

SOSTENIBLE

La ESPOL promueve los Objetivos de Desarrollo Sostenible

TRAILER PROMOCIONAL DE UN VIDEOJUEGO DE PLATAFORMAS EN 2D CON UN DISEÑO DE PRODUCCIÓN BASADO EN LAS CULTURAS PRECOLOMBINAS ECUATORIANAS



LA SONATA DE LAS DEDSAS

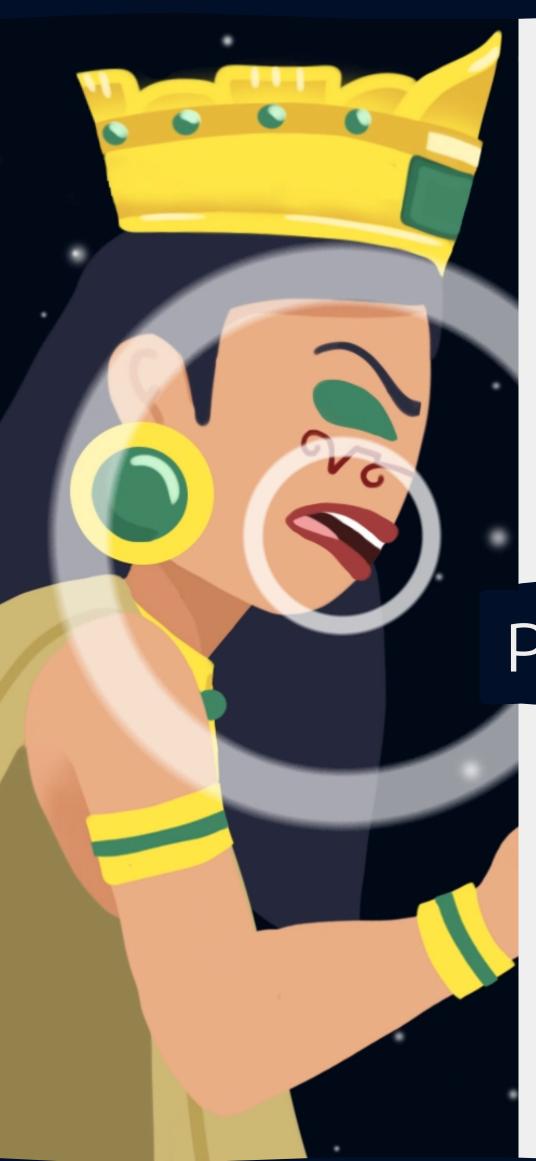
PROBLEMA

La escasa representación de las culturas precolombinas ecuatorianas en los videojuegos refleja una falta de visibilidad de este patrimonio cultural en la industria del entretenimiento digital. Aunque estas culturas pueden estar presentes en otros medios, su limitada aparición en los videojuegos restringe su impacto y conocimiento entre las nuevas generaciones.





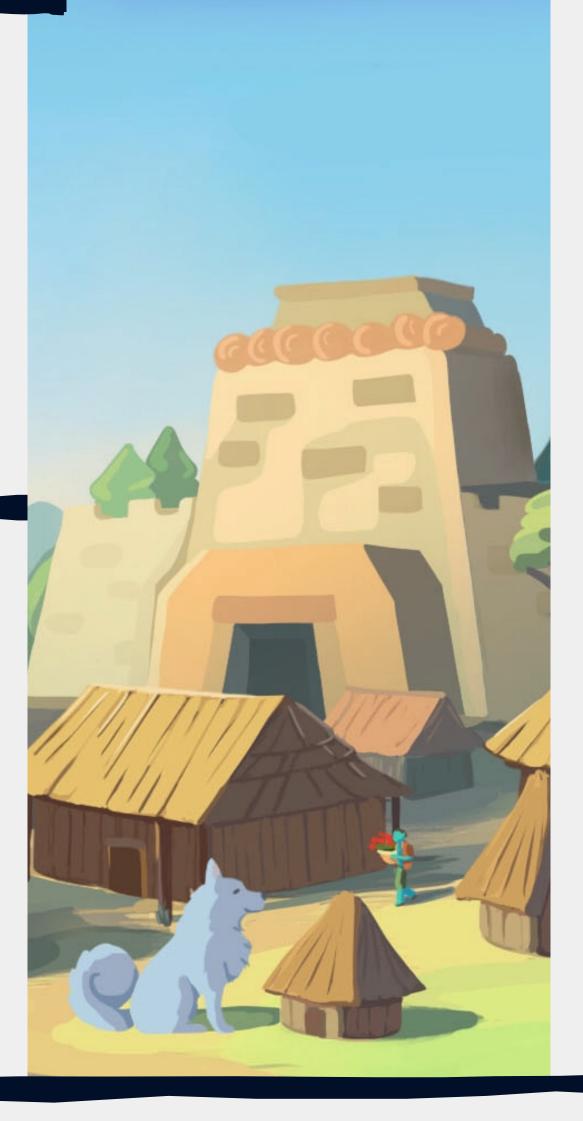




Crear un tráiler de un videojuego de plataformas 2D digital a través del diseño de producción cuyo propósito sea la representación de las culturas precolombinas ecuatorianas para dar visibilidad de la cultura y el patrimonio ecuatoriano.



Crear un tráiler de un videojuego en donde se vean representadas las culturas precolombinas ecuatorianas Jama-Coaque, Valdivia y Quitu-Cara en el diseño de producción. Además, diseñar personajes, escenarios y una historia original tomando como inspiración y referencias estas culturas.



RESULTADOS

Como resultado se llegó a realizar un tráiler promocional de un videojuego de plataformas en 2D que incluye una cinemática en donde se ven representadas varias culturas precolombinas tanto en el diseño de personaje como en la creación del mundo.

CONCLUSIONES

Al combinar las diversas culturas precolombinas del Ecuador con el diseño de producción y la narrativa, se ha llegado a la conclusión de que los videojuegos pueden servir como un medio para dar a conocer distintas tradiciones y elementos culturales, contribuyendo preservación y difusión del patrimonio ecuatoriano en un formato interactivo y accesible para nuevas audiencias.



