

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Concept Art de personajes para un videojuego en base a la cultura precolombina ecuatoriana para revalorizar la identidad cultural local


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

Autor:

José Javier Cadmilema Córdova

Director:

Ernesto Antonio Santos León

ORCID:  0000-0002-8169-6788

Cuenca, Ecuador

2025-03-24

Resumen

Este proyecto de integración curricular consistió en la creación de arte conceptual (concept art) de personajes y ambientes para un videojuego inspirado en las culturas precolombinas de Ecuador, con la finalidad de revalorar la identidad cultural local entre los jóvenes de 16 a 20 años. Durante el desarrollo del proyecto, se llevaron a cabo encuestas y se empleó un método de diseño iterativo, que abarcó investigación cultural, bocetación de siluetas, presentación de propuestas con su respectiva validación y resultados finales.

El proceso se enfocó en la creación de cuatro personajes principales (Yana, Kantu, Karunki y Raykint), cada uno simbolizando una cultura particular: Tsáchila, Cañarí, Shuar y Otavalo. Además, se crearon cuatro entornos simbólicos: la Cueva de los Espíritus, el Templo del Agua, la Selva Profunda y el Volcán Dormido, incorporando componentes culturales y narrativos singulares.

El proyecto destaca por su enfoque en la narrativa visual, la presentación de diferentes propuestas a lo largo del desarrollo de los concept y el impacto positivo en la preservación y difusión de la riqueza cultural ecuatoriana.

Palabras clave del autor: videojuegos, arte de concepto, cultura ecuatoriana



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This curricular integration project consisted of the creation of concept art of characters and environments for a video game inspired by the pre-Columbian cultures of Ecuador, in order to revalue the local cultural identity among young people between 16 and 20 years old. During the development of the project, surveys were conducted and an iterative design method was used, which included cultural research, sketching of silhouettes, presentation of proposals with their respective validation and final results.

The process focused on the creation of four main characters (Yana, Kantu, Karunki and Raykint), each symbolizing a particular culture: Tsáchila, Kañari, Shuar and Otavalo. In addition, four symbolic environments were created: The Cave of the Spirits, the Water Temple, the Deep Jungle and the Sleeping Volcano, incorporating unique cultural and narrative components.

The project stands out for its focus on visual narrative, the presentation of different proposals throughout the development of the concepts and the positive impact on the preservation and dissemination of Ecuadorian cultural wealth.

Author Keywords: video games, concept art, ecuadorian culture



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Justificación e importancia	9
Delimitación y alcance	10
Fundamentos conceptuales	11
Metodología	12
Entender el contexto	13
Modelado de usuario.....	13
Brief Creativo	14
Análisis de las Culturas.....	15
Análisis de homólogos	17
Moodboard.....	26
Definición del juego y narrativa	27
Resolución	36
Ideación y familiarización	36
Creación de Personajes.....	37
Creación de escenarios	48
Aprendizaje	58
Referencias	59
Anexos	60

Índice de figuras

Figura 1. Buyer Persona 1	13
Figura 2. Buyer Persona 2	14
Figura 3. Buyer Persona 3	14
Figura 4. Fortnite.....	12
Figura 5. Mundo de Coraline.....	21
Figura 6. IAMAG Inspiration Logo	24
Figura 7. Moodboard.....	27
Figura 8. Ilustración a rotulador.....	35
Figura 9. Espíritus de la selva.....	36
Figura 10. Siluetas Yana.....	37
Figura 11. Siluetas Karunki	37
Figura 12. Siluetas Kantu.....	38
Figura 13. Siluetas Raykint	38
Figura 14. Rostros Yana	39
Figura 15. Rostros Karunki	40
Figura 16. Rostros Kantu	40
Figura 17. Rostros Raykint.....	41
Figura 18. Propuestas Yana	42
Figura 19. Propuestas Karunki	42
Figura 20. Propuestas Kantu.....	43
Figura 21. Propuestas Raykint.....	43
Figura 22. Registro de la Validación 1	44
Figura 23. Resultado final Yana	45
Figura 24. Resultado final Karunki	46
Figura 25. Resultado final Kantu	46
Figura 26. Resultado final Raykint	47
Figura 27. Proporción Aurea	48
Figura 28. Bocetos Cueva de los Espíritus	48
Figura 29. Bocetos Selva Profunda.....	49

Figura 30. Bocetos Templo de Agua	49
Figura 31. Bocetos Volcán Dormido.....	50
Figura 32. Propuesta 1 Cueva de los Espíritus.....	50
Figura 33. Propuesta 2 Cueva de los Espíritus.....	51
Figura 34. Propuesta 1 Selva Profunda	51
Figura 35. Propuesta 2 Selva Profunda	52
Figura 36. Propuesta Templo de Agua	52
Figura 37. Propuesta Volcán Dormido	53
Figura 38. Registro de la Validación 2	54
Figura 39. Resultado Final Cueva de los Espíritus	55
Figura 40. Resultado Final Selva Profunda.....	55
Figura 41. Resultado Final Templo de Agua.....	56
Figura 42. Resultado Final Volcán Dormido.....	56

Índice de tablas

Tabla 1. Brief creativo	15
Tabla 2. Análisis de las culturas ecuatorianas.....	16
Tabla 3. Relatos fantásticos de cada cultura.....	17
Tabla 4. Resultados pregunta videojuegos	59
Tabla 5. Resultados pregunta series	60
Tabla 6. Resultados pregunta narrativa.....	60
Tabla 7. Resultados pregunta estilos gráficos.....	61
Tabla 8. Resultados pregunta culturas Costa	61
Tabla 9. Resultados pregunta culturas Sierra	62
Tabla 10. Resultados pregunta culturas Amazonía	62
Tabla 11. Resultados pregunta culturas representativas	62

Agradecimientos

Deseo manifestar mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que estuvieron conmigo y me proporcionaron su apoyo incondicional durante la realización de este increíble proyecto. En primer lugar, deseo expresar toda mi gratitud a mi familia, por ser mi soporte esencial, por confiar en mí, respaldarme en cada instante de mi vida, y por brindarme el impulso necesario para continuar. A su vez, agradezco a mi tutor por su orientación y dedicación en cada fase de este proceso, a mis amistades, a mi compañera de universidad quién desde el inicio estuvo a mi lado y me apoyó de forma incondicional, a todas las personas queridas y cercanas que son parte importante de mi vida, por su compañía, sugerencias y por hacer este trayecto más sencillo con su respaldo y entusiasmo, quienes, de cualquier manera, contribuyeron a que este proyecto se resuelva tan satisfactoriamente y me motivó a poner todo mi empeño.

Este logro no es únicamente mérito para mí persona, es el fruto del trabajo conjunto de todos aquellos que confiaron en mí y me acompañaron en este periodo de mi vida.

Justificación e importancia

La globalización y la presencia de medios audiovisuales, han llevado a que los jóvenes ecuatorianos se vean fuertemente influenciados por personajes extranjeros que se incluyen en series, películas, videojuegos, etc. Esta influencia ha generado una problemática en la percepción de la belleza, y la pérdida de la identidad cultural ecuatoriana. Se ha analizado cómo la cultura de masas y los medios de comunicación, en este caso, las producciones audiovisuales, impactan en la construcción de identidades culturales (Nestor, 2001). En una encuesta realizada a jóvenes ecuatorianos se observó que en su mayoría con un 75% (Cadmilema, 2023) no conocen ningún personaje ecuatoriano y todos los que tenían en su mente eran extranjeros, así como un gran grupo de personas afirmó estar consciente de esta problemática de la pérdida cultural y en la autopercepción.

La influencia de personajes extranjeros en el entorno ecuatoriano no solo representa una amenaza para la diversidad cultural del país, sino que también tiene implicaciones directas en la autoimagen y la percepción de la belleza por parte de los jóvenes. La desvalorización de los rasgos y características propias contribuye a la pérdida de la identidad nacional, dejando a las generaciones futuras desconectadas de sus raíces y tradiciones. El punto de este problema radica en preservar la riqueza cultural del Ecuador y promover una representación más fiel y positiva de la belleza ecuatoriana en los medios de comunicación.

Se aborda este problema proponiendo una solución concreta: la creación del concept art de personajes ecuatorianos de la cultura precolombina para un videojuego que destaque las características principales de nuestro país, reflejando la auténtica belleza ecuatoriana. A través del diseño gráfico y la narrativa visual, se buscará contrarrestar la influencia negativa de los personajes extranjeros, ofreciendo a los jóvenes una representación culturalmente enriquecedora y positiva. Este proyecto se dirige específicamente a los jóvenes de 16 a 20 años del Ecuador que posean una fuerte influencia de personajes extranjeros en su vida cotidiana, ya que son el grupo más vulnerable a la influencia mediática y, al mismo tiempo, están en una etapa crucial de construcción de su identidad.

La creación de personajes ecuatorianos precolombinos auténticos y positivos no solo resalta la diversidad cultural y la belleza única del Ecuador, sino que también fortalece el sentido de pertenencia de los jóvenes a su propia identidad. Este enfoque contribuye a la preservación y promoción de la cultura ecuatoriana, fomentando el orgullo y la valoración de sus raíces. La solución propuesta no solo se limita al ámbito cultural, sino que también tiene un impacto positivo en la autoestima y la salud

mental de los jóvenes, promoviendo una imagen positiva y realista de sí mismos en la sociedad. El proyecto busca, en última instancia, empoderar a la juventud ecuatoriana para que se conviertan en agentes activos en la construcción y preservación de su identidad cultural.

Delimitación y alcance

En este proyecto consta como objetivo principal la elaboración de arte conceptual (concept art) destinado a un videojuego que se basa en las culturas precolombinas ecuatorianas. Tiene como enfoque la búsqueda de revalorizar la identidad cultural local mediante un medio interactivo moderno que conecte y capte la atención de jóvenes ecuatorianos entre los 16 a 20 años. La propuesta inicia con la problemática de la pérdida de la identidad cultural gracias a la globalización y a la presencia de personajes extranjeros en medios de comunicación, estos pueden ser dentro de videojuegos, series, películas, etc. La representación gráfica de características y elementos culturales ecuatorianos en tanto personajes como ambientes no solo influye directamente a esta problemática, a su vez también brinda una alternativa enriquecedora que fomenta el orgullo cultural entre los jóvenes.

La importancia de este proyecto radica en su capacidad para transformar la percepción de la identidad ecuatoriana, utilizando el diseño gráfico como herramienta de impacto. Al combinar metodologías de creación visual con una buena narrativa, se busca crear una conexión emocional entre los jugadores y las culturas representadas. Desde un punto de vista práctico, el diseño de personajes y entornos que incorporan detalles auténticos, como vestimenta, simbología y arquitectura, proporciona un modelo a seguir para la representación cultural en medios interactivos.

Las contribuciones del proyecto son diversas. Primero, proporciona un producto cultural revolucionario que puede funcionar como entretenimiento, exhibiendo la abundancia histórica de Ecuador. En segundo lugar, fortalece el sentimiento de pertenencia en los jóvenes al brindarles personajes y entornos con los que puedan sentirse identificados y representados. Además, promueve el crecimiento del arte conceptual a nivel local, definiendo un estándar para proyectos venideros vinculados con la representación cultural. El proyecto genera un efecto positivo en comunidades artísticas, que podrían utilizar el material para fomentar el diseño cultural y su importancia en el sector de los videojuegos.

Dentro del alcance, se crean cuatro personajes y cuatro entornos, fundamentados en culturas representativas escogidas mediante un sondeo: Tsáchila, Cañari, Shuar y Otavalo. El procedimiento abarca estudio, modelado, digitalización y la entrega del arte final. Se descarta la creación de foto

libros, animaciones en 3D, publicaciones del relato desarrollado en este proyecto y la impresión en souvenirs debido al limitado plazo de 6 meses.

Fundamentos conceptuales

Según Jesús Guzmán (2016), en su libro *Diseño de personajes: una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*, el arte conceptual se define como la etapa inicial del desarrollo visual que establece el cimiento estético y narrativo de un proyecto, favoreciendo la exploración de conceptos que creen un vínculo emocional con los usuarios. Este fundamento guía la construcción de personajes y entornos al reflejar las particularidades únicas de las culturas seleccionadas en Ecuador.

Adicionalmente, la narrativa juega un papel crucial y esencial en la formación de la experiencia del usuario. De acuerdo con Henry Jenkins (2012), en *Convergence Culture*, la narrativa brinda a los jugadores la oportunidad de adentrarse en relatos complejos que atraviesan diversas plataformas, promoviendo la interacción y el aprendizaje cultural. Por esta razón, la narrativa del videojuego no solo crea una conexión de los jugadores con las raíces ecuatorianas, sino que también los convierte en agentes activos y esenciales en la preservación cultural.

En cuanto al proceso de bocetación, Jesús Guzmán (2016), en *Diseño de personajes: una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*, indica que es un instrumento esencial para indagar en formas, estilos y atributos que reflejen la esencia del personaje. Este procedimiento iterativo es esencial para ilustrar con mayor precisión los rasgos y la simbología de las culturas escogidas en Ecuador.

El desarrollo de props y accesorios que potencian el ambiente visual y narrativo también tiene un rol significativo. De acuerdo con Francis Tsai (2007), en su obra *Drawing and Painting Fantasy Worlds*, los props son componentes que potencian la autenticidad y utilidad del diseño, contribuyendo a la creación de mundos inmersivos.

En este proyecto, elementos como armas tradicionales, vestimenta típica y elementos arquitectónicos logran demostrar el contexto cultural de cada personaje y entorno.

Metodología

Metodología de Diseño Iterativo (Iterative Design)

La Metodología de Diseño Iterativo no cuenta con un solo creador o fecha de publicación, dado que es un método frecuentemente empleado en campos como el diseño gráfico, la ingeniería del software y el desarrollo de productos. Dentro del diseño interactivo, este principio se hizo popular gracias a escritores como Bill Moggridge, quien analizó la relevancia de iterar dentro de los procesos en el diseño. Esta metodología se fundamenta en ciclos de generación, evaluación, mejora y perfeccionamiento. Es habitual en el desarrollo de personajes y ambientes, donde el perfeccionamiento constante garantiza que el producto final satisfaga las expectativas visuales y funcionales.

- **Investigación inicial:** Recopilación de referencias culturales, estéticas y narrativas.
- **Bocetación inicial:** Creación de múltiples bocetos rápidos para explorar formas, estilos y composiciones.
- **Pruebas visuales:** Presentación de bocetos a un equipo o grupo de enfoque para obtener retroalimentación.
- **Revisión y refinamiento:** Ajuste de los bocetos basándose en comentarios, iterando hasta lograr un diseño satisfactorio.
- **Arte final:** Producción de versiones detalladas y coloreadas.

Entender el contexto

Modelado de usuario

Para este apartado se realizaron 3 modelos de usuario para entender y analizar las necesidades o perspectivas de los jóvenes ecuatorianos con respecto a la influencia de los medios digitales y la presencia de la globalización en su vida diaria.

Figura 1

Buyer Persona 1



Nota: Gráfico del modelado de usuario. José Cadmilema.

Figura 2

Buyer Persona 2



Nota: Gráfico del modelado de usuario. José Cadmilema.

Figura 3

Buyer Persona 3



Nota: Gráfico del modelado de usuario. José Cadmilema.

Brief Creativo

El brief creativo fue decisivo para definir las bases conceptuales y la estética con la cual fueron generados los artes de concepto del proyecto. Se establecieron los objetivos, la descripción conceptual, las culturas, el software y los resultados que generaron el camino a seguir para el diseño de personajes y escenarios, asegurando coherencia y una representación fiel de las culturas en cada propuesta visual.

Tabla 1

Brief creativo

Categoría del proyecto	Concept art de personajes para videojuegos.
Objetivos	Diseñar el concept art de cuatro personajes precolombinos y cuatro ambientes para un videojuego basados en la cultura Ecuatoriana para luchar contra la desvalorización de la cultura y sus raíces.
Descripción conceptual	El proyecto se enfoca en la creación de concept art de personajes siendo estos superhéroes, basados en la rica y diversa cultura ecuatoriana para su implementación en videojuegos. Dirigido a jóvenes de 16 a 20 años, busca revalorizar la identidad cultural del Ecuador a través de la representación auténtica y atrayente de sus tradiciones, folclore y paisajes en un medio contemporáneo y accesible como lo son los videojuegos.
Culturas	Tsáchila, Kañari, Shuar y Otavalo.
Medio / Software	Photoshop (Digital).
Resultados	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de una gran cantidad de elementos para los personajes de un mismo sistema a proceso de siluetas o líneas consiguiendo un concept art de cada uno de los diferentes apartados. - Concept art de cada uno de los 4 personajes incluyendo las diferentes propuestas a manera de bocetos que capturen la diversidad y la esencia de la cultura ecuatoriana. - Cuatro diferentes escenarios en donde la historia y los personajes se desarrollen y sea el entorno del videojuego.

Nota: Tabla donde se define el brief para el proyecto. José Cadmilema.

Análisis de las Culturas

En Ecuador la diversidad cultural es una gran fuente inagotable de riqueza histórica, simbólica y artística. En este apartado se realizó un análisis detallado de las culturas Tsáchila, Kañari, Shuar y Otavalo, seleccionadas para inspirar el diseño de los personajes y ambientes del proyecto.

El análisis incluyó una investigación sobre puntos en específico como vestimenta, simbología, arquitectura, prácticas rituales y conexión con la naturaleza. Este enfoque garantizó que los diseños

propuestos no solo sean visualmente llamativos y atractivos, sino también auténticos de manera cultural, respetando y destacando la identidad de cada comunidad representada.

Tabla 2

Análisis de las culturas ecuatorianas

	Tsáchilas	Kañari	Shuar	Otavalo
Simbología	<ul style="list-style-type: none"> - Achiote (Bixa Orellana): Este tinte rojo, usado para pintar el cabello, simboliza protección y conexión con sus ancestros. - La naturaleza: Muchos de sus símbolos están basados en elementos naturales, reflejando su estrecha relación con la tierra y el medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - El Sol y la Luna: Estos astros son centrales en su cosmología, representando la dualidad y el equilibrio en el universo. - Serpiente (Amaru): Símbolo de la tierra y el agua, representando la fertilidad y la sabiduría. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tsantsa (cabeza reducida): Representa el poder, la venganza y la protección. Se cree que captura el espíritu del enemigo y evita que cause daño. - Símbolos corporales: La simbología representa poder, fertilidad, clases sociales, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - El Cóndor: Representa la libertad y la conexión con lo espiritual. - El Sol y la Luna: Simbolizan la dualidad y el equilibrio entre vida y naturaleza. - Motivos geométricos: Triángulos, rombos y otros patrones geométricos, que representan elementos naturales y reflejan la cosmovisión.
Vestimenta	<ul style="list-style-type: none"> - Hombres: Utilizan un faldellín de algodón llamado "mshuc", que significa "nuevo", de colores brillantes con rayas horizontales. Llevan el cabello corto y teñido de rojo con achiote. - Mujeres: Visten faldas largas de colores vivos y blusas tradicionales. A menudo adornan su cabello con cuentas y cintas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hombres: Visten ponchos de lana de alpaca o llama con diseños geométricos. También usan pantalones de lana y sombreros de fieltro. - Mujeres: Llevan polleras largas y coloridas, blusas bordadas a mano, y chalinas decoradas. Adornan su cabello con trenzas y cintas de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hombres: Usan una tunika (itip) hecha de corteza de árbol o algodón, decorada con plumas y adornos naturales. Los guerreros llevan collares y brazaletes de dientes y huesos de animales. - Mujeres: Visten faldas (tarach) de corteza de árbol o tela tejida, y también se adornan con collares y pendientes de semillas y plumas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hombres: Visten ponchos azules o blancos, pantalones blancos de algodón, y sombreros de fieltro. Usan alpargatas y suelen llevar bufandas o chalecos de lana. - Mujeres: Llevan blusas bordadas a mano, polleras de lana negra, y cinturones tejidos. Adornan su cabello con cintas y sus cuellos con collares de mullos.
Arquitectura	<ul style="list-style-type: none"> - Casas de madera y hojas de palma: Viviendas elevadas sobre pilotes para protegerse de las inundaciones. Techos de hojas de palma tejidas para ventilación. - Estructura comunitaria: Las aldeas están organizadas en un patrón que permite la interacción y colaboración comunitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pucarás: Fortalezas construidas en lugares estratégicos para la defensa y control del territorio. - Viviendas de piedra y adobe: Casas construidas con materiales locales, diseñadas para soportar el clima frío de la región andina. - Sistemas de terrazas: Utilizados para la agricultura, aprovechando el terreno montañoso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Casas comunales (tankamash): Construidas con madera, hojas de palma y caña. Elevadas sobre pilotes para evitar la humedad y protegerse de animales. - Chozas individuales: Pequeñas estructuras para las familias nucleares, construidas con los mismos materiales naturales y técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Casas de adobe y piedra: Construidas con materiales locales, duraderas y adecuadas para el clima andino. - Techos de teja: Común en las zonas rurales, protección contra la lluvia y el frío. - Patios y espacios comunitarios: Algunas viviendas incluyen patios centrales para la vida social.
Armas / Utensilios	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzas y arcos: Usan lanzas largas y arcos con flechas envenenadas para cazar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerámica: Vasijas, platos y otros recipientes de barro, decorados con motivos geométricos y figuras de animales. - Tejidos: Elaboraban cestas, esteras y otros utensilios de fibras naturales, con tejido tradicional. - Herramientas agrícolas: Azadas, palas e instrumentos de madera y piedra para la agricultura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzas: Usadas para la caza y la guerra, hechas de madera y con puntas de hueso o piedra. - Cerbatanas: Utilizadas para cazar pequeños animales y aves, disparando dardos envenenados con curare. - Arcos y flechas: Herramientas de caza tradicionales, a menudo con puntas envenenadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Telar de cintura: Instrumento tradicional para tejer, utilizado para crear sus famosos textiles. - Ollas y vasijas de barro: Utilizadas para cocinar y almacenar alimentos.

Nota: Cuadro en donde se analizan varios puntos de cada cultura ecuatoriana. José Cadmilema. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9587514>

También se analizaron los relatos fantásticos de cada cultura para conocer sobre sus personajes e historias, los cuales sirvieron de inspiración y generación de ideas para la resolución del proyecto.

Tabla 3

Relatos fantásticos de cada cultura

	Relatos Fantásticos
Tsáchilas	<ul style="list-style-type: none"> - El mito de Nantu: Uno de los relatos más conocidos es sobre Nantu, una mujer guerrera que se convierte en la luna. Según la leyenda, ella protege a los Tsáchilas desde el cielo, y su luz guía a los cazadores durante la noche. - Los espíritus de la selva: Los Tsáchilas creen en la existencia de espíritus que habitan la selva. Estos espíritus pueden ser benévolos o malévolos, y es común escuchar historias de encuentros con ellos, especialmente en la profundidad de la selva. - El jaguar sagrado: El jaguar es un animal sagrado en la mitología Tsáchilas. Se cree que los chamanes pueden transformarse en jaguares para proteger a su comunidad y enfrentar a los espíritus malignos.
Kañari	<ul style="list-style-type: none"> - El mito de la creación del lago Culebrillas: Se dice que una gigantesca serpiente (Amaru) se convirtió en el lago Culebrillas para salvar a los Kañari de una sequía devastadora. La serpiente, símbolo de la sabiduría y la fertilidad, sigue protegiendo la región. - El Cacique Duma: Un líder legendario que se dice que tenía poderes sobrenaturales para comunicarse con los dioses y proteger a su pueblo. Las historias sobre Duma relatan sus hazañas heroicas y su sabiduría en la toma de decisiones importantes para la comunidad.
Shuar	<ul style="list-style-type: none"> - Etsa y Nantu: Según la mitología Shuar, Etsa (el Sol) y Nantu (la Luna) eran hermanos que crearon el mundo. Sus historias explican muchos fenómenos naturales y enseñan lecciones sobre la vida y el comportamiento humano. - Tsunki, el espíritu del agua: Tsunki es una entidad espiritual que vive en los ríos y lagos. Los Shuar creen que Tsunki protege las fuentes de agua y puede otorgar sabiduría y poderes chamánicos a aquellos que lo encuentren. - Arutam: El espíritu de los antepasados, que los guerreros Shuar buscan para obtener fuerza y valentía en la batalla. Se cree que el espíritu de Arutam se manifiesta en la naturaleza, y recibir su bendición puede hacer a un guerrero invencible.
Otavalo	<ul style="list-style-type: none"> - El mito de Aya Huma: Una figura central en las fiestas del Inti Raymi (Fiesta del Sol), Aya Huma es un espíritu protector de la naturaleza y los cultivos. Se representa como un ser con dos caras y un tocado de plumas, y participa en danzas rituales. - La leyenda de los Taitas y Mamas de la Montaña: Relatos que personifican a las montañas cercanas, como el Taita Imbabura y la Mama Cotacachi, dándoles características humanas y poderes protectores sobre la comunidad y los cultivos. - La historia del Lago San Pablo: Se dice que este lago fue creado por el llanto de una joven indígena cuya tristeza inundó el valle. El lago es considerado sagrado y fuente de vida y sustento.

Nota: Cuadro con los relatos fantásticos más importantes de cada cultura. José Cadmilema. Obtenido de: https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/juntos_leemos/nuestras-propias-historias/TOMO-1-CUENTOS-LEYENDAS-Y-TRADICIONES-PARTE-1.pdf

Análisis de homólogos

Se procedió con un análisis detallado de dos homólogos directos, los que fueron conseguidos gracias a los resultados de las encuestas, y otro homólogo indirecto, que consta sobre una página web, lugar en donde se muestra el concept art realizado para League Of Legends, un videojuego elaborado por Riot Games.

1. Fortnite (Homólogo directo)

Desarrollado por Epic Games, este juego dinámico utiliza varios elementos como la construcción, supervivencia y combate en un entorno de batalla a tiempo real.

Figura 4

Fortnite



Nota: Gráfico de portada de Fortnite. Obtenido de: Vida Extra (mayo, 2022). Las mejores skins de Fortnite.

- **UI y UX:** En elementos gráficos se puede apreciar que ocupan un porcentaje significativo en la interfaz, cuenta con menús en la parte superior y una navegación intuitiva generada por textos grandes con un degradado que ayuda a la visibilidad y contraste, pero, que a la vez no genere peso visual suficiente como para inferir en el protagonismo de la imagen principal.

Está diseñada para lograr un fácil entendimiento. Del lado del menú, en la esquina superior derecha, tenemos una imagen del personaje representando el perfil que nos encontramos usando, mientras que, de manera inferior a la parte izquierda, la sección de publicidad, la cual no ocupa un espacio significativo.

Al realizar un scroll con el mouse hacia abajo, se abre un repertorio que contiene a todos los modos de juegos, aquí se puede observar que, para la facilidad del usuario, están ordenados en secciones dependiendo de la clasificación de los juegos, los últimos modos que has jugado, seguido de los juegos de Epic, recomendaciones, etc., cada una diferenciada por una separación y el uso de un título de tamaño grande con tipografía bold que facilita una lectura rápida, seguida del nombre que cada estilo de juego con la cantidad de usuarios implementando una tipografía regular de menor tamaño.

- **Tipografía:** Utiliza tipografías sans-serif que son modernas con facilidad en la lectura, con un diseño claro y cohesivo en todo el juego.

Para los títulos usan una tipografía bold de gran tamaño para lograr ser captada con facilidad mientras que con el resto de textos varía entre regular y light dependiendo de su nivel jerárquico. Los textos tienen un color blanco consiguiendo contrastar con el fondo y tener una fácil lectura.

- **Cromática y Diagramación:** Paleta de colores de diferentes tonos y contrastante que ayuda a resaltar elementos clave y facilita la lectura rápida. La diagramación es clara y funcional, con un enfoque en la usabilidad donde no pretende ocupar toda la interfaz, sin embargo, implementando contenido claro y resumido donde se pueda leer con rapidez y el usuario pueda encontrar lo que busca en el tiempo más reducido posible. Esto podemos ver dentro de una partida que el menú se desliza a la parte derecha de la pantalla y se usa la implementación de íconos para la facilidad de reconocimiento de cada apartado.

Los colores también sirven como códigos en donde se utilizan para mostrar información, como la rareza de objetos y armas, lo que facilita la comprensión rápida y la toma de decisiones.

1.1 Análisis de Personajes

1.1.1 Variedad y Diversidad

- **Amplia Gama de Personajes:** Fortnite presenta una amplia variedad de skins que van desde héroes de acción hasta figuras cómicas y fantásticas. Esta diversidad permite a los jugadores personalizar su experiencia y refuerza la inclusión y representación.

- **Crossover de Personajes:** El juego incluye personajes de franquicias populares, como superhéroes de Marvel, personajes de Star Wars, y figuras musicales. Estos crossovers amplían el atractivo del juego y muestran la versatilidad del diseño de personajes en diferentes estilos y contextos.

1.1.2 Diseño y Estilización

- **Estilo Cartoon:** Los personajes de "Fortnite" tienen un estilo cartoon y estilizado, con proporciones exageradas y detalles simplificados alejándose del realismo para mantener un tono más ligero y divertido.

- **Personalización:** Personalizar personajes con diferentes trajes, accesorios y emotes es crucial, creando una inmensa variedad de estilos y combinaciones según los gustos de los jugadores.

1.1.3 Simbología y Narrativa Visual

- **Temáticas Cíclicas:** "Fortnite" utiliza temporadas con temas específicos (como espías, superhéroes, o apocalipsis) que influyen en el diseño de personajes. Cada temporada introduce una narrativa visual coherente que se refleja en los trajes y accesorios.

- **Elementos Reconocibles:** Muchos personajes incorporan elementos que son fácilmente reconocibles y que resuenan con la cultura musical, creando una conexión inmediata con los jugadores.

1.2 Análisis de Ambientes

1.2.1 Estilo Visual

- **Entornos Vivos y Dinámicos:** Los mapas de "Fortnite" son variables con elementos que representan e influyen dentro del diseño de cada uno, dependiendo de la temática en la que en ese momento se encuentre el juego. Uso de colores saturados y un estilo cartoon que complementa el diseño de los personajes. Los entornos son detallados y variados, ofreciendo diferentes biomas como desiertos, bosques, y áreas urbanas.

- **Interactividad y Destrucción:** Los ambientes son altamente interactivos, permitiendo la destrucción y construcción, lo cual es fundamental para la mecánica de juego. Esta interactividad afecta el diseño del entorno, que debe ser funcional y estéticamente atractivo.

1.3 Uso de la cromática

1.3.1 Ambientación Temática

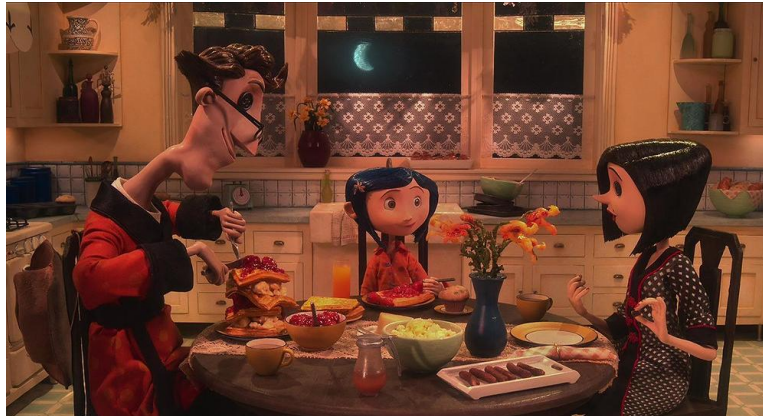
- **Cambios de Estación:** Con cada temporada, los cambios en la paleta de colores reflejan la temática actual. Por ejemplo, una temporada de invierno puede introducir colores fríos y azules, mientras que una temporada de verano puede usar colores cálidos y amarillentos.

2. Coraline (Homólogo directo)

Coraline es una novela escrita por Neil Gaiman que cuenta la historia de una joven que descubre un mundo paralelo lleno de maravillas y curiosidades. Tiene una narrativa única, su atmósfera oscura y surrealista y personajes distintivos.

Figura 5

Mundo de Coraline



Nota: Gráfico de la otra familia en Coraline. Obtenido de: DroideTV (agosto, 2024). Coraline 15 aniversario

2.1 Análisis Narrativo**2.1.1 Tema y Tono**

- **Tema Principal:** El tema central de Coraline es el coraje y la autoafirmación. Coraline enfrenta sus miedos para salvar a su familia y a sí misma.
- **Tono Oscuro y Fantástico:** El tono del libro es oscuro y surrealista, con una mezcla de elementos de terror y fantasía. Refleja dualidad, mezclando lo familiar con lo inquietante.

2.1.2 Estructura de la Historia

- **Inicio:** Coraline se muda a una nueva casa y descubre una puerta que lleva a un mundo paralelo. Refleja la transición de lo cotidiano a lo extraordinario.
- **Desarrollo:** En el otro mundo, Coraline conoce versiones alternativas de su familia y vecinos, que son inicialmente atractivos, pero luego revelan su verdadera naturaleza siniestra. Múltiples facetas y capas de interpretación.
- **Clímax:** Coraline lucha contra la Otra Madre para rescatar a sus padres y a las almas de otros niños atrapados. Este enfrentamiento final tiene antagonistas imponentes y terroríficos.
- **Desenlace:** Coraline regresa a su mundo y cierra la puerta al otro mundo, reafirmando su valor y crecimiento personal. El final refuerza la importancia de la evolución del personaje, muestra desarrollo y cambio.

2.1.3 Elementos Clave de la Narrativa

- **Dualidad y Contrastes (Mundo Real vs. Mundo Alternativo):** La narrativa juega con la dualidad entre la vida cotidiana de Coraline con la versión distorsionada y peligrosa que encuentra al cruzar al otro lado.

- **El Poder de la Imaginación y la Creación (Creación de Realidades):** La Otra Madre crea un mundo atractivo pero ilusorio para Coraline, aprovechando sus deseos y temores.

- **Identidad y Autenticidad:** Coraline se enfrenta a la pregunta de quién es realmente y qué significa tener una familia y un hogar auténticos, lo que lleva a una reflexión sobre la identidad y las relaciones personales.

2.1.4 Aspectos del Guion

2.1.4.1 Personajes Principales:

- Coraline Jones:

Personalidad: Coraline es curiosa, valiente y decidida. Aunque al principio se siente aburrida y desatendida por sus padres, demuestra una gran capacidad para enfrentar el peligro y tomar decisiones valientes para salvar a su familia y a los niños atrapados.

Apariencia: Coraline es descrita como una niña con cabello oscuro, corto y ojos inquisitivos. Su apariencia es sencilla y práctica, reflejando su personalidad directa y aventurera.

Evolución: Su diseño evoluciona a lo largo de la historia, comenzando con una apariencia más inocente y terminando con un look más decidido y seguro.

Detalles: Elementos como una linterna, una piedra mágica, y su ropa práctica pueden destacar en su diseño para enfatizar su rol como exploradora y heroína.

- Otra Madre:

Personalidad: La Otra Madre es manipuladora, seductora y siniestra. Inicialmente se presenta como una figura materna ideal, pero su verdadera naturaleza es cruel y posesiva.

Apariencia: Comienza como una versión perfecta de la madre de Coraline, pero con botones en lugar de ojos. A medida que su verdadera naturaleza se revela, su apariencia se vuelve más monstruosa y amenazante que muestran su verdadera naturaleza.

Dualidad: Su diseño debe reflejar su dualidad, con una transición visual desde una figura maternal acogedora a una entidad monstruosa.

Detalles: Los botones en lugar de ojos son un detalle importante que debe ser destacado y con elementos que sugieren su naturaleza arácnida y manipuladora.

- El Gato:

Personalidad: El gato es inteligente, sarcástico y misterioso. Actúa como guía y aliado de Coraline en el otro mundo, proporcionando consejos y asistencia cruciales.

Apariencia: Un gato negro común, pero con una expresión astuta y ojos penetrantes que sugieren su inteligencia y conocimiento.

Misterio y Astucia: Su diseño captura su naturaleza astuta y misteriosa. Detalles como una postura elegante y ojos brillantes muestran su inteligencia.

Dualidad: En el mundo real, puede parecer un gato común, pero en el otro mundo, su diseño puede ser ligeramente más estilizado o mágico para reflejar su capacidad de hablar y su conocimiento especial.

- Señor y Señora Jones (Padres de Coraline):

Personalidad: Son padres ocupados y algo distantes, pero cariñosos a su manera. En el otro mundo, sus versiones alternativas son atentas y perfectas, aunque eventualmente muestran su verdadera naturaleza aterradora.

Apariencia: En el mundo real, tienen una apariencia normal y algo desaliñada debido a su trabajo. En el otro mundo, son versiones idealizadas de sí mismos.

- Sergei Alexander Bobinsky:

Personalidad: Un vecino excéntrico y algo extraño, con un circo de ratones. En el otro mundo, su apariencia y comportamiento son más exagerados y oscuros.

Apariencia: Alto y delgado, con un aire excéntrico en el mundo real, y más grotesco en el otro mundo.

- Señoritas Spink y Forcible:

Personalidad: Vecinas ancianas que eran actrices en su juventud. En el otro mundo, son versiones más jóvenes y exageradas de sí mismas, con un teatro inquietante.

Apariencia: En el mundo real, son ancianas con una apariencia excéntrica. En el otro mundo, son más jóvenes y estilizadas, pero con un toque siniestro.

2.1.4.2 Desarrollo de Personajes

- Arco de Coraline: Desde una niña aburrida y solitaria a una heroína valiente. Su diseño puede evolucionar, mostrando cambios en su expresión, postura y vestimenta que reflejen su crecimiento personal.

- **Dualidad de Personajes:** La Otra Madre y otros personajes del otro mundo tienen una dualidad muy marcada. Esto puede ser representado visualmente a través de cambios sutiles y luego drásticos en su apariencia.

2.1.4.1 Aspectos Visuales y Conceptuales

- **Estética y Estilo:** El contraste entre el mundo real y el otro mundo es crucial. El mundo real puede ser diseñado con tonos más apagados y detalles realistas, mientras que el otro mundo puede ser más colorido, pero con un aire siniestro. La narrativa de Coraline está llena de elementos surrealistas que pueden inspirar diseños únicos y creativos. Por ejemplo, el uso de botones en lugar de ojos puede ser un motivo recurrente en el diseño de personajes.

3. IAMAG INSPIRATION (Homólogo indirecto)

Es una página educativa donde ofrece diferentes cursos y clases maestras de ilustración, concept art, etc., en donde tiene una sección de inspiración donde muestra elementos en base a The Art of Ruined King League of Legends creado por Riot Games, en donde se encuentran más de 300 concept art, diseños de personajes, ambientes, props y más.

Figura 6

IAMAG Inspiration Logo



Nota: Screenshot del logo de IAMAG Inspiration. Obtenido de: <https://www.iamag.co/>

3.1 Interfaz y navegación

- **Navegación:** La barra de navegación en la parte superior es fija, incluye enlaces a otras secciones del sitio web como: Inicio, Inspiración, Cursos, Ofertas, Categorías, Eventos e Información de Contacto, la cromática de la barra es de un color azul oscuro con texto blanco.

- **La página principal:** Antes del menú podemos encontrar el logo de la página. La sección principal muestra una imagen dividida en dos partes destacando "Ruined King - League of Legends," estableciendo una escala de grises y a color. El título "The Art of Ruined King - League of Legends: 300 Artworks" es visible de inmediato.

- **Contenido Principal:** Existe un apartado con información resumida sobre las clases maestras. Se muestran dos clases, cada una con una breve descripción. Los usuarios pueden acceder a más detalles haciendo clic en el botón "Aprender más". Además, hay otro botón que invita a explorar más paquetes disponibles.

- **Galería de Arte:** La porción central de la página está dedicada a mostrar el arte conceptual. Las obras se muestran en un formato de cuadrícula, permitiendo a los usuarios explorar múltiples imágenes simultáneamente, este apartado tiene gran variedad de bocetos del juego, concept art de los personajes, props, decoraciones, los ambientes, resultados finales, etc.

3.2 Enfoque en el Arte Conceptual

- **Visuales de Alta Calidad:** El sitio web destaca por sus imágenes de alta resolución, lo que permite a los visitantes apreciar los detalles intrincados del arte conceptual. Cada pieza se presenta con una claridad impresionante, resaltando las texturas, colores y matices que los artistas han incorporado en sus obras.

- **Diversidad de Estilos:** La galería presenta una amplia gama de estilos y técnicas artísticas, demostrando la diversidad en los enfoques creativos utilizados para dar vida a los elementos visuales del juego. Desde ilustraciones detalladas y pinturas digitales hasta bocetos conceptuales y diseños en 3D, la colección refleja la riqueza y profundidad del proceso artístico detrás de "Ruined King - League of Legends".

- **Desarrollo:** Los textos acompañantes y los artículos adicionales proporcionan valiosa información sobre el proceso creativo. Estos contenidos ofrecen una mirada detrás de escena, revelando las etapas del arte conceptual y los desafíos que enfrentaron los creadores.

3.3 Artículos relacionados

Enlaces a artículos relacionados, otras galerías de arte conceptual, u obras adicionales del mismo juego o artista se pueden encontrar en la parte inferior o lateral de la página. Se puede observar dos columnas donde destacan 6 artículos en relación, al dar click se muestran a los artistas detrás de las obras, la imagen me lleva a un apartado con la imagen más amplia incluyendo la información de la obra, procesos, breves biografías o enlaces a sus portafolios.

- **Opciones de Descarga/Compartir:** Opciones para descargar o compartir las obras en plataformas de redes sociales suelen estar disponibles, fomentando la participación y promoción del usuario.

3.4 Elementos Visuales y de Diseño

- **Cromática:** Complementa las obras de arte, utilizando frecuentemente fondos oscuros para resaltar el arte.

- **Tipografía:** Se utilizan fuentes palo seco con jerarquía legibles para títulos, leyendas y otros elementos de texto, asegurando que el enfoque permanezca en el contenido visual. Se usa una tipografía moderna Sans Serif bold y regular. Gracias a los contrastes de figura-fondo y tamaño de la letra posee una buena legibilidad, es poco utilizada, pero la podemos encontrar en lugares clave y necesarios para el entendimiento y la navegación dentro de la página.

3.5 Experiencia del Usuario

El sitio web está diseñado para ofrecer una experiencia de usuario intuitiva y atractiva. La navegación es sencilla y eficiente, permitiendo a los usuarios explorar la galería con facilidad. Las funciones interactivas, como la ampliación de imágenes y la opción de compartir en redes sociales, mejoran la interacción del usuario, haciendo que la exploración sea educativa y entretenida. Finalmente, el enfoque en el arte conceptual de "The Art of Ruined King - League of Legends" en IAMAG se caracteriza por la alta calidad visual, la diversidad estilística y las profundas perspectivas del desarrollo creativo. Estas características, combinadas con una experiencia de usuario cuidadosamente diseñada, hacen de la página una visita obligada para los amantes del arte y los aficionados a los videojuegos.

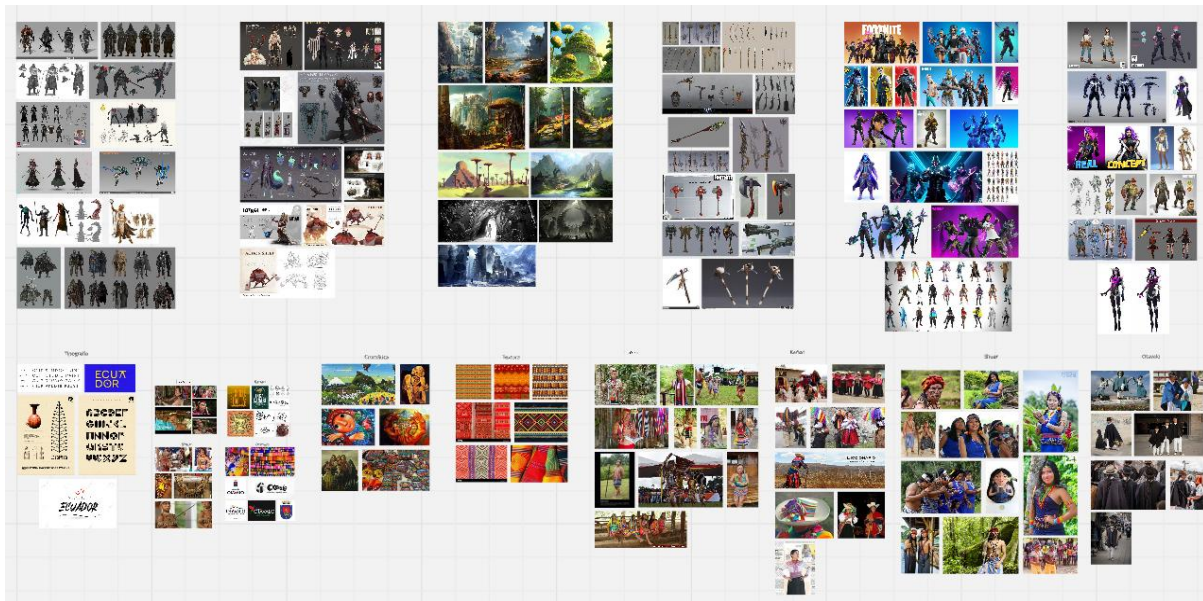
Moodboard

Como punto principal para la elaboración de la propuesta gráfica, es imprescindible disponer de un moodboard, para la resolución de ideas y generar inspiración tanto para los personajes como para los entornos y la presentación final del proyecto. Para esto, se utilizó la plataforma digital "Miro", en donde

constó de diferentes moodboard con varios temas importantes como: las culturas ecuatorianas, diferentes opciones de cromática, tipografías, así como también homólogos sobre concept art realizados para personajes, props, ambientes, entornos, etc.

Figura 7

Moodboard



Nota: Screenshot del moodboard realizado en Miro. José Cadmilema

Definición del juego y narrativa

Antes de definir las características, rasgos de los personajes y entornos del juego, se desarrolló una narrativa sólida que guiará la dirección del concept art dentro del proyecto. Un aspecto fundamental fue determinar el tipo de juego para el cual se desarrollarían propuestas gráficas, lo que permite comprender su funcionamiento y garantizar una coherencia en la definición de los personajes y su interacción dentro del juego.

1. Definición: La Cruz del Sol

La Cruz del Sol es un juego de acción y aventura RPG que narra la historia de Yana, Kantu, Karunki y Raykint. El jugador se embarca en un viaje a través del místico y diverso Ecuador, explorando paisajes naturales, resolviendo acertijos y enfrentando enemigos en combates dinámicos. La narrativa tiene un

papel clave, integrando el desarrollo de personajes con la exploración de la cultura y mitología ecuatoriana en la experiencia de juego.

1.1 Mundo Abierto y Exploración

- **Entornos Diversos:** El juego se desarrollaría en un mundo abierto, permitiendo a los jugadores explorar selvas, montañas, lagos y volcanes, cada uno con su flora y fauna únicas.
- **Misiones y Sub-Misiones:** Además de la historia principal, los jugadores podrían embarcarse en misiones secundarias que profundizan en la historia y las culturas locales, como ayudar a comunidades locales, resolver misterios antiguos y buscar artefactos perdidos.

1.2 Cambio de Personajes y Dinamismo

- **Cuatro Personajes Controlables:** Los jugadores pueden alternar entre Yana, Kantu, Karunki y Raykint en cualquier momento, utilizando sus habilidades únicas para superar obstáculos y combatir enemigos.
- **Desarrollo de Personajes:** Cada personaje tiene su propio árbol de habilidades que los jugadores pueden mejorar a medida que ganan experiencia, permitiendo la personalización de los poderes y habilidades.

1.3 Combate y Poderes Especiales

- **Sistema de Combate:** Combates en tiempo real que combinan ataques físicos, habilidades especiales y magia. Cada personaje tiene un estilo de combate único basado en sus poderes.
- **Poderes Combinados:** Los jugadores pueden realizar ataques combinados cuando usan los poderes de los personajes juntos, creando efectos devastadores en los enemigos.

1.4 Puzles y Trampas

- **Resolución de problemas:** El juego presenta un ser que atenta contra la vida y la estabilidad del mundo que requieren el uso de las habilidades especiales de los personajes. Por ejemplo, usar la manipulación de plantas de Yana para crear caminos o la transformación de Karunki para acceder a áreas inaccesibles en donde irá cada personaje aprendiendo nuevas habilidades y se puede elegir a cuál ir desarrollando más.
- **Evitar Trampas:** Durante la exploración, los jugadores encontrarán trampas antiguas que deben desactivar o evitar usando la agilidad y habilidades de los personajes.

1.5 Elementos Culturales y Mitológicos

- **Arte y Música Tradicional:** El juego contará con una dirección artística y una banda sonora inspiradas en la cultura y la mitología de los Tsáchila, Kañari, Shuar y Otavalo.
- **Rituales y Festividades:** Los jugadores participarán en rituales y festividades culturales, aprendiendo sobre las tradiciones y creencias de las diferentes comunidades.

2. Guion

En el corazón de Ecuador, una tierra llena de historia, tradiciones y magia, nace una historia destinada a perdurar a través del tiempo. Cuatro jóvenes, cada uno con dones extraordinarios y un fuerte vínculo con las tradiciones de sus pueblos ancestrales, deben unir fuerzas para enfrentar una amenaza que podría destruir todo lo que conocen.

La Cruz del Sol es un objeto sagrado de gran importancia para la cultura Kañari. Se trata de un antiguo amuleto de oro, adornado con piedras preciosas y símbolos ancestrales, que representa la conexión entre el sol, la tierra y el agua. Es un símbolo de equilibrio y poder, otorgado a los Kañari por sus dioses para proteger la tierra y mantener la armonía entre la naturaleza y los seres humanos. Sin embargo, uno de nuestros protagonistas será corrompido por el poder, poniendo en peligro la vida misma y desencadenando traiciones, conflictos y eventos que marcarán el desarrollo de la historia. Los personajes deberán enfrentarse a grandes desafíos y unir sus habilidades para recuperar el amuleto, restaurar el equilibrio y proteger a todos los seres vivos.

2.1 Capítulo 1: Los Elegidos

- Origen de Yana

En la comunidad Tsáchila de Santo Domingo, la joven Yana es conocida por su sabiduría y su conexión especial con la naturaleza. Un día, mientras exploraba la selva, encontró un árbol sagrado que irradiaba una luz dorada. Al tocarlo, una visión la envolvió y el espíritu del árbol le habló, revelándole que ella era la elegida para proteger la naturaleza. Desde ese momento, Yana pudo manipular las plantas y utilizar sus poderes curativos, dedicándose a estudiar las propiedades de cada planta y hierba.

- Origen de Kantu

Kantu creció en las montañas de la provincia de Cañar, donde el agua es sagrada. Durante un ritual en el lago Culebrillas, una tormenta inusual surgió y las aguas se agitaron violentamente. Un espíritu del lago emergió, revelando a Kantu que él era el guardián del agua. Otorgándole el poder de controlar el agua en todas sus formas, el espíritu lo dejó con una misión: proteger los cuerpos de agua y sus

secretos. Kantu pasó años entrenando sus habilidades, aprendiendo a usar el agua tanto para curar como para luchar.

- Origen de Karunki

En la selva amazónica, en una comunidad Shuar, Karunki mostró desde joven una afinidad especial con los animales. Durante su rito de iniciación, se encontró con un jaguar herido y lo cuidó. Un espíritu animal se le apareció, agradecido por su bondad, y le otorgó el poder de transformarse en jaguar. Con este poder, Karunki asumió la responsabilidad de proteger a su comunidad y a la naturaleza, con la idea de convertirse en una guerrera formidable y respetada.

- Origen de Raykint

Raykint nació en Otavalo, conocido por su rica cultura musical. Durante el Inti Raymi, tocó su charango en una ceremonia especial y el sol pareció resonar con su música. Inti, el dios sol, se le apareció y le otorgó la habilidad de controlar la energía solar. Inti asumió esta bendición con gratitud, prometiendo usar su poder para el bien de su comunidad. Comenzó a entrenar, descubriendo que podía usar la energía solar para curar y destruir.

2.2 Capítulo 2: La Unión

Durante un gran festival cultural en Quito, comunidades de todo Ecuador se reunieron para celebrar el inicio de un nuevo año. La ciudad disfrutaba con la música, la danza y los relatos ancestrales. En medio de la celebración, la alegría era compartida por todos, reflejando la diversidad y la unidad de un pueblo forjado en la historia. Entre la multitud, un anciano sabio observaba con atención a cuatro jóvenes cuyos destinos estaban entrelazados por una profecía antigua. Conociendo sus legados, les reveló la verdad: una oscura amenaza se acercaba sobre la tierra, proveniente de lo más profundo de la selva. Solo trabajando juntos podrían enfrentar el mal que se aproxima. El destino quiso que sus caminos se cruzaran en medio del caos. Mientras cumplían misiones para ayudar a su pueblo del caos, que fue interrumpido por espíritus de la selva, colmados de furia, sembrando el pánico y destruyendo la celebración. Nadie entendía cómo estas fuerzas ancestrales habían llegado hasta allí, pero sin dudarlo, los cuatro jóvenes se alzaron en defensa de su gente.

Luchando juntos por primera vez, descubrió el poder de su unión. Fascinados por las habilidades y las historias de los demás, Yana, Kantu, Karunki y Raykint forjaron una amistad instantánea, sin saber que aquel encuentro sería el inicio de una travesía que pondría a prueba no solo su fuerza, sino también su lealtad.

Decididos a comprender su propósito, Yana, Kantu, Karunki y Raykint comenzaron a explorar sus habilidades, combinando sus hechos y fortaleciéndose mutuamente. Durante años entrenaron con disciplina, fortaleciendo un vínculo inquebrantable y convirtiéndose en un equipo inseparable. Sin embargo, con el tiempo, la ambición se apoderó de la discordia entre ellos, amenazando con romper la unión que tanto esfuerzo les costó construir.

2.3 Capítulo 3: La Amenaza Oscura: El despertar de Tayta Supay

Tras incontables batallas juntos en diversos pueblos, protegiendo a sus habitantes de los espíritus, Yana, Kantu, Karunki y Raykint descubrieron una verdad aterradora, de que aquellas entidades no accionaba por sí solas, sino que estaban bajo el control de un antiguo y temido hechicero oscuro, Tayta Supay .

Custodiado por las sombras del pasado, Supay su único propósito es sembrar el caos y someter a todas las comunidades bajo su dominio. Su magia ancestral, corrompida por la oscuridad, le otorgaba un poder someter a pueblos capaz de invocar espíritus malignos y desatar la destrucción de todo ser vivo. Determinados a detenerlo, los cuatro amigos, ahora más fuertes y sus habilidades inexplicables, emprendieron su misión más peligrosa hasta el momento.

- Primera Batalla

El primer enfrentamiento contra los seguidores de Tayta Supay se liberó en lo más profundo de la selva amazónica. La batalla fue feroz, el aire cargado de magia oscura y la naturaleza misma parecía retorcerse ante el conflicto. Tras una ardua lucha, lograron la victoria, pero el costo fue devastador. En medio del combate, Karunki, fue consumida por la rabia y el deseo de venganza, perdió el control de sus poderes. En su arrebato, desató una fuerza sin medir las consecuencias, lo que provocó una tragedia en la muerte de una familia inocente. El peso de aquella pérdida cayó sobre el grupo como una sombra, sembrando las primeras grietas en su desunión. Lo que antes los mantenía unidos, su lucha por proteger a los demás, ahora se convirtió en duda y culpa.

2.4 Capítulo 4: La Búsqueda del Amuleto

Los cuatro amigos descubrieron que la única forma de derrotar a Tayta Supay era encontrar el legendario Amuleto Cruz del Sol, era una prenda sagrada que les otorga el poder para equilibrar las fuerzas y vencer a cualquier enemigo. Guiados por un antiguo mapa, se dieron cuenta de que el amuleto estaba dividido en cuatro partes, ocultos en distintos lugares y protegidos por pruebas

mortales. Pero Tayta Supay, al enterarse de su misión, desató su furia enviando a los espíritus del bosque para detenerlos.

- La Cueva de los Espíritus (Yana)

En lo profundo de los Andes, oculto en la penumbra de la tierra, se encontró el primer fragmento del amuleto. La cueva de los espíritus, envuelta en un silencio ancestral, albergaba estalactitas y estalagmitas que parecían figuras petrificadas en eterna vigilancia. Yana, con su fuerte conexión con la tierra y los seres del bosque, lideró al grupo a través de la caverna, pasando por caminos estrechos y pasadizos irregulares. El aire denso y la atmósfera mística les recordaban que no estaban solos. Las almas de la naturaleza observaban, probando la valentía y la sabiduría de los intrusos. Cuando finalmente lograron obtener el fragmento del amuleto, una presencia oscura se observó en el interior de la cueva. Los espíritus oscuros enviados por Tayta Supay atacaron con violencia, desatando el caos. Muchas de las almas guardianas fueron destruidas en la batalla.

A pesar del horror y la pérdida, los cuatro amigos resistieron. Con el primer fragmento en sus manos, partieron sin tiempo para lamentaciones, ya que; la búsqueda debía continuar.

- El Templo del Agua (Kantu)

El segundo fragmento del amuleto descansaba en un antiguo templo sumergido en las profundidades del Lago San Pablo. La estructura, olvidada por el tiempo, solo podía ser alcanzada por aquellos con la fuerza y la voluntad de dominar las aguas. Kantu, con su espíritu sereno y su conexión con el agua, guió al grupo a través de caminos traicioneros. El paisaje que los rodeaba se podía observar un templo de piedra amarillenta, en una pequeña isla rodeada de niebla, con montañas a su alrededor y a la distancia una cascada cayendo entre el paisaje. Un muelle de madera flotaba en la superficie del lago, y desde allí, Kantu sintió el llamado del amuleto que se encontraba en las profundidades del agua. Para llegar al amuleto, debían sumergirse en las profundidades frías y silenciosas, enfrentando criaturas acuáticas, la oscuridad del agua ponía a prueba su valentía y confianza, forzándolos a superar sus miedos. Kantu, enfrentando sus propias inseguridades, logró finalmente controlar su poder y guiar al grupo hasta el amuleto, oculto en una cámara sumergida en lo más profundo del templo.

Sin embargo, al emerger nuevamente, los espíritus oscuros enviados por Tayta Supay los esperaban en la orilla, dispuestos a impedir su avance. La batalla fue feroz, pero con valentía y perseverancia, lograron escapar con una gran parte del amuleto. Con dos fragmentos en su poder, el grupo debía dirigirse al penúltimo y más desafiante templo, donde la pieza final los guardaba.

- La Selva Profunda (Karunki)

Continuando con su trayecto llegaron a el tercer fragmento del amuleto, se situaba en el corazón de la selva amazónica, el lugar donde residen todos los espíritus del bosque. Entre la espesa neblina y la frondosa vegetación, el grupo llegó a una antigua tribu Shuar, se encontraba en medio de los árboles sus casas construidas tienen piso de tierra, paredes con tablillas de chonta y techos de hojas de palma, donde la energía ancestral siempre está presente. Un puente colgante de madera, desgastado por los años, marcaba la entrada a un sagrado refugio.

Fue allí donde la batalla más feroz se desató. Las sombras del bosque despertaron con furia, enfrentándose en una lucha donde el límite entre la humanidad y la maldad se desvaneció por todo el lugar. La desesperación, el miedo y la rabia nublaron sus mentes, haciendo que su poder se desborda sin control, el bosque sufrió el impacto más devastador de la historia, árboles caídos, tierra arrasada y el eco de los espíritus desatando el mal. Cuando la lucha terminó, un silencio se apoderó del lugar. Los cuatro guerreros miraron a su alrededor, conscientes de la destrucción que habían causado. La culpa pesaba, la selva había sido herida por la guerra. Sin embargo, entre las ruinas del templo, el tercer fragmento del amuleto apareció, como si la misma tierra deseaba poner el fin al sufrimiento, no era una recompensa, sino una súplica de que deseaban la paz en su hogar. Con el corazón cargado de remordimiento, hicieron un juramento, no volver a perder el control, no dejarse consumir por su propia sombra.

Ahora, con las tres piezas en su poder, su destino final los esperaba, el Volcán Dormido, una prisión ancestral creada para contener a los seres más temibles. Sin perder más tiempo, emprendieron su viaje hacia la última prueba.

- El Volcán Dormido (Raykint)

Al llegar al volcán, todo estaba en ruinas y cubierto de silencio. Mientras escalaban, una batalla interna comenzó en sus mentes, luchando por no dejarse dominar por la oscuridad. Cada paso se volvía más difícil, poniendo a prueba su fuerza y cordura.

En la cima, Raykint tomó el liderazgo. Con el poder del sol, abrió un camino entre las sombras y logró acceder al templo, donde el destino de su misión sería decidido.

2.5 Capítulo 5: La Ruptura

- La Gran Traición

Al entrar al Volcán Dormido, logran unir las piezas y formar el amuleto, desatando un poder sobrehumano. Con esta fuerza, se enfrenta a Taita Supay en la batalla más difícil de su viaje, con la esperanza de devolverlo al mundo de los muertos. Durante la lucha, Kantu queda al borde de la muerte, y en un intento desesperado por salvarlo, sus compañeros lo arriesgan todo. Sin embargo, este sacrificio les cuesta caro y fallan en su misión de destruir a Supay.

Aprovechando su debilidad, Taita Supay ataca sus mentes y quiebra su voluntad, poseyendo a todo aquel que esté en su contra. Dominado por la ambición, este traiciona a su equipo, ataca a sus amigos, roba el amuleto y desaparece, dejando solo caos y desesperanza a su paso.

- La Separación

Heridos y sin esperanza, decidieron tomar caminos distintos, cada uno cargando con su propio dolor. (Exceptuando el personaje que resultase ser poseído) Yana se adentró en la selva en busca de la sabiduría de sus ancestros. Kantu regresó a su comunidad, buscando paz y fuerza para sanar. Karunki, atormentada por lo sucedido, se alejó cada vez más, perdiéndose en el bosque lejos de sus amigos. Raykint, abrumado por el fracaso, se retiró a las montañas, buscando respuestas y un nuevo propósito. Mientras tanto, el poseído designado será consumido por el poder del amuleto, se desvanecerá en las sombras, dejando a sus antiguos compañeros rotos y sin rumbo.

2.6 Capítulo 6: Redención y Unidad

- Reencuentro

Tras superar sus propias misiones y aprender de sus errores, en diferentes escenarios de cada personaje, el destino volvió a unirlos. Mientras tanto, “el personaje poseído”, cegado por su poder, intentaba llegar al núcleo de la Tierra, ocasionando terremotos y liberando criaturas de la superficie. Los tres héroes, ahora más fuertes, aprendiendo de sus errores y superando sus conflictos internos, se reunieron para enfrentar a las bestias que emergieron a su paso. Durante la batalla, descubrió el origen de los temblores que proviene de su antiguo compañero, ahora el personaje poseído por la codicia del amuleto.

Sabían que no podían simplemente destruirlo, pues aún era su amigo/a, recordando su lucha contra Taita Supay en el Volcán Dormido, que era una prisión antigua, comprendieron que la única forma de detenerlo era encerrarlo para siempre

- La Batalla Final

La batalla tuvo lugar en la cima del volcán Tungurahua. “El personaje poseído” intentó canalizar el poder del volcán para desatar el caos absoluto. Sin embargo, los tres héroes, ahora unidos en armonía, combinaron sus habilidades y poderes en un ritual ancestral, invocando la fuerza de sus antepasados y el espíritu de la naturaleza misma. El enfrentamiento fue feroz, lleno de sacrificios y desesperación. Con gran esfuerzo, lograron atraer a su enemigo hacia el Volcán dormido, donde se libraría el combate final.

- Sacrificio y Victoria

Durante la intensa batalla, (el segundo personaje más usado) se sacrificó para proteger a sus compañeros, entregando su vida en el momento crucial. Con su último aliento, los dos sobrevivientes reunieron toda su energía restante para recuperar el amuleto y sellar, de una vez por todas, el espíritu del hechicero y a (el personaje poseído) dentro del volcán. La tierra dejó de temblar, el caos se disipó y las criaturas invocadas fueron arrastradas de regreso a las profundidades. La paz, finalmente, había sido restaurada.

2.7 Epílogo: Un Nuevo Amanecer

Los sobrevivientes, marcados por las cicatrices de la batalla y el sufrimiento de sus pérdidas, regresaron a sus tierras. Aunque (personaje segundo más usado) ya no estaba físicamente con ellos, su espíritu permanecía en (su lugar de origen), velando su pueblo como un guardián eterno. Con el tiempo, los héroes continuarán su legado, transmitiendo a las nuevas generaciones el valor de la unidad y la tradición de sus raíces. Su historia se convirtió en leyenda, recordada en canciones y relatos que trascendieron el tiempo, inspirando a todos a creer en la magia que habita en la cultura, en la memoria de los que partieron y en la verdadera amistad.

Resolución

Ideación y familiarización

Para iniciar con la ideación de los personajes y entornos, se realizaron las siguientes prácticas con respecto a los “espíritus de la selva” extraídos de un relato fantástico de la comunidad Tsáchila (El muerto que regresó). Esto sirvió para generar un entendimiento de cómo presentar y definir las técnicas que se utilizaron en el desarrollo de los concept art durante el proyecto.

Primero, se elaboró con rotulador un concept para definir y mostrar cómo estarían representados los espíritus de la selva y el ambiente de dónde estos surgirían.

Figura 8

Ilustración con rotulador



Nota: Fotografía de una ilustración realizada con rotulador sobre los espíritus de la selva. José Cadmilema

Posteriormente, se realizó de manera digital en Adobe Photoshop una propuesta del entorno de la selva para familiarizarse con el uso de pinceles, herramientas digitales e indagar sobre cuáles serán útiles para el proyecto y cuál es la manera más eficiente de trabajar.

Figura 9

Espíritus de la selva



Nota: Ilustración digital como práctica de concept art de los espíritus de la selva. José Cadmilema

Creación de Personajes

Para la creación de los personajes se analizó la ficha elaborada donde constan todas sus características, estos tuvieron un proceso creativo donde se indagó y buscó la representación visual acorde a lo que se espera, a medida que surgieron las propuestas fueron aplicadas a varios procesos de validación dentro de redes sociales y de manera física para conseguir una retroalimentación y correcciones de los resultados. En este proceso, únicamente para la creación de personajes, se evitará el uso de escala de grises y las propuestas serán presentadas con color ya que son de las características principales dentro de las culturas precolombinas ecuatorianas y dan más atractivo.

1. Búsqueda de siluetas

Se realizó una serie de siluetas en digital con el objetivo de encontrar cuál resulta más funcional y atractiva de una manera eficiente y rápida con la que se desarrollaron los personajes.

- Yana

Figura 10

Siluetas Yana



Nota: Ilustración de siluetas realizadas en Photoshop. José Cadmilema

- Karunki

Figura 11

Siluetas Karunki



Nota: Ilustración de siluetas realizadas en Photoshop. José Cadmilema

- Kantu

Figura 12

Siluetas Kantu



Nota: Ilustración de siluetas realizadas en Photoshop. José Cadmilema

- Raykint

Figura 13

Siluetas Raykint



Nota: Ilustración de siluetas realizadas en Photoshop. José Cadmilema

2. Rostros

Posteriormente, se realizó la creación del rostro para el personaje, el cual generó más personalidad, expresividad y vida a las propuestas. Los rostros siguieron las estéticas y rasgos propios de cada cultura, siendo estos representativos y auténticos para la creación del personaje.

- Yana

Figura 14

Rostros Yana



Nota: Ilustración de los rostros realizadas para el personaje Yana en Photoshop. José Cadmilema

- Karunki

Figura 15

Rostros Karunki



Nota: Ilustración de los rostros realizados para el personaje Karunki en Photoshop. José Cadmilema

- Kantu

Figura 16

Rostros Kantu



Nota: Ilustración de los rostros realizados para el personaje Kantu en Photoshop. José Cadmilema

- Raykint

Figura 17

Rostros Raykint



Nota: Ilustración de los rostros realizados para el personaje Raykint en Photoshop. José Cadmilema

2. Propuestas

Al seleccionar las siluetas y rostros que más encajaron con la descripción, se procedió a crear una variedad derivada de la propuesta elegida, en donde sea representada y conseguida de diversas formas posibles, entre esto incluye: vestimenta, decoraciones, tonos de piel, accesorios, etc.

- Yana

Figura 18

Propuestas Yana



Nota: Ilustración de propuestas realizadas para el personaje Yana en Photoshop. José Cadmilema

- Karunki

Figura 19

Propuestas Karunki



Nota: Ilustración de propuestas realizadas para el personaje Karunki en Photoshop. José Cadmilema

- Kantu

Figura 20

Propuestas Kantu



Nota: Ilustración de propuestas realizadas para el personaje Kantu en Photoshop. José Cadmilema

- Raykint

Figura 21

Propuestas Raykint



Nota: Ilustración de propuestas realizados para el personaje Raykint en Photoshop. José Cadmilema

4. Validación

Durante el proceso se procedió a realizar la validación, en la cual se sugirieron cambios tanto de elección de las propuestas como estéticos. Estas validaciones se realizaron de manera presencial mostrando las diferentes propuestas y realizando una serie de preguntas para obtener una mejor obtención de información necesaria.

Entre estos puntos se obtuvo:

- Cambio de color de la propuesta de Kantu para que se asemeje más a los kañaris utilizando más tonos rojos.
- Gran aceptación y gusto hacia la vestimenta a primera impresión.
- Mejora de las proporciones en las piernas de Yana para que la estética sea más fiel y representativa de las comunidades Tsáchilas.
- Reconocimiento inmediato sobre a qué cultura pertenecía cada personaje.

Figura 22

Registro de la Validación 1



Nota: Fotografías de un grupo de personas con las que se realizó la validación. José Cadmilema

5. Resultados finales

Como último apartado del proceso, se realizaron los resultados finales de cada personaje en donde estaría representado el rostro y a su lado el personaje de cuerpo completo, donde se pueden observar los elementos y características que estos supondrían dentro del proyecto, y que fueron aceptados dentro de la validación realizada al público objetivo.

- Yana

Figura 23

Resultado final Yana



Nota: Ilustración final realizada para el personaje Yana en Photoshop. José Cadmilema

- Karunki

Figura 24

Resultado final Karunki



Nota: Ilustración final realizada para el personaje Karunki en Photoshop. José Cadmilema

- Kantu

Figura 25

Resultado final Kantu



Nota: Ilustración final realizada para el personaje Kantu en Photoshop. José Cadmilema

- Raykint

Figura 26

Resultado final Raykint



Nota: Ilustración final realizada para el personaje Raykint en Photoshop. José Cadmilema

Creación de escenarios

Para la creación de escenarios, el proceso se realizó a escala de grises, ya que esto era necesario para la diferenciación de planos y direcciones, siendo lo más importante a desarrollar, luego se realizó la validación para poder dar color a las propuestas finales.

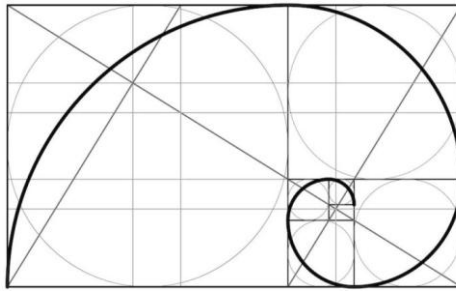
1. Composición

Dentro de la creación de entornos es necesario buscar aspectos que ayuden a la composición de una manera técnica que genere atractivo, consiguiendo así más dinamismo y dirección con la imagen, destacando objetos o túneles, generando una lectura de imagen deseada.

Para esto se implementó y estudió la "Proporción Áurea" para el desarrollo de las propuestas, que combina el arte con la geometría dando dirección y mayor atractivo visual.

Figura 27

Proporción Áurea



Nota: Gráfico demostrativo de la proporción Aurea. Obtenido de: Concepto. Historia de la proporción áurea

2. Bocetos

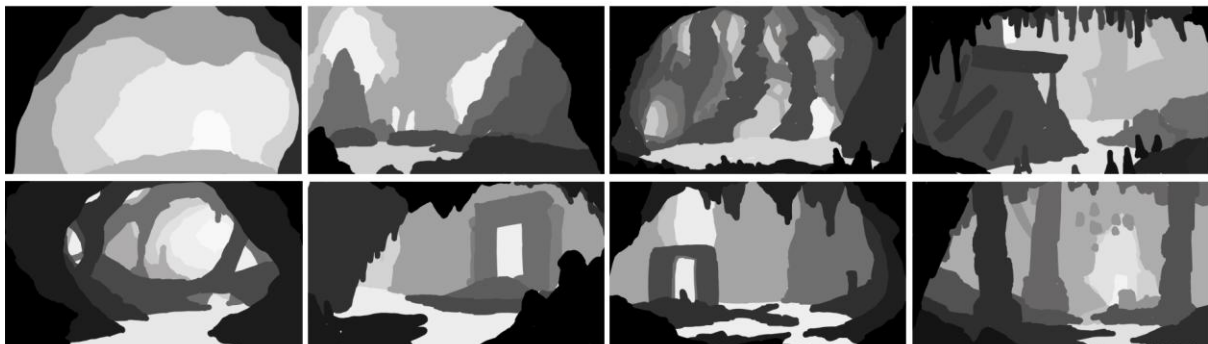
Los bocetos son necesarios para graficar y representar las diferentes ideas de manera sencilla y rápida donde no se pierde tiempo con detalles.

Para los escenarios, es necesario la resolución instantánea y presentación de varias propuestas. En este caso se realizó a manera de capas donde mediante una escala de grises se genera una marcada diferenciación de la profundidad de los planos y las formas que tendrán a futuro.

- Cueva de los Espíritus

Figura 28

Bocetos Cueva de los Espíritus



Nota: Ilustración de los bocetos del entorno "Cueva de los Espíritus" en Photoshop. José Cadmilema

- Selva Profunda

Figura 29

Bocetos Selva Profunda

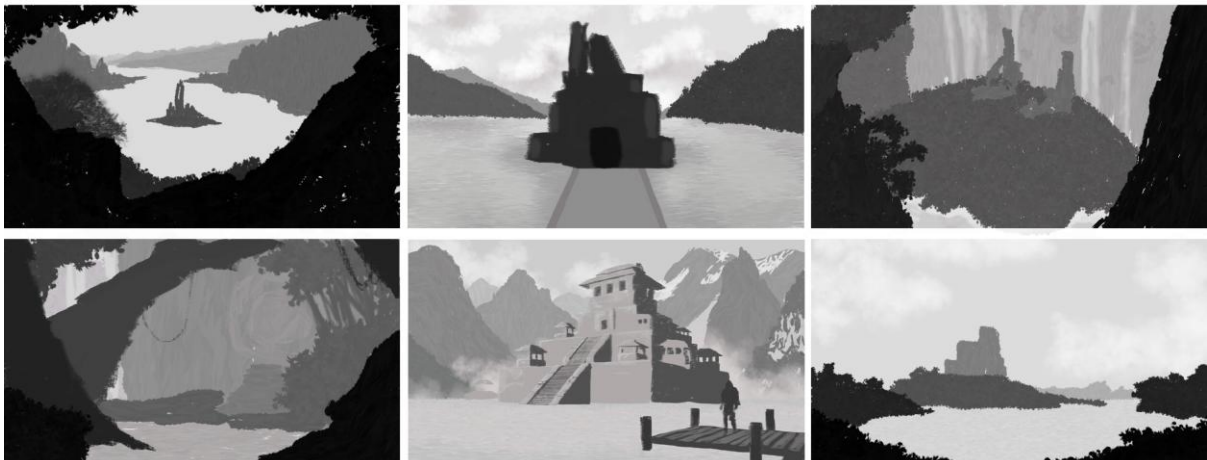


Nota: Ilustración de los bocetos del entorno "Selva Profunda" en Photoshop. José Cadmilema

- Templo de Agua

Figura 30

Bocetos Templo de Agua

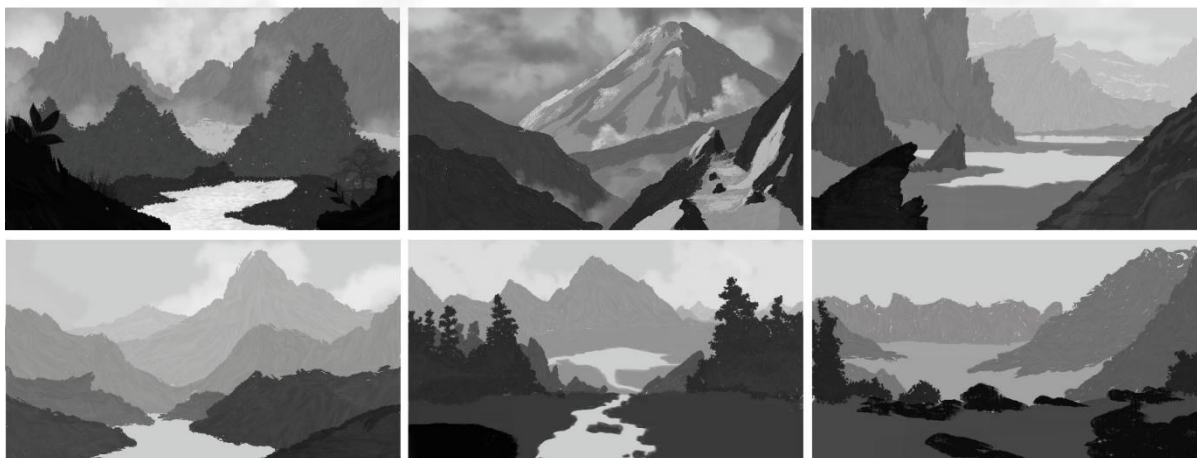


Nota: Ilustración de los bocetos del entorno "Templo de Agua" en Photoshop. José Cadmilema

- Volcán Dormido

Figura 31

Bocetos Volcán Dormido



Nota: Ilustración de los bocetos del entorno "Volcán Dormido" en Photoshop. José Cadmilema

3. Propuesta

Una vez seleccionadas las composiciones deseadas, se procedió a elaborar propuestas visuales con un poco más de detalles donde se puede apreciar de mejor manera cómo estas serían representadas dentro del juego donde interactuarán los personajes.

- Cueva de los Espíritus

Figura 32

Propuesta 1 Cueva de los Espíritus



Nota: Ilustración de la primera propuesta del entorno "Cueva de los Espíritus" en Photoshop. José Cadmilema

Figura 33

Propuesta 2 Cueva de los Espíritus



Nota: Ilustración de la segunda propuesta del entorno "Cueva de los Espíritus" en Photoshop. José Cadmilema

- Selva Profunda

Figura 34

Propuesta 1 Selva Profunda



Nota: Ilustración de la primera propuesta del entorno "Selva profunda" en Photoshop. José Cadmilema

Figura 35

Propuesta 2 Selva Profunda



Nota: Ilustración de la segunda propuesta del entorno “Selva profunda” en Photoshop. José Cadmilema

- Templo de Agua

Figura 36

Propuesta Templo de Agua



Nota: Ilustración de la propuesta del entorno “Templo de Agua” en Photoshop. José Cadmilema

- Volcán Dormido

Figura 37

Propuesta Volcán Dormido



Nota: Ilustración de la propuesta del entorno "Volcán Dormido" en Photoshop. José Cadmilema

4. Validación

En este apartado la validación se realizó tanto de manera digital como presencial, en donde se mostraron los ambientes y se encuestó en el caso de tener dos opciones cuál era la propuesta más atractiva, también sobre los puntos a mejorar, qué sentimientos transmitían, etc.

Se obtuvo gran aceptación y gusto a primera impresión, sin embargo, un aspecto a cambiar fue en el templo de agua, donde se comentó que la estructura se salía de la cultura Cañari y debía cambiarse a un diseño más fiel a la cultura.

Figura 38

Registro de la Validación 2



Nota: Fotografías de un grupo de personas con las que se realizó la validación. José Cadmilema

5. Resultados finales

Como último apartado, se presentaron las propuestas corregidas y en el caso de los entornos que constaban de dos opciones, se procedió a elegir una y aplicar color para generar un ambiente más inmersivo como resultado final.

- Cueva de los Espíritus

Figura 39

Resultado Final Cueva de los Espíritus



Nota: Ilustración del resultado final para el entorno “Cueva de los Espíritus” en Photoshop. José Cadmilema

- Selva Profunda

Figura 40

Resultado Final Selva Profunda



Nota: Ilustración del resultado final para el entorno “Selva Profunda” en Photoshop. José Cadmilema

- Templo de Agua

Figura 41

Resultado Final Templo de Agua



Nota: Ilustración del resultado final para el entorno "Templo de Agua" en Photoshop. José Cadmilema

- Volcán Dormido

Figura 42

Resultado Final Volcán Dormido



Nota: Ilustración del resultado final para el entorno "Volcán Dormido" en Photoshop. José Cadmilema

Aprendizaje

La creación de este Trabajo de Integración Curricular (TICu) fue una experiencia enriquecedora tanto a nivel técnico como conceptual. Una de las principales lecciones aprendidas fue la importancia de la investigación previa para respaldar cada decisión creativa. La fase inicial, que incluyó encuestas y análisis de culturas, brindó una base sólida para garantizar la autenticidad cultural en los diseños y asegurar que los resultados fueran relevantes para el público objetivo.

La metodología de diseño iterativo demostró ser clave en el desarrollo del proyecto. Su enfoque en la creación, prueba y refinamiento permitió ajustar detalles durante el proceso, asegurando que cada diseño reflejara los valores y la estética de las culturas representativas. La bocetación inicial y la exploración de siluetas facilitaron la experimentación y ayudaron a encontrar las formas y estilos más adecuados. Sin embargo, un desafío constante fue equilibrar la fidelidad cultural con un estilo gráfico moderno y atractivo para el público joven.

El uso de herramientas digitales como Photoshop fue esencial para lograr un mejor nivel en los resultados finales. Se recomienda que futuros proyectos prioricen la capacitación en estas plataformas, ya que ofrecen un amplio rango de posibilidades para la creación de concept art. Asimismo, la construcción de un moodboard en plataformas como Miro ayudó significativamente a organizar ideas y mantener la coherencia estética a lo largo del proyecto.

En cuanto a las recomendaciones, es crucial establecer un cronograma detallado y realista desde el inicio. Aunque el plazo de seis meses fue un desafío, mantener un flujo de trabajo organizado permitió cumplir con los objetivos. Se desaconseja abarcar más de lo planeado, como animaciones o publicaciones adicionales, ya que esto puede comprometer la calidad del proyecto principal.

En resumen, este TICu no solo permitió adquirir habilidades técnicas en arte conceptual, sino que también resaltó el valor del diseño gráfico como medio para preservar y promover la identidad cultural. Las estrategias y aprendizajes aquí documentados servirán como referencia para futuros proyectos que busquen unir creatividad, cultura y tecnología.

Referencias

- Blazer, L. (2020). *Animated Storytelling*. Peachpit Press.
- DroideTV (2024). "Coraline 15° Aniversario" en 3D regresa en agosto a cines de todo México. *DroideTV*. <https://www.droidetv.com/post/coraline-15-aniversario-en-3d-regresa-en-agosto-a-cines-de-todo-m%C3%A9xico>
- Galindo, L (1998). *La metodología de encuesta*.
- García, N. (2001). *La globalización imaginada*.
- Guzmán, J. (2016). *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*. (18). Iconofacto.
- Jenkins, H (2012). *Convergence Culture*.
- Márquez, R (2022). Las mejores skins de Fortnite de 2021. *Vida Extra*. <https://www.vidaextra.com/listas/mejores-skins-fortnite-2021>
- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions*. MIT Press.
- Shawn, A. (2019). *Design for motion*. Routledge.
- Tsai, F (2007). *Drawing and Painting Fantasy Worlds*

Anexos

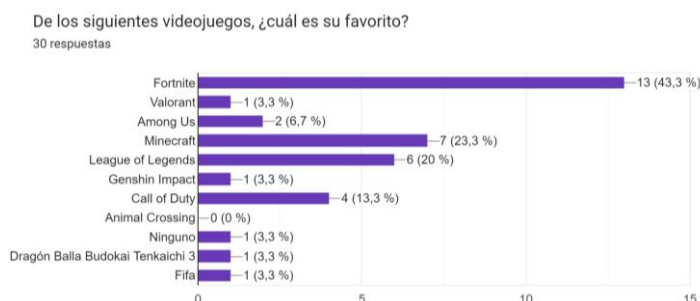
Anexo A. Encuesta

Para poder definir el estilo gráfico que los jóvenes prefieren y realizar el concept art según los datos obtenidos se realizó una encuesta de 8 preguntas en donde se consultó sobre sus preferencias en torno a gráficos, videojuegos, series, cuentos, etc., y a su vez se aprovechó para obtener información sobre el conocimiento que poseen los jóvenes sobre las culturas precolombinas ecuatorianas y con cuales se llegan a sentir más identificados o sienten que los representan. Estas encuestas se realizaron mediante Google Forms a través de un link se pudo poner a disposición del público objetivo.

Se obtuvo un total de 30 respuestas para poder analizarlas y obtener los datos necesarios para la resolución del concept art. La primera pregunta busca conocer la preferencia en videojuegos del usuario y qué modo de juego prefieren. Donde se concluyó que los usuarios buscan un juego más aventurero, personalizado donde tengan que ir mejorando sus habilidades con un estilo más cartoon y estilizado.

Tabla 4

Resultados pregunta videojuegos

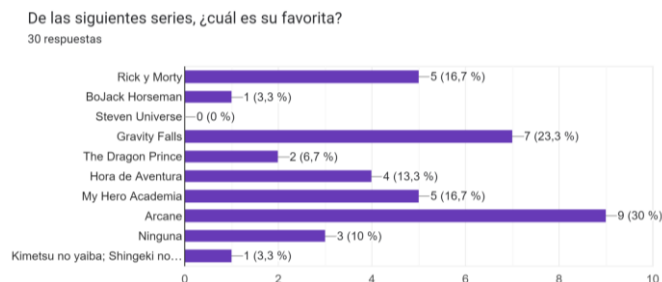


Nota: Cuadro sobre las estadísticas y resultados de la pregunta realizada sobre videojuegos. José Cadmilema

A continuación, la siguiente pregunta trata sobre las series con más preferencia, por lo que se colocó una lista de las más populares y conocidas. Se observa que en su mayoría se eligieron series que tienen una gran cantidad de aventura y diseños de personajes muy extravagantes, variados y llamativos en donde llega a un punto sobrehumano y seres fantásticos con historias de trasfondo complejas donde supone escenarios irreales y caóticos.

Tabla 5

Resultados pregunta series

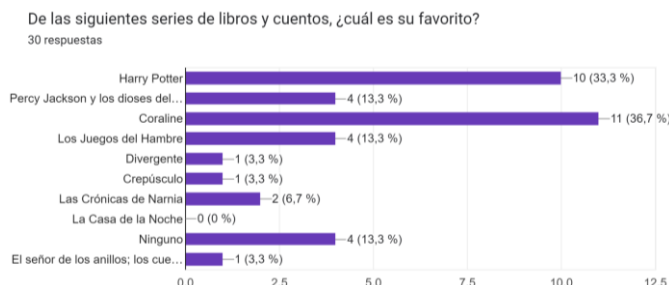


Nota: Cuadro sobre las estadísticas y resultados de la pregunta realizada sobre series. José Cadmilema

La tercera busca entender la narrativa e historias que el público prefiere consumir, por lo que se preguntó de una lista de cuentos sobre los favoritos. Esto demostró que lo más solicitado son historias con trasfondos oscuros y que mantengan sucesos trágicos en donde deban enfrentar peligros y luchas que necesitan que el personaje tenga su desarrollo y cambie para lograr su cometido.

Tabla 6

Resultados pregunta narrativa



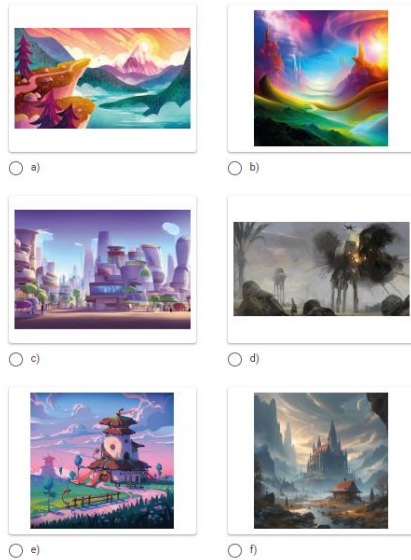
Nota: Cuadro sobre las estadísticas y resultados de la pregunta realizada sobre narrativas. José Cadmilema

La última pregunta trata sobre el estilo gráfico, se colocó una lista de imágenes de diferentes estilos diferenciados, en donde, dos predominaron con un gran porcentaje notorio. La elección predominó en imágenes ilustradas en las que se encontraban elementos irreales basados en los avances tecnológicos de la humanidad, destacando un entorno fantástico e irreal, yendo del extremo del caos y destrucción, a la calma y tranquilidad de un hogar rodeado de plantas. Este apartado fue clave para definir el estilo gráfico.

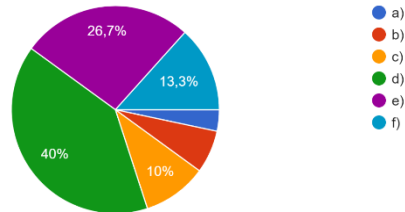
Tabla 7

Resultados pregunta estilos gráficos

De las siguientes imágenes, seleccione las que más le guste *



De las siguientes imágenes, seleccione las que más le guste
30 respuestas



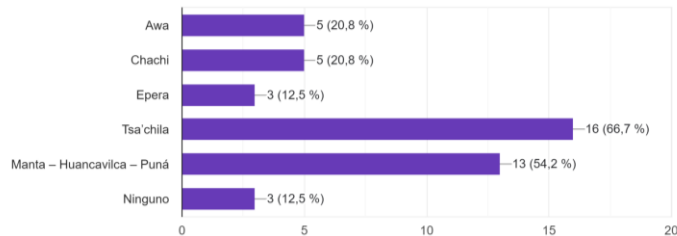
Nota: Cuadro sobre estadísticas y resultados de la pregunta realizada sobre el estilo gráfico. José Cadmilema

Las siguientes preguntas involucraron más el conocimiento cultural del Ecuador por parte del público objetivo en donde fue lo más importante de la encuesta para poder seleccionar qué culturas son las que representarán a Ecuador dentro de este proyecto y demostrarán con cuáles los jóvenes ecuatorianos tienen más afinidad de ser representados. Con estos resultados se definió que las culturas que se desarrollarán serán la Tsáchila, Kañari, Shuar y Otavalo.

Tabla 8

Resultados pregunta culturas Costa

De las siguientes culturas precolombinas de la costa, marque las que usted conoce.
24 respuestas



Nota: Cuadro sobre las estadísticas y resultados de las culturas que se conocen en la costa. José Cadmilema

Tabla 9

Resultados pregunta culturas Sierra



Nota: Cuadro sobre las estadísticas y resultados de las culturas que se conocen en la sierra. José Cadmilema

Tabla 10

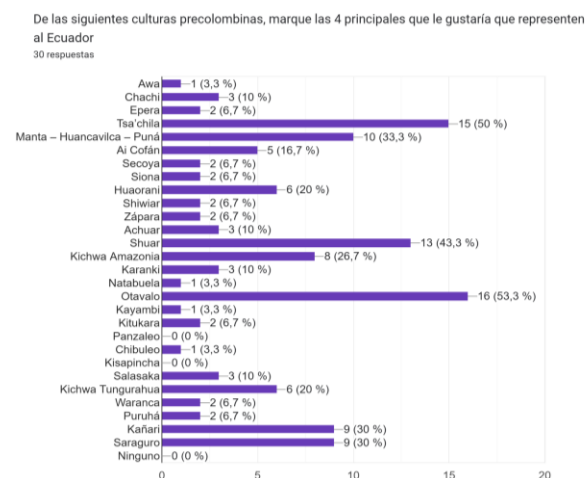
Resultados pregunta culturas Amazonía



Nota: Cuadro sobre las estadísticas y resultados de las culturas que se conocen en la Amazonía. José Cadmilema

Tabla 11

Resultados pregunta culturas representativas



Nota: Cuadro sobre las culturas que son consideradas las más representativas. José Cadmilema

Anexo B. Entrevista

Seguido de la encuesta, se realizó una entrevista con el fin de conocer los métodos, procesos y técnicas que se realizan dentro del Concept Art para diseño de personajes y de entornos, y a su vez, conocer el mercado laboral del Concept Art en el Ecuador. Para este proceso se entrevistó al diseñador Xavier Cuenca

2.1 Información Básica

- **Nombre del entrevistador:** José Cadmilema
- **Nombre del entrevistado:** Xavier Cuenca
- **Fecha y hora de la entrevista:** Domingo, 5 de mayo del 2024. 19h00 - 19h40
- **Vía:** Zoom

2.2 Objetivos de la Entrevista:

- Conocer los métodos, procesos y técnicas que realiza dentro del Concept Art para diseño de personajes y de entornos.
- Conocer el mercado laboral del Concept Art en el Ecuador.

2.3 Contexto

Xavier es un diseñador gráfico que se encuentra en la industria del entretenimiento, la ilustración, el arte conceptual de series y videojuegos, cómics y arte digital. Es un apasionado ilustrador que muestra en cada uno de sus expresivos dibujos sus referencias a la cultura popular, a los cómics, la música y la ciencia ficción con los que todos los días busca crear nuevos conceptos. Ha trabajado para varias agencias y grupos interdisciplinarios independientes en el área de diseño.

2.4 Desarrollo de la Entrevista:

La entrevista se elaboró de manera exitosa en donde el entrevistado pudo expresarse y compartir sus ideas y opiniones sobre el tema y el cómo realizarlo. En esta entrevista se elaboraron varias preguntas clave las cuales fueron respondidas sin problema:

- **¿Qué herramientas y software suele utilizar usted en su trabajo de concept art?** Los proyectos suelen ser realizados en Photoshop a manera digital, pero en su mayoría son a mano y escaneados.
- **¿Cómo aborda la investigación y la recopilación de referencias al comenzar un proyecto?**
- **¿Qué fuentes de inspiración suelen ser más útiles para usted?** Este proceso ya suele ser realizado

previamente por el director de arte o productor, se debe realizar una gran cantidad de elementos del mismo sistema gráfico en base al brief. Se debe empapar mucho en la estética requerida.

- **¿Qué procesos toma en cuenta en el diseño de los personajes y sus características? ¿Cuál fue el proceso en el desarrollo del Gran Viaje?** Luego de la creación de varios elementos según el sistema, se pasa al proceso de siluetas o boceto en línea (para paisajes escenarios en grises). En El Gran Viaje se realizó un proceso más recursivo ocupando tiempo personal. Obtención de muchas referencias, entender la problemática, realización de varios bocetos y resolución gráfica.

- **Para realizar el diseño de entorno de un paisaje, ¿qué aspectos tomaría en cuenta y cómo inicia con este proceso?** Depende de la visión del director. Debe ya estar escrita la historia, se deben tomar muchas referencias y modificarlas hasta obtener la estética, luego de esto se procede a la elaboración de plantas, rocas, fauna etc. Ir puliendo de más a menos.

- **¿Qué consejo o recomendación daría para mejorar las habilidades en concept art y desarrollar una carrera en base a esta?** Seguir el instinto, generar mucho material, tener trabajo personal, leer libros de arte o de diseño, ver documentales sobre cómo era el planeta y su fauna hace muchos años. Se debe ser visual. Seguir los siguientes puntos: 1. Portafolio y proyectos personales; 2. Nutrir tu mente; 3. Perseverancia y disciplina.

- **¿Qué tan factible es poder vivir del arte conceptual en el medio local?** Es muy factible, es una forma de entender que tu arte puede trascender fronteras. La industria del entretenimiento es una industria multimillonaria, se derrocha mucho dinero y es muy bien pagada.

2.5 Conclusiones o Hallazgos de la entrevista

Si no se puede tomar un lápiz y realizar un concepto o una problemática visual no sirve de nada el resto. La clave para el éxito es la perseverancia y constancia y sobre todo hay que estar nutriendo constantemente tu mente para poder generar ideas de forma más rápida y exitosa. En el proceso de elaboración de un concept art es muy importante la resolución rápida y en gran cantidad de varias ideas que formen parte de una misma estética en donde la persona a la que le entregues tenga de sobra material para elegir y crear el mundo y videojuego en base a tu trabajo.