



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

TEMA:

**Teaser promocional de un videojuego como aporte a la
recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a
niños entre 6 y 12 años.**

AUTORES:

**Huayamabe Loja, Javier Sebastián
Garnica Pazmiño, Diddier Fernando**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Lcdo. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
21 de febrero del 2025**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Huayamabe Loja, Javier Sebastián**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR:

f. _____

Lcdo. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA:

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 21 días del mes de febrero del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Garnica Pazmiño, Diddier Fernando**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR:

f. _____

Lcdo. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA:

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 21 días del mes de febrero del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Huayamabe Loja, Javier Sebastián**

DECLARO QUE:

El trabajo de titulación, **Teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a niños entre 6 y 12 años** previo a la obtención del título de **Licenciatura en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 21 días del mes de febrero del año 2025

EL AUTOR:

f. _____
Huayamabe Loja, Javier Sebastián



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Garnica Pazmiño, Diddier Fernando**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a niños entre 6 y 12 años** previo a la obtención del título de **Licenciatura en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 21 días del mes de febrero del año 2025

EL AUTOR:

f. _____
Garnica Pazmiño, Diddier Fernando



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Huayamabe Loja, Javier Sebastián**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución el trabajo de titulación, **Teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a niños entre 6 y 12 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 21 días del mes de febrero del año 2025

EL AUTOR:

f. _____
Huayamabe Loja, Javier Sebastián



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Garnica Pazmiño, Diddier Fernando**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución el trabajo de titulación, **Teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a niños entre 6 y 12 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 21 días del mes de febrero del año 2025

EL AUTOR:

f. _____

Garnica Pazmiño, Diddier Fernando


REPORTE COMPILATIO

Guayaquil, 10 – 02 – 2025

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: GARNICA PAZMIÑO, DIDDIER FERNANDO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



INFORME DE ANÁLISIS
magister


Teaser promocional de un videojuego como aporte al folclore ecuatoriano dirigido a niños entre 6 y 12 años

0% Textos sospechosos

0% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos (ignorado)

Nombre del documento: Tesis_Garnica_Huayamabe (1).pdf	Depositante: Milton Elías Sancán Lapo	Número de palabras: 12.323
ID del documento: 2b82444f64ebb60b52b15ee37a861066644f241a	Fecha de depósito: 11/2/2025	Número de caracteres: 93.711
Tamaño del documento original: 3,09 MB	Tipo de carga: interface	
Autores: []	fecha de fin de análisis: 11/2/2025	

Ubicación de las similitudes en el documento:



Atentamente,



Sancán Lapo, Milton Elías, PHD.
Docente Tutor


REPORTE COMPILATIO

Guayaquil, 10 – 02 – 2025

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: HUAYAMABE LOJA, JAVIER SEBASTIÁN a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.




Teaser promocional de un videojuego como aporte al folclore ecuatoriano dirigido a niños entre 6 y 12 años

0% Textos sospechosos

0% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos (ignorado)

Nombre del documento: Tesis_Garnica_Huayamabe (1).pdf	Depositante: Milton Elías Sancán Lapo	Número de palabras: 12.323
ID del documento: 2b82444f64ebb60b52b15ee37a861066644f241a	Fecha de depósito: 11/2/2025	Número de caracteres: 93.711
Tamaño del documento original: 3,09 MB	Tipo de carga: interface	
Autores: []	fecha de fin de análisis: 11/2/2025	

Ubicación de las similitudes en el documento:



Atentamente,



Sancán Lapo, Milton Elías, PHD.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a mis padres, hermanos y hermanas por su constante apoyo en mi profesión y a dios por permitirme seguir aquí con ellos.

Huayamabe Loja, Javier Sebastián.

AGRADECIMIENTO

A mis padres por siempre apoyarme y a mis amigos por siempre creer en mí siendo de gran ayuda en los peores momentos.

Garnica Pazmiño, Diddier Fernando.

DEDICATORIA

Le dedico el proyecto a mis profesores y a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Huayamabe Loja, Javier Sebastián.

DEDICATORIA

Le dedico el proyecto a mi madre que siempre estuvo ahí para mí a pesar de todo y a mi profesor tutor que nos ayudó a hacer este proyecto posible.

Garnica Pazmiño, Diddier Fernando.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

PhD. Villota Oyarvide, Wellington Remigio

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcdo. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

TUTOR

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.	4
1.1 Planteamiento del problema.	4
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objeto de estudio	5
1.4 Objetivo general	5
1.5 Objetivos específicos.....	6
1.6 Justificación	6
1.7 Marco conceptual	7
1.7.1 Teaser promocional.....	7
1.7.2 Identidad cultural	8
1.7.3 Desconexión cultural	9
1.7.4 Videojuegos como herramientas culturales.....	9
1.7.5 Mecánicas	10
1.7.6 Tipos de juegos en los videojuegos party games.....	11
1.7.7 Impacto de los juegos tradicionales a través de la historia.....	13
1.7.8 Diseño de un teaser promocional de un videojuego.....	14
CAPÍTULO 2: DESARROLLO DEL PROYECTO.....	16
2.1 Descripción del producto	16
2.2 Descripción del público objetivo	16
2.3 Game Design Document (GDD)	17
2.3.1 Resumen del juego.....	17
2.3.2 Información general del juego	17
2.3.3 Mecánicas del juego.....	19
2.3.4 Niveles.....	19
2.3.5 Personajes	20
2.4 Pre-Producción.....	23

2.4.1	Recopilación de juegos tradicionales	23
2.5	Desarrollo de asset del mundo de las canicas	24
2.5.1	Paleta de colores.....	24
2.5.2	Diseño del mundo.....	24
2.6	Desarrollo de asset del mundo del trompo	25
2.6.1	Paleta de colores.....	25
2.6.2	Diseño del mundo.....	25
2.7	Desarrollo de asset del mundo de los ensacados	26
2.7.1	Paleta de colores.....	26
2.7.2	Diseño del mundo.....	26
2.8	Desarrollo del nivel de las canicas	27
2.8.1	Paleta de colores.....	27
2.8.2	Diseño del escenario	28
2.9	Desarrollo del nivel del trompo	28
2.9.1	Paleta de colores.....	28
2.9.2	Diseño del escenario	29
2.10	Desarrollo del nivel de los ensacados	29
2.10.1	Paleta de colores.....	29
2.10.2	Diseño del escenario	30
2.11	Desarrollo de assets de trofeos de los mundos.....	30
2.11.1	Paleta de colores.....	30
2.11.2	Diseño del trofeo de las canicas.....	31
2.11.3	Diseño del trofeo de los trompos.....	32
2.11.1	Diseño del trofeo de los ensacados.....	33
2.12	Desarrollo del personaje Vicente.....	34
2.12.1	Paleta de colores.....	34
2.12.2	Diseño de personaje.....	34

2.13	Desarrollo del personaje Condorín	35
2.13.1	Paleta de colores.....	35
2.13.2	Diseño de personaje.....	36
2.14	Desarrollo del personaje Galaparlitos.....	37
2.14.1	Paleta de colores.....	37
2.14.2	Diseño de personaje.....	38
2.15	Desarrollo del personaje Don Fraga.....	39
2.15.1	Paleta de colores.....	39
2.15.2	Diseño de personaje.....	39
2.16	Producción.....	40
2.16.1	Puesta en escena y animación del nivel de las canicas.	40
2.16.2	Puesta en escena y animación del nivel del trompo.....	42
2.16.3	Puesta en escena y animación del nivel de los ensacados. ...	44
2.17	Post-Producción	46
2.17.1	Montaje y edición.....	46
2.17.2	Efectos de post.....	46
CONCLUSIONES		47
RECOMENDACIONES.....		49
BIBLIOGRAFÍA.....		50
ANEXOS.....		52
Cronograma.....		52
Ambiente operacional software y hardware		53
Hardware		53
Software.....		53
Beneficios tangibles e intangibles		54
Beneficios tangibles		54
Beneficios intangibles		54

Presupuesto de inversión	54
Costos de hardware	54
Costos de software	55
Costos operacionales	55
Costos Totales	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ambiente Operacional de hardware	53
Tabla 2 Ambiente operacional de software	53
Tabla 3 Costos de hardware.....	54
Tabla 4 Costos de software.....	55
Tabla 5 Costos operacionales	55
Tabla 6 Costos totales.....	56

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	Captura del videojuego “Overcooked”	12
Imagen 2	Ilustración del videojuego “Wii Party”	13
Imagen 3	Portada del videojuego “Carnival”	18
Imagen 4	Portada del videojuego “Candy Crush”.....	18
Imagen 5	Boceto del personaje “Vicente”	20
Imagen 6	Boceto del personaje “Condorín”.....	21
Imagen 7	Boceto del personaje “Galaparlitos”	22
Imagen 8	Boceto del personaje “Don Fraga”	23
Imagen 9	Paleta de colores del mundo de las canicas	24
Imagen 10	Arte del mundo canica.....	24
Imagen 11	Paleta de colores del mundo de los trompos.....	25
Imagen 12	Arte del mundo trompo	25
Imagen 13	Paleta de colores del mundo de los ensacados	26
Imagen 14	Arte del mundo de los saltos en saco.....	26
Imagen 15	Paleta de colores del escenario de las canicas.....	27
Imagen 16	Arte del escenario de las canicas	28
Imagen 17	Paleta de colores del escenario de los trompos	28
Imagen 18	Arte del escenario de los trompos	29
Imagen 19	Paleta de colores del escenario de los ensacados.....	29
Imagen 20	Arte del escenario de los ensacados.....	30
Imagen 21	Paleta de colores de trofeos	30
Imagen 22	Arte de trofeo de las canicas	31
Imagen 23	Arte de trofeo de los trompos	32
Imagen 24	Arte de trofeo de los ensacados.....	33
Imagen 25	Paleta de colores del personaje “Vicente”	34
Imagen 26	Arte del personaje “Vicente”	34
Imagen 27	Paleta de colores del personaje “Condorín”	35
Imagen 28	Arte del personaje “Condorín”	36
Imagen 29	Paleta de colores del personaje “Galaparlitos”.....	37
Imagen 30	Arte del personaje “Galaparlitos”.....	38
Imagen 31	Paleta de colores del personaje “Don Fraga”	39
Imagen 32	Arte del personaje “Don Fraga”	39

Imagen 33	Puesta en escena del nivel de las canicas	40
Imagen 34	Captura de animación del nivel de las canicas.....	41
Imagen 35	Animación del nivel de las canicas	41
Imagen 36	Puesta en escena del nivel del trompo.....	42
Imagen 37	Captura de la animación del nivel del trompo.....	43
Imagen 38	Animación del nivel del trompo.....	43
Imagen 39	Puesta en escena del nivel de los ensacados.....	44
Imagen 40	Captura de animación del nivel de los ensacados	45
Imagen 41	Animación del nivel de los ensacados.....	45
Imagen 42	Captura de efectos de post	46

RESUMEN

La globalización ha traído consigo varios factores que provocan el desinterés, la ignorancia y la falta de conocimiento sobre la cultura, muchos países provocando la desculturización de los más jóvenes. Este fenómeno se manifiesta en la preferencia por tradiciones culturales extranjeras y en el desconocimiento de los juegos infantiles típicos. Ante esta circunstancia, emerge la necesidad de elaborar iniciativas que fomenten el reconocimiento de juegos tradicionales desde una edad temprana. Este proyecto de tesis dispone de la elaboración de un teaser promocional para un videojuego de estilo party games, que combina diversos juegos infantiles tradicionales. El propósito es facilitar una herramienta divertida que no solo distraiga a los niños, sino que también los relacione con su herencia cultural. Al combinar tecnología y tradición, el videojuego aspira a ser un puente entre el pasado y el presente, permitiendo que las nuevas generaciones redescubran y valoren su identidad cultural a través del juego.

Palabras clave: Globalización, Desculturización, Juegos, Tecnología, Tradición, Generaciones.

ABSTRACT

Globalization has brought with it several factors that provoke disinterest, ignorance and lack of knowledge about the culture of many countries, causing the deculturation of the youngest. This phenomenon is manifested in the preference for foreign cultural traditions and in the lack of knowledge of typical children's games. Faced with this circumstance, there is a need to develop initiatives that promote the recognition of traditional games from an early age. This thesis project provides for the development of a promotional teaser for a party game style video game, which combines various traditional children's games. The purpose is to provide a fun tool that not only distracts children, but also relates them to their cultural heritage. By combining technology and tradition, the videogame aims to be a bridge between the past and the present, allowing new generations to rediscover and value their cultural identity through play.

Keywords: Globalization, Deculturation, Games, Technology, Tradition, Generations.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son recursos lúdicos y divertidos, que estimulan al usuario desde el principio (Pindado, 2005). El mercado de los videojuegos ha crecido considerablemente desde su nacimiento englobando a un gran número de consumidores en todo el mundo teniendo una influencia bastante grande desde niños a adultos. Para la actualidad, los videojuegos se han convertido en una herramienta muy útil para influir de distintas maneras positivas en el mundo ya sea como comercio, concientización, entretenimiento o promoción.

Debido a la globalización muchos aspectos de cada cultura han sido olvidados e incluso mezclados con culturas extranjeras. El mundo se encuentra en un constante proceso de intercambio de información el cual puede afectar el comportamiento, la rutina, el consumo e incluso las costumbres de muchas personas.

Considerando lo anterior, nuestro objetivo con este teaser promocional es adaptar distintos tipos de juegos tradicionales los cuales se han transmitido de generación en generación a un estilo de videojuego interactivo de género party games, mediante el uso del programa Adobe After Effects para llevar a cabo este proyecto.

En el primer capítulo de este documento se detallará con mayor precisión cada uno de los aspectos de la problemática actual profundizando en cada aspecto que se interpone en la cultura y demostrando así una solución para la misma. Luego se da a conocer las intenciones de este proyecto y sus investigaciones previas para el desarrollo óptimo y su mejor reacción de parte de los consumidores.

Por último, en el marco conceptual se presentarán los conceptos e investigaciones de diferentes aspectos que puede que no formen parte del conocimiento general proporcionando ilustraciones y abarcando una gran cantidad de información sobre distintos detalles de los temas generales del proyecto y de su problemática permitiendo así una mejor retroalimentación y comprensión.

Para el segundo capítulo se redactará de manera ampliada cada uno de los detalles del desarrollo del proyecto iniciando con la descripción del producto y

la descripción del público al que nos queremos dirigir. Luego se describe cada una de las características del videojuego con sus respectivas referencias con el fin de presentarles el concepto general y específico del mismo.

Una vez realizada la respectiva descripción del proyecto se inició la etapa de la pre-producción en la cual se llevó a cabo la investigación previa sobre los diferentes juegos tradicionales y se desarrollaron las distintas ilustraciones de los diseños de cada personaje y cada escenario que será presentado en el teaser. Para este proceso se hizo uso del programa Adobe Photoshop para los bocetos y Adobe Illustrator para los diseños finales que fueron utilizados en la animación.

En la siguiente fase se llevó a cabo la producción del proyecto haciendo uso primordialmente del programa Adobe After Effects importando cada uno de los assets y animándolos en composiciones separadas por elementos. Tras finalizar la animación de cada elemento se juntaron en sus respectivos escenarios y se organizaron los tiempos de presentación por escenas experimentando en distintos tipos de animación.

Finalmente, en el proceso de la post-producción se agregaron distintos efectos a los escenarios para aumentar el realismo y la inmersión de sus consumidores. Efectos como la banda sonora y diferentes efectos de sonido fueron agregados al culminar con la animación de los efectos visuales para contrastar con el diseño y la historia del videojuego resultando así en una obra que produzca alegría, diversión y satisfacción en el público.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.

1.1 Planteamiento del problema.

De acuerdo con Eudaldo Espinosa,

los juegos tradicionales han sido transmitidos desde los antepasados a sus descendientes, desenvueltos de su alcance territorial, en ocasiones, su práctica resulta universal. En la actualidad, estos juegos están en decadencia tendiendo a desaparecer; muchas son las causas para que se dé esta devaluación de la práctica, ya sea por el avance tecnológico, falta de información, falta de tiempo de los padres, entre otros, lo cierto es que los juegos tradicionales son parte de nuestra cultura y no debe permitirse que se pierdan por completo (Espinosa, 2019, P.895).

Según Ángela Carvajal “la tecnología juega un papel crucial. Internet y las redes sociales han creado una “plaza global” donde las tendencias culturales se difunden rápidamente, diluyendo las barreras entre culturas locales. Sin embargo, este intercambio no es equitativo: las culturas de países más poderosos, especialmente las occidentales, tienen una influencia desproporcionada. Ejemplos de esto son la popularidad del cine de Hollywood” (2014).

La falta de conocimiento y valoración de los juegos tradicionales en la infancia latinoamericana constituye un problema de importancia cultural. Los niños de la región a menudo crecen sin un acceso adecuado a juegos transmitidos de generación en generación. Esto es significativo, ya que estos juegos forman parte importante del patrimonio cultural y desempeñan un papel vital en el desarrollo de habilidades, estrategia, coordinación y concentración.

La falta de interés en la cultura local en niños ecuatorianos es un problema que se deriva de varios factores y puede tener un impacto significativo en su identidad cultural y apreciación de su entorno. La falta de interés en la cultura local puede llevar a la pérdida de tradiciones, valores y prácticas culturales que son fundamentales para la identidad de una comunidad. Esto puede dar lugar a una homogeneización cultural y a la pérdida de la diversidad cultural. "En la actualidad es evidente el olvido de valores y costumbres patrimoniales,

a pesar de que Esmeraldas es considerada una provincia altamente cultural, la falta de información en las bibliotecas e instituciones hacen que la identidad cultural y la dirección de pertenencia de los niños hacia sus propias tradiciones se vean afectadas”. (Quiroz Ponce, 2020).

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera podemos fomentar la recuperación de juegos tradicionales en niños, con el teaser de un videojuego?

1.3 Objeto de estudio

Basándonos en la Taxonomía de Bloom nuestro proyecto busca que:

Conocimiento: Los jugadores deben recordar información básica sobre los juegos tradicionales.

Comprensión: Los jugadores deben lograr comprender las reglas y el contexto cultural de los juegos tradicionales.

Aplicación: Los jugadores deben poder aplicar las reglas de los juegos tradicionales en situaciones simuladas.

Analizar: Los jugadores deben analizar las estrategias y las mecánicas de los juegos tradicionales.

Síntesis: Los jugadores deben elaborar nuevas formas y estrategias o mezclar elementos de diferentes juegos tradicionales.

Evaluación: Los jugadores deben evaluar la efectividad de las estrategias y las variantes de los juegos creados.

Desde la rememoración de información fundamental hasta la elaboración y evaluación de nuevas variantes de juegos, los jugadores pueden lograr producir una interpretación profunda y gran aprecio por las tradiciones culturales por medio de una interacción directiva y divertida.

1.4 Objetivo general

Producir un teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales, dirigido a niños entre 6 y 12 años. el cual los fomente de manera didáctica y creativa.

1.5 Objetivos específicos

- Realizar la investigación bibliográfica e histórica que permita identificar los 3 principales juegos tradicionales infantiles.
- Definir a partir del análisis previo, los diseños de niveles, escenarios, personajes y diálogos respectivos del videojuego
- Producir un teaser del videojuego dirigido a la recuperación de juegos infantiles tradicionales.
- Realizar un acercamiento al grupo objetivo para la interacción con el teaser elaborado.

1.6 Justificación

Por medio de un estudio realizado en la Universidad Miguel Hernández el cual demuestra que “el 35,6% de la población entre 9 y 16 años afirma jugar a videojuegos a diario, mientras que el 32,2% lo hace de manera semanal y sólo el 19,4% no lo hace nunca o casi nunca” se puede concluir que en la actualidad los niños están distraídos en los videojuegos y en las redes sociales consumiendo distinto tipo de contenido.

Gracias a una publicación realizada por Bracho y Bracho (2020) se puede evidenciar que los juegos tradicionales son parte integral de la cultura y herencia de la región, y son cruciales en la transmisión de valores, normas sociales y lecciones morales a través de las generaciones. El presente trabajo tiene como justificación porque la creciente influencia de los medios de comunicación y la globalización ha llevado a una disminución en la familiaridad de los niños con sus propias tradiciones culturales, lo que podría tener un impacto en su identidad cultural y sentido de pertenencia con la cultura ecuatoriana. Por otro lado, esta ignorancia permitiría comprender mejor cómo las culturas locales están siendo influenciadas y cómo se puede preservar este patrimonio cultural en un mundo cada vez más globalizado y tecnificado.

Según Ramírez (1993). La identidad cultural se define como una sociedad de personas que comparte, teniendo sentimiento de lealtad hacia su comunidad y a sí mismo. Se muestra a través de los rasgos culturales los cuales pueden cambiar alrededor de los tiempos, pero de eso se trata la identidad cultural de

preservar los valores, costumbres y creencias para que se pueda transmitir de generación a generación y no sea olvidado.

Además, la falta de conocimiento sobre juegos infantiles tradicionales puede afectar el desarrollo cognitivo de los niños, ya que estos juegos a menudo contienen estrategias y mecánicas que fomentan la imaginación y la creatividad. Por lo tanto, investigar esta cuestión es crucial para desarrollar estrategias culturales que promuevan la preservación y difusión de estos juegos en la sociedad en general.

A partir de un estudio realizado en la Comuna Chiguilpe de la nacionalidad Tsáchila del Ecuador realizado por Sandoval y Checa nos dicen que “los resultados obtenidos sobre el tipo de unidad educativa que se estudia. Corroboran las sospechas de que el 80% de la población de niños, niñas y adolescentes tsáchilas se educan o se han educado en instituciones educativas interculturales entrando en contacto con las costumbres mestizas y con todo lo que el mestizaje lleva consigo. Con esto ya podemos ir avizorando lo que esperamos confirmar nuestras sospechas. Con los resultados obtenidos en la consulta de la existencia de abandono de costumbres ancestrales tsáchilas. El 90 % responde que SI, y confirma la sospecha de que en verdad se está perdiendo de manera paulatina la identidad cultural en niños, niñas y adolescentes Tsáchilas.” (Sandoval y Checa, 2019).

1.7 Marco conceptual

En el siguiente apartado se presentan los diferentes conceptos de la problemática actual de los infantes y el impacto de la culturalidad con la implementación de un videojuego.

1.7.1 Teaser promocional

Breve avance audiovisual diseñado para despertar el interés y anticipar la narrativa de un videojuego. Este elemento promocional busca captar la atención del público, especialmente en niños ecuatorianos, al incorporar elementos de la narrativa tradicional para promover la identidad cultural. El objetivo principal de un teaser promocional es generar curiosidad y expectación hasta que la campaña publicitaria principal comience. Las

características de un teaser incluyen una duración corta, preferiblemente no superior a un minuto, y proporciona muy poca información, que suele ser confusa. Esto no significa que sea incoherente, sino que está pensado estratégicamente para llamar la atención del público objetivo.

1.7.2 *Identidad cultural*

De acuerdo con la información proporcionada por Study Smarter, la cultura desempeña un papel importante en el comportamiento, los pensamientos y los sentimientos de las personas, ya que a menudo define lo que es "aceptable". Por tanto, a los sociólogos les interesa saber cómo afecta la cultura a nuestro comportamiento, tanto colectivo como individual. Para entender lo que una cultura considera "aceptable", podemos fijarnos en sus "normas" y "valores" (Study Smarter, s.f.).

La identidad cultural constituye un complejo entramado que refleja la profunda conexión entre un individuo y su afiliación a un grupo social o cultural específico. Este vínculo se establece mediante la internalización y manifestación de elementos compartidos, tales como tradiciones, valores, idioma, costumbres y patrones de comportamiento distintivos que caracterizan a dicha comunidad. No se limita únicamente a la aceptación pasiva de estas influencias, sino que implica una participación en la construcción de la propia identidad en relación con el entorno cultural circundante.

Según afirma el sitio web Ninos Kiddle (2023), la construcción de identidades es "un fenómeno que surge de la dialéctica entre el individuo y la sociedad". Las identidades se construyen a través de un proceso de individualización por los propios actores para los que son fuentes de sentido y aunque se puedan originar en las instituciones dominantes, sólo lo son si los actores sociales las interiorizan y sobre esto último construyen su sentido. En esta línea, Castells diferencia los roles definidos por normas estructuradas por las instituciones y organizaciones de la sociedad (e influyen en la conducta según las negociaciones entre individuos y dichas instituciones, entre organizando así las funciones) y las identidades definidas como proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo o conjunto de atributos culturales (organizando dicho sentido, entendido como la identificación simbólica que realiza un actor social del objetivo de su acción) (Ninos Kiddle, 2023).

1.7.3 Desconexión cultural

El movimiento de personas de un lugar a otro siempre ha existido, por lo que de alguna forma es visto de forma natural, pero a veces se ignora el efecto que tiene en la identidad de la gente que se va y en las generaciones subsecuentes. En este caso, es con los hijos donde se presenta un mayor cambio, ya que, en lugar de adoptar las costumbres del país de origen, asimilan las de su nuevo hogar y con ello, van desapareciendo poco a poco las raíces y sus orígenes.

De acuerdo con el sitio web El Mundo Infinito, Cuando se empieza a olvidar la cultura propia, también se dejan de lado las enseñanzas que ésta tiene, y entre las que se encuentran lenguas con años de antigüedad y millones de hablantes. En este sentido, el caso más representativo se da con el inglés, ya que, a pesar de haber permitido la comunicación entre mucha gente, también ha generado que otros idiomas pasen a considerarse secundarios y que incluso en algunos países se reduzca el uso del lenguaje local (El Mundo Infinito, s.f.).

1.7.4 Videojuegos como herramientas culturales

Según las investigaciones de Tapscott “Los jóvenes de hoy son los principales consumidores de los videojuegos. Las características de ese grupo etario han sido estudiadas por varios investigadores.” (Tapscott, 1998, citado en Massa, 2017). Beck y Wade “afirman que la "generación de jugador" tiene sistemáticamente diferentes formas de trabajar que son la consecuencia de un factor central: crecer con los videojuegos” (Beck y Wade, 2004, 2006, citado en Massa, 2017).

Una de las tesis que han de defenderse indiscutiblemente es la separación del videojuego de la errónea consideración de pérdida de tiempo y productividad; la necesidad de romper con la idea de que el niño o adolescente se acerca irremediamente a un terreno o mundo violento del que jamás podrá retornar, poniendo su vida en jaque. Según Moscardi (2021), “estas creencias o estereotipos no son sino trabas que han contribuido a la paulatina minimización del potencial de los videojuegos como herramientas educativas y clínicas, entre otros usos”. Pareciera que los videojuegos son antagonistas tanto de la educación como del aprendizaje, de la responsabilidad y la

disciplina. Abordar estas cuestiones desde un enfoque filosófico, supone enfrentar retos como el de la ruptura de tabúes. Según los psicólogos Jerome Bruner y Jean Piaget “Jugar y narrar son actividades cognitivas y afectivas que desde muy temprana edad posibilitan la expresión y desarrollo de la función simbólica”. Según Valderrama señala que “el docente que desea usar estas herramientas en sus clases debe explorar el universo que ofrecen los videojuegos con una mentalidad abierta.” (Valderrama, 2012, citado en Massa, 2017). De acuerdo con Gros, “el videojuego puede ser el disparador para la aproximación de un tema, el interés del grupo, un problema o parte de uno de los objetivos planteados. Entonces se convierte en una herramienta didáctica que da paso a la exploración y la investigación por parte de los estudiantes.” (Gros, 2009, citado en Massa, 2017).

1.7.5 Mecánicas

"Denominamos mecánicas a los comportamientos y a las diversas acciones, control de mecanismos de los que dispone el jugador dentro del contexto de juego" (Lara Sánchez Coterón 2012). En la gran parte de las mecánicas de un videojuego se basa en el contexto tanto artístico e historia establecida y en el género que sigue.

Los *party games* son videojuegos diseñados para ser jugados en grupo, ya sea de manera local o en línea, y se centran en ofrecer experiencias divertidas y accesibles para jugadores de diferentes niveles de habilidad. Estos juegos suelen incluir una variedad de minijuegos o desafíos cortos que fomentan la interacción social y la competencia amistosa.

Según Frankie MB los videojuegos del género party games son “Juegos en los que las partidas sueltas y *pequeños maratones* transforman las reuniones entre amigos y familiares en verdaderas fiestas improvisadas. Cooperativos, competitivos o simplemente disparatados. Juegos específicamente diseñados para recuperar la estupenda costumbre de compartir sofá y risas, pese a que algunos de ellos se prestan a ser jugados de pie y hasta nos invitan a bailar y cantar.” (Frankie 2024).

Podemos ver un ejemplo de las mecánicas de un videojuego party game en Super Mario Party las cuales serían las de la disponibilidad de más de un

juego, según Gómez “la gran cantidad de minijuegos que contiene permite a los jugadores invertir mucho tiempo en este juego sin que resulte repetitivo.” (Alemany 2021).

En la gran parte de las mecánicas de los videojuegos party games se encuentran las características de ser multijugador, tener controles simples, fáciles de aprender y tener reglas sencillas.

1.7.6 Tipos de juegos en los videojuegos party games

Los party games son videojuegos los cuales han sido diseñados para ser jugados en grupo, generalmente con mecánicas simples y accesibles para todo tipo de jugadores:

- **Minijuegos competitivos**

Siendo el tipo más común de encontrar los juegos del género party games se caracteriza por ser un uno contra todos en los cuales la mayor parte siempre se escogerá a los 3 primeros o puede variar según el juego.

- **Minijuegos cooperativos**

Presentan la mecánica de trabajo en equipo de los jugadores para superar el juego. “En estos minijuegos, los participantes deben coordinarse para resolver rompecabezas, mover objetos en equipo, defender una base o superar obstáculos en conjunto” (Johnson et al., 2013).

- **Juegos de habilidad y precisión**

El objetivo de estos juegos es probar la habilidad, coordinación, velocidad y precisión de los jugadores. Podemos tomar de ejemplos niveles del videojuego online Fall Guys los cuales son caracterizados por su alto nivel de presión y velocidad. Pero manteniendo siempre lo simple y fácil de recordar según el sitio web 3d juegos nos dicen que “las mecánicas, son de objetivos simples donde no hace falta comunicarse, mucha acción sencilla y basada en físicas, y pocas exigencias por nuestra parte” (3d juegos, 2020).

IMAGEN 1

CAPTURA DEL VIDEOJUEGO "OVERCOOKED"



Nota. Se puede visualizar la jugabilidad en multijugador.

IMAGEN 2

ILUSTRACIÓN DEL VIDEOJUEGO "Wii PARTY"



Nota. Se muestra la variedad de juegos que puede contener este género.

1.7.7 Impacto de los juegos tradicionales a través de la historia

A partir del sitio web de Mimaar Handmade llegamos a la conclusión de que los juegos tradicionales constituyen una variedad cultural que muestra la historia y las tradiciones de las comunidades alrededor del mundo. Su procedencia se rastrea hasta la antigüedad, en la que cada juego surgía de la necesidad de comunicar valores, narrar historias o simplemente como un medio de diversión. Estos juegos representan la herencia de las generaciones anteriores, un legado cultural que ha sido meticulosamente preservado y pasado de padres a hijos.

- **Raíces culturales profundas**

Cada juego tradicional cuenta con su propio relato, frecuentemente basado en leyendas, mitos o sucesos históricos de relevancia. Por ejemplo, juegos como la rayuela poseen distintas interpretaciones en diversas culturas, cada una con su propio sentido e interpretación. Estos juegos no solo constituían un medio de diversión, sino también una herramienta para instruir a los niños acerca de su cultura y su ambiente.

- **Transmisión y evolución**

La difusión de estos juegos a través de las generaciones ha sido mayormente verbal y práctica. Esta emisión no solo ha conservado los juegos, sino que también ha facilitado su progreso, ajustándose a las transformaciones en la sociedad y el ambiente. Pese a estas transformaciones, los juegos convencionales han preservado su esencia y objetivo inicial.

- **Un reflejo de la sociedad**

Los juegos tradicionales también manifiestan las estructuras sociales y las costumbres de la comunidad. Por ejemplo, numerosos juegos antiguos impartían capacidades de supervivencia o representaban las tareas cotidianas de la comunidad, tales como la agricultura o la caza. En ciertas civilizaciones, algunos juegos se empleaban para conmemorar acontecimientos comunitarios o como parte de rituales y celebraciones.

- **Diversidad y unicidad**

Es sorprendente la variedad de estos juegos, con cada cultura proporcionando su propio conjunto de juegos y normas. Esta variedad no solo potencia el legado cultural mundial, sino que también brinda una perspectiva singular a las distintas formas de vida y pensamiento en todo el planeta.

1.7.8 *Diseño de un teaser promocional de un videojuego*

Para el desarrollo y el diseño de un teaser promocional de un videojuego que logre representar de forma correcta los juegos infantiles tradicionales, es indispensable llevar a cabo un estudio minucioso acerca de los juegos y las tradiciones que se quieren reflejar. La ambientación del videojuego debe estar fuertemente consolidada en esta cultura, implementando personajes y

detalles que sobresalgan. El diseño artístico y sonoro debe imitar de forma eficiente la estética de la cultura, aplicando colores, diseños y sonidos distintivos. La incorporación de símbolos culturales, paisajes representativos y personajes que estén en sintonía con riqueza tradicional y cultural puede originar una fuerte dirección de pertenencia. Además, la banda sonora y los sonidos tradicionales pueden introducir al público en un encuentro cultural. El teaser debe ofrecer una mirada curiosa a la aparición de estos elementos culturales, destacando los valores y juegos firmemente establecidos en la cultura, estimulando la curiosidad y fabricando un vínculo emocional entre el juego y la identidad cultural de los jóvenes, impulsando así su interés y conexión con la propuesta del videojuego. Una vez finalizado el teaser, resulta primordial evaluarlo con el público objetivo y realizar los ajustes necesarios basados en sus opiniones y comentarios, con el fin de asegurar la autenticidad y el respeto de la representación cultural. Una representación cultural implementada de forma incorrecta puede resultar ofensiva y podría perjudicar la reputación del juego.

CAPÍTULO 2: DESARROLLO DEL PROYECTO.

2.1 Descripción del producto

Un proyecto audiovisual e interactivo con objetivos culturales dirigido a despertar el interés en los niños, por medio de juegos presentes en la cultura ecuatoriana, en base a estudios que apoyen una forma alternativa de interés cultural a las nuevas generaciones del Ecuador.

2.2 Descripción del público objetivo

Segmentación Demográfica

Edad: Niños y adolescentes de 6 a 12 años.

Género: Tanto niños como niñas.

Nivel educativo: Estudiantes de primaria y secundaria.

Ingreso familiar: Familias de ingresos medios y altos (para asegurar acceso a dispositivos y tecnología necesaria).

Segmentación Geográfica

País: Ecuador.

Regiones: Urbanas y rurales, con un alto índice de desconexión cultural.

Ciudades clave: Guayaquil, Quito, Cuenca, y comunidades rurales que dispongan de una riqueza en su tradición cultural.

Segmentación Psicográfica

Estilo de vida: Se encuentren realmente atraídos por actividades digitales como videojuegos, pero también que posean un gran interés en la cultura.

Valores e intereses: Mantenga un interés en encontrarse envuelto en la cultura. Disfrutan de juegos que contienen una combinación de tradiciones y minijuegos.

Personalidad: Curiosos, creativos, y con una disposición para aprender a través de medios interactivos.

Segmentación Conductual

Patrones de uso: Manejo continuo de distintos dispositivos electrónicos tales como tabletas y celulares.

Lealtad a la marca: Con voluntad de querer explorar distintos productos que ofrezcan una combinación de entretenimiento y cultura.

Beneficios buscados: Entretenimiento que sea a la vez educativo y culturalmente enriquecedor. Desean juegos que no solo sean divertidos, sino que también enseñen sobre su propia cultura.

Frecuencia de compra: Potencialmente influenciados por los padres en la decisión de compra, por lo que el juego debe también atraer a los padres interesados en la educación cultural de sus hijos.

Este perfil de consumidor describe a niños y adolescentes ecuatorianos de 6 a 12 años los cuales se vean atraídos por la tecnología y las diferentes culturas del mundo, que provengan de familias que cuenten con ingresos medios y altos, se encuentren viviendo en áreas urbanas como rurales. Que se encuentren en busca de un producto que ofrezca entretenimiento y que también sea culturalmente enriquecedor, dispuestos a explorar nuevos productos que mantengan estos elementos.

2.3 Game Design Document (GDD)

2.3.1 Resumen del juego

Es un videojuego que contiene distintos minijuegos basados en juegos tradicionales en donde asumimos el papel de visitante a un sueño en el cosmos rodeado por varios mundos llenos de juegos y diversión. Durante el videojuego ayudamos al presentador el cual es un cóndor consiguiendo sus trofeos perdidos en cada uno de los planetas.

2.3.2 Información general del juego

Nombre: “Juegos Andinos”

Género: “Party games”

Objetivo: Conseguir trofeos en cada uno de los mundos

Referencias:

IMAGEN 3

PORTADA DEL VIDEOJUEGO "CARNIVAL"



Nota. Referencia de variedad de minijuegos.

IMAGEN 4

PORTADA DEL VIDEOJUEGO "CANDY CRUSH"



Nota. Referencia del estilo gráfico del videojuego.

2.3.3 Mecánicas del juego

Mecánicas del personaje:

Mundo 1 (Canicas)

- Medir fuerza
- Apuntar
- Disparar

Mundo 2 (Ensacados)

- Saltar
- Esquivar

Mundo 3 (Trompos)

- Moverse
- Recolectar puntos de energía
- Chocar

Mecánicas de juego:

- Mapa de mundos
- Tutoriales
- Dialogo interactivo
- Sala de trofeos

2.3.4 Niveles

Mundo 1 (Canicas):

En este nivel empezamos la partida con 1 canica y el objetivo del juego es obtener todas las cuatro canicas golpeándolas con las que ya tienes para sumar las que golpeas.

Mundo 2 (Ensacados):

Es una carrera mientras estamos dentro de un saco y tenemos que esquivar los obstáculos mientras el personaje avanza saltando.

Mundo 3 (Trompos):

Una lucha entre varios trompos en el cual debemos ser el último trompo que se mantenga girando y podemos agarrar potenciadores para alargar la duración del giro.

2.3.5 Personajes

- **Nombre:** Vicente.
- **Historia:** A lo largo de su madurez Vicente se ha vuelto una persona muy amargada y aburrida. Su hija la cual es muy pequeña y está en pleno crecimiento desea jugar con él, pero el ya no recuerda los juegos de su infancia y el nunca accede hasta que Condorín lo visita en su sueño y lo transforma de vuelta en un niño cambiando su manera de ver las cosas, recordándole que nunca es tarde para seguir siendo un niño.
- **Habilidades:** Sueño profundo y agilidad mental.
- **Rol:** Protagonista.

IMAGEN 5

BOCETO DEL PERSONAJE “VICENTE”



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

- **Nombre:** Condorín.
- **Historia:** Ser de los sueños el cual se dedica a visitar distintos sueños para divertirse y dar lecciones de vida. Usualmente busca a personas de todo tipo que estén pasando por problemas por medio de sus sueños y fabrica distintos escenarios para hacerlos pasar buenos momentos mientras aprenden.

- **Habilidades:** Buen orador, manipulación de los sueños y persuasivo.
- **Rol:** Guía.

IMAGEN 6

BOCETO DEL PERSONAJE “CONDORÍN”



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

- **Nombre:** Galaparlitos.
- **Historia:** Un chico muy inteligente y siempre toma ventaja de su poca velocidad para tener más concentración en los juegos. Habitante del mundo de los ensacados tiende a llevar una bandera a donde sea que vaya debido a que en su mundo hay muchos obstáculos y sus banderas lo ayudan a ubicarse.
- **Habilidades:** Avanzado sentido de la ubicación y concentración total
- **Rol:** Compañero.

IMAGEN 7

BOCETO DEL PERSONAJE "GALAPARLITOS"



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

- **Nombre:** Don Fraga.
- **Historia:** La elegancia no están a su nivel ya que a este personaje se le desborda lo fino. Durante toda su vida estuvo en busca de la superación personal mostrándose casi siempre como un señor muy sofisticado y con altos grados de competencia. Quiere ser el legítimo ganador de todos los trofeos, sin embargo, el que más llama su atención es el de los trompos al ser su juego favorito y el cual considera más elegante.
- **Habilidades:** Alto sentido de la competencia y confianza en sí mismo.
- **Rol:** Rival.

IMAGEN 8

BOCETO DEL PERSONAJE “DON FRAGA”



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

2.4 Pre-Producción

2.4.1 *Recopilación de juegos tradicionales*

El tema principal del videojuego son los juegos infantiles tradicionales los cuales se han estado transportando por generaciones con distintas reglas y dinámicas. Por esta razón se realizó una investigación con el fin de hallar varios juegos con sus dinámicas originales para lograr aplicarlos en el videojuego y presentarlas en su mayor expresión. Una vez los juegos fueron seleccionados se llevó a cabo el desarrollo de sus mecánicas respectivas siendo lo más apegado posible a sus dinámicas originales.

2.5 Desarrollo de asset del mundo de las canicas

2.5.1 Paleta de colores

IMAGEN 9

PALETA DE COLORES DEL MUNDO DE LAS CANICAS



#BD7ED9



#B1A7F2



#037353



#F2A007



#BF3706

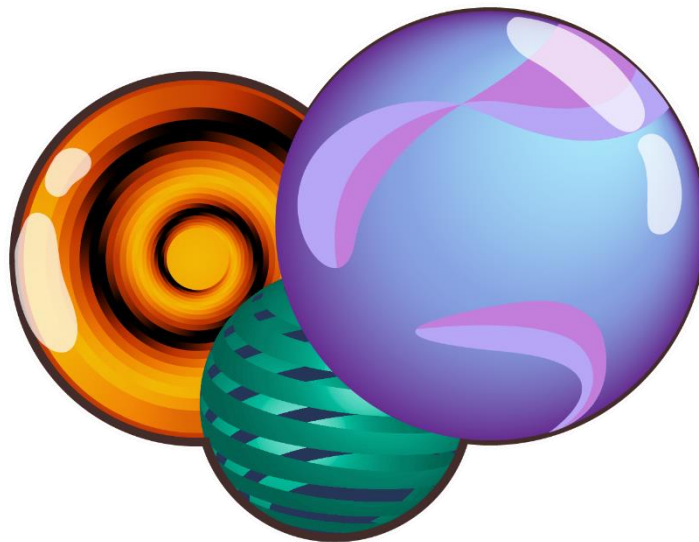


En el desarrollo del asset del mundo de las canicas fue elegido colores de forma estratégica para evitar saturación visual. Este mundo al vasado en canicas se optó por usar colores fuertes y agradables los cuales llaman la atención de los niños. Cada canica tiene un color diferente para dar alusión a las diferentes canicas que se puede encontrar en una bolsa de canicas.

2.5.2 Diseño del mundo

IMAGEN 10

ARTE DEL MUNDO CANICA



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

El diseño de las canicas son diferentes y no comparten ninguna similitud en su diseño, una tiene el diseño típico de las canicas comunes mientras que las

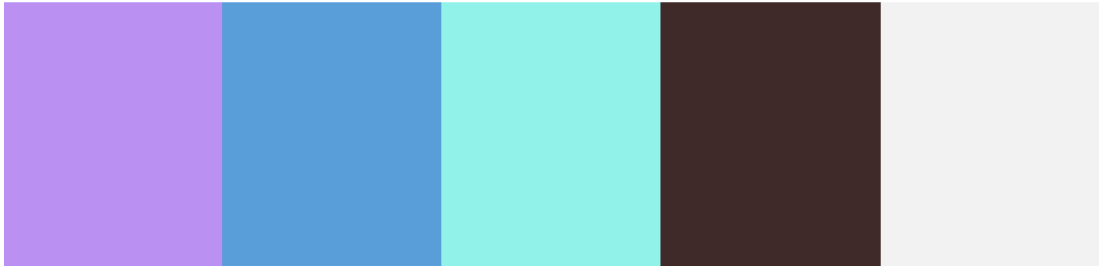
otras nos hacen alusión a fenómenos que ocurren en el espacio los cuales serían la de un hoyo negro y el otro en una elíptica, cada fenómeno esta encerrada en una capa de vidrio.

2.6 Desarrollo de asset del mundo del trompo

2.6.1 Paleta de colores

IMAGEN 11

PALETA DE COLORES DEL MUNDO DE LOS TROMPOS



#BA91F2

#599DD9

#91F2E9

#402929

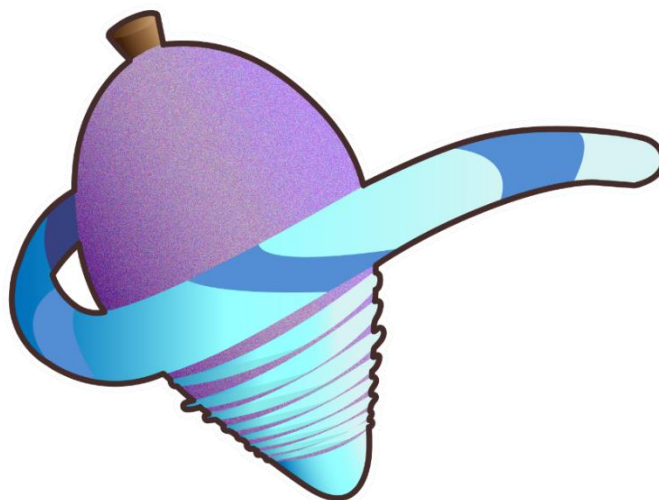
#F2F2F2

Para este mundo se utilizaron colores terciarios donde el color principal es el celeste esta combinación de colores aportan profesionalismo, mientras que el púrpura, azul y verde agua agregan un toque creativo y moderno.

2.6.2 Diseño del mundo

IMAGEN 12

ARTE DEL MUNDO TROMPO



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

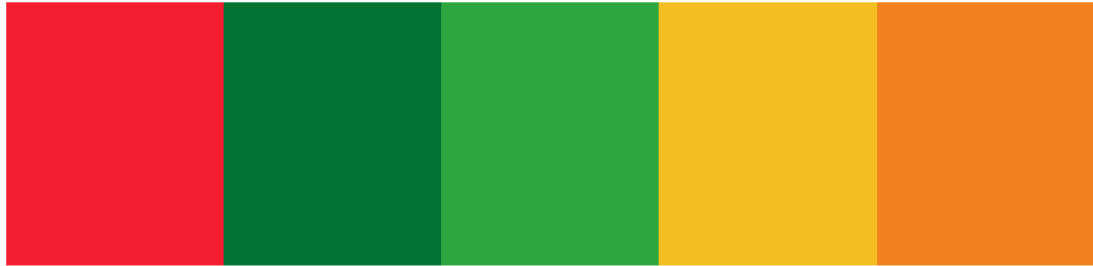
Fue elaborado basándose en los trompos de antaño que se usan para jugar. intentando asimilar a un planeta con una forma peculiar envuelto en una cuerda gigante la cual está a punto de desenrollándose.

2.7 Desarrollo de asset del mundo de los ensacados

2.7.1 Paleta de colores

IMAGEN 13

PALETA DE COLORES DEL MUNDO DE LOS ENSACADOS



#F21D2F

#027333

#2DA63F

#F2BE22

#F2811D

Esta paleta de colores tiene características vibrantes y llamativas, con tonos que evocan energía, dinamismo y equilibrio. Esta paleta transmite vitalidad. El contraste entre los colores garantiza que los elementos clave sean fácilmente identificables, mejorando la legibilidad y comprensión. Los tonos más brillantes (amarillo, naranja, rojo) pueden usarse para captar atención.

2.7.2 Diseño del mundo

IMAGEN 14

ARTE DEL MUNDO DE LOS SALTOS EN SACO



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

En lugar de mostrar un planeta en sí, se optó por mostrar lo que habita en este mundo mostrando campos verdes, usando colores enérgicos para dar con la idea del juego que sería saltar de un lado para otro lo más rápido posible. En el color de los sacos se decidió usar diferentes colores para distinguir cada uno de otro y que no sea repetitivo.

2.8 Desarrollo del nivel de las canicas

2.8.1 Paleta de colores

IMAGEN 15

PALETA DE COLORES DEL ESCENARIO DE LAS CANICAS



#8C0846



#6F1CA6



#2E1A73



#F2BE7E



#A67B56

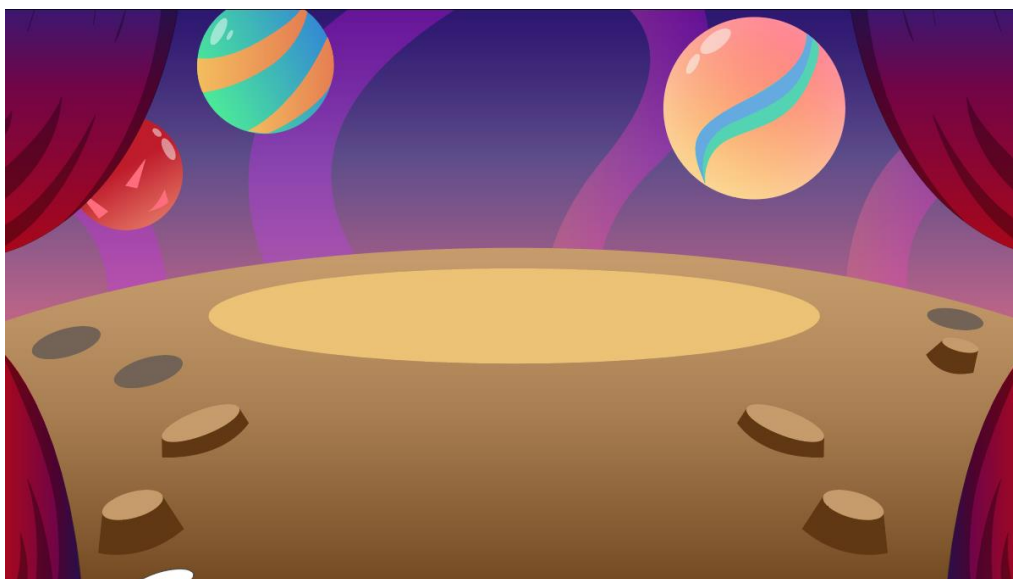


Paleta de colores desarrollada a partir del color morado siendo el color predominante del escenario buscando una combinación de colores de atmósfera espacial junto con el color café del suelo para que no sea diferente al color morado del cielo.

2.8.2 *Diseño del escenario*

IMAGEN 16

ARTE DEL ESCENARIO DE LAS CANICAS



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Usando colores destacados en las canicas para que el color no se confunda con el fondo morado y el suelo del escenario que es café con secciones más claras que otras.

2.9 **Desarrollo del nivel del trompo**

2.9.1 *Paleta de colores*

IMAGEN 17

PALETA DE COLORES DEL ESCENARIO DE LOS TROMPOS



#D90BCB



#58124E



#F2CB07



#F2B807



#F28705

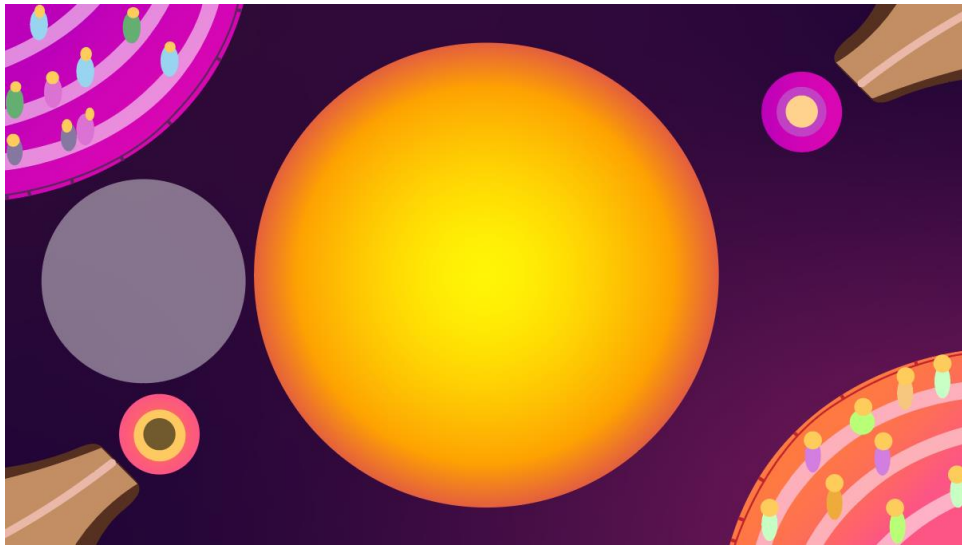


Implementando colores cálidos como amarillo o naranja se intenta ser agradable a la vista del espectador junto con el uso de colores y tonalidades moradas se busca que el escenario haga alusión a un escenario de circo en plena presentación de un espectáculo.

2.9.2 Diseño del escenario

IMAGEN 18

ARTE DEL ESCENARIO DE LOS TROMPOS



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Buscando que los colores sean armoniosos y se complementen entre sí se usaron colores morados como color secundario mientras que los colores amarillo y naranja es el predominante haciendo el escenario de batalla de los trompos, para distinción de cada competidor se ideó la implementación de gradas en las cuales el morado es un equipo mientras que el naranja es del otro equipo.

2.10 Desarrollo del nivel de los ensacados

2.10.1 Paleta de colores

IMAGEN 19

PALETA DE COLORES DEL ESCENARIO DE LOS ENSACADOS



#29A7D9



#6BBF54



#C0F252



#F29E38



#F25F29



Colores que hacen alusión que un camino entre naturaleza y un cielo azul, siendo el naranja el color predominante y siendo el verde y el celeste siendo

los secundarios, combinación basada en los colores que podemos encontrar en ilustraciones o decoraciones para niños.

2.10.2 *Diseño del escenario*

IMAGEN 20

ARTE DEL ESCENARIO DE LOS ENSACADOS



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Añadiendo gradiente en el cielo usando azul y el celeste para dar profundidad y distinción, implementando también el césped y la carretera, usando un verde más limón se implementa como una separación del césped oscuro.

2.11 **Desarrollo de assets de trofeos de los mundos**

2.11.1 *Paleta de colores*

IMAGEN 21

PALETA DE COLORES DE TROFEOS



#F2DB66  #D9981E  #D9863D  #592507  #824614 

Para el desarrollo de la paleta de colores se buscó el uso de colores que intenten ilustrar el color del oro. Estos fueron escogidos para cada uno de los 3 trofeos desarrollados. Se buscó representar lo reluciente y glorioso del oro.

Usando tonalidades cafés para usarlos en las partes del oro buscando profundidad y volumen en las ilustraciones y añadiendo colores blancos o plateados para dar una luz de brillo en las ilustraciones.

2.11.2 Diseño del trofeo de las canicas

IMAGEN 22

ARTE DE TROFEO DE LAS CANICAS



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Para el diseño de las esperas que representan los planetas se utilizó el color amarillo y blanco para mostrar un brillo de luz en las tres esferas, así como en el cuerpo en espiral del trofeo solo que la luz se ve en el centro usando el color café como sombra para darle profundidad a la base del trofeo y en las partes finales de cada una de las puntas del trofeo. Basándose en la idea de tres planetas sostenidos por una fuerza cósmica.

2.11.3 *Diseño del trofeo de los trompos*

IMAGEN 23

ARTE DE TROFEO DE LOS TROMPOS



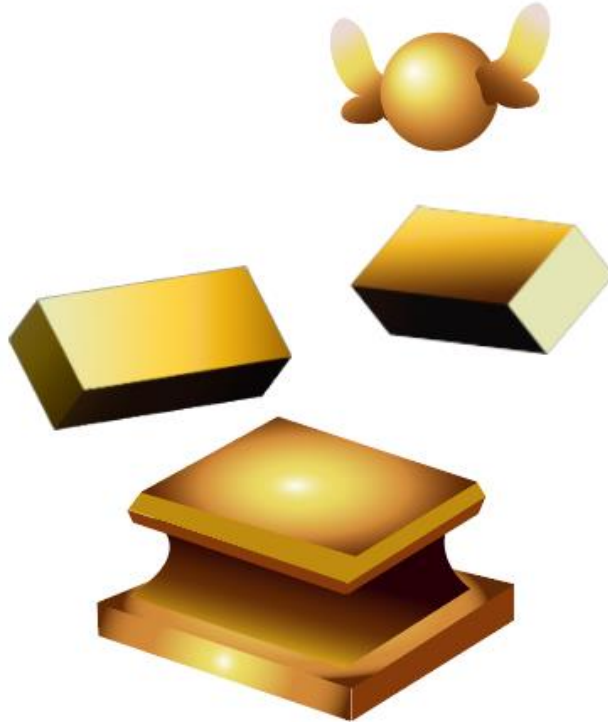
Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Usando de referencia base con la mecánica del mundo del juego de los trompos que es el juego de choques en una plataforma estaba basada el diseño del trofeo mostrando dos trompos chocando entre si encima de una plataforma circular en este diseño se demuestra la presencia del cóndor por medio de alas a los costados del trofeo.

2.11.1 Diseño del trofeo de los ensacados

IMAGEN 24

ARTE DE TROFEO DE LOS ENSACADOS



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

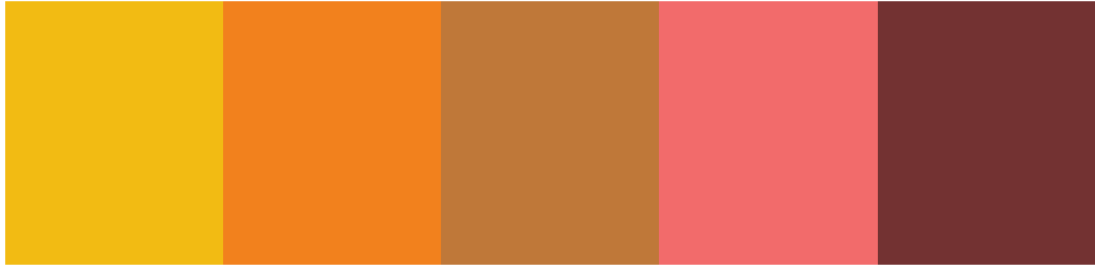
Un trofeo que fue diseñado desde una perspectiva vista desde arriba usando objetos cuadrados y rectángulos acompañados de un objeto esférico. Usando objetos tridimensionales como plataformas de salto se quiere recalcar el juego de los saltos desde una base hasta una meta, la esfera que se muestra es la representación del cóndor el dueño original de los trofeos usando halas como referencias.

2.12 Desarrollo del personaje Vicente

2.12.1 Paleta de colores

IMAGEN 25

PALETA DE COLORES DEL PERSONAJE "VICENTE"



#F2BB13

#F2811D

#BF7839

#F26B6B

#733232

El desarrollo de los colores usados se implementa para dar la alusión al concepto de la juventud, junto a tonos rojizos que simbolizan la fuerza. Con la implementación de tonos amarillos junto a naranjas se formó una atmósfera de calidez la cual se combina con las tonalidades rojas más oscuras con el propósito de darle contraste al personaje.

2.12.2 Diseño de personaje

IMAGEN 26

ARTE DEL PERSONAJE "VICENTE"



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

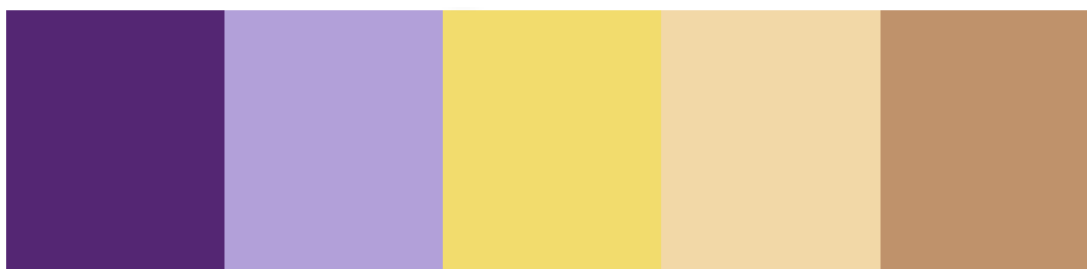
Ilustrado con la idea de un adulto que revive sus años de juventud se optó por darle su ropa diaria y se cambió su apariencia a la de un niño el cual viste un sombrero típico de la región donde vive y un poncho que lo recubre. Es representado utilizando una pose que presenta la duda y curiosidad de un niño pequeño.

2.13 Desarrollo del personaje Condorín

2.13.1 Paleta de colores

IMAGEN 27

PALETA DE COLORES DEL PERSONAJE "CONDORÍN"



#542673

#B2A0D9

#F2DC6D

#F2D8A7

#BF926B

Usando colores que quieran expresar combinados lo alegre y misterioso junto a un tono humorístico cérquense. Seleccionando colores relacionados entre sí para dar armonía en el uso de colores para el cuerpo y el traje de Condorín. usando tonalidades morades para la elaboración del coloreado se intenta usar la base del color morado usada en la psicología del color que sería de asociar con la creatividad, la espiritualidad, la intuición, el misterio, la magia y la realeza.

2.13.2 Diseño de personaje

IMAGEN 28

ARTE DEL PERSONAJE "CONDORÍN"



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Basándose en la idea base de un presentador de circo se desarrolló el personaje con la idea de alegraría y misterio con una aptitud alegre. Usando la anatomía de un cóndor andino se adaptó el traje y el sombrero, con una pose que esté en postura de presentación levantando el sombrero para mostrar respeto a quien le habla. Cada color y forma desea dar la idea de un ser que puede ser un amigo con quien jugar.

2.14 Desarrollo del personaje Galaparlitos

2.14.1 Paleta de colores

IMAGEN 29

PALETA DE COLORES DEL PERSONAJE "GALAPARLITOS"



#D92344



#027333



#D5D95B



#F2A649



#733B27



Usados colores que combinen con el color verde y amarillo del cuerpo de Galaparlitos. Usando colores rojos y naranjas para los accesorios de su diseño para que no desentonara con el verde del cuerpo se optó por el uso de tonalidades tanto claras como oscura. usando color verde para representar la vitalidad de la juventud inocente que se implementó en el personaje, usando los colores se desarrolló una atmosfera cálida en el personaje mostrando una alusión en el habitan donde viven la mayoría de las tortugas que sería una cálida.

2.14.2 Diseño de personaje

IMAGEN 30

ARTE DEL PERSONAJE "GALAPARLITOS"



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Galaparlitos es quien puede jugar con el protagonista en algunos niveles, basándose en el concepto de una tortuga de las Galápagos se le agrego la idea de una tortuga exploradora que busca aventura, con una apariencia de niño de precolar se buscó una pose y expresión que muestre su inocencia. buscando lugares donde pueda jugar con amigos siempre se lo ve con una bandera para marcar donde a estado.

2.15 Desarrollo del personaje Don Fraga

2.15.1 Paleta de colores

IMAGEN 31

PALETA DE COLORES DEL PERSONAJE "DON FRAGA"



#BF0F1E

#141259

#4ABFD9

#F2A03D

#F2561D

Usando colores entre azules y rojos se buscó dar una combinación que muestre lo elegante y fino del personaje de Don Fraga, usando el azul queriendo mostrar frescura, elegancia nuevo y fino las tonalidades rojas se utilizan para demostrar la pasión, tentador y llamativo del ave en la cual está basada mostrando una combinación de colores entre azules y celestes.

2.15.2 Diseño de personaje

IMAGEN 32

ARTE DEL PERSONAJE "DON FRAGA"



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe

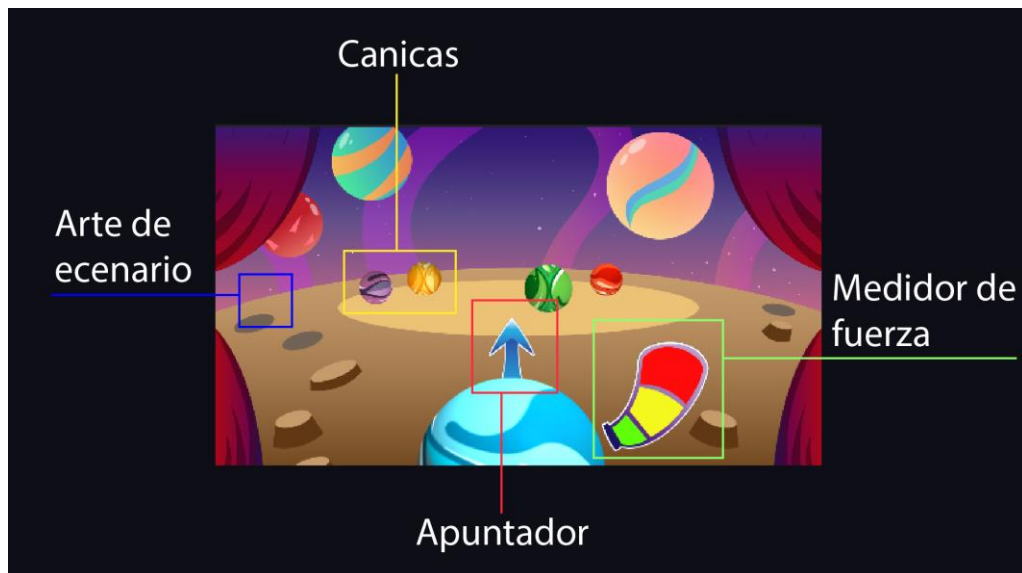
Basándose en un señor que busca la elegancia y el glamur en su andar y acciones se basó en un diseño de clase alta junto a un monóculo que es un cliché usado para representar estatutos y posición económica en la sociedad. Mantiene una pose donde se muestra disfrutando de su pipa de fumar junto a un bastón a la hora de caminar y un elegante sombrero de copa en su cabeza sus puntos más llamativos son su enorme pecho rojo y su alargado pico.

2.16 Producción

2.16.1 Puesta en escena y animación del nivel de las canicas.

IMAGEN 33

PUESTA EN ESCENA DEL NIVEL DE LAS CANICAS

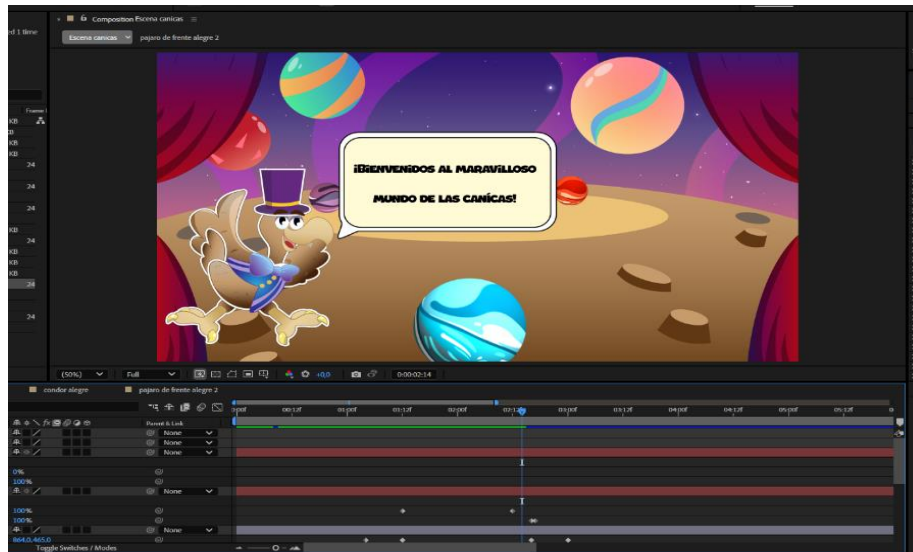


Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

La puesta en escena fue diseñada de manera que el jugador pueda verlo desde una perspectiva de primera persona en donde se pueden apreciar las canicas, flecha de dirección y medidor de fuerza. En el centro del escenario se puede apreciar el área límite del campo de combate donde se encuentra las demás canicas del escenario. Junto a la canica principal del jugador se encuentra el medidor de fuerza con el cual el jugador debe guiarse para golpear las demás canicas.

IMAGEN 34

CAPTURA DE ANIMACIÓN DEL NIVEL DE LAS CANICAS

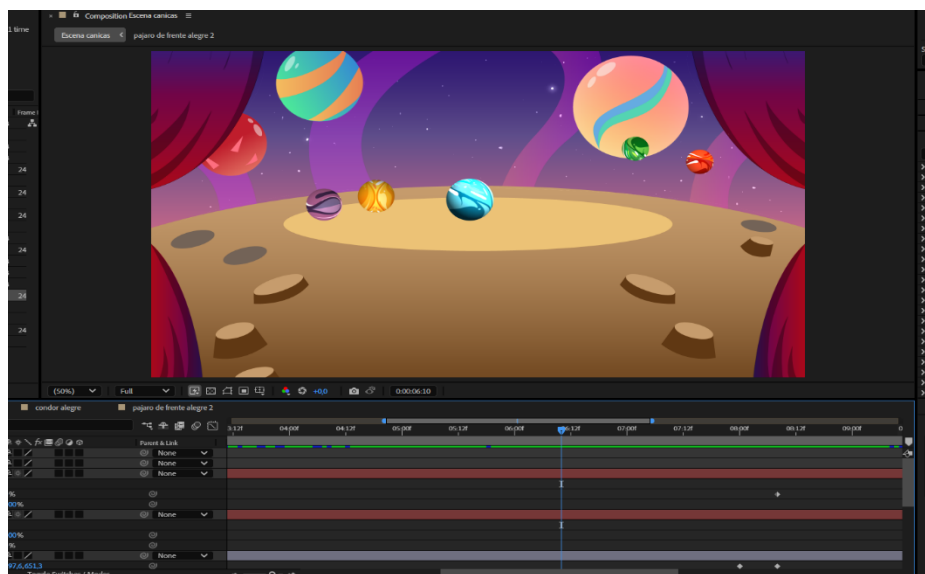


Nota. Las animaciones y efectos fueron realizados en Adobe After Effects (2024).

Para darle vida al cuerpo de Condorín se realizó un rigging con los puntos de anclajes de las diferentes capas que forman el cuerpo del personaje ajustando sus dimensiones para que se ajusten a la forma de las partes de la ilustración.

IMAGEN 35

ANIMACIÓN DEL NIVEL DE LAS CANICAS



Nota. Las animaciones y efectos fueron realizados en Adobe After Effects (2024).

Con la perspectiva del personaje se animaron las canicas de manera que la posición, la rotación y el tamaño cambiaban a medida que se movían para dar un efecto de alejamiento mientras ruedan y salen volando. Para las canicas que eran expulsadas se les añadió un efecto de opacidad para que desaparecieran y aparecieran en la parte de debajo de la pantalla para demostrar que se encuentran en el inventario del jugador.

2.16.2 Puesta en escena y animación del nivel del trompo.

IMAGEN 36

PUESTA EN ESCENA DEL NIVEL DEL TROMPO



Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

El diseño de la ilustración se muestra desde un punto de vista aéreo, en donde podemos ver diferentes elementos, los cuales serían las estrellas que están repartidas en el escenario que son los puntos por recolectar, también vemos el disparador y trompo del jugador y el rival el cual se muestra en la parte derecha de la ilustración con un perfil que lo caracteriza.

IMAGEN 37

CAPTURA DE LA ANIMACIÓN DEL NIVEL DEL TROMPO

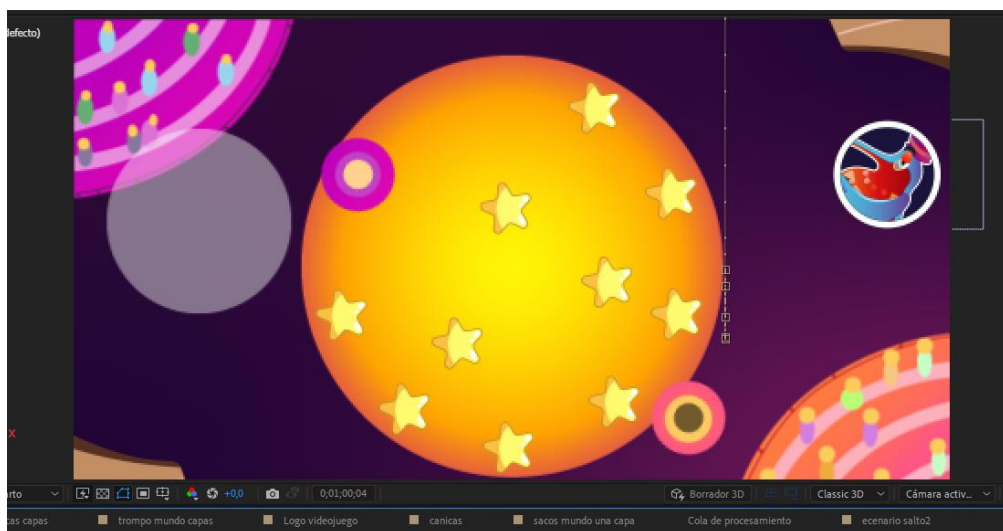


Nota. Las animaciones y efectos fueron realizados en Adobe After Effects (2024).

Usando una vista aérea se muestra el escenario de los trompos, pero el personaje de Condorín se presenta desde al frente de la cámara ignorando la vista aérea, se añadió junto al escenario que sigue un patrón bucle.

IMAGEN 38

ANIMACIÓN DEL NIVEL DEL TROMPO



Nota. Las animaciones y efectos fueron realizados en Adobe After Effects (2024).

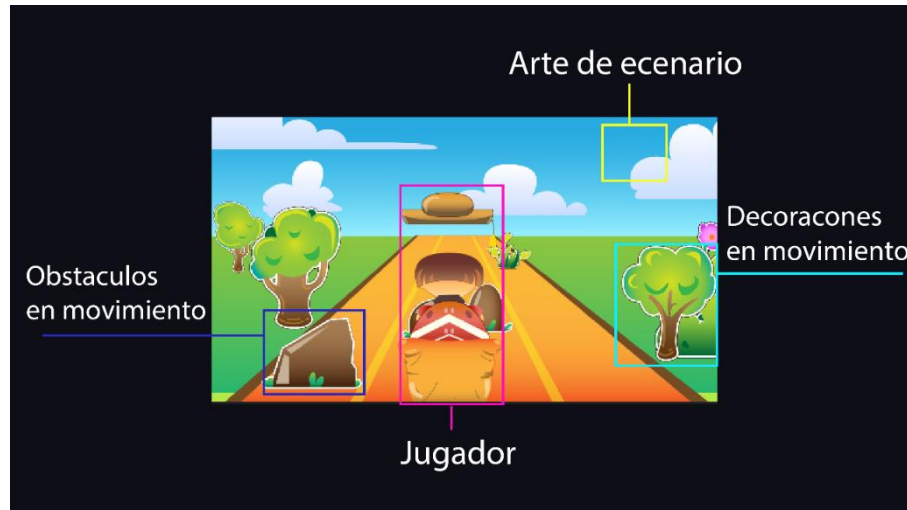
Usando el comando LoopOut en las expresiones de rotación desde el centro de las estrellas se generó un bucle donde giran sin pararen donde

desaparecen en entrar con contacto con los trompos los cuales fueron animados para girar de forma curvada alrededor de la arena, también se anime un asset de perfil de Don Fraga.

2.16.3 Puesta en escena y animación del nivel de los ensacados.

IMAGEN 39

PUESTA EN ESCENA DEL NIVEL DE LOS ENSACADOS

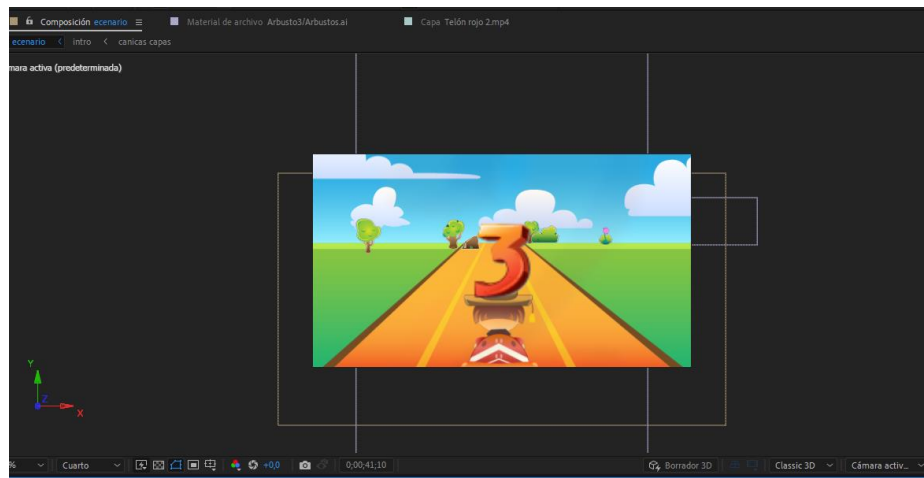


Nota. Ilustración elaborada por Javier Huayamabe.

Diseño de escenario desarrollado en un plano de tercera persona en la cual podemos ver al personaje principal en la pantalla. también se muestra los obstáculos en el centro del escenario alado de estos podemos ver las decoraciones.

IMAGEN 40

CAPTURA DE ANIMACIÓN DEL NIVEL DE LOS ENSACADOS

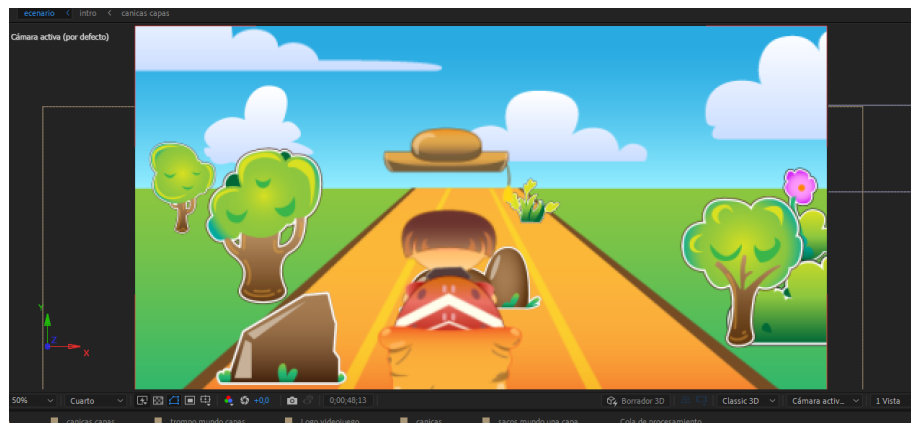


Nota. Las animaciones y efectos fueron realizados en Adobe After Effects (2024).

Usando una ilustración desde atrás del personaje principal se quiso dar la vista de tercera persona, también se le agregó una animación de cuenta regresiva agregando al final un efecto de sonido de salida.

IMAGEN 41

ANIMACIÓN DEL NIVEL DE LOS ENSACADOS



Nota. Las animaciones y efectos fueron realizados en Adobe After Effects (2024).

Uno de los puntos importante de la animación fue dar la ilusión que el escenario y el personaje se estén moviendo constantemente, implementando una animación que consiste en alternar de tamaño y posición de los asset que

componen el nivel desde la línea de horizonte inclinando Asia abajo correspondientemente ya sea de derecha e izquierda y usando el comando LoopOut en las expresiones de tamaño y posición se realizó un bucle. El personaje se divide en dos partes de su diseño las cuales serían el sombrero y el cuerpo, deformando correspondientemente a la hora de cada salto y cambio de carril se dio la animación de correr saltando al personaje.

2.17 Post-Producción

2.17.1 Montaje y edición

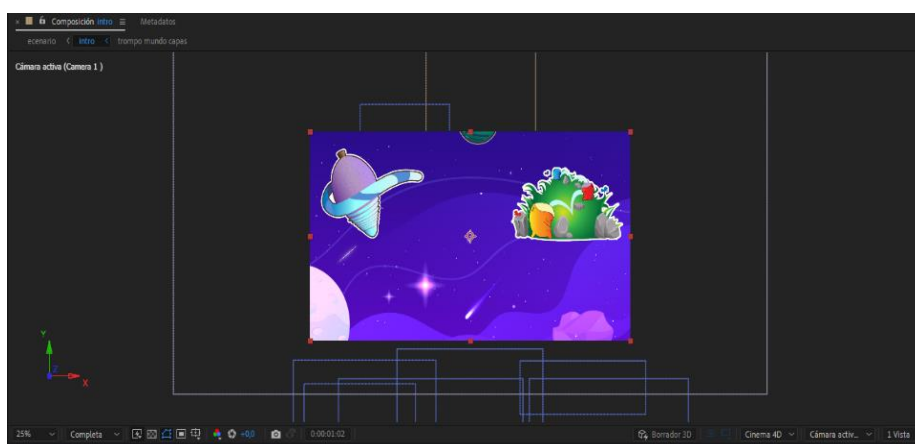
Una vez finalizadas las animaciones de cada juego se procedió a editar los tiempos y sonidos correspondiente en Adobe After Effects 2020.

2.17.2 Efectos de post

Se utilizaron efectos difieres en diferentes escenas para evocar la idea del escenario y mecánica que se implementó en cada juego. En el inicio del videojuego se decidió agregar efectos de lluvia de estrellas en el fondo junto a los asset de los mundos para darle vida al espacio que se encontraba vacío, en cambio en el juego de las canicas se escogió un efecto de cielo estrellado para que la atención del espectador no se distrajera del juego. Se desarrollaron efectos tridimensionales para darle profundidad a elementos 2d que serían la moneda al final de la animación y las canicas.

IMAGEN 42

CAPTURA DE EFECTOS DE POST



Nota. Se creó un sólido para modificar destellos de luz que se configuraron para hacer estrellas.

CONCLUSIONES

En resumen, el teaser sugirió una forma alternativa de apoyar y/o fomentar la recuperación de juegos tradicionales por medio de una obra rica en cultura con el fin de aumentar la apreciación y entendimiento de sus tradiciones por medio de elementos audiovisuales entretenidos y coloridos.

El análisis de la problemática se realizó con éxito a causa de la variedad de investigaciones que existen sobre la desconexión de los niños con la identidad cultural dado que es una problemática que se presenta en varios lugares alrededor de todo el mundo y representa un problema creciente que se extiende constantemente a medida que la tecnología avanza.

En la búsqueda bibliográfica se obtuvo como resultado una amplia variedad de documentos de investigaciones externas que demostraban las implicaciones culturales al utilizar los videojuegos como herramientas para promover la identidad cultural con retroalimentaciones positivas por parte de los más jóvenes incluyendo numerosas recomendaciones para su aplicación de distintas maneras manteniendo una interacción constante entre el receptor y las costumbres mostradas en los videojuegos. Junto a la existencia de distintos géneros de videojuegos y diferentes elementos culturales las combinaciones que se pueden llevar a cabo se incrementan convirtiendo a esta herramienta en la manera más creativa, beneficiosa y efectiva en la actualidad de influir en los niños y fomentar su cultura.

Debido a que el tema central del videojuego son juegos tradicionales se tuvo que llevar a cabo una investigación lo cual resultó en documentos con información muy escasa sobre los juegos en su forma más auténtica. Gran parte de la información hallada mostraban una manera modificada de varios juegos por lo que resultó complicado.

Durante el desarrollo del proyecto se logró definir varios aspectos específicos en relación a los escenarios, diseño de personajes, niveles, diálogos y ambientes.

El desarrollo de varios personajes implicó la adaptación animada de seres emblemáticos de nuestro país demostrando la diversidad de fauna que existe. Principalmente en las mecánicas que fueron definidas para cada uno de los

juegos se consiguió representar toda la esencia de la infancia al momento de reunirse con amigos o familia y compartir experiencias recreativas placenteras por medio de un juego tradicional.

Adicionalmente, se definió la participación e interacción de niños y jóvenes acordes al grupo objetivo con el teaser elaborado, permitiendo de esta forma conocer su grado de aceptación y gusto por los juegos tradicionales.

RECOMENDACIONES

Para lograr ampliar el alcance del proyecto se recomienda transportarlo a otros ámbitos como la educación con el fin de lograr inspirar a más niños hasta alcanzar un impacto mayor en las nuevas generaciones. Con la implementación de elementos culturales en personajes y diálogos que incluyan conceptos e información educativa tendríamos como resultado una herramienta distinta que los docentes podrían aprovechar para un óptimo aprendizaje.

Resulta de vital importancia aumentar la flexibilidad del proyecto llevando a cabo una serie de cambios en la interfaz del usuario para poder adaptarlo a otras plataformas tales como computadoras y resulte de mayor facilidad en su utilización dentro del ámbito educativo. Por medio de actualizaciones se añadirían otros juegos que puedan ser trasladados a otras plataformas con mayor facilidad y no se pierdan en la adaptación.

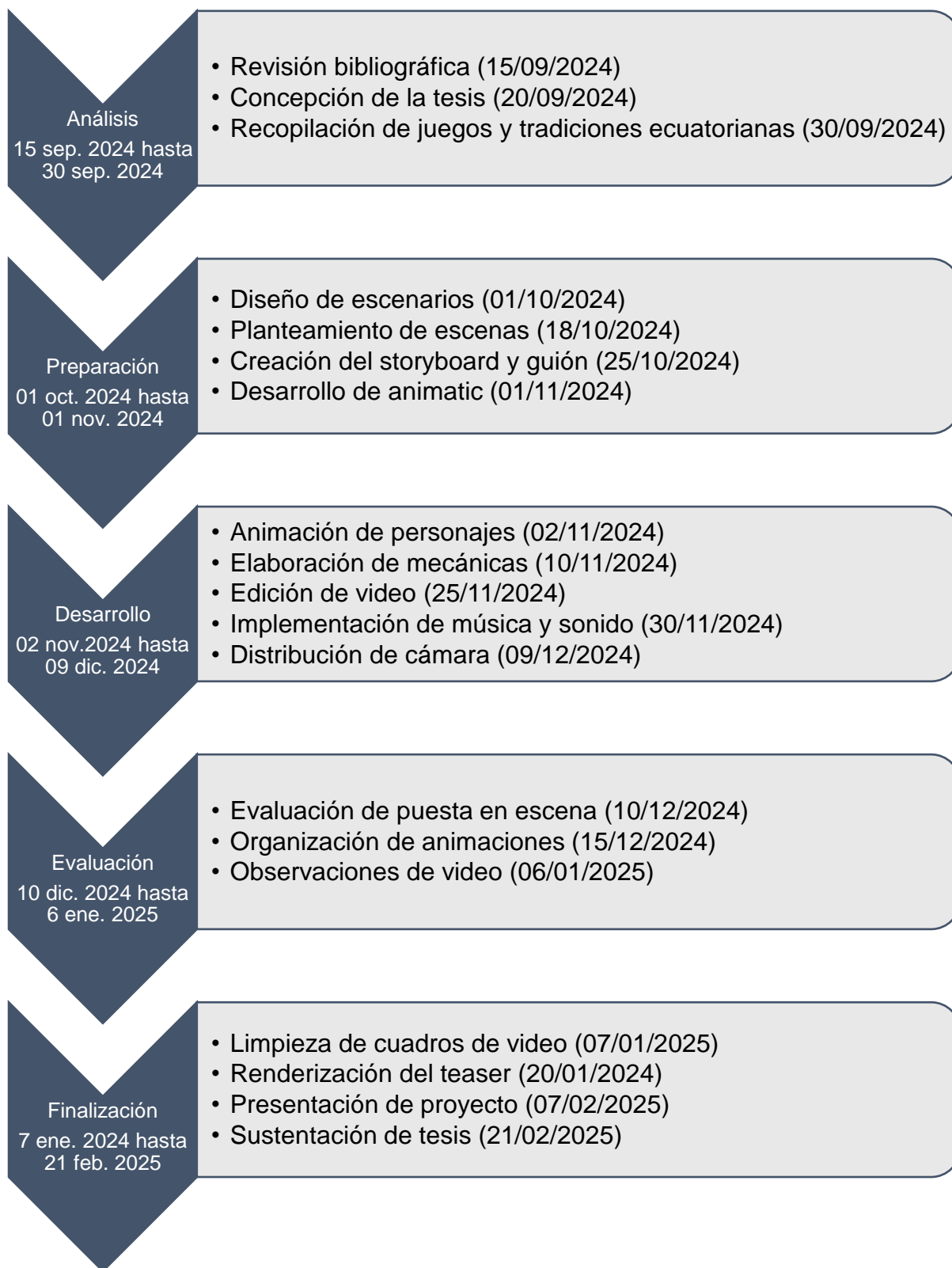
BIBLIOGRAFÍA

- 3D juegos. (2020, 11 de agosto). Análisis de Fall Guys Ultimate Knockout. El imaginativo, absurdo pero divertido Battle Royale de moda. <https://www.3djuegos.com/juegos/fall-guys-ultimate-knockout/analisis/el-imaginativo-absurdo-pero-divertido-battle-royale-de-moda-200811-8832>.
- Bracho, Y., Bracho, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. Revista Digital Conocimiento, Investigacion y Educacion (CIE) Vol. 1. (9), 26-44.
- Carvajal, A. (4 de diciembre de 2024). La globalización y la homogeneización cultural: ¿Qué estamos perdiendo? Lacapilla cultural. https://lacapillacultural.com/la-globalizacion-y-la-homogeneizacion-cultural-que-estamos-perdiendo/?utm_source=
- El Mundo Infinito. (s.f.). Causas y consecuencias de la pérdida de identidad cultural. https://elmundoinfinito.com/causas-consecuencias-perdida-identidad-cultural/?expand_article=1.
- Espada, J. P., Morales, A., Piqueras, J. A., Marzo, J. C., y Orgilés, M. (2024). Infancia, adolescencia y pantallas. Centro de Investigación de la Infancia y la Adolescencia. Universidad Miguel Hernández. <https://observainfancia.es/informes/>
- Espinosa, E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. Maestro y Sociedad: Revista electrónica para maestros y profesores, (895-896). Universidad Técnica de Machala.
- Frankie, MB. (2024, 5 de septiembre). Vida extra. Los mejores Party Games. <https://www.vidaextra.com/listas/mejores-party-games>.
- Galeano Lopez, Y., Giraldo Duque, E. (2019). Características de los Juegos tradicionales de la comunidad Embera Chamí de Pueblo Rico, Risaralda. Contribuciones sociales de la Educación Física y el Juego, 51-58. doi: <https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11125>.
- Koster, R. (2004). A theory of fun for game design. Paraglyph press.

- Lara Sánchez Coterón (2012) tesis doctoral. Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea.
- Massa, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje: Oportunidades y desafíos.
- Mimaar Handmade. (18 de diciembre del 2023). Raíces Lúdicas: El Poder de los Juegos Tradicionales. <https://www.mimaarhandmade.com/juegos-tradicionales/#:~:text=Estos%20juegos%20no%20solo%20entretienen,una%20rica%20fuente%20de%20aprendizaje.>
- Moscardi, R. (2021). Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: Un abordaje desde la Ética. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (51-65). Universidad de Palermo. [https://www.researchgate.net/publication/355767453_Comportamiento_mora_de_jugadores_de_videojuegos_un_abordaje_desde_la_Etica.](https://www.researchgate.net/publication/355767453_Comportamiento_mora_de_jugadores_de_videojuegos_un_abordaje_desde_la_Etica)
- Ninos Kiddle. (2023, 26 de agosto). Identidad cultural para niños. [https://ninos.kiddle.co/Identidad_cultural.](https://ninos.kiddle.co/Identidad_cultural)
- Nintendo. (2010). Wii party (serie de videojuegos).
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. Pixel-bit: Revista de Medios y Educación, 26, 55-67. Recuperado el 8 de marzo de 2016 de, <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n26/revista26.pdf>.
- Quiroz Ponce, K. M. (2020). La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5 grado de educación básica de la unidad educativa "Alfonso Quiñonez George" de la ciudad de Esmeraldas).
- Ramírez (1993). <https://sites.google.com/espe.edu.ec/diversidad-cultural/inicio?authuser=0>. Obtenido de <https://sites.google.com/espe.edu.ec/diversidad-cultural/identidad-cultural?authuser=0>.
- Sandoval, E. y Checa, Z. (2019). Pérdida de identidad cultural en los niños, niñas y adolescentes de la Comuna Chiguilpe de la nacionalidad Tsáchila del Ecuador. Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación. 1013-1014.
- Study Smarter. (s.f.) Identidad Cultural. <https://www.studysmarter.es/resumenes/sociologia/identidad-cultural/>.
- Team17. (2016). Overcooked! (videojuego).

ANEXOS

Cronograma



Ambiente operacional software y hardware

Hardware

TABLA 1

AMBIENTE OPERACIONAL DE HARDWARE

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	Servidor	<ul style="list-style-type: none">• Procesador AMD Ryzen 5 5600 with Radeon Graphics.• Disco duro de 465gb• RAM de 16GB.	Oficina
1	Laptop	<ul style="list-style-type: none">• Procesador AMD Ryzen 9 6900HX with Radeon Graphics• Disco duro de 1,83 TB• RAM de 30 GB	Oficina

Software

TABLA 2

AMBIENTE OPERACIONAL DE SOFTWARE

Descripción	Versión	Observación
Adobe Photoshop	26.3	Herramienta para la creación y edición de gráficos, fotos y arte.
Adobe Illustrator	29.2.2	Herramienta para el desarrollo de ilustraciones y gráficos optimizados.
Adobe After Effects	25.1	Herramienta de edición de video y creación de efectos especiales.

Beneficios tangibles e intangibles

Beneficios tangibles

- Una introducción de cultura e historia por medio de un video mostrando el contenido.
- Acceso a información de la trama de la historia.
- Generar interés y emoción en torno a juegos tradicionales, lo que puede llevar a los niños a culturizarse cuando jueguen.

Beneficios intangibles

- Un teaser puede crear expectativas sobre el videojuego. Esto puede generar emoción y anticipación, lo que puede llevar a los jugadores a seguir el desarrollo del juego y a comprarlo cuando se lance.
- Ayudar a establecer una conexión emocional entre el jugador y el videojuego. Esto puede aumentar el compromiso del jugador y hacer que esté más dispuesto a comprar y jugar el juego.
- Desarrollar una comunidad de jugadores alrededor del juego. Esto puede generar una retroalimentación mutua e intercambio de experiencias y diferentes formas de participación por parte de la comunidad las cuales posiblemente aumenten la popularidad y se dé a conocer en mayor cantidad el videojuego.

Presupuesto de inversión

Costos de hardware

TABLA 3

COSTOS DE HARDWARE

Equipo	Costo
<ul style="list-style-type: none">• Procesador AMD Ryzen 5 5600 con Radeon Graphics.• Disco duro de 465gb• RAM de 16GB.	\$900
<ul style="list-style-type: none">• Procesador AMD Ryzen 9 6900HX con Radeon Graphics	\$5,000

<ul style="list-style-type: none"> • Disco Duro de 1,83 TB • RAM de 30 GB 	
Total:	\$5,900

Costos de software

TABLA 4

COSTOS DE SOFTWARE

Software	Costo
Adobe Photoshop	\$120 (30 c/m)
Adobe Illustrator	
Adobe After Effects	
Total:	\$120

Costos operacionales

TABLA 5

COSTOS OPERACIONALES

Etap	Horas	Personal	Sueldo/hora	Sueldo total
	(4 meses)			
Análisis	1,280 (80 c/m)	2 investigación y análisis.	\$2.5	\$3,200
		2 diseñadores gráficos		\$3,200
Preparación	2,560 (160 c/m)	2 productora audiovisual	\$2.5	\$6,400
		2 ilustradores		\$6,400
		2 diseñadores gráficos		\$6,400
		2 programadores		\$6,400
Desarrollo	2,560 (160 c/m)	2 productora audiovisual	\$2.5	\$6,400

Evaluación	7	4 evaluadores		
Finalización	150	2 programadores	\$2.5	\$6,000
	150	2 productora audiovisual		\$6,000
Total				\$50,400

Costos Totales

TABLA 6

COSTOS TOTALES

Costos de Hardware	\$5,900
Costos de Software	\$120
Costos Operacionales	\$50,400
Costos Totales	56,420

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Huayamabe Loja, Javier Sebastián**, con C.C: **0932118276** autor del trabajo de titulación: **Teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a niños entre 6 y 12 años.** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 21 de febrero de 2025

f. _____

Huayamabe Loja, Javier Sebastián

C.C: 0932118276

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Garnica Pazmiño, Diddier Fernando**, con C.C: **0930392063** autor del trabajo de titulación: **Teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a niños entre 6 y 12 años.** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 21 de febrero de 2025

f. _____

Garnica Pazmiño, Diddier Fernando

C.C: 0930392063

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Teaser promocional de un videojuego como aporte a la recuperación de juegos infantiles tradicionales dirigido a niños entre 6 y 12 años.		
AUTOR(ES)	Huayamabe Loja, Javier Sebastián Garnica Pazmiño, Didier Fernando		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lic. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación digital		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	21 de febrero de 2025	No. DE PÁGINAS:	55 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación 3D, Animación 2D, Videojuegos, Tecnología, Aplicación Informática.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Globalización, Desculturización, Juegos, Tecnología, Tradición, Generaciones.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>La globalización ha traído consigo varios factores que provocan el desinterés, la ignorancia y la falta de conocimiento sobre la cultura, muchos países provocando la desculturización de los más jóvenes. Este fenómeno se manifiesta en la preferencia por tradiciones culturales extranjeras y en el desconocimiento de los juegos infantiles típicos. Ante esta circunstancia, emerge la necesidad de elaborar iniciativas que fomenten el reconocimiento de juegos tradicionales desde una edad temprana. Este proyecto de tesis dispone de la elaboración de un teaser promocional para un videojuego de estilo party games, que combina diversos juegos infantiles tradicionales. El propósito es facilitar una herramienta divertida que no solo distraiga a los niños, sino que también los relacione con su herencia cultural. Al combinar tecnología y tradición, el videojuego aspira a ser un puente entre el pasado y el presente, permitiendo que las nuevas generaciones redescubran y valoren su identidad cultural a través del juego.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfonos: +593963717542 +593983850158	E-mail: sextian13@gmail.com, diddiergarnicam@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			