



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CONCEPT ART PARA EL VIDEOJUEGO “TESORO  
INCA - EL LEGADO DE RUMIÑAHUI” DIRIGIDO A  
GAMERS ADOLESCENTES

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los  
requisitos establecidos para optar por el título de  
Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor guía  
Harold Ricardo Palacios Vela

Autor  
Patricio Javier Guerra Núñez

Año  
2018

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo, Concept art para el videojuego “Tesoro Inca - el Legado de Rumiñahui” dirigido a gamers adolescentes, a través de reuniones periódicas con el estudiante Patricio Javier Guerra Núñez, en el trimestre 2018-3, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

---

Harold Ricardo Palacios Vela  
Técnico Superior en Diseño Gráfico  
CI. 1710679885

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, Concept art para el videojuego "Tesoro Inca - el Legado de Rumiñahui" dirigido a gamers adolescentes, del Patricio Javier Guerra Núñez, en el trimestre 2018-3, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

---

Diego Alberto Latorre Villafuerte  
Ingeniero en Diseño Gráfico y  
Comunicación Visual  
CI. 1711434421

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

---

Patricio Javier Guerra Núñez  
CI. 1720908571

## **RESUMEN**

El proyecto consiste en desarrollar un libro de concept art, el cual pueda servir como propuesta para la producción de un videojuego. La temática gira entorno a la leyenda del tesoro Inca escondido por Rumiñahui en los Llanganates. De realizarse el videojuego este podría atraer a los jóvenes a interesarse más en los aspectos de la cultura ecuatoriana.

Se han investigado diferentes contenidos prácticos, orientados a ejecutar el libro de manera satisfactoria, entre los que se pueden mencionar están: el profundizar en los hechos de la leyenda, conocer las técnicas de concept art e indagar sobre el desarrollo de un focus group para obtener una adecuada retroalimentación.

## **ABSTRACT**

The project consists in develop a concept art book, it could be a proposal for producing a video game. The topic is the legend of an Inca's treasure hidden by Rumiñahui in the Llanganates. If the game is created, it could catch young people attention and get them close to Ecuadorian culture.

In the Project, practical contents were searched, for creating the book satisfactorily, could be mentioned delve into the legend, know about concept art techniques, and investigate how a focus group works to obtain appropriate feedback.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I .....	2
1.1 El problema .....	2
1.1.1 Planteamiento del Problema .....	2
1.1.2 Formulación del Problema .....	2
1.1.3 Preguntas Directrices .....	3
1.2 Objetivos .....	3
1.2.1 Objetivo General .....	3
1.2.2 Objetivos específicos .....	3
1.3 Justificación e importancia.....	4
1.4 Alcance.....	5
CAPITULO II .....	6
2.1 Antecedentes .....	6
2.2 Fundamentación Teórica .....	8
2.2.1 El tesoro Inca escondido en los Llanganates .....	8
2.2.2 Concept Art .....	14
2.2.3 Método de evaluación comunicacional.....	32
2.3 Definición de términos técnicos.....	34
2.4 Fundamentación Legal.....	36
CAPITULO III .....	37
3.1 Diseño de la Investigación.....	37
3.2 Grupo Objetivo .....	37
3.3 Técnicas de Recopilación de Información .....	37
3.4 Técnicas de Procesamiento de Datos .....	38
3.5 Caracterización de la Propuesta .....	38

3.5.1 Sinopsis.....	38
3.5.2 Presentación del producto.....	38
3.5.3 Idea Original.....	38
3.5.4 Referencias de estilo Gráfico .....	39
3.5.5 Paleta de Colores.....	40
3.5.6 Tipografía.....	41
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>42</b>
<b>4.1 Recursos.....</b>	<b>42</b>
4.1.1 Recursos Humanos.....	42
4.1.2 Recursos Técnicos.....	42
4.1.3 Recursos Materiales.....	42
4.1.4 Recursos Económicos.....	43
<b>4.2 Presupuesto.....</b>	<b>43</b>
<b>4.3 Costo Total.....</b>	<b>45</b>
<b>4.4 Cronograma.....</b>	<b>46</b>
<b>CAPITULO V.....</b>	<b>48</b>
<b>5.1 Preproducción.....</b>	<b>48</b>
5.1.1 Brief del proyecto .....	48
5.1.2 Desarrollo de la Historia .....	48
5.1.3 Diseño Machote .....	50
5.1.4 Entrevista .....	51
5.1.5 Exploración Visual.....	52
<b>5.2 Producción.....</b>	<b>68</b>
5.2.1 Mecánica del Juego .....	68
5.2.2 Desarrollo de Personajes .....	70
5.2.3 Desarrollo de Escenarios .....	80
5.2.4 Desarrollo de Props y Assets .....	90
5.2.5 Diseño y Diagramación .....	96
<b>5.3 Terminados y Evaluación.....</b>	<b>97</b>
5.3.1 Pruebas de Color e impresión.....	97
5.3.2 Selección del Soporte .....	97
5.3.3 Impresión y Empastado.....	98
5.3.4 Proceso de Evaluación (Focus Group).....	99



CAPITULO VI.....	100
6.1 Conclusiones .....	100
6.2 Recomendaciones.....	100
REFERENCIAS .....	101
ANEXOS .....	106

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estimación de costos mensuales operativos.....	43
Tabla 2. Estimación de costos mensuales de equipos.....	43
Tabla 3. Estimación de costos mensuales de mano de obra .....	44
Tabla 4. Estimación de costo hora .....	44
Tabla 5. Estimación de horas del proyecto .....	44
Tabla 6. Costo del proyecto.....	45
Tabla 7. Cronograma del proyecto.....	46

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gráfica del videojuego To Leave.....	6
Figura 2. Gráfica del videojuego Samsa y los caballeros de la luz.....	7
Figura 3. Videojuego el viaje de Uku.....	7
Figura 4. Gráfica del videojuego Inca de Coktel Vision .....	8
Figura 5. Representación de objetos de oro y plata de origen incaico .....	9
Figura 6. Laguna Quillopacha Parque Nacional Llanganates .....	9
Figura 7. Representación de la captura de Atahualpa por Francisco Pizarro ..	10
Figura 8. Los funerales del Inca, pintura de Luis Montero, Fotografía del Museo de arte de Lima.....	11
Figura 9. Busto de Rumiñahui, Plaza Indoamérica UCE .....	12
Figura 10. Fotografía, entrada al Parque Nacional Llanganates .....	13
Figura 11. Tapir de montaña a la orilla del río Mulatos .....	13
Figura 12. Paisaje del Parque Nacional Llanganates.....	14
Figura 13. Concept art del videojuego Revelation Online .....	15
Figura 14. Concept Art, Thumbnails ejemplo .....	15
Figura 15. Concept Art, Siluetas ejemplo .....	16
Figura 16. Concept Art, sketches ejemplo.....	16
Figura 17. Concept art, foto-manipulación ejemplo .....	17
Figura 18. Herramientas Digital para concept art 2D y 3D .....	18
Figura 19. Proceso de concept art, escenario ejemplo .....	19
Figura 20. Proceso de concept art, personajes ejemplo A.....	19
Figura 21. Proceso de concept art, personajes ejemplo B .....	20
Figura 22. La esfera de Runge, 1810.....	20
Figura 23. Sistema Munsell, color .....	21
Figura 24. Sistema NCS Estandar, color.....	21
Figura 25. Armonías de color: Complementarios, Tríadas y Tétradas .....	22
Figura 26. Guía de estilo, moodboard ejemplo.....	23
Figura 27. Guía de estilo, paletas de colores ejemplo.....	24
Figura 28. Guía de estilo, personajes ejemplo .....	24
Figura 29. Guía de estilo, escenarios ejemplo .....	25
Figura 30. Estructura de los tres arcos, representación .....	26
Figura 31. El viaje del héroe, de Joseph Campbell .....	27
Figura 32. Reglas de composición, ejemplos.....	29
Figura 33. Punto de vista, escala, líneas guía; ejemplos .....	30
Figura 34. Retícula base para diagramación.....	30
Figura 35. Ejemplos de diagramación de páginas.....	31
Figura 36. Partes de un libro .....	32
Figura 37. Representación Focus group .....	32
Figura 38. Diagrama de funcionamiento del Focus Group .....	34
Figura 39. Referencia gráfica de comic: Todd Mcfarlane y Greg Capullo. ....	39
Figura 40. Referencia gráfica de comic, lápices de la portada alterna de Steve Mcniven.....	39

Figura 41. Referencia de paletas de colores cálidos y fríos, ilustraciones de Frank Frazetta .....	40
Figura 42. Referencia de paletas de colores fríos, comic.....	40
Figura 43. Referencia de tipografía Decrepit BRK .....	41
Figura 44. Referencia de tipografía Bauhaus 93 y Palatino Linotype.....	41
Figura 45. Diseño y diagramación del machote el libro.....	51
Figura 46. Exploración del héroe, Román .....	52
Figura 47. Exploración del guía, Rumiñahui.....	53
Figura 48. Exploración de la damisela, Noemí .....	54
Figura 49. Exploración del villano, Mallku .....	55
Figura 50. Exploración de expresiones faciales del héroe, Román.....	56
Figura 51. Exploración turn around héroe, Román.....	57
Figura 52. Exploración turn around guía, Rumiñahui .....	58
Figura 53. Exploración turn around damisela, Noemí .....	59
Figura 54. Exploración turn around villano, Mallku.....	60
Figura 55. Exploración escenario, Ciudad de Quito .....	61
Figura 56. Exploración de elemento de la Ciudad de Quito .....	61
Figura 57. Exploración escenario, los Llanganates .....	62
Figura 58, Exploración de elemento de los Llanganates .....	62
Figura 59. Exploración de líneas, formas y texturas.....	63
Figura 60. Exploración de la paleta de color .....	64
Figura 61. Exploración cámara 01, ley de tercios.....	65
Figura 62. Exploración cámara 02, triángulo.....	66
Figura 63. Exploración cámara 03, número de oro .....	67
Figura 64. Navegación del jugador.....	68
Figura 65. Movimientos básicos: ■ ▲ X ●.....	68
Figura 66. Movimientos especiales .....	69
Figura 67. Héroe – Exploración del diseño .....	70
Figura 68. Héroe - Exploración del rostro.....	70
Figura 69. Héroe - Prueba de color .....	70
Figura 70. Héroe - Ilustraciones: frontal y trasera .....	71
Figura 71. Héroe – Proceso de Ilustración .....	71
Figura 72. Guía – Exploración del diseño .....	72
Figura 73. Guía - Exploración del rostro.....	72
Figura 74. Guía - Prueba de color .....	72
Figura 75. Guía - Ilustraciones: frontal y trasera .....	73
Figura 76. Guía – Proceso de Ilustración .....	73
Figura 77. Damisela - Exploración del diseño .....	74
Figura 78. Damisela - Exploración del rostro.....	74
Figura 79. Damisela - Prueba de color.....	74
Figura 80. Damisela - Ilustraciones: frontal y trasera .....	75
Figura 81. Damisela - Proceso de Ilustración.....	75
Figura 82. Villano - Exploración del diseño .....	76
Figura 83. Villano - Exploración del rostro.....	76
Figura 84. Villano - Prueba de color .....	76

Figura 85. Villano - Ilustraciones: frontal y trasera .....	77
Figura 86. Villano - Proceso de Ilustración .....	77
Figura 87. Ecuas - Exploración del diseño .....	78
Figura 88. Ecuas - Exploración del rostro .....	78
Figura 89. Ecuas - Prueba de color .....	78
Figura 90. Ecuas - Ilustraciones: frontal y trasera .....	79
Figura 91. Ecuas - Proceso de Ilustración .....	79
Figura 92. Mapa Locación 1 - Quito Centro Histórico .....	80
Figura 93. Ilustración a Color Escenario 1 .....	80
Figura 94. Ilustración a color Centro Histórico, Quito .....	80
Figura 95. Nivel I - Escenario 001 .....	81
Figura 96. Nivel I - Escenario 002 .....	81
Figura 97. Nivel I - Escenario 003 .....	81
Figura 98. Nivel II - Escenario 004 .....	82
Figura 99. Nivel II - Escenario 005 .....	82
Figura 100. Nivel II - Escenario 006 .....	82
Figura 101. Proceso Mapa Locación 1 - Quito Centro Histórico .....	83
Figura 102. Proceso de Ilustración a Color Escenario 1 .....	84
Figura 103. Mapa Locación 2 - Los Llanganates .....	85
Figura 104. Ilustración a Color Escenario 11 .....	85
Figura 105. Nivel III - Escenario 007 .....	86
Figura 106. Nivel III - Escenario 008 .....	86
Figura 107. Nivel III - Escenario 009 .....	86
Figura 108. Nivel IV - Escenario 010 .....	87
Figura 109. Nivel IV - Escenario 011 .....	87
Figura 110. Nivel IV - Escenario 012 .....	87
Figura 111. Proceso Mapa Locación 2 - Los Llanganates .....	88
Figura 112. Proceso Ilustración a Color Escenario 11 .....	89
Figura 113. Props & Assets – Vestimenta de personajes .....	90
Figura 114. Props & Assets – Armas .....	91
Figura 115. Props & Assets - Casas y Construcciones .....	92
Figura 116. Props & Assets - Iluminaria .....	92
Figura 117. Props & Assets – Vegetación .....	93
Figura 118. Props & Assets – Montañas .....	94
Figura 119. Props & Assets - Tesoros .....	94
Figura 120. Props & Assets – Potenciadores .....	95
Figura 121. Props & Assets - Libros .....	95
Figura 122. Props & Assets - Cajas .....	95
Figura 123. Props & Assets - Mapa .....	95
Figura 124. Portada y Contraportada .....	96
Figura 125. Tipografía utilizada .....	96
Figura 126. Pruebas de Color e Impresión .....	97
Figura 127. Soporte Páginas Internas .....	97
Figura 128. Impresión y Empastado .....	98
Figura 129. Realización Focus Group A .....	99

Figura 130. Realización Focus Group B..... 99

## **INTRODUCCIÓN**

En el Ecuador no existen productos de entretenimiento dirigido a los jóvenes y que fomenten la cultura del país, por lo que se ha propuesto desarrollar un libro de concept art, esto podría ser el primer paso para la creación de un videojuego.

El proyecto busca crear gráficas de gran impacto y concepto, que sean capaces de llamar la atención de productores de estos juegos.

En los diferentes capítulos del trabajo se expondrán: el problema, el marco teórico, los métodos y herramientas de investigación, la ejecución de las etapas de producción del libro y el método de evaluación de resultados.

# **CAPITULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 El problema**

#### **1.1.1 Planteamiento del Problema**

En la actualidad es muy poco el interés que muestran los ecuatorianos por conocer la historia de su país, sobre todo por sus raíces indígenas. A causa de la globalización y de la marginación que sufren ciertos grupos étnicos.

Los más afectados son los jóvenes, quienes están más expuestos a la cultura común que tiende a generarse en estas épocas y son influenciados también por los medios de comunicación actuales. Esto se refleja en su estilo de vida, sus tendencias de consumo, sus formas de hablar, vestir y comportarse, entre otros aspectos.

Este desinterés tiene orígenes remotos, en épocas de la colonia se impuso la cultura europea a los indígenas y prevaleció esa visión del mundo, lo que generó recelo y repudio hacia la historia, costumbres y tradiciones de los pueblos conquistados, discriminación que aun hoy se percibe a diario. Esto conlleva a que culturas externas sean fácilmente asimiladas por la población.

De continuar este camino, las próximas generaciones carecerán de una identidad propia, y los diferentes elementos que conforman la cultura ecuatoriana caerán en el olvido, siendo quizá conservadas de manera aislada en muy pocos lugares del país.

#### **1.1.2 Formulación del Problema**

La juventud sufre de una pérdida de identidad cultural, independientemente de las razones, se puede señalar que en el mercado; no existe un producto de entretenimiento que los acerque a sus orígenes y que les permita interesarse en los diferentes aspectos de las leyendas y tradiciones de Ecuador.



¿Puede un libro de concept art ser el medio por el cual productores y desarrolladores de videojuegos decidan aventurarse en la creación de un proyecto basado en la leyenda del tesoro Inca escondido por Rumiñahui, con el objeto de llenar el vacío cultural de la juventud actual?

De desarrollarse el videojuego, en base al libro, este tiene grandes posibilidades de enganchar a la juventud con sus raíces históricas, aprovechando un contenido de aventura, abundante acción y gráficas llamativas, como ya lo han hecho las diferentes entregas de God of War.

### **1.1.3 Preguntas Directrices**

- ¿De qué se trata la leyenda del tesoro Inca escondido por Rumiñahui?
- ¿Qué son los Llanganates, y cómo es su paisaje?
- ¿Qué se necesita saber para elaborar un libro de concept art?
- ¿Cuáles son las técnicas para desarrollar un trabajo de concept art y cuál de estas podría utilizarse en este proyecto?
- ¿Cuál es el proceso más adecuado para elaborar un libro de concept art?
- ¿Cómo se puede medir el posible impacto del contenido del libro, en los desarrolladores de videojuegos?

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo General**

Producir un libro de concept art, a través de técnicas y herramientas digitales, como propuesta gráfica para un videojuego basado en la leyenda del tesoro Inca escondido por Rumiñahui.

### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Recopilar información sobre la leyenda del tesoro Inca, los paisajes de los Llanganates y las técnicas para desarrollar concept art.

- Realizar cada uno de los elementos de la preproducción del proyecto, siendo estos: la propuesta estética, la historia, el machote, bocetos de personajes, etc.
- Desarrollar las gráficas de los diferentes conceptos (concept arts) que compondrán el libro e incluirá el diseño de personajes, de escenarios, props, e ilustraciones.
- Compilar el trabajo de concept art en un libro, realizando la edición de textos, corrección de color, pruebas de impresión, etc.
- Analizar el impacto del contenido del libro mediante un focus group.

### **1.3 Justificación e importancia**

La constante falta de identidad de los jóvenes es un problema que presenta un gran reto para cualquiera que se disponga a trabajar en ello. Para mitigarlo se podrían utilizar productos de entretenimiento que mediante su contenido generen interés en los jóvenes en profundizar sobre sus raíces culturales, sin embargo, en el mercado ecuatoriano estos no existen.

Por lo cual, un libro de concept art podría ser la chispa generadora que incite a individuos o empresas a desarrollar un videojuego basado en la leyenda del tesoro Inca, que podría fomentar en los jóvenes la necesidad de investigar sobre las historias y tradiciones de Ecuador.

## **1.4 Alcance**

El libro de concept art incluirá el desarrollo de cuatro personajes, dos escenarios, varios props y una descripción general de la historia que acompañaría el videojuego. El libro constará de aproximadamente 50 páginas, con gráficas e ilustraciones en estilo comic, y se utilizará la herramienta digital Photoshop para su elaboración. De desarrollarse el mismo, este tendría como target a jóvenes adolescentes gamers de 14 a 24 años de clase media que gusten de videojuegos de aventura y acción.

## CAPITULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

En los últimos años en Ecuador se han presentado algunas propuestas de videojuegos, de diferentes temáticas, esto evidencia cierto interés de los desarrolladores locales en invertir en este campo. Entre los proyectos que se pueden mencionar se encuentran:

- To Leave, videojuego producido por varios jóvenes de Guayaquil pertenecientes a la compañía Freak Creations, el juego ya sido presentado en la expo E3 (Electronic Entertainment Expo) en los Ángeles (EE.UU.) en el año 2014 (El Comercio, 2014).

En el videojuego el personaje principal (Harm) trata de salir de la monotonía por medio de una puerta fantástica, el jugador debe pasar los obstáculos volando en esta puerta (El Comercio, 2014).

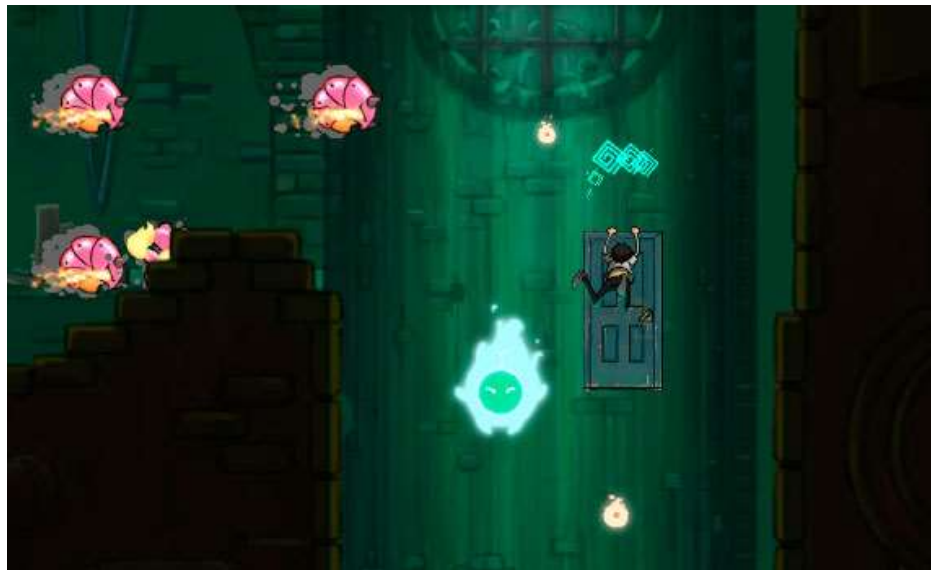


Figura 1. Gráfica del videojuego To Leave. Tomado de (Freaky Creations, s.f.)

- Samsa y los caballeros de la luz, es el trabajo de David Eguiguren y que fue lanzado en el 2014. En este título el personaje principal buscará la salvación del mundo, mientras que toma agua de horchata para recibir más poder (El Comercio, 2014).



Figura 2. Gráfica del videojuego Samsa y los caballeros de la luz. Tomado de (FIUXY, 2015)

- El viaje de Uku, es un video juego presentado en el 2017, el cual pretende concientizar sobre la necesidad de preservar al oso andino u oso de anteojos. El proyecto fue desarrollado por estudiantes y profesores del Instituto Metropolitano de Diseño La Metro. El jugador debe llevar al oso, Uku, esquivando diferentes obstáculos como en las entregas de Mario Bros (El Telégrafo, 2017).



Figura 3. Videojuego el viaje de Uku. Tomado de (El Telégrafo, 2017)

Entre los videojuegos desarrollados en el exterior se pueden mencionar a Inca y su sécuela Inca II: Naciones de Inmortalidad, producidas por Coktel Vision. Estas entregas fueron lanzadas en 1992 y 1994 respectivamente. El videojuego muestra una lucha espacial entre incas y españoles con toques de ciencia ficción (TV Tropes, s.f.).

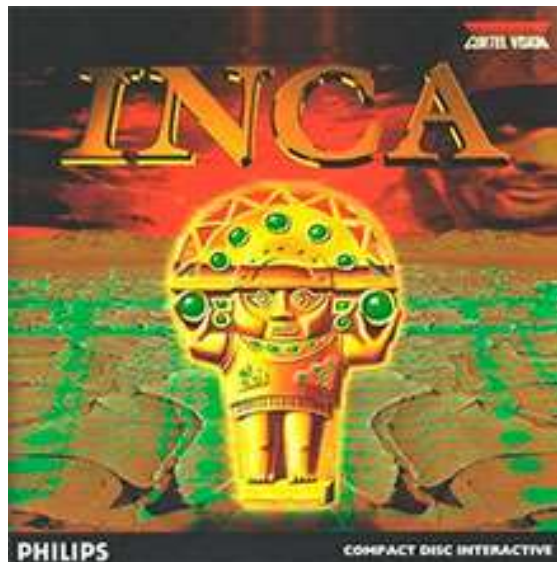


Figura 4. Gráfica del videojuego Inca de Coktel Vision. Tomado de (TV Tropes, s.f.)

## 2.2 Fundamentación Teórica

### 2.2.1 El tesoro Inca escondido en los Llanganates

#### 2.2.1.1 La leyenda

Existe la leyenda de que en los Llanganates o Llanganati se encuentra un tesoro escondido por Rumiñahui, cuando los españoles asesinaron a Atahualpa (Barriga López, 2016).



Figura 5. Representación de objetos de oro y plata de origen incaico. Tomado de (Historias y relatos, s.f.)

Los Llanganati es una región de Ecuador, ubicada entre las provincias de Latacunga, Cotopaxi, Napo y Pastaza (Soria, Medina, & Espín, 2011). Región montañosa que se compone una parte de páramo y otra de selva, con ambientes inhóspitos, poco accesible y desolados. Su irregular geografía presenta espesas brumas y vegetación abundante, lo que hace muy difícil su exploración (Anhalzer, 1998, pág. 5).



Figura 6. Laguna Quillopacha Parque Nacional Llanganates. Tomado de (Llanganates Park, 2011)

Según la historia, en la época de la conquista española, los conquistadores liderados por Francisco Pizarro se encontraron con Atahualpa y su ejército, los cuales acababan de vencer a Huáscar en la guerra civil Inca que había fragmentado al Tahuantinsuyo. En dicho encuentro, los conquistadores haciendo uso de engaños lograron capturar al soberano (Anhalzer, 1998, pág. 17).



Figura 7. Representación de la captura de Atahualpa por Francisco Pizarro. Tomado de (Sytyson, s.f.)

Cautivo en Cajamarca, el Inca acordó con sus captores el pago de un rescate para recuperar su libertad, este consistía en llenar un cuarto de oro y dos de plata. Con esto, los súbditos del hijo del sol recolectaron el rescate de todos los confines del reino (Anhalzer, 1998, pág. 18).

La recolección del tesoro fue una empresa que demoraría meses, y con el tiempo la paranoia se apoderaría de los conquistadores, asustados de un posible ataque de un ejercito de indígenas al mando del general Rumiñahui (Anhalzer, 1998, pág. 18). Temiendo su aniquilación a manos de los incas, los españoles, pese a no haber cobrado la totalidad del rescate, sentenciaron y dieron muerte a Atahualpa. Aunque cabe señalar que la cantidad de oro y plata recolectados no era nada despreciable (Anhalzer, 1998, pág. 20).





Figura 8. Los funerales del Inca, pintura de Luis Montero, Fotografía del Museo de arte de Lima. Tomado de (National Geographic España, 2012)

Los españoles no conocieron más que rumores del destino del resto del tesoro que estaba siendo transportado a Cajamarca, y que a la muerte del soberano nunca llegó (Anhalzer, 1998, pág. 22). Posterior a la muerte del Inca, su cuerpo desapareció y Rumiñahui (general y hermano del fallecido) se encargó de la defensa del reino de Quito y procedió a esconder la parte del rescate no entregada a los españoles y también los tesoros del resto del reino (Anhalzer, 1998, pág. 23).

Sebastián de Benalcázar guió la conquista del Reino de Quito, mientras que Francisco Pizarro fue hacia el Cusco y después de varios enfrentamientos Benalcázar logró capturar a Rumiñahui. Para entonces la ciudad, incluyendo los templos y casas, había sido saqueada y quemada bajo las órdenes del general inca, quien pese a las torturas murió sin revelar el paradero del tesoro (Anhalzer, 1998, pág. 23).



Figura 9. Busto de Rumiñahui, Plaza Indoamérica UCE. Tomado de (Albornoz Peralta, 2016)

Con el tiempo los españoles se cansaron de buscar el evasivo tesoro y varios siglos después estos hechos pasaron a formar la leyenda del tesoro escondido por Rumiñahui, que según se cree se encuentra en alguna parte de los Llanganates (Anhalzer, 1998, pág. 24).

#### *2.2.1.2 Los Llanganates*

Llanganates es el nombre de una cordillera ubicada en Ecuador, en donde en 1996 se creó el Parque Nacional Llanganates, que cuenta con 219.707 Ha, tiene altitudes de 1.200 a 4.584 msnm y se localiza entre las provincias de Pastaza, Napo, Cotopaxi y Tungurahua (Soria, Medina, & Espín, 2011, pág. 3).



Figura 10. Fotografía, entrada al Parque Nacional Llanganates. Tomado de (Diario Expreso, 2017)

En esta zona habitan muchas especies animales amenazadas, en cuanto a plantas se registran más de 800 especies. Se encuentra también un conjunto de lagunas, pantanos y extensas turberas (Soria, Medina, & Espín, 2011, pág. 3).



Figura 11. Tapir de montaña a la orilla del río Mulatos. Tomado de (Parque Nacional Llanganates, 2011)

En los Llanganates se localizan diferentes tipos de ecosistemas como:

- Bosque siempre verde montano alto, ubicado a 2.800 y 3.400 msnm, con vegetación de nombre bosque de ceja andina (Soria, Medina, & Espín, 2011, pág. 6).

- Páramo Herbáceo, conocido como páramo de pajonales, localizado a 3.400 y 4.000 msnm (Soria, Medina, & Espín, 2011, pág. 6).
- Paramo de Frailejones, ubicados a 3.500 y 3.700 msnm, los frailejones de esta región crecen hasta los 10m (Soria, Medina, & Espín, 2011, pág. 7).
- Paramo de Almohadillas, ubicado a los 4.000 y 4.500 msnm, la vegetación herbácea es principalmente reemplazada por almohadillas que son agrupaciones de plantas pequeñas de hojas esclerófilas (Soria, Medina, & Espín, 2011, pág. 7).
- Herbazal Lacustre Montano, vegetación de las lagunas altoandinas como Pisayambo, Antejos, Patojapina, Aucacocha, Yanacocha, Quillopancha, etc (Soria, Medina, & Espín, 2011, pág. 8).



Figura 12. Paisaje del Parque Nacional Llanganates. Tomado de (El Comercio, 2014)

### 2.2.2 Concept Art

El concept art, es el arte que se desarrolla para transmitir e interpretar ideas y conceptos, frecuentemente utilizado en la preproducción de videojuegos, películas, animaciones, entre otros. Otra forma de explicarlo podría ser: el concept art es plasmar y visualizar la creación de cosas, personas, criaturas y entornos que no han existido hasta el momento, pero que podrían existir (Timi, 2017, págs. 3-4).

Dentro de la industria de videojuegos, el rol de los concept artists es crear, inspirar y materializar las diferentes ideas que se emplearán de todo el proyecto, dotando al mismo de un estilo y gráficas reconocibles (Timi, 2017, pág. 11).



Figura 13. Concept art del videojuego Revelation Online. Tomado de (Revelation, s.f.)

#### 2.2.2.1 Técnicas de concept art

Se mencionan a continuación varias técnicas utilizadas para el desarrollo de concept art.

**Thumbnail:** Son gráficas en miniatura de una escena, permite la creación rápida de diferentes entornos, facilitando apreciar la composición y entender los puntos focales. Para la elaboración de estos se puede aplicar la escala de grises, dando importancia a los valores lumínicos de cada escena (Timi, 2017, pág. 23).



Figura 14. Concept Art, Thumbnails ejemplo. Tomado de (Puggioni, 2012)

**Siluetas:** Consiste en crear siluetas que mediante su forma permiten identificar al personaje u objeto al que representan (Timi, 2017, pág. 24).



Figura 15. Concept Art, Siluetas ejemplo. Tomado de (Character and Creature Design Notes, 2011)

**Sketchs** o bocetos



Figura 16. Concept Art, sketches ejemplo. Tomado de (Woong, 2015)

**Foto-manipulación:** Combina diferentes fotos e imágenes para crear desarrollar algún concepto específico, es básicamente un collage que se efectúa empleado programas de edición de imágenes (Timi, 2017, págs. 25-26).



Figura 17. Concept art, foto-manipulación ejemplo. Tomado de (Creation, 2015)

### 2.2.2.2 Herramientas para concept art

En el proceso de creación de arte conceptual es factible utilizar una gran variedad de herramientas, se mencionan a continuación un listado tanto de herramientas digitales 2D como 3D, sin embargo, se pueden utilizar sus análogas tradicionales, o una combinación de estas, lo importante es la versatilidad del artista.

#### **Herramientas 2D**

Las herramientas de dibujo y pintura digital permiten avanzar rápido en la creación de piezas y variantes en los diseños añadiendo texturas y patrones (G2 Crowd, 2018).

- Adobe Photoshop: Es el estándar de la industria, este software permite la edición de fotografías al igual que crear arte desde una página en blanco con un gran rango de opciones, puede ser utilizado para generar tanto piezas 2D como texturas para modelos 3D (G2 Crowd, 2018).
- Corel Painter: El programa se enfoca en combinar técnicas tradicionales de pintura y dibujo en un entorno digital, en vez de la edición de imágenes ya existentes (G2 Crowd, 2018).
- Autodesk Sketchbook Pro: Esta herramienta tiene funcionalidades parecidas a Photoshop y Painter, sin embargo es un Software menos robusto, y puede ser un punto de partida para principiantes debido a su menor costo (G2 Crowd, 2018).

## Herramientas 3D

Conocer programas de modelado 3D es un gran complemento para los artistas 2D, aunque puede tomar algo de esfuerzo aprender los softwares (G2 Crowd, 2018).

- Autodesk Maya: Este es otro de los estándares de la industria 3D, con potentes capacidades de: modelado, animación, renderización, iluminación y vfx. Pese a que el aprendizaje puede requerir cierto esfuerzo, a largo plazo mejorara la calidad del trabajo artístico.
- Autodesk 3Ds Max: Ampliamente utilizado en la industria de videojuegos, principalmente en los que se ambientan en mundos abiertos, posee poderosas herramientas de modelado, de animación y renderización.
- Modo: Es un programa menos usado que los anteriores, sin embargo, se encuentra optimizado para la creación de modelos 3D para videojuegos.
- Zbrush: Es un software de escultura digital, que se asemeja mucho al tradicional. Se pueden crear modelos con alto detalle y ser importados a otros programas para continuar con los procesos de animación.

2D - Dibujo y pintura Digital



3D - Modelado, animación y escultura Digital



Figura 18. Herramientas Digital para concept art 2D y 3D



### 2.2.2.3 Flujo de trabajo de concept art

Pese a que cada artista tiende a generar sus propias formas de trabajar, dependiendo de con que se sienta más cómodo, se puede esbozar un flujo de trabajo para el desarrollo de concept art:

- Bocetaje (Thumbnail, siluetas, sketches) en escala de grises, ii) adición de valores lumínicos, iii) adición de color y iv) renderización de detalles (Timi, 2017, pág. 25).



Figura 19. Proceso de concept art, escenario ejemplo. Tomado de (Fresh Designer, 2014)

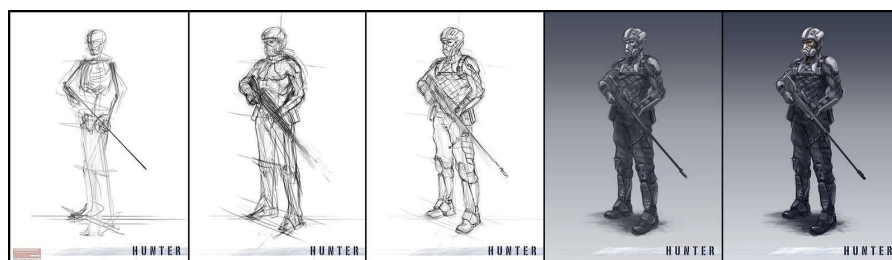


Figura 20. Proceso de concept art, personajes ejemplo A. Tomado de (Molnar, 2011)



Figura 21. Proceso de concept art, personajes ejemplo B. Tomado de (Social Point, 2016)

#### 2.2.2.4 Teoría del color

##### Sistemas cromáticos

Algunos de los más importantes sistemas cromáticos son:

- La esfera de Runge: Desarrollada por el pintor Philipp Runge, en 1810, organizo la variedad de colores en una esfera. En el eje vertical se encuentran los cambios de los grises (del blanco al negro), en el eje central similar al ecuador de la tierra se muestran los colores del círculo cromático (Tornquist, 2008, pág. 18).

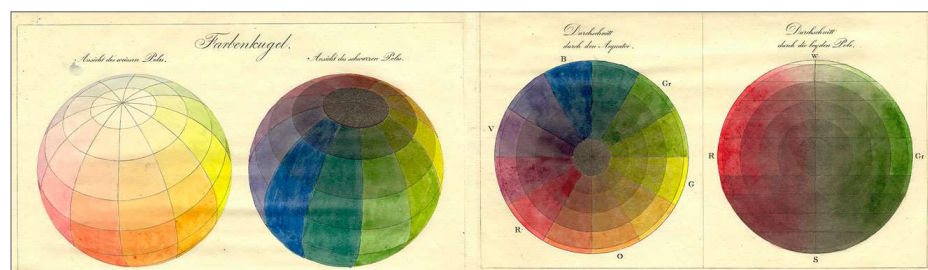


Figura 22. La esfera de Runge, 1810. Tomado de (Coloratura, 2001)

- Sistema Munsell: El sistema desarrollado por Albert H. Munsell, que trata de construir algo más cercano a la realidad que la esfera de Runge. Los grises neutros (VALUE) van del 0 al 10, los valores del tinte (HUE) indica el tono y la saturación (CHROMA), la separación de un color de su gris equivalente (Tornquist, 2008, pág. 22).

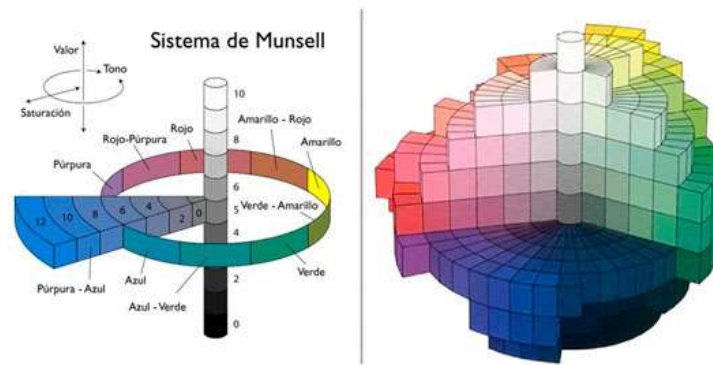


Figura 23. Sistema Munsell, color. Tomado de (Molinari Pixel, 2011)

- Sistema NCS: De las siglas Natural Colour System, elaborado por la Fundación Centro del Color de Suecia. Este sistema permite ordenar los colores de la manera en que son percibidos por el ojo humano en lugar de su origen de las mezclas de pigmentos. Se basa en seis colores fundamentales: Amarillo, rojo, azul, verde, blanco y negro (Tornquist, 2008, pág. 24).

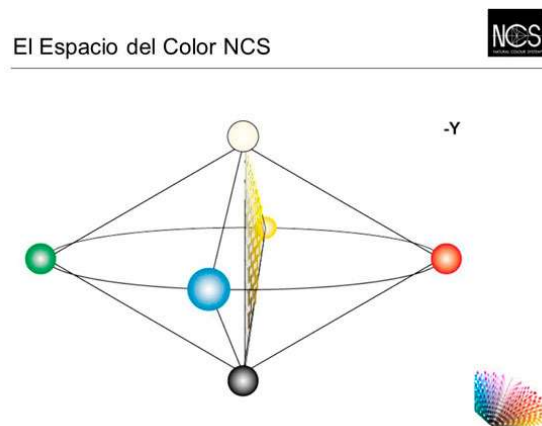


Figura 24. Sistema NCS Estándar, color. Tomado de (SlidePlayer, s.f.)

### Armonías de color

La armonía es apreciada cuando las partes individuales de un grupo poseen alguna conexión entre sí. Con la armonía y la interacción los elementos entre si se complementan, se potencian o se anulan (Tornquist, 2008, pág. 164).

- Colores complementarios o acordes a dos colores, surgen de la oposición de los colores dentro del círculo cromático, ubicados equidistantemente el uno del otro (Tornquist, 2008, pág. 169).

- Acorde a tres colores o tríadas, consiste en seleccionar tres colores extremos dentro del círculo cromático, estos colores generan ángulos de  $120^\circ$  del uno al otro, la primera de las tríadas son los colores primarios: amarillo, rojo y azul (Tornquist, 2008, págs. 170, 171).
- Acorde a cuatro colores, tétradas; son dos pares de colores complementarios seleccionados del círculo cromático (Tornquist, 2008, pág. 172).

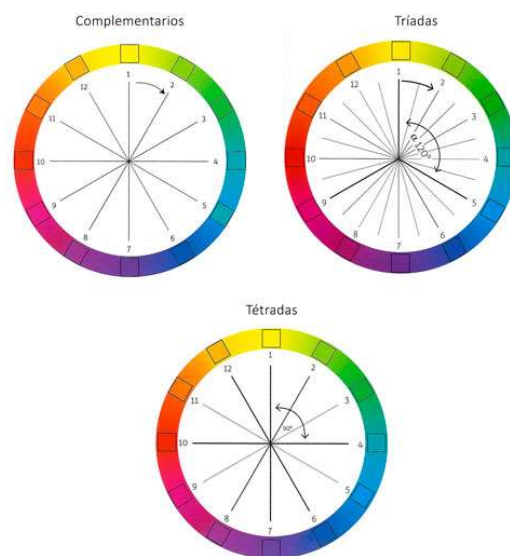


Figura 25. Armonías de color: Complementarios, Tríadas y Tétradas. Tomado de (Tornquist, 2008, págs. 168, 171, 172).

#### 2.2.2.5 Guía de estilo

La preproducción de un videojuego abarca muchas etapas, entre las cuales está la exploración visual, que la efectúan los equipos artísticos aplicando técnicas de concept art.

Sin embargo, antes de empezar con el trabajo de concept, es fundamental desarrollar una guía de estilo. Esta determina el enfoque artístico y estilo gráfico a emplearse en el proyecto, mediante la selección de key assets o piezas de arte claves que funcionan como referencia para los pasos subsiguientes y los diferentes equipos de trabajo (Hight & Novak, 2007, pág. 138).

Al elaborar una guía de estilo, se debe cubrir al menos los siguientes aspectos:

- **El Moodboard:** El mood o humor en español, es la sensación que se busca transmitir en cada escena, nivel de juego o ilustración. Para esto se hace uso de luces, matices de colores y texturas que permiten provocar en los espectadores diferentes sensaciones como la tristeza, la alegría, el coraje, etc. El mood determinado debe ser coherente con los aspectos de la historia y con las acciones de los personajes (Hight & Novak, 2007, pág. 139).



Figura 26. Guía de estilo, moodboard ejemplo. Tomado de (Yeung, 2013)

- **Paletas de colores:** Se debería incluir en la guía, paletas de colores de la mayoría de secciones u áreas de las gráficas. Indicando que colores, al ser usados permitirá con mayor facilidad obtener el mood deseado. (Hight & Novak, 2007, pág. 140).



Figura 27. Guía de estilo, paletas de colores ejemplo. Tomado de (Game Project Aesthetics, 2015)

- **Personajes:** Hay que incluir diferentes bocetos, y referencias de la mayoría de los personajes, añadiendo diferentes vistas de los mismos, expresiones, y diferentes poses (Hight & Novak, 2007, pág. 140).



Figura 28. Guía de estilo, personajes ejemplo. Tomado de (Pksquad, 2015)

- **Ambientes:** De cada entorno importante, donde transcurre la historia del videojuego, se deben añadir dibujos e imágenes de referencia, para entender de mejor manera como se compone cada uno de los ambientes. Se puede hacer uso de mapas para marcar puntos de interés y secciones importantes para el desarrollo de la historia. (Hight & Novak, 2007, pág. 141).

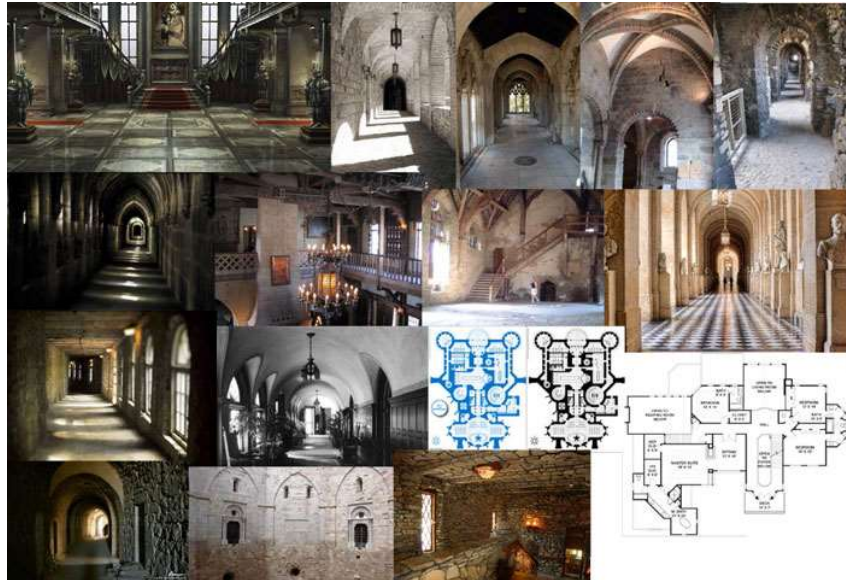


Figura 29. Guía de estilo, escenarios ejemplo. Tomado de (Yeung, 2013)

#### 2.2.2.6 *Storytelling*

Contar historias es algo intrínseco al ser humano y existen lineamientos para la construcción de estas de manera sólida, entre las que se están:

La estructura de los tres arcos

- Arco 1 Introducción: Al inicio de la historia se presenta a los principales personajes como el héroe. Algo primordial en este acto es establecer el problema del protagonista y su objetivo (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 59).
- Arco 2 Desarrollo: El héroe enfrenta y sale victorioso de los obstáculos. En esta fase el personaje se desarrolla y crece (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 59).
- Arco 3 Desenlace: En esta fase el problema es resultado y el objetivo alcanzado. Dentro de la historia, aquí se alcanza un nuevo equilibrio o nueva vida (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 59).

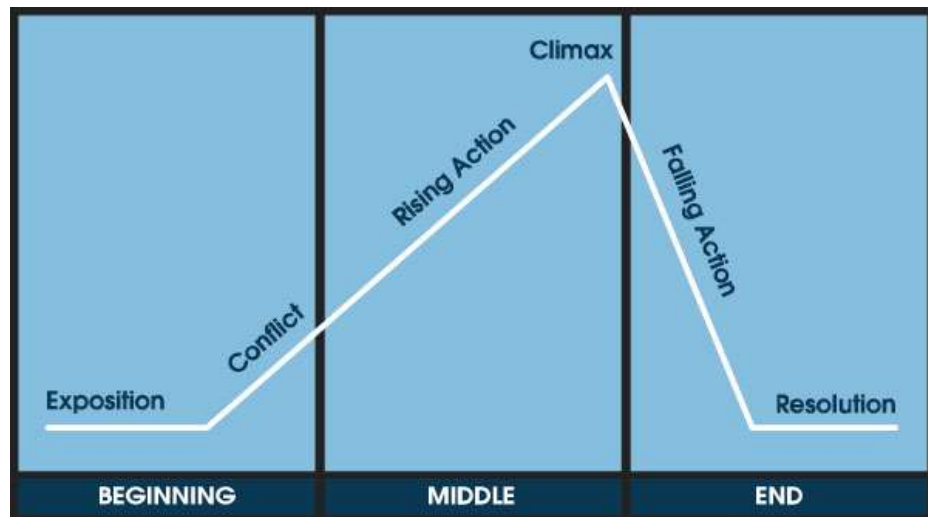


Figura 30. Estructura de los tres arcos, representación. Tomado de (StoryboardThat, s.f.)

#### El viaje del héroe

- Mundo ordinario: Se establece el entorno normal del héroe.
- Llamado a la aventura: el héroe encuentra otro mundo y es cuestionado para iniciar el viaje (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Negación: El héroe se niega a sacrificar su confort actual (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Conociendo al mentor: El héroe recibe un empuje e información adicional necesaria para la aventura (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Cruzando el umbral: El héroe cambia de opinión y decide cruzar la barrera hacia el nuevo mundo (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Pruebas, aliados y enemigos: El héroe conoce a sus aliados y enemigos. Mientras supera algunas pruebas (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Acercamiento a la cueva interior: Enfrentamiento de los temores internos más fuertes (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Prueba: El reto mayor se ha presentado y el héroe debe acabar con el villano (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Recompensa: El héroe recibe la recompensa por su victoria (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).



- Regreso: El héroe debe decidir si regresa a su mundo normal o si se queda en este fantástico (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Resurrección: El héroe enfrenta un peligro de muerte y debe demostrar como el viaje lo ha cambiado (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).
- Regreso con el elixir: El héroe ha regresado, pero como otro ser, uno que creció durante la aventura (Krawczyk & Novak, 2006, pág. 61).



Figura 31. El viaje del héroe, de Joseph Campbell. Tomado de (Myers, 2016)

## Narrativa visual

Una única imagen puede contar una microhistoria, un evento importante de una narración. Se pueden seguir algunos lineamientos para la construcción de una gráfica: i) lineal, busca representar un pasaje o un lugar en un tiempo determinado; ii) agregado, muestra varios elementos que presentan algún tipo de relación entre sí. (Molnar D. , 2011)

### *2.2.2.7 Composición*

La composición se refiere al proceso por medio del cual se ordena y dispone coherentemente los diferentes elementos de una imagen (Präkel, 2009, pág. 15).

La sección aurea, consiste en la utilización de un diagrama basado en la proporción del número de oro, originado en la antigua Grecia. Este orienta al artista para colocar los elementos de interés (Präkel, 2009, pág. 22).

La regla de los tercios, la imagen se divide por tres líneas verticales y horizontales iguales, y los puntos de atención son colocados en alguna de las intersecciones que se generan. Esta regla es una versión simplificada de la sección aurea (Präkel, 2009, pág. 25).

Simetría dinámica, se basa en la realización de una línea diagonal dentro de la composición y basarse en ella para la disposición de los elementos (Präkel, 2009, pág. 25).

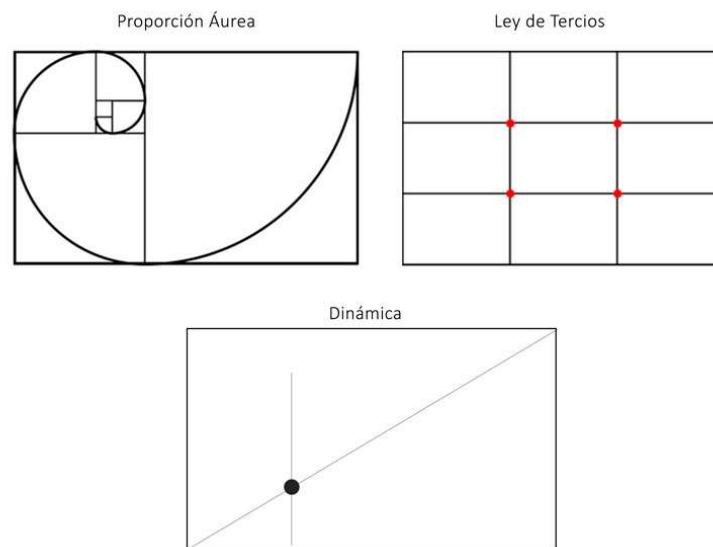


Figura 32. Reglas de composición, ejemplos

Punto de vista, variando los puntos de vista, un mismo objeto puede ser representado de maneras más atractivas y originales; esto debido a que normalmente se piensa tal como el mundo es percibido, es decir a la altura de los ojos humanos (Präkel, 2009, pág. 26).

La escala, dependiendo de lo que se pretende comunicar se puede hacer uso de diferentes elementos que sirvan de pistas o referencias para inferir el tamaño de los mismos (Präkel, 2009, pág. 35).

Líneas guías, se pueden emplear líneas reales o imaginarias, las cuales sirven de guía al espectador hacia los puntos de interés, al igual que facilitan la creación de estabilidad y dinamismo (Präkel, 2009, pág. 49).

Balance, se obtiene mediante el uso coherente y combinado del color, las formas de los elementos, los valores de luces y las texturas (Präkel, 2009, pág. 25).

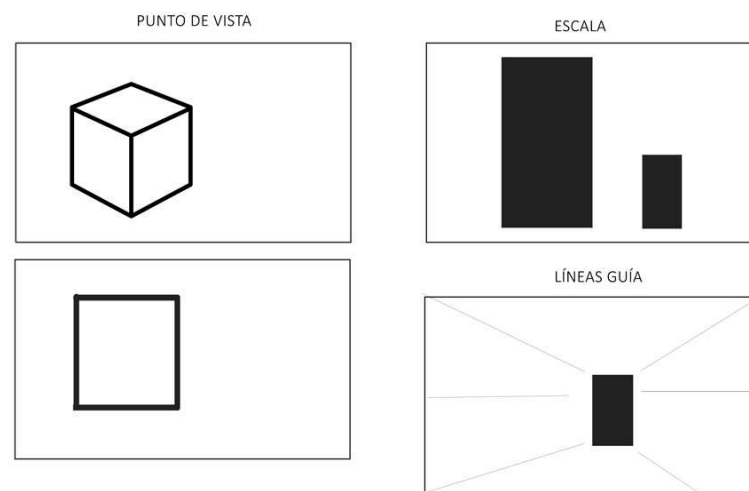


Figura 33. Punto de vista, escala, líneas guía; ejemplos

### 2.2.2.8 Diseño y Diagramación

#### Retículas

La retícula es un conjunto de líneas verticales, horizontales y diagonales; que sirven para guiar la distribución, organización y alineación de los elementos gráficos y de texto. Estas permiten estructurar los espacios en blanco o contragrafismos que componen el ritmo del diseño (Lupton & Cole Phillips, 2016, pág. 186).

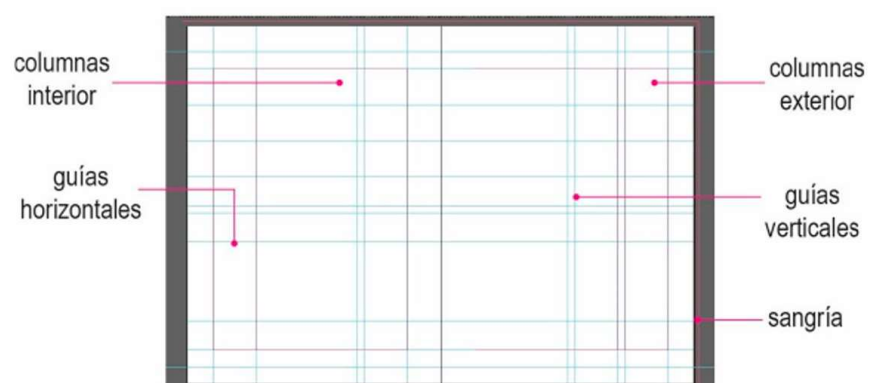


Figura 34. Retícula base para diagramación. Tomado de (Guerrero Reyes, 2016, pág. 21)

## Tipos de retículas

- Manuscrita o bloque, es una sola columna y abarca la mayor parte de la página.
- De columnas, permite una mayor distribución de los elementos de una página por medio de dos o más columnas (Guerrero Reyes, 2016, pág. 35).
- Modular, hace uso de líneas verticales y horizontales que crean pequeños módulos dentro de la página (Guerrero Reyes, 2016, pág. 35).
- Jerárquica, se adapta a las características específicas del proyecto, con proporciones y formas irregulares (Guerrero Reyes, 2016, pág. 35).

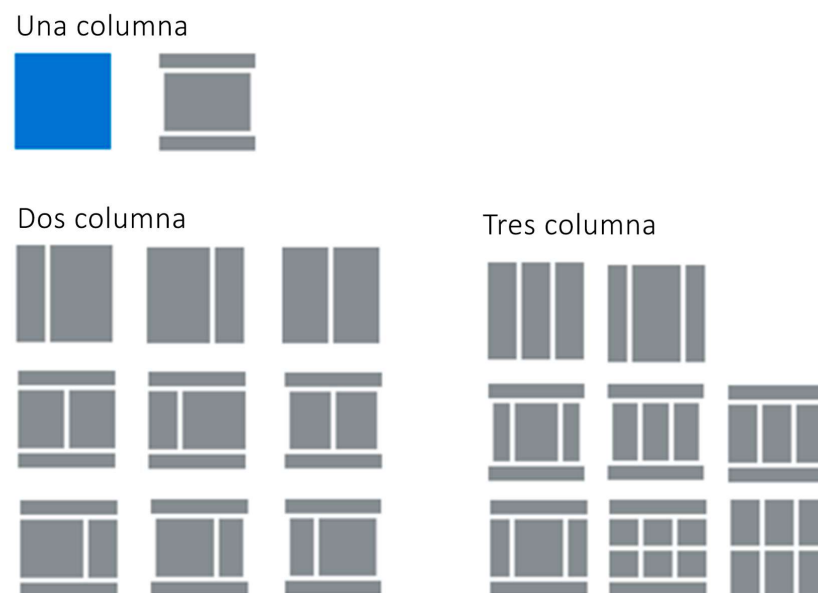


Figura 35. Ejemplos de diagramación de páginas. Tomado de (Brantes, 2016)

## Partes de un libro

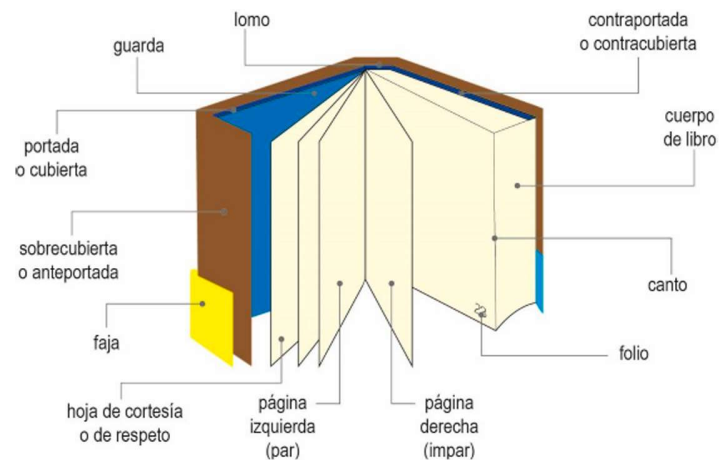


Figura 36. Partes de un libro. Tomado de (Guerrero Reyes, 2016, pág. 21)

### 2.2.3 Método de evaluación comunicacional

#### 2.2.3.1 El Focus Group

El grupo focal o focus group es un método de investigación cualitativa, en el que se emplea un pequeño grupo de individuos, que podrían representar a un determinado target de la población. Estos estudios, se efectúan para evaluar las reacciones de los participantes respecto a un estímulo específico ya sea un nuevo producto, servicio, anuncio, una idea o un concepto, etc (Holly, 1999).



Figura 37. Representación Focus group. Tomado de (Jayathilaka, 2018)

En el desarrollo del focus group se puede mencionar las siguientes etapas: i) Introducción o calentamiento, ii) búsqueda del concepto y iii) comprobación de conceptos (Gallo Carbajal, 2000).

### **Introducción o calentamiento**

En esta etapa se busca contextualizar a los participantes dentro del tema de la investigación. Comprende la bienvenida a los individuos y la entrega de las instrucciones por parte de un moderador. El moderador debe tener extenso conocimiento del tema a tratar para que logre interactuar eficientemente con los participantes, esta etapa es crucial debido a que una mala contextualización influenciará en las respuestas y reacciones que se obtengan, tergiversándolas (Gallo Carbajal, 2000, págs. 50-51).

### **Búsqueda del concepto**

Se trata de identificar los mensajes conscientes e inconscientes que se desprenden del grupo, y filtrarlos para obtener la información relevante. Podría ejemplificarse en encontrar: la aversión del consumidor a ciertos productos o marcas, el uso práctico de un producto, la satisfacción personal por la decisión de compra, las motivaciones detrás del consumo de algún producto, etc (Gallo Carbajal, 2000, págs. 56-57).

### **Comprobación del concepto**

En esta etapa se confirma la información obtenida con los participantes, se puede presentar el producto o servicio y aplicar preguntas directas que validen la información obtenida por el investigador (Gallo Carbajal, 2000, págs. 62-63).

Para conducir adecuadamente la investigación, el moderador debe poseer varias características como: ser respetuoso con el grupo, ser paciente, entender de sus propias limitaciones, vestir acorde al grupo, ser un hábil comunicador que genere un ambiente positivo y transmita confianza (Gallo Carbajal, 2000, págs. 70-71).

No se debe utilizar el focus group para: tomar una decisión definitiva, analizar temas muy personales y sensibles, investigar a un grupo que no entiende el fin del análisis, evaluar productos y anuncios que no serán revisados

independientemente de los resultados del estudio, sustituir la investigación cuantitativa y establecer precios para un bien o servicio (Holly, 1999, pág. 7).

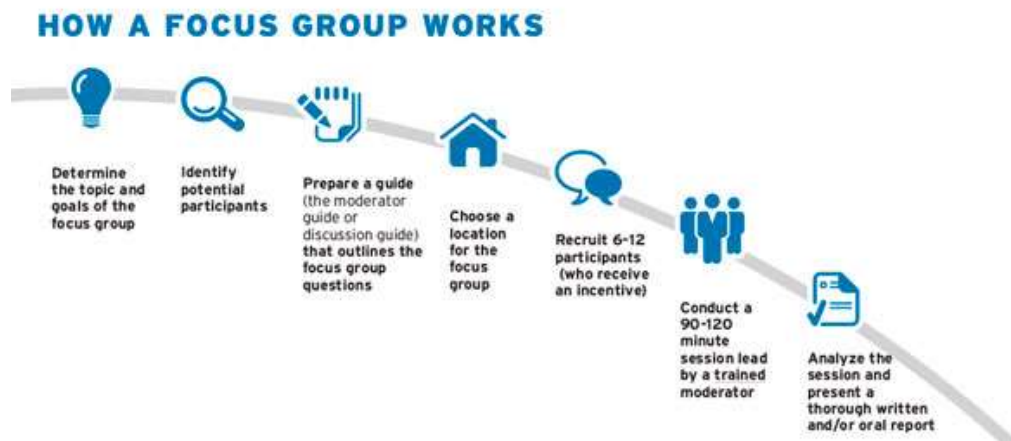


Figura 38. Diagrama de funcionamiento del Focus Group. Tomado de (Power Marketing Research, 2017)

## 2.3 Definición de términos técnicos

**Artista digital:** Es un artista que trabaja utilizando programas computacionales y otros dispositivos digitales.

**Avatar:** Es la representación digital del jugador dentro del videojuego.

**Blending:** En pintura consiste en suavizar los contornos de diferentes colores para obtener una transición suave de uno a otro.

**Composición:** Es la distribución armoniosa de los elementos de una gráfica.

**Cinematic:** Segmentos de animación de los videojuegos que sirven para proveer detalles de la historia a los jugadores, los cinematics se encuentran pre-renderizados y no utilizan el motor de render de los videojuegos en tiempo real.

**Escala de grises:** Son los rangos de valores (luces) y sombras de una imagen y que carecen del matiz o color.

**Espacio negativo:** Es el espacio de una gráfica que se encuentra vacío.

**Gráficos 2D:** Gráficas renderizadas empleando dos dimensiones, alto y ancho.



**Harmonía:** Es un principio de diseño, une elementos compatibles y los combina creando balance, ritmo y armonía.

**Ilustración:** Es una gráfica o pintura con fines decorativos, de interpretación y comunicación visual.

**Layout:** Es la disposición de elementos de un arte, utilizando principios de diseño.

**Juego de acción:** Es un género de juegos, donde se enfatiza en pruebas físicas como los juegos de peleas y deportes.

**Juego de Rol de acción:** Género de juegos donde acciones de batalla son desarrolladas en tiempo real.

**Matte painting:** Es la representación pintada de un paisaje, en una ubicación distante, que permite crear la ilusión del entorno en una escena.

**Plot Points:** Son los momentos importantes y álgidos de la historia, que al ser representados gráficamente buscan enganchar al jugador con el videojuego.

**Punto Focal:** Parte de una composición que atrae la atención del observador.

**Render:** Es el proceso automático de generación de imágenes 2D y 3D por medio de diferentes programas o softwares.

**Role Play Game (RPG):** Es un tipo de videojuego, donde el jugador asume los roles de un personaje en un escenario ficticio.

**Rueda cromática:** Es un diagrama radial donde están ubicados los colores primarios, secundarios, terciarios.

**Sketch:** Boceto o prueba ya sea de un dibujo o una ilustración.

**Storytelling:** O narrativa visual consiste principalmente en contar una historia utilizando medios visuales, como ilustraciones, fotografías, video.

**Thumbnail:** Son miniaturas de diferentes imágenes.

**VFX:** O efectos visuales, es el proceso por el cual imágenes son creadas o manipuladas e incluye la integración con material live-action, efectos especiales;

para crear entornos con apariencia realista a un menor costo que si fueran recreados en la realidad.

## 2.4 Fundamentación Legal

Las siguientes fuentes legales sirven como sustento para el presente proyecto:

*“Objetivo 5. Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad” (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013, pág. 181).*

*“Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.” (Constitución de la República del Ecuador, 2008)*

*“Art. 3.- De los fines. Don fines de la presente Ley... ..b) Fomentar e impulsar la libre creación, la producción, valoración y circulación de productos, y servicios culturales y de los conocimientos y saberes ancestrales que forman parte de las identidades diversas, y promover el acceso al espacio público de las diversas expresiones de dichos procesos;...” (Ley Orgánica de Cultura, 2016, pág. 3)*

## **CAPITULO III METODOLOGÍA**

### **3.1 Diseño de la Investigación**

La investigación se conducirá por medio del método Analítico Sintético, con el objeto de levantar la información relevante sobre la leyenda Inca y el desarrollo de concept art.

Los datos obtenidos alimentarán el proceso de producción del libro, permitirán plantear de manera clara la historia del juego y proporcionará las directrices necesarias para elaborar el trabajo conceptual.

### **3.2 Grupo Objetivo**

Jóvenes adolescentes, sin importar su género, de 14 a 24 años, de clase media que gusten de videojuegos de aventura y acción, que sean de clases sociales media y alta.

### **3.3 Técnicas de Recopilación de Información**

Utilizando la técnica de recopilación documental, se reunirá toda la información relevante de la leyenda a tratar y sobre las técnicas para desarrollar concept art, lo cual permitirá establecer el flujo de trabajo, desarrollar la historia, crear los personajes, etc.

Por medio de la entrevista se obtendrá información y consejos relevantes para la ejecución del trabajo conceptual, la misma que se efectuará aun profesional con amplia experiencia en el campo.

Mediante un focus group o grupo focal se pretende obtener la información que permita medir el posible interés de los desarrolladores en el videojuego propuesto.

### **3.4 Técnicas de Procesamiento de Datos**

En base a la información recopilada se efectuarán resúmenes que sinteticen los datos más relevantes de cada uno de los temas investigados, con el objeto de contar con información depurada y útil para el proyecto.

### **3.5 Caracterización de la Propuesta**

#### **3.5.1 Sinopsis**

El libro de concept art mostrará la propuesta conceptual para un videojuego de aventura, basado en la búsqueda ficticia del Tesoro Inca escondido por Rumiñahui, el cual estará dirigido a desarrolladores de videojuegos.

#### **3.5.2 Presentación del producto**

El Libro incluirá una descripción de la historia que podría acompañar al videojuego, la creación de personajes, de escenarios, y de props. El libro tendrá una extensión aproximada de 50 páginas, en formato A4 y el estilo gráfico a utilizarse es comic.

#### **3.5.3 Idea Original**

El videojuego gira en torno al Tesoro Inca de Atahualpa, tesoro que según la leyenda fue escondido por Rumiñahui tras el asesinato del rey a manos de los conquistadores españoles.

El personaje principal, un joven de 25 años, entra en contacto con el espíritu de Rumiñahui. Con la guía del espíritu y la ayuda de una simpática historiadora, se encargará de buscar la tumba de Atahualpa y el tesoro perdido.

En el transcurso de la historia, se enfrentarán a una organización indígena, que tratará de impedir que logren su objetivo. La búsqueda los llevará hacia los Llanganates.

### 3.5.4 Referencias de estilo Gráfico

Se utilizará el estilo gráfico del comic, con influencias del trabajo de Todd Mcfarlane y Greg Capullo en los comics de Spawn, y del dibujante Steve McNiven.



Figura 39. Referencia gráfica de comic: Todd Mcfarlane y Greg Capullo. Tomado de (Image Comics, 1995, pág. 18)



Figura 40. Referencia gráfica de comic, lápices de la portada alterna de Steve McNiven. Tomado de (Marvel, 2012, pág. Portada)

### 3.5.5 Paleta de Colores

Se utilizarán paletas colores tanto cálidos como fríos, en función de la narrativa que se determine para cada ilustración, buscando generar la sensación de momentos épicos y cargados de emoción. Por lo que se propone emplear las siguientes referencias como paletas de colores:



Figura 41. Referencia de paletas de colores cálidos y fríos, ilustraciones de Frank Frazetta. Tomado de (Anónimo, s.f.)



Figura 42. Referencia de paletas de colores fríos, comic. Tomado de (Image Comics, 1995, pág. 18)

### 3.5.6 Tipografía

Para los textos de ciertos títulos, de logos, entre otros, se propone utilizar la tipografía Decrepit BRK, ya que su aspecto desgastado y con hendiduras es coherente con la sensación de búsqueda del tesoro que se planteará en el proyecto.

<b>Decrepit BRK</b>	
- APERTURA DE CAPITULO	(16 pts letra)
- TITULO	(14 pts letra)
- Subtitulo	(12 pts letra)
- Texto	(11 pts letra)
- Cita y textos adicionales	(9 pts letra)

Figura 43. Referencia de tipografía Decrepit BRK

Para textos adicionales del libro, tanto títulos como descripciones, se propone emplear las tipografías Bauhaus 93 y Palatino Linotype. La primera se espera sea fácil de leer en un vistazo rápido, algo conveniente para los títulos, mientras que la segunda destinada para el texto descriptivo permitirá una lectura agradable debido a la serifa que posee.

<b>Bauhaus 93</b>	
- APERTURA DE CAPITULO	(16 pts letra)
- TITULO	(14 pts letra)
- Subtitulo	(12 pts letra)
- Texto	(11 pts letra)
- Cita y textos adicionales	(9 pts letra)
<b>Palatino Linotype</b>	
- APERTURA DE CAPITULO	(16 pts letra)
- TITULO	(14 pts letra)
- Subtitulo	(12 pts letra)
- Texto	(11 pts letra)
- Cita y textos adicionales	(9 pts letra)

Figura 44. Referencia de tipografía Bauhaus 93 y Palatino Linotype

## **CAPITULO IV PROPUESTA**

### **4.1 Recursos**

#### **4.1.1 Recursos Humanos**

En el proyecto se requerirá un artista conceptual, dentro de su perfil debe tener la capacidad de dibujar e ilustrar, ser capaz de interpretar conceptos e ideas, conocer de diseño de personajes, de escenarios y props. Se requiere también el dominio del programa Adobe Photoshop.

Adicionalmente el proyecto necesitará de un diseñador gráfico o de un editor de textos, que sea capaz de diagramar el libro, revisar los textos, etc.

#### **4.1.2 Recursos Técnicos**

Los recursos técnicos que se requerirán en el proyecto son los siguientes:

- Un computador desktop, de características: procesador i5, 8Gb de memoria RAM, tarjeta de video Nvidia GeForce GT 240 y un disco duro de 1TB.
- Una tableta Wacom Intuos art de tamaño medio.
- Una impresora y escáner HP Officejet Pro 8600
- Una cámara fotográfica Nikon D3300

En cuanto al software, se requerirán las herramientas Adobe photoshop CC 2015 y Adobe Indesign.

#### **4.1.3 Recursos Materiales**

Se emplearán los materiales siguientes:

- Lápices HB, 2B y 6B
- Goma borrrable
- Marcadores
- Una regla
- Hojas de papel bond o un bocetador



#### 4.1.4 Recursos Económicos

El autor se encargará de financiar y gestionar este proyecto en su totalidad, para información detallada del presupuesto remitirse a la sección siguiente.

## 4.2 Presupuesto

Se desglosa a continuación el presupuesto del proyecto:

Tabla 1.

### Estimación de costos mensuales operativos

*Fecha de elaboración: 17 de Ene de 2018*

#### ESTIMACIÓN DE COSTOS MENSUALES

Categoría	Rubro	Mensual
Costos operativos	Agua	25,00
	Luz	50,00
	Teléfono + Plan celular	30,00
	Internet	45,00
	Movilización	50,00
	Arriendo	300,00
	Suministros y materiales	50,00
<b>Total</b>		<b>550,00</b>

Tabla 2.

### Estimación de costos mensuales de equipos

Categoría	Rubro	Valor	Depreciación mensual
Muebles y enseres	Escritorios + sillas + veladores, etc	2.000,00	16,67
Equipos	1 Nikon D3300 - Objetivo 18 - 55 mm	356,60	9,91
	1 Objetivo 55 - 200 mm	172,12	4,78
	1 Desktop + Monitor Procesador i7, 16 RAM, Nvidia, 1 Tera Memoria	2.000,00	55,56
	1 Samsung Led TV T24E310ND	300,00	5,00
	1 Wacom Intuos Art Tablet (medium)	250,00	6,94
	1 HP Officejet Pro 8600 (Impresora y scanner)	200,00	5,56
Software	Licencias Adobe Creative Cloud (mensual)	50,00	50,00
<b>Total</b>		<b>5.328,72</b>	<b>154,41</b>

Tabla 3.  
Estimación de costos mensuales de mano de obra

Categoría	Rubro	Costo Mensual
Mano de Obra	Artista Digital 2D/3D Jr <sup>1</sup>	963,05
<b>Total</b>		<b>963,05</b>

Tabla 4.  
Estimación de costo hora

*ESTIMACIÓN DEL COSTO HORA*

	(Horas al mes)		
	Costos Mensuales	Capacidad producción	Costo Hora
Costos Operativos	550,00	160	3,44
Equipos + Software + Muebles y enseres	154,41	160	0,97
Mano de Obra	963,05	160	6,02
<b>Total</b>	<b>1.667,46</b>		<b>10,42</b>
Margen de contribución - valor - (20%)			2,08
Derechos de autor (30%)			3,13
<b>Total Costo hora USD</b>			<b>15,63</b>

Tabla 5.  
Estimación de horas del proyecto

*ESTIMACIÓN DE HORAS DEL PROYECTO*

Rubro	# Horas	Cantidad	Total Horas
<b><u>Diseño de personajes - 4 personajes</u></b> (Incluye: Ilustración, Model sheet turn around, expresiones, poses y variantes)	65	4	260
<b><u>Escenarios - 2 Escenarios</u></b> (Incluye: Ilustración, mapa, partes o componentes)	40	2	80
<b><u>Props - 4 Props</u></b> (Incluye: Ilustración, model sheet y variantes)	33	4	132
<b><u>Investigación</u></b> (Incluye: Documentación, visitas de campo, recolección de datos)			40
<b><u>Otros</u></b> (Incluye: Edición, armado, textos, correcciones, etc)			40
<b>TOTAL</b>			<b>552</b>

<sup>1</sup> Incluye: Sueldo, beneficios sociales e IESS

Tabla 6.

## Costo del proyecto

*COTIZACIÓN*

Costo Hora	15,63
Horas estimadas	552,00
<b>Subtotal</b>	<b>8.629,10</b>

**4.3 Costo Total**

El libro de concept art tendrá un costo total de USD 9,664.59 incluido el 12% de IVA (Base 8,629.10 + IVA 1,035.49).

### 4.4 Cronograma

El proyecto está planificado para ser concluido en seis meses, según el siguiente cronograma

Tabla 7.  
Cronograma del proyecto

		CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO																											
N	Actividad	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6							
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4				
	<b>GENERAL</b>																												
1	Identificación del problema	█																											
2	Planteamiento de propuesta (Dossier)					█	█	█	█	█	█	█	█																
3	Definición de objetivos	█																											
4	Desarrollo de la investigación		█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█								
	<b>PRE-PRODUCCIÓN</b>																												
5	Desarrollo de la historia					█	█																						
6	Exploración visual del proyecto (diseño preliminar de personajes, fondos, props, guía de estilo)						█	█	█	█	█	█	█																
7	Diseño del machote (diagramación preliminar)											█	█																
	<b>PRODUCCIÓN</b>																												
8	Desarrollo conceptual e ilustraciones de personajes													█	█	█													
9	Desarrollo conceptual e ilustraciones de escenarios															█	█												
10	Desarrollo conceptual e ilustraciones de props																█	█											
	<b>POSTPRODUCCIÓN</b>																												
11	Recopilación y diagramación del libro																			█	█								
12	Corrección de color de gráficas																				█	█							



## CAPITULO V

### DESARROLLO

#### 5.1 Preproducción

##### 5.1.1 Brief del proyecto

- Proyecto: Libro de concept art para un videojuego basado en la leyenda del Tesoro Inca escondido en los Llanganates.
- Grupo Objetivo: En caso de realizarse el videojuego, este tendrá como target a jóvenes adolescente gamers de 15 a 24 años de clase media que gusten de videojuegos de aventura y acción.
- Contenido: Desarrollo visual y concept art para un videojuego de acción, con estilo gráfico de comic empleando la herramienta Photoshop.
- Mensaje: Mostrar elementos de la cultura e historia ecuatoriana a los jóvenes actuales.
- Alcance: Concept art de 4 personajes principales (3 hombres y una mujer), 2 escenarios y varios props.
- Medio: Libro impreso a doble cara y de pasta dura.

##### 5.1.2 Desarrollo de la Historia

Se efectuó el planteamiento de la siguiente historia, para que acompañe al videojuego:

- **Status Quo**

ROMÁN es un joven de 25 años, empleado administrativo de una empresa, él vive en la ciudad de Quito, tiene una vida monótona, y sin mayor sentido.

- **Llamado a la acción**

Sus familiares, encuentran a Román un día inconsciente en su casa, misteriosamente un espíritu se ha posado en su cuerpo, y él puede interactuar con el espíritu. Conversando con este y con la ayuda de Noemí (historiadora quiteña) descubre que el espíritu pertenece a Rumiñahui, un antiguo general Inca.

RUMIÑAHUI le pide a Román que le ayude a encontrar la Tumba de Atahualpa, donde también se encuentra escondido un antiguo tesoro Inca, con el objeto de poder descansar.

- **Asistencia**

Rumiñahui ofrece su conocimiento y le transmite habilidades especiales a Román para que emprenda el viaje.

- **Salida (Punto de no Retorno)**

Román con la ayuda de Noemí y el espíritu de Rumiñahui, buscan las primeras pistas del tesoro Inca y sobre el asesinato de Atahualpa, Román deja sus cosas en Quito y parte a la aventura.

- **Pruebas**

En el trascurso de la búsqueda Román y Noemí son atacados por un grupo de indígenas, quienes tratan de robarles y agredirles, amenazándolos para que desistan. Román con la ayuda de Rumiñahui logra vencer a los atacantes.

- **Acercamiento**

Conforme se acercan a los Llanganates, Román y Noemí, se encuentran con MALLKU, quien en un nuevo ataque, amenaza con matarlos si no dejan la búsqueda que han emprendido, Mallku no quiere que el tesoro ni la tumba sean encontrados. En el enfrentamiento los secuaces de Mallku secuestran a Noemí y Román huye para salvar su vida.

- **Crisis**

Román triste y avergonzado por haber abandonado a Noemí, está a punto de abandonar la búsqueda y regresar a Quito, el espíritu de Rumiñahui le ayuda a encontrar el valor que tiene en su interior para recuperar a su amiga y proseguir su búsqueda.

- **Tesoro**

Llegado a los Llanganates Román se encuentra con Mallku, quien tiene apresada a Noemí, se enfrenta y vence a los secuaces de Mallku, y posteriormente a este; después de liberar a Noemí, Román consigue nuevos documentos los que los guían hacia los

Llanganates, encontrando la ubicación del tesoro y la tumba de Atahualpa.

- **Resultado**

Al encontrar el tesoro y la tumba intacta, el espíritu de Rumiñahui abandona el cuerpo de Román y se posa en la tumba para custodiarla. Román y Noemí al ver la belleza del lugar, deciden que es mejor que nunca llegue nadie más a encontrar el tesoro, para que se siga conservando.

- **Retorno / Nueva vida / Resolución**

Román y Noemí emprenden el viaje de regreso a la ciudad de Quito, jurando no revelar la ubicación exacta del tesoro. Román ha cambiado después del viaje, mejorando muchos aspectos de su vida y dispuesto a seguir su camino en la próxima aventura.

### 5.1.3 Diseño Machote

Se ha efectuado una diagramación de las diferentes páginas que compondrán el libro de concept art, dentro de los anexos se encuentra el machote completo.



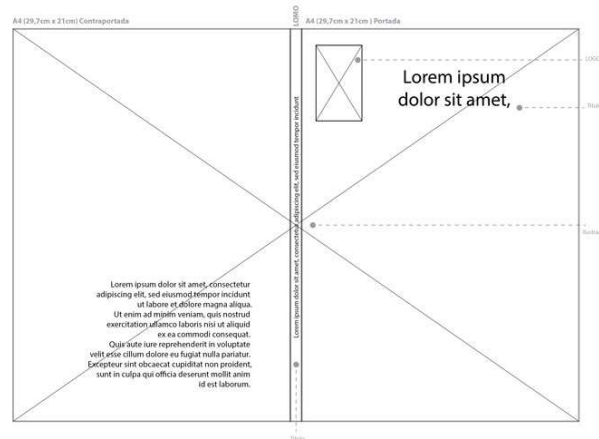


Figura 45. Diseño y diagramación del machote el libro

#### 5.1.4 Entrevista

Se efectuó una entrevista al ilustrador y artista conceptual Michel Verdu, realizada el martes 10 de abril del 2018, a las 11:00 am; la misma que se puede encontrar en la sección de anexos.

## 5.1.5 Exploración Visual

### 5.1.5.1 Personajes

#### Perfil de los personajes

Se ha efectuado un pequeño perfil de los personajes principales del videojuego, y se adjunta a continuación:

#### Héroe – Román



Figura 46. Exploración del héroe, Román

Joven de 25 años, trabaja como empleado administrativo para una compañía local. Vive en la ciudad de Quito, le gustan las series e historias.

Generalmente es buena persona, es un poco introvertido y persistente con sus metas; aunque es un poco inseguro respecto al futuro. Tiene miedo al cambio, evita las confrontaciones innecesarias y posee pocos amigos.

Es un hombre ecuatoriano, mestizo, de contextura delgada, mide 1.70 cm.

## Guía – Rumiñahui

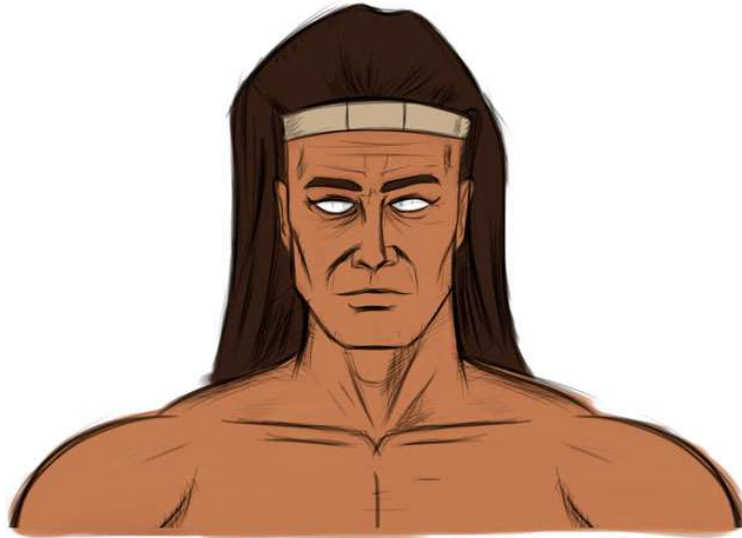


Figura 47. Exploración del guía, Rumiñahui

Rumiñahui, también conocido como Pillahuaso II y cara de piedra.

Antiguo general Inca, parte de la nobleza y hermano de Atahualpa, asesinado a los 45 años durante la conquista española, quemado vivo en 1535 en la Plaza Grande de Quito. Posee un odio a los españoles y hasta su muerte busco la venganza por el asesinato de su hermano.

Fue introvertido, severo, de carácter fuerte, autoritario, ágil y con mucha musculatura. Su espíritu regresa a este mundo para buscar paz y guiar a Román.

## Damisela – Noemí



Figura 48. Exploración de la damisela, Noemí

Mujer soltera de 30 años, ecuatoriana, mestiza, mide 1,65 cm.

Disfruta de la lectura y las novelas, es una mujer muy culta y de profesión historiadora; tiene un carácter muy amigable.

## Villano – Mallku



Figura 49. Exploración del villano, Mallku

Es el líder de una organización indígena, que busca impedir que los tesoros y antigüedades Incas sean conocidos por individuos que no sean indígenas, para preservar el legado de sus ancestros.

Su padre fue un historiador apasionado por la historia del imperio Inca, por lo que le puso el nombre de Mallku (condor).

Es fuerte, extrovertido, robusto, valiente y orgulloso de sus raíces. Siente desprecio por los mestizos y extranjeros porque piensa que ellos ofenden a su cultura.

### Model Sheet (Expresiones)

Del personaje principal Román se elaboró una muestra de las diferentes expresiones faciales que podría tener:

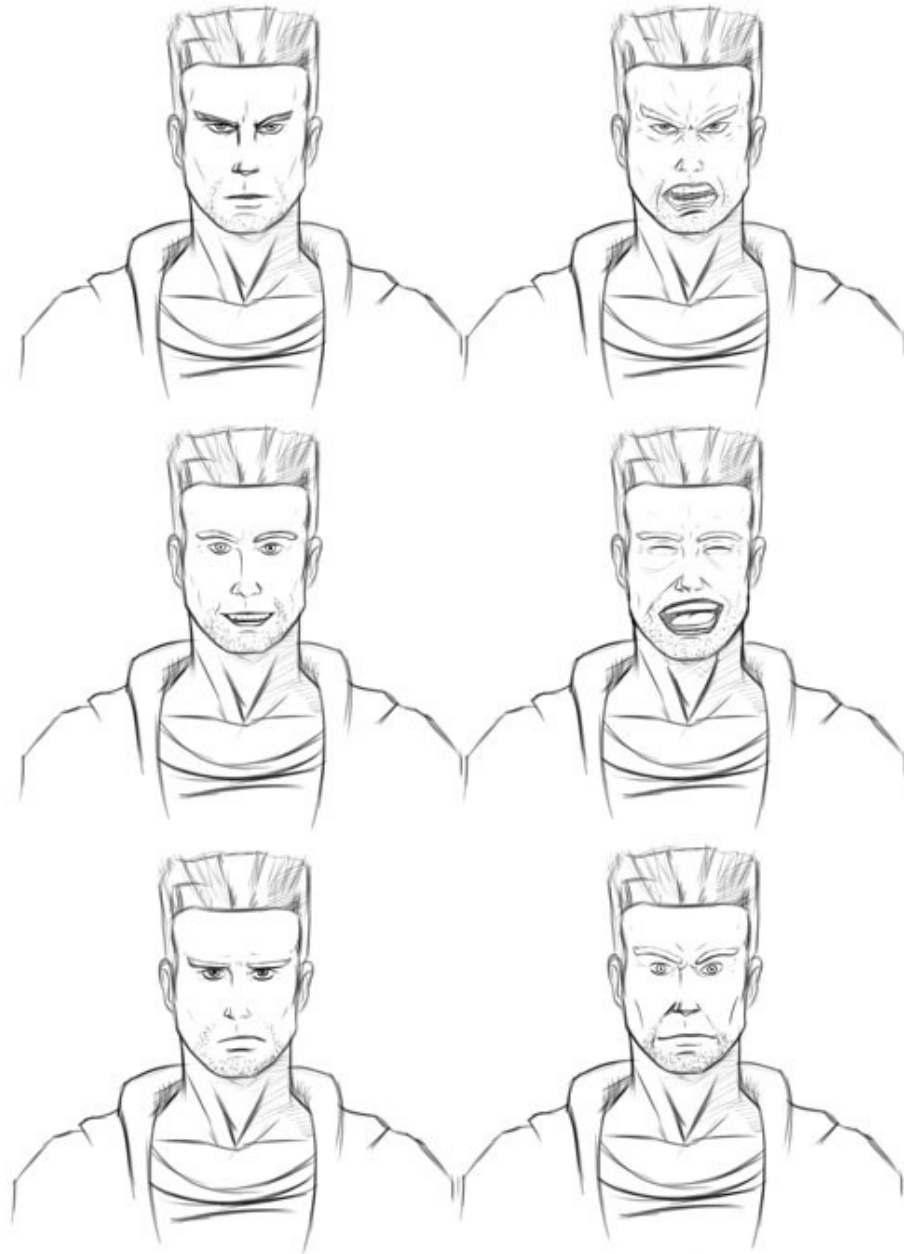


Figura 50. Exploración de expresiones faciales del héroe, Román

### Model Sheet (Turn around)

De los personajes principales, se realizó un model sheet (turn around) para entender el diseño exploratorio de cuerpo entero de cada uno de ellos.

Héroe – Román



Figura 51. Exploración turn around héroe, Román

## Guía – Rumiñahui

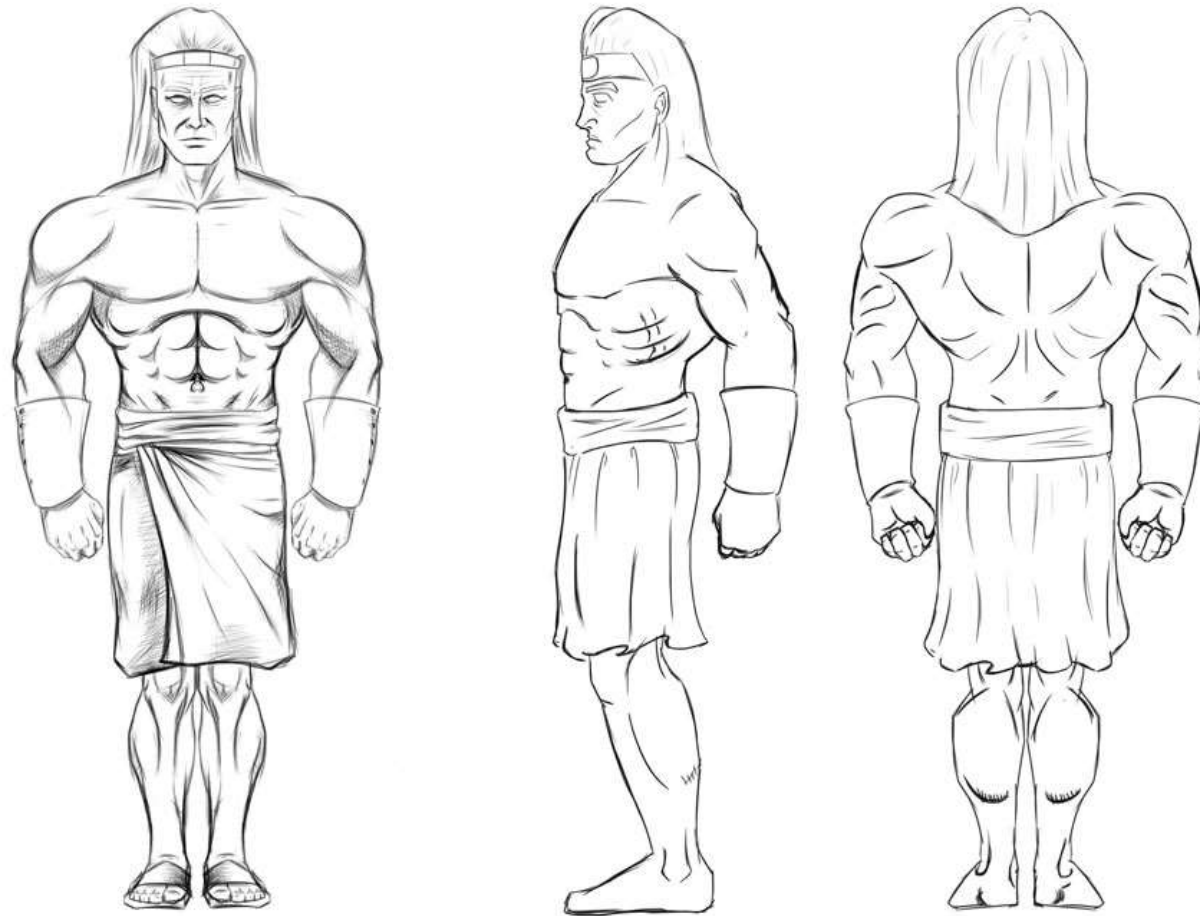


Figura 52. Exploración turn around guía, Rumiñahui



## Damisela – Noemí

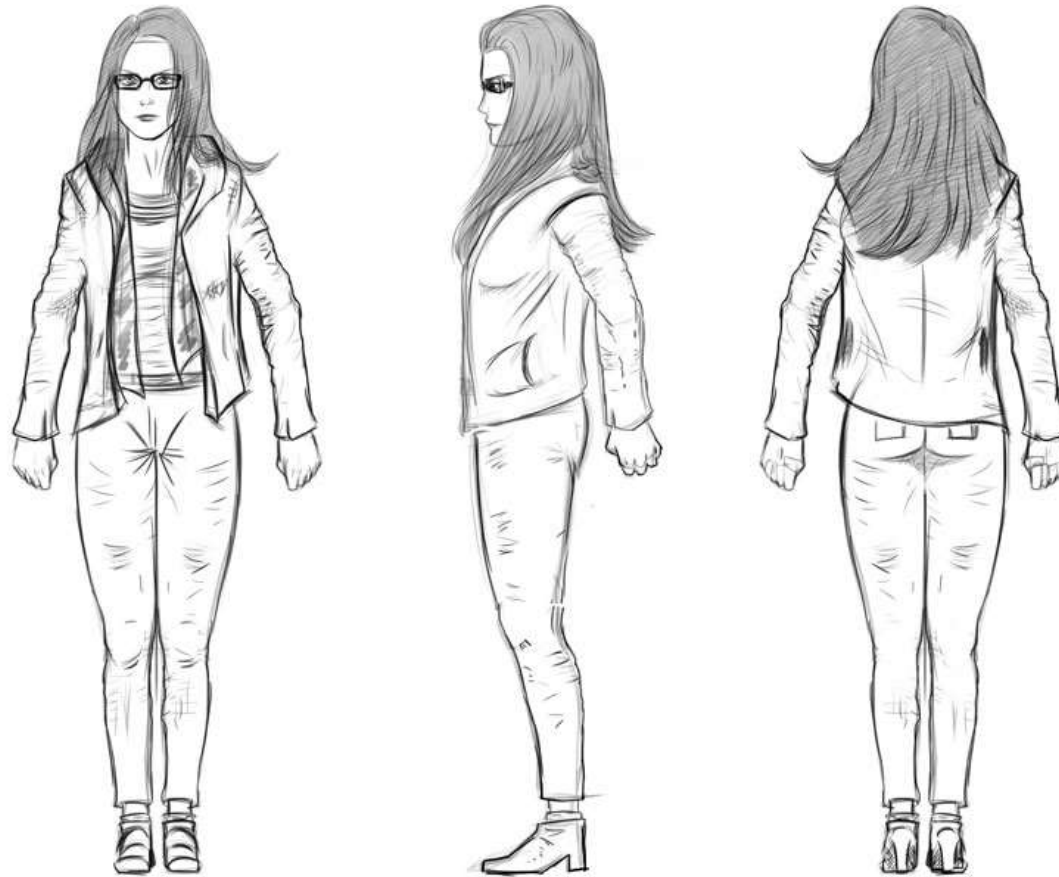


Figura 53. Exploración turn around damisela, Noemí

Villano – Mallku

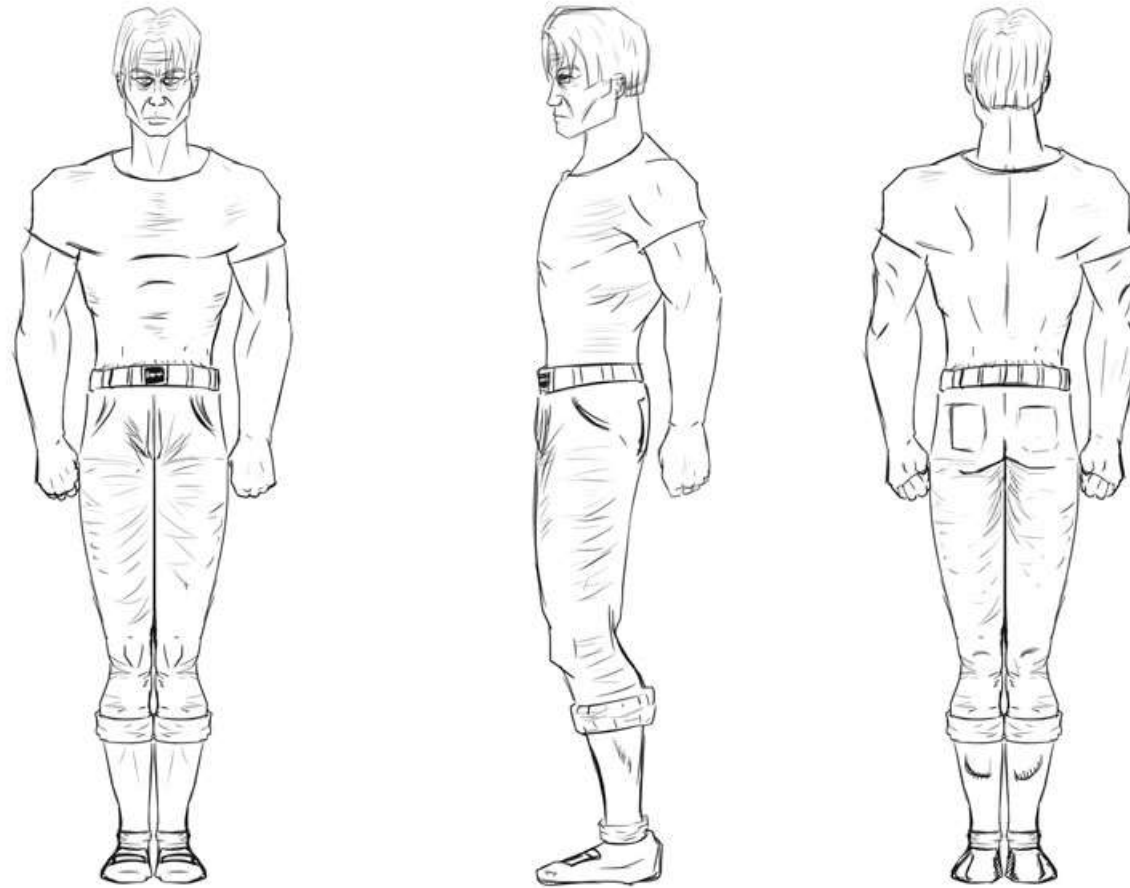


Figura 54. Exploración turn around villano, Mallku

### 5.1.5.2 Escenarios

La propuesta de ambientación para el videojuego es tanto la ciudad de Quito como los Llanganates:

#### Ciudad de Quito



Figura 55. Exploración escenario, Ciudad de Quito



Figura 56. Exploración de elemento de la Ciudad de Quito

## Llanganates



Figura 57. Exploración escenario, los Llanganates



Figura 58, Exploración de elemento de los Llanganates

### 5.1.5.3 Line art, Formas y Texturas

Se incluye a continuación un ejemplo de las formas líneas y texturas que se emplearán en el desarrollo de concept art.

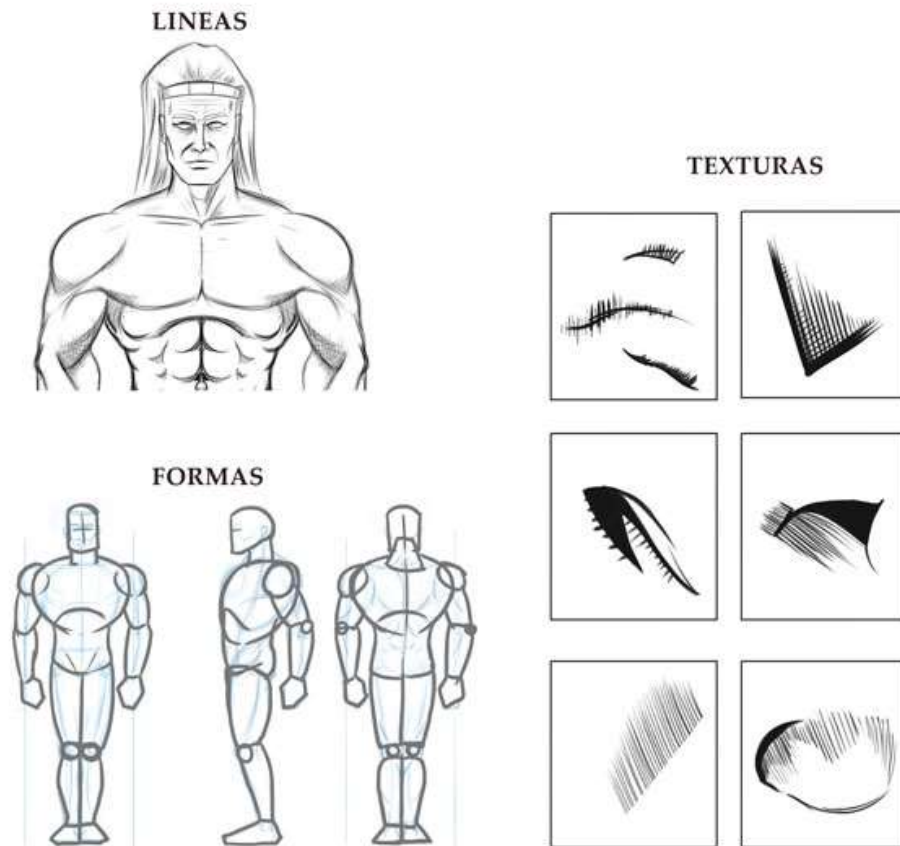
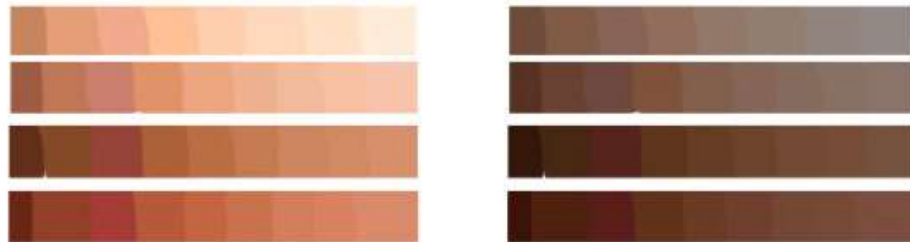


Figura 59. Exploración de líneas, formas y texturas

#### 5.1.5.4 Shot de Color

Se ha propuesto utilizar las siguientes paletas de color para los diferentes elementos gráficos.

##### *Piel*



##### *Ropa - varios*



##### *Naturaleza*



##### *Ambientes*

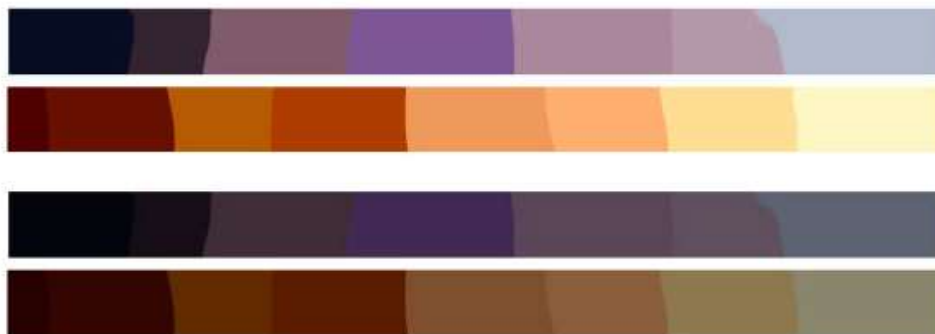


Figura 60. Exploración de la paleta de color

### 5.1.5.5 Puesta de cámara y composición

Se han establecido las siguientes guías para el desarrollo de la composición y puesta de cámara de cada una de las piezas gráficas.



Figura 61. Exploración cámara 01, ley de tercios



Figura 62. Exploración cámara 02, triángulo



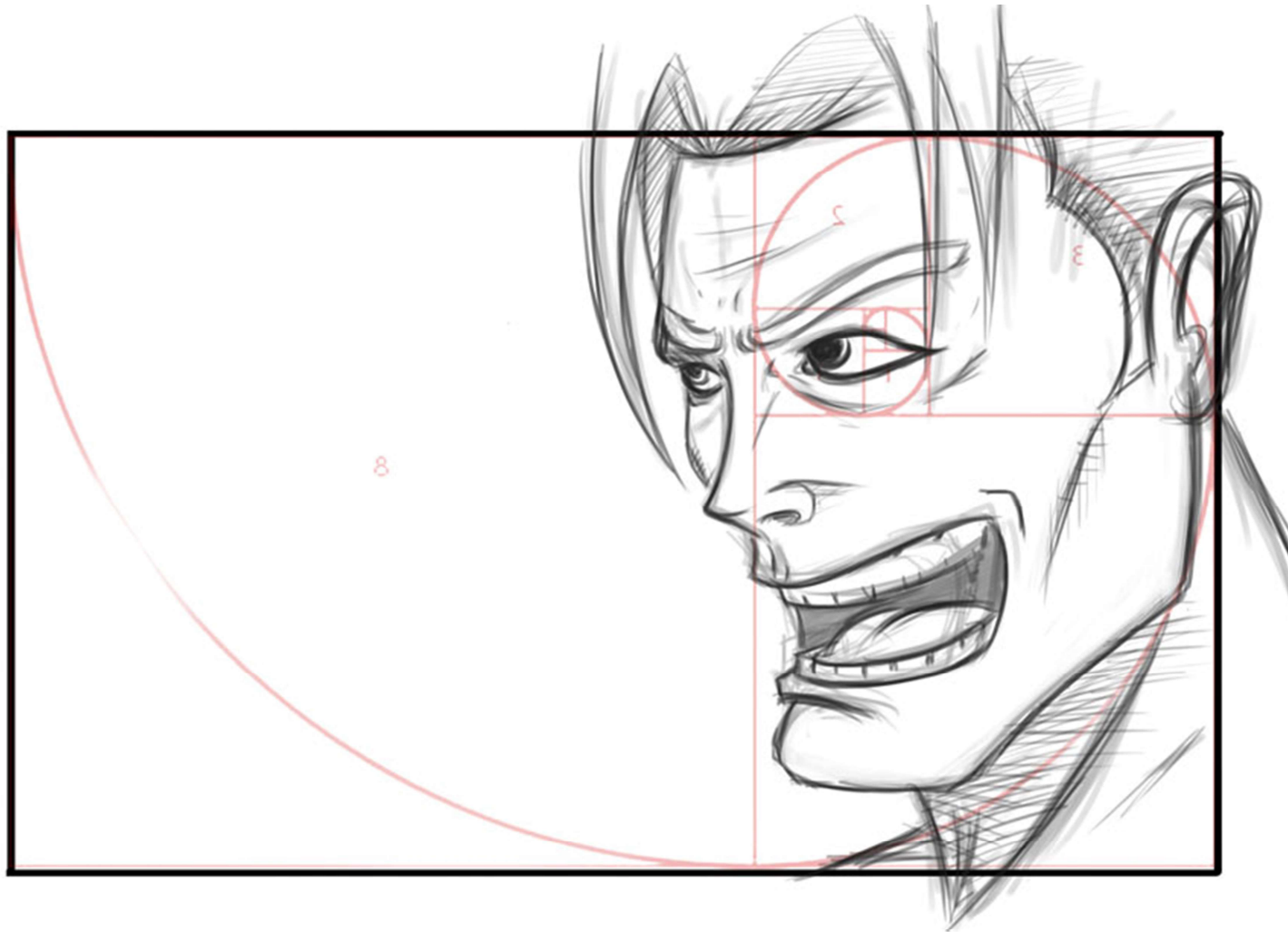


Figura 63. Exploración cámara 03, número de oro

## 5.2 Producción

### 5.2.1 Mecánica del Juego

#### Navegación

El jugador se desplazará por el videojuego mediante el uso de los botones de: arriba, abajo, izquierda y derecha.



Figura 64. Navegación del jugador

#### Movimientos básicos

Los siguientes son los movimientos de: ataque básico, ataque fuerte, salto y defensa; establecidos en los botones indicados del control:

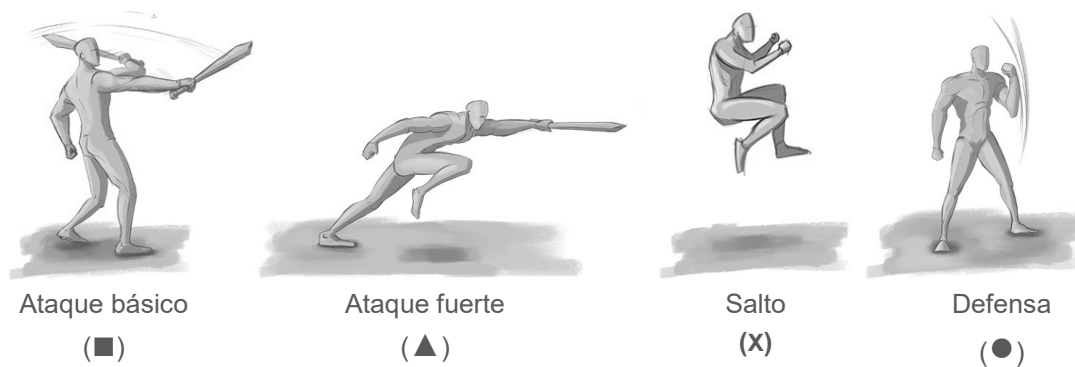


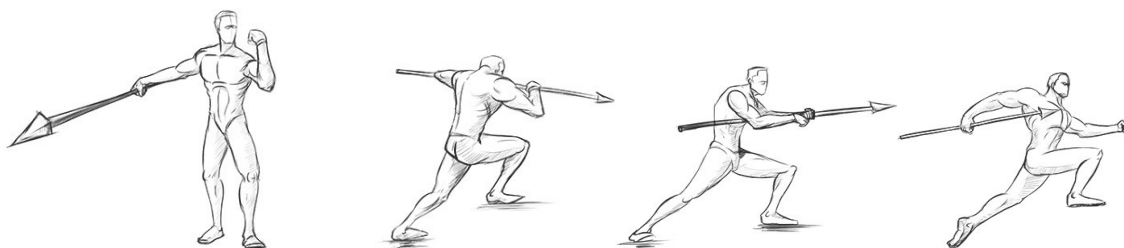
Figura 65. Movimientos básicos: ■ ▲ X ●

## Movimientos especiales

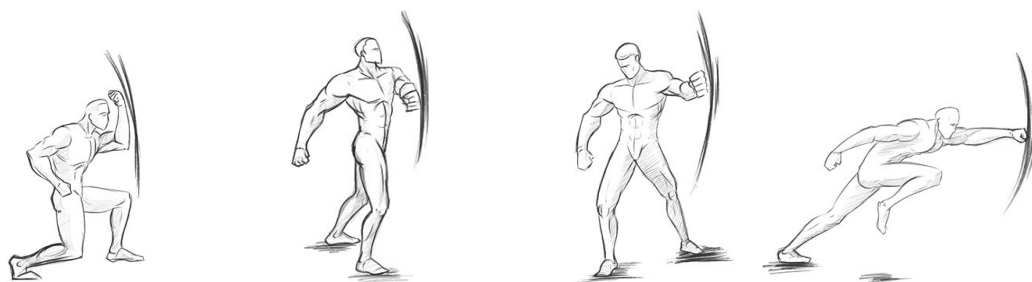
Se muestra a continuación una serie de movimientos para tres ataques (tipo combos) del jugador.



Ataque con Mazo



Ataque con Lanza



Defensa especial

Figura 66. Movimientos especiales

## 5.2.2 Desarrollo de Personajes

### 5.2.2.1 Héroe – Román

Exploración de opciones para el diseño



Figura 67. Héroe – Exploración del diseño

Exploración del rostro



Figura 68. Héroe - Exploración del rostro

Prueba de color



Figura 69. Héroe - Prueba de color

## Ilustraciones Finales



Figura 70. Héroe - Ilustraciones: frontal y trasera

## Proceso

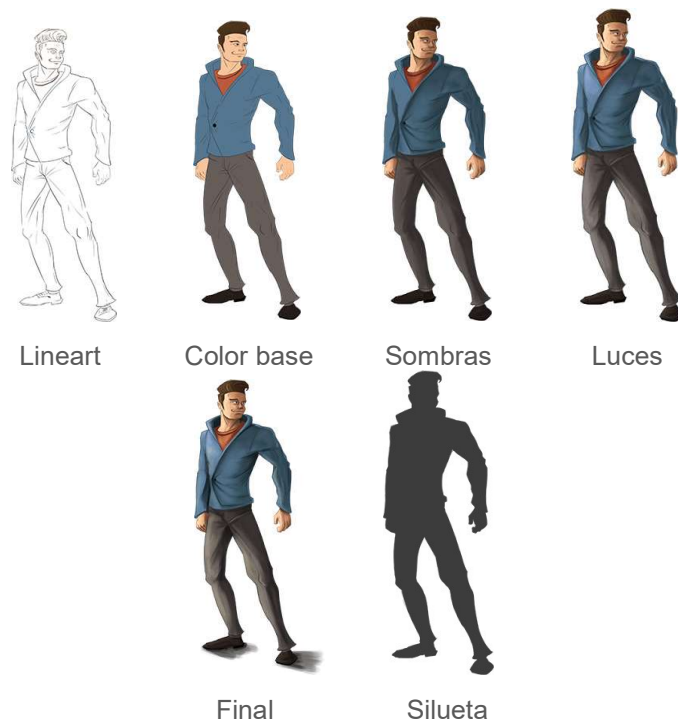


Figura 71. Héroe – Proceso de Ilustración

### 5.2.2.2 Guía – Rumiñahui

Exploración de opciones para el diseño

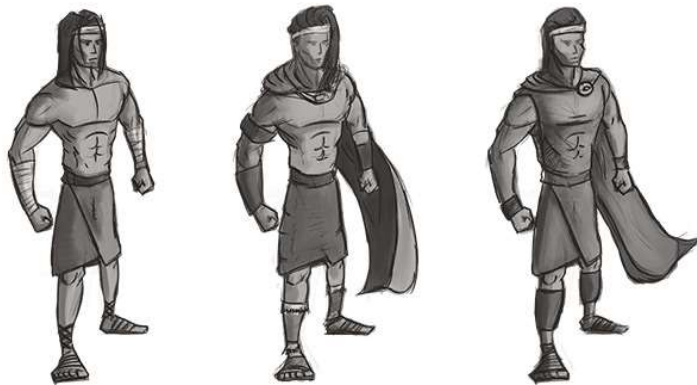


Figura 72. Guía – Exploración del diseño

Exploración del rostro

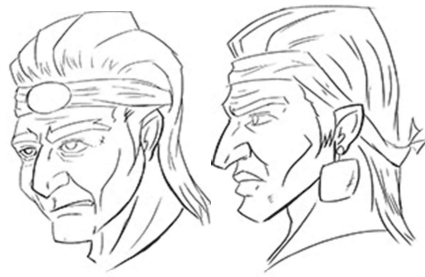


Figura 73. Guía - Exploración del rostro

Prueba de color

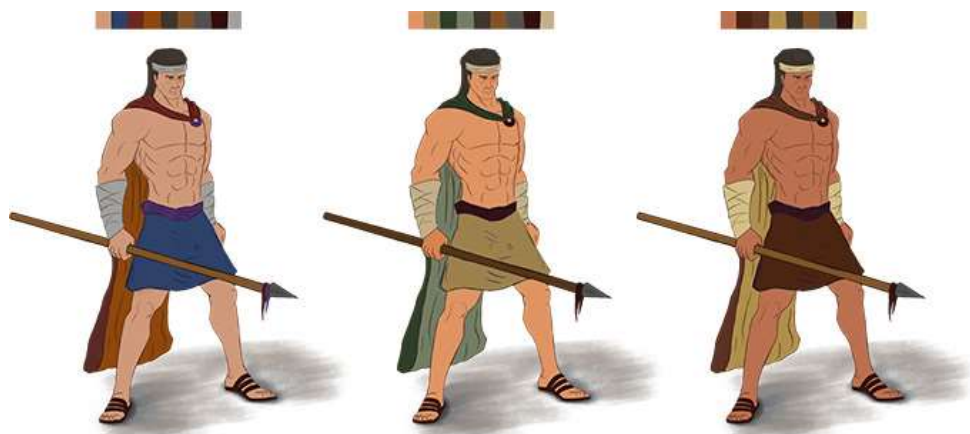


Figura 74. Guía - Prueba de color

## Ilustraciones Finales



Figura 75. Guía - Ilustraciones: frontal y trasera

## Proceso

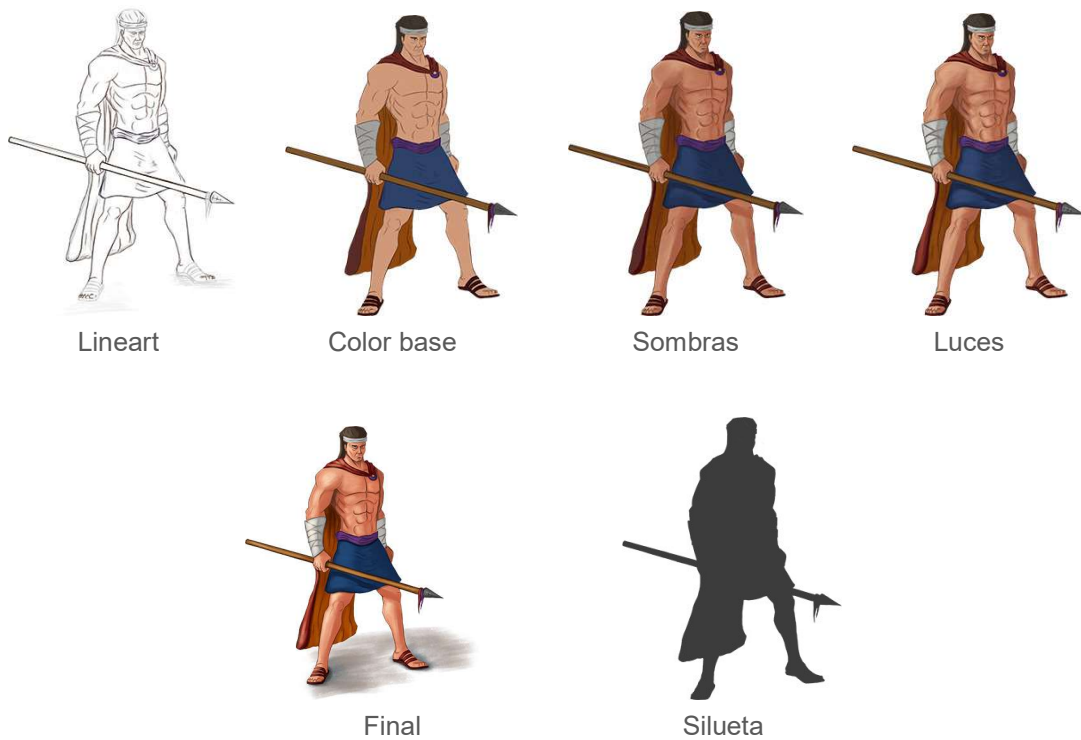


Figura 76. Guía – Proceso de Ilustración

### 5.2.2.3 *Damisela – Noemí*

Exploración de opciones para el diseño



Figura 77. *Damisela* - Exploración del diseño

Exploración del rostro



Figura 78. *Damisela* - Exploración del rostro

Prueba de color



Figura 79. *Damisela* - Prueba de color



## Ilustraciones Finales



Figura 80. Damisela - Ilustraciones: frontal y trasera

## Proceso

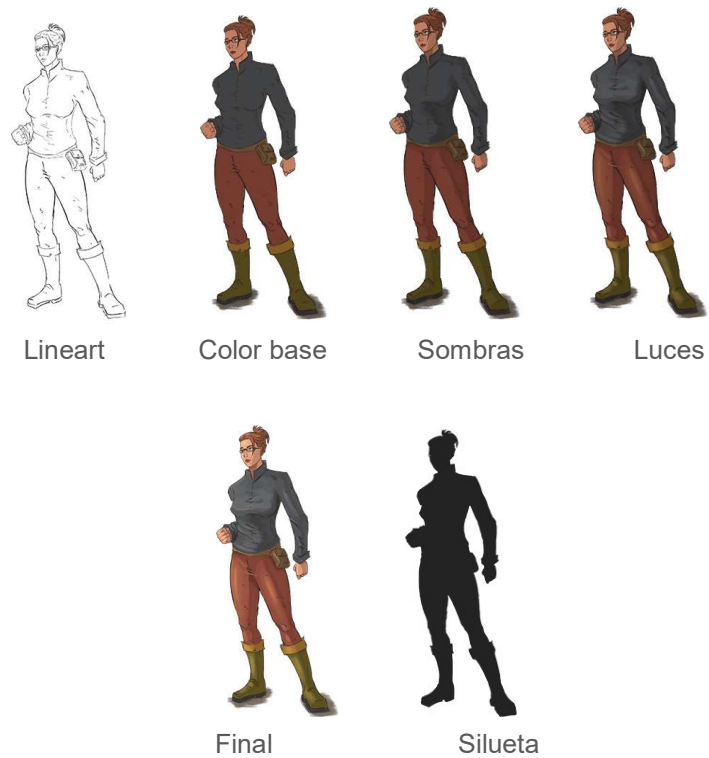


Figura 81. Damisela - Proceso de Ilustración

### 5.2.2.4 Villano – Mallku

Exploración de opciones para el diseño



Figura 82. Villano - Exploración del diseño

Exploración del rostro



Figura 83. Villano - Exploración del rostro

Prueba de color



Figura 84. Villano - Prueba de color

## Ilustraciones Finales



Figura 85. Villano - Ilustraciones: frontal y trasera

## Proceso



Figura 86. Villano - Proceso de Ilustración

### 5.2.2.5 Ecuas – Marco

Exploración de opciones para el diseño



Figura 87. Ecuas - Exploración del diseño

Exploración del rostro



Figura 88. Ecuas - Exploración del rostro

Prueba de color



Figura 89. Ecuas - Prueba de color

## Ilustraciones Finales



Figura 90. Ecuas - Ilustraciones: frontal y trasera

## Proceso

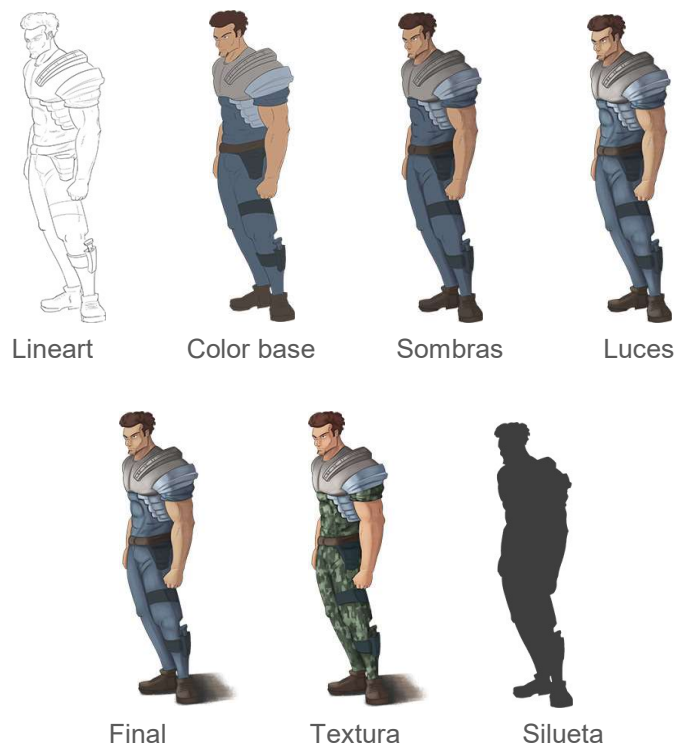


Figura 91. Ecuas - Proceso de Ilustración

## 5.2.3 Desarrollo de Escenarios

### 5.2.3.1 Quito – Centro Histórico

Mapa del videojuego niveles I y II



Figura 92. Mapa Locación 1 - Quito Centro Histórico

Ilustraciones a Color



Figura 93. Ilustración a Color Escenario 1



Figura 94. Ilustración a color Centro Histórico, Quito

## Escenarios Nivel I

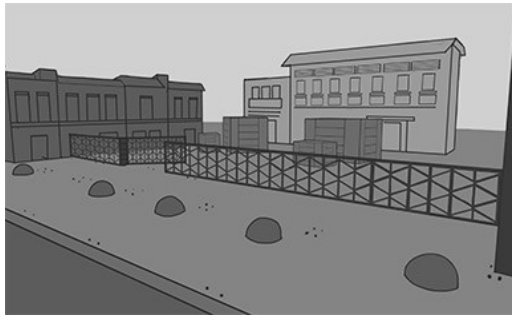


Composición

Figura 95. Nivel I - Escenario 001



Ilustración



Composición

Figura 96. Nivel I - Escenario 002



Ilustración



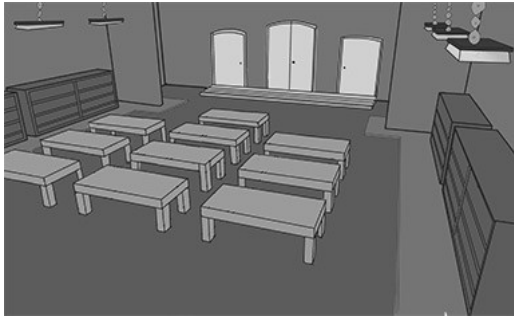
Composición

Figura 97. Nivel I - Escenario 003



Ilustración

## Escenarios Nivel II

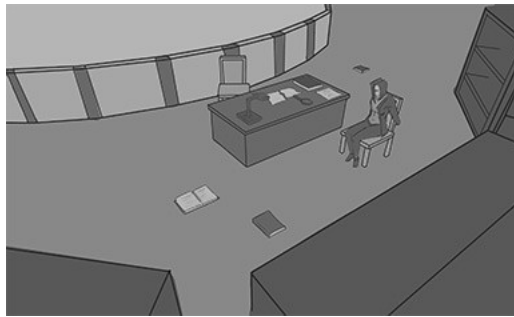


Composición



Ilustración

Figura 98. Nivel II - Escenario 004

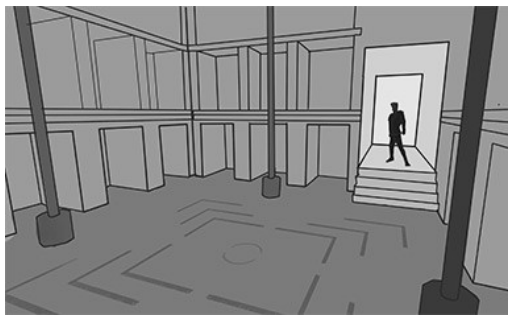


Composición



Ilustración

Figura 99. Nivel II - Escenario 005



Composición

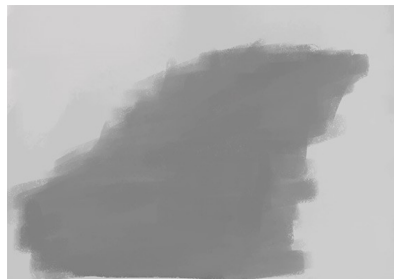


Ilustración

Figura 100. Nivel II - Escenario 006



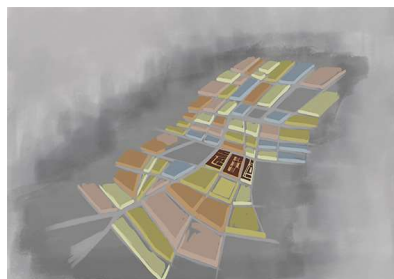
## Proceso de Ilustración del Mapa



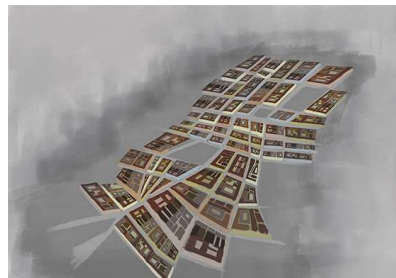
(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)



(7)



(8)

Figura 101. Proceso Mapa Locación 1 - Quito Centro Histórico

## Proceso Ilustración a Color escenario 1



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)



(7)



(8)

Figura 102. Proceso de Ilustración a Color Escenario 1

### 5.2.3.2 Llanganates

Mapa del videojuego niveles III y IV

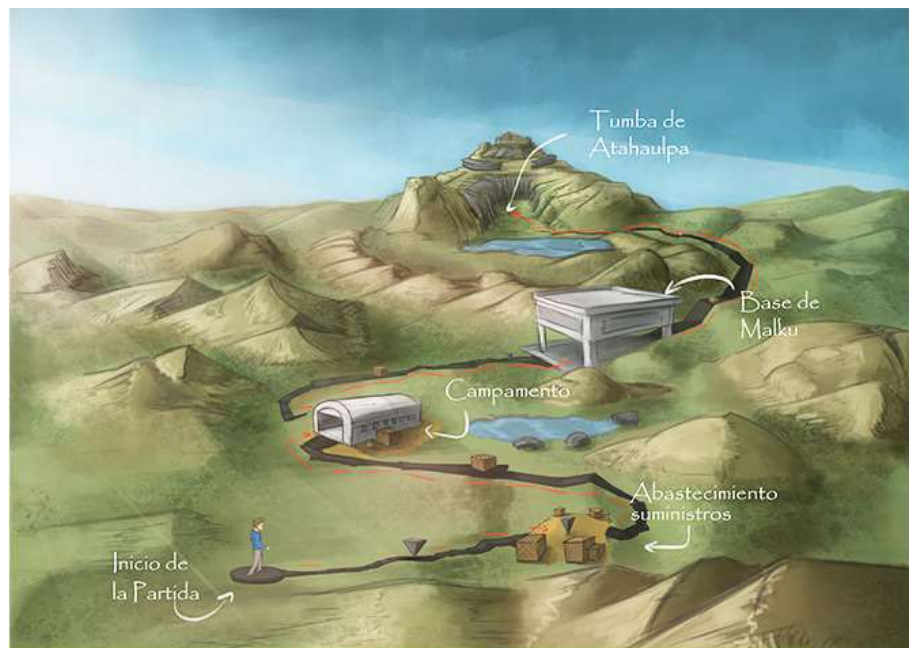


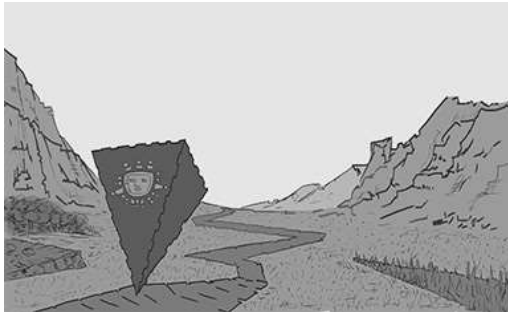
Figura 103. Mapa Locación 2 - Los Llanganates

Ilustración a Color escenario 11



Figura 104. Ilustración a Color Escenario 11

## Escenarios Nivel III



Composición

Figura 105. Nivel III - Escenario 007



Ilustración

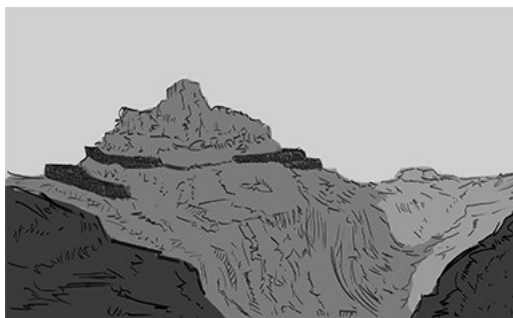


Composición

Figura 106. Nivel III - Escenario 008



Ilustración



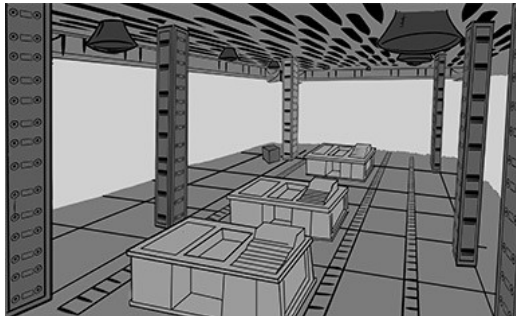
Composición

Figura 107. Nivel III - Escenario 009

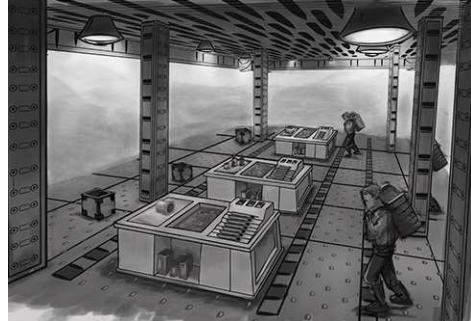


Ilustración

## Escenarios Nivel IV

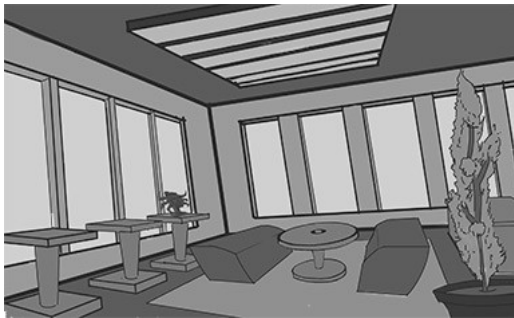


Composición



Ilustración

Figura 108. Nivel IV - Escenario 010



Composición



Ilustración

Figura 109. Nivel IV - Escenario 011



Composición



Ilustración

Figura 110. Nivel IV - Escenario 012

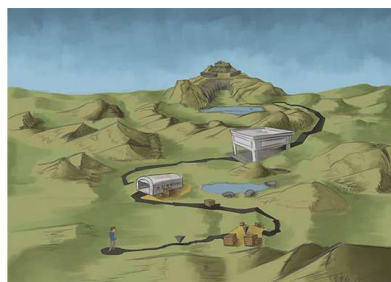
## Proceso Mapa



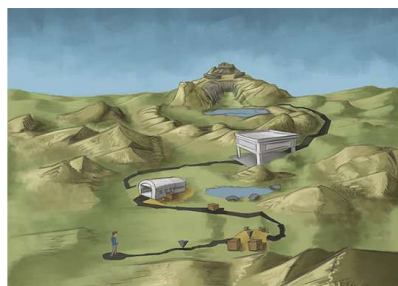
(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)



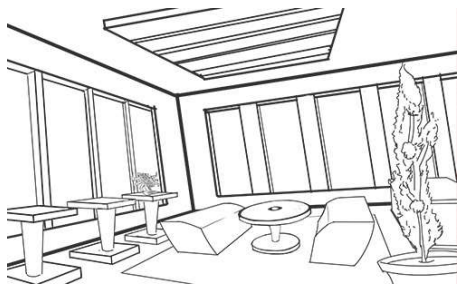
(7)



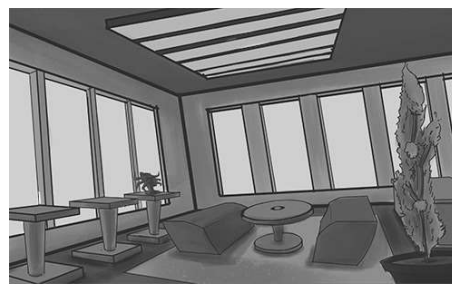
(8)

Figura 111. Proceso Mapa Locación 2 - Los Llanganates

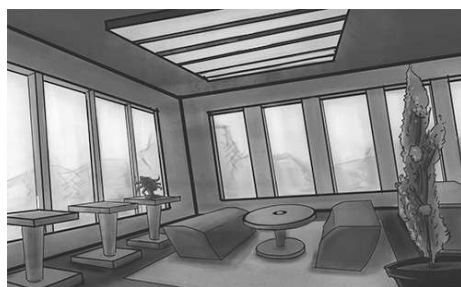
## Proceso Ilustración final



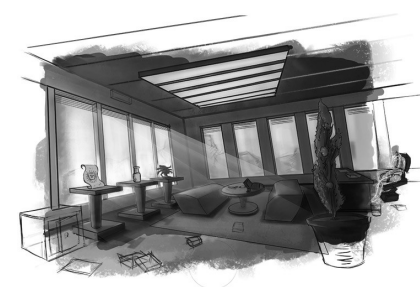
(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)



(7)



(8)

Figura 112. Proceso Ilustración a Color Escenario 11

## 5.2.4 Desarrollo de Props y Assets

### Vestimenta de personajes



Figura 113. Props & Assets – Vestimenta de personajes



Armas



Pistolas



Pistolas



Cuchillos



Toletes



Mazos



Pistolas

Figura 114. Props & Assets – Armas

## Casas y construcciones



Figura 115. Props & Assets - Casas y Construcciones

## Iluminaria



Figura 116. Props & Assets - Iluminaria

## Vegetación

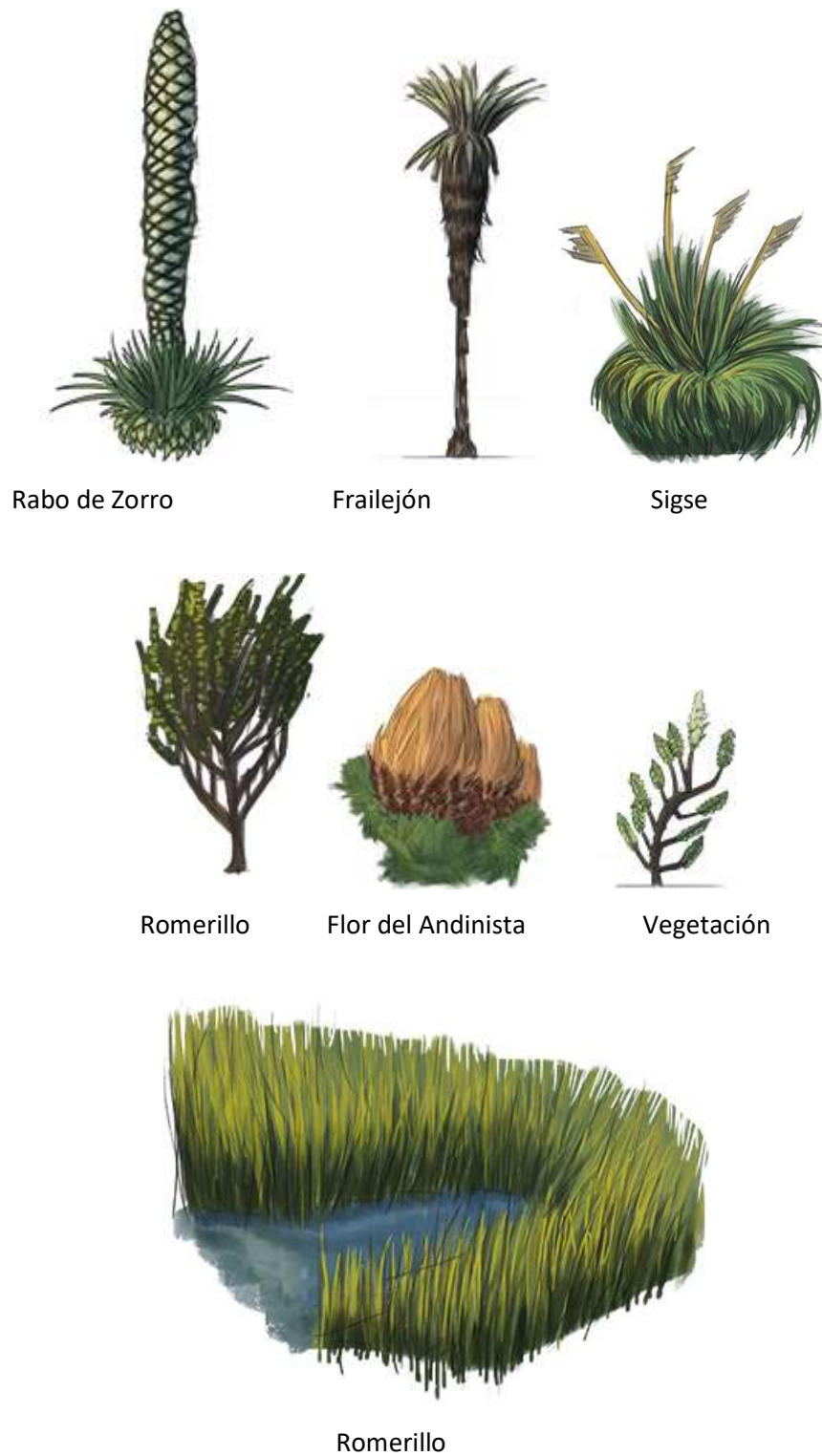


Figura 117. Props &amp; Assets – Vegetación

Montañas



Llanganati o Cerro Hermoso



Elevación de la laguna Rodeo Grande



Elevación en la Laguna Quillopagcha  
Figura 118. Props & Assets – Montañas



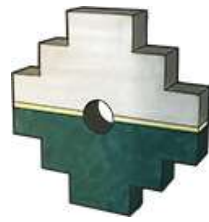
Elevación genérica

Tesoros



Figura 119. Props & Assets - Tesoros

## Potenciadores (Vida, Energía, y Poder)



Chakana  
(Vida)



Hoja de Coca  
(Energía)



Virachocha  
(Poder)

Figura 120. Props & Assets – Potenciadores

## Extras



Figura 121. Props & Assets - Libros



Figura 122. Props & Assets - Cajas



Figura 123. Props & Assets - Mapa

### 5.2.5 Diseño y Diagramación

Se determinó utilizar un formato horizontal como soporte para el libro, a continuación, se muestra la portada y contraportada del mismo. Dentro de los anexos se puede encontrar la diagramación total utilizada en el proyecto.



Figura 124. Portada y Contraportada

#### Tipografía

Se utilizó la combinación de letras: Chiller (para los títulos y Subtítulos) y Papyrus para el resto del texto. Esta combinación resulta atractiva para el lector y coherente con la temática del videojuego.

Titulos	Chiller (60 puntos)
Subtitulos	Chiller (45 puntos)
Subtítulos	Papyrus (20 puntos)
<i>Texto principal</i>	MV Boli (15 puntos)
Texto adicional	Papyrus (10 puntos)

Figura 125. Tipografía utilizada

## 5.3 Terminados y Evaluación

### 5.3.1 Pruebas de Color e Impresión

Se analizó el nivel de brillo que es necesario incrementar en las ilustraciones para procurar que las imágenes impresas sean lo más parecidas posible a las versiones digitales de las mismas, debido a que estas al ser impresas tienden a oscurecerse.



Figura 126. Pruebas de Color e Impresión

El ajuste determinado para aplicar a todas las imágenes del libro es un incremento del 30% del brillo. Las impresiones no mostraron cambios significativos en los colores por lo cual solo se aplicó el ajuste de brillo.

### 5.3.2 Selección del Soporte

El soporte para las paginas internas seleccionado fue el papel "Via Smoth Text Parchment" de 104 gr.



Figura 127. Soporte Páginas Internas

### 5.3.3 Impresión y Empastado

Se realizó la impresión del libro en formato horizontal, tamaño A3. El empastado fue realizado en pasta dura, con impresión en vinil y laminado mate para la portada y contraportada, como se muestra a continuación:

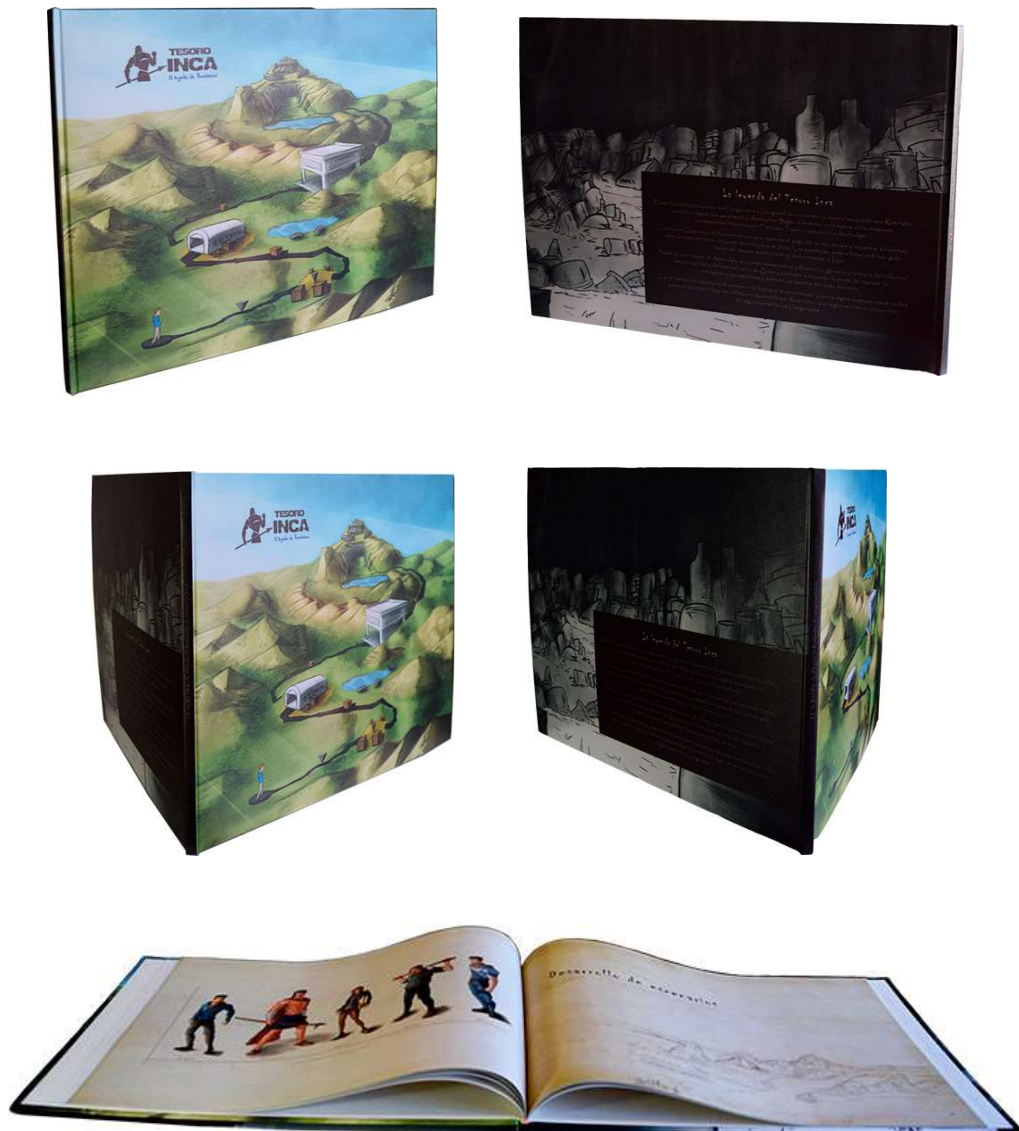


Figura 128. Impresión y Empastado



### 5.3.4 Proceso de Evaluación (Focus Group)

El método escogido para hacer la evaluación del proyecto fue el Focus Group, donde se evidencio el interés de los participantes en el proyecto realizado y su contenido. Corroborando que este puede generar interés en los jóvenes para que se interesen en la historia y cultura de Ecuador.

Los datos en detalle de la realización focus group al igual que los aportes realizado por los participantes se encuentra incluida dentro del anexo 4.



Figura 129. Realización Focus Group A



Figura 130. Realización Focus Group B

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **6.1 Conclusiones**

Se efectuó un libro de concept art, mediante la aplicación de técnicas y herramientas digitales, que sirve como propuesta grafica para el videojuego planteado “Tesoro Inca – El legado de Rumiñahui”

El concept art desarrollado es extenso y permite a los espectadores tener una visión clara del videojuego, sus mecánicas, personajes, entornos y props.

Tanto la historia como la gráfica planteada en el libro, tuvo una buena aceptación dentro de los participantes del focus group, teniendo la capacidad de motivar a los jóvenes para informarse más sobre la historia y cultura de Ecuador.

#### **6.2 Recomendaciones**

Reforzar los conocimientos de perspectiva, dibujo y anatomía, esto puede generar mejores resultados en el trabajo de concept art para proyectos similares, tanto en la calidad gráfica como en los tiempos de ejecución.

El trabajo de concept art planteado puede servir como base para desarrollar futuros proyectos de tesis donde estudiantes de carreras relacionadas como multimedia, podrían desarrollar etapas subsecuentes del proyecto como: modelado 3D, animación y programación.

La temática del libro planteado puede tener otros medios de difusión, sin limitarse a que sea un videojuego, puede emplearse en crear un cuento ilustrado, un comic, entre otros. Sin alterar el objetivo de interesar a los jóvenes en la historia de Ecuador.

## REFERENCIAS

- Albornoz Peralta, O. (2016). *La fundación de Quito y la resistencia indígena*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de linkis.com: <http://linkis.com/blogspot.com/hzKM5>
- Anhalzer, J. (1998). *Llanganati*. Quito: Imprenta Mariscal.
- Anónimo. (s.f.). *Select Paitings*. Recuperado el 7 de Marzo de 2018, de Frankfrazetta.net: <http://frankfrazetta.net/page2.html>
- Barriga López, F. (2016). *Leyendas y mitos ecuatorianos*. Quito: Editorial Pedro Jorge Vera de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión.
- Brantes, D. (2016). *Page Templates, Page Layouts and Page Styles in WebCenter Portal 12c*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de <https://anotherwebcenterblog.wordpress.com>: <https://anotherwebcenterblog.wordpress.com/2016/03/26/page-templates-page-layouts-and-page-styles-in-webcenter-portal-12c/>
- Character and Creature Design Notes. (2011). *The use of silhouettes in Concept Design*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de <http://characterdesignnotes.blogspot.com>: <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>
- Coloratura. (2001). *La esfera cromática*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de <http://missgati.blogspot.com>: <http://missgati.blogspot.com/2011/09/la-esfera-cromatica.html>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Registro oficial 449 de 20 de octubre de 2008*.
- Creation, A. (2015). *Photoshop Concept Art Tutorials | Photo Manipulation Effects*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de [www.youtube.com](http://www.youtube.com): <https://www.youtube.com/watch?v=-II5skSDIHY>
- Diario Expreso. (2017). *30 años para recoger en un libro el tesoro Inca de los Llanganates*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de [www.expreso.ec](http://www.expreso.ec): <http://www.expreso.ec/actualidad/30-anos-para-recoger-en-un-libro-el-tesoro-inca-de-los-llanganates-DK1048731>
- El Comercio. (2014). *El videojuego ecuatoriano cruza las fronteras*. Recuperado el 18 de Marzo de 2018, de [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com): <http://www.elcomercio.com/tendencias/videojuego-ecuatoriano-e3-android.html>

- El Comercio. (2014). *Parque Llanganates, el inicio de los ríos amazónicos*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de especiales.elcomercio.com: <http://especiales.elcomercio.com/planeta-ideas/planeta/12-de-julio-de-2014/ecuador-parque-llanganates-rios-amazonico>
- El Telégrafo. (2017). *Un videojuego para preservar el oso de anteojos*. Recuperado el 18 de Marzo de 2018, de www.eltelegrafo.com.ec: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/30/un-videojuego-para-preservar-el-oso-de-anteojos>
- FIUXY. (2015). *Samsa and the Knights of light*. Recuperado el 18 de Marzo de 2018, de fiuxy.com: <https://fiuxy.com/threads/samsa-and-the-knights-of-light-multilinguaje-tinyiso.4290834/>
- Freaky Creations. (s.f.). Recuperado el 18 de Marzo de 2018, de freakycreations.net: <http://freakycreations.net/>
- Fresh Designer. (2014). *Concept Design Process*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de freshdesigner.com: <http://freshdesigner.com/prometheus-concept-art-process/>
- G2 Crowd. (15 de Abril de 2018). *Best Concept Art Tools for Indie game designers*. Obtenido de <https://blog.g2crowd.com>: <https://blog.g2crowd.com/blog/3d-modeling/best-concept-art-tools-indie-game-designers/>
- Gallo Carbajal, G. (2000). *Posicionamiento: el caso latinoamericano*. Bogotá: McGraw-Hill Interamericana S.A.
- Game Project Aesthetics*. (2015). Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de 111426studio.wordpress.com: <https://111426studio.wordpress.com/category/trove-of-thieves/>
- Guerrero Reyes, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Hight, J., & Novak, J. (2007). *Game Development Essentials: Game Project Management*. Thomson Delmar Learning.
- Historias y relatos. (s.f.). *La leyenda del tesoro de Llanganatis*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de www.historiasperdidaseneltiempo.com: <http://www.historiasperdidaseneltiempo.com/2015/06/la-leyenda-del-tesoro-de-llanganatis.html>
- Holly, E. (1999). *The Focus Group Research Handbook*. Chicago: McGraw-Hill.
- Image Comics. (1995). El Clan. *Spawn*(30), 18.
- Jayathilaka, L. (2018). *What is a Focus Group?* Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de selfgrasp.com: <https://selfgrasp.com/marketing/what-is-a-focus-group/>

- Krawczyk, M., & Novak, J. (2006). *Game Development Essentials: Game story and character development*. Thomson Delmar Learning.
- Ley Orgánica de Cultura. (2016). Recuperado el 19 de Marzo de 2018, de [www.wipo.int: http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec093es.pdf](http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec093es.pdf)
- Llanganates Park. (2011). *Un día mas de exploración y aventura natural en los míticos Llanganates*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de [llanganatespark.blogspot.com](http://llanganatespark.blogspot.com):  
<http://llanganatespark.blogspot.com/2011/08/un-dia-mas-de-exploracion-y-aventura.html>
- Lupton, E., & Cole Phillips, J. (2016). *Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Marvel. (2012). Rot parte I. *Wolverine*, 2(305), Portada.
- Molinari Pixel. (2011). *El Sistema Munsell como herramienta fotográfica*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de [www.molinaripixel.com.ar](http://www.molinaripixel.com.ar):  
<https://www.molinaripixel.com.ar/2011/08/01/el-sistema-munsell-como-herramienta-fotografica/>
- Molnar, D. (2011). *Narrative Image: The How and Why of Visual Storytelling*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de <https://es.slideshare.net>:  
[https://es.slideshare.net/DanielaMolnar/narrative-image-the-how-and-why-of-visual-storytelling/21-Linear\\_Depicts\\_the\\_passage\\_of](https://es.slideshare.net/DanielaMolnar/narrative-image-the-how-and-why-of-visual-storytelling/21-Linear_Depicts_the_passage_of)
- Molnar, M. (2011). *Character Concept Art Development - 02 Rough Sketch*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de <http://momarkmagic.blogspot.com>:  
<http://momarkmagic.blogspot.com/2011/06/>
- Myers, S. (2016). *Hero's Journey as Psychological Journey*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de <https://gointothestory.blcklst.com>:  
<https://gointothestory.blcklst.com/heros-journey-as-psychological-journey-d57493e7d7bc>
- National Geographic España. (2012). *El día que se fraguó el fin del Imperio Inca*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de [www.nationalgeographic.com.es](http://www.nationalgeographic.com.es):  
[http://www.nationalgeographic.com.es/historia/actualidad/el-dia-que-se-fraguo-el-fin-del-imperio-inca\\_6764](http://www.nationalgeographic.com.es/historia/actualidad/el-dia-que-se-fraguo-el-fin-del-imperio-inca_6764)
- Parque Nacional Llanganates. (2011). *Hermosas fotos del Parque Nacional Llanganates Ecuador*. Obtenido de [llanganatespark.blogspot.com](http://llanganatespark.blogspot.com):  
<http://llanganatespark.blogspot.com/2011/06/hermosas-fotos-del-parque-nacional.html>
- Pksquad. (2015). *Female Character Mood Board - Sophie*. Recuperado el 03 de Marzo de 2018, de [pksquad.wordpress.com](http://pksquad.wordpress.com):  
<https://pksquad.wordpress.com/category/research/page/2/>

- Power Marketing Research. (2017). *Focus on Focus Groups*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de <http://www.getresearchpower.com: http://www.getresearchpower.com/news/2017/4/18/focus-on-focus-groups>
- Präkel, D. (2009). *Composición*. Barcelona: Blume.
- Puggioni, P. (2012). *Thumbnails*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de [www.paolopuggioni.com: http://www.paolopuggioni.com/thumbnails/](http://www.paolopuggioni.com: http://www.paolopuggioni.com/thumbnails/)
- Revelation. (s.f.). *Concept Art*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de [ro.my.com: https://ro.my.com/en/media/concept-art](https://ro.my.com: https://ro.my.com/en/media/concept-art)
- Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Recuperado el 19 de Marzo de 2018, de [www.buenvivir.gob.ec: http://www.buenvivir.gob.ec/inicio](http://www.buenvivir.gob.ec: http://www.buenvivir.gob.ec/inicio)
- SlidePlayer. (s.f.). *NCS Colour*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de <http://slideplayer.es: http://slideplayer.es/slide/137569/>
- Social Point. (2016). *Concept Aar with purpose at social point*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de <http://www.socialpoint.es: http://www.socialpoint.es/blog/concept-art-with-purpose-at-social-point/>
- Soria, A., Medina, J., & Espín, I. (2011). *Flora y Fauna del Parque Nacional Llanganates - Zona Altoandina -*. Cuenca: Ministerio del Ambientes del Ecuador.
- StoryboardThat. (s.f.). *Diagrama do Gráfico e Arco Narrativo*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de <http://www.storyboardthat.com: http://www.storyboardthat.com/pt/articles/e/diagrama-de-plotagem>
- Sytyson. (s.f.). *Francisco Pizarro: cronología*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de <http://www.sytyson.com: http://www.sytyson.com/francisco-pizarro-une-chronologie/>
- Timi, H. (2017). *Creation of concept art for an action roleplaying game (Media Technology Thesis)*. Helsinki: Helsinki Metropolia University of Applied Sciences. Recuperado el 19 de Marzo de 2018, de [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125471/Honkanen\\_Timi.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125471/Honkanen_Timi.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tornquist, J. (2008). *Color y Luz Teoría y Práctica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gill, SL.
- TV Tropes. (s.f.). *Video Game Inca*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de <http://tvtropes.org: http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/Inca>
- Woong, K. k. (2015). *Fantasy Character Concept Art*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de [www.artstation.com: https://www.artstation.com/artwork/5BvgE](http://www.artstation.com: https://www.artstation.com/artwork/5BvgE)

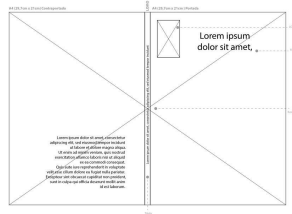
Yeung, A. (2013). *GA1A03 - Modular Environment Summative*. Recuperado el 30 de Marzo de 2018, de ashleyeung.wordpress.com: <https://ashleyeung.wordpress.com/2013/11/22/ga1a03-modular-environment-summative-ga2a04-advanced-surfaces-and-lighting/>

## **ANEXOS**



# ANEXO 1

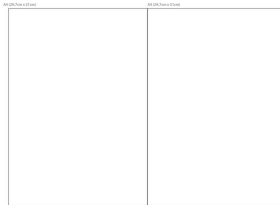
## Diseño preliminar de páginas - Machote



### Portada y Contraportada

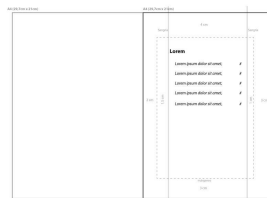
Incluye el logo, el título y una ilustración la que ocupará toda la portada y contraportada.

En la contraportada se incluirá una descripción de la leyenda de los Llanganates.



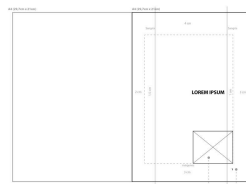
### Guarda

### Página en Blanco



### Página en Blanco

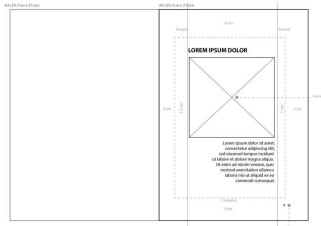
### Índice



### Página en Blanco

### Página 01

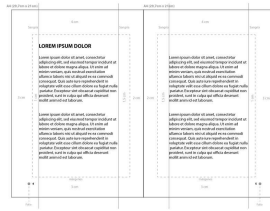
Título del I Capitulo  
“INTRODUCCIÓN”, un sketch en el borde inferior derecho del margen.



**Página 02 en Blanco**

**Página 03**

Título "MODALIDAD DE JUEGO", una ilustración y una descripción.

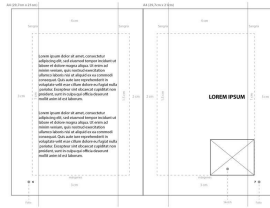


**Página 04**

Título "HISTORIA DEL JUEGO", y la descripción de la historia.

**Página 05**

Continúa con la descripción de la historia.

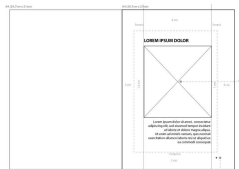


**Página 06**

Concluye la descripción de la historia.

**Página 07**

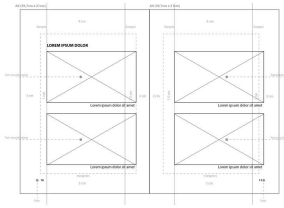
Título del II Capitulo "Diseño de personajes", un sketch en el borde inferior derecho del margen.



**Página 08 en Blanco**

**Página 09**

Título "ROMÁN, El héroe", una ilustración y una descripción con el perfil.

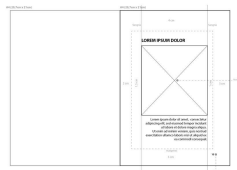


### **Página 10**

Subtítulo "Model Sheet", ilustración del turn around del personaje completo, de la cabeza.

### **Página 11**

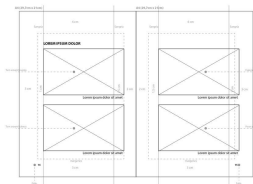
Ilustración del model sheet de expresiones del personaje completo, de poses y variantes.



### **Página 12 en Blanco**

### **Página 13**

Título "RUMIÑAHUI, El mentor", una ilustración y una descripción con el perfil.

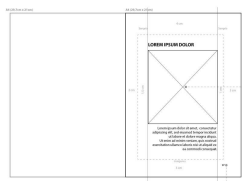


### **Página 14**

Subtítulo "Model Sheet", ilustración del turn around del personaje completo, de la cabeza.

### **Página 15**

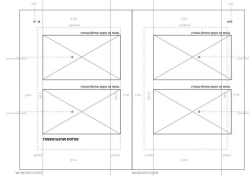
Ilustración del model sheet de expresiones del personaje completo, de poses y variantes.



### **Página 16 en Blanco**

### **Página 17**

Título "Noemí, La damisela", una ilustración y una descripción con el perfil.

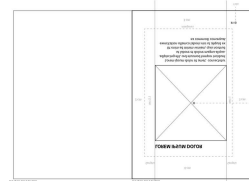


### **Página 18**

Subtítulo “Model Sheet”, ilustración del turn around del personaje completo, de la cabeza.

### **Página 19**

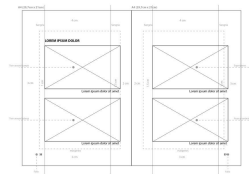
Ilustración del model sheet de expresiones del personaje completo, de poses y variantes.



### **Página 20 en Blanco**

### **Página 21**

Título “Malku, El villano”, una ilustración y una descripción con el perfil.

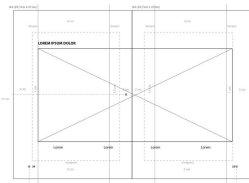


### **Página 22**

Subtítulo “Model Sheet”, ilustración del turn around del personaje completo, de la cabeza.

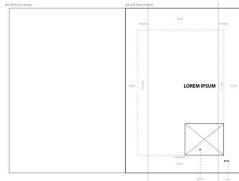
### **Página 23**

Ilustración del model sheet de expresiones del personaje completo, de poses y variantes.



### **Página 24/25**

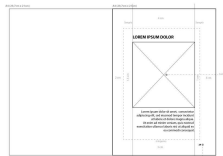
Subtítulo “Line up de personajes”, Ilustración comparativa line up de personajes, junto con sus respectivos nombres.



**Página 26 en Blanco**

**Página 27**

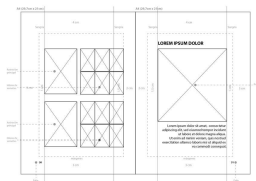
Título del III Capitulo “PROPS”,  
un sketch en el borde inferior  
derecho del margen.



**Página 28 en Blanco**

**Página 29**

Título “Objetos”, una ilustración  
y una descripción.

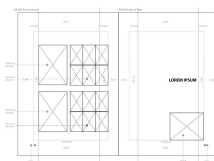


**Página 30**

Dos Ilustraciones principales,  
y dos hileras de variantes.

**Página 31**

Título “Armas”, una ilustración  
y una descripción.

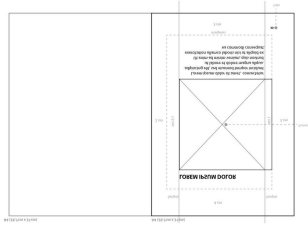


**Página 32**

Dos Ilustraciones principales,  
y dos hileras de variantes.

**Página 33**

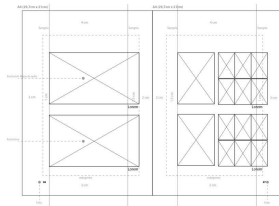
Título del IV Capitulo “Entornos”,  
un sketch en el borde inferior  
derecho del margen.



**Página 34 en Blanco**

**Página 35**

Título “Ciudad de Quito”, una ilustración y una descripción del lugar.

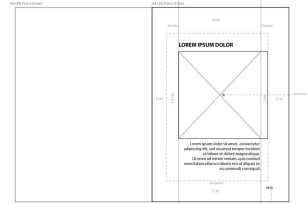


**Página 36**

Ilustración de un mapa de la ciudad de Quito, y un escenario de la ciudad.

**Página 37**

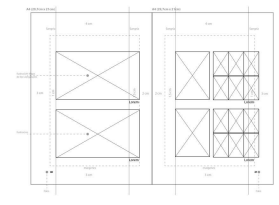
Ilustración de dos componentes principales de la ciudad e hileras de componentes secundarios.



**Página 38 en Blanco**

**Página 39**

Título “Llanganates”, una ilustración y una descripción del lugar.

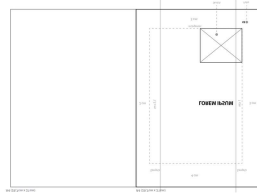


**Página 40**

Ilustración de un mapa de los Llanganates, y un escenario de la ciudad.

**Página 41**

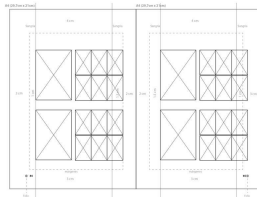
Ilustración de dos componentes principales del parque e hileras de componentes secundarios.



**Página 42 en Blanco**

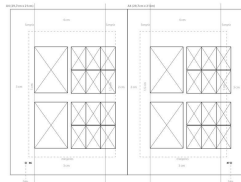
**Página 43**

Título del V Capitulo “Entornos”,  
un sketch en el borde inferior  
derecho del margen.



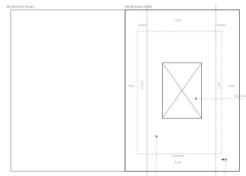
**Páginas 44 / 45**

Hileras de scketches



**Páginas 46 / 47**

Hileras de scketches



**Página 48 en Blanco**

**Página 49**

Imagen de textura que ocupa  
toda la cara de la página en el  
centro en negativo el logo del  
proyecto.



**Páginas 50 / 51 en Blanco**

## ANEXO 2

### ENTREVISTA

#### Datos:

Fecha: 10 de Abril del 2018  
Hora: 11:00 am  
Lugar: Ciudad de Quito  
Llamada por Facebook (medio)

#### Entrevistado:

Michel Verdu  
*Character Designer, Concept Artist, Illustrator*

#### Perfil:

Freelance artist desde el 2014, trabaja principalmente con clientes del exterior.  
Idiomas que maneja: español, inglés y francés.  
Experiencia laboral con clientes como: Munk Studios, Luma Works, OldChap Games, Foxtail Games, Sesame Street Workshop, entre muchos otros.

#### Datos de contacto:

[michelverduart@gmail.com](mailto:michelverduart@gmail.com)  
[be.net/MichelVerdu](http://be.net/MichelVerdu)  
<https://www.artstation.com/michelverdu>

#### Entrevista<sup>2</sup>:

- a) Cuéntame acerca de ti, ¿Quién eres y que haces?

*Fui estudiante de la tecnología de animación de la UDLA, dejé la animación y me dediqué a la ilustración como freelance desde hace 4 años.*

*Siempre fui a fin a las películas, los videojuegos, los cartoons y el anime como el del estudio Ghibli.*

*En las clases de la UDLA, me sentí inspirado a la ilustración y el concept art debido a los artbooks que los profesores me mostraban en clase.*

---

<sup>2</sup> Nota: las respuestas incluidas son parafraseos de las respuestas de Michel, debido a que la entrevista no se pudo grabar como para transcribir exactamente cada palabra, sin embargo, se tomaron notas con las cuales se armó lo mostrado.



b) ¿Cómo lograste trabajar como ilustrador y artista conceptual? ¿Cómo ingresaste al mercado y cómo consigues clientes?

*A la par de la universidad trabajaba en diseño gráfico y en ese tiempo busque en internet que requisitos se requerían para ser un artista conceptual y me prepare alrededor de dos años en ellos:*

- *Tener un buen portafolio, esté habla por ti como artista.*
- *Desarrollo de un estilo propio, que sirva como firma.*
- *Obtener exposición en las redes como Behance, ArtStation e Instagram, etc.*
- *Seguir estudiando y preparándose, como artista el estudio es constante.*

*Quando hube desarrollo estos requisitos la gente desde el exterior fue la que me buscaba para realizar los trabajos.*

*Localmente envié mi portafolio a agencias y productoras de Quito y Guayaquil como Matte, Filoh, el Hombre Invisible, entre otros.*

c) ¿Cómo generas las ideas, que te inspira?

*Es necesario tener una cultura visual y mucha curiosidad, ya que las ideas vienen de cualquier lugar.*

*La cultura visual la obtienes de los comics, los videojuegos, los cartoons, los artbooks, siguiendo artistas que te gusten; viendo y analizando la estética, y el arte de estos productos.*

d) ¿Cuál es tu proceso o flujo de trabajo?

*Se divide en dos fases la conceptualización y la finalización o render.*

*De estas la conceptualización es la más importante y consiste en los sketches y el diseño de personajes o escenarios.*

*Generalmente el trabajo empieza de la siguiente manera: se recibe un brief o una descripción, se realiza un moodboard o la recolección de referencias, se procede con la exploración visual. Esto comprende el 70% del trabajo.*

*La finalización consiste en pulir el line art, agregar color, textura y luces.*

e) ¿Cómo seleccionas tus paletas de colores?

*Con un conocimiento de la teoría del color, se parte de la preparación de las diferentes paletas de color. Normalmente intento trabajar con colores complementarios con alta saturación para obtener un buen contraste.*

*El uso de herramientas como adobe color te puede ayudar a determinar las paletas respectivas. Se parte de una base de color y se agregan por layers los valores de luces y sombras.*

f) Cuáles son tus principales influencias

*Muchos artistas:*

- *de los que se dedican al diseño de personajes están: Stephen Silver (<https://www.silvertoons.com/portfolio>), Daniel Arriaga (<http://www.darriaga.com>), Wouter Tulp (<http://www.woutertulp.nl>);*
- *en cuanto a color: Pascal Champion (<http://pascalchampion.tumblr.com>) y Helen Chen (<https://mingjuechen.carbonmade.com>)*

# ANEXO 3

## DIAGRAMACIÓN FINAL DEL LIBRO DE CONCEPT ART

### Portada y Contraportada



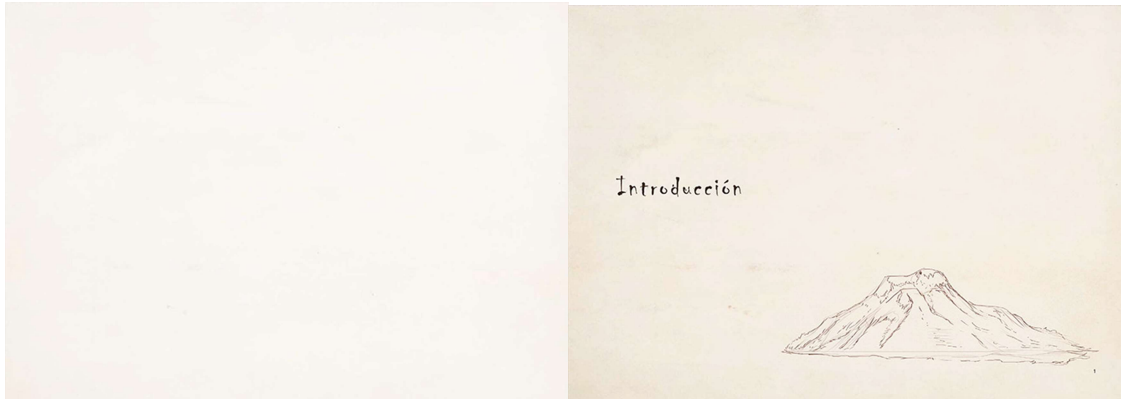
### Página Sketchs e información



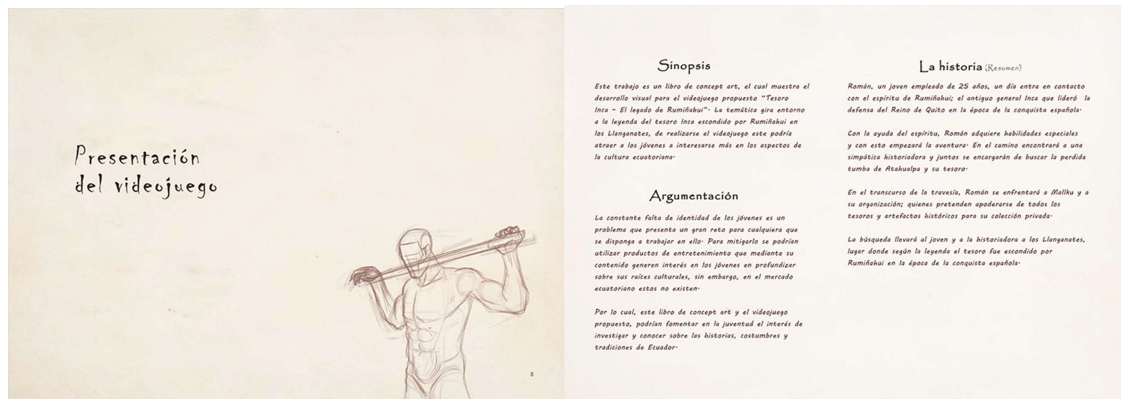
### Datos y Contenido



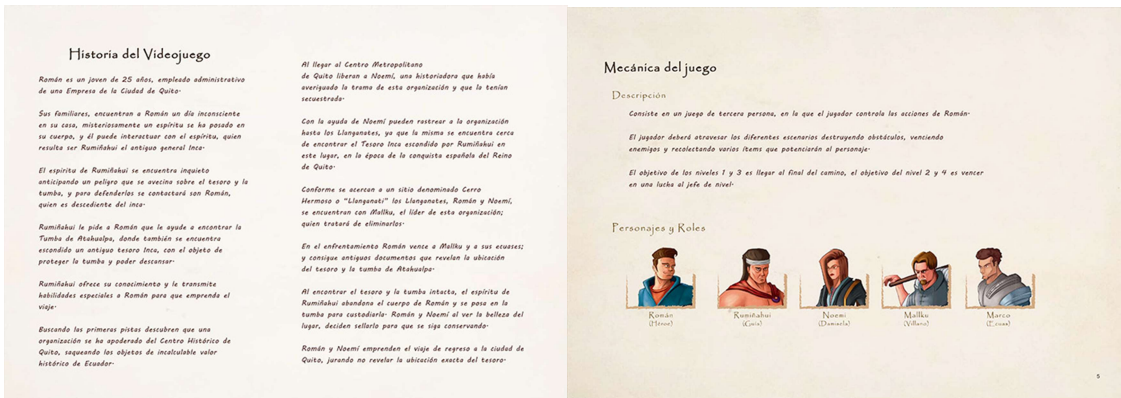
## Página Blanco y 01



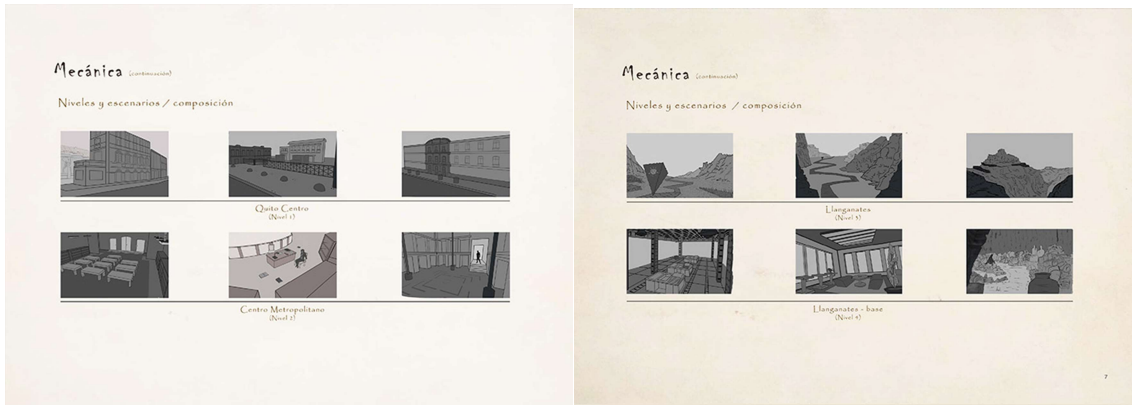
## Página 02 y 03



## Página 04 y 05



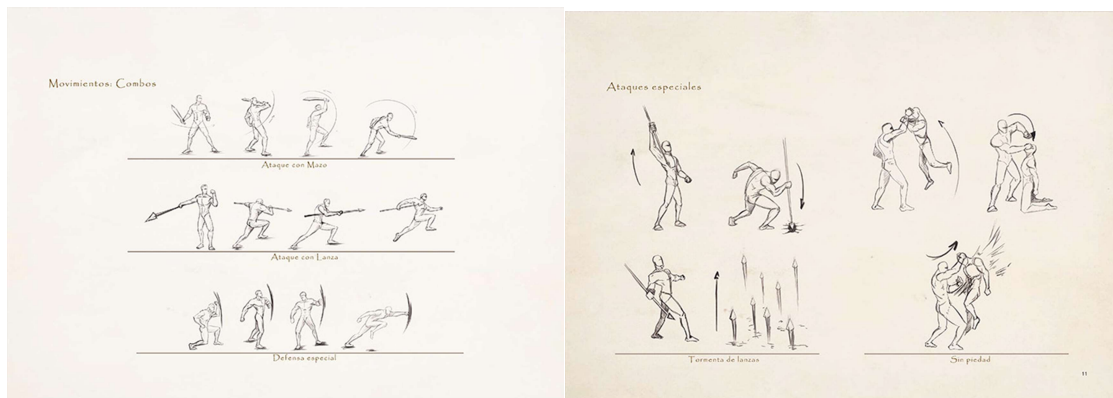
Página 06 y 07



Página 08 y 09



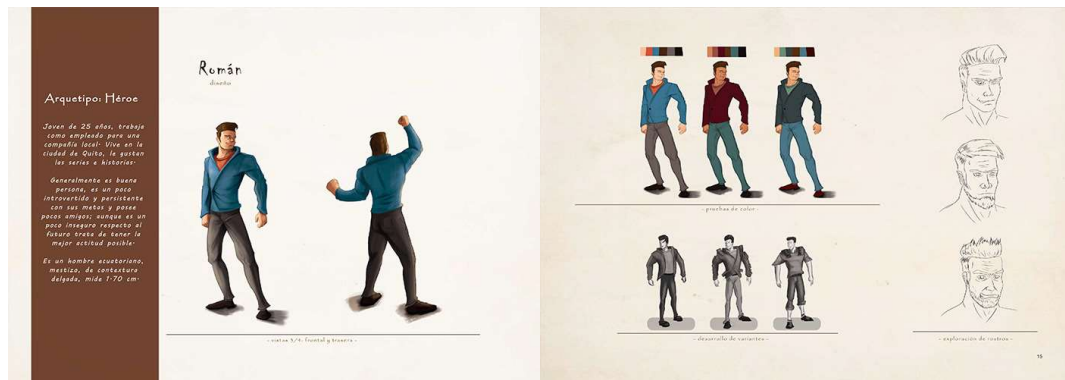
Página 10 y 11



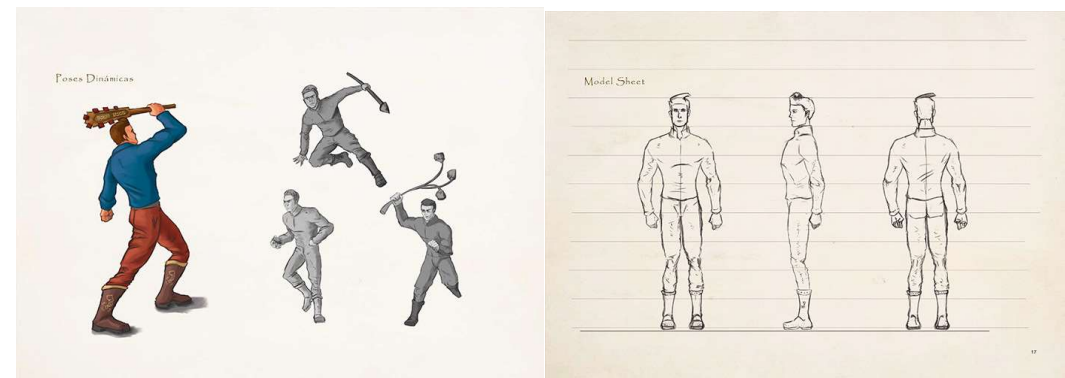
Página 12 y 13



Página 14 y 15



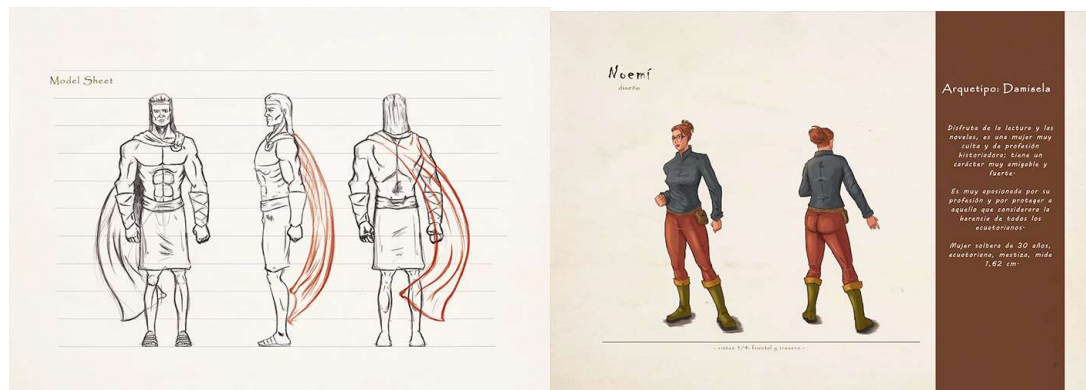
Página 16 y 17



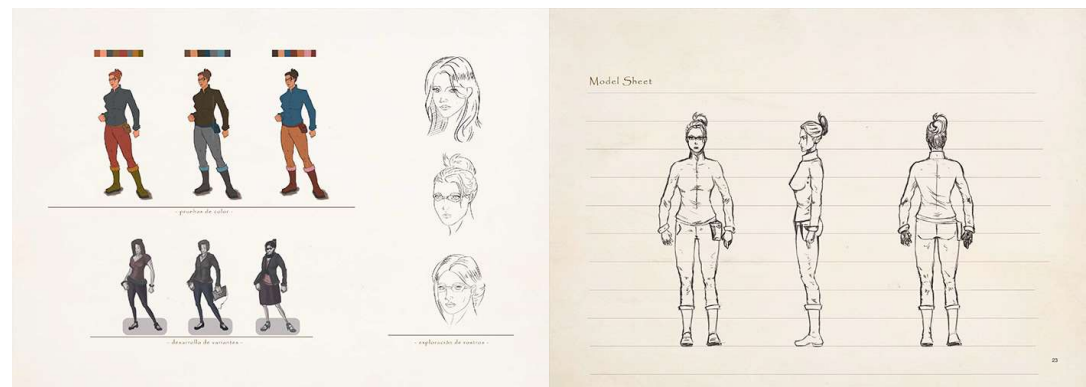
Página 18 y 19



Página 20 y 21



Página 22 y 23



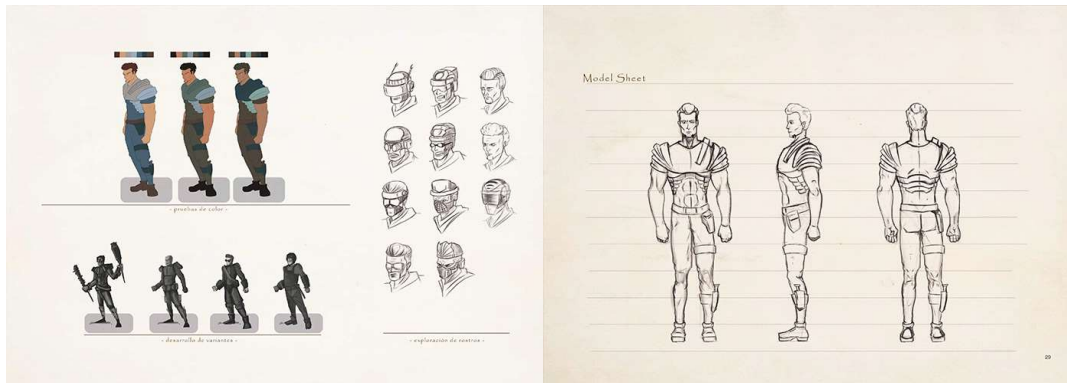
Página 24 y 25



Página 26 y 27



Página 28 y 29





Página 30 y 31



Página 32 y 33



Página 34 y 35



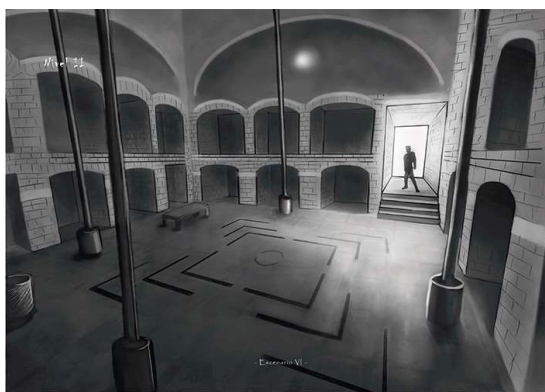
Página 36 y 37



Página 38 y 39



Página 40 y 41



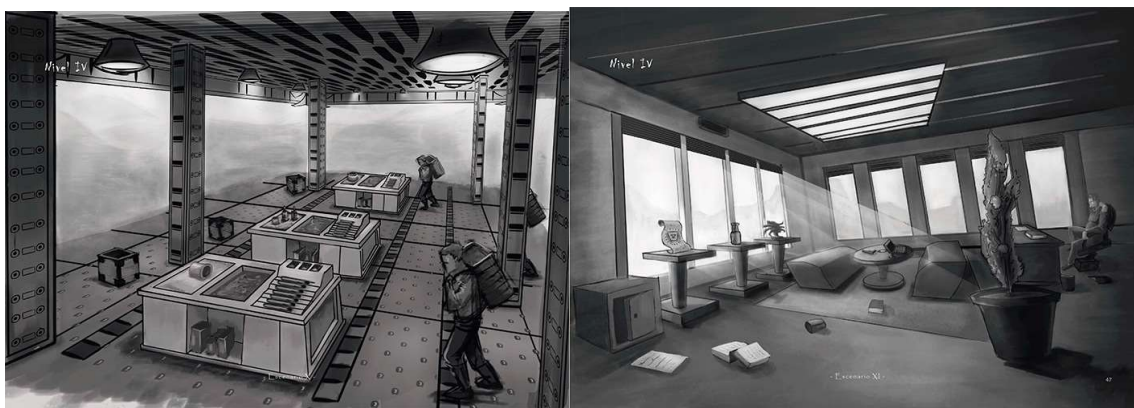
Página 42 y 43



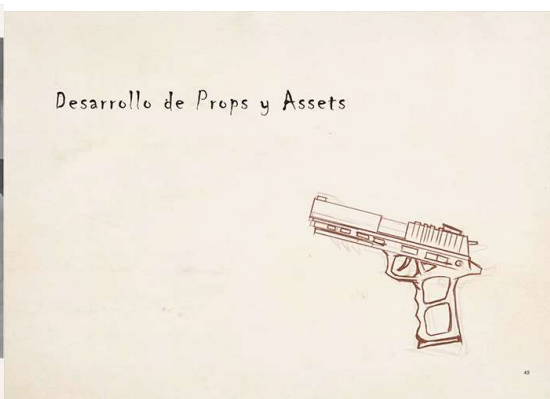
Página 44 y 45



Página 46 y 47



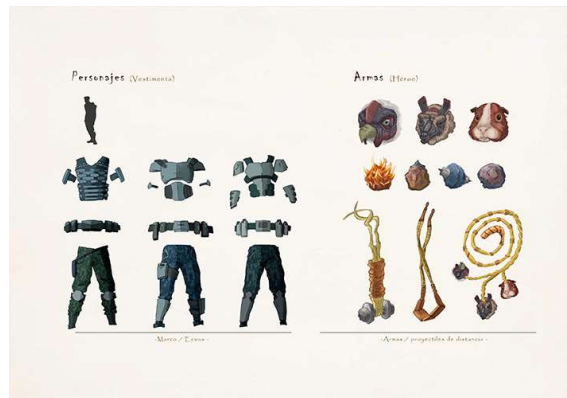
Página 48 y 49



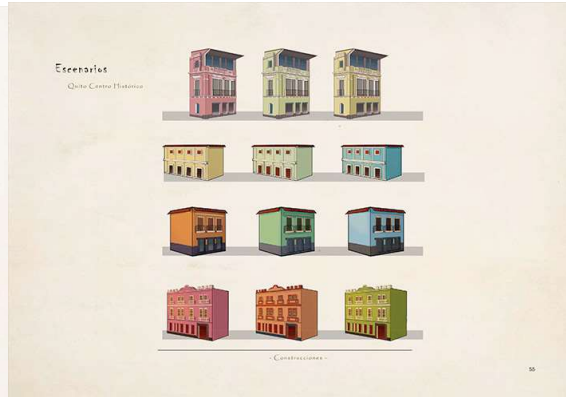
Página 50 y 51



Página 52 y 53



Página 54 y 55



Página 56 y 57



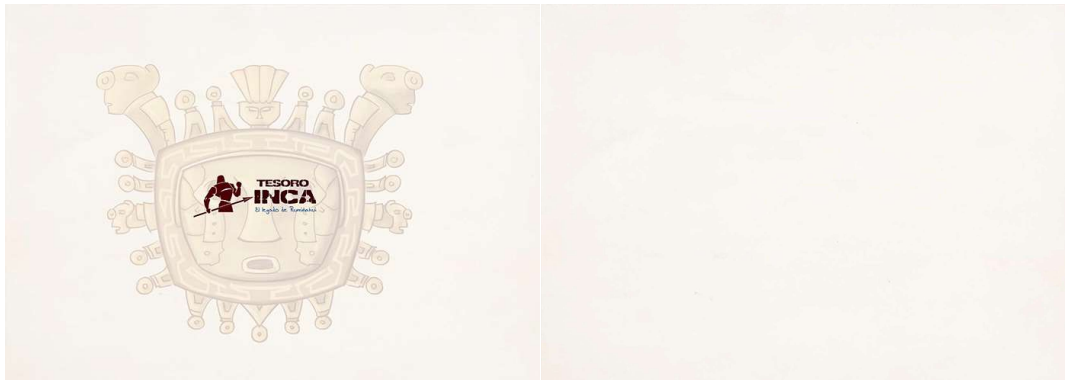
Página 58 y 59



## Página 60 y La Leyenda



## Página Logo y Página Blanco



## **ANEXO 4**

### **FOCUS GROUP**

#### **Informe**

Se realizó la evaluación del proyecto de tesis mediante un focus group, para lo cual se convocó a alrededor de 9 personas de edades comprendidas entre los 18 y 22 años. De estas asistieron 6: 3 mujeres y 3 hombres.

Belén 22 años; Andrés 20 años; Estefanía 20 años; Sebastián 22 años; Paolo 19 años; Melani 19 años.

Para este propósito se utilizaron las instalaciones de la UDA (en Udla park), el día 19 de septiembre a las 11:30 am aproximadamente.

A continuación, se detallan los segmentos del focus group y se resume las interacciones obtenidas.

#### **PRESENTACIÓN**

- Se explicó en que consiste el trabajo de tesis de manera general, indicando que es un Libro de Concept art para un videojuego, que tiene como finalidad acercar a la juventud a las costumbres de historia de Ecuador, sin entrar en detalle específicos sobre la temática del mismo.
- Se solicitó a los participantes que se presenten diciendo su nombre, su edad y algún comentario que quisieran aportar a la actividad.



## PREGUNTAS

Se efectuaron una serie de preguntas partiendo de una idea general. videojuegos, que progresivamente fueron acercándose al tema de tesis para conocer las expectativas que los participantes puedan tener antes de mostrar el proyecto realizado.

Se detalla a continuación las preguntas las respuestas recabadas:

- ¿Qué elementos tienen los videojuegos que les gustan o que les llaman la atención?
  - *Que posean una **buena historia**, que llame la atención y anime a los jugados conforme avanza el juego.*
  - *Un juego que posea **varias temáticas**, como acción y romanticismo.*
  - *Que posean una historia interesante que se enfoque en un personaje y con un **estilo realista**.*
  - *Que sea en un **mundo abierto** donde se puede explorar todo el mapa.*
  - *Un **juego de carros**, donde se pueda viajar por todo el mundo.*
  - *Juegos con graficas llamativas y que posean misiones, búsquedas y de estrategia.*
  
- ¿En cuanto a temática, un juego de ciencia ficción les llamaría la atención o de otra índole?
  - *Si, como por ejemplo el juego “Beyond to souls” mezcla fantasía y ciencia con un aspecto realista.*
  
- ¿Qué elementos consideran que debería tener un videojuego para representar nuestra cultura como ecuatorianos?
  - *El lenguaje*
  - *La música*
  - *Los acentos y dialectos de las diferentes provincias, como los quiteños o cuencanos.*
  - *La vestimenta de los personajes, que sea acorde a los pueblos ecuatorianos.*
  - *Que los escenarios sean acordes a nuestra realidad, basándose en lugares típicos, específicos del país.*
  - *Puede tratar sobre las batallas históricas de Ecuador como la de Pichincha.*
  - *Puede ser sobre la época de la conquista.*
  
- ¿Si tuvieran que realizar un videojuego, película o algún otro producto de entretenimiento que difunda nuestra cultura, que temática tendría?
  - *Sobre: ¿Qué habría pasado si no nos hubieran conquistado?*
  - *Sobre: ¿Qué habría pasado si hubiéramos ganado a los españoles en la época de la conquista?*
  - *Sobre la historia política de Ecuador y sus presidentes*
  - *¿Cómo serían nuestras tradiciones y vestimenta si no nos hubiera conquistado los españoles?*



- *Un videojuego que se escojan bandos como políticos y la sociedad civil; el uno busca la corrupción y el otro derrocar al gobierno.*
- *¿En qué punto estaríamos si no nos hubieran conquistado, cual sería nuestra realidad y la estructura social y gubernamental?*
- *¿Consideran que la expansión Inca sobre los pueblos que se encontraban en el actual Ecuador tiene una connotación negativa, como si lo tiene la conquista española?*
  - *Los incas también fueron conquistadores, pero fue bueno porque ayudo al desarrollo al interactuar con otras poblaciones.*
  - *En cuanto a la historia, a los incas no se los ve como los malos de la película, sino que en su expansión difundían sus tradiciones y costumbres de una manera no agresiva.*
  - *La conquista de los españoles destruyó nuestras tradiciones y costumbres y se impuso un paradigma europeo, cosa que no paso con la expansión Inca y por eso no se ve igual de mala.*
- *¿Alguno de ustedes conoce sobre los Llanganates y la leyenda del tesoro perdido?*
  - *He escuchado que es un parque nacional*
  - *He escuchado que el tesoro nunca se encontró*

*Nota: en esta pregunta hubo muy poca participación de los asistentes, evidenciando una falta de conocimiento sobre el tema, se procedió a contar a los participantes un poco respecto al tema.*

- *¿Qué es lo que se les viene a la mente cuando escuchan el nombre Rumiñahui?*
  - *Lucha, líder indígena*
  - *Fuerzo*
  - *Que es parte de nuestras raíces*
  - *Que forma parte de nuestra historia por la lucha contra los españoles.*

## **PRESENTACIÓN LIBRO**

Presentación del libro de concept art a los participantes:





### **RECOLECCIÓN DE REACCIONES Y COMENTARIOS**

Se solicitó a los participantes que faciliten cualquier comentario, inquietud, apreciación y/o recomendación para el videojuego, se detallan a continuación:

- Poder incluir en las montañas trampas para los jugadores
- Incluir vehículos que sean acorde a cada personaje, para el personaje principal una bicicleta, para la historia un carro y para el villano un hammer o un jeep algo militar.
  
- El personaje principal tiene una cara algo achatada y hace que la quijada y la sonrisa se vea muy cuadrada, podría ser algo más alargada.
- Se podría incluir características del clima, siendo este aleatorio como el clima de Quito.
- Incluir un final dramático e inesperado.
- Se podría incluir la fauna de los Llanganates
- Se podría incluir movimientos de esquivar o desplazarse para que mejore la experiencia del jugador.
  
- El videojuego podría dar datos relevantes sobre la leyenda e historia conforme se avanza los niveles del juego
- La historia del videojuego, es atractiva y al tener varias fases y escenarios si va a llamar la atención de los jóvenes y motivarles a que se busque más sobre la historia de Atahualpa, el tesoro, etc; e incluso conocer el parque nacional Llanganates

