

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

TEMA:

Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac dirigido a niños de 10 años en adelante.

AUTOR:

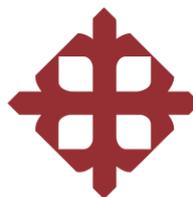
Salazar Soledispa, Santiago Edwin

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

TUTOR:

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
4 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 **Salazar Soledispa, Santiago Edwin**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

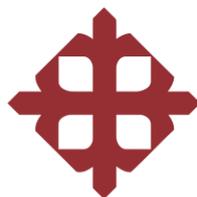
TUTOR

f. _____
Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 4 días del mes de septiembre del año 2025



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Salazar Soledispa, Santiago Edwin**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac dirigido a niños de 10 años en adelante**, 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 4 días del mes de septiembre del año 2025

EL AUTOR

f. _____
Salazar Soledispa, Santiago Edwin



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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Salazar Soledispa, Santiago Edwin**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac dirigido a niños de 10 años en adelante**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 4 días del mes de septiembre del año 2025

EL AUTOR

f. _____
Salazar Soledispa, Santiago Edwin

Guayaquil, 25- 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: SANTIAGO EDWIN SALAZAR SOLEDISPA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac dirigido a niños de 10 años en adelante

2%
Textos sospechosos

- 2% Similitudes
 - 0% similitudes entre comillas
 - 2% entre las fuentes mencionadas
- 2% Idiomas no reconocidos (ignorado)
- < 1% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: COMPILATIO 3 Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac dirigido a niños de 10 años en adelante.docx ID del documento: fc3db9c5034ffe55b25f6493c28840f1c590512 Tamaño del documento original: 581,75 kB	Depositante: Boris Alexis Sancan Lapo Fecha de depósito: 25/8/2025 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 26/8/2025	Número de palabras: 8829 Número de caracteres: 56.516
---	--	--

Atentamente,



Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Agradezco de todo corazón a mi familia, quienes me apoyaron en todo desde mis inicios en esta carrera, a mis padres por siempre darme ánimos y todo su apoyo junto a su amor incondicional, lo cual me ha motivado a seguir adelante no importa lo que pase. Agradezco a mi hermana por haberme brindado su apoyo durante el proceso de realización de este proyecto y también a mis amigos más cercanos, tanto de la carrera como fuera de esta, quienes me dieron ánimos y, que incluso me brindaron una mano con cualquier problema o situación que haya surgido. Muchas gracias a todos, por recordarme que no estoy solo en este camino.

Salazar Soledispa, Santiago Edwin.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi abuelita Angélica. Siempre atesoraré el tiempo que compartimos juntos, y espero continuar hacia la meta recordándote. Me hubiera encantado que aún estuvieras entre nosotros, especialmente al momento de presentar este proyecto.

Salazar Soledispa, Santiago Edwin.



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Diaz, Víctor Hugo, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Villota Oyarvide, Wellington Remigio, PhD.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Veloz Arce, Alonso Eduardo, PhD.
OPONENTE



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

CALIFICACIÓN

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

TUTOR

ÍNDICE

RESUMEN.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
INTRODUCCIÓN.....	2
1. Capítulo I: Planteamiento de la problemática	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación del problema	5
1.3. Objeto de estudio.....	5
1.4. Objetivo general.....	5
1.5. Objetivos específicos	5
1.6. Justificación y delimitación.....	6
1.7. Marco conceptual	9
1.7.1. Mitología andina.....	9
1.7.2. Videojuegos culturales	12
1.7.3. Identidad cultural en la juventud globalizada.....	13
1.7.4. Industria de videojuegos en Ecuador y América Latina.....	14
1.7.5. Género de videojuegos	15
1.7.6. Motor gráfico Unreal Engine.....	16
2. Capítulo II: Propuesta de intervención.....	18
2.1. Descripción del producto – Ficha técnica	18
2.1.1. Género del videojuego	18
2.1.2. Descripción del videojuego	18
2.2. Descripción del usuario – Público objetivo.....	19

2.3.	Plataforma y especificaciones técnicas	19
2.4.	Mecánicas del juego	19
2.5.	Controles	20
2.6.	Personajes.....	21
2.7.	Nivel.....	25
2.8.	Interfaz de usuario (HUD y GUI).....	28
2.9.	Concept art	30
2.10.	Cinemáticas.....	32
2.10.1.	Cinemáticas 2D.....	32
2.10.2.	Cinemáticas 3D.....	34
2.11.	Historia	35
2.12.	Música y sonido.....	37
2.13.	Costos de la realización del demo.....	38
2.13.1.	Costo de Hardware	38
2.13.2.	Costo de Software	38
2.13.3.	Costos operacionales	39
2.13.4.	Costos totales	40
2.14.	Herramientas de desarrollo	40
	CONCLUSIONES	41
	RECOMENDACIONES.....	43
	BIBLIOGRAFÍA.....	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Especificaciones técnicas.....	19
Tabla 2 Controles del Mouse.....	20
Tabla 3 Controles de teclado.....	21
Tabla 4 Costos de hardware empleado.....	38
Tabla 5 Costos de software empleado	38
Tabla 6 Costos operacionales del demo de videojuego	39
Tabla 7 Costos totales del demo de videojuego	40
Tabla 8 Herramientas de desarrollo del demo.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pachacámac en Unreal Engine.....	22
Figura 2 Pachamama con sus hijos Wilkas, ilustración.....	22
Figura 3 Dios Wakon en Unreal Engine	23
Figura 4 Enemigo en unreal engine	24
Figura 5 Hombre de cultura Valdivia en Unreal Engine	24
Figura 6 Mujer de cultura Valdivia en unreal engine	25
Figura 7 Hombre de cultura Cañari antigua en unreal engine.....	25
Figura 8 Nivel sección desértica en unreal engine.....	26
Figura 9 Nivel sección montañosa en unreal engine.....	28
Figura 10 Wakon al final del nivel en unreal engine.....	28
Figura 11 Barra de vida del jugador	28
Figura 12 Interfaz de diálogo	29
Figura 13 Interfaz de dialogo	29
Figura 14 Menú principal del juego en Unreal Engine.....	30
Figura 15 Referencia de personaje de Pachacámac	30
Figura 16 Referencia de personaje Wakon.....	31
Figura 17 Referencia de personaje enemigo	31
Figura 18 Referencia de personajes humanos Valdivia y Cañari.....	32
Figura 19 Captura de intro, cinemática 2D.....	33
Figura 20 Captura de cinemática final, en 2D	33
Figura 21 Captura de primera cinemática 3D	34
Figura 22 Captura de segunda cinemática 3D.....	34

Figura 23 Captura de tercera cinemática 3D	35
Figura 24 Captura de última cinemática 3D	35

RESUMEN

Para este proyecto, se investigó sobre el mito andino que narra la historia de los dioses incas, provenientes originalmente de culturas pre incaicas, Pachacámac, Pachamama y Wakon. Con el fin de adaptar la historia a un demo de videojuego 3D del género acción y aventura e incluir representación de los pueblos andinos, y las culturas antiguas de la región, como lo son la cultura Valdivia y los Cañari, de Ecuador. El capítulo 1 se centra en definir por qué es importante que las culturas sean representadas en los medios actuales y como esto aporta a la conservación de su patrimonio, la explicación del mito andino que adapta el demo, la importancia de los videojuegos culturales y la razón de la elección del género de acción y aventura. Mientras que el capítulo 2 se enfoca en el proceso de desarrollo del videojuego, sus especificaciones técnicas, el equipo utilizado para el desarrollo, los programas o herramientas utilizadas en el proceso, el diseño de personajes, entorno y elementos 3D, la música y sonorización, la creación de cinemáticas 2D y 3D y la explicación de las mecánicas incluidas en el demo de videojuego

Palabras Claves: Demo, videojuego cultural, mito, patrimonio, andino, Ecuador, acción y aventura, representación

ABSTRACT

For this Project, research was conducted on the andean myth that narrates the history of the inca gods, originally coming from pre incan cultures, Pachacámac, Pachamama and Wakon. With the end to adapt the history of the myth to a 3D videogame demo of the genre of action and adventure and include representation of the andean cultures, and the ancient cultures of the region, as the culture Valdivia and Cañari, from Ecuador. The chapter 1 is centered on define why it is important the representation of the cultures in the current media and how it contributes to the conservation of its cultural heritage, the explanation of the Andean myth which the videogame demo adapts, the importance of cultural videogames and the reason behind the election of the action and adventure videogame genre. While chapter 2 is focused on in the process of the videogame development, its technical specifications, the hardware used for its development, the programs or tools used in the process, the character design, environmental design, the 3D elements, the music and sound system, the creation of 2D and 3D cutscenes and the explanation of the mechanics included in the videogame demo.

Keywords: *Demo, cultural videogame, myth, heritage, andean, Ecuador, representation*

INTRODUCCIÓN

En este proyecto de investigación, se ha realizado una propuesta interactiva en forma de demo de videojuego 3D con el fin de representar a las culturas antiguas de la región de los andes y Ecuador adaptando el mito de los dioses andinos Pachamama y Pachacámac. Se ha optado por el género de acción y aventura por la forma en que maneja la narrativa, con una historia de por medio que justifica los eventos del juego y las acciones realizadas por los jugadores y ser atractivo para el público objetivo, de niños de 10 años en adelante, por los retos y desafíos que el género posee, como el combate contra enemigos. Los videojuegos con temática cultural abundan en la industria, ya sea de mitología y cultura griega, japonesa o nórdica, pero en cuanto a culturas provenientes de Latinoamérica no hay muchos títulos que las exploren.

Tomando en cuenta el tamaño y crecimiento que tiene la industria de videojuegos, donde se prevé que en la industria en 2025 se alcance la cifra de 200 000 millones de dólares en ingresos globales y en 2026, de 205 000 millones de dólares, a medida que el crecimiento continúa siendo moderado (Knezovic, 2025), el alcance que los videojuegos tienen y su potencial para dar a conocer las culturas, mitos e historias del mundo es muy amplio. Con la gran popularidad que los videojuegos poseen y el impacto que han tenido en el público, que se desarrolle un videojuego basado en cultura latinoamericana andina, con elementos de culturas ecuatorianas es una gran oportunidad para dar a conocer el patrimonio cultural al público.

Por ello el demo de videojuego será una adaptación del mito de Pachamama y Pachacámac, en el cual también presentaría personajes y entornos basados en culturas ecuatorianas, en este caso, la cultura Valdivia y Cañari. Haciendo posible que dentro del videojuego se exploren entornos inspirados en asentamientos de estas culturas, como Hatun Cañar, hogar de los cañaris que después pasaría a ser ocupado por los Incas, ahora nombrado Ingapirca. De este modo el demo será un videojuego cultural enfocado en adaptar la mitología andina y representar culturas ecuatorianas.

1. Capítulo I: Planteamiento de la problemática

1.1. Planteamiento del problema

Los videojuegos son un medio de entretenimiento que ha ido evolucionando con el paso del tiempo, innovando en mecánicas, tecnología y también en su capacidad de narrar historias y comunicar mensajes significativos. Tienen la cualidad de crear experiencias inmersivas, que transportan a los jugadores a escenarios de todo tipo y temáticas diversas, así como también pueden ser empleados para dar una experiencia que enseñe y conecte a los jugadores con culturas de todas partes del mundo, creando historias en torno a mitos, costumbres, leyendas y el legado de civilizaciones pasadas, permitiendo así que las personas que jueguen a títulos con estas temáticas aprendan de estas y sientan interés. Según el artículo: Reflexiones sobre Patrimonio Cultural, aprendizaje y videojuego “los videojuegos pueden convertirse en una estrategia lúdica que permita generar situaciones educativas motivadoras y enriquecedoras para el aprendizaje del patrimonio cultural” (Palma & Meléndez, 2021).

El medio de los videojuegos, al tener esas cualidades, hace que existan muchos ejemplos de títulos que se basan en elementos culturales de varias partes del mundo para su narrativa y ambientación, sin embargo, hay culturas que tienen poco o nada de representación en los grandes medios audiovisuales y digitales, en este caso, la andina y los incas, de Ecuador y la región de Los Andes. Esto contribuye a que exista una desconexión del público general con su patrimonio cultural, ya que la falta de representación limita la difusión y el conocimiento que la población tiene de estas culturas. Esto también se debe a que gran parte del entretenimiento consumido por el público, y por los jóvenes, son provenientes del extranjero, por lo cual no poseen elementos culturales cercanos a la población, ocasionando que no haya suficiente difusión cultural para mantener el interés del público en su historia. Citando el artículo “Diseño de un videojuego sobre los pueblos ancestrales”:

Las culturas precolombinas de Ecuador, como la inca o la cañari, tienen poca representación en medios audiovisuales como películas o videojuegos.

Este factor, sin duda, ha contribuido a que la gente, especialmente los jóvenes, pierdan la memoria de estos pueblos, considerando que ellos absorben nueva información sobre todo por estos medios. Como los medios no están compartiendo información suficiente sobre este pasado, han dejado un gran mercado sin explotar (López, 2021).

Tomando esto en cuenta, se puede notar que la falta de representación de las culturas antiguas de la región en los medios digitales más consumidos por la población está ocasionando que poco a poco los elementos característicos de estas culturas empiecen a quedar en el olvido, siendo no tan conocidos por las personas.

Además, en varias ocasiones se ha intentado que los pueblos indígenas sean representados en los videojuegos y otros medios audiovisuales, pero muchas veces no son representados de la mejor manera, cayendo en estereotipos.

La representación de los Pueblos Indígenas en los videojuegos y los medios de comunicación tiene una historia sórdida. Éramos los enemigos para los vaqueros, los chamanes para los héroes, los cementerios para los fantasmas, el Indio al que había que salvar (Valdez, 2024).

Pero, al haber poca representación, existe oportunidad para destacar y promover el patrimonio cultural de la región en los videojuegos, y que logre destacar. Tomando en cuenta que:

El patrimonio en Latinoamérica ha recibido reconocimiento a nivel mundial debido a su riqueza cultural, arquitectónica y natural. Sin embargo, la difusión de este patrimonio en Latinoamérica ha sido limitada debido a la falta de recursos y acceso a información (Carrasco & Montenegro, 2023).

Es posible sacar adelante un proyecto atractivo al público que tome como base las culturas antiguas locales, en este caso la andina e incaica.

Con el fin de mantener a las culturas precolombinas en la memoria del público, se desea presentar un videojuego 3D basado en el mito de creación de los incas, la historia del dios Pachacámac y la diosa Pachamama, la cual tiene sus raíces en las culturas pre incaicas de los Andes. De este modo se

creará una experiencia que pueda reconectar al público con las culturas de la región, de las cuales provienen conceptos y personajes involucrados en el mito. A su vez, se buscará que el juego posea mecánicas que brinden una experiencia memorable para los jugadores y un estilo visual llamativo que atraiga la atención del público. Para ello el videojuego será de acción y aventura, enfocado en el combate contra enemigos y jefes, así como en la exploración de un escenario basado en antiguos asentamientos incas, de los pueblos andinos, culturas ecuatorianas y en los lugares donde habitaron.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo puede un videojuego 3D mejorar la representación de los mitos de las culturas andinas, para conectar con el público juvenil?

1.3. Objeto de estudio

Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac para aportar a la conservación del patrimonio de las culturas de los andes.

1.4. Objetivo general

Desarrollar un demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac con la finalidad de aportar a la visibilidad de las culturas precolombinas, dirigido a un público de 10 años en adelante.

1.5. Objetivos específicos

- Investigar el mito de Pachamama y Pachacámac para adaptar y representar adecuadamente la historia y sus elementos en el videojuego.
- Elaborar una historia que transmita la cultura de la región andina a los jugadores de manera efectiva.
- Desarrollar un demo cuya temática esté ambientada en el mito de Pachamama y Pachacámac, aplicando mecánicas del género de videojuego de acción aventura 3D.
- Realizar un testeo del demo para que logre el alcance cultural esperado.

1.6. Justificación y delimitación

En la actualidad, la representación del patrimonio cultural andino e incaico de Ecuador en los medios digitales, como los videojuegos, es limitada. Esto implica que el público local está privado de conocer y sentirse representado en el medio, generando también una dependencia de narrativas extranjeras. “En el Ecuador existe una falta de apoyo en el desarrollo de videojuegos y una pérdida del conocimiento acerca de los mitos y leyendas propias del país” (Buñay & Herrera, 2023). Hay muchos títulos basados en narrativas y culturas extranjeras, como la japonesa, griega o nórdica, y son dominantes en la industria. Ejemplos como *Ghost of Tsushima* y *Sekiro: Shadows die twice*, que se basan en la cultura japonesa y en aspectos de su historia, y también la saga de *God of war*, que se inspira en la mitología griega y en la nórdica desde sus últimas entregas. Teniendo estos exponentes de videojuegos basados en sus respectivas culturas, y frente a la ausencia de títulos de este estilo con las culturas andinas e incaica, es oportuno que se lleve a cabo el desarrollo de un título cultural que conserve, recupere y proyecte la cosmovisión andina mediante una propuesta narrativa inspirada en el mito de Pachamama y Pachacámac.

La elección del mito como eje narrativo del demo de videojuego resulta apropiada por varios motivos, como su riqueza simbólica y su relevancia dentro de la cosmovisión andina. El relato presenta dualidades fundamentales, como el orden y el caos, la fertilidad y la destrucción, las cuales se prestan de forma perfecta para la estructura narrativa de un videojuego. Además, adaptar este mito permite su preservación y una forma de conectar a los jugadores con elementos ancestrales a través de mecánicas pulidas. A diferencia de otros medios, los videojuegos permiten a los jugadores vivir la historia que se está relatando desde dentro, haciéndolos partícipes de la misma, enfrentando desafíos y permitiendo al usuario reflexionar sobre los valores culturales implícitos, lo cual fortalece la apropiación simbólica del relato. Este proyecto busca revitalizar y difundir el legado mitológico y simbólico de los Andes desde una experiencia inmersiva

e interactiva, transmitiendo pertenencia por medio de los elementos visuales y narrativos del demo de videojuego. Teniendo en cuenta el hecho que la industria de los videojuegos ha crecido exponencialmente e incrementado de gran manera su repercusión en todos sus usuarios, esta puede utilizarse como herramienta para poder llegar a una gran cantidad de personas y así poder esparcir información específica que se desea (Perdomo et al., 2023).

Los mitos andinos e incas poseen un gran valor cultural, pero gran parte del público, como los jóvenes, tienen un conocimiento limitado en torno a estas culturas, sus mitos y su legado. Es una desconexión que se debe en gran medida a que los canales de comunicación de la actualidad son dominados por contenido globalizado que tiende a priorizar mitologías más comúnmente comercializadas, y esto es evidente en Ecuador y en Latino América, ya que estas culturas tienen mucha presencia en museos de historia y libros de texto, pero raramente en medios modernos como las redes sociales, los videojuegos y medios audiovisuales. También la industria de videojuegos nacional es pequeña y no suele abordar temas culturales, como el título *To Leave* que logró llegar a las plataformas principales de videojuegos, aunque también hay casos como *Capac Heroes*, que según el artículo “Videojuego 2D ambientado en paisajes y mitología Inca en el Ecuador” el juego es: “Un ejemplo de producto multimedia que aborda temas más generales, este videojuego está inspirado en las civilizaciones prehispánicas de América, así como los Incas y los Mayas, sin centralizarse en nuestra cultura como tal” (Cobos & Pilay, 2025).

Tomando en cuenta lo anterior, el desarrollo de un demo de videojuego cultural centrado en el mito de los dioses Pachamama y Pachacamac es una repuesta pertinente. Ya que al integrarse en un medio que es altamente interactivo y visual, el mito puede reinterpretarse sin perder su esencia, permitiendo que nuevo público pueda conocer la historia mediante exploración, la narrativa del título y sus mecánicas principales. Y la propuesta, además de beneficiar a sus usuarios directos, haciéndoles conocer el mito, también repercutiría en un ecosistema cultural más amplio, ya que puede inspirar a otros creadores y artistas a abordar temáticas similares y locales en

sus proyectos, así como fomentar el orgullo cultural y posicionar a la cultura andina como una fuente legítima de inspiración artística y narrativa dentro de la industria.

Cabe mencionar que la animación digital juega un papel fundamental en el desarrollo del demo. Esta disciplina permite representar visualmente, de manera creativa y fidedigna, los escenarios, personajes y simbología propia de las culturas andina. Por medio de modelados 3D, su texturizado y la animación de entidades inspiradas en personajes incaicos, como los dioses presentes en la historia del mito, y también de los entornos, se busca construir una experiencia inmersiva que conecte con los jugadores. El juego buscará atraer a los jóvenes ecuatorianos y a público de la región andina, consumidores habituales de videojuegos, con la finalidad de ofrecer una experiencia que demuestre la viabilidad técnica, cultural y creativa de un videojuego que se base en mitología andina e incaica.

Además, por medio del videojuego se puede transmitir el mito de Pachamama y Pachacámac, junto a la cultura andina de forma lúdica. Adaptar esta historia a un videojuego permite que el público objetivo, niños de 10 años en adelante, se familiaricen con la historia y cultura de manera entretenida e interactiva. Por medio del videojuego se promueve el aprendizaje y se estimula la creatividad, según el artículo de UNICEF “Los videojuegos en la infancia y la adolescencia: guía para progenitores”:

Los videojuegos ofrecen claros beneficios para el aprendizaje, tanto el incidental como el dirigido, y obviamente hay muchas oportunidades para desplegar la creatividad en varios tipos de juegos, como la creatividad que se necesita para resolver un puzle o rompecabezas difícil (Johnson, 2024).

Y en el artículo también se menciona que: “Los niveles de dificultad del juego se relacionan con niveles de actividad cerebral similares a los de las pruebas cognitivas más difíciles. En resumen, jugar a un videojuego requiere un alto nivel de implicación y actividad cognitiva” (Johnson, 2024). Por lo cual, un videojuego enfocado en la mitología andina, con una narrativa interesante

y retos que desafíen a los jugadores, es una herramienta para conectar a los jugadores con la riqueza cultural andina, a su vez que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales.

Por ello el desarrollo de un videojuego cultural que está basado en la mitología andina, siendo el relato de Pachamama y Pachacámac, es una gran oportunidad para conservar y visibilizar el legado de las culturas andinas y ecuatorianas. Tomando en cuenta que las narrativas provenientes de los pueblos indígenas no poseen mucho espacio en los medios actuales, esta propuesta tiene como propósito crear un espacio en los videojuegos donde las nuevas generaciones puedan conectar y conocer las culturas de su región. Al delimitar su alcance a niños de 10 años en adelante, y sustentarse en una metodología técnica, estética y simbólicamente coherente, el proyecto responde a una necesidad cultural, que se alinea con tendencias globales de revalorización identitaria a través del arte digital interactivo.

1.7. Marco conceptual

En base a lo tratado anteriormente, se procederá a la definición en profundidad de los temas a ser tratados.

1.7.1. Mitología andina

La mitología andina es un vasto conjunto de mitos y creencias provenientes de las culturas de los pueblos andinos. Son narraciones que explican el origen del mundo, la vida y la relación entre los seres humanos y el cosmos, y tiene mucho que ver con la naturaleza. La región andina abarca los territorios de los países Ecuador, Colombia, Perú, Bolivia, Chile y Argentina, dentro de esta área también tiene su origen la mitología incaica, la cual tiene sus raíces en las culturas preincaicas, originándose en la sierra central de Perú, extendiendo los mitos en torno a la región andina. La mitología incaica se nutría de una serie de leyendas y mitos propios de la región, el pueblo inca le rendía culto a sus dioses, algunos de ellos eran llamados de la misma forma en distintas provincias del imperio, con el tiempo, los dioses se unificaron y pasaron a formar parte del panteón incaico de divinidades, “al tratarse de un imperio, los dioses preincaicos se mezclan o

sincretizan con los dioses incas aprovechando que la mayoría de los pueblos andinos y costeños practicaban cultos solares” (Tapia, 2020). El relato de Pachamama y Pachacámac tiene antecedentes en las culturas preincaicas, ya que los dioses que participan en la historia vienen de esas culturas.

Mito de Pachamama y Pachacámac

Pachacámac, el dios creador y Pachamama, la madre tierra, representan pilares fundamentales en la mitología andina. Después de que Pachacámac creara el mundo, se unió con Pachamama. Su unión simboliza el equilibrio del cielo, el Hanan Pacha, y la tierra, llamada Kay Pacha, un principio fundamental en la cosmovisión andina de los pueblos precolombinos. (Acuña, 2021) De este pacto de unión nacieron dos hijos, los Wilkas, niño y niña, hecho que despertó la cólera y celos de Wakón, hermano de Pachacámac, dios del fuego y la representación viva del caos. Este conflicto marca el inicio de un mito ancestral que refleja la dualidad de la naturaleza como el equilibrio. (Valerino, 2021). El dios Wakón ocasionó desastres naturales y sequías en la tierra, por ello fue expulsado del Hanan Pacha, el cielo, reino de los dioses, y luego Pachacámac, al ver la devastación provocada por su hermano Wakón, descendió a la tierra y se enfrentó a una brutal pelea en la que salió victorioso, permitiendo restablecer el orden en el mundo, mientras que Wakón se retira.

Cabe mencionar que para este proyecto se adaptará el inicio del relato, dado que luego ocurren más acontecimientos en el mito, siendo la misteriosa muerte de Pachacámac cayendo de un risco hacia el agua, Wakón engañando y asesinado a Pachamama, convirtiéndose en parte de la cordillera andina al morir y como sus hijos, los Wilkas, con ayuda de un cóndor, un zorro y una serpiente logran derrotar a Wakón, tiempo después ellos ascienden al cielo y se reencuentran con Pachacámac, quien al hijo lo nombra como el sol, el dios Inti y la hija en la luna, la diosa Mama Quilla.

Dioses del mito, Pachamama, Pachacámac y Wakón

El dios Pachacámac es considerado como el creador de la vida y responsable de mantener el equilibrio en el mundo, está asociado con los terremotos y movimientos sísmicos, representando su poder y también se lo considera un oráculo capaz de predecir el futuro. Cabe destacar que comparte el rol de creador con el dios Huiracocha de los incas, Pachacámac es considerado como una reedición de este dios, o también como una encarnación de Huiracocha, como reflejo del mismo o como su hijo (Tapia, 2020). Se rendía culto a Pachacámac en el Santuario que lleva su nombre en la costa central de Perú. El santuario fue construido y ocupado por las culturas Lima, Wari, Ychma e Inca.

Pachamama según National Geographic es definida como:

Esta diosa de la fertilidad adorada en los pueblos de los andes proviene de la mitología Inca, en la que se la considera la Madre Tierra responsable de la siembra, la cosecha, la creación de las montañas y los terremotos, y la existencia de la vida en la tierra (Palomar, 2024).

Además, los quechuas consideran a Pachamama como el origen de los cuatro principios cosmológicos de su mitología, que son la tierra, el agua, la luna, quien es encarnada por la diosa Mama Quilla y el sol, quien lo encarna el dios Inti. Pachamama suele ser representada con la apariencia de una mujer adulta la cual está rodeada por naturaleza.

Mientras Pachacámac representa el orden, la creación y el equilibrio cósmico, su hermano Wakón es considerado una deidad del mal y del fuego, representando el caos. Su rivalidad expresa la lucha eterna entre fuerzas opuestas, siendo ambos necesarios para mantener el ciclo natural del mundo. (Asutich, 2021). Originalmente era una deidad de las culturas Paracas y Nazca, pero los Incas lo incorporaron en su panteón de dioses. También se lo asociaba con el viento y las lluvias, aunque en el relato de Pachamama y Pachacámac participa como dios del fuego. Es descrito como un ser violento y con una apariencia felina o enmascarada. El mito será la base de narrativa

del demo de videojuego, permitiendo a los usuarios sumergirse en la vasta cultura andina.

1.7.2. Videojuegos culturales

Los videojuegos culturales son experiencias que están diseñadas para representar, reflejar o promover de manera significativa la cultura, junto a tradiciones, historia y valores de una sociedad o grupo específico. Los juegos pueden estar inspirados en mitos, leyendas, costumbres o incluir elementos culturales que sean relevantes. No son videojuegos educativos, ya que a diferencia es estos, los videojuegos culturales buscan generar una conexión más reflexiva y emocional entre los jugadores y el patrimonio cultural que se esté representando, sin buscar imponer objetivos pedagógicos, teniendo un propósito inclinado a la exploración, difusión y revalorización de los elementos culturales a través del gameplay, el arte visual, la narrativa y el apartado sonoro.

Hay muchos exponentes claros de videojuegos culturales en la industria, tanto títulos triple A como juegos independientes. La saga “God of war” de Santa Monica Studio es un ejemplo, sus títulos toman como base la mitología griega y nórdica, adaptándola de manera libre para construir la historia de los juegos. Esta saga ilustra cómo la mitología puede ser la base de un videojuego exitoso a nivel narrativo, visual y emocional. Otro ejemplo, por el lado de los videojuegos independientes, es “Blasphemous” de The Game Kitchen. El título tiene una inspiración profunda en la cultura, folklore, arte y tradiciones católicas del sur de España, especialmente de Andalucía. Según el artículo “La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous”: “Las alusiones e imitaciones de la pintura y la cultura visual barroca componen el grueso de las referencias artístico-culturales del videojuego Blasphemous. La Semana Santa sevillana fue su principal influencia para construir la estética del videojuego” (Venegas & Gutiérrez, 2021). “Blasphemous” es un caso en el que no se narran hechos de mitología o históricos, sino que reinterpreta símbolos religiosos y culturales desde una visión artística. También está el título “Imp of the Sun” de Sunwolf

Entertainment, el cual utiliza el legado cultural incaico como base para un juego de plataformas ambientado en paisajes andinos. Estos títulos demuestran que es posible adaptar elementos culturales profundos a un lenguaje lúdico sin trivializarlos, y que pueden revitalizarse mediante la tecnología contemporánea.

Lejos de ser simples productos de entretenimiento, los videojuegos culturales constituyen expresiones complejas que pueden fortalecer el sentido de pertenencia, difundir conocimientos ancestrales y, en muchos casos, contrarrestar la hegemonía cultural global que invisibiliza o minimiza las identidades locales.

1.7.3. Identidad cultural en la juventud globalizada

En la actualidad, la identidad cultural de los jóvenes se ve mayormente influenciada por contenidos multimedia globalizados, predominantes en redes sociales, cine, series y videojuegos. Esta intensiva exposición a narrativas y muestras de estilos de vida foráneos tiene como consecuencia una progresiva desvalorización del patrimonio cultural local, donde los contenidos propios no poseen presencia suficiente en los medios de entretenimiento y comunicación. En el caso de Ecuador, y en países latinoamericanos, los jóvenes consumen en su mayoría producciones y contenido de otras regiones, como el cine americano, el anime japonés y los videojuegos, ya sean norteamericanos, europeos o japoneses. Muchas veces estas producciones poseen elementos de las culturas de las que provienen, mientras que las mitologías y relatos locales permanecen ausentes. Citando el artículo “Redes sociales e identidad cultural: Análisis de su incidencia en adolescentes de Ecuador”:

La proliferación del manejo de las redes sociales digitales han permitido que las personas tengan un contacto mucho más cercano con otras culturas, lo que favorece el conocimiento de las mismas, pero muchas veces esta situación termina afectando el sentido de pertenencia hacia nuestra propia cultura, lo que desvirtúa nuestra identidad cultural (Manzano, 2018 ; Arévalo et al., 2022).

Considerando lo anterior, el diseño de un videojuego cultural que tenga como base la mitología andina ofrecerá a los jóvenes una forma de reconectar

con su herencia cultural, mientras da a conocer dicha cultura en un medio actual. Los videojuegos, como medio interactivo, pueden ser una herramienta para fortalecer la identidad cultural, ya que cuando un videojuego integra elementos de una cultura, está fomentándola, especialmente si el título basa su narrativa evocando el territorio, los valores y espiritualidad de la cultura a la que hace referencia. De este modo, la identidad cultural en la juventud no puede solo estar al margen de los medios digitales que hoy median sus procesos de socialización, representación y expresión. La revalorización del pasado y de los mitos fundacionales como los andinos, y el de Pachamama y Pachacámac, a través de medios interactivos, representa una estrategia legítima para resistir los efectos de la globalización en el entretenimiento actual y fortalecer el sentido de pertenencia en una juventud en búsqueda de referentes propios.

1.7.4. Industria de videojuegos en Ecuador y América Latina

En América Latina, el desarrollo de videojuegos es una actividad en expansión, siendo un campo creativo que cada vez es más explorado por artistas y profesionales locales. No se ha alcanzado el volumen de producción que poseen los videojuegos de Estados Unidos, Europa o Japón, principalmente por falta de financiamiento privado o público, poca infraestructura de producción y en algunos casos, la ausencia del reconocimiento a los videojuegos como un medio de expresión artístico y cultural. Aun así, en la región han emergido estudios independientes que apuestan por la creación de experiencias únicas y con identidad cultural local. Esto se ha visto reforzado por la facilidad al acceso que ofrecen los motores de desarrollo de videojuegos como Unreal Engine o Unity, así como la formación de jóvenes profesionales, de carreras como Animación digital, Diseño Multimedia o Ingeniera en Software, interesados en incursionar en el mundo de los videojuegos. Según la investigación “Videojuego 2D ambientado en paisajes y mitología Inca en el Ecuador”: “A medida que la tecnología se volvió más accesible, comenzaron a surgir estudios de desarrollo y videojuegos independientes. La creación de eventos y competiciones locales,

como Game Jams, proporcionó una plataforma para que los desarrolladores novatos mostraran su trabajo” (Cobos & Pilay, 2025).

En el caso de Ecuador, la industria se encuentra en una etapa temprana. Gran parte de las producciones se tratan de proyectos académicos o demostrativos, resultando en que pocos títulos se hayan establecido comercialmente. No obstante, existe un crecimiento notable, debido a que ahora existe el acceso a herramientas de desarrollo avanzadas y el internet, lo cual ha permitido que los ecuatorianos creen videojuegos de alta calidad. Está el caso como el videojuego “To Leave” desarrollado por el estudio ecuatoriano independiente Freaky Creations, cuyo juego logró ser lanzado al mercado, en la tienda virtual de PlayStation y la plataforma Steam. También el título “Despelote” desarrollado por los ecuatorianos Julian Cordero y Sebastián Valbuena, y que salió en la mayoría de plataformas de videojuegos actuales, siendo Nintendo Switch, Playstation, Xbox y PC por medio de Steam. Según el diario El Comercio:

Este título, distribuido por Panic, destaca por su enfoque narrativo y su ambientación nostálgica en Quito de los años 90. A diferencia de los simuladores de fútbol tradicionales, Despelote ofrece una experiencia única basada en la vida cotidiana de Julián, un niño de ocho años, mientras Ecuador vive la emoción de clasificarse al Mundial de Fútbol 2002. (El Comercio, 2024).

Tomando en cuenta que los títulos ecuatorianos están emergiendo en el mercado poco a poco, la creación del demo de videojuego inspirado en mitología andina puede ser un gran aporte a la producción local, ya que pone en práctica las habilidades artísticas y técnicas locales, y a su vez propone una narrativa con bases en el imaginario andino, la cual aún está poco explorada en los medios digitales nacionales.

1.7.5. Género de videojuegos

Los videojuegos están clasificados en géneros de acuerdo a su temática y mecánicas. La industria de videojuegos es muy diversa y existen bastantes tipos de géneros, entre esos géneros están los de acción, los cuales se enfocan en el combate y desafíos, los de aventura que se enfocan en la exploración del entorno y en ocasiones en la resolución de acertijos, ejemplos

como la saga The legend of Zelda o Hollow Knight son exponentes de ambos géneros, siendo el segundo también un Metroidvania por componente de exploración en 2D, los juegos de estos géneros varían dependiendo de la temática del título. También están los de rol o RPG, en donde el combate contra enemigos es por turnos y manejan un sistema donde los personajes suben de nivel, como los títulos de Final Fantasy y de otros géneros como pueden ser de plataformas, como los títulos principales de la saga Super Mario Bros, shooters en primera persona, de construcción o de deportes.

Para el caso de este proyecto se optó por el género de acción y aventura, al estilo de títulos pertenecientes a la saga de The Legend of Zelda, donde la exploración, la resolución de puzzles y el combate contra enemigos o jefes forman parte del foco de los títulos, así como también su narrativa, y en el caso del título The Legend of Zelda: The Windwaker, opta por diseños de personajes amigables para un público juvenil y una historia entrañable.

Este género se eligió porque permite representar el mito de una forma atractiva al público objetivo, de jóvenes mayores a los 10 años, pues presenta características llamativas en cuanto a gameplay y mecánicas, las cuales crean una experiencia divertida, así como un enfoque en lo narrativo que permite explorar la cultura andina que gira en torno al mito de Pachamama y Pachacámac. El título Imp of the sun es un ejemplo de un juego del género que explora la cultura incaica al mismo tiempo que da una experiencia de juego atractiva y su historia, la cual es original, toma elementos de la cultura incaica para la construcción de su mundo.

1.7.6. Motor gráfico Unreal Engine

El motor gráfico es fundamental en el desarrollo de videojuegos, debido a que gestiona la lógica, físicas, animaciones, iluminación, el apartado sonoro y la visualización en tiempo real del juego. Para este proyecto se usó el motor gráfico Unreal Engine 5, desarrollado por Epic Games. Es un motor gráfico reconocido por su potencia y flexibilidad, siendo usado tanto para prototipos o proyectos independientes como para el desarrollo de títulos triple A, con títulos como el multijugador Fortnite o el título de peleas Dragon Ball: Sparking Zero, el cual posee un apartado gráfico estilizado, similar al anime japonés. Es

usado ampliamente en la industria, al ser de buen rendimiento y ser capaz de alcanzar niveles altos de realismo. Es un programa gratuito, lo que lo hace de fácil acceso, sin embargo, se aplican regalías una vez que el título haya alcanzado un nivel de ingresos que supere el millón de dólares.

Unreal Engine también es utilizado como programa para proyectos de animación 3D y realidad virtual. Tiene herramientas integradas para animación, control de personajes, efectos visuales, físicas y cinemáticas. Además de tener un sistema de programación por medio de Blueprints que permite desarrollar la lógica del videojuego, siendo visual y más intuitivo que la programación tradicional, aunque también se puede utilizar el lenguaje C++ para más funciones avanzadas. La tecnología que ofrece Unreal Engine también es muy útil a la hora de la creación de entornos, siendo ideal para el desarrollo del proyecto, pues permite esculpir terreno basado en entornos montañosos y con abundante vegetación, con ayuda del modo de foliage.

Para este proyecto, Unreal Engine es una elección adecuada, su capacidad técnica, nivel de calidad visual y accesibilidad lo hacen una plataforma óptima para el desarrollo de un videojuego cultural que sea inmersivo y brinde una buena experiencia de juego alineada a los objetivos artísticos y patrimoniales del proyecto, junto a una narrativa con elementos de las culturas andinas.

2. Capítulo II: Propuesta de intervención

2.1. Descripción del producto – Ficha técnica

El producto será presentado en formato audiovisual, adaptando el relato mitológico de Pachamama y Pachacámac como un título de acción y aventura, con exploración de entornos basados en asentamientos de las culturas de los andes y en zonas de la región. El material se desarrollará en forma de un demo, el cual proporcionará al usuario una experiencia de juego atractiva que explorará las culturas andinas y su sistema de creencias, con enfrentamiento contra enemigos, jefes y con diálogos con personaje pertenecientes a culturas andinas. De este modo se busca que los jugadores conozcan el mito y las culturas ancestrales de la región.

2.1.1. Género del videojuego

- Acción
- Aventura
- Exploración 3D

2.1.2. Descripción del videojuego

Título: Kay Pacha: Crónicas andinas

Videojuego de acción y aventura donde los jugadores tomarán el rol del dios andino Pachacámac, recreando su travesía por la tierra y el enfrentamiento contra el dios Wakón por la restauración del equilibrio en el mundo, todo ello en un entorno inspirado en escenarios andinos y con presencia de arquitectura de las culturas pre incaicas. Por medio de mecánicas de exploración, combate contra enemigos y diálogos con personajes NPC, los jugadores podrán conocer la cultura y mitología andina representada en el juego.

2.2. Descripción del usuario – Público objetivo

Está dirigido a niños de 10 años en adelante, debido a que están en una etapa de aprendizaje y el videojuego será usado como una herramienta para que estos aprendan sobre el mito y las culturas representadas. Así como también aprovechar los beneficios cognitivos que tienen los videojuegos.

2.3. Plataforma y especificaciones técnicas

El juego está planificado para ser jugado en computadoras, para aprovechar las capacidades técnicas que estas poseen.

Tabla 1 Especificaciones técnicas

Especificaciones técnicas	
Sistema operativo	Windows 10 o Windows 11
Procesador	3.5 GHz o superior
Memoria de vídeo	4gb ram o superior
Tarjeta gráfica	Nvidia GTX 1050 ti o superior
Almacenamiento	12gb de espacio disponible

2.4. Mecánicas del juego

- **Perspectiva en tercera persona:** El jugador tendrá el control de la cámara en tercera persona, pudiendo moverla en torno al personaje del jugador.
- **Sistema de salud:** El personaje del jugador tendrá una cantidad de salud determinada, la cual disminuirá conforme el personaje reciba daño causado por los enemigos u obstáculos del nivel, si la salud llega a 0, esto ocasionará que se pierda la partida. Esta salud estará representada por una barra de salud horizontal en la esquina

superior izquierda de la pantalla. El jugador también podrá recuperar salud por medio de un encantamiento, lo que hará que se restaure parte de su salud, mientras el personaje hace una animación.

- **Combate contra enemigos:** El jugador podrá combatir contra enemigos, ejecutando acciones como un ataque de combo de 3 golpes, un ataque especial con salto, y una forma de esquivar los ataques, rodando por el suelo en la dirección deseada. Los enemigos están programados con una inteligencia artificial que los hará comportarse de forma ofensiva y defensiva contra el jugador, donde al detectar al jugador, el enemigo se acercará y empezará a atacarlo. También hay un sistema de “lock in” hacia los enemigos, lo que permitirá mantener la cámara fija a un enemigo seleccionado.
- **Movimiento del jugador:** El personaje del jugador podrá moverse en un espacio tridimensional, caminando de forma rápida, así como esquivar en las direcciones que desee y saltar.
- **Checkpoints:** A lo largo del escenario existirán puntos específicos, en forma de altares, donde el jugador al posicionarse sobre estos podrá recuperar salud, recargar su habilidad de curación, y reaparecer en ese punto en el caso de ser derrotado.
- **Sistema de diálogo:** En el juego hay personajes NPC (Non playable character) los cuales podrán hablar con el personaje del jugador mediante breves cuadros de texto, desarrollando la historia por la interacción entre el jugador, Pachacámac y los habitantes de las culturas andinas.

2.5. Controles

Se jugará mediante el uso del teclado y mouse del computador

Tabla 2 Controles del Mouse

Control de mouse	Función
Movimiento del mouse	Control de cámara en tercera persona.

Botón izquierdo (Mouse1)	Atacar, si se hace clic 3 veces seguidas el personaje realizará un combo de 3 golpes.
Botón derecho (Mouse2)	Ataque especial con salto
Presionar rueda (Mouse3)	Enfocar la cámara hacia los enemigos

Tabla 3 Controles de teclado

Tecla	Función
W,A,S,D	Movimiento del personaje, adelante, izquierda, atrás, derecha
Barra espaciadora	Salto
Shift izquierdo	Esquivar rodando
E	Hablar con los personajes e interactuar con los altares checkpoints.
Q	Curación

2.6. Personajes

- **Nombre:** Pachacámac
- **Descripción:** Dios creador andino, llega a la tierra, Kay Pacha, para restaurar el equilibrio del mundo.
- **Rol:** Protagonista.
- **Tipo de personaje:** Jugador.
- **Mecánicas:** Puedes controlarlo para moverse libremente por los escenarios, saltar, y pelear contra enemigos.



Figura 1 Pachacámac en Unreal Engine

- **Nombre:** Pachamama
- **Descripción:** Diosa de la naturaleza, la madre tierra, asistirá a Pachacámac en su misión.
- **Rol:** Ayudante
- **Tipo de personaje:** No jugable

Mecánicas: Mientras Pachacámac está en los checkpoints, Pachamama podrá comunicarse con él, siendo una guía para el jugador.



Figura 2 Pachamama con sus hijos Wilkas, ilustración

- **Nombre:** Wakón
- **Descripción:** Dios del fuego y del mal, hermano de Pachacámac y causante de los problemas del mundo durante la historia,
- **Rol:** Antagonista
- **Tipo de personaje:** Jefe final

Mecánicas: Como jefe final, se enfrentará al jugador, con ataques variados a los cuales se deben esquivar. Tiene una barra de vida la cual recibe daño mediante los ataques del jugador, al vaciarse, la pelea termina.

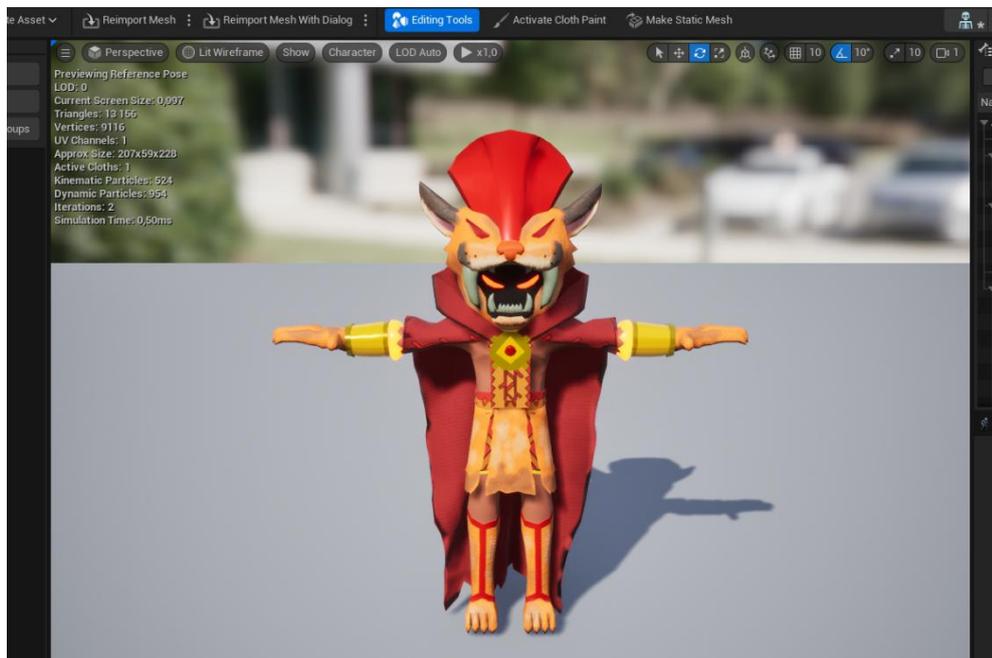


Figura 3 Dios Wakon en Unreal Engine

- **Nombre:** Esculturas vivientes
- **Descripción:** Creaciones del dios Wakón, atacan a las personas y son un peligro para el mundo
- **Rol:** Antagonistas
- **Tipo de personaje:** Enemigo

Mecánicas: Actúan de acuerdo a su inteligencia artificial, patrullando una zona determinada, al ver al jugador, cambia su comportamiento a ofensivo,

donde lo seguirán y atacarán. Existen 2 tipos, normal, que ataca con golpes, y como jefe, la versión más fuerte que tendrá un duelo con el jugador.

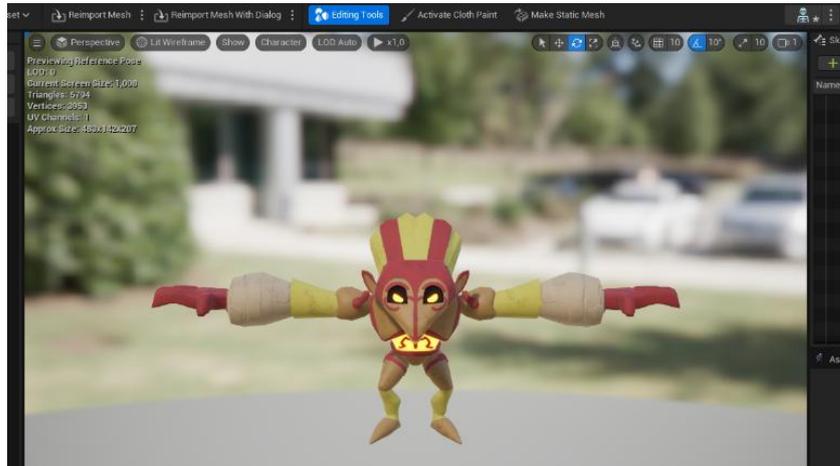


Figura 4 Enemigo en unreal engine

- **Nombre:** Humanos
- **Descripción:** Habitantes de los pueblos andinos antiguos, adoran y brindan tributo a los dioses, en la historia son víctimas de los desastres naturales ocasionados por Wakón. Representan a la cultura Valdivia y a los Cañaris antiguos.
- **Rol:** Secundarios
- **Tipo de personaje:** No jugable
- **Mecánicas:** El jugador puede hablar con ellos, apareciendo un cuadro de diálogo al momento de interactuar con los personajes.



Figura 5 Hombre de cultura Valdivia en Unreal Engine

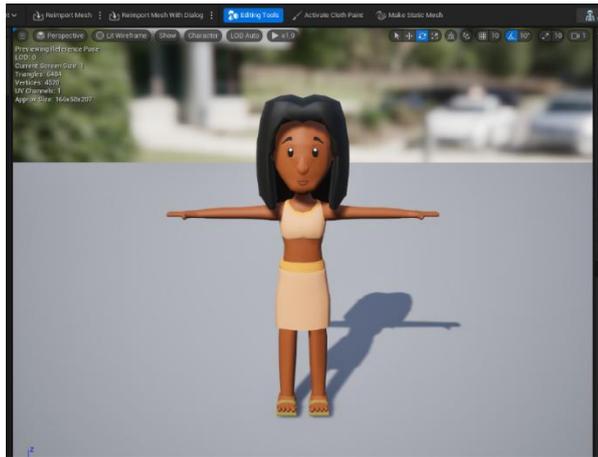


Figura 6 Mujer de cultura Valdivia en unreal engine

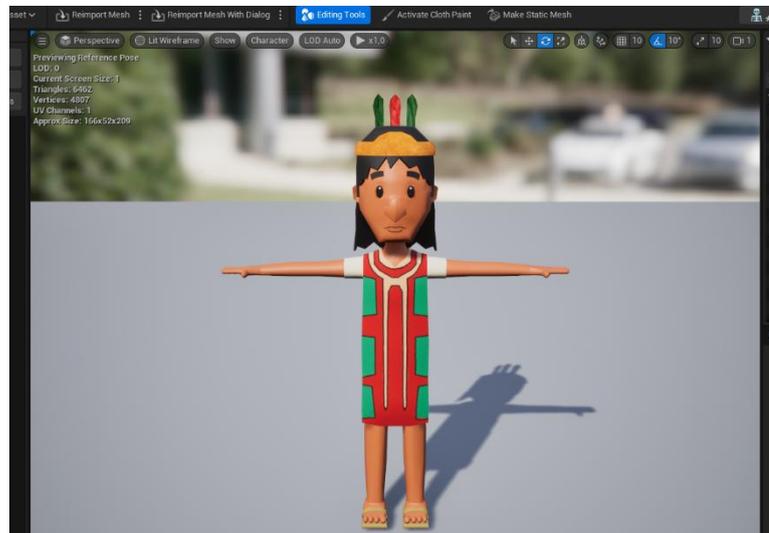


Figura 7 Hombre de cultura Cañari antigua en unreal engine

2.7. Nivel

El nivel está dividido en dos secciones interconectadas, cada con un bioma diferente. El nivel es un amplio escenario lineal donde el jugador, controlando al dios Pachacámac, deberá atravesar el entorno combatiendo contra enemigos, derrotándolos para acceder a la zona siguiente.

Primera sección: Desierto

Descripción

Se inicia en el interior de un santuario, inspirado en el del dios Pachacámac. Pachacámac se levanta en el altar del santuario y avanza hacia la salida, mientras escucha a la voz de la diosa Pachamama quien se comunica con él desde el Hanan Pacha, el reino de los dioses de la cosmovisión andina. Al salir, se encontrará con un paisaje desértico, el jugador encontrará un aldeano que le advertirá sobre los peligros en el camino, los enemigos, y que debe derrotarlos para poder entrar a la aldea cercana, de la cultura Valdivia.

Al abrirse paso y derrotar a esculturas vivientes, el jugador podrá acceder a la aldea de la cultura Valdivia. Al entrar, los habitantes de la aldea, quien no reconocen al dios y lo confunde con un viajero de tierras lejanas, le explica la situación en la que se encuentra, la sequía ha dejado lo que una vez fue una tierra verde completamente seca. Los pobladores quieren obtener recursos de las montañas cercanas, pero estas están resguardadas por un temible enemigo, una creación del dios Wakon. Después, el jugador podrá dirigirse a la salida de la aldea, donde lo espera el gran enemigo que mencionaron los aldeanos.

Puntos de interés: Santuario de Pachacámac, Aldea Valdivia y altar que funciona como checkpoint, donde se podrá dialogar con la diosa Pachamama.

Objetivos: Derrotar a los enemigos para ingresar a la aldea y derrotar al jefe que se interpone en el camino.

Personajes: Pachamama, aldeanos de la cultura Valdivia, enemigos y primer jefe.



Figura 8 Nivel sección desértica en unreal engine

Segunda sección: Montaña

Descripción

Al derrotar al jefe, se abre el acceso a la zona montañosa, donde Pachacámac encontrará a un habitante de un asentamiento montañoso, basado en ingapirca, asentamiento cañari e incaico ubicado en la sierra de Ecuador, anteriormente conocido como Hatun Cañar. El aldeano se encuentra ahí porque ha huido producto de la invasión que sufrió su hogar, al hablar con él, le advierte al jugador que en la cima de la montaña hay algo que está comandando a las esculturas vivientes que han atacado toda la zona, es el dios Wakón.

El escenario es un área verde con árboles, conforme se avanza, el terreno se vuelve rocoso y al escalar hay nieve en algunas secciones. A mitad de camino hay estructuras de piedra, muros, y torres, basados en Ingapirca, también conocido como Hatun Cañar por los cañaris, quienes ocuparon el asentamiento originalmente, antes del imperio Inca. Al final del camino se encuentra la cima de la montaña, donde está Wakon, en ese lugar se dará la batalla final.

Puntos de interés: Refugio del aldeano, construcciones basadas en ingapirca, cima de la montaña, Checkpoints.

Objetivos: Llegar a la cima para el enfrentamiento final contra Wakon, y derrotarlo

Personajes: Cañaris, Dios Wakon como jefe final.

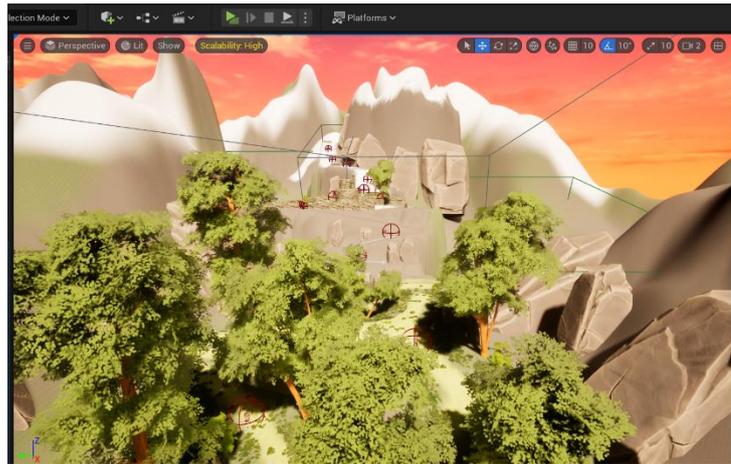


Figura 9 Nivel sección montañosa en unreal engine

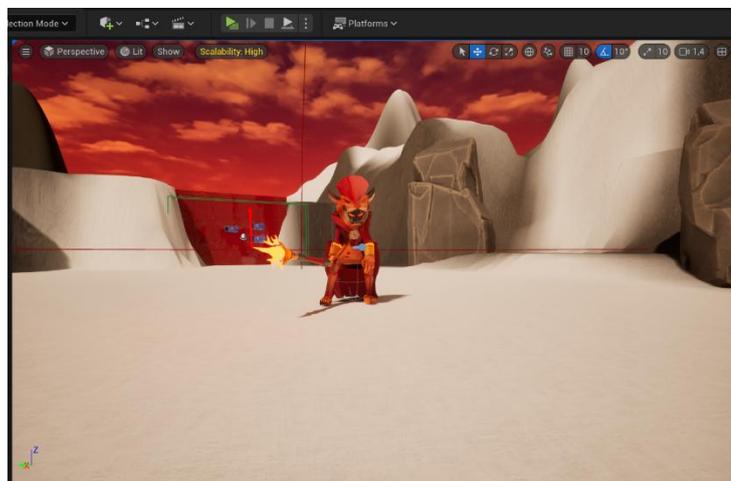


Figura 10 Wakon al final del nivel en unreal engine

2.8. Interfaz de usuario (HUD y GUI)

El HUD del juego muestra la barra de vida del jugador en el lado izquierdo superior de la pantalla

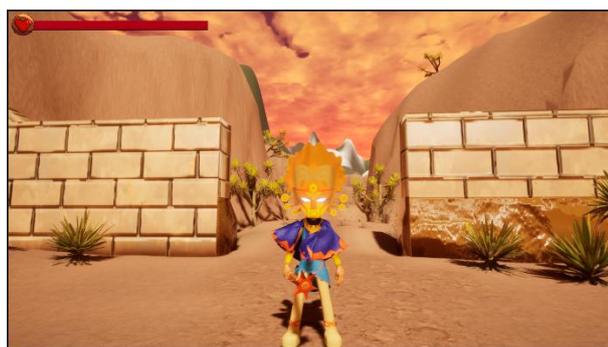


Figura 11 Barra de vida del jugador

El sistema de diálogo posee un diseño en el cual se pueden elegir las opciones de diálogo que dará el jugador, y un botón “next” para continuar y otro botón “x” para terminar el diálogo.



Figura 12 Interfaz de diálogo



Figura 13 Interfaz de dialogo

El GUI del juego utilizado en la pantalla de título tiene 2 botones, Jugar y Salir, y de fondo una imagen estática que muestra un escenario montañoso y el título del juego “Kay Pacha: Crónicas Andinas” arriba de los botones.

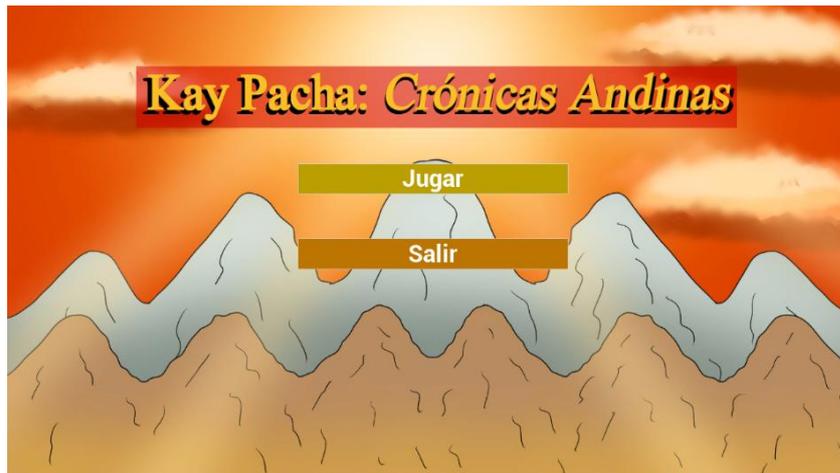


Figura 14 Menú principal del juego en Unreal Engine

2.9. Concept art

Para el diseño de personajes se realizaron bocetos digitales en Clip Studio Paint, programa de dibujo digital, con el cual se realizaron los diseños finales que fueron usados como referencia para los modelos 3D de los personajes.



Figura 15 Referencia de personaje de Pachacámac



Figura 16 Referencia de personaje Wakon



Figura 17 Referencia de personaje enemigo

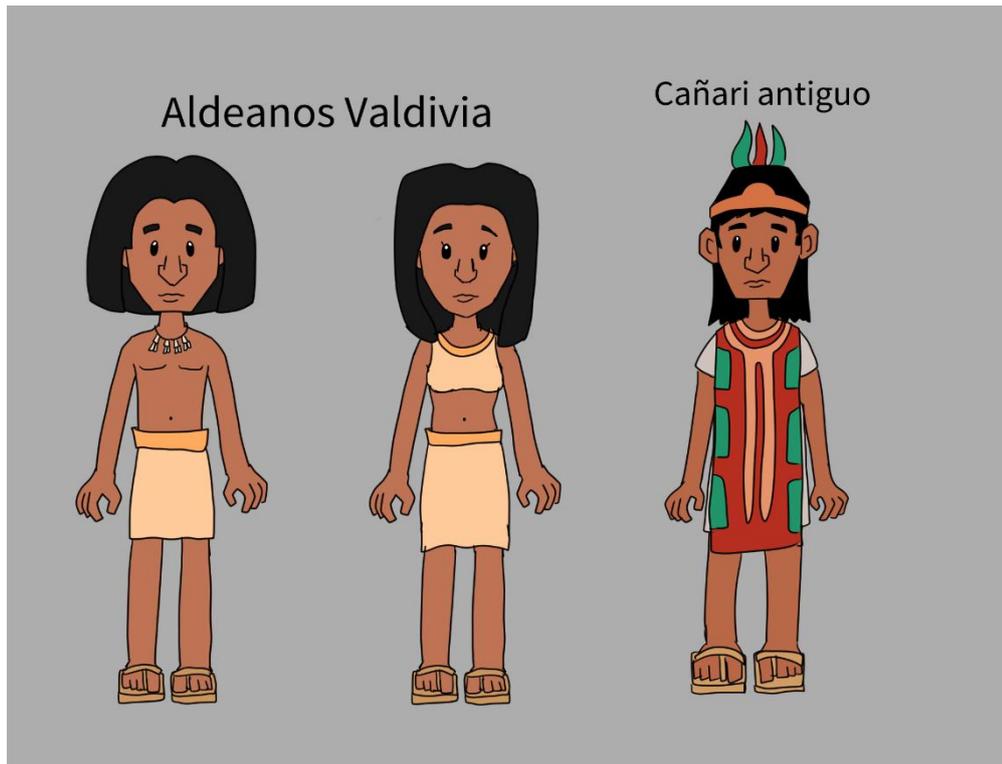


Figura 18 Referencia de personajes humanos Valdivia y Cañari

2.10. Cinemáticas

Para el demo, se realizaron escenas o cinemáticas, como forma de introducción a la historia del videojuego y para eventos en el juego. Se hicieron de dos tipos, secuencias en 2D y en 3D.

2.10.1. Cinemáticas 2D

Con ilustraciones realizadas en Clip Studio Paint y con la edición de After Effects, se hicieron secuencias animadas en 2D con efecto parallax, las cuales van mostrando poco a poco a los personajes y eventos de la historia conforme avanza la secuencia.

La secuencia de la intro cuenta el inicio de los tiempos y como nació el conflicto principal que se desenvolverá en el juego, la historia de amor de Pachacámac y Pachamama y como el dios Wakon decidió atormentar la tierra, producto de los celos que sentía.



Figura 19 Captura de intro, cinemática 2D

La secuencia 2D final narra el resultado del duelo entre Wakon y Pachacámac, y como después de este Wakón huye desapareciendo. Pachacámac restaura el orden del mundo y Pachamama baja a la tierra desde el reino de los dioses con sus hijos, empezando un periodo de paz en el que la familia de dioses viviría en la tierra.

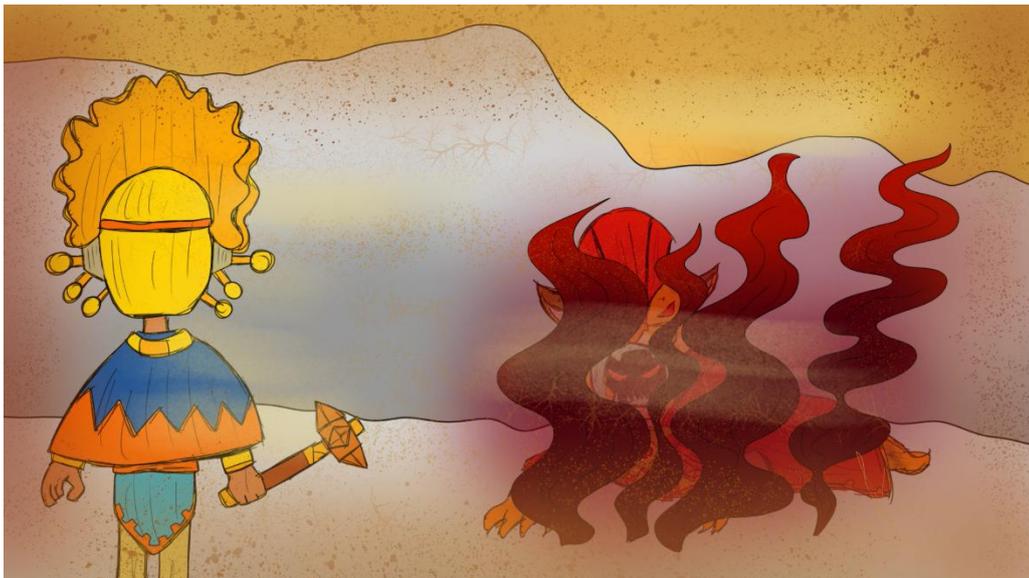


Figura 20 Captura de cinemática final, en 2D

2.10.2. Cinemáticas 3D

Utilizando la herramienta de Sequencer en Unreal Engine 5, se crearon secuencias animadas en 3D, donde los personajes se mueven con animaciones predeterminadas.

Primera escena 3D: Pachacámac aparece en el templo

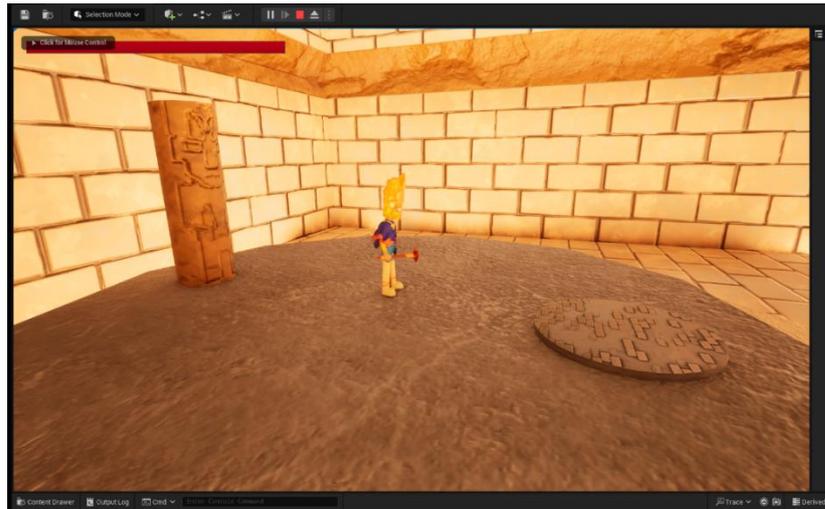


Figura 21 Captura de primera cinemática 3D

Segunda escena 3D: Encuentro con primer Jefe final, gran escultura.



Figura 22 Captura de segunda cinemática 3D

Tercera escena 3D: Se abre el camino a la zona montañosa.

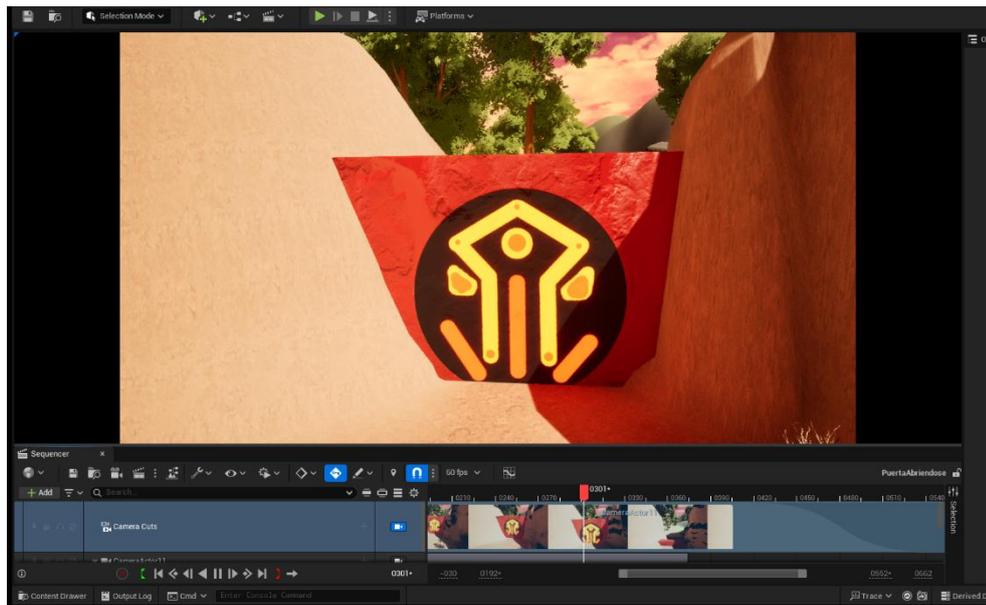


Figura 23 Captura de tercera cinemática 3D

Cuarta escena 3D: Llegada a la cima de la montaña, ante Wakon, antes del combate contra jefe final.



Figura 24 Captura de última cinemática 3D

2.11. Historia

El videojuego adapta el mito de los dioses andinos Pachamama y Pachacámac, narrando la historia de la creación del mundo, el inicio de su

relación y como el hermano de Pachacámac, el dios Wakon, se puso contra Pachacámac y su creación, el mundo terrenal, conocido como Kay Pacha, a raíz de los celos que sentía, iniciando un conflicto entre los dioses por el equilibrio y destino del mundo.

La cinemática inicial del juego narra estos hechos, incluyendo el nacimiento de los hijos de Pachamama y Pachacámac, los gemelos Wilkas, quienes más adelante al final del mito se volverían los dioses Inti, del sol, y mama Quilla, la luna. Pachacámac decide bajar al Kay Pacha y ayudar a los humanos con la crisis que ocasionó Wakon, los desastres naturales, sequías y la aparición de seres monstruosos, creados por Wakon para atemorizar y atacar a los humanos. Al finalizar la cinemática introductoria, el juego empieza con Pachacámac en el interior de un templo, donde los seres humanos rogaron a los dioses por su salvación, al salir y encontrarse con las personas, no es reconocido como el dios creador, manteniendo una fachada en la cual les hace creer que se trata de un viajero o guerrero de tierras lejanas. Pachacámac dialoga con habitantes de la cultura Valdivia y los cañaris antiguos, quienes habitan las cercanías donde Wakon está, recibiendo indicaciones y advertencias de los peligros.

Después de hablar con los humanos, enfrentarse a los peligros, y recorrer el asentamiento cañari Hatun Cañar, el cual sería Ingapirca siglos después, Pachacámac llega a la cima de la montaña donde está Wakon, esperándolo para un combate final. Al final, Pachacámac vence, desterrando a Wakon, y Pachamama desciende al Kay Pacha junto a sus hijos, para vivir en la tierra junto a su esposo.

La historia adapta el mito hasta ese punto, siendo una parte inicial de la narración completa, la cual abarca los hechos sucedidos después del enfrentamiento entre Pachacámac y Wakon. El videojuego posee una narrativa lineal, en la que los eventos de la historia están predeterminados, incluyendo los diálogos con los personajes NPC los cuales en ocasiones dan opciones de respuestas, influyendo solamente en la información o diálogo que dé el personaje, sin influir significativamente con la historia principal. La historia transmite a los jugadores los elementos de las culturas presentes de

forma en que se da a conocer el mito y las costumbres de los habitantes de la región andina de la época precolombina, siendo una muestra de sus creencias y estilos de vida, así como también de su historia, siendo capaz de despertar el interés de los jugadores por estas culturas.

2.12. Música y sonido

La música fue realizada por la compositora Nicole Salazar, siendo utilizada de fondo para las cinemáticas 2D, música del nivel y los combates contra jefes finales. La realización de la música original no supuso un costo para el proyecto. Las canciones realizadas son:

- Menú principal
- Intro y ending
- Zona desértica
- Batalla contra gran escultura
- Zona montañosa
- Batalla contra dios Wakon

Los efectos de sonido empleados fueron descargados de forma gratuita del sitio web Pixabay. Los sonidos fueron utilizados para acciones como los golpes del arma del jugador contra los enemigos, efecto de sonido de curación, y los ruidos que hacen los enemigos al atacar al jugador. Se modificó el pitch de los sonidos dentro de Unreal Engine para hacerlos sonar más graves, acorde al diseño de los enemigos. Los efectos de sonido utilizados son:

- Swing whoosh weapon: para las animaciones de ataque del jugador.
- Sword slash and swing: para los golpes contra enemigos.
- Healing magic: para la animación de curación.
- Spear thrust: para los golpes recibidos por el jefe final Wakon.
- Alien monster scream: para el rugido del jefe final gran escultura.
- Goblin death: para ataque de enemigo.
- Goblin scream: para ataque de enemigo.

- Grunt: para ataque de jefe final gran escultura.
- Heavy grunt: para ataque de jefe final gran escultura.
- Male hurt: para ataque de jefe final gran escultura.
- Male attack grunt: para ataque de jefe final gran escultura

2.13. Costos de la realización del demo

2.13.1. Costo de Hardware

Tabla 4 Costos de hardware empleado

Equipo	Precio
Laptop Dell	US\$ 1000.00
Tableta gráfica Wacom One	US\$ 399.99
Total del proyecto	US\$ 1399.99

2.13.2. Costo de Software

Tabla 5 Costos de software empleado

Software	Precio plan de 6 meses
Clip Studio Paint Pro	US\$ 37.99 licencia permanente
Autodesk maya	Licencia de estudiante gratuita
Unreal Engine 5	Uso gratuito
Adobe Cloud	US\$ 20.99 licencia mensual
Adobe Substance Painter	US\$ 24.99 licencia mensual
Filmora	US\$ 49.99 licencia mensual

Animaciones de Jefe final de Marketplace de Unreal Engine (FAB): Mega Spear Animation Pack	US\$ 9.99
Total del proyecto	US\$ 623.80

2.13.3. Costos operacionales

Tabla 6 Costos operacionales del demo de videojuego

Etapa	Personal	Sueldo	Sueldo total (6 meses)
Análisis	1 Analista	US\$ 400	US\$ 2400
Diseño	1 Ilustrador/Diseñador de personajes	US\$ 500	US\$ 3000
	1 Game designer	US\$ 500	US\$ 3000
Desarrollo	Artista 3D	US\$ 550	US\$ 3300
	Actor de voz	US\$ 400	US\$ 2400
	Game designer/programador	US\$ 500	-----
	Compositora musical	-----	-----
Implementación	Game designer/programador	US\$ 500	-----
Mantenimiento	5 Evaluadores	US\$ 500	-----

	Game designer/programador		
Total			US\$ 14100

2.13.4. Costos totales

Tabla 7 Costos totales del demo de videojuego

Costos de Hardware	US\$1399.99
Costos de Software	US\$ 623.80
Costos Operacionales	US\$ 14100
Costos totales	US\$ 16123.79

2.14. Herramientas de desarrollo

Tabla 8 Herramientas de desarrollo del demo

Programa	Función
Unreal Engine 5.5.4	Motor gráfico empleado, donde se programaron las mecánicas del videojuego.
Autodesk Maya 2024	Modelado 3D de personajes y estructuras
Adobe Substance Painter	Texturizado de los modelos 3D
Clip Studio Paint Pro	Ilustración y concept art de personajes y cinemáticas 2D
Adobe After Effects 2025	Realización de efectos y animaciones para cinemáticas 2D

CONCLUSIONES

Este proyecto se centró en adaptar el mito de Pachamama y Pachacámac como videojuego como forma de dar a conocer el mito y culturas relacionadas a este, centrándose en las antiguas culturas ecuatorianas, representandolas en el medio, siendo un videojuego de estilo cultural. El empleo del género de acción y aventura sirvió para hacer la experiencia de juego atractiva a los jugadores, haciendo que la narrativa se desenvuelva en una experiencia centrada en el combate contra enemigos y jefes, así como también en la interacción con personajes NPC mediante cuadros de diálogos y toma de decisiones.

Para el desarrollo del videojuego se tomaron en cuenta títulos como Sekiro: Shadows die twice y la saga God of war, cuyas narrativas toman como base las culturas a las que pertenece su universo, mostrando el modo de vida de los personajes, o presentando a dioses y seres mitológicos, adaptando sus historias o empleándolas para crear algo nuevo. También se utilizó de referencia títulos independientes que tratan sobre la mitología inca y de las culturas andinas o mesoamericanas, como Imp of the sun, basado en la cultura inca y Mulaka, inspirado en la cultura Rarámuri, del norte de México y su cosmovisión. Con estos ejemplos como base, se creó una experiencia que narra el mito de los dioses andinos con la inclusión de personajes provenientes de culturas ecuatorianas, Valdivia, de la costa, y Cañari de la sierra, con el fin de que los pueblos originarios de Ecuador tengan un espacio en el que sean representados, integrándolos en la narrativa del juego. En cuanto a las mecánicas, se tomó como inspiración la saga de The Legend of Zelda para el sistema de combate contra enemigos y jefes, así como el diálogo con personajes dentro del juego mediante cuadros de texto.

En este proyecto se cumplieron con los objetivos planteados, con la investigación a fondo del mito, los dioses andinos y su cosmología, la adaptación de la historia a formato de videojuego como narrativa y la implementación de las mecánicas del género de acción y aventura, dando como resultado un demo que representa las culturas andinas y locales,

conservando el legado que dejaron los pueblos antiguos de los Andes y Ecuador.

RECOMENDACIONES

Realizar un videojuego cultural que ayude a la representación de las culturas locales es una gran idea. Para propuestas futuras con enfoques similares, recomiendo indagar a profundidad en las características más importantes, costumbres y modo de vida de las culturas que serán representadas, del mismo modo, recomiendo leer libros, ver documentales y consultar con cualquier fuente de información que aporte a conocer más sobre las culturas que se buscan representar.

En cuanto al proceso de desarrollo del videojuego, es importante que las mecánicas estén bien pulidas para que la experiencia de juego sea verdaderamente atractiva, y que sea una motivación para que el jugador permanezca jugando y en el proceso, conozca y explore los aspectos que culturales que el título quiere dar a conocer, poniendo especial atención a aspectos como los diálogos, que estos tengan un efecto en el jugador que dé como resultado que este desee aprender más a profundidad sobre la cultura que está presente en el videojuego. También recomiendo para proyectos similares, pulir lo más posible la inteligencia artificial de los enemigos, ya que esto permitirá que el juego sea entretenido y una experiencia variada, con varios tipos de enemigos y variedad de ataques.

BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, J. O. (01 de octubre de 2021). El mito ecológico de la Pachamama - BATALLA DE LOS DIOSES. (h. L. america, Entrevistador)
- Arévalo, L., Henríquez, M., & Erazo, C. (10 de Julio de 2022). *Social networks and cultural identity: Analysis of its incidence on adolescents in Ecuador*. Obtenido de Explorador Digital: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/2229>
- Asutich, A. C. (01 de octubre de 2021). El mito ecológico de la Pachamama - BATALLA DE LOS DIOSES. (H. latinoamerica, Entrevistador)
- Buñay, P., & Herrera, F. (17 de Abril de 2023). *Prototipo de un videojuego para representar los mitos y leyendas del ecuador utilizando el motor de juegos Unreal Engine*. Obtenido de Repositorio digital UNACH: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10653>
- Carrasco, D., & Montenegro, M. (14 de Noviembre de 2023). *Juegos serios para la difusión del patrimonio en Cuenca: sistematización de información y factibilidad*. Obtenido de UCuenca: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/cc58d73e-8475-4fc6-92c9-34a3b6e8ba60>
- Cobos, F., & Pilay, J. (17 de Enero de 2025). *Videojuego 2D ambientado en paisajes y mitología Inca en el Ecuador*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/29563>
- EFE/REPORTAJES. (2 de Junio de 2024). *¿Sabes que son los videojuegos "soulslike"? Aquí te contamos*. Obtenido de La Prensa Gráfica: <https://www.laprensagrafica.com/farandula/Sabes-que-son-los-videojuegos-soulslike-Aca-te-contamos-20240531-0080.html>
- El Comercio. (15 de Diciembre de 2024). *Videojuego ecuatoriano Despelote llega a Nintendo Switch en 2025*. Obtenido de El Comercio:

<https://www.elcomercio.com/games/videojuego-despelote-nintendo-switch.html>

Johnson, D. (29 de Mayo de 2024). *Los videojuegos en la infancia y la adolescencia: guía para progenitores*. Obtenido de UNICEF, para cada infancia: <https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/videojuegos-en-infancia-y-adolescencia>

Knezovic, A. (7 de Agosto de 2025). *Informe de la industria del juego 2025: Tamaño del mercado y tendencias*. Obtenido de Udonis: <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/gaming-industry>

López, H. D. (s.f. de s.f. de 2021). *Diseño de un videojuego sobre los pueblos ancestrales. Culturas del sur del Ecuador*. Obtenido de Repositorio institucional Universidad del Azuay: <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11024>

Manzano, I. (29 de Mayo de 2018). *¿Por qué es importante trabajar la identidad cultural de cada pueblo?* Obtenido de Almanatura: <https://almanatura.com/2018/05/por-que-importante-trabajar-identidad-cultural-cada-pueblo/>

Palma, J., & Meléndez, N. (1 de Mayo de 2021). *Reflexiones sobre Patrimonio Cultural, aprendizaje y video juego*. Obtenido de Mérito - Revista de educación: <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/596>

Palomar, A. (01 de agosto de 2024). *Día de la Pachamama, un homenaje a la Tierra*. Obtenido de National Geographic España: https://www.nationalgeographic.com.es/medio-ambiente/dia-pachamama-homenaje-tierra_20484

Perdomo, M., Zavala, S., & Solórzano, J. (27 de Enero de 2023). *Desarrollo de videojuego para dar a conocer la historia de los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué*. Obtenido de Repositorio institucional Universidad Del Valle De Guatemala: <https://repositorio.uvg.edu.gt/handle/123456789/4828>

Tapia, J. (2020). *Mitología Inca: El pilar del mundo*. Ciudad de México: Plutón Ediciones.

Valdez, C. (26 de Abril de 2024). *La representación Indígena en videojuegos*. Obtenido de Cultural Survival: <https://www.culturalsurvival.org/es/publications/cultural-survival-quarterly/la-representacion-indigena-en-videojuegos>

Valerino, S. O. (01 de octubre de 2021). La transformación de pachacamac - BATALLA DE LOS DIOSES. (H. latinoamerica, Entrevistador)

Venegas, A., & Gutiérrez, S. (31 de Julio de 2021). *La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042097>



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Salazar Soledispa, Santiago Edwin**, con C.C: **#0931355796** autor del trabajo de titulación: **Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac dirigido a niños de 10 años en adelante** 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, **4 de septiembre de 2025**

f. _____

Salazar Soledispa, Santiago Edwin

C.C: 0931355796

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Demo de videojuego 3D de acción y aventura basado en el mito de Pachamama y Pachacámac dirigido a niños de 10 años en adelante		
AUTOR(ES)	Salazar Soledispa, Santiago Edwin		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	4 de septiembre de 2025	No. DE PÁGINAS:	47 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Videojuegos, Artes escénicas, Mitología de culturas andinas, Patrimonio cultural inmaterial, Artes visuales.		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Demo, videojuego cultural, mito, patrimonio, andino, Ecuador, representación		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>Para este proyecto, se investigó sobre el mito andino que narra la historia de los dioses incas, provenientes originalmente de culturas pre incaicas, Pachacámac, Pachamama y Wakon. Con el fin de adaptar la historia a un demo de videojuego 3D del género acción y aventura e incluir representación de los pueblos andinos, y las culturas antiguas de la región, como lo son la cultura Valdivia y los Cañaris, de Ecuador. El capítulo 1 se centra en definir por qué es importante que las culturas sean representadas en los medios actuales y como esto aporta a la conservación de su patrimonio, la explicación del mito andino que adapta el demo, la importancia de los videojuegos culturales y la razón de la elección del género de acción y aventura. Mientras que el capítulo 2 se enfoca en el proceso de desarrollo del videojuego, sus especificaciones técnicas, el equipo utilizado para el desarrollo, los programas o herramientas utilizadas en el proceso, el diseño de personajes, entorno y elementos 3D, la música y sonorización, la creación de cinemáticas 2D y 3D y la explicación de las mecánicas incluidas en el demo de videojuego.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593986960372	E-mail: salazarsantiago151@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593-984511945		
	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):			