



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

TEMA:

**Concept art para la producción de un videojuego basado en
la cultura y geografía de Ecuador.**

AUTOR:

Lambertucci Álvarez, Diego José

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TUTOR:

Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
13 de marzo del 2018**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Lambertucci Álvarez Diego José**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Multimedia**.

TUTOR (A)

f. _____
Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo Mgs.

Guayaquil, a los 13 del mes de marzo del año 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Lambertucci Álvarez Diego José**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Concept art para la producción de un videojuego basado en la cultura y geografía de Ecuador** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 13 del mes de marzo del año 2018

EL AUTOR (A)

f. _____
Lambertucci Álvarez Diego José



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Lambertucci Álvarez Diego José**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Concept art para la producción de un videojuego basado en la cultura y geografía de Ecuador**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 13 del mes de marzo del año 2018

EL AUTOR:

f. _____
Lambertucci Álvarez Diego José

Guayaquil, 22 – 02 – 2018

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director de Carrera de
Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

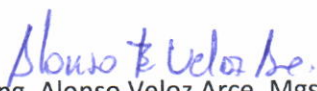
Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: LAMBERTUCCI ALVAREZ DIEGO JOSE a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación del mencionado estudiante.

URKUND

Documento	Tesis Lambertucci Urkund.doc (D35762924)
Presentado	2018-02-20 08:33 (+01:00)
Presentado por	dj_lambertucci@hotmail.com
Recibido	alonso.veloz.ucsg@analysis.arkund.com
Mensaje	Tesis Lambertucci Mostrar el mensaje completo

2% de estas 35 páginas, se componen de texto presente en 10 fuentes.

Atentamente,


Ing. Alonso Veloz Arce, Mgs.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Le dedico todo lo logrado a mi familia y amigos que fueron parte de esta experiencia, especialmente a mi madre, Elizabeth Álvarez por su apoyo incondicional y por haber hecho de mi lo que soy, a mi padre, Humberto Lambertucci, por ayudarme en lo que ha podido siempre, a mi hermano Gabriel Lambertucci por ser ese sustento indispensable para terminar mi colegio y carrera universitaria y a mi tía Janeth Álvarez, quien ha estado presente durante todo este proceso desde lejos dándome todo su apoyo incondicional. Además, agradezco a todos los docentes que me han brindado una educación indispensable para mi desarrollo profesional. Este logro se lo dedico a todos aquellos que creyeron en lo que he conseguido y creen que podré conseguir más, a quienes me han impulsado en mis momentos de desilusión profesional y a quienes me han dado esas palabras de impulso siempre que las he necesitado. Muchas gracias a todos.

Diego Lambertucci.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. MORENO DÍAZ VICTOR HUGO, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. MILTON SANCAN LAPO, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. LARA PINTADO JOSSIE CRISTINA, Msc.
OPONENTE

ÍNDICE

Introducción	11
Capítulo I: Presentación del objeto de estudio.....	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación del problema	7
1.3. Objetivo General.....	8
1.4. Objetivos Específicos	8
1.5 Justificación	8
Capítulo II.- Marco teórico.....	15
2.1. Marco teórico	15
Capítulo III: Diseño de la Investigación.....	40
3.1. Planteamiento de la metodología	40
3.2. Población y Muestra	41
3.3. Instrumentos de investigación	42
3.4. Aplicación de Focus Group.....	44
Capítulo IV: Análisis De los resultados de la investigación.....	56
4.1. Análisis de los resultados	56
4.2. Planteamiento de la propuesta de investigación	70
4.3. Conclusiones	89
4.1. Recomendaciones.....	90
Referencias.....	92
Anexos	94

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Screenshot del videojuego Mulaka	18
Imagen 2: Concept Art de El Gran Viaje	19
Imagen 3: Macro géneros fundamentales de un videojuego	29
Imagen 4: Concha Spondylus	39
Imagen 5: Periodo prehispánico.....	43
Imagen 6: Paisajes representativos para conceptos artísticos.....	65
Imagen 7: Caminos hacia cerro Hojas	66
Imagen 8: Esculturas de personajes manteños reunidos	67
Imagen 9: Esculturas de personajes manteños	68
Imagen 10: Logo de videojuego	70
Imagen 11: Mapa de Intay	72
Imagen 12: Soldado de territorio Hojas	73
Imagen 13: Mallku, protagonista de Intay	77
Imagen 14: Runakay, mentor del protagonista	79
Imagen 15: Apu Marka, Lider de la aldea.....	80
Imagen 16: Umiña, diosa aliada de Runakay	81
Imagen 17: Tabla de comparación de enemigos junto a Mallku	82
Imagen 18: Rakhu, jefe principal.....	83
Imagen 19: Atuq, personaje enemigo inspirado en el perro de monte	84
Imagen 20: Asnax, personaje enemigo inspirado en un cabeza de mate	85
Imagen 21: Hiwanku, personaje enemigo inspirado en el gavián.....	86
Imagen 22: Apataru, personaje enemigo inspirado en un ciempiés	87
Imagen 23: Pakay, personaje enemigo inspirado en un murciélago	88

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Elementos que incluye un GDD.....	33
Tabla 2: Objetos de estudios	52
Tabla 3: Habilidades y armas adquiribles en el videojuego	78

RESUMEN

Con la finalidad de promover la cultura y geografía de Ecuador, se desarrolló una propuesta conceptual del videojuego Intay, el cual está basado en la cultura prehispánica manteña de este país. También, por medio de este proyecto se busca promover la industria de los videojuegos de Ecuador la cual aún carece de competencia para existir como industria.

La propuesta está presentada a través de un pequeño concept art, el cual contiene las bases para continuar el desarrollo del producto. La investigación realizada ayuda a sustentar el porqué de la propuesta, donde se consideraron opiniones de los video jugadores activos y de los desarrolladores de videojuegos latinoamericanos.

Intay es un concepto desarrollado en base a las personas que habitaban las antiguas tierras de Manabí, su vestimenta y creencias se han plasmado de tal manera que resulten atractivas para el video jugador común en el mercado.

Palabras Claves: Videojuego, Concept Art, Cultura manteña, Industria de videojuegos, Intay, Entretenimiento

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de titulación gira en torno a tres pilares fundamentales, los que constituyen un extenso análisis. Lo primero son los videojuegos, los cuales son parte de uno de los medios más impactantes de la sociedad en las últimas dos décadas. Lo segundo es el aspecto cultural e histórico de Ecuador, valor que al ser promovido puede impulsar la identidad cultural. Y lo tercero es vender una idea, donde se juntan los dos primeros pilares para realizar una propuesta vendible, que pueda llegar a un alto número de personas no solo a nivel nacional, sino mundial.

Lo más importante que se busca para el desarrollo de la idea del videojuego es realizar una propuesta que cumpla con dos finalidades: entretener y enseñar sobre cultura. Esto se realizará fusionando características reales de la cultura manteña de la época prehispánica con la mitología de esta misma cultura y otras características, como la implementación de palabras quechua. Se utiliza el videojuego como recurso de enseñanza y entretenimiento de este tema cultural para explorar un nicho que no ha sido explotado aún en el país.

Para lograr esta idea, se recurrirá a tres fuentes primarias: a los desarrolladores de videojuegos que han producido antes propuestas similares, a los videojugadores que tengan experiencia jugando varios géneros de videojuegos y al investigador como persona activa tanto en el ámbito de desarrollo de videojuegos y de video jugador.

La implementación de la cultura en esta propuesta es importante para dar a conocer inconscientemente sobre la historia ecuatoriana. Así se quiere promover la identidad cultural generando más interés en las personas que no recurren a los museos o centros históricos en lo absoluto.

Finalmente, cabe mencionar que el objetivo principal de este trabajo es contribuir con las bases teóricas para que una empresa o estudio dedicado al desarrollo de videojuegos en cualquier parte del mundo, recoja esta investigación y la utilice como una idea vendible en el mercado donde se pueda usar esta información en la fase de preproducción de un videojuego.

Capítulo I: Presentación del objeto de estudio

1.1 Planteamiento del problema

La industria de los videojuegos crece considerablemente cada año, según Planells (2015) ha crecido tanto que resulta más rentable que el cine y la industria de la música juntos, debido a su impacto social por sus manifestaciones comunicativas, estéticas, narrativas y culturales. Por ejemplo, en el Anuario de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) se menciona que en el 2016 se habría facturado mundialmente en el mercado de videojuegos 99.600 millones de dólares, valor que supera por un 8,5% al monto total del 2015 de 91.500 millones de dólares. Este crecimiento se habría dado gracias al incremento superior en ventas entre el 2015 y el 2016 al 10% en la región de Asia-Pacífico, del 20% en Latinoamérica y del 26% en África y Oriente Medio. (AEVI, 2017)

Unos datos importantes que da la asociación de entretenimiento de software (ESA) en su reporte anual del mercado gamer del 2015 es el número de video jugadores que hay en el mundo de 1.800 millones, además muestra que el mercado no solo está conformado por adolescentes o niños, ya que la edad promedio de compradores de videojuegos es de 37 años, debido a que gran parte de los adultos que conforman la sociedad ahora fueron parte del primer grupo de personas en jugar a los videojuegos y con el tiempo no han dejado de hacerlo.

Para la Real Academia Española (RAE) un videojuego es un juego electrónico que se visualiza en una pantalla. Sin embargo, Marti considera al videojuego como un sistema, que tiene varias reglas dispuestas por quien lo creó, donde el jugador interactúa para conseguir varios objetivos los cuales plantean un desafío para él. En el mismo contexto, indica que un videojuego consta de cinco características principales para que se lo considere como uno, estas características son:

- Interactividad: es la comunicación bilateral entre el jugador y el videojuego

- Entretenimiento: las personas juegan videojuegos para pasar un buen rato.
- Jugabilidad: característica de un videojuego que mide la calidad de la experiencia de un jugador al interactuar con él.
- Simulación/virtualidad: representación de la realidad
- Inmersión: la capacidad de introducirnos en un mundo ficticio y hacernos sentir parte de él.

Teniendo en consideración estas características, ¿realmente esto lo único que necesita un videojuego para ser exitoso?, o ¿existen otros factores para que un videojuego llame la atención de los gamers al momento de decidir jugarlo?

A pesar de que se considere las cinco características previamente mencionadas como las indispensables de un videojuego, Zamorano (2016) menciona en un artículo que existen ocho factores adicionales que llaman más la atención de los usuarios a la hora de comprar un video juego, estos son:

- Jugabilidad
- Narrativa
- Diversión
- Libertad creativa
- Sonido de calidad
- Gratificación Personal
- Conectividad social
- Estética visual

Existe una gran cantidad de videojuegos reconocidos que utilizan la narrativa para transmitir valores que modelan la forma de entender no sólo el presente, sino también el pasado (Díaz, 2016). Lo que provoca que un videojuego que cumpla con su propósito de entretener pueda servir también como medio educativo. El historiador Alberto Venegas (2016) en el sitio web Xataka escribe que los videojuegos serían una perfecta plataforma para poder aprender una historia básica de una manera diferente y, en muchos casos, divertida.

Un ejemplo notable de lo previamente mencionado es la saga de Assassin's Creed, en donde uno de sus atractivos principales es la presencia de lugares históricos como las ciudades renacentistas Florencia, Venecia, Monteriggioni, San Gimignano y Forlì, al igual que la aparición continua de diferentes personajes históricos muy relevantes, a menudo actores de vital importancia en el desarrollo de la revolución, como pueden ser Robespierre o el propio Napoleón Bonaparte. (Díaz 2016).

De este modo, la investigación explorativa realizada por Díaz logró un resultado positivo tras analizar a un grupo de adolescentes de bachillerato que pudo ver y jugar Assassin's Creed, el cual durante un debate desarrollaron nuevos conocimientos al respecto como captar detalles e identificar la aparición de personas históricas como artistas renacentistas. En el mismo estudio se hizo hincapié en la importancia de saber diferenciar lo que es real y lo que es ficticio dado que en la misma investigación los estudiantes confundían los sucesos reales que ocurrían, con lo inventado por los guionistas de esta narrativa. Por lo tanto, se debe tener cuidado en lo que se modifica de los sucesos tomados en un videojuego, del acontecimiento original.

Por esta razón, algunos videojuegos no son siempre fieles a la historia original, así como tampoco lo son las películas y series de televisión históricas. En ciertas ocasiones incentivan a descubrir e investigar un poco más sobre los acontecimientos para aprender historia o por lo menos da una idea de esta en el subconsciente.

Para los ecuatorianos, aportar al conocimiento de la historia de su país construye una identidad nacional más sólida, Moreno (2010) menciona que esto se puede ver tanto en personas que buscan su árbol genealógico, como en comunidades o naciones que construyen y difunden su historia. Además, especifica que en los videojuegos hay acceso a diferentes narraciones históricas, con más libertad que los tratamientos rígidos y lineales que se acostumbran en el aula. De esta manera se podría reforzar la identidad ecuatoriana, que según Valdano (2005) es una identidad problemática y

escurridiza, debido a que las personas son el producto de su cultura y los ecuatorianos no se dan cuenta de eso.

En el resumen del Plan Nacional de Buen Vivir de Ecuador (2013-2017) existen dos políticas que a continuación se detallan:

- Impulsar los procesos de creación cultural en todas sus formas, lenguajes y expresiones, tanto de individuos como de colectividades diversas.
- Promover la interculturalidad y la política cultural de manera transversal en todos los sectores.

El fin de estas políticas es cumplir el objetivo de fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad. Para esto se han realizado varios proyectos como el programa de televisión PluriTV el cual abarca un público netamente residente de Ecuador y los espacios interculturales en la radio. Esto demuestra que el país si está interesado en que se conozcan sus raíces. Y en base a estas premisas, nace la inquietud e iniciativa por investigar sobre los aspectos necesarios para crear un videojuego que enseñe sobre la historia, geografía y cultura de Ecuador, que, aunque es un país con un territorio pequeño, tiene muchas maravillas geográficas, como las Islas Galápagos, los parques nacionales Sanay y el Cajas, los paisajes volcánicos como el Chimborazo o el Cotopaxi y las selvas de la región Amazónica del País. Lugares que pueden inspirar en la creación de la narrativa en un videojuego.

El objetivo de esto no es necesariamente incentivar el turismo del país de forma directa, sino dar a conocer a la comunidad de jugadores de todo el mundo sobre un acercamiento de la historia y cultura de Ecuador, trazando una línea entre lo que realmente se quiere enseñar al público sobre la historia, cultura y la fantasía dentro de su narrativa.

1.2. Formulación del problema

Actualmente la industria de los videojuegos en Ecuador es muy pobre debido a que pocos juegos se realizan en el país. Pocas son las producciones de videojuegos que basen su narrativa en Ecuador por el desconocimiento de los desarrolladores de videojuegos de la cultura, historia y geografía del país. A pesar de que Ecuador haya fomentado en los últimos años varias campañas para darse a conocer a nivel global no se ha explotado este medio, el cual podría captar un segmento del mercado diferente. Varias interrogantes surgieron a partir de este problema,

- a) ¿Qué aspectos y parámetros hay que considerar para realizar un videojuego que fomente la cultura e historia de Ecuador?
- b) ¿Qué se debe tomar en cuenta o evitar durante el desarrollo de un videojuego basado en un tema cultural?
- c) ¿Qué acontecimientos importantes, características culturales y aspectos visuales son pertinentes para realizar una narrativa entretenida en un videojuego basado en la cultura mantecosa?
- c) ¿Cómo se puede combinar la realidad y la ficción de un modo que no resten el objetivo de fomentar la cultura en la que se basa y desarrollar una idea vendible?

Objetivos

1.3. Objetivo General

Diseñar el concept art de un videojuego con una narrativa basada en la cultura e historia de la costa de Ecuador.

1.4. Objetivos Específicos

Conocer los aspectos atractivos en jugabilidad y narrativa en los videojuegos de historia en base a la experiencia de los usuarios.

Analizar la industria de videojuegos en Ecuador y el proceso de desarrollo de videojuegos inspirados en temas culturales mediante la experiencia de los desarrolladores.

Interpretar la información sobre la cultura manteño-huancavilca de la época prehispánica de Ecuador para el desarrollo de un videojuego.

1.5 Justificación

Muchas veces los escenarios que se ven en los juegos se relacionan con lugares reales en el planeta, estos lugares son grandes fuentes de inspiración para los diseñadores de videojuegos. Los continentes más comunes que han sido bases de inspiración para grandes juegos de mundo abierto son Norte América, Asia y Europa dado que en ellos se encuentran la mayoría de las empresas que los desarrollan. Sin embargo, Latinoamérica al ser un continente donde la industria de los videojuegos no ha crecido mucho no ha sido muy usada como recurso en lo que cabe al diseño de videojuegos.

Para evidenciar el éxito que puede tener un videojuego histórico en el mercado, se toma como referencia la saga Assassin's Creed, la cual recoge en sus narrativas personajes y lugares históricos como el antiguo Egipto en Assassin's Creed: Origins donde se encuentran personajes como Cleopatra y Julio Cesar. Este videojuego ha alcanzado tal éxito que existen grandes comunidades en el mundo que lo siguen y participan activamente en eventos realizados por los mismos, en el documental Into the Creed realizado por Ubisoft (el estudio que desarrolla esta saga) previo al lanzamiento de la última entrega en el 2017, el cosplayer italiano Luca Occhi menciona que Assassin's

Creed le permite “experimentar, a través de un juego, periodos de la historia que nunca pudieron haber visto” (Ubisoft US, 2017).

Como ejemplo de un videojuego latinoamericano basado en la cultura indígena, que se encuentra a poco tiempo de ser lanzado al mercado, esta Mulaka, juego desarrollado en México inspirado en la cultura Tarahumara, un grupo indígena reconocido por sus habilidades de correr a una velocidad sobrehumana. Esta aventura gira en torno a un Sukurúame -un chamán Tarahumara- quien pelea contra criaturas tomadas de la mitología de la región. Muchas localidades fueron inspiradas por ubicaciones reales de la Sierra Tarahumara demostrando la rica cultura que tiene esta región. El videojuego está representado en un estilo low-poly vibrante, el termino low-poly se refiere a una técnica creada con figuras geométricas simples colocadas lado a lado las cuales crean composiciones minimalistas, -la palabra poly viene de polígono- esta técnica es menos común en este tipo de videojuegos históricos, no obstante, permite mostrar los paisajes reales y legendarios del norte de México de forma eficiente. Desde la narración en su idioma hasta la música única a su región, vive una representación auténtica de la cultura Tarahumara.



Imagen 1: Screenshot de videojuego Mulaka

Fuente: LevelUp, Presentan Mulaka: Pueblos Originarios en Kickstarter

En Ecuador, el único videojuego que se pudo encontrar es El Gran Viaje, este es el más cercano a la idea de la investigación actual. El juego desarrollado en la ciudad de Cuenca basa su historia en la cultura cañarí, con interés especial en el periodo de expansión inca. El creador del videojuego menciona en el texto: “El arte de El Gran Viaje” que uno de los desafíos más fuertes durante la conceptualización del guion fue “tomar elementos reales y combinarlos con los mitos y leyendas de la cosmovisión cañarí a partir de una interpretación desde lo fantástico” (Santos, 2017), anteriormente Marti (2015) menciona que este era sin duda uno de los desafíos más grandes en la narrativa de los videojuegos históricos. Uno de los aspectos más importantes en este video juego según los autores es la recreación de los momentos y los sentimientos, ya que el personaje experimenta en la trama varias emociones, como alegría, calma, angustia y temor cuyo fin es generar empatía entre el jugador y el personaje. Actualmente el videojuego funciona como un demo, el cual puede ser descargado de forma gratuita en su sitio web para captar la inversión y poder ser desarrollado en un plazo no mayor a 2 años.



Imagen 2: Concept Art de El Gran Viaje

Fuente: haremohistoria.net, El gran viaje, videojuego cuencano con una historia cañari

Por otra parte, Ecuador en los últimos cuatro años ha fomentado el turismo mediante su campaña de promoción turística All you need is Ecuador (Todo lo que necesitas es Ecuador). Esta campaña que empezó en abril del 2014 en 19 ciudades del mundo, siete de ellas de Ecuador, fue planificada y ejecutada con el objetivo de posicionar al país como destino turístico de clase mundial, el concepto de la campaña es plantear la idea de que en Ecuador todo está cerca como en ningún otro lugar del mundo ya que cuenta con una variada oferta turística en las cuatro regiones: Costa, Sierra, Amazonía y Región Insular, destacándose el patrimonio, cultura, naturaleza, aventura, gastronomía, paisajes, entre otros. (Ministerio de Turismo, 2014)

La inversión de la campaña fue de 19 mil millones de dólares, un monto increíblemente elevado. Según Nieves (2017) mediante una encuesta realizada a 384 turistas que visitaban la ciudad de Guayaquil, el 95% conocían sobre esta campaña y la calificaban como buena o excelente, sin embargo, ninguno de los encuestados consideró que la imagen de Ecuador es excelente a nivel internacional pues mediante un análisis de la pieza audiovisual presentada en el super bowl en Estados Unidos, lo que se muestra del país es un poco superficial, con pocas escenas de la realidad cultural, tomas muy cerradas y poco representativas de la naturaleza y paisajes. Si bien fue un buen incentivo para el país, todavía hay nichos que no se han intentado abarcar para captar a los turistas y la industria de videojuegos es uno de esos.

La riqueza cultural que hay en Ecuador es muy grande, pero muy desconocida no solo por los extranjeros sino también por los mismos ciudadanos. Pocos estudios hay sobre la mitología ecuatoriana y sobre las costumbres de los nativos del país. La Licenciada Mariela García (2017), Arqueóloga especializada en la cultura Valdivia menciona que son muchas personas las que visitan el Museo Antropológico de Arte Contemporáneo en Guayaquil (MAAC) que realmente tienen poco conocimiento sobre la cultura Valdivia. Ha observado que es posible encontrar otros medios para dar a conocer más sobre la cultura y que solo es necesario tener la iniciativa para aplicarlos, así como tampoco de su historia. Para ella es sorprendente que teniendo el museo a su disposición con exposiciones vigentes desde el 2006 las personas no sepan mucho sobre los pueblos nativos y considera valiosa la idea de

enseñar la cultura de Ecuador, especialmente de la costa, mediante un nuevo recurso tecnológico como los videojuegos, estos generarían un factor positivo para captar más la atención de los ecuatorianos y fomentar la identidad cultural.

Además, Mariela García realiza varios aspectos llamativos de la costa ecuatoriana que se deberían de incluir en un videojuego, entre ellos, el desarrollo de las balsas y el intercambio de la concha *Spondylus*, el consumo de alucinógenos similares a la coca con los que se realizaban ceremonias espirituales, la mitología como los gigantes de Sumpa y la Diosa Humiña y otros puntos que se pueden destacar en la cultura prehispánica.

Mario Sánchez, investigador de arqueología del MAAC, destaca que no es necesario seguir una cultura específica ni un periodo o suceso exacto, sino que se podría sacar elementos de varias culturas y asociarlos para crear una historia propia, por ejemplo, menciona al juego *For Honor*, el cual es un videojuego que mezcla las culturas de Asia y Europa, reuniendo los elementos de los guerreros Samurai, Romanos y Vikingos, e introduciéndolos a una guerra en un mismo espacio y tiempo, suceso que nunca ocurrió en la historia. Sin embargo, Mario resalta que es muy necesario para poder desarrollar una historia de este tipo, visitar presencialmente los lugares de los que se quiere inspirar una nueva historia, dado que con solo ver a través de fotos y escuchar a historiadores es muy difícil poder destacar los detalles que se deben de resaltar en esas culturas y menciona que es posible realizar estas visitas en los sitios arqueológicos Cerro Jaboncillo Picoaza en Manabí y Agua Blanca Machalilla y recolectar la mayor información desde la fuente principal.

En la actualidad, Ecuador se ve aún más afectado por el desapego y desconocimiento de la cultura ecuatoriana, debido al constante bombardeo de información extranjera. Castro (2011) enfatiza en que “estas nuevas expresiones culturales extranjeras, gráficamente mejor desarrolladas significan una desventaja para la cultura ecuatoriana, en materia de identidad, reconocimiento y orgullo nacional.” Esto se ve mucho en el cine y los videojuegos, provocando un sentimiento de desapego por el país y un falso amor por lo extranjero.

Castro menciona que este problema atenta principalmente contra la identidad cultural de la juventud ecuatoriana debido a que son los que tienen mayor facilidad de acceso a los medios de comunicación masiva y a las nuevas tecnológicas, por este mismo motivo, introducir la cultura, historia y geografía mediante un videojuego que utilice la narrativa oral costumbrista sobre los relatos míticos, los cuales son parte del territorio desconocido por la mayor parte de los ecuatorianos, podría ayudar a elevar el sentimiento de identidad cultural.

Por lo tanto, se podría en este nivel del documento considerar que utilizar al videojuego como plataforma tecnológica de educación y entretenimiento, donde hay la posibilidad de llegar a un público distinto al de los medios habituales de comunicación, para incentivar a las personas a conocer sobre los pueblos prehispánicos de Ecuador, sería un impulso en el desarrollo de la identidad cultural como conjunto de valores que promuevan un conocimiento general de las huellas culturales de los ecuatorianos, de igual forma, la posibilidad de que el videojuego sea reconocido a nivel mundial cultivaría un interés en los extranjeros en aprender un poco más sobre esta nación. Tal como exponía Mario Sánchez, no es necesario que el videojuego cuente la historia al pie de la letra, ni que enseñe sobre las culturas de manera directa, sino que simplemente cultive un interés en los que juegan el videojuego al plasmar la esencia de estas culturas mediante el diseño y una narrativa inspirada en sucesos reales.

Por otro lado, es muy importante entender que el desarrollo de un videojuego conlleva un proceso bastante extenso que como mínimo toma un año de desarrollo, por esto la investigación actual se delimitará en concluir la primera parte de la fase de conceptualización, la cual es una etapa informativa donde se plantea el esbozo del videojuego y los elementos esenciales de diseño, finalizando el proyecto en el concept art del juego.

Finalmente, la investigación presente cuenta con tres puntos de vista para la valoración del desarrollo de la propuesta. En donde se emitirán opiniones de parte de los desarrolladores de videojuegos en base a sus experiencias para así aplicar en la concepción de la idea de la propuesta los consejos que emitan

y evitar los errores que ellos pudieron haber cometido, de parte de los videojugadores para conocer el punto de vista de varios gamers en base a lo que ven llamativo en un videojuego y por último se aplicarán juicios de parte del investigador como desarrollador y como gamer activo.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

2.1. Marco teórico

Los videojuegos son un fenómeno que en la actualidad no termina de ser comprendido por muchos y como todo lo ligado a la tecnología, han evolucionado de una manera abismal en las últimas dos décadas. Antón y García (2014) mencionan que la prueba de esto es el fenómeno reciente que se ha desarrollado con fuerza en los últimos años, los deportes electrónicos o eSports, los cuales son el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos. Los videojuegos se encuentran en todos lados, en casi todos los hogares, en los dispositivos móviles, en las grandes industrias, en fin, todos han jugado un videojuego en algún momento de su vida, han evolucionado desde un medio fijo como los arcades a poder tenerlos en el bolsillo a toda hora, y han dado paso a nuevas tecnológicas capaces de recrear realidades virtuales asombrosas.

Los más grandes hitos de la evolución de los videojuegos y de su relevancia en la industria según Antón y García (2014) son:

El primer videojuego de la historia el cual se desarrolló en 1952 se atribuye al estudiante de la Universidad de Cambridge Alexander S. Duglas, quien creó como tesis doctoral la versión computarizada de las tres en raya llamado OXO, también conocido como Ceros y cruces. OXO podía tomar sus decisiones en función de los movimientos del jugador, que transmitía las órdenes a través de un dial telefónico integrado en el sistema.

En 1966 Ralph Baer, apodado el padre de los videojuegos, inicio el desarrollo de lo que se considera como la primera consola de videojuegos en la historia, inicialmente llamada Fox & Hounds, pero al ser lanzada en 1972 se presentó con el nombre Odyssey. Este sistema de videojuegos fue un éxito, ya que vendió solo en el primer año de su lanzamiento alrededor de 100,000 unidades, con un precio de \$100 por unidad.

En 1971 Nolan Bushnell y Ted Dabney, quienes más tarde serían los fundadores de Atari comercializaron el proyecto Computer Space, el primer juego arcade de la historia que, aunque no tuvo suficiente éxito fue el juego

que dio apertura a la creación de videojuegos de arcade, los cuales serían producidos en mayor cantidad en un futuro.

En 1972 llega al mercado Pong, el videojuego que marcó el inicio de la industria de los videojuegos, creado por Nolan Bushnell y distribuido por Atari, Pong está considerado por muchos como el más importante videojuego entre la primera generación, debido a que fue el primero en comercializarse a nivel masivo. Posterior a este juego empezaron a salir al mercado videojuegos como Space Invaders y Asteroids, al igual que sistemas de entretenimiento como Atari 2600.

Luego de estos sucesos en las décadas siguientes se presentaron más avances. A partir de 1980 empieza a crecer la industria de los soportes de entretenimiento, varias videoconsolas se lanzan al mercado una tras otra, como: Odyssey 2, Atari 5200 y Spectrum. Estas consolas contaban con un sistema de profundidad de color de 8 bits, motivo por el cual se consideraba el periodo entre 1980 y 1989 como la década de los 8 bits.

A finales de la década de los 80 aparece la videoconsola Megadrive de Sega, que contaba con un avance muy significativo con 16 bits de profundidad de color, y con esto empiezan a triunfar los videojuegos de arcade como Pacman de Namco, Battle Zone de Atari y Tetris, uno de los clásicos más grandes de la historia de los videojuegos. Además, en 1985 aparece el videojuego Super Mario Bros, el cual marca el inicio del éxito de Nintendo y cambia el curso de la historia, siendo el primer videojuego en la categoría de plataformas.

En la década de los 90 con el inicio de la carrera tecnológica y la exploración de nuevos géneros y tendencias, basado en el aporte de los 16 bits existe un salto tecnológico con la creación de más videoconsolas como la Super Nintendo Entertainment System (SNES) y Neo Geo de SNK. Durante esta década se empiezan a publicar los primeros videojuegos que intentan emular entornos tridimensionales con técnicas como el ray-casting como Wolfenstein y Doom, los que marcan el inicio de un nuevo género, el first person shooter, más conocido como FPS. Además, se añaden a la industria los videojuegos eróticos, los cuales generan rápidamente polémica social, entre estos: Softporn Adventure y Nightlife.

Después aparecen los primeros videojuegos completamente realizados en 3D como 4D Boxing y Alone in the Dark, los cuales dan apertura a la industria a desarrollar una gran cantidad de videojuegos 3D. Con la introducción de los 32 bits salen al mercado las consolas Play Station de Sony y Saturn de Sega. Posteriormente se abre el paso a la generación de 64 bits, con Nintendo 64 y Atari Jaguar. Aparecen las primeras tarjetas gráficas con aceleración 3D.

Con el pasar de los años las consolas y las computadoras crecían considerablemente en el mercado consiguiendo su espacio en los hogares y con esto se crearon nuevos conceptos como la pista de baile de Dance Dance Revolution y el asiento de auto de carrera de Ridge Racer de Namco.

Pronto Internet toma participación dentro de los videojuegos dando accesibilidad a los juegos multijugador online, en donde poco a poco se empezaban a crear comunidades denominadas como clanes, responsables de la creación de un nuevo género: el Massive multiplayer online role-playing games -también conocido como MMORPG- y en 1998 Sega lanza al mercado Dreamcast, la consola que inicia la generación de 128 bits.

Luego del año 2000 se marca la década del nacimiento de los videojuegos como industria, ya que las ventas superaban a la industria del cine. En el primer año de este siglo Sony lanza la PlayStation 2, la consola más vendida en la historia de los videojuegos, superando los 150 millones de unidades vendidas, en 2001 Microsoft lanza también Xbox entrando con gran fuerza en la industria de las consolas, lastimosamente no alcanza el mismo nivel de ventas que Sony debido al poco tiempo que hubo entre los dos lanzamientos. Sin embargo, Microsoft se enfoca en el desarrollo de videojuegos y desarrolla Halo, una de las mejores sagas de First Person Shooter (FPS) en una consola de videojuegos.

Posterior a estos sucesos los videojuegos fueron tomando su posición en el mercado muy en serio, incluso en ventas venciendo a la industria del cine. La lucha por las tres consolas posicionadas de Nintendo, Sony y Microsoft ha tomado por completo ese sector y el desarrollo de videojuegos se ha hecho más común entre las personas debido a las facilidades que brindan los softwares de desarrollo como Unity o Unreal Engine.

A partir de estos acontecimientos la generación de metodologías y esquemas de desarrollo de videojuegos ha ido creciendo junto a la industria, González (2017) da una buena guía en lo que se refiere al diseño de videojuegos y en ella menciona que lo primero a realizar dentro de uno es elegir la trama, según el autor este es “el momento de desafiar a la hoja en blanco y empezar a dar formas a nuestras ideas”. Es muy importante antes de determinar qué clase de juego se va a producir hay que pensar en el perfil del jugador al que se quiere dirigir, y en base al público objetivo pensar que tipo de juego se desea hacer.

González (2011) divide al guion de un videojuego en dos partes: storyline y guion detallado. El storyline es el que dará la idea clara del personaje principal, además de sus objetivos y el enemigo al que se enfrentara, en resumen, es el alma del juego de donde saldrá la jugabilidad principal; usualmente un storyline ronda de cinco a ocho páginas.

Luego de tener una idea clara de la historia que se quiere realizar, se procede a seleccionar un género de videojuego que recoja las características de esta historia y logre transmitir la esencia de este dado que cada género tiene una estructura narrativa distinta y cubre diferentes tipos de experiencias.

Hay una gran cantidad de tipos de videojuegos, debido a que pueden clasificarse por varias características como, admisión de jugadores, el público al que se dirige, su finalidad, etc. Sin embargo, la clasificación que se recoge aquí es la de los videojuegos basado en su mecánica de juego. Cabe mencionar que la clasificación de los videojuegos es compleja en el sentido de que su clasificación no es arbitraria y existen géneros que abarcan subgéneros. A continuación, se definen los tipos de videojuegos basado en la selección de macro géneros fundamentales por Pérez (2011).

Videojuegos de acción, se caracterizan por ser dinámicos, en ellos los jugadores deben usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción para responder rápidamente al juego. Están orientados al reto competitivo de victoria o derrota y se diferencian por tener un gameplay lineal. Este género se destaca por ser el más amplio ya que dentro de este se encuentran la mayoría de los subgéneros como los videojuegos de combate, plataforma,

deportivos y de lucha. Algunos ejemplos de estos son: Call of Duty, Mortal Kombat, Cuphead, Wolfenstein y Need for Speed.

Videojuegos de aventura, tienen como característica principal la resolución de una trama narrativa, González (2016) destaca a este género como del guión por excelencia, ya que en ellos el jugador se convierte en el protagonista de una historia y debe resolver acertijos para progresar en el videojuego. Pérez (2011) indica que la finalidad de la experiencia del usuario es el descubrimiento y la resolución de la narrativa. Ejemplos de videojuegos de aventura: Assassin's Creed, The Legend of Zelda, Super Mario Odyssey y Horizon Zero Dawn; una característica que se detecta en la mayoría de los juegos de aventura en la actualidad es la implementación de la modalidad de mundo abierto, donde el jugador tiene más tiempo para explorar los territorios y formar un vínculo aún mayor con el protagonista o jugador principal.

Videojuegos de Rol o Role Playing Game (RPG), se caracterizan por proveer al jugador flexibilidad en términos de desarrollo del personaje y la resolución de los problemas. González (2016) resalta una particularidad en las horas de juego que involucra jugar este tipo de videojuegos, la cual consiste en un tiempo de juego mucho más prolongado que el de los otros géneros, ya que los RPG están llenos de sub-tramas que extienden la trama principal y su jugabilidad. Al igual que los juegos de aventura, los RPG giran en torno al descubrimiento, sin embargo, están más orientados a la construcción de una narrativa más libre. Pérez (2011) señala que los géneros de juego de rol son más representativos en la evolución del personaje, donde la búsqueda de puntos de experiencia se obtiene para mejorar progresivamente las habilidades de este. Los títulos más destacables de los videojuegos de rol son: The Elder Scrolls, The Witcher, Final Fantasy, Divinity y World of Warcraft.

Videojuegos de estrategia, requieren un mayor tiempo de planeamiento y pensamiento para realizar las acciones, este género se divide en estrategias en tiempo real y estrategias por turno. González (2016) identifica en muchos juegos el uso de la vista isométrica, por lo que el nivel de detalle gráfico de los personajes y unidades es bajo. Pérez (2011) clasifica a este tipo de

videojuego competitivo, como a los videojuegos de acción, sin embargo, en su estructura lo clasifica como de un *gameplay* más abierto a las decisiones del jugador. Ejemplos de videojuegos de estrategia: XCOM, Starcraft, Clash of Clans, Age of empires y Dota.

Videojuegos de simulación, según Pérez (2011) son aquellos que están basados en el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, usualmente se los define como de carácter social ya que intentan recrear situaciones de la vida real. Su modo de juego es completamente abierto ya que una de sus funciones es recrear una experiencia real de otro estilo de vida y darle el giro que el jugador desee, por consiguiente, es un tipo de juego muy inmersivo. El título más representativo de los videojuegos de simulación es Sims.

Finalmente, están los videojuegos de simulador, al igual que los de simulación este género se basa en el funcionamiento de un sistema, pero de un modo más rígido, ya que estos buscan el entendimiento de sistemas artificiales (máquinas), de fenómenos naturales altamente formalizados científicamente, y/o protocolos de entrenamiento rígido (Pérez, 2011). Estos videojuegos son más de carácter industrial más que de entretenimiento, ya que facilitan el aprendizaje práctico de ciertas áreas profesionales, como los simuladores de avión, médicos, entre otros.

En conclusión, González (2016) resume esta división sobre los tipos de videojuegos por género, en base a la finalidad de la experiencia de usuario y la estructura del *gameplay* mediante el siguiente gráfico:

Fin de la experiencia	Victoria/derrota	Descubrimiento / construcción narrativa	Comprensión funcionamiento sistema
Estructura <i>gameplay</i>			
Tendencia a <i>gameplay</i> rígida	ACCIÓN	AVENTURA	SIMULADOR
Tendencia a <i>gameplay</i> abierta	ESTRATEGIA	ROL	SIMULACIÓN

Imagen 3: Macro géneros fundamentales de un videojuego

Fuente: Géneros de juegos y videojuegos. Pérez (2011)

Una vez definido el género, se inicia el proceso de escritura del storyline, para desarrollar la trama y el primer paso es detallar todas las características del héroe o de los héroes en el caso de que se un juego de Rol. Al detallar las características del personaje es importante definir el carácter y su historia de fondo, es necesario profundizar en el héroe para saber cómo llegó al punto en el que inicia la historia y por qué está involucrado en esta trama. Luego, se describe el universo del videojuego, esto es, el entorno en donde se va a desarrollar la historia, se describen las ciudades, los paisajes y el territorio; para esto se puede usar referencias reales del lugar en el cual se inspira esta trama, o se puede modificar para hacer un mundo fantástico. Con esta información ya se puede tener una idea más clara de por dónde va a ir la trama, González (2016) divide la estructura narrativa en cuatro partes:

Lo primero es la introducción o implicación del personaje dentro de la trama, es decir, cual es la situación con la que se topa el héroe para introducirse a la historia, aquí se debe lograr que el jugador se identifique con la historia y quiera resolver el misterio.

Lo segundo es el desarrollo de la trama, donde hay que explicar los sucesos que aparecerán durante la búsqueda de la resolución del problema. Estos sucesos establecerán los caminos que se deben tomar y las misiones que debe seguir para llegar a un objetivo final, en esta parte se irán presentando nuevos personajes, cada que aparezca un personaje es necesario hacer la misma descripción que se hizo con el héroe.

La tercera parte por definir es la sorpresa o conflicto de la historia, esto es, el punto de la trama en la que el personaje principal toma un giro el cual cambia el curso de su historia. González (2016) puntualiza que este conflicto hará que el jugador se enganche aún más y este más interesado en la trama, manteniendo al jugador al tanto de cuál será la próxima sorpresa que aparecerá en el videojuego.

La cuarta y última parte del storyline es el desenlace, el cual es el punto en el que se unen las piezas de toda la historia, González (2016) enfatiza que esta es la parte más importante del juego dado que es lo último que el jugador

recordará, por lo que recomienda ponerse aún más creativo y convertir el proyecto en un éxito.

Es importante mencionar que para que un juego logre su propósito como tal debe cumplir con cinco características principales, dado que si no cumple con ellas es posible que se torne monótono, las características son las siguientes:

Interactividad: Esta es la comunicación bilateral entre el jugador y el videojuego la cual permite a los usuarios “participar y modificar la forma y el contenido de un entorno mediado en tiempo real” (Steuer, 1992:84). A diferencia del cine, televisión o cualquier medio de entretenimiento los videojuegos tienen como aspecto fundamental la interactividad, pues es así como el jugador podrá conseguir actualizar lo que ocurre en la pantalla, pues de otra forma no tendría funcionalidad.

Entretenimiento: El motivo principal por el cual alguien decide jugar un videojuego, las personas juegan videojuegos para pasar un buen rato, ya sea entre amigos o solos, jugar es una experiencia divertida, tanto así que si el juego deja de entretener se torna aburrido, y si aburre ya no se juega. Se ha afirmado que el entretenimiento es el estado emocional final que los jugadores esperan experimentar como consecuencia de jugar (Ermi y Mayra, 2005)

Jugabilidad: Se define en la web dentro del diccionario gamer como la característica de un videojuego que mide la calidad de la experiencia de un jugador al interactuar con él. Suele tomar en cuenta parámetros como la facilidad de manejo o aprendizaje de los controles, la variedad de acciones, la precisión o efectividad, la inmersión o la satisfacción del control. Esto es en pocas palabras la usabilidad del videojuego, dado que habla del manejo y su interfaz para que sea cómodo para el jugador, por lo tanto, que sea una grata experiencia.

Simulación/virtualidad: Esto se refiere básicamente a la representación de la realidad, donde se toman situaciones posibles en el mundo y se recrean para generar una realidad ficticia, esto es lo que hace que un videojuego se convierta en una nueva experiencia, dando a los jugadores la posibilidad de hacer algo que pudieran hacer en el mundo real, pero evitando los riesgos,

tomando como ejemplos los shooters, se representa la experiencia de disparar un arma, pero se resta el riesgo de ser lastimado.

Inmersión: Finalmente, esta última característica es la capacidad de no solo un videojuego, sino de cualquier medio el cual desea contar una historia, de introducir al usuario en un mundo ficticio y hacerlo sentir parte de él. Es decir, experimentamos un sentimiento de presencia.

Retrocediendo al desarrollo de los personajes, González (2016) recomienda realizar fichas de cada uno de ellos. En los personajes que más hay que profundizar son el protagonista y el antagonista. Para definir sus personalidades hay que saber buscar aquellas expresiones que los caracterizan de manera que sean capaces de comunicar con sus gestos.

En el caso del protagonista, lo primero es explicar cómo ha llegado al punto en el que se encuentra en la historia. Si el usa algún poder o tiene un armamento, es necesario detallarlo dado que este influenciará mucho en la jugabilidad y la psicología del personaje, así mismo hay que determinar un objeto característico el cual puede ser la misma arma u otro objeto personal que tenga algún valor de importancia y que se distinga. Si el personaje está destinado a tener algún tipo de evolución en sus habilidades se debe detallar en la ficha. Además, es esencial que el protagonista tenga un valor único que lo diferencie de todos los otros personajes del mundo para que el juego tenga un valor diferencial.

El antagonista debe también tener un trasfondo, se deben dar a conocer los motivos por los que es el malo y se va a ir contra del héroe. El enemigo debe siempre tener un objetivo muy concreto en la historia. González (2016) explica que siempre el antagonista tiene las razones para obrar de esa manera, no solo es de querer destruir la humanidad porque sí.

La creación de una buena historia es sumamente necesaria para que un videojuego tenga éxito, por esto, una de sus cinco características principales es la narrativa. En las empresas de desarrollo de videojuegos la creación del storyline marca el inicio de grandes proyectos, considerándose al storyline dentro de la fase de pre producción.

Manrubia (2014) habla sobre las fases determinantes y concretas que se deben dar durante el proceso de producción de un videojuego. En la fase de preproducción se debe dar a cabo los aspectos no tangibles y la preparación para la elaboración del producto. En esta etapa se debe repasar varias secciones, iniciando con la parte conceptual del diseño del videojuego, donde se revisan los aspectos de género, historias, bocetos y gameplay. Luego la etapa de interfaz de usuario y pruebas de jugabilidad donde se establecerán los requerimientos técnicos y por último se realiza el plan de marketing y el presupuesto que se manejará.

En el sitio web Eurogamer se menciona en un artículo sobre las fases de desarrollo de un videojuego la importancia de revisar los requerimientos técnicos que necesita el videojuego antes de producirlo, y en lo posible hacer pruebas para determinar si podrá correr en el sistema para el cual va dirigido. Al finalizar el proceso de preproducción se debe concluir con un Game Design Document (GDD) el cual según Manrubia (2014) debe cumplir con 12 secciones:

ELEMENTOS QUE INCLUYE UN GDD (GAME DESIGN DOCUMENT)

<i>Género</i>	Clasificación según su naturaleza
<i>Jugadores</i>	Modalidad de juego; si va a ser Single Player, Multiplayer, Online, Jugadores vs IA, etc.
<i>Historia</i>	Resumen de la historia del juego, usualmente de unas 10 páginas, explica el problema, los personajes y el entorno.
<i>Look and Feel</i>	Se define el aspecto gráfico y artístico del videojuego, además de los colores, temas dominantes, sonidos, música, la técnica de diseño que se emplearán, etc.
<i>Interfaz de Usuario</i>	Se define la interfaz gráfica con la que interactuará el usuario con el videojuego y las mecánicas del mismo.

<i>Objetivos</i>	Se plantean las metas del juego, de acuerdo a su narrativa se detallan las misiones y tramas.
<i>Reglas</i>	Se detallan los límites y las regulaciones del juego.
<i>Características</i>	Se especifican las características principales de cada personaje del juego y de los elementos que van a intervenir con los mismos.
<i>Diseño de niveles</i>	Se describen los niveles, según la historia o dificultad, se estipula cuántos niveles serán, como serán y que retos se han de plantear en ellos.
<i>Requerimientos técnicos</i>	Se establecen los requerimientos técnicos de equipo que necesitará el juego para que se ejecute.
<i>Marketing</i>	Se realiza un estudio del mercado y se trazan metas de publicidad para el juego.
<i>Presupuesto</i>	Se fija el presupuesto aproximado que necesitará para finalizar el videojuego.

Tabla 1: Elementos que incluye un GDD.

Fuente: El proceso productivo del videojuego: fases de producción (2014)

Después de concluir la fase de preproducción se debe separar grupos de trabajo y asignar tareas, esta tarea la define Manrubia (2014) como una etapa difícil debido al gran número de profesionales con el que se trabaja y las especializaciones que cada uno tiene. Cabe mencionar que este proceso conlleva una dificultad mayor en los juegos de gran escala, llamados juegos AAA, donde se trabaja con más personas que los videojuegos A o AA. Las etapas siguientes dentro del área de producción se describen a continuación:

Diseño de juego, donde se recoge lo trabajado en la etapa de preproducción de manera superficial y se definen cada uno de los elementos para dar una idea clara al grupo de desarrollo. Aquí se da más profundidad en los detalles

que se puntualizaron anteriormente en el GDD, además se refinan las mecánicas y se rehacen niveles o aspectos de los personajes que no convencieron a los directores en preproducción.

Diseño artístico, este apartado de la etapa de diseño del juego trabaja con los elementos que tienen que ver con la apariencia, tanto de la historia, sonido, interfaz y gráficos, estos elementos son los que se verán plasmados en el producto final, cada uno de los personajes es tratado individualmente y se le crea un hilo argumental que conecte con el protagonista. Manrubia (2014) define al documento que se crea al final de esta etapa como “Biblia del Arte del juego” en donde se ven plasmados todos los aspectos relacionados con la forma artística.

Diseño mecánico, esta fase se encarga de todo el ámbito de interacción del videojuego y el diseño del comportamiento de los personajes, Manrubia (2014) menciona que es en esta fase donde los personajes y todos los detalles cobran vida. También, es la fase donde se realiza el diseño de Inteligencia Artificial (IA) del juego, se realiza el diseño de la primera versión del motor físico y se generan los efectos visuales que se llevarán a cabo en el videojuego. Tras finalizar esta etapa se contará con varios documentos, los cuales son: El Game Design Document, el Documento Técnico de Diseño y la Biblia del Arte del juego, además de la versión inicial del Motor del Juego.

Diseño técnico, en esta fase el equipo técnico se enfoca en el soporte en el que se jugará el juego, se generan los distintos tipos de flujos de relación, y el funcionamiento estático y dinámico del videojuego, además del modo en el que van a interactuar los usuarios.

Implementación, esta etapa tiene como objetivo la organización de manera coherente de todas las partes elaboradas y planificadas en las fases previas, consiguiendo un producto casi finalizado junto al motor de juego previsto para que cumpla toda su funcionalidad. Esta etapa tiene una importancia crucial puesto que en esta se finalizan los contenidos planificados, se trabaja en todos los detalles y se corrigen posibles bugs del juego usando el motor de juego previsto. También, se descartan ideas, que, aunque parecen buenas no encajan en el producto final.

Testeo, ya con un producto terminado, es necesario pasar por un periodo de testeo del resultado con toda una serie de pruebas realizadas por un pequeño grupo, involucrado en el diseño y desarrollo del juego para arreglar cualquier detalle que pudo haberse escapado en las fases previas. Uno de los aspectos fundamentales que deben ser considerados es la jugabilidad. Dentro de esta etapa también se dan las pruebas beta, en donde personas externas al equipo de trabajo realizan las pruebas para dar un veredicto final al producto, además es aquí donde se le da una calificación legal que cumpla con las normas de los lugares donde se va a distribuir el juego.

Lanzamiento, tras finalizar todas las fases anteriores y de haber ejecutado las estrategias de marketing respectivas, el Gold Master, denominación con la que se conoce al juego que se publicará y se enviará a la fábrica para su producción, está listo para ser distribuido y vendido.

Concluyendo los aspectos iniciales del proceso de pre producción y concepción de la idea inicial para el desarrollo de un videojuego, en el cual el storyline y el concept art son pilares básicos, es necesario revisar la fuente teórica de la cultura que estará involucrada en el proceso creativo del videojuego, en este caso el Storyline basado en la cultura prehispánica de la costa ecuatoriana del periodo de Integración.

En base a la investigación de campo realizada en los museos localizados en Guayaquil, Museo Presley Norton, Museo Antropológico y Museo Municipal, se obtuvo una gran recopilación de información en la que se determinó con exactitud los periodos de la historia prehispánica de la costa ecuatoriana, además se consiguieron datos importantes de los lugares donde fueron los asentamientos y donde se encuentran piezas de cerámica que según su cronología también han sido parte de una mitología. Es importante recalcar, que toda la información que se obtiene sobre las culturas prehispánicas se encuentra aún en su etapa investigativa, dado que estas culturas no contaban con una escritura que relate con más precisión los sucesos ocurridos en aquellos tiempos, con la que se pueda plasmar una idea creativa en un video juego.

La vida de los antiguos aborígenes de América dependía sobre todo de una economía de apropiación de lo que la naturaleza podía brindarles. La organización social daba especial importancia a la recolección de alimento diario. La flora y fauna era basta y los bosques espesos se extendían por toda la costa como una gran pantalla interminable. La exploración de estos senderos era complicada ya que era como un laberinto con lianas que brotaban por todos lados enredadas en los inmensos árboles que cubrían este sector, además la atmosfera era cálida y húmeda, la lluvia era continua por lo que los suelos cubiertos de hojas quedaban en plena humedad.

A continuación, se mostrará un resumen de estos periodos y de las culturas predominantes en ellos. Es importante destacar a Emilio Estrada, como uno de los personajes más emblemáticos en la investigación de las antiguas raíces de Ecuador, él fue quien encontró cerca de un pueblito de agricultores llamado Valdivia, en la península de Santa Elena, la cultura formativa más antigua del Ecuador cuya cerámica es hasta el momento considerada como una de las más antiguas en el continente: Valdivia.

Los bienes arqueológicos fueron encontrados en varios lugares del país y los nombres en su mayoría provienen de su ubicación geográfica. Se sitúan de acuerdo con su cronología en tres grandes periodos basados en características del desarrollo de las sociedades ancestrales. Se toma en consideración las culturas que datan solamente en estos periodos debido a que, de las anteriores, cuyo periodo se denomina arcaico o precerámico, no se tiene más información. Los periodos prehispánicos a partir de la cultura Valdivia fueron tres: el periodo Formativo, el periodo de Desarrollo Regional y el Periodo de Integración.

El Periodo Formativo data desde 3.500 a.C. hasta el 500 a.C., es decir aproximadamente 5.000 años atrás. Su nombre es denominado Formativo debido a que los grupos aborígenes que poblaban el antiguo territorio ecuatoriano alcanzaron a lograr importantes avances, especialmente en la agricultura, factor que constituiría en la formación de una sociedad estable, sedentaria, organizada en los primeros pueblos y centros ceremoniales.

Otra característica que se destaca en este periodo es el inicio del desarrollo tecnológico y estético de la cerámica, además de artesanías y los inicios de una especialización en el trabajo. En este periodo se constituyó un centro de observación astral necesaria para establecer un calendario de siembras y cultivos. Las culturas formativas que habitaron la costa ecuatoriana son las de Valdivia, Machalilla y Chorrera.

La cerámica aparece por primera vez en América Latina en sitios de la cultura Valdivia, la cual habitó la costa ecuatoriana desde 3800 a.C. hasta 1800 a.C. en la costa occidental de Ecuador. Se encuentran rastros de ellos en la península de Santa Elena, en la embocadura del río Guayas, en Los Ríos, Manabí y El Oro. Los pobladores vivían en aldeas permanentes cerca de las tierras fertilizadas por el desborde de los ríos. Se asentaban en grupos de 20 a 30 viviendas ocupadas por familias de seis miembros como promedio. Sus pequeñas chozas elípticas con dimensiones entre 2.40m. por 3.50m. de diámetro cubiertas de hojas de palma, contaban además con un huerto en el que sembraban una variedad de plantas, con el fin de evitar momentos de escasez.

La cultura Machalilla aproximadamente del 1600 a 800 años a.C., es la continuidad de Valdivia, se produjo un movimiento poblacional al inicio de la cultura Machalilla y para así ocupar los territorios más amplios. Unos 3600 años atrás, la gente de la cultura ocupó una gran parte de la región costera ecuatoriana. Las características de la cerámica Machalilla y otras variantes regionales del Formativo Medio sugieren que el origen de los Machalillas parece hallarse en la tradición Valdivia.

La cultura Chorrera, con una antigüedad que se extiende entre los años 1.200 y 500 a.C. geográficamente se ubicó en la actual provincia de Los Ríos, en el sitio La Chorrera, localizada en la ribera oriental del río Babahoyo. Dentro de los rasgos característicos de la cultura Chorrera se encuentran representaciones de diversas variantes culturales tales como: Tachina en Esmeraldas, Tabuchila, al norte de Manabí y Engoroy, en la península de Santa Elena. Además, se distinguieron como artistas por excelencia, realizaron objetos con representaciones de la fauna y flora de la naturaleza.

Dos elementos importantes en este periodo, los cuales también se encuentran en el Desarrollo Regional y en el periodo de Integración son la hoja de coca y la concha Spondylus

La hoja de coca es la primordial planta sagrada para los pueblos originarios que habitaron en los países de Sudamérica, fue y continúa siendo sustento alimenticio, medicinal, simbólico y religioso de los pueblos andinos desde miles de años atrás hasta la actualidad. También fue patrimonio sagrado-religioso de los pueblos milenarios del territorio del actual Ecuador. La Concha Spondylus se encuentra a dos niveles de profundidad en las costas del Pacífico, la primera en lechos arenosos a 50 a 70 metros de profundidad del mar y la segunda se encuentra adherida a las rocas de 30 a 50 metros bajo el nivel del mar. Fue usada como principal sustento comercial al reemplazar a las monedas en la actualidad, y era usada para los intercambios como medio de pago.



Imagen 4: Concha Spondylus.

Fuente: <http://www.tahina-can.org/reportajes/spondylus-el-oro-rojo-de-los-incas>

El siguiente periodo considerado en la historia prehispánica es el Periodo de Desarrollo Regional, la fecha aproximada que se data de este periodo es de 500 a.C. hasta el 500 d.C. Corresponde a los distintos pueblos o culturas que trascendieron por su propio desarrollo, entre ellos se encontraban en la costa ecuatoriana Jama-Coaque, La Tolita, Bahía y Guangala. Es durante este

periodo es donde surge la representación femenina, masculina de elites y de varios sectores de la sociedad en esculturas de cerámica. Se destacan en representación de chamanes, señores, guerreros, agricultores, artesanos y músicos. Todas estas culturas mascaban hojas de coca, planta que ellos consideraron sagrada. Fueron parte del largo proceso que permitió a estas sociedades desarrollarse a través del intercambio generalizado a larga distancia y la posterior acumulación de capital mercantil.

Se evidencian influencias y similitudes con las sociedades mesoamericanas. Ejemplo de ello es la Tolita, que parece haberse influenciado por los toltecas y zapotecas; mientras que Jama-Coaque habría intercambiado elementos estilísticos con los Maya del periodo clásico. Bahía y Guangala, parecen tener más relaciones con las culturas del pacífico, desde Guatemala hasta Occidente de México. La característica principal es que se desarrollaron sociedades estratificadas, y dedicadas a lo político-religioso, donde una sola persona representaba las especialidades del conocimiento de la salud, oficiaba los ritos para obtener la armonía y protección de la Madre Tierra. En este periodo se da inicio a la Metalurgia, técnica milenaria que se utilizó para trabajar el oro. Entre las técnicas se encontraban la soldadura, fundición y laminado.

La cultura Bahía ocupó la parte centro-sur de la actual provincia de Manabí, desde Bahía de Caráquez hasta el límite con la provincia del Guayas hace aproximadamente 500 a.C. - 650 d.C. Las bahías se constituyeron en puertos, para el transporte marítimo, como Puerto López, Puerto Cayo, Manta, Jaramijo, y Bahía de Caráquez. Sus poblados básicamente se encontraban en la playa, en conjuntos de montículos artificiales y sobre estos levantaron templos y viviendas.

La cultura Jama-Coaque, se establece en los años 350 a.C. - 1532 d.C., sociedad que ocupó el norte de la actual provincia de Manabí y el sur de la provincia de Esmeraldas en el sur de Bahía de Caráquez.

Guangala se situó aproximadamente en los años 100 a.C. - 800 d.C. ocupó la zona del golfo de Guayaquil y la península de Santa Elena, siguiendo hacia el norte los territorios comprendidos entre la faja costera y las cordilleras de

Chongón-Colonche en la actual provincia del Guayas y la de Paján en Manabí, hasta la altura de la isla de la Plata. La gente de Guangala enfrentó a las condiciones climáticas ocasionadas por el fenómeno de El Niño. Construyeron presas para retener el agua de lluvia, seleccionaron el área más baja donde se acumulaba el agua y la excavaron para que aumente su estancamiento.

La Tolita, data aproximadamente en los años 600 a.C. - 400 d.C., ocupó un espacio territorial entre el río Saija en Colombia hasta la bahía de San Mateo en Ecuador, una franja costera de aproximadamente 500 kilómetros. Su medio ambiente ribereño y marino estuvo en estrecha relación con el manglar y el bosque tropical; el primer ecosistema ofrecía crustáceos, pequeños mamíferos, aves y algunas variedades de peces; mientras el bosque tropical brindaba una gran variedad de plantas y animales.

Destaca principalmente en el Desarrollo Regional las representaciones de personajes como sacerdotes o chamanes. La palabra chamán procede del lenguaje de la tribu Tungus de Siberia, ha sido elegida especialmente por los antropólogos, con el fin de describir con precisión a ciertos miembros especiales de dichas sociedades indígenas. Es un término para no confundir su significado que ha sido cargado de connotaciones negativas tales como brujo, hechicero, curandero, médium, vidente.

El último periodo antes de la invasión española es el Periodo De Integración, fue comprendido desde 500 a.C. hasta 1.532 d.C. se caracterizó por la presencia de numerosos pueblos en cada región, donde la organización política fue superior a la religiosa, la organización social y política, se complejizó, el apareamiento de guerras y alianzas en la consecución de tierras y territorios para su existencia y desarrollo. El período se organizó en confederaciones, es decir la unión voluntaria de varios pueblos vecinos que se aliaban al mando de un curaca o señorío étnico, es este el periodo en el que se va a basar el videojuego, específicamente de la Manteño-Huancavilca una de las tres culturas que se destacan en la costa ecuatoriana, las otras dos son la Milagro-Quevedo y Atacames.

Estas comunidades vivían en caseríos, formando así una familia ampliada o núcleo familiar que tenía su líder. Estos grupos no estaban aislados, a más de

participar en la satisfacción de sus necesidades, también colaboraban con otros grupos familiares emparentados que ocupaban zonas vecinas. Se reconocían entre sí mediante un ayllu, con una persona principal o jefe, que tenía autoridad sobre los miembros del grupo quien organizaba el trabajo para atender las necesidades colectivas.

El Manteño-Huancavilca fue la sociedad que prevaleció en la costa de Ecuador en el Periodo de Integración en los años 500 a 1532 años d.C. Ocupó el territorio de las provincias del actual Santa Elena, Guayas, y Manabí. Uno de los lugares más significantes de esta sociedad es la de Cerro Hojas y Jaboncillo o también llamado la “Ciudad” de los Cerros, esta ciudad estaba cercana al mar y al río Viejo o Portoviejo, estaba organizada en una forma piramidal, que alcanzaba los 650 metros de altitud. Otro centro urbano de importancia fue Agua Blanca, a ocho kilómetros del mar, situada en la ruta de acceso hacia Puerto López y Salango, que era su puerto principal.

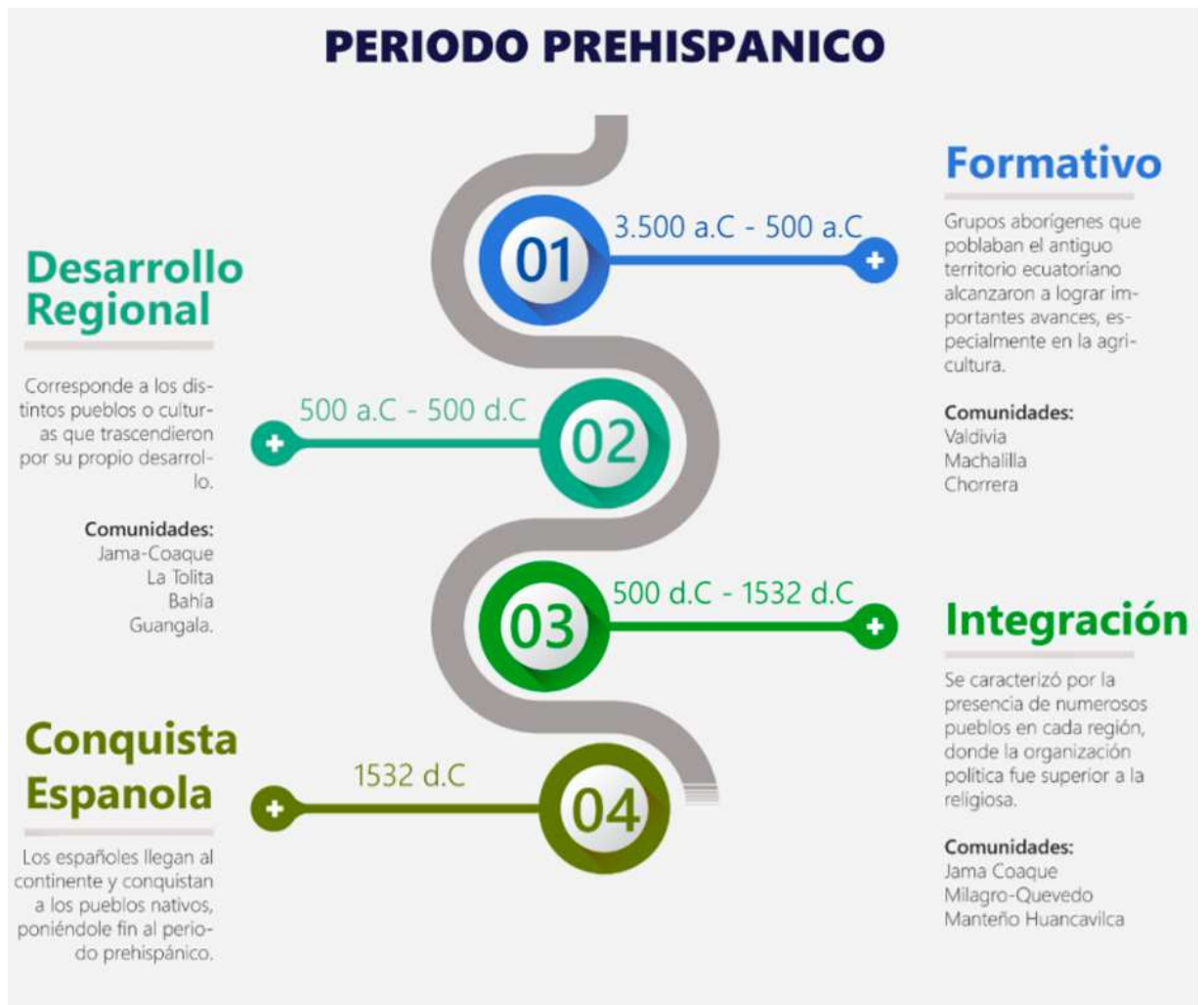


Imagen 5: Periodo prehispánico.

Fuente: Creación propia.

En la Ciudad de los Cerros se han encontrado más de cien cimientos de piedra que soportaron el peso de las casas construidas en madera, con techos de paja u hoja de palma. Es posible que esta Ciudad de los Cerros fuera en realidad un importante centro político religioso. Además, también parecía ser un conjunto de unidades de producción de artículos suntuarios. Gente de rango se sentaba en asientos esculpidos en forma de U para los cultos ceremoniales.

Algunos barrios tenían hasta 30 edificios, y otros más pequeños de hasta cinco casas o construcciones. Cada barrio estaba localizado a desniveles y cerca de quebradas para obtener agua. También contaban con pozos de agua pura como canales de drenaje.

De acuerdo con las características de la cerámica encontrada en los cerros Hojas y Jaboncillo, el lugar fue habitado anteriormente por la cultura Valdivia y Chorrera del periodo Formativo y Bahía del Desarrollo Regional, debido a que se halló cerámica asociada a estas culturas. Se ha encontrado en el suelo de estos cerros capas de ceniza, lo que indica que las culturas anteriores a la Manteña pudieron escapar de los cerros por algún evento catastrófico producido por los volcanes de la Sierra ecuatoriana. En otros asentamientos de esta civilización construyeron grandes centros urbanos, como Jaramijo. Entre éstos se destacó Jocay, ubicado en lo que hoy es la ciudad de Manta. En este poblado, con centenares de pequeños montículos tipo plataforma, se han descubierto restos que demuestran la existencia de una organización por barrios, compuestos por familias de artesanos.

La diversidad en la flora y fauna de Hojas y Jaboncillo es única, de tal forma que en su parte baja generalmente se ve una vegetación de plantas típicas de zonas secas; y conforme se asciende, hay áreas de transición, hasta llegar a la parte alta donde se encuentra un bosque húmedo o bosque de garúa, lleno de plantas tropicales. Durante la temporada de frío entre junio y noviembre, el clima recibe la influencia del frío, lo que produce una sequía y convierte a los cerros en una especie de oasis, donde el único medio para obtener agua era mediante ciertos árboles, como el Ceibo, el cual se caracteriza por guardar en sus raíces una gran cantidad de líquido. Sin embargo, en los cerros hay un fenómeno de mucha belleza y transformación que se produce desde enero hasta abril gracias a las lluvias de invierno lo que se convierte en un paisaje completamente verde y colorido.

A pesar de los cambios producidos en los cerros por eventos naturales y actualmente por la explotación de canteras, aun predominan los árboles más característicos como el palo santo, el zapato de perro, el pepito colorado, entre otros. Además, con respecto a la fauna, se han encontrado en la actualidad varias especies de animales los cuales se sabe que existieron con seguridad durante el periodo de Integración debido a sus representaciones en la cerámica encontrada. Entre ellos: el venado de cola blanca, el perro de monte de senchura y el cabeza de mate, también hay aves como el gavilán sabanero, el cacique y el pedrote. A los felinos los consideraron como un animal sagrado.

La jerarquía social en la Ciudad de los Cerros se separaba por dos grandes grupos sociales: los trabajadores y la elite gobernante. O sea, unos ejercían el poder, coordinaban la religión y administraban la riqueza generada por el exceso de producción y los bienes santuarios y los otros trabajaban en las diversas tareas. La elite se localizaba en la parte superior del cerro y los trabajadores en las faldas de este, por esto se consideraba como una sociedad con una estructura piramidal tanto geográficamente como social, mientras más alto el rango, más arriba del cerro habitaba.

Hay una representación concisa de la vestimenta de estas personas gracias a la referencia que se ha encontrado en la cerámica encontrada en las ruinas de estos antiguos pueblos, los jefes vestían una especie de fajones que envolvían su entrepierna y colgaban faldillas adelante o atrás. En el caso de las mujeres parece que usaban faldas o vestidos. Mientras mayor estatus social, más adornos llevaban puestas las personas, tanto los hombres como las mujeres estaban arreglados con collares de conchas u algún otro material, algunos señores llevaban pecheras, pulseras en las manos y en los pies con cascabeles o borlas. También usaban aretes y narigueras. Los habitantes de estos cerros eran muy orgullosos de su nariz aguileña la cual se ve representada en varias ocasiones en sus figurinas, lo que se apreciaba como un rasgo de belleza natural. Uno de los elementos más recurrentes en varias esculturas es el tocado en la cabeza, los cuales parecen haber sido de elementos como paja toquilla, fibras vegetales o textil, además de varios adornos de metal. Varios tocados representaban diferencias étnicas o distintos grupos familiares, también podrían ser indicadores de diferencias sociales.

Otro rasgo detectado en los habitantes de la Ciudad de los Cerros es la presencia de tatuajes o estampados en el cuerpo de las personas, se desconoce si era parte de alguna tradición o si determinaban algún estatus social. Los estampados encontrados en las figuras eran de dibujos geométricos y recorrían todo el cuerpo de las personas a partir del cuello.

Al parecer, la gente de alto rango social se dividía en dos tipos de poder, estaban los encargados de organizar el trabajo y los recursos de la producción

excedente y también los que tenían a cargo reproducir las creencias y los rituales. Se desconoce si entre estos dos cargos de elite había una especie de poder entre el uno y el otro. El número de sillas y barrios que se encuentran en la Ciudad de los Cerros deja ver que existían muchos jefes menores, lo cual a su vez revela que obedecían a otros o a otro superior.

Debido al gran número de personajes con rasgos de elite sentados en las sillas en forma de U demuestran que no era una estructura tallada para que cualquier persona se sienta, sino que indican que en realidad los señores principales realizaban ejercicios simbólicos de poder, sentándose en ellas. En la base de las sillas siempre están señores, personajes o felinos con las cuatro extremidades sobre el suelo. Una de las interpretaciones desarrollada por Colin McEwan, sugiere que las sillas que tienen representaciones de animales estaban estipuladas a sacerdotes o chamanes, y que las que tenían forma de hombres, estaban destinadas al poder civil.

En la Ciudad de los Cerros también se encontraron muchas estelas o bajos relieves, estas son, placas de piedra de un tamaño aproximado de 90 centímetros de alto. Estas tenían tallados varios símbolos geométricos, y en muchas se hallaban representaciones de mujeres en una posición con las piernas abiertas y las manos cerradas, asimismo aparecen imágenes de animales, como el murciélago, mono y pájaro. También se encuentran abstracciones de animales con piernas femeninas.

Como todas las culturas del mundo, en Ecuador también se encontró mitología, la información de estos mitos no es muy rica, sin embargo, los cronistas informan sobre los siguientes Dioses:

La diosa Umiña, también llamada diosa de “La Salud”, era representada por una esmeralda del tamaño de un huevo. Se explica que esta piedra fue el corazón de una princesa cuya belleza era tan grande que era adorada por todos los hombres hasta el punto de realizarse un altar para ella. Para brindarle tributo y obtener poderes de sanación, la gente tenía que llevarle pequeñas esmeraldas.

En el museo municipal de Guayaquil se encuentra una escultura del dios San Biritute, bajo esta se explica que este tenía el don de traer la lluvia y en caso de que no haya suplicas y oraciones de los hombres de la comunidad, se los amenazaba con que un “sacerdote verdugo” dotado de un látigo golpeaba al “Dios” con tal terror que hacía brotar chispas de su cuerpo calizo. Las mujeres en cambio rozaban en la noche su cuerpo desnudo, en la figura, para poder ser fértiles. Su nombre viene de la palabra latina virtutis, que significa Masculinidad u Hombría.

Todo esto es simplemente un resumen de la rica cultura Manteña que atravesó en el actual territorio ecuatoriano. Si bien es evidente que no existen relatos certeros de sucesos históricos en estas sociedades debido a la ausencia de una escritura que relate lo que ellos vivieron, a diferencia de los griegos o egipcios, los restos arqueológicos que nos dejan plasmadas sus obras artísticas dan un buen punto de partida para indagar en su historia.

Por tanto, debido a la ausencia de una historia puntual en estas sociedades se recurre a la ficcionalidad, un recurso indispensable en casi todos los videojuegos históricos existentes que da un buen toque a una narrativa fantástica. La ficción puede ser también una exageración de una o varias creencias, por ejemplo, en el caso de los Manteño-Huancavilcas es posible usar recursos como el uso de la coca para viajes ancestrales y sus creencias en la diosa Umiña para potencializar el uso de poderes divinos en el juego. Es importante considerar que durante la fusión de la realidad y la ficción se debe hacer de un modo que el usuario no pueda diferenciar lo uno con lo otro para que no se despegue del significado cultural que se quiere transmitir.

Finalmente, esta investigación busca dar paso a la concepción de una idea entretenida y funcional para impulsar la producción de videojuegos en Ecuador. Por lo que a partir de un estudio de campo de la cultura Manteño-Huancavilca, de la cual nacerá el concepto del videojuego, y de la información recopilada de ciertos aspectos de las otras culturas prehispánicas de la costa ecuatoriana, se definirá un videojuego que represente al país, su geografía y su cultura implementando ciertos parámetros que se puedan obtener

mediante la recopilación de la información obtenida de los instrumentos de investigación.

CAPÍTULO III: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Planteamiento de la metodología

El proyecto de investigación tiene como objetivo conocer tres puntos clave para su desarrollo, lo primero es entender los aspectos más atractivos al momento de jugar un videojuego de índole cultural por parte de los jugadores, luego conocer sobre la industria y el proceso del desarrollo de los videojuegos inspirados en culturas latinoamericanas en base a la experiencia de los desarrolladores y por último aprender sobre la cultura ecuatoriana de la costa, principalmente de las culturas del Periodo de Integración para proponer un videojuego basado en ella.

El enfoque de la investigación es cualitativo, dado que se orienta a profundizar y estudiar casos específicos de los tres puntos mencionados previamente, además se aplica un método de investigación deductivo ya que según Bernal (2010) este método “utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general”.

El tipo de investigación es explorativa, esta es, tal como su nombre lo indica un estudio basado en la exploración sobre un tema o problema poco estudiado. Cazau (2006) habla sobre los tipos de investigación en el libro sobre Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales, donde explica que “permite conocer y ampliar el conocimiento sobre un fenómeno para precisar mejor el problema a investigar”.

Se distinguen dos tipos de actividades en la investigación, estas son teóricas y empíricas, Cazau (2006) define la investigación teórica, como una comparación de ideas entre sí, y la investigación empírica, como una comparación de ideas con la realidad. La investigación teórica está orientada en el estudio de las culturas ecuatorianas y la investigación empírica en el estudio de los aspectos y parámetros valorados tanto en los gamers como en los desarrolladores de videojuegos.

Finalmente, la recopilación de información se hará desde fuentes primarias, es decir, mediante aproximaciones a las fuentes, en el caso del acercamiento

histórico-cultural será primordial una visita a las fuentes tanto para conseguir información de parte de los arqueólogos expertos en temas de las culturas pertenecientes al lugar de donde se originan. También tiene un acercamiento sociocultural, puesto que se basará en las opiniones de varias personas en el ámbito de los videojuegos, con la finalidad de conocer todos los puntos de vista que se valoran en el momento de jugar o producir un videojuego.

3.2. Población y Muestra

El perfil de la población estudiada para conocer los aspectos más valorados de parte de los que videojugadores se basa en un solo parámetro, este es si las personas juegan videojuegos con frecuencia. Debido a que no se encontró un estudio en el que se evidencie el número de jugadores en Ecuador, se toman los datos del Anuario de la Industria del Videojuego (2016) donde se recogen los perfiles de 15 millones de video jugadores de España en donde se refleja que el 56% de ellos son hombres y el 44% son mujeres, también muestra que el porcentaje de personas que juegan videojuegos en un rango de edad son los siguientes:

- Entre 6 y 10 años: 75%
- Entre 11 y 14 años: 76%
- Entre 15 y 24 años: 68%
- Entre 25 y 34 años: 46%
- Entre 35 y 44 años: 36%
- Entre 45 y 64 años: 15%

En base a estos porcentajes la muestra que se tomará para la investigación rondará entre personas de 11 y 34 años, con un mayor enfoque en los jugadores entre 15 y 24 años por la capacidad de opinión y experiencia jugando videojuegos.

Además, el segundo segmento a estudiar está enfocado en desarrolladores de videojuegos basados en historia cultural en Latinoamérica, principalmente en los directores de estos videojuegos, la muestra que se tomará en cuenta es de dos personas, una localizada dentro de Ecuador y otra fuera del país. Entre ellos se resalta a Edgar Serrano, cofundador de la empresa de desarrollo de videojuegos Lienzo, localizada en Chihuahua, México.

Licenciado en Administración de Empresas del Tecnológico de Monterrey. Ha cursado varios cursos y diplomados de diseño de videojuegos. Director y productor del videojuego basado en la cultura Tarahumara, Mulaka, y a Ernesto Santos, magister en Diseño Web y Multimedia, además de Diseñador Gráfico y Técnico en Diseño Gráfico y Multimedia, Profesor de la Escuela de Diseño y de la Universidad de Cuenca. Así mismo, director e investigador del videojuego El Gran Viaje, inspirado en la cultura Cañari de la Sierra ecuatoriana.

3.3. Instrumentos de investigación

Al ser una investigación de tipo cualitativa, brinda varios instrumentos para recopilación de información, entre las técnicas que se emplearán en este trabajo investigativo se encuentra la entrevista, la cual según Bernal (2010) está “orientada a establecer contacto directo con las personas que se consideren fuente de información”, además ayuda a conseguir información más espontánea y abierta. Estas entrevistas serán realizadas a los directores de ambos videojuegos de culturas latinoamericanas: Ernesto Santos, director de El Gran Viaje y Edgar Serrano director de Mulaka.

También se utilizará el focus group, como instrumento empírico para buscar información pertinente para valorar los aspectos que más interesan a los gamers en los videojuegos. Esta técnica de recopilación de información es de carácter social y evalúa la interacción entre los entrevistados y el entrevistador. Busca entender comportamientos u opiniones sobre un contexto cultural específico.

Finalmente se utilizará la observación directa para profundizar en la cultura de los sitios arqueológicos de la costa ecuatoriana, los lugares de interés principal son Cerros Hojas y Jaboncillos, lugares emblemáticos de la cultura Manteño-Huancavilca. Bernal (2010) menciona que esta técnica “permite obtener información directa y confiable, siempre y cuando se haga mediante un procedimiento sistematizado y muy controlado”

Objetivos	Unidades de estudio	Enfoque	Técnica	Herramienta
Conocer los aspectos más atractivos en jugabilidad y narrativa en los videojuegos de historia en base a la experiencia de los usuarios.	Jugadores activos de videojuegos	Cualitativo	Focus Group	Cuestionario estructurado
Analizar la industria de videojuegos en Ecuador y el proceso de desarrollo de videojuegos inspirados en un tema cultural mediante la experiencia de los desarrolladores.	Desarrolladores de videojuegos de El Gran Viaje y Mulaka	Cualitativo	Entrevistas	Cuestionario no estructurado

Compilar información sobre la cultura manteño-huancavilca de la época prehispánica de Ecuador.	Sitio Arqueológico Cerro Hojas y Jaboncillo	Cualitativo	Estudio de campo	Observación directa
--	---	-------------	------------------	---------------------

Tabla 2: Objetos de estudios

Fuente: Elaboración propia

3.4. Aplicación de Focus Group

El grupo focal se realizó a 10 videojugadores en la ciudad de Guayaquil, esta sesión se dividirá en nueve secciones, las cuales se explican a continuación a detalle:

La primera parte del Focus Group es la presentación del grupo, en donde se pedirán los siguientes datos para conocer un poco el perfil de jugadores de ellos: Nombre, edad y tres videojuegos que han jugado con más frecuencia en la actualidad.

La segunda parte con la finalidad de conocer hacia qué sistema para jugar videojuegos tienen una preferencia se les preguntará, entre dispositivos móviles, consolas y PC, ¿Cuál es el medio favorito para jugar videojuegos y por qué?

En la tercera parte del Focus Group, para buscar antecedentes de videojuegos de historia y cultura se hará una breve explicación sobre los videojuegos históricos, posteriormente se presentarán trailers de gameplays de los siguientes juegos: Assasins Creed, Age of Empires y Mulaka. Posterior a esta demostración se realizará las siguientes preguntas por cada videojuego:

1. ¿Has jugado el videojuego? (No aplica para Mulaka)
 - a. Si la respuesta es sí: ¿Qué es lo que más te gusta del juego? ¿Qué aspectos hacen que el videojuego sea entretenido? Si podrías modificar algo en ellos ¿Qué sería? ¿Crees que el uso

- de la historia o cultura que se muestra en el videojuego ha influenciado en tu percepción de estos eventos en la vida real?
- b. Si la respuesta es no o el juego es Mulaka: ¿Lo jugarías? ¿Por qué si o por qué no? ¿Qué te llamó la atención del tráiler/gameplay?

Debido a que los juegos presentados en la tercera parte del Focus Group eran de Acción-Aventura y Estrategia, se buscará definir en la cuarta parte a que género muestran favoritismo en sentido de storytelling, por lo que se hará la pregunta: ¿Cuál de los dos géneros creen que tiene una mejor forma de contar una historia?

En la quinta parte, tras una breve explicación de jugabilidad, narrativa y el aspecto visual en los videojuegos se harán las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el aspecto que para ti es más importante y te llama la atención? y ¿Por qué?
2. ¿Qué otros factores llaman más la atención para jugar un videojuego (multijugador, en línea, saga, género)?

En la sexta parte se hará una explicación de juegos de mundo abierto y juegos de mapas lineales si es que alguno de los jugadores desconoce sobre estos y se darán ejemplos de estos, en base a estas dos modalidades, se realizará la siguiente pregunta:

1. ¿Prefieren la modalidad de mundo abierto o de mapas lineales? ¿Por qué?

En la séptima parte se dará un breve resumen sobre los periodos de la época prehispánica de la costa ecuatoriana, los tipos de personas de la época (shamanes, músicos, guerreros, etc.), los espacios geográficos y la mitología.

En base a esto, se cuestionará lo siguiente:

1. ¿Qué características creen que serían más entretenidas como para agregar a un videojuego?
2. ¿Creen que sería mejor basar el juego en un suceso específico o mejor sacar una historia ficticia, pero rescatando nada más la cultura y espacios geográficos?

En la octava parte se mostrará el juego El Gran Viaje y se explicará de forma breve sobre el origen del videojuego. En base a lo que el grupo pueda apreciar del juego se harán las siguientes preguntas para determinar que podrían valorizar o desvalorizar del primer intento de un videojuego de cultura prehispánica de Ecuador:

1. ¿Ves lo suficientemente atractivo el juego como para querer jugarlo?
¿Por qué?
2. ¿Crees que le falta algo al juego para que sea más entretenido? ¿Qué le agregarías?

Finalmente, en la última parte del Focus Group, se dará la explicación del objetivo de la investigación, y se abrirá un tema de conversación entre todos los integrantes para que opinen y den ideas de los que les gustaría ver en un videojuego de carácter histórico.

CAPÍTULO IV: Análisis De los resultados de la investigación

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1.2. Análisis del Focus Group

El Focus Group se llevó a cabo con un grupo seleccionado de personas que se encuentran activos jugando videojuegos. Se realizó una convocatoria a hombres y mujeres de distintas edades entre 11 y 34 años, de los cuales asistieron 10 hombres en ese mismo rango de edades. El Focus Group se dividió en dos grupos, uno de seis personas y el otro de cuatro, los datos de los participantes son los siguientes:

Alejandro Olmedo (12 años)

Juegos favoritos: Call of duty, Super Mario Odyssey y Pokémon

Daniel Olmedo (34 años)

Juegos favoritos: Star wars: Battlefront, Call of duty y Real Racing 3

Mathias Olmedo (13 años)

Juegos favoritos: Call of duty, Rainbow six y Dragon Ball Xenoverse

Jorge Montalvo (23 años)

Juegos favoritos: World of Warcraft, Overwatch y Diablo 3

Manuel López (23 años)

Juegos favoritos: League of Legends, Overwatch y Darksouls

Jorge Álvarez (22 años)

Juegos favoritos: Clash Royale, Fifa y League of Legends

Javier Naranjo (24 años)

Juegos favoritos: Metal Gear Solid, Cuphead y Clash Royale

Paulo Arevalo (21 años)

Juegos favoritos: Cuphead, League of Legends y Yugioh

Daniel Moreno (22 años)

Juegos favoritos: Yugioh, PES 2017 y Resident Evil

Luis Guzmán (23 años)

Juegos favoritos: GTA 5, Dota 2 y Magic Legion

En ambos grupos se consiguió obtener diferentes opiniones de jugadores cuyo favoritismo en los videojuegos era muy amplio, desde videojuegos de RPG como League of Legends, juegos de carreras de autos como Real Racing y First Person Shooters (FPS) como Call of duty.

Esta colaboración de parte de los videojugadores fue de gran importancia, ya que sus opiniones ofrecieron una perspectiva más amplia de los aspectos que se consideran entretenidos en los videojuegos, además la conversación se convirtió en una especie de reunión creativa, en donde cada uno aportó con varias ideas para poder pensar en un resultado final más concreto. Otro factor importante que se pudo rescatar del Focus Group es que independiente de que cada uno de los jugadores juegue géneros diferentes de videojuegos, todos están de acuerdo con ciertas características que deben ser incluidas en los videojuegos lo que refuerza la concepción de un producto final. La información recopilada es la siguiente:

Con respecto al favoritismo de sistemas para jugar videojuegos, explicaban varias razones por las que jugaban en diferentes sistemas, uno de los más mencionados era la PC, ya que ofrecía mayor facilidad y disponibilidad en la obtención de videojuegos, además Jorge Montalvo comentaba que las consolas demandan más inversión en cuanto a gastos y que los videojuegos en PC prevalecen en un solo sistema. Por otro lado, casi todos tenían entre los videojuegos favoritos al menos uno que sea de dispositivos móviles, en base a este dato Jorge Álvarez menciona que los videojuegos en móviles le resultan mejor jugarlos gracias a la libertad de jugar donde quieran, esto se puede aplicar también en ciertos videojuegos de PC en los que se requiere nada más una instalación y es posible iniciar sesión desde cualquier lugar, por ejemplo, League of Legends.

Posterior a esta pregunta se realizó en la segunda parte el ejercicio que consistía en mostrar a los participantes algunos trailers y gameplays de videojuegos y que den su opinión con respecto a ciertos detalles de jugabilidad. Los participantes comentaron lo siguiente:

Con respecto al videojuego de alta gama (Assasin´s Creed: Origins)

Javier Naranjo ha jugado Assasin´s Creed anteriormente y lo que le llamó la atención es la innovación de aplicar el estilo de parkour en un juego de mercenario. Si podría mejorar algo es la inteligencia artificial de los enemigos, ya que la jugabilidad era un poco irreal. También decía que le llamaba mucho la atención la forma en la que ambientaron el juego ya que daba una imagen muy real de lo que los textos históricos definen como el Antiguo Egipto.

Paulo Arevalo, a pesar de no haber jugado Assasin´s Creed está dispuesto a hacerlo, a él le parece muy interesante como está todo ambientado ya que en base a lo que vio en el tráiler siente un gran grado de inmersión, además resaltaba la libertad que existe en el juego de poder moverse por todos lados y trepar paredes, pues le parece que no sentirse guiado por un solo camino le parece más entretenido. Una de las cosas que más le llamó la atención fue haber visto que el juego usaba a los Dioses egipcios en su trama y el hecho de aplicar este tipo de fantasía hace que el juego sea más interesante para él.

Daniel Moreno ha jugado Assasin´s Creed en un periodo muy breve, a él le llamaba mucho la atención la jugabilidad, debido a la forma en la que el personaje se relacionaba con el entorno y la libertad en los movimientos de este. La historia era uno de los factores que a él más le atraía.

Luis Guzmán refuerza lo que mencionaron los otros participantes, en sentido de que la jugabilidad era más libre. El resalta que los villanos del juego no tenían gran personalidad, por lo que destaca que para él es muy importante que los personajes tengan algún valor que los diferencie.

Alejandro Olmedo, fue muy conciso en su respuesta, el hace notar uno de los aspectos que todos los otros participantes testificaron que es lo que hace más atractivo jugar ciertos videojuegos: la violencia en la jugabilidad. Este aspecto saca a relucir que muchos jugadores acuden a los videojuegos para poder desestresarse y hacer aquellas cosas que no pueden hacer en la vida real. Alejandro acepta que haber jugado Assasin´s Creed le deja una idea plantada de la historia y de aspectos culturales de varios sucesos del videojuego.

Daniel Olmedo, a pesar de haber jugado muy poco Assassin's Creed comenta que le parece muy llamativo el tamaño de los mapas y la libertad en el juego junto a la ambientación de la época.

El resto de los participantes responden de igual manera, excepto Manuel López quien acota que también le gusta la posibilidad de ser estratégico en el juego y que no solo es de matar. El rechaza en el juego un detalle con respecto a los personajes secundarios, cuyas interacciones con el personaje principal dejan mucho que desear.

Con respecto al videojuego de dispositivos móviles (Age of Empires):

Pocos participantes han jugado este videojuego, los menores principalmente mostraban rechazo hacia este juego, los mayores en cambio sí estaban más dispuestos a jugar

Javier Naranjo ha jugado Age of Empires anteriormente, resalta que este juego requería paciencia y tener que concentrarse no solo en atacar sino también en defender.

Jorge Montalvo dice, luego de comentar que, si ha jugado este juego y otros parecidos, que este juego si deja una buena idea de cómo eran varios ejércitos, pero indica que se debería mejorar la parte gráfica y de back story en el juego ya que comienza de forma repentina en una guerra y no permite al jugador entremeterse en la historia desde un principio.

Daniel Olmedo comparte su experiencia al haber jugado este videojuego y destaca lo interesante que para él es poder construir y crecer en el videojuego para poder ser el mejor. Sin embargo, concuerda con los niños que Age of Empires no está dirigido para la audiencia que ve más la parte gráfica en los videojuegos, siendo los niños parte del público que ve este detalle. En este punto nace la gran idea de combinar un videojuego de acción-aventura en primera persona con un videojuego de estrategia como Age of Empires. El resto de los participantes no lo han jugado y no comentaron mucho al respecto, pues el tráiler no les daba suficiente información para dar un juicio concreto.

Con respecto al videojuego de gama media (Mulaka):

Alejandro y Mathias Olmedo fueron los más emocionados con esta propuesta, comentaban sobre lo interesante que les parece que el protagonista tenga habilidades fantásticas. Nuevamente, la jugabilidad en el modo de pelea y de recorrido del mapa fue un aspecto en el que se fijaron mayormente, además les gustaba la idea de que haya monstruos como enemigos, pues las criaturas mitológicas llamaban mucho su atención. Los colores vibrantes y el aspecto animado los consideraban más atractivos que el tipo de colores y detalles que se usaban en juegos como Assassin's Creed.

Daniel Olmedo, en base a lo que escuchó de los dos niños, aseveraba una característica que los jugadores con menor edad apreciaban más que los mayores, esta es el uso de los colores brillantes y el caricaturesco. Puesto que, aunque él si se encontraba interesado en jugar Mulaka, no estaba tan entusiasmado como los menores, motivo por el cual concluye que quizás en el desarrollo de un videojuego donde se quiera llegar a mayor audiencia es importante tratar de encontrar el estilo gráfico que se encuentre entre lo caricaturesco para los menores y lo realista para los mayores, el resaltaba el dinamismo y la historia como los aspectos más interesantes en el juego.

Jorge Montalvo, comentaba que el estilo low-poly le traía un cierto grado de nostalgia por el parecido a los juegos antiguos, además él se fijó en los detalles que manejaban con la ambientación y los cambios entre el día y la noche en la forma visual libraban al ojo de la monotonía en cuanto a los colores. Manuel López, agregaba que en la jugabilidad había que evitar la monotonía.

Javier, al igual que Daniel y Luis, no se sentía muy atraído por el bajo poligonaje, sin embargo, dio una buena idea, la cual consiste en hacer que las batallas entre los diferentes jefes sean diferentes, es decir, que no tengan que ser todas de combate mano a mano, sino que sería más óptimo aplicar diferentes estilos de juego.

Después de este ejercicio con los participantes, se les preguntó: ¿Cuál creen ustedes que sería el mejor género para un videojuego que desea contar una historia y fomentar una cultura o una historia?

La respuesta fue la misma casi con todos, la mayoría creía que un videojuego de aventura puede ayudar más a conceptualizar una cultura a través de la historia ya que se puede aprovechar el progreso que se tiene en el videojuego para mostrar cinemáticas o diálogos entre personajes.

Daniel Moreno, sugiere además enfocarse más en la aventura, ya que considera que es un género que podría llegar a más personas, especialmente a los niños como target y especifica que ellos son más propensos a jugar juegos de aventura en vez de los de estrategia. Esto se puede comprobar con las respuestas que han dado Mathias y Alejandro en preguntas anteriores donde mostraban mayor rechazo a los videojuegos de estrategia.

Luis comentaba además que los juegos de aventura tienden a impregnar más los nombres de los personajes, objetos, lugares y los detalles en los jugadores, por ejemplo, explica que en un juego de aventura si hay que pelear contra un jefe el cual le da problemas, lo tendrá tan en mente que será un personaje que recordará con mayor seguridad.

El único que se balanceaba más hacia los videojuegos de estrategia era Daniel, quien resalta nuevamente la posibilidad de hacer un videojuego de aventura, pero con un añadido de estrategia el cual le agregue un grado de complejidad más atractivo.

Finalmente, Javier recomendaba que el personaje principal debería tener un crecimiento en las habilidades y liderazgo, de tal modo que pueda llegar liderar toda su tribu, esto resalta la importancia de que los personajes tengan la capacidad de aprender nuevas habilidades y poderes para que los jugadores tengan más interés en seguir jugando. También aconseja que debe ser en tercera persona, ya que un videojuego de este tipo no amerita que la vista sea de otra manera.

Paulo dio una interpretación de una historia en donde el pueblo se vea sumergido en algún mal, y que se deban realizar varias misiones para poder

solucionar el problema poco a poco, además de realizar distintas pruebas y realizar puzles.

Daniel explica que una narrativa lineal podría ayudar más durante el desarrollo de la narrativa. Él sugiere incluir la brujería y las maldiciones para que se incluya en la parte fantástica, y que centre la historia en la toma de decisiones para que el usuario tenga más libertad.

Luis resalta la necesidad de incluir lo fantástico mediante la ideología y las creencias de los manteños para que sea más entretenido. Indica además que haya diferentes formas de solucionar la trama principal, pero que todas lleven a la misma resolución final. Nuevamente indica de la importancia de que el personaje crezca con habilidades.

Finalmente, es muy importante destacar que el grupo focal cumplió con su propósito de dar a conocer sobre las opiniones de varias personas y a encaminar la idea del videojuego que se estima proponer.

4.1.3. Análisis entrevista a Edgar Serrano, director y creador de Mulaka

En base a la entrevista no estructurada que se realizó a Edgar Serrano, el especifica lo importante que es realizar la investigación de campo cuando se desea utilizar una cultura dentro de un producto nuevo por diversos motivos, como: Representar bien la cultura, evitar conflictos culturales y para nutrir las ideas que estas proporcionan.

Además, hizo un hincapié en una situación, esta es, que realmente a las personas que juegan videojuegos o al gamer promedio no le importa el aspecto cultural, por esto al momento de vender la idea, recomienda no mencionar la intención de querer que las personas aprendan de esta cultura. Esto es muy importante si realmente se quiere que el juego capte a más gente.

Edgar mostró gran entusiasmo en que se produzcan más videojuegos basados en las culturas prehispánicas de Latinoamérica, debido a que las grandes potencias de los medios de entretenimiento como Hollywood no han hecho que estas culturas queden más impregnadas en la mente de las personas, por ejemplo: los Ninjas y los Vikingos.

Al analizar su propio videojuego, el sugirió varios cambios que quisiera hacer en Mulaka que pueden ser aplicados, como un sistema de poder más complejo, de forma que el personaje suba de nivel y sea más fuerte con el pasar de las misiones. Y también agregar más personalidad al videojuego, de modo que el videojugador se inmerja en el videojuego desde un inicio. Edgar también comenta que es muy importante hacer un estudio de los personajes en absoluto, al menos del protagonista y el antagonista.

Finalmente, Edgar habla del sistema al que debería ser apuntado el videojuego, sugiere que desde un inicio se apunte a las consolas de videojuegos, inicialmente a PlayStation ya que es una de las más fáciles y cuenta con un mercado muy amplio de consumidores. Aconseja no direccionar el videojuego a PC, puesto que es una plataforma en la que al día se suben cientos de videojuegos y para poder tener éxito aquí habrá que resaltar demasiado.

4.1.4. Análisis entrevista a Ernesto Santos, director y creador de El Gran Viaje

La entrevista no estructurada realizada a Ernesto Santos dio a conocer el punto de vista del desarrollador en Ecuador y la industria a la que se enfrentan los ecuatorianos.

Comenta que en Ecuador no hay industria de entretenimiento, y estima que para que haya una industria de videojuegos aun falta de 5 a 10 años para que nazca. Esto hace que no seamos competencia para la industria fuera del país y sea muy complicado captar inversión para desarrollar videojuegos de gama alta.

Destaca que una de las falencias más grandes en el país es la dificultad para conseguir financiamiento para estos proyectos grandes, y pone como ejemplo el caso ocurrido hace 15 o 20 años de Eduardo Villacis, quien inició el desarrollo de un videojuego en el país, pero que el administrador del dinero se fugó con todo el capital.

A pesar de esto, Ernesto propone seguir creando videojuegos, realizando investigaciones y proponiendo ideas, puesto que está en manos de todos dar inicio a esta industria.

En base a lo que habló de El Gran Viaje, explicó que no hubo un estudio previo para realizar el videojuego, y acepta que fue un gran error empezar un proyecto de esa forma. Se dio cuenta que su videojuego tenía muchas falencias y que para poder terminarlo tenía que esperar y desarrollar videojuegos más pequeños hasta tener el conocimiento y experiencia requerida, o rediseñar todo el juego y bajar su presupuesto.

Recomienda no hacer el videojuego en mundo abierto, puesto que esta mecánica de juego requiere un presupuesto mucho más grande. También menciona que hay que seguir un orden y que es muy importante tener una idea clara del proceso ya que el no tenerla es muy probable que se pierda mucho tiempo.

Finalmente, Ernesto resalta la importancia de revisar las dinámicas y mecánicas del juego, esto es tan importante como definir el concepto y la línea gráfica, hay que definir los puntos de interacción que deben existir, los objetivos, las misiones y los beneficios que puede conseguir el personaje alrededor de esto.

4.1.5. Resumen de la investigación de campo

El viaje realizado al Cerro Hojas y Jaboncillo, más conocido como “La Ciudad de los Cerros” estuvo lleno de paisajes deslumbrantes y contenido cultural visual, desde el inicio la vista que había en el camino proporcionaba ideas para los conceptos de los paisajes que debía manejar el videojuego. A pesar de que en el momento el clima era seco y la flora estaba un poco muerta, se podía apreciar vistas panorámicas increíbles. Tal como las que se muestran a continuación:



Imagen 6 Paisajes representativos para conceptos artísticos.

Fuente: Fotografías propias.

Una vez en el destino, se inició una caminata larga para poder llegar al tope del Cerro donde se encontraban los restos de la civilización. Estos largos caminos hasta la localidad final producen una sensación de aventura, la cual es el tipo de sensación que se espera dar al videojuego. Los manteños recorrían largos caminos para ir de un lado a otro, lo que demuestra lo activos que eran.

Cerro Hojas y Jaboncillo eran una de las ciudades principales de la más conocida Ciudad de los Cerros, localizada en la zona central de la provincia de Manabí Ecuador, a 24 kilómetros de la costa del Pacífico. Es parte de una cadena montañosa conformadas por los cerros Hojas, Guayabal, La Sequita, Bravo y Jaboncillo. Con una altitud de 650 metros sobre el nivel del mar, en el cerro Jaboncillo.



Imagen 7 Caminos hacia cerro Hojas, representativo para conceptos artísticos.

Fuente: Fotografías propias.

Una vez en la comuna se inició un recorrido con una guía turística, lo primero que se pudo apreciar fue la representación de las viviendas de esta cultura, además de varias esculturas de Shamanes, Guerreros y Líderes mostradas a continuación:



Imagen 8 Esculturas de personajes manteños en reunion.

Fuente: Fotografía propia.

Se explicó que la mayoría de las reuniones de Elite se realizaban en una especie de circulo, donde todos se sentaban en las simbólicas sillas en forma de U. Esta silla se pudo encontrar en varias localidades del cerro, especialmente en las partes más altas donde se estima que se localizaban las personas de mayor rango.

Una de las características comunes de los manteños era la nariz aguileña. Su piel morena y completamente lampiños, la vestimenta era muy sencilla, la mayoría contaban con taparrabos, y una especie de collar hecho de piedras y tela. Los accesorios como los aretes y narigueras eran muy comunes y también los tatuajes que se dibujaban en el torso y rostro. También usaban coronas y sombreros sencillos.



Imagen 9 Esculturas de personajes manteños (Líder, Guerrero y Shaman).

Fuente: Fotografías propias.

Luego se recorrieron los caminos donde se pudo apreciar los restos arqueológicos, La Ciudad de los Cerros estaba conectada por muchos caminos, que unían sus diferentes zonas o Barrios la cual puede ser una buena representación para las zonas de exploración del juego. Se pudieron apreciar las ruinas encontradas de los restos arqueológicos de la ciudad. Se pudo valorar la forma en la que se organizaban las casas y los tamaños de estas. Las cuales se pueden aplicar en un videojuego con mecánicas de juego y acertijos estratégicos, y de esta forma dar a relucir la organización de esta cultura y su modo de trabajar y convivir.

En conclusión, aunque la cultura manteña carezca de textos donde se pueda encontrar relatos o historias contadas por las mismas personas que habitaron estas tierras, es posible recoger pequeños fragmentos de su espacio geográfico, creencias, vestimenta, flora, fauna y modo de vivir que brinden a la audiencia una pequeña dosis de lo que fue esta cultura.

4.2. PLANTEAMIENTO DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.2.1. Introducción a la propuesta del videojuego

Intay es un videojuego de aventura y estrategia inspirado en la época prehispánica de Ecuador, específicamente del periodo de integración. El propósito del videojuego es netamente de entretenimiento, sin embargo, tiene como propósito secundario dar a conocer de forma indirecta ciertas características de las culturas ecuatorianas, como la vestimenta, costumbres, jerarquías sociales, mitología, lengua y ciertos objetos que usaban los manteños. Además, busca poner al indígena prehispánico al mismo nivel de simbología que los personajes usados con mayor frecuencia en la industria de los videojuegos como ninjas, samuráis, soldados romanos, vikingos, etc.

El videojuego maneja una mecánica no lineal, esta consiste en completar diferentes misiones y derrotar a varios enemigos para fortalecer al personaje protagonista y a la aldea para poder defenderse en una batalla final. El juego está dirigido a un público objetivo amplio de jugadores entre 14 y 24 años.

El objetivo principal es dar a conocer tanto a nivel nacional como internacional que las diversas culturas latinoamericanas ofrecen un amplio espectro de contenido histórico, fantástico y cultural para inspirar diversas temáticas no solo de videojuegos, sino de cualquier medio de entretenimiento. Sin embargo, el contenido cultural que se pretende transmitir será una adaptación de los textos y relatos del verdadero estilo de vida de los manteños.

En caso de que la propuesta de videojuego entre en un estado de desarrollo, se podrán generar modificaciones que mejoren la experiencia y cumpla con las expectativas de un mayor número de personas, ya que los personajes, objetos, mapa, misiones y mecánicas de juego están prestos a cambios con la debida argumentación.

4.2.2. Propuesta gráfica de nombre y logotipo.

Intay es el nombre que se le da al videojuego por ser una palabra corta y fácil de pronunciar en muchos idiomas. En el videojuego este nombre identifica al continente en donde se desarrollará la historia del videojuego.

Intay proviene de una fusión de las palabras quechua: Inti que significa sol y Pakay que significa oscurecer. El significado de esta palabra gira en torno a la narrativa del videojuego, donde al antagonista busca corromper el mundo real y convertirlo en un mundo oscuro bajo tinieblas.



Imagen 10 Logo de videojuego.

Fuente: Diseñado por el autor

4.2.3. Desarrollo de la narrativa del videojuego

Mallku es un guerrero joven de gran reconocimiento en la tribu Hojas por liderar grandes expediciones del continente Intay, parte de sus destrezas incluye ser un gran navegante y pescador. Es un humano de mucha fe y sigue la guía que su abuelo Runakay quien lo ha apoyado durante toda su vida, y lo está entrenando para obtener poderes mágicos.

Runakay es un shaman sabio que continuamente hace viajes astrales donde aprende de los seres espirituales. El uso de la coca le permite concentrarse y viajar al mundo astral dejando su cuerpo en el mundo real en un estado de meditación. En sus viajes se contacta con Umiña, una bella Diosa que protege a los seres vivos con sus poderes curativos. Ella mantiene una estrecha relación con los humanos ya que alguna vez perteneció al mundo de los vivos.

Durante uno de los viajes astrales, Runakay presencié un ser maligno llamado Rakhu. Este ser de gran volumen representado como un demonio blanco es un Dios con aspecto de bestia que busca expandir sus reinos malignos y se alimenta de las almas de los seres vivos para adquirir poder.

La Diosa Umiña la comunica a Runakay sobre el caos en el mundo astral, y del peligro que corren ambos mundos si Rakhu logra apoderarse de todos. La Diosa pide a Runakay un tótem para poder resguardarse y ayudar con sus poderes mágicos en el mundo de los vivos, Runakay a sus órdenes la protege dentro de una esmeralda.

Rakhu al enterarse de este acontecimiento envía varios espíritus corruptos que logran escapar al mundo real. La Diosa Umiña al percibir que los espíritus han pasado al mundo de los vivos le da a Runakay 60 días para prepararse de la invasión, donde Rakhu llegará con todo su ejército para apoderarse de Intay.

A partir de este momento inicia el videojuego, Runakay ordena a Mallku encontrar a los espíritus malignos, derrotarlos y fortalecerse. Además, le pide buscar ayuda en las aldeas cercanas para incrementar el ejército.

4.2.4. Mapa

La región donde se lleva a cabo la historia se llama Intay, la cual está dividida en cinco territorios: Hojas, Manta, Agua Blanca, Sachara y Rocafuerte. El diseño está basado en parte del mapa real de Manta y de Portoviejo. Se delimita al norte, este y sur con una cadena montañosa inaccesible. El mar podrá ser navegable únicamente cerca de la costa delimitándose con una neblina espesa que provocará al personaje que se pierda.



Imagen 11 Mapa de Intay.

Fuente: Diseñado por el autor, basado en el perfil geográfico de Ecuador

4.2.5. Territorios y misiones

Hojas: En el cerro más alto de la región está el territorio Hojas, lugar en donde reside Mallku, el protagonista de Intay. La historia inicia en este pueblo y es donde se llevará a cabo la batalla final. Los Hojeños se caracterizan por ser muy ágiles y llenos de estamina, poseen mayor conocimiento de magia y shamanismo, esta característica les permite mantenerse en el liderazgo de Intay. La misión del protagonista es conseguir realizar varias misiones para incrementar el número de soldados del ejército. Además, es posible recolectar recursos para fortalecer las defensas de la tribu.



Imagen 12: Soldado de territorio Hojas.

Fuente: Diseñado por el autor

Rocafuerte: Este territorio se caracteriza por explotar la zeolita y el roble encontrado en la Cantera Ancestral de las montañas Selpa, localizadas al norte del pueblo. Con ella producen diversas armas y objetos, como boleadoras, piedras punzantes, pocillos, arco y flecha. Los Rocafuerte se identifican por ser arqueros muy hábiles y luchadores a distancia.

Manta: Los manteños están situados al pie del mar y se caracterizan por la producción de balsas. Además, son los principales comerciantes de la concha Spondylus, una pieza de gran valor por su apariencia exótica que puede ser encontrada en el fondo del mar. Los manteños son muy ágiles y se especializan en combate cuerpo a cuerpo.

Agua Blanca: Los habitantes de esta tribu se caracterizan por ser pescadores por excelencia, son excelentes nadadores y viven de lo que logren conseguir del mar. Son muy sigilosos y usan una lanza más fina para cazar, en ciertas ocasiones para batallar contra sus enemigos aplican veneno en la punta de sus lanzas.

Sachara: Esta tribu se encuentra localizada en un bosque húmedo. Son misteriosos y no muy empáticos con el resto de las tribus por lo que están más apartados. No se conoce mucho de ellos a excepción de su gran habilidad para realizar trampas mortales y tener bien resguardado su pueblo.

4.2.6. Mecánicas de juego

Intay es un videojuego con un mundo amplio donde se podrán hacer varias misiones y sub-misiones para vencer a los enemigos o para conseguir más armas, habilidades o fortalecer la aldea. Entre todas las misiones disponibles se detallan las siguientes, una por cada territorio:

Resguarda a la Diosa

En la primera misión Mallku tendrá que asegurar una esmeralda, en la cual se encuentra inmersa Umiña (Diosa de la salud). Para esto tendrá que atravesar algunas pruebas y obstáculos, siendo cauteloso para poder derrotar a los

diferentes enemigos que se encuentran dispersos al largo del recorrido hasta la esmeralda, finalmente cuando ya la tenga en su poder, tiene que regresar a la aldea a salvo y colocar la esmeralda en un altar. Completar esta misión le otorgará a Mallku más salud.

La princesa perdida de Rocafuerte

En el territorio de los Rocafuerte Mallku se verá envuelto en una misión que los originarios de este lugar le piden al ver que es un cazador, la cual es rescatar a una hija del líder del lugar, quien ha sido capturada por almas corruptas por la maldición. La hija del maestro se encuentra en una cueva en lo alto de una montaña. Para poder entrar, Mallku tendrá que distraer a quienes resguardan la entrada y proceder a rescatar a la chica, pero tendrán que apurarse ya que cuando estos se den cuenta que no está la prisionera, van a buscarlos apresuradamente, por lo cual el regreso de Mallku y la chica a Rocafuerte se convierte en una carrera contra el tiempo y los enemigos.

Al regresar a salvo con la chica, el jefe de la aldea le regala un arco y flechas especiales a Malluk, con el cual podrá disparar a objetivos muy lejanos con mucha precisión.

Negocios de guerra

En el territorio de los manteños Mallku tendrá que dirigirse hacia el mar a buscar y recolectar 5 conchas spondylus como muestra de su compromiso y valentía, al demostrarle esto a los manteños, ellos le otorgan su fidelidad a la causa de vencer la maldición, pasando así a formar parte de su ejército.

Cazando al cazador

En esta área Mallku conoce a los mejores pescadores, sin embargo, han tenido problemas últimamente con varios tiburones, por lo cual Mallku se encargará de matar a 3 de ellos para que los habitantes del sector puedan pescar de manera libre otra vez. Al completar la misión le otorgarán a Mallku una lanza especial con veneno, en muestra de agradecimiento por su valentía y amistad.

Problemas de confianza

En esta sección Mallku se verá rodeado de desconfianza por parte de los aldeanos de Sachara, sin embargo, luchará contra varios enemigos y tendrá que derrotar al espíritu maligno Apataru. Al derrotarlo Mallku ganará la confianza de la gente de Sachara y podrá contar con su apoyo en su lucha contra la maldición.

4.2.7. Ficha de personaje

Dentro del basto número de personajes que tiene el videojuego, son cuatro los principales, el diseño de personajes está inspirado en las representaciones encontradas en el viaje al Cerro Hojas y Jaboncillo.

Mallku: Guerrero joven muy habilidoso, nieto y aprendiz de Runakay. Es experto con la lanza y es uno de los principales guerreros del pueblo Hojas. Es muy ágil y sabe aprender nuevas habilidades muy rápido. Es muy carismático y tiene facilidad para comunicarse con los otros pueblos.

Al enterarse del mal que se avecina, Runakay ordena a Mallku para que ayude a vencer los espíritus malignos que han escapado del mundo espiritual y han poseído a los animales que habitan las selvas de Intay, y le pide buscar ayuda en los pueblos cercanos iniciando esta nueva aventura. Al explorar el mundo manteño, Mallku podrá pelear contra varios enemigos los cuales le otorgarán habilidades especiales y realizar misiones para incrementar el ejército de guerreros en la aldea. Además, podrá realizar pequeñas misiones de recolección y pesca que le permitirán realizar intercambios con ciertos personajes del videojuego.

También habrá varios personajes ceramistas y constructores que otorgarán mejoras en las estadísticas de Mallku, armaduras, vestimenta y mejoras visuales en las armas al completar piezas y piedras preciosas. También el personaje podrá encontrar guerreros de elite que le permitirán aprender nuevas combinaciones de ataques.



Imagen 13: Mallku, protagonista de Intay

Fuente: Diseñado por el autor

A continuación, se muestran varias armas y habilidades adquiribles en el videojuego:

HABILIDADES Y ARMAS

DESCRIPCIÓN	DISPONIBILIDAD
Lanza común	Adquirida al inicio del juego.
Lanza con veneno	Esta lanza que causa más daño se podrá conseguir en una pequeña misión en Sachara.
Arco y Flecha	Adquirida tras completar la misión de la princesa de Rocafuerte.
Arco y Flecha de hielo	Adquirida tras vencer a Hiwanku
Visión	Adquirida tras vencer a Atuq
Rastreo	Adquirida tras vencer a Atuq
Bombas de veneno	Adquirida tras derrotar a Asnax
Armadura firme	Adquirida tras derrotar a Apataru
Transformación	Adquirida tras vencer a Pakay
Meditación curativa	Adquirida tras conseguir 5 esmeraldas y entregarlas en el altar de la Diosa Umiña
Navegante	Mallku deberá conseguir varios recursos para armar la balsa en un taller manteño y adquirir la habilidad.
Escudo	Adquirido en Sachara por un aldeano en Sachara

Tabla 3: Habilidades y armas adquiribles en el videojuego.

Fuente: Elaboración propia

Runakay: Viejo Shaman, mano derecha de Apu Marka. A su gran edad ha logrado dominar el s̄hamanismo de manera excepcional. Es abuelo y mentor de Mallku. Continuamente hace viajes astrales donde logra comunicarse con la diosa Umiña.

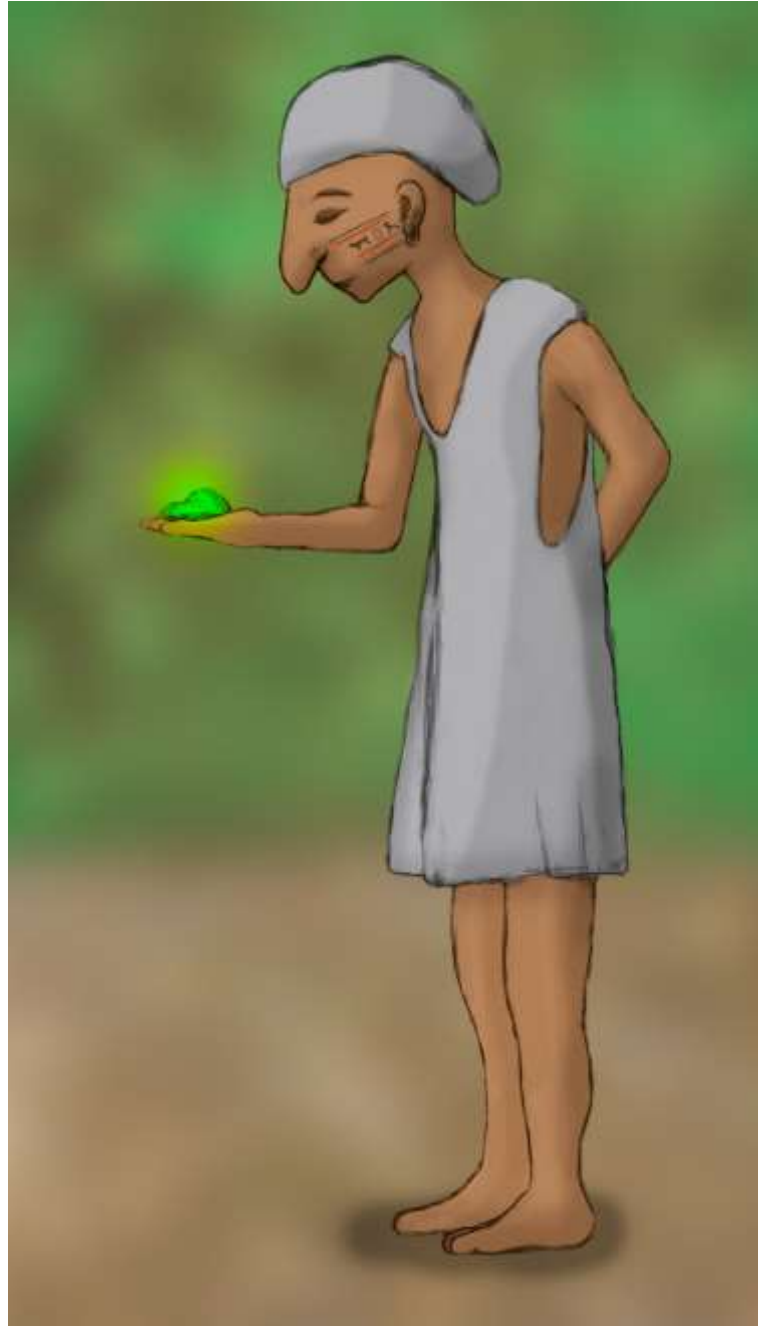


Imagen 14: Runakay, mentor del protagonista

Fuente: Diseñado por el autor

Apu Marka: Líder del pueblo Hojas, de aspecto fuerte y temeroso. Es muy respetado y querido por su pueblo, la mayor parte de sus decisiones las hace en base a los consejos de Runakay, sabe administrar bien el Cerro Hojas y se caracteriza por ser firme en sus ejecuciones.



Imagen 15: Apu Marka, Líder de la aldea

Fuente: Diseñado por el autor

Umiña: Diosa de la salud. Runakay recurre a ella con frecuencia como aliada del mundo astral y para recibir poderes de curación. Al enterarse del caos que se va a desatar en ambos mundos en manos de Rakhu, le pide a Runakay ser resguardada en una esmeralda, desde ahí podrá ayudar con sus poderes curativos. Si Mallku logra conseguir 10 esmeraldas ella le otorgará la habilidad de curación.

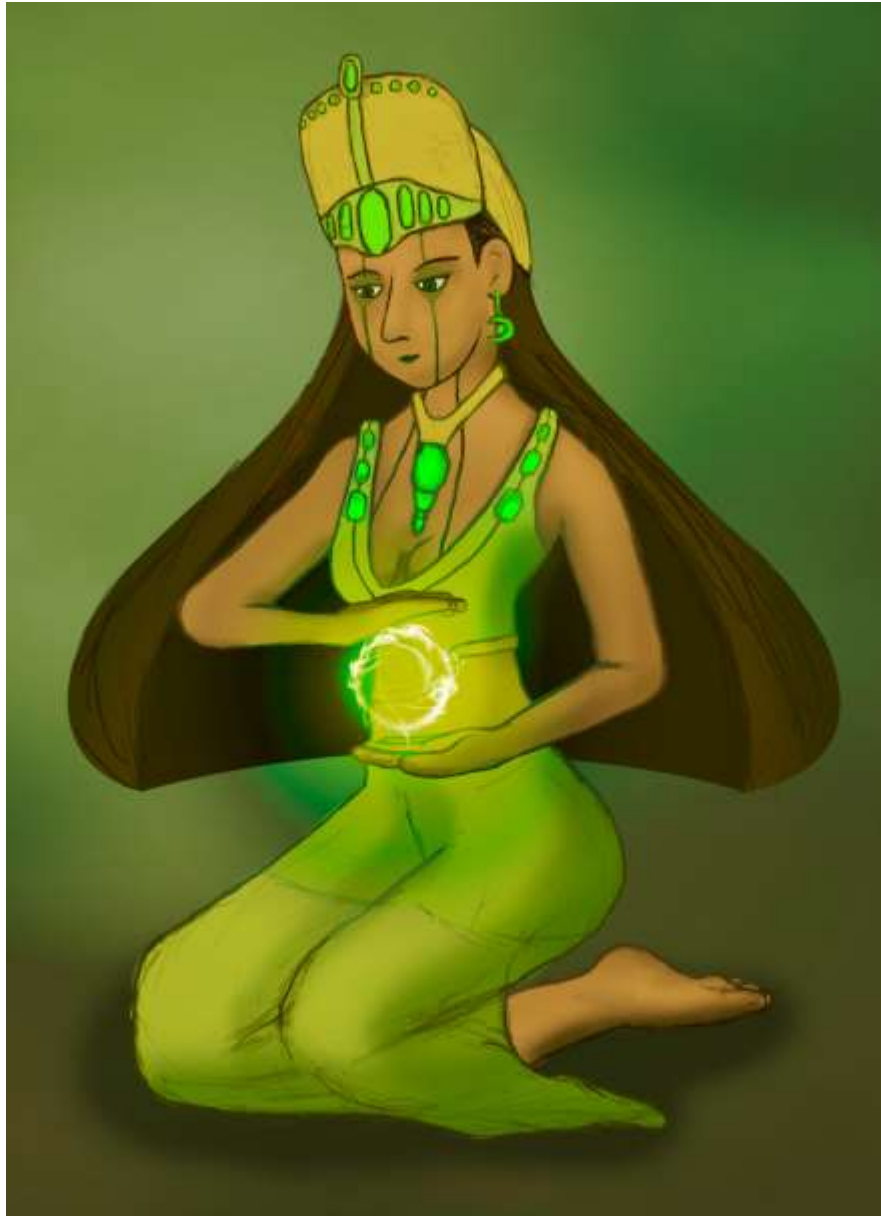


Imagen 16 Umiña, diosa aliada de Runakay

Fuente: Diseñado por el autor

Enemigos:

Los demonios corruptos son todos incoloros, es decir, son de pelaje blanco o negro, están basados en los animales existentes en el Cerro Hojas y Jaboncillo: Perro de monte, gavián, ciempiés, murciélago, cabeza de mate, etc.

Los subjefes estarán localizados en diferentes partes del mapa. Rakhu, el jefe principal, atacará el día 60; en los días 0, 20 y 40 habrá oleadas campales que atacarán al pueblo Hojas, cada oleada tendrá una dificultad mayor. Vencer a los subjefes o completar misiones permitirá al protagonista fortalecer sus habilidades, no existe un orden para pelear contra ellos, sin embargo, no hacerlo incrementará la dificultad del juego en las oleadas. Si el pueblo es vencido en una de las oleadas, el jugador podrá decidir si desea rehacer la batalla campal o regresar al día 0, 20 o 40. Es decir, si el jugador pierde en la oleada campal del día 40, podrá decidir si regresar solo 20 días si cree que necesita reforzar al pueblo o sus habilidades, o rehacer la batalla si cree que realmente puede vencerla.



Imagen 17 Mapa de comparación de enemigos junto a Mallku

Fuente: Diseñado por el autor

Rakhu: Dios de la decadencia, tiene forma de bestia, es muy grande y voluminoso. Su objetivo es conquistar el mundo astral y el real para tener todo el poder del mundo. Se alimenta de la tierra que lo rodea, mientras más corrupto esté su alrededor más fuerte es él.

Al pelear contra Rakhu en la oleada final, invocará varias bestias corruptas antes de aparecer. El protagonista deberá ser suficientemente fuerte para aguantar toda la oleada sin tener como curarse de otra forma que no sea con sus habilidades. Los ataques de Rakhu consisten en poderes mágicos y varios golpes cuerpo a cuerpo como: ondas de luz oscura, un golpe al suelo que levanta una fisura en línea recta, absorción de energía en caso de que alcance a agarrar al héroe,



Imagen 18: Rakhu, jefe principal

Fuente: Diseñado por el autor

Atuq: Espíritu corrupto que toma forma de un perro de monte. Se encuentra merodeando los bosques secos y huye fácilmente si se encuentra en peligro dejando una jauría que lo defiende para no dejar rastros, sin embargo, no escapará más de dos veces. Vencerlo lo convierte en el acompañante de Mallku, el cual otorgará la habilidad de visión que permite ver enemigos invisibles y rastreo para encontrar piezas de cerámica y tesoros escondidos.



Imagen 19: Atuq, personaje enemigo inspirado en el perro de monte

Fuente: Diseñado por el autor

Asnax: Espíritu corrupto que toma forma de un Cabeza de mate. Esta bestia emana un olor desagradable y toxico, se encuentra inmerso en los manglares y está consumiendo toda la vegetación y vida animal, convirtiéndolos en sus discípulos. Para vencerlo es necesario conseguir una máscara especial, la cual podrá ser obtenida tras una misión en Agua Blanca. Vencerlo otorgará a Mallku la habilidad de generar pociones toxicas provenientes de los restos de este demonio.



Imagen 20: Asnax, personaje enemigo inspirado en un cabeza de mate

Fuente: Diseñado por el autor

Hiwanku: Espíritu corrupto que toma forma de un Gavilán. Estará ubicado en el pico de un gran cerro, bajo este hay un pequeño pueblo al cual Hiwanku tiene cubierto de un frio muy fuerte. Para poder pelear contra Hiwanku se debe hacer una misión en el pueblo para conseguir un arco. Vencerlo otorgará a Mallku la habilidad de lanzar una flecha en forma de ave la cual congelará al enemigo.



Imagen 21: Hiwanku, personaje enemigo inspirado en el gavilán

Fuente: Diseñado por el autor

Apataru: Espíritu corrupto que toma forma de un Ciempiés. Este monstruo de tamaño gigante está cubierto de una armadura con púas, motivo por el cual es muy peligroso acercarse a él por lo que es preferible atacar a distancia. Afortunadamente no es muy rápido, no tiene buena visión y no puede percibir olores, pero sus antenas le permiten percibir los movimientos y detectar los sonidos mediante las vibraciones en el aire. Vencerlo otorgará a Mallku una armadura más fuerte, lo que incrementará su defensa.



Imagen 22: Apataru, personaje enemigo inspirado en un ciempiés

Fuente: Diseñado por el autor

Pakay: Espíritu corrupto que toma forma de un Murciélago. Está cerca de Manta, pueblo donde reportan varias desapariciones de personas, posiblemente Pakay es el que los ha estado raptando con su poder de control de almas. Solamente puede ser avistado en las noches, a menos que se cuente con el poder de visión de Atuq. Vencerlo otorgará la habilidad de transformación, la cual permitirá a los monstruos que no sean subjefes o jefe sacarles la corrupción y hacerlos pelear a favor. Esta habilidad tiene tiempo de carga.



Imagen 23: Pakay, personaje enemigo inspirado en un murciélago

Fuente: Diseñado por el autor

4.3. CONCLUSIONES

La investigación realizada brindó una perspectiva amplia en varios de los aspectos que involucran crear un videojuego, como las etapas necesarias para realizarlo y las dificultades que conlleva producirlo en Ecuador. Se analizaron varios parámetros desde los diferentes puntos de vista en base a videojuegos de índole histórico-cultural, desde lo que atrae a los jugadores hasta lo que proponen los desarrolladores en base a su experiencia en el campo.

A pesar de que todos los videojugadores tengan opiniones distintas en cuanto a sus gustos en los videojuegos y varias de ellas estén ligadas a su edad, se detectaron varios aspectos que a todos o a la mayoría les atrae, como el factor de que, aunque una buena narrativa pueda resultar más inmersiva, no importa de que trate la historia mientras que la jugabilidad en mecánicas y objetivos del juego sean entretenidas, como por ejemplo, en videojuegos de aventura, es óptimo el principio de libertad, sin embargo, esta misma libertad se debe manejar de tal modo que el jugador no se pierda y luego se aburra. Aparte de la narrativa y la jugabilidad muchos de los videojugadores a primera instancia se dejan llevar por el aspecto visual y diseño de personajes en algunos videojuegos. Además, un punto muy importante a considerar en base al personaje protagónico en la narrativa es que el jugador debe sentirse apegado a este durante el desarrollo del juego, por lo que es importante desarrollar su personalidad y darle un crecimiento tanto en habilidades como en el sello distintivo que lo diferencia del resto.

En cuanto a las declaraciones por parte de los desarrolladores de los videojuegos Mulaka y El Gran Viaje, se obtuvo varias recomendaciones de lo que se debe hacer y evitar. Lo más importante en cuanto a la aplicación de la cultura en un videojuego es decidir si el videojuego está hecho con el fin de educar o entretener, puesto que el común denominador de los jugadores rechaza la idea de tener que aprender cultura en un videojuego de forma forzada, sin embargo, introducir temas culturales indirectamente mediante la aplicación de vestimentas, espacios geográficos, ciertas costumbres, modo de vida y mitología es aceptado por la mayoría de una forma más amigable.

En base a los comentarios con respecto a la industria de videojuegos en Ecuador, la posibilidad de realizar un videojuego de gama media para arriba es una tarea muy difícil debido a la carencia de la misma industria. Sin embargo, realizar investigaciones y proyectos que promuevan la industria es un gran soporte para que este empiece a desarrollarse en el país.

Una buena forma de empezar a plantear propuestas de videojuegos no solo en Ecuador sino en Latinoamérica es mediante las culturas antiguas que habitaban las tierras sudamericanas, puesto que es un contenido que no ha sido explotado en la industria del entretenimiento y puede presentarse como algo nuevo en ella. Se decidió por la cultura manteña, una de las últimas culturas que habitó la costa ecuatoriana en la época prehispánica, puesto que presentaron buen potencial para basar una historia en ellos, como sus creencias, vestimenta, estilo de vida, flora, fauna y espacios geográficos. Es importante mencionar que aparte de los manteños, existe un vasto número de culturas, historias y espacios geográficos que pueden inspirar a la creación de videojuegos tal como la propuesta que se ha presentado en esta investigación.

Finalmente, recogiendo todos los puntos mencionado esta investigación da como resultado la propuesta gráfica del concepto del videojuego basado en la cultura manteña "Intay". Con la finalidad de que posteriormente se continúe el proceso de desarrollo cuando el equipo de trabajo y financiamiento lo amerite.

4.4. RECOMENDACIONES

En base al Focus Group realizado, se pudo determinar que los usuarios mayores de edad se interesan más por los videojuegos estratégicos, por lo que es recomendable ahondar más durante el proceso del diseño del videojuego en la resolución de acertijos que requieran pensar un poco más y también estructurar unas mecánicas de estrategia con un leve grado de complejidad para defender al territorio de Intay.

A pesar de que Intay sea solo un concepto en el momento, es importante que para que sea desarrollado y tenga éxito deba ser revisado nuevamente por un equipo de desarrollo de videojuegos más especializado. El presupuesto,

requisitos técnicos y recursos humanos necesarios para realizar el videojuego serán generados previo a la etapa de producción.

Se recomienda que el videojuego Intay maneje un concepto de tercera persona, de mundo semi abierto en 3D. Está pensado para que su producción sea destinada a las consolas de videojuegos, principalmente Play Station, y posteriormente para PC. La referencia visual más directa en cuanto al estilo gráfico al que se desea manejar la propuesta es Fortnite, donde los personajes se encuentran en un balance entre el estilo cartoon y el realismo.

REFERENCIAS

- Anton M. y Garcia F. (2014) Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. Universidad Complutense De Madrid
- Asociación Española de Videojuegos (2017) Anuario de la industria del videojuego. Recuperado de: <https://goo.gl/o21gkF>
- Baron, E. (2015) El proceso creativo de un videojuego: una mirada desde el contexto organizacional. Recuperado de: <https://goo.gl/Jaurgr>
- Castro, B. (2011) Revalorización y Difusión de la Mitología de la región andina ecuatoriana basada en la estética gráfica del Realismo Épico. Quito, Ecuador. Recuperado de <https://goo.gl/Uabns7>
- Díaz, K. (2016) Huellas de la ficción. Enseñar Historia a través del análisis de modelos y estereotipos en el Cine y los Videojuegos. Universidad de Alicante. Recuperado de: <https://goo.gl/uV2Zc8>
- Entertainment Software association (2015). Essential facts about the computer and video game industry <https://goo.gl/2u6GFU>
- Gamer Dic (2013) Jugabilidad. Recuperado de: <https://goo.gl/ZA1DjK>
- González D. (2016) Diseño de Videojuegos. 2da Edicion. Bogota, Colombia, Ediciones de la U. Ra-ma Editorial
- Hidrovo T. (2016) Tras las huellas de la Ciudad de los Cerros. Manabi, Ecuador, Corporación Centro Cívico Ciudad Alfaro.
- Marti J. (2010), Marketing y videojuegos. España, Madrid: ESIC Editorial.
- Ministerio de Turismo (2014) 'All you need is Ecuador' es la campaña que está en el mundo. Recuperado de: <https://goo.gl/2G2CKc>
- Morales, E. (2011). El videojuego y las nuevas tendencias que presentan al mercado de la comunicación. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", 4 (2), Artículo 3. Recuperado de: <https://goo.gl/6VHavx>

- Moreno, M. (2010) Aprender Historia en ambientes virtuales. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719330.pdf>
- Nieves, G. (2017) Análisis publicitario y promocional de la campaña “All you need is ecuador” Recuperado de: <https://goo.gl/1VZznH>
- Pérez O. (2011) Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. Recuperado de: <https://goo.gl/m8u25A>
- Santos E. (2016) El arte de El Gran Viaje. Recuperado de:
<http://elgranviaje.net/Libro/ElGranViaje.pdf>
- Senplades. (2013) Plan nacional del Buen Vivir 2013-2017.
- Ubisoft US (2017) Assassin's Creed Community Documentary: Into the Creed. Recuperado de: <https://goo.gl/vSca6w>
- Valdano, J. (2005) Identidad y formas de los ecuatorianos. Quito: Editorial Eskeletra. Recuperado de: <https://goo.gl/gwVnHd>
- Venegas, A. (2016) ¿Se puede aprender historia con los videojuegos históricos? Recuperado de: <https://goo.gl/fM61dk>

ANEXOS

Entrevista no estructurada a Edgar Serrano, director del videojuego mexicano Mulaka.

Edgar, cuéntame un poco sobre la experiencia que tuviste al realizar el videojuego Mulaka, ¿qué es lo principal que podrías aconsejarme para realizar en un videojuego basado en una cultura?

Nosotros con Mulaka desde un inicio fuimos muy cautos en el sentido de la investigación, nos dimos mucho la tarea de ir con los representantes de la cultura, con los Tarahumaras, con los antropólogos para mostrarles las ideas y que nos den el visto bueno, yo quise evitar un conflicto de representar de manera errónea la cultura de los Tarahumara, ya que se está hablando de ellos. Fueron a hablar con ellos y lo documentaron todo con videocámara. Es un proceso muy difícil porque son personas que en su vida han visto un videojuego, pero poder interpretar de manera correcta la cultura de ellos sin afectarlos.

Para darle más autenticidad al videojuego, trata de acercarte más a órganos ya establecidos de lugares culturales y también para tratar de conseguir fondos para la realización del juego acercarte a los órganos gubernamentales.

Otra cosa muy importante, es que realmente a las personas que juegan videojuegos o al gamer promedio, no le importa el aspecto cultural, por esto al momento de venderlo, no debes venderlo como un videojuego cultural, sino pasarlo por debajo como un valor extra. Esto es muy importante si realmente quieres que el juego capte a más gente. Las personas que juegan videojuegos se ahuyentan si escuchan que el videojuego es para aprender sobre alguna cultura. Así que, desde la narrativa, hasta el diseño del juego, si el caso es que la idea es para venderla, es muy importante que no se vaya por la vía de querer enseñar la cultura como característica principal del videojuego. Lo que importa es que el videojuego sea divertido.

Ahora, no tengas miedo de que eso detenga la idea de utilizar la cultura de tus país como fuente de realización de un videojuego, nosotros cuando creímos en la idea de hacer un videojuego basado en la cultura Tarahumara,

pensábamos que íbamos a tener que crear cada uno de los personajes, paisajes e historia desde cero, sin embargo, cuando empezamos a leer libros nos dimos cuenta de que no es así, los cuentos que pudimos leer, y en ciertas ocasiones escuchar, sobre la mitología y las historias de cama que se cuentan de estas tribus, son perfectas para un videojuego. Lo que pasa es que las grandes potencias de los medios de entretenimiento como Hollywood no han hecho que nuestras culturas queden más impregnadas en la mente de las personas, como los Ninjas o los Vikingos, porque quien no cree en historias épicas cuando escucha sobre los vikingos.

Muchas veces vas a tener que volver a trabajar muchas ideas, incluso después de que estén hechas, por eso es muy importante hacer un buen prototipado.

¿Ustedes hicieron algún estudio de mercado previo a hacer el videojuego?

No para nada, y eso fue un problema al inicio. De hecho, lo que nos ayudó a hacer un estudio de mercado fue la campaña de Kickstarter, la cual nos dio un impulso mediático bien grande y aquí conectamos con muchos medios, y nos hablaron de muchas organizaciones inclusive de Estados Unidos que lo que hacen es hablar y promover este tipo de proyectos. Esto terminó siendo nuestro estudio de mercado, porque de una manera u otra nuestro producto llamaba la atención y eso es lo que valía. Sin embargo, nos hubiera servido más recibir todo este feedback desde un inicio, con un estudio de mercado previo para poder iniciar mejor.

Bueno y como director de tu propio juego, ¿qué crees que es lo que lo hace que tu juego llame la atención, que crees que es lo mejor que tiene para ofrecer Mulaka?

Definitivamente para mí lo que hace único Mulaka es la historia, la forma en que manejamos la narrativa de la cultura, y el sentimiento de que es algo nuevo para la mayoría. Pero fuera de esto, ya hablando más de mecánica de juego, el combate es lo que me parece que supimos manejarlo bien y lo que encuentro que para muchos ha sido muy divertido.

Y ahora que ya has obtenido más retroalimentación del juego, si pudieras cambiar algo en la jugabilidad que haga que el juego sea aún más llamativo, ¿que sería?

Pues muchas cosas, yo le pondría un sistema de poder más complejo, de forma que el personaje suba de nivel y sea más fuerte con el pasar de las misiones. Y lo otro sería meterle más personalidad a Mulaka, puesto que el desarrollo del personaje es muy lineal, independiente de que vaya ganando ciertas habilidades, el protagonista desde el inicio es un todo poderoso, puede pelear contra todos sin problema, me hubiera gustado poder humanizar más al personaje, que, aunque él tenga poderes y sea muy habilidoso, que tenga una historia previa que ayude a crear un mejor vínculo con el que lo esté jugando, como Kratos en God of War quien tiene una tragedia familiar.

Esto pasó porque Mulaka desde un inicio no fue pensada para llegar a las plataformas a las que ha llegado, nosotros esperábamos hacer un juego muy corto para PC de máximo tres horas. No hubo un estudio del personaje en absoluto. Y pues esto fue un gran error, no haber pensado en grande desde un comienzo, así sea de ir poco a poco, pero yo te recomiendo que seas ambicioso, que pienses que tu videojuego va a llegar a todo el mundo. Nosotros fuimos muy humildes con nuestra idea, y eso hizo que el juego realmente carezca de algunos aspectos que lo hagan excelente, es bueno, pero no es excelente.

Ahora, tampoco es de exagerar con la ambición, hay que pensar en grande pero también hay que ponerse límites para saber hasta dónde llegarás. Mas bien tienes que pensar inteligentemente para poder construir la flexibilidad de que si se necesita el diseño se presta para crecer.

¿Qué consola me recomendarías dirigir el videojuego?

Aunque dirigir un videojuego para computadora sea lo más fácil, tienes que pensar que existe una infinidad de videojuegos para PC y es más difícil sobresalir en este. Si el videojuego sale para PC, estarás compitiendo con más de 5000 videojuegos anuales. A menos que tengas un concepto demasiado original, que llame la atención y no se pueda copiar, yo no te recomendaría dirigir tu videojuego para PC, tiene que ser algo que fácilmente se pueda dirigir a Youtubers, a Streamers, que se haga viral, por más feo que suene, si no puedes lograr esto, yo te recomiendo pensar un poco más en grande y apuntar a consolas. Una vez que hayas llegado a poner tu juego en una consola, entonces ahí piensa en dirigirlo a PC, ya que con una consola tu videojuego se convierte en un producto de mayor calidad. No tengas miedo de realizar un videojuego para otro sistema fuera de la PC.

La consola con la que menos problemas tuvimos fue Play Station, fue un correo y ya. Así que te recomiendo que apuntes el videojuego inicialmente a esta plataforma.

¿Crees que el hecho de usar una cultura en un videojuego es contraproducente para llegar a más personas?

Como te comenté hace un rato, no te recomiendo vender una idea a los gamers desde el punto de dar a conocer la cultura. Pues depende de las intenciones que le quieras dar a tu videojuego, si la finalidad es impulsar la cultura sin fines de lucro entonces promuévela, no hay problema, pero si realmente lo que buscas es lucrarte, yo creo que no debes darle mucho énfasis al aspecto cultural, sino meterlo como algo secundario.

¿Recomendaciones finales?

Pues empieza a desarrollar desde ya. Mientras vas avanzando en tu idea, deberías ir trabajando en pequeños proyectos, has juegos, de lo que sea, pequeños, no importa que sean sosos, hay muchas plataformas donde puedes subir tus juegos, como itch.io. Los game jams son la mejor forma de introducirte a este mundo, así que si ves uno pues metete y capacítate. No tengas miedo y empieza desde ya.

Entrevista no estructurada a Ernesto Santos, director del videojuego ecuatoriano El Gran viaje.



¿Como empezaste a hacer el Gran Viaje, que fue lo que te impulsó a iniciar este proyecto?

El Gran viaje fue una motivación personal, pues para nosotros los millennials los videojuegos son una parte de nosotros, son algo que ha estado presente en nuestras vidas. Uno de los problemas que siempre ha habido en Ecuador es que no está desarrollada la industria del entretenimiento, entre ellas la de los videojuegos.

Yo empecé la carrera de diseño gráfico y no sabía que era posible hacer videojuegos. Luego inicié una maestría de Diseño Multimedia de inmediato, en donde comencé a hacer más cuestiones multimedia, animación y 3D. Entonces mientras más me metía en eso me percaté que con todo lo que había aprendido, el medio y con la gente que había conocido si era posible realizar un videojuego.

En el momento que decidí que quería hacer un videojuego ya estaba trabajando en la Universidad de Cuenca, y ahí nos permitían generar proyectos de investigación, fue ahí donde propusimos un proyecto como tal (crear un videojuego) y nos lo aprobaron. Esa es la cuestión real de haber iniciado un juego.

De ahí, te comento que el Gran Viaje está detenido en este momento, el proyecto ha quedado en pausa y mientras tanto estoy más enfocado en estudiar el mercado detrás de los videojuegos, Estamos proponiendo un nuevo proyecto para videojuegos el que entrará en un concurso universitario. Que espero salga ganador, sin embargo, estoy más enfocado en conocer el mercado, me interesa saber qué es lo que podemos hacer para impulsar la industria de los videojuegos en el país.

Volviendo a tu pregunta inicial, dentro de la universidad, plantear temáticas un poco más comerciales no te va a resultar porque el mercado no lo va a entender ni las autoridades. Por eso hay que ir del lado que se tiene que es la cuestión cultural. Ese fue el motivo por el que hicimos el videojuego así. Entonces cuando lo pensamos dijimos, pues si, la parte cultural es un buen potencial para iniciar un proyecto de videojuegos, pues es algo que no se ha tomado aún en el exterior para explotarlo porque desconocen de estas culturas. En cambio, afuera todos los videojuegos son lo mismo, están regidos por una industria que ya te pone las pautas y las normas establecidas.

Y es por ahí por donde debemos enfocarnos, con nuestras culturas podemos generar cosas únicas, nos dimos cuenta de que la temática Cañari era una fortaleza para generar contenido y creo que ese debería ser el camino por el cual los videojuegos en Ecuador podrían sacar potencial. No puedes hacer un videojuego de la primera guerra mundial, por ejemplo, el mercado ya tiene tomado este segmento y es imposible competir con eso.

¿El Gran Viaje fue el primer videojuego que desarrollaste?

Pues si, como videojuego este fue el primero que he desarrollado. Las únicas aproximaciones previas a este desarrollo fueron los diseños de interfaz que se realizaban en la carrera, pero no pasaban más allá de diseños. Pero a la final terminamos haciendo el videojuego, El Gran Viaje fue a la final un reto que nos propusimos, en el que queríamos demostrar que estábamos aptos para hacer un proyecto de este tipo. Y para serte sincero nunca pensamos que íbamos a tener el impacto que tuvimos.

¿Qué fue lo que te llevó a desarrollar El Gran Viaje con ese género, por qué aplicaste ese tipo de jugabilidad?

Veras, yo creo que el Gran viaje ha sido una gran experiencia de aprendizaje en donde aprendimos más de los errores, No tuvo una metodología clara de trabajo y al final lo entendimos, pues nunca nos fundamentamos en ningún videojuego.

Nosotros iniciamos el desarrollo sin realmente analizar el terreno, no hubo un estudio. No hicimos focus group ni ningún otro tipo de análisis. Decidimos hacer el videojuego en mundo abierto porque hemos jugado muchos juegos de ese estilo, como Far Cry o Príncipe de Persia, y se nos quedó en el subconsciente. Generamos una historia de base y de ahí fuimos construyendo todo gráficamente. Esto fue un error porque la verdad perdimos mucho tiempo, Talvez si hubiéramos tenido un análisis más completo, hubiéramos resuelto más cosas en un menor tiempo.

Decidimos hacer el Gran Viaje nada más para nosotros, que al final motivó a muchas personas, teníamos poco estudio, no sabíamos de diseño de niveles, ni de diseño de mecánicas, ni teorías de desarrollo cognitivo, o sea no sabíamos absolutamente nada. Yo creo que nos percatamos de la importancia hasta que lanzamos el demo y la gente empezó a darnos retroalimentación que fue muy positiva. Tal vez el lado negativo del juego es que no nos enfocamos en un público de todas las edades. Unas personas decían que era bueno y otras que era malos.

Pero este es el camino que se debe seguir para aprender, equivocándonos es como aprendimos de los consejos que no hubiéramos podido leer en ningún lado. El camino es duro.

Y en base a tu experiencia ¿en dónde se encuentra la industria de los videojuegos en Ecuador?

Veras, lo interesante cuando acabamos el Gran Viaje como es un proyecto académico tuvimos que crear contenido académico, que son publicaciones indexadas. En donde hicimos un análisis de la industria de los videojuegos de manera local, y lo que a mí me llamó la atención es que Ecuador no tiene una

industria de videojuegos como tal, esto no quiere decir que la gente no está haciendo videojuegos en el país. El caso ejemplar es de Eduardo Villacis que hace 15 o 20 años trabajó en su primer videojuego y el problema fue que la persona que manejaba el dinero se fugó con el dinero, porque son cuentas grandes, y pues se le fue del país con todo el dinero del proyecto. De ahí tenemos To Leave, y creo que también tienen el mismo problema de mala administración de recursos.

Entonces, cuando nosotros fuimos al E3 nuestra primera idea fue querer obtener una inversión de 1 millón de dólares para terminar el juego como tal, llegamos allá y nos dimos cuenta que hacer videojuegos es difícil porque aún no somos una competencia, afuera la competencia es tan dura que no es muy posible poder resaltar y que lo ideal es hacer el videojuego aquí en Ecuador, crear industria acá, pero la mayoría de las primeras industrias que se han desarrollado en Latinoamérica nacen de entes estatales.

Lamentablemente Ecuador vive del comercio, de la alimentación y del transporte, y las listas de las empresas más fuertes del país son de empresas de alimentos como Grupo la Favorita y grupos de transportes. Y las únicas que tienen que ver con tecnología son Claro y Movistar, pero no son empresas nacionales, son de otro lado. No hay un apoyo a la innovación, y cuando ves los números te das cuenta de que puedes verlo de dos maneras, o te rindes y dices que estamos fregados o buscas un papel fundamental para poder crear industria.

Yo creo que Ecuador, ahora, en estos años no es el lugar ideal para hacer videojuegos, tal vez de aquí en unos 5 o 10 años si será posible, pero esto depende de nosotros, cada uno de los proyectos que hacemos, el papel que yo juego, que tu juegas, de todos los que hacen tesis y todas las personas que hacen pequeños videojuegos es tratar de crear una industria alrededor de esto, el problema que yo veo es que las personas se desaniman, y es dura esa realidad. El camino que yo tomé es seguir haciendo videojuegos, seguir en el camino y yo sé que talvez no me haga millonario, pero el trabajo que estoy haciendo espero sirva para que en algún momento venga una persona y diga "ok es el momento".

El generar industrias no solamente significa que haya personas que hagan videojuegos o personas que los consuman, Ecuador es el 8vo país en Latinoamérica que más consume videojuegos, en lo que va del año ya son 71 millones de dólares que se han consumido en consolas de videojuegos y videojuegos de afuera, es un montón de dinero. El problema cual es, tienes personas que les gustan los videojuegos, tienes personas que quieren desarrollar videojuegos, pero que sucede, no hay inversores, no hay universidades que generen carreras y no tienes una investigación alrededor de esto, estos son los tres aspectos que están faltando.

Me ha molestado que mucha gente hace su tesis y como se percata de la realidad lo dejan ahí y se echan para atrás, entonces la idea no es esto, la idea es que sabes que hay un problema ahí y como lo resuelves.

Pensando en la posibilidad de volver a trabajar en el desarrollo de El Gran Viaje, ¿Qué crees que le falta al juego? ¿Qué le agregarías o que le sacarías para que el juego tenga éxito?

Buena pregunta, pues lo primero que haría es trabajar en el sistema de dinámicas y mecánicas, es básicamente definir los puntos de interacción que deben existir, los objetivos, las misiones y los beneficios que puede conseguir el personaje alrededor de esto, esto es algo que yo desconocía y cuando estuve en el E3 fue cuando me hablaron sobre dinámicas y mecánicas.

No lo hiciera de mundo abierto, en realidad esto fue un error con respecto al tipo de presupuesto que se necesita. Las características que tiene El Gran Viaje, en cuanto a gráficas y el tipo de juego planteado conlleva un presupuesto de 1 millón de dólares, el presupuesto lo hicimos al final, cuando armamos el juego. El Gran Viaje tiene dos opciones en este momento, o conseguir el millón de dólares y terminarlo como está, o reducir el presupuesto y rediseñar todo el juego.

Lo que hemos decidido es dejar El Gran Viaje como proyecto final, queremos empezar a desarrollar videojuegos más pequeños, para aprender de ellos y solventar las cosas que no sabemos y cuando tengamos todo ese conocimiento, con tengamos los recursos, retomar El Gran Viaje y terminarlo.

Sin embargo, yo te recomiendo que sigas con tu proyecto, en realidad esto es lo que te servirá para aprender más, si nosotros no hubiéramos hecho El Gran Viaje no hubiéramos aprendido de nuestros errores. Pero si estas motivado para hacer algo, por más difícil que parezca en verdad hazlo, porque lo vas a lograr. Nosotros cuando hicimos El Gran Viaje no sabíamos nada de videojuegos y lo hicimos, todo el mundo puede hacer videojuegos, es así de simple. Y si te pones a pensar en la industria, si te pones a pensar en el dinero y en todas las cosas que la mayoría de la gente piensa que hace que se detengan en el desarrollo de videojuegos, ahí no lo lograrás.

¿Y qué fue lo más difícil a la hora de hacer El Gran Viaje?

El no tener una línea clara del proceso, era prueba y error, y perdíamos mucho tiempo, por lo que había noches que no sabíamos si íbamos a poder acabar. Es de ir aprendiendo, ir leyendo y había días que no sabías la verdad en donde estabas y otros en donde todo lo tenías claro, y eso fue lo más duro.

Finalmente, ¿Alguna recomendación final?

Lo primero es, que no te desmotives, en el camino te encontraras con muchos problemas y mucha gente te dirá que todavía no hay como hacer videojuegos, a pesar de lo que te he dicho, que no hay industria y que es difícil hacerlo, tienes que hacer videojuegos, tienes que generar y demostrar lo contrario. Lo importante es tu objetivo, tienes que leer, busca alguna comunidad de desarrolladores ya que si hay personas que quieren hacer videojuegos.

Evidencias de la visita al sitio arqueológico Cerro Hojas y Jaboncillo



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Lambertucci Álvarez Diego José**, con C.C: # 0918341819 autor del trabajo de titulación: **Concept art para la producción de un videojuego basado en la cultura y geografía de Ecuador** previo a la obtención del título de **Ingeniero en producción y dirección de artes multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **13 de marzo de 2018**

f. _____

Nombre: **Lambertucci Álvarez Diego José**

C.C: **0918341819**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Concept art para la producción de un videojuego basado en la cultura y geografía de Ecuador.		
AUTOR(ES)	Diego José Lambertucci Álvarez		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Ing. Alonso Eduardo Veloz Arce, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en producción y dirección de artes multimedia		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en producción y dirección de artes multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	13 de marzo de 2017	No. DE PÁGINAS:	104
ÁREAS TEMÁTICAS:	Videojuegos, Diseño, Cultura		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Videojuego, Concept Art, Cultura manteña, Industria de videojuegos, Intay, Entretenimiento		
RESUMEN/ABSTRACT	<p>Con la finalidad de promover la cultura y geografía de Ecuador, se desarrolló una propuesta conceptual del videojuego Intay, el cual está basado en la cultura prehispánica manteña de este país. También, por medio de este proyecto se busca promover la industria de los videojuegos de Ecuador la cual aún carece de competencia para existir como industria.</p> <p>La propuesta está presentada a través de un pequeño concept art, el cual contiene las bases para continuar el desarrollo del producto. La investigación realizada ayuda a sustentar el porqué de la propuesta, donde se consideraron opiniones de los video jugadores activos y de los desarrolladores de videojuegos latinoamericanos.</p> <p>Intay es un concepto desarrollado en base a las personas que habitaban las antiguas tierras de Manabí, su vestimenta y creencias se han plasmado de tal manera que resulten atractivas para el video jugador común en el mercado.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-967737032	E-mail: dj_lambertucci@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Alonso Eduardo Veloz Arce, Mgs. Teléfono: +593-967737032 E-mail: alonso.veloz@ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			