



DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD

**INMERSIÓN E INTERACTIVIDAD
APLICADOS EN LA CUENTERÍA
POPULAR DE LA TRADICIÓN
ORAL ECUATORIANA**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR GRÁFICO

AUTOR:
ANDRÉS MARTÍN PELÁEZ CAJAS

DIRECTOR:
DIEGO FELIPE LARRIVA CALLE

CUENCA-ECUADOR
2020

AUTOR

Andrés Martín Peláez Cajas

DIRECTOR

Dis. Diego Felipe Larriva Calle

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

**Todas las imágenes e ilustraciones expuestas
en este documento fueron realizadas por el
autor, excepto aquellas que se encuentran
con su respectiva cita.**

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Andrés Martín Peláez Cajas

CUENCA-ECUADOR

2020

DEDICATORIA

A todas las personas que estuvieron ausentes y presentes en cada momento de mi vida, ya que fueron, son y serán pilares fundamentales en mi formación personal y académica.

A mis padres y hermanos ya que son importantes en mi vida.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por permitirme seguir llenando de experiencias increíbles.

A mis padres y hermanos por ser un apoyo incondicional y gran ejemplo.

A la Escuela de Diseño, en especial a la Facultad de Diseño Gráfico, por los conocimientos recibidos, a cada uno de los profesores por compartir sus conocimientos y experiencias.

ÍNDICE

Dedicatoria	6
Agradecimientos	7
Índice de ilustraciones y cuadros	9
Resumen	10
Abstract	11
Objetivos	12
Introducción	13

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.Marco teórico	17
Cultura	18
Lenguaje	21
Patrimonio cultural	22
Patrimonio cultural inmaterial	25
Tradición oral	26
Literatura tradicional	29
El mito	32
La leyenda	33
Juegos y relatos	34
Digital storytelling	37
Diseño multimedia	38
Videojuegos	41
Realidad aumentada	42
Realidad virtual	45
Gamificación	46

1.2.Investigación de campo	49
1.3. Análisis de Homólogos	53

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.1.Target	67
Segmentación de mercado	68
2.2.Partidos de diseño	75
Forma	76
Función	77
Tecnología	82
2.3.Plan de negocios	87
Producto	88
Plaza	89
Promoción	90
Precio	91

CAPÍTULO 3	
DISEÑO	
3.1.IDEACIÓN	95
3.2.PROCESO CREATIVO	107
3.2.1.MARCA	108
3.2.2.EMPAQUE	112
3.2.3.PERSONAJES	114
3.2.3.TARJETAS	115
3.2.5.VALIDACIÓN	116

CONCLUSIONES	120
BIBLIOGRAFÍA	121

ÍNDICE IMÁGENES

01	https://bit.ly/38sJO3e
02	https://bit.ly/2DFwE7F
03	https://bit.ly/2O20mps
04	https://bit.ly/3gCJOAF
05	https://bit.ly/2OibChw
06	https://bit.ly/3fq3bg5
07	https://bit.ly/307OzeB
08	https://bit.ly/2Oiybm6
09	https://bit.ly/3gTTmqY
10	https://bit.ly/3gPynp8
11	https://bit.ly/3j18XXG
12	https://bit.ly/2OnOxdI
13	https://bit.ly/2Ctnlar
14	https://bit.ly/3fDPtGB
15	https://bit.ly/2ZpP5ph
16	https://bit.ly/3iJphvV
17	https://bit.ly/3fbUDcD
18	https://bit.ly/3gHhKfj
19	https://bit.ly/2CA2KRS
20	https://bit.ly/3gWFZGm
21	https://bit.ly/3eq0MR2
22	https://bit.ly/32dA4sp
23	https://bit.ly/32g1DBC
24	https://bit.ly/2WgulZK
25	https://bit.ly/3iYmvDa
26	https://bit.ly/2OkqBHF
27	https://bit.ly/32clvW4
28	https://bit.ly/2OIUveA
29	https://bit.ly/3gT8Xa5

RESUMEN

La literatura oral o cuentos populares, son creados a raíz de nuestra cultura y contadas por nuestros antepasados a fin de facilitar memorización y difusión a generaciones presentes y futuras. En el transcurso del tiempo esta costumbre ha ido desapareciendo y perdiendo el folclore propio de esta tradición. Por tanto, el proyecto expone conceptos claves, que van desde, diseño gráfico, interactividad, multimedia, juego e identidad cultural, y así plantea la elaboración de un producto lúdico que permita recrear temas literarios que pueden ir, de lo textual y gráfico, a brindar productos enriquecidos de contenidos multimedia.

ABSTRACT

Oral literature or folk tales are created as a result of our culture and told by our ancestors in order to facilitate memorization and dissemination to present and future generations. Over time this custom has been disappearing and losing the folklore of this tradition. Therefore, the project exposes key concepts, ranging from graphic design, interactivity, multimedia, play, and cultural identity, and thus, it proposes the development of a ludic product that allows the recreation of literary themes that can go from the textual and graphic to provide products rich in multimedia content.

OBJETIVO

Contribuir al rescate de la tradición oral ecuatoriana mediante la creación digital de una narración popular.

Documentar todo tipo de información que nos permita fundamentar y recrear el tema literario.

Analizar y seleccionar información relevante, posterior diseñar los recursos necesarios para su diseño.

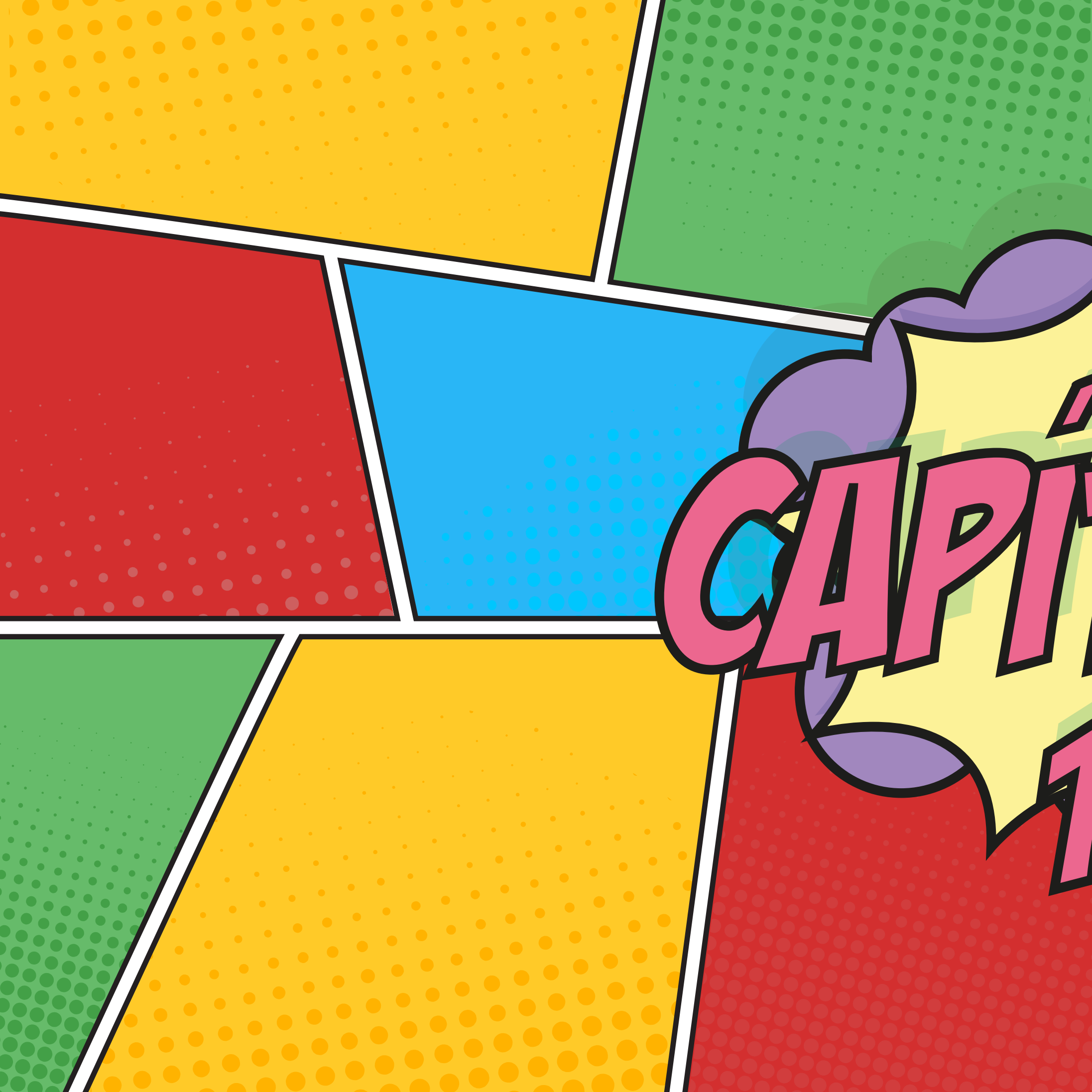
Diseñar un producto gráfico multimedia inmersiva que cuente leyendas.

INTRODUCCIÓN

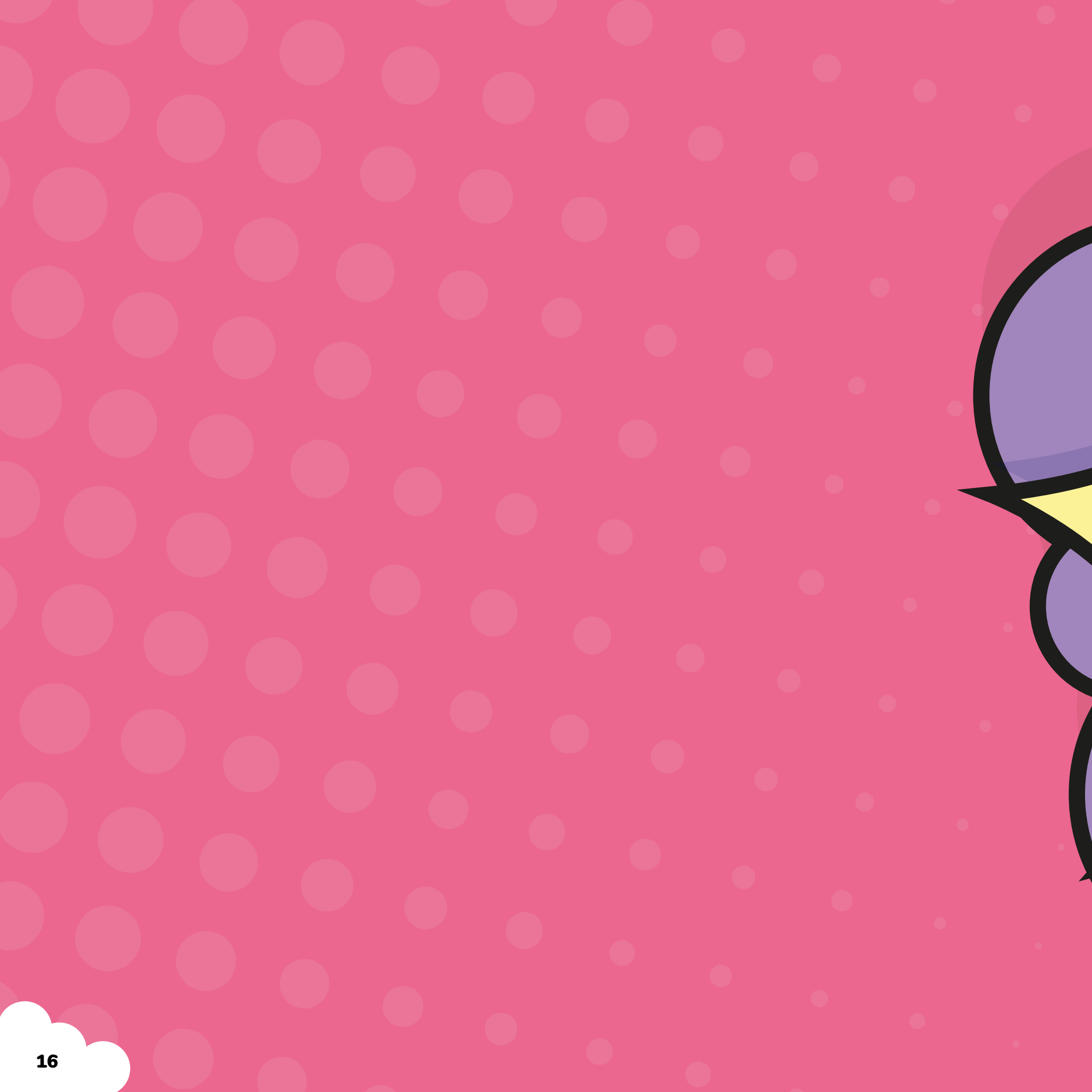
La literatura y tradición oral, han formado parte fundamental a lo largo de la historia para la difusión de sabidurías, tradiciones e historias. En América, y en otros lugares del mundo, los mitos, cuentos y cantos o narraciones épicas han permitido mantener vivo el patrimonio inmaterial. El mundo globalizado de hoy, y en la actualidad en Ecuador, el empobrecimiento y declinación de la literatura oral ha llevado a plantear la necesidad de preservar y difundir nuestra cuentería popular.

Por lo tanto, el proyecto pretende exponer conceptos claves, desde, el diseño gráfico, interactividad, diseño multimedia, identidad cultural y otros sustentos conceptuales, así como; principios fundamentales para el uso de herramientas digitales para la construcción de contenidos multimedia.

El Diseño Gráfico y sus ramas, en conjunto con nuevas herramientas digitales y nuevas tecnologías, plantea la elaboración de un producto multimedia inmersivo e interactivo, recrear temas literarios con características de contenidos que pueden ir, de lo meramente textual y gráfico, a ofrecer productos enriquecidos con video, sonido, movimiento, etc. Contenidos con los que se puede interactuar y de esta manera contribuir al rescate, conservación y difusión de la cultura inmaterial.







MARCO TEÓRICO

“La cultura en su sentido etnográfico, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad” (Grimson, 2008).

Todos aquellos saberes propios de una época o grupo social, prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico. Verhelst (1994) citado por Molano (2007) expone que “la cultura es algo vivo, compuesta tanto por elementos heredados del pasado como por influencias exteriores adoptadas y novedades inventadas localmente. La cultura tiene funciones sociales. Una de ellas es proporcionar una estimación de sí mismo, condición indispensable para cualquier desarrollo, sea este personal o colectivo”.

La UNESCO define a la cultura como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones.

1.1

CULTURA



IMG 01

IMAGEN 01



IMG 02

El lenguaje ha formado parte inherente al ser humano, ha permitido la relación entre todas las sociedades del mundo. Cada lenguaje se asimila según las condiciones de vida de una comunidad determinada, puesto que la lengua es una herencia de los antepasados la cual se aprende con los distintos procesos sociales. El lenguaje no solo es un instrumento de comunicación, sino, la expresión de una manera de concebir el mundo. (Ramírez, 2012)

Esta idea se sustenta en el planteamiento expresado por Revueltas y Pérez (1992) citado por Ramírez (2012) de que “la lengua no es meramente un medio de comunicación, un instrumento ciego del que echamos mano los seres humanos para relacionarnos unos con otros y del que podemos prescindir cada vez que encontramos otro artefacto más perfeccionado. La lengua es también, y en mucho mayor grado todavía, la expresión de un pueblo, imagen de su ser y signo de su personalidad. La lengua refleja la concepción particular que cada pueblo se hace del mundo que lo rodea. Por eso, no se puede separar una lengua de la colectividad humana que la sostiene y a la que representa”.

1.1.1

LENGUAJE

Es parte de nuestra identificación como grupo social, son todos aquellos bienes y saberes propios e irremplazables heredados de generación en generación por nuestros ancestros y mantenidos por nosotros hasta la actualidad. Son prácticas y tradiciones de un pasado atesorado durante muchos años por una comunidad, son el testimonio de sus vidas, ópticas que permiten comprender el mundo, lenguas y artes que expresan un sentido particular de su existencia. El patrimonio cultural da cuenta de nuestra identidad y diversidad y al ser nosotros portadores de cultura, participamos en su construcción de manera activa.

1.1.2

PATRIMONIO CULTURAL

IMG 03





IMG 04

Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial; cabe resaltar que engloba toda manifestación oral siendo estas expresiones orales las leyendas ya que son contadas, habladas, escritas con un idioma propio y tradicional de ciertos pueblos. La UNESCO define que “el patrimonio cultural inmaterial o “patrimonio vivo” se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación”. El poder comprender lo que en realidad integra el patrimonio cultural inmaterial ayuda a identificar la importancia de salvaguardar y a su vez encontrar los medios más adecuados para plasmar y conservar estos patrimonios.

1.1.2.1

PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

Entendemos por tradición oral al reflejo de la identidad cultural. Esta se da con nuestros antepasados quienes a través de sus expresiones, escritura, cultura y tradiciones creaban cantos populares, poesías, leyendas, mitos y demás; dejando un rastro y un legado a nuestra sociedad y cultura. Hoy en día la tradición oral es muy variada y cada tradición tiene una región donde surgió. El propósito de la tradición oral está en facilitar la memorización y difusión de conocimientos a las generaciones presentes y futuras. (Ubidia, 1993)

“La tradición oral es el conjunto de todos los tipos de testimonios sobre el pasado que son transmitidos verbalmente por un pueblo” (Laya, 1972).

1.1.2.2

TRADICIÓN ORAL

IMG 05





IMG 06

Todos aquellos textos anónimos transmitidos oralmente, forman parte de la literatura tradicional. Por ser de carácter anónimo, presentan variaciones al momento de ser transmitidas e interpretados. La literatura tradicional, sustentada no solo por la tradición, sino también por la capacidad de creatividad de los pueblos en sus discursos orales, es bastante libre en su expresión y en su capacidad de versionar, improvisar, crear. (Martín, 2010)

1.1.2.3

LITERATURA TRADICIONAL

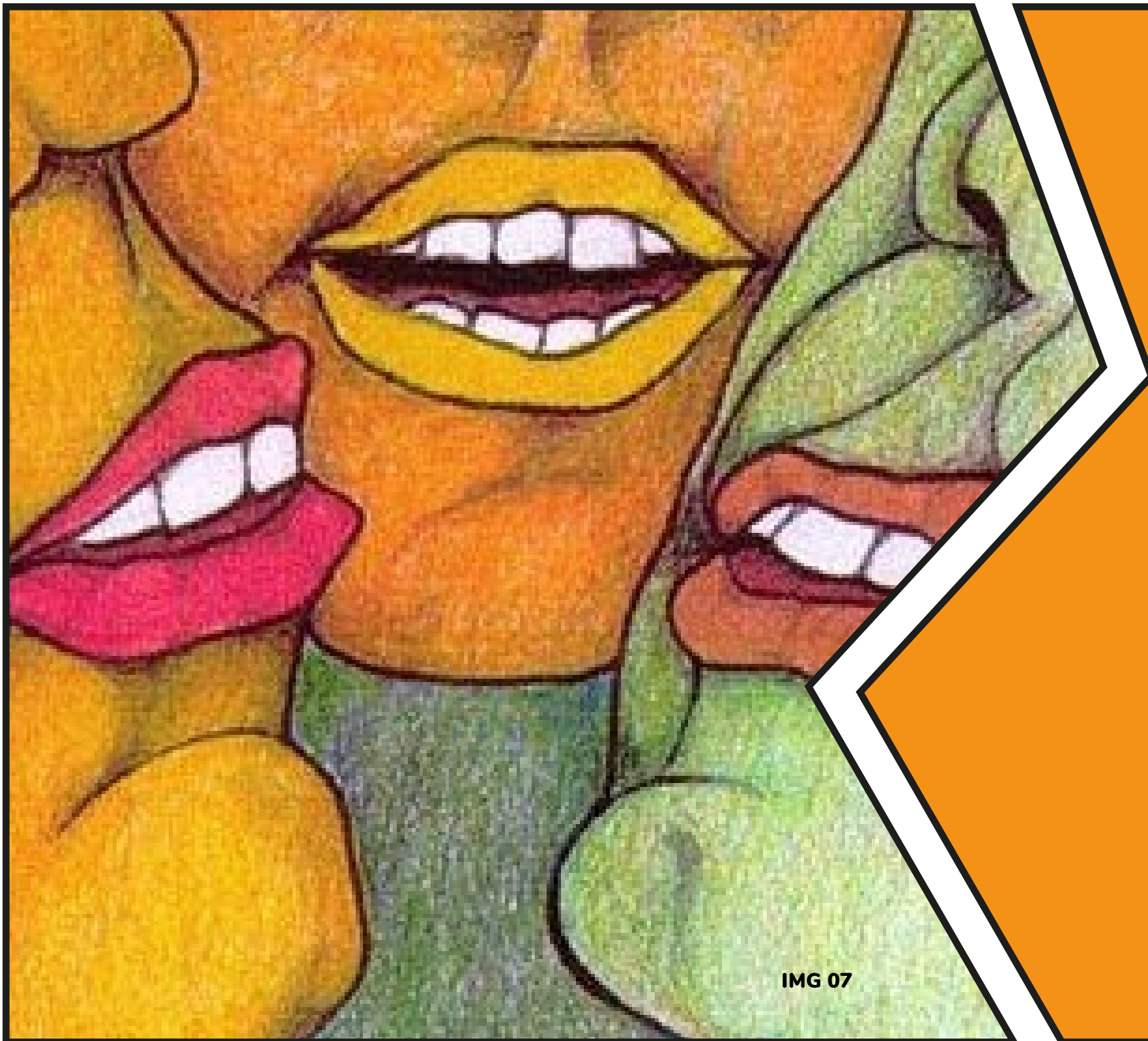
Martín (2010) clasifica en dos géneros a la literatura tradicional:

Dentro de los géneros en verso figuran la canción, el romance tradicional, la canción narrativa vulgar, la adivinanza, el acertijo, la paremia, el dicho, el refrán, la oración, el ensalmo, el conjuro y el trabalenguas, entre otros.

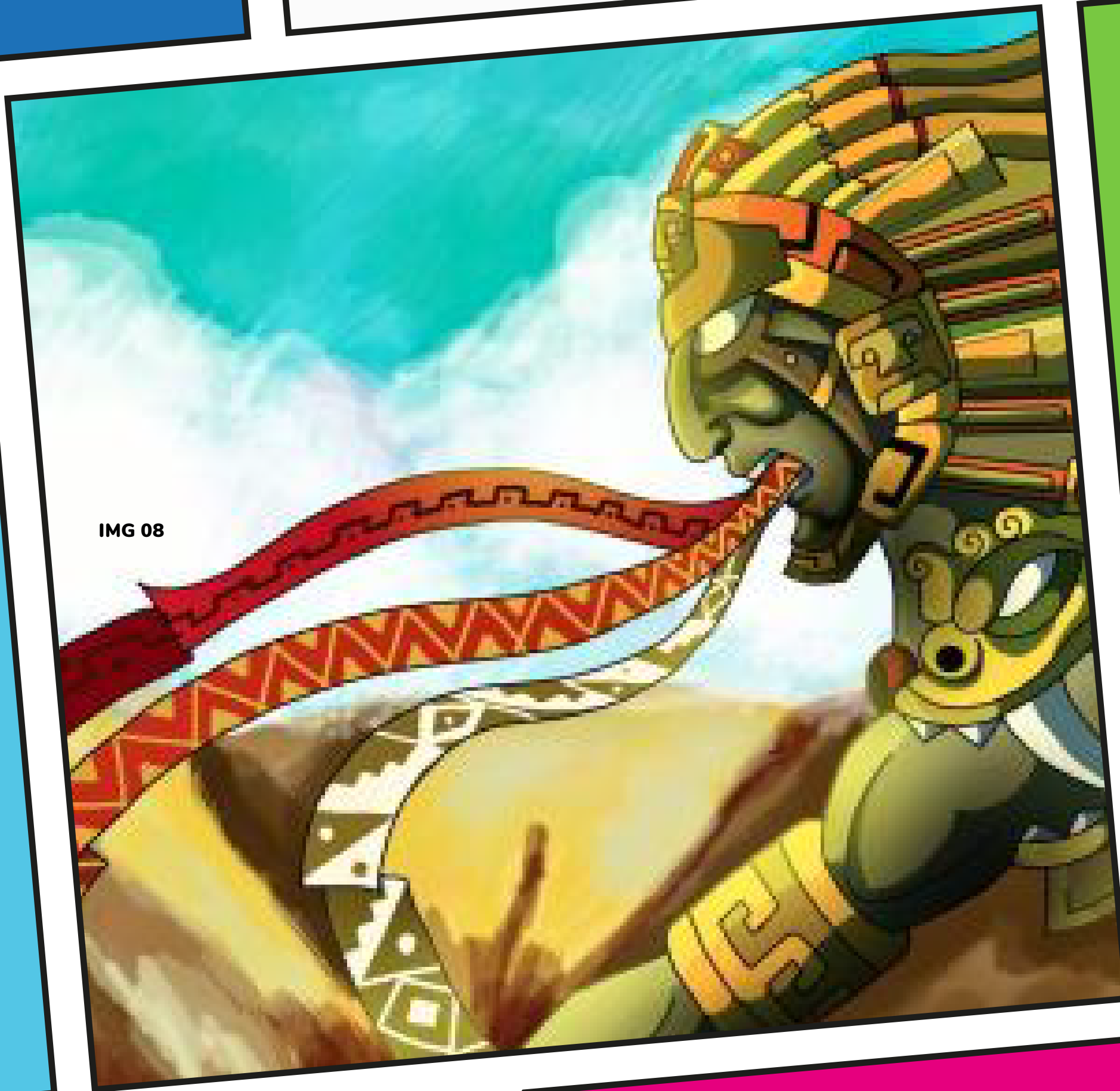
GÉNEROS EN VERSO

Entre los géneros en prosa se hallan el cuento, la leyenda, el mito, así como otras informaciones de carácter etnográfico que abarcan campos tan variopintos como la toponimia, topografía, antroponimia, onomástica, historia oral, etnomedicina, supersticiones, juegos, etc.

GÉNEROS EN PROSA



IMG 08



Considerado mito todo tipo de creencias expresadas en una narración tradicional, sagrada, y de carácter simbólico, que en gran parte relata hechos extraordinarios y trascendentales considerado como posibles o reales por el narrador. Tales hechos interpretados y protagonizados por dioses, semidioses, monstruos, héroes fundadores, animales, etc., animados o personificados y relacionados con orígenes al mundo o el pueblo con el que se le relaciona la narración. (Barrientos, 2008)

EL MITO

Nos referimos a toda narración popular que presenta acontecimientos que se basan en lo tradicional, más no en la historia o realidad. Las leyendas están fundamentadas en elementos provenientes de la inclinación de las personas hacia lo maravilloso, natural o sobrenatural, personajes históricos a los que se les atribuye relatos míticos. Estas narraciones son transmitidas de boca a boca y son anónimas conservando la historia por generaciones a través de la oralidad. (Barrientos, 2008)

LA LEYENDA

En los relatos, los oyentes, espectadores o lectores experimentan una narración en la que no están incluidos como intérpretes. En los juegos, los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una historia, en la que ellos a través de sus decisiones e interacción se convierten en protagonistas. Scolari (2013) expone que "tanto los relatos como los juegos poseen estructuras narrativas y el relato el individuo vive una historia ajena en la que no participa, en el juego el individuo "vive" una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente".

1.2

JUEGOS Y RELATOS COMO VIVENCIAS NARRATIVAS



IMG 09



IMG 10

Se podría decir que el digital storytelling es la versión moderna de la antigua arte de contar historia (cuentaría popular) haciendo uso de herramientas digitales (audio, video, imágenes, gráficos, Tics, videojuegos, etc), con la finalidad de enriquecerlas y recrear contenidos audiovisuales con una gran carga expresiva. (Robin, 2008)

1.3

DIGITAL STORYTELLING

“En un inicio a la multimedia se la conocía como un interactivo, cualquier medio digital que produzca interacción con el usuario, es decir que produzca estímulo y respuesta; pero con el paso de los años y la actualidad la multimedia es un sistema digital interactivo que debe poseer como cualidad el uso de diversos canales de emisión, como video, sonido texto e imagen” (Baker y Toker, pág 79, 1990).

Considerado un sistema digital interactivo con la capacidad de uso de múltiples canales de emisión como, video, sonido, texto, animación, texto, coordinados por medios electrónicos (computadora, consolas, tv, etc). En la actualidad el avance tecnológico ha permitido potenciar y fusionar la multimedia con nuevas tecnologías (realidad virtual, realidad aumentada) tecnologías que han enriquecido y generado nuevas experiencias al usuario.

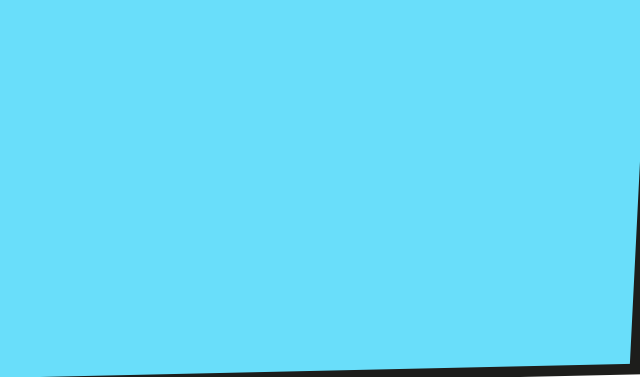
“Un producto multimedia es un conjunto de elementos que asume tanto a nivel plataforma contenidos y recursos la capacidad de interacción que ofrece la información gráfica y visual” (Magal, 2006).

1.4

DISEÑO MULTIMEDIA



IMG 11



IMG 12



Según Belli y López (2008), “los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuales son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías”.

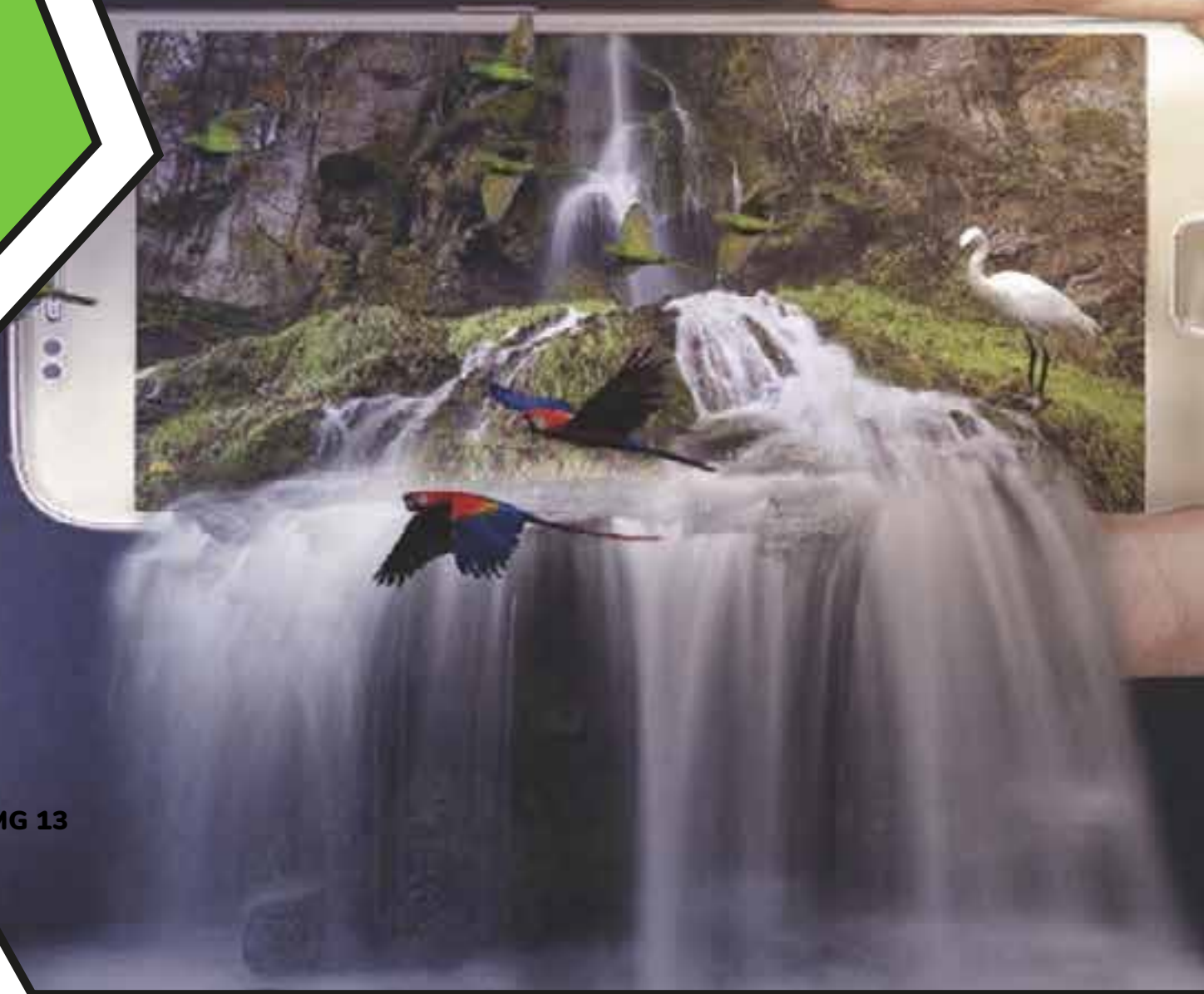
1.5

VIDEOJUEGOS

Se ha mencionado anteriormente sobre la multimedia y la fusión con nuevas tecnologías, entre esas tecnologías tenemos a la realidad aumentada, que implica básicamente en involucrar objetos creados de manera digital (imagen, vídeo o sonido) con el entorno de la vida real. Para percibir la experiencia que permite esta tecnología normalmente se utiliza dispositivos que dispongan de cámara, por ejemplo, Smartphone. (Arroyo, p 95, 2011)

1.6

REALIDAD AUMENTADA



IMG 13



IMG 14

A menudo existe la confusión entre realidad virtual y aumentada, si bien es cierto ambas tecnologías hacen uso de hardware bastantes similares. La mayor diferencia que presentan es el que en el caso de realidad aumentada tiene la participación del entorno de la vida real, a comparación que en la realidad virtual no es necesario involucrar espacios reales. Lo que destacamos de estas tecnologías es la capacidad que tienen para atrapar la atención y generar una inmersión en el individuo (jugador).

1.7

REALIDAD VIRTUAL

Consiste en un aprendizaje más significativo, con la utilización de principios y elementos de los juegos, con el objetivo de motivar a los alumnos. De igual manera ha desarrollado juegos serios que consisten en utilizar juegos inmersivos generados por computadora con fines educativos e informativos y el aprendizaje basado en juegos, donde utilizan juegos o videojuegos como medio para el aprendizaje.

1.8

GAMIFICACIÓN



IMG 15



***INVESTIGACIÓN
DE CAMPO***

DAVID GUTIÉRREZ

Licenciado en Diseño Gráfico

Actualmente se desempeña como director de arte en Lienzo, empresa que desarrolla juegos indie, que han sido publicados en plataformas como: Nintendo, Playstation, Microsoft y Steam.





David nos habla sobre la importancia de mantener un estilo gráfico en un proyecto audiovisual o en un proyecto de videojuego.

Como director de arte a veces se dificulta mantener un estilo visual y poderlo comunicar a los demás para que sigan esa línea. Lo importante es que todo tenga cohesión.

Mi recomendación sería que te enfoques en props y layouts, así, enriquecer la narrativa, casi siempre se comete el error de enfocarnos mucho en los personajes, olvidamos el escenario, el ambiente donde se desarrolla la historia, sobre todo, los sonidos pequeños y la música juega un papel muy importante para atrapar al jugador.



ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

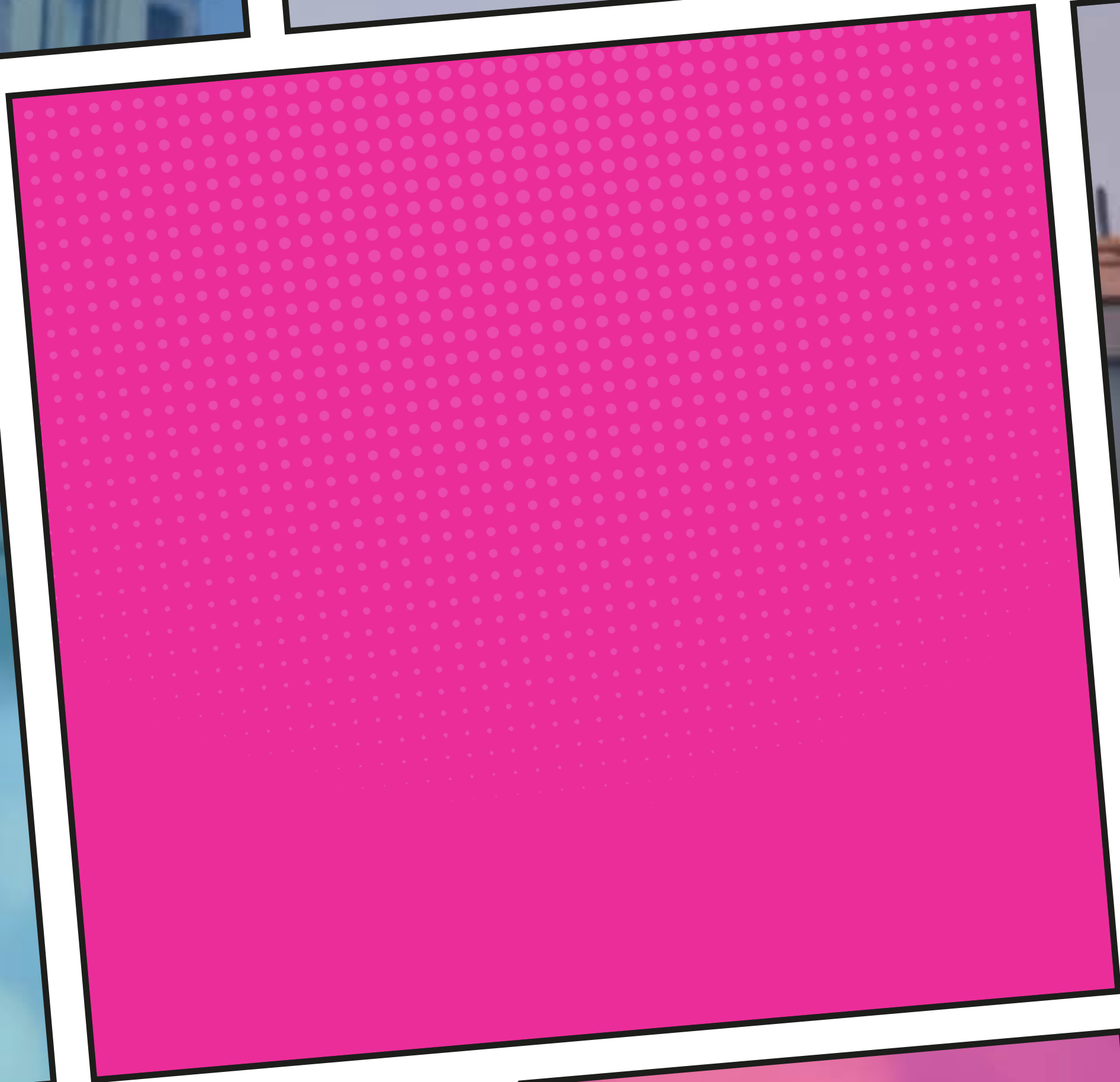
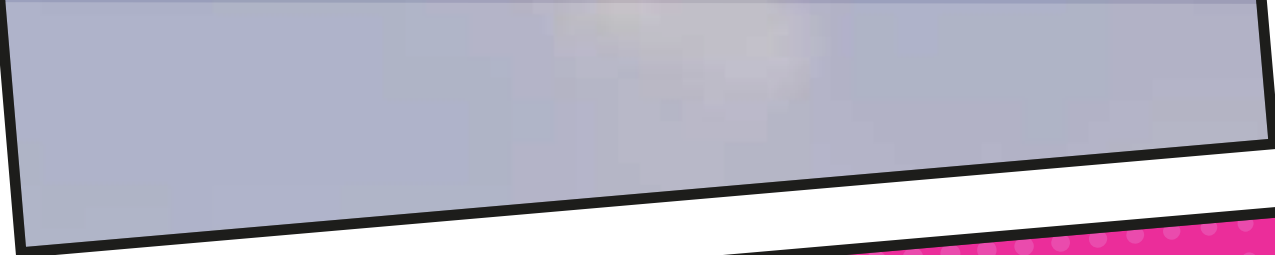
ALLUMETTE

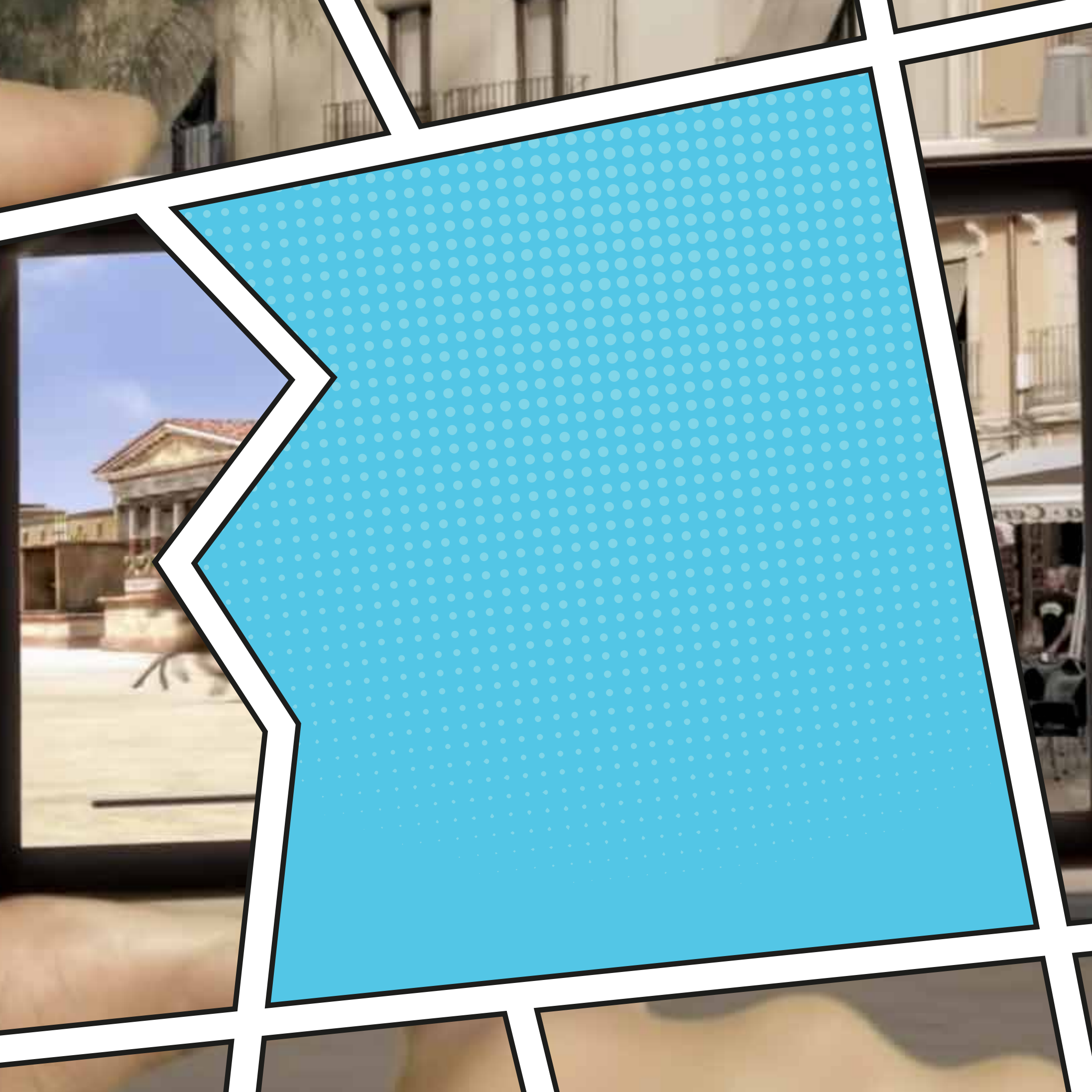
Allumette, creación de Penrose Studios, una empresa pequeña compuesta de Oculus Rift, DreamWorks y ex alumnos de Pixar incluso Eugene Chung, fundador y CEO, que anteriormente fue Director de Cine y Medios de Comunicación en Oculus VR, debuta como el primer relato de realidad virtual en el Festival de Cine de Tribeca.

Al sumergirte en el mundo virtual de Allumette experimentas modelos digitales 3D con apariencia esculpida y orgánica, a partir de las texturas realistas de los edificios de piedra a las figuras humanas. Es una experiencia de invención en un nuevo medio, pero viendo los personajes con movimiento. Allumette fue construido para auriculares posicional de seguimiento, dándole una sensación de dimensión, el realismo y perspectiva dinámica, en el que tu eres observador estático del desarrollo de la narración.



IMG 16





IMAGEEN

IMAGEEN nace con la vocación de transportar al visitante a un pasado real, tal y como era. Una empresa española que trabaja desde 2001 para dar forma a este sueño y que desde entonces ha invertido grandes esfuerzos y recursos en el desarrollo de entornos virtuales, grabación de escenas, posproducción, programación, etc.

La app Imageen te permite ver a través de tu smartphone o tablet un enclave arqueológico tal y como era en el pasado, convirtiendo tu dispositivo en una ventana al pasado.

El móvil o la tablet se convierte así, en una “ventana al pasado”, a través de la cual no solo es posible admirar la grandiosidad original de los monumentos y espacios antiguos que está físicamente visitando, sino sobre todo, sumergirse en el ambiente vivo de su época de esplendor.



IMG 17

MULAKA

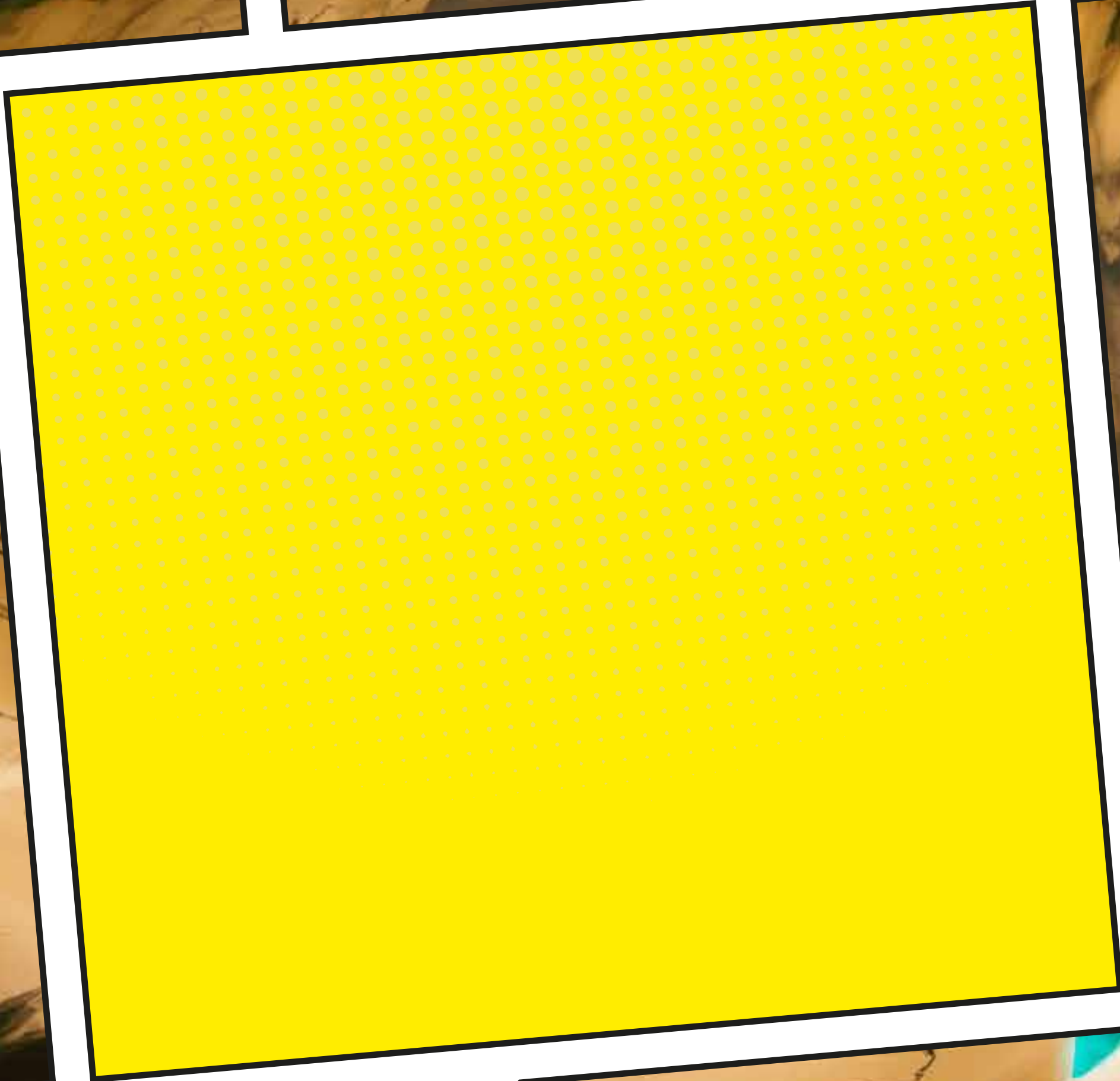
El segundo videojuego a gran escala del estudio de desarrollo chihuahuense Lienzo. Es un juego de acción y aventura en 3D, en el que tomas el papel de un chamán tarahumara llamado Mulaka, que emprende un viaje para salvar su mundo, durante el cual deberá enfrentarse a peligrosas criaturas y encontrar áreas secretas y desarrollar nuevas habilidades espirituales.

Basado en la cultura indígena de los tarahumaras, se ha obtenido los elementos más jugables, así como los mitos e historias más geniales y se ha grabado un auténtico diálogo tarahumara. Mulaka fue diseñado con el objetivo de capturar la verdadera esencia de la cultura en el juego.

Este juego no sólo se inspira y hace homenaje a las creencias y costumbres de este mítico pueblo, sino que además representa un fascinante esfuerzo de conservación y representatividad en un medio que nunca le había puesto atención.



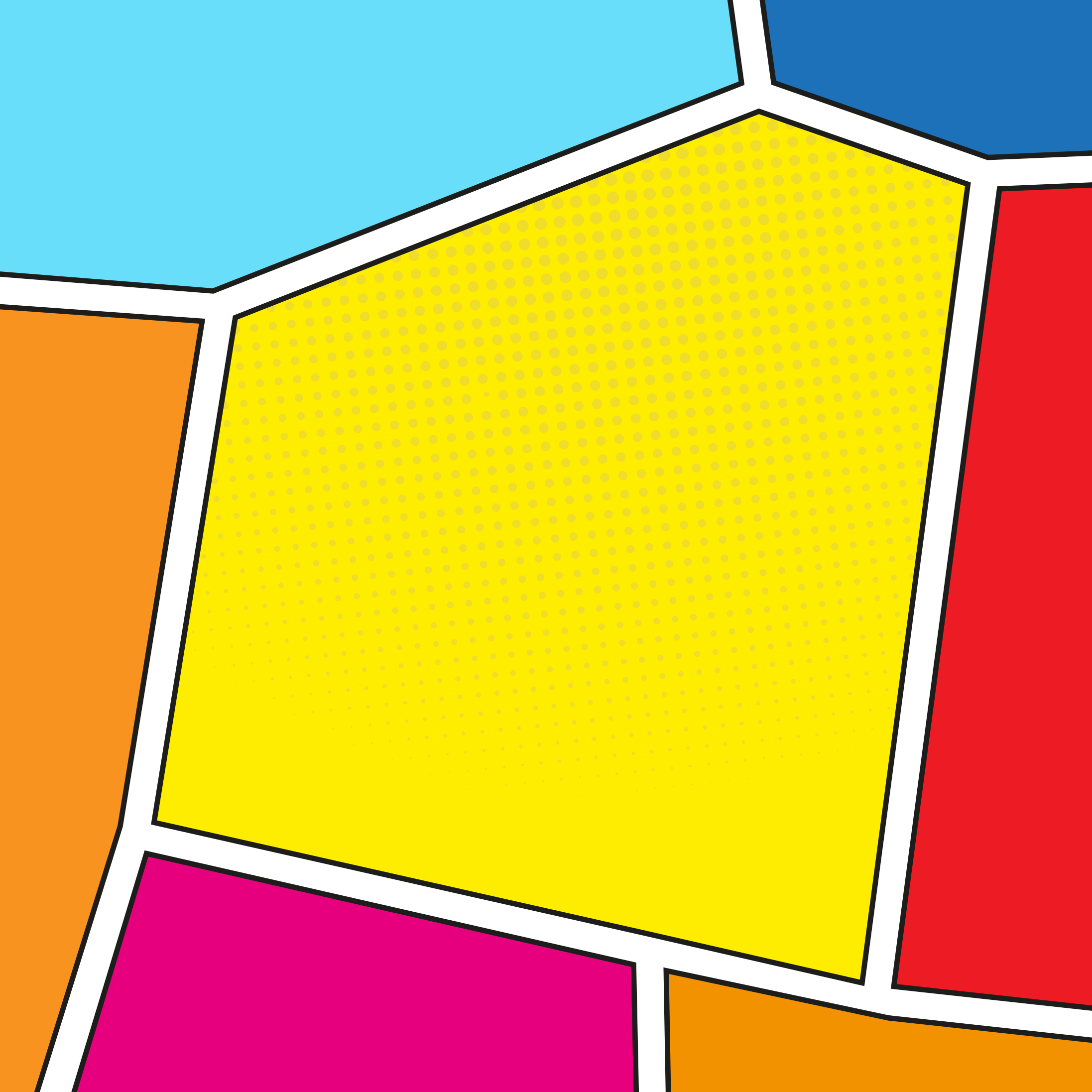
IMG 18







RESUMEN

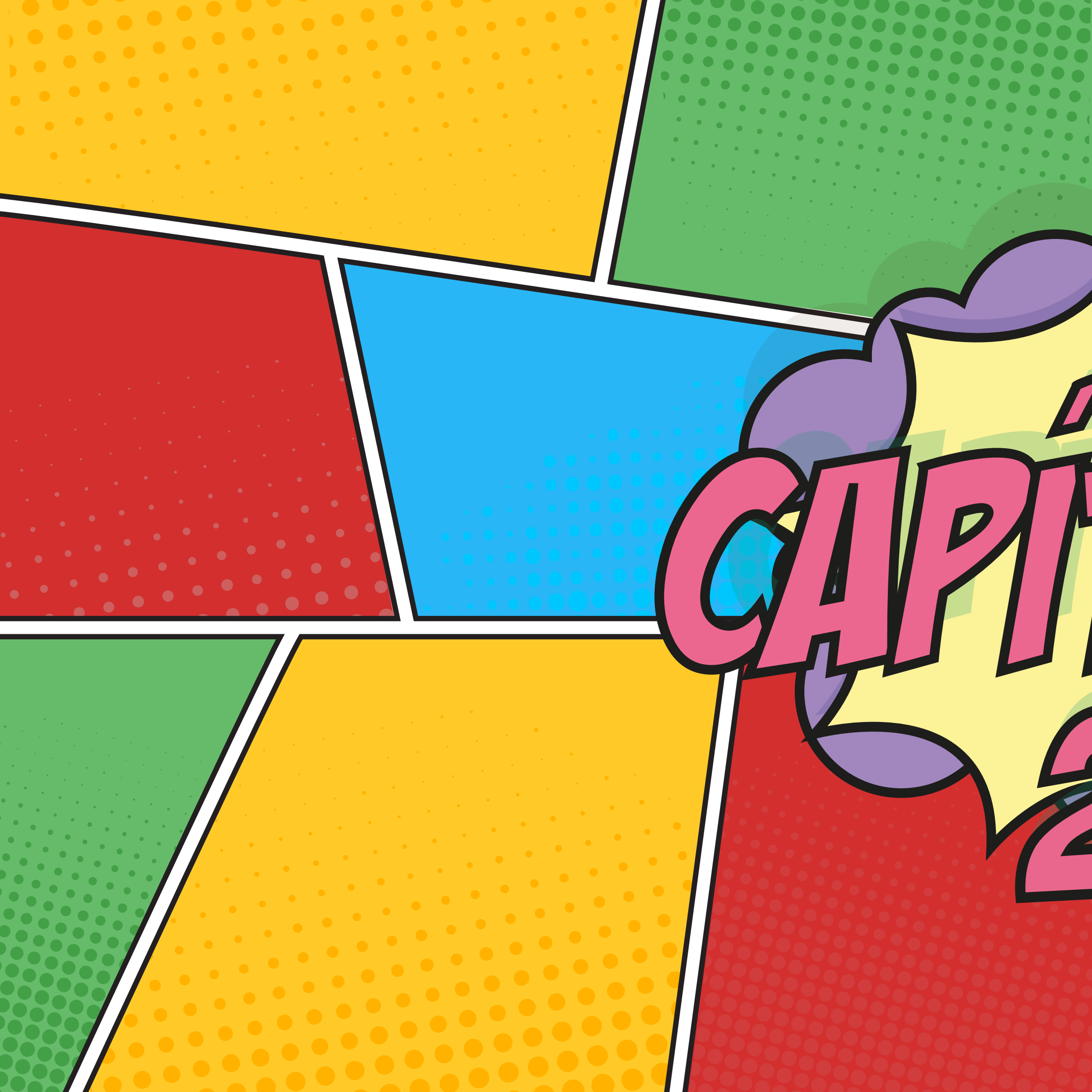


The background is a vibrant, abstract composition of various geometric shapes in shades of blue, red, orange, and pink, separated by thick black outlines. A large, yellow speech bubble with a white border and a drop shadow is the central focus, containing three paragraphs of text. The speech bubble has a small tail pointing downwards.

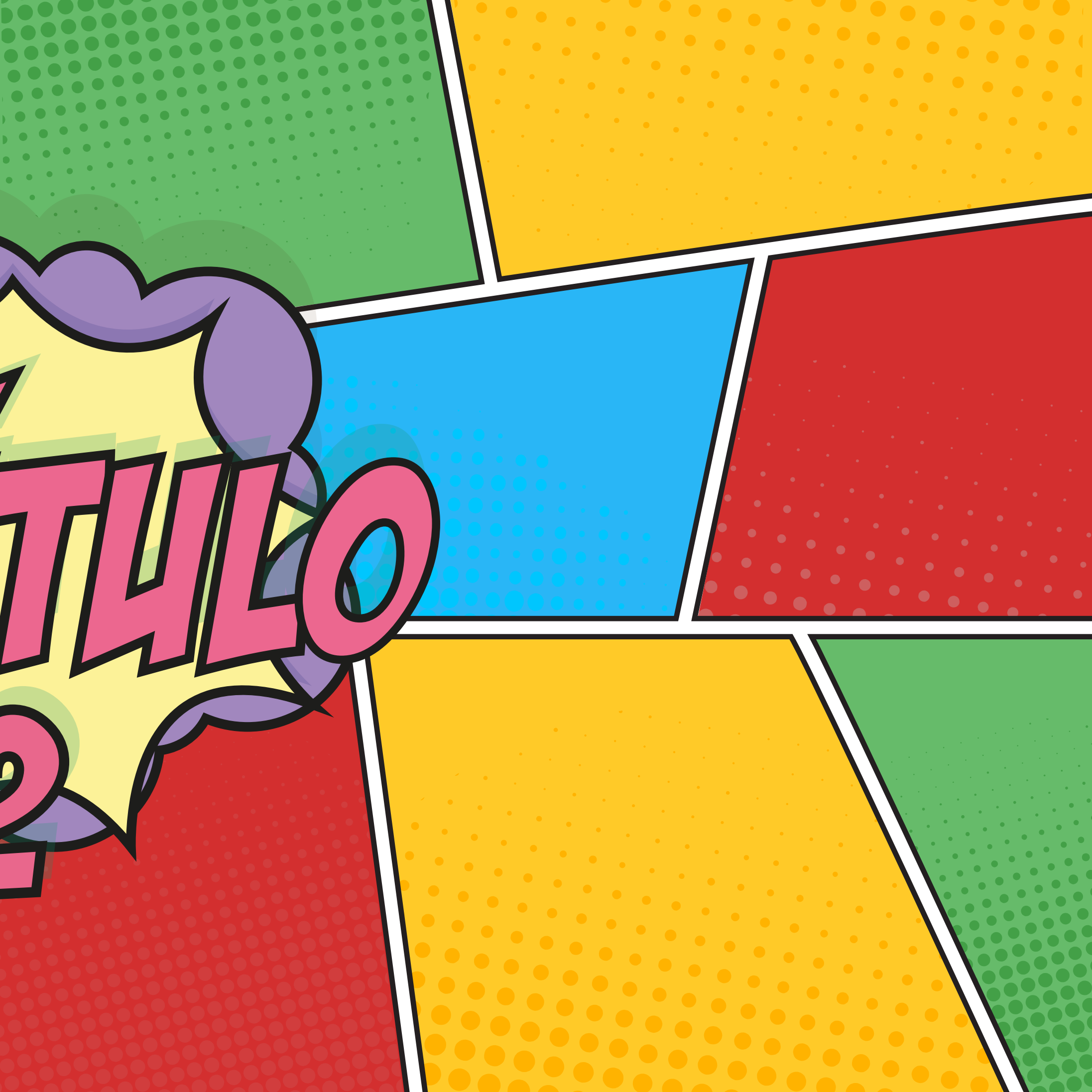
Gracias a la contextualización de la problemática e investigación de campo, desde un vista del diseño multimedia y sobretodo del videojuego como portador del patrimonio cultural inmaterial, se pudieron conocer y establecer procesos que nos ayudarán en el desarrollo de la narrativa digital durante la fase de diseño.

La investigación de campo ayudó a estudiar y entender más a fondo sobre los diferentes procesos, metodologías de diseño que se pueden involucrar dentro de un proyecto de narrativa audiovisual.

En la fase de homólogos se dio paso para la ideación, las cuales, al ser analizadas desde su forma, función y tecnología, trazaron camino para empezar la siguiente fase de programación.



CAP!





TARGET



***SEGMENT
DE ME***

A stylized purple flower with thick black outlines is positioned on the left side of the image. The flower has several petals, with the largest ones in the center and smaller ones towards the bottom left. The background is a solid blue color with a pattern of lighter blue circles of varying sizes.

IMITACIÓN
RCADO

SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

País: Ecuador
Ciudad: Cuenca
Región: Sierra
Zona: Urbana



IMG 19

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

Edad: 9 a 12 años

Género: Masculino y femenino

Idioma: Español

Nacionalidad: Ecuatoriana



IMG 20

SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL

Son niños a los que les gusta participar e involucrarse del entorno que los rodea. Disfrutan de muchas actividades y se mantienen ocupados siempre.



IMG 21

SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

Clase social: Media - Media Alta

Estilo de vida: Niños que se encuentran aprendiendo y les interesa descubrir cosas nuevas.

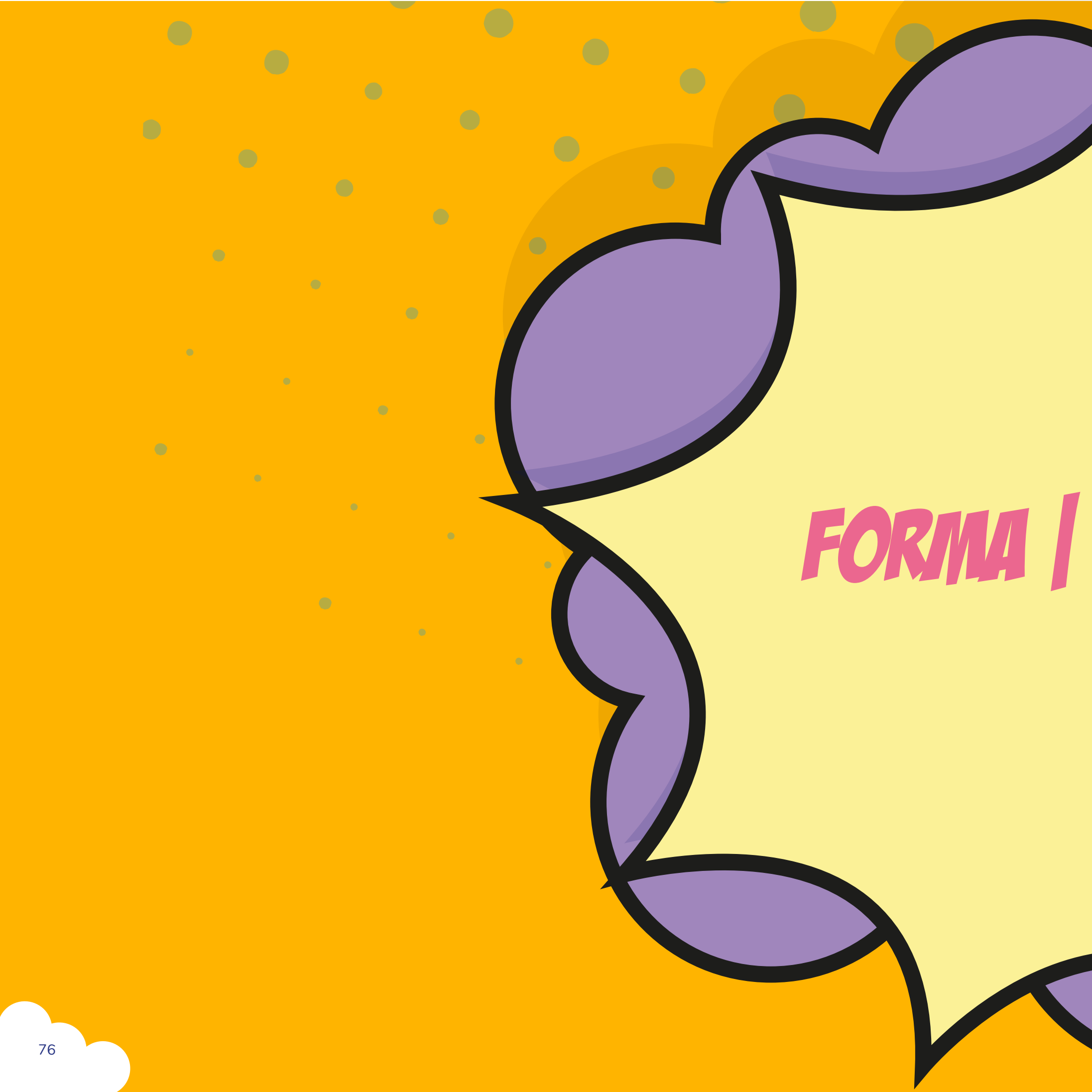
Personalidad: Extrovertida



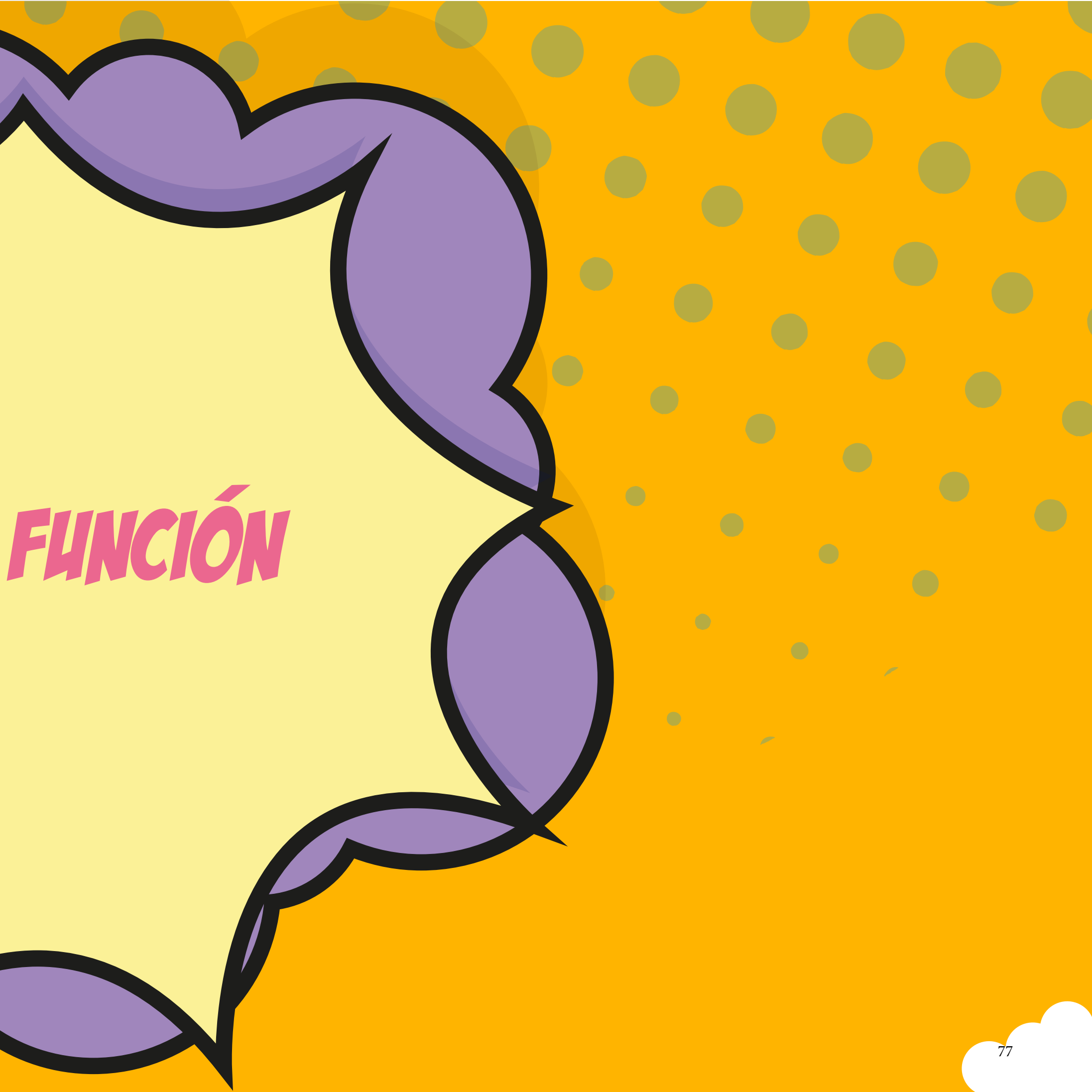
IMG 22



PARTIDOS DE DISEÑO

The background is a bright yellow color. On the left side, there are several orange circles of varying sizes, resembling polka dots. On the right side, there are stylized purple leaves with thick black outlines, arranged in a vertical, overlapping fashion. The leaves have a simple, rounded shape with a pointed tip.

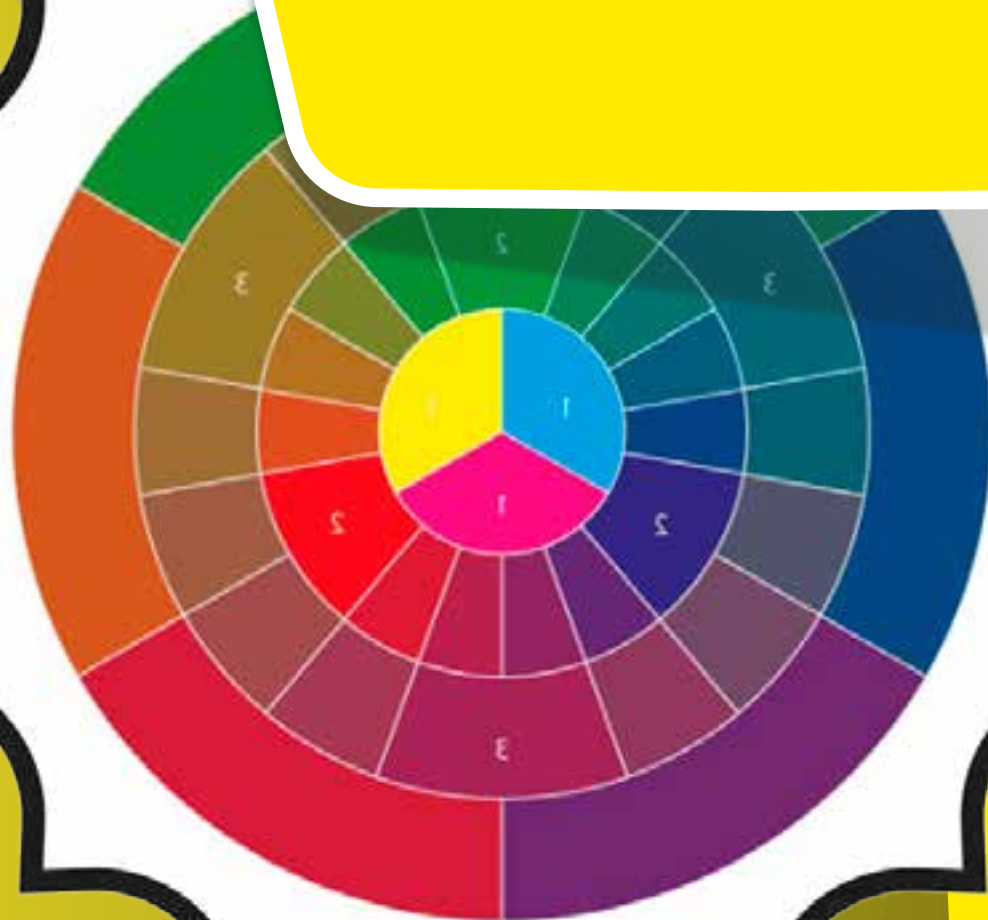
FORMA I

The background is a bright yellow color covered with a pattern of small, light green polka dots. On the left side, there are several stylized, purple leaves with thick black outlines, arranged in a vertical, overlapping fashion. The word "FUNCIÓN" is written in a bold, pink, italicized font, positioned horizontally across the middle of the left side, overlapping the yellow background and the purple leaves.

FUNCIÓN

CROMÁTICA

La cromática nos ayudará a encaminar un identificar y estilo gráfico. A parte de ello, el objetivo de la cromática es el de capturar la atención de los niños, se usaran contrastes de color, amigables, contrastes que no pasan desapercibidos y son los que más les gusta a los niños.



IMG 23

TIPOGRAFÍA

Para que llame la atención se utilizará tipografía decorativa para textos cortos y de tamaño grande (títulos), en el caso de usar textos largos, (párrafos) se aplicará tipografía sin serifas.



IMG 24

ILUSTRACIÓN

El proyecto sera apoyado con ilustraciones coloridas y alegres para los niños. Para ello, se utilizará el estilo gráfico flat design y retro, además se diseñarán personajes basados en las leyendas, modificando sus rasgos físicos para así lograr un aspecto amigable.



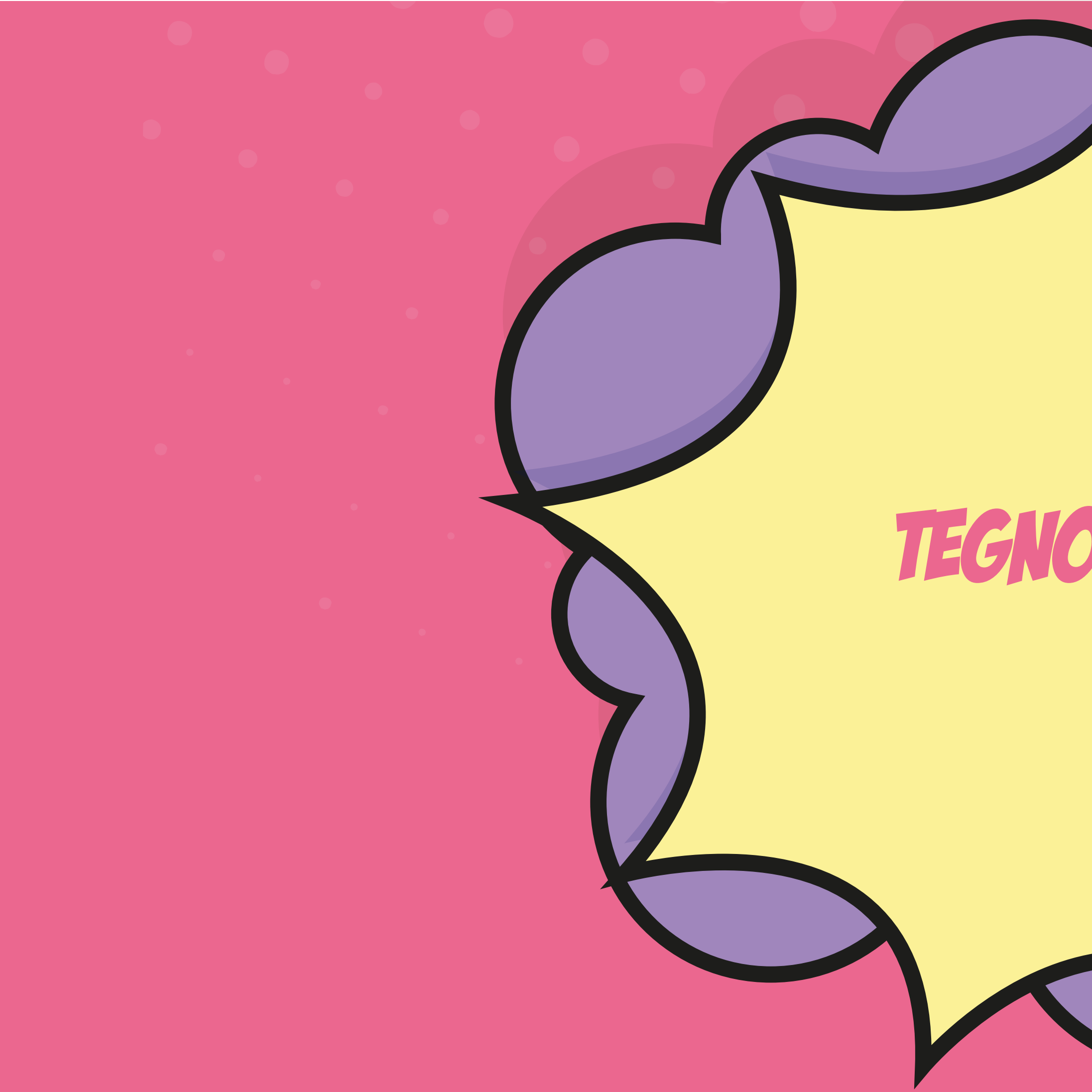
MODELADO 3D

Los modelos 3D mantendrán una estética de arte Low Poly (arte del minimalismo) simple, pero llamativa, pues las figuras geométricas son las que tienen mayor pregnancia en los niños. La simplicidad y el uso mínimo de polígonos en sus formas resultan más atractivas y fáciles de memorizar para ellos, a la vez que les permiten percibir de mejor manera, los objetos, personajes, etc.

El arte low poly beneficiará en la ejecución de la realidad aumentada ya que al poseer limitados objetos geométricos, este acelerará el renderizado al proyectar la realidad aumentada en los dispositivos



IMG 25



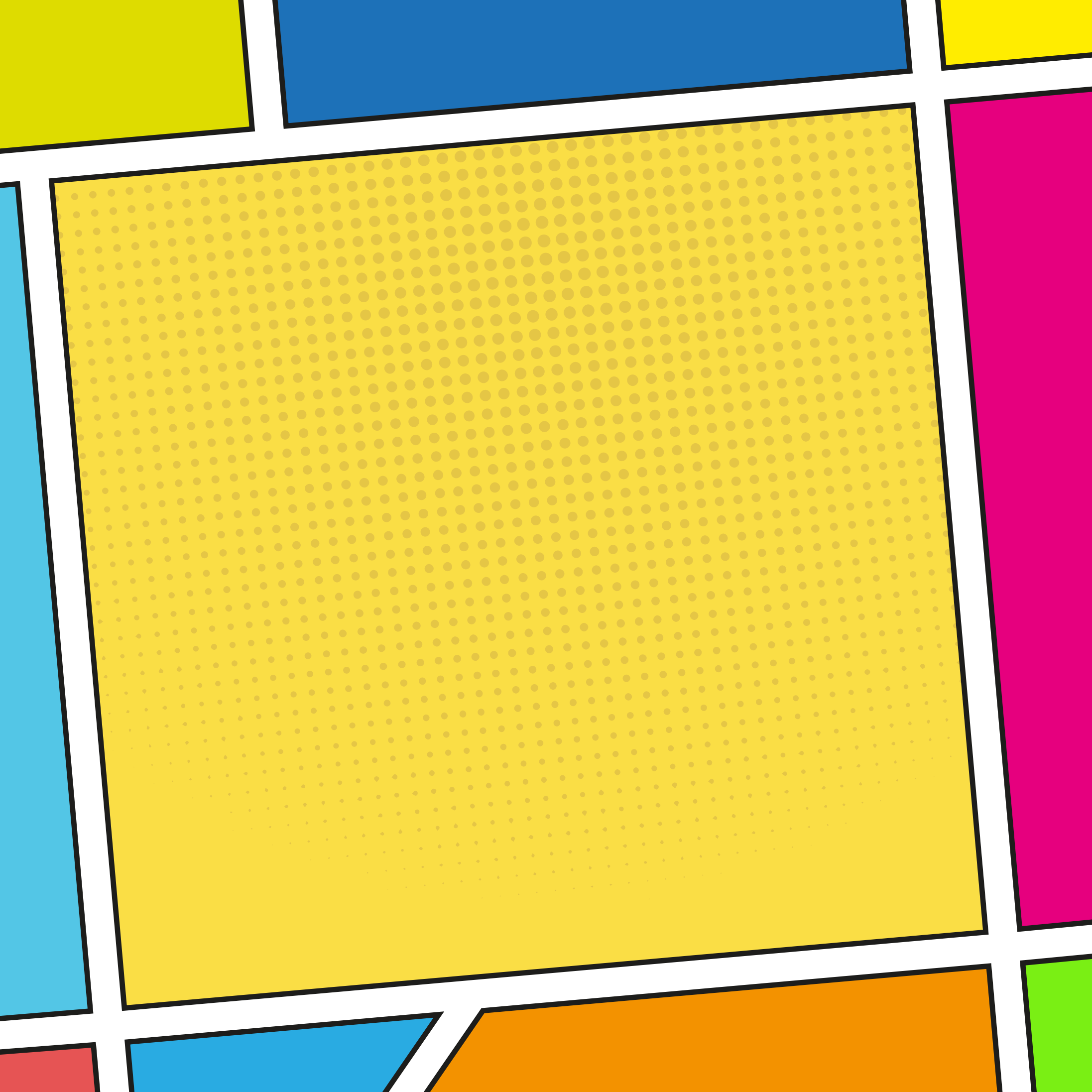
TEGNO

LOGÍA

TECNOLOGÍA

Se utilizarán distintos software de Creative Cloud como: Adobe Photoshop e Adobe Illustrator para ilustraciones, y AdobeXD para crear diseños y prototipos de experiencia de usuarios para la aplicación móvil, para el desarrollo y programación de la aplicación móvil se utilizará Unity.







PLAN DE NEGOCIOS

PRODUCTO

El objetivo del proyecto es crear un producto multimedia lúdico interactivo que reincorpore leyendas urbanas, producto con el que niños de 9 a 12 años de edad pueda interactuar y conocer las leyendas que forman parte de la tradición oral ecuatoriana.

IMG 26

PRECIO

Si bien es cierto el producto va dirigido a los niños, los que toman la decisión de compra son los padres.

Como dato, en el mercado encontramos productos que fluctúan entre 7\$ y 25\$, en el caso de aplicaciones móviles encontramos de forma gratuita y de paga. Tomando en cuenta eso, se fijará un precio que permita cubrir los costos de diseño, producción y distribución del producto, y que a la

IMG 27

PLAZA

El producto lúdico se comercializará en jugueterías, y para mayor comodidad de compra en sitios de venta online.

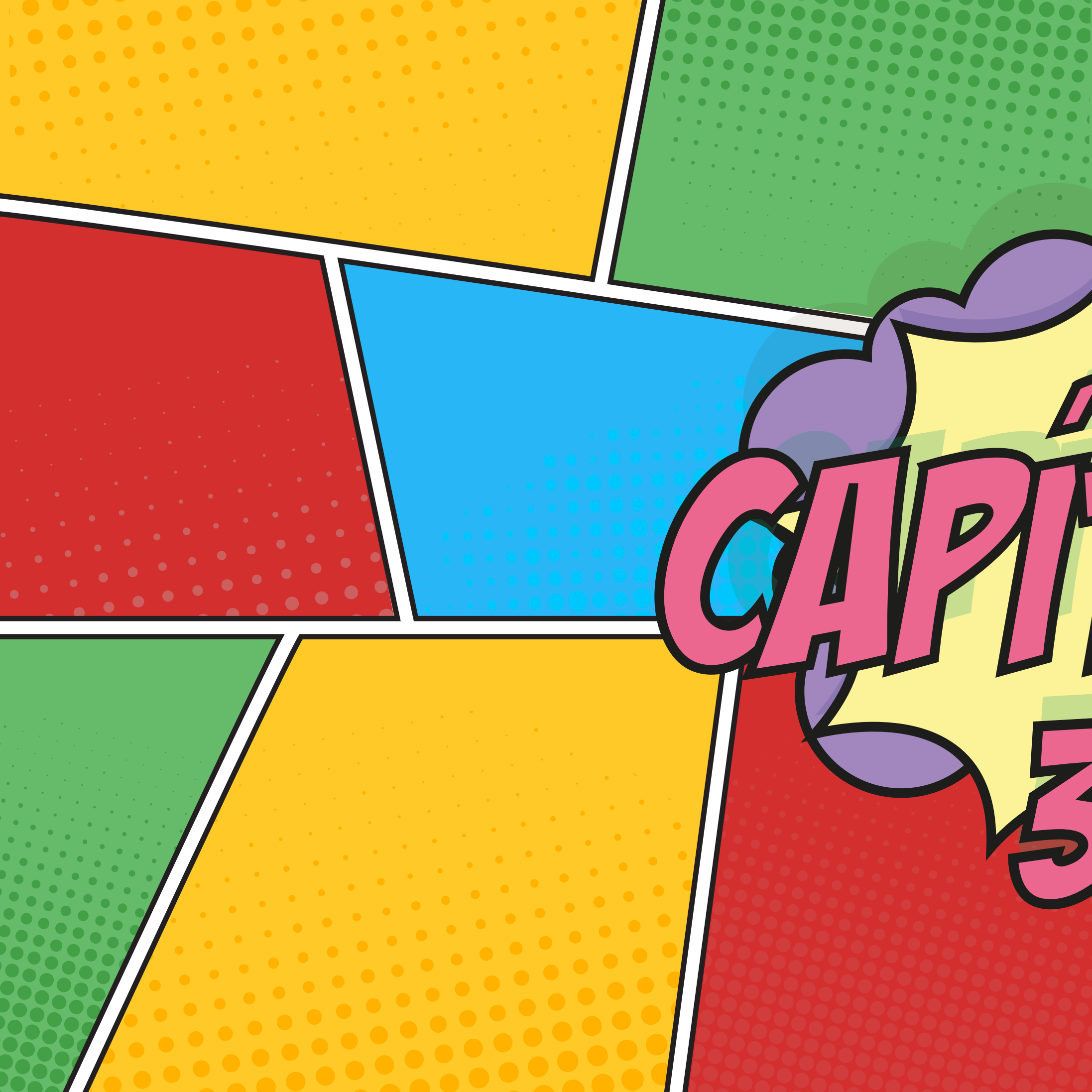
IMG 28

PROMOCIÓN

Pensando en que los consumidores son los padres, se realizará una campaña en redes sociales. Así mismo, se llevará a cabo publicidad estratégica en medios digitales en que los niños suelen consumir su tiempo.



IMG 29



CAPIT
3





IDEACIÓN

Mediante la utilización de un dispositivo móvil y gafas de realidad virtual, se plantea brindar una experiencia inmersiva al usuario, mediante la visualización de un entorno de objetos 3D, y sonidos holofónicos, en el que el usuario tendrá la libertad de recorrer por una ciudad, experimentar y ser protagonista de la leyenda popular.

RECORRIDO VIRTUAL

Esta idea nace básicamente del ya conocido libro tridimensional o mas conocidos como libro Pop Up, pero con la diferencia de que estos libros serán en miniatura y coleccionables, de igual forma tendrán las características propias de su original, es decir que sea desplegable, utilice solapas que se levantan, pestañas que se jalan, imágenes emergentes, etc.

MINI POP UP

Mediante el tracking y geolocalización, esta idea tiene como objetivo recrear mediante el modelado 3D y Realidad Aumentada una leyenda del pasado, tal y como era. El usuario podrá tener la oportunidad de experimentar la leyenda en lugares que forman parte de patrimonio cultural dentro de la ciudad.

CIUDAD LEYENDA

Se propone realizar la animación completa de una leyenda. Esta leyenda podrá se visualizada en 180 grados, ya sea con celular o gafas. El usuario tendrá el control del movimiento de cámara mas no el control y toma de decisiones dentro del desarrollo de la narración.

ANIMACIÓN 180°

Lo que se plantea es recrear leyendas para soportes digitales (específicamente para celular y tablets), enriquecerlos de multimedia, como, por ejemplo: animación, sonido en off, objetos 3D, etc.

LIBRO LEYENDAS

Consiste en un libro ilustrado que viene acompañado de una caja con imágenes 3D. El niño al mirar a través de la mirilla, podrá ver con claridad cada uno de los detalles y escenarios de las ilustraciones.

LIBRO CINE

Esta idea plantea generar recursos gráficos, como: personajes, lugares, objetos, animaciones, vestimenta, entre otros. Que servirán para que el usuario pueda recrear, crear y contar sus propias historias de forma digital y de igual forma conozca las leyendas populares.

CREA CUENTO

Esta idea nace de intención de involucrar mecánicas de juegos de naipes, juegos de mesa y realidad virtual. Generar una interacción tanto con objetos analógicos y digitales.

JUEGO DE MESA

Para esta idea lo que se propone es crear un videojuego, basado en una época antigua del Ecuador e inspirado en la literatura oral y escrita sobre leyendas populares. El objetivo es capturar la verdadera esencia de la cultura en el juego.

VIDEOJUEGO

Se plantea fusionar en una maqueta analógica el clásico juego de ¿Dónde está Wally? y el juego popular "Las Cogidas". El juego consistiría en encontrar el personaje objetivo, mediante el uso de código "QR". En el que el usuario interactúa tanto con la maqueta analógica y un dispositivo que pueda reproducir los recursos del código "QR"

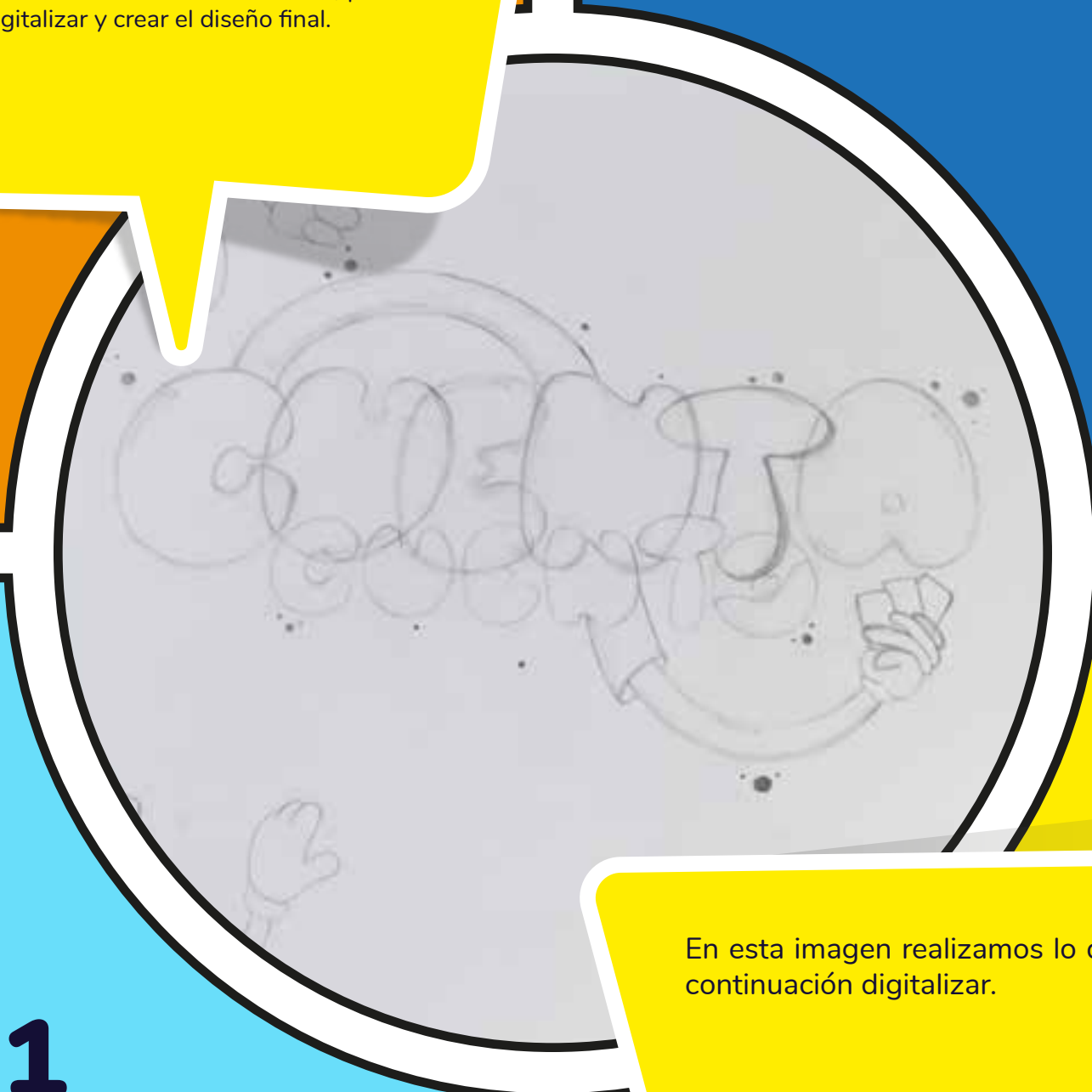
**BUSCA EL
PERSONAJE**



PROCESO CREATIVO

Para el diseño del juego de mesa creamos una marca, inspiramos el diseño en los movimientos y mecánicas que realizamos al momento de jugar, como: usar las manos, mirar las tarjetas.

Partimos desde crear bocetos a mano, para luego digitalizar y crear el diseño final.

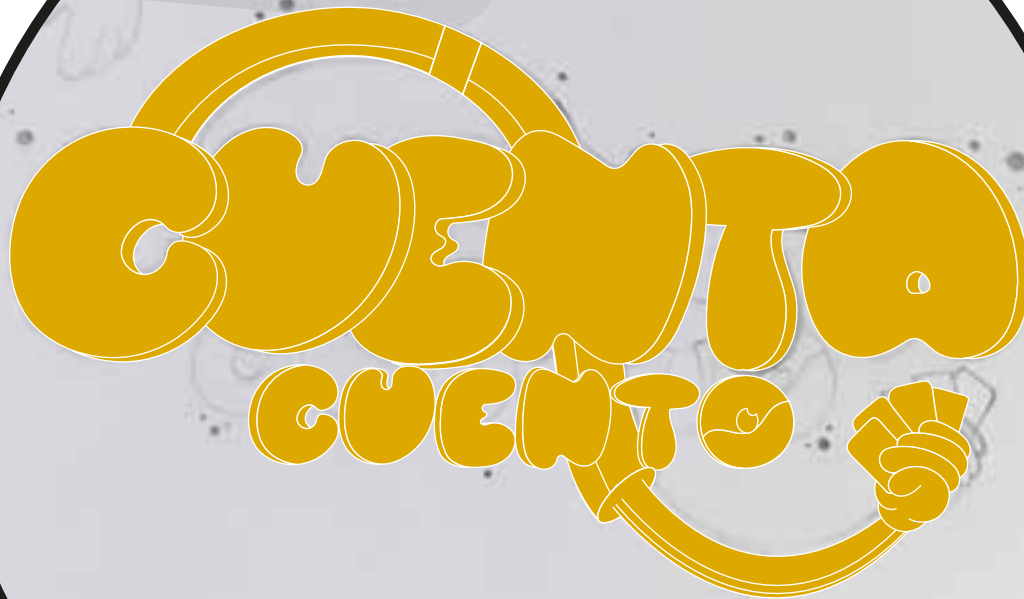


En esta imagen realizamos lo que es el boceto para continuación digitalizar.

3.2.1

MARCA

Con la ayuda de Adobe Illustrator digitalizamos el boceto de la marca "CUENTA CUENTO"



En esta etapa corregimos de forma mas precisa cada uno de los elementos que forman parte de la marca.

Aplicamos la cromática respectiva, aquí ya empezamos a definir un sistema gráfico, de línea, cromática, para lo que será necesario en el diseño de los demás elementos para el juego de mesa y aplicación móvil.



De igual forma, podemos agregar o quitar elementos que podría o no aportar al diseño de la marca.

De esta manera creamos “CUENTA CUENTO”, un Isologo que nos ayudará a identificar nuestro producto lúdico.



Al diseñar la marca, tomamos en cuenta de que manera este se va a comportar en los diferentes soportes, como son: empaque, aplicación móvil.

Con objetivo de que el niño pueda transportar de manera fácil todos los elementos jugables creamos un empaque, para ello tomamos referencias del tamaño de su mano y el tamaño de una mochila.

El empaque es de 24 x 24 cm, con una profundidad de 5 cm.



Parte frontal del empaque.

3.2.2

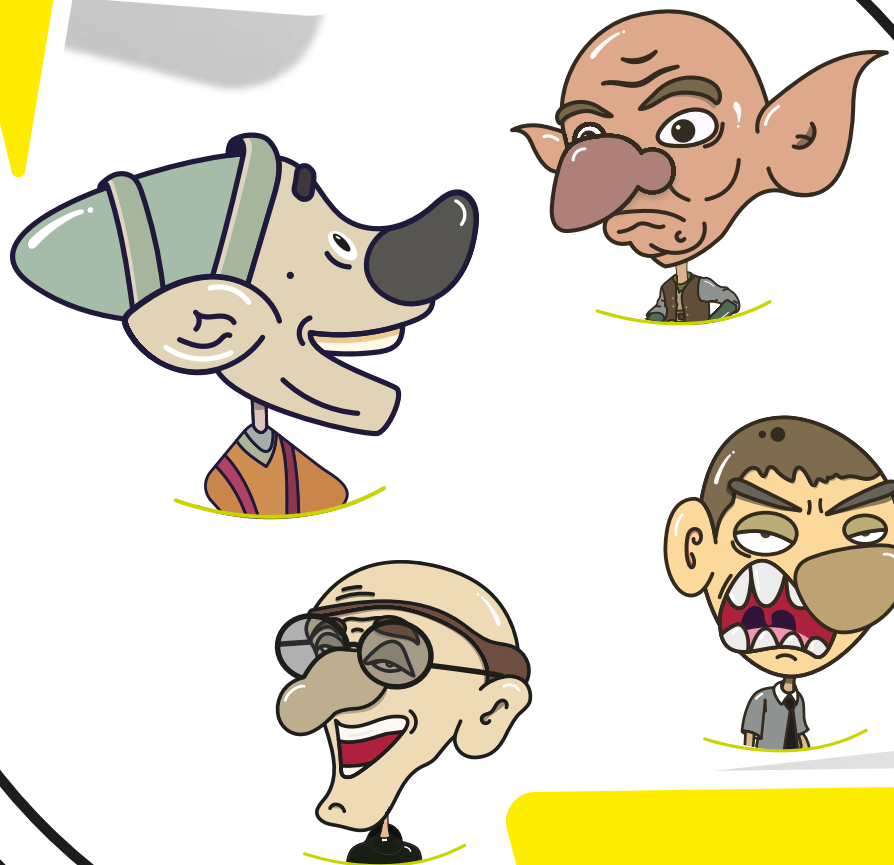
EMPAQUE

En la parte posterior del empaque el niño con tan solo enfocar el celular con la aplicación podra observar y escuchar las reglas juego de mesa.



Parte posterior del empaque.

Los personajes se pueden observar de forma analógica (Impresión 3D) o de forma digital mediante el uso de la aplicación móvil y las tarjetas de código "QR" incluidas en el juego.



Los personajes son los objetos con los que el jugador podrá interactuar sobre el tablero.

3.2.3

PERSONAJES

Las tarjetas de igual forma tienen dos funciones, las puedes leer o escaer con el celular.



En las tarjetas se encuentran los objetos que forman la leyenda que el jugador haya elegido.

3.2.4

TARJETAS

Aplicación totalmente funcional para Android



Con la aplicación podemos escanear los objetos de realidad aumentada

3.2.5

VALIDACIÓN



Jego de mesa ya impreso y armado totalmente a mano.



Tablero de juego armado a mano y jugable, con las tarjetas cortadas a mano.



Estas son imágenes capturadas del escaneo de realidad aumentada, con su respectiva aplicación móvil.

CONCLUSIONES

Este proyecto de tesis fue creado con el objetivo de rescatar parte de la tradición oral ecuatoriana, dando a conocer de una forma llamativa, lúdica y entretenida sobre algunas leyendas que existen en nuestro país.

El juego de mesa fue desarrollado desde su marca, empaque, personajes que en conjunto con el desarrollo de una aplicación móvil de realidad aumentada conforman una herramienta entretenida para los niños, con la que pueden jugar, leer, interactuar y conocer sobre las leyendas.

Este proyecto deja abierto muchas puertas a futuro, pues con las herramientas tecnológicas y el apoyo de profesionales necesarios, podríamos crear un sin fin de recursos tanto para el entretenimiento como para un aprendizaje más significativo en las diferentes asignaturas que cursan los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Ares, M. (2015). Videojuegos-Construye tu empresa en 10 pasos. Argentina.
- Arroyo, N. (2013). Información en el móvil. Editorial UOC.
- Barrientos, J. O. V. (2008). ³RECOPILACIÓN DE LOS MITOS Y LEYENDAS DE PEREIRA.
- Tucker, RN y Barker, J. (1990). La revolución del aprendizaje interactivo; Multimedia en educación y formación . Nichols Publishing Company.
- Espinosa, R. S. C., & Eguia, J. L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació.
- Martín, R. N. (2010). Literatura y cultura oral de la comarca de San Vicente de Alcántara (Badajoz) (Doctoral dissertation, Universidad de Alcalá).
- Martínez, L. V., & Pérez, M. E. D. M. (2013). " Digital storytelling": una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. Revista Complutense de Educación, 25(1), 115-132.
- Poloche, N. R. (2012). La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima-Colombia. Revista Científica Guillermo de Ockham, 10(2), 129-143
- Rodríguez, F. (2015). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.
- Robin, BR (2008). Narración digital: una poderosa herramienta tecnológica para el aula del siglo XXI. Teoría a la práctica , 47 (3), 220-228.
- Ubidia, A. (1993). El cuento popular ecuatoriano (Vol. 96). Libresa.
- Esnaola Horacek, G. A., & Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional.
- Frasca, G. (1997). El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick. Montevideo: Universidad Católica de Uruguay.
- Valdivieso, E. V. (2011). La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía. Investigación Universitaria Multidisciplinaria: revista de investigación de la universidad Simón Bolívar, (10), 1.
- Scolari, C. A. (2013). Homo Videoludens 2.0: de Pacman a la gamification.
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social, (14), 159-179.
- Unesco. (s.f.). Unesco. Obtenido de Unesco: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/cultural-heritage/>
- Unesco. (s.f.). Unesco. Obtenido de Unesco: <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- Unesco. (s.f.). Unesco. Obtenido de Unesco: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213922>
- Laya, Diouldé, La tradition orale: problématique et méthodologie des sources de l'histoire africaine (La tradición oral: problemática y metodología de las fuentes de la historia africana). Paris, UNESCO, (Culturas africanas; 1), 1972, p. 100.
- Lankoski, P. y Heliö, S. (2002, junio). Enfoques para el diseño de juegos de computadora: personajes y conflictos. En CGDC Conference Proceedings (págs. 311-321).
- Vásquez, X. H. (2012). Videojuegos, un arte para la historia del arte (p. 1). Universidad de Granada.

	Resumen del proyecto							
						15		
	Título del Proyecto						Inmersión e Interactividad aplicados en la cuentería popular de la tradición oral ecuatoriana	
	Subtítulo del Proyecto						Preservación de la tradición oral ecuatoriana	
	Resumen:						La literatura oral o cuentos populares, son creados a raíz de nuestra cultura y contadas por nuestros antepasados a fin de facilitar memorización y difusión a generaciones presentes y futuras. En el transcurso del tiempo esta costumbre ha ido desapareciendo y perdiendo el folclore propio de esta tradición. Por tanto, el proyecto expone conceptos claves, que van desde, diseño gráfico, interactividad, multimedia, juego e identidad cultural, y así plantea la elaboración de un producto lúdico que permita recrear temas literarios que pueden ir, de lo textual y gráfico, a brindar productos enriquecidos de contenidos multimedia.	
	Palabras clave						Narración, juego de mesa, cultura, narrativa digital, niños, recuperación	
	Alumno:						PELÁEZ CAJAS ANDRÉS MARTÍN	
	C.I.		0302456355		Código:		76912	
	Director:						Larriva Calle Diego Felipe	
	Codirector:							

	Abstract of the project					
						15
Title of the project	Immersion and interactivity applied in the popular storytelling of the Ecuadorian oral tradition					
Project subtitle	Popular storytelling: preservation of the Ecuadorian oral tradition					
Summary:	Oral literature or folk tales are created as a result of our culture and told by our ancestors in order to facilitate memorization and dissemination to present and future generations. Over time this custom has been disappearing and losing the folklore of this tradition. Therefore, the project exposes key concepts, ranging from graphic design, interactivity, multimedia, play, and cultural identity, and thus, it proposes the development of a ludic product that allows the recreation of literary themes that can go from the textual and graphic to provide products rich in multimedia content.					
Keywords	storytelling, board game, culture, digital narrative, kids, recovery					
Student	PELÁEZ CAJAS ANDRÉS MARTÍN					
C.I.	0302456355	Código:	76912			
Director	Larriva Calle Diego Felipe					
Codirector:						
Para uso del Departamento de Idiomas >>>				Revisor:	Valdiviezo Ramirez Esteban	
						
			N°. Cédula Identidad		0102798261	

