



Universidad del Azuay  
FACULTAD DE DISEÑO  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



Trabajo de Graduación  
Previo a la Obtención del Título de Diseñador Gráfico

DISEÑO GRÁFICO DE UN VIDEOJUEGO  
PARA EL INCREMENTO DE LOS CONOCIMIENTOS  
DE LA HISTORIA ECUATORIANA

AUTOR  
Juan Diego  
Mejía Domínguez

DIRECTOR  
Dis. Juan Carlos  
Lazo Galán

D I S E Ñ O  
FACULTAD





Las imágenes de este libro son de libre dominio en internet y le pertenecen a sus respectivos autores.





## Dedicatoria

A mi Madre, cuyos consejos me han enseñado que para llegar al objetivo se requiere de madurez para no dejarme vencer y valentía para afrontar mis miedos.

A mi Padre ya que con su ejemplo me ha inculcado la importancia de afrontar las responsabilidades con entrega y energía.

A mi hermana, que con su inigualable sonrisa me recuerda que ante cualquier obstáculo, se requiere de aliento para no caer.

A mis familiares y amigos por la compañía y ánimos brindados.

A mi compañera y amiga durante todo este proceso Sandris



## Agradecimientos

A mi Director de Tesis por el apoyo brindado en todo el proceso de la elaboración de todo el proyecto

A mis tutores Toa Tripaldi, Juan Santiago Malo y Diego Larriva.

A Gabi Moreno por la bella portada y el escenario.

A mis compañeros por las ideas que aportaron para la realización de mi tesis.

A Christian Sari por la programación del videojuego.



## Capítulo 1

13

	<b>Sección A</b>	<b>15</b>
A.1	Multimedia	16
A.2	Diseño de Videojuegos	17
A.2.1	Videojuegos en Ecuador	17
A.3	Historia y clasificación de los videojuegos	18
A.4	Teoría del aprendizaje social	20
A.4.1	Videojuegos aplicados a la educación	20
A.5	Aprendizaje lúdico	21
A.6	El aprendizaje 2.0	21
	<b>Sección B</b>	<b>23</b>
B.1	Historia	24
B.1.1	Historia Ecuatoriana	24
B.2	Aprendizaje y objetivos de la enseñanza de la historia	25
B.3	Enseñanza de la historia en el contexto Ecuatoriano	25
B.4	Los Cañaris	26
B.5	Los Incas	30
B.6	Percepción de los jóvenes hacia la historia	37
	<b>Sección C</b>	<b>45</b>
C.1	Guionización	40
C.1.1	Guión técnico	41
C.1.2	Guión literario	41
C.2	Música y sonido en un videojuego	42
C.3	Ilustración y animación	42
C.4	Diseño gráfico de la interactividad	42
C.5	Diseño de niveles	43
C.6	Tecnología	43
	<b>Sección D</b>	<b>39</b>
D.1	Homólogos	46
D.1.1	Arquitectura	46
D.1.2	Diseño	48
D.1.3	Usabilidad	50
	Conclusiones de investigación	50

## Capítulo 2

	<b>Sección E</b>	
E.1	Target	
E.2	Análisis del proyecto de Tesis	
E.2.1	Esquema de visualización de actores	
E.2.2	Cuadro de involucrados	
E.2.3	Posición y caracterización de los involucrados	
E.2.4	Cuadro de involucrados	
E.2.5	Análisis sobre el lugar	
E.2.6	Análisis de recursos	
E.2.7	Análisis sobre el tiempo	
	Partidos de Diseño	
E.3.1	Formal	
E.3.2	Funcional	
E.3.3	Tecnológico	

53

## Capítulo 3

67

55

56

57

57

58

58

59

60

60

61

62

62

63

64

### Sección F

F.1 Ideas creativas

F.2 Guión

F.3 Cromática

F.4 Desarrollo de personajes

F.5 Desarrollo de personajes secundarios

F.6 Desarrollo de escenarios

F.7 Animación personaje masculino

F.8 Animación personaje femenino

F.9 History board

F.10 Programación

F.11 Videojuego

F.11.1 Diseño de la imagen global del videojuego

F.12 Validación

F.13 Conclusiones y recomendaciones

69

70

74

77

78

80

81

82

86

90

92

93

94

99

102





## Problemática

“La historia es la principal fuente del saber y consecuentemente, la más importante de las ciencias. En ella confluyen todas las ramas del conocimiento”(Historia Universal,II). Las personas han transmitido desde tiempos ancestrales conocimientos a las nuevas generaciones por medio de relatos, con el desarrollo de medios impresos se logró que estos conocimientos pudieran ser difundidos casi universalmente mediante libros, revistas, manuales y guías.

En nuestro país la familia ha sido un eje importante en el aprendizaje y la transmisión de conocimientos, consolidando y preservando la identidad nacional; los abuelos transmitían sus conocimientos a los padres a través de relatos mientras estaban reunidos. Con la llegada de la imprenta se imprimieron libros de cualquier tema y la relevancia de estas reuniones familiares fueron disminuyendo (Avilés, 30).

En la contemporaneidad el aprendizaje es una actividad interpretativa, más que la cuestión de crear una representación interna de la realidad o de representar el mundo externo lo que se postula es como se interpretan las interacciones con el mundo de forma que tenga significado (Giroux, 150) en este proceso de

transición entre la educación tradicional y la educación contemporánea según Katherine Guamán pedagoga con varios años de experiencia “las herramientas más eficaces y más usadas para la enseñanza son las mesas redondas y debates con gran cantidad de medios audiovisuales”

El desarrollo de medios de comunicación audiovisuales ha cambiado lo que resulta atractivo para adolescentes desplazando casi en su totalidad el interés por la lectura.

Al no tener un medio realmente eficaz que despierte interés en los jóvenes, la historia poco a poco esta siendo olvidada, mientras permanece en libros sin personas que se interesen en conocerla. En este mundo globalizado se impone cada vez más la riqueza, el conocimiento y las libertades hasta límites desconocidos, pero también amenaza con aniquilar las identidades, ahogar los espacios y las ideologías de las sociedades y sectores más pobres; es decir, nos ha llevado a un torbellino global de acumulación de riqueza, homogeneización y pérdida de nuestra historia nuestras ideas y nuestros pensamientos que desembocará en un pueblo sin identidad( Bacacela, 1)



## Objetivo General

Aportar en el reforzamiento del aprendizaje de la historia en jóvenes



## Objetivo Específico

Diseñar y programar un videojuego que estimule el aprendizaje de la Historia ecuatoriana





# Abstract

## Diseño gráfico de un videojuego para el incremento de los conocimientos de la historia ecuatoriana

La enseñanza de la historia ha cambiado, en la actualidad desecha la biografía de personajes como eje principal y la sustituye con eventos importantes y su vinculación con la realidad actual. Sin embargo en los colegios aún se enseña de la manera tradicional, que, para los estudiantes, resulta aburrido y poco didáctico.

Mediante el uso del diseño multimedia, diseño interactivo, diseño lúdico y aprendizaje 2.0, este proyecto propone un videojuego que recrea escenarios, personajes y tradiciones de una parte de la historia de las culturas aborígenes, aportando así al aprendizaje de la historia de una manera dinámica, divertida y eficaz.

### A Graphic Design of a Videogame to Increase the Knowledge of Ecuadorian History

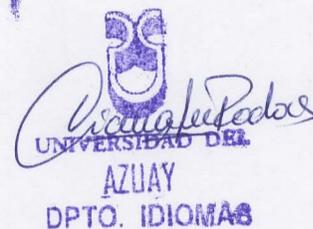
The teaching of history has changed lately. People's biographies as the main component of a story have been substituted by important events which are connected to social reality. However, history is still taught in the traditional way in schools. This has resulted into boring, non-didactic classes.

Through the use of multimedia design, interactive design, ludic design, and 2.0 learning, this project's aim is the elaboration of a videogame to create settings, characters, and traditions of one part of the history of aboriginal cultures, so as to contribute with the learning of history in a more dynamic, fun, and efficient way.

#### Key words:

ludic learning, 2.0 learning, animation, Ecuador, scriptwriting, multimedia, education, identity

Author: Juan Diego Mejía Domínguez



Translated by,

Rafael Argudo



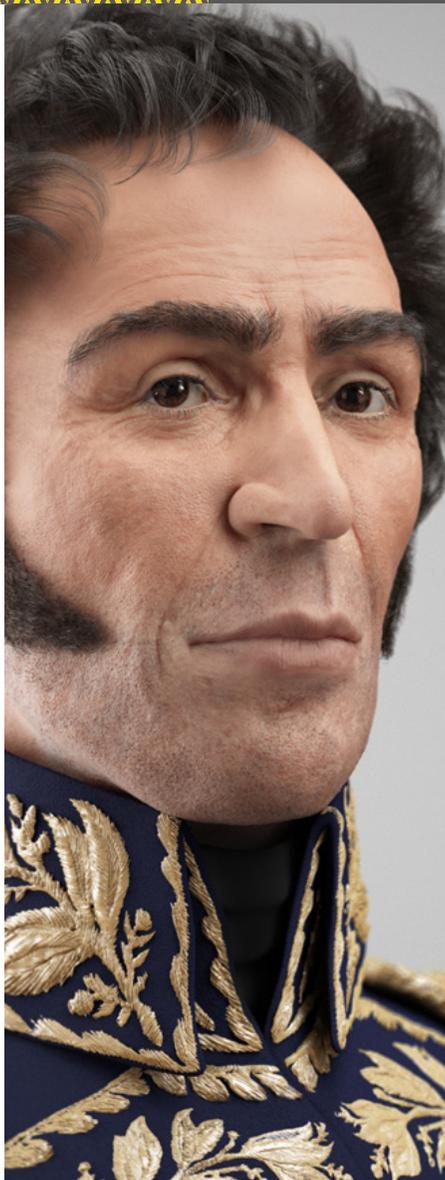
**CAPÍTULO**







**SECCIÓN**



# A1 / Multimedia

Multimedia es cualquier combinación de textos, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a usted por computadora u otros medios electrónicos

**Douglas Francisco Zambrano Rodríguez**

**E**timológicamente, la palabra multimedia significa “múltiples medios”, y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información. Según esta definición tan general, una televisión o un periódico serían dispositivos multimedia, pero nosotros vamos a restringir este concepto al de multimedia digital: “es la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, vídeo, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente. (Universidad de Murcia, 2004: 3)

**Multimedia educativa:** Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo. Algunos eventos temporales importantes de la multimedia educativa: 1975/1980 Programación – 1985 Multimedia – 1990/1995 Internet – 2000 E-learning – 2005 Redes Sociales- En los últimos años las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

**Multimedia publicitaria:** Es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tablets, móviles, desarrollo web, TDT (Televisión Digital Terrestre), hipertexto y el correo, y como elemento destacado las redes sociales como herramienta de difusión viral.

**Multimedia comercial:** En este tipo de multimedia encontramos una gran variedad de entregables, tales como: Bases de datos (DB), promociones, catálogos, simuladores, páginas web, publicidad entre otros, todo este material se presenta en forma digital, interactivo y su funcionalidad principal es la de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir un servicio o producto.

**Multimedia informativa:** Está relacionada con los elementos multimediales que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios, esta información se presenta en la mayoría de los casos en forma masiva (entorno mundial) y se mantiene actualizada al momento de los hechos, su valor informativo es primordial para conocer hechos antes que los medios de comunicación tradicionales.

## Las TICs

*(Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)*

Surgen como convergencia tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones.

“La asociación de estas tres tecnologías da lugar a una concepción del proceso de la información, en el que las comunicaciones abren nuevos horizontes y paradigmas, sobre todo en educación”

**Nadia González Pérez**

## Tipologías

Según la Universidad de Murcia los diferentes tipos de multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de la información, o también, al medio en el cual serán publicadas.

**Multimedia digital:** Integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, vídeo, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente.

**Multimedia interactiva:** Presentación multimedia que permite al usuario actuar sobre la secuencia, velocidad o cualquier otro elemento de su desarrollo, o bien plantea preguntas, pruebas o alternativas que modifican su transcurso.

# A2/ Diseño de Videojuegos

Como diseñadores, debemos tener la obligación de proponer siempre cosas nuevas, alternativas a las formas ya consagradas de jugar y siempre poner en duda lo establecido, es así como se mantiene una industria sana y creativa

## Daniel González

**G**eneralmente se tiende a pensar que como casi en todos los otros proyectos de diseño multimedia el diseñador es el responsable del resultado final del proyecto, pero en la industria de los videojuegos el trabajo de diseñador “consiste en pensar todos los aspectos del juego, y escribir la documentación necesaria para que el resto de departamentos de producción puedan llevarlos a cabo de la mejor forma posible”(Fanatiko, 2013).

Un diseñador de juegos coge cada apartado del juego (ya sea un juego en el que trabaja o en los de la competencia), lo estudia en profundidad y plantea soluciones que pueda elaborar con los recursos que se le asignan; una vez visto como funciona el sistema, sugiere cambios o ajusta las variables para conseguir el mejor juego posible. La gran debilidad de los diseñadores de videojuegos suelen ser las limitaciones técnicas como la programación de los servidores en los que influyen programadores expertos.



*Pablo Jarrín*

“En el Ecuador, la industria del videojuego es una empresa poco desarrollada”

# A2.1/ Videojuegos en Ecuador

**H**oy en día las investigaciones en el Ecuador a nivel del ámbito de los videojuegos son muy pobres; sin embargo el advergaming, creación de videojuegos para promocionar marcas, resulta un mercado potencial.

Según la OMU (Organizaciones Muñoz Ugarte, dedicada al agro comercio, agroindustria, comercio exterior e inmobiliaria por más de cien años) comúnmente los programadores no se dedican a la producción de los mismos y aquellos que sí, lo realizan como pasatiempo; son pocas las empresas que realmente se dedican a su creación.

Entre ellas: Blue Lizard Games creado en el 2008, uno de los mayores representantes del desarrollo y diseño de videojuegos ecuatorianos, con gran demanda en Europa y Estados Unidos, disponibles para PC, Mac,

Tablets Android, Tablets App, Nintendo DS, Nintendo Wii, páginas Web y redes sociales. Trashbot Studios formada por ecuatorianos en el 2011, por ahora producen videojuegos para plataformas, pero se encuentran en expansión. XIMAH fundada hace 3 años que además de videojuegos, crean soluciones de comunicación basadas en la interactividad. Geeks, agencia con productos que ayudan a las empresas a tener mayor conectividad con clientes al promocionar su marca. Y finalmente Accroach Code, quienes realizan soluciones digitales y software.

En relación con el Ecuador “Tomando en cuenta la poca oferta que existe actualmente, las empresas se visualizan con muchas posibilidades de ampliar su cartera de clientes o bien profundizar las relaciones que ya se tienen con clientes que actualmente se están empezando a interesar por la publicidad en medios no tradicionales”( Puig, Parra,Dreher,2012:7)



*Chris Haskell*

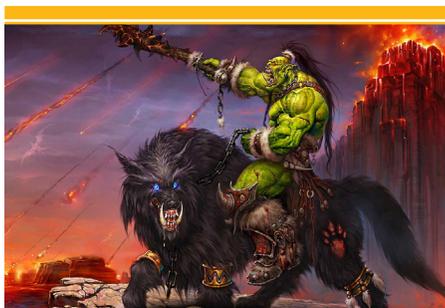
“Ya me dijeron gringo loco porque pienso que se puede estudiar mediante videojuegos y aprender mejor que de la forma tradicional”



Final Fantasy

### Juegos de interpretación de papeles (RPG siglas en inglés)

En este tipo de juegos el jugador asume un personaje y realiza una serie de viajes en los que el personaje va ganando experiencia, habilidades, armas y armaduras, puede jugarse individualmente o con otros jugadores.



World of Warcraft

### Juegos de interpretación de papeles (MMORPG o MMO siglas en inglés)

Se desarrollaron por la presencia de internet en el mundo y al igual que los RPGs el jugador mientras avanza de niveles gana experiencia, poderes y sabiduría. Pero a diferencia de los RPGs los jugadores deben, además de pagar por el videojuego, pagar también por una suscripción mensual.

# A3/ Historia y Clasificación de los Videojuegos

1950  
1960  
1970

En 1972 cuando Nolan Bushnell y Ted Dabney lanzaron el "Pong", con un diseño plagiado de Ralph Baer un juego parecido a las máquinas de Pinball pero con un monitor de televisión en donde un pixel cruzaba la pantalla simulando un juego de tenis. Con este éxito se fundó la empresa Atari que desarrollaría los primeros videojuegos como "Asteroids" y daría la pauta para otros juegos como "Space Invaders"



ATARI 2600



MÁQUINA PONG

1980

La industria de los videojuegos logró un amplio crecimiento de su influencia; y en 1983 se lanza en Japón el Nintendo Entertainment System (NES). A finales de los 80s empiezan a aparecer las consolas de 16 bits y los microprocesadores son reemplazados por las PCs y los juegos de arcade triunfan: Pacman (Namco), Battle Zone (Atari), Tron (Midway) y Tetris. En 1985 la historia de los videojuegos cambió de los juegos de bucle de pantalla y basados en obtener puntuaciones



INTELLIVISION



MAGNAVOX ODYSSEY 2

1990



SUPER NINTENDO



### Estrategia en tiempo real (RTS siglas en inglés)

El jugador ejerce control sobre varios, cientos y hasta a veces miles de personajes en vez de uno. En la trama del juego uno puede recrear grandes batallas mientras explota los recursos disponibles en el mapa.



Age of Empires

### Aventura y acción-aventura

Estos juegos tienen que ver con pocas peleas o estrategias, más bien se enfocan en resolver un misterio o encontrar la forma de avanzar en el juego. Generalmente sigue una ruta de viaje en el que el jugador se encuentra con obstáculos.

Los 90s vieron como las consolas de 16 bits era reemplazados por las de 32 bits y estas por las de 64 bits mientras los juegos se convertían en 3D. Esta década fue muy marcada por la competencia de la industria mientras el público esperaba la aparición de nuevas tecnologías como la distribución de los videojuegos a través de CDs

El iPhone apareció en el año 2007 con grandes mejoras en la interactividad entre usuario-móvil combinando la industria de la telefonía con lo de los videojuegos al crear el híbrido perfecto entre celular y consola. En los últimos años y en medio de la batalla corporativa entre Apple y Samsung muchos desarrolladores independientes han logrado sobresalir en la industria lúdica



FIFA 2014

### Deportes

Abarca a casi todos los deportes competitivos y en la industria factura el mayor rubro anualmente. Si se quiere saber más pues un libro de reglamentos de cada deporte será la mejor opción



Super Mario Galaxi 3

### Juegos de plataforma

Estos juegos impulsaron la industria de los videojuegos en los 80s, ya que son fáciles de entender son buenos para niños pequeños y jugadores nuevos. Generalmente todos estos juegos tienen una dinámica muy similar; el personaje corre de izquierda a derecha mientras obstáculos aparecen para que el jugador interactúe en un intento de salvar su vida y conseguir el mayor puntaje

Fuente:  
 “Proteja a sus hijos de los videojuegos inconvenientes” Richard Abanes

### Disparador

El jugador en este juego tendrá una única prioridad “disparar y matar” a los NPCs(personajes manejados por la máquina) y a otros personajes controlados por jugadores. Generalmente está basado en sucesos históricos como guerras.



Prince of Persia



Call of Duty

# A4 / Teoría del aprendizaje social

Esta teoría se basa principalmente en la adopción de nuevos comportamientos por refuerzos o castigos. Al hablar sobre la adquisición de respuestas basadas en métodos observacionales Rotter manifiesta que para que se desarrolle una conducta específica es importante el impacto que éste tenga sobre las personas, si el resultado aparentemente es positivo habrá mayor probabilidad de que el individuo la realice, por lo que lleva a la persona a que vuelva a manifestar el mismo comportamiento en una siguiente ocasión.

Otra forma de adquisición de respuestas nuevas se da a base del aprendizaje operante o instrumental, detallada por Skinner como el condicionamiento por aproximaciones sucesivas, en el que, si la respuesta que se da en determinada situación es cercana a la

conducta que se espera en el individuo, estas serán recompensadas, mientras que las que no tengan ninguna cercanía a lo que se busca quedarán sin el refuerzo.

“Las respuestas relevantes pueden modelarse conforme a pautas que no existían previamente en el repertorio del organismo” (Bandura, Walters, 1974: 8). Se refiere en sí al proceso de la imitación en el que si bien las personas al seguir conductas de otros individuos, aprenden nuevos comportamientos, estos se complementan con los propios del organismo y sus respuestas finales son el producto de un incesante proceso de cambios; por lo que mientras mayor cantidad de recompensas reciba el sujeto más rápido será el aprendizaje, su retención, reproducción y motivación para una próxima aplicación.

## A4.1 / Videojuegos aplicados a la educación

La educación refiere a la adquisición de conocimiento que pretenda un cambio conductual permanente en los individuos, esta situación relacionada con el desarrollo de los videojuegos permite que a través de las diferentes tramas y situaciones del mismo, se pueda modificar el comportamiento a la hora de la toma de decisiones y con ello mayor facilidad y confianza en la resolución de problemas.

“Es evidente que los videojuegos pueden proporcionar un contexto atractivo y motivador para el aprendizaje puesto que facilitan la investigación y el descubrimiento proporcionando a cada jugador una experiencia individual o grupal que podría ser menos enriquecedora en las aulas tradicionales” (Contreras, 2013: 382)

En esta nueva clase de fomento educativo se ignora las características benéficas de éste en el aprendizaje, presente en casi todos los videojuegos y que generan en los participantes motivación y rapidez en el cumplimiento de actividades en las que el jugador se ve inmerso.

Las estrategias adoptadas son propias de cada jugador; de esta manera se influye directamente en sus vidas, fomentando el razonamiento que permita acoplarse a los diferentes cambios que se presenten para llegar al logro determinado; es importante además establecer

la flexibilidad en las reglas, ya que mientras menos restrictivas sean, se potenciará la mente del estudiante a descifrar otras maneras de alcanzar el mismo objetivo.

Al ser los videojuegos parte de un proceso educativo, deben crear en los estudiantes una motivación en el aprendizaje, en cuanto a la parte narrativa, la persona interpreta así su papel y su objetivo en el mundo ficticio del videojuego. “La narrativa pasó entonces a estar considerada como el núcleo de la cognición, de la comprensión y la explicación, y como la herramienta más importante para construir o interpretar identidades e historias (Contreras, 2013: 387)

En cuanto a la fantasía propia de los videojuegos que logran un mayor grado de atención y emoción podemos definir dos: La exógena la cual proporciona al jugador una recompensa después de cada logro alcanzado, mientras que la endógena no proporciona ningún tipo de recompensa, no se relaciona con el aprendizaje del jugador, pero permiten el desarrollo de su conocimiento para la próxima partida.

La experiencia de juego afecta directamente a las expectativas de aprendizaje, en el sentido de que los niños prefieren las tareas exploratorias, rápidas y activas, con múltiples canales de información (Contreras, 2013: 391)





## A5 / Aprendizaje lúdico

Desde el inicio de los videojuegos en 1972 hasta la actualidad, se ha venido cambiando su concepción, ya que éste deja de ser visto tan solo como un objeto tecnológico y de entretenimiento, tomando así el puesto de medio comunicativo, de expresión y por lo tanto de aprendizaje, siendo importante en el área cultural.

Los videojuegos se diferencian de juegos comunes y de hipertextos digitales, “por sus cualidades electrónicas, audiovisuales con un dispositivo de interfaz”(Pérez, 2011:30) que de

cualquier manera guardan y dan a conocer de forma implícita a través del propio lenguaje videoo lúdico, un significado real del mismo a los jugadores, interpretados por ellos y que contribuyen en el desarrollo de diferentes actividades en la vida diaria y al aprendizaje y entendimiento de nuevos conceptos que un futuro pueden ser aplicados; por lo que es importante el estudio de los videojuegos en sus dimensiones lúdicas, videojuego como juego, dimensión narrativa, y en su forma enunciativa como medio de comunicación entre el diseñador de videojuego y el propio jugador para su entendimiento.

## A6 / El aprendizaje 2.0

Los jóvenes de fines del siglo XX eran llamados Generación Net, cuya denominación se dio paralela al desarrollo de cibercafé. A partir de Prensky fueron conocidos como Generación 2.0 quienes preferían una nueva forma de aprendizaje como la búsqueda de información, amigos por Internet y su estrecha asociación a los videojuegos

El antiguo modelo educativo apoyado en la enseñanza a base de libros, en la que únicamente el aprendizaje se fomentaba a través de la lectura, hizo que este proceso transmisivo de las unidades educativas, se complemente por falta de dinamismo y bajo interés de los estudiantes, a uno apoyado en la participación, en el que la comunicación es su principal componente “los cambios que veremos en el apren-

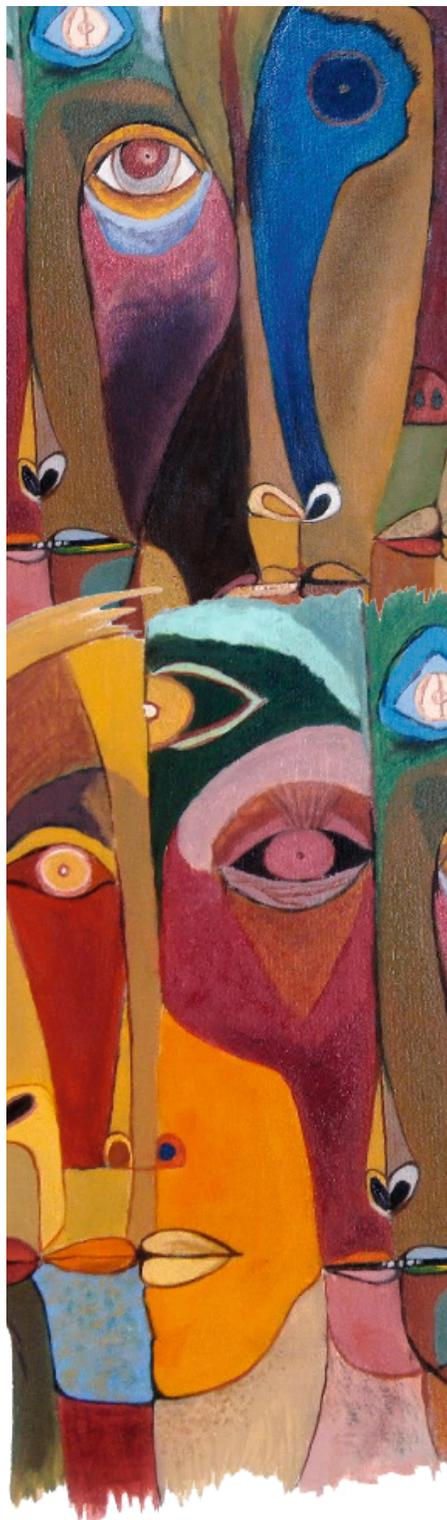
dizaje no ocurrirán como resultado de un tipo de aprendizaje que sustituye a otro sino, más bien, como el resultado de una convergencia gradual entre las diferentes formas de aprendizaje. Esto ya empieza a verse en lo que hoy es denominado aprendizaje mixto, que es esencialmente aprendizaje tradicional en el aula complementado por actividades y recursos en línea”. (Aparici, 2011: 5) Incluyendo en esta nueva metodología de estudio se señalan a las formas populares informativas como YouTube, Facebook, Twitter y/o videojuegos.

“El cambio epistemológico, junto a la proliferación de wikipedias, tendrá efectos dramáticos en la educación y el aprendizaje. Los wikis comunitarios y las wikipedias más grandes y abiertas están construyendo, en este mismo instante, las esferas públicas del futuro”(Aparici, 2011: 11)





**SECCIÓN**



“Cómo no voy a ser optimista contando con un pueblo como el ecuatoriano y contando con un país como mi Patria, el Ecuador”  
**León Febres Cordero**

## B1 / La Historia

“La historia es el testimonio que confirma el paso del tiempo, la antorcha que ilumina la verdad, la vida de la memoria, la maestra de la vida, el mensajero de la antigüedad

(Editorial Sol 90, 2004: 2)

**C**onsiderada ciencia, desde la cual se explican los diferentes procesos evolutivos y de transformación que tanto el hombre como el mundo han sufrido para encontrarse en su realidad actual. “Es una forma de interpretar el pasado, para comprender el presente y tener perspectivas sobre el desarrollo del futuro” (Santillana, 2007: 10)

Sin embargo la historia presenta ciertas limitaciones que ponen en riesgo la veracidad de los sucesos; una de ellas es la dificultad en el rescate completo de acontecimientos por falta de información, por lo que el historiador debe primero dirigirse a la heurística, y por otro lado

suele inferir de manera considerable ciertos pensamientos del autor, que intervienen en el relato original de la historia, por lo que hoy en día existen ciencias auxiliares como la antropología, geografía, geología, paleontología, paleografía entre otras, que contribuyen con su estudio, para evitar las distorsiones de los hechos.

La gran cantidad de eventos importantes y la complejidad de cada uno hacen de la historia, una de las especialidades, en las que se vuelve casi imposible resumir el pasado, sin dejar pasar por alto un hecho que explique claramente el porqué del presente.

### B1.1 / La Historia ecuatoriana

“Siempre me gustó la historia... me gustó conocerla... me continúa gustando. Me gusta hablar de ella y compartir lo poco que de ella sé con otros cuyos conocimientos son mayores”

(Aviles, 2002: 7)

**E**l estudio de la Historia ecuatoriana logra explicar el manejo de la sociedad existente en las diferentes áreas geográficas del país y busca revelar la multicausalidad de los acontecimientos que infieren en la actualidad.

La arqueología y colaboración de diversos investigadores permiten esclarecer con cercana exactitud las primeras apariciones y asentamientos del hombre en tierras cálidas, regiones andinas y Oriental del Ecuador.

Cuando se analiza la historia del Ecuador, esta permite su abordaje desde diferentes puntos de vista como el político, económico y el cultural, que al tomarlo como ejemplo, permite indagar sobre las diferentes formas de producción de pensamiento, mentalidades y capacidades.

“A quienes la publicamos, solo nos cabe observarla, tratar de entenderla, interpretarla objetivamente y narrarla desde nuestro punto de vista, intentando en lo posible comprender el momento y la circunstancias en que la escribieron sus protagonistas” (Aviles, 2002: 7)

## B2 / Aprendizaje y objetivos de la enseñanza de la historia

La enseñanza de la historia tiene como objetivo principal que los estudiantes analicen, razonen y critiquen la realidad en la que viven, así como de los acontecimientos pasados que influyen en el presente y que determinarán el futuro.

“Actualmente se observa que a pesar de las transformaciones curriculares, la enseñanza formal de la historia continúa íntimamente ligada con la construcción de la identidad y la transmisión de la memoria colectiva” (Carretero, Montanero, 2008:134)

Así como las demás materias, la historia se encarga de desarrollar la mentalidad y forma de pensar de los estudiantes, como también “la capacidad de aprender a aprender” (Carretero, Montanero, 2008: 135); para ello las técnicas didácticas para su aprendizaje se han basado desde la utilización de aquellos métodos antiguos verbales del profesor, en los que se narraban los hechos más

importantes de cada período, seguidos por los métodos participativos activos del estudiante, además de la utilización de textos académicos e información de carácter visual.

Antiguamente estos últimos se los representaba con la visita a museos, sin embargo gracias a los avances tecnológicos, en la actualidad son aprovechados de mejor manera y se dividen en 3 tipos: el apoyo visual estático con el cual se determina exactamente a través de fotografías de la época, mapas, ilustraciones y pinturas el lugar de los acontecimientos; los iconos dinámicos, como películas, documentales, entrevistas que representen los fenómenos pasados y que permitan al estudiante auto crear los escenarios de aquellos eventos; y el material de tipo multimedia como aquellos que se encuentran en Internet, ya que estos figuran, virtualizan los hechos y fomentan en el alumno capacidad de razonamiento para la toma de decisiones.

## B3 / Enseñanza de la historia en el contexto ecuatoriano

Se enfoca principalmente en el estudio del mundo social, por medio de procesos analíticos y de observación, creando en el individuo la capacidad de comprensión de las diferentes transformaciones y por otro lado “favorecer un proceso integral de enseñanza-aprendizaje en el cual se alcancen los tres niveles (conocimientos, procedimientos y actitudes), tal como lo plantea el BGU y superar así las limitaciones de la educación tradicional en la que la enseñanza-aprendizaje se limita al nivel cognitivo.” (Ministerio de Educación, 2011: 5)

Son 4 perspectivas indispensables para este aprendizaje: la Perspectiva Diacrónica, manifiesta los cambios en la evolución así como las transformaciones de la sociedad, la Perspectiva Sincrónica, exhibe la interrelación de acontecimientos como parte de la sociedad actual, Perspectiva multicausal, que explica los hechos pasados como producto de diferentes elementos o causas y la Perspectiva de investigación científica que crea en los estudiantes curiosidad e interés y su búsqueda a través de las diferentes alternativas educativas.





## B4 / Los Cañaris

‘El origen de los cañaris es principalmente incierto, sus posibles nacimientos se basan en recopilaciones de hipótesis y testimonios de varios investigadores y conocedores de esta identidad.

Datos sostienen que a quienes habitaban en Azuay y Cañar se los denominaba cañares, con lengua común, aunque conocedores del quechua.

**C**on relación al término “Cañar” parten distintos significados; se considera introducido por los incas, cuyo significado es avanzada, por otro lado se traduce además como, estos son los de la culebra, sin embargo la más aceptada proviene de la denominación de un árbol con flores rojas y frutos parecidos al frejol.

Es importante hacer hincapié en el término Situma. Según Castro de Lovaina, esta denominación significa reino preincaico que habitó en las provincias de Loja y Cañar, siendo tal vez la denominación de esta entidad antes de la invasión inca.

“Lo importante es que correspondió a la nominación de una región y de un pueblo que ingresó a la historia... que aportó con adelantos culturales al desarrollo del País” (Cordero I, 2007:168)



## Jurisdicción y lengua cañari

Entre los límites territoriales no solo constituían las actuales provincias del Azuay y Cañar, si no también Alausí con las parroquias de Taura, el Naranjal, Balao, el Guabo, Pasaje, Tenta Manú, Zaraguro y Paquishapa y con las del Rosario, Méndez y Gualaquiza, extendiéndose a las provincias del Chimborazo, Guayas, El Oro, Loja y Santiago Zamora.

“Conviene recordar que estuvo vigente durante mucho tiempo la teoría del prequechismo en gran parte del Ecuador...lo cual facilitaría, por una parte, el aprendizaje del quechua, y por otro, el olvido de las lenguas vernáculas” (Cordero I,2007:171)

El Quechua fue exigido por los incas, pues quienes no lo conocían eran castigados, junto con el envío de gentes a sitios distantes en calidad de

mitimaes, trayendo a su vez personas de habla quechua.

Acerca del origen del idioma cañari Aquiles Pérez señala y considera que el cañari fundamentalmente procede del cayapa, del colorado y del shuar, idiomas que se juntaron con otros; por otro lado Pío Jaramillo Alvarado opina que es asiático muy cercano al japonés por la coincidencia de palabras.

Max Uhle lo relacionó con el habla peruana, según González Suárez procede Guatemala y Jijón y Caamaño por su parte indican que el cañari pertenece a la gran lingüística puruhá-mochica.

Continúan siendo hipótesis con pocas revisiones, pero pequeñas pruebas que podrían intentar explicar el origen de este pueblo.

# Artes y artesanías

Los cañaris obtenían sus materiales a partir de minas, sabían su tratamiento antes de su utilización; los incas se aprovecharon y les obligaron a producir obras extremadamente bellas, mientras que otras eran utilizadas para los trueques.

Empleaban oro, plata, cobre y tumbaga, mezcla de plata y oro, tratados mediante procedimientos físicos (martillado) a partir del cual se obtenían piezas de apariencia áurea y brillante. Conocieron el bronce y utilizaron la combinación de materiales para la producción de joyas de varias tonalidades. El estaño y plomo se han encontrado en esculturas de aves.

A través de métodos de suelda y ligadura de oro con plata pudo obtenerse la filigrana, obras caladas y repujadas.

Se optaba por la técnica huaira o viento para fundir el metal, grandes hornos para moldear crisoles de cerámica.

Se pintaban el cuerpo de rojo, por lo que se explica su conocimiento sobre el mercurio. Sus conocimientos sobre la aleación de metales les permitió crear materiales con consistencias similares al hierro y acero.

Garcilaso cita a Cieza “Chaquiras llaman los españoles a unas cuentas de oro muy menudas. Más que el oljobar, muy menudo, que las hacen los indios con tanto primor y sutileza, que los mejores plateros que en Sevilla conocí, me preguntaban cómo las hacían porque, con ser menudas, son soldadas las juntas” Explicando la complejidad y admiración de sus obras.



# Pueblo cañari actual







## B5 / Los Incas

**E**l Tahuantinsuyo “imperio de los incas” fue apoderado en el siglo XV por Francisco Pizarro y su tropa; el idioma utilizado se denominaba Runasimi y el Tahuantinsuyo palabra de esta lengua refiere a los “cuatro suyos”, es decir a las cuatro regiones partícipes de su país; tomando como referencia el Cuzco limitaba al este con Antisuyo, oeste con Contisuyo, al norte con Chichaysuyo y al sur con Collasuyo.

Además del desarrollo agrícola y la construcción de grandiosas obras de ingeniería, los incas heredaron una importante tradición cultural que permitió el desarrollo de un poderoso imperio, distribuyendo su riqueza de tal forma que cada quien poseía comida suficiente.

La tribu cuzqueña (incas) es sus inicios con el mando de Manco Cápac cursa primeramente por una fase regional conocida como Inca Provincial en la cual aún no se desarrollaban las conquistas hasta el reinado de Pachacutec donde a partir de la etapa de Inca Imperial inician sus victorias.

Los grandes constituyeron Pachacutec y Túpac Inca, su hijo Huayna Cápac organizó el territorio conquistado y aportó una pequeña parte de tierra al Tahuantinsuyo; los hijos de éste, Huáscar y Atahuallpa resistieron contra problemas separatistas, es entonces que a principios del siglo XVI llegan los españoles. (Miño G, 1994:481)

# Población y aspecto físico del hombre en el Tahuantinsuyo

No puede hablarse de rasgos específicos y particulares de quienes constituían el Tahuantinsuyo ya que con el pasar del tiempo las variedades raciales se hacían notar.

Sin embargo se señala similitud con el indio americano, quienes descienden del tronco paleo-mongoide asiático “quienes presentan pómulos prominentes, ojos semimongólicos, pelo lacio de fuerte consistencia y resistente a la calvicie, color bronceado a veces subido a un tono oliva” (Miño G, 1994:486). Su cráneo braquicefálico junto con extremidades inferiores cortas y pies pequeños, tórax alargado por la altura en la que vivían y la necesidad de albergar órganos de mayor tamaño y la frecuente presencia de la mancha mongólica “coyu-siqui” entre los niños.

De estatura pequeña 1.59mts en el hombre y 1.46mts la mujer, de nariz mesorrina, recta, carnosa y circular en su parte inferior. “ Las diferencias en el tono de

la piel entre el costeño y el serrano, se deben a que el segundo posee mayor cantidad de hemoglobina y corpúsculos rojos en la sangre, necesarios para sobrevivir en condiciones normales en altitudes considerables.” (Miño G, 1994:489)

Esto inició una división en tres grupos según localidad: Yungas, Quechuas y Collas y con ello diferencias culturales y hasta vestuarios característicos.

10 millones era la cantidad calculada de quienes conformaban los incas, sin embargo en 1571 esta cifra se reduce a 1.500.000 como causas probables: el abuso de conquistadores y colonizadores, trabajo exagerado de los indios y la aparición de enfermedades (epidemias) como la viruela, de la cual se cree que murió Huayna Cápac.

La deformación de cráneos practicada desde épocas remotas, no ha demostrado influencia negativa en su desarrollo cognositivo, es más se destaca su destreza al apreciar y recordar su realizaciones materiales.



# Idioma entre los Incas

Los incas vieron la necesidad de divulgar una lengua que simbolice unidad, es así como introducen su idioma el Runa-simi el cual se calificaba de “hahua-simi”, lenguas hablada por forasteros. Varios idiomas pre-incaicos lograron sobrevivir después de la conquista española.

Después de la partición de territorios según las zonas climática su idioma comenzó a denominarse “Quechua” a quienes vivían en la Sierra, “Yunga” a los habitantes de la costa y “Aymara” a los que se encontraban en la zona fría del Altiplano peruano y boliviano.

“Se ha señalado al Quechua o Runa-simi riqueza en las expresiones y sobre todo capacidad para expresar sentimientos... y es necesario tener alma quechua para captar la dulzura, veneración y amor que manifiesta”(Miño G, 1994: 491)

Es posible recalcar que para una rápida expansión del Quechua a partir de las conquistas fue necesario la presencia de una lengua “pre-quechua” a nivel andino.

# Vestuario común

En el varón el “unco” era una prenda en forma de camisa sin mangas hasta las rodillas con 3 aberturas, dos para los brazos y una para la cabeza, su decoración se basaban en cuadros de colores con dibujos geométricos. Por adentro de esto se utilizaba la “huara” o taparrabo de forma rectangular, que se amarraba en la parte delantera; sandalias u “ojotas” y una especie de bolsillo independiente “Chuspa”o “Pichha”. Era privilegio del Inca y la nobleza llevar el cabello corto.

En la mujer su vestimenta cubría completamente el cuerpo. Un paño rectangular cobijaba el cuerpo desde las axilas hasta los tobillos (anaco) sujeta con el (chumpi) faja ancha gustosamente decorada, ajustada en la cintura. La “lliclla” manta tapaba los hombros y la parte posterior hasta los tobillos la cual era sujeta en la parte anterior con un “tupu”; acostumbraban a llevar “ojotas” y su peinado en raya media y trenzas.

Se empleaban tatuajes, pinturas en cara, pulseras, pectorales y orejeras, estas últimas dedicadas a la nobleza.(Miño G, 1994: 492)





## El individuo Inca

**A**l momento del nacimiento, las mujeres de rodillas o sentadas sobre una elevación, ocasionalmente eran asistidas por comadronas; una aplastaba su vientre y otra facilitaba la salida del bebé, estos eran envueltos con firmeza brazos y piernas y debían permanecer así durante los primeros años de vida, ya que así se podía alcanzar la fuerza de un adulto en huesos y musculatura.

Con esta práctica entre tablas y almohadillas se presionaba el cráneo sobre todo a nivel fronto-occipital con lo que se determinaba una deformación y crecimiento especial craneal, el inicio de esta práctica fue tal vez motivada por vanidad y necesidad de diferenciarse físicamente.

La primera ceremonia, Rutu-chicuy, se realizaba a los 3-4 años, representaba independencia del niño hacia la madre ya que es la edad en la que comienza a gatear y la lactancia deja de ser lo más importante en la alimentación; aquí se le asignan apodos provisionales basados en nombres de animales, se realiza además el primer corte de cabello y uñas, mientras los adultos comen y beben en su honor.

El siguiente rito el Huarachicuy practicado en jóvenes señala la madurez y virilidad y es ahora donde pasan de usar una faldita a la huara; quienes eran parte de clases privilegiadas se les facilitaban orejeras trabajadas en oro, plata y madera, antes de lo cual se les horadaban las orejas.

En las mujeres en lugar del Rutu-chicuy se realizaba el quitachicuy, después de la primera menstruación, en la cual la niña dejaba su ropa por vestimenta de adulto.

Al llegar al matrimonio los individuos lograban su plenitud y adquisición de derechos otorgados por la sociedad. Se realizaba en dos etapas: La primera de la convivencia "servinacuy o tincunacuspa", si la pareja lograba entenderse se procedía a la ceremonia realizado por administradores imperiales quienes confirmaban la unión. Ellos se encargaban además de de la selección de pareja en rebeldes al matrimonio.

La poligamia era practicada únicamente en las clases nobles, mientras que la poliandria sobrevivió hasta la llegada de los españoles; el adulterio era castigado con la muerte, mientras que la prostitución se permitía; Pampahuari se refiere a la mujer que no es prostituta, pero es muy generosa en el amor. (Miño G, 1994: 501)





# Arquitectura e ingeniería

**E**n el período Imperial además de superar a culturas anteriores, se destacó no solo su calidad y técnica artística, sino además su capacidad constructora. Necesitaban de caminos para movilizarse y vías de comunicación, fortalezas para guardar sus logros, templos dedicados al Sol para alcanzar la espiritualidad, canales para un riego adecuado de productos para la sustención y palacios de acuerdo a jerarquía y poderío de los “hijos del sol”.

Su arquitectura era fundamentalmente lítica; en la costa se utilizaba el adobe o ladrillo y el adobón o tapial, el cual era un gran ladrillo de tierra apretado entre tablonces, en el lugar donde tenía que estar, estos formaban los grandes muros y bases de su arquitectura.

Sus construcciones difieren de acuerdo a la finalidad para las que fueron realizadas, para las fortalezas se empleaban piedras grandes de corte celular y piedra rectangulares para palacios y centros religiosos.

“Tan perfectas son las uniones que se ha dicho que en ellas no puede penetrar ni un alfiler... trabajada en sus ángulos para que encajara perfectamente con sus vecinas” (Miño G, 1994: 549)

Gracias a los grandiosos caminos levantados, a los “Chasquis”, mensajeros imperiales se les facilitó su función; además existían puentes a base de laja de piedra, puentes colgantes, que permitían la travesía por ríos y quebradas.

Los materiales utilizados por los “arquitectos” incaicos consistía en una piedra dura e instrumentos de cobre con aleaciones de otros metales.

Sus viviendas eran de forma rectangular y con una puerta muy pequeña; en los muros se empleaban “pircas”, piedras labradas superficialmente, ligadas con barro. En la sierra muy pocas veces se colocaban ventanas, era más común corrientes de aire provenientes del techado.

Las elevaciones de tierra eran sus lugares de descanso, en las cuales se colocaban esteras y se acomodaban con mantas. La ausencia de sillas obligaba a flexionar las piernas para poder sentarse.

Las cocinas estaban llenas de ollas, platos de arcilla, cuchillos de metal y piedra y cucharas de madera. Las denominadas “canchas” eran predilectas para realizaciones ceremoniales y cuidado de llamas.

Este tipo de arquitectura fue útil para la construcción tanto de grandes templos, así como de utensilios, armas, adornos, morteros y objetos mágicos.



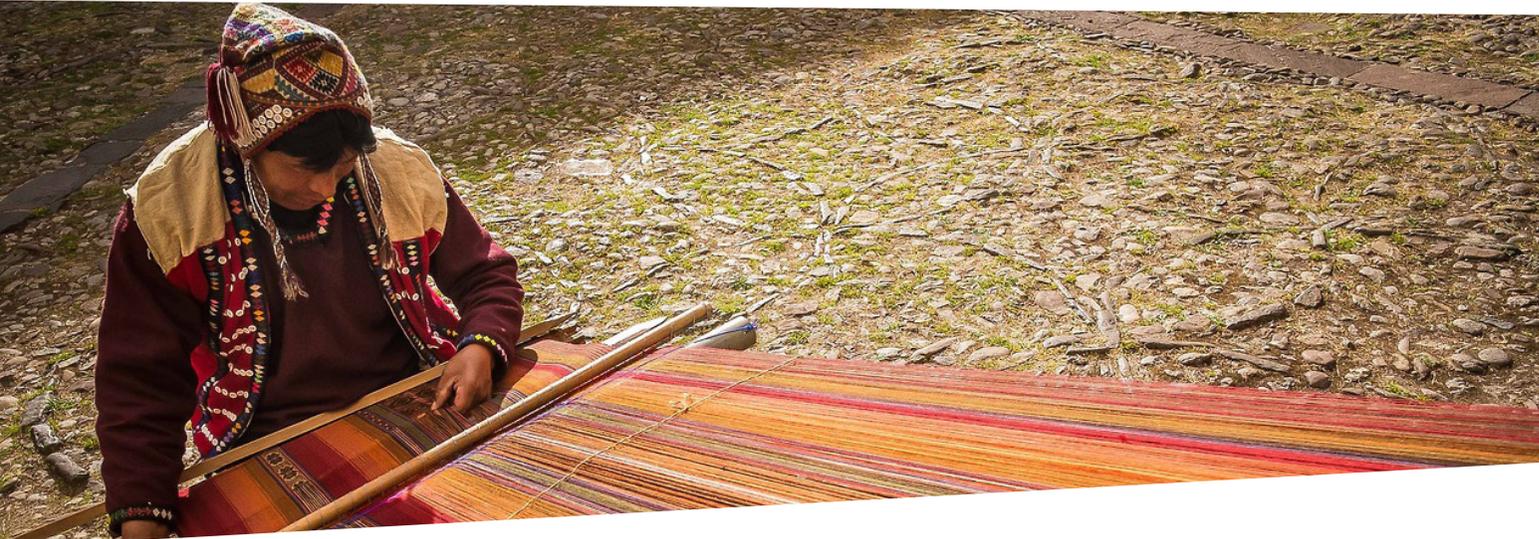
## La cerámica

**E**l período incaico se centra en la expansión territorial y el orden socio-político, quedando el arte en segundo plano.

En la decoración “standard” de vasijas se empleaban colores como el negro, blanco, amarillo, sin embargo era común el uso de colores oscuros destacando lo severo y tétrico de sus obras.

Las figuras geométricas eran características, constituidas por rombos, círculos, triángulos y figuras ajedrezadas; además de dibujos de aves y flores.

Aríbalos y platos eran los objetos más frecuentes, desde obras en miniatura hasta grandes creaciones de 1.50mts. Las bases de estas son cónicas amplias y esféricas, facilitando al momento del vaciado; se extendía un cuello alargado y una boca a manera de bocina que permitían diferenciar las vasijas de distintas regiones del país; simbolizan en cierta forma el cuerpo humano por la aparición en estas de boca, nariz y ojos. (Miño G, 1994: 563)



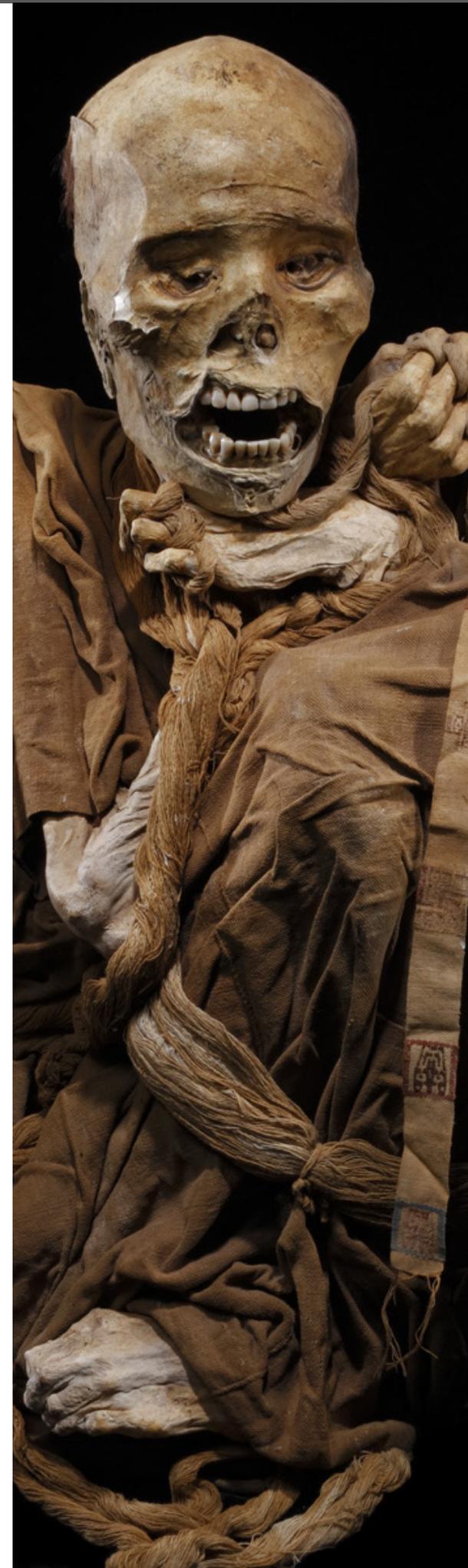
## El arte textil

Según Valcárcel en el período incaico se tejieron telas tan finas que se puede contar en ellas hasta 500 hilos por pulgada cuadrada” (Miño G, 1994: 566)

Se utilizaban trapos sencillos así como el “cumpi” o tejido fino decorado con figuras geométricas. Hubo mayor inclinación por trabajos de tapicería; en la sierra se tejía con lana mientras que en la costa se utilizaba el algodón.

Era la mujer la protagonista de los telares, se encargaba de la confección de tejidos para cubrirse y abrigarse; los tejidos para jefes subalternos estaba en manos de varones.

Se utilizaban preferentemente telares de tipo vertical así también telares de tipo horizontal el cual posee dos travesaños paralelos; el superior se fija a un árbol, el restante se fija a la cintura de la tejedora que se encuentra sentada o arrodillada.



**B6**

# Percepción de los jóvenes hacia la historia

**Andrés Marín**

“¡En serio! para saber de historia tengo que leer muchos libros y no me gusta leer, y si tuviera que leer preferiría que no fueran del colegio(...) para un juego de la Historia creo que el personaje debe ser “estilozaso” cómo eran los Incas”



El día jueves 27 de febrero se realizó un Focus Group con seis jóvenes de entre 16 y 17 años estudiantes del colegio Hermano Miguel “La Salle” con la finalidad de conocer su percepción de la Historia ecuatoriana y su aprendizaje; además se les consultó sobre sus preferencias en videojuegos. Aquí un resumen de sus comentarios

**Carlos Agurto**

“Me parece que los profesores no son muy didácticos y se limitan a dar clases con libros o muy antiguos o sin nada interesante como fotos y videos(...) si en cambio de estos materiales nos enseñaran con cosas más divertidas como “God of War”; que nos enseña de una forma violenta la mitología griega quizá existirán más historiadores en el Ecuador”

**Patricio Ochoa**

“Es interesante conocer y revivir acontecimientos de nuestros antepasados pero en cierto punto esto se vuelve tedioso y repetitivo”(…) en cuanto a los videojuegos “ni siquiera sabia que existian videojuegos hechos en Ecuador y no creo que los juegos puedan enseñar algo”

**Pedro Campoverde**

“Desde que estaba en la escuela los contenidos de la materia de Historia son repetidos varias veces, lo que hace que me aburra (...) si es se va a hacer un juego de historia debería ser de un “man” que viaje al pasado a diferentes partes de la Historia del Ecuador”

**Pedro Domínguez**

“Odio la historia, me hacen hacer resúmenes y eso tengo que estudiar, lo único que me gusta es la Historia de la fotografía porque prefiero un paisaje exótico (algo que me llame la atención)(…) además me gustan bastante los trailers de los juegos pero nos presenta un juego totalmente diferente del que jugaremos”

**Gabriel Ortega**

“Me encanta los temas que tengan que ver con los Incas pero la Historia Universal en sí me parece tan aburrida porque ni siquiera conozco la mayoría de los lugares donde pasaron estas cosas(...) si tuviera un videojuego de la historia ecuatoriana con una trama divertida si lo jugaría”





**SECCIÓN**



## C1 / Guionización

El guión se caracteriza por ser: la novela, el relato, los diálogos; en resumen la historia de lo que se realiza

La guionización de un videojuego es controlado por el mismo jugador y debe permitirle descifrar diferentes problemas, mientras se divierte; para su éxito debe poder ser realizado, tomando en cuenta los recursos económicos disponibles, como a quienes va dirigido el juego.

Se lo divide en dos partes: storyline y el guión detallado cuya diferencia es que el primero cuenta con una síntesis de 5 a 8 hojas que resume el segundo que es de aproximadamente 90 a 120 hojas.

Antes de comenzar el guión, es importante elegir el género “Cada género tiene una estructura narrativa distinta y unos elementos del juego que van a hacer que tengamos que escribir el guión de una determinada manera” (González, 2013: 24) como por ejemplo los juegos de acción en tercera persona y shooters, donde la narración, debe girar en torno al jugador, para que este se refleje, y la identifique como suya; si son de tipo estrategia dependerá de la clase de videojuego a diseñarse, si es por ejemplo histórico se detallarán los entornos y culturas; si es en cambio futurista, se enfocará en la ambientación y conflicto bélico. En cuanto a los tipo rol, cooperativos y on-line propone además de la gran cantidad de horas de juego, el desarrollo de armamentos que permitan a los jugadores con cierta experiencia, avanzar

hasta el próximo nivel. Si estos son aventuras gráficas “esto nos va permite escribir historias profundas, ya que lo que va a enganchar al jugador es el guión y lo carismáticos que sean los personajes”(González,2013: 25) se basa es la realización de diversos caminos que llegan a un mismo lugar; los de tipo deporte contarán con el reglamento correspondiente; los tipo combate tienen como punto clave escribir de manera clara la trama y psicología de los personajes. Y los de tipo arcade y plataformas, están basados en los escenarios más absurdos pero al igual que el anterior, creando hincapié en la historia y psicología de personajes.

Mientras se redacta el guión, se intenta definir a la vez, los escenarios, las misiones, los personajes, las trabas, los enemigos, los sucesos, la implicación, sorpresas y desenlace; es decir cómo se desarrollará el videojuego y lo que los demás creadores tendrán que realizar. Además “Hay que definir el carácter, solitario, atormentado, audaz...su historia de fondo, quién es, qué ha hecho antes de llegar a esta historia, por qué se involucra en la trama” (González,2013: 26)

Finalmente la jugabilidad, que no es más que adaptar lo escrito al juego, propicia al jugador la necesidad de explorar, dándole a conocer las trabas, la acción y los escenarios, creando así las mecánicas de juego.

## C1.1

## Guión técnico

Como diseñadores, debemos tener la obligación de proponer siempre cosas nuevas, alternativas a las formas ya consagradas de jugar y siempre poner en duda lo establecido, es así como se mantiene una industria sana y creativa

**Daniel González**

**R**efiere a las reglas a seguirse en el guión mientras este es planeado, realizado y ajustado.

Consta de fichas que facilitarán la representación física de sus diseños. Entre ellas: La ficha del personaje que mostrarán la forma de ser del mismo, indicará ade-

más el nombre que tendrá en la obra, alias, raza, sexo, edad, altura, peso, pelo, ojos, nacido, fallecido, talentos, ocupación, título, equipamiento, residencia, nacionalidad y el estatus es decir si vive o ya murió. Y las fichas detalle que se dividen en fichas de objetos, items, armas y vestimentas y escenarios. (Larriva, 2013)

## C1.2

## Guión literario

**R**esume y formula de manera concluyente todas las situaciones, actos y diálogos. Se divide por capítulos, será valorada y se determinará si existen los recursos necesarios para su producción.

Cuenta con una portada, en la que se detallarán, título del proyecto, capítulo N° y título fecha de elaboración, número de páginas que lo integran, lista de personajes, locaciones especiales y ambientales, lista de objetos que interactúan y nombre del diseñador, además de la introducción, desarrollo, donde se trata el ambiente y lugar específico, situación de los personajes, diálogos y una conclusión en la que se resaltan los puntos más

importantes e incluso puede ir acompañado de imágenes.

Para su realización, se parte del desarrollo de una idea, la misma que puede ser originalmente las experiencias del propio autor, con lo cual se formulará el tema a tratar; por otro lado la premisa, se debe enunciar de manera implícita en la historia, esto permitirá expresar el punto de vista del creador, que deberá ser reafirmada al final. La jugabilidad, permitirá relacionarse con los videojuegos y dependerá por un lado del género del mismo, así como de las mecánicas del juego. Y el argumento que relatará las diferentes situaciones de manera lineal (Larriva, 2013)

## C2 / Música y sonido en un videojuego

En la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se «ve» lo mismo cuando se oye; No sé «oye» lo mismo cuando se ve.” (Chion, 1993: 10)

Los elementos audiovisuales son considerados los elementos más importantes para la ambientación y éxito de un videojuego.

Estos permiten simular y desarrollar la imaginación al momento del juego, además transporta y envuelve al usuario en la historia planteada. También proporciona armonía, la cual resulta ser de gran valor. “Si el ritmo es trepidante, pero conseguimos crear zonas pausadas para que el jugador piense y escoja destinos o armas, conse-

guiremos tener un ritmo armonioso” (González, 2013: 96) lo cual se complementa con un buen diseño y desarrollo de lo antes mencionado: niveles, personajes y escenarios idóneos; es decir todo el guión.

El cambio de música según la situación del juego creará en el gamer diversas sensaciones, tranquilizantes y alterantes, poniendo de sobre aviso al jugador y se complementarán con el ambiente en el que el personaje se encuentra.

No depende únicamente de la banda sonora, sino también del sonido FX, que demuestra un grado de creatividad y es esencial en las mecánicas del juego.

## C3 / Ilustración y animación

La animación es un medio de comunicación que consiste en convertir la ilustración, en un objeto con vida. No es dibujar una entidad moviéndose, sino trazar ese movimiento.

Cuando se capta un mismo retrato en diferentes fases y es proyectada de forma rápida, estas imágenes se transmiten al cerebro como movimiento del dibujo original, denominándose efecto phi, considerado base elemental para la animación.

“Generalmente involucra un cierto grado de estili-

zación gráfica... un sentido dramático... y un sentido musical del timing, ya que mucho del trabajo del animador estará en estrecha sincronización con la música” (Sáenz, 2011: 29)

Es de gran utilidad para dar a conocer una situación que no fue posible captar, para resumir procesos, graficar definiciones inexactas, crear similitudes “En el intento de acortar distancias entre el realismo y el simbolismo, la animación, haciendo uso del humor visual y las transformaciones rápidas, resulta imbatible” (Sáenz, 2011: 32)

## C4 / Diseño gráfico de la interactividad

Para el éxito en el desarrollo de cualquier software interactivo, es de suma importancia la participación del usuario. “Diseño Centrado en el Usuario”

En relación a los videojuegos es importante llamar la atención del individuo, mientras se divierte (Experiencia del jugador). A parte de la gran relación con la producción de software interactivo, depende del contenido ma-

nipulado y los usuarios que lo usan; cualquier cambio en las antes citadas puede producir un resultado totalmente opuesto al esperado.

Puede ser medida a través de la Jugabilidad y por lo tanto de la Usabilidad “que se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, entendido, usado y ser satisfactorio para el usuario”



## C5 / Diseño de niveles

Un buen nivel nos dará ritmo, acción y sobre todo, jugabilidad” (González,2013: 63)

El diseño de esta parte del videojuego está encargado a los “mapeadores”. Mientras más trampas, enemigos, tramos sinuosos y puntos para salvaguardar la partida elaboren, será más atractivo al jugador. Sin embargo si el diseño del nivel resulta complejo o demasiado fácil, el usuario tan sólo abandonará el juego.

Al momento de la elaboración de los enemigos, éstos deben ubicarse en puntos estratégicos que mejoren, difi-

culten y creen ligera tensión en el juego, además deben tener armonía con los puntos de vida y guardado, que permitan al individuo más horas de diversión.

En cuanto a duración del nivel, este no debe ser muy largo ni corto, deben pretender que el usuario busque seguir jugando. Otro error es no colocar áreas neutrales cada cierto tiempo en un nivel, con lo que se le dificultará “a las PC y consolas pasar el juego en tiempo real y a una velocidad aceptable”.(González,2013: 66) Y finalmente no se debe repetir los mismos escenarios porque los gamers tenderán a abandonar el videojuego.

## C6 / Tecnología

En este ámbito la traba más importante resulta la falta de recursos económicos que influyen en la adquisición de motores gráficos y licencias del software de creación. Sin embargo hay muchas aplicaciones que tienen licencia Open Source.

Como solución tenemos Flash un programa multimedia creado por Macromedia en 1996, con el propósito de creación y análisis de animaciones y aplicaciones interactivas en páginas Web.

Utilizado en sus inicios principalmente en la producción de animaciones y anuncios de páginas Web, para luego ampliar su eficacia hacia la integración de videos y realización de videojuegos; además de creaciones complejas de aplicaciones en Internet.

Para su ejecución se requerirá una máquina virtual, Flash Player, que lanza archivos con extensión swf. (Shock Wave Flash)

“La característica técnica más importante de Flash que concierne a este proyecto es su capacidad para manipular tanto gráficos rasterizados como vectoriales.” (Morilla,2010:27) Poniendo mayor atención a la interacción y gestión interna de la aplicación.

Hoy en día, el crecimiento y avance de Flash se remite a Adobe quien orientó a esta plataforma hacia el desarrollo de software convencional, “gracias a la evolución del lenguaje de programación asociado a la herramienta Flash: ActionScript... la actual, la 3.0.”( Morilla,2010:27)

Flash permite a los diseñadores ilustrar, animar y programar “gracias a la nueva compatibilidad con Canvas HTML5 en Flash Professional CC, se puede crear contenido web moderno en un entorno de creación conocido” Web de Adobe, además de videojuegos y animaciones.





**SECCIÓN**

# D1 / Homólogos

## D1.1 / Arquitectura

# Total War: Rome II



Es un videojuego de estrategia desarrollado por The Creative Assembly y publicado por SEGA el 3 de septiembre del 2013 para Microsoft Windows, tiene lugar en la antigüedad clásica enfocado en la República Romana, la que puede ser transformada en el Imperio Romano si así lo desea el jugador.

**E**l videojuego comienza con un intro cinematográfico resumiendo algunas batallas legendarias de la edad antigua y mostrando las fracciones que uno puede encontrar en las campañas.

En el menú principal tenemos la opción de multi entrada dependiendo del tipo de juego que elijamos, pero cualquiera de las posibilidades se convierte en una arquitectura lineal; es decir no podremos avanzar sin tener conocimientos previos.







# Diseño D1.2



Es un videojuego de acción-aventura desarrollado y distribuido por Ubisoft, lanzado el 30 de octubre de 2012, con soporte en PlayStation, Xbox, Wii y PC. El juego está ambientado en la Revolución estadounidense y posee un nuevo protagonista, llamado Connor Ratoohnakéton Kenway, de ascendencia británica y mohawk. La historia abarcará 30 años de la vida de Connor, de 1756 hasta 1783.

**E**stéticamente sigue un sistema creado por el primer Assassin's Creed manteniendo así su tipografía de Serif para el logotipo y San Serif para el resto del videojuego dando una lectura histórica y a la vez actual.

Sus personajes fueron creados y modelados en 3D lo que hace un juego realista; para ser atractivo para su público objetivo es violento y hasta un poco irreal en los movimientos del personaje principal

# Assassin's Creed 3

## D1.3 / Usabilidad



Este videojuego fue creado por los desarrolladores galardonados de Brink™ y Enemy Territory Games™ exclusivamente para iOS.

**E**n este juego el jugador maneja un grupo de soldados, con habilidades únicas, en batallas explosivas por turnos.

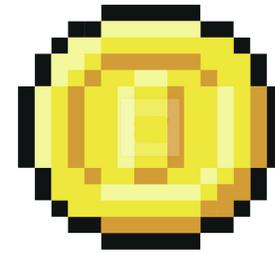
Al inicio del videojuego podremos escoger si jugamos en Londres, en Rio de Janeiro, el tutorial, modo online o una partida rápida.

Utiliza la pantalla táctil del iPhone para crear mayor interactividad con el usuario lo que también resulta intuitivo y logra que el usuario se meta dentro de la trama

# Rad Soldiers

# Conclusiones de investigación

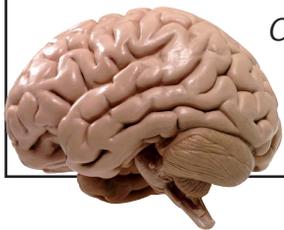
Los jóvenes prefieren cualquier medio audiovisual a un libro, sintiendo gran atracción hacia la violencia.



**Más** recompensas por las acciones reciba el individuo fácil y rápido es su aprendizaje.

Los videojuegos complementan el aprendizaje, sin embargo no reemplazan la enseñanza en las aulas.

*Los videojuegos permiten un desarrollo de la creatividad, mejoran la memoria y habilidad para solucionar problemas*



Los videojuegos en el Ecuador son vistos como una mera forma de entretenimiento.



Los videojuegos de PC están en decrecimiento

Los videojuegos en el Ecuador no están totalmente desarrollados, ni cuentan con los recursos ni apoyo necesario para el mismo.

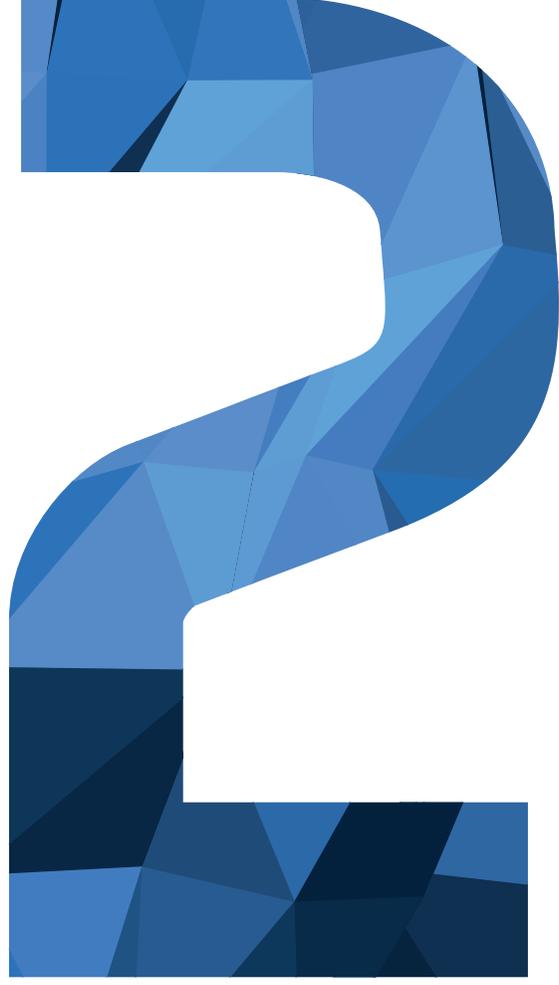


La música es un gran complemento en el atractivo del videojuego, ya que simula lugares y situaciones que permiten al jugador identificarse con el personaje

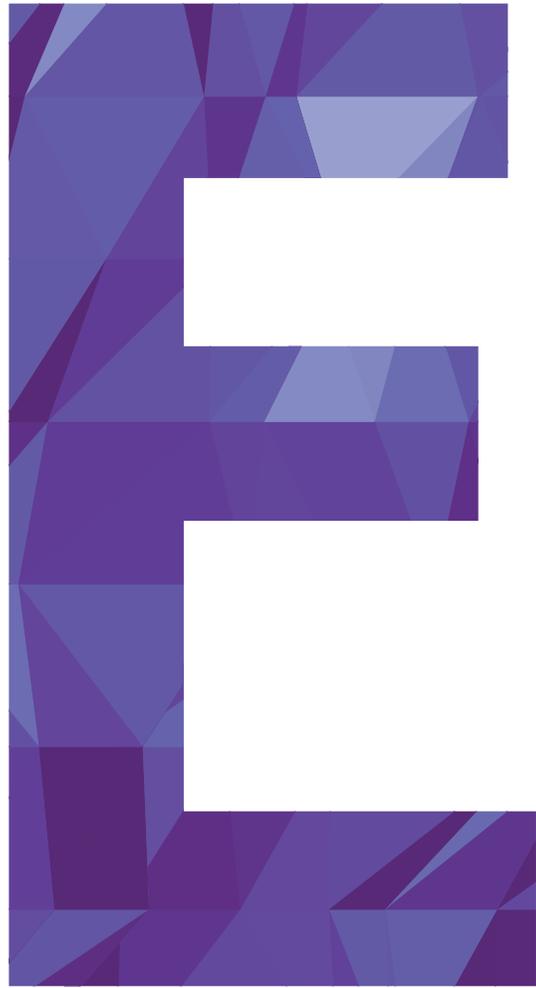
Un videojuego sin guión es un diseño sin teoría detrás.



**CAPÍTULO**







**SECCIÓN**

# Programación

## E1

### Target

Pedro Andrés Domínguez Narvaéz

**“Me gusta el basket sobre cualquier cosa aunque también disfruto de los videojuegos en cualquier consola”**

**Edad:** 16 a 18 años

**Sexo:** Masculino

**País:** Ecuador

**Ciudad:** Cuenca

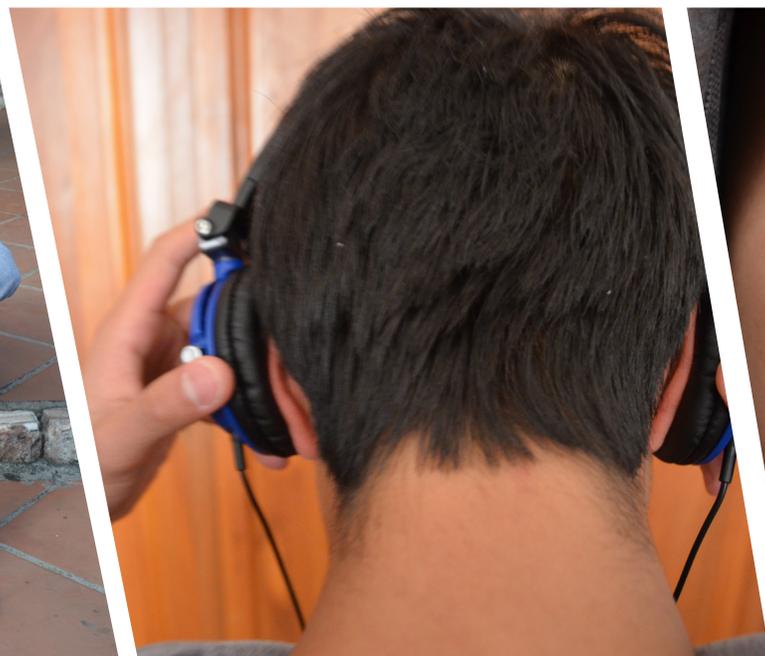
**Zona:** Urbana

**Deportes:** Basket y fútbol

**Hobbies:** Cocinar, navegar en internet, escuchar música

**Disgustos:** Leer y hacer deberes

**Anhelos:** Estudiar gastronomía



## E2 / Análisis del proyecto de Tesis

Durante la Catedra de Diseño y Contexto II dictada por la Arq. Manuela Cordero se analizaron a través de varios cuadros varios aspectos relacionados con la elaboración del proyecto de Tesis.

### E2.1 / Esquema de visualización de actores

Implica identificar las personas, grupos e instituciones involucradas voluntaria o involuntariamente en el problema y/o la solución al problema al que se aboca el proyecto y prever su papel dentro del mismo



## E2.2

## Cuadro de involucrados

Nos permite agrupar involucrados en relación a ciertas características



## E2.3

## Posición y caracterización de los involucrados

### Aliados

#### Ilustradores

*Posición:* Apoyo pues el tiempo para realizar el proyecto.

*Fuerza:* Alta importancia pues se trata de una tesis de diseño grafico

*Intensidad:* Bajo pues no se dispone de un presupuesto alto para sus servicios

#### Programadores

*Posición:* Apoyo pues no se tiene altos conocimientos en programación

*Fuerza:* Máxima importancia pues sin programación no funciona el videojuego

*Intensidad:* Bajo pues no se dispone de un presupuesto alto para sus servicios

#### Músicos

*Posición :* Apoyo pues no se tiene altos conocimientos en música

*Fuerza:* alta importancia pues se logra crear ambientes sonoros

*Intensidad:* Bajo pues no se dispone de un presupuesto alto para sus servicios

#### Libros historia

*Posición :* Apoyo pues me ayudarán a relatar la historia con hechos reales

*Fuerza:* Alta pues el videojuego debe apegarse a la historia

### Apoyo

#### Jovenes16-18 años

*Posición:* Apoyo porque ellos son el público

*Fuerza:* alta porque sin ellos no se puede probar el proyecto

*Intensidad:* Bajo porque viven en un mundo con muchos videojuegos

### Simpatizantes

#### Relatores

*Posición :* Apoyo pues mantendrán el hilo narrativo

*Fuerza:* Media que logrará interés en el videojuego

*Intensidad:* Bajo pues no constituye este proyecto un eje principal en su vida profesional

#### Historiadores

*Posición :* Apoyo pues se puede dar a conocer su trabajo

*Fuerza:* Moderada pues su trabajo puede ser reemplazada por los libros

*Intensidad:* Bajo, no se dedican a este tipo de trabajo

#### Institución educativa

*Posición :* Apoyo pues se requieren medios alternativos a la educación clásica

*Fuerza:* media porque no es necesaria ser utilizada en las instituciones

*Intensidad:* Medio porque podría cambiar el rumbo de la educación

### Amigos

#### Padres

*Posición:* Apoyo pues verán disminuida la dificultad en la enseñanza e incrementado el interés de los hijos

*Fuerza:* alta porque influyen en el público

*Intensidad:* alto porque los padres poco a poco se sienten más alejados de sus hijos

#### Profesores

*Posición :* Apoyo pues el producto los ayudará en clases

*Fuerza:* Alta porque influyen conocimiento en el público

*Intensidad:* Media porque podrían obtener resultados positivos en el público

## E2.4 / Cuadro de involucrados

Permite poner en juego las distintas miradas sobre un problema, cotejar los intereses en disputa, da cuenta de qué se dice y quién lo dice, colabora a identificar actores claves y permite recuperar saberes y perspectivas histórico culturales

Actores / involucrados	Posición	Intensidad, nivel de interés			Fuerza	
	Apoyo / oposición	Interés en el proyecto	Problema	Conflicto potencial	Poder	Recursos
<b>ALLEGADOS</b>						
Jovenes 16 - 18 años	Apoyo	A los jóvenes les atrae los videojuegos hasta tal punto que han reemplazado los libros por las consolas	Les puede desilusionar la cantidad de contenido y la gráfica		Alto porque ellos son el público	Sus deseos y aspiraciones
Padres	Apoyo	Verán disminuida la dificultad en la enseñanza e incrementado el interés de los hijos	Veán al videojuego como algo absurdo y prohiban su uso		Alto porque influyen directamente en el público	Con las compras
Docentes	Apoyo	Verán disminuida la dificultad en la enseñanza	Verle al proyecto como solo entretenimiento	Posible oposición al aprendizaje lúdico	Medio porque pueden influenciar en el público	Recomendaciones de aprendizaje
<b>PROFESIONALES</b>						
Programadores	Apoyo	Podrán cobrar por programar el videojuego	--	Podrán cobrar por programar el videojuego	Alto porque si no programan no funciona	Con la programación
Comunicadores Sociales	Apoyo	Los comunicadores podrán promocionar el videojuego y ganar en campañas publicitarias	--	--	Bajo porque al estar en etapa de prueba aun no se requieren sus conocimientos	--
Narradores	Apoyo	Cobrarán por sus servicios relatando la historia del videojuego	--	--	Alto porque nos permitira mantener el hilo conductual dentro del videojuego	Nos ayudaran a relatar la historia
Ilustradores	Apoyo	Les importa porque es un trabajo para ello lo que representa ingresos económicos	--	Se comprometan a realizar ciertas etapas y no cumplan	Medio porque su trabajo puede ser realizado por otra persona	Pueden ser parte del proyecto con sus ilustraciones
<b>INSTITUCIONES</b>						
Estado Ecuatoriano	Apoyo	Al subir el autoestima y la valoración de los orígenes ecuatorianos este se beneficia con futuros ciudadanos orgullosos de su país	--	--	Alto porque depende si se incluye en las nuevas políticas de uso de dispositivos móviles	Financiamiento

## E2.5

## Análisis sobre el lugar

Este análisis nos permite desarrollar el ¿dónde?, para desarmar y explorar este espacio en el que el diseñador pondrá en uso su propuesta de diseño

## CUENCA

## Instituciones educativas

**Contexto Social**

Los colegios asumen la responsabilidad social de enseñar lo que para la sociedad en donde se encuentran lo que es aceptable.

**Contexto Cultural**

A través de materias que recuerdan la identidad nacional se promueve el conocimiento ancestral de las costumbres, tradiciones, leyendas y conocimientos.

**Contexto Político**

Los colegios están directamente legislados y controlados por el ministerio de Educación que imparte las políticas que provee el gobierno nacional sin embargo cada colegio tiene sus propias políticas. En los anteriores meses el gobierno aprobó una ley que permite el uso de dispositivos móviles dentro del aula con fines académicos, lo que apoyará positivamente al proyecto

## Hogares

**Contexto Social**

Dentro de la sociedad cuencana; incluso con demasiada importancia; la familia es el eje principal donde se desarrolla la primera educación esta además provee las influencias del medio en el que el joven se va a manejar

**Contexto Cultural**

El hogar es donde se forma el carácter de una persona a través de la enseñanza de tradiciones y anécdotas

**Contexto Político**

Los jóvenes cuencanos al ser ciudadanos ecuatorianos están protegidos por la ley de protección a menores y adolescentes sin embargo los que influyen directamente en ellos son sus padres y familiares, pues son sus tutores

## Reuniones Sociales

**Contexto Social**

Los grupos de amigos es posiblemente el segundo grupo más influyente en el público objetivo; pues en la adolescencia los jóvenes tienen a compartir tiempo con sus amigos y a su vez su entorno

**Contexto Cultural**

Los conocimientos transmitidos en este aspecto son pocos pues generalmente estos grupos son formados por compañeros de colegio que tienen casi los mismos conocimientos; sin embargo en estos grupos se pueden aprender modismos y formas de hablar

**Contexto Político**

Los jóvenes buscan conformar grupos en donde sus gustos sean parecidos, lo que también les permite agruparse para distraerse

## E2.6

## Análisis de recursos

**Recursos humanos y materiales**

Tutores  
Programador  
Expertos en Historia  
Libros

**Herramientas**

Lapices  
Computadora Mac

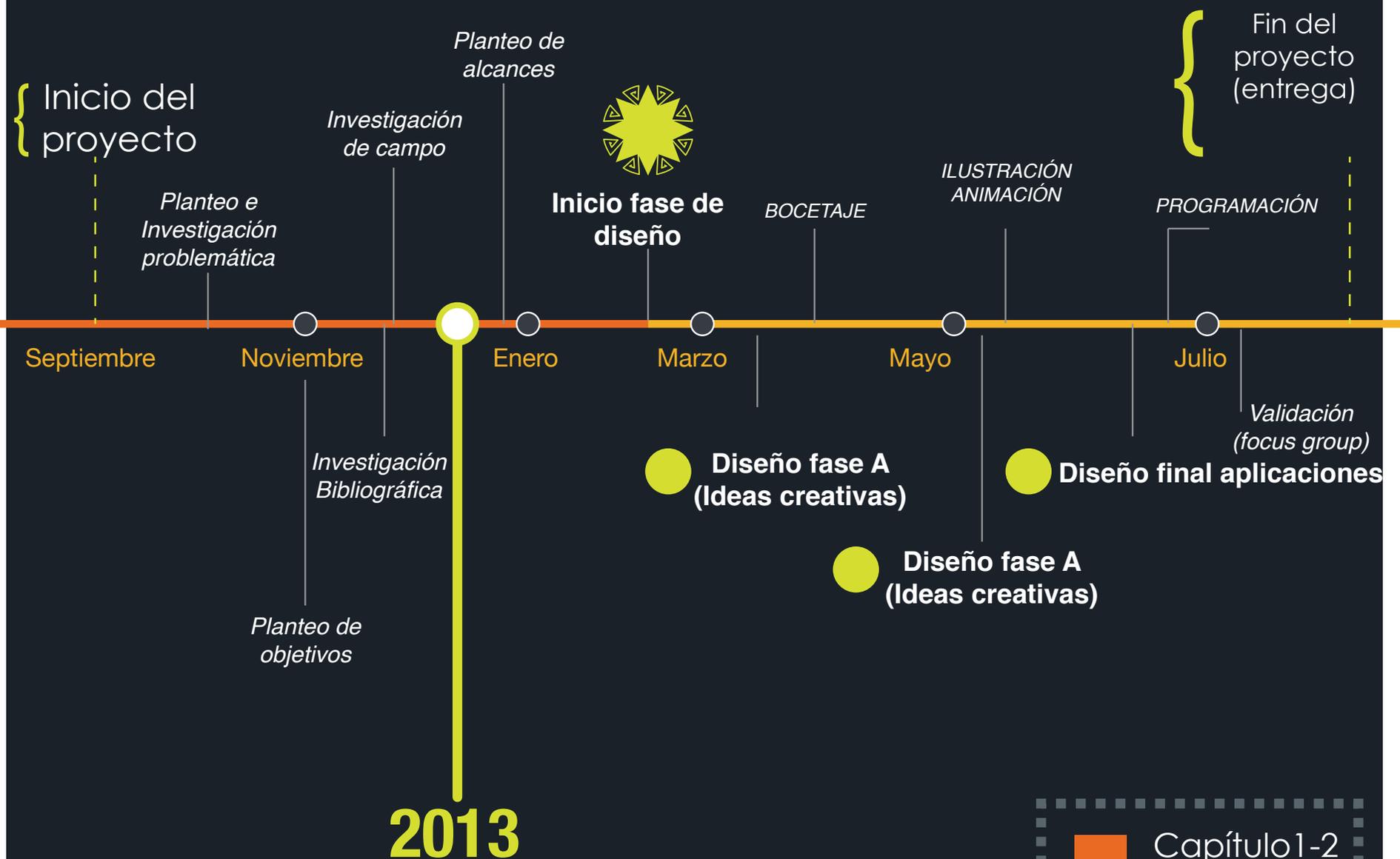
**Investigaciones anteriores**

La tesis esta basada en el libro de Etna Iturralde “Las hijas de la Guacama”

**Experiencias similares**

Previamente se desarrolló la gráfica en la cátedra “diseño de videojuegos” dirigida por el Diseñador Diego Larriva, para posteriormente desarrollar un guion completo para un videojuego.

## E2.7 / Análisis sobre el tiempo



Capítulo 1-2

Capítulo 3

# Partidos de diseño

## E3.1 / Forma

### FORMATO

El formato que se usará es un videojuego para Android por su compatibilidad con la programación Java Script, pero podrá ser exportado a cualquier dispositivo capaz de reconocer este código. Se eligió este soporte como el idóneo puesto que en la actualidad la mayoría de jóvenes disponen de un dispositivo Smart en los que se puede ejecutar este código.

### ARQUITECTURA

La arquitectura que se usará es lineal pues al tratarse de un videojuego de consola basado en la trama ecuatoriana se requiere que el jugador tenga cierto conocimiento previo con respecto a los temas para realizar procedimientos (ataques, salud de personajes) y avanzar a través del escenario. Esto nos permitirá también mantener el hilo conductual de la narración lo que nos facilitará captar la atención del público así como incrementar sus conocimientos.

### TIPOGRAFÍA

Para la imagen global del videojuego se usará una tipografía Serif o una caligráfica que nos permita la legibilidad y el reconocimiento de la "marca" del videojuego en comparación de los otros videojuegos, mientras que para la imagen dentro del videojuego se usará una Sans Serif para que los contenidos sean legibles y jerarquizados.

### CRROMÁTICA

Se utilizará colores cálidos y fríos, contrastantes y análogos con diferentes saturaciones. Haciendo relación a los colores usados por los pueblos precolombinos especialmente al Imperio Incaico. En esta gama de colores se escogerán los colores con más similitud a los del "arabino" con sus respectivas saturaciones y gradaciones.

En cuanto a la imagen global del videojuego se utilizará colores totalmente saturados para que llamen la atención del público en general y pueda distinguirse.

### ILUSTRACION

Los personajes serán ilustrados sin producir personajes hiperrealistas pues al tratarse de un videojuego debería evitarse a cualquier modo sobrecargar al programa. Como consecuencia de esto es la dificultad de modelar, animar y programar videojuegos en 3D y la fuerte competencia en un mercado totalmente saturado de competidores con mayores equipos de trabajo, presupuesto y tiempo.

### ESTÉTICA

Al tratarse de un representante de un hecho histórico, la estética a utilizarse fue más parecida a la realidad que alguna de ella, es por esto que los escenarios desarrollados estarán basados en los lugares arqueológicos existentes en el sur del Ecuador especialmente en la provincia del Cañar y Azuay. Además los colores utilizados serán parecidos a los existentes en la naturaleza, pero en un clima nocturno pues los cañaris adoraban a la luna, su deidad mayor.

### FIGURAS

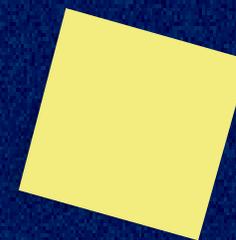
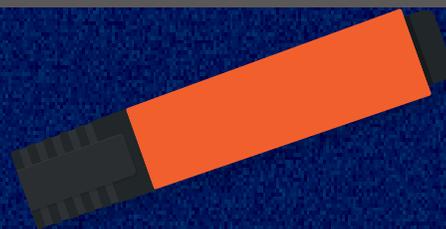
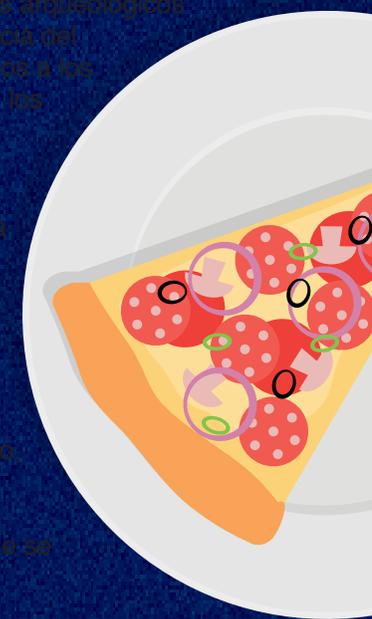
Las figuras son basadas en leoneses históricos reales para no alejarse del objetivo principal, la educación como el castillo del actual Ingapirca para que el público relacione la realidad del juego con la realidad actual en la que se desenvuelve.

### SOPORTE

El proyecto contendrá guiones, fichas técnicas, escenarios, personajes, video introductorio y un demo del videojuego como una demostración del videojuego completo, esto para demostrar que la idea es viable de realizarse en caso de que se decida continuar con el proyecto en el futuro.

### AUDIO

Se utilizará música instrumental utilizada en las fichas técnicas o representen basadas en sonidos andinos y sonido FX realista de las armas usadas por los personajes.



## E3.2 / Función

### FUNCIÓN DEL PRODUCTO

Los jóvenes rechazan la historia ecuatoriana y las formas tradicionales de su aprendizaje por lo que un producto que los entretenga y a la vez le enseñe es necesario. Este producto tiene como objetivo enseñar a los jóvenes a través de lo que más les entretiene y gastan varias horas de atención; los videojuegos. Pero no solamente se trata de un entretener al público sino que eleva el sentimiento de pertenencia hacia el Ecuador y su identidad nacional

### FORMATO

Se llegará a través de dispositivos Smart donde los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo logrando a el aprendizaje lúdico de la historia ecuatoriana y el relacionamiento de los jóvenes con su entorno sociocultural

### ARQUITECTURA

Esta arquitectura logrará que el jugador vaya acumulando conocimientos ya que le obligará a conocer, o no podrá avanzar. Además lograra que la historia tenga pregnancia al lograr empatía del público hacia los personajes

### TIPOGRAFÍA

Al usar la tipografía Serif se relaciona estéticamente la historia con un tono “antiguo” pero al mismo tiempo se fusiona con la actualidad mediante el uso de tipografía Sans Serif; que resulta atractivo para el público objetivo; logrando que el jugador se sienta identificado con el videojuego

### CROMÁTICA

El uso de esta cromática responde a la necesidad de distinguir entre objetivos (el bien y el mal) y la jerarquía entre objetivos principales y secundarios, y de representar una época histórica

### ILUSTRACIÓN

Este tipo de ilustración permitirá representar los hechos históricos y crear escenarios que en la realidad sería casi imposible realizarlos para crear en la mente de los jóvenes realidades pasadas.

### ESTÉTICA

Este tipo de estética logra mostrarnos como estos escenarios y personajes cobran vida creando la sensación de estar en medio de ese mundo

### FIGURAS

Las figuras van a estar basadas en íconos históricos reales para no alejarse del objetivo principal; la educación

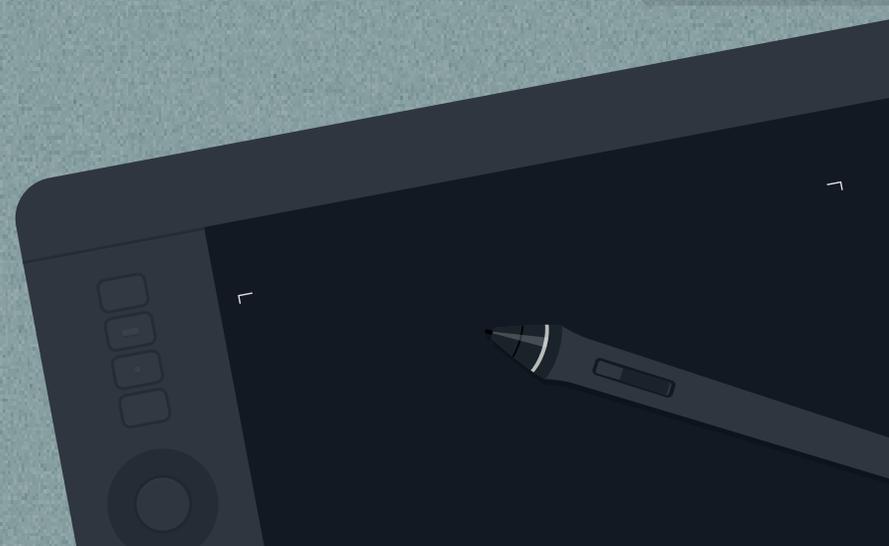
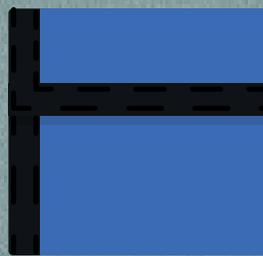
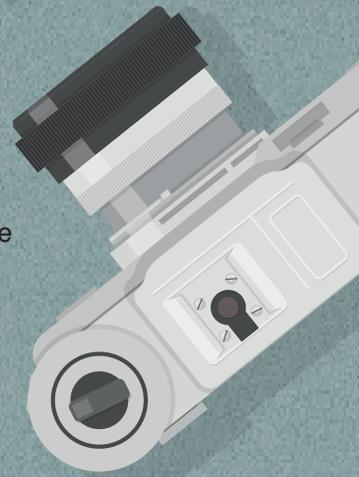
### SOPORTE

Tendrá todos estos elementos para que posteriormente pueda ser desarrollado con todos los detalles con un amplio equipo de colaboradores donde se puedan delegar funciones

### AUDIO:

El audio utilizado en esas épocas refleja la necesidad de crear ambientes sonoros para ubicar al gamer dentro del juego, para su mejor desenvolvimiento y para ponerlo en alerta.

El sonido FX será real pues debe acercarse lo más posible a la realidad





## E3.3 / Tecnología

### MEDIO:

Se usó un videojuego en 2D, ilustrado inicialmente a mano para posteriormente ser digitalizado en Adobe Illustrator .

Al tener todo los personajes ilustrados, se animó, se desarrolló, y se programó en Adobe Flash CC ya que este permite la introducción de código Java Script para se exportado hacia la plataforma HTML 5.

### SOFTWARE:

Se utilizó Adobe Illustrator para ilustrar a los personajes y Adobe Flash para animarlos.

Se testeó el producto en dispositivos móviles con sistema operativo Android, con posibilidad de expandirse hacia dispositivos con iOS.

### MATERIALES:

Libros e internet para investigar manejos de software

Lápiz y papel para bocetar ideas

Dispositivos con sistema operativo Android

Computadora para ilustrar, animar y programar el videojuego

## Especificaciones Multimedia

### SOPORTE:

Videojuego fue programado con código Java Script para que pueda ser ocupado en cualquier dispositivo compatible o que pueda ejecutar dispositivos HTML 5

### INTERACTIVIDAD:

El jugador podrá interactuar con el videojuego a través la pantalla táctil en medio de una interfaz amigable, en el caso de que este usando dispositivos Smart. En el caso que usuario ejecute el demo en páginas web este tendrá que interactuar a través del teclado.

### INTERFACES:

Después del intro del videojuego se utilizará una pantalla principal donde el usuario podrá escoger a uno de los 2 avatares; esto garantizará el cumplimiento de la imparcialidad al educar al publico.

### USABILIDAD:

La programación del movimiento es interactiva para que el usuario pueda comprender fácilmente cómo funciona el videojuego, además dentro del videojuego viene un tutorial para que los usuarios se familiaricen aun más con la interfaz, movimientos, ataques y mecánica del juego.



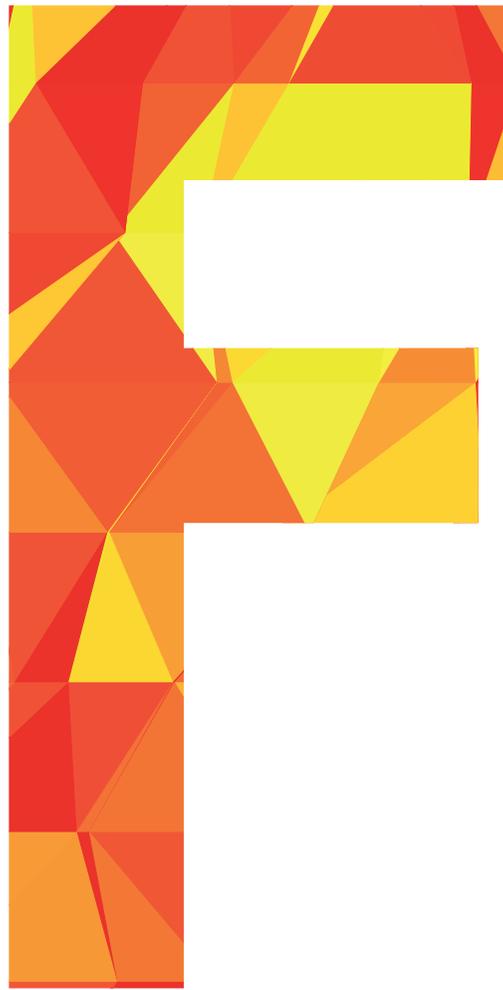




**CAPÍTULO**

**3**





**SECCIÓN**

**E**n la fase de desarrollo de ideas se tomaron en cuenta varios aspectos desde la dificultad de realizar el videojuego, tiempo requerido y posibilidad de llegarlo a poner en práctica.

La idea originalmente fue realizar un videojuego shooter en 3D sin embargo esta idea fue evolucionando para convertirse en un videojuego de consola en 2D que simule la realidad en la que los pueblos que vivían en la época de la conquista incaica de lo que actualmente es el territorio del Ecuador.

F1

# IDEAS CREATIVAS



## Narrativa

Descendiente que cuenta la historia de su familia

Dioses antiguos en tiempos modernos

## Arquitectura

Historia lineal con pasos a seguir

Multiselección de las misiones

## Estética

Comic, realista y 3D

Basados en la gráfica utilizada en el momento histórico

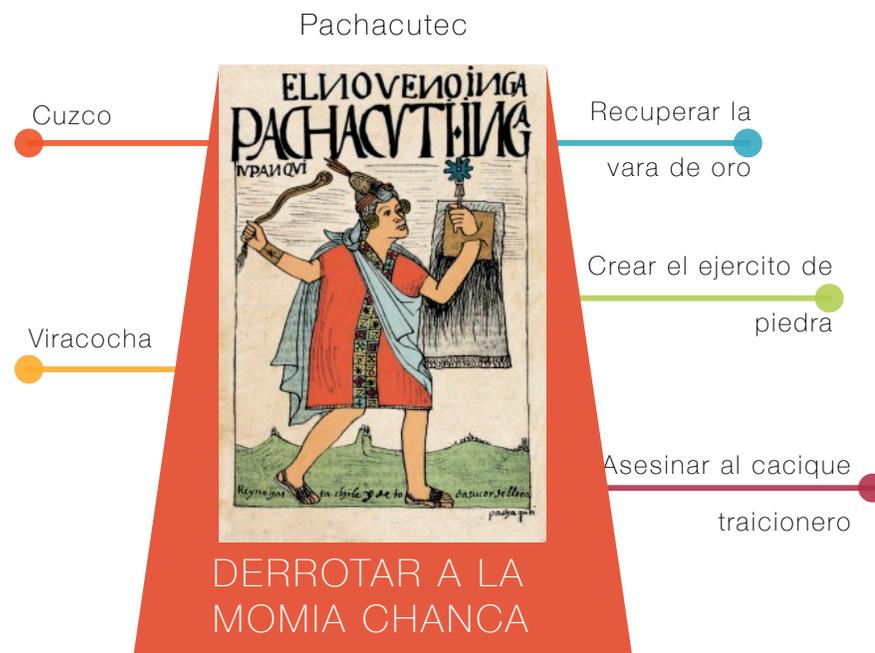
## Tipo de videojuego

Shooter en 1ra o 3ra persona

Aventura de avance (Abdón Calderón)

# INCAS VS CHANCAS

# 1



**E**n esta idea se pretendía desarrollar un videojuego basado en el origen del pueblo Inca en su guerra contra los Chancas, para posteriormente poder desarrollar secuelas de este videojuego donde finalmente se encontrarían con los pueblos del Ecuador.

**Esta idea fue rechazada por la extensión de tiempos, recursos y materiales que se debían utilizar**



**E**n esta idea se pretendía desarrollar un videojuego donde el jugador pudiera elegir un avatar con diferentes poderes y una historia diferente de acuerdo a su elección.

**Esta idea fue rechazada porque no es factible realizar la programación en el medio donde muy pocos programadores se dedican a los videojuegos.**

## 3

## Idea elegida

Ayudar  
Chobshi

espíritu del fuego

Ayudar  
Nur- Zhud

a ascender a las  
estrellas

Rescatar  
Guacamayas

Guazan-Zhud  
Chordeleg

recoger la tabla de  
los valores cañaris

Ayudar  
a Mama Shi

BOSS FINAL

Derrotar al  
Dios Guerrero



**D**espués de varias deliberaciones con los tutores de la tesis y tras la investigación de campo se llegó a la conclusión que la mejor alternativa tanto para el cumplimiento de los objetivos como para que el producto resulte atractivo al público debía:

**Ser coherente** con la historia y con la educación que el público estaba recibiendo

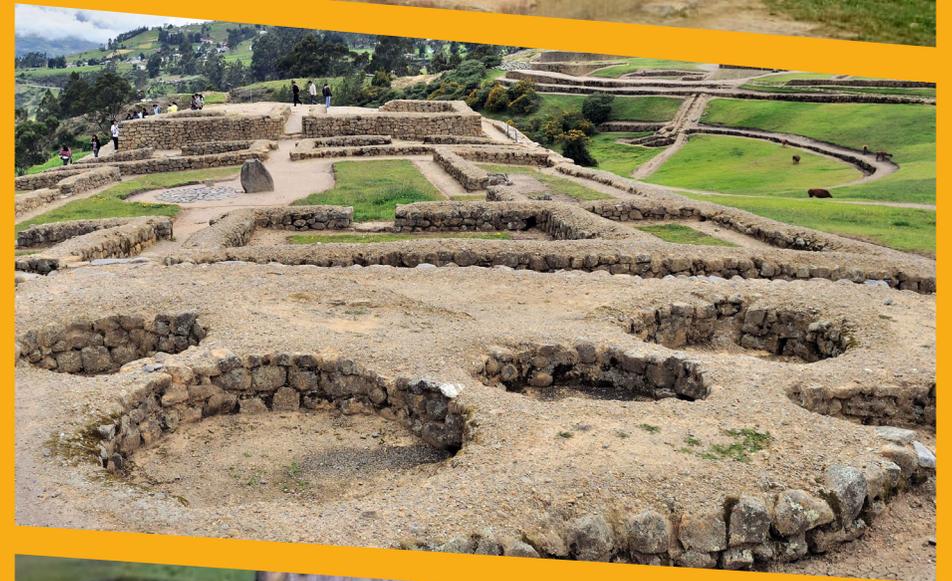
**Cumplir el objetivo** de incrementar los conocimientos acerca del pueblo cañari.

**Estar ambientado** en la época en que los eventos sucedieron.

**Estar basado** en acontecimientos reales.

Por lo tanto se utilizó la historia del libro "Las Hijas de la Guacamaya" de la autora Etna Iturralde en este se relata la historia de los cañaris. Por lo que el videojuego no solo incrementará los conocimientos de los jóvenes sino que también planteará a los jóvenes revalorizar su identidad cultural.

## Investigación de Campo



**A**l tener varias ideas entre las cuales poder elegir se realizó un viaje de investigación a la Provincia del Cañar donde se encuentran vestigios arqueológicos de la ciudad de Ingapirca la capital original del pueblo cañari.

Debido a la falta de información se visitó los museos de las ciudades de El Tambo y de Cañar.



# F2 / Guión

## Diseño Gráfico de un videojuego para el incremento de los conocimientos de la Historia ecuatoriana

Capítulo número 1  
Demo del videojuego

20 de Abril del 2014

11 páginas

### -Lista de personajes

Waman Chuncu  
Shinin Zhud  
Huayna Capac  
Espectro español  
Soldado Cañari  
Soldado inca

En algún lugar del actual Ecuador

-Juan Diego Mejía Domínguez



“Un pasado reciente y trepidante, un presente asombroso y un futuro espectacular. Estas son las claves que determinan que el videojuego se haya erigido como el “arte” más revolucionario creado por la mano del hombre”

Javier Villacañas

### Introducción

#### Confederación Cañari

Fue una antigua alianza indígena que se formó a manera de defensa ante posibles invasiones extranjeras, sobre todo, para protegerse de los Incas. Estuvo integrada por tribus de Azogues, Paute, Gualaico y Yunguilla, y contó también con el concurso de algunos grupos indígenas de la costa y jibaros del oriente.

La nación de los Cañaris, que se extendió desde los años 500 a 1500 d.C. "...era, a no dudarlo, un conjunto de tribus unidas y confederadas entre sí, formando un solo pueblo, el cual habitaba desde las cabeceras del río del Azuay hasta Saraguro, y desde las montañas de Gualaquiza hasta las playas de Naranjal y las costas del canal de Jambeli. Aun los mismos cacicazgos de Sibambe y de Tiquizambi, que algunos han juzgado independientes, estaban unidos a los Cañaris del lado de allá del Azuay, no sólo por vínculos políticos mediante pactos de confederación, sino por lazos de parentesco; pues parecen oriundos de la misma tribu o antigua raza primitiva" (Federico González Suárez. - Historia General de la República del Ecuador, tomo I, p. 142).

Fueron hábiles orfebres que trabajaron delicadamente los metales preciosos y de manera especial el oro, con los que elaboraban orejeras simples o con decoración repujada, zarcillos, diademas, brazaletes, narigueras y bastones de madera finamente recubiertos con láminas de oro repujado.

Entre los Cañaris se encontró una tradición muy similar a la de la Biblia acerca del diluvio: Refiere ésta que en tiempos muy antiguos ocurrió una inundación general en la que perecieron todos los hombres, y se salvaron solamente dos hermanos que lograron encaramarse en la cumbre de un alto cerro.

Pasada la inundación éstos bajaron al valle y, al volver a su choza encontraron que ésta estaba arreglada y que los alimentos estaban preparados. Esto sucedió durante varios días hasta que uno de los hermanos, llamado Urcocari (Cerro Varón), se quedó en la choza y pudo descubrir que una mujer con cara de guacamayo era la que preparaba los alimentos. Entonces la tomó por esposa y juntos repoblaron la tierra.

Amantes de la libertad, los Cañaris ofrecieron una gran resistencia a los afanes de conquista de los Incas y nunca aceptaron su dominio; pero cuando llegaron los españoles cooperaron con ellos -sobre todo con Sebastián de Benalcázar- a quien ayudaron para vencer a Rumiñahui, pues tampoco querían a los quiteños ya que Atahualpa los había dominado y subyugado por la fuerza.

Autor: Efrén Avilés Pino

### Imperio Incaico

La palabra Inca deriva del vocablo Inga, que en la lengua Maori de Oceanía significa "Guerreros". Pedro Cieza de León, en la primera parte de su Crónica del Perú dice: "...se llamaron Ingas cuyo nombre quiere decir o significa reyes o grandes señores".

El Imperio de los Incas o Tahuantinsuyo fue fundado en el siglo XII por una tribu de lengua Quechua procedente de las regiones del lago Titicaca, entre Perú y Bolivia. Al parecer, el Imperio fue creado por Manco Cápac y organizado posteriormente por Pachacuti Yupanqui, al que sucedieron, en su orden, Tupac-Yupanqui y Huayna-Capac, que lo engrandecieron con sus conquistas.

"Sus remotos orígenes están envueltos en el misterio y casi nada se sabe a ciencia cierta sobre su génesis. Se conoce, sí, que hablaban el quechua, lengua emparentada con el vecino aymará, y se presume que los idiomas quizá tuvieron un antecesor común. Parece, en todo caso, que el último foco de expansión, tanto de los incas como del quechua, estuvo en las márgenes del Apurímac y del Urubamba, dos ríos que bajan de los Andes a engrosar el Ucayali, afluente meridional del Amazonas" (Jorge Salvador Lara. - La Resistencia del Reino de Quito contra la Expansión Incaica; Historia del Ecuador, Salvat, tomo II, p. 129).

En su época de mayor esplendor y grandeza su superficie alcanzó casi dos millones de Km<sup>2</sup>, y se extendía por los actuales territorios del Ecuador, Perú y Bolivia, y las regiones norte de Chile y andina de la Argentina. No se extendió hacia la costa de lo que hoy es Ecuador porque los aborígenes de estas regiones jamás permitieron ser dominados; ni hacia la selva oriental, porque tratándose de un pueblo eminentemente andino, el calor imperante en esas regiones se lo impidió.

Su población llegó a los diez millones de habitantes.

Según los Incas, el Tahuantinsuyo abarcaba las cuatro partes del mundo: el Chirichaisuyo, el norte; el Colasuyo, el sur; el Antisuyo, el este; y el Contisuyo, el oeste.

La capital del imperio tuvo como único asentamiento la ciudad de Cuzco, pero para consolidar la conquista de los pueblos pertenecientes a lo que hoy es el Ecuador, Tupac-Yupanqui hizo de Tomebamba (Cuenca) la más importante de la región.

El Imperio de los Incas era teocrático y autocrático, ya que estaba totalmente sometido a la voluntad del Inca soberano, a quien se lo consideraba un Dios hijo del Sol, cuyo reinado era hereditario, escogido por las élites, los orejones y generales, entre el mejor de sus hijos. La base de su organización social estaba constituida por el Ayllu, especie de conjunto familiar o clan con un antepasado común, y estaba dividido en tres clases: la nobleza, el pueblo y los yanacunas o servidores de los grandes del imperio, que eran -según anota Cieza de León en su Crónica del Perú- "domésticos hereditarios o servidores perpetuos".

"El gobierno de los Incas era despótico, y despótico del peor género, porque suponiéndose hijos de los dioses no reconocían otra ley que su capricho, el cual debía ser siempre acatado como una emanación de la divinidad. Adoraban los astros: el Sol era el Supremo Númer. Por doquiera erigían templos al Inti, o el Sol, y a Mama-Quilla o la Luna. Loscushipatas o sacerdotes, y las vírgenes o sacerdotisas, encerradas en una especie de monasterio, eran intérpretes de la voluntad suprema.

El Inca era el Sumo Pontífice, hijo del mismo Sol con todos los suyos. Para dilatar esta preclara raza érales lícito tomar cuantas mujeres y concubinas quisieran. Las primeras, esto es, las

mujeres legítimas, debían ser de la misma familia, como hermanas o sobrinas o primas u otras parientes muy cercanas..." (J. de Avendaño. - Imagen del Ecuador, p. 216).

Era un gobierno terriblemente gravoso pero que buscaba beneficiar al pueblo. Entre los incas no existía la propiedad privada y sus derechos estaban gravemente limitados; los ciudadanos no podían desempeñar ningún oficio, ni emprender ningún trabajo, ni cambiar de residencia ni de traje, ni escoger a sus mujeres con libertad.

No existía la facultad del libre albedrío, pero el sistema se preocupaba de evitar la ociosidad y la pobreza. A la ociosidad la combatían con la obligación de trabajar en las labores de sus casas, en la agricultura o en las grandes obras públicas; las medidas contra la pobreza eran tan acertadas que ningún individuo le faltaba ni alimento ni vestuario (1).

Su economía se basaba principalmente en la agricultura, y se dedicaron especialmente al cultivo de maíz, papa, coca, algodón y otros productos propios de las regiones que habitaron, para lo cual desarrollaron importantes técnicas de riego y abonos para la tierra.

El arte de los Incas se destacó en la danza, la música, la poesía y la cerámica; y su arquitectura, aunque sencilla, fue muy sólida, lo que se demuestra en antiguas construcciones a ellos atribuidas que aún existen en el Perú, tales como Machu Pichu y Saqsaywaman (Obras que, particularmente, ponga en duda en lo que respecta a su autoría. ¿Cómo pudieron los Incas levantar estas magníficas edificaciones, si no conocían ni la rueda ni la pólea, que son imprescindibles para mover y levantar grandes pesos?). Cosa similar pudo suceder con otras construcciones como las de Ingapirca en la provincia de Cañar, en nuestro país. Lo que sí es indudable es que construyeron importantes caminos que aún atraviesan la cordillera de los Andes.

Después de haber alcanzado su máximo esplendor, el Imperio de los Incas llegó a su fin cuando los conquistadores españoles asesinaron al último Inca, Atahualpa, el 26 de julio de 1533.

(1) Pedro Cieza de León. - Crónica del Perú.

## GUIÓN

**Tipo de Juego:** de consola

El videojuego se basa en un personaje y una historia (relatada) basada en el libro de Etna Iturralde, La hija de la Guacamaya.

**La Idea:**

La idea principal es relatar la conquista de los incas a los cañaris mientras paralelamente cuenta la historia de la llegada de los españoles y las reacciones de los incas. Para esto tendremos un Príncipe que lucha para ejercer su poder entre el pueblo cañari pero el secuestro de su amor por los españoles le obliga a aliarse con sus antiguos enemigos

**Premisa:**

El videojuego servirá de material audiovisual para incrementar el conocimiento de los jóvenes acerca de la cultura Cañari en la época de la conquista inca. Se utilizarán vestimenta, leyendas y escenarios, a manera de introducción, que harán que el juego sea entretenido y cumpla los objetivos.

**Jugabilidad:**

El Príncipe puede saltar, agacharse, atacar con la macana, tomar items que lo ayudan, atacar con poderes especiales.

Los items que puede tomar son:

- Salud: Aumenta la vida en la barra
- Monedas de Oro: servirán para comprar mejoras para el Príncipe en cada punto de control
- Fragmentos de la tabla de los valores cañaris: para desbloquear al jefe final

**Historia**

Cuando los incas llegaron al actual Ecuador se encontraron con los Cañaris que eran numerosos, y estaban desde mucho tiempo atrás preparándose para la defensa de sus tierras y de su independencia

Túpac Yupanqui rey Inca reconoció que no debía perder tiempo ni darles a los Cañaris espacio para fortificar más y atacó a los enemigos, esperando vencerlos, si los tomaba de sorpresa; pero se equivocó, porque los Cañaris estaban sobre aviso, y tenían ocupados todos los pasos difíciles. El combate fue reñido y el Inca retrocedió precipitadamente hasta Saraguro donde se fortificó. La derrota del Inca infundió nuevo brío a los Cañaris pero sabiendo de nuevos preparativos de conquista del Inca, decayó el ánimo, y

**NACIONALIDAD:** Inca  
**ESTATUS:** Rey Inca

**Primer Cuadro**

**Informativo:** Aparecen los logotipos de las marcas que auspician el videojuego

**Segundo Cuadro**

**Animación:** Aparece el fondo en reposo (lucos prendiéndose y apagándose) con los 2 personajes; esta cambia a una nueva pantalla que tiene los botones para iniciar un juego nuevo, continuar con un juego previamente iniciado y ajustes de sonido musica

**Menú:** Tiene un botón para iniciar un juego nuevo, continuar juego y ajustes

**Tercer Cuadro**

Al aplastar el boton de iniciar un juego nuevo se corre el video de intro, al finalizar este elige cual de los avatar se quiere ser.

**Cuarto Cuadro**

Mientras se elige se carga el videojuego se puede agregar un loader

**AVATAR HOMBRE**

**Quinto Cuadro A**

Inicia personaje hombre al frente del rey inca

**Diálogos:**

**Huayna - Capac:** Hermano Waman Chunku; el que tiene Corazón de Halcón es hora de imponer los deseos del padre Inti y destruir los dioses cañaris

**Waman Chunku:** Si, hijo de Inti; el dios sol. Cumplire tu orden, ¿pero como destruyo a los dioses?

**Huayna - Capac:** Es fácil en la ciudad existe un tótem dedicado a MamaShi la diosa de la Luna destruyelo y la ciudad será nuestra

**Sexto Cuadro A**

Inicia el videojuego mientras animaciones le enseña como caminar y atacar a enemigos

**Diálogos:**

**Narrador escrito:**

Desliza el dedo de esta manera sobre la pantalla para avanzar

Desliza el dedo de esta manera sobre la pantalla para saltar

el vigor con que resistieron a la primera acometida, se trocó en desaliento. Comenzaron a discurrir sobre las ventajas de la paz y, al fin, concluyeron por enviar emisarios al Inca, encargados de ofrecerle la obediencia y sumisión a su imperio.

Años después Huayna Cápac hijo de Túpac Yupanqui regresó al norte del Imperio para aplacar la rebelión de las tribus norteñas y por ello se instaló en Tomebamba. En el cacicazgo de Molleturo hizo un templo y un tambo, convirtiendo a este lugar en el centro que administraba y cobraba los impuestos a los pueblos de la costa norte del Imperio Inca. El cacicazgo de Hatun Cañar se renombró como Ingapirca y ahí se edificó un palacio para la adoración a Inti (dios Sol), por la magnificencia y suntuosidad del palacio este se transformó en el más famoso del norte del Imperio

**Resumen**

El videojuego comienza en el año de 1488; cuando el pueblo Cañari se rinde y acepta el dominio Inca. Waman-Chunku hermano menor del Inca Huayna Capac es designado por su hermano para vencer lo que queda de la cultura Cañari destruyendo su templo de la Luna. Cuando finalmente cumple su objetivo y destruye el templo conoce a Shinin Zhud sacerdotisa del templo y queda totalmente enamorado. Pero un espíritu maligno de los conquistadores rapta a Shinin Zhud y derrota a Waman-Chunku con facilidad. Waman-Chunku desesperado por su amor perdido pide ayuda a la jefa de los Cañaris pero enfadada por la destrucción de su templo se niega en un inicio, pero reflexiona al instante y le ofrece su ayuda y poderes Cañari si completa la historia de los Cañaris a modo de misiones.

**FICHAS DE PERSONAJES:**

**Personajes Principales**

**NOMBRE:** Waman-Chunku  
**ALIAS:** Corazón de Halcón  
**RAZA:** Inca  
**SEXO:** Masculino  
**EDAD:** 18 años  
**ALTURA:** 1,60  
**PESO:**  
**PELO:** Lacio, negro, largo  
**OJOS:** Negros - Medio achinado  
**NACIÓ:** 1470 = Cusco  
**FALLECIÓ:** ¿?  
**ESPECIALIDAD:** Guerrero de elite- Príncipe  
**OCUPACIÓN:** Príncipe y guerrero  
**TITULO:** Príncipe

Aplasta esta parte de la pantalla para atacar  
Aplasta esta parte de la pantalla para utilizar el ataque especial

**Séptimo Cuadro A**

Cuando se ha logrado vencer a los enemigos cañaris se llega al tótem donde se deberá destruir

**Diálogos:**

**Narrador escrito:**

Este es el tótem sagrado de los cañaris representa a Mama Shi y ha estado con ellos desde que taita culebra les dio la vida. ¿Tienes que Destruirlo!

**Octavo Cuadro A**

Al destruir el totem aparece Shinin Zhud(personaje femenino) dentro de este tótem

**Diálogos:**

**Waman Chunku:** Te he visto en sueños pero no tienes tantas plumas como habia soñado

**Shinin Zhud:** Tu eres más pequeño de lo que soñé

**Noveno Cuadro A**

Aparece el fantasma español y toma prisionera a Shinin Zhud

**Diálogos:**

**Fantasma Español:** JAJAJAJAJA!!! Te tengo pagana

**Waman Chunku:** SUELTALA ESPECTRO

**Fantasma Español:** ¿Quién sois vos? ¿Un héroe? JAJAJAJA AHORA ¡DEBEIS MORIR!

Después de esto Waman trata de enfrentarse con el fantasma pero es vencido al primer golpe.

**AVATAR MUJER**

**Quinto Cuadro B**

Inicia personaje femenino al frente del rey inca

**Diálogos:**

**Huayna - Capac:** Cañari Shinin Zhud, es hora que pruebes tu tealtad al hijo del Sol

**Waman Chunku:** ¿qué debo hacer todo poderoso?

**Huayna - Capac:** Es fácil en la ciudad existe un tótem dedicado a MamaShi la diosa de la Luna destruyelo y serás mi amiga por siempre

El guión del videojuego contiene:

-**Guión Literario**

-Introducción

-Desarrollo del capítulo

-Conclusiones

-Misiones

-Personajes

-**Guión Técnico**

-Argumento y Trama

-Fichas del personaje

-Fichas de detalle





# F3 / Cromática

Inspirado en la bandera del Imperio del Tahuantinsuyo se desarrollaron muestras de colores que puedan representar a todo el arcoiris



F4

# Desarrollo de personajes

Tras el estudio exhaustivo rasgos de los habitantes de Sudamérica Precolombina

## Waman

1



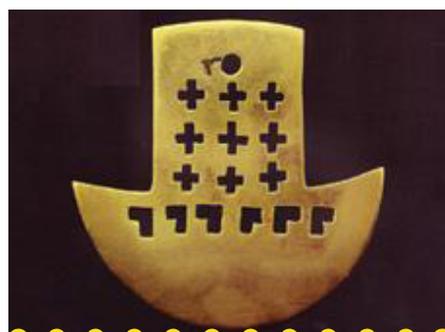
2



3



4



“Al principio las armas de los indios era la Kupaña, un palo con una porra de piedra asegurada a una de las extremidades” ( Miño G,1994:580), con el tiempo fueron reemplazadas por varios tipos de armas entre ellas el hacha como más representativa. El hacha, arma ofensiva, parte del armamento incaico que constituía en una herramienta de corte preferentemente de piedra o metal que poseía o no un agujero para la colocación de un mango. Aproximadamente medía entre 50cm y 1m de largo, en su extremo superior se colocaba una hoja corta y aguzada y una punta hacia la parte posterior o superior.

“Existen numerosas e importantes noticias sobre su uso por los soldados Inca , siendo al parecer una de sus armas preferidas...las insignias de poder de los soberanos cusqueños era una hacha real” (Miño G,1994:584 )

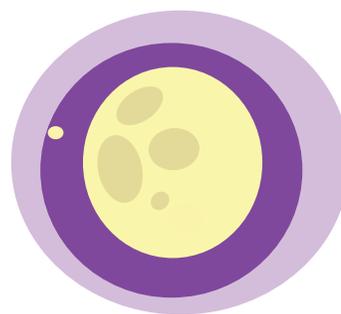
# CHUNCU



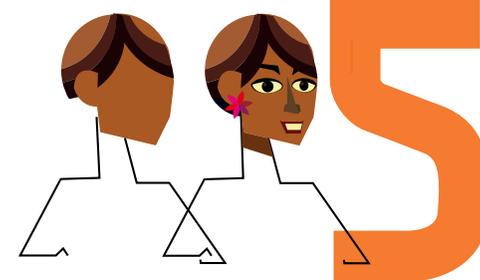
# Shinin



# ZHUD



El topus o tupu de cuchara (kolke kuchara) es una alhaja andina, utilizadas por las mujeres; bien trabajadas y decoradas con diseños de toros (fuerza), lunas menguantes (fertilidad) y flores (belleza), compuestas de dos cucharas de plata que terminan en una punta agudizada. Se utilizaban para sostener el anaco en los hombros y significaban abundancia y jerarquía dentro del hogar. “El hoy llamado tupo es de pobre metal y sirve para sostener la lliclla y no el anaco...se utiliza en la actualidad además de adorno, como cuchara ambulante y como punzón” (Cordero I, 2007:205) En cuanto al mantenimiento de las armas, debido a la poca cantidad y variedad, cada uno se encargaba de fabricar sus propias, artículos de indumentaria, así como su cuidado.



F5

# Desarrollo de personajes secundarios



# F6 / Desarrollo de escenarios



# F7 / Animación personaje masculino







Secuencia  
**Salto**

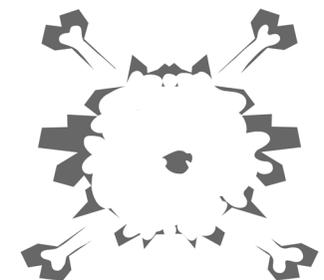


Secuencia  
**Ataque Primario**

Secuencia  
**Ataque Secundario**

Secuencia  
**Derribo**

Secuencia  
**Muerte**

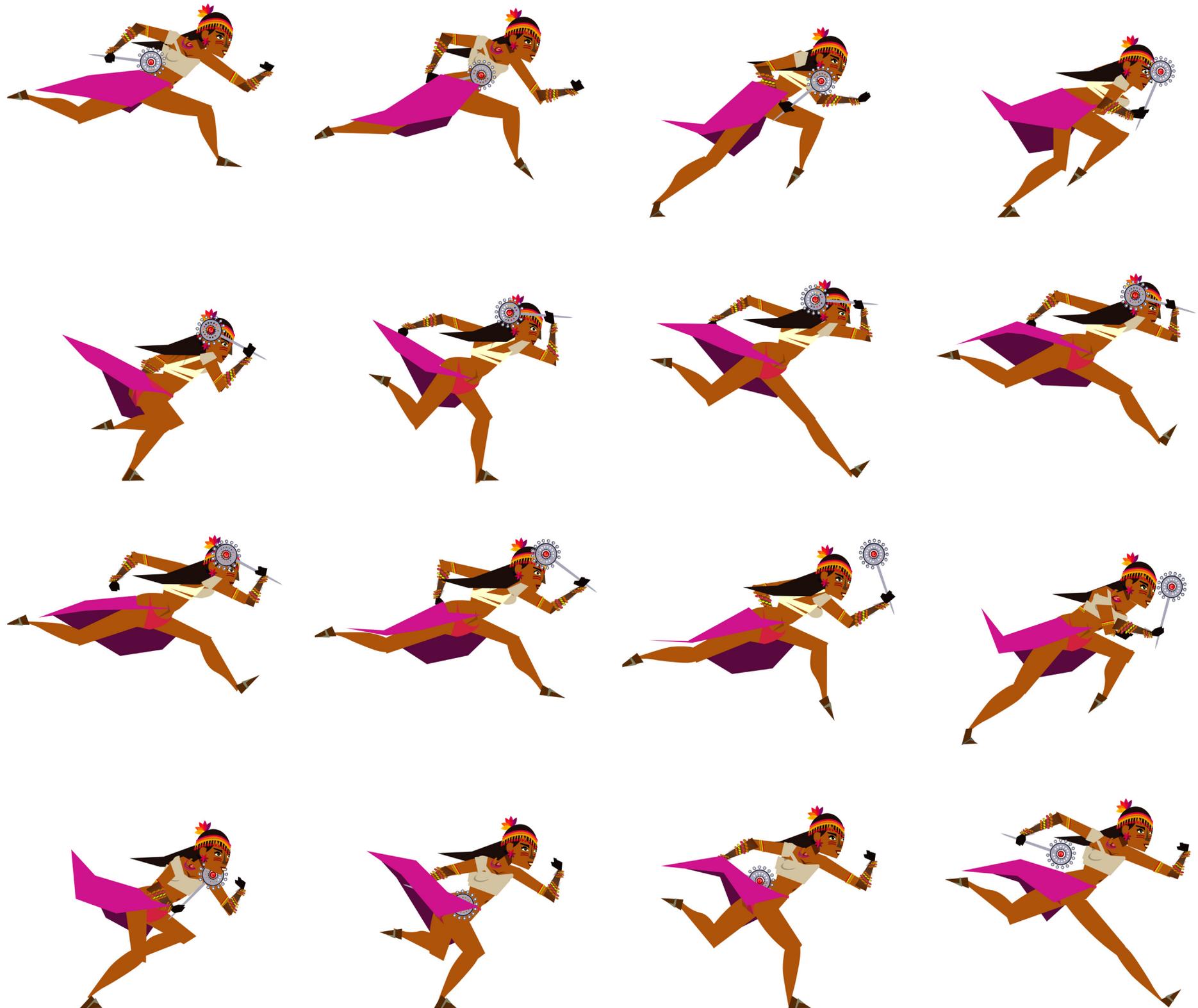


**F8**

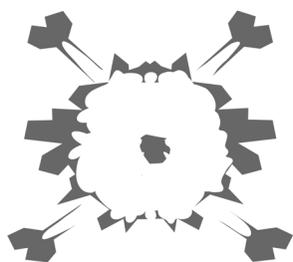
# Animación personaje femenino



# Secuencia de movimiento



Secuencia  
**Muerte**



Secuencia  
**Derribo**



Secuencia  
**Ataque Secundario**



Secuencia  
**Ataque Primario**



Secuencia  
**Salto**

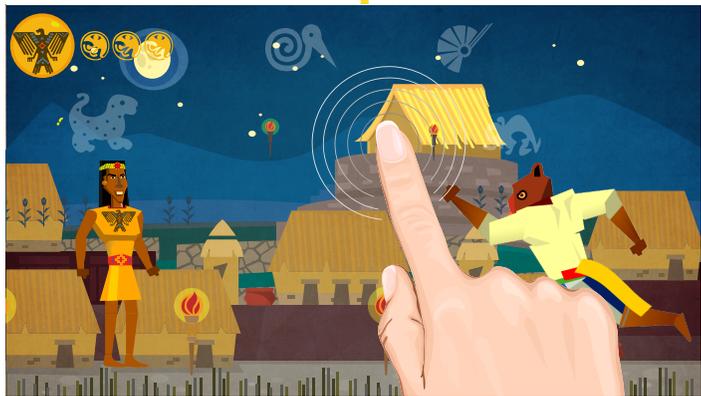


# F9 / History Board

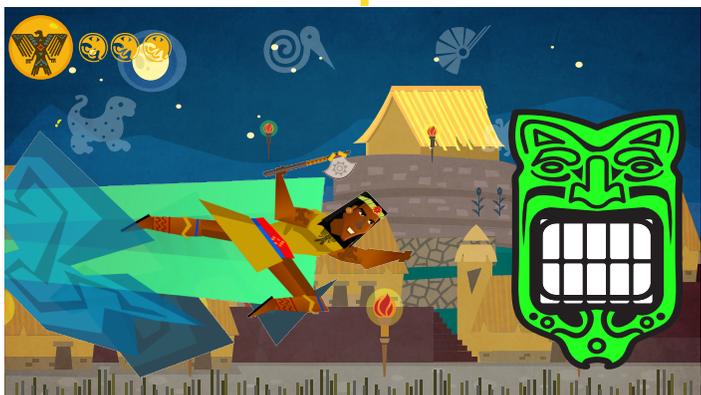
Primera animación



Tutorial de manejo



Destrucción Monumento



Avatar Masculino



Segunda animación



Tercera animación



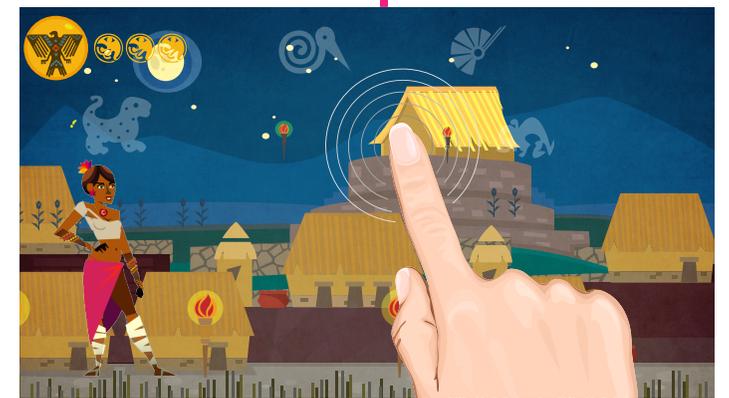
FIN DEMO



Primera animación

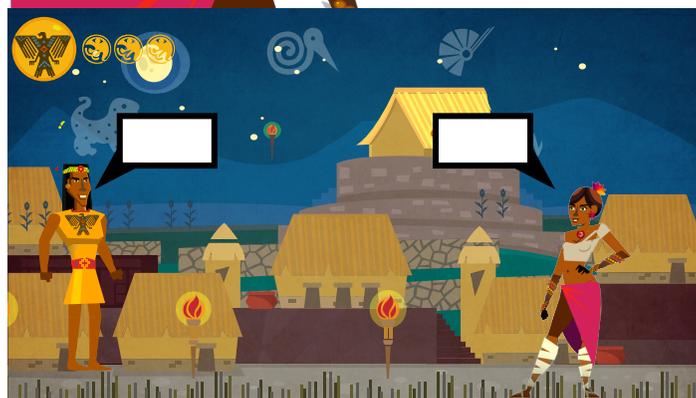


Tutorial de manejo

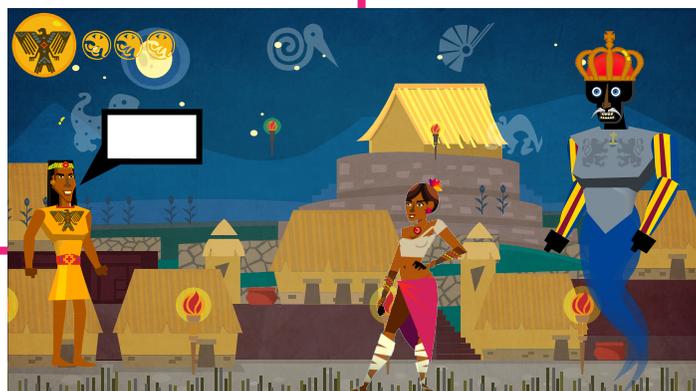


Dstrucción Monumento

Segunda animación



Tercera animación



FIN DEMO

# F10 / Programación



*Christian Sari Maldonado*

Es un programador freelance que tiene muchos años de experiencia programando videojuegos y paginas web

Al haber concluido la fase de diseño, se contrató un profesional en el área de programación puesto que el nivel de conocimientos de un diseñador acerca del código Java Script que permite la multiplataforma del programa es baja o nulo.

## Java Script

Varios interesados en los años 90 obtenían conexión a Internet gracias a módems que aunque necesarios, con lentas velocidades. Con el desarrollo de aplicaciones cada vez más complejas se requirió de un lenguaje de programación.

Un colaborador de Netscape, Brendan Eich, adaptó otras tecnologías ya existentes al navegador Netscape Navigator 2.0 y lo denominó Live Script. Posteriormente a la alianza con Sun Microsystems para la creación de un nuevo lenguaje de programación, se cambió el nombre a JavaScript por la moda del término Java en el área informática.

Al ser un éxito, Netscape Navigator 3.0 integró la versión 1.1 del lenguaje. “Al mismo tiempo, Microsoft lanzó JScript con su navegador Internet Explorer 3... copia de JavaScript al que le cambiaron el nombre para evitar problemas legales.”()

Se envió la especificación JavaScript 1.1 a ECMA

European Computer Manufacturers Association, creado con el fin de “estandarizar de un lenguaje de script multiplataforma e independiente de cualquier empresa”. Definiéndose así el lenguaje ECMAScript.

“La organización internacional para la estandarización (ISO) adoptó el estándar ECMA-262 a través de su comisión IEC, dando lugar al estándar ISO/IEC-16262.” ()

En 1997 ECMA publicó ECMA-262; en el 98 luego de varios arreglos e innovaciones fue adaptado al ISO/IEC-16262 obteniéndose una segunda edición. La tercera publicada en 1999 es la versión actual utilizada.

Se está desarrollando la cuarta versión que tal vez incluya paquetes, namespaces, entre otros.

“ECMA también ha definido varios estándares relacionados con ECMAScript, como el estándar ECMA-357, que define una extensión conocida como E4X y que permite la integración de JavaScript y XML.” ()

# F11 / Videojuego



Desarrollado



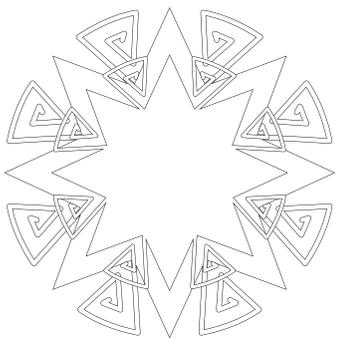
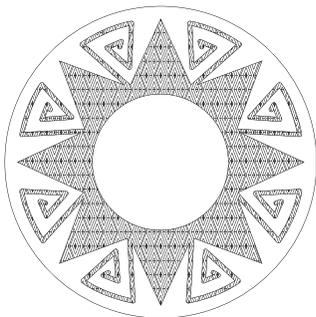
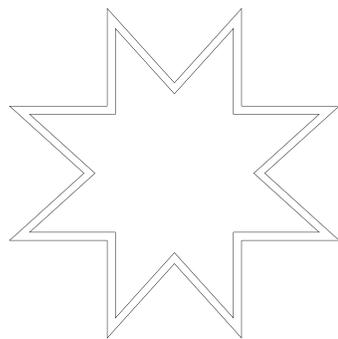
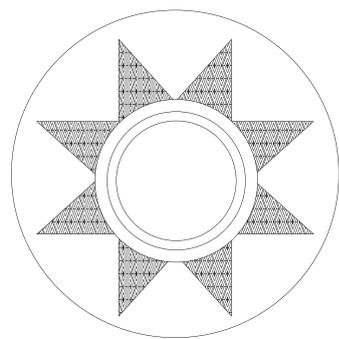
Compatibilidad



# F11.1

## Diseño de la imagen global del videojuego

### Proceso elaboración

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Cromática				
Logotipo				
Tipografía	los hijos de <b>ILL</b>	LOS HIJOS DE <b>KILLA</b> BASADO EN LAS HIJAS DE LA GUACAMAYA	<b>HIJOS DE</b> KILLA	LOS HIJOS DE <b>KILLA</b> BASADO EN LAS "HIJAS DE LA GUACAMAYA" DE EINA ITURRALDE

## Propuesta final



HIJOS  
de  
KILLA

BASADO EN LAS HIJAS DE LA GUACAMAYA  
DE ETNA ITURRALDE

### Cromática



#e94b4b



#ffc330



#2a4160

### Tipografía

ABCDEFGHIJKLMN OP-  
QRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmno pqrstu vwx yz  
1234567890  
!".\$%&/()=?i\* \_::

Pacifico

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890

!".\$%&/()=?i\* \_::

Amatic

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890

Amatic SC

# Aplicaciones







# F12 / Validación

## A CONOCIMIENTO

### ANTES DEL VIDEO JUEGO

1. En la época de la conquista de Incas a los Cañaris, ¿cual era el nombre del Inca?
2. ¿En qué lugar del actual Ecuador se desarrolla la conquista inca a los Cañaris?
3. ¿Los Cañaris fueron sumisos y sirvieron a los Incas en algún momento?
4. ¿En la época de la conquista Inca a los Cañari, ¿qué tipo de armas utilizaban en las guerras?
5. En esta época, ¿ya se sabía de la llegada de los españoles?

### DESPUÉS DEL VIDEO JUEGO

6. En la época de la conquista de Incas a los Cañaris, ¿cual era el nombre el Inca?
7. ¿En qué lugar del actual Ecuador se desarrolla la conquista inca a los Cañaris?
8. ¿Los Cañaris fueron sumisos y sirvieron a los Incas en algún momento?
9. ¿En la época de la conquista Inca a los Cañari, ¿qué tipo de armas utilizaban en las guerras?
10. En esta época, ¿ya se sabía de la llegada de los españoles?

## B GRÁFICA:

11. ¿Te gustaron los personajes?  
 Si, ¿qué es lo que más te gusto?  
 No, ¿Por qué?
12. ¿El escenario te ayudó a entender y conocer la época en la que se dio la conquista?  
 Si  
 No  
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_

## C VIDEO:

13. ¿El video te ayudó a conocer más sobre esta época de la historia?  
 Si  
 No  
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_
14. ¿Te pareció entretenido el video?  
 Si  
 No  
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_

## D INTERACTIVIDAD:

15. ¿Te pareció fácil de usar el juego?  
 Si  
 No  
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_
16. ¿Qué dificultad tiene el juego?  
 Alto  
 Medio  
 Bajo
17. ¿Quisieras seguir jugando?  
 Si  
 No  
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_

## E COMPETENCIA:

18. ¿Qué opinión tienes del juego con relación a otros que juegas?

## ANTES DEL VIDEO JUEGO

1

1. En la época de la conquista de Incas a los Cañaris, ¿cual era el nombre el Inca?

---

2

2. ¿En qué lugar del actual Ecuador se desarrolla la conquista inca a los Cañari-

---

3

3. ¿Los Cañaris fueron sumisos y sirvieron a los Incas en algún momento?

---

4

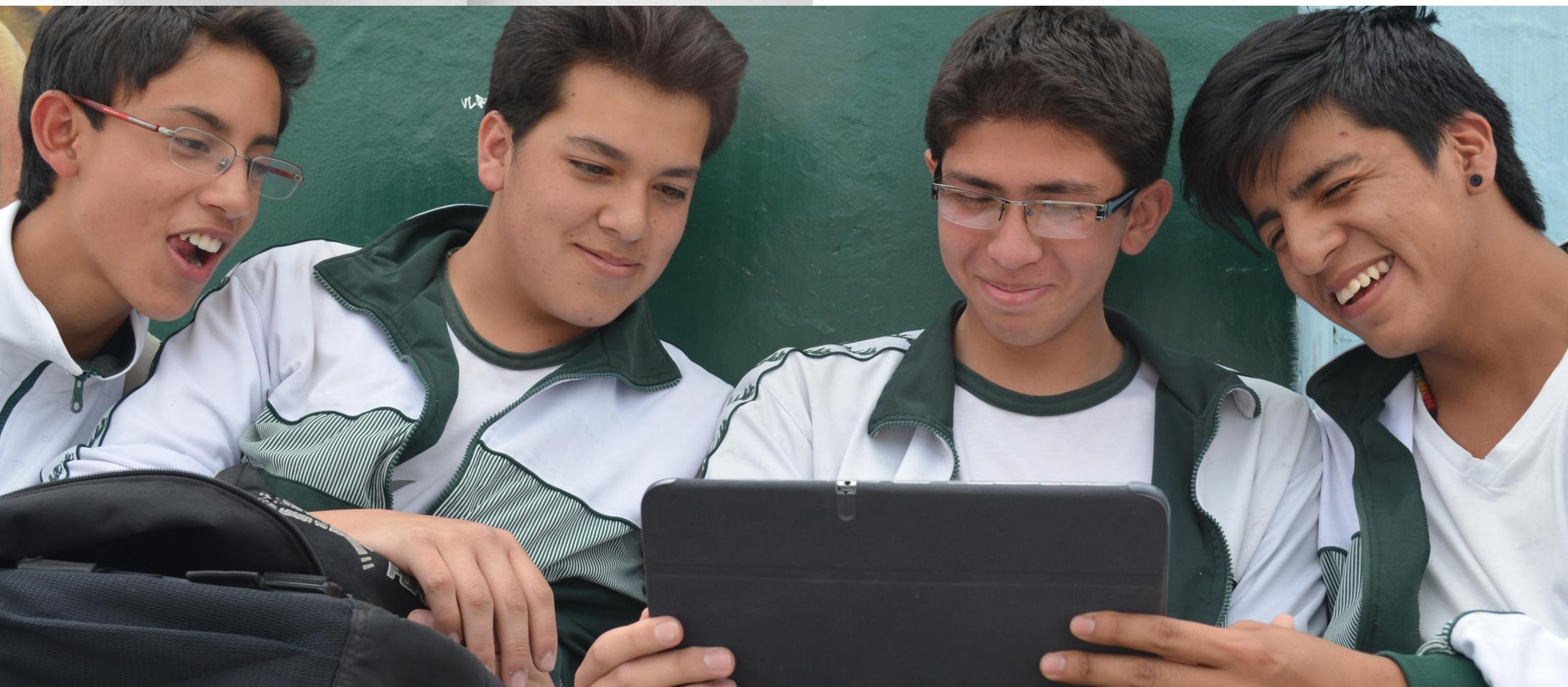
4. ¿En la época de la conquista Inca a los Cañari, ¿qué tipo de armas utilizaban en las guerras?

---

5

5. En esta época, ¿ya se sabia de la llegada de los españoles?

---



# Resultados Validación

## Focus Group

**9** Jóvenes entre 16 a 17 años

## CONOCIMIENTO

	ANTES	DESPUES
1 En la época de la conquista de Incas a los Cañaris, ¿cual era el nombre del Inca?	5	8
2 ¿En qué lugar del actual Ecuador se desarrolla la conquista inca a los Cañaris?	7	9
3 ¿Los Cañaris fueron sumisos y sirvieron a los Incas en algún momento?	4	8
4 ¿En la época de la conquista Inca a los Cañari, ¿qué tipo de armas utilizaban en las guerras?	9	9
5 En esta época, ¿ya se sabia de la llegada de los españoles?	2	5

**#10** Representa el número de personas que repondieron correctamente

## GRÁFICA

11 ¿Te gustaron los personajes?  
La mayoría por la buena representación de la historia. Otro por la inclusión de ambos sexos en el personaje principal.

12 ¿Los Cañaris fueron sumisos y sirvieron a los Incas en algún momento?  
La mayoría por la similitud con los paisajes de Ingapirca y la zona arqueológica de Pumapungo

## VIDEO

13 ¿El video te ayudó a conocer más sobre esta época de la historia?

14 ¿Te pareció entretenido el video?

## INTERACTIVIDAD

15 ¿Te pareció fácil de usar el juego? **9**

16 ¿Qué dificultad tiene el juego? **2 alta, 6 media, 1 baja**

17 ¿Quisieras seguir jugando? **9**

## COMPETENCIA

18 ¿Qué opinión tienes del juego con relación a otros que juegas?

- Es diferente a los géneros más conocidos, pero tiene una buena idea y propósito.
- Es fácil y entretenido, mientras enseña.
- Me gustó el juego va acorde con la época que quiere representar.

# F13 / Conclusiones y recomendaciones

Se ha realizado una demo en Flash, programada con código Java Script, con el fin de incrementar los conocimientos sobre la historia ecuatoriana a través de un videojuego de plataformas en dos dimensiones.

Se han estudiado y usado patrones de diseño que han proporcionado soluciones útiles y eficaces para la extensibilidad y reusabilidad del material gráfico y los códigos programados.

El demo y el tutorial demuestran que se pueden hacer juegos de plataformas, donde la mayoría del tiempo de trabajo se ocupa en la creación de sprites, ilustraciones y diseño de niveles más que en la programación; ya que la parte tecnológica puede ser solucionada por profesionales capacitados en programación.

Se han aplicado los métodos y medidas necesarias básicas de una plataforma, pero no todas ya que un videojuego puede crearse y formularse de diferentes formas dependiendo de la imaginación del diseñador.

Al programar el videojuego también se demostró que la tecnología funciona y que se puede dividir el trabajo en diferentes áreas y etapas.

La manera de validar el proyecto y demostrar que funciona, fue realizando un focus group con jóvenes pertenecientes al target.

Con el focus group se comprobó que los conocimientos del público objetivo con respecto a los temas tratados en el videojuego se incrementaron por lo tanto el videojuego es un medio eficaz para el aprendizaje lúdico.

# BIBLIOGRAFÍA

- Abanes, R. (México, D.F). Proteja a sus hijos de los videojuegos inconvenientes. México D.F: Harvest House Publishers.
- Aparici, R. (2011). Principios Pedagógicos y Comunicacionales de la Educación 2.0. La educación. Revista digital , 1-14.
- Aviles Pino, E. (2002). Historia del Ecuador. Guayaquil: Editorial Sol 90.
- Bandura, A., & Walters, R. (1974). Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad. Toronto, Canadá.
- Carretero, M., & Montanero, M. (Marzo de 2008). Enseñanza y Aprendizaje de la Historia: Aspectos cognitivos y culturales . Madrid, Cantoblanco, Madrid.
- Chion, M. (1993). La audiovisión . Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Contreras Espinoza, R. (Octubre de 2013). Acercamiento a las Características de los Videojuegos y sus Beneficios en el Aprendizaje. Barcelona, España.
- Cordero Iñiguez, J. (2007). Tiempos indígenas o los Sigales. Euador Cuenca.
- Editorial Sol 90. (2004). Tomo 1 Prehistoria y primeras civilizaciones. Barcelona: Editorial Sol 90.
- Estudiante, E. d. (2006). Tomo 20 Historia y Geografía del Ecuador. Quito: Santillana.
- Fanatiko. (03 de Marzo de 2013). ¿Qué hace un diseñador de videojuegos? . Recuperado el 09 de Marzo de 2014, de Eurogamer.es: <http://www.eurogamer.es/articles/2013-03-03-que-hace-un-disenador-de-videojuegos>
- González, D. (2013). Diseño de videojuegos “Da forma a tus sueños”. Madrid: RA- MA Editorial.
- Larriva, D. (30 de Abril de 2013). Diseño de Videojuegos. Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (Junio de 2011). Lineamientos Curriculares para el Bachillerato General Unificado. Ecuador.
- Morilla Gómez, J. (2010). Librería en Flash para la creación de videojuegos de plataformas . Disponible en: <http://upcommons.upc.edu/pfc/bitstream/2099.1/10426/1/Memoria-PFC-LibreriaAS3-VersionFinal.pdf>
- Miño Garcés, L. (1994). El Manejo del Espacio en el Imperio Inca. Ecuador Quito.
- Pérez Latorre, Ó. (2011). El Lenguaje Videolúdico “Análisis de la significación del videojuego”. Barcelona: Laertes S.A. de ediciones.
- Puig, R., Parra, S., & Dreher, M. Á. (2012). Estudio de Mercado Servicio Desarrollo de Videojuegos en Ecuador. Guayaquil, Guayas, Ecuador.
- Saenz, R. (2011). Arte y técnica de la animación. Clásica,corporea,computada, para juegos o interactiva. Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor.
- Santillana S.A. (2007). Tomo 1 Prehistoria.Orígenes de la humanidad. Ecuador: Santillana.
- Universidad de Murcia. (2004). Tecnologías para los Sistemas Multimedia. Murcia.
- Villa, D., Pérez, S., Moya, F., Redondo, M., López, J., Villanueva, F., y otros. (Junio de 2012). Desarrollo de videojuego. Técnicas avanzadas. Madrid, Castilla, España.



2013-2014