

CENTRO UNIVERSITARIO TECNOLÓGICO

CEUTEC

INFORME DE PROYECTO DE GRADUACIÓN

**DISEÑO, DESARROLLO DE MARCA Y ARTE CONCEPTUAL DEL  
VIDEOJUEGO “CELESTIALS”**

SUSTENTADO POR:

MARÍA GABRIELA IZAGUIRRE TÁBORA

PREVIA INVESTIDURA AL TÍTULO DE:

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

TEGUCIGALPA, M.D.C.

HONDURAS, C.A.

OCTUBRE, 2023

# **DERECHOS DE AUTOR**

© Copyright 2023

María Gabriela Izaguirre Tábora

Todos los derechos son reservados.

## **Agradecimiento**

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido significativamente a la realización de este proyecto. Sus valiosas contribuciones y apoyo fueron esenciales para el éxito de este proyecto.

En primer lugar, me gustaría agradecer a la Lic. Laura Nataly Cruz y la Lic. Ingrid Cardona por el asesoramiento profesional y la supervisión durante todo el proceso. Sus ideas y consejos fueron esenciales para guiar este proyecto.

También deseo agradecer al Ing. Kevin Silva por su colaboración con el proyecto y brindarme la oportunidad de asistirle en la creación de "Celestials". Sus habilidades técnicas y dedicación fueron esenciales para la obtención de resultados creativos, precisos y confiables. A la empresa Andes Studio y su generosidad al proporcionar los recursos necesarios, así como su compromiso con la investigación de calidad, fueron vitales para llevar a cabo este proyecto de manera efectiva.

Además, agradezco a mis colegas y amigos que me han apoyado y han compartido sus opiniones y sugerencias durante todo el proceso. Sus comentarios constructivos han enriquecido este proyecto. Finalmente, me gustaría expresar mi agradecimiento a mi familia por su constante apoyo y aliento durante la realización de este. Sin todos ustedes, no hubiera sido posible.

## Dedicatoria

En la culminación de este proyecto, deseo expresar mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que contribuyeron de manera significativa en la realización de este trabajo. Sus aportes, apoyo y orientación fueron fundamentales para alcanzar mis objetivos y llevar a cabo este proyecto con éxito.

Dedico este proyecto a mi madre Coby por nunca dejar de apoyarme y motivarme a perseguir mis sueños, cada paso que he dado y cada logro que he alcanzado han sido posibles gracias a su apoyo y guía.

A mis hermanos José y Román por inspirarme todos los días y ser un pilar de apoyo en todo momento y de mil maneras, a mi padre Marco por su apoyo incondicional, siempre estar disponible para mí y celebrar mis logros por más grandes o pequeños que hayan sido, mi prima Andrea por sus conocimientos, consejos y motivación, a mis amigas más cercanas Karol, Kathie, Marinel y Daniela cuya experiencia, dedicación y valiosas sugerencias guiaron mi trabajo en la dirección correcta. Sus conocimientos y retroalimentación enriquecieron enormemente el proyecto y fueron un motor constante de motivación durante todo el proceso.

Que este trabajo sea una humilde expresión de mi gratitud y aprecio hacia todos ustedes. Esta dedicatoria es un pequeño reflejo de la profunda admiración y respeto que siento por cada persona que ha sido parte de mi camino.

# Resumen

En este proyecto sobre la creación de la identidad visual, arte conceptual y marca del videojuego "Celestials"<sup>1</sup> se destaca la importancia fundamental de establecer una presencia distintiva y atractiva en el mundo de alta competitividad de los videojuegos. Este proyecto examina detenidamente cómo la creación de una identidad visual sólida y una narrativa envolvente son elementos esenciales para cautivar a la audiencia y garantizar el éxito del juego.

Se decidió utilizar el método de Bruno Munari para desarrollar la identidad visual, el arte conceptual y la marca del videojuego "Celestials", ya que tiene su enfoque creativo en la comunicación visual. En el caso del proyecto donde la narrativa y la temática mecha<sup>2</sup>, futurista con un concepto base de cartas al azar son fundamentales, este es un proyecto complejo que involucra la creación de personajes, interfaz<sup>3</sup>, símbolos y diversos efectos visuales, el método de Munari permite abordar cada uno de estos elementos de manera integral gracias a su flexibilidad interdisciplinaria.

La estrategia de marca es un aspecto crucial abordado en el proyecto. Las tácticas para generar anticipación y emoción en la comunidad de jugadores tanto hondureños como globalmente, aprovechando avances y contenido promocional. Además, se explora cómo la identidad visual y conceptual se componen en la estrategia de marketing global, destacando la importancia de mantener la coherencia en todas las interacciones con la audiencia.

Con métodos dedicados a los resultados revelando la cuidadosa consideración detrás de cada elemento visual y promocional. La coherencia visual fue clave, y se destaca en cómo los elementos creados se entrelazan para construir un mundo atractivo. La capacidad de sobresalir en un mercado saturado, conectarse emocionalmente con los jugadores y brindar una experiencia única fueron clave para lograr los objetivos del proyecto.

---

<sup>1</sup> Celestials en inglés o Celestiales en español. Perteneciente o relativo al cielo.

<sup>2</sup> Tipo de robot o vehículo mecanizado que debe ser tripulado por un piloto humano para su activación.

<sup>3</sup> Dispositivo capaz de transformar las señales generadas por un aparato en señales comprensibles por otro.

# Índice de Contenido

Agradecimiento.....	5
Dedicatoria.....	6
Resumen .....	7
Índice de Contenido.....	8
Índice de Figuras e Ilustraciones .....	11
Introducción .....	13
Capítulo I. Planteamiento del Problema.....	14
<b>1.1 Antecedentes .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 Definición del Problema .....</b>	<b>17</b>
<b>1.3 Preguntas de Investigación .....</b>	<b>18</b>
<b>1.4 Objetivos de la Investigación.....</b>	<b>18</b>
1.4.1 <i>Objetivo General.....</i>	<i>18</i>
1.4.2 <i>Objetivos Específicos.....</i>	<i>18</i>
<b>1.5 Justificación de la Investigación .....</b>	<b>19</b>
Capítulo II. Marco Teórico.....	20
<b>Marco Conceptual .....</b>	<b>20</b>
2.1.1 <i>Arte Conceptual .....</i>	<i>20</i>
2.1.2 <i>Mecha .....</i>	<i>20</i>
2.1.3 <i>Anime.....</i>	<i>21</i>
2.1.4 <i>Cultura Gamer.....</i>	<i>21</i>
2.1.5 <i>STEAM.....</i>	<i>21</i>
2.1.6 <i>Videojuegos .....</i>	<i>22</i>
2.1.7 <i>Ilustración Digital.....</i>	<i>22</i>
2.1.8 <i>Assets de Videjuego .....</i>	<i>22</i>
2.1.9 <i>Juego de construcción de mazos.....</i>	<i>23</i>
2.1.10 <i>Línea Gráfica.....</i>	<i>23</i>
<b>Marco Contextual .....</b>	<b>24</b>
2.2.1 <i>Diseño gráfico en Honduras.....</i>	<i>24</i>
2.2.2 <i>Videojuegos en Honduras.....</i>	<i>24</i>
2.2.3 <i>Sistema de juego basado en cartas .....</i>	<i>25</i>
2.2.4 <i>Mecánicas de personalización: .....</i>	<i>25</i>
2.2.5 <i>Arte Digital en Honduras .....</i>	<i>27</i>

Capítulo III: Metodología.....	30
<b>3.1 Enfoque, diseño y alcance .....</b>	<b>30</b>
<i>Metodología de Bruno Munari.....</i>	<i>30</i>
<i>Fase 1: Definición del problema.....</i>	<i>30</i>
<i>Fase 2: Elementos del problema.....</i>	<i>31</i>
<i>Fase 3: Recopilación de datos .....</i>	<i>31</i>
<i>Fase 4: Análisis de datos .....</i>	<i>33</i>
<i>Fase 5: Creatividad .....</i>	<i>33</i>
<i>Fase 6: Materiales y Tecnología .....</i>	<i>36</i>
<i>Fase 7: Experimentos .....</i>	<i>37</i>
<i>Fase 8: Modelos.....</i>	<i>39</i>
<i>Fase 9: Verificación.....</i>	<i>41</i>
<i>Fase 10: Prototipo.....</i>	<i>44</i>
<i>Alcance Descriptivo.....</i>	<i>45</i>
<b>3.2 Población y muestra .....</b>	<b>45</b>
<b>3.3 Métodos y técnicas de investigación .....</b>	<b>46</b>
Capítulo IV: Aplicabilidad.....	49
<b>4.1 Introducción .....</b>	<b>49</b>
<b>4.2 Metodología utilizada.....</b>	<b>49</b>
<b>4.3 Desarrollo de las propuestas .....</b>	<b>50</b>
<i>Manual de Marca .....</i>	<i>50</i>
<i>Variaciones de color de Logo.....</i>	<i>51</i>
<i>Área de seguridad.....</i>	<i>52</i>
<i>Usos incorrectos .....</i>	<i>52</i>
<i>Tipografías .....</i>	<i>53</i>
<i>Iconografía .....</i>	<i>54</i>
<i>Arte Conceptual .....</i>	<i>55</i>
<i>Elementos Gráficos.....</i>	<i>58</i>
<b>4.4 Cronograma de desarrollo .....</b>	<b>59</b>
<b>4.5 Presupuesto requerido .....</b>	<b>60</b>
Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.....	61
<b>5.1 Conclusiones.....</b>	<b>61</b>
<b>5.2 Recomendaciones .....</b>	<b>62</b>

Bibliografía.....	65
Glosario .....	70
Anexos.....	73

# Índice de Figuras e Ilustraciones

## Ilustraciones

Ilustración 1 Bocetos iniciales de los personajes Unit Resistant Force .....	33
Ilustración 2 Bocetos iniciales de personaje .....	34
Ilustración 3 Bocetos iniciales de enemigos “Celestials” .....	34
Ilustración 4 Bocetos de propuestas para Logotipo .....	35
Ilustración 5 Celestials.....	55
Ilustración 6 Unit Resistant Force .....	55
Ilustración 7 Celestial diseño de cerca.....	56
Ilustración 8 Armas de cañón .....	56
Ilustración 9 Armas de plasma.....	56
Ilustración 10 Ambientes .....	57
Ilustración 11 Ambientes .....	57
Ilustración 12 Ilustraciones en desarrollo .....	57

## Figuras

Figura 1 Pruebas de Logotipo.....	37
Figura 2 Propuesta de carta 1 .....	37
Figura 3 Propuesta de carta 2 .....	37
Figura 4 Propuesta de menú de interfaz.....	38
Figura 5 Propuesta de color inicial para interfaz del menú.....	38
Figura 6 Logo Final.....	39
Figura 7 Versiones del logo .....	39
Figura 8 Propuesta de iconografía.....	40
Figura 9 Logo final y sus versiones.....	41
Figura 10 Diseño de carta final e interfaz de menús .....	41
Figura 11 Paleta de colores .....	43
Figura 12 Prototipo en modo de batalla .....	44
Figura 13 Buyer persona 1 .....	47
Figura 14 Buyer persona 2 .....	48
Figura 15 Portada Manual de Marca.....	50
Figura 16 Introducción .....	51
Figura 17 Variaciones de color de imagotipo .....	51
Figura 18 Área de seguridad .....	52
Figura 19 Usos incorrectos .....	52
Figura 20 Tipografías.....	53
Figura 21 Iconografía.....	54
Figura 22 Familia de íconos.....	54
Figura 23 Diseño de cartas y los elementos. ....	58
Figura 24 Elementos gráficos .....	58

## Tablas

Tabla 1 Datos demográficos y psicográficos.....	46
Tabla 2 Cronograma de Actividades de Proyecto de Graduación .....	59
Tabla 3 Presupuesto para el proyecto de diseño y arte conceptual del videojuego “Celestials” ...	60

## Anexos

Anexo 1 Logo y versiones.....	73
Anexo 2 Diseño de carta aceptado e interfaz de juego .....	73
Anexo 3 Elementos de interfaz .....	74
Anexo 4 Ambiente de Unit Resistant Force Sede .....	74
Anexo 5 Cabina de Unit Resistant Force .....	75
Anexo 6 Garaje de personalización .....	75
Anexo 7 Ambiente de pantalla cargando .....	76
Anexo 8 Celestial.....	76
Anexo 9 Celestial 00.....	77
Anexo 10 Detalles de Celestial .....	77
Anexo 11 Celestial X .....	78
Anexo 12 Dibujos iniciales de Unit Resistant Force .....	78
Anexo 13 Modo de batalla .....	79
Anexo 14 Simplificación de Celestial / Diseño inicial.....	79
Anexo 15 Diseño final de Unit Resistant Force – Unit 00.....	80
Anexo 16 Celestials X1 y X2.....	80
Anexo 17 Celestials Z1 y Z2 .....	81
Anexo 18 Unit 01 .....	81
Anexo 19 Unit 02 .....	82
Anexo 20 Unit 03 .....	82
Anexo 21 Unit 02 .....	83
Anexo 22 Unit 05 .....	83
Anexo 23 Mesa de trabajo de Unit Resistant Force .....	84
Anexo 24 Mesa de trabajo de Celestials.....	84
Anexo 25 Armas 1 (Plasma Blade / Blaster) .....	85
Anexo 26 Armas 2 (Cannon / Machine Gun / Plasma Gun) .....	85
Anexo 27 Armas variación de color .....	86
Anexo 28 Armas variación de color .....	86
Anexo 29 Armas variación de color .....	87
Anexo 30 Armas variación de color .....	87
Anexo 31 Armas variación de color .....	88
Anexo 32 Mesa de trabajo de armas y bocetos iniciales.....	88
Anexo 33 Mesa de trabajo de ambientes.....	89
Anexo 34 Área de trabajo de modelo 3D .....	89
Anexo 35 Área de trabajo de modelo 3D .....	90
Anexo 36 Capas de ambientes.....	90
Anexo 37 Ambientes editables y capas .....	91
Anexo 38 Mesa de trabajo en Figma .....	91
Anexo 39 Mesa de trabajo de manual de marca.....	92
Anexo 40 Elementos gráficos .....	92
Anexo 41 Mesa de trabajo del arsenal.....	93
Anexo 42 Mesa de trabajo de video.....	93
Anexo 43 Video de introducción .....	94
Anexo 44 Ambiente de garaje 2.....	94

# Introducción

En el extenso y competitivo mundo de los videojuegos, la creación de una identidad visual y conceptual distintiva es el base sobre el cual se diseñan mundos enteros, personajes inolvidables y experiencias memorables. En este proyecto, se explorará a fondo la identidad visual, conceptual y de marca del videojuego "Celestials". A través de los capítulos e investigaciones realizadas en este proyecto, se va a descubrir cómo se ha dado forma a esta aventura tecnológica llena de robots y cánones religiosos, desde la génesis de su narrativa hasta la creación de su imagen icónica.

A medida que se vayan describiendo los diferentes componentes de la imagen, el concepto y la identidad de la marca "Celestials" en el capítulo 1 y 2, queda claro que cada elección creativa, cada característica artística y cada palabra de la historia son piezas del rompecabezas clave de una narrativa más amplia que se abordan en el capítulo 3 y 4. La combinación de estas partes brinda una experiencia de juego que trasciende la pantalla y se convierte en una aventura inmersiva en la que el jugador puede perderse y encontrarse a sí mismo la cual se podrá observar en el último capítulo.

Desde la concepción hasta la ejecución, "Celestials" es un reflejo de la pasión y el esfuerzo puesto en crear una experiencia única. Este proyecto es un tributo a ese trabajo en un intento de desvelar los secretos detrás de la construcción de su identidad visual, artística, conceptual y de marca. Al adentrarse en las profundidades de este universo tecnológico en el cual se descubrirá cómo se ha forjado el alma de "Celestials".

# Capítulo I. Planteamiento del Problema

## 1.1 Antecedentes

George (2017) Actualmente centenares de producciones animadas japonesas se transmiten por TV e internet, siendo el último medio el de mayor cobertura al albergar a todos los animes existentes.

El género de los robots mecha<sup>4</sup>, también conocidos simplemente como "mechas", tiene sus raíces en la cultura y la industria del entretenimiento japonesas. A lo largo del tiempo, ha evolucionado y diversificado en diferentes medios, como anime, manga, cine y por supuesto en los videojuegos. Los años 90 vieron una mayor diversificación del género ya que surgieron series como "Neon Genesis Evangelion" de Hideaki Anno en 1995, que se centraba en aspectos psicológicos, religiosos y filosóficos de los pilotos de mechas, el cual fue recibido de manera muy positiva en Latinoamérica y aun pasando los años ha mantenido el título de ser un clásico del género de robots mecha. También se incorporaron elementos de ciencia ficción y fantasía en series como "Escaflowne" y "The Vision of Escaflowne" con ejemplos más modernos como el anime "Code Geass" del 2006 y la película de ciencia ficción y robots "Pacific Rim" en el año 2013 por el director mexicano Guillermo del Toro.

A lo largo de los años, el género se ha convertido en una inspiración para muchos en el ámbito de diseño de videojuegos por su narración innovadora y han explorado una variedad de géneros y temas desde la acción hasta la introspección filosófica y religiosa, manteniéndose influyente en el entretenimiento japonés y mundial con un público en crecimiento para Latinoamérica.

---

<sup>4</sup> Tipo de robot o vehículo mecanizado que debe ser tripulado por un piloto humano para su activación.

En este proyecto se va a investigar la temática que gira entorno a ese género como al mercado al que va dirigido tanto estadounidense como latinoamericano, para poder así realizar una identidad visual, de marca y conceptual para el videojuego “Celestials”.

La empresa “EStudioShout” con desarrolladores hondureños participó recientemente en la segunda instalación del juego “Nickelodeon All-Star Brawl 2” en recursos 3D y diseño conceptual. Asimismo, está el juego hondureño basado en la Ciudad Blanca “Kaha Kamasa Game” con un equipo formado por hondureños completamente, desde su arte conceptual, diseño, desarrollo y promoción.

“Y es que un grupo de jóvenes apasionados por la tecnología y el diseño sumaron esfuerzos para desarrollar un juego de video en el que Alex y Ailín, personajes principales de esta aventura, guiarán a los jugadores por la ruta para conocer en tres niveles y nueve mundos la historia arqueológica de la mítica Ciudad Perdida del Dios Mono.” (Pérez, S. 2017)

Los videojuegos mecha, que se centran en grandes robots controlados por humanos o por control remoto, han tenido un impacto significativo en la industria de los videojuegos en todo el mundo. Aunque el género se asocia principalmente con Japón y su cultura pop, también ha habido algunos ejemplos interesantes de videojuegos que operan en América Latina.

"Metal Brigade Tactics" (2014) por el estudio 1701 A.D. en Venezuela: Un videojuego más orientado al género de estrategia, "Metal Brigade Tactics" es un juego desarrollado por el estudio venezolano en el que los jugadores controlan escuadrones de mechas en combates tácticos por turnos. El juego presenta elementos de personalización y evolución de los robots. Disponible en la plataforma Steam<sup>5</sup> actualmente.

---

<sup>5</sup> Steam: Plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por VALVE Corporation.

"Mecha Knights: Nightmare" (2021) por el estudio Arcade Distillery en Chile: Este juego de acción y mechas es una creación del estudio chileno Arcade Distillery. "Mecha Knights: Nightmare" permite a los jugadores asumir el control de robots mechas en intensas batallas contra monstruos alienígenas. El juego destaca por su estética inspirada en los cómics y anime, y muestra cómo los desarrolladores latinoamericanos están incursionando en el género mecha. Disponible en la plataforma Steam en la actualidad igualmente.

Si bien los ejemplos de videojuegos mecha desarrollados en Latinoamérica pueden ser pocos en comparación con otras regiones en Steam y otras plataformas, estos registros muestran que la influencia y la innovación del género existen en la región tanto hondureña como latina. Además, la industria de los videojuegos en Latinoamérica sigue creciendo, lo que puede llevar a nuevos tipos de medios en el futuro.

La plataforma Steam es una de las plataformas de distribución digital de videojuegos más populares y exitosas, y hay varias buenas razones para considerar usarla.

Según, Universia (2021):

“Steam es la plataforma de distribución más conocida en la actualidad, además de ser pionera en ofrecer contenidos descargables a precios competitivos. La difusión entre los usuarios es lo que determina el nivel de ingresos, lógicamente. Eso sí, dado el enorme número de títulos que se publican, es posible que algunos juegos pasen inadvertidos sin apenas descargas.”

Steam es una plataforma sólida y bien establecida para la distribución y promoción de videojuegos. Con una gran base de usuarios, visibilidad, herramientas para desarrolladores y características de la comunidad lo convierten en una opción atractiva para muchos desarrolladores que buscan llegar a una audiencia global y ofrecer experiencias inmersivas con juegos de alta calidad sin necesidad de venir de una gran empresa de videojuegos.

## 1.2 Definición del Problema

El videojuego "Celestials" se encuentra actualmente en un importante punto en su desarrollo y lanzamiento de prototipo. El principal problema al que se enfrentan es la falta de una identidad, un concepto y una imagen de marca claramente definidos y coherentes. Esta falta de identidad afecta la capacidad del juego para diferenciarse en un mercado saturado y establecer una conexión emocional significativa con la audiencia potencial del juego.

La falta de una señal visual y gráficos fuertes afecta directamente la experiencia del jugador y la percepción general del juego. La falta de historias convincentes y efectos visuales únicos reduce la capacidad de "Celestials" para capturar y mantener la atención de los jugadores, lo que puede generar menos interés y participación.

Además, la falta de una identidad bien definida dificulta la creación de una imagen reconocible y memorable del mercado. Los jugadores enfrentan muchas opciones y competencia en la industria de los videojuegos, y el hecho de que "Celestials" no se destaque y ofrezca su propia oferta única puede generar apatía o desconfianza entre las audiencias.

Este problema no solo afecta el lanzamiento y su creación, sino que también puede tener consecuencias a largo plazo para la comunidad gamer<sup>6</sup> hondureña y el éxito comercial del proyecto nacional y global. Sin la identidad visual, arte conceptual y de desarrollo de marca sólidas, el videojuego corre el peligro de ser olvidado entre la cantidad de juegos disponibles en el mercado y perder la capacidad de ganarse a los jugadores y fanáticos leales.

"La identidad visual conduce al reconocimiento y al valor de una marca: cuanto mayor es la presencia de elementos en la vida de una persona, mayor es la sensación de cercanía e incluso la necesidad de los productos o servicios ofrecidos." (Pérez, L. 2021)

Por lo tanto, abordar la falta de estos se ha convertido en una prioridad para garantizar el éxito del juego y el valor sostenible en un entorno competitivo y en constante cambio.

---

<sup>6</sup> Persona que juega habitualmente a videojuegos, especialmente si le gustan mucho y les dedica tiempo.

### 1.3 Preguntas de Investigación

- ¿Cómo puede la línea gráfica afectar la inmersión de un jugador y su conexión emocional con los personajes y el universo del videojuego y su promoción?
- ¿Qué estilo visual para las ilustraciones (2D<sup>7</sup>, 3D<sup>8</sup>, ciberpunk<sup>9</sup>, steampunk<sup>10</sup>, cellshade<sup>11</sup>, retrofuturista<sup>12</sup>, etc.) sería el más adecuado para mostrar la estética de los robots y su entorno? ¿Por qué?

### 1.4 Objetivos de la Investigación

#### 1.4.1 Objetivo General

Atraer la mayor cantidad de audiencia para el videojuego “Celestials” desarrollando una identidad visual y narrativa sólida, a través del diseño y creación de la marca, elementos gráficos y el arte conceptual con el fin de aumentar el reconocimiento y éxito del juego.

#### 1.4.2 Objetivos Específicos

**1.4.2.1.** Definir la identidad Visual del juego “Celestials” que sea coherente con la temática del videojuego.

**1.4.2.2.** Desarrollar todo el material gráfico y visual de acuerdo con la identidad visual definida.

**1.4.2.3.** Atraer potenciales jugadores a través del diseño de contenido promocional.

---

<sup>7</sup> Imágenes planas porque solo cuentan con 2 dimensiones.

<sup>8</sup> Imágenes con la característica de profundidad, lo que les da un mayor grado de realismo.

<sup>9</sup> Sociedad tecnológicamente super desarrollada.

<sup>10</sup> Subgénero de la ciencia ficción inspirada en la maquinaria industrial a vapor del siglo XIX.

<sup>11</sup> Técnica artística de sombreado plano.

<sup>12</sup> Movimiento creativo que se centra en imaginar el futuro desde el pasado.

## 1.5 Justificación de la Investigación

La creación de elementos gráficos visuales, y línea gráfica para un videojuego es un aspecto importante que afecta la experiencia del jugador y la identidad visual del juego en sí. La línea gráfica debe priorizar la estética en la visualización de los robots y su entorno. Los modelos de robots cuidadosamente diseñados, el entorno y los efectos visuales contribuirán a una experiencia de visualización divertida e inmersiva.

En el caso de "Celestials", un videojuego de robots género mecha y de cartas de próxima generación se ha demostrado que la línea de gráficos se basa en varios elementos clave que enriquecerán la jugabilidad, narrativa y atractiva del juego.

Una característica central del juego es la capacidad de personalizar el robot, aportando la creación de arte conceptual, personajes y sus elementos, asimismo como los diseños de la interfaz permitirán una variedad de opciones de personalización al jugador, desde elegir colores y diferentes partes del robot hasta agregar diferentes tipos de armamento permitiendo a los jugadores crear robots únicos y personales.

Las batallas entre robots son momentos cruciales en el juego. La línea gráfica y animaciones deben resaltar los efectos visuales de las armas y ataques, los movimientos fluidos y las explosiones espectaculares, lo que añadirá emoción y energía a las confrontaciones contra los enemigos, proporcionándole todo esto al desarrollador del juego hará que el videojuego cobre vida y estilo.

Permitiendo todo esto con habilidades de diseño y arte hará que el videojuego destaque con emocionantes batallas y enriquece la trama general del juego. Este amplio desarrollo de diseño, marca y arte no solo mejorará la calidad visual del juego, sino que también contribuirá a la experiencia general de los jugadores, haciéndolos sentir que son una parte integral de este emocionante universo de robots.

## Capítulo II. Marco Teórico

### Marco Conceptual

#### 2.1.1 *Arte Conceptual*

“El arte conceptual, también conocido como idea art, es un movimiento artístico en el que las ideas dentro de una obra son un elemento más importante que el sentido por el que la obra se creó. La idea de la obra prevalece sobre sus aspectos formales, y en muchos casos la idea es la obra en sí misma, quedando la resolución final de la obra como mero soporte.” (Cortes, J. A. 2012)

#### 2.1.2 *Mecha*

“Como muchas palabras en japonés, mecha es un término prestado del inglés, puesto que se trata de una abreviatura de “mechanical” que se usaba en Japón para referirse a la mayoría de los objetos mecánicos, ya fueran automóviles, armas u ordenadores. En anime se utilizó para hablar de un género que se basaba en la lucha entre grandes robots. El mecha (que debe leerse “meca” y no confundirse con la palabra española “mecha”) nace como un subgénero de la ciencia ficción y se trata de uno de los más antiguos. Sus inicios pueden remontarse a la novela de Julio Verne, “La casa de vapor”, escrita en 1880 y en la que se presenta un gigantesco elefante mecánico, la cual prefigura a los robots y a lo que hoy conocemos como mecha.” (Grimal, 2022)

“En el campo de la ciencia ficción, mecha es un vehículo de gran tamaño que es controlado por uno o más pilotos. El también conocido como "meca" posee partes móviles, como brazos y piernas, y su uso varía en función de la obra a la que pertenezca.” (De Frutos, 2018)

### **2.1.3 Anime**

Según, PopTv (2023):

“El anime o アニメ es un término con el que se identifica en general a la animación de procedencia japonesa. Hablamos de una industria muy potente, que fusiona el entretenimiento con la herencia cultural del país. Una de sus grandes virtudes es haber sabido seducir a públicos de cualquier gusto y edad.”

### **2.1.4 Cultura Gamer**

“La cultura gamer es todo un universo amplio, pero cuyos factores principales quedan definidos por los jugadores. Los jugadores, en este caso los aficionados, son los que determinan y difunden todo lo que podemos saber de este universo.

Al mismo tiempo, el término de cultura gamer también comprende las acciones, las estrategias, los personajes, las ambientaciones, el diseño de cada juego, la música, los argumentos, los guiones, y así un largo etcétera.” (Gásco, 2019)

### **2.1.5 STEAM**

“El término STEAM surge de las siglas en inglés de Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics. En español el término STEAM se traduce a CTIAM por las siglas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas.” (Rededuca, 2023)

Según, Wikipedia (2023):

“Steam (pronunciado [(e)stim]) es una plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por Valve Corporation. Fue lanzada en septiembre de 2003 como una forma para Valve de proveer actualizaciones automáticas a sus juegos, pero finalmente se amplió para incluir juegos de terceros. Steam ofrece protección contra piratería,<sup>45</sup> servidores de emparejamiento, transmisiones de vídeo y servicios de redes sociales. También proporciona al usuario la instalación y la actualización automática de juegos y

características de comunidad como grupos y listas de amigos, guardado en la nube, voz en el juego y funcionalidad de chat.”

### **2.1.6 Videojuegos**

“Un videojuego es una actividad interactiva que se juega por medio de un dispositivo audiovisual. Al ser juegos, los videojuegos están compuestos por diversos elementos y reglas específicos, por una narrativa, e implican la participación activa de uno o más jugadores.” (Solano, 2020)

### **2.1.7 Ilustración Digital**

“La ilustración digital es la producción de imágenes a través de todo tipo de herramientas digitales como: tabletas gráficas, ordenadores con softwares específicos para esta clase de trabajos. Por ejemplo: Adobe Ilustrador, Photoshop, entre otros.” (Coderhouse, 2023)

### **2.1.8 Assets de Videojuego**

Según, Cervera (2019):

“El término game assets hace referencia a los recursos que utiliza un videojuego y que forman parte de él en el momento de su creación. ¿Qué quiere decir esto exactamente? Que los assets de un videojuego son los sprites<sup>13</sup>, las animaciones, los paquetes de sonido... Es decir... ¡Todo!

Además, se trata de un término de videojuegos que debes conocer, aunque no te dediques al desarrollo de videojuegos porque se trata de un básico, que te va a hacer falta conocer en el momento en el que quieras modificar los elementos de un juego con un mod<sup>14</sup>.”

---

<sup>13</sup> Son un conjunto de imágenes que representa un personaje u objeto.

<sup>14</sup> Abreviatura del inglés modification, «modificación».

### **2.1.9 Juego de construcción de mazos**

“Un juego de construcción de mazos es un juego de naipes cuyo sistema de juego se centra en la creación de un conjunto de cartas óptimo para alcanzar las condiciones de victoria. Al igual que en los juegos de cartas coleccionables cada jugador construye su propio mazo, pero en este caso las cartas no se adquieren en sobres de contenido aleatorio, sino que el mazo se va construyendo en el transcurso de la partida con las cartas que el propio juego proporciona. Un caso típico es aquel en el que las cartas van proporcionando algún tipo de «moneda de juego» que permite al jugador adquirir nuevas cartas que añadir a su mazo.” (*BoardGameGeek*, 2016).

### **2.1.10 Línea Gráfica**

“Las líneas gráficas son un elemento básico en la representación visual. Desde el dibujo técnico hasta la ilustración y el arte, los recursos gráficos juegan un papel importante en la transmisión de información y en la creación de imágenes atractivas. La línea gráfica es un elemento clave en la creación de una identidad visual coherente y consistente para una marca.

Cada línea gráfica debe ser única y diferenciarse de la de otras marcas en el mercado. Es importante que sea coherente en todas las aplicaciones de la marca, desde la papelería hasta los anuncios en medios digitales. Al tener reglas sólidas y coherentes, una marca puede destacarse en un mercado cada vez más competitivo.” (Inába, 2023).

“Los elementos que conforman la línea gráfica van desde el logo de la marca, sus tipografías, colores y formas, las cuales se unifican mediante un concepto creativo para que mantengan la coherencia. Cabe mencionar que todos o la mayoría los elementos de la línea gráfica están contemplados en el manual de marca.” (Café, B. I. C., 2020).

## **Marco Contextual**

### ***2.2.1 Diseño gráfico en Honduras***

El diseño gráfico en Honduras va desde los anuncios de televisión hasta los colores utilizados en los sitios web, el trabajo de los diseñadores gráficos está presente en la vida cotidiana de los hondureños hoy en día. Dichos profesionales pueden trabajar en agencias de publicidad, imprentas, editoriales, empresas públicas y privadas, y dedicarse a las artes, entre muchas otras opciones.

Sin embargo, diferentes áreas como la creación de interfaz de videojuegos, animaciones 3D a 2D, y la incorporación de arte digital en el ámbito de esta carrera en Honduras es algo que aun viene creciendo y apenas se encuentran los profesionales.

### ***2.2.2 Videojuegos en Honduras***

La creación de videojuegos en Honduras es una iniciativa emocionante y llena de potencial. Aunque la industria de los videojuegos puede ser desafiante de establecer en algunos lugares, hay varias razones por las cuales es una idea prometedora.

La industria de los videojuegos requiere diversas habilidades, como diseño, programación, arte y música. Estos talentos creativos existen en Honduras y con estas habilidades, el potencial para crear juegos visualmente atractivos y con sólido diseño existe, como ya observado en videojuegos como “Kaha Kamasa” creado por un equipo completamente hondureño y el más nuevo siendo “Wormoon” por la empresa AndesStudio. A medida que la industria de los videojuegos continúa creciendo a nivel global, hay oportunidades para que los desarrolladores, artistas, y diseñadores gráficos hondureños lleguen a audiencias más amplias. Los mercados emergentes y las plataformas digitales ofrecen vías para distribuir juegos a nivel mundial.

Es importante reconocer que crear videojuegos es un proceso que requiere recursos, esfuerzo y tiempo. Los desafíos para los hondureños pueden ser por falta de infraestructura, inversión y apoyo gubernamental. Sin embargo, con la pasión adecuada y el enfoque en la calidad y la innovación, la creación de juegos en Honduras puede tener un impacto positivo en la cultura, la economía y la educación del país.

### **2.2.3 Sistema de juego basado en cartas**

#### **Jupiter Moons: Mecha (2023)**

Las Lunas de Júpiter: Mecha es una demoestrategia<sup>15</sup> de juego que te permite construir tu propio mecha y luchar por la galaxia. Consigues construir tus mechas y elaborar estrategias para tus combates con otros mechas a través de una mecánica de juego de construcción de mazos. Cada victoria te permite desbloquear mejor equipo, piezas y armas, que luego hacen que los robots sean más fuertes en este roguelike<sup>16</sup> prácticamente ilimitado. (Softonic, 2023)

#### **Slay the Spire (2019)**

Según González, S. (2020):

“Los juegos de rol y cartas están viviendo, sin lugar a duda, su mejor momento desde que, en los 90, los amantes del rol más clásico se pasasen horas y horas jugando, sobre una mesa, a *Magic*, ¡*La Ira del Dragon* o *Yu-Gi-Oh!*”

### **2.2.4 Mecánicas de personalización:**

"Jupiter Moons: Mecha" es un videojuego futurista en el que el jugador controla un robot mecha y utilizan un mazo de cartas para atacar, defender, y avanzar. Este juego es atractivo por muchas razones:

---

<sup>15</sup> Estrategia fundamentada en el desarrollo de una plataforma que permita sentir el beneficio real.

<sup>16</sup> Los videojuegos de mazmorras (también llamados videojuegos de calabozos o roguelike en América latina).

**Gráficos y diseño visual:** Un diseño visual impresionante y realista de los mechas, las cartas y los entornos espaciales suelen ser un gran atractivo para los jugadores, sumergiéndolos aún más en el mundo del juego.

**Combate mecha:** El uso de mechas como protagonistas es siempre atractivo. Los mechas brindan una sensación de poder y personalización, y los jugadores pueden disfrutar ajustando su mecha para adaptarse a diferentes estrategias de combate.

**Variedad de mecánicas:** Desde la personalización de los robots mecha y la colección de cartas hasta la toma de decisiones tácticas, el juego ofrece una amplia gama de mecánicas que pueden mantener a los jugadores comprometidos y entretenidos.

**Creatividad y planificación:** La personalización fomenta la creatividad y la planificación estratégica. Los jugadores deben considerar cómo combinar las partes de manera efectiva para lograr el rendimiento deseado, lo que estimula su capacidad de resolución de problemas.

"Jupiter Moons: mecha" es atractivo como juego debido a su ambientación única, el combate con mechas, la estrategia y demostración requerida, la variedad de mecánicas, personalización, la exploración espacial, una posible historia intrigante, la competición y el diseño visual impresionante. Estos elementos combinados pueden brindar a los jugadores una experiencia emocionante y envolvente en un mundo moderno y extraterrestre.

En cierto modo "Slay the Spire" es un juego de cartas roguelike que ha capturado la atención de jugadores y críticos debido a su diseño innovador y atractivo. Aquí hay un análisis de por qué es considerado un juego atractivo:

**Jugabilidad:** Combina elementos de juego de cartas con la estructura roguelike al igual que "Jupiter Moons: Mecha", creando una experiencia única. Los jugadores construyen mazos de cartas a medida que avanzan por una torre generada aleatoriamente, enfrentando enemigos y desafíos estratégicos en cada piso.

**Diseño conceptual de personajes:** Los personajes jugables y los enemigos están diseñados con cuidado y tienen habilidades únicas que añaden profundidad al juego. La variedad de enemigos y sus patrones de ataque requieren que los jugadores adapten sus estrategias constantemente.

**Decisiones estratégicas:** El juego fomenta una toma de decisiones estratégica profunda. Los jugadores deben evaluar cuidadosamente qué cartas añadir a su mazo, qué enemigos atacar primero y cómo manejar sus recursos limitados en cada batalla.

**Desafíos gratificantes:** El juego es conocido por su desafío bien calibrado. Aunque puede ser difícil, los jugadores a menudo encuentran una sensación de satisfacción al superar desafíos y derrotar enemigos poderosos.

"Slay the Spire" es atractivo como un juego gracias a su combinación única de mecánicas de roguelike y cartas, en específico su re-jugabilidad<sup>17</sup>, toma de decisiones estratégicas, sentido de progresión, desafíos gratificantes, diseño de personajes y enemigos, su agradable estilo visual y sus capacidades para retener a los jugadores con actualizaciones periódicas. Estos elementos hacen que el juego sea atractivo tanto para los fanáticos de los juegos de cartas como para aquellos que buscan un desafío estratégico adictivo.

### ***2.2.5 Arte Digital en Honduras***

El arte digital en Honduras puede ser una forma poderosa de expresión creativa que celebra la cultura, promueve la innovación y ofrece oportunidades profesionales. Al aprovechar la tecnología y la creatividad, los artistas hondureños pueden contribuir a la escena artística global y enriquecer la cultura y el diálogo en su país, la investigación del tema en Honduras resulto más enriquecedora de lo que se pensó, muchos artistas digitales hondureños tienen la problemática que muchas empresas no tienen mucha información acerca de cómo se hace, como funciona, y como puede ser incorporado en muchísimos proyectos.

---

<sup>17</sup> Potencial que tiene un título de seguir siendo jugado después de que se termine.

**Globalización:** El arte digital puede ser compartido y apreciado en línea a nivel mundial, lo que brinda a los artistas hondureños la oportunidad de alcanzar audiencias más allá de las fronteras físicas.

**Innovación técnica:** El arte digital permite la exploración de nuevas técnicas y tecnologías, como la realidad virtual, la realidad aumentada y la animación 2D y 3D. Los artistas pueden experimentar con estas herramientas para crear obras visuales únicas y emocionantes en diseños.

El arte conceptual y digital juega un papel importante en la creación de videojuegos, contribuyendo significativamente a la atmósfera, la narración y la experiencia general del juego. Algunas razones por las que el arte y las ideas digitales son esenciales en la industria de los videojuegos:

**Creatividad y originalidad:** permite a los equipos de desarrollo explorar ideas creativas y únicas antes de tomar una dirección visual particular. Esto fomenta la innovación y puede conducir a soluciones visuales únicas.

**Coherencia visual:** establece una base para la coherencia visual en todo el juego. Al mantener un estilo visual consistente, se crea una experiencia unificada y reconocible para los jugadores.

**Marketing y promoción:** Las ilustraciones atractivas pueden utilizarse en materiales de marketing, capturas de pantalla y tráiler<sup>18</sup> para generar anticipación y emoción entre los jugadores antes del lanzamiento del juego.

**Establece el tono y la atmósfera:** Define la estética visual del juego, estableciendo el tono emocional y la atmósfera general. El arte influye en cómo los jugadores se sienten y se conectan con el mundo del juego.

---

<sup>18</sup> Conjunto de secuencias de una película destinado a promocionarla.

**Diseño de personajes:** El arte conceptual da vida a los personajes, enemigos y NPC<sup>19</sup> del juego. Ayuda a los desarrolladores a visualizar y definir la apariencia, personalidad y trasfondo de cada personaje, contribuyendo a una historia cohesiva y atractiva. Permite a los jugadores crear un robot único que refleje su estilo y preferencias. Esto da lugar a una sensación de propiedad y orgullo, ya que el robot se convierte en una representación personal en el mundo del juego.

El arte digital y las escenas conceptuales en los videojuegos son más que una simple mejora visual. Esta es una parte esencial del proceso de desarrollo, que influye en la narración, el diseño, las emociones y la experiencia general del jugador. El cuidado y la atención prestados al arte conceptual pueden marcar la diferencia entre un juego visualmente impresionante y memorable y uno que pasa desapercibido.

La capacidad de personalizar un robot mecha con diferentes partes es importante en varios niveles, ya que agrega profundidad y significado a la experiencia del jugador en un juego, especialmente en un contexto como un videojuego de mechas.

---

<sup>19</sup> En los juegos y videojuegos de rol, personaje no jugador (por su sigla en inglés de non-player character).

## Capítulo III: Metodología

### 3.1 Enfoque, diseño y alcance

#### ***Metodología de Bruno Munari***

La elección de utilizar el método de Bruno Munari para desarrollar la identidad visual, arte conceptual y marca del videojuego "Celestials" se basa en su enfoque creativo y altamente innovador en el diseño y la comunicación visual. Munari es conocido por su enfoque experimental y multidisciplinario, que va más allá de los métodos convencionales y fomenta la exploración de nuevas ideas y soluciones.

Abarca una variedad de disciplinas creativas que incluyen diseño gráfico, ilustración y comunicación visual. Dado que "Celestials" es un proyecto complejo que involucra la creación de diferentes personajes, escenarios, íconos y elementos visuales, la versatilidad interdisciplinaria de Munari permite abordar cada uno de estos aspectos de manera perfecta.

En conjunto, el método proporciona una estructura creativa sólida y versátil para desarrollar la identidad visual, el arte conceptual y la marca de "Celestials". Su enfoque se alinea con los desafíos y objetivos únicos del proyecto, lo que justifica la elección como una metodología efectiva para dar vida a la visión artística del juego.

A continuación, se describen los trabajos logrados en cada etapa de esta metodología para la creación del diseño, desarrollo de marca y arte conceptual del videojuego.

#### ***Fase 1: Definición del problema***

"Celestials" carece de diseño, desarrollo de marca y arte conceptual, al hacer falta todos estos elementos, un videojuego puede encontrarse con una serie de problemas que afectan su alcance, reconocimiento y éxito. Son componentes esenciales en la creación de un videojuego exitoso. Su ausencia puede resultar en problemas que afecten la apariencia, la percepción y el impacto del juego en los jugadores y en el mercado en general.

## **Fase 2: Elementos del problema**

**Falta de coherencia visual:** Sin un diseño y una identidad visual sólida, el juego no tendrá un entorno coherente, historia prometedora, y elementos que enriquecen la narrativa. Esto puede llevar a una experiencia confusa y desordenada para los jugadores, lo que dificulta su inmersión en el mundo del juego.

**Carece de identidad:** La falta de desarrollo de marca y arte conceptual puede llevar a una pérdida de identidad del juego. Los jugadores pueden tener dificultades para recordar el juego o asociarlo con una experiencia única.

**Poco atractivo visual:** La falta de arte conceptual y diseño visual puede resultar poco atractivo y profesional del juego. Esto puede ahuyentar a los jugadores potenciales, ya que la primera impresión es crucial en el mercado competitivo de los videojuegos.

**Sin conexión con la audiencia:** El desarrollo de una marca y una identidad visual sólidas ayuda a conectar con la audiencia objetivo. Sin estos, el juego puede tener dificultades para comunicar su propósito, tono y público objetivo de manera efectiva.

**Falta de reconocimiento:** Una identidad visual y un arte conceptual distintivos son esenciales para destacar en la industria de los videojuegos. Sin ellos, el juego puede perderse en la multitud y tener dificultades para destacar entre la competencia.

**Restricciones en narrativa y atmósfera:** El arte conceptual y el diseño visual pueden enriquecer la narrativa y la atmósfera del juego, al haber restricciones ocasiona que el videojuego carezca de los detalles visuales necesarios para contar una historia y crear una experiencia envolvente.

## **Fase 3: Recopilación de datos**

**Definir una visión y temática:** Antes de crear cualquier arte conceptual o diseño visual, es esencial definir la visión y temática del juego. Esto ayudó a guiar el proceso creativo y asegurar que todos los elementos visuales estén alineados con la experiencia que se deseaba brindar a los jugadores.

**“Celestials”** Juego de cartas basado en mechas en donde cada carta representa una pieza de armamento del mecha y cada pieza/carta tiene un modo de ataque y un modo de defensa.

**Temática:** Futurístico, Robots Mecha, Tecnológico, Ciberpunk y atractivo.

**Visión:** Lograr posicionarse con el público objetivo y ser una marca memorable por su estilo e identidad visual original y creativa.

**Crear un logotipo y marca:** Se diseñó un logotipo y desarrolló una marca para el juego. Esta marca puede ser utilizada en todos los materiales de marketing, redes sociales y dentro del juego mismo para construir una identidad visual reconocible. Juegos como Bloodborne, Dark Souls, Dishonored son algunos de los títulos con una estética similar a lo que se deseaba transmitir.

**Desarrollar arte conceptual y diseño de personajes:** Se creó el arte conceptual que representa a los personajes, enemigos, entornos y elementos del juego. Esto permitió definir la estética visual y narrativa del juego. Analizando animes como “Gundam: Wing”, “Code Geass”, “Neon Genesis: Evangelion”, entre otros para inspirar los diseños de los enemigos los *Celestials* y los personajes principales *Unit Resistant Force (RF)*.

**Diseñar interfaces y elementos gráficos:** La interfaz de usuario, los menús y los elementos gráficos son parte integral de la experiencia del jugador. Se diseñaron interfaces amigables y atractivas que mejoran la jugabilidad y la estética del juego. Inspiraciones fueron tomadas de videojuegos como Nier:Automata, Deadspace, Metal Gear Solid, y Final Fantasy XV.

**Identidad visual distintiva:** El conjunto de todos los elementos logra darle al videojuego la identidad visual distintiva que lo separa de la competencia, al ser reconocible por su originalidad y creatividad, el jugador siempre logrará distinguir la marca del juego de otras adquiriendo la conexión deseada.

**Reconocimiento visual:** Se utilizó la identidad visual y el arte conceptual en las estrategias de marketing. La creación de capturas de pantalla atractivas, tráilers<sup>20</sup> y materiales promocionales que destaquen la apariencia visual única del juego.

**Incorporar el arte en la narrativa y atmósfera:** Utilizando el arte conceptual y visual para enriquecer la narrativa del juego y así no restringirla. Los fondos, los elementos visuales y los detalles contribuyen a contar la historia y crear una atmósfera inmersiva.

---

<sup>20</sup> Conjunto de secuencias de una película destinado a promocionarla.

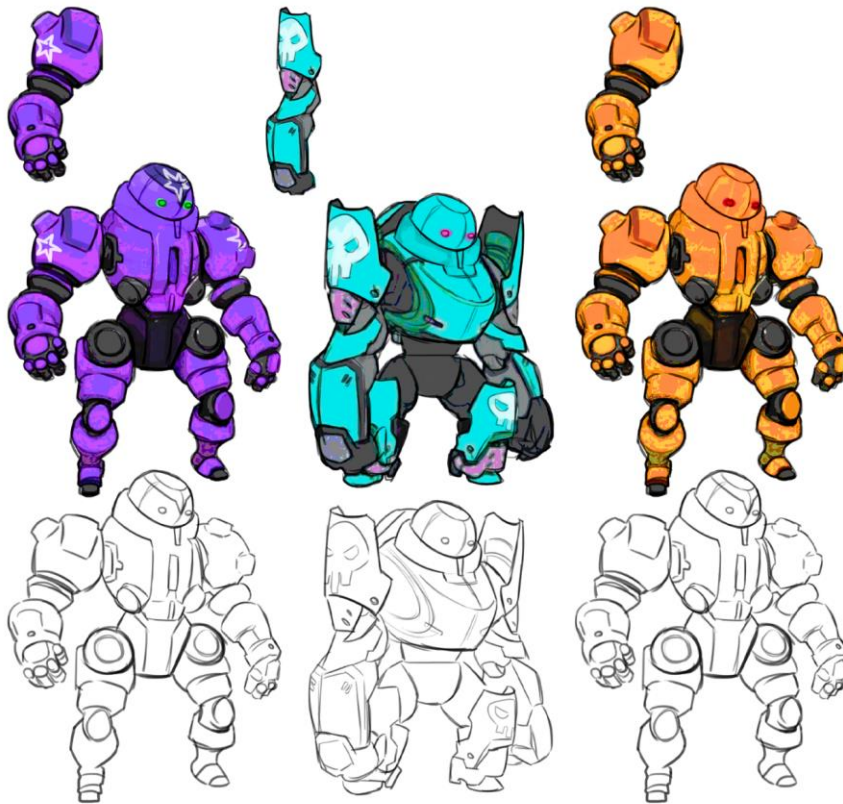
#### **Fase 4: Análisis de datos**

- Se trabajarán los logotipos, assets<sup>21</sup>, elementos de interfaz en el programa Adobe Ilustrador, al ser gráficos vectoriales en 300dpi<sup>22</sup> con la posibilidad de cambiar de tamaño sin dañar calidad.
- Las ilustraciones para el arte conceptual de personajes, enemigos, escenarios y objetos para customización fueron elaboradas en Adobe Photoshop con una resolución de 300dpi en el formato PNG<sup>23</sup>.
- Todos estos elementos se decidieron hacer en estos programas por su afinidad con el programa de desarrollo de juegos Unity<sup>24</sup>.

#### **Fase 5: Creatividad**

##### **Desarrollar arte conceptual y diseño de personajes:**

Se trabajaron diseños que fueran capaces de intercambiarse entre ellos, de esa manera tener coherencia y lograr la personalización de mechas. Las partes intercambiables se decidieron hacer solamente sus brazos y piernas, ya que estas áreas son las que sostienen las armas que se utilizan para atacar.



*Ilustración 1 Bocetos iniciales de los personajes Unit Resistant Force*

<sup>21</sup> Ítem que puede ser utilizado en su juego o proyecto.

<sup>22</sup> Significa que la imagen contiene 300 píxeles de ancho y 300 píxeles de alto.

<sup>23</sup> PNG son las siglas de Portable Network Graphics (gráficos de red portátiles).

<sup>24</sup> Plataforma de creación de juegos más utilizada en el mundo.



Ilustración 2 Bocetos iniciales de personaje



Ilustración 3 Bocetos iniciales de enemigos "Celestials"

Personalizar los robots mecha en el videojuego tiene un fuerte respaldo, ya que mejora la experiencia del jugador, fomenta la creatividad y la conexión emocional, y agrega diversidad y profundidad estratégica al juego. Esta característica puede contribuir significativamente al éxito y atractivo del juego en el mercado.

Tomando en cuenta siempre la personalización de los personajes aumenta el factor de re-jugabilidad en el juego. Los jugadores pueden experimentar con diferentes configuraciones y estilos alarga la vida útil del juego.

### **Crear un logotipo y marca:**

La marca del videojuego se estableció desde un inicio que sería un imagotipo, tener las opciones de una marca con un logo versátil a la hora de solo utilizar el gráfico ilustrado o solo el título en serifa decorativa. Se pensaron varios diseños para propuestas desde elementos decorativos lineales y angulares hasta unos más ilustrados. Se decidió usar el que combinaba todo esto junto con una tipografía decorativa, pero siempre elegante, siempre basándose en los títulos investigados de otros videojuegos y en lo que se quería transmitir.



*Ilustración 4 Bocetos de propuestas para Logotipo*

## ***Fase 6: Materiales y Tecnología***

En esta fase se reconocen tanto los materiales como los instrumentos y las técnicas con las cuales se cuentan. Los materiales y tecnología que se utilizaron son creados para poder correr en el programa desarrollador de juegos “Unity” y se realizaron en los programas de Adobe como Photoshop e Ilustrador.

Las ilustraciones al ser requeridas en colores planos se hicieron con la técnica llamada “Cellshading” para videojuegos 2D. Esta técnica indica que los colores no tienen una extensa gama en sus diseños, utilizan y se enfocan en sombreados con colores análogos. Photoshop es una de las herramientas más versátiles disponibles para ilustraciones digitales. Ofrece una amplia gama de pinceles, herramientas de dibujo y opciones de edición que permiten a los artistas crear ilustraciones detalladas y complejas, es una herramienta esencial para artistas de arte conceptual debido a su versatilidad, capacidad de edición, herramientas de diseño gráfico y su estatus como estándar en la industria. La capacidad de trabajar en capas es crucial para el arte conceptual, son esenciales para dar vida a conceptos visuales en proyectos como videojuegos, películas y diseño de productos, ya que permite separar elementos, diferentes composiciones y realizar modificaciones sin afectar el trabajo principal.

Asimismo, Ilustrador ofrece como ya se ha mencionado la capacidad de poder modificar, cambiar de tamaño con mucha más facilidad que otros programas sin perder calidad en ninguno de los elementos al trabajarlos como gráficos vectoriales.

## Fase 7: Experimentos

Para esta fase se realizan las pruebas con varias versiones del logo (ver Figura 1) con efectos metálicos, sombreados, etc. Se decidió trabajar con colores planos y un tono principal imagotipo. La estética futurística y elegante puede atraer la atención de manera efectiva. Esto es especialmente útil en publicidad y marketing, donde destacarse es fundamental.



Figura 1 Pruebas de Logotipo

Para el diseño de las cartas hubo varios experimentos, pero se destacan dos que ayudaron para el diseño final. (ver figuras 2 y 3) Se buscaba representar muy bien los estados de la temperatura del arma tanto como el robot, de igual modo, también representar si es una carta de ataque o defensa, utilizando iconografía.



Figura 2 Propuesta de carta 1



Figura 3 Propuesta de carta 2

La interfaz se diseñó con el tema futurista, ciberpunk y que fuese simple para no abrumar con tanto elemento al jugador. Un diseño moderno se adapta a los gustos y expectativas de la audiencia actual. Puede resultar atractivo para una generación de consumidores que valoran la fresca y la actualización constante.



Figura 4 Propuesta de menú de interfaz

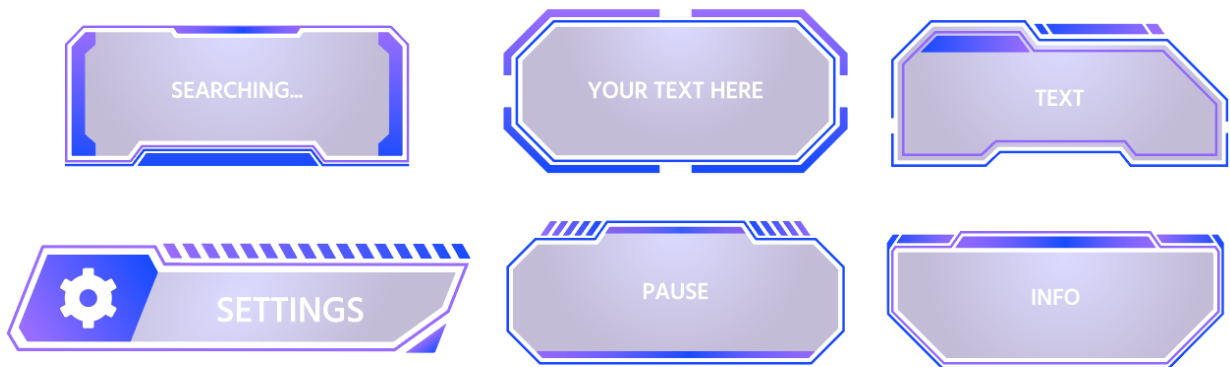


Figura 5 Propuesta de color inicial para interfaz del menú

### **Fase 8: Modelos**

En esta etapa se elaboró una muestra definitiva, producto del desarrollo de las fases anteriores del proyecto de diseño con el bocetaje y pruebas.



*Figura 6 Logo Final*

La construcción del logo se basó en los enemigos que son los personajes con el nombre de “Celestials” el rostro de ellos se ve reflejado en la ilustración gráfica que va sobre el texto, este lleva alas y un aro de ángel robóticas para enfatizar su nombre y representarlo.

Tras ser aceptado el diseño se realizaron diferentes versiones para adaptarlas a sus diseños, tres versiones del logo, en blanco, en negro y a color (ver Figura 7).



*Figura 7 Versiones del logo*

La iconografía del videojuego (ver Figura 8) se decidió realizar con una temática abstracta y fluida. Las representaciones tanto de armas, estados de temperatura, refrescamiento, tipos de carta, elementos del menú y más.



Figura 8 Propuesta de iconografía

Las propuestas para estos diseños fueron construidas inspirándose en muchos videojuegos observados, un diseño muy geométrico no comunicaba realmente lo especial del juego y limitaba bastante en cuestión de representar los elementos y diferentes tipos de poderes por lo que se apostó por la ilustración, pero funcional como elemento vectorial.

### Fase 9: Verificación

En esta fase de la metodología se verifica si el resultado obtenido es el esperado, tanto el logo (ver figura 8) final como el diseño final de la carta e interfaz (ver figura 9) se pueden observar y demostrar que son elementos preparados para el videojuego.



Figura 9 Logo final y sus versiones



Figura 10 Diseño de carta final e interfaz de menús

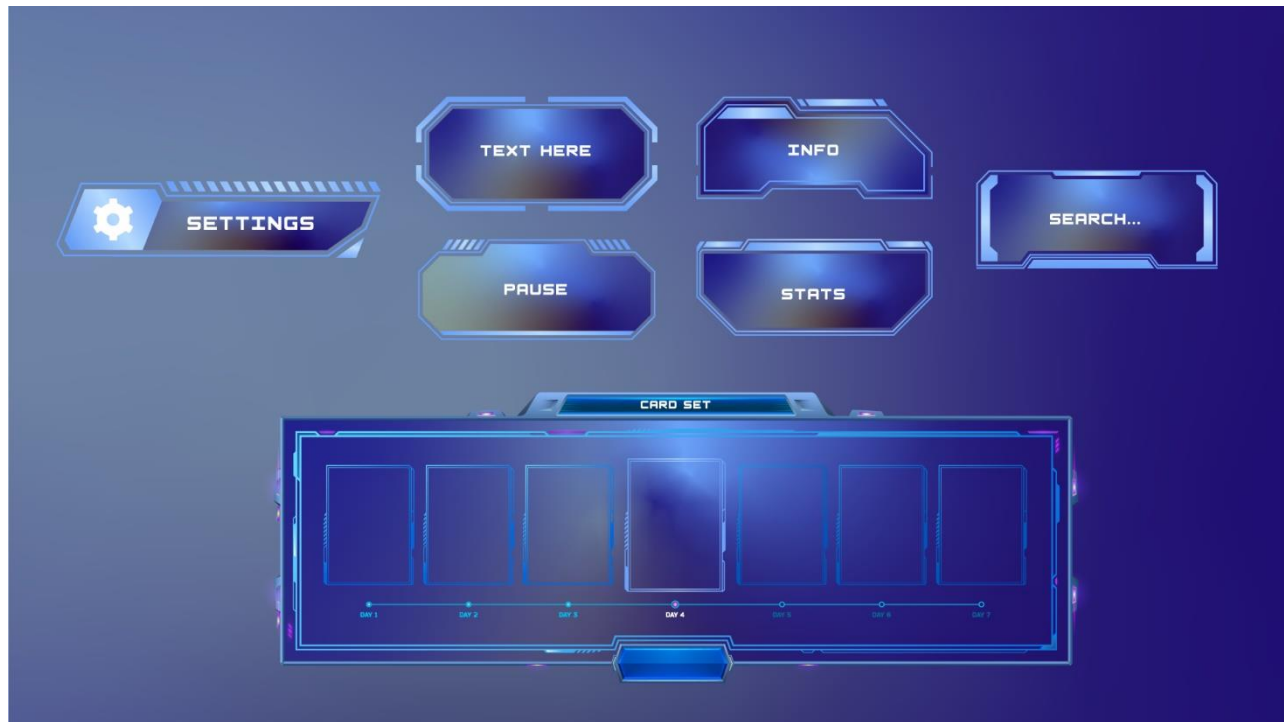


Figura 10 Elementos de interfaz y diseño para mazo de cartas

Los elementos de la interfaz en su principio tenían un diseño muy simple y limpio, considerando que en el videojuego estas se verán con cierta transparencia, optar por un fondo más sólido era lo ideal para que el texto y elementos sobre ellos no se perdieran a simple vista.

Un diseño moderno comunica la idea de estar a vanguardia en tecnología y tendencias. Esto es especialmente relevante en industrias como la tecnología, la ciencia, los videojuegos y el entretenimiento.

Los elementos gráficos modernos y vanguardistas pueden tener una vida útil más larga antes de parecer anticuados. Esto ahorra costos de rediseño a largo plazo, la simplicidad del diseño minimalista puede mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario en sitios web y aplicaciones. En un mercado saturado, un diseño gráfico futurístico y elegante puede ayudar a una marca a destacar y diferenciarse de la competencia.

## Paleta de colores

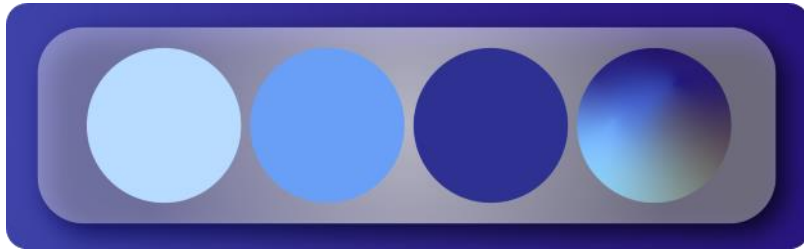


Figura 11 Paleta de colores

Una paleta de colores (ver Figura 11) futurista centrada en diferentes tonos de azul con una variedad de juegos de tonos en RGB (rojo, negro, verde) puede evocar la sensación de tecnología avanzada, eficiencia y confiabilidad, al tiempo que ofrece flexibilidad y atractivo visual. Es una elección lógica en muchos contextos donde se busca crear una experiencia nueva y atractiva. Históricamente, el azul se ha asociado con la alta tecnología y la electrónica. El uso de estos tonos es particularmente relevante en contextos como la ciencia ficción y la ciberseguridad.

La paleta fue construida a base de colores análogos, ya que permite suaves transiciones entre tonos similares ofreciendo una experiencia visual agradable y equilibrada, así mismo la adaptabilidad a la psicología del color que ofrece esta paleta por sus diferentes tonos de azul puede evocar emociones y estados de ánimo sutiles. Por ejemplo, el azul claro puede representar tranquilidad y amabilidad, mientras que el azul oscuro puede evocar sofisticación y lujo.

El azul es un color popular en el diseño gráfico y en el mundo corporativo porque se asocia con la calma, la confianza, y la serenidad. Al utilizar una paleta de colores azules similar, se aprovechan estos atributos para transmitir una sensación de confianza y estabilidad en los diseños, lo que puede resultar especialmente útil en entornos donde se desea generar confianza en la audiencia. Los tonos azules también proporcionan un descanso para la vista, muchos jugadores observan pantallas por largos periodos de tiempo, la sensación de calma ayuda a no sobre estimular la mente después de muchas horas de juego.

## Fase 10: Prototipo

El prototipo fue realizado en el programa “Figma”<sup>25</sup> para construir el diseño de interfaz, y mecanismos en personajes y cartas. Figma es conocido por su interfaz amigable y su facilidad de uso lo hace accesible para diseñadores, es crucial en un equipo de desarrollo de videojuegos donde diferentes roles necesitan colaborar en el diseño de la interfaz. El programa permite crear prototipos interactivos de alta fidelidad, lo que significa que puede simular la experiencia de usuario completa del videojuego, incluyendo la navegación, las animaciones y las transiciones. Esto facilita la comprensión de cómo funcionará la interfaz en el juego final y ayuda al diseñador a comunicar ideas de mejor manera.

Para observar el prototipo dar [clic aquí](#).



Figura 12 Prototipo en modo de batalla

<sup>25</sup> Plataforma de edición gráfica y diseño de interfaces.

## ***Alcance Descriptivo***

"Celestials" es un videojuego en línea que combina la emoción de la estrategia mecánica y las cartas en un universo épico futurista. Los jugadores se verán inmersos en un mundo tecnológicamente avanzado donde enemigos robots mecha, conocidos como "Celestials", participan en batallas estratégicas en busca de la supremacía.

Los jugadores crearán su propio robot mecha nombrado "Unit: Resistant Force" y construirán su mazo de cartas único antes de ingresar a intensas batallas en línea. Cada carta representa una habilidad o acción específica, como ataques, defensas, movimientos tácticos y habilidades especiales. Durante los combates, los jugadores tomarán decisiones estratégicas sobre qué cartas jugar en función de las situaciones cambiantes.

El juego permitirá a los usuarios personalizar sus mechas con una amplia gama de partes, armas y mejoras. Desde sistemas de armas avanzados hasta equipos de movilidad, los participantes podrán ajustar su mecha para adaptarse a su estilo de juego preferido y desarrollar estrategias únicas.

El universo de "Celestials" estará lleno de intrigantes historias y personajes memorables. Los jugadores podrán explorar la historia del mundo a través de misiones y eventos, sumergiéndose en una narrativa rica y emocionante mientras desvelan los secretos de este universo. El juego contará con un estilo visual impresionante que combina elementos de ciencia ficción y mechas con un diseño moderno y llamativo.

## **3.2 Población y muestra**

### **Público objetivo:**

Para un videojuego global de estrategia de robots mecha, es importante comprender tanto los datos demográficos como los psicográficos en especial.

*Jugadores potenciales:* Jugadores que están interesados en los videojuegos de estrategia de cartas con temática futurística y robots mecha. Pueden ser jugadores de todas las edades y niveles de experiencia.

*Comunidad de jugadores existente:* jugadores existentes y comunidades en torno al género del videojuego, ellos también forman parte de la población. Su retroalimentación y lealtad son valiosas para la identidad visual.

<p><b>Datos demográficos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hombres y mujeres.</li> <li>-Entre 15-35 años.</li> <li>-Clase media *con posibilidades de darse lujos. Y clase alta.</li> <li>-Con interés por los videojuegos y videojuegos de estrategia.</li> <li>-Ubicación geográfica: indistinta/global.</li> </ul>
<p><b>Datos psicográficos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Están interesados en la ciencia ficción, la estrategia, la tecnología o la mecánica de robots.</li> <li>-Buscan superar desafíos, coleccionar robots mecha, construir imperios, o explorar narrativas ricas en el juego.</li> <li>-Competitivos, alegres, en busca de emoción y algo nuevo.</li> <li>-interés en la psicología, la religión, la filosofía y temas en los que se deba profundizar.</li> </ul>

*Tabla 1 Datos demográficos y psicográficos*

Comprender estos datos demográficos y psicográficos ayudó a definir la estrategia de desarrollo de marca, diseñar la mecánica de juego adecuada y crear la experiencia adecuada para el público objetivo y la estrategia global de robots mecha.

### 3.3 Métodos y técnicas de investigación

Así como las personas tienen personalidades, visiones del mundo y valores, las empresas también deben desarrollar ciertas cualidades para establecer conexiones reales con el público. Los arquetipos de marca son excelentes formas de practicar la humanización y crear estrategias de marketing efectivas a partir de desencadenantes emocionales.

“La palabra arquetipo proviene del griego: “archein” significa original y “typo” significa estándar, tipo, por lo tanto, el arquetipo es un estándar que le sirve de modelo a las personas, objetos, conceptos y creaciones en general. Quien desarrolló la teoría fue el psiquiatra y psicoterapeuta llamado Carl Jung, quien también fundó la psicología analítica y describió el concepto del inconsciente colectivo.” (Ramos, 2021)

Uno de los arquetipos de marca que encaja bien con el desarrollo de marca del videojuego “Celestials” es el "**Arquetipo del Sabio**". Este arquetipo se basa en la búsqueda de conocimiento, la sabiduría y la planificación estratégica, elementos que son fundamentales en los juegos de estrategia. Al aplicar el Arquetipo del Sabio al desarrollo de marca del videojuego de estrategia, se crea una imagen de confianza, conocimiento y estrategia, lo que hace conexión con los jugadores que buscan desafíos intelectuales y emocionales en su experiencia de juego.

El otro arquetipo que también influye en el desarrollo de marca es "**Arquetipo del Creador**" el arquetipo de marca del Creador es una elección estratégica que puede justificarse en situaciones en las que se busca destacar, inspirar a su audiencia y enfatizar la creatividad y la innovación.

Según Ramos (2021): "Es ingenioso, lleno de creatividad y no se conforma hasta que encuentra nuevos proyectos interesantes. Tiene rasgos artísticos y quiere dejar su huella en el mundo, le gusta compartir conocimientos y valora cualquier idea sin juzgarla, es especial"

Este arquetipo es el jugador que se ve interesado en el lado visual y de personalización del juego, al ser influenciado por su misma curiosidad por algo nuevo y su lado artístico la opción de poder crear algo propio y original en el juego es un atractivo importante a la hora de comprar un videojuego.

**Buyer persona: José Interiano (jugador existente)**

	29 años Tegucigalpa, Honduras Nivel de educación: Ingeniero en Sistemas Soltero, vive con su familia Idiomas que maneja: Español e Inglés	
<b>GAMER</b>	<b>Intereses</b>	Videojuegos de estrategia, anime, y música.
<b>INGRESOS:</b>	<b>Redes Sociales</b>	Youtube, Twitch, Instagram y Tiktok.
<b>LPS.35,000</b>	<b>Videojuegos</b>	Dark Souls   Bloodbourne   Slay the Spire   Hollow Knight
<b>"EL SABIO"</b>	<b>Objetivo</b>	Lograr identificar todas las posibles estrategias de un juego, obtener todos los ítems y alcanzar el último nivel.
	<b>Personalidad</b>	Alegre, competitivo, introvertido y responsable.

Figura 13 Buyer persona 1

**Buyer persona: Andrea Díaz (jugador potencial)**

27 años  
 Tegucigalpa, Honduras  
 Nivel de educación: Abogada  
 Casada sin hijos  
 Idiomas que maneja: Español e Inglés

**Intéreses** | Kpop, Videojuegos emocionantes, Netflix, y cocinar.

**Redes Sociales** | Pinterest, Instagram y Tiktok.

**Videojuegos** | Mario Kart | Genshin Impact | The last of us

**Objetivo** | Desestresarse después de un día largo en el trabajo, ser creativa y pasar un buen tiempo.

**Personalidad** | Extrovertida, divertida, leal, creativa y optimista.

GAMER  
 INGRESOS:  
 LPS.18,000  
 "EL CREADOR"

Figura 14 Buyer persona 2

## Capítulo IV: Aplicabilidad

### 4.1 Introducción

“Celestials” es un juego para PC de estrategia en el cual se utiliza un mazo de cartas para realizar ataques y defenderse de los enemigos por medio de decisiones que el jugador ejecuta, los personajes principales mechas llamados Unit Resistant Force (RS) luchan contra los “Celestials” robots mecha que poseen diseños inspirados de temas religiosos y de horror. El mecanismo del juego trata de que cada carta representa una pieza de armamento del mecha y cada pieza/carta tiene un modo de ataque y un modo de defensa con puntaje, las cartas detallan los estados de temperatura y enfriamiento, elementos que deciden la duración de los ataques y su efectividad durante la pelea.

El poder de ataque/defensa de las cartas puede potenciarse utilizando un recurso limitado y costoso llamado plasma (maná) a costa de generar más calentamiento en la pieza y si la pieza se sobrecalienta perderá efectividad. Para contrarrestar el calentamiento de las piezas cada mecha tiene un sistema de enfriamiento.

Se recopiló toda esta información para el desarrollo de su marca, identidad visual, y arte conceptual para atraer una audiencia, dicha investigación fue clave para la realización de los entregables del proyecto. A continuación, se demuestra el resultado de la aplicación de la metodología descrita anteriormente, con un resumen del Manual de Identidad y arte conceptual.

### 4.2 Metodología utilizada

La metodología de Bruno Munari se basa en la observación y la experimentación, y se centra en el pensamiento creativo y el proceso de diseño. Bruno Munari era un diseñador, artista y autor italiano conocido por su enfoque innovador y multidisciplinario del diseño gráfico y la creatividad en general. Munari abogaba por la experimentación y exploración continua como forma de estimular la creatividad, este enfoque es esencial en el diseño gráfico, donde experimentar con diferentes estilos, elementos visuales y técnicas puede conducir a soluciones únicas y creativas.

De la misma manera promovía la creación de prototipos y maquetas como una forma de visualizar y refinar ideas de diseño. En diseño gráfico, la creación de borradores, maquetas y prototipos permite a los diseñadores evaluar y perfeccionar sus conceptos antes de la implementación final, él intercedía por la simplicidad y la claridad en el diseño, especialmente

relevante en el diseño gráfico, donde la comunicación efectiva, fácil de comprender y rápida es esencial. La simplificación de mensajes y la eliminación de elementos innecesarios pueden mejorar la legibilidad y la eficacia del diseño, todo esto enfocado al área de videojuegos brindó una profundidad especial en los elementos que fueron creados.

Su metodología fomenta la creatividad y la innovación en el diseño, lo que lo convierte en un recurso valioso para diseñadores gráficos que buscan enriquecer su proceso creativo y abordar proyectos de manera efectiva y reflexiva con principios que son altamente relevantes en el diseño gráfico, como la experimentación, la observación, el estudio y aprendizaje constante y el enfoque multidisciplinario.

### 4.3 Desarrollo de las propuestas

#### ***Manual de Marca***

La intención de este documento es aportar una guía con la que se pueda transmitir un manejo coherente y uniforme en las piezas de comunicación visual de “Celestials”. Las recomendaciones incluidas en este manual no pretenden imponer reglas inquebrantables ni prohibir la exploración de alternativas en torno a la identidad visual de “Celestials”, sino generar una base de la cual partir a la hora de diseñar, pensada en mantener la unidad de todo el ecosistema visual y comunicacional del videojuego.



Figura 15 Portada Manual de Marca



Figura 16 Introducción

### Variaciones de color de Logo



Figura 17 Variaciones de color de imagotipo

## Área de seguridad

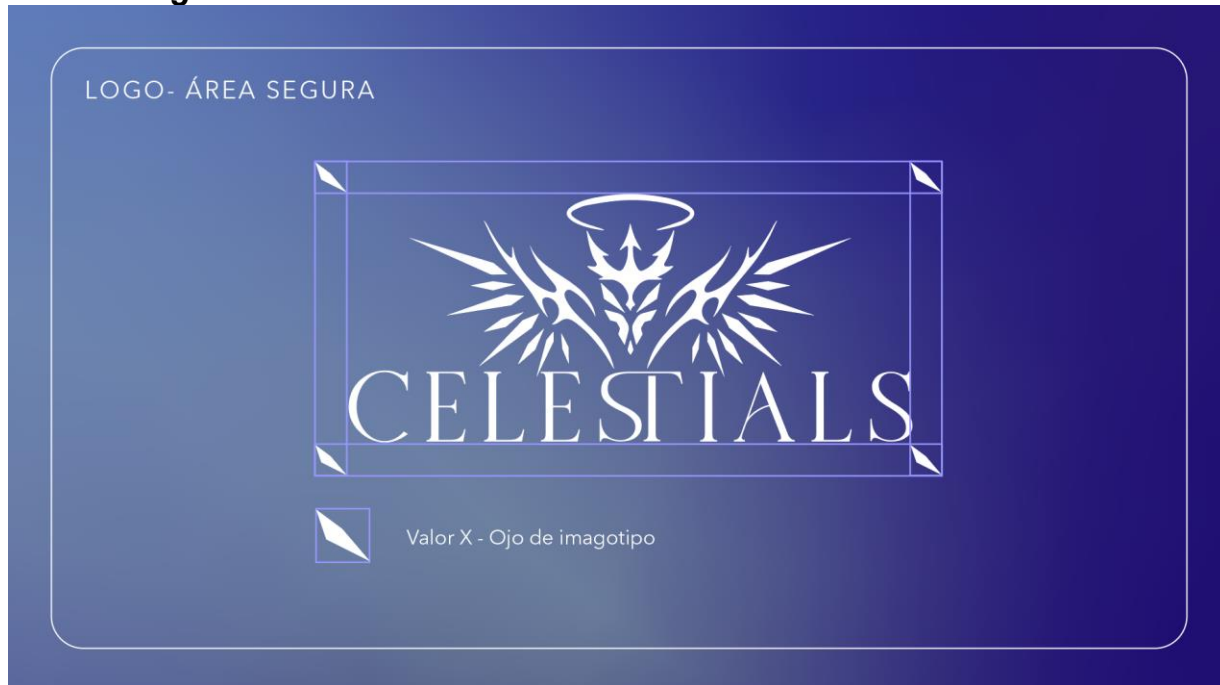


Figura 18 Área de seguridad

El área segura corresponde al espacio que separa al logotipo de otros elementos para evitar tensiones innecesarias que entorpezcan la legibilidad y deterioren la armonía visual. La distancia mínima del área segura se define a partir de la ilustración del ojo del logotipo, como se evidencia (ver figura 17).

## Usos incorrectos

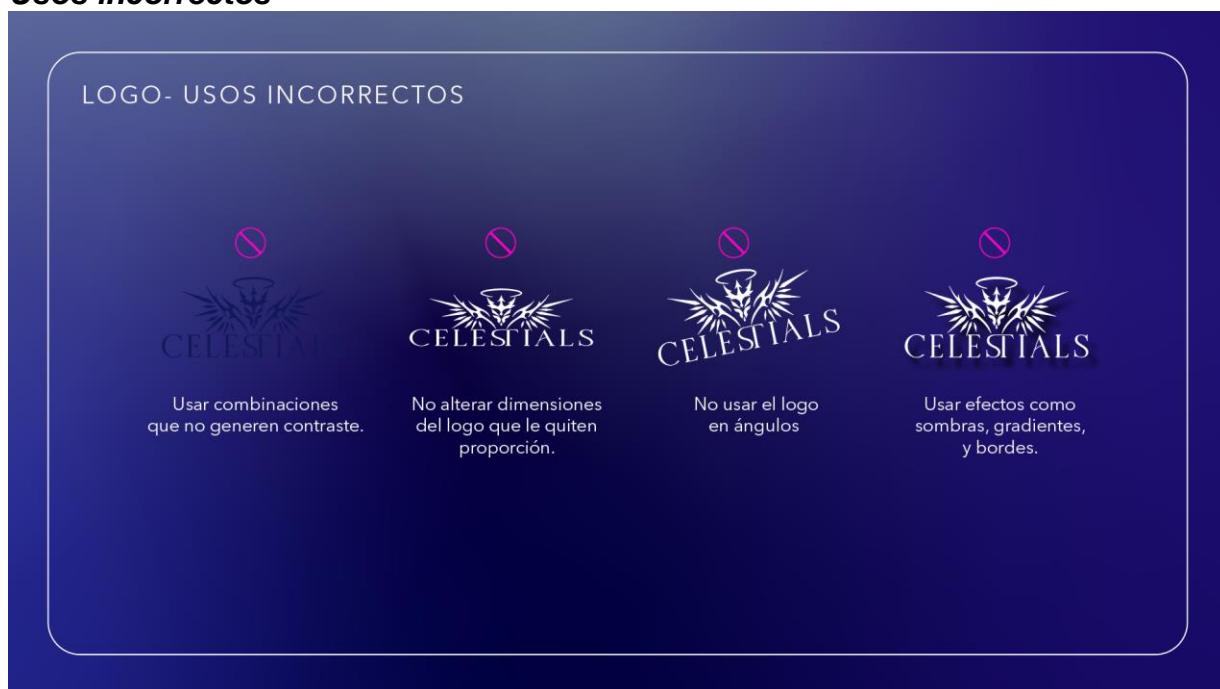


Figura 19 Usos incorrectos

## Tipografías



Figura 20 Tipografías

### Histeagin

Uso sugerido: Títulos

### Basic Square 7

Uso sugerido: Subtítulos, cuerpos de texto.

Una tipografía moderna con serifa con curvas orgánicas como **Histeagin** puede ser una elección efectiva cuando se utilizan conscientemente para lograr un impacto visual y comunicativo particular. Las fuentes con serifa y curvas pueden ofrecer una apariencia moderna y elegante que se adapta bien a diseños contemporáneos y minimalistas. Estas fuentes pueden dar una sensación de sofisticación y estilo, lo que es especialmente útil en proyectos de diseño gráfico y web dirigidos a un público que valora la estética moderna.

La tipografía **Basic Square 7** se caracteriza por su estilo geométrico y sus formas cuadradas. Esto le otorga una apariencia moderna y contemporánea que puede ser apropiada para proyectos de diseño que buscan transmitir un aspecto vanguardista y limpio. Las letras cuadradas y bien definidas de esta tipografía pueden mejorar la legibilidad, especialmente en tamaños de fuente más grandes. Esto es beneficioso cuando se necesita que el texto sea fácilmente legible en videojuegos con bastantes instrucciones, menús y diálogos.

## Iconografía

Los íconos creados orgánicamente a mano alzada fueron ilustrados y adaptados a vector, este estilo suele dar una apariencia amigable y atractiva. Sus formas suaves y redondeadas pueden crear una sensación de calidez y accesibilidad en el diseño, lo que puede ser especialmente adecuado para proyectos dirigidos a audiencias de todas las edades. Las ilustraciones y la forma redondeada (ver figura 21 y 22) también pueden hacer que los íconos sean más fáciles de identificar y comprender de un vistazo.

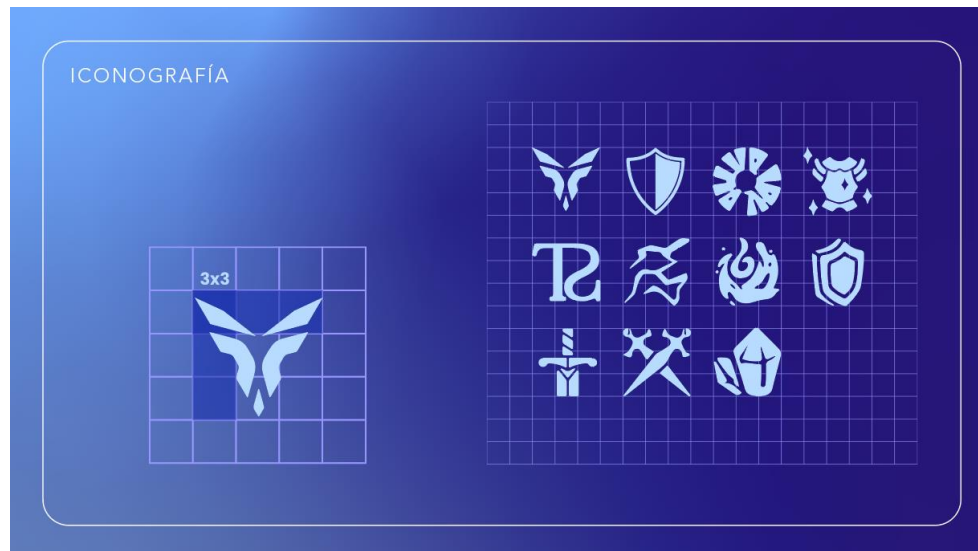


Figura 21 Iconografía

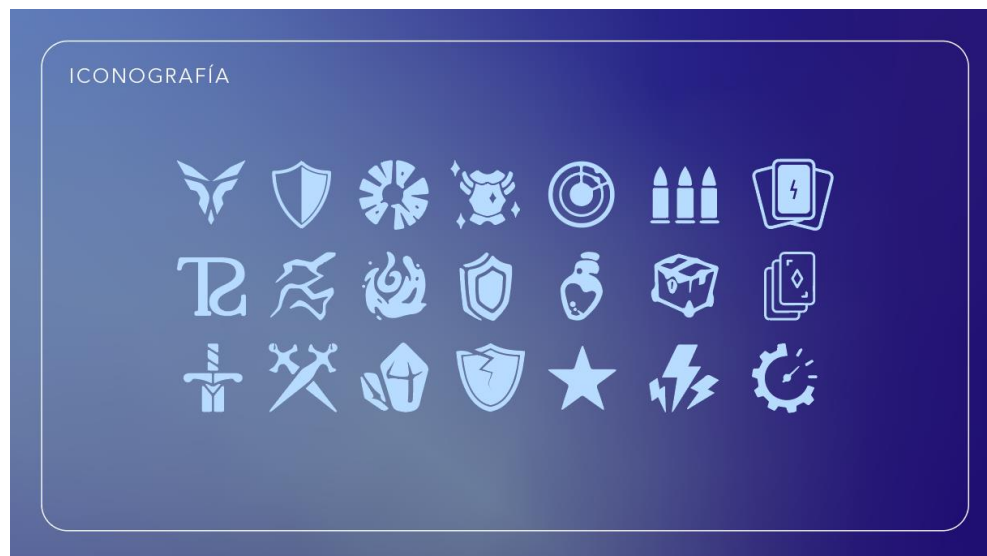


Figura 22 Familia de íconos

Asimismo, los íconos ilustrados permiten la creatividad y la personalización ambas cualidades que el juego quiere destacar. Se pueden adaptar los íconos para que se ajusten al tema o la identidad de marca específicos del proyecto, lo que brinda la oportunidad de añadir un toque distinto.

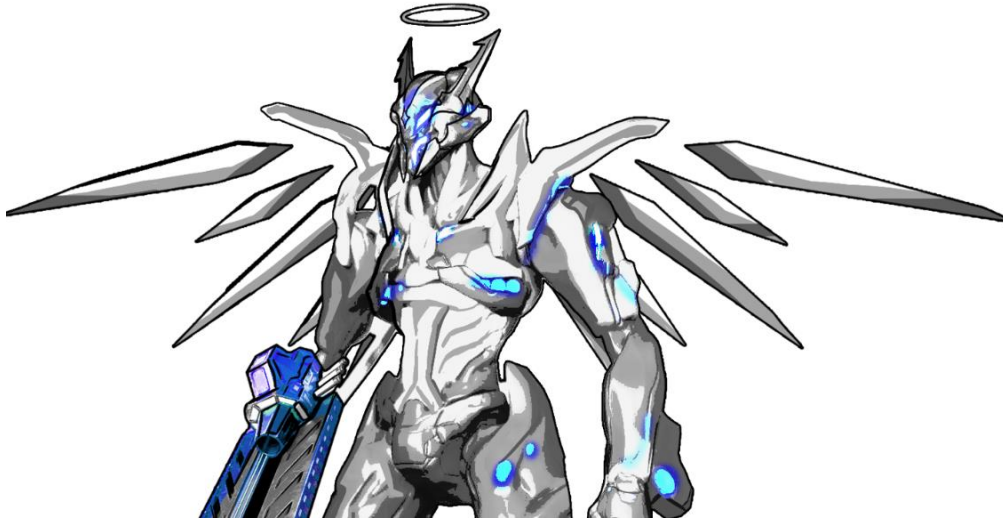
**Arte Conceptual**



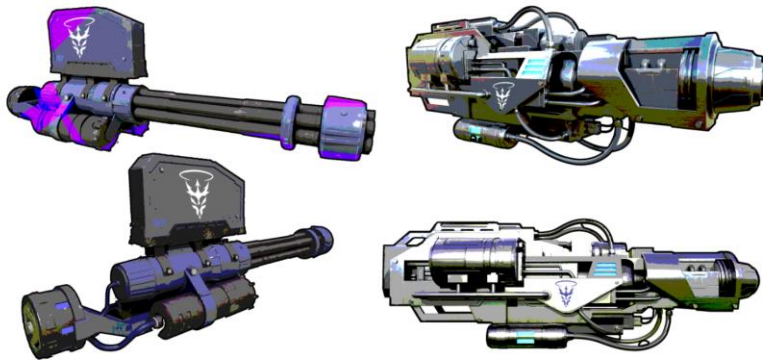
*Ilustración 5 Celestials*



*Ilustración 6 Unit Resistant Force*



*Ilustración 7 Celestial diseño de cerca*



*Ilustración 8 Armas de cañón*



*Ilustración 9 Armas de plasma*



Ilustración 10 Ambientes

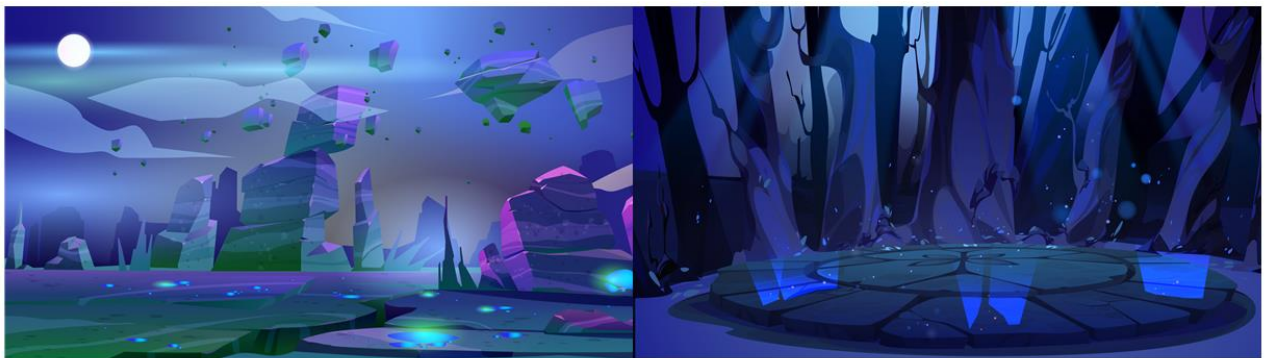


Ilustración 11 Ambientes

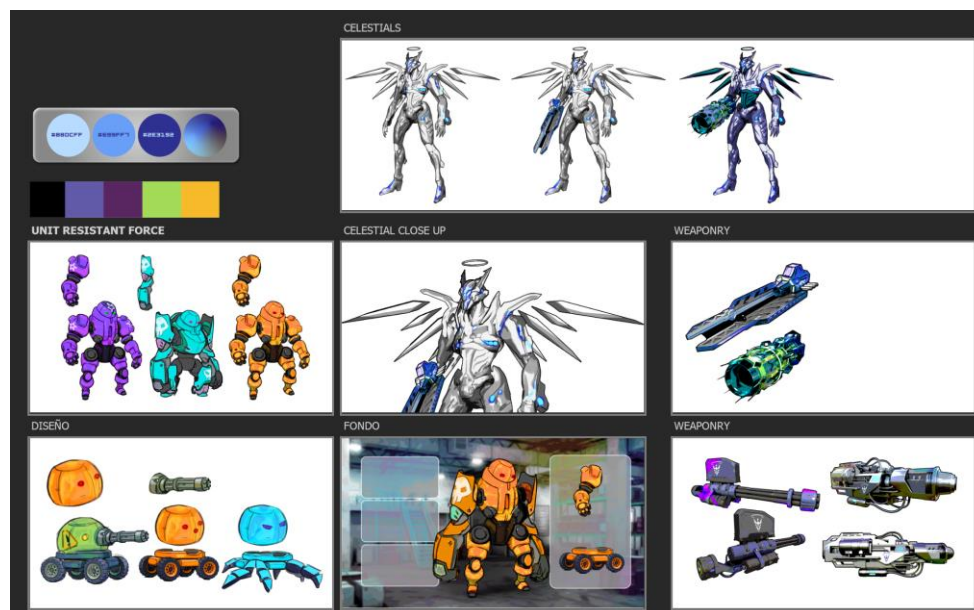


Ilustración 12 Ilustraciones en desarrollo

## Elementos Gráficos



Figura 23 Diseño de cartas y los elementos.

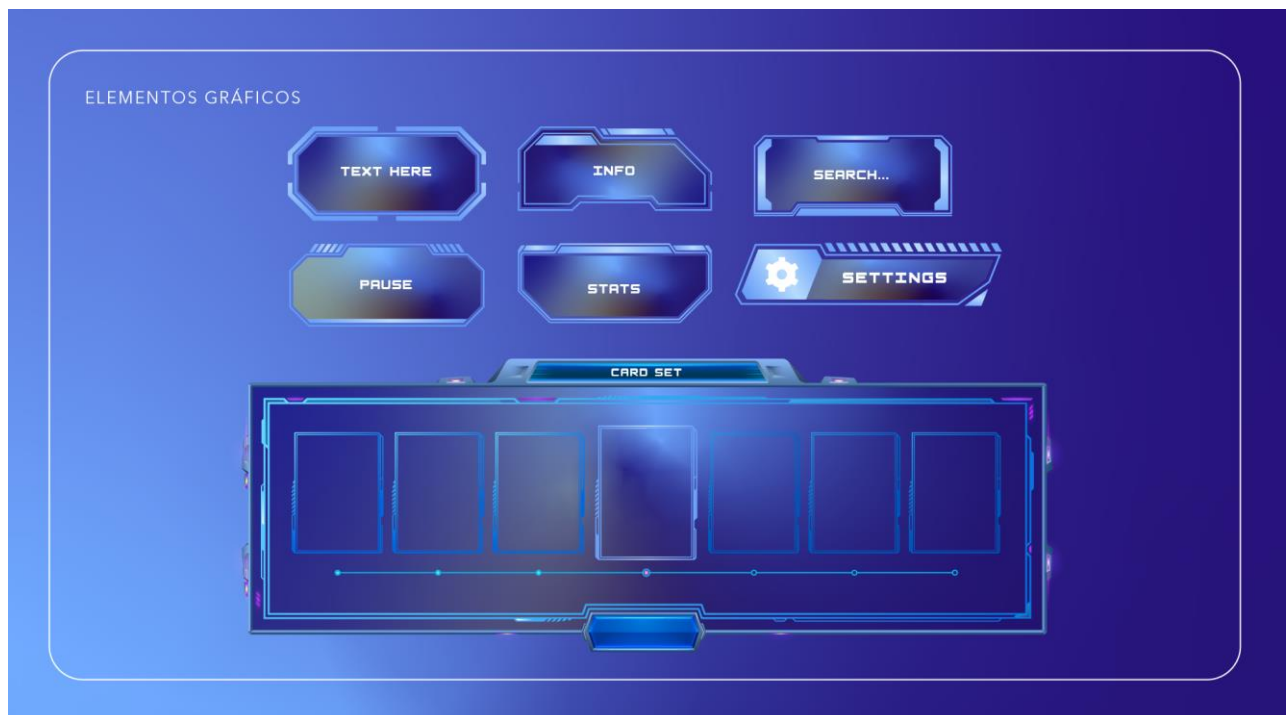


Figura 24 Elementos gráficos

## 4.4 Cronograma de desarrollo

En un proyecto tan grande como el de diseño y desarrollo de marca y arte conceptual, es fundamental realizar un seguimiento del tiempo de ejecución de las diferentes fases del método seleccionado.

Cronograma de Actividades de Proyecto de Graduación											
Proyecto:		Diseño, desarrollo de marca y arte conceptual del videojuego “Celestials”									
Duración de la ejecución del proyecto:		10 semanas									
No.	Actividad	Semanas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Recopilación de información	■	■	■	■	■	■	■			
2	Planteamiento del Problema, Objetivos, Justificación	■	■	■	■						
3	Marco Teórico y Marco Contextual	■	■	■	■	■					
4	Metodología por implementar	■	■	■							
5	Definición de público objetivo	■	■	■	■	■					
6	Diseño de propuestas creativas (Logo, personajes, escenarios, etc.)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7	Estudio de programas de desarrollo a utilizar para gráficos	■	■	■	■						
8	Diseños y artes finales					■	■	■	■	■	■
9	Diagramación del manual de marca							■	■	■	■
10	Preparación de Informe y prototipo		■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabla 2 Cronograma de Actividades de Proyecto de Graduación

## 4.5 Presupuesto requerido

Un presupuesto en un proyecto de diseño y arte conceptual para un videojuego es esencial para una gestión financiera eficiente, la toma de decisiones informadas y la maximización de la rentabilidad. Ayudó a garantizar que los recursos se utilicen de manera efectiva y que el proyecto se desarrolle de manera exitosa dentro de los límites financieros establecidos.

Presupuesto para el Proyecto de Diseño y Arte Conceptual del Videojuego "Celestials"				
3 meses de trabajo a tiempo completo				
Servicio	Producto	Costo unitario	Cantidad	Costo Total
Diseñador gráfico	Manual de Marca	L. 7,000.00	1	L. 10,000.00
	Interfaz de videojuego	L. 5,500.00	Set de elementos gráficos (20+)	
Ilustrador/Artista conceptual	Personajes	L. 1,250	x6	L. 25,500
	Armas	L. 750	x8	
	Ambientes	L. 2,000	x6	
Software	Adobe Suit	\$50 al mes	\$150 (3 meses)	L. 3,750.00
Promoción	STEAM	\$100 (inicial)	N/A	L. 2,500.00
Hardware y equipos	Computadora	L. 25,000	1	L. 30,366.25
	Tableta gráfica	L. 5,366.25	1	
Curso Programa de Desarrollo	Unity: Introducción	\$109.99	N/A	L.9,209.26
	Unity: Networking	\$94.99	N/A	
	Unity: Game Development	\$169.99	N/A	
<b>Total:</b>	<b>L. 81,325.51</b>			

Tabla 3 Presupuesto para el proyecto de diseño y arte conceptual del videojuego "Celestials"

\*Cambio de dólar que se utilizó para los cálculos en la fecha del 23 de septiembre del 2023: L. 24.56

## Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

### 5.1 Conclusiones

En conclusión, el proyecto cuyo objetivo general de atraer la mayor cantidad de audiencia para el videojuego "Celestials" mediante el desarrollo de una identidad visual y narrativa sólida, junto con la creación de la marca, elementos gráficos y arte conceptual, se basó en una estrategia fundamental para aumentar el reconocimiento y éxito del juego. A través de la implementación de una identidad visual coherente y atractiva, se ha sentado la base para lograr un impacto significativo en el mercado de los videojuegos. Al establecer una narrativa visual que refleje la temática y la historia del juego, se ha creado una conexión emocional con los jugadores potenciales, lo que aumenta su interés y compromiso.

El diseño y la marca, junto con una meticulosa atención a los elementos gráficos y al arte conceptual, ayudaron a crear una apariencia distintiva y memorable para "Celestials". Esto no solo aumenta la visibilidad del juego, sino que también lo hace destacar en un mercado competitivo. La coherencia en la aplicación de la identidad visual en todos los aspectos del juego y su promoción es esencial para solidificar el conocimiento de la marca y consolidar su posición en la mente de los jugadores.

Finalmente, el éxito de "Celestials" dependerá en gran medida de su capacidad para atraer y mantener una audiencia comprometida por medio de mecánicas de jugabilidad, pero con una identidad visual y una narración sólida, respaldadas por un diseño de marca eficaz, gráficos atractivos y un arte conceptual cautivador, su reconocimiento solo crecerá, a medida que se avance en la implementación de estos elementos proporcionados, se espera que el juego aumente en reconocimiento, atraiga una audiencia y prospere en el competitivo mundo de los videojuegos.

## 5.2 Recomendaciones

### 5.2.1. Definir la identidad visual de un videojuego

Para poder definir la identidad visual de una marca, en especial la de un videojuego los siguientes puntos son las recomendaciones por seguir:

*Investigación y análisis de mercado:* Antes de definir la identidad visual, realizar una investigación exhaustiva del mercado de videojuegos y de la competencia son movimientos claves a la hora de comenzar un diseño. Identificar tendencias visuales, estilos populares y lo que funciona en juegos similares.

*Establecer una narrativa visual:* Definir una narrativa visual que refleje la temática y la historia del juego. ¿Es un juego espacial, de fantasía, futurista, medieval, etc.? Esta narrativa debe guiar la elección de colores, tipografía y elementos gráficos.

*Creación de un moodboard<sup>26</sup>:* Crear un moodboard que reúna imágenes, colores y ejemplos visuales que inspiren la identidad visual que se desean para el juego. Esto ayudará a visualizar la dirección creativa y mantener la esencia de lo que se quiere transmitir.

*Diseño de logo y elementos visuales:* Desarrollar un logotipo atractivo, distintivo y otros diseños visuales clave que representen el juego. Asegurarse de que estos elementos reflejen la narrativa es de suma importancia, ya que los jugadores pueden distraerse por la incoherencia entre elementos creados.

### 5.2.2. Desarrollar todo el material gráfico y visual de acuerdo con la identidad visual definida.

*Instrucciones para la identificación visual:* Crear un manual de identidad visual que detalle las pautas de diseño, los colores, la tipografía, iconografía y el estilo visual que se aplicarán en todas las ilustraciones del juego.

*Equipo de diseño cohesivo:* Asegurarse que todos los miembros del equipo de diseño y desarrollo estén alineados con la identidad visual definida. Esto garantizará la coherencia en todos los elementos visuales.

---

<sup>26</sup> Tableros de inspiración, son una representación visual que consiste en un collage con imágenes, ilustraciones, texturas, colores y textos

*Diseño de personajes y trama:* Desarrollar diseños de personajes, escenarios y elementos de juego consistentes con la temática establecida. Estos elementos deben ser visualmente atractivos y coherentes con la historia visual.

*Bocetos, pruebas, y prototipos continuos:* Realizar bocetos iniciales, pruebas y revisiones continuas garantizan que los diseños y artes cumplan con las pautas de los programas utilizados para el desarrollo del juego y permanezcan de alta calidad.

Cuando se realizan pruebas se evitan muchos problemas como recrear diseños y elementos, lo que permite avanzar de una manera rápida y efectiva.

### **5.2.3. Atraer potenciales jugadores a través del diseño de contenido promocional.**

*Redes sociales y sitios web:* Utilizar las redes sociales y un sitio web dedicado a los videojuegos para promocionar contenido visual atractivo, como avances, imágenes y arte conceptual, mantienen una presencia activa en línea. STEAM es una plataforma ideal para lograr este objetivo.

*Colaboraciones y eventos:* Colaborar con gamers de la industria de los videojuegos y participar en eventos para promocionar el juego. Asegurándose de que estos esfuerzos también reflejen la identidad visual del videojuego.

*Feedback<sup>27</sup> de la comunidad:* Escuchar atentamente los comentarios de la comunidad de jugadores y realizar ajustes en las áreas de las cuales hablan según sea necesario.

Siguiendo estas recomendaciones, podrán definir una sólida identidad visual para proyecto, desarrollar material gráfico coherente y atractivo, y atraer potenciales jugadores a través de todo lo mencionado. Hay que recordar que la coherencia y la calidad son clave para el éxito en este proceso.

---

<sup>27</sup> Manifestación de una opinión, en la demostración de un punto de vista o incluso, en el análisis de algo.

Para la institución establecida, es necesario tener un consejo de asesores dedicado a los estudiantes y monitorear periódicamente los proyectos y prácticas para tener un proyecto de calidad. Se le agradece sinceramente a la Lic. Ingrid Cardona por su excelente apoyo y asesoramiento durante todas las semanas del proyecto. Idealmente contar con más docentes como la licenciada que apoyen haría el proceso más organizado, el alto número de estudiantes graduándose con solamente un asesor presenta problemas de tiempo y organización adecuada.

A los futuros estudiantes de proyecto, atreverse a realizar algo nuevo siempre será una decisión difícil, pero con alta recompensa, ser creativo, irse por lo que usualmente no se realiza no es una decisión por tomar ligeramente, dicho esto, decidir una metodología de diseño antes de comenzar es indispensable para un desarrollo fluido y organizado. Realizar investigaciones en distintas áreas otorga muchas perspectivas para contextualizar ideas y desarrollarlas de manera eficaz.

## Bibliografía

- Cortes, J. A. (2012, July 15). *Arte conceptual*. Universidad de Morelia. <https://www.udemorelia.edu.mx/arte-conceptual/#:~:text=El%20arte%20conceptual%2C%20tambi%C3%A9n%20conocido,que%20la%20obra%20se%20cre%C3%B3>
- Pérez, S. Y. (2017, 29 octubre). ¡Aventura! El misterio de la Ciudad Blanca estará en un videojuego. *www.elheraldo.hn*. <https://www.elheraldo.hn/honduras/aventura-el-misterio-de-la-ciudad-blanca-estara-en-un-videojuego-JWEH1120911#image-1>
- Universia. (2021, 30 noviembre). *Las mejores plataformas para publicar tus videojuegos*. Recuperado 5 de agosto de 2023, de <https://www.universia.net/es/actualidad/habilidades/las-mejores-plataformas-para-publicar-tus-videojuegos.html>
- Pérez, L. (2021). Guía para construir la identidad visual de tu empresa con las mejores prácticas. *Rock Content - ES*. <https://rockcontent.com/es/blog/identidad-visual/#:~:text=La%20identidad%20visual%20conduce%20al,los%20productos%20o%20servicios%20ofrecidos>.
- Grimal, M. (2022). Qué es Mecha en el anime: Te lo explicamos - Buen cosplay. *Buen Cosplay*. <https://buencosplay.com/anime-y-manga/que-es-mecha-en-anime>
- De Frutos, A. M. (2018, 10 noviembre). ¿Qué es Mecha y en qué consiste? *Computer Hoy*. <https://computerhoy.com/noticias/tecnologia/que-es-mecha-que-consiste-326839>
- Admin. (2023). La historia del anime. *Pop tv*. <https://poptv.orange.es/curiosidades/la-historia-del-anime/>

- Gascó, T. (2019, 11 abril). *Cultura gamer | ¿Qué significa cultura gamer? | Videojuegos*. Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/cultura-gamer>
- Rededuca. (2023, 25 julio). *¿Qué es la educación STEAM? el enfoque educativo del siglo XXI*. <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/educacion-steam#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20STEAM%20surge%20de,%20Ingenier%C3%ADa%20Artes%20y%20Matem%C3%A1ticas>.
- Colaboradores de Wikipedia. (2023). Steam. *Wikipedia, la enciclopedia libre*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Steam>
- Solano, E. A. (2020, 4 noviembre). *¿Qué es un videojuego? Definición y características - Panda cinemático*. Panda Cinemático. <https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>
- Significados. (2015). Significado de interfaz. *Significados*. <https://www.significados.com/interfaz/>
- Universidad Europea. (2023). Diferencias entre 3D y 2D: ¿Cuáles son? *Universidad Europea*. <https://universidadeuropea.com/blog/diferencias-entre-3d-2d/#:~:text=Cuando%20se%20habla%20de%20im%C3%A1genes,un%20mayor%20grado%20de%20realismo>.
- Vera, E. Alimenta tu Mente. (2023). *¿Qué es el steampunk? origen y actualidad*. *culturizando.com | Alimenta tu Mente*. <https://culturizando.com/que-es-el-steampunk/>

- Sombreado plano, una completa guía especializada | Adobe. (s. f.).  
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/cel-shading.html#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20E2%80%9Csombreado%20plano%20%80%9D%20es,para%20hacer%20los%20dibujos%20animados.>
- *Definición de «Steam»*. (2018). GamerDic.  
[https://www.devuego.es/gamerdic/termino/steam#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20steam%20\(vapor\),distintas%20herramientas%20sociales%20de%20comunidad.](https://www.devuego.es/gamerdic/termino/steam#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20steam%20(vapor),distintas%20herramientas%20sociales%20de%20comunidad.)
- Unity (2016). *Unity - Manual: Flujo de trabajo de los assets (Asset workflow)*.  
<https://docs.unity3d.com/es/530/Manual/AssetWorkflow.html#:~:text=Un%20asset%20es%20una%20representaci%C3%B3n,de%20archivos%20que%20Unity%20soporta.>
- Asale, R.-. (s. f.). *Celestial | Diccionario de la Lengua Española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/celestial>
- Gascó, T. (2019b, abril 12). *Gamer | ¿Qué significa gamer? | Diccionario de videojuegos*. Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/gamer>
- Colaboradores de Wikipedia. (2023b). Mecha (ciencia ficción). *Wikipedia, la enciclopedia libre*.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Mecha\\_\(ciencia\\_ficci%C3%B3n\)#:~:text=Mecha%20original,=  
Mecha%20en%20el&text=En%20los%20primeros%20animes%2C%20el,fusionabilidad%2C%20incrementando%20as%C3%AD%20sus%20capacidades.](https://es.wikipedia.org/wiki/Mecha_(ciencia_ficci%C3%B3n)#:~:text=Mecha%20original,=Mecha%20en%20el&text=En%20los%20primeros%20animes%2C%20el,fusionabilidad%2C%20incrementando%20as%C3%AD%20sus%20capacidades.)

- *Deck, bag, and pool building | Board Game Mechanic | BoardGameGeek.* (2016). BGG. <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2664/deck-bag-and-pool-building>
- Salazar, B. (2020, 16 julio). *¿Qué es el cyberpunk? | Código Espaguetei. Código Espaguetei.* <https://codigoespaguetei.com/noticias/cultura/que-es-cyberpunk-significado/>
- Salud Madrid (2023, 1 marzo). *¿Qué es el plasma? Centro de Transfusión.* <https://www.comunidad.madrid/hospital/centrodetransfucion/ciudadanos/es-plasma#:~:text=El%20plasma%20es%20el%20componente,buen%20funcionamiento%20de%20nuestro%20organismo.>
- Cervera, I. (2019, 23 abril). *Asset | ¿Qué significa asset? | ¿Qué son los assets de un juego? Geekno.* <https://www.geekno.com/glosario/asset>
- Coderhouse. (2023, 18 julio). *Coderhouse | Aprendé haciendo. Coderhouse.* <https://latam.coderhouse.com/blog/que-es-ilustracion-digital-usos-tipos-como-estudiar>
- *Jupiter Moons: Mecha.* (2023, 16 febrero). Softonic. <https://jupiter-moons-mecha.softonic.com/>
- González, S. (2020, 17 agosto). *An Lisis Slay the Spire, delicioso juego de cartas + Roguelike (PC, Switch, Android, Xbox One, iPhone, PS4).* <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/slay-the-spire/48180#p-13>
- Vandal. (2020, 17 agosto). *An Lisis Slay the Spire, delicioso juego de cartas + Roguelike (PC, Switch, Android, Xbox One, iPhone, PS4).* <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/slay-the-spire/48180#p-13>
- Ramos, A. J. (2021). *Conoce los 12 arquetipos de marca, cómo influyen en su posicionamiento y cuál se encaja mejor con tu empresa. Rock Content - ES.* <https://rockcontent.com/es/blog/arquetipos-de-marca/>
- Inába, S. (2023). *Qué es una línea gráfica y cuáles elementos la componen. Soluciones Inába.* <https://www.inabaweb.com/que-es-una-linea-grafica-y-cuales-elementos-la-componen/>

- Café, B. I. C. (2020). Elementos que componen la línea gráfica | Ideas con café. *Ideas Con Café* › *Agencia de Marketing Digital en Guatemala*. <https://ideasconcafe.com/elementos-que-componen-la-linea-grafica/>
- Shopify, Autor invitado (2022, 7 mayo). *¿Qué es un moodboard, para qué sirve y cómo se hace?* Shopify. <https://www.shopify.com/es/blog/que-es-un-moodboard#:~:text=pues%20muy%20f%C3%A1cil%2C%20los%20moodboards,pensamiento%20sobre%20un%20tema%20determinado.>

## Glosario

### **Celestials:**

*Celestials en inglés o Celestiales en español.*

Según, Real Academia Española (s.f.):

“Perteneiente o relativo al cielo, considerado como la mansión eterna de los bienaventurados.”

### **Gamer:**

Gamer, traducido directamente al castellano, significa jugador de videojuegos, por lo que un gamer es una persona que se dedica su tiempo (libre o no) a jugar a los videojuegos.

Buscando una definición de gamer mucho más completa, un gamer es todo aquel que controla el mundo de los videojuegos porque es su hobby por excelencia, e incluso en algunos casos puede ser considerada como un trabajo, ya que hay gamers profesionales que dedican su tiempo completo a ello. (Gascó, 2019)

### **Mecha:**

Es un tipo de robot o vehículo mecanizado que debe ser tripulado por un piloto humano para su activación, y que cuenta con una serie de características distintivas, como armas o poderes especiales e incluso la fusionabilidad, incrementando así sus capacidades.

(Wikipedia, 2023)

### **Anime:**

Género de animación de origen japonés que se caracteriza por un grafismo crudo y argumentos que frecuentemente tratan temas fantásticos o futuristas.

### **Interfaz:**

Como interfaz designamos, en informática, la conexión física y funcional que se establece entre dos aparatos, dispositivos o sistemas que funcionan independientemente uno del otro.

En este sentido, la comunicación entre un ser humano y una computadora se realiza por medio de una interfaz. La palabra interfaz, como tal, proviene del inglés *interface*, que significa ‘superficie de contacto’. (Significados, 2015)

**Assets:**

Un asset es una representación de cualquier ítem que puede ser utilizado en su juego o proyecto. Un asset podría venir de un archivo creado afuera de Unity, tal como un modelo 3D, un archivo de audio, una imagen, o cualquiera de los otros tipos de archivos que Unity o programas de desarrollo de juegos soportan. (Unity, 2016)

**Steampunk:**

Un subgénero de la ciencia ficción que incorpora tecnología retrofuturista y una estética inspirada en la maquinaria industrial a vapor del siglo XIX. (Vera, 2023)

**Cellshading:**

Según, Adobe (s.f.): El efecto le da un aspecto más irregular, lo que crea la sensación de que la imagen se ha dibujado a mano en lugar de haberse hecho con un software. El término “sombreado plano” es la traducción que recibe del inglés “cellshading”, el nombre que se le puso a la técnica que antiguamente usaba el celuloide para hacer los dibujos animados.

**Steam:**

Plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por VALVE Corporation, que permite, además de la compra de videojuegos online en formato digital, la interacción entre los usuarios mediante distintas herramientas sociales de comunidad. (*Definición de «Steam»*, 2018)

**Ciberpunk:**

El ciberpunk nos presenta el concepto de una sociedad tecnológicamente superdesarrollada en la que los dispositivos electrónicos se han insertado en todos los ámbitos de la vida (desde el funcionamiento del cuerpo hasta el del dinero) y lo mezcla con tramas sobre los sectores más marginados, como delincuentes, hackers o traficantes de drogas. (Salazar, 2020)

**Plasma:**

El plasma es el componente líquido de la sangre en el que están suspendidos los glóbulos rojos, los leucocitos y las plaquetas. Está formado en un 90% por agua, además de sales minerales y proteínas necesarias para el buen funcionamiento de nuestro organismo. (Salud Madrid, 2023)

*\*En el juego esta palabra es utilizada para referirse a la energía del robot para funcionar.*

**Retrofuturismo:**

El retrofuturismo es un movimiento creativo que se centra en la visión del futuro desde el pasado. Se caracteriza por una mezcla de elementos retro con materiales y tecnología de vanguardia. La era espacial llegó con el primer viaje a la luna y las naves espaciales. Todos estos nuevos elementos marcaron un antes y un después en nuestra forma de pensar, creando una imagen, mezclada con elementos tecnológicos.

**Sprites:**

Son un conjunto de imágenes que representa un personaje u objeto (o una parte de ellos) de manera gráfica y que se utiliza para poder crear cualquier efecto de movimiento o para cambiar su estado o posición en la escena.

**Rejugabilidad:**

Término usado en videojuegos y juegos de mesa para describir el potencial que tiene un título de seguir siendo jugado después de que se termine la primera vez.

**Moodboards:**

Los moodboards o tableros de inspiración, son una representación visual que consiste en un collage con imágenes, ilustraciones, texturas, colores y textos que tienen como objetivo transmitir una idea general o un pensamiento sobre un tema determinado. (Shopify, 2022)

## Anexos



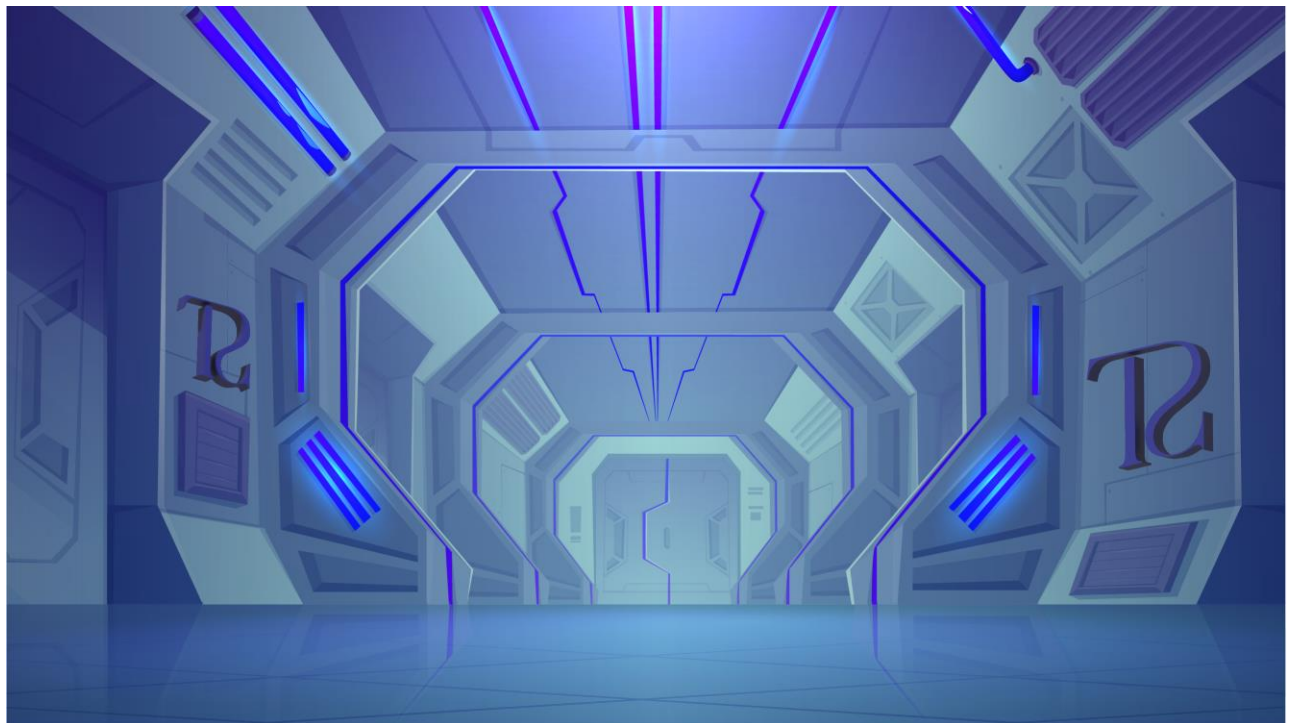
Anexo 1 Logo y versiones



Anexo 2 Diseño de carta aceptado e interfaz de juego



Anexo 3 Elementos de interfaz



Anexo 4 Ambiente de Unit Resistant Force Sede



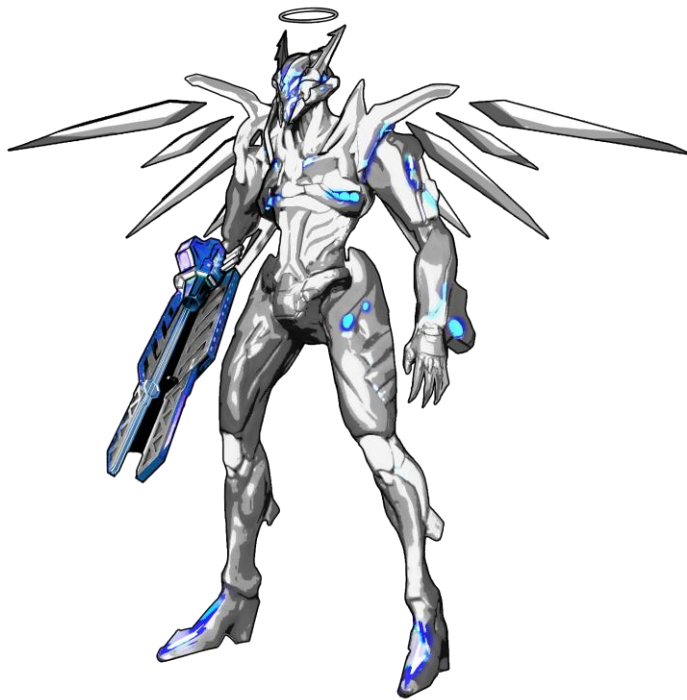
Anexo 5 Cabina de Unit Resistant Force



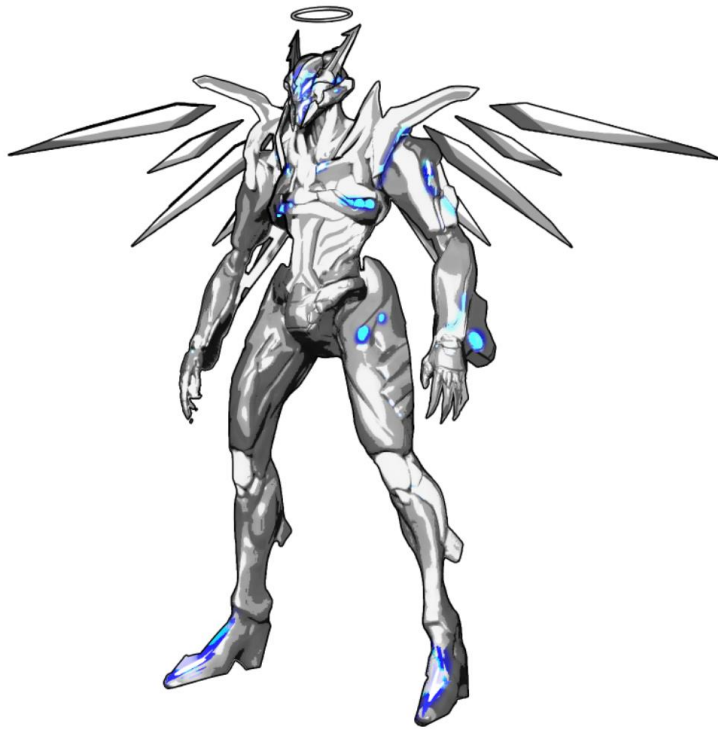
Anexo 6 Garaje de personalización



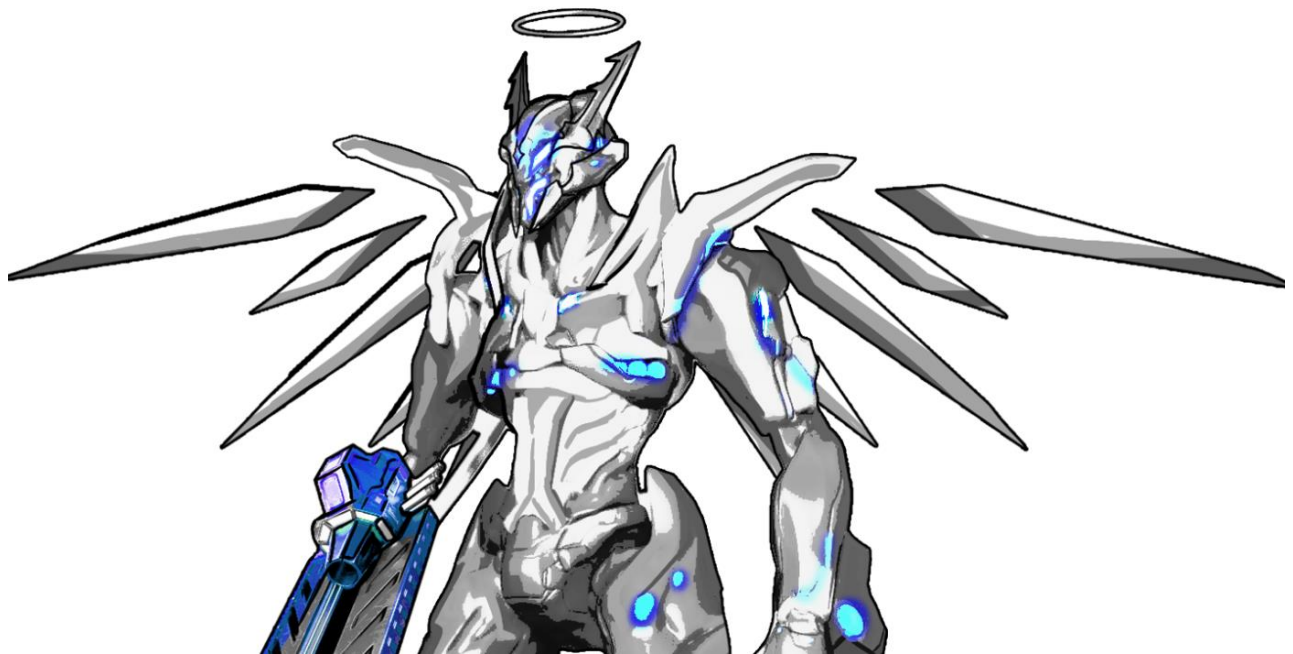
Anexo 7 Ambiente de pantalla cargando



Anexo 8 Celestial



*Anexo 9 Celestial 00*



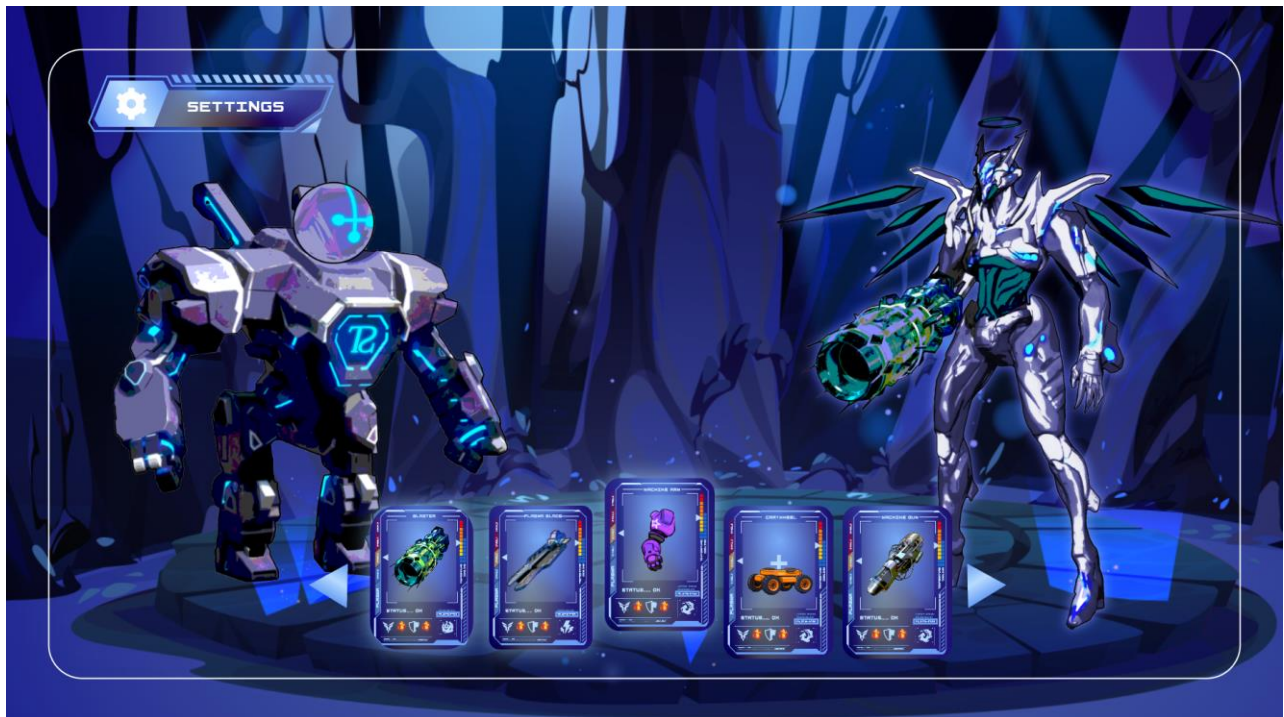
*Anexo 10 Detalles de Celestial*



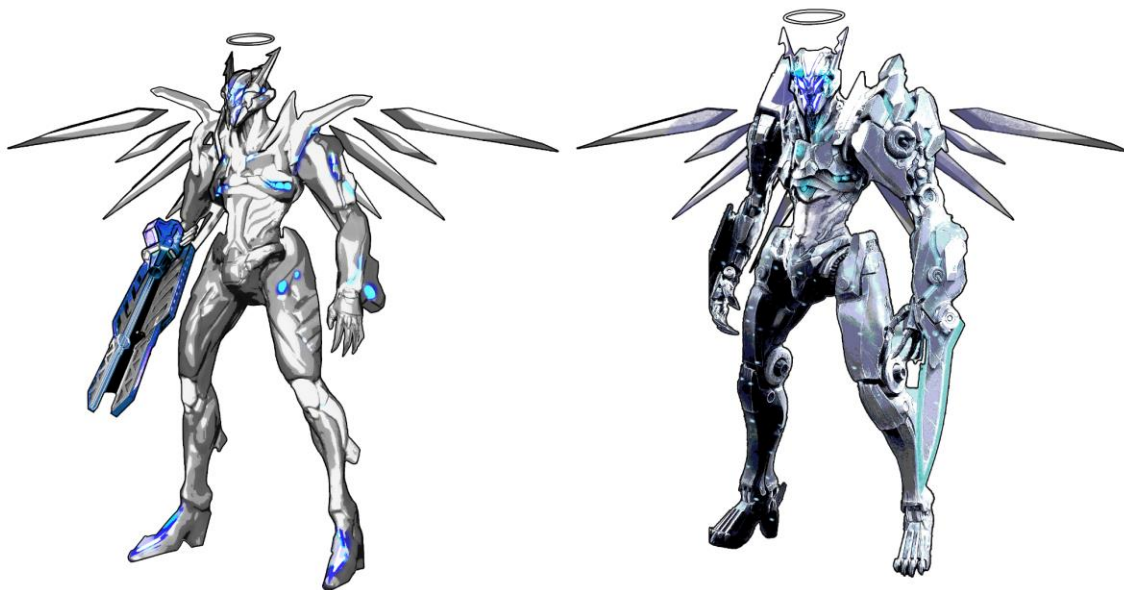
Anexo 11 Celestial X



Anexo 12 Dibujos iniciales de Unit Resistant Force



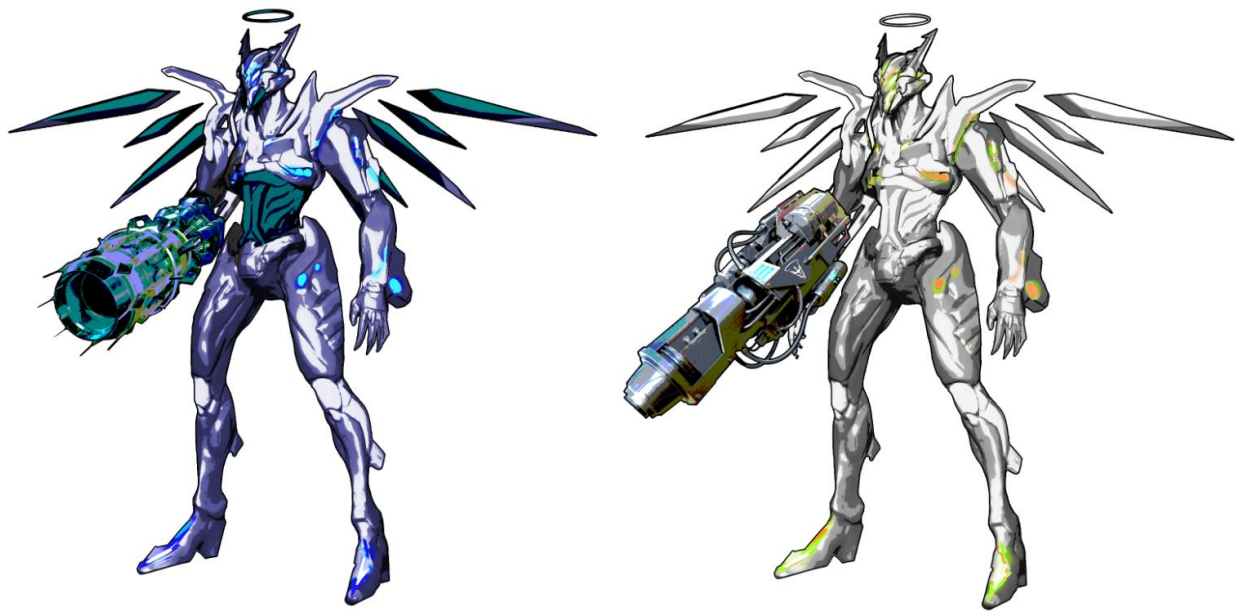
Anexo 13 Modo de batalla



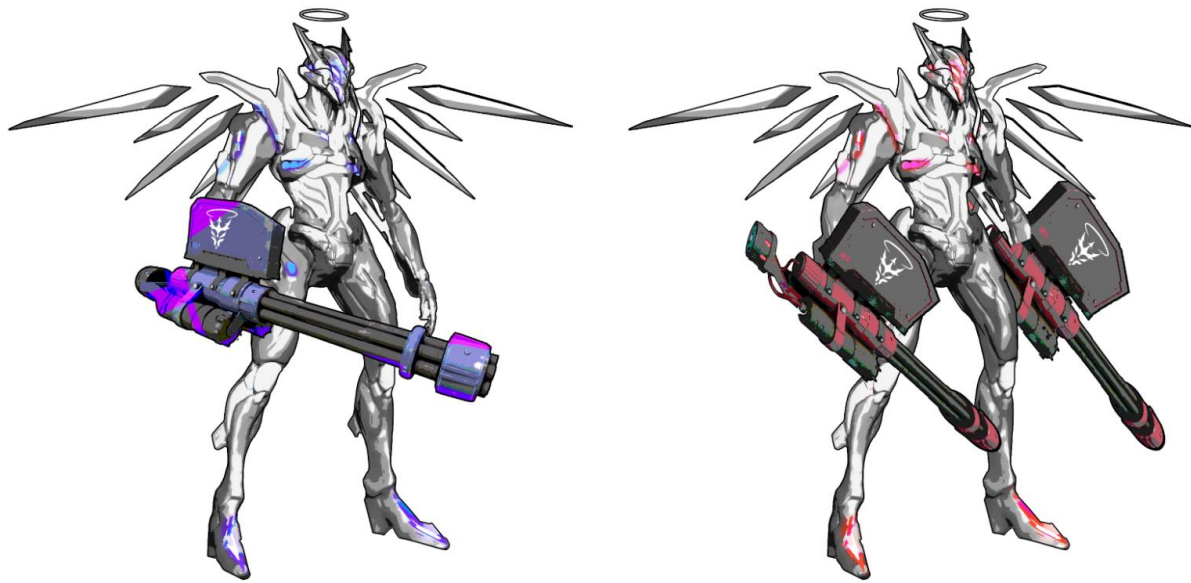
Anexo 14 Simplificación de Celestial / Diseño inicial



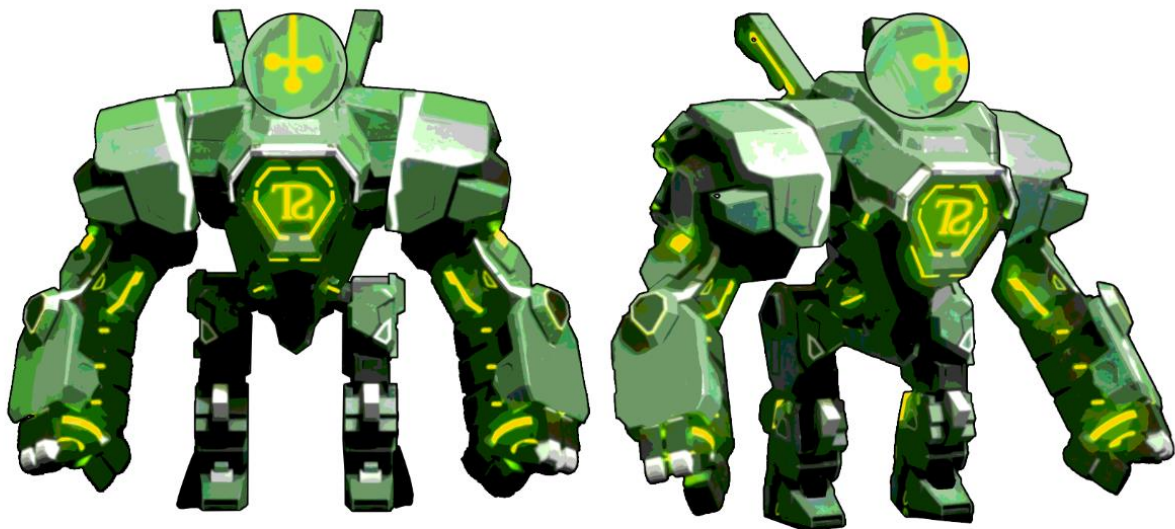
Anexo 15 Diseño final de Unit Resistant Force – Unit 00



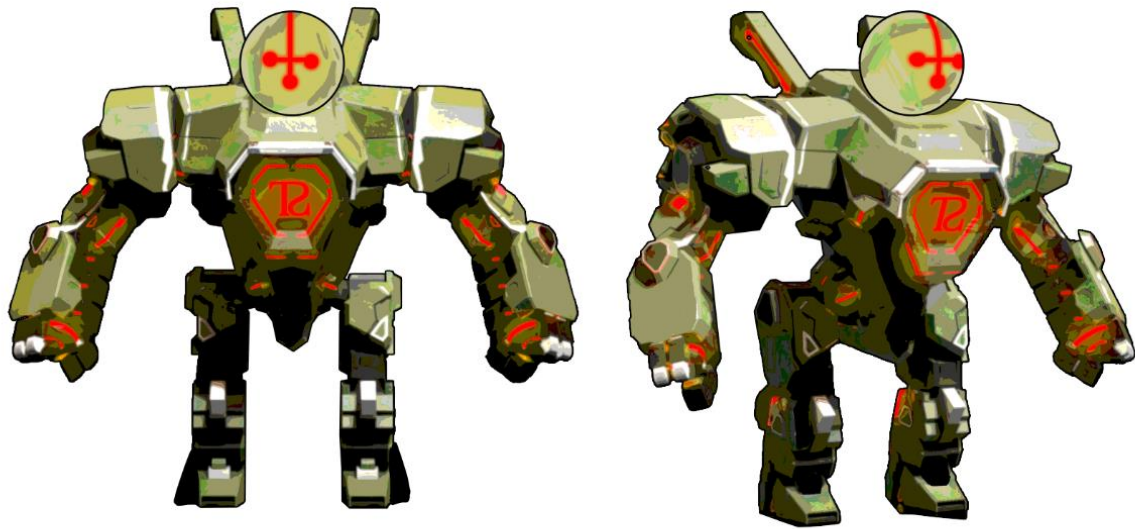
Anexo 16 Celestials X1 y X2



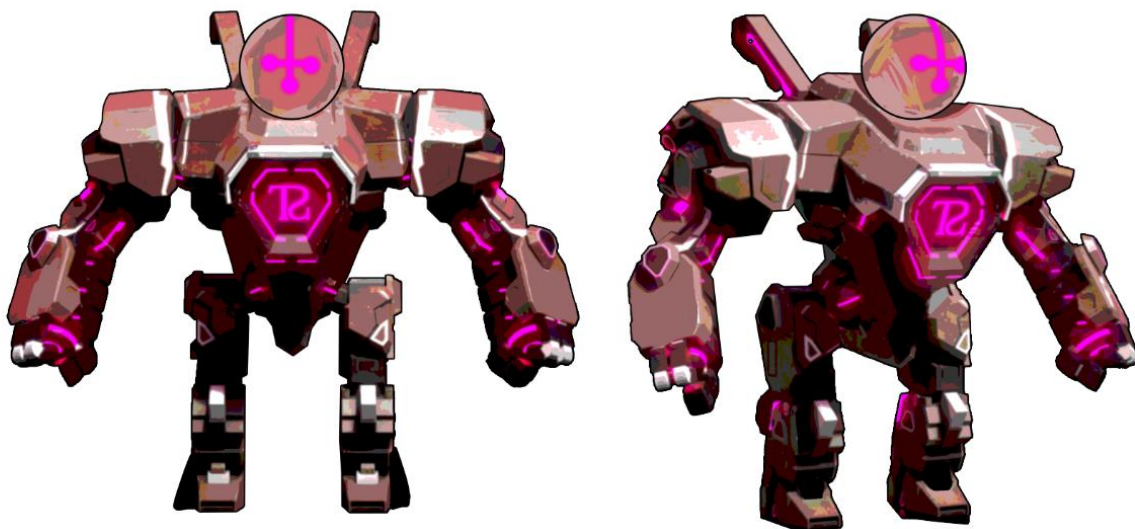
Anexo 17 Celestials Z1 y Z2



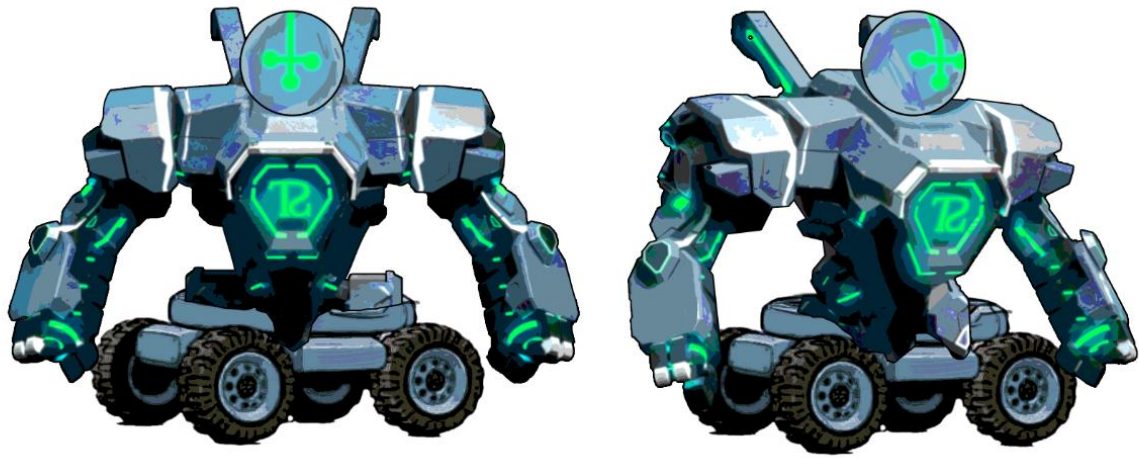
Anexo 18 Unit 01



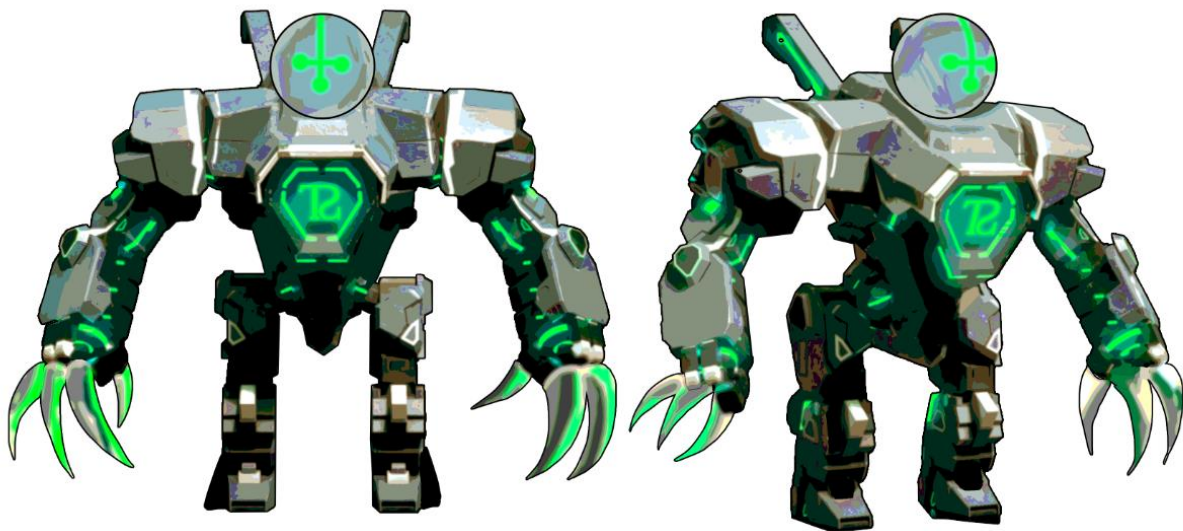
Anexo 19 Unit 02



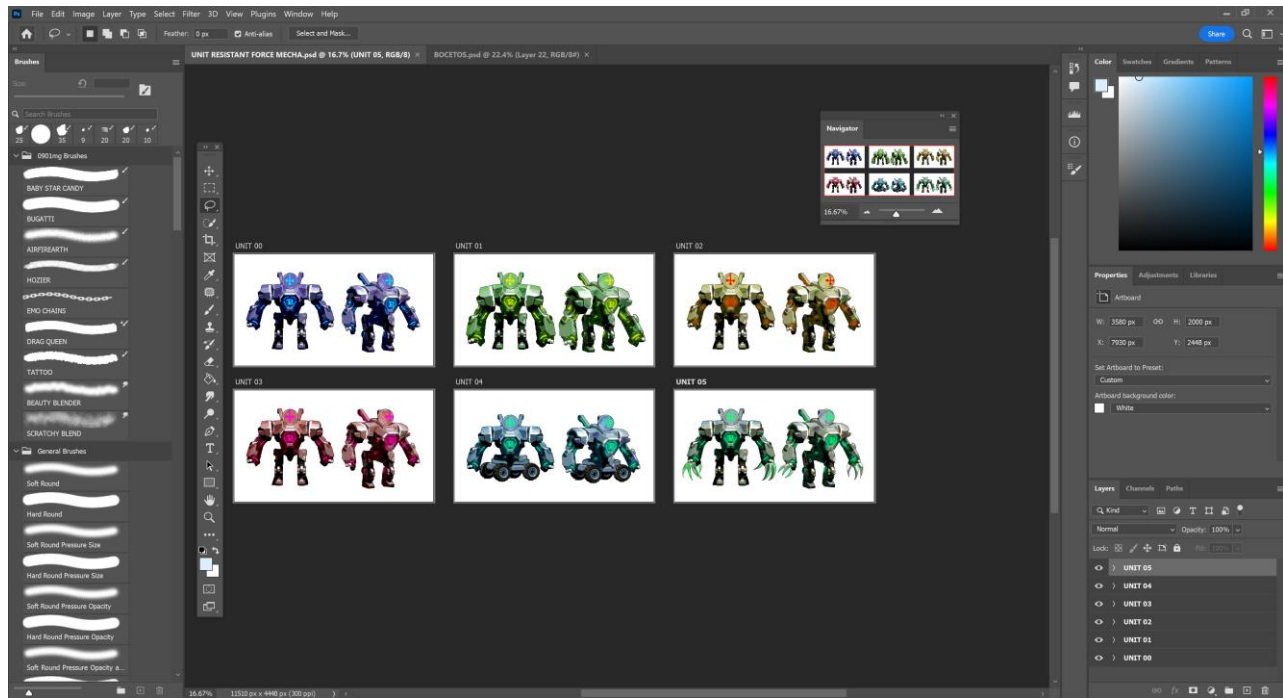
Anexo 20 Unit 03



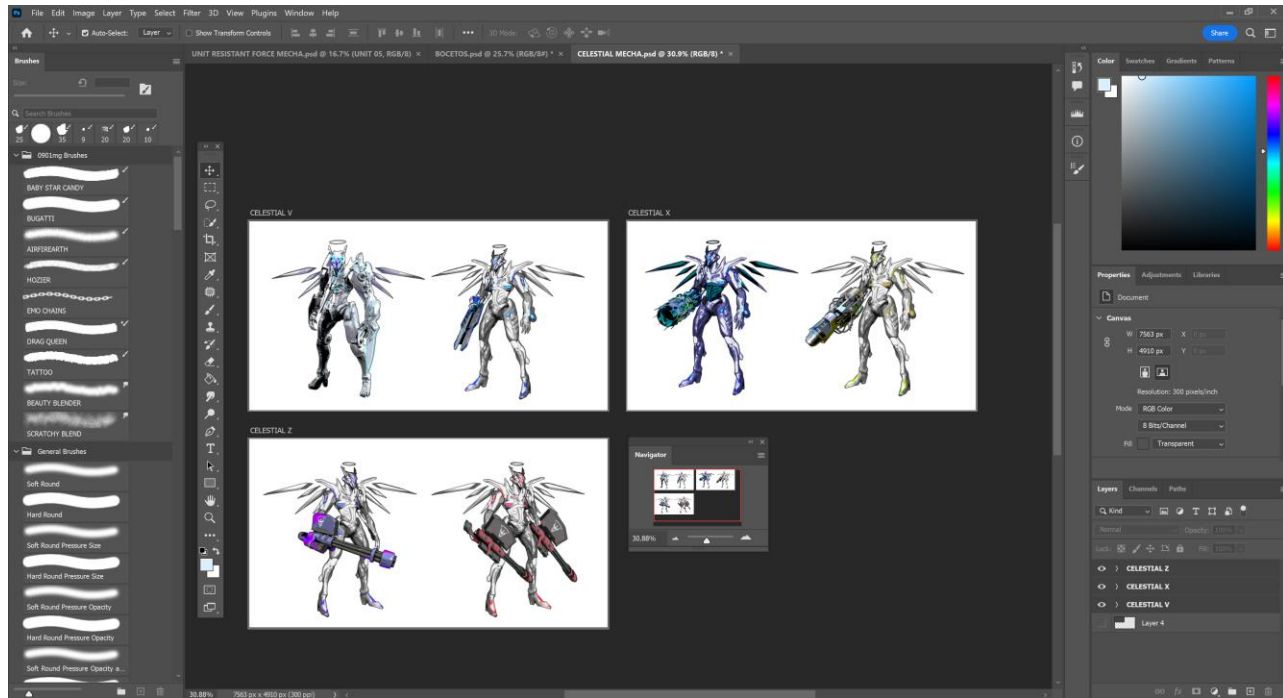
Anexo 21 Unit 02



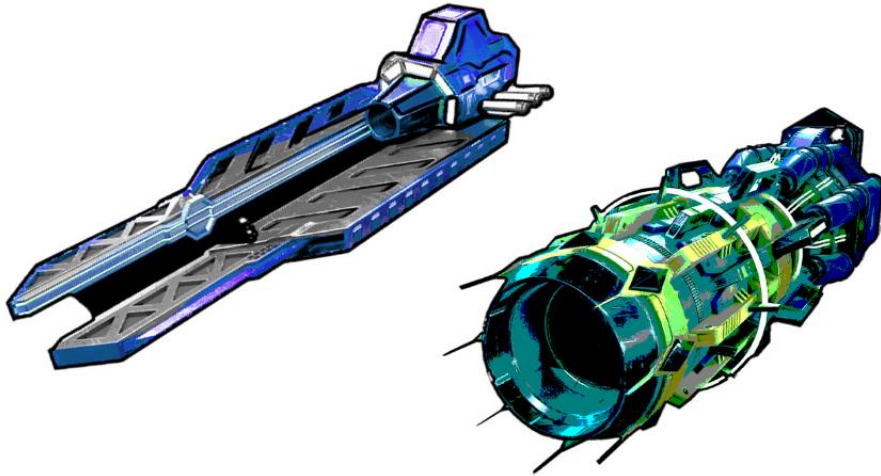
Anexo 22 Unit 05



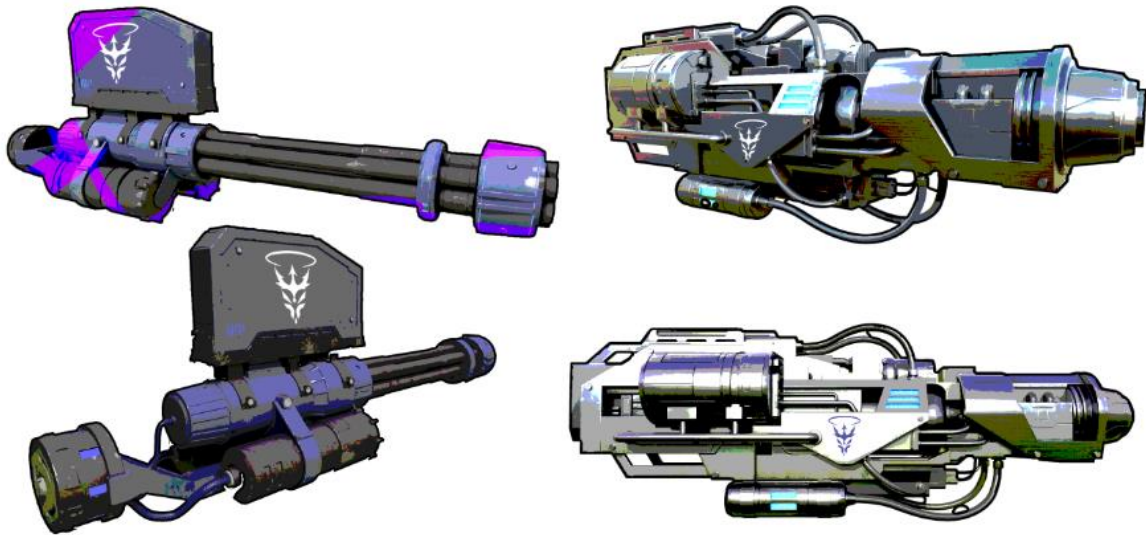
Anexo 23 Mesa de trabajo de Unit Resistant Force



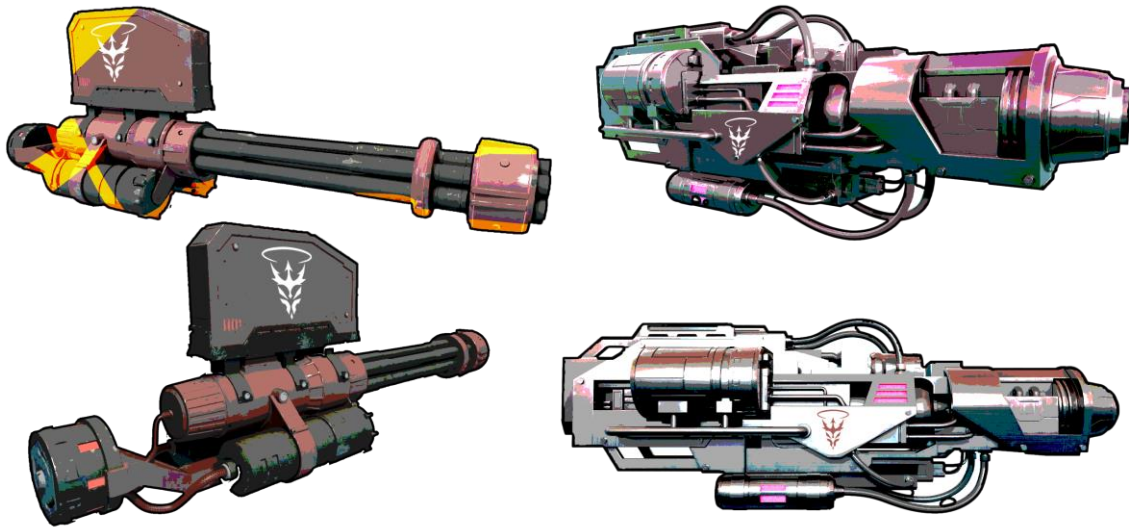
Anexo 24 Mesa de trabajo de Celestials



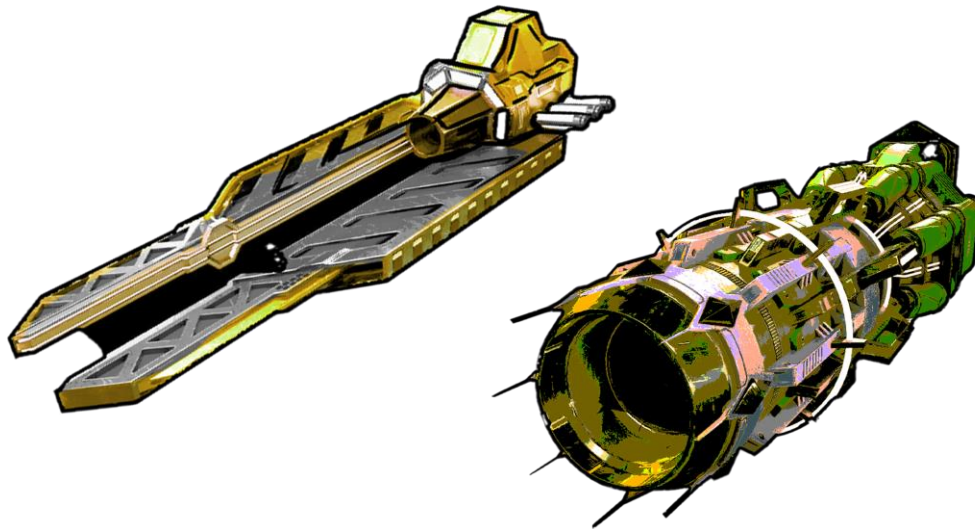
Anexo 25 Armas 1 (Plasma Blade / Blaster)



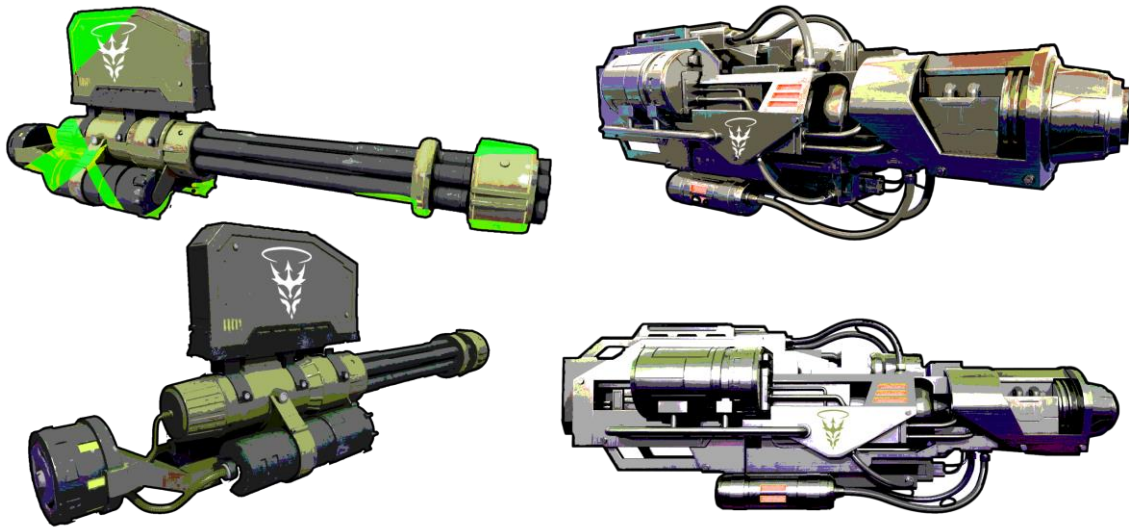
Anexo 26 Armas 2 (Cannon / Machine Gun / Plasma Gun)



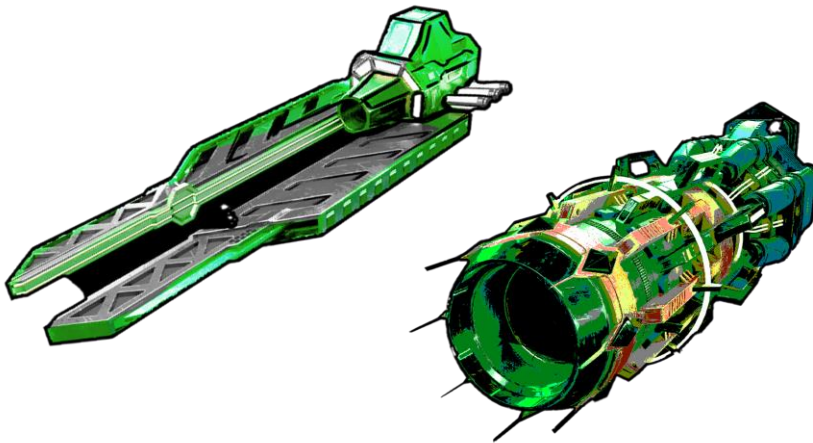
Anexo 27 Armas variación de color



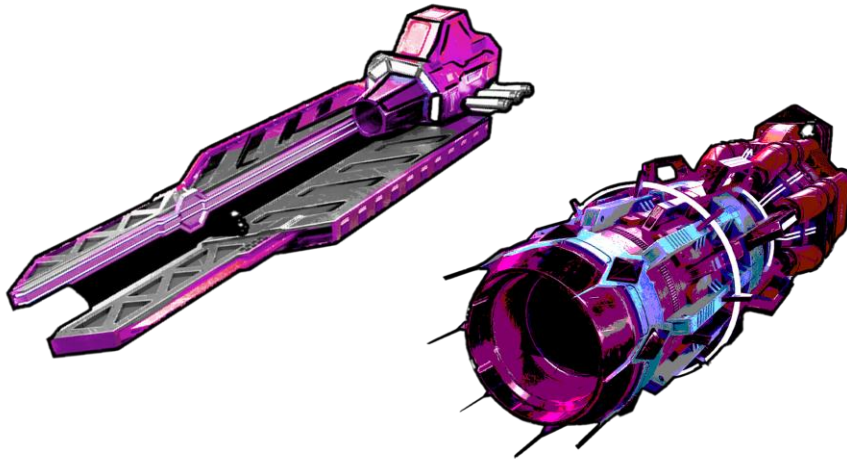
Anexo 28 Armas variación de color



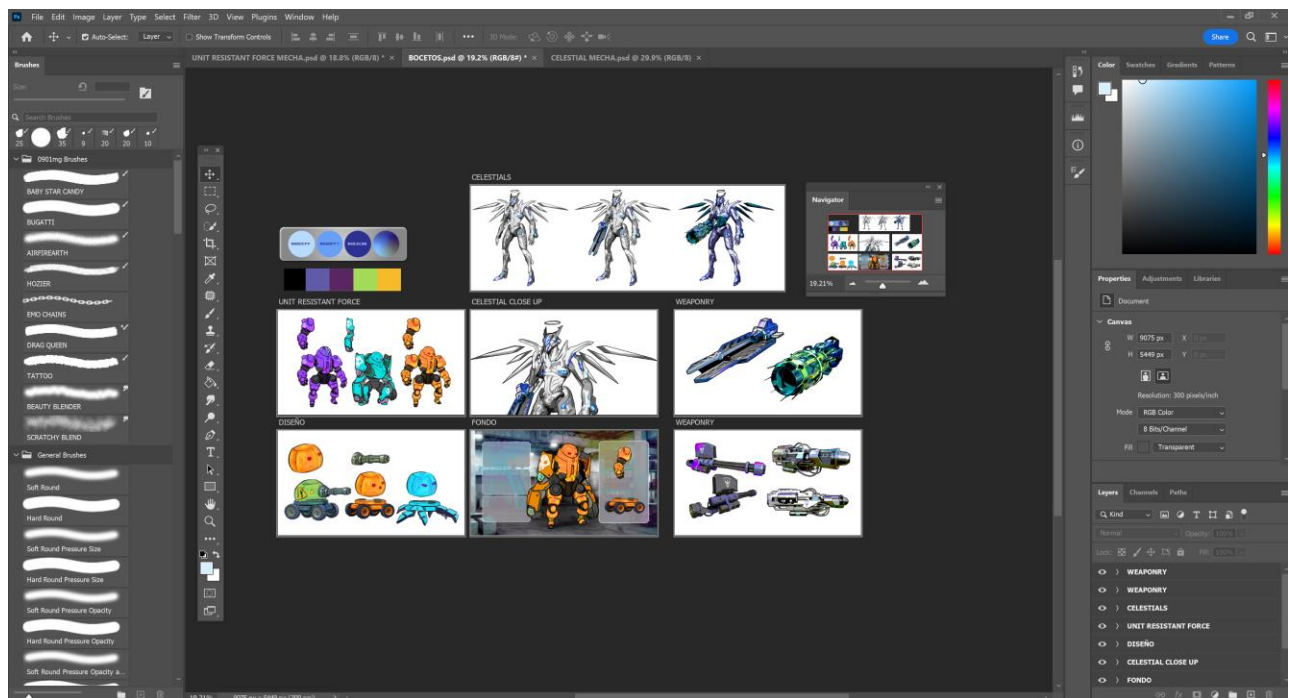
Anexo 29 Armas variación de color



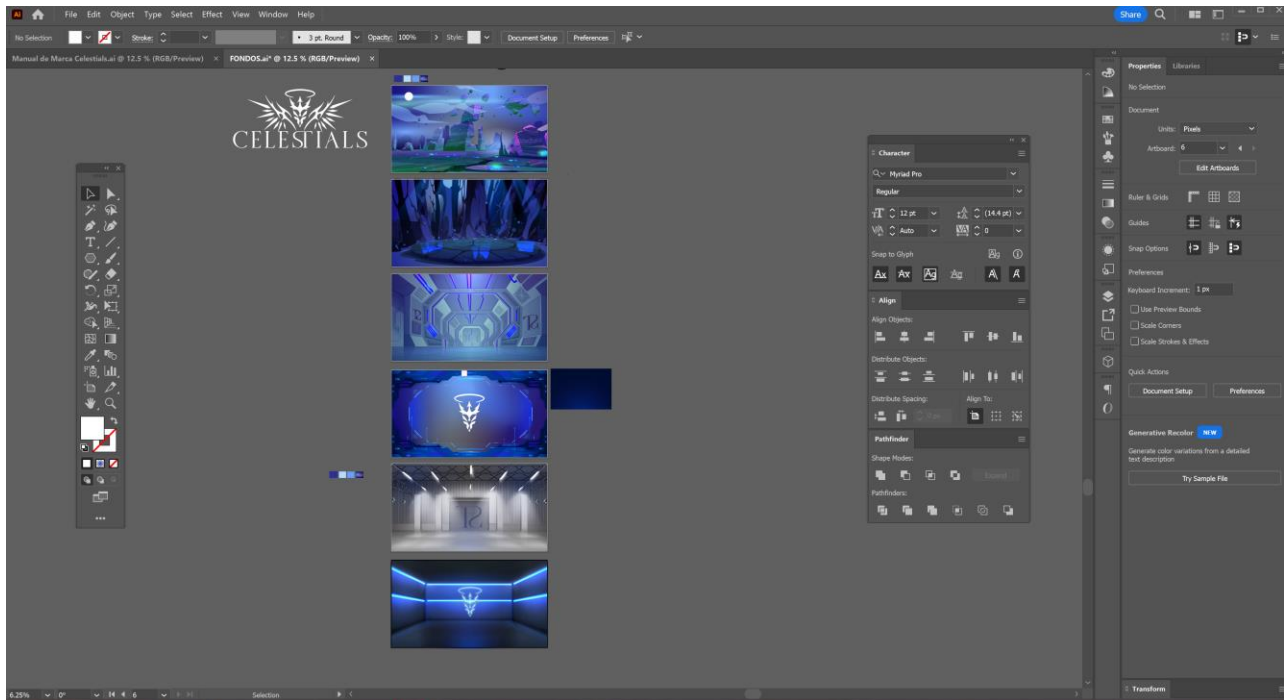
Anexo 30 Armas variación de color



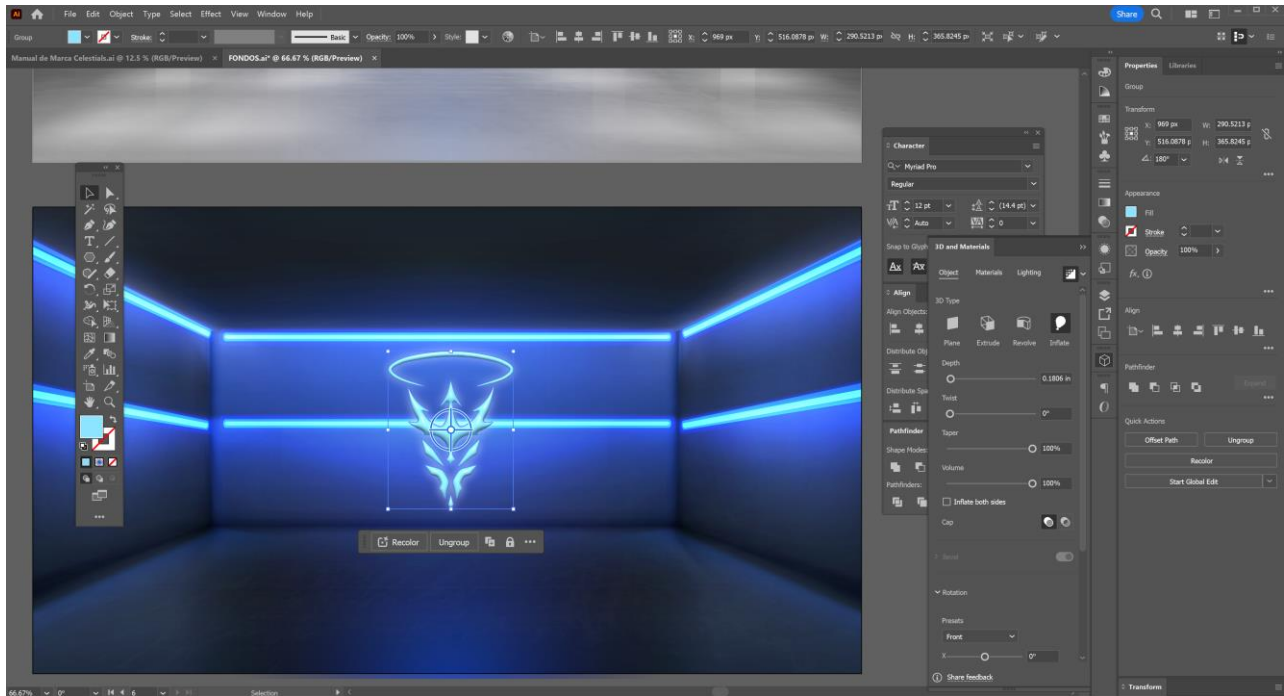
Anexo 31 Armas variación de color



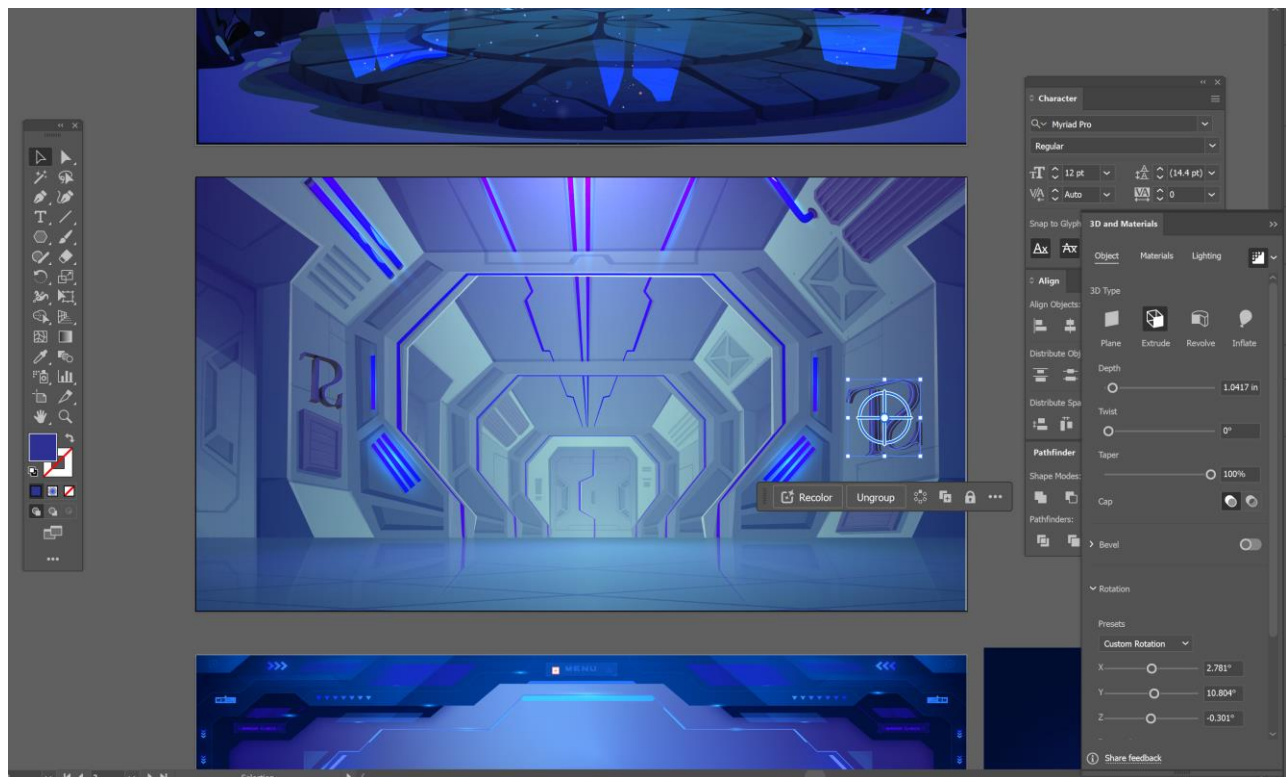
Anexo 32 Mesa de trabajo de armas y bocetos iniciales



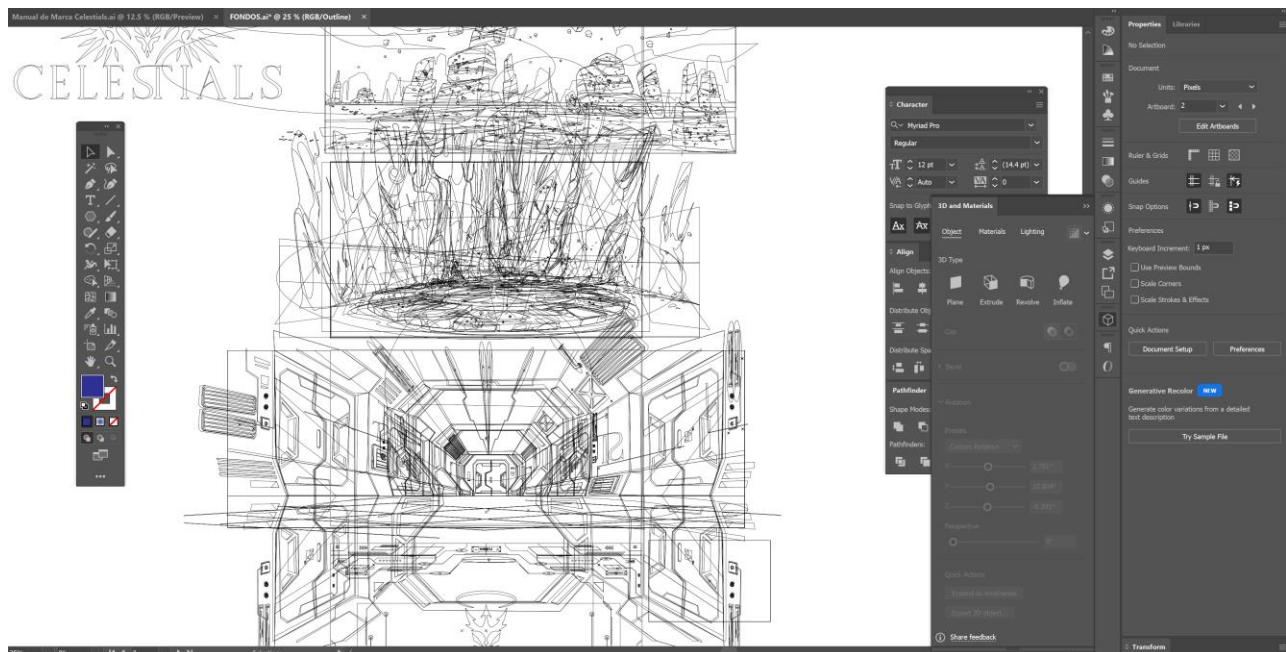
Anexo 33 Mesa de trabajo de ambientes



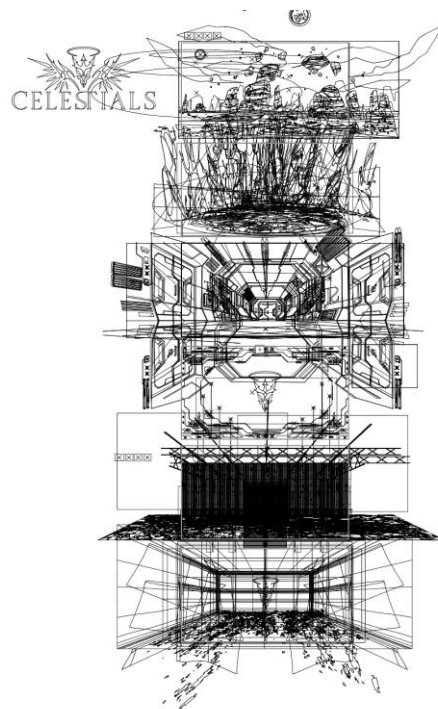
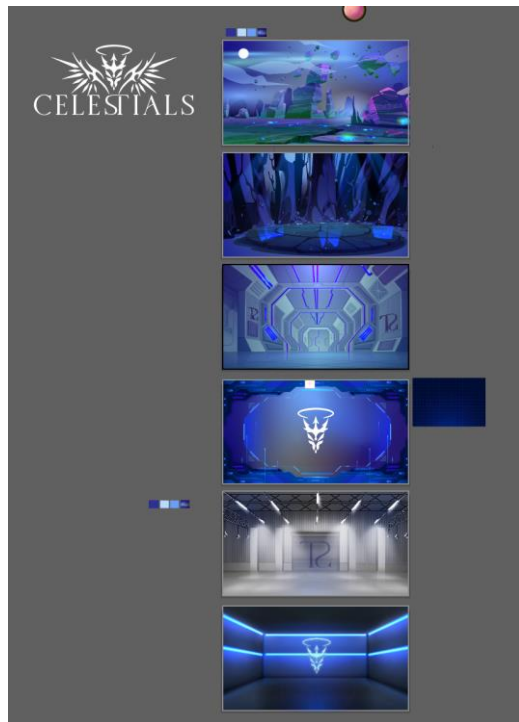
Anexo 34 Área de trabajo de modelo 3D



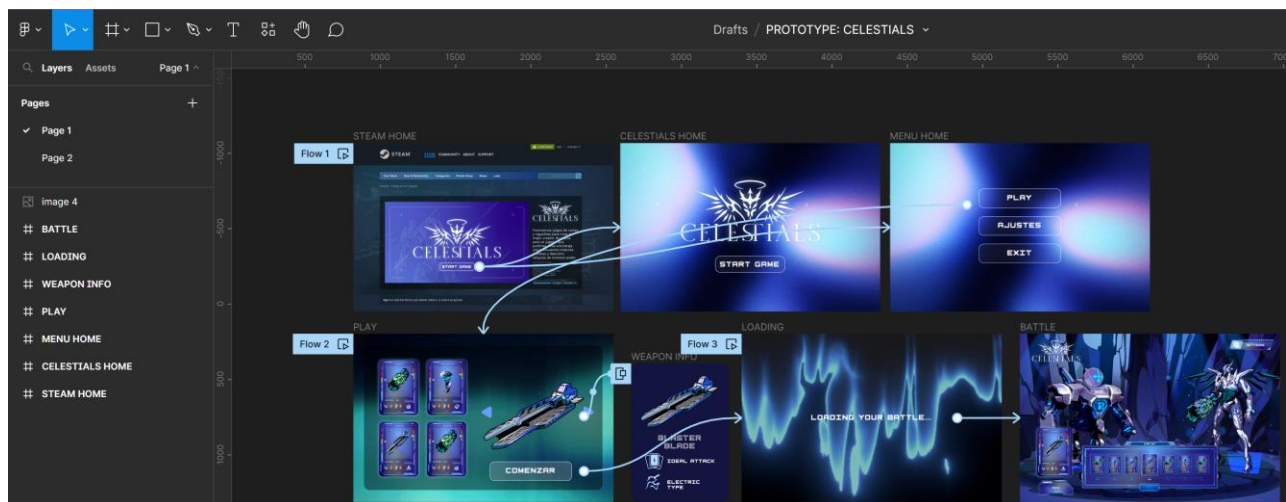
Anexo 35 Área de trabajo de modelo 3D



Anexo 36 Capas de ambientes



Anexo 37 Ambientes editables y capas

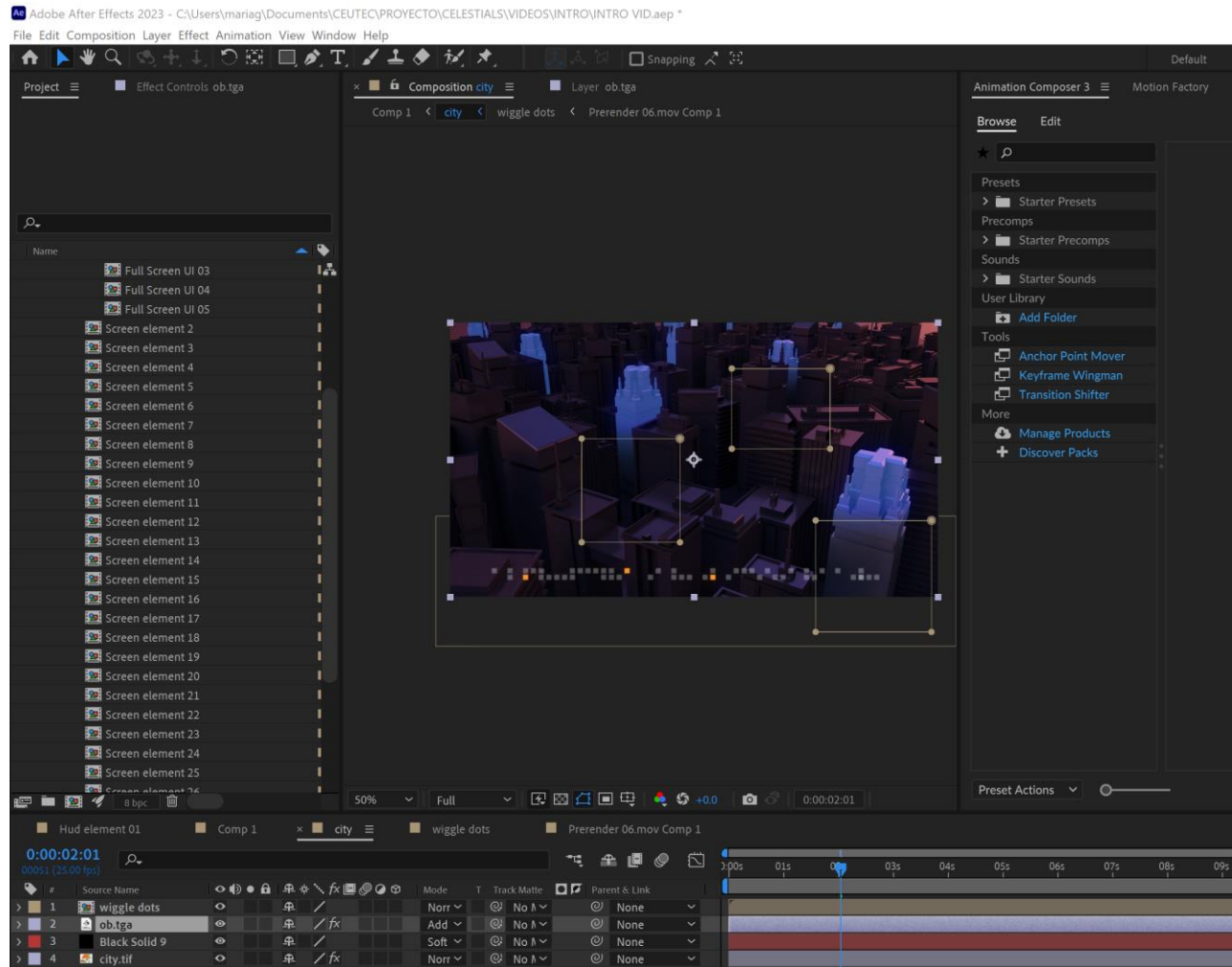


Anexo 38 Mesa de trabajo en Figma

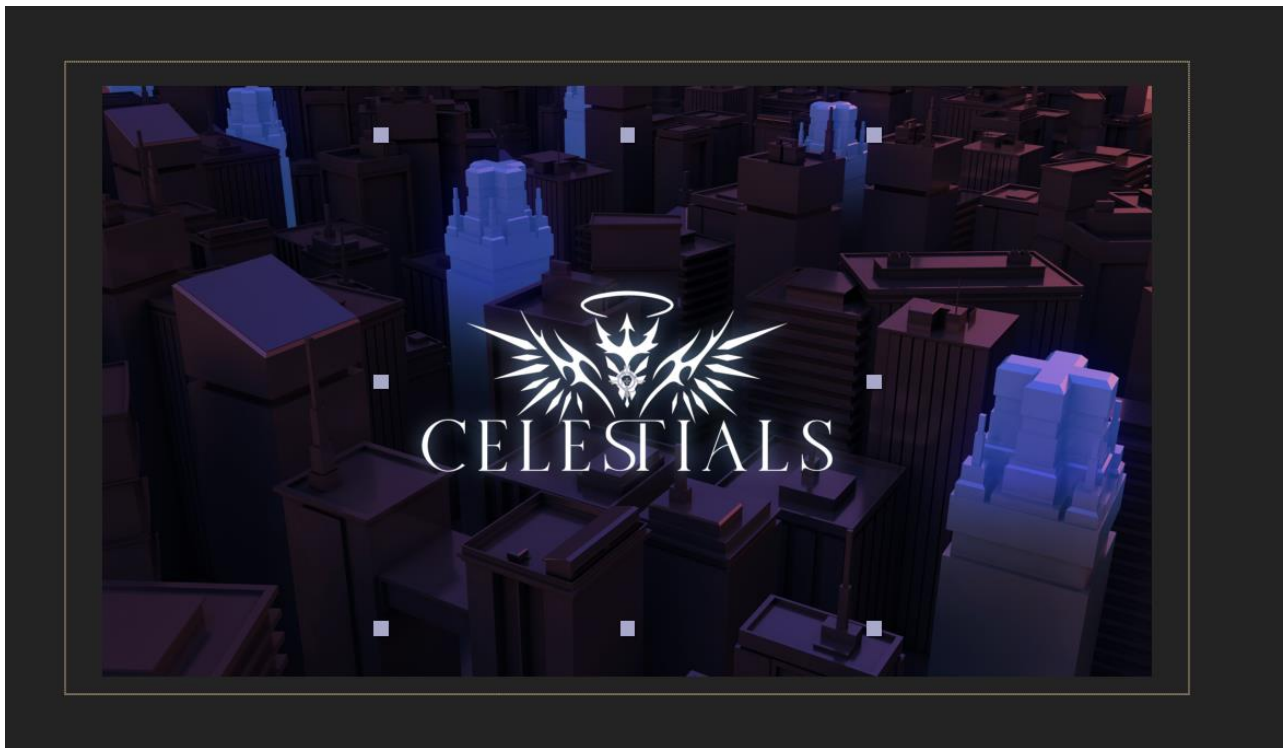




Anexo 41 Mesa de trabajo del arsenal



Anexo 42 Mesa de trabajo de video



Anexo 43 Video de introducción



Anexo 44 Ambiente de garaje 2

## Enlaces

Carpeta Celestials:

[https://drive.google.com/drive/folders/1uaNp\\_2mNyIRGRCnHuetlQLkGQZtMd6Sz?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1uaNp_2mNyIRGRCnHuetlQLkGQZtMd6Sz?usp=drive_link)

Prototipo en Figma:

<https://www.figma.com/proto/zeGZPbRcj1Hla0j7RS2DSJ/PROTOTYPE%3A-CELESTIALS?node-id=1-7&starting-point-node-id=1%3A7&scaling=scale-down>