



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

DESARROLLO DEL CONCEPT ART APLICADO AL DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO DE TERROR

Trabajo de graduación
previo a la obtención del título:
Licenciada en Diseño Gráfico

Autora: Clara Sofía Cazorla Vintimilla
Tutor: Dis. Paúl Sebastián Carrión Martínez

**Cuenca, Ecuador
2026**



Autora

Sofía Cazorla

Director

Dis. Paúl Carrión

Imágenes

Propiedad de la autora a excepción de aquellas que poseen su respectiva cita bibliográfica

Diseño y diagramación

Sofía Cazorla



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

DESARROLLO DEL CONCEPT ART APLICADO AL DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO DE TERROR

Trabajo de graduación previo
a la obtención del título:

Licenciada en Diseño Gráfico

Autora: Clara Sofía Cazorla Vintimilla
Tutor: Paúl Sebastián Carrión Martínez

Cuenca, Ecuador
2026

DEDICATORIA

A mis queridos padres, Juana y Rubén, por su apoyo, sus sacrificios y esfuerzos que han hecho para brindarme lo mejor; y también a mis hermanos menores, Rubencito e Isamari, por su amor incondicional.

Son mi mayor motivación para esforzarme y dar lo mejor de mí. Me han enseñado a ser constante y que, al final, todo sacrificio tiene su recompensa.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi abuelo, Rigoberto, por su constante cuidado y apoyo hacia nuestra familia, y, sobre todo, por ser una fuente de inspiración que me ha enseñado a nunca rendirme.

A mi abuelita, Clara, quien, aunque ya no se encuentre físicamente a mi lado, permanece presente en mi vida y en mis logros; sé que estaría orgullosa de este camino recorrido.

A mis queridos padres, por su escucha, apoyo y motivación diaria para seguir adelante y alcanzar mis sueños. Gracias por creer en mí, en mis capacidades, y por brindarme un amor incondicional.

Finalmente, agradezco a mis hermanos menores, por llenar mis días de alegría con sus risas y ocurrencias, recordándome la importancia de disfrutar cada momento.

RESUMEN

La investigación abordó la limitada exploración del horror interactivo en Ecuador y la escasa utilización de recursos gráficos para construir atmósferas inmersivas dentro de este género. Para ello, se analizaron referentes provenientes de videojuegos, cine, manga y parques temáticos mediante criterios relacionados con narrativa ambiental, iluminación, composición visual, construcción espacial y experiencia de usuario. A partir de estos hallazgos, se desarrolló una propuesta visual basada en la reinterpretación de la leyenda ecuatoriana de "María la Guagua". El proyecto se materializó en personajes, escenarios, interfaces y un tráiler conceptual que permitieron consolidar una identidad visual coherente para una experiencia de terror psicológico contextualizada en el entorno ecuatoriano.

Palabras clave:

Atmósferas inmersivas, folklore ecuatoriano, narrativa ambiental, storytelling ambiental, experiencia interactiva, dirección visual.

ABSTRACT

This research addressed the limited exploration of interactive horror in Ecuador and the scarce use of graphic design resources to build immersive atmospheres within this genre. To achieve this, references from video games, cinema, manga, and theme parks were analyzed through criteria related to environmental storytelling, lighting, visual composition, spatial design, and user experience. Based on these findings, a visual proposal was developed through the reinterpretation of the Ecuadorian legend of María la Guagua. The project was materialized through the design of characters, environments, interfaces, and a conceptual trailer, which contributed to establishing a coherent visual identity for a psychological horror experience contextualized within the Ecuadorian cultural setting.

Keywords:

Immersive atmospheres, Ecuadorian Folklore, Environmental Storytelling, Interactive Experience, Art Direction, Psychological Horror.