



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

Teaser animado 2D de un trading card game digital “Warzai”

AUTOR:

Rodríguez Robles, Fabrizio André

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

TUTOR:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

**Guayaquil, Ecuador
03 de septiembre 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 **Rodríguez Robles, Fabrizio André**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTORA

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Msc.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año del 2025



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Rodríguez Robles, Fabrizio André

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Teaser animado 2D de un trading card game digital “Warzai”**, previo a la obtención del título de **Licenciado 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 3 días del mes de septiembre del año del 2025

EL AUTOR

f. _____

Rodríguez Robles, Fabrizio André



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Rodríguez Robles, Fabrizio André**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser animado 2D de un trading card game digital “Warzai”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año del 2025

EL AUTOR

f. _____
Rodríguez Robles, Fabrizio André

Guayaquil, 27 - 08 – 2025

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, 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: RODRÍGUEZ ROBLES, FABRIZIO ANDRÉ a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.

C CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Teaser Animado 2D de un Trading Card Game Digital "Warzai"_A2025_Fabrizio Rodríguez

3%
Textos sospechosos

Nombre del documento: Trabajo de Integración curricular - Fabrizio Rodríguez.docx	Depositante: Jossie Cristina Lara Pintado	Nú
ID del documento: abc9dc4cb7560468e828f61e575a9e9c690e7e93	Fecha de depósito: 27/8/2025	Nú
Tamaño del documento original: 17,71 MB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 27/8/2025	

Atentamente,



Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado, Msc.

Docente tutora

AGRADECIMIENTO

A mi querida familia, por ser mi raíz y mi refugio, por cada gesto de amor, cada palabra de aliento y por estar presentes en cada paso de mi camino. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo, el poder de la unidad y la belleza de compartir la vida juntos.

Esta dedicación es para ustedes, con todo mi amor y gratitud.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a estos grandes artistas que me inspiraron a seguir el arte como estilo de vida, esos grandes héroes que inspiraron mi alma creativa con sus creaciones, estén donde estén, son mis héroes.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

**Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Msc.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA**

f. _____

**Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomon, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA**

f. _____

Ing. Sancan Lapo, Boris Alexis, Mgs.

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

TUTOR

ÍNDICE

RESUMEN.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.1. Problema de Investigación.....	4
1.2. Formulación del Problema.....	6
1.3. Objeto de Estudio.....	6
1.4. Objetivo General.....	6
1.5. Objetivos Específicos.....	6
1.6. Justificación	6
1.7. Marco Conceptual.....	9
1.7.1. TCG	9
1.7.2. Clasificación de videojuegos	11
1.7.3. AAA	11
1.7.4. AA	13
1.7.5. Indie.....	14
1.7.6. Teaser tráiler.....	15
1.7.7. GDD	16
1.7.8. Diseño de cartas.....	17
1.7.8.1. Diseño de Criatura / Personaje	17
1.7.8.2. Diseño de cartas de apoyo herramienta	18
1.7.8.3. Diseño de cartas de Hechizo o evento	19
1.7.9. Diseño de escenarios	20
1.7.10. Tipos de TCG	21
1.7.10.1. TCG clásicos	22
1.7.10.2. TCG RPG	23

1.7.10.3. TCG híbrido.....	23
1.7.10.4. TCG Auto-Battlers	24
CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN.....	26
2.1 Descripción del proyecto	26
2.1.1 Descripción del teaser.....	26
2.2 Descripción del Usuario.....	27
2.3 Especificaciones técnicas.....	28
2.4 Preproducción	30
2.5 Historia de Warzai	30
2.5.1 Diseño de personaje	31
2.5.2 Diseño de fondos.....	36
2.5.3 Diseño de cartas	40
2.6 Construcción de la línea gráfica.....	40
2.6.1 Tipo de línea gráfica	41
2.6.2 Logotipo.....	41
2.6.3 Tipografía.....	42
2.6.4 Paleta de colores	43
2.7 Producción	43
2.7.1 Creación de Animaciones de Sprite 2D	44
2.7.2 Elaboración de la animación	45
2.7.3 Ensamblaje.....	46
2.8 Postproducción.....	47
2.8.1 Sonorización	48
2.8.2 VFX.....	49
2.9 Propuesta de valor.....	51
2.9.1 Integración artística.....	51
2.9.2 Difusión Cultural	51
2.10 Validación del producto.....	52

2.10.1 Guía Visual	55
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	58
BIBLIOGRAFIA	59
ANEXOS	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Listado de software empleado en el proyecto.	29
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Magic: The Gathering presentación de cartas y sobres	10
Figura 2	JCC Pokemon Pocket.Rayquaza carta de evento.....	11
Figura 3	Grand Theft Auto V.....	12
Figura 4	Cartas de la franquicia Pokémon, Disney Lorcana y Magic: The Gathering	13
Figura 5	It Takes Two, imagen promocional del juego	13
Figura 6	Vista Interfaz de batalla Tablero Hexagonal, Faeria	14
Figura 7	Capturas de pantalla de Dugeon Faster.....	15
Figura 8	Vistas del teaser trailer de The diary of Little Red Riding Hood	16
Figura 9	Composición adaptada de cartas de la serie Pokemon, Evolución Solgaleo.	18
Figura 10	Carta del JCC Pokémon serie BW6. Carta de objeto/herramienta	19
Figura 11	Carta del JCC Pokémon serie SM11.....	20
Figura 12	Captura de escenarios de Yu-Gi-Oh! GX: The beginning of Destiny	21
Figura 13	Captura del Juego Yu-gi-Oh! Dual links! de Google Play Store.....	22
Figura 14	Captura del sistema de maestría de campeones en Legends of Runeterra.....	23
Figura 15	Captura Oficial de “Dungeon Faster: Deadlier en Steam	24
Figura 16	Captura de gameplay de Heathstone Battlegrounds	25
Figura 17	Moodboard de personajes de referencia de Yu-gi-oh! Gx, Pokemon Horizons y Relick.	32
Figura 18	Hoja de trabajo del protagonista del juego “Andrew” alias “Shadow”	33
Figura 19	Hoja de trabajo del Antagonista del juego “Zack”	34
Figura 20	Hoja de personaje secundario, Nova.....	35
Figura 21	Hoja de personaje secundario, Darius nos guía en la aventura y en él combate.....	35
Figura 22	Moodboard de principales referencias de escenarios.....	36
Figura 23	Vista general del escenario principal del juego, Un arcade para jugadores.....	37
Figura 24	Escenario 2. Vista de mesa de juegos en una tienda Warzai en el lugar del torneo	38
Figura 25	Escenario 3. Vista general de un callejón, el cual tiene cartas raras a la venta.....	38
Figura 26	Escenario 4, área exterior al lugar del torneo	40
Figura 27	Recopilación de logotipos creados para el teaser	42
Figura 28	Muestra de la tipografía escogida para el logotipo.	43
Figura 29	Hoja de Sprites, del personaje principal. Incluye todas las vistas de caminata.	45
Figura 30	Imagen generada, para mostrar la interfaz de Godot Engine.....	46
Figura 31	Hoja de Sprites, del personaje principal. Incluye todas las vistas de caminata.	47
Figura 32	Vista general de los sintetizadores del programa de música utilizado.....	48
Figura 33	Vista de un piano, donde se puede sintetizar la música.....	49
Figura 34	Ventana de trabajo de after Effects.....	50
Figura 35	Vista general de After Effects.....	50

RESUMEN

La animación 2D puede desempeñar un rol importante como herramienta de apoyo en la presentación de nuevas propuestas de videojuegos durante las etapas iniciales de desarrollo. Su uso no se limita únicamente al ámbito promocional, sino que también puede integrarse como un recurso visual que acompañe el diseño conceptual. Esto permite una exposición temprana del proyecto, en la cual es posible recibir retroalimentación específica previa a la elaboración del Game Design Document. Además, posibilita la representación anticipada de elementos esenciales como la estética visual, la ambientación sonora y las mecánicas básicas de juego.

Con este objetivo en mente, este trabajo plantea la creación de un teaser tráiler animado, principalmente en 2D, como recurso visual para la propuesta de videojuego *Warzai*, un TCG digital pensado para su desarrollo en dispositivos móviles. A su vez, se busca ofrecer una visión preliminar del estilo artístico, narrativo y jugable del proyecto, con el fin de convertirse en un recurso amigable y complementario al Game Design Document, que facilite su presentación ante posibles colaboradores, comunidades interesadas o inversionistas. A través de este formato, se busca exponer de manera clara los fundamentos estéticos y conceptuales del videojuego en una fase temprana de su producción.

Palabras Clave: animación 2D, teaser tráiler, videojuego, TCG, Game Design Document

ABSTRACT

Within the early stages of video game development, the use of 2D animation can serve as a valuable support tool for presenting new concepts. Its purpose is not limited solely to promotion, but can also be integrated as a visual resource that accompanies the conceptual design process. This allows for early exposure of the project, where specific feedback can be received prior to the creation of the Game Design Document. In addition, it enables the preliminary representation of essential elements such as visual aesthetics, sound design, and basic gameplay mechanics.

With this objective in mind, this project proposes the creation of an animated teaser trailer, primarily in 2D, as a visual resource for the video game proposal Warzai, a digital trading card game intended for development on mobile devices. At the same time, it seeks to offer a preliminary view of the artistic, narrative, and gameplay style of the project, in order to become a friendly and complementary tool to the Game Design Document, for presentation to potential collaborators, interested communities, or investors. Through this format, the goal is to clearly present the aesthetic and conceptual foundations of the video game at an early stage of its production.

Keywords: 2D animation, teaser trailer, video game, Trading Card Game, Game Design Document

INTRODUCCIÓN

El uso de la animación para la creación de teasers en las primeras etapas del desarrollo de un videojuego cumple un rol fundamental al momento de validar una propuesta conceptual. Esta práctica se ha consolidado como una de las estrategias más efectivas para evaluar la viabilidad de un proyecto antes de iniciar su desarrollo formal. Para ello, se recurre a herramientas narrativas y audiovisuales que permiten sintetizar la estética del proyecto, las mecánicas jugables, la narrativa del juego y el tono general de la obra. Estos materiales no solo funcionan como una carta de presentación ante potenciales jugadores, inversionistas o colaboradores, sino que también permiten testear la recepción del proyecto, medir el alcance potencial y obtener retroalimentación temprana que oriente adecuadamente el proceso de producción.

En este sentido, el teaser animado opera como una forma preliminar de establecer el *look development*¹ que se busca alcanzar en el producto final, tanto a nivel visual como narrativo. Esta práctica resulta especialmente valiosa para desarrolladores independientes con ideas originales, especialmente en géneros de nicho como los *Trading Card Games (TCG)*, donde el arte, la identidad visual y las reglas del juego son claves para captar la atención del público. La producción de un teaser animado en este tipo de juegos permite experimentar con elementos narrativos, estéticos y técnicos, sirviendo como guía visual durante las fases posteriores del diseño.

El planteamiento del proyecto Warzai, un TCG pensado para dispositivos móviles, se centra en el coleccionismo, la estrategia y el combate a través de cartas digitales. Su inspiración proviene de los juegos de cartas coleccionables físicos y digitales que han ganado popularidad desde finales del siglo XX. El primer TCG moderno, *Magic: The Gathering*, fue publicado en 1993 por Wizards of the Coast y diseñado por Richard Garfield. Esta propuesta revolucionó la forma de concebir los juegos de mesa y generó una comunidad activa que combinaba estrategia, creatividad y coleccionismo (Garfield, 1995). Desde entonces, el modelo ha sido adaptado a medios digitales, con títulos como *Hearthstone* o *Gwent*, que demuestran la vigencia del género en plataformas móviles y en línea.

No obstante, aunque existen TCG exitosos desarrollados por estudios AAA, la presencia de propuestas independientes dentro del género sigue siendo limitada en cuanto a éxitos comerciales debido a varias dificultades. El desarrollo de mecánicas profundas requiere

¹ Es el proceso de definir la apariencia final de los elementos generados por computadora.

equilibrio y pruebas constantes, la estética debe diferenciarse sin perder claridad visual, y la narrativa debe sostener el interés del jugador a lo largo del tiempo. A esto se suma la escasez de referentes bien documentados sobre cómo presentar estos proyectos en fases tempranas. Como señalan (Whitson & Simon, 2021), “el mercado de los juegos de cartas coleccionables digitales está dominado por grandes franquicias como Hearthstone o Magic: The Gathering Arena, lo que plantea desafíos significativos para los estudios independientes que intentan diferenciarse mediante mecánicas innovadoras o estéticas alternativas” (p. 113).

Frente a este panorama, la presente tesis propone explorar el desarrollo de un teaser animado 2D como herramienta de presentación inicial para la propuesta del videojuego Warzai. A través de una metodología proyectual aplicada, se buscará que esta pieza audiovisual sintetice los aspectos esenciales del juego como lo son la estética, narrativa y mecánicas y funcione no solo como un recurso promocional, sino también como una guía visual complementaria al Game Design Document (GDD)², permitiendo comunicar de forma eficaz la visión del proyecto a las audiencias clave.

² La traducción sería Documento de Diseño de Juego

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1. Problema de Investigación

En la industria contemporánea de los videojuegos existen múltiples formas de producción, desde grandes desarrolladoras con presupuestos millonarios hasta pequeños estudios independientes que operan con recursos limitados. Como lo plantea (Kerr, 2017), los estudios AAA son grandes fábricas con licencias, personal numeroso, equipos de marketing y metodologías de trabajo sistematizadas, mientras que los desarrolladores independientes o *indie* se asemejan más a talleres artesanales, donde la experimentación creativa es protagonista, aunque frecuentemente enfrentan obstáculos relacionados con la falta de financiamiento, visibilidad y herramientas de producción estandarizadas.

A diferencia de los títulos AAA, que suelen estar dirigidos a audiencias masivas y globales, los juegos independientes tienden a enfocarse en públicos de nicho, apostando por propuestas estéticas o narrativas arriesgadas. En este escenario, el desafío de posicionar una idea en etapas tempranas cobra vital importancia. Esta dificultad se vuelve aún más compleja cuando se trabaja con géneros como los *Trading Card Games* (TCG) digitales, que por su estructura mecánica y diseño visual requieren un grado alto de claridad en su presentación conceptual.

Los *Trading Card Games* son una categoría de juegos de mesa y videojuegos centrados en la colección de cartas que representan unidades, habilidades, hechizos u otros elementos del juego. Su origen se remonta a principios de los años noventa, con el lanzamiento de *Magic: The Gathering* (Garfield, 1995), considerado como el primer TCG moderno. Desde entonces, el género ha evolucionado, ¡encontrando nuevas expresiones en formatos digitales como Yu-Gi-Oh!, Pokemon, Hearthstone, etc. Donde la estrategia, el diseño visual y la narrativa se integran de manera compleja. No obstante, el éxito de estos títulos está estrechamente vinculado al respaldo de grandes estudios con amplios recursos de desarrollo y marketing.

En contraposición, los estudios indie que desean desarrollar un TCG digital enfrentan barreras considerables, tanto a nivel técnico como comunicacional. Una de las principales dificultades es la de visualizar eficazmente su propuesta en etapas iniciales, cuando aún no existen versiones jugables o prototipos. Frente a esta limitación, herramientas como los

teasers animados 2D surgen como una alternativa estratégica para presentar la estética, narrativa y jugabilidad de un proyecto antes de que entre a producción completa. Un teaser permite condensar en pocos segundos o minutos la identidad visual del juego, su universo narrativo y sus mecánicas centrales, lo cual resulta útil no solo para captar audiencia, sino también para atraer potenciales colaboradores o inversionistas (Bernal-Merino, 2019).

Sin embargo, existe una carencia evidente de metodologías y marcos de referencia que orienten la producción de teasers animados para proyectos independientes, especialmente en géneros como los TCG. La literatura académica y profesional sobre el uso de la animación como herramienta de previsualización en videojuegos se ha centrado mayormente en cinemáticas promocionales o en productos terminados, dejando un vacío en torno a su utilidad como prototipo visual temprano. De igual forma, no hay estudios suficientes que documenten la experiencia de estudios independientes que hayan empleado teasers como parte de sus estrategias de validación conceptual en fases iniciales del desarrollo.

Sumado a esto, la animación, aunque ampliamente utilizada en la industria del entretenimiento aún no cuenta con guías específicas adaptadas a su uso dentro de la preproducción de videojuegos de corte independiente. Si bien existen manuales y experiencias sobre la producción de GDD, estos no siempre abordan las posibilidades expresivas y funcionales que ofrece una animación teaser como complemento al diseño conceptual. Como señala (Parra, 2016), “la animación permite traducir ideas abstractas en imágenes comprensibles, facilitando la comunicación de intenciones estéticas y narrativas cuando aún no se cuenta con gameplay funcional”.

En este contexto, se vuelve urgente investigar nuevas formas de articular herramientas visuales como el teaser animado 2D que permitan a los creadores independientes sintetizar la visión integral de sus juegos. En el caso del proyecto *Warzai*, un TCG digital para dispositivos móviles que combina combate estratégico, narrativa fantástica al estilo de juegos clásicos como *Pokemon* y coleccionismo. Marca la ausencia de referentes metodológicos concretos para comunicar la propuesta en fases iniciales y representa un obstáculo tangible en su camino hacia el desarrollo.

De ahí que el presente trabajo propone abordar esta problemática desde un punto, explorando cómo el teaser animado puede cumplir un rol doble: como herramienta de validación conceptual y como guía estética para etapas posteriores del desarrollo que sirva como un medio para recibir retroalimentación temprana del público durante su desarrollo. La propuesta se sitúa dentro de una necesidad real del sector independiente, donde la

innovación muchas veces no depende únicamente de la idea creativa, sino de las estrategias que se utilicen para comunicar de forma clara, eficiente y atractiva.

1.2. Formulación del Problema

¿De qué forma la producción de un teaser promocional 2D de un juego de cartas “Warzai”, podría abordar el diseño que permita comunicar eficazmente las características estéticas, narrativas y mecánicas para un videojuego TCG para dispositivos móviles?

1.3. Objeto de Estudio

El proceso de creación de un teaser animado 2D que sintetice y comunique, como guía visual, la propuesta conceptual de un videojuego TCG para dispositivos móviles.

1.4. Objetivo General

Producir un teaser animado 2D como guía visual con la finalidad de sintetizar y comunicar eficazmente la propuesta conceptual de un videojuego indie TCG para dispositivos móviles.

1.5. Objetivos Específicos

1. Definir la narrativa visual y la propuesta estética para el teaser animado 2D, de manera que sintetice y comunique los aspectos fundamentales de *Warzai*.
2. Diseñar las mecánicas y dinámicas principales que permitan al teaser animado 2D, sintetizar la propuesta conceptual de la Game app *Warzai*.
3. Producir con claridad y efectividad el teaser animado 2D, que permite comunicar la propuesta conceptual del TCG *Warzai* ante su público objetivo.
4. Evaluar el aporte brindado por el teaser animado 2D, desde la perspectiva de profesionales del área.

1.6. Justificación

En el contexto actual del desarrollo de videojuegos, especialmente en el sector independiente, la comunicación efectiva de una propuesta juega un papel crucial para su viabilidad y posicionamiento. Como señala (Fernández-Vara, 2015, pág. 13), “los desarrolladores independientes a menudo deben ser creativos no solo en el diseño del juego,

sino también en la forma en que comunican su juego a los demás, ya que por lo general carecen del apoyo y la visibilidad de los estudios convencionales”.³ Esta necesidad se acentúa cuando se trata de géneros complejos como los juegos de cartas coleccionables digitales (TCG), donde los componentes mecánicos, visuales y narrativos están estrechamente entrelazados.

El género TCG ha evolucionado desde su versión física a formatos digitales con gran éxito, especialmente gracias al respaldo de grandes franquicias como Hearthstone o Magic: The Gathering Arena, que cuentan con presupuestos millonarios y estrategias de marketing consolidadas. Frente a esto, las propuestas indie tienen menos posibilidades de competir en igualdad de condiciones, por lo que resulta esencial implementar herramientas comunicacionales alternativas que permitan presentar el proyecto de manera profesional. En este sentido, el teaser animado 2D surge como una opción estratégica que permite sintetizar la visión estética, narrativa y jugable del proyecto, facilitando su comprensión por parte de colaboradores, inversionistas o incluso audiencias preliminares.

A diferencia de otros géneros donde un prototipo jugable puede bastar para transmitir la idea central, los TCG requieren de un nivel alto de claridad visual y conceptual debido a su complejidad estructural. El uso de animaciones breves y narrativas como los teasers se posiciona entonces como una herramienta complementaria GDD.

Muchos diseñadores de juegos novatos y otros soñadores tienen una visión interesante de cómo funciona el proceso de diseño de juegos. Al no estar familiarizados con la Regla del bucle, creen que el proceso de diseño de juegos implica que un diseñador de juegos genial se siente solo frente a un teclado y escriba un documento de diseño de juego glorioso y perfecto. Cuando esta obra maestra esté completa, todo lo que se necesita hacer es entregársela a un equipo competente de programadores y artistas y esperar a que conviertan esta brillante visión en una realidad. “Si tan solo”, piensa el frustrado aspirante a diseñador, “pudiera encontrar el formato adecuado para un documento de diseño de juegos, ¡también podría convertirme en un diseñador de juegos profesional! Estoy lleno de ideas, pero sin esta plantilla mágica, no puedo diseñar juegos” (Schell, 2014, pág. 18).

Desde esta perspectiva, el teaser animado no solo actúa como un vehículo promocional, sino también como una guía visual que permite validar tempranamente la coherencia estética

³ Traducción propia. Texto original: “Independent developers often need to be creative not just in game design, but also in how they communicate their game to others, since they usually lack the support and visibility of mainstream studios.” (Fernández-Vara, 2015, p. 13).

y narrativa del proyecto. En el contexto de las narrativas transmedia, este tipo de piezas no se limitan a reproducir contenidos ya existentes, sino que “construyen un ‘mundo narrativo’ alrededor de nuevos personajes y situaciones” (Scolari, 2013), lo cual permite introducir al espectador en la atmósfera del juego incluso antes de disponer de un gameplay funcional. Este enfoque es utilizado por diversas industrias creativas como parte de sus estrategias de difusión inicial, ya que, como reconoce el propio Scolari al referirse a experiencias televisivas, “ha habido proyectos que se han iniciado en tiempos paralelos, pero casi más como promoción o teaser” (Scolari, 2013). En proyectos de pequeño o mediano alcance, esta representación visual temprana resulta especialmente útil para captar la atención, justificar el potencial del producto y establecer una línea estética coherente que sirva de base para el desarrollo completo del videojuego.

Además, existe una notable escasez de estudios académicos o manuales técnicos que documenten el uso de teasers animados dentro del contexto de videojuegos independientes. La literatura sobre procesos creativos en videojuegos aún se concentra en estudios de casos relacionados con empresas AAA, dejando un vacío metodológico en cuanto a las dinámicas de producción en entornos más artesanales o experimentales (Ruffino, 2018). Esta falta de referentes limita la capacidad de los desarrolladores indie para aplicar modelos probados y replicables en la presentación de sus ideas, lo que incrementa el riesgo y la incertidumbre en las primeras etapas del proyecto.

Por todo lo anterior, este proyecto se justifica en la necesidad de desarrollar y sistematizar una propuesta de teaser animado 2D que pueda funcionar como carta de presentación para un videojuego TCG independiente como Warzai. La propuesta se enmarca en una lógica proyectual que busca no solo generar una pieza audiovisual de carácter promocional, sino también ofrecer un caso de estudio que aporte a la documentación y reflexión sobre los procesos de preproducción en el ámbito independiente. La creación de este teaser representa una oportunidad para explorar el potencial de la animación como lenguaje de diseño, comunicación y validación dentro del ecosistema de los videojuegos.

Asimismo, es imprescindible considerar el entorno técnico y comercial en el cual se insertan este tipo de desarrollos. Las plataformas móviles Android e iOS constituyen los pilares principales del mercado de videojuegos móviles a nivel mundial. Ambas permiten el acceso a una amplia gama de experiencias, desde juegos casuales hasta propuestas gráficamente complejas, a través de sus respectivas tiendas: Google Play Store y App Store. Sin embargo, sus diferencias en cuanto a funcionamiento, distribución y políticas de

publicación influyen considerablemente en las decisiones estratégicas de diseño y lanzamiento de los desarrolladores.

Estas diferencias no son menores. De hecho, el ecosistema técnico y comercial condiciona desde la arquitectura del juego hasta sus estrategias de monetización, pasando por decisiones fundamentales como el tipo de arte, la optimización del rendimiento y la segmentación del público objetivo. Por tanto, entender estas plataformas no solo resulta útil, sino imprescindible para cualquier desarrollador indie que pretenda posicionar su videojuego en un mercado tan competitivo como el actual.

1.7. Marco Conceptual

Mediante lo planteado en los puntos anteriores, se busca profundizar los fundamentos básicos que permitan comprender el tema del desarrollo de un teaser tráiler de un videojuego TCG original, teniendo como base el debido soporte académico para que se entienda cómo funciona este universo.

1.7.1. TCG

Los Trading Card Games (TCG), conocidos en español como juegos de cartas coleccionables, conforman una categoría lúdica que combina mecánicas de estrategia con elementos de colección. En estos juegos, los jugadores construyen sus propios mazos a partir de una variedad amplia de cartas con efectos únicos, enfrentándose bajo reglas establecidas dentro de un universo temático particular.

El primer TCG reconocido fue Magic: The Gathering, creado en 1993. A diferencia de los juegos de mesa tradicionales, introdujo un modelo de adquisición progresiva de cartas mediante sobres cerrados, intercambios entre jugadores o compras individuales. Desde entonces, la construcción libre de mazos, la aleatoriedad y la evolución constante del metajuego han sido los pilares mecánicos del género.

Uno de los TCG más influyentes desde finales de los noventa ha sido Pokémon Trading Card Game, cuya consistencia visual ha sido una de sus características más distintivas. Esto ha permitido que las cartas antiguas convivan con las nuevas sin afectar la jugabilidad. Jarvis (2024) explica lo siguiente respecto a la evolución visual del TCG de Pokémon:

Al igual que otros juegos de cartas coleccionables como *Magic: The Gathering* (cuyo editor, Wizards of the Coast, originalmente manejó el lanzamiento en inglés de Pokémon),

la apariencia de las cartas de Pokémon se ha mantenido bastante uniforme desde su debut en los años noventa, lo que permite a los jugadores usar cartas más antiguas junto con las más nuevas en su mazo sin poder distinguir qué cartas son nuevas y viejas con solo mirar sus dorsos.

Sin embargo, cuando se trata de las cartas digitales de *Pokémon TCG Pocket*, mantener la paridad con las cartas físicas ya no es un problema, lo que permite a sus desarrolladores presentar un nuevo dorso de carta con un diseño modificado que finalmente presenta una Poké Ball que se abre de la manera correcta.

Figura 1

Magic: The Gathering presentación de cartas y sobres



Nota. Adaptado de The strong Museum of Play. (2019) Magic: The gathering, Inducted Year (<https://www.museumofplay.org/toys/magic-the-gathering/>)

El género TCG ha evolucionado adaptándose a las nuevas generaciones, trasladando su lógica de colección física al terreno digital. Videojuegos como Hearthstone, Legends of Runeterra o Pokémon TCG Pocket mantienen la esencia del coleccionismo y la estrategia, pero integran gráficos animados, narrativas interactivas y sistemas económicos complejos, lo que permite nuevas formas de interacción en línea sin abandonar la base competitiva original del formato.

Figura 2
JCC Pokemon Pocket.Rayquaza carta de evento



Nota. Fuente oficial *The Pokemon Company International* (2024). Mira al firmamento con la nueva expansión de JCC Pokemon: Guardianes Celestiales (<https://www.pokemon.com/es/noticias-pokemon/mira-al-firmamento-con-la-nueva-expansion-de-jcc-pokemon-pocket-guardianes-celestiales>)

En este contexto, el diseño visual, la narrativa y la accesibilidad técnica se convierten en factores clave para el éxito de un TCG digital. De ahí que las propuestas independientes como Warzai, al no contar con grandes presupuestos ni franquicias establecidas, deban apelar a estrategias innovadoras como la producción de teasers animados que sirvan como guías conceptuales para comunicar sus mecánicas y universo de juego de forma clara, atractiva y profesional.

1.7.2. Clasificación de videojuegos

En la industria de los videojuegos, no todos los desarrolladores tienen el mismo alcance y estilo gráfico definido, así mismo tampoco tienen el mismo tipo de producción y alcance de distribución, por esta razón, los títulos suelen clasificarse comúnmente según el tamaño del estudio desarrollador. Las categorías más conocidas son los videojuegos AAA, AA e indie, que marcan diferencias significativas tanto para el aspecto técnico como en lo artístico y comercial.

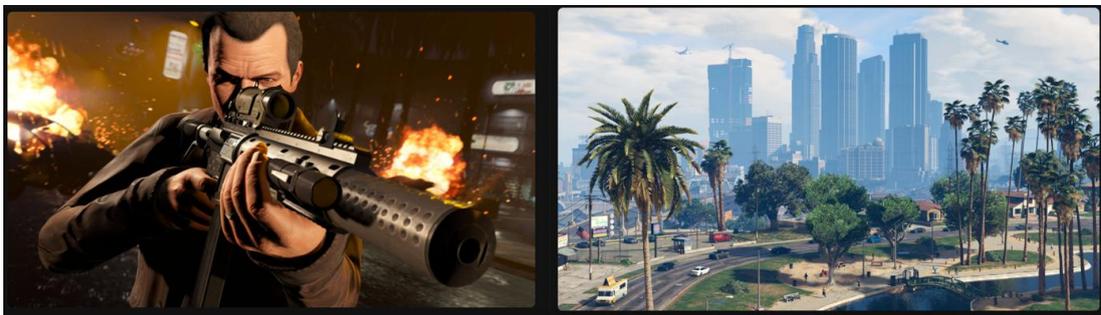
1.7.3. AAA

El término AAA se utiliza para referirse a videojuegos desarrollados por grandes estudios que cuentan con altos presupuestos, equipos de trabajo numerosos y procesos de producción altamente estructurados, destinados a audiencias masivas a nivel global. Estos estudios

poseen acceso a licencias, herramientas de marketing a gran escala y recursos que les permiten mantener cronogramas de desarrollo estrictos y estándares de calidad elevados en sus proyectos (Kerr, 2017). Los juegos AAA suelen contemplar estilos y géneros variados, pero su enfoque principal radica en garantizar productos comercialmente viables con un amplio alcance en el mercado, en contraste con la libertad creativa y los recursos limitados característicos de los estudios independientes (Ruffino, 2018).

Entre los ejemplos destacados de juegos AAA, suelen encontrarse juegos de estilo Sandbox que son los más comerciales y más populares en un público general. Ejemplos de juegos de este tipo están juegos como Grand Theft Auto V, la franquicia de The Legend of Zelda, Assassin's Creed, entre otros. Donde la calidad gráfica, es muy detallada y sólo es posible a través de un equipo de trabajo de múltiples artistas.

Figura 3
Grand Theft Auto V



Nota. Adaptado de Rockstar Games (s.f). Imágenes promocionales de Grand Theft Auto V (<https://www.rockstargames.com/es/gta-v>)

¡En cuanto a los juegos TCG digitales que se consideran dentro de la categoría AAA, destacan títulos como Yu-Gi-Oh! *Duel Links*, *JCC Pokémon Pocket* y *Disney Lorcana*. Estas propuestas sobresalen por pertenecer a franquicias ampliamente reconocidas, no solo en el ámbito de los juegos de cartas coleccionables, sino también por su expansión transmedia. Por ejemplo, *Pokémon* es una franquicia que incluye series animadas, películas y videojuegos de exploración; el juego de cartas se enfoca principalmente en la colección de criaturas que han aparecido a lo largo de su universo narrativo, y no se limita exclusivamente en la colección de cartas digitales, sino que también ofrece coleccionismo físico de cartas.

Figura 4

Cartas de la franquicia Pokémon, Disney Lorcana y Magic: The Gathering



Nota. Adaptado de Punt de Partida. (2024). Que son los Trading Card Games? [Imagen]. (<https://www.puntdepartida.net/que-son-los-trading-card-games/>)

1.7.4. AA

Este término se emplea para los desarrolladores, que tienen un presupuesto modesto, pero sin llegar a contar con los niveles de recursos con los que cuentan los estudios AAA, pero teniendo Publishers que los respaldan como una empresa AAA. Ejemplos de juegos AA conocidos, está el caso de *It Takes Two* de Hazelight Studios, un juego para dos personas online cooperativo que obtuvo el título de Juego del año en los Game Awards 2021, ganando el reconocimiento debido a su enfoque creativo sólido, y experiencia de juego bien diseñada para dos jugadores de una historia lineal y una estética colorida a pesar de contar con un presupuesto más ajustado, este juego fue publicado y distribuido con ayuda de Electronic Arts.

Figura 5

It Takes Two, imagen promocional del juego



Nota. Adaptado de Electronic Arts. (2021). It takes two promocional. (<https://www.ea.com/es/games/it-takes-two/it-takes-two>)

Como ejemplo de TCG en la categoría de AA, se encuentra Faeria del estudio Abrakam Entertainment SA, a diferencia de los TCG tradicionales, añade un componente táctico mediante un tablero hexagonal en el que los jugadores construyen el terreno a lo largo de la partida. Esta mecánica de control de mapa introduce una dimensión espacial que transforma el ritmo del juego, exigiendo decisiones estratégicas sobre posicionamiento, movimiento y control territorial, más allá del simple uso de cartas

Figura 6

Vista Interfaz de batalla Tablero Hexagonal, Faeria



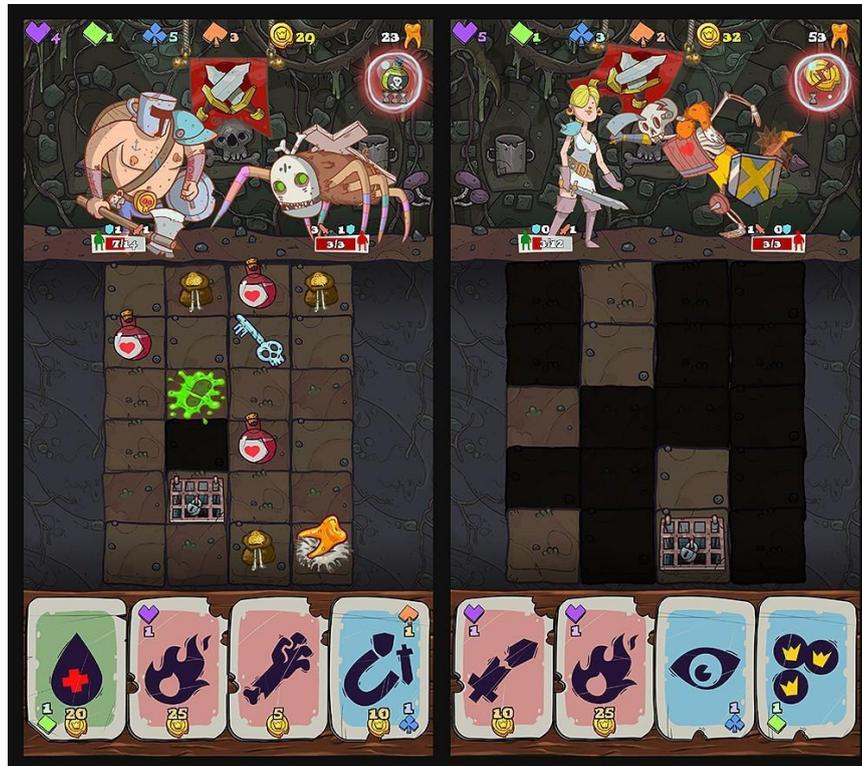
Nota. Captura tomada de la tienda oficial en Steam. Abrakam Entertainment. (2017). Faeria

1.7.5. Indie

Los videojuegos independientes se caracterizan por ser desarrollados por equipos pequeños o individuos con recursos limitados, gozando de una alta libertad creativa en contraste con los grandes estudios AAA, los cuales operan bajo presupuestos elevados y estructuras jerárquicas establecidas (Kerr, 2017). Estos proyectos suelen estar dirigidos a nichos específicos, permitiendo la exploración de mecánicas y estéticas innovadoras que no suelen contemplarse en proyectos con una orientación comercial masiva.

Un juego TCG que destaca dentro de esta categoría Indie, es el juego de Dungeon: Faster & Deadlier un TCG de estilo roguelike, creado en su totalidad por Old Oak Den, un estudio de dos personas de origen checo. Pavel se encargó del diseño, la programación, el arte y gran parte del contenido del juego.

Figura 7
Capturas de pantalla de Dugeon Faster



Nota. Adaptado de Dugeon Faster [Capturas de pantalla] (2019) por Old Oak Den. Itch.io (<https://oldoakden.itch.io/dungeon-faster>)

Este título combina mecánicas de deck-building⁴, exploración de mazmorras y estrategia por turnos en un formato ágil y accesible para dispositivos móviles. A diferencia de otros TCG más complejos o recargados visualmente, Dugeon Faster apuesta por una estética caricaturesca y un ritmo rápido de juego, lo cual le permite ofrecer partidas intensas en poco tiempo, ideales para el público casual sin sacrificar profundidad táctica. Su innovador sistema de progresión, la variedad de personajes jugables y el equilibrio entre azar y habilidad lo han posicionado como una referencia notable dentro del nicho de TCG móviles indie, demostrando que es posible crear experiencias envolventes sin depender de grandes presupuestos ni estudios consolidados.

1.7.6. Teaser tráiler

Es un material audiovisual breve que tiene como objetivo captar la atención del público generando expectación mediante imágenes, animaciones y sonidos, que sugieren la esencia de un producto o proyecto, sin revelar detalles extensos. En el ámbito de los videojuegos

⁴ Refiere a la mecánica de los TCG, de construcción de mazos de cartas

independientes y especialmente en los TCG, este recurso se utiliza para mostrar la identidad estética y la atmosfera del juego, creando una conexión emocional con una comunidad específica.

Figura 8

Vistas del teaser trailer de The diary of Little Red Riding Hood



Nota. Adaptado de los promocionales oficiales de *Night of Full Moon*. Giant Network (2019). Steam (https://store.steampowered.com/app/769560/Night_of_Full_Moon/)

Más allá de su función promocional, el teaser también puede entenderse como una herramienta narrativa capaz de expandir el universo del juego, especialmente cuando forma parte de una estrategia transmedia. Esto cobra particular relevancia en producciones independientes, donde piezas breves como los teasers permiten presentar la propuesta estética y argumental del proyecto sin requerir grandes recursos. En el marco de las narrativas transmedia, estos contenidos pueden operar como nodos de entrada al relato mayor, articulando diferentes lenguajes y formatos para enriquecer la experiencia del usuario. En este sentido, Carlos Alberto Scolari define las narrativas transmedia como “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013)

1.7.7. GDD

El Game Design Document funciona como una guía detallada que permite al equipo de desarrollo mantener una visión clara y coherente del videojuego a lo largo de su creación. Este documento incluye la descripción de las mecánicas de juego, la narrativa, el estilo visual, y los requerimientos técnicos, facilitando la coordinación entre áreas. Sin embargo,

debido a su carácter altamente técnico y a veces excesivamente extenso, el GDD no siempre es adecuado para comunicar la esencia del proyecto a públicos externos o potenciales financiadores en fases iniciales, quienes requieren materiales más accesibles y atractivos, como teasers o prototipos visuales.

El GDD tiene sus raíces en la necesidad de formalizar y sistematizar el proceso de diseño dentro de la industria de los videojuegos, especialmente a medida que los proyectos crecían en complejidad y número de colaboradores. Su estructuración suele dividirse en secciones específicas que abarcan desde la descripción general del juego, mecánicas, narrativa, personajes, arte, sonido, hasta aspectos técnicos como motores gráficos y plataformas destino. Esta organización facilita la comunicación clara entre los distintos equipos y permite mantener una referencia centralizada durante todas las fases de desarrollo. Originalmente, el GDD surgió como un estándar interno en grandes estudios para evitar confusiones y pérdidas de información, pero hoy en día se ha adaptado también para proyectos independientes, aunque con variaciones en su extensión y detalle según las necesidades del equipo (Fullerton, 2014).

1.7.8. Diseño de cartas

El diseño de cartas es un componente fundamental en los Trading Card Games (TCG), ya que cada carta no solo representa un elemento jugable, sino que también contribuye a la identidad visual y narrativa del juego. Un buen diseño combina aspectos gráficos, información clara y una estructura funcional que facilita la comprensión rápida durante las partidas. Además, el diseño debe ser atractivo para captar el interés del jugador y reflejar fielmente las características y habilidades del personaje o elemento que representa.

En cuanto a la clasificación, los TCG suelen dividir las cartas en varios tipos básicos, cada uno con un rol específico dentro del juego. Entre los más comunes se encuentran:

1.7.8.1. Diseño de Criatura / Personaje

Una parte esencial en el diseño de cartas para un juego de cartas coleccionables es la creación de los personajes que aparecerán en cada carta, ya que estos son los que representan y comunican la esencia de la historia y la mecánica del juego. Si las cartas no cuentan con personajes bien diseñados, es difícil que los jugadores se involucren plenamente con la narrativa y el universo del juego. Diseñar personajes atractivos y coherentes no es una tarea sencilla; normalmente, se requiere de profesionales especializados que realicen un proceso

de investigación y análisis para lograr un diseño final que sea aceptable y funcional. Usualmente este tipo de cartas suelen ser conocidas en el TCG como cartas de ataque, acción.

Al desarrollar un personaje para una carta, es importante considerar diversas variables como el contexto en el que se encuentra, su historia, personalidad, habilidades y rol dentro del juego. De estos aspectos, se deben destacar los más relevantes y reflejarlos visualmente en el diseño de la carta para que el personaje sea fácilmente identificable y significativo para el jugador.

Figura 9

Composición adaptada de cartas de la serie Pokemon, Evolución Solgaleo.



Nota. Adaptado de *Pokemon Company International* (s.f.), JCC Pokemon TCG. Recuperado del 6 de agosto del 2025 (<https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/series/cel25/21/>)

Este tipo de cartas suelen usarse en ataque, defensa o para activar habilidades especiales o evolución. Esto varía dependiendo del universo del TCG, en el caso de Pokémon, se puede evolucionar un personaje si se tiene cada fase correspondiente del personaje, o utilizando cartas de evento, para saltar a la fase final.

1.7.8.2. Diseño de cartas de apoyo herramienta

Las cartas de apoyo, conocidas también como cartas de equipamiento, son un tipo fundamental dentro de muchos Trading Card Games (TCG). Estas cartas se utilizan para potenciar o modificar las habilidades y atributos de otras cartas, generalmente personajes o criaturas, durante la partida. Su diseño debe ser claro y funcional, permitiendo que los jugadores comprendan rápidamente el efecto que ofrecen y cómo interactúan con las cartas a las que se adjuntan.

En términos visuales, las cartas de equipamiento suelen tener elementos gráficos que reflejan su función, como armas, armaduras o herramientas, y un estilo coherente con el resto

del universo del juego. El equilibrio en su diseño es crucial para mantener la justicia en el juego, evitando que generen ventajas desproporcionadas.

Desde la perspectiva del diseño de juego, estas cartas ofrecen profundidad estratégica al permitir que los jugadores personalicen y adapten sus mazos y tácticas en función de las circunstancias de la partida. Por lo tanto, su creación requiere un análisis detallado tanto en lo visual como en su mecánica para asegurar que cumplan su rol sin romper el balance del juego.

Figura 10

Carta del JCC Pokémon serie BW6. Carta de objeto/herramienta



Nota. Adaptado de Pokémon Company International (s.f), JCC Pokemon: Series BW6 (<https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/series/bw6/114/>)

En la figura 10 se puede observar una carta de mejora, este tipo de cartas se les conoce como carta de objeto, y permiten colocar herramientas al Pokémon, que pueden durar durante varios turnos. En el caso de esta carta particular, permite que uno de los personajes en juego, pueda recibir un bono de vida hasta que este sea derrotado.

1.7.8.3. Diseño de cartas de Hechizo o evento

Las cartas de hechizo o evento en los TCG representan acciones puntuales que alteran el curso de la partida mediante efectos inmediatos o temporales. A diferencia de las cartas de

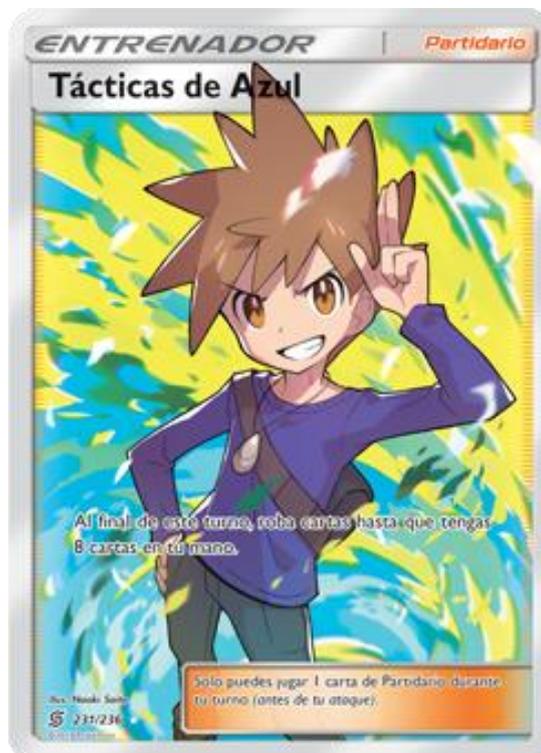
criatura, estas no permanecen en el campo de juego, sino que se juegan para desencadenar un impacto específico, como infligir daño, modificar atributos de cartas, cambiar condiciones del tablero o activar habilidades especiales.

Su diseño es crucial para que los jugadores comprendan rápidamente su función y alcance, por lo que suelen incluir descripciones claras y simbología intuitiva. En términos de mecánicas, las cartas de hechizo o evento aportan dinamismo y estrategia al juego, permitiendo respuestas tácticas frente a las jugadas del oponente y la posibilidad de alterar situaciones inesperadamente.

El correcto equilibrio de estas cartas es fundamental para mantener la fluidez y justicia en la experiencia de juego, ya que sus efectos pueden cambiar significativamente el desarrollo de las partidas.

Figura 11

Carta del JCC Pokémon serie SM11.



Nota. Adaptado de *Pokémon Company International (s.f)*, JCC Pokémon: Series SM11. (<https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/series/sml1/231/>)

1.7.9. Diseño de escenarios

El diseño de escenarios en videojuegos cumple una función esencial tanto en lo visual como en lo narrativo, ya que define el entorno en el que se desarrollan las acciones del

jugador y contribuye a la ambientación general del juego. En títulos como los clásicos Pokémon para Game Boy, los escenarios se construyen mediante gráficos en pixel art y una vista cenital, lo que permite representar ciudades, rutas, interiores y zonas naturales de forma clara y fácilmente reconocible pese a las limitaciones técnicas de la consola. Este tipo de diseño prioriza la legibilidad del espacio, el uso eficiente del color y la repetición modular de elementos para crear mapas coherentes. Además, los escenarios no solo funcionan como decoración, sino que también orientan al jugador, limitan su movilidad estratégica y refuerzan la progresión del juego, integrándose estrechamente con la narrativa y el desarrollo del personaje.

Figura 12

Captura de escenarios de Yu-Gi-Oh! GX: The beginning of Destiny



Nota. Adaptado del canal de Youtube Casual Cooper (2020), Yu-Gi-Oh! GX The Beginning of Destiny Part 1: The New Kid (https://www.youtube.com/watch?v=Flbv_krx1xQ)

El uso de escenarios clásicos en vista isométrica, también es una herramienta para evocar nostalgia con los juegos primeros juegos de carta TCG que le dan ciertos aires a un rpg, ¡como la versión de Gameboy de Pokemon Trading Card Game o Yu-Gi-Oh! GX: The Beginning of Destiny.

1.7.10. Tipos de TCG

En base a lo explicado en los puntos anteriores de este trabajo, se puede entender que los Trading Card Games representan una categoría de juegos que se han diversificado hacia múltiples subgéneros que combinan las mecánicas tradicionales de TCG con mecánicas de otros estilos de juegos y videojuegos. Esta evolución ha estado motivada por la diversidad de público que existen actualmente gracias a su digitalización, lo cual ha permitido la

experimentación de nuevas mecánicas, dinámicas narrativas y estratégicas, para crear experiencias híbridas de juego multiplataforma.

1.7.10.1. TCG clásicos

Esta categoría representa al formato “tradicional” de los TCG, donde el enfoque se centra principalmente en el coleccionismo de cartas, abrir sobres, el armado de mazos totalmente personalizados, el enfrentamiento estratégico de dos o más jugadores por turnos. Donde la principal estrategia recae en saber armar un mazo con la mejor sinergia entre cartas para alcanzar el éxito.

¡Entre los referentes conocidos de TCG clásicos digitales para móviles, están juegos como el Yu-Gi-Oh! Duel Links, Magic: The Gathering Arena o el JCC Pokémon Pocket, los cuales sentaron las bases del género tanto en su versión física como digital, distinguiéndose por promover la construcción activa de mazos y coleccionismo. Así mismo su longevidad y expansión global han sido posible por el respaldo de las grandes comunidades que han ayudado a posicionar estos juegos y torneos oficiales.

Figura 13

Captura del Juego Yu-gi-Oh! Dual links! de Google Play Store



Nota. Tomado de KONAMI (2017), Yu-Gi-Oh! Duel Links [Aplicación móvil]. (<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.konami.duellinks&hl=es> 419)

1.7.10.2. TCG RPG

Este estilo de TCG se caracteriza por combinar el TCG tradicional con elementos propios de juegos de rol, como la progresión de personajes, narrativas profundas y misiones estructuradas. En este tipo de juegos las cartas no solo representan acciones, sino atributos y evolución de personaje, haciendo que la experiencia sea más inmersiva. Una referencia destacada de este estilo de TCG es el juego de Legends of Runeterra de Riot Games, disponible tanto para PC, como dispositivos móviles, lo que permite una amplia accesibilidad para los jugadores de distintas plataformas. Entre las principales características que tiene esta IP, está en que combina el sistema tradicional de cartas y combate con turnos, incorporando elementos comunes de juegos de rol, como lo son Progresión de personajes, historias entrelazadas con las cartas y decisiones tácticas que no solo afectan la jugabilidad sino también el desarrollo del lore. Cada campeón, tiene habilidades únicas y arcos narrativos dentro del juego, adaptando todo el universo creado por Riot Games en este subgénero.

Figura 14

Captura del sistema de maestría de campeones en Legends of Runeterra.



Nota. Tomado de Riot games (s.f), “maestría de campeón”. (<https://support-legendsofruneterra.riotgames.com/hc/es/articles/360061410274-Maestr%C3%ADa-de-campe%C3%B3n>)

1.7.10.3. TCG híbrido

Este estilo combina mecánicas del tradicional, con otros géneros, como roguelike, plataformas o tower defense, permitiendo al usuario final tener una mayor flexibilidad en la jugabilidad, adaptando nuevos sistemas que ofrecen experiencias menos rígidas y más dinámicas. Generando propuestas innovadoras que trascienden la categorización tradicional de esta categoría esta Dungeon Faster, que combina el estilo roguelike, donde se introduce

exploración de mazmorras, construcción de mazos y decisiones tácticas en tiempo real. La propuesta fue bien recibida por su ritmo ágil y accesibilidad en dispositivos móviles, y actualmente cuenta con una secuela publicada para PC titulada *Dungeon: Faster & Deadlier*, que expande su universo con mejoras gráficas y nuevas mecánicas. Este enfoque híbrido demuestra cómo los desarrolladores independientes pueden innovar dentro del género, explorando narrativas no lineales y ofreciendo sistemas de juego más adaptados al tiempo de consumo móvil o casual, sin renunciar a la profundidad estratégica que caracteriza a los TCG.

Figura 15

Captura Oficial de “Dungeon Faster: Deadlier en Steam



Nota. Adaptado de Gamechuck (s.f.), *Dungeon Faster* [Página del videojuego]. Steam (https://store.steampowered.com/app/1907140/Dungeon_Faster_Deadlier/)

1.7.10.4. TCG Auto-Battlers⁵

Estos fusionan el sistema de cartas con el subgénero de combate automático, en el que el jugador prepara una estrategia previa pero no interviene activamente durante el desarrollo del combate. Una vez desplegadas las cartas o personajes en el tablero, las acciones se ejecutan automáticamente siguiendo patrones definidos por las estadísticas o habilidades. Juegos como *Storybook Brawl*, *Auto Chess Legends* o incluso modos de juego alternativos en títulos como *Hearthstone Battlegrounds*, han popularizado esta modalidad.

Este tipo de TCG prioriza la planificación previa y la optimización del mazo antes del combate, reduciendo la carga de acciones durante la partida. Es especialmente atractivo para jugadores casuales o móviles, ya que ofrece partidas dinámicas, con bajo nivel de estrés y una interfaz intuitiva.

⁵ La traducción sería de Batalla automática

Figura 16

Captura de gameplay de *Heathstone Battlegrounds*



Nota. Adaptado de gameplay de Blizzard Watch (2025). How to win in the current vanilla fast-paced Hearthstone Battlegrounds meta. (<https://blizzardwatch.com/2025/01/30/win-current-vanilla-fast-paced-hearthstone-battlegrounds-meta/>)

CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Descripción del proyecto

El presente proyecto se centra en la producción de un teaser animado en 2D cuyo propósito se centra en la promoción y validación inicial del videojuego Warzai, un TCG digital. La propuesta busca condensar los aspectos esenciales de lo que busca lograr este juego, enfocándose principalmente en la estética visual, narrativa y de las mecánicas principales que se buscarían conseguir en esta propuesta audiovisual breve en ausencia de un prototipo alpha⁶ jugable.

Este material se plantea como un recurso complementario al GDD, funcionando como una carta de presentación ante potenciales colaboradores, inversionistas y jugadores, además de servir como guía visual que oriente las etapas posteriores de desarrollo. De esta forma, el teaser cumple no solo un rol promocional, sino también el de referente estético y conceptual del estilo que se busca alcanzar en la versión final del proyecto.

2.1.1 Descripción del teaser

Título: Warzai

El teaser inicia con la presentación del logotipo oficial de Warzai, proyectado sobre un fondo negro que rápidamente se transforma en un aura azul llameante. El emblema, diseñado en tonos amarillos con un gradiente anaranjado, incorpora un detalle distintivo: un fuego fatuo animado sobre el punto de la letra “i”, que refuerza la identidad mágica y dinámica del juego.

A continuación, se introduce a los personajes principales del proyecto. Cada uno aparece sosteniendo una carta vinculada a su especialidad, acompañada por una animación de giro y un aura personalizada que refuerza su carácter. En esta sección se exhiben cuatro personajes y cuatro cartas distintas, ofreciendo al espectador una primera aproximación al sistema de combate y a la relación entre héroes y mazos.

Posteriormente, se presenta un visor en perspectiva isométrica donde se observa al protagonista desplazándose por uno de los escenarios centrales de la historia. Este recorrido remite al estilo de los videojuegos clásicos de rol, evocando la jugabilidad de títulos como Pokémon en la Game Boy, con movimiento en los cuatro ejes. La escena muestra tanto la

⁶ Se refiere a una versión preliminar o temprana de un software, aplicación o videojuego, que no está en fase de desarrollo. Esta suele contener solo las mecánicas necesarias, para validar su funcionalidad básica.

exploración del entorno como la interacción con otros personajes mediante un sistema de comunicación en formato de novela visual, en el que los retratos ilustrados de los personajes acompañan los diálogos.

El recorrido continúa con distintas interacciones narrativas: primero, un encuentro con un comerciante en un callejón oscuro, dedicado a la venta de cartas especiales; después, una visita a la sede del torneo, donde una vendedora recibe al protagonista. Estas secuencias refuerzan la idea de progresión dentro del universo del juego y la importancia de los espacios sociales en la obtención de recursos.

Hacia el clímax del teaser, se revela una mesa de juego de Warzai, en la que se visualiza una animación que simula el uso de las cartas dentro de una partida, anticipando la experiencia principal del TCG. Finalmente, la narrativa audiovisual se traslada a un apartado en 3D con sombreado tipo toon shader. En primer lugar, se observa al antagonista cerrando la cabina de un robot-tanque y adoptando una pose desafiante; seguidamente, la escena cambia hacia un hangar donde otra mecha realiza una pose imponente.

El teaser culmina con un corte a fondo negro, en el que reaparece el logotipo del juego sin efectos de iluminación. La atmósfera es acompañada en todo momento por una banda sonora en estilo chiptune de 8 bits, evocando las melodías clásicas de los RPG portátiles de antaño y subrayando el carácter retro del proyecto.

2.2 Descripción del Usuario

El público objetivo al que se dirige el teaser animado de Warzai son los jugadores interesados en los juegos de estrategia y coleccionismo, ¡géneros que han demostrado gran acogida en franquicias reconocidas como Yu-Gi-Oh!, Pokémon o Disney Lorcana. Estos usuarios se sienten atraídos por la posibilidad de construir mazos personalizados, coleccionar cartas de diferentes niveles de rareza y enfrentarse a desafíos competitivos en partidas dinámicas. En este sentido, el teaser busca captar la atención de una audiencia que ya está familiarizada con las dinámicas de los TCG, pero que también está abierta a nuevas propuestas con identidad visual propia.

El rango de edad estimado para el proyecto corresponde a la clasificación E10+⁷ tomando en cuenta su un estilo gráfico inspirado en los videojuegos TCG de inicios de los años 2000,

⁷ Esta clasificación es de todo público a partir de los 10 años de edad

particularmente los desarrollados para la consola GameBoy y las primeras consolas de videojuego publicados por Nintendo de Pokemon, Digimon, entre otros. La propuesta evita representar violencia explícita, priorizando en su lugar un tono competitivo y estratégico. No obstante, incorpora elementos propios del género como el sistema de Gachas para la obtención de sobres y cartas especiales, el cual será representado en el teaser como parte de la progresión dentro del juego.

2.3 Especificaciones técnicas

Para la producción del teaser animado de Warzai se empleó principalmente Adobe Photoshop, herramienta fundamental en la elaboración del storyboard y en el desarrollo de las ilustraciones de las cartas del proyecto. Este software no solo facilitó la creación de los elementos gráficos iniciales, sino que también sirvió como base para generar gran parte del material visual necesario en la construcción del tráiler. Entre sus funciones más destacadas estuvo la creación de sprites de los personajes, los cuales resultaron esenciales para la elaboración de la secuencia de animación del juego en vista isométrica. Dicha animación fue finalmente montada en GameMaker, con el propósito de ofrecer una representación más cercana a la dinámica jugable del proyecto.

Asimismo, se recurrió al uso de Autodesk Maya para la producción de dos modelos tridimensionales de robots. Estos modelos fueron diseñados de manera que se integrarán con la estética general de las cartas, respetando tanto el estilo visual como la coherencia narrativa del universo del juego. El propósito principal de esta etapa fue representar, con mayor precisión, cómo podrían visualizarse las animaciones especiales de determinadas cartas dentro de una versión más completa de Warzai. Para alcanzar este resultado se utilizó el motor de renderizado nativo de Maya, Arnold, en conjunto con la aplicación de un Toon Shader⁹, lo que permitió simular la apariencia 2D característica del resto de los elementos visuales, manteniendo así la unidad estilística del proyecto.

Finalmente, la producción final de las animaciones se llevó a cabo en Adobe After Effects, mediante la técnica de animación puppet¹⁰, aplicada a las ilustraciones de los personajes y cartas. Esta técnica facilitó la creación de movimientos fluidos y dinámicos, sin

⁸ También conocido como Gachapón es un sistema de monetización basado en el azar, similar a su homónimo de las máquinas expendedoras de cápsulas con juguetes sorpresa. El sistema juega mucho con las probabilidades para obtener ítems, juguetes o coleccionables (raros, épicos, legendarios).

⁹ Técnica de render, que simula el color 2D con su sombreado.

¹⁰ Técnica de animación 2D por Huesos y movimiento en parallax de un dibujo plano

perder la esencia del diseño bidimensional. En cuanto al apartado sonoro, se empleó Caustic 3 para la composición del sonido de la música del teaser tráiler, logrando una atmósfera acorde con la propuesta estética del proyecto. El proceso concluyó con el montaje y la edición final en Adobe Premiere Pro, donde se integraron todos los elementos resultantes trabajados tanto de animación en After, como clips obtenidos de Animación 3D y clips extraídos de Godot Engine para dar forma al producto definitivo.

Tabla 1

Listado de software empleado en el proyecto.

Descripción	Versión	Observación	Precio
Photoshop	2025.9.0	Herramienta de edición de fotografías e ilustración digital perteneciente a la suite Adobe. Empleada para crear y organizar las ilustraciones empleadas en la animación del teaser.	\$24.99 /mes
After Effects	2025 (25.4)	Programa de la suite Adobe, enfocado en la edición de video, y creación de animaciones motion graphics. Empleado para crear los efectos y animación parallax con puppet.	-
Premiere Pro	2025 (25.4)	Programa de la suite adobe empleado para el montaje final de toda la secuencia animada.	-
Autodesk Maya 2025	2025.3.1	Programa de modelado 3D y animación especializado para producción audiovisual. Se empleó este software para el modelado, rigging, animación, shading y render de los 2 robots diseñados para las cartas del juego.	\$305 /año
Caustic 3	3.2.0	Programa móvil enfocado en el uso de varios sintetizadores, samplers y cajas de ritmo, para la creación de música portátil. Está disponible principalmente	Licencia gratuita

		para dispositivos móviles IOS y Android. Para este proyecto se usó la versión de escritorio.	
Godot Engine	Versión 3.0	Versión gratuita del motor gráfico de juegos en su versión RPG. Empleado para el montaje de los escenarios y sprites 2D pensados para la creación de este teaser animado.	Licencia gratuita

Nota: en esta tabla se presentan los softwares que fueron utilizados

2.4 Preproducción

En esta sección se busca profundizar en el proceso creativo seguido para la producción del teaser animado, conformado por una serie de etapas que integran la idea conceptual con los recursos técnicos necesarios para materializarla. Dicho proceso inició con la definición del concepto narrativo, las mecánicas jugables, las reglas y el universo estético, continuó con la elaboración de storyboards y diseños preliminares, y culminó con la integración de animación, edición y postproducción. En el caso de Warzai, este proceso no se limitó únicamente a determinar el contenido que aparecería en pantalla, sino que abarcó la organización de los elementos fundamentales de un TCG, como la representación visual de las cartas, la atmósfera del juego, la caracterización de personajes clave y las primeras directrices propias de un GDD, que permitieron establecer una orientación clara. A partir de allí, ¡se tomaron como referentes comerciales los TCG más influyentes entre el público juvenil como Yu-Gi-Oh!, Pokémon y Disney Lorcana. Cuyas propuestas gráficas y narrativas aportaron pautas para estructurar un estilo visual propio. Este proceso implicó la definición de la paleta cromática, la composición de cartas y las ambientaciones, adaptadas a la originalidad de Warzai tras un trabajo integral de investigación visual orientado al desarrollo del videojuego.

2.5 Historia de Warzai

La narrativa de Warzai se desarrolla en la ciudad costera ficticia de Villa Almeja, en Sudamérica, un escenario contemporáneo que combina humor, fantasía y tintes de drama juvenil. El protagonista, Andrew, un estudiante tímido víctima de bullying por no poseer cartas poderosas, encuentra en la estrategia su mayor fortaleza. Bajo la identidad secreta de

Shadow y utilizando una máscara que simboliza su confianza renovada, decide participar en torneos locales para mejorar su mazo, enfrentando a diversos NPC y coleccionando cartas que lo acercan al objetivo de ingresar al gran torneo. ¡La atmósfera alterna humor y fantasía con momentos serios vinculados a la superación del acoso, y toma como referentes formales a los clásicos primeros juegos de Pokémon y Yu-Gi-Oh! Duel Links, integrando un componente RPG de itinerario, prueba y recompensa, aparte del coleccionismo TCG.

En este marco, Zack cumple la función de antagonista principal: su acceso a cartas legendarias y su estatus competitivo establecen una asimetría estructural que ordena la curva de dificultad y fija el horizonte de competencia. Bleer, como antagonista secundaria, opera como intensificadora del conflicto: respalda la posición de Zack, tensiona el entorno social y actúa como filtro intermedio tipo mid-boss que valida la consistencia del mazo del protagonista previo a enfrentamientos de mayor rango. Esta dupla antagonista no solo aporta oposición dramática, sino que regula el escalado de retos dentro del torneo. En contraste, Darius, Sara, Zoe y Nova ofrecen guía, soporte estratégico y acceso al ecosistema de sobres, cerrando un circuito de preparación que culmina en el clímax competitivo donde Shadow disputa el título de primer campeón de Warzai.

2.5.1 Diseño de personaje

El diseño de personajes constituye una fase fundamental dentro de la preproducción de proyectos de animación y videojuegos, ya que define la identidad visual y narrativa que acompañará al espectador o jugador durante toda la experiencia. Este proceso no se limita únicamente a la apariencia estética, sino que busca establecer rasgos de personalidad, motivaciones y roles dentro de la historia, sentando así las bases para consolidar la coherencia del universo narrativo.

Al mismo tiempo, el diseño orienta la construcción de la identidad visual final del proyecto, asegurando que cada personaje cumpla una función clara tanto en lo narrativo como en lo jugable.

Figura 17

Moodboard de personajes de referencia de Yu-gi-oh! Gx, Pokemon Horizons y Relick.



Nota. De autoría propia. Personajes de cada franquicia

En el caso de Warzai, el diseño de personajes se construyó tomando como base una serie de referencias visuales provenientes de franquicias consolidadas dentro del género, entre ellas Pokémon, ¡Yu-Gi-Oh! GX y Relik. Estas obras sirvieron como punto de partida para identificar patrones estilísticos en la representación de protagonistas juveniles, antagonistas con presencia imponente y personajes secundarios con rasgos distintivos.

El análisis de estas referencias permitió definir elementos como proporciones, paletas cromáticas, gestualidad y siluetas, que posteriormente fueron adaptados a la identidad propia de Warzai. De este modo, la propuesta no busca imitar directamente a sus influencias, sino interpretarlas para generar un elenco original que mantenga la familiaridad con el público objetivo y, al mismo tiempo, exprese el carácter único del universo narrativo de Villa Almeja.

Figura 18

Hoja de trabajo del protagonista del juego “Andrew” alias “Shadow”



Nota. De autoría propia

Para la creación de los personajes aparte de las referencias visuales, se jugó con el uso de los colores para crear una paleta de colores similar a los clásicos en los que se ha basado el universo.

El protagonista, conocido bajo el alias Shadow, es un personaje encapuchado cuya historia personal está marcada por el bullying¹¹. Este trasfondo se refleja en su diseño visual, en el que destacan una máscara blanca y una capucha negra, elementos que representan su deseo de ocultarse del mundo y proteger su identidad. La máscara, de tono blanco con ojos expresivos también blancos, toma inspiración de personajes como Spider-Man, permitiendo transmitir emociones a pesar del anonimato. El blanco sugiere neutralidad y contención emocional, contrastando con la oscuridad que lo rodea.

Su vestimenta utiliza una paleta de colores equilibrada entre tonos fríos y cálidos, lo que permite reflejar la dualidad emocional del personaje. La capucha negra domina visualmente el diseño y representa el aislamiento, la carga emocional y el misterio. En contraste, aparecen detalles en verde en los hombros, mangas y bordes de la chompa, un color que puede interpretarse como símbolo de esperanza. Estos acentos cromáticos aportan frescura y dinamismo al conjunto.

Completa su atuendo con una camiseta roja y jeans. El rojo aporta una vibrante carga emocional, asociada a la pasión, la ira contenida o la intensidad interna del personaje. Al mismo tiempo, los jeans azules refuerzan un aspecto cotidiano y juvenil, anclando en un entorno urbano. En conjunto, los colores utilizados no solo definen su silueta y estilo, sino que comunican visualmente su conflicto interno y su posible evolución a lo largo de la historia.

¹¹. Término anglosajón utilizado para describir el acoso, acto de intimidar, humillar o agredir a una persona, verbal, física o psicológicamente.

Figura 19

Hoja de trabajo del Antagonista del juego “Zack”



Nota. De autoría propia

Zack es el antagonista principal de la historia y representa una figura de poder, privilegio y agresión. Proviene de una familia adinerada y ejerce bullying sobre Shadow, lo cual se refleja también en su diseño visual. Su vestimenta está compuesta por una chaqueta negra, camisa roja, pantalones tubo azules y zapatillas deportivas negras, una combinación cromática que, curiosamente, comparte elementos clave con el atuendo de Shadow.

Esta similitud en la paleta negro, rojo y azul crea un contraste conceptual: aunque ambos personajes visten colores similares, sus motivaciones, actitudes y posiciones sociales son opuestas.

Zack transmite autoridad, seguridad y superioridad. El negro en su chaqueta refuerza su control y su personalidad dominante; el rojo en su camisa expresa agresividad y liderazgo, mientras que el azul de sus pantalones aporta una apariencia cuidada y moderna. Además, su cabello rubio y ojos azules contrastan con la estética más sombría de Shadow, marcando visualmente su rol como antagonista idealizado frente al protagonista marginado.

Para el resto del diseño de personajes se buscó mantener la misma línea creativa aplicada en los primeros bocetos. En este caso, todos comparten un mismo tono de piel plano, alusivo al estilo anime en el que se basa este TCG. Asimismo, se procura que la paleta de colores esté equilibrada en cada personaje. Sin embargo, las diferencias radican en la predominancia de ciertos tonos que tienden hacia una temperatura cromática específica, la cual refuerza la personalidad de los personajes secundarios.

Figura 20

Hoja de personaje secundario, Nova



Nota. Autoría propia

Por ejemplo, Nova se caracteriza principalmente por el uso de elementos en tonalidades rosadas, lo que resalta su naturaleza dulce, aunque contraste con la chaqueta de cuero negra que lleva puesta. Este recurso visual refleja que, a pesar de tener un estilo marcado, el personaje transmite una actitud amigable hacia los demás.

Figura 21

Hoja de personaje secundario, Darius nos guía en la aventura y en él combate.



Nota. Autoría propia

En contraste, Darius presenta una paleta cromática inclinada hacia los tonos fríos, pero equilibrada con matices verdes que aportan una sensación de calidez y esperanza. Esta intención se refuerza a través de su vestimenta, en la que destaca el uso de una chaqueta

blanca, símbolo de pureza y optimismo.

2.5.2 Diseño de fondos

En la preproducción de un videojuego, el diseño de escenarios adquiere un papel fundamental al establecer la atmósfera y la funcionalidad del entorno en el que se desarrollará la experiencia del jugador. En este proceso, la distribución de los elementos dentro de un escenario isométrico resulta de gran relevancia, ya que no solo influye en la claridad visual y en la jugabilidad, sino también en la coherencia estética del universo narrativo. La creación de escenarios suele partir de bocetos conceptuales y maquetas digitales que permiten organizar los espacios, definiendo jerarquías visuales y zonas de interacción que guían al usuario de manera intuitiva.

La perspectiva isométrica, ampliamente utilizada en videojuegos de estrategia, rol y simulación, ofrece una visión tridimensional sobre un plano bidimensional, facilitando la percepción de profundidad y el control espacial del entorno sin recurrir a una cámara en 3D. De esta forma, el diseño de escenarios no solo responde a criterios artísticos, sino también a principios de legibilidad y funcionalidad, integrando tanto la narrativa visual como la usabilidad del espacio de juego.

Figura 22
Moodboard de principales referencias de escenarios.



Nota. Recopilación de escenarios de las franquicias de Rick & Morty, Pokémon y Yu-gi-Oh!

El proceso de diseño de fondos, al igual que en otras áreas de la ilustración digital, inicia con la recopilación de referencias visuales que permiten establecer los lineamientos estéticos del proyecto. En el caso de Warzai, se recurrió a títulos recientes como Pocket Mortys, cuyas composiciones isométricas destacan por la limpieza de sus escenarios y una paleta cromática semejante a la de los clásicos de Game Boy Advance.

¡De igual manera, se consideraron como referencia los entornos de Yu-Gi-Oh! Duel Links GX, los cuales comparten con el proyecto una propuesta visual basada en paletas dinámicas y un nivel de detalle uniforme. Estas influencias aportan consistencia al estilo gráfico, combinando simplicidad estructural con riqueza cromática, lo que contribuye a consolidar la identidad estética del TCG.

Comenzando con una estructuración básica de la disposición de elementos que conforman el escenario, se realizó un primer sketch en azul como maqueta preliminar del espacio, para posteriormente definir la línea de contorno y finalizar con el render a color, respetando en gran medida las ideas de diseño originales. En este caso concreto, el salón del arcade fue trabajado siguiendo este proceso, buscando un balance cromático más estándar ya que es el escenario principal donde el jugador puede ganar experiencia y combatir.

La paleta de colores se apoya principalmente en tonos neutros, con una base de grises y negros en el piso y paredes, que otorgan equilibrio y sobriedad al entorno. Sobre esta base, se incorporaron acentos luminosos en tonos fríos como los azules y cian de las pantallas y cálidos como los rojos de los asientos, el naranja de las puertas y los amarillos de las máquinas expendedoras, que aportan contraste visual sin romper la neutralidad general del espacio.

Figura 23

Vista general del escenario principal del juego, Un arcade para jugadores.



Nota. De autoría propia

Figura 24

Escenario 2. Vista de mesa de juegos en una tienda Warzai en el lugar del torneo



Nota. De autoría propia

Para el segundo escenario, el cual sería el área del torneo, se mantienen similitudes con el anterior, aunque presenta variaciones significativas en su composición. En este caso, se elimina la presencia de pantallas, quedando únicamente mesas acompañadas de sillas negras, dispuestas sobre un suelo de baldosas rojas que aporta un contraste cromático marcado. Y se siguió el mismo proceso de trabajo.

En el área central se ubica el mostrador donde se encuentra la figura de la anciana, elemento que funciona como punto focal del espacio. Este escenario corresponde al sector de competencia, por lo que su diseño busca transmitir sobriedad y funcionalidad, reforzando la atmósfera de concentración propia de este entorno.

Figura 25

Escenario 3. Vista general de un callejón, el cual tiene cartas raras a la venta.



Nota. De autoría propia

El tercer escenario se plantea como un pasillo especial que rompe con la lógica de la vista isométrica empleada en los demás entornos, ofreciendo así una perspectiva alternativa del juego. Este espacio tiene como elemento central una máquina expendedora de sobres especiales de Warzai, recurso que funciona tanto como atractivo visual como refuerzo de la narrativa en torno al coleccionismo de cartas.

En términos cromáticos, la paleta se inclina hacia tonalidades frías, con predominio de matices verdosos que aportan una atmósfera distinta al resto de escenarios. Este tratamiento busca transmitir un ambiente más sombrío y urbano, reforzado por detalles gráficos como el grafiti en los muros, las superficies húmedas y la presencia de objetos propios de un entorno marginal. La combinación de estos elementos otorga identidad al espacio, al mismo tiempo que diversifica la experiencia visual del proyecto. Por último, el escenario fue concebido como una plaza con características propias de un centro deportivo, diseñada para funcionar como entrada principal al torneo de Warzai. Su composición destaca por una organización simétrica en los accesos y la disposición de elementos arquitectónicos, lo que refuerza la idea de un espacio institucional y oficial para el desarrollo de competencias. Aunque este entorno fue finalmente descartado, representaba un punto de transición narrativa entre lo cotidiano y el ámbito competitivo del juego.

Desde el punto de vista cromático, predomina una paleta neutra basada en grises y blancos en el pavimento y muros, lo que aporta sobriedad y un aire de modernidad. Esta neutralidad permite destacar elementos secundarios de mayor impacto visual, como los logos en tonos vibrantes, la vegetación en verdes saturados y las luminarias amarillas que aportan calidez y equilibrio al conjunto. En su conjunto, la cromática refuerza la atmósfera deportiva y competitiva, generando un contraste entre la limpieza del espacio y los acentos de color que guían la atención del espectador hacia los puntos focales de la escena.

Figura 26

Escenario 4, área exterior al lugar del torneo



Nota. De autoría propia

2.5.3 Diseño de cartas

En la preproducción de Warzai, el diseño de cartas se plantea como un proceso creativo independiente del diseño de personajes, ya que no se limita únicamente a la representación de ilustraciones, sino que constituye un elemento central en la experiencia visual y funcional del juego. Las cartas en este tipo de productos suelen presentar una organización gráfica estructurada, donde convergen la ilustración principal, la información estratégica y el marco visual que delimita y jerarquiza los contenidos. El desarrollo estético del marco de la carta cumple un rol crucial, pues define la identidad gráfica del juego y garantiza la legibilidad de los datos que intervienen en la mecánica lúdica. Asimismo, aspectos como el diseño del lomo o reverso de las cartas adquieren gran relevancia, dado que aportan coherencia estética y contribuyen a la presentación profesional del mazo en su conjunto. Este proceso creativo generalmente se aborda mediante la experimentación con referencias visuales, bocetos exploratorios y pruebas de diagramación, con el fin de establecer un equilibrio entre atractivo visual, funcionalidad y consistencia estilística dentro del universo narrativo del juego. Finalmente, es importante destacar que este apartado no se limita al desarrollo visual, sino que también incluye la creación y formalización de reglas propias de un TCG, con el propósito de otorgar mayor solidez al proyecto y reforzar su universo al momento de ser presentado ante nuevos públicos.

Para el desarrollo de este apartado, primero se comenzó a trabajar en el diseño de los marcos de carta y el lomo de esta. Comenzando por una recopilación de referencias visuales

2.6 Construcción de la línea gráfica

La construcción de la línea gráfica constituye un eje fundamental dentro del desarrollo del proyecto, ya que permite consolidar la identidad visual de la marca Warzai, creada

específicamente para esta tesis. Esta marca no solo busca representar de manera coherente los valores y objetivos del proyecto, sino también generar una imagen sólida y reconocible que acompañe al usuario en todo el recorrido propuesto. Para ello, se consideraron referencias visuales, cromáticas y tipográficas que dieron forma a un sistema gráfico integral, capaz de transmitir de manera clara la personalidad de Warzai, manteniendo un balance entre funcionalidad y estética.

2.6.1 Tipo de línea gráfica

El tipo de línea gráfica utilizado en la construcción del logotipo de Warzai responde a una estética de inspiración gótica, caracterizada por contornos definidos, trazos robustos y ángulos marcados. Este estilo fue seleccionado por su capacidad para transmitir fuerza, solidez e identidad propia, cualidades que buscan reflejarse en la marca. Asimismo, el uso de un degradado cálido en tonos naranja y amarillo aporta dinamismo y vitalidad, evocando energía y asociando el logotipo con un imaginario ligado al fuego y la acción.

En esta línea, se tomaron como referencia tipografías empleadas en franquicias de entretenimiento juvenil como Yu-Gi-Oh!, donde la fuerza del logotipo recae en la contundencia de su trazo y en el impacto visual que genera a través de colores intensos y efectos de contraste. De manera similar, el logotipo de Warzai incorpora estos recursos para consolidar una identidad llamativa y memorable, adaptada al contexto del proyecto. El detalle en azul de la llama sobre la “i” refuerza este carácter dinámico, equilibrando la composición cromática y otorgando un símbolo distintivo que complementa la línea gráfica general.

2.6.2 Logotipo

La construcción del logotipo de Warzai se desarrolló a partir de la idea de otorgar un rol protagónico a la letra “W”, buscando transmitir un carácter imponente y al mismo tiempo mágico. En un inicio se planteó un estilo más amenazante, pero conforme avanzó el proceso de diseño la propuesta se orientó hacia un enfoque que resalta lo místico y lo fantástico como atributos centrales de la marca.

Figura 27

Recopilación de logotipos creados para el teaser



Nota. Versiones iniciales de la propuesta de la marca. De autoría propia

Para materializar esta visión se seleccionó la tipografía DS Bradley Regular, cuyo estilo gótico medieval permitió reforzar la esencia buscada, evocando lo antiguo y lo enigmático. A partir de esta base tipográfica se realizaron adaptaciones específicas para personalizar la identidad visual del proyecto. Entre ellas, se amplió la proporción de la letra “W” para acentuar su relevancia en la composición y se añadió una flama azul sobre la letra “i”, concebida como distintivo icónico del logotipo.

Este recurso no sólo introduce un contraste cromático frente al degradado cálido del resto de las letras, sino que además refuerza la dimensión mágica de la marca, con la posibilidad de ser animado en piezas audiovisuales como el tráiler, aportando dinamismo y consolidando la identidad visual de Warzai.

2.6.3 Tipografía

La tipografía seleccionada para el logotipo de Warzai corresponde a DS Bradley Regular, un estilo de inspiración gótica y medieval que aporta solidez, carácter y personalidad propia al diseño. Su elección responde a la necesidad de transmitir una esencia mágica y mística, vinculada al universo narrativo del proyecto, evocando a la vez lo antiguo y lo fantástico. Este tipo de letra, con trazos firmes y terminaciones angulares, permite reforzar el impacto visual del logotipo, diferenciándolo de tipografías más convencionales y dotándolo de una identidad fuerte y memorable. Además, su estética medieval dialoga directamente con los valores de aventura y misticismo que la marca busca proyectar, asegurando coherencia entre la propuesta gráfica y el concepto narrativo de Warzai.

Figura 28

Muestra de la tipografía escogida para el logotipo.

Lorem ipsum dolor sit ame

Utinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia mea no.

Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetua interesset. Ut

Lorem ipsum dolor sit amet, te quaestio dignissim repudia

Utinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia mea no. At eleifend adversarium per, et

Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetua interesset. Utroque nominati conclusionemque

Lorem ipsum dolor sit amet, te quaestio dignissim repudiandae eos, pri an vocibus facilisis

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque lau

Nota. Recopilado de Adobe Fonts. (DS Bradley Regular)

En la elección tipográfica también se consideraron referencias provenientes del ámbito de los juegos de cartas coleccionables (TCG), donde la tipografía cumple un rol esencial en la construcción de identidad. El caso de Yu-Gi-Oh! resulta significativo, pues su logotipo utiliza una tipografía basada en Matrix II Bold para el título principal y Handel Gothic para el subtítulo Trading Card Game, logrando transmitir un carácter místico y a la vez contemporáneo. Siguiendo esta lógica, el uso de DS Bradley Regular en Warzai busca un efecto similar: consolidar un estilo visual que refuerce la narrativa fantástica del proyecto y, al mismo tiempo, aporte una personalidad gráfica fuerte y memorable dentro del género.

2.6.4 Paleta de colores

La paleta cromática seleccionada para el logotipo de Warzai se compone principalmente de tonos cálidos, con un degradado que transita del amarillo al naranja y al rojo, evocando el fuego como símbolo de energía, intensidad y dinamismo.

Esta gama refuerza la idea de poder y acción, asociada directamente con la identidad de la marca. En contraste, se incorpora el azul en la flama que corona la letra “i”, recurso que no solo equilibra visualmente la composición al introducir un matiz frío, sino que también aporta un carácter místico y fantástico. La coexistencia de estos colores genera un contraste armónico que realza la legibilidad del logotipo y, al mismo tiempo, transmite una dualidad conceptual entre calor y frío, poder y misterio, que define la esencia visual de Warzai.

2.7 Producción

La etapa de producción constituye el núcleo del proceso de realización del teaser

animado de Warzai, ya que en este punto se materializan las ideas planteadas en la preproducción y se transforman en imágenes en movimiento. Este momento implica la integración de ilustraciones, animación 2D, composición visual y diseño sonoro, con el objetivo de dar vida a la narrativa previamente estructurada.

En esta fase, cada decisión técnica y artística, desde la animación de los personajes hasta la edición del montaje final se orienta a transmitir de manera coherente la atmósfera y el universo del TCG digital.

2.7.1 Creación de Animaciones de Sprite 2D

En el ámbito de la animación digital, un sprite se define como una imagen bidimensional utilizada para representar personajes, objetos o elementos que interactúan dentro de un entorno virtual. Su uso es fundamental en el desarrollo de videojuegos y piezas audiovisuales interactivas, ya que permite descomponer el movimiento en una secuencia de imágenes estáticas (frames) que, al reproducirse de forma continua, generan la ilusión de dinamismo.

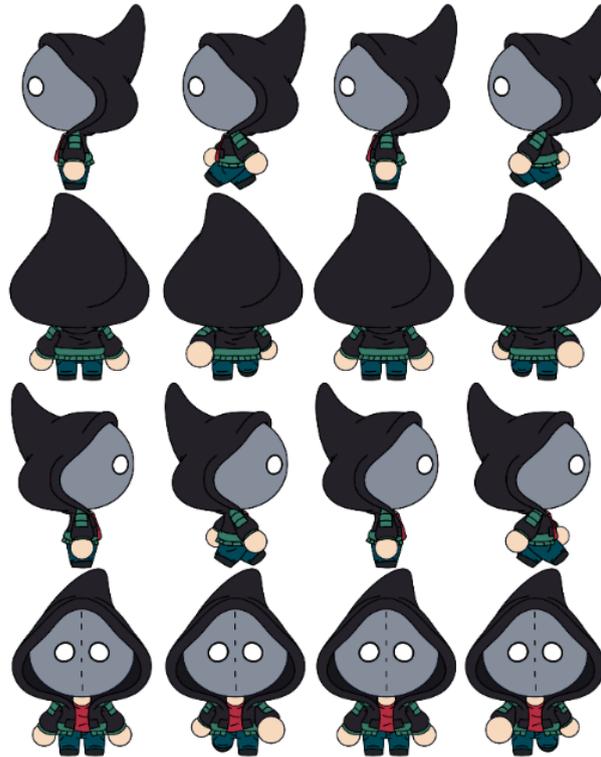
Esta técnica, ampliamente empleada en títulos clásicos como Pokémon o The Legend of Zelda, se mantiene vigente debido a su versatilidad y eficiencia en la producción de animación 2D.

Para el caso del teaser animado de Warzai, el proceso de animación de sprites se realizó a partir de una plantilla de personajes inspirada en el estilo clásico de Pokémon. Dicha plantilla permitió establecer con precisión las posiciones necesarias para lograr un movimiento coherente y fluido del protagonista, sirviendo como guía fundamental para organizar cada pose requerida.

Gracias a ello, el personaje pudo desplazarse por el entorno, interactuar con los escenarios y dialogar con los NPC (personajes no jugables).

Figura 29

Hoja de Sprites, del personaje principal. Incluye todas las vistas de caminata.



Nota. Creación propia

Durante la producción se procuró mantener la fidelidad a la plantilla original, aplicando un método de reutilización de la pose neutral como cuadro de transición hacia el siguiente frame. Este recurso no solo aseguró la coherencia visual en cada desplazamiento, sino que también optimiza significativamente el flujo de trabajo. Con esta metodología se logró reducir la carga gráfica al evitar la creación innecesaria de cuadros adicionales, priorizando la eficiencia sin comprometer la calidad de la animación.

El uso de esta técnica representó una ventaja tanto en términos técnicos como en tiempos de producción, al ofrecer un equilibrio entre precisión, fluidez y economía de recursos, aspectos esenciales en el desarrollo de animaciones para proyectos de este tipo.

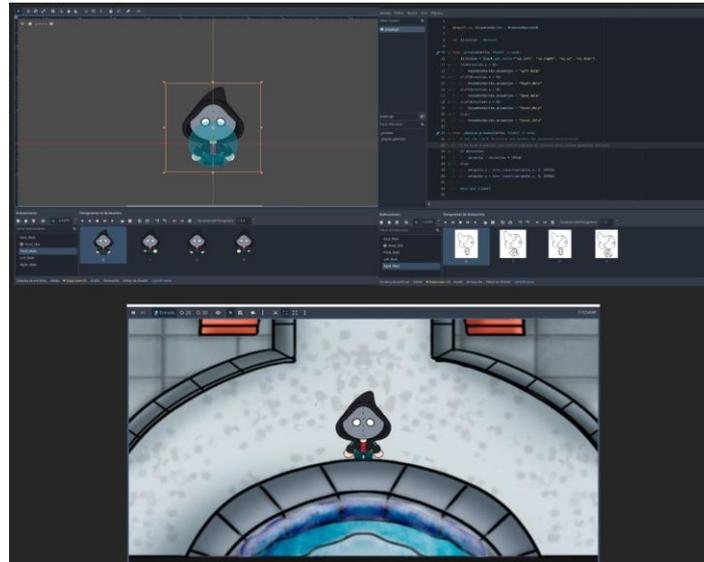
2.7.2 Elaboración de la animación

La fase de elaboración de animación corresponde al momento en el que las ilustraciones y recursos visuales definidos en la preproducción cobran movimiento dentro del entorno digital. En este proceso, se utilizan programas especializados que permiten integrar escenarios, personajes y sprites, así como programar las acciones que dotan de dinamismo y

coherencia al material animado. El objetivo es garantizar que cada elemento responda de manera fluida a la narrativa y a las necesidades del proyecto audiovisual.

Figura 30

Imagen generada, para mostrar la interfaz de Godot Engine.



Nota. De autoría propia.

En el caso del teaser de Warzai, el primer paso consistió en abrir el programa “World.tscn - 2D Game - Godot Engine” y crear un proyecto nuevo. A continuación, se importaron los escenarios y sprites necesarios para el desarrollo del entorno. Posteriormente, se implementó el código de movimiento del personaje, asignando las teclas correspondientes de forma que, al presionar un botón específico, se activará la secuencia de sprites vinculada a la dirección de movimiento seleccionada.

2.7.3 Ensamblaje

La fase de ensamblaje consistió en la importación de todos los assets al software After Effects, donde se realizó el montaje final del tráiler. En este proceso se añadieron efectos visuales, ajustes de iluminación y brillo, así como movimientos 3D y efectos de parallax que aportaron fluidez y atractivo visual a los desplazamientos de los personajes. De manera complementaria, se integraron las cartas representativas de cada uno, las cuales emergen mediante animaciones tridimensionales sincronizadas con sus respectivos dueños. Una vez consolidada la interacción entre los elementos en 2D y 3D, se animó al protagonista dentro del mundo del juego, simulando la experiencia de exploración en dispositivos móviles y mostrando sus interacciones con otros personajes y NPC a través de cuadros de texto. La

edición final permitió cohesionar la narrativa visual con los elementos interactivos, generando una experiencia inmersiva que reforzó la atmósfera del universo de Warzai.

Figura 31

Hoja de Sprites, del personaje principal. Incluye todas las vistas de caminata.



Nota. De autoría propia

2.8 Postproducción

La fase de postproducción en el teaser animado de Warzai se centró en el refinamiento y la integración final de todos los elementos visuales y sonoros, con el propósito de garantizar una pieza coherente y atractiva. En este punto se realizaron correcciones de color, ajustes de ritmo en la animación, retoques en la composición y la aplicación de efectos adicionales que reforzaran la atmósfera del universo del juego. Asimismo, se incorporó la banda sonora y los efectos de sonido, sincronizados cuidadosamente con las acciones y transiciones, lo que permitió enriquecer la narrativa audiovisual. Esta etapa resultó fundamental para consolidar la experiencia inmersiva del teaser, asegurando que transmite con claridad la esencia del TCG digital Warzai.

2.8.1 Sonorización

Figura 32

Vista general de los sintetizadores del programa de música utilizado.



Nota. Extraído de la versión de Android 16.

La sonorización es la fase en la que se diseñan, componen, editan y mezclan los elementos sonoros de una pieza audiovisual—música, ambientes y efectos—para sincronizarlos con la imagen y reforzar el ritmo, la atmósfera y la narrativa.

En el teaser animado de Warzai, la sonorización consistió en la composición musical y la integración de efectos de audio para potenciar la experiencia visual. Este proceso estuvo a cargo del compositor Bob Markus Clayton Bookguy, quien trabajó con Caustic 3.2.0: Single Cell Software desde un dispositivo móvil. Para asegurar la sincronía entre imagen y sonido, utilizó el tráiler en reproducción de fondo y ajustó cada capa musical a las transiciones y escenas.

El procedimiento de composición se desarrolló en distintas etapas:

Colocación de sintetizadores o instrumentos digitales en la pista de reproducción, guardando de forma continua el proyecto para mantener el progreso.

Aplicación de principios de partitura y reglas de octavos, evitando el uso simultáneo de todas las notas (salvo en estilos que lo requieran, como el jazz).

Adición y corrección de notas hasta conformar una melodía coherente.

Ajuste de la melodía a una base rítmica de 130 BPM, utilizando un patrón de percusión básico (Kick–Hat–Snare–Kick–Loop).

Inclusión de efectos como Delay, Auto-Wav y compresión, además de filtros para suavizar los tonos agudos, por criterio estético y por la sensibilidad auditiva del compositor.

Organización de la percusión en la pista 8, acompañada de dos pistas adicionales; la pista 8 generó el efecto de eco y, mediante compresión, al detectar picos de esa pista se redujo

automáticamente el volumen del instrumento donde se aplicó (ducking), manteniendo claridad y espacio en la mezcla.

Aplicación estricta de las reglas de octavos en la primera melodía, evitando el solapamiento de notas. El sintetizador añadió un efecto de “transición” que suavizó el paso entre notas, evitando que sonaran secas o abruptas.

Este flujo de trabajo produjo una banda sonora dinámica y atmosférica, estrechamente sincronizada con el montaje, que incrementó la inmersión del espectador en el universo de Warzai.

Figura 33

Vista de un piano, donde se puede sintetizar la música



Nota. Captura extraída de la aplicación en la versión de Android 16.

2.8.2 VFX

Los efectos visuales (VFX) en animación corresponden a la creación y manipulación digital de imágenes que, por su complejidad, no pueden lograrse únicamente mediante técnicas tradicionales. Estos recursos permiten añadir realismo, dinamismo y atmósferas inmersivas, integrando herramientas de composición, modelado y simulación digital para potenciar el impacto narrativo y estético de una producción audiovisual.

Figura 34
Ventana de trabajo de after Effects



Nota. De autoría propia

Figura 35
Vista general de After Effects.



Nota. Captura sacada del programa de suite Adobe.

En el teaser animado de Warzai, los VFX se desarrollaron en After Effects, a través de técnicas avanzadas de composición y animación digital. Uno de los principales procedimientos consistió en la conversión de las cartas en elementos 3D, lo que permitió enlazarlas de manera que, al desplazarse una, la otra replicara su movimiento de forma sincronizada. Esta dinámica aportó coherencia visual y reforzó la sensación de realismo y profundidad en la animación. A partir de esta base, se implementó el efecto “Saber”, una herramienta que genera líneas de energía altamente personalizables. Al configurarse para recorrer únicamente los contornos de los elementos, fue posible crear un aura luminosa que intensificó la estética visual del proyecto. Este recurso resultó especialmente útil para resaltar a los personajes, las cartas y la tableta digital en la que se mostraban los escenarios,

otorgando un acabado más atractivo y profesional.

Gracias a la integración cuidadosa de estos efectos, se consolidó una atmósfera visual impactante y coherente con la propuesta creativa del tráiler, lo que elevó significativamente su calidad estética y narrativa.

2.9 Propuesta de valor

2.9.1 Integración artística

El teaser tráiler “Warzai” tiene como propósito ilustrar la viabilidad de desarrollar un proyecto de juego de cartas TCG que, simultáneamente, integre un apartado de mundo abierto RPG. Esta combinación permite que los jugadores disfruten de una experiencia multijugador, interactuando con amigos de manera segura, entretenida y colaborativa. Al mismo tiempo, ofrece un modo en solitario, diseñado para que los jugadores puedan explorar el mundo, descubrir secretos, desbloquear nuevos sobres de cartas en las tiendas y acceder a nuevas zonas, fomentando así una sensación de inmersión que hace que el usuario se perciba como parte integral del universo del juego.

Este enfoque busca capturar uno de los elementos más valorados de los RPG tradicionales: la fusión entre historia y diversión individual, ofreciendo al jugador tanto un recorrido narrativo como la libertad de explorar y progresar a su propio ritmo. Al integrar estas mecánicas dentro de un juego de cartas, se logra un equilibrio entre la estrategia y la narrativa, permitiendo que la experiencia sea atractiva tanto para quienes prefieren el juego competitivo como para quienes disfrutan del descubrimiento y la exploración en solitario.

En conjunto, el teaser refleja la capacidad del proyecto para combinar interacción social, exploración y progresión individual, mostrando cómo un juego de cartas puede trascender las mecánicas tradicionales y ofrecer una experiencia más rica, inmersiva y multifacética.

2.9.2 Difusión Cultural

Como medio de difusión, el tráiler de “Warzai” se posiciona como un recurso estratégico para destacar en el competitivo mercado de los juegos de cartas. Actualmente, son pocos los títulos que integran la propuesta que ofrece este proyecto: un juego de cartas que, además de su modo en línea multijugador, incluye un apartado dedicado para un jugador. Esta característica permite que el juego no dependa únicamente de la interacción con amigos, ampliando así su atractivo y accesibilidad.

El apartado para un jugador está diseñado para poder disfrutarse tanto con conexión a internet como sin ella, garantizando que la experiencia se adapte a distintos contextos de juego y preferencias del usuario. Esta versatilidad permite que “Warzai” sea accesible a un público amplio, desde niños y adolescentes hasta adultos, sin comprometer la calidad de la experiencia ni la complejidad estratégica del juego.

Desde una perspectiva de marketing, esta combinación de modos de juego representa una ventaja competitiva significativa. La accesibilidad y la adaptabilidad del juego facilitan su rápida difusión, ya sea a través de redes sociales, mediante contenido compartido por los propios jugadores, o a través del boca a boca, generando interés orgánico y consolidando una comunidad activa. En este sentido, el tráiler no solo cumple una función promocional, sino que también comunica de manera efectiva las características diferenciadoras del proyecto, resaltando tanto su innovación como la posibilidad de disfrutarlo en múltiples modalidades.

2.10 Validación del producto

La validación del producto, en el marco de esta tesis, se entiende como el proceso de comprobar la efectividad del teaser tráiler creado para Warzai en función de los objetivos propuestos: transmitir la esencia del juego, presentar sus principales elementos visuales y generar interés en potenciales usuarios. En este contexto, el teaser no solo cumple una función estética, sino también comunicacional y estratégica, al constituirse como una herramienta de prueba que permite recibir retroalimentación cualitativa sobre la claridad, pertinencia y atractivo de la propuesta.

Para este fin, se realizaron entrevistas con el objetivo de recopilar percepciones de expertos y evaluar tanto los aciertos como los aspectos susceptibles de mejora. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en estas entrevistas, destacando los comentarios, sugerencias y observaciones que aportan a la validación del teaser como recurso de presentación y promoción del proyecto:

La entrevista realizada al experto Pixel Rush permitió identificar que, si bien la propuesta de juego se comprende claramente como una combinación de juegos de cartas tipo Yu-Gi-Oh con mecánicas RPG y diferentes tipos de criaturas, su comprensión completa se facilita principalmente para usuarios familiarizados con este género.

Geovanny Chamba (Pixel Rush)

Área de experticia: Ilustrador, Animador 2D y Motion Graphics

La entrevista realizada al experto Pixel Rush permitió identificar que, ¡si bien la propuesta del juego se comprende claramente como una combinación de cartas al estilo Yu-Gi-Oh! con mecánicas RPG y diferentes tipos de criaturas, su entendimiento completo resulta más accesible para usuarios familiarizados con este género.

El entrevistado destacó que el teaser constituye un recurso efectivo para la promoción de un juego indie, ya que genera expectativa entre los posibles consumidores. No obstante, señaló la necesidad de realizar mejoras en la edición y de incluir elementos narrativos, como locución o presentaciones, que permitan clarificar la dinámica, los objetivos y el llamado a la acción del juego.

Asimismo, recomendó incorporar información sobre plataformas de lanzamiento, costos y características específicas de las cartas, con el propósito de ofrecer un panorama más completo a la audiencia.

Respecto a la dirección artística, la paleta cromática y la animación de los personajes fueron valoradas de manera muy positiva, resaltando la coherencia estética y la calidad técnica de las ilustraciones.

Sin embargo, se identificaron aspectos por perfeccionar, como el grosor de la línea del personaje principal y la espectacularidad de la animación 3D de los mechas. Además, se sugirió complementar el teaser con una narrativa clara que explique de manera directa la propuesta del juego, sus objetivos y particularidades.

En conjunto, estas observaciones evidencian la importancia de consolidar tanto los aspectos visuales como los informativos del material promocional para alcanzar un impacto realmente efectivo y comprensible en la audiencia.

Denisse Mesías (Dimabelle)

Área de experticia: Ilustración digital, Diseño de personajes y Animación 2D.

La entrevista realizada a la experta Dimabelle resalta la coherencia y consistencia del universo presentado en el tráiler, destacando la integración entre los personajes, los escenarios y la edición. Señala que la propuesta resulta atractiva porque no se limita únicamente a mostrar la mecánica de un juego de cartas, sino que busca ofrecer una experiencia narrativa más amplia.

Los personajes, cada uno con una paleta de colores y rasgos distintivos en su diseño,

transmiten personalidades definidas que podrían influir en sus estilos de juego y en las cartas que utilizan, lo cual enriquece la inmersión del jugador.

Asimismo, la estética del juego, que combina elementos futuristas con la presencia de monstruos, se percibe como innovadora frente a otros títulos del género.

La entrevistada considera que este estilo visual, junto con la posibilidad de explorar una historia dentro del mundo creado, constituye un punto fuerte para atraer a los jugadores. También destaca la adaptabilidad del personaje principal, concebido para que cualquier jugador pueda identificarse con él, lo que, sumado al atractivo de los escenarios y personajes secundarios, convierte al tráiler en un material llamativo que invita a interesarse por el juego y su universo narrativo.

Daniel Betancourt

Área de expertise: Modelador y Animador 3D

La entrevista realizada al experto Daniel Betancourt, profesional del área de animación y modelado 3D, permitió identificar que la combinación de modelado 3D con ilustración y animación 2D ha experimentado una mejora significativa en términos de eficiencia durante los últimos años. Este flujo de trabajo optimizado facilita que equipos reducidos puedan generar productos de alto impacto visual, aprovechando estilos de vanguardia que resultan atractivos para el público.

Asimismo, el entrevistado destacó que la estética de los modelos 3D debe responder a su funcionalidad, ya que esto permite mantener la verosimilitud y evitar detalles técnicos innecesarios. De esta manera, cada elemento, especialmente los robots animados, conserva coherencia con la narrativa y transmite atributos como dinamismo, fortaleza y un carácter propio.

También subrayó la utilidad de las animaciones 3D como soporte para la animación 2D, pues posibilitan optimizar recursos, tiempo y tareas complejas, contribuyendo a elevar la calidad del producto final. En particular, el fragmento animado con temática mecha diversifica el diseño de personajes y escenarios, integrándose al estilo cel-shading del teaser y reforzando la narrativa a través de formas, iluminación y movimientos que transmiten personalidad y coherencia estética.

En conjunto, estas observaciones evidencian que la adecuada planificación de los aspectos técnicos y artísticos constituye una estrategia eficaz para el desarrollo de un teaser

promocional atractivo y consistente con la historia y estilo del videojuego que se proyecta crear.

2.10.1 Guía Visual

Como componente adicional del Teaser Animado 2D, el presente proyecto contó con una herramienta extra desarrollada como una “Guía Visual” que permite conocer aspectos tanto de la estética desde conceptualización del videojuego hasta su propuesta promocional.

La Guía Visual se puede conocer a detalle en el Documento Anexo *Guía Visual del Game App “Warzai”*, comprendiendo las secciones:

- Resumen del juego
- Historia y narrativa
- Mecánicas de juego
- Sistema de progresión
- Interfaz de usuario (UI/UX)
- Estilo artístico y sonido
- Modo de juego y plataformas
- Monetización
- Requisitos técnicos

CONCLUSIONES

En el desarrollo del presente se implementó un óptimo flujo de trabajo a partir de las orientaciones iniciales del alcance definido para el mismo, para lo cual fue necesario enfrentar diferentes obstáculos propios de la producción de un videojuego.

Durante las entrevistas realizadas con los especialistas se subrayó la importancia de perfeccionar el apartado visual de la propuestas, ya que tanto la narrativa visual como la propuesta estética presentaron niveles de dificultad que fueron resueltas durante el proceso a medida que se profundiza en el estudio de las alternativas en la producción, tal es el caso del modelado 3D de los robots, debido a la necesidad de incorporar piezas móviles que, además de cumplir una función técnica, mantuvieran un diseño estético y atractivo.

El diseño de las mecánicas y dinámicas se centraron en lograr que cada componente transmite la ilusión de estar conectado y en movimiento, generando una integración armónica con el resto de las piezas. Este proceso demandó numerosas pruebas y ajustes constantes, pues cualquier error mínimo en el diseño o en la animación podía comprometer la credibilidad visual del conjunto y de esta forma, las mecánicas definidas perdieran jugabilidad rompiendo así el flujo del juego, lo cual se logró optimizar a lo largo de la propuesta.

El Teaser animado desarrollado cumple con una solidez narrativa, además de facilitar al espectador o jugador, la comprensión del contexto y de la intención del proyecto. Este elemento narrativo funcionaría como un hilo conductor capaz de complementar lo visual con lo auditivo, enriqueciendo así la experiencia global de la presentación, por lo cual, fue relevante de priorizar la simplicidad en el diseño, recordando que un modelo sencillo y funcional resulta mucho más eficiente que uno excesivamente complejo y poco práctico en términos de rigging y animación.

Las evaluaciones realizadas por los especialistas permitieron garantizar un rigging estable que facilita animaciones fluidas, naturales y convincentes, evitando dificultades técnicas en etapas más avanzadas del proceso. Esta evaluación permitió enfatizar en la importancia de la fase conceptual, logrando evidenciar una base sólida desde el diseño inicial reduciendo así considerablemente errores futuros y aumentando la eficiencia del equipo de trabajo. Es importante recalcar que adicionalmente los especialistas contaron como herramienta de apoyo para la revisión del Teaser con una “Guía Visual” desarrollada como un plus del presente proyecto.

En conclusión, el proyecto permitió constatar la relevancia de contar con un flujo de trabajo bien organizado y estructurado, capaz de asegurar el cumplimiento de plazos y la reducción de errores durante la producción. La planificación rigurosa, complementada con la asesoría de profesionales experimentados, se constituye como un factor esencial para enfrentar con éxito proyectos de esta magnitud.

RECOMENDACIONES

El presente proyecto tuvo como resultado un teaser tráiler de un juego de cartas TCG con toques RPG mundo abierto, en donde tú controlas al protagonista, con el cual el jugador tiene que seguir la historia, construir su baraja, comprar cartas y enfrentar a diferentes oponentes, para seguir desbloqueando áreas nuevas y poder avanzar con la narrativa.

Esta propuesta permitirá al jugador ir más allá de un simple juego de cartas, integrando elementos de exploración, progresión de personajes y toma de decisiones dentro de un entorno dinámico que se va expandiendo a medida que el jugador avanza por lo que su flexibilidad permite nuevas incorporaciones de mecánicas a futuro, de requerirse.

El aporte de frescura y originalidad a este tipo de juegos, permitirá considerar un mayor y directo control de los personajes que exploran un mundo abierto y así adaptarse a diferentes dinámicas.

El Taeser pretende alcanzar un equilibrio entre la estrategia que requieren los TCG y la inmersión que ofrecen los juegos RPG ya que, de esta manera, el jugador no solo se limita a organizar y utilizar cartas, sino que también experimenta un recorrido narrativo y una sensación de pertenencia dentro del mundo, permitiendo así que, más personas puedan disfrutar el juego en diferentes contextos.

Finalmente, Warzai no solo debe entenderse como el resultado de un proyecto de titulación, sino como una semilla que puede crecer y evolucionar en el futuro. Podría transformarse en un juego completo, expandirse a diferentes plataformas e incluso motivar la creación de un estudio independiente dedicado a su desarrollo. Al mismo tiempo, ofrece la oportunidad de que más personas encuentren en los juegos de cartas una nueva forma de entretenimiento, ya sea para disfrutar en solitario, compartir con amigos o sumergirse en un mundo lleno de estrategia, creatividad y diversión.

BIBLIOGRAFIA

- Abraham Entertainment. (8 de Marzo de 2017). *Steam*. Obtenido de Faeria: <https://store.steampowered.com/app/397060/Faeria/?l=spanish>
- Bernal-Merino, M. Á. (2019). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. New York: Routledge.
- Cooper, C. (Dirección). (2020). *Yu-Gi-Oh! GX The Beginning of Destiny Part 1: The New Kid* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=FIbv_krx1xQ
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Garfield, R. (1995). *The official guide to Magic: The Gathering*. New York: Thunder's Mouth Press.
- Giant Network. (26 de Julio de 2019). *Steam*. Obtenido de Night of Full Moon: https://store.steampowered.com/app/769560/_Night_of_Full_Moon/
- González, R., & Méndez, L. (2020). *Diseño y comunicación de videojuegos indie*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hazel light Studios. (2021). *Electronic Arts*. Obtenido de EA Official website: <https://www.ea.com/es/games/it-takes-two/it-takes-two>
- International, P. C. (s.f.). *Carta del JCC Pokémon serie SM11*. Recuperado el 6 de Agosto de 2025, de Pokémon: <https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/series/sm11/231/>
- International, P. C. (s.f.). *JCC Pokémon: Series BW6*. Recuperado el 6 de Agosto de 2025, de Pokémon: <https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/series/bw6/114/>
- International, P. C. (s.f.). *Pokémon*. Recuperado el 4 de agosto de 2025, de JCC Pokémon: Series CEL25: <https://www.pokemon.com/es/jcc-pokemon/cartas-pokemon/series/cel25/21/>
- Jarvis, M. (29 de february de 2024). *Dicebreaker*. Obtenido de Pokémon TCG Pocket fixes 25-year-old mistake in card game: <https://www.dicebreaker.com/games/pokemon-trading-card-game/news/pokemon-tcg-pocket-fixes-25-year-old-mistake-in-card-game>
- Kerr, A. (2017). *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. New York: Routledge.

- KONAMI. (6 de Agosto de 2025). *Yu-Gi-Oh! Duel Links*. Obtenido de Google Play Store:
https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.konami.duellinks&hl=es_419
- Old Oak Den. (15 de Mayo de 2019). *Itch.io*. Obtenido de Dungeon Faster:
<https://oldoakden.itch.io/dungeon-faster>
- Parra, C. (2016). La animación como herramienta de comunicación narrativa en el desarrollo de videojuegos independientes. *ICONO14*, 60-82.
- Punt de Partida. (Noviembre de 2024). *¿Qué son los Trading Card Games?* Obtenido de Punt de Partida: <https://www.puntdepartida.net/que-son-los-trading-card-games/>
- Ramirez, J. (2021). Desarrollo de videojuegos móviles: estrategias y retos en plataformas Android e iOS. *Revista Latinoamericana de Tecnología y Sociedad*.
- Riot Games. (s.f.). *Maestría de campeón*. Recuperado el 6 de Agosto de 2025, de Riot Games Support: <https://support-legendsofruneterra.riotgames.com/hc/es/articles/360061410274-Maestr%C3%ADa-de-campe%C3%B3n>
- Rockstar Games. (s.f.). *Rockstar Games*. Obtenido de Grand Theft Auto V & GTA Online: <https://www.rockstargames.com/es/gta-v>
- Schell, J. (2014). *The art of game design: A book of lenses* (segunda ed.). Boca Raton, Florida, Estados Unidos: CRC Press.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (1ª ed.). Barcelona: Deusto.
- The Pokémon Company. (24 de Abril de 2025). *Pokémon*. Obtenido de Mira al firmamento con la nueva expansión de JCC Pokémon Pocket: Guardianes Celestiales: <https://www.pokemon.com/es/noticias-pokemon/mira-al-firmamento-con-la-nueva-expansion-de-jcc-pokemon-pocket-guardianes-celestiales>
- The strong Museum of Play. (2019). *The Strong National Museum of Play*. Obtenido de Magic: The gathering. Inducted Year: 2019: <https://www.museumofplay.org/toys/magic-the-gathering/>
- Whitson, J. R., & Simon, B. (2021). *Game Work: Language, Power, and the Making of Game Workers*. Montreal, Canadá: McGill-Queen's University Press.

ANEXOS

Entrevistas de reacción al teaser de Warzai

El siguiente anexo contiene las transcripciones de tres entrevistas realizadas en referencia a las primeras impresiones de tres profesionales del sector de la animación sobre el teaser animado de *Warzai*. En ellas se buscó obtener retroalimentación profesional para identificar posibles errores, mejoras y sugerencias en el producto planteado, que corresponde al teaser animado de un juego TCG.



Geovanny Chamba conocido como Pixelrush.

Ingeniero en diseño multimedia. Animador 2D/profesor de animación ilustración.

1. ¿El teaser animado le permite comprender de manera clara la temática y dinámica principal de la propuesta de juego WARZAI?

La propuesta del juego se entiende claramente; básicamente, es una especie de mezcla entre Pokémon con juegos de cartas tipo Yu-Gi-Oh y la parte, me imagino, que la invocación de los monstruos, de las criaturas que en este caso son máquinas, son tipo mechas que serían en 3D. Entonces, sí se entiende cómo funcionaría la mecánica, pero esto se entiende principalmente para personas que estén dentro del nicho al cual me imagino que está dirigido el producto.

2. ¿Considera que el teaser animado 2D es un recurso efectivo para presentar y promocionar un videojuego indie como WARZAI?

Sí, mi respuesta es un contundente sí, ya que la mayoría de juegos indies se presentan por medio de un teaser muy parecido a lo que está haciendo Warzai para generar una expectativa

dentro de los posibles consumidores y posibles futuros usuarios del producto, entonces me parece una propuesta super interesante.

3. ¿Considera que la propuesta visual y animada del teaser tiene el potencial de escalar hacia materiales promocionales más amplios en el apartado animado?

Hay muchas cosas que se pueden mejorar dentro del apartado animado, y que sí podrían llegar a ser como más espectaculares en la manera de presentación. Entiendo claramente que la base está ya realizada, y si bien es cierto la mayor fortaleza del teaser son las ilustraciones, en cuanto a animación, en cuanto a edición, se podría mejorar el ritmo. Y, sobre todo, hay algo que se puede mejorar mucho, y es el hecho de que exista un presentador o una locución que ayude a reforzar la parte 2D de animación, la parte de animación 2D, la parte de animación 3D, porque no se entiende cuál es el call to action y cuál es la expectativa que está intentando generar.

Aparte, yo no sé si esto va a salir en plataformas, si va a salir en Steam, si va a salir en algún lado en el cual me interese comprar. A mí, ahorita, simplemente sé que tiene el potencial, por lo que veo y más o menos por los juegos que yo mismo he jugado, pero todavía no tengo una idea clara: primeramente, cuánto va a costar, en qué plataformas va a salir, cómo va a ser la dinámica general, porque me estoy haciendo mucha suposición y especulación de acuerdo a mis conocimientos previos en este tipo de juegos.

4. ¿Considera que la animación de los personajes en el trailer es atrayente y atractiva para los que lo vean por primera vez?

¿Si la parte de la animación de los personajes si bien es sencilla es súper simple la verdad es un poco básica lo básico no le quita lo bonito, muchas veces en las clases de animación que yo doy les digo a mis estudiantes que prefiero que sea algo más sencillo pero que sea bonito a que intenten hacer algo mucho más ambicioso y que les quede mal hecho y aparte este tipo de productos que creo que es como lo que dice es un trading card básicamente no suelen tener un tipo de animación muy espectacular en la parte de los personajes pero sí en la parte de la animación de los monstruos de batalla entonces por eso digo que me parece que todo el material que se ha presentado es full coherente con lo que normalmente se ve dentro de la industria

5. En general, ¿Cree usted que la dirección artística en el visual development y paleta cromática del teaser logran transmitir adecuadamente la atmósfera y

narrativa del universo planteado en el entorno de animación?

La dirección artística me parece muy buena, las ilustraciones tienen pequeños detalles de anatomía que se podrían corregir, pero en lo general es muy buena, el acabado es muy bueno, la técnica de ilustración, de todo, tanto de la parte de la presentación de las cartas, la presentación de los personajes también. Lo que yo cambiaría un poco es en la parte del RPG, porque el personaje principal enmascarado debería tener un grosor de línea un poquito más grande, un poquito más grueso, aumentar un poco el stroke, porque es muy delgado. Para el entorno, si se fijan, las líneas del escenario tienen un grosor y el personaje que es el protagonista, me imagino, tiene un grosor mucho más delgado, que hace que no empate con el mundo. Entonces, son pequeños detalles que habría que corregir.

La parte del 3D me parece que está bien resuelto, pero todavía le falta esa espectacularidad para que se entienda bien qué es lo que va a hacer. Al final vi que se iban a enfrentar los dos mechas, pero nunca se vio. Para mí falta mucha información: faltan los nombres de las cartas, por ejemplo, qué tipo de ataques tiene, indicar algo que a mí, como alguien que ha jugado ese tipo de juegos, me llame la atención. ¿Por qué debo comprarlo?

Aparte, sería chévere también que indicarán si este producto es un RPG o es un trading card, que es hecho en Ecuador, porque aquí normalmente tenemos poco dentro de la industria ecuatoriana para la parte de creación de videojuegos. Entonces, sería muy bueno llenar todos esos vacíos que tiene todavía el teaser para que se vea como una propuesta sumamente completa y concreta.

Entonces, enumerando las cosas que para mí faltan terminar dentro del proyecto, sería básicamente una narración que indique claramente de qué se trata, qué va a hacer. Es como los comerciales de Terrenator: “Ven y disfruta esto de aquí”. Entonces, aquí yo necesito saber: “Esto de aquí, si te gusta, quieres introducirte en el nuevo mundo del trading card con mechas creados, no sé, tal vez una propuesta que sea más latinoamericana en Ecuador o alguna cosa podría llamar mucho más la atención”. Explicar un poco con la narrativa y con textos también, porque es importante siempre tener las dos partes: de qué se trata.

Entonces: “Ven, juega con tus amigos. ¿Es una propuesta solitaria, o es para jugarla con amigos, o es para jugar en online? No sé. Invita a tus amigos, derrota y demuestra que eres

el mejor”, que normalmente es como las premisas principales: “Colecciónalos todos, captúralos a todos tipo Pokémon”. No sé: “Obtén las mejores cartas y después véndelas”. No sé. O sea, ¿ahí va a haber un mercado para las cartas? Si obtengo una carta con un tipo de rareza, que sea rara, ultra rara, ¿cómo puedo llegar a tradear eso? ¿Con moneda del juego o con moneda real? No sé. Hay muchas cosas que se pueden indicar para que a mí me llame la atención, porque si no, se podría terminar convirtiendo en un bonito producto que se termina sumando al montón de productos bonitos que están dentro del mercado.

Y finalmente, lo que creo que también faltaría es un call to action. Entonces, digamos: “Cómpralo ya en las siguientes plataformas: en Steam, en Nintendo Switch, en celulares, no sé en dónde va a salir. Precio, y qué, por ejemplo, van a dar a los early adopters”. Entonces, a los primeros 100 que estén, que vayan a comprar el juego, yo qué sé, les dan una carta que es súper mega poderosa. Entonces, es como que los primeros 100 van a tener ventaja, pero ya estoy haciendo que, por lo menos, inicien 100 personas con el juego. Precio, valor y fecha de lanzamiento.

Y al final yo cerraría igual con un logo del estudio que creó esto. Si es que es solamente una persona, entonces un logotipo de Mr. Mask. Pero si no, el estudio completo que realizó el proyecto.



Entrevista a Daniel Betancourt. Modelador 3D

1. Desde su experiencia, ¿Qué tan eficiente es el flujo de trabajo que combina modelado 3D con ilustración y animación 2D en un proyecto de este tipo?

Bueno, desde mi experiencia trabajando en assets y personajes 3D, que se componen con ilustración y animación 2D, estas se han visto fuertemente mejoradas en términos de eficiencia en los 6 años que llevo trabajando en la industria, ya sea para videojuegos o cortos.

Al ser un estilo de vanguardia llamativo, se han optimizado flujos de trabajo que benefician esta haría en específico, y permiten que personas con un grupo menor de integrantes en el equipo saquen productos con un alcance bastante llamativo.

2. ¿Cómo aborda el equilibrio entre detalles técnicos de rigging y estilo visual al modelar robots animados en 3D?

Pienso que, como regla general, la estética del diseño debe encontrarse a partir de la funcionalidad. Trabajar de esta manera permite crear verosimilitud en el producto final y planear con anticipación para detalles técnicos que sean excepciones, que siempre las hay. Entonces, lo que se busca al tener el modelo 3D final es que sea una cantidad menor de detalles técnicos que se tengan que falsificar.

3. ¿Qué aspectos considera más importantes al diseñar y modelar robots en 3D para que se vean estéticamente atractivos y épicos en un teaser promocional?

Considero que el lenguaje visual aplicado en formas generales para personajes no orgánicos o robóticos es vital para infundir personalidad en la narrativa que se desea transmitir al jugador. La estética del personaje individual está muy atada a qué tan contundentes son la historia o temática y qué tan legible es la traducción de aquello a cada pieza que conforme el robot. Ya sea para dar más dinamismo, más fortaleza, se pueden expresar a través de formas.

4. ¿Qué opina sobre el uso de animaciones 3D como soporte visual para el desarrollo de animaciones 2D?

Opino que, al ser una herramienta y un área bastante estudiada, así como usada en varios estudios de diferentes continentes, es muy útil al momento de administrar tareas de alto coste, tiempo y recursos. Crea un ambiente eficaz y permite a los creativos trabajar en más áreas, elevando la calidad del producto final.

5. ¿Considera que el fragmento animado con temática MECHA en 3D eleva la variedad en el diseño de personajes y escenarios en el teaser de WARZAI?

Es así que considero que le va la variedad en el diseño de personajes, tanto como de escenarios, ya que maneja un estilo cel-shading que se integra al resto del teaser, y narrativamente expresa mayor información mediante el uso de formas, iluminación y

animación que expresa personalidad a través de su estética.



Entrevista a Denisse Mesías conocida como Dimabelle. Ilustradora Digital.

- 6. En general, ¿Cree usted que la dirección artística en el visual development y paleta cromática del teaser logran transmitir adecuadamente la atmósfera y narrativa del universo planteado en el entorno de animación?**

Yo creo que el universo se ve muy consistente. Me parece que están muy bien integrados los diseños de los personajes con los diseños en general de los ambientes en el tráiler y la edición del tráiler también en sí. Entonces, parece que es un universo futurista, pero que también tiene personajes normales, como personas en la cafetería, etcétera. Así que me parece que el universo sí está bastante consistente.

- 7. ¿Considera que el teaser animado 2D es un recurso efectivo para presentar y promocionar un videojuego indie como WARZAI?**

Sí, el hecho de tener un tráiler 2D y personajes a quienes conocer en un juego es siempre interesante y te llama la atención para entender más del juego que vas a jugar, no simplemente ir a las cartas o ir a las mecánicas del juego, sino que sientes una experiencia más narrativa aparte del TCG.

- 8. ¿Percibe que el diseño de los personajes tiene una estética visualmente coherente con un TCG digital para los usuarios/gamers que vean el teaser?**

Si cada personaje tiene su propia paleta de colores y se pueden ver sus distintas personalidades por el diseño, por su peinado, por su mirada, y entonces se puede mostrar en su estilo de juego más adelante, entonces uno puede descubrir la forma en la que usa las cartas y qué tipo de cartas va a usar, y parece que combinan muy bien con el entorno en el que aparecen.

9. ¿Cree usted que el estilo artístico de las cartas es lo suficientemente competitivo dentro del entorno de otros juegos de cartas digitales?

Si como dije antes, se ve como un TCG entre futurista y monstruos, por lo que, si se mantiene en este estilo, es un tipo de estética que no se ha visto en otros juegos y puede irle bien entre la competencia.

10. ¿En su opinión considera que el estilo artístico de los escenarios es estéticamente atractivo y llamativo para cualquier usuario que quiera explorarlo?

Y por último, la cinco, parece ser un mundo con una historia por explorar, entonces creo que sí resulta muy interesante para el jugador saber con qué personaje se va a topar en cada escenario y así ir aprendiendo distintos modos de juego y también el personaje que uno usa, el personaje principal, también es uno que se puede adaptar a cualquier persona que juega este juego, por lo que no tiene un diseño específico, así que me parece que sí el escenario y los personajes combinan muy bien y en general el tráiler es atractivo para alguien que quisiera saber de qué se trata este juego y quizás probarlo.



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Rodríguez Robles, Fabrizio André**, con C.C: **#0932350903** autor del trabajo de titulación: **Teaser animado 2D de un trading card game digital “Warzai”**, 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, **3 de septiembre de 2025**

f. _____

Rodríguez Robles, Fabrizio André

C.C:0932350903



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Teaser animado 2D de un trading card game digital “Warzai”		
AUTOR(ES)	Rodríguez Robles, Fabrizio André		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lara Pintado, Jossie Cristina Msc.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	03 de septiembre de 2025	No. PÁGINAS:	DE 66 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Arte digital, Medios electrónicos, Programas informáticos, Medios de comunicación de masas, Animación cultural.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Jóvenes adultos, ansiedad, cortometraje, animación 2D, madurez emocional, criaturas.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>La animación 2D puede desempeñar un rol importante como herramienta de apoyo en la presentación de nuevas propuestas de videojuegos durante las etapas iniciales de desarrollo. Su uso no se limita únicamente al ámbito promocional, sino que también puede integrarse como un recurso visual que acompañe el diseño conceptual. Esto permite una exposición temprana del proyecto, en la cual es posible recibir retroalimentación específica previa a la elaboración del Game Design Document. Además, posibilita la representación anticipada de elementos esenciales como la estética visual, la ambientación sonora y las mecánicas básicas de juego. Con este objetivo en mente, este trabajo plantea la creación de un teaser tráiler animado, principalmente en 2D, como recurso visual para la propuesta de videojuego <i>Warzai</i>, un TCG digital pensado para su desarrollo en dispositivos móviles. A su vez, se busca ofrecer una visión preliminar del estilo artístico, narrativo y jugable del proyecto, con el fin de convertirse en un recurso amigable y complementario al Game Design Document, que facilite su presentación ante posibles colaboradores, comunidades interesadas o inversionistas. A través de este formato, se busca exponer de manera clara los fundamentos estéticos y conceptuales del videojuego en una fase temprana de su producción.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono:	E-mail:	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora		
	Teléfono: +593-0984511945		
	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):			