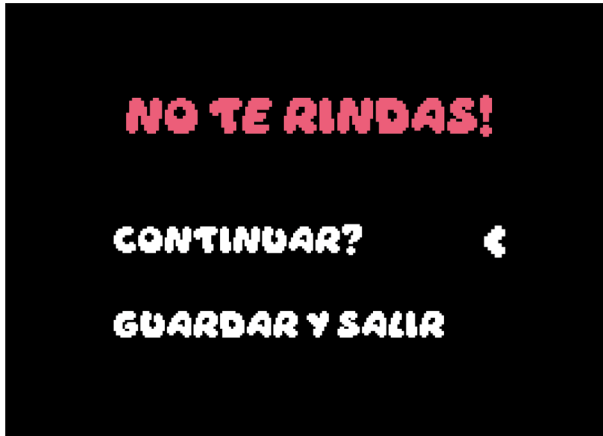


Figura 28. Fin de partida rosado coral

La pantalla con texto amarillo aparece cuando el jugador pierde en el mundo 3



Figura 29. Fin de partida amarillo

4. La última pantalla de fin de partida consta de los mismos elementos, pero en versión dorada que salta cuando el jugador pierde en el mundo 4



Figura 30. Fin de partida morado

3.2.11.5. Pantallas de personalización

- **Pantalla de selección de personaje**

La selección de personaje será la primera acción que el jugador deberá realizar, siendo el chico o la chica para jugar todo el juego y no se podrá cambiar hasta que acabe los mundos con el personaje escogido.



Figura 31. Selección de personajes: Sathiri



Figura 32. Selección de personajes: Asiri

- **Pantalla de nombre**

La segunda pantalla de Personalización es la de la selección de nombre, aquí se pone como se va a llamar el jugador en toda su partida, aunque por defecto estará el nombre de Sathiri, el jugador lo puede cambiar por el que desee, solo una vez por partida.



Figura 33. Selección de nombre - Pantalla 2 de Personalización

3.2.12. Pantalla de selección de mundo

La selección de mundo consta de 6 chozas en una aldea rodeada de árboles con caminos que llevan a cada uno de los mundos, para desbloquear los mundos se necesita primero acabar el mundo completo.



Figura 34. Selección de mundo

3.2.13. Mapas, escenarios y ambientación

Al ser un videojuego basado en una cultura que se encontraba en la costa del Ecuador, específicamente en las provincias de Santa Elena, Guayas, Manabí y El Oro, la ambientación del juego está centrada en playas, selvas, cuevas, ríos y el mar. (ver anexo 15 y anexo 16). Sin embargo, las localizaciones del juego estarán basadas en un recorrido por algunas regiones de Ecuador.

La estructura de los niveles es de 4 filas con relación al tamaño del personaje principal, ocupando dos cabezas y dejando un espacio para el menú de pausa, el número de vidas y el recuento de venus valdivianas.

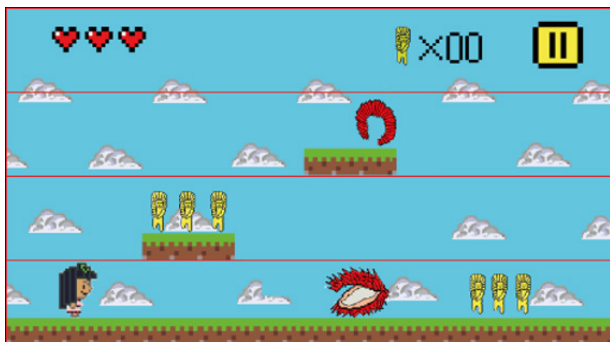


Figura 35. Estructura de los niveles

A lo largo de los cuatro mundos que se dividen en cuatro niveles tenemos los siguientes escenarios:

Mundo 1: Civilización Valdivia

Se divide en 4 niveles, en los que existen variaciones de plataformas y el enemigo principal es una concha Spondylus corrupta por el villano Saqra. La estructura del primer mundo es el siguiente:

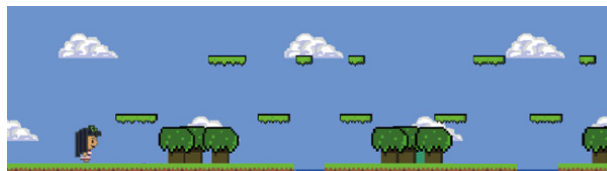


Figura 36. Estructura del mundo 1

Mundo 2: Bosque

El mundo 2 se divide igual en 4 niveles, es un escenario selvático en el que predomina el verde y de igual manera tiene un enemigo principal que es un collar valdiviano corrupto también por Saqra.



Figura 37. Estructura del mundo 1

Mundo 3: Montaña

El mundo 3 se divide en 4 niveles cubiertos de nieve, es blanco, celeste y las plataformas resbalan ya que se encuentran congeladas por un nevado, los enemigos principales son puntales de lanza hechas de obsidiana tallada, este mundo es contrarreloj así que es el más difícil, mientras avanza el nivel, las lanzas serán arrojadas aleatoriamente.



Figura 38. Estructura del mundo 2

Mundo 4: Amazonía

El mundo 4 es el más difícil, consta de 4 niveles hechos con temática de la selva amazónica, con ríos y cascadas de fondo.

En el último nivel se encuentra Saqra que ha invocado a todos los enemigos de los anteriores mundos para defenderse, el objetivo de los Héroes de Valdivia será derrotarlo para que todo vuelva a la normalidad.

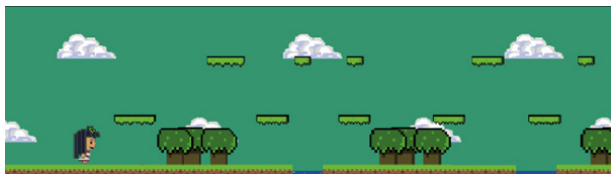


Figura 39. Estructura del mundo 3

Las ilustraciones de la aldea, el bosque, la montaña y la amazonía quedaron con su estilo pixel gracias a la edición en Aseprite, Illustrator y Photoshop.

3.2.14. Sprites y objetos en mapa de bits

Los personajes principales como ya se mencionó están hecho con pixeles, esto quiere decir que los objetos y los enemigos también lo estarán para que el juego tenga sentido y sea lógico con la estética de este.

A continuación se presenta un cuadro tipo infografía, a partir de objetos representativos de la cultura Valdivia, cabe recalcar que los objetos fueron abstraídos también para que estén pixelados.

OBJETOS - COLECCION - ENEMIGOS DE ECOS DE VALDIVIA									
NOMBRE	REFERENCIA	DIBUJO	PIXEL	DESCRIPCION	NOMBRE	REFERENCIA	DIBUJO	PIXEL	DESCRIPCION
CONCHA SPONDYLUS				ENEMIGO DEL MUNDO 1 LUEGO COLECCIONABLE	VASIJA DE CERAMICA				MONEDA DEL JUEGO VALE 1 MONEDAS
MORTERO CERAMICO				ENEMIGO DEL MUNDO 5 LUEGO COLECCIONABLE	MAIZ				MONEDA DEL JUEGO VALE 2 MONEDAS
ESTATUA DE PIEDRA DE VALDIVIA				ENEMIGO DEL MUNDO 3 LUEGO COLECCIONABLE	VENUS DE VALDIVIA				MONEDA DEL JUEGO VALE 3 MONEDAS
ACCESORIO DE CONCHA SPONDYLUS				ENEMIGO DEL MUNDO 2 LUEGO COLECCIONABLE	ARTEFACTO DE OBSIDIANA				ENEMIGO DEL MUNDO 3 LUEGO COLECCIONABLE

Tabla 7. Objetos, coleccionables y enemigos del videojuego

3.2.15. Videojuego en Play Store y App Store

Para la distribución del videojuego en estas tiendas se debe tomar en cuenta que ya vienen con lineamientos técnicos, administrativos y financieros que deben cumplirse antes del lanzamiento de un videojuego.

Para mejorar la visibilidad del juego en las tiendas de aplicaciones, es recomendable optimizar el título y la descripción con palabras clave relevantes, además de incluir imágenes o videos promocionales.

Para la portada del juego, se han hecho mockups, tanto el App Store de Apple, como en la Play Store de Android.

Llevar una descripción de que trata el juego, con sus respectivas reseñas, clasificaciones y comentarios de los usuarios.

Para la imagen de portada, se utilizó un sprite del collar hecho de concha Spondylus y para las imágenes referenciales se utilizaron pantallas dentro del juego, de la selección del mundo y una captura de pantalla de los niveles ya mencionados.

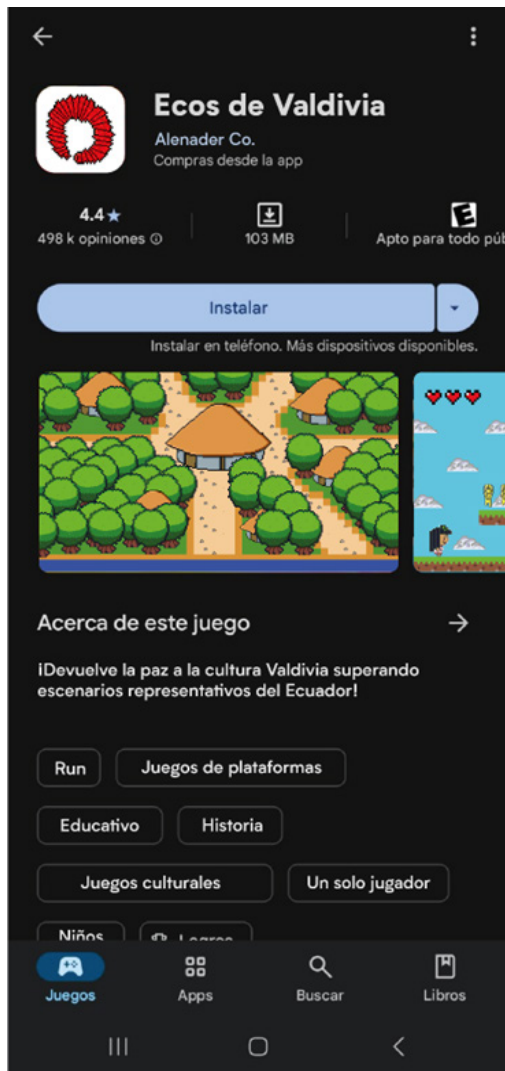


Figura 40. Ecos de Valdivia en Play Store de Android

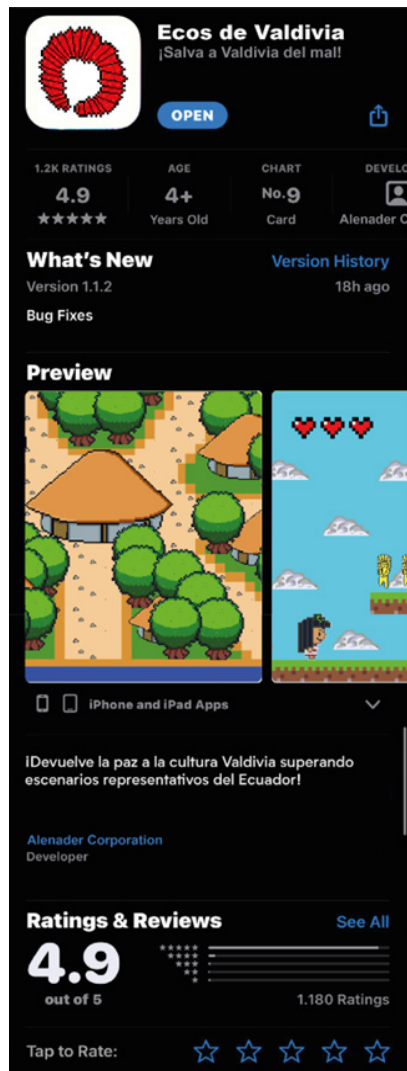


Figura 41. Ecos de Valdivia en App Store de Apple

3.3 Costos

En cuanto a la monetización en móviles se pueden implementar compras dentro de la aplicación, publicidad a través de AdMob o Apple Ads y suscripciones para contenido premium y es crucial mantener el juego actualizado, atender los comentarios y calificaciones de los usuarios para garantizar su éxito en el mercado digital.

Algunos detalles que evaluar son los siguientes:

- **Herramientas de Desarrollo:** Se puede necesitar adquirir licencias y herramientas de desarrollo específicas para cada plataforma. Estas pueden tener costos iniciales y/o regalías.
- **Kits de Desarrollo:** Para desarrollar y probar un juego en consolas, es posible que se necesite adquirir kits de desarrollo específicos para cada plataforma ya mencionada.
- **Cargos de Certificación:** Cada plataforma suele tener un proceso de certificación para asegurarse de que los juegos cumplen con sus estándares, este proceso puede incluir tarifas altas.
- **Marketing y Promoción:** Si bien no es un costo directo de lanzamiento, es crucial tener en cuenta los gastos asociados con la comercialización y promoción del juego para asegurarse de que tenga visibilidad en la plataforma.

- **Apoyo Post-Lanzamiento:** Después del lanzamiento, es posible que se deban proporcionar soportes continuos para actualizaciones y correcciones de errores, lo que podría generar costos adicionales.

Es importante tener en cuenta que estos costos pueden variar y que cada plataforma tiene sus propias políticas y tarifas, además que al ser este un prototipo aún existe la posibilidad de vender la idea a desarrolladores indie.

Sin embargo para este proyecto se han usado los siguientes valores:

Softwares y viáticos	Meses usados	Precio mensual	Precio final
Aseprite	6	\$19,99	\$119,94
Paquete de Adobe	6	\$15,99	\$95,94
Fotor	6	\$3,33	\$19,98
Godot Engine	6	\$0,00	\$0,00
Internet	6	\$31,50	\$189,00
Alimentación	6	\$100,00	\$600,00
Movilización	6	\$30,00	\$180,00
Diseñador	6	\$470,00	\$2820,00
Inteligencia artificial	6	\$20,00	\$120,00
TOTAL	6	\$690,81	\$ 4.144,86

Tabla 6. Precios de Herramientas usadas

4. Referentes Bibliográficos

Addams, R. (1993). *The Origins of Andean Civilization*. In *Ancient Civilizations of the Andes*. Michigan.

Alcazar, J. F., & Rodriguez, G. (2018). *Videojuegos e Historia: Entre el ocio y la cultura*. Murcia, España: Editum.

Avilés, E. (2012). *Cultura Valdivia, conoce su historia*. Obtenido de Enciclopedia del Ecuador: <https://www.encyclopediadelecuador.com/cultura-valdivia/>

Barat, C., & Nallar, D. (2021). *Diseño de juegos en America Latina IV, teoría y práctica: Diseño y narrativa interactiva*. Buenos Aires, Argentina.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Atlanta: MIT Press.

Borbor, C. (2018). *La Comuna Valdivia y la lucha por sus territorios ancestrales*. Santa Elena.

Bourdieu, P. (1979). *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto*. Francia: Les Éditions de Minuit.

Bourdieu, P. (1992). *El campo literario*. Francia.

Brell, M. (2015). *Juegos de rol*. Madrid.

Buitrago, O. (2017). *Crear el Personaje*.

Burger, R. (1993). *Early preceramic societies in coastal Ecuador: Recent discoveries and interpretations*. California: University of California Press.

Carbonell Simó, R. J. (2022). *ORA OORA*. Proyecto de videojuego 2D. Dirección, concept art, storyboard, color, música y animación. Valencia, España.

Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago.

Chávez, A. (2012). *Futuro de la industria de videojuegos en el Ecuador*.

CNET. (25 de Julio de 2019). *Fire Emblem: Three Houses review: The Switch's summer romance*. Obtenido de CNET: <https://www.cnet.com/tech/gaming/fire-emblem-three-houses-review-the-switchs-summer-romance/>

Comunicación visual gráfica 1. (2014). *Composición visual y diseño editorial*.

Consalvo, M. (2006). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.

Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*. Cambridge: MIT Press.

Costrel, F., & Wood, M. (Dirección). (2020). *High Score: El mundo de los videojuegos - Capítulo 5: ¡A luchar! [Película]*. Netflix.

Cullen, K. (2018). *Composición y creatividad - La guía del diseño gráfico*. Anaya multimedia.

Cultura UNEMI. (2012). *Cultura Valdivia, La concha Spondylus, intercambio*. Milagro, Ecuador: Unemi.

- Cury, M. M. (2004). La música de los videojuegos: modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego “Final Fantasy VI”. Santiago de Chile.
- Donoso, J. P. (2021). Construcción Objeto De Aprendizaje. Diseño de personajes. SENA.
- Ecuador, G. d. (17 de febrero de 2021). Ministerio de Cultura y Patrimonio. Obtenido de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/real-alto-y-valdivia-dos-museos-comunitarios-invitados-a-museoamigos-abc/>
- Educación 3.0. (2020). El impacto de los videojuegos en la educación, según Poki. Obtenido de <https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/impacto-los-videojuegos-la-educacion-segun-poki/>
- El Tiempo. (05 de Julio de 2023). El Tiempo. Obtenido de Kahoot: ¿qué tipo de noticias se pueden dar por medio de este juego?: <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/kahoot-que-tipo-de-noticias-se-pueden-dar-por-medio-de-este-juego-783615>
- Epic Games. (2023). Epic Online Services. Obtenido de Epic Games Store: <https://store.epicgames.com/es-ES/distribution>
- ESRB. (s.f.). Guía de Clasificaciones. Obtenido de <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>
- Facebook.com. (9 de Agosto de 2021). Facebook. Obtenido de Estudio Ecuador: <https://www.facebook.com/StudioEcuadorEC/photos/a.111270474378120/193350596170107/?type=3>
- Field, S. (2005). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. Delta.
- G2A. (2022 de Diciembre de 12). G2A.com. Obtenido de PEGI - Todo sobre el sistema de clasificación: <https://www.g2a.com/news/es/pegi-todo-sobre-el-sistema-de-clasificacion/>
- Gámez, J. (2017). curso de diseño de personajes. Anaya multimedia.
- García, A. V. (2023). Representación cultural en el videojuego español. Sevilla, España.
- Geertz, C. (1973). The Interpretation of Cultures. New York: Basic Books.
- Gómez, J. L. (2013). VIDEOJUEGOS: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Catalunya.
- González, J. L. (2019). El audio en los videojuegos: aproximación analítica al audio en GRIS. Granada : <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/70265/El%20audio%20en%20los%20videojuegos.pdf?sequence=1>.
- GQ Men of the Year. (2 de Diciembre de 2020). GQ. Obtenido de Gustavo Santaolalla, el Midas del rock latinoamericano: <https://www.gq.com.mx/entretenimiento/articulo/gustavo-santaolalla-entrevista-el-futuro-del-rock-y-proyectos-en-mexico>
- Hernández, J. G. (2019). La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego. México.

Herrera, F. (2023). PROTOTIPO DE UN VIDEOJUEGO PARA REPRESENTAR LOS MITOS Y LEYENDAS DEL ECUADOR UTILIZANDO EL MOTOR DE JUEGOS UNREAL ENGINE. . Riobamba, Ecuador.

HobbyConsolas. (3 de Noviembre de 2022). HobbyConsolas. Obtenido de El gran secreto de Super Mario Bros que lleva más de 35 años oculto: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/muchos-jugadores-super-mario-bros-descubren-gracias-tiktok-secreto-oculto-durante-decadas-1150473>

IGN.com. (s.f.). Juegos musicales, una tendencia en ascenso. Obtenido de <https://latam.ign.com>

ILAM Patrimonio. (s.f.). Directorio Latinoamericano de Recursos Patrimoniales. Obtenido de ILAM Patrimonio: <https://ilamdir.org/recurso/8756/museo-valdivia>

Infobae. (26 de Noviembre de 2019). Infobae. Obtenido de Cómo funciona la ESRB, el organismo que clasifica el contenido de los videojuegos: <https://www.infobae.com/esports/2019/11/27/como-funciona-la-esrb-el-organismo-que-clasifica-el-contenido-de-los-videojuegos/>

Isbell, W. (2002). Prehispanic social dynamics in the Central Andes. . Cambridge: K. M. W. Z. O. Y. L. A. J. H. L. M. S. & R. B. S.

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.

Jung, C. (1970). Arquetipos e inconsciente colectivo. Alemania: Paidós.

Kahoot! (septiembre de 2013). Kahoot! GO. Obtenido de <https://kahoot.com>

Kojima, H. (2018). The Future of Gaming: Hideo Kojima on Art, Technology, and Storytelling. (T. guardian, Entrevistador)

Latorre, O. P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas . Cataluña, España.

Libertad Digital. (26 de Octubre de 2016). Libertad Digital. Obtenido de 'Civilization VI', el juego soñado para amantes de la estrategia: <https://www.libertaddigital.com/ciencia-tecnologia/videojuegos/2016-10-26/civilization-vi-el-juego-sonado-para-amantes-de-la-estrategia-1276585376/>

López, M., & Ramírez, S. (2018). La Industria de Videojuegos en América Latina: Retos y Perspectivas. Guayaquil, Ecuador: Ediciones digitales.

Marcos, J. G. (2003). Valdivia: Primeras sociedades aldeanas de la costa ecuatoriana. Quito: Ediciones Abya-Yala.

Martínez, P. M. (2001). Arqueología de la Costa de Ecuador: Los Primeros Habitantes. Quito.

Maza, A. P. (2015). Videojuegos y Cultura: Cultura Popular, Narrativa Transmedia y Políticas de Identidad en los Videojuegos Contemporáneos. Madrid: Editorial UOC.

Meggors, B. J. (1965). The Origins of Pre-Columbian Art: The Valdivia and Machalilla Phases in Coastal Ecuador . Washington DC: Smithsonian Institution.

- Mejías, L. (28 de diciembre de 2021). Clasificaciones de videojuegos. revista tradumática.
- Ministerio de Cultura y Deporte Español. (2023). Subvenciones para la Producción Cultural. Obtenido de <https://www.culturaydeporte.gob.es>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (17 de febrero de 2021). Ministerio de Cultura y Patrimonio. Obtenido de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/real-alto-y-valdivia-dos-museos-comunitarios-invitados-a-museoamigos-abc/>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio Ecuador. (2016). Ley orgánica de cultura. Quito.
- Ministerio de Educación. (6 de febrero de 2023). Videojuegos y aprendizaje. Obtenido de <https://recursos.educacion.gob.ec/videojuegos-y-aprendizaje/>
- Miramira Bryan, E. S. (2023). ORA OORA. Proyecto de videojuego 2D. Dirección, concept art, storyboard, color, música y animación.
- Miyamoto, S. (2016). Shigeru Miyamoto on Art, Games and Creativity. (E. Online, Entrevistador)
- Mojang Studios. (1 de noviembre de 2016). Minecraft Education. Obtenido de <https://education.minecraft.net/en-us>
- Morales García, Á. (2023). MOTORES GRÁFICOS VIABLES. Jaén, Perú.
- Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Muñoz, M. (2014). Armonía de colores.
- Murray, J. (1997). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.
- Nakamura, L. (2009). Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet. Minnessota.
- Navarro, C. J. (2022). Diseño y modelado de escenografía y entorno para el prototipo de un nivel de videojuego 3D. Valencia, España.
- Nintendo. (19 de Abril de 2023). Nintendo of America. Obtenido de FINAL FANTASY I-VI Bundle: <https://www.nintendo.com/us/store/products/final-fantasy-i-vi-bundle-switch/>
- Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things. Nueva York: Basic Books.
- Obando, O. (2011). CLASIFICAR LOSVIDEOJUEGOS como tarea dinámica. Bogotá.
- Paredes, B. (2020). Comunicación visual, procesos de construcción de los signos visuales en los. Riobamba, Ecuador.
- PEGI. (2017). PEGI ayuda a los padres a tomar decisiones informadas al comprar videojuegos. Obtenido de <https://pegi.info/es>
- Perez, J. F. (2015). Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros . Murcia: UCAM.

Periodismo.com. (29 de Marzo de 2014). DataPress Multimedia. Obtenido de Usan Minecraft en escuelas con fines educativos: <https://www.periodismo.com/2014/03/29/minecraft-escuela-educacion/>

Pinterest. (s.f.). Pinterest. Obtenido de Artwork book: Legend of Zelda: Ocarina of Time: <https://www.pinterest.com.mx/pin/260927372132841932/>

ProChile. (2012). Estudio de mercado servicio desarrollo de videojuegos en Ecuador. Guayaquil.

Quintero, H. (2021). Diseño de un videojuego sobre culturas ancestrales. Cuenca, Ecuador.

Raijin Academia. (07 de Febrero de 2022). Raijin Academia. Obtenido de Cánones de proporciones: <https://www.raijinacademia.com/blog/canones-de-proporciones>

Ramirez, F. R. (2012). Estudio de la influencia de los videojuegos en un entorno educativo. Rioja, España.

Ramón, C., & Serra, M. (2019). El guion multimedia. Catalunya: UOC.

Revuelta, F. I. (2022). Videojuegos culturales como herramienta de inclusión educativa. El videojuego Moss. Extremadura: Reidocrea.

Romero-Luis, J., Carbonell-Alcocer, A., & Gértudix Bar, M. (2020). EL VIDEO ARTÍCULO MULTIMEDIA INTERACTIVO, UN FORMATO INNOVADOR PARA LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA. Madrid, España.

Sakurai, M. (2015). Tetsuzin: The Art of Masahiro Sakurai.

Salazar, L. (2001). Gender and society in pre-Columbian Ecuador: The Valdivia example. In Pre-Columbian societies of the Andes. Chicago: Chicago University Pres.

Sánchez, C. (2022). Políticas Públicas y su Impacto en la Industria de Videojuegos en Ecuador. Quito, Ecuador: USFQ Dspace.

Santaolalla, G. (2021). Las cosas del querer. Obtenido de <https://lascosadelquerer.com/2021/09/28/gustavo-santaolalla-tengo-un-apetito-tan-voraz-por-la-vida-que-me-ha-costado-un-par-de-indigestiones-fuertes/>

Schell, J. (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press.

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. Huelva, España: Grupo Comunicar.

Steam. (2023). STEAM DIRECT PRODUCT SUBMISSION FEE. Obtenido de Steam.com: <https://store.steampowered.com/sub/163632/?l=spanish>

Taylor, E. (1871). Primitive Culture. Londres: John Murray.

The VG Resource. (11 de Abril de 2023). The Models Resource. Obtenido de Wii U: Super Mario 3D World: https://models-resource.com/wii_u/supermario3dworld/model/9821/

Toledo, E. (2019). Jugando a la interfaz La interfaz de usuario jugable y narrativa. Valencia, España.

Universidad de San Luis Argentina. (2015). Teoría del Color. San Luis: FIDMA.

Upper Up Games. (2015). Never Alone. Obtenido de <http://neveralonegame.com>

URJC - Banco de conocimiento Ciberimaginario. (2012). El guión multimedia. Obtenido de <https://proyectos.comunicaciondigital.es/guion-multimedia/>

Vandal.com. (30 de mayo de 2014). <https://vandal.espanol.com/reportaje/censura-en-videojuegos-una-historia-en-ejemplos>. Obtenido de <https://vandal.espanol.com/reportaje/censura-en-videojuegos-una-historia-en-ejemplos>

WIRED. (21 de Noviembre de 2014). Wired. Obtenido de Never Alone Is a Harrowing Journey Into the Folklore of Alaska Natives: <https://www.wired.com/2014/11/never-alone-review/>

Wong, W. (1988). Fundamentos del diseño.

www.IGN.com. (30 de noviembre de 2016). Top 20 mejores RPG de todos los tiempos. Obtenido de <https://es.ign.com/rpg/111553/feature/top-20-mejores-rpg-de-todos-los-tiempos?p=4>

Xataka.com. (1 de Octubre de 2018). Xataka. Obtenido de Assassin's Creed Odyssey: el día en que un Assassin's Creed volvió a ser absolutamente imprescindible: <https://www.xataka.com/videojuegos/assassins-creed-odyssey-dia-que-assassins-creed-olvio-a-ser-absolutamente-imprescindible>

Xataka. (12 de Abril de 2021). Xataka.com. Obtenido de Unity y los motores de terceros le han ganado la partida a los motores propios a la hora de crear juegos:

<https://www.xataka.com/videojuegos/indies-tenian-razon-unity-motores-terceros-le-han-ganado-partida-a-motores-propios-a-hora-crear-juegos-1>

Zeidler, J. (1984). The Archaeology of the Valdivia Phase, Ecuador: A Regional Perspective. Illinois: Urbana-Champaign.

4.1 Guía de ilustraciones

Ilustración 1: Estructura de las interfaces

Ilustración 2: Clasificación ESRB

Ilustración 3: Clasificación PEGI

Ilustración 4: Kahoot! en un aula virtual

Ilustración 5: Rosa Cromática

Ilustración 6: User Persona

Ilustración 7: Tipografía principal: Daydream

Ilustración 8: Nombre con Daydream

Ilustración 9: Tipografía secundaria - Early Gameboy Regular

Ilustración 10: Colores principales - blanco/negro

Ilustración 12: Colores secundarios Realizado en Adobe Color

Ilustración 13: Canon de cabezas

Ilustración 14: Sathiri: line art y coloreado en 2D

Ilustración 15: Sathiri: Pixel art

Ilustración 16: Asiri: line art y coloreado en 2D

Ilustración 17: Asiri: pixel art

Ilustración 18: Saqra: line art y coloreado en 2D

Ilustración 19: Saqra: Pixel art

Ilustración 20: Gestos y diálogos

Ilustración 21: Ejemplo de cuadros de texto

Ilustración 22: Diálogo aplicado en escenario

Ilustración 23: Menú principal

Ilustración 24: Pantalla de carga Mundo 1

Ilustración 25: Pantalla de carga mundo 2

Ilustración 26: Pantalla de carga mundo 3

Ilustración 27. Pantalla de carga mundo 4

Ilustración 28: Menú de Pausa

Ilustración 29: Pantalla de Fin de Partida, letras verdes

Ilustración 30: Pantalla de Fin de Partida, letras rosado

Ilustración 31: Pantalla de Fin de Partida, letras amarillo

Ilustración 32: Pantalla de Fin de Partida, letras morado

Ilustración 33: Selección de personajes: Sathiri

Ilustración 34: Selección de personajes: Asiri

Ilustración 35: Selección de nombre - Pantalla 2 de Personalización

Ilustración 36: Selección de mundo

Ilustración 37: Estructura de los niveles

Ilustración 38: Estructura del mundo 1

Ilustración 39: Estructura del mundo 2

Ilustración 40: estructura del mundo 3

Ilustración 41: Estructura del mundo 4

Ilustración 42: Ecos de Valdivia en Play Store de Android

Ilustración 43: Ecos de Valdivia en App Store de Apple

4.2 GUÍA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Número de niños que utilizan videojuegos

Gráfico 2: Gráfico de Saussure

Gráfico 3: Gráfico de Peirce

Gráfico 4: Heurísticas de Nielsen

Gráfico 5: Evaluación de usabilidad

4.3 Guía de tablas

Tabla 1: Cuadro para la metodología

Tabla 2: Connotación y denotación del videojuego

Tabla 3: Mapa de sitio - Estructura del juego

Tabla 4: Guion técnico: niveles del juego

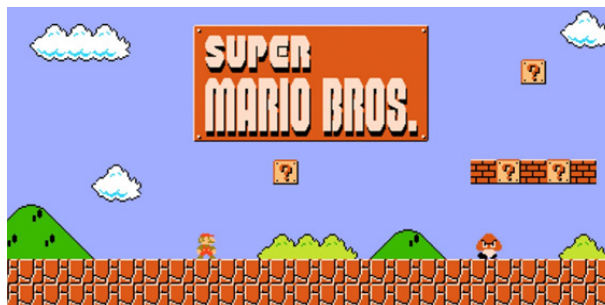
Tabla 6: Emociones de los personajes principales

Tabla 7: Objetos, coleccionables y enemigos del videojuego

Tabla 8: Precios de Herramientas usadas

5. Anexos

Anexo N°1. Juego inspiración



Anexo N°2. Hoja de ruta n°1

NOMBRE: Lic. Lucas Riofrío

CARGO: Tecnólogo y guía de turismo en Instituto Tecnológico Internacional ITI, Gamer e Ilustrador

FECHA DE ENTREVISTA: 12-11-2023

OBJETIVO DE LA ENTREVISTA: Generar un producto visual sobre la cultura Valdivia de Ecuador que sea llamativa para los jugadores.

MATRIZ DE LA ENTREVISTA:

1) ¿Conoce usted videojuegos basados sobre culturas ancestrales o mitológicas, ya sean nacionales o internacionales?

2) Desde su perspectiva, ¿cuál considera que es la relevancia y el impacto de los videojuegos de este tipo en la sociedad actual?

3) ¿Cómo cree usted que se pueden preservar estas culturas por medio de estos nuevos canales digitales?

4) ¿Qué opina usted sobre el futuro de la industria de los videojuegos en cuanto a esta posible implementación cultural?

5) ¿Qué elementos considera importantes para la construcción de un personaje basado en una determinada cultura?

6) ¿Cuál sería el estilo gráfico más adecuado para optimizar la experiencia visual en este tipo de videojuegos?

Anexo N°3. Hoja de Ruta n°2

NOMBRE: Ing. Sofía Zurita

CARGO: Ingeniera en diseño gráfico y comunicación visual, creadora de páginas web e ilustradora, productora de redes sociales y textos en empresa pública.

FECHA DE ENTREVISTA: 14-11-2023

OBJETIVO DE LA ENTREVISTA: Conocer acerca de la creación de personajes 2D para la implementación de estos en el videojuego planteado

MATRIZ DE LA ENTREVISTA:

1) ¿Cuál cree usted que es la relevancia que atribuye a la inclusión de personajes inspirados en culturas ancestrales en un videojuego?

2) ¿Cree usted que la calidad gráfica de un videojuego es relevante para su comprensión?

3) ¿Qué estilo gráfico recomienda usted que sería el mejor para realizar un juego de esta índole y por qué?

4) ¿Cuáles serían los elementos gráficos más importantes para el desarrollo de un videojuego cultural? ¿Son importantes los personajes, el entorno y la estética del mundo?

5) Desde su perspectiva, ¿cuál considera que es la relevancia y el impacto de los videojuegos de este tipo en la sociedad actual?

Anexo N°4. Hoja de ruta n°3

NOMBRE: Lic. Byron Donoso

CARGO: Diseñador gráfico, Gamer

FECHA DE ENTREVISTA: 10-11-2023

OBJETIVO DE LA ENTREVISTA: Determinar la importancia de un videojuego ancestral en la cultura actual.

MATRIZ DE LA ENTREVISTA:

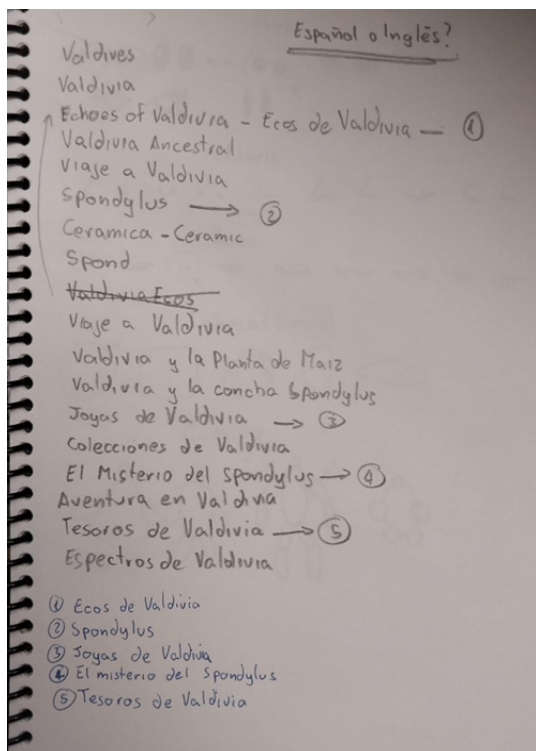
1) ¿Cuáles cree usted que son los aspectos más importantes al momento de jugar un videojuego? ¿La música, la ambientación, los personajes, los gráficos, el género, etc.?

2) ¿Qué plataforma de videojuegos cree usted que sería mejor para ambientar un videojuego ancestral o cultural?

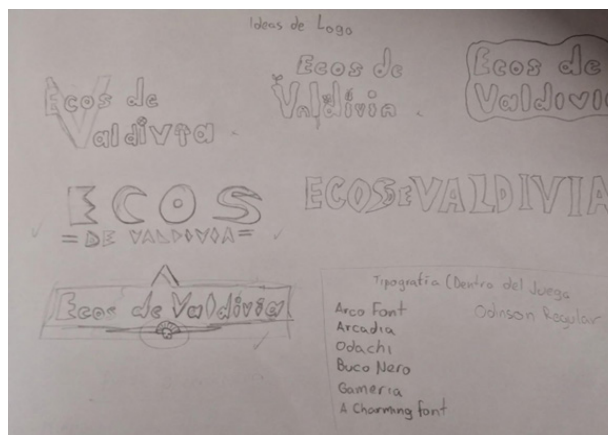
3) ¿Cuál es tu opinión sobre la incorporación de elementos o temáticas inspiradas en culturas ancestrales en los videojuegos? ¿Crees que aportan profundidad y enriquecen la experiencia de juego?

4) ¿Considera que los videojuegos tienen una relevancia equiparable a otros medios como el cine o la literatura cuando abordan temáticas culturales?

Anexo N°5. Elección del nombre



Anexo N°6: Boceto: Selección de logotipo y tipografía



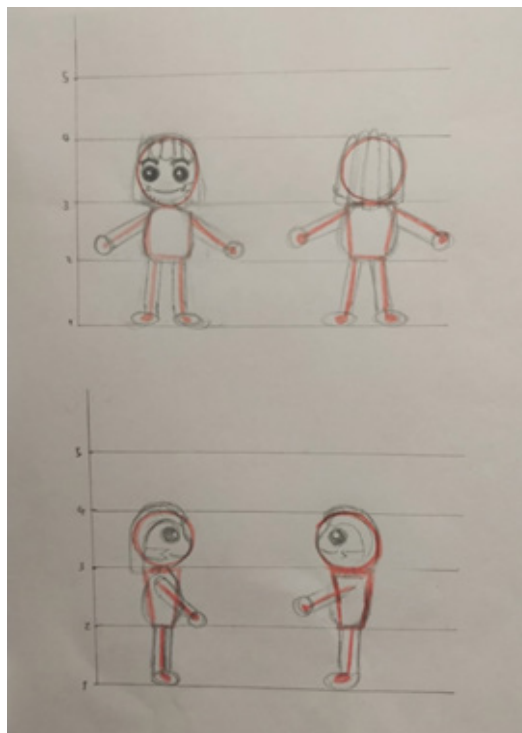
Anexo N°7: Escenario en batalla / Fire Emblem: Heroes



Basado en juegos de turnos con fondos coloridos y vistosos, se toma de referencia al juego de móvil Fire Emblem Heroes (Nintendo), en donde los fondos de cada nivel varían dependiendo el escenario, existen fondos de playas y selvas que inspiran a construir algo llamativo para el jugador.



Anexo N°9: Escalas del personaje



Las proporciones del personaje son de 3 cabezas, por lo tanto, es un personaje al estilo chibi.

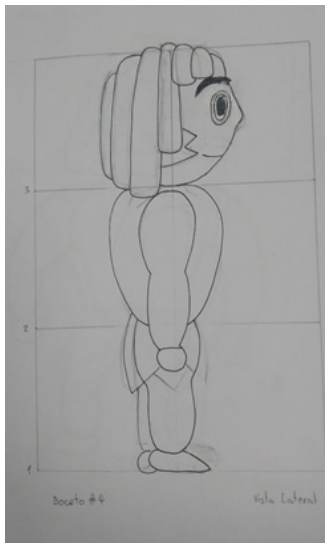
Anexo N°10: Bocetaje de personaje (chico de frente)



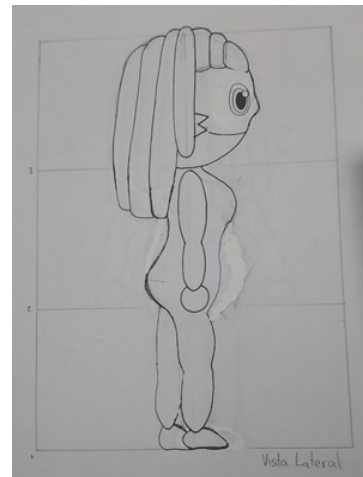
Anexo N°12: Bocetaje de personaje (chica de frente)



Anexo N°11: Bocetaje de personaje (chico de lado)



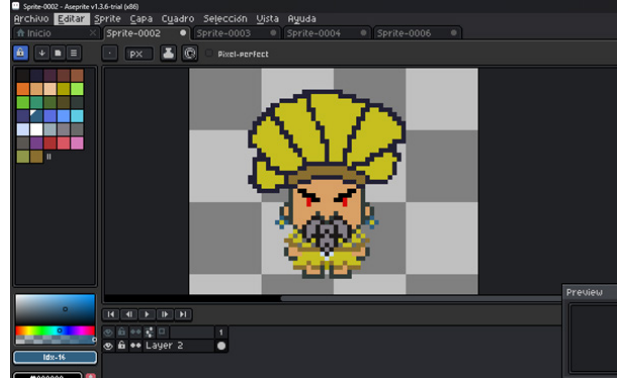
Anexo N° 13: Bocetaje de personaje (chica de lado)



Anexo N° 14: Bocetaje de Personaje (villano de frente)



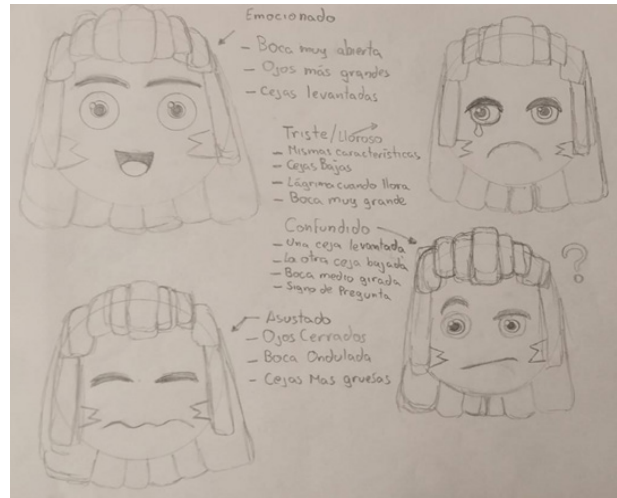
Anexo N°16: Pixelación de personajes en Aseprite

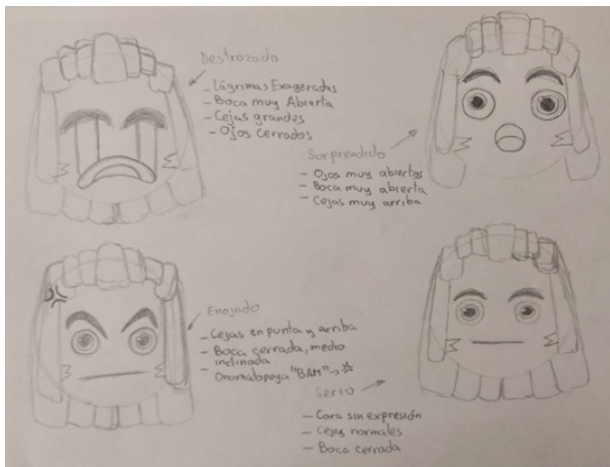


Anexo N° 15: Bocetaje de personaje (villano de lado)



Anexo N° 17: Expresiones faciales

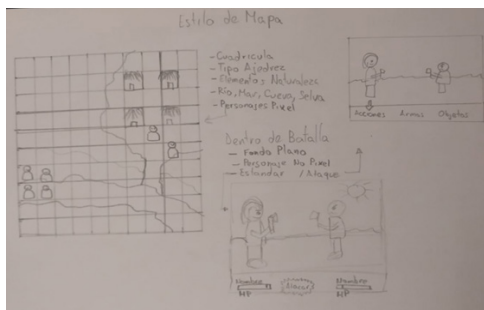




Anexo 18: diálogos ejemplo



Anexo N° 19: Estilo de mapa



Anexo N°20: Objetos

Sprite	Descripción	Sprite	
	- Coffin Valdivia - Mas - Accesorio		- Vasija de Cerámica - Mezcla de Objetos - Accesorio
	- Concha Spongylus - Creación de Objetos - Consumible		- Mortero Ceremonial - Más Resistencia - Accesorio
	- Venus Valdivia - Más Magia, Defensa - Accesorio		- Punta de Lanca - Más Ataque - Accesorio
	- Pilar de Piedra - Potenciador - Accesorio		- Maiz - Consumible - Curar Vida

ITEMS / COLECCION / ARMAS



Universidad
Indoamérica

Diseño Gráfico
2024