Escuela Superior Politécnica del Litoral

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

La ESPOL promueve los Objetivos de Desarrollo Sostenible

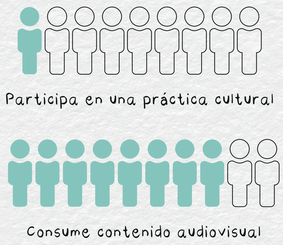
Bryan Medina
bryanmed@espol.edu.ec

Samantha Rodhen
srodhen@espol.edu.ec

DISEÑO DE ELEMENTOS VISUALES PARA UN VIDEOJUEGO DE TIPO AVENTURA GRÁFICA

PROBLEMA

En el Ecuador, el creciente consumo de contenido audiovisual, impulsado por la globalización y la digitalización, dificulta los esfuerzos tradicionales de preservar la cultura. Sin embargo, el proyecto "El videojuego como herramienta para rescatar saberes" ve una oportunidad para rescatar estos saberes a través de una aventura gráfica.



OBJETIVO

Desarrollar una propuesta de elementos visuales para un proyecto de videojuego que busca la preservación de la cultura y saberes ancestrales a través de técnicas de diseño gráfico.

PROPUESTA DE VALOR

El proyecto establece el estilo visual que se seguirá durante la producción del videojuego, proporcionando documentos guía que serán beneficiosos para los futuros colaboradores. Además, garantiza que se mantenga el concepto original, un estilo artístico influenciado por técnicas tradicionales.

RESULTADOS

Los artes finales fueron revisados por tres profesionales especializados en ilustración y animación, quienes proporcionaron sus comentarios sobre los aspectos visuales y técnicos para mejorar los elementos. Además, se llevaron a cabo entrevistas con representantes del público objetivo para validar la efectividad del trabajo.

CONCLUSIONES

Se han realizado avances significativos en los elementos visuales del videojuego, permitiendo establecer un estilo coherente. Esto facilita la finalización de las escenas de la cinemática y la programación del primer nivel con diálogos funcionales. Las validaciones aseguran la calidad de los diseños, garantizando un producto final consistente.

ARTE-481
Código Proyecto

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD