



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

TEMA:

“DISEÑO DE VIDEOJUEGO BASADO EN LA LEYENDA DEL DIABLO HUMA
PARA EL MUSEO PUMAPUNGO DE LA CIUDAD DE CUENCA.”

AUTOR:

VINCENZO GABRIEL AMATO CABASCANGO
FREDDY ALBERTO ULLOA ROJAS

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

TUTOR:

Mgs. BRUNO NIEVECELA ÁVILA

CUENCA – ECUADOR, 2020

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

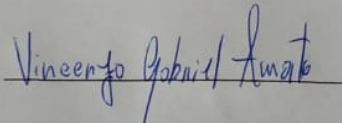
Nosotros, **AMATO CABASCANGO VINCENZO GABRIEL** y **ULLOA ROJAS FREDDY ALBERTO**, estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“DISEÑO DE VIDEOJUEGO BASADO EN LA LEYENDA DEL DIABLO HUMA PARA EL MUSEO PUMAPUNGO DE LA CIUDAD DE CUENCA”**. así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

AMATO CABASCANGO VINCENZO GABRIEL

Cédula: 171736386-3



ULLOA ROJAS FREDDY ALBERTO

Cédula: 010626400-5



DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **Amato Cabascango Vincenzo Gabriel y Ulloa Rojas Freddy Alberto**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

Resumen

El presente proyecto de tesis está enfocando en las áreas de ilustración, Diseño Gráfico Multimedia y programación. Este trabajo está desarrollado en base a la cultura cañarí y la leyenda del Diablo Huma, dando a conocer nuestra cultura, la historia y lo social. Es importante mencionar que este proyecto está enfocado en un público joven de 13 a 25 años de edad.

Abstract

This thesis project is focused on the areas of illustration, Multimedia Graphic Design and programming. This work is developed based on the Cañarí culture and the legend of the Devil Huma, publicizing our culture, history and the social. Is important to consider that this project is focused on a young audience from 13 to 25 years old.

Índice de Contenido

ÍNDICE ILUSTRACIONES.....	7
Capítulo I - Contextualización	9
1.1. Tema	9
1.2. Introducción	9
1.3. Formulación del problema.....	9
1.4. Justificación.....	10
1.5. Objetivos.....	10
1.5.1 General	10
Marco teórico	11
1.6. El videojuego	11
1.7. Tipos de videojuegos.....	11
1.7.1. Juegos de rol (RPG).....	11
1.7.2. Juegos de puzles.....	12
1.7.3. Juegos de simulación.....	12
1.7.4. Juegos de plataformas	13
1.8. Juegos 2D.....	13
1.9. Juegos 3D.....	13
1.10. Narración.....	14
1.11. Leyenda	14
1.12. Art-book	14
1.13. Análisis de proyectos homólogos	14
1.13.1. Samuray Jack.....	14
Capítulo II- Desarrollo.....	15
2.1. El Diseño multimedia	15
2.2. Plataforma 2D.....	15
2.3. Animación Digital.....	15
2.4.1. Stop Motion	16
2.4.2. Rotoscopia	16
2.4.3 Animación 3D.....	17
2.5. Programación.....	17
Capítulo III – Propuesta del Diseño.....	18
3.1 Estudio del contexto histórico en el que se desarrollan del videojuego	18
3.1.1 El baño ritual	18

3.1.2. Diablo Huma	19
3.1.3. Análisis de las características escenográficas y sociales del lugar en el que se desarrolla el videojuego.	20
3.2. Guion vídeo introductorio	21
3.2.1. Español	21
3.2.2 Kichwa	21
3.2.3 Historia del juego.....	21
3.3. Ilustraciones	22
3.3. 1 Ilustraciones de los personajes	22
3.3.2. Cromática personajes.....	29
.....	31
3.3.3. Ilustración escenarios	32
3.3.4. Interfaz del juego	36
.....	37
3.3.4. Storyboard.....	38
.....	38
.....	39
.....	39
.....	40
Anexos.....	42
Encuesta.....	42
Bocetos	44
Conclusiones y recomendaciones	57
Conclusiones.....	57
Recomendaciones.....	57
Bibliografía.....	58

ÍNDICE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 (Nintendo, Pokémon X Y)	11
Ilustración 2 (Nintendo, Tetris).....	12
Ilustración 3 (Nintendo, TomoDachi Life).....	12
Ilustración 4 (Nintendo, New Super Mario Bros.2)	13
Ilustración 5 (Tartakovsky, https://revious.net , 2017).....	14
Ilustración 6 (Amato)	16
Ilustración 7 (Fleisher)	16
Ilustración 8 (All-design, 2015)	17
Ilustración 9 (Diario el Norte, 2016)	18
Ilustración 10 (Foros Ecuador, 2019).....	19
.Ilustración 11.....	20
Ilustración 12.....	20
Ilustración 13.....	22
Ilustración 14.....	22
Ilustración 15.....	22
Ilustración 16.....	23
Ilustración 17.....	23
Ilustración 18.....	23
Ilustración 19.....	23
Ilustración 20.....	24
Ilustración 21.....	24
Ilustración 22.....	24
Ilustración 23.....	24
Ilustración 24.....	25
Ilustración 25.....	25
Ilustración 26.....	25
Ilustración 27.....	26
Ilustración 28.....	26
Ilustración 29.....	26
Ilustración 30.....	26
Ilustración 31.....	26
Ilustración 32.....	27
Ilustración 33.....	27
Ilustración 34.....	27
Ilustración 35.....	27
Ilustración 36.....	27
Ilustración 37.....	28
Ilustración 38.....	28
Ilustración 39.....	28
Ilustración 40.....	28
Ilustración 41.....	29
Ilustración 42.....	29
Ilustración 43.....	30
Ilustración 44.....	30
Ilustración 45.....	31

Ilustración 46.....	31
Ilustración 47.....	32
Ilustración 48.....	33
Ilustración 49.....	33
Ilustración 50.....	34
Ilustración 51.....	34
Ilustración 52.....	35
Ilustración 53.....	35
Ilustración 54.....	36
Ilustración 55.....	36
Ilustración 56.....	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 57.....	37
Ilustración 58.....	38
Ilustración 59.....	39

Capítulo I - Contextualización

1.1. Tema

1.2. Introducción

El término Cañari proviene de “Kan” que significa serpiente y “Ara” que significa guacamayo. Este grupo étnico solía vivir en el territorio de Azuay y Cañar en Ecuador durante el 800 D.C. Todas las culturas pre incaicas, así como los Cañaris tuvieron interesantes visiones del mundo ya que atribuyeron aspectos de su raza y cultura a la naturaleza y el misticismo. Se atribuyeron eventos fantásticos para contar la historia de cómo llegaron a ser, e incluso eventos de la vida cotidiana que no podían explicarse fácilmente. Estas historias fueron contadas de generación en generación, ya que su cultura dependía de las palabras de boca a boca. (This Is Ecuador, 2018) y hoy en día la las personas de habla Kichwa van disminuyendo siempre más a causa de la globalización, gracias al proyecto propuesto se quiere despertar el interés en la historia, la lengua y cultura de nuestro antepasados a las nuevas generaciones por medio de un videojuego.

1.3. Formulación del problema

El Ecuador un país multicultural posee una vasta cantidad de elementos ricos en historia, tradición, folclore, sin embargo, la sociedad actual donde se crecen las nuevas generaciones se han caracterizado por estar inmersas de la globalización y el consumismo, prueba de ello las múltiples modas, estereotipos o arquetipos construidos para moldear la mente de los jóvenes, mismos que abandonan sus raíces, enfocan sus gustos a culturas externas a las del país.

Esto se sostiene mediante la investigación realizada a un grupo de jóvenes de edades compuestas de entre 13 y 25 años, misma que revela la falta de interés de los mismos hacia las culturas propias del país, del mismo modo se revela una falta de conocimiento sobre las lenguas de los aborígenes tales como el Kichwa.

La lengua y la historia de los ancestros del Ecuador, son considerados sumamente importantes para el ámbito educativo y para su identidad cultural, cabe recalcar que la lengua Kichwa y las culturas cañarís destacan historias entre lo real y lo fantástico, a pesar de que los hechos no sean descritos de forma detalladas son esenciales para el entendimiento de muchas de sus creencias, sin embargo, dejan algunas interrogantes sobre el origen de los sucesos.

Por ello se sostiene la necesidad de encontrar un producto orientado desde el diseño multimedia para la difusión de la cultura.

1.4. Justificación

El presente proyecto pretende dar a conocer aspectos de la cultura Cañari mediante un producto multimedia con detalles representativos de la misma; para un entendimiento más atractivo para el target al que está enfocado.

El diseño multimedia ha sido por muchos años el recurso preferido por los programadores y diseñadores para explotar la interacción de los usuarios con el mundo virtual que pueden ofrecer, para muestra la inmensa cantidad de aplicaciones y videojuegos disponibles en diversas plataformas.

Además, pretende ser un producto que pueda difundirse en diversos lugares dentro y fuera del país, busca además incentivar el conocimiento de las lenguas nativas como el Kichwa como elemento principal para el conocimiento de la historia de la trama.

Con el presente proyecto se busca revalorizar la cultura popular del sector andino, por medio de un videojuego, destacando de forma principal el lenguaje Kichwa datos importantes de la cultura, para que jóvenes de la nueva generación sean estimulados por la curiosidad de la historia y los relatos cañarís.

1.5. Objetivos

1.5.1 General

Diseñar un videojuego inspirado en la cultura Cañari mediante el uso de herramientas de diseño multimedia para dar a conocer su cultura y su historia a la ciudad de Cuenca

1.5.2 Específicos

- Investigar las culturas cañarís de lugares del sector andino
- Generará soportes para el producto
- Generar el prototipo del videojuego del proyecto
- Generar el presupuesto del proyecto.

Marco teórico

1.6. El videojuego

Un video juego es un entretenimiento o actividad lúdica que se ejecuta por medio de un programa de software que es procesado por una máquina que posee dispositivos de entrada y de salida.

El juego se visualiza en una pantalla (que puede ser un teléfono móvil, la pantalla de una computadora, una consola, etcétera, en forma de video, y que permite interactuar usando un periférico de entrada, llamado control o controlador, que se halla conectado a la consola del videojuego, y que puede tener la forma de un volante, de una pistola, de una palanca de mando, u otros más simples y genéricos como un ratón, un teclado o joystick con botones. Algunos pueden accionarse a través de pantallas táctiles. Además de la imagen, también poseen sonido. (De Conceptos.com, 2019)

1.7. Tipos de videojuegos

1.7.1. Juegos de rol (RPG)

En los **juegos de rol (RPG)**, el jugador toma el control de un personaje específico y a menudo se ve involucrado en tramas complejas en un mundo de juego muy amplio. El progreso se produce a través de una combinación de exploración y participación en combates; estos combates, en los RPG, son más bien cuestión de estrategia que de auténtica acción de lucha. En un combate, un jugador con un nivel de ataque 4 derrotará a un jugador con un nivel de defensa 3, por ejemplo. Algunos RPG también permiten modificar a tu personaje. Los juegos Pokémon son un ejemplo de este tipo de juegos de rol. (Nintendo, 2020)



ILUSTRACIÓN 1 (NINTENDO, POKÉMON X Y)

1.7.2. Juegos de puzles

Los juegos de puzles son enormemente variados, pero la idea general es la misma: se trata de hacer pensar. Algunos juegos de **puzles**, como Tetris, consisten en mover bloques para formar líneas, mientras que los juegos match-3 consisten en alinear piezas semejantes para eliminarlas del tablero de juego. Otros juegos de puzles son más tranquilos: los títulos de objetos ocultos te desafían a encontrar elementos ocultos en un escenario determinado. (Nintendo, 2020)



ILUSTRACIÓN 2 (NINTENDO, TETRIS)

1.7.3. Juegos de simulación

Los juegos de **simulación** permiten a los jugadores vivir una vida desde diferentes puntos de vista. Por ejemplo, en Tomodachi Life puedes vivir una versión alternativa y más loca de la vida. Otros juegos de simulación implican planificar y construir: juegos como Harvest Moon, que te da la oportunidad de crear y gestionar tu propia granja. (Nintendo, 2020)



ILUSTRACIÓN 3 (NINTENDO, TOMODACHI LIFE)

1.7.4. Juegos de plataformas

Los juegos de **plataformas** son los más sencillos para comenzar a jugar: ¡solo hay que ir saltando de plataforma en plataforma! Normalmente, en los juegos de plataformas hay objetos que recoger y el objetivo es llegar al final de nivel. ¡En ocasiones también habrá enemigos que derrotar por el camino! Los títulos de la serie New Super Mario Bros. son un buen ejemplo de juegos de plataformas. (Nintendo, 2020)



ILUSTRACIÓN 4 (NINTENDO, NEW SUPER MARIO BROS.2)

1.8. Juegos 2D

Se entiende como 2D aquellos juegos que utilizan gráficos que solo utilizan 2 de las 3 dimensiones posibles. Debemos recordar que existen 3 dimensiones que son anchura, altitud y profundidad. (Caurin, 2019)

1.9. Juegos 3D

Los juegos 3D suelen utilizar geometría tridimensional, con texturas y materiales renderizados en la superficie de GameObjects para que aparezcan como los entornos sólidos, personajes y objetos que conforman el mundo del juego.

Los juegos 3D suelen renderizar la escena con perspectiva, por lo que los objetos se ven más grandes en la pantalla cuando se acercan a la cámara. Estos son algunos ejemplos de juegos 3D creados recientemente con Unity: **Praey for the Gods**, de No Matter Studios, **Osiris: New Dawn**, de Fenix Fire, y **Eastshade**, de Eastshade Studios. (Unity Technologies, 2019)

1.10. Narración

Narrar, en un contexto literario, es contar o relatar sucesos, historias o anécdotas, en forma ordenada y secuenciada, con un comienzo, donde se exponen los personajes, el contexto temporal-espacial y el resto de los datos que ayudan a comprender la historia; una parte media o nudo, donde se desencadena el problema o conflicto, y un final o desenlace, con la resolución del problema y el fin de la historia. En ocasiones este orden no se respeta y aparece la historia iniciada por su desenlace o epílogo, pues pueden los hechos estar relatados o no, en orden cronológico. (De conceptos.com, 2020)

1.11. Leyenda

Una leyenda es un relato que se transmite por tradición oral, el cual combina elementos reales con elementos imaginarios o maravillosos, enmarcados en un contexto geográfico e histórico concreto. (significados.com, 2019)

1.12. Art-book

El Art-book (libro de arte) es un libro que contiene diseños e ilustraciones de los personajes, el color, los escenarios, su contenido cuenta con bocetos y cromáticas alternativas que se pueden usar dentro de la historia a desarrollarse.

1.13. Análisis de proyectos homólogos

1.13.1. Samurai Jack

Es una serie animada creada por el animador Genndy Tartakovsky y emitida por Cartoon Network entre los años 2001 y 2004. Se destaca por su animación altamente detallada y su apariencia cinematográfica, lo cual es inusual en varias series animadas.

(Tartakovsky, 2018)



ILUSTRACIÓN 5 (TARTAKOVSKY,
[HTTPS://REIVUS.NET](https://reivus.net), 2017)

Capítulo II- Desarrollo

2.1. El Diseño multimedia

El diseño multimedia es siempre desarrollado sobre un soporte digital y en él participan de forma conjunta diversos medios como la fotografía, el vídeo, la animación, el sonido, el texto. En la actualidad, el diseño multimedia se aplica bajo infinidad de formas como las webs, los blogs, los museos multimedia, los videojuegos, la animación. Su principal objetivo es comunicar información.

Realizar un diseño multimedia implica ser un maestro de la comunicación, puesto que el resultado suele ir más allá del propio diseño. En cualquier diseño multimedia, se creará una experiencia, llena de sensaciones en las que el espectador participa de forma activa.

2.2. Plataforma 2D

Los juegos de plataformas, o plataformas, son un género de videojuegos. En un juego de plataformas, el personaje controlado por el jugador debe saltar y escalar entre plataformas suspendidas mientras evita los obstáculos. Tiene su máxima popularidad desde mediados de los 80 hasta mediados de los 90. En esta época uno de cada tres videojuegos era de plataformas en dos dimensiones. Desde mediados de los 90 sufren un declive. El propio género de las plataformas sufre un retroceso y además se ponen de moda las plataformas tridimensionales. En la actualidad vuelven a resurgir, sobre todo de mano de desarrolladores independientes, aunque grandes de la industria como Nintendo han seguido lanzando entregas de sus sagas más clásicas. (Miguel, 2019)

2.3. Animación Digital

La animación digital es la que se realiza a través de un ordenador, y no es otra cosa que la técnica utilizada para generar imágenes en movimiento, siendo la animación un proceso mediante el cual se otorga movimiento a objetos inanimados.

Hablando de manera puramente técnica, básicamente la animación consiste en mostrar consecutivamente una secuencia de imágenes, y eso crea un efecto de movimiento que percibe y cree nuestro cerebro. (ESdesign- Escuela Superior de Diseño de Barcelona, 2019)

2.4. Tipos de Animación

2.4.1. Stop Motion

Esta técnica de animación que consiste en fingir el movimiento de objetos que no se mueven mediante imágenes fijas sucesivas. Por lo general, también se le llama animación fotograma a fotograma, y se usa para animar cualquier objeto. (ESdesign- Escuela Superior de Diseño de Barcelona, 2019)



ILUSTRACIÓN 6 (AMATO)

Para el videojuego se usó la técnica de stop motion, recreando así por medio de 4 o 5 sprites los movimientos de los personajes.

2.4.2. Rotoscopia

El rotoscopio permite diseñar imágenes para películas de animación, tradicionalmente películas de dibujos animados, aunque puede usarse para efectos especiales. Cuando se usa en animación digital reemplaza fotogramas reales por dibujos «calcados» sobre cada fotograma. (ESdesign- Escuela Superior de Diseño de Barcelona, 2019)

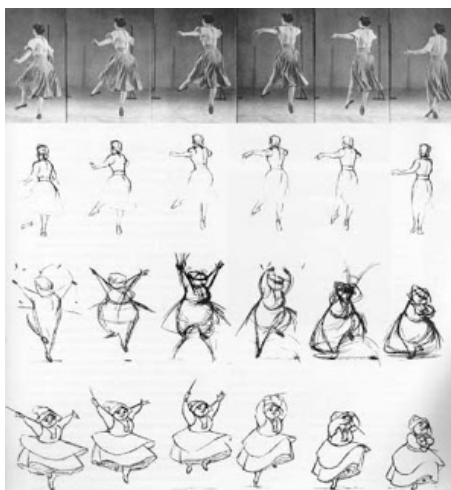


ILUSTRACIÓN 7 (FLEISHER)

2.4.3 Animación 3D

La animación en 3D es compleja, porque implica otros procesos como el diseño y modelado de la imagen. Lo que hace es deformar o mover los objetos en un modelo durante un tiempo, pero para ello, la secuencia debe ser diferente.



ILUSTRACIÓN 8 (ALL-DESIGN, 2015)

2.5. Programación

Programación es la acción de programar que implica ordenar, estructurar o componer una serie de acciones cronológicas para cumplir un objetivo.

Un **lenguaje de programación** es, en la ciencia de la computación, la herramienta para automatizar informaciones y acciones a través de una computadora. Los lenguajes de programación más conocidos son: Basic (1964), C++ (1983), Python (1991), Java (1995), C# (2000), entre otros. (significados.com, 2019)

Capítulo III – Propuesta del Diseño

3.1 Estudio del contexto histórico en el que se desarrollan del videojuego

El juego está basado en la cultura Cañari, rituales, y seres míticos, tanto en la vestimenta, como en los escenarios.

Los contextos históricos usados son:

3.1.1 El baño ritual

Este ritual, por lo general, se lo realiza el 22 de junio, día del solsticio de verano.

Las cascadas, ríos y vertientes poseen sitios especiales donde se concentra la energía durante el año, y el baño ritual trata de captarlas a fin de cargarse de nuevas fuerzas, eliminar energías negativas acumuladas en el año y empezar así con la celebración del Inti Raymi.

El baño tiene un claro sentido de purificación y se vincula a los significados agrarios de la fiesta.

Desde este baño salen los músicos con la energía cargada por los espíritus del agua a bailar y a tocar durante toda la fiesta. (Diario el Norte, 2016)



ILUSTRACIÓN 9 (DIARIO EL NORTE, 2016)

Este ritual se aprecia en el vídeo introductorio del videojuego para dar inicio a la aventura del protagonista principal.

3.1.2. Diablo Huma

La palabra quichua "huma" significa "cabeza", por lo que Diablo Huma, quiere decir "Cabeza de diablo". Cuenta la leyenda que en los días del Inti Raymi (fiesta indígena en Ecuador) dormía una triste y solitaria viuda. De repente, sintió temblar el suelo, la música de algunas flautas venía de todas partes, y una extraña voz que parecía ser un trueno reclamaba en el patio trasero, era el Diablo Huma. (Foros Ecuador, 2019).

El diablo huma nace para contrastar la fe traída por los españoles durante la conquista del nuevo mundo, quienes querían convertir a la fe cristiana las etnias autóctonas que veneraban dioses paganos.



ILUSTRACIÓN 10 (FOROS ECUADOR, 2019)

3.1.3. Análisis de las características escenográficas y sociales del lugar en el que se desarrolla el videojuego.

Basado los lugares andinos del Ecuador:



ILUSTRACIÓN 11 (TRAVEL TIMES - TOUR, 2018)

Tres Chorreras, Giron, Azuay, Ecuador

Escenario clave para la ilustración de una escena del vídeo introductorio, en donde se desenvuelve el ritual del baño espiritual dando inicio a la historia del juego.



ILUSTRACIÓN 12 (GRUPO SANTA ANA, S.F.)

Ingapirca, Cañar, Cañar, Ecuador

Ingapirca (templo del sol), un lugar lleno de cultura y tradiciones que inspira un escenario del videojuego y elementos gráficos para su desarrollo.

3.2. Guion vídeo introductorio

3.2.1. Español

Cada solsticio de verano celebramos las fiestas del sol
Donde jóvenes se ponen a prueba para demostrar
Su fuerza a nuestros dioses,
Pero...
Que sucede cuando los dioses demuestran su fuerza
Crees estar apto para esta prueba

3.2.2 Kichwa

Sapan inti-raymi inti-pachapak raymiyanchi raymi intipak
Maypi, mayman maltakuna kan churankichi ta taripay rikuchinapak
Conj
Iwka tukun jayka achillik-tayta uki sinchiku
Ininki tiyana shinak kaypak taripay

3.2.3 Historia del juego

Inti es un joven al cumplir 20 años de edad, es escogido por los ancianos del pueblo, para cumplir con una de las tradiciones, la misma que consta con subir a bañarse en la laguna más alta de la montaña que está ubicada tras su pueblo natal.

Según las creencias al pasar este reto podrá demostrar su valor como hombre y pasar a ser un adulto, también para demostrar su valentía y que puede ser digno de casarse con la hija de un subteniente en las fiestas del Inti Raymi, fiesta celebrada en su pueblo, en agradecimiento al Dios Sol por las buenas cosechas.

Pero al estar cumpliendo con el ritual de su pueblo, cae una tormenta, que hace que la cascada donde estaba bañándose crezca y la corriente de la laguna sea fuerte, Inti es arrastrado por el corriente río abajo, y en el transcurso de ser arrastrado pierde la conciencia, y despierta totalmente desorientado en una orilla de un lugar desconocido.

Para intentar regresar a su pueblo toma la decisión de cruzar un bosque que está ubicado frente a la orilla; donde fue arrastrado por la corriente, al estar atravesando el bosque se encuentra con un anciano con vestimenta similar a la de su pueblo de origen. Este anciano lo guía hacia una puerta gigante que está en una montaña.

El anciano le dice que al atravesar por las puertas de esta montaña tendrá que cruzar por unos corredores, y superar diferentes retos, al cumplir con todos esos retos encontrará la salida que lo llevara a su pueblo y cumplirá con su destino.

3.3. Ilustraciones

3.3. 1 Ilustraciones de los personajes



Inti

ILUSTRACIÓN 13 (AMATO)



Yachan:

ILUSTRACIÓN 14 (AMATO)

Látigos

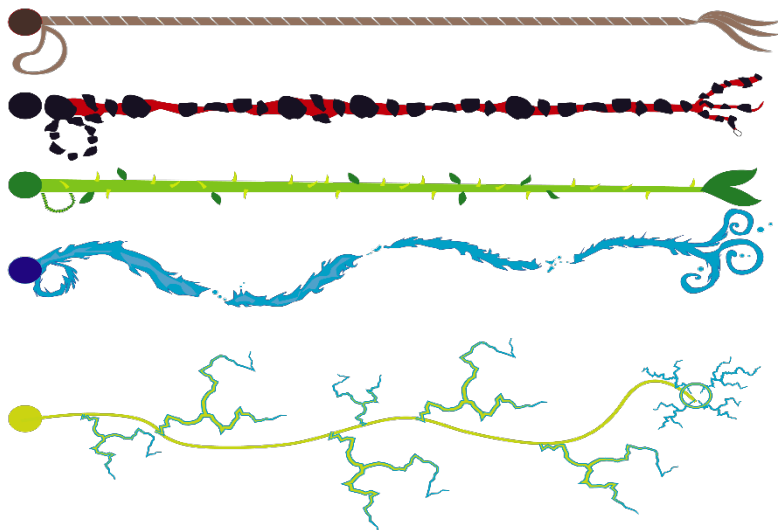


ILUSTRACIÓN 15 (AMATO)

Kamaya es uno de los personajes que Inti encontrará en su viaje.
¿Será un amigo o un enemigo?
Se dice que ésta creatura ancestral es la madre de todos los hombres.



Kamaya:

ILUSTRACIÓN 16 (AMATO)

Kamaya Variaciones Cromática



1: Stone Elder Kamaya

ILUSTRACIÓN 17 (AMATO)



2: Brown Ancient Wood Kamaya

ILUSTRACIÓN 19 (AMATO)



3: Red Phoenix Kamaya

ILUSTRACIÓN 18 (AMATO)

El capitán Rodrigo es uno de los pocos occidentales que han logrado llegar a las tierras de Inti. Él y sus soldados sólo buscan oro y gloria. Son capaces de asesinar sin ningún rencor. Armados con nuevas armas están explorando la montaña en búsqueda de riquezas.



Rodrigo

ILUSTRACIÓN 20 (AMATO)

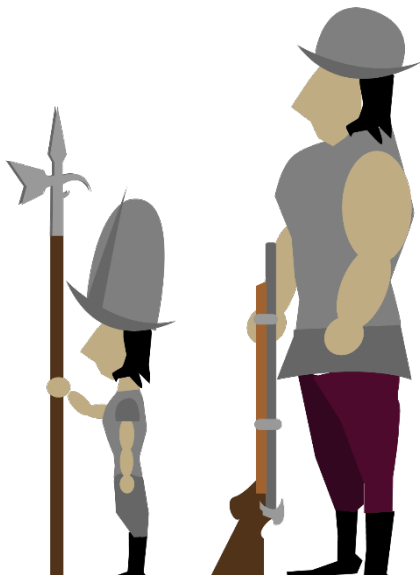
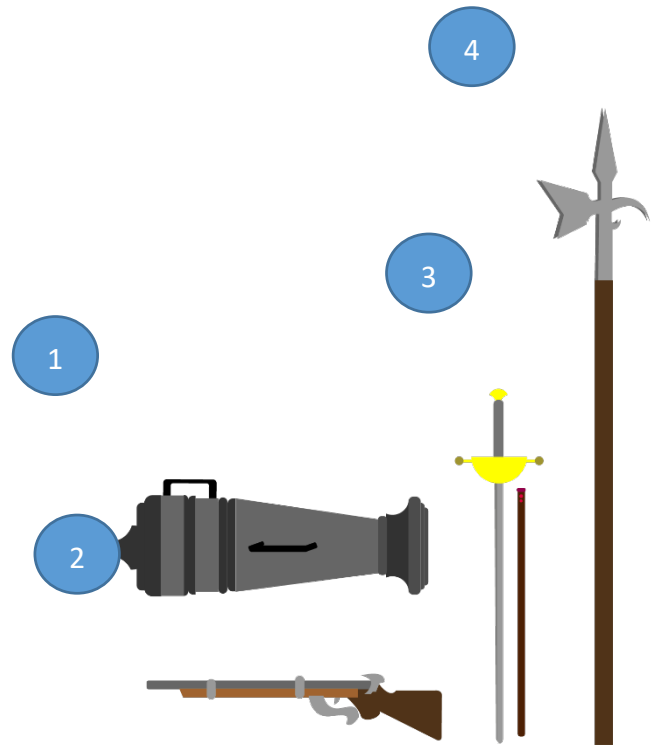


ILUSTRACIÓN 23 (AMATO)

Soldados españoles

ILUSTRACIÓN 21 (AMATO)



Armas españolas

- 1: Cañón de mano.
- 2: Arcabuz.
- 3: Estoque Español.
- 4: Alabarda Española.

ILUSTRACIÓN 22 (AMATO)

Nacido de piedra y lava, antiguo como la misma tierra. Es el guardián de la puerta de la montaña
Son pocos los que han logrado verlo y aún menos aquellos que han sobrevividos para contarlo.



Napak

ILUSTRACIÓN 24 (AMATO)



ILUSTRACIÓN 26 (AMATO)



ILUSTRACIÓN 25 (AMATO)

Sprites de Napak

Es la hermana corrupta de las guacamayas, nacidas en épocas de conflictos, hechizadas por sacerdotes que buscan ser reyes de los pueblos que juraron proteger.

Son seres incontrolables que solo cazan por las noches capturando a niños, llevándolos a sus nidos para luego dárselo a sus crías como alimento.



Yana

ILUSTRACIÓN 27 (AMATO)



Concept Art Yana
Basado en tonos
cromáticos oscuros.

ILUSTRACIÓN 28 (AMATO)

Yana Variaciones Cromática.



ILUSTRACIÓN 30 (AMATO)



ILUSTRACIÓN 31 (AMATO)



ILUSTRACIÓN 29 (AMATO)

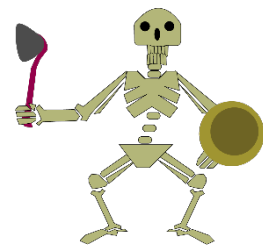
Éste gigante de huesos es el rey de aquellos guerreros que han traicionado su gente y que al morir son esclavizados por la eternidad. Condenados hacer parte de su ejército de huesos. Con su enorme hacha de batalla puede derrotar miles de guerreros que alimentan su gigantesco fuego espiritual.

Lo que le permite crear sus guerreros de huesos.



.Apuk

ILUSTRACIÓN 32 (AMATO)



Umutuk pequeño guerrero de huesos y guardia de Apuk. Elaborado por

ILUSTRACIÓN 33 (AMATO)

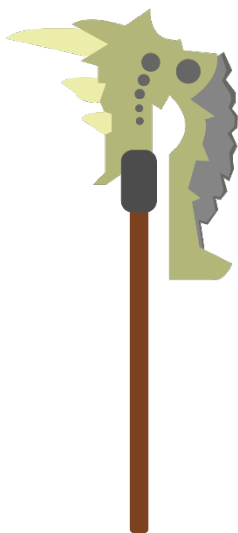


ILUSTRACIÓN 34 (AMATO)

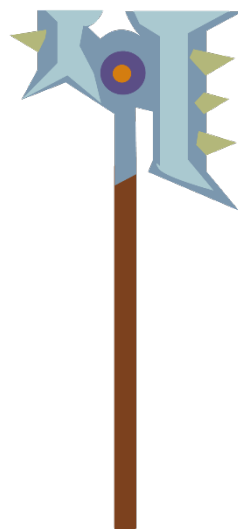


ILUSTRACIÓN 36 (AMATO)



ILUSTRACIÓN 35 (AMATO)

Hachas de guerra.

Este dios es el amo y cuidador de los lugares subterráneos. Asimismo, es capaz de provocar cualquier desastre natural, sea un huracán, la explosión de un volcán, el derrumbe de una mina o fortísimos temblores.

Supay tiene el poder de transformarse en otros animales, sobre todo en murciélagos, gatos o búhos.



Supay

ILUSTRACIÓN 37 (AMATO)

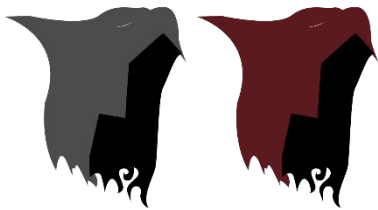


ILUSTRACIÓN 40 (AMATO)

Alternativa Cromática:
Capuchas

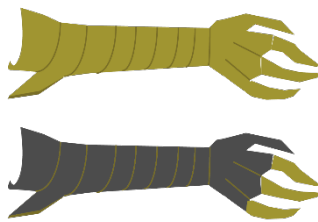


ILUSTRACIÓN 39 (AMATO)

Alternativa Cromática:
Brazales

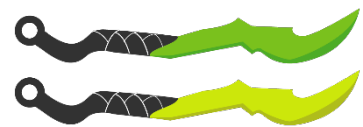


ILUSTRACIÓN 38 (AMATO)

Alternativa Cromática:
Cuchillos

3.3.2. Cromática personajes



CROMATICA:

	Blanco R:255 G: 255 B: 255		Marrón R:190 G: 137 B: 74
	Rojo R:81 G: 0 B: 17		Marrón R:216 G: 137 B: 118
	Rojo R:194 G: 0 B: 11		Marrón R:207 G: 219 B: 217
	Negro R:0 G: 0 B: 0		Marrón R:190 G: 172 B: 131
	Amarillo R:255 G: 255 B: 255		Gris R:179 G: 179 B: 179
	Amarillo R:242 G: 249 B: 28		Azul R:19 G: 0 B: 124
	Naranja R:254 G: 106 B: 32		Azul R:73 G: 53 B: 149
	Verde R:82 G: 174 B: 37		
	Marrón R:99 G: 48 B: 15		

ILUSTRACIÓN 41 (AMATO)



CROMATICA:








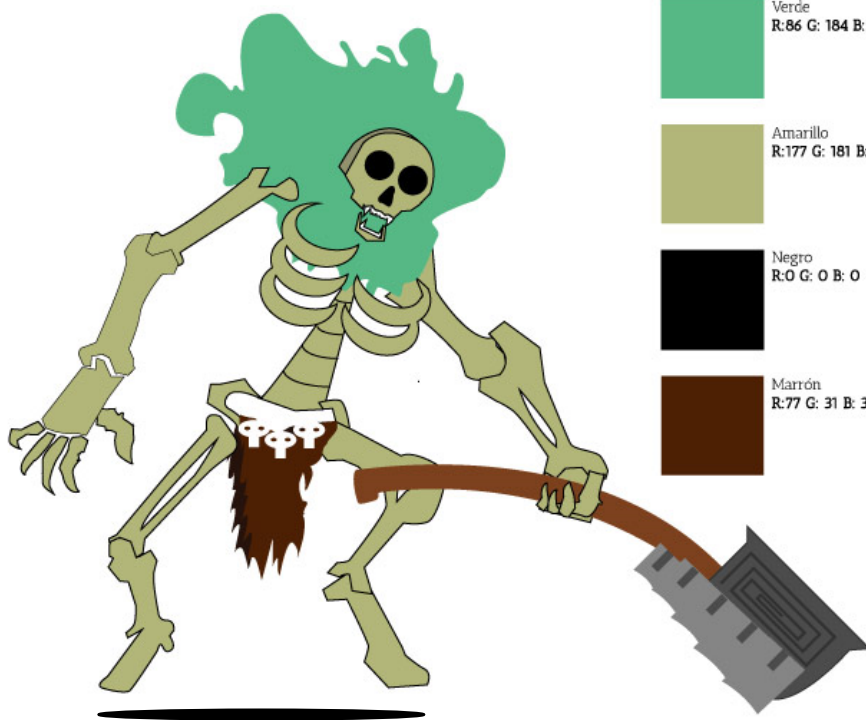
	Blanco R:254 G: 255 B:236		Gris R:70 G: 74 B:73
	Amarillo R:253 G: 254 B:218		Amarillo R:202 G: 203 B:160
	Amarillo R:250 G: 253 B:163		Amarillo R:253 G: 254 B:218
	Gris R:63 G: 63 B:58		

ILUSTRACIÓN 42 (AMATO)











	Verde R:86 G: 184 B: 133		Marrón R:38 G: 18 B: 11
	Amarillo R:177 G: 181 B: 121		Marrón R:124 G:65 B: 30
	Negro R:0 G: 0 B: 0		Gris R:77 G: 77 B: 77
	Marrón R:77 G: 31 B: 3		Blanco R:255 G: 255 B: 255

ILUSTRACIÓN 43 (AMATO)



CROMATICA:











	Amarillo R:136 G: 133 B: 116		Morado R:90 G: 39 B: 56
	Gris R:188 G: 179 B: 183		Morado R:169 G: 146 B: 180
	Gris R:51 G: 51 B: 51		Morado R:106 G: 81 B: 135
	Gris R:77 G: 77 B: 77		Morado R:73 G: 49 B: 115
	Morado R:105 G: 98 B: 107		Azul R:22 G: 17 B: 34

ILUSTRACIÓN 44 (AMATO)



CROMATICA:

	Verde R:159 G: 148 B: 48		Amarillo R:229 G: 244 B: 103
	Verde R:49 G: 61 B: 43		Marrón R:140 G: 118 B: 112
	Verde R:67 G: 105 B: 80		Negro R:0 G: 0 B: 0
	Verde R:204 G: 231 B: 11		

ILUSTRACIÓN 46 (AMATO)



CROMATICA:

	Obsidiana R:22 G: 17 B: 34
	Rojo R:220 G: 0 B: 11
	Rojo R:194 G: 0 B: 11

ILUSTRACIÓN 45 (AMATO)

3.3.3. Ilustración escenarios

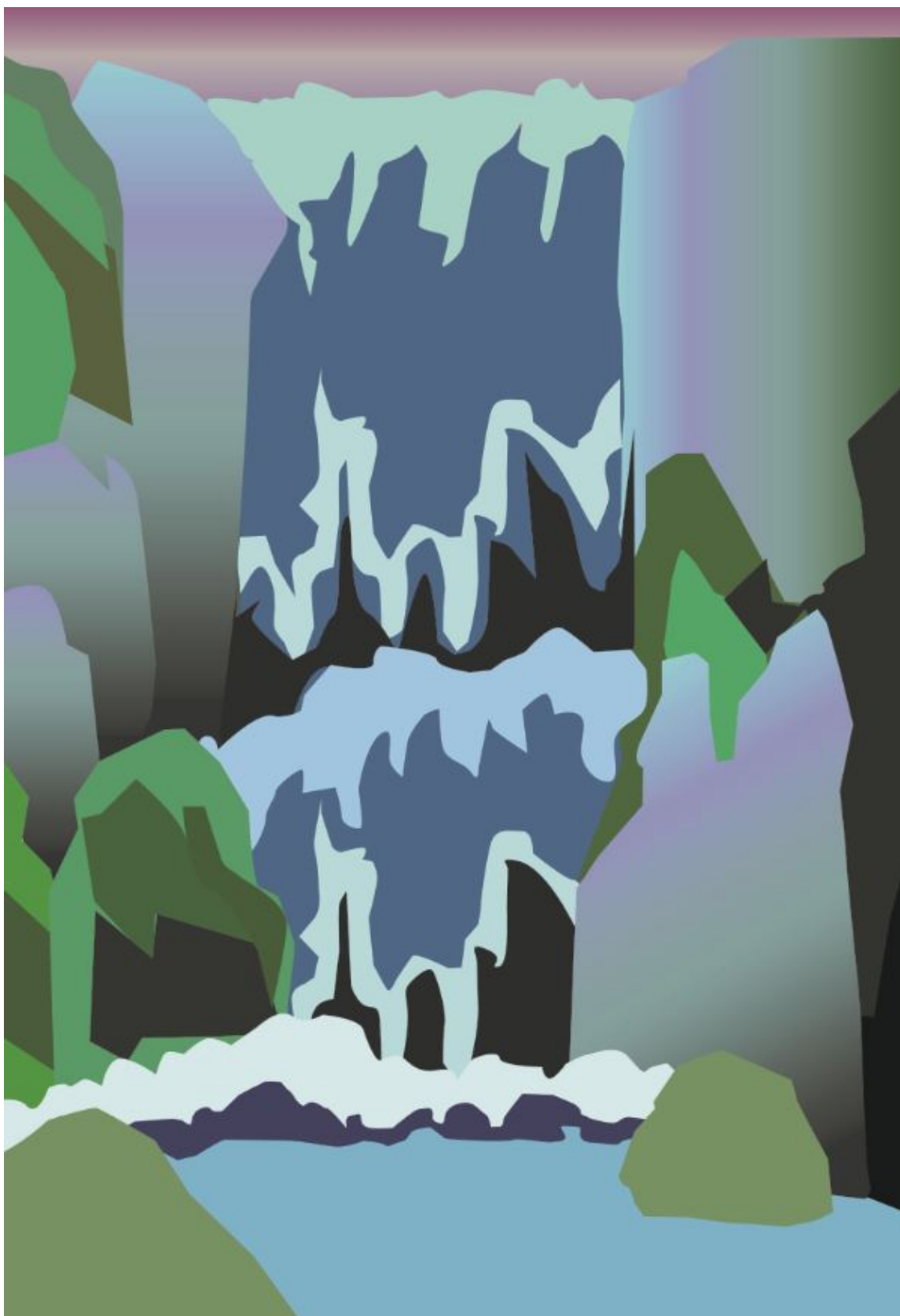


ILUSTRACIÓN 47 (AMATO)

Cascada donde se realiza el ritual de purificación.



ILUSTRACIÓN 48 (AMATO)

Yachan e Inti



ILUSTRACIÓN 49 (AMATO)

Camino hacia la montaña.



ILUSTRACIÓN 50 (AMATO)

Bosque que precede la montaña.

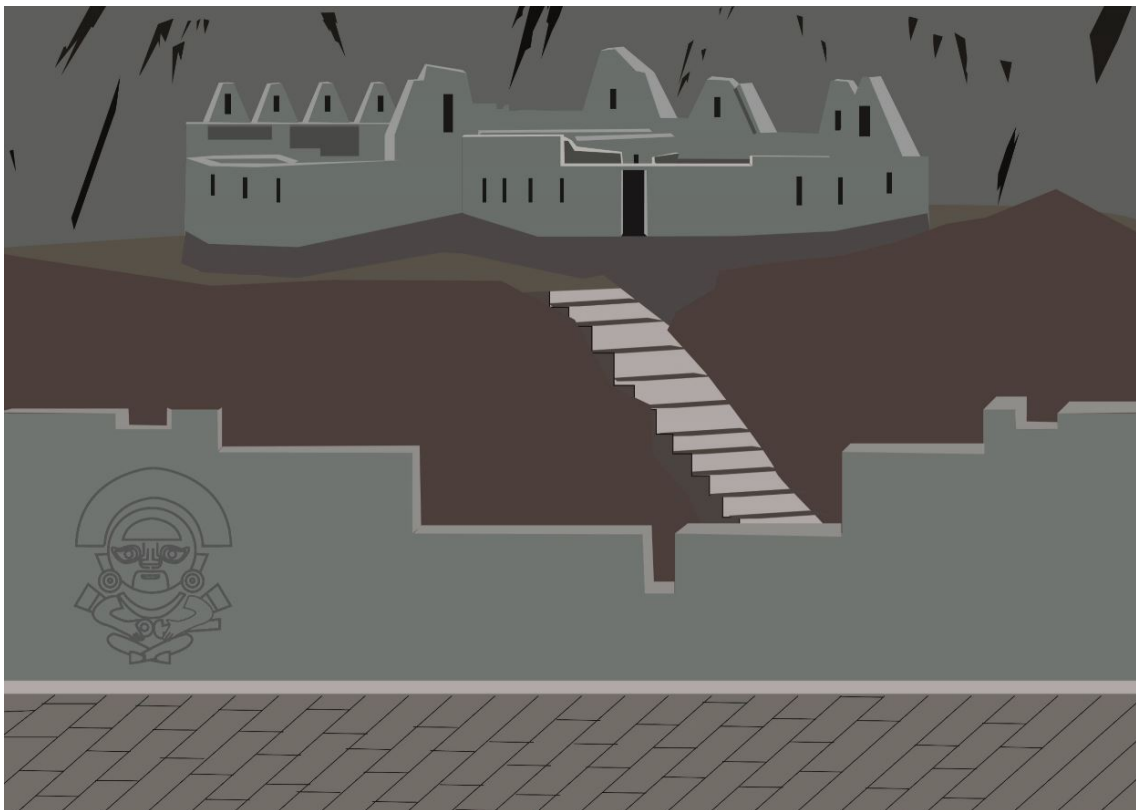


ILUSTRACIÓN 51 (AMATO)

Camino a las ruinas del viejo Templo del Sol.



ILUSTRACIÓN 52 (AMATO)

Ruinas del Viejo Templo del Sol.

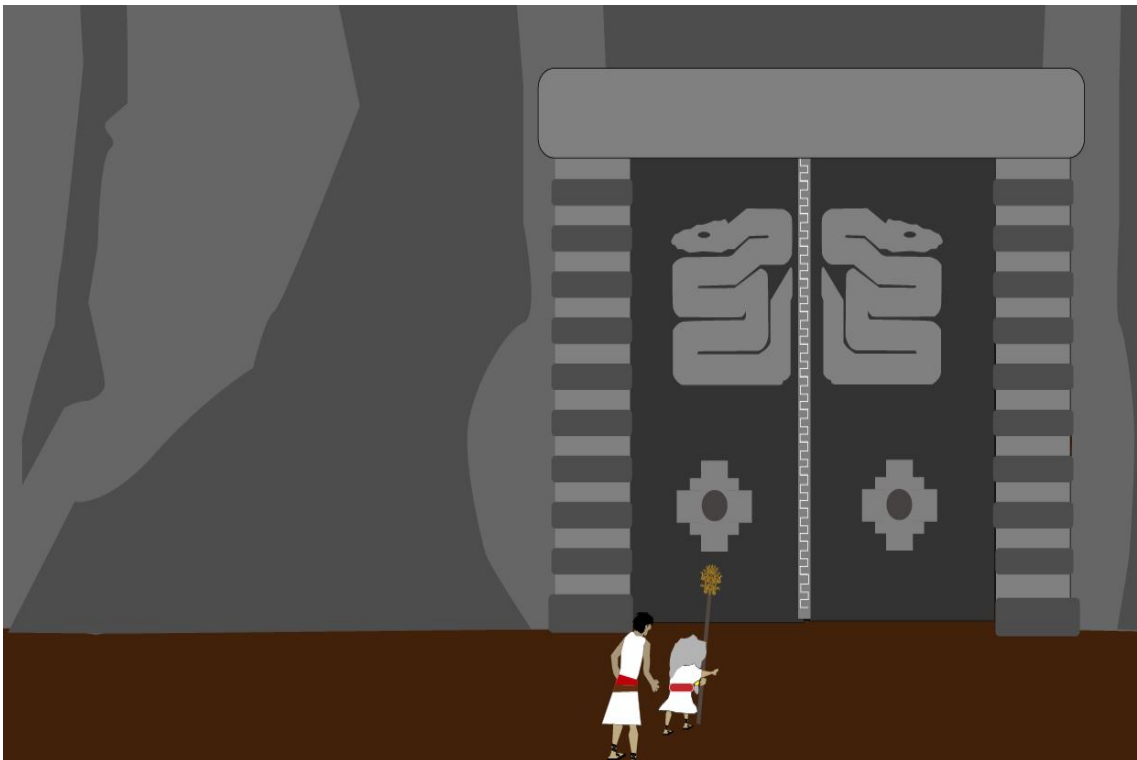


ILUSTRACIÓN 53 (AMATO)

Puerta de ingreso a la montaña.



ILUSTRACIÓN 54 (AMATO)

Napak el guardián del primer portón.

3.3.4. Interfaz del juego

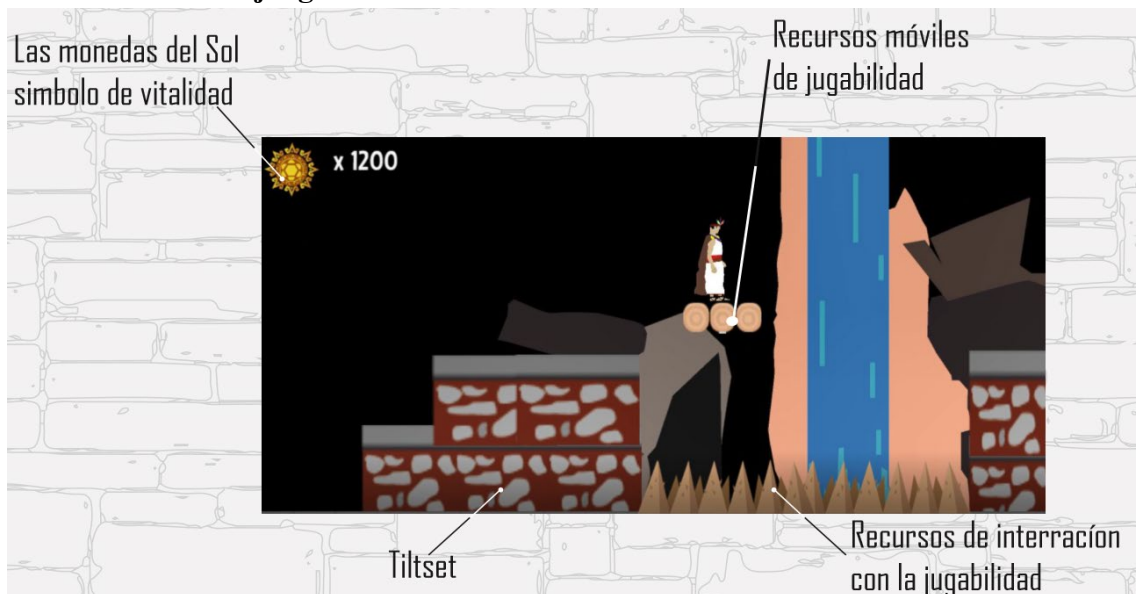


ILUSTRACIÓN 55 (AMATO) (ULLOA)

Recursos usados en la plataforma del videojuego.



ILUSTRACIÓN 56 (AMATO; ULLOA)

Pantalla de final del videojuego.



ILUSTRACIÓN 57 (ULLOA)

Mapping de los niveles.

3.3.4. Storyboard



ILUSTRACIÓN 58 (ULLOA)

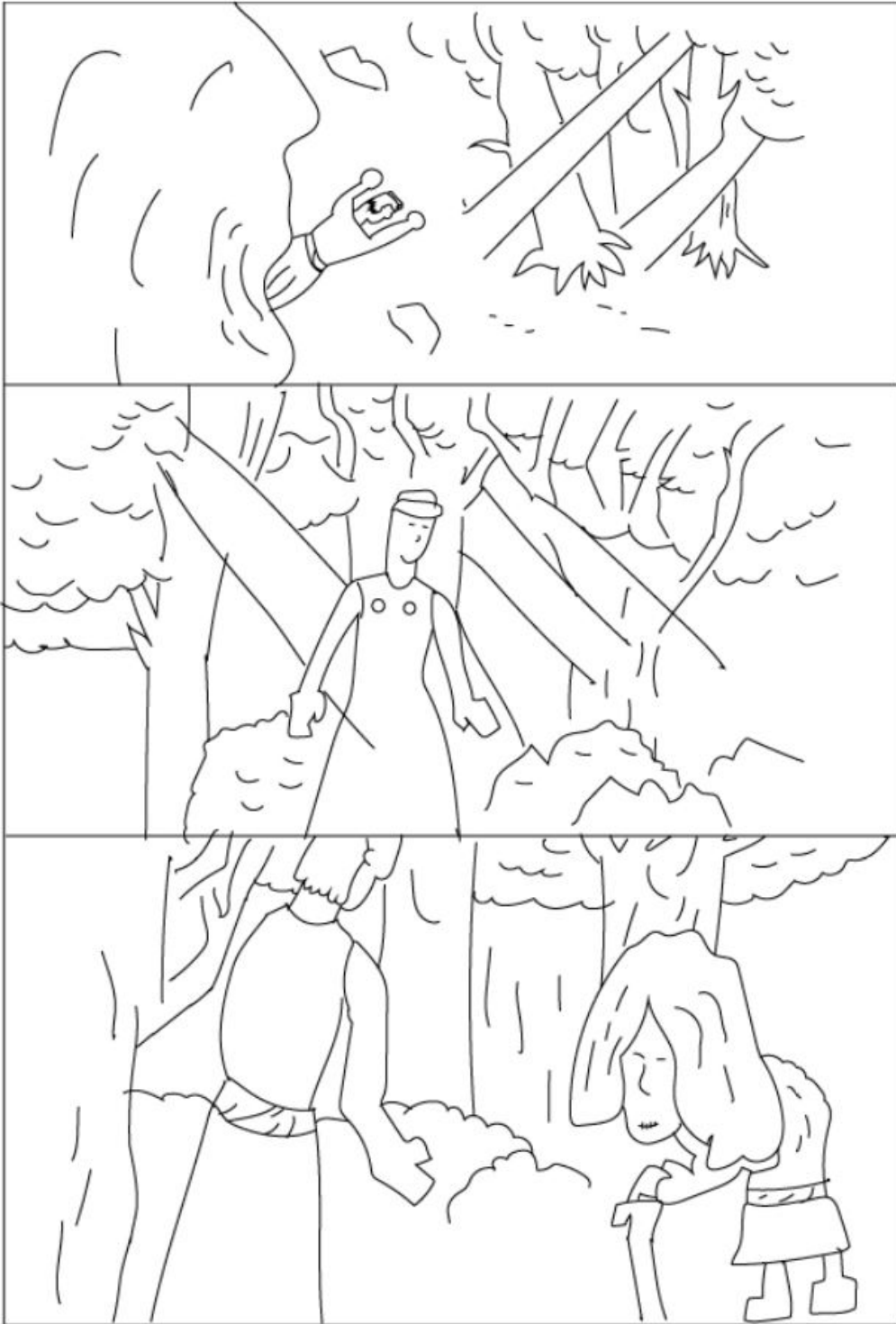


ILUSTRACIÓN 59 (ULLOA)



ILUSTRACIÓN 60 (ULLOA)

Isologotipo de la micro empresa desarrolladora del videojuego



ILUSTRACIÓN 61 (ULLOA)

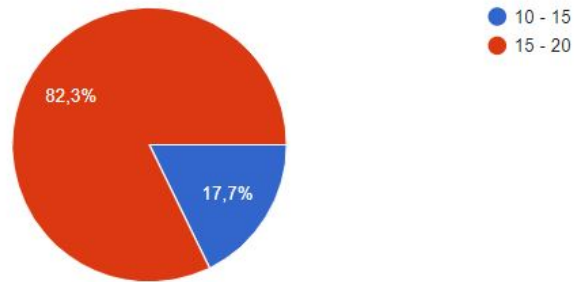
Anexos

Encuesta

Esta encuesta fue elaborada por medio de Google forms.

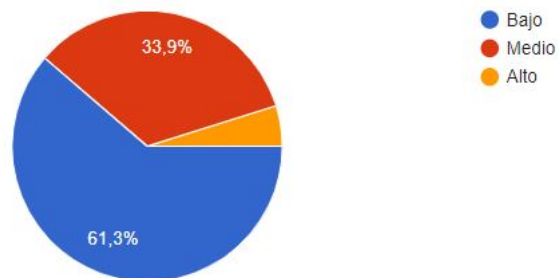
Edad

62 risposte



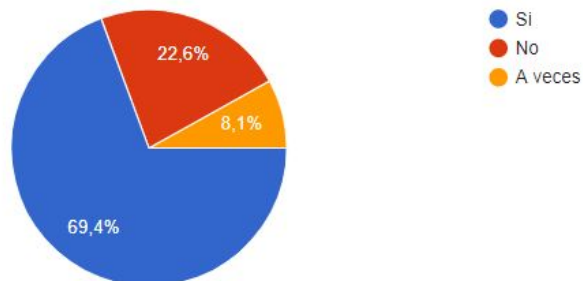
Cual es su conocimiento sobre la cultura cañari?

62 risposte



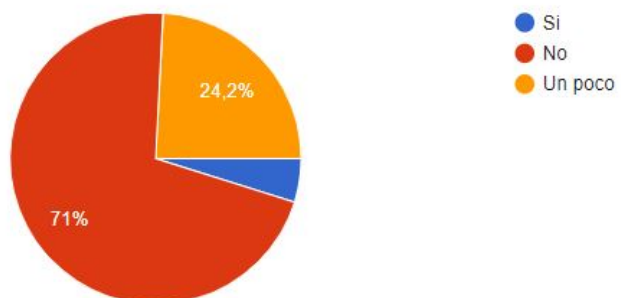
Juega con videojuegos?

62 risposte



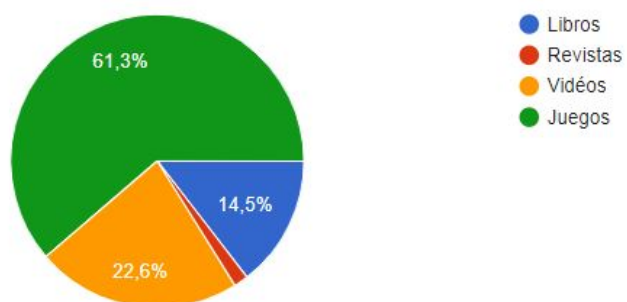
Sabe el Kichwa ?

62 risposte

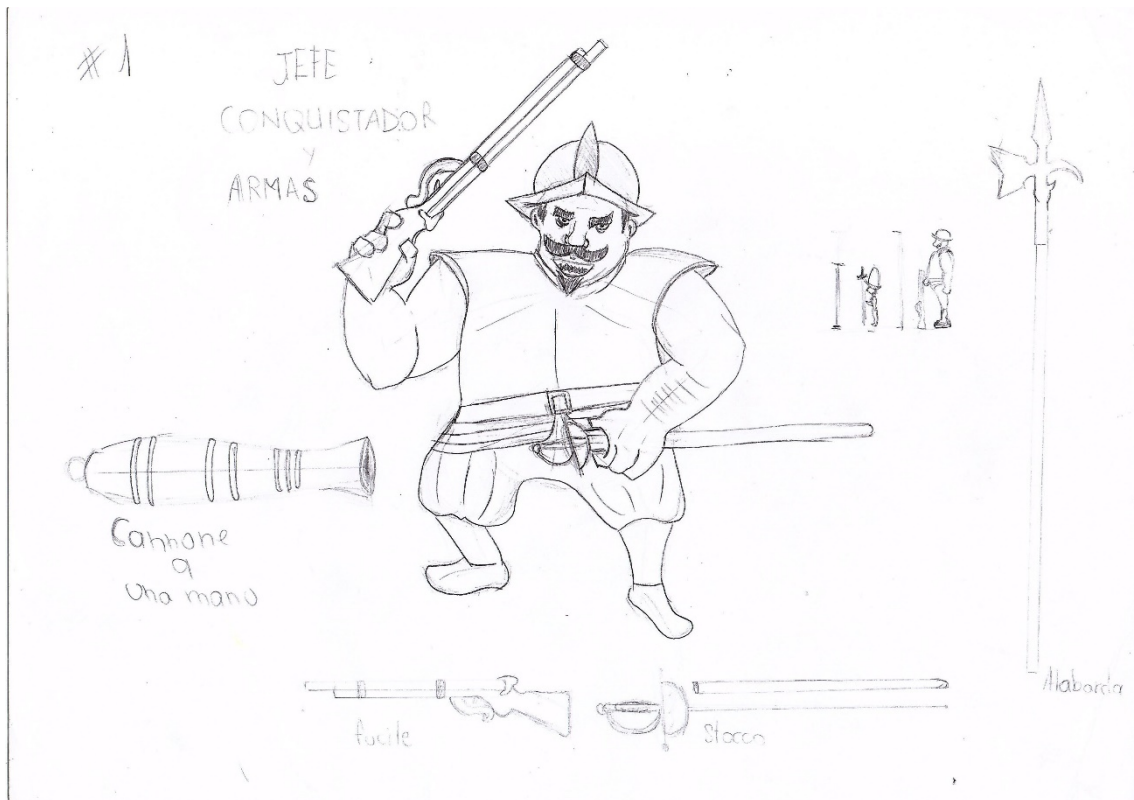


Le gustaria aprender Kichwa con cuales de los siguientes medios?

62 risposte



Bocetos



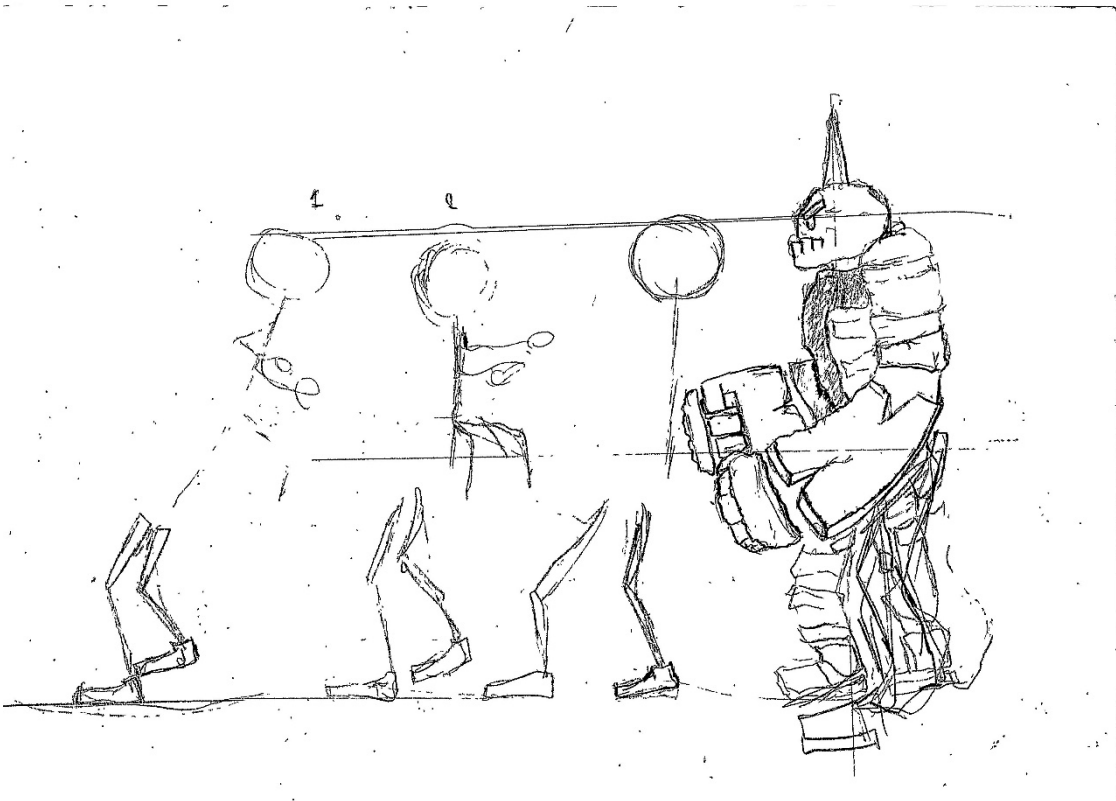
(Amato)



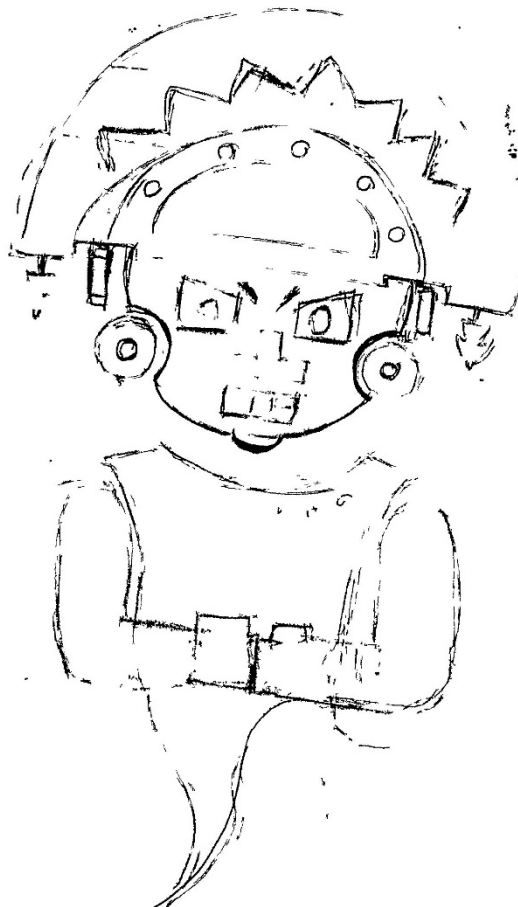
(Amato)



(Ulloa)



(Amato)

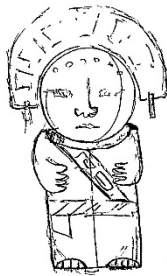


(Ulloa)



SUPAY #2

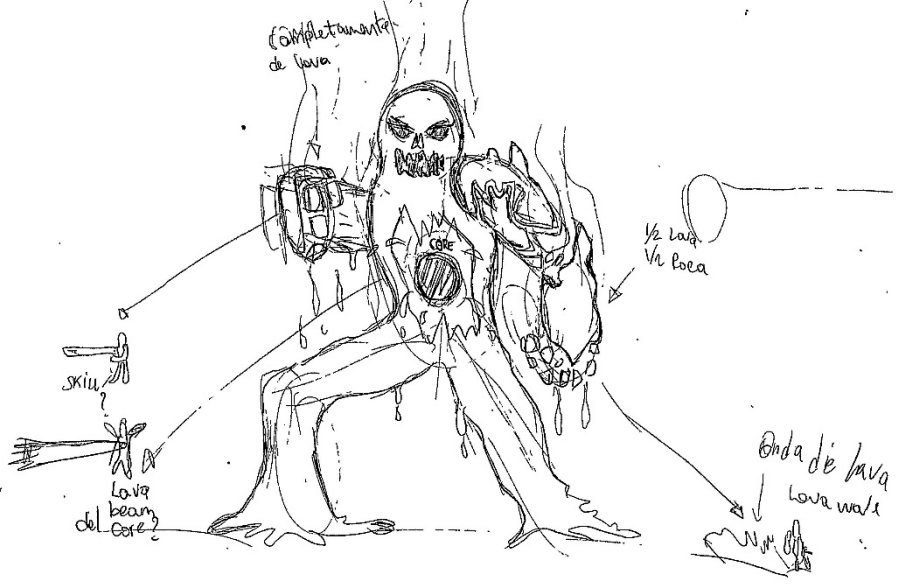
(Amato)



Espñitu Guia

(Amato)

GOLEM #2



(Amato)

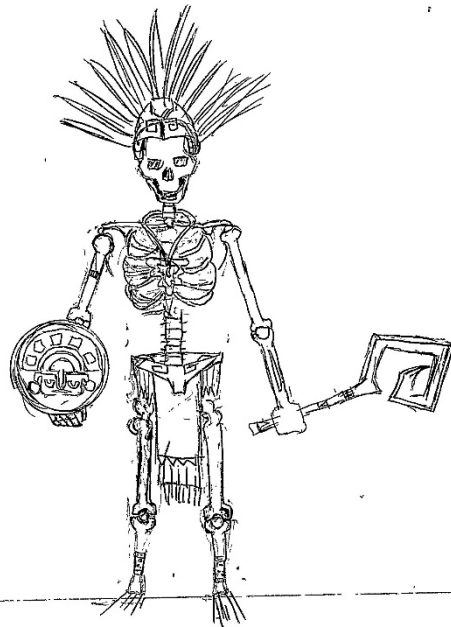


(Amato)

Supay
rey del inframundo



(Amato)

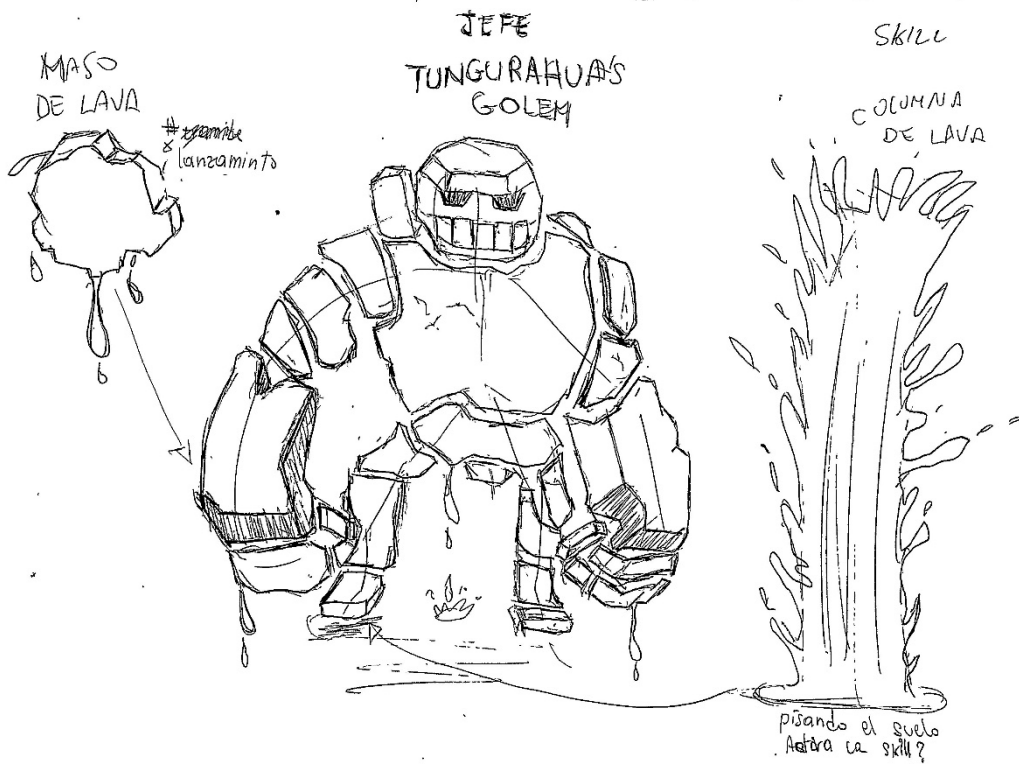


(Amato)

COURSED
GUACAMAYA



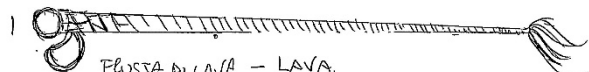
(Amato)



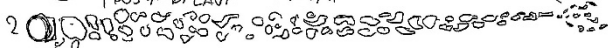
(Amato)

MITI
ARMI

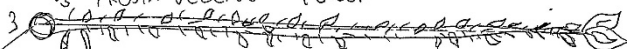
FRUSTA NORMALE - NORMAL



FRUSTA DI LAVA - LAVA



FRUSTA VELENO - POISON



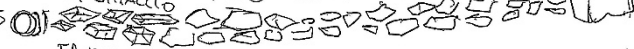
FRUSTA ACQUA - WATER



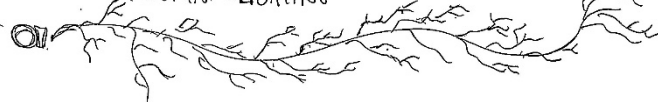
COLORE
VARI
SECONDO
L'ARMA

↓
CHANGE
COLOR

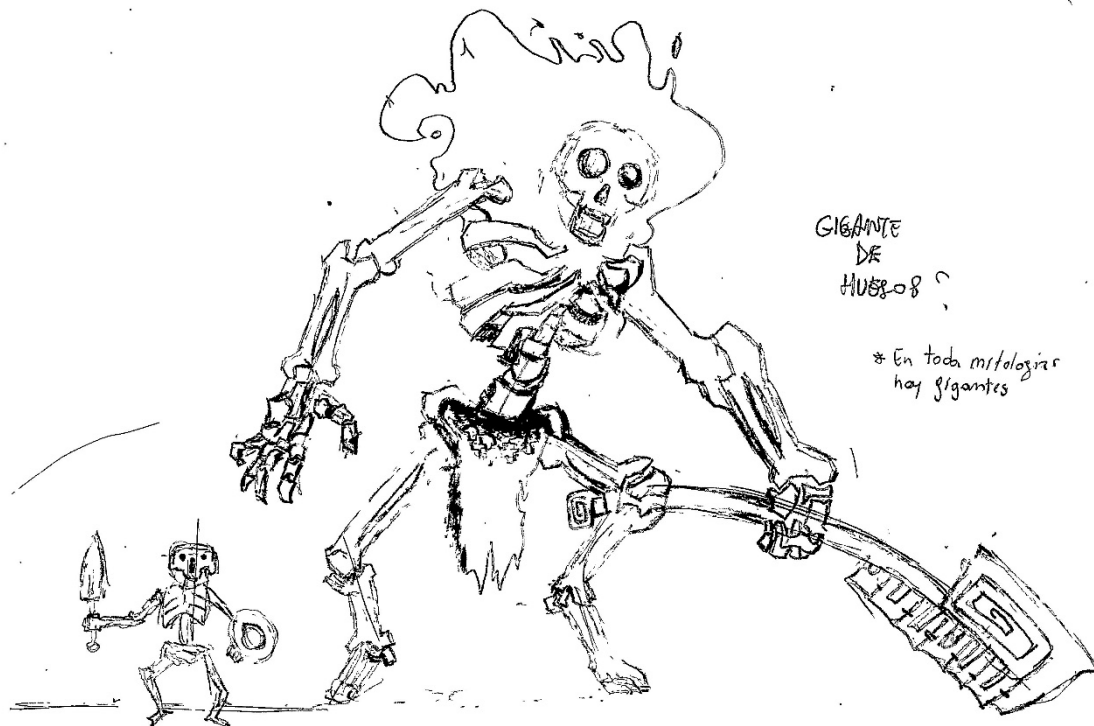
FRUSTA CRISTALLI - CRYSTAL ICE
DI GHIACCIO



FRUSTA FULMINI - LIGHTING



(Amato)



GIGANTE
DE
HUGO ?

* En toda mitologia
hay gigantes

(Amato)

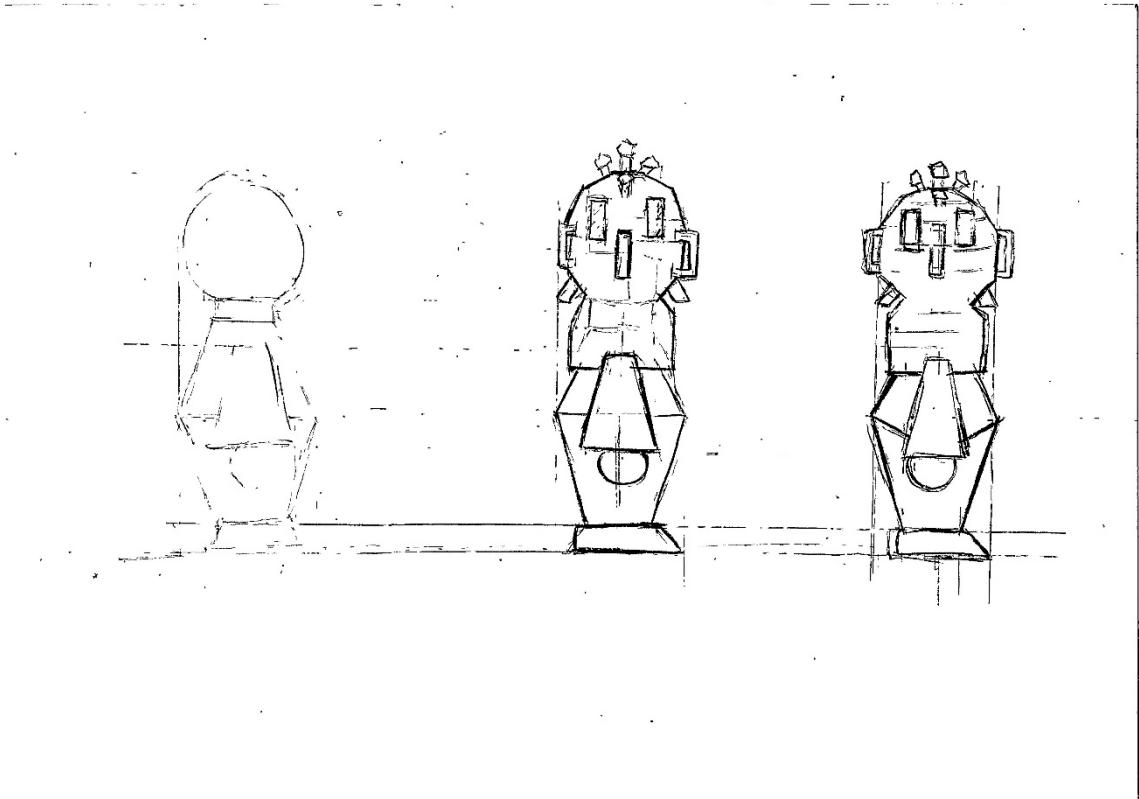


2010/04/14

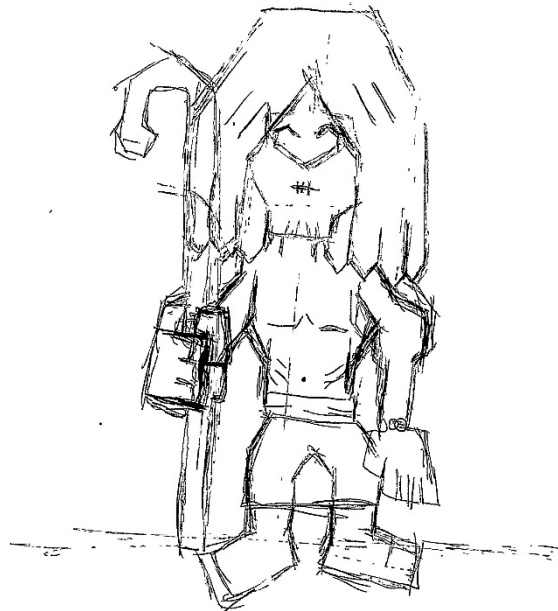
(Amato)



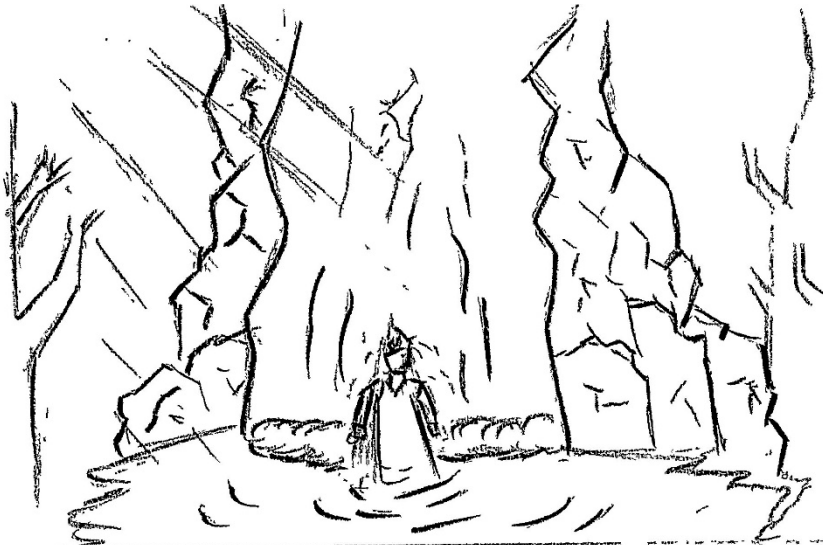
(Ulloa)



(Ulloa)



(Ulloa)



Inti Barando
en la cascada
haciendo el
ritual



Empieza a
caer una fuerte
lluvia en
medio del
ritual.



Inti es
arrastrado
por la
corriente

(Ulloa)



Inti es
arrastrado
hasta una
orilla, por
la corriente.



Inti
camina en
medio del
bosque



Inti
se encuentra
con el
anciano
en el
bosque

(Ulloa)



Zanti
Neger
a la
puerta
de la montaña

(Ulloa)

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

El presente proyecto nos ayudó a comprender que nuestra cultura y nuestras tradiciones son importantes y que a través del diseño gráfico multimedia hemos podido desarrollar un videojuego como una herramienta de aprendizaje en donde damos a conocer nuestros orígenes, idioma y cultura de una forma alternativa y entretenida.

Aunque existen muchas formas de aprendizaje, hemos escogido el videojuego como alternativa, para alcanzar a nuevas generaciones de jóvenes que van perdiendo los conocimientos de nuestra cultura a causa de las nuevas tecnologías, de manera que escogimos esa misma, para incentivar el deseo de descubrir y aprender de una manera más dinámica los orígenes, las tradiciones y leyendas de nuestro pueblo.

Al proponernos este proyecto hemos adquirido nuevas experiencias logrado cumplir uno de nuestros objetivos como profesionales y como principal objetivo recatar nuestra cultura, acoplado herramientas modernas para que nuestra cultura perdure en el tiempo.

Recomendaciones

La idea al desarrollar este tipo de proyecto tiene como fundamento dar a conocer de forma global la importancia de nuestra cultura, conservando parte de nuestro patrimonio que es fundamental en el desarrollo de nuestra sociedad.

Rescatando nuestra cultura e idioma natal que se va perdiendo con el pasar de los tiempos.

Bibliografía

All-design. (26 de abril de 2015). <https://xn--imagenydiseno-khb.es>. Obtenido de <https://xn--imagenydiseno-khb.es>: <https://xn--imagenydiseno-khb.es/animacion/que-es-animacion-3d-crear-dibujos-animados>

Amato, A. C. (s.f.). Ilustración 1. *Sprites Inti*. Cuenca.

Caurin, J. (26 de Abril de 2019). www.geekno.com. Obtenido de www.geekno.com: <https://www.geekno.com/glosario/videojuegos-2d>

De Conceptos.com. (1 de Marzo de 2019). *De Conceptos.com*. Obtenido de De Conceptos.com: <https://deconceptos.com/tecnologia/videojuego>

De conceptos.com. (2020). *De conceptos.com*. Obtenido de De conceptos.com: <https://deconceptos.com/lengua/narracion>

Diario el Norte. (22 de Junio de 2016). <https://www.elnorte.ec>. Obtenido de <https://www.elnorte.ec>: <https://www.elnorte.ec/imbabura/inti-raymi-el-bano-ritual-limpia-el-espiritu-DBEN64353>

ESdesign- Escuela Superior de Diseño de Barcelona. (21 de Agosto de 2019). <https://www.esdesignbarcelona.com>. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com>: <https://www.esdesignbarcelona.com/es/expertos-diseno/animacion-digital-que-es-y-que-tipos-de-animacion-existen-0>

Fleisher, M. (s.f.). *Rotoscopia*. New York.

Foros Ecuador. (27 de Agosto de 2019). <http://www.forosecuador.ec>. Obtenido de <http://www.forosecuador.ec>: <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educaci%C3%B3n-y-ciencia/193669-historia-del-diablo-huma-o-aya-huma-resumen-de-la-leyenda-ecuatoriana>

Grupo Santa Ana. (s.f.). <http://posadaingapirca.com>. Obtenido de <http://posadaingapirca.com>: <http://posadaingapirca.com/ingapirca/>

Miguel, P. D. (26 de Abril de 2019). <https://portal.33bits.net>. Obtenido de <https://portal.33bits.net>: <https://portal.33bits.net/los-plataformas-bidimensionales/>

Nintendo. (2020). *Nintendo.es*. Obtenido de Nintendo.es: <https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Padres/Juegos/Tipos-de-juegos/Definiciones-de-los-tipos-de-juegos/Definiciones-de-los-tipos-de-juegos-902916.html#>

Nintendo. (s.f.). New Super Mario Bros.2. *Portada de videojuego*. Nintendo.

Nintendo. (s.f.). Pokémon X Y. *Portada de videojuego*. Nintendo.

Nintendo. (s.f.). Tetris. *Portada de videojuego*. Nintendo.

Nintendo. (s.f.). TomoDachi Life. *Portade de videojuego*. Nintendo.

- significados.com. (6 de Junio de 2019). *significados.com*. Obtenido de [significados.com: https://www.significados.com/leyenda/](https://www.significados.com/leyenda/)
- Tartakovsky, G. (16 de Mayo de 2017). <https://revious.net>. Obtenido de <https://revious.net/2017/05/16/samurai-jack-s05e09-c/>
- Tartakovsky, G. (4 de Junio de 2018). <http://retroseriesmega.blogspot.com>. Obtenido de <http://retroseriesmega.blogspot.com>: <http://retroseriesmega.blogspot.com/2018/04/samurai-jack.html>
- This Is Ecuador. (19 de Julio de 2018). <https://www.thisisecuador.com>. Obtenido de <https://www.thisisecuador.com>: <https://www.thisisecuador.com/blog/el-origen-de-los-canaris/>
- TRAVEL TIME - TOUR. (2018). <https://traveltime.com.ec>. Obtenido de <https://traveltime.com.ec>: <https://traveltime.com.ec/destinos/andes/cuenca/excursion-cascadas-del-giron-y-yunguilla-con-almuerzo-7-horas/>
- Travel Times - Tour. (2018). <https://traveltime.com.ec>. Obtenido de <https://traveltime.com.ec>: <https://traveltime.com.ec/destinos/andes/cuenca/excursion-cascadas-del-giron-y-yunguilla-con-almuerzo-7-horas/>
- Ulloa, R. F. (s.f.). Story Board. *Story Board*. Cuenca.
- Unity Technologies. (23 de Septiembre de 2019). *unity.com*. Obtenido de [unity.com](https://unity.com/es/how-to/difference-between-2D-and-3D-games#characteristics-3d-video-games): <https://unity.com/es/how-to/difference-between-2D-and-3D-games#characteristics-3d-video-games>