

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Diseño de videos casuísticos sobre conceptos básicos
de arte y diseño gráfico para la mejora en la estética
de los videojuegos indies

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Arte con
mención en Diseño Gráfico que presenta:

Adam Jesús Ypanaqué Rojas

Asesor:

Rafael Ernesto Vivanco Álvarez

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, RAFAEL ERNESTO VIVANCO ALVAREZ, docente de la Facultad de ARTE Y DISEÑO de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada: Diseño de videos casuísticos sobre conceptos básicos de arte y diseño gráfico para la mejora en la estética de los videojuegos indies

del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as) Adam Jesús Ypanaqué Rojas

.....
.....

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **9%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Tumitin* el **14/04/2023**
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha:

Lima, 14 de abril de 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora:	
<u>VIVANCO ALVAREZ RAFAEL ERNESTO</u>	
DNI: 10803916	Firma 
ORCID: 0000-0001-8279-7647	

DEDICATORIA

Dedicado a todas aquellas personas que siguen alguna carrera artística, sabiendo lo complejo que es dedicarse a ello en el Perú, a aquellos que luchan por cumplir sus sueños y a mis abuelos por haber sido los pilares en mi carrera.



AGRADECIMIENTOS

Realizar esta investigación ha sido todo un reto muy especial para mí por ello quería agradecer a cada persona que me permitió realizar esta tesis.

A mi madre y mi padre, quienes me han apoyado física y emocionalmente durante toda la carrera universitaria. En especial, agradecer su paciencia y confianza en mí por haberme permitido optar por esta carrera que me permitió tener una bonita perspectiva de la vida.

A mis abuelos, quienes fueron los primeros en creer en mí y apoyarme desde pequeño y cuya historia de amor, me ayudó a optar y apostar por una carrera artística. Donde quiera que se encuentren ahora, espero estén juntos y felices por siempre y que sepan que estaré eternamente agradecido con ustedes.

A los desarrolladores indie que colaboraron con esta investigación, pese a lo complicado que fue conseguir información del tema y público objetivo, gracias a su constante participación, conversaciones y recomendaciones que tuvieron conmigo durante la investigación, pude entender mejor su panorama y conocer más sobre los videojuegos. La pasión que tienen por los juegos me motivo bastante ¡Muchas gracias!

RESUMEN

La presente investigación evidencia las dificultades que tienen los desarrolladores de video juegos independientes peruanos para conseguir que sus productos sean visibles y comprados en plataformas de juegos indies como Steam o Itch.io debido a su estética visual poco llamativa, desorganizada, y en algunos casos algo caótica e improvisada. Durante la investigación, se ha encontrado que existe un desconocimiento de la industria de videojuegos peruana por parte de los desarrolladores principiantes, esto debido a la dificultad de encontrar empresas y centros educativos que enseñen sobre videojuegos porque se encuentran vinculadas a servicios de tercerización como desarrollo de aplicativos. Asimismo, los mismos desarrolladores confiesan no tener nociones sobre cómo crear el arte para un videojuego, simplemente se inspiran de estilos ya establecidos por sus videojuegos favoritos o utilizan recursos gratuitos de Internet para ello, debido a que se han especializado en aprender sobre programación y *game design*. Teniendo toda esta información, se diseña el proyecto GIMDIE dirigido a desarrolladores indies especializados en programación y/o *game design*, que consiste en la creación de un canal de YouTube donde se subirán videos especialmente creados sobre diversos conceptos básicos del arte y diseño utilizando videojuegos como casos de análisis. El objetivo es lograr que el desarrollador indie pueda crear estéticas simples pero atractivas para el público para así permitirle competir en tiendas virtuales con videojuegos de otros países y desarrolladores y así tener una mayor oportunidad de acceder a una remuneración económica adecuada a la inversión de tiempo dedicado al desarrollo de su videojuego.

Palabras clave: diseño educativo, videojuegos, indie, arte básico, diseño básico.

ABSTRACT

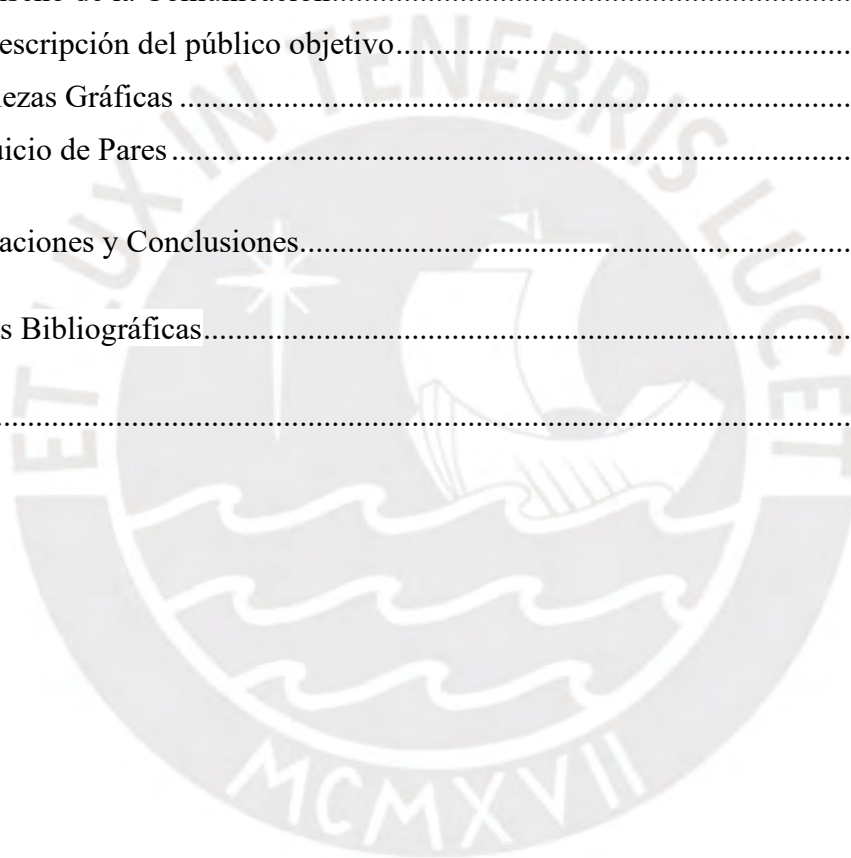
This research evidence the difficulties that Peruvian independent game developers have to get their products visible and purchased on indie games platforms such as Steam or Itch.io due to their unimpressive, disorganized and, sometimes, chaotic and improvised visual aesthetics. In addition, it has been found that there is a lack of knowledge of the Peruvian video game industry by beginner game developers, due to the difficulty of finding video game companies and educational centers because they are linked to outsourcing services such as application development. Furthermore, the game developers confess that they don't have the knowledge to create the art for a video game, they've just got inspired by art styles showed in their favorite video games or used free Internet resources for it, because they have specialized about programming and gaming design. As a result, the GIMDIE project is proposed for independent developers specialized in game programming and/or design, which consists in the creation of a YouTube channel where videos about basic concepts of art and design will be uploaded using video games such as analysis cases. The objective is to ensure that indie developers can create simple but attractive aesthetics for the public to allow them to compete in virtual stores with video games from other countries and guarantee economic remuneration in exchange for the investment of time dedicated to their video game.

Keywords: educational design, video games, indie, basic art, basic design.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción.....	1
2. Capítulo I.....	2
2.1. Definición del Problema.....	2
2.1.1. Problema Principal	3
2.1.2. Problemas Secundarios	3
2.2. Justificación de la Investigación.....	3
2.3. Pregunta de Investigación e Hipótesis.....	4
3. Capítulo II.....	5
3.1.La Industria de Videojuegos Peruana	5
3.1.1.Videojuegos Indies Peruanos.....	8
3.1.2.Los desarrolladores indies	11
3.2.Arte y Diseño para Videojuegos en Perú.....	14
3.2.1. La Estética en los Videojuegos.....	18
3.3.Marco Teórico del Proyecto	22
3.3.1.Uso Didáctico del Video.....	22
3.3.2.Aprendizaje por Análisis de Casos	25
3.3.2.1.APB Aprendizaje Basado en Problemas.....	25
3.3.3.Producción de Videos para YouTube	27
3.3.4.Guion	27
3.3.5.Diseño de Personajes	28
3.4. Estado del Arte	30
4. Capítulo III	34
4.1 Metodología Teórica.....	34
4.1.1. Descripción de los Actores.....	35

4.1.2.	Descripción del Campo	36
4.1.3.	Métodos y Herramientas	37
4.1.4.	Metodología de la Conceptualización	38
4.1.4.	Metodología de la Validación	41
5.	Capítulo IV	42
5.1.	Concepto.....	42
5.2.	Descripción del proyecto de diseño.....	42
5.3.	Objetivos del Proyecto	46
5.4.	Diseño de la Comunicación.....	46
5.5.	Descripción del público objetivo.....	49
5.6.	Piezas Gráficas	49
5.7.	Juicio de Pares	55
	Recomendaciones y Conclusiones.....	58
	Referencias Bibliográficas.....	59
	Anexos	68



LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Mapa de actores de la industria peruana de videojuegos	5
Tabla 2. Cadena de valor de la industria de videojuegos	6
Tabla 3. Características de la potencialidad en videos educativos	24
Tabla 4. Temas para tratar y los casos correspondientes a cada tema en el canal Gimdie.....	43
Tabla 5. Guion tecnico para los videos a publicar en el canal Gimdie	44



LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Menú del juego Cuphead	9
Figura 2. Gameplay del videojuego Scummy	10
Figura 3. Gameplay del videojuego Abancay Game.....	11
Figura 4. Gameplay del videojuego Abancay Game.....	13
Figura 5. Comparativa entre la carátula y la pintura que inspiró al videojuego Ico.....	16
Figura 6. Diseño de escenarios y personajes en el videojuego indie Undertale.....	16
Figura 7. Diseño de personajes y escenarios en el videojuego indie Yume Nikki.....	17
Figura 8. La Estética Visual en el videojuego indie Journey	18
Figura 9. La estética minimalista en el videojuego indie Thomas was alone	19
Figura 10. Diseño de escenario de un hospital en el juego Codead-19.....	21
Figura 11. Diseño de personajes y enemigos en Codead-19	21
Figura 12. Galería de vídeos del canal en YouTube de JulioProfe	23
Figura 13. Transmisión en vivo de una clase del canal JulioProfe.....	23
Figura 14. Contenido del canal Lessons from the Screenplay en Youtube	26
Figura 15. Contenido del canal Plano de Juego en Youtube.....	26
Figura 16. Concept art del personaje Fiddlesticks de League of Legends	29
Figura 17. Diseño final del personaje Fiddlesticks de League of Legends	29
Figura 18. Concept art del personaje Cuphead.....	30
Figura 19. Logo del proyecto Caótico Lugar	31
Figura 20. Dirección de Arte	31
Figura 21. La Última Luz y el canal de Youtube Joaquin Art and Stuff.....	32

Figura 22. Álvaro Majo y su galería de videos en su canal en YouTube	32
Figura 23. Video de Adderly Céspedes	33
Figura 24. Moodboard del concepto de compartir conocimiento.....	39
Figura 25. Paleta de Colores.....	40
Figura 26. Alfabeto Digital de la fuente Obelix Pro	40
Figura 27. Alfabeto Digital de la fuente Orbitron	41
Figura 28. Logotipo del canal Gimdie	50
Figura 29 Primera Representación gráfica del personaje "Gimdie"	51
Figura 30 Representación gráfica del personaje Gimdie.....	51
Figura 31. Ilustración del banner para el canal de Youtube	52
Figura 32. Ejemplo de ficha descriptiva.....	53
Figura 33. Ejemplo de ficha descriptiva.....	53
Figura 34. Foto de perfil de Gimdie para TikTok	54

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos se han convertido en un medio de entretenimiento masivo desde móviles hasta consolas, debido a ello su popularidad y fanatismo se ha incrementado en el mundo generando muchos seguidores que, al igual que sus ídolos, buscan crear sus propios videojuegos y compartirlos con la comunidad. Para ello, el fanático puede optar por dos caminos: trabajar dentro de la industria de videojuegos, enfocado en acatar ordenes de una productora, pero con una remuneración económica sustentable o trabajar como indie teniendo libertad creativa, pero a expensas de poder fracasar y nunca recuperar la inversión. En el Perú, existe empresas como Leap Game Studios cuyo primer juego desarrollado reconocido fue Tunche, y empresas tercerizadas que suelen desarrollar videojuegos bajo órdenes de otras empresas extranjeras, siendo esto último el modelo más utilizado para subsistir en el mercado de videojuegos en el Perú.

Por consiguiente, ser desarrollador indie es la opción más escogida por los fanáticos ignorando muchas veces lo complejo de la profesión ya que exige una gran variedad de conocimientos partiendo desde la programación, arte, narrativa, música hasta el marketing y publicidad. Esto causa que muchos desarrolladores se retiren de seguir su sueño ya sea durante la etapa de creación o la etapa de publicación, al observar que su juego no ha sido comprado o descargado debido a que pasa desapercibido en el gigantesco mercado de videojuegos indies.

2. CAPÍTULO I

2.1. Definición del Problema

Los videojuegos se han convertido en un medio de entretenimiento muy popular por la sociedad actual, ya que son distribuidos desde consolas hasta celulares. Esto ha permitido que el sector sea capaz de competir con la industria del cine y la televisión, siendo los países con políticas y normativas establecidas quienes más se benefician económicamente de su producción.

En el Perú, no se encuentra una industria consolidada pese a tener empresas como *Leap Game Studios* y *Bamtang games*. Sumado a ello, la falta de inversión en capital físico (maquinarias, software y tecnología) y capital humano (profesionales y especialistas) impide el desarrollo del sector, lo que obliga a las empresas de videojuegos peruanas a brindar servicios de tercerización para subsistir.

La situación se complejiza cuando se consideran los videojuegos indies, proyectos hechos por fanáticos que buscan crear sus propias historias, jugabilidad, recursos gráficos, etc., sin poseer algún tipo de financiamiento, capital humano, y el tiempo para desarrollar un proyecto tan complicado. Debido a que no existe una formación para profesionales, los desarrolladores indies optan por especializarse en la programación de videojuegos a través de carreras como ingeniería, informática etc., dejando de lado otros aspectos esenciales para un videojuego como son el game-design y el arte, aspectos que suelen ser resueltos por el desarrollador mediante intuición o imitación de la estética de otros videojuegos.

Todo esto impide que los videojuegos indies peruanos posean una estética acorde al tema, la programación y game-design del juego, lo cual dificulta su compra/ descarga en un mercado tan competitivo como lo es el independiente; además, esto lleva el

proyecto al fracaso sin ninguna remuneración económica o social para el desarrollador indie.

2.1.1. Problema Principal

El limitado desarrollo estético en videojuegos indies peruanos debido al desconocimiento de conceptos básicos de arte y diseño gráfico

2.1.2. Problemas Secundarios

Escasas ventas generado por el limitado desarrollo estético en videojuegos indies peruanos debido al desconocimiento de conceptos básicos de arte y diseño gráfico

Escaso desarrollo de la industria especializada por el limitado desarrollo estético en videojuegos indies peruanos debido al desconocimiento de conceptos básicos de arte y diseño gráfico

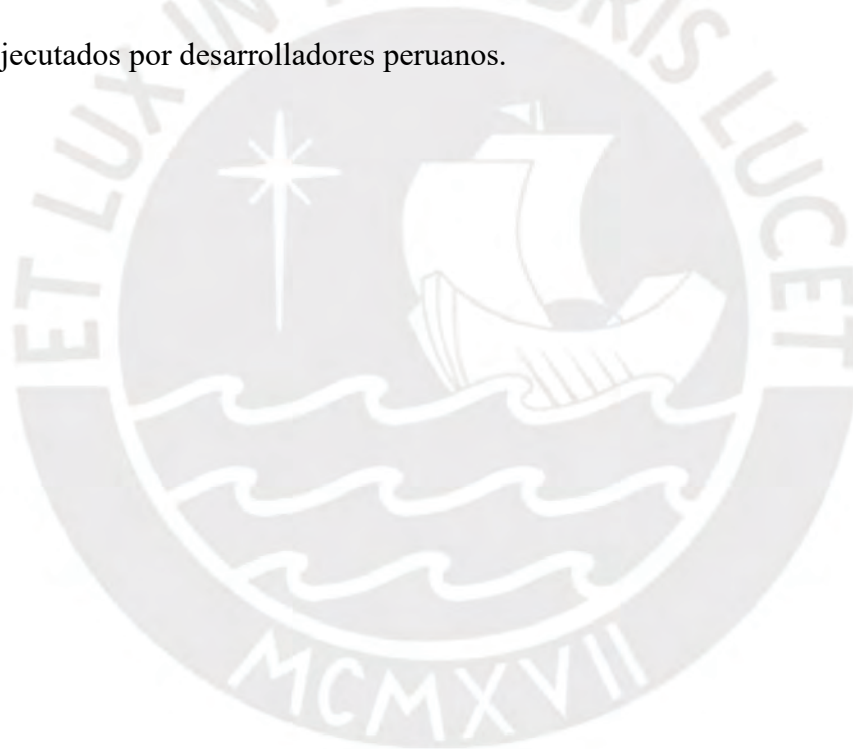
2.2. Justificación de la Investigación

La problemática es muy relevante debido a la cultura visual y comercial del siglo XXI, donde la imagen de un producto define su compra y venta. Producir un videojuego es invertir una gran cantidad de tiempo y dinero, por lo tanto, se busca generar ganancias monetarias o sociales como popularidad, fanáticos o reconocimiento al diseñador. La investigación no busca que se hagan proyectos “bonitos” con buenos gráficos como suele relacionarse a lo estético, sino, se busca que los videojuegos indies posean un impacto visual en el consumidor a través de la personalidad que desprende su apartado artístico (Nivel Oculto, 2018). Por consiguiente, cuando el desarrollador conozca sobre las técnicas de arte y diseño, él podrá utilizarlo durante la elaboración del apartado artístico y publicar el producto en alguna tienda virtual como *Steam* o *Itch.io*, plataformas que permiten colocar un video o imágenes con el *gameplay* del videojuego con la finalidad de captar la atención del consumidor de juegos.

2.3.Pregunta de Investigación e Hipótesis

El proyecto quiere responder la pregunta: ¿Cómo el diseño de videos de casuística sobre conceptos de arte y diseño contribuye a la mejora en la estética de los videojuegos indies ejecutados por desarrolladores peruanos?

La propuesta no está enfocada en enseñar a crear videojuegos artísticos, sino en ofrecer conceptos como teoría del color, anatomía, composición, etc. Y brindar el análisis de dichos conceptos en videojuegos populares para que el desarrollador indie lo tome en cuenta. Es así como se formula la hipótesis: El diseño de videos casuísticos sobre conceptos de arte y diseño contribuirá a la mejora en la estética de los videojuegos indies ejecutados por desarrolladores peruanos.



3. CAPÍTULO II

3.1.La Industria de Videojuegos Peruana

En el Perú, el sector de videojuegos representa una oportunidad para fomentar la innovación, desarrollo tecnológico, y el crecimiento económico a través de su rentabilidad e impactos indirectos, como la generación de empleos y aportación a la economía nacional. Sin embargo, el sector no ha sido apoyado de una manera conjunta desde el Estado, aunque sí de manera puntual desde algunos actores públicos como ministerios mediante instituciones como *Promperú* o eventos promocionados como el *Lima Game Jam* (Laos & Wong,2020). Por otro lado, los actores privados comparten la misma situación que los públicos, siendo lo más destacable la creación de la carrera técnica de diseño de videojuego en institutos.

Tabla 1.

Mapa de actores de la industria peruana de videojuegos

Actores Públicos	Actores Privados
Ministerio de Cultura (DGIA y DAFO)	Empresas proveedoras de servicios
Ministerio de Producción (Produce)	Empresas que producen Videojuegos (empresas enfocadas en las ofertas de servicios, empresas dedicadas a la creación de videojuegos y empresas que realizan ambas actividades)
Ministerio de Comercio Exterior (PromPerú)	Universidades e Institutos
	Aceleradoras y Bootcamps
	Asociaciones (IGDA Perú, CVA Perú, APDEVA, APDEV)

Nota. Tabla explicativa de la distribución de roles en la producción y post- producción de un juego (Laos & Wong, 2020).

Respecto a la producción, la industria peruana posee el mismo modelo de creación que otros países iguales o más desarrollados del sector, por lo que no se encuentra en desventaja respecto a organización, pero si en la capacitación de los actores involucrados y creación de políticas especificadas para el ámbito.

Tabla 2.

Cadena de valor de la industria de videojuegos

Desarrollador	Editor	Canal de distribución	Consumidor
Responsable de la creación del juego	Responsable del marketing y otras actividades no ligadas al desarrollo. En algunos, casos financia el proyecto	Medio por el cual se pone a disposición del usuario final.	Suele jugar en distintas plataformas
Suele retener los derechos del juego		Puede haber más de un canal dependiendo de la plataforma	Difieren en el tiempo invertido, jugadores casuales y jugadores duros (hardcore),

Nota. Tabla explicativa de la distribución de roles en la producción y post-producción de un juego (Laos & Wong, 2020).

Por otro lado, existen dos modelos de negocio en la industria: el desarrollo de juegos propios y el desarrollo para terceros, a través del *work of hire*, siendo este último el modelo más utilizado en el país (Laos & Wong, 2020). Debido a ello, existen una mayor cantidad de empresas de tercerización que a su vez se dedican a otros negocios como la creación de páginas web y aplicaciones móviles debido a la poca rentabilidad de dedicarse a la producción de juegos; sin embargo, esta acción es contraproducente ya que estas actividades adicionales actúan como servicios periféricos y al denominarse como empresas de producción de juegos de video, medios digitales o de aplicaciones, es más difícil catalogarlas y categorizarlas como empresas de dicho sector y por ende, se desconocen los proyectos y actividades de dichos negocios en su respectivo mercado (Marisca, 2014).

Dentro de una empresa de videojuegos, el capital humano está relacionado a tres roles principales: el diseñador del juego (*game designer*), el desarrollador (programador) y el artista; asimismo, los roles secundarios son: productor, compositor, diseñador de sonido, el ejecutivo de negocios, etc. (Laos & Wong, 2020). Sin embargo, las compañías de videojuegos locales suelen enfocarse exclusivamente en la captación de programadores, e incluso la mayoría de ellas están lideradas por ellos, evitando que las otras áreas necesarias para la creación de un juego no se desarrollen en su máximo potencial, como el arte y el diseño de juegos (Laos & Wong, 2020).

Con todo lo presentado anteriormente, ¿Por qué la industria de videojuegos nacional no ha progresado correctamente pese a las iniciativas de actores públicos y privados? La responsabilidad recae en la educación universitaria y el Estado (Ubilus en Kukurelo, 2020). En primer lugar, la heterogeneidad de compañías en el mercado local. Muchas de las que desarrollan videojuegos no lo hacen de manera exclusiva o como actividad principal, sino que también producen aplicaciones móviles, páginas web y otros servicios de tecnología (Laos & Wong, 2020). En segundo lugar, los juegos creados en el Perú tardan en ser culminados por la ausencia de patrocinio para cumplir con los alineamientos necesarios (Kukurelo, 2020). En tercer lugar, no existe un marco legal, ni políticas que promuevan el crecimiento de la industria y tampoco que la regule, colocando al país en una situación desfavorable a comparación de los países que sí las tienen (Ubillús, 2016, p.139). Por último, las producciones artísticas suelen subsistir por los trabajos que realizan y su remuneración no estable, por ello, la producción de este medio no es viable (Wong en Kukurelo, 2020).

En conclusión, a nivel industrial, los videojuegos peruanos tienen muchas dificultades, pese a que se está incrementando el apoyo al sector por diversas empresas y entidades comparado a años anteriores, mientras se mantenga la tercerización como el principal

eje de ingresos de las negocios del rubro y no exista financiamiento ni políticas que apoyen la producción nacional, la producción de juegos de video no alcanzará a crecer como es debido y uno de los principales perjudicados serán los desarrolladores indies peruanos, quienes, en su mayoría desconocen el sector porque no la consideran consolidada y solo identifican a Tunche, como único producto de la industria peruana frente al mercado internacional. En consecuencia, el desconocimiento de la industria lleva a los desarrolladores de videojuegos a ser independientes para poder producir videojuegos y buscar otras opciones donde desempeñarse y aprender.

3.1.1. Videojuegos Indies Peruanos

Los videojuegos indies o independientes no son un género, sino juegos creados por una persona o pequeños grupos que no poseen apoyo financiero de distribuidores, es decir, no tienen un cuerpo técnico detrás del proyecto y están enfocados en la mercantilización digital (Indies con Lara, 2019). Asimismo, se caracterizan por la libertad y el amplio margen en sus contenidos y la construcción de experiencias, derrochando expresividad mientras se rigen por los estándares del mercado (Alayza G. & Alayza M. 2020). Este tipo de juegos de video son arriesgados y son creados por amantes del medio interactivo, que buscan contar sus propias historias y aventuras con otros jugadores, siendo comúnmente conocidos por su innovación tanto en creatividad como experimentación artística, ya que sus creadores no poseen limitaciones por parte de sus financistas por lo que tienen libertad total sobre su proyecto (Indies con Lara, 2019). Además, proponen diferentes conceptos, aspectos gráficos, sistematizaciones y novedades para acentuar su propio estilo visual (García, 2018). Teniendo como referentes aquellos que ofrecen nuevos conceptos o apartados visuales atractivos nunca vistos como *Minecraft*, *Cuphead*, *Limbo*, *Undertale*, *Papers Please*, entre otros mucho más, que demuestran la amplitud visual de las producciones indie, con un valor

diferencial a través del arte y un modo de juego inmersivo a través de la interactividad (Soto, 2020). Esto quiere decir que un videojuego independiente tiene, inherentemente, la obligación de ser visualmente atractivo e inmersivo, por ello, se requiere que el desarrollador indie tenga, desde sus bases, una noción artística de la estética del videojuego y el vínculo con la jugabilidad, música, narrativa, entre otros.

Como ejemplo está *Cuphead*, videojuego indie de estilo *run and gun* desarrollado por los hermanos Chad y Jared Moldenhauer, se puede afirmar que el éxito del proyecto recae en su estilo visual inspirado en los dibujos clásicos de los años 30, especialmente en los dibujos de Fleischer Studios (Cejas, 2017). En su momento, no existían otros videojuegos con dicha estética, *Cuphead* se volvió muy popular y querido en la comunidad porque supo cómo incluir su propuesta gráfica en su jugabilidad, diseño de personajes, escenarios, HUD, interfaz, música y narrativa, ofreciendo una experiencia nueva y desafiante.

Figura 1

Menú del juego “Cuphead”

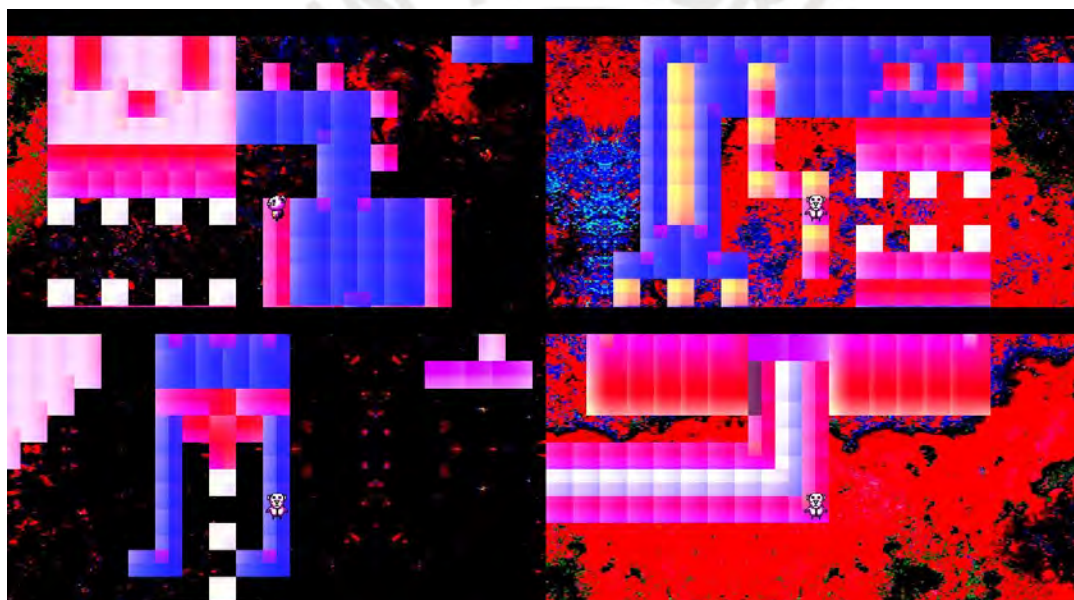


Nota. Captura de Pantalla del Videojuego “Cuphead”. 2021

Por otro lado, está *Scummy* un videojuego indie de estilo *RPG* realizado por un desarrollador indie peruano que propone, similar a *Cuphead*, una estética visual surrealista utilizando *pixel art*, dibujo tradicional, collage, etc. Si bien, el objetivo de la gráfica del juego va acorde con su narrativa sobre mostrar un mundo onírico para juguetes, *Scummy* tiene por momentos problemas para distinguir los elementos jugables de los que no, ya que no existe una característica visual que diferencie pisos de paredes, dificultando el recorrido del jugador en el mapa.

Figura 2

Gameplay del videojuego “Scummy”



Nota. Collage con capturas de pantalla del videojuego “Scummy”. 2021

Otro caso, es *Abancay Game*, videojuego *RPG* donde se experimentan las aventuras del protagonista por la provincia de Apurímac utilizando como personajes jugables a los amigos y familiares del creador. El proyecto es muy interesante y creativo, utiliza un estilo de collage mezclando fotografías, texturas *pixel art*, personajes 2D, etc., es notorio el tiempo y la dedicación durante la programación de cada mecánica, ataque e interacción; no obstante, existe un problema debido a la sobresaturación de elementos que causa mucho ruido visual incluyendo el HUD, y los cuadros de texto que guían la

historia. Asimismo, similar a *Scummy*, por momentos es difícil discernir elementos del mapa, en este caso por el uso de elementos en 3D y 2D al mismo tiempo, ocasionando confusión en el jugador.

Figura 3

Gameplay del videojuego “Abancay Game”



Nota. Captura de pantalla del videojuego “Abancay Game”. 2021

3.1.2. Los desarrolladores indies

Para conocer al desarrollador de videojuegos peruano, se participó en una charla, donde se realizó una encuesta y cinco entrevistas. En primer lugar, en la charla “Indie Games: Historias de un desarrollador” (IEEE Consumer Technology Society PUCP, 2021), se entrevistaron a Dick Abanto, Alejandro Marticorena, Luis Wong, Pitu Kong y el estudio indie *Kaypacha Studios*. Dentro de las entrevista y charlas se rescataron los siguientes datos:

Ser Autodidacta. Los desarrolladores aprendieron mediante Internet a través de guías y tutoriales mientras estudiaban carreras ajenas al sector.

Prácticas. La mejor forma de aprender es elaborando videojuegos. Se recomienda al nuevo desarrollador ejercer su profesión fuera del país en empresas ya establecidas.

Trabajo en Equipo. Debido a la complejidad de producción de un juego, se recomienda encontrar personas con gustos a fines a los tuyos para evitar un proceso laborioso, estresantes y costoso.

No estudiar una carrera de videojuegos. En el país vivir del sector no es rentable, por ende, es preferible estudiar otras carreras y ver su pasión como una afición o práctica, pero no como un trabajo.

Jugar videojuegos. Es importante estar a la vanguardia con los proyectos que se publican anualmente para conocer el funcionamiento del sector, identificar tendencias, estudiar mecánicas, jugabilidad y estilos visuales nuevos.

Manejo eficaz del tiempo. Debido a que se dedican a otras actividades, los desarrolladores deben saber cómo administrar bien su tiempo y el de su equipo, este es el motivo por el cual muchos suelen trabajar solos para no comprometer el trabajo de alguien más e ir a su propio ritmo y disciplina.

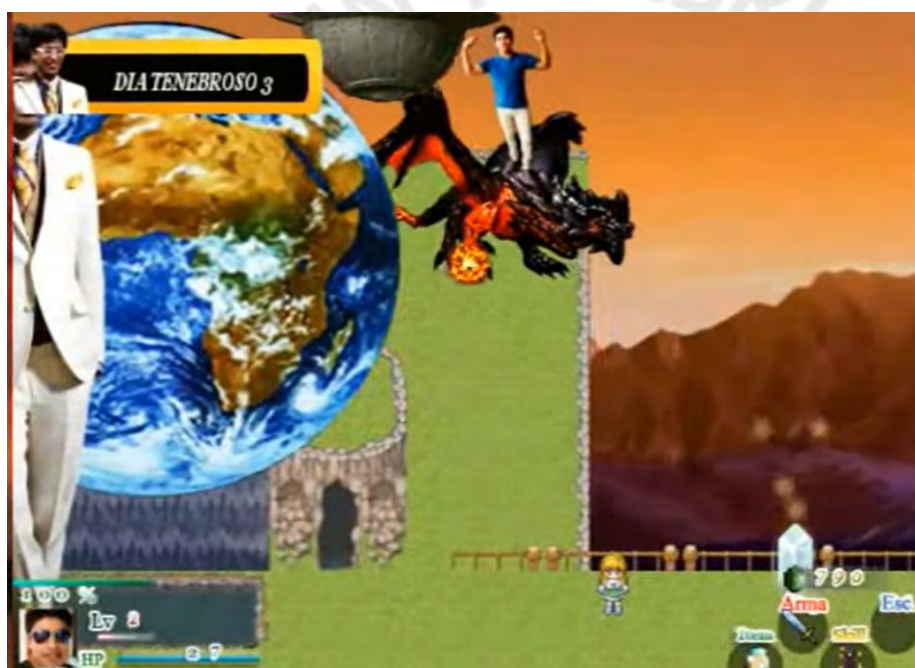
Importancia de estudiar marketing digital. Similar al caso de las artes gráficas, los desarrolladores desean saber más del tema, ya que consideran la materia como una herramienta para dar a conocer sus proyectos en el contexto digital de nuestra era.

La gran mayoría de desarrolladores peruanos se inspiran de sus videojuegos favoritos al momento de crear mecánicas y gráficos; sin embargo, la producción independiente, a pesar de popularidad y percepción como oportunidad de desempeño profesional en el sector, no muestra la existencia de métodos de desarrollo compartidos y evita parte de la implementación gráfica, haciendo que este inconveniente escale su dificultad a niveles desmedidos para un desarrollador novato con conocimientos en un ámbito específico; por ejemplo, para un programador realizar la producción de diseño y arte,

es un proceso complejo y extenso porque usa herramientas fuera de su campo (Galeano, 2021). Por ello, en ocasiones, el desarrollador indie, debido a la falta de tiempo, opta por utilizar texturas, personajes y elementos gratuitos ofrecidos por artistas de videojuegos en la web. Dicha acción obliga al desarrollador a hacer una mezcla diferente de estilos, sin ser su intención, generando mucho ruido y falta de cohesión entre personajes, escenarios y elementos del HUD, menú, etc; problema que puede sobresaturar al jugador, como sucede en el juego de *Abancay Game*.

Figura 4

Gameplay del videojuego “Abancay Game”



Nota. Captura de pantalla del videojuego “Abancay Game”. 2021

El desarrollador independiente peruano busca aprender a través de videotutoriales en YouTube sobre el uso de softwares, Unity, Adobe Photoshop, etc. y programación para videojuegos. Cabe destacar que, según las entrevistas, los desarrolladores indies suelen estudiar o ejercer carreras relacionadas al aspecto de la programación debido a la percepción negativa hacia las carreras técnicas como el desarrollo de videojuegos causada por estereotipos percibidos por los padres que optan por costumbre, creencia

o tradición a educar a sus hijos en carreras rentables como Medicina, Ingeniería, Derecho, etc. (Huerta, 2017). Por ende, consideran no haber tenido una formación artística ni de diseño, debido a la falta de interés o simplemente veían que las carreras creativas no generan ingresos económicos fijos, por lo que optaron por carreras consideradas seguras como Ingeniería e informática; por consiguiente, prefieren ver el desarrollo de juegos como una afición en lugar de una profesión. Finalmente, los desarrolladores indies desconocen la existencia de una industria de videojuegos, inclusive ignoran la existencia de las organizaciones que ayudan a promover el sector y solo reconocen a Tunché como videojuego peruano. La situación empeora cuando se considera a los desarrolladores indies fuera de Lima, que no pueden asistir a eventos sobre videojuegos porque se desarrollan solo en la capital.

3.2.Arte y Diseño para Videojuegos en Perú

El arte para videojuegos es considerado como la capacidad que tienen los diseñadores o artistas para transformar las ideas escritas en papel en una imagen que transmita emociones a los jugadores (Bueno, 2018). Los juegos de video tienen una variedad de características visuales que incluyen aspectos gráficos de la interacción del usuario como el color, la línea, la forma y la textura (Soto, 2020). Dependiendo del tipo y la ambición del desarrollador, los aspectos gráficos pueden ser más trabajados que otros videojuegos, no obstante, ello no garantiza que sea un proyecto rentable y consistente. Del mismo modo, es relevante considerar la gran variedad de estilos acatando el género y al público que vaya dirigido el proyecto (Bueno, 2018). Además, el medio interactivo indie compite constantemente contra las superproducciones de la industria superando muchas veces a esta en calidad, gracias a ideas imaginativas, bellas e innovadoras con propuestas donde en ocasiones destaca la originalidad del planteamiento o el apartado visual (Aparicio, 2015).

Actualmente se le exige variedad de conocimientos no solo de modelado 3D sino también conocimientos en teoría de color, dibujo, iluminación, arte conceptual, renderización, etc. al artista de juegos para poder desenvolverse adecuadamente en cada etapa de la producción (ESAT Valencia, 2013). Sin embargo, en el Perú, no existen centros educativos enfocados en generar artistas para videojuegos, es el propio desarrollador indie que trabaja el arte y diseño de su juego, optando por capacitarse a través Internet; no obstante, la falta de noción sobre ambos temas hace que aprenda sobre manejo de softwares como Adobe Photoshop en lugar de los fundamentos básicos que permiten desarrollar la gráfica del juego. Todo esto generará un problema cuando el videojuego sea publicado ya que el comprador ignorará los proyectos sin apartados gráficos interesantes para él porque sabe que los videojuegos indies son conocidos por proponer nuevas creaciones gráficas interesantes (Soto, 2021). Por lo general, la producción indie de otros países opta por influenciarse de obras pictóricas o movimientos artísticos para expresar la visión del desarrollador dentro del mundo de su juego como en el videojuego *Ico* inspirado en la obra de Giorgio de Chirico. *The Bridge* inspirado en la obra de M.C.Escher, *Thomas was Alone* inspirado en la obra de Piet Mondrian, entre otros (Boris, 2017). Empero, se puede captar el interés del consumidor mediante una estética atractiva, coherente e interesante acorde a la propuesta del desarrollador como sucede en los videojuegos *Undertale* y *Yume Nikki* con su estética *pixel art* realizado por solo una persona.

Figura 5

Comparativa entre la carátula y la pintura que inspiró al videojuego Ico.



Nota. Comparativa entre la pintura La nostalgia de lo infinito (1913) de Giorgio de Chirico (Izquierda) y la carátula europea del juego Ico de Fumito Ueda (2001). 2021

Figura 6

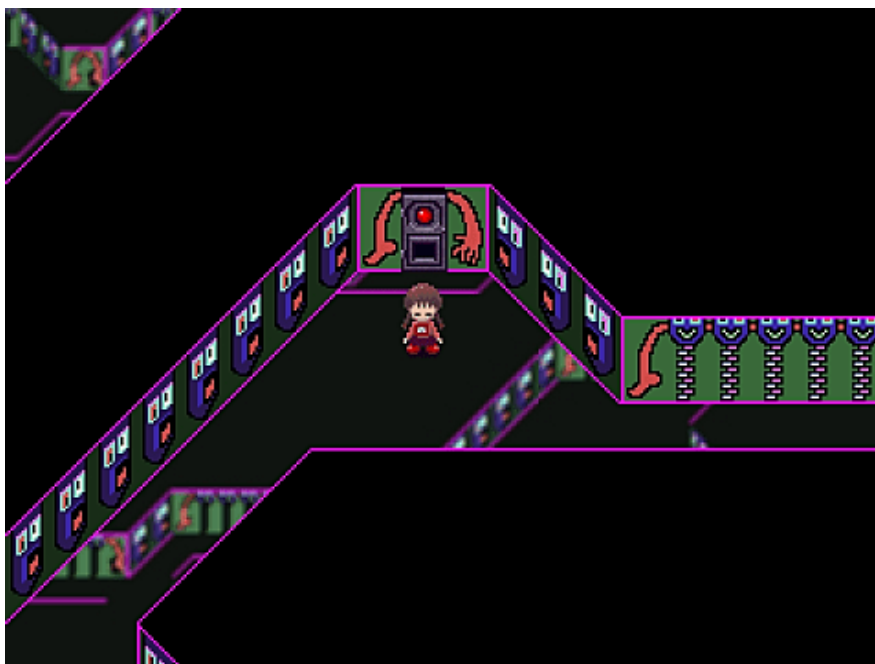
Diseño de escenarios y personajes en el videojuego indie “Undertale”



Nota. Captura de pantalla del videojuego Undertale

Figura 7

Diseño de escenarios y personaje en el videojuego indie *Yume Nikki*



Nota. Captura de pantalla del videojuego Yume Nikki

Como se puede observar, crear el arte para un videojuego no es imposible, pero sí requiere conocimientos sobre el tema de la misma manera que lo necesita la programación o narrativa; ya que, lograr un estilo visual creativo y original requiere el uso de varios elementos que potencian la expresividad narrativa como el color, que define la esencia de la temática y la claridad del videojuego; la tipografía, con un papel comunicativo e identificador de mecánicas y narrativas del juego; y los iconos, que están orientados a la interfaz (Ramón, 2018). Si bien, acorde a las entrevistas, el arte de un videojuego no es considerado por los desarrolladores indies como el aspecto más importante, pero sí es relevante al momento de garantizar la atención de los consumidores en un mercado de videojuegos indie saturado, donde lograr algo original y destacable es demasiado complicado y exigente para el desarrollador indie (Nivel Oculto, 2018).

3.2.1. La Estética en los Videojuegos

La estética en los videojuegos se refiere al estilo visual, definido como el conjunto de características visuales que representan el juego y lo hacen interesantes para las personas (Santorum, 2016). También, es un aspecto que forma parte del arte que garantiza la compra/descarga porque se encarga de la comunicación entre juego y espectador a través de lo visual ya que lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir (Zurro en Kukurelo, 2020). Por otra parte, es indudable que un videojuego puede evaluarse desde una variedad de perspectivas estéticas, un juego individual puede ser considerado una obra de arte dependiendo de sus propiedades inherentes e interactividad. Para la investigación, la estética representa todo lo que puede visualizar el espectador dentro de un juego de video, negando cualquier enfoque filosófico y analizando cada elemento que obliga al jugador a actuar o detenerse ignorando la jugabilidad y la narrativa con la simple necesidad de contemplar y sumergirse dentro del universo creado para el videojuego indie. Ejemplo: *Journey*

Figura 8

La estética visual en el videojuego indie: *Journey*

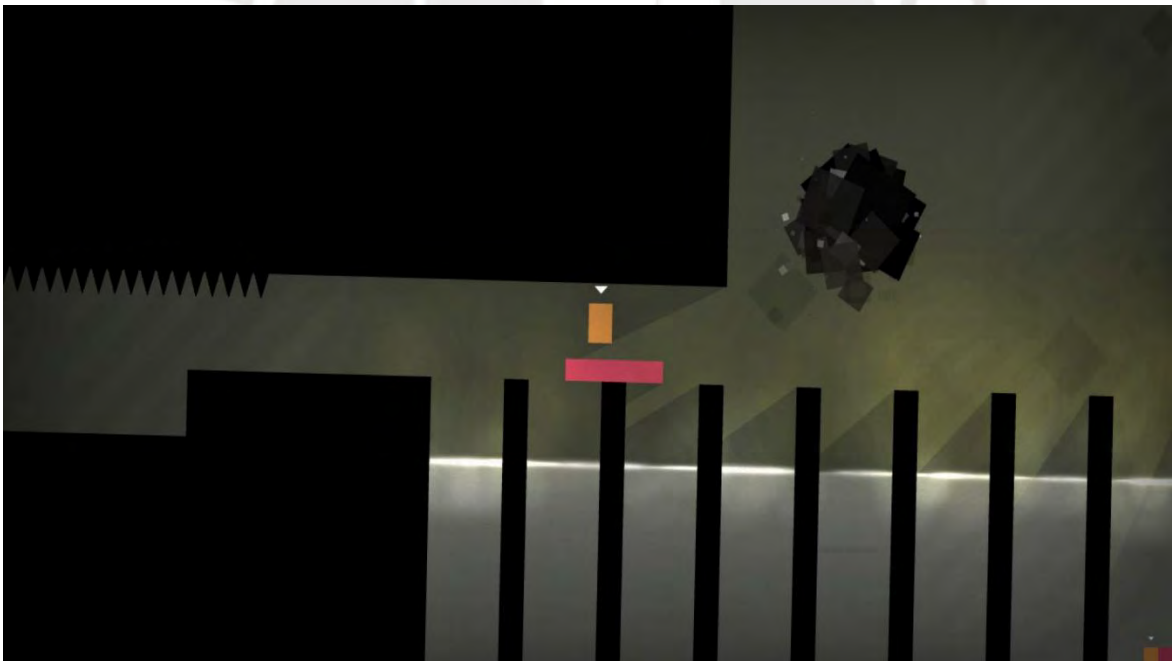


Nota. Imagen del videojuego indie *Journey*.

Cabe destacar que el minimalismo es la tendencia estética preferida por los desarrolladores indies porque es su principal característica contrastante con el hiperrealismo de los videojuegos triple A. Su propósito general en los diseños de juegos es acentuar los elementos específicos de un juego al limitar el alcance de otros elementos que los rodean (Bone, 2015). Por consiguiente, un juego completo puede ser diseñado con minimalismo como concepto núcleo, pero el minimalismo también puede ser invocado solo cuando es necesitado como en el arte, sonido, juego y narrativa, donde todos pueden ser subjetivos a las interpretaciones minimalistas (Bone, 2015). Ejemplos: *Thomas was alone*, *Mirror's edge*, *Don't Touch the Spikes*, *Two Dots*, *The Line*, entre otros.

Figura 9

La estética minimalista en el videojuego indie: *Thomas was alone*



Nota. Imagen del videojuego indie Thomas was alone.

La complejidad para crear una estética para un juego de video es mayor cuando el desarrollador tiene nulo conocimiento sobre cómo crearla. Según los desarrolladores indies entrevistados, muchos siguen sus instintos o usan referentes de Pinterest u otros videojuegos para crear el estilo visual de su proyecto, mezclando diferentes estéticas que al final generan mucho ruido visual y confusión en los jugadores como ocurrió en el siguiente proyecto.

Codead-19 es un videojuego educativo de plataformas donde un científico debe eliminar el virus del covid-19. Cabe señalar que, en los videojuegos de plataformas, cuando la funcionalidad de cada elemento gráfico en la composición del juego es limitada, es importante detallar su estructura desarrollada para expresar una comunicación de información efectiva (Soto, 2020). Por lo tanto, los aspectos gráficos como los personajes principales y la dinámica ambiental deben formar una estructura visual unificada relacionada con la mecánica y los niveles del juego (Méndez, 2014). Sin embargo, *Codead-19* tiene problemas para demostrar que el jugador se encuentra en un laboratorio, debido a la falta de elementos visuales que refieran al lugar y la dificultad para discernir las plataformas y elementos que el jugador puede utilizar de las que no.

El desarrollador entrevistado menciona que él junto a su compañero tuvieron dificultades para crear la estética del juego, ellos buscaban que *Codead-19* tuviera una estética similar a videojuegos como *Resident Evil* o *Plague Inc*, proponiendo atmósferas solitarias y peligrosas, lastimosamente, ambos desarrolladores no tienen conocimientos de arte y diseño, y optaron por aprender el uso de Adobe Photoshop para crear arte vectorial.

Figura 10

Diseño de escenario de un hospital en el juego de CoDead-19



Nota. Captura de pantalla del videojuego Codead-19.

Figura 11

Diseño de personajes y enemigos en Codead-19



Nota. Captura de pantalla del videojuego Codead-19.

3.3.Marco Teórico del Proyecto

3.3.1. Uso Didáctico del Video

Acorde a Jiménez (2019), el video educativo es un recurso didáctico utilizado por los docentes para enseñar diferentes temáticas validada a través de investigaciones y estudios que respaldan su uso en el campo académico, porque favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por consiguiente, el video educativo se caracteriza por, según Cebrián en Bravo (2020), dar permanencia a los mensajes y permitir su intercambio y conservación, permitir la reproducción instantánea de lo grabado, poseer un soporte reutilizable un número determinado de veces, permitir la ordenación de los distintos planos y secuencias en un proceso de edición apropiado para una narrativa educativa, ser un soporte de soportes por admitir el trasvase de producciones realizadas por otros procedimientos, presentar baja definición de imagen, y generar procesos de micro comunicación originales.

Comúnmente, los videos educativos son usados como adendas dentro de una clase, remarcando en sí; el papel del docente como un facilitador, un tutor que guía y orienta al alumno posibilitando la interacción social y la construcción del conocimiento en forma colaborativa —al interior de la comunidad de aprendizaje— mediante instancias de trabajo individual y grupal e interacción con materiales (Silva, 2010).

Como ejemplo existen los videos educativos del canal de Julio Profe, *youtuber* y profesor de matemáticas latinoamericano que enseña a través de esta plataforma a infinidad de personas, inclusive ha organizado, mediante la opción de “directos”, clases presenciales donde el alumno puede conectarse y participar en la clase.

Figura 12

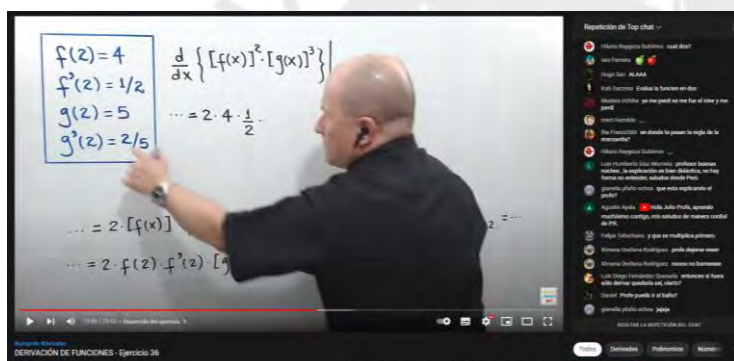
Galería de videos del canal en YouTube de *JulioProfe*



Nota. Capturas de pantalla del canal JulioProfe.2021.

Figura 13

Transmisión en vivo de una clase del canal “JulioProfe”



Nota. Capturas de pantalla de una clase en directo en el canal de “JulioProfe”.2021.

Acorde a Jiménez (2019), el video educativo se caracteriza por la capacidad expresiva que posee para transmitir un contenido educativo; en este sentido, existen la potencialidad baja, media y alta, cada forma mide la facilidad de un video para transmitir de forma efectiva una temática, considerando que un video educativo puede tener más potencialidad o menos potencialidad expresiva que otro video, dependiendo de los elementos expresivos audiovisuales que se utilicen, así como de la forma en las que son estructurados. Por consiguiente, acorde a su investigación, las características de cada potencialidad son las siguientes:

Tabla 3.
Características de la potencialidad en videos educativos.

Potencialidad	Características
Baja potencialidad	<ul style="list-style-type: none"> - Baja estructuración - Baja calidad - Baja producción - Funciona como acompañante del docente
Media potencialidad	<ul style="list-style-type: none"> - Sucesión de imágenes y sonidos - Carencia de elementos sintácticos - Requiere la mediación del docente y uso de materiales didácticos que clarifiquen y refuercen los contenidos
Alta potencialidad	<ul style="list-style-type: none"> - Transfieren los contenidos y objetivos en su totalidad - Contenidos fáciles de comprender y recordar - Intervención del docente no es siempre necesaria - Narrativa de fácil comprensión - Hecho desde un punto de vista académico por la intervención de docentes

Nota. Jiménez (2019).

Los videos educativos, según Cebrián en Bravo (2000), son denominados también videogramas y se dividen en: curriculares, de divulgación cultural, de carácter científico-técnico y videos para la educación. Por otro lado, Cebrián en Bravo (2000) menciona que existen cinco tipos de videogramas conocidos como instructivo, enfocado en la cantidad de información que el alumno debe dominar y retener, de conocimiento, especializado en la información complementaria del contenido curricular, motivador, videograma para captar la atención mediante la emotividad, modalizador, basado en la imitación donde el alumno adopta y simpatiza con el lugar del espectador, y lúdico o expresivo, herramienta de medio de expresión y conocimiento al necesitar un guion.

Es relevante que el video educativo, además de contener características pedagógicas, deba poseer imágenes en movimiento, colores, música, sonido e incluso textos porque estos elementos inciden de alguna manera en la motivación de los estudiantes (Jiménez, 2019).

3.3.2. Aprendizaje por Análisis de Casos

Acorde a la definición de la Real Academia Española (2022), la casuística desde el punto de vista no ético es considerado como el conjunto de casos o la consideración de los diversos casos particulares que se pueden prever en determinada materia.

En la plataforma de Youtube se pueden encontrar videos de todo tipo, incluyendo videos de casos con fines educativos de muchos temas como el cine, filosofía, biología, matemáticas, idiomas, videojuegos, etc. como Peter Carter, Esquizofrenia Natural, Lessons from the Screenplay, Game Maker's Toolkit, etc. siendo el contenido de carácter informativo, análisis, tutoriales, entretenimiento, etc.

3.3.2.1. APB Aprendizaje basado en Problemas

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es un método de enseñanza que se enfoca en que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades y actitudes a partir de situaciones de la vida real, con el fin de capacitarlos para analizar y resolver situaciones similares a las que tendrá durante su vida profesional (Bernabeu & Cónsul, s.f). De esta manera se consigue que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico y un mejor manejo de sus emociones.

Tradicionalmente, los métodos de enseñanza priorizan la exposición de información, empero, el método ABP primero presenta el problema y luego se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se vuelve al problema (Bernabeu & Cónsul, s.f).

Figura 14

Contenido del canal “Lessons from the Screenplay” en Youtube.



Nota. Captura de pantalla del canal *Lessons from the Screenplay*. 2022

En el ámbito de los videojuegos, existen diversidad de canales donde se exponen diversos temas sobre videojuegos enfocados a analizar los videojuegos, su historia, jugabilidad, arte, entre otros. Como referentes se tiene el canal *Plano de Juego* del youtuber y desarrollador de videojuegos conocido como *Champ*, donde utiliza videojuegos para exponer sus problemas, logros y aporte a la industria.

Figura 15

Contenido del canal Plano de Juego en Youtube.



Nota. Captura de pantalla del canal *Plano de Juego*.

Si bien, no todos los videos comparten la misma estructura, gran parte de los videos suelen comenzar con una introducción al tema a tratar, siguiendo de una descripción del juego para luego enfocar gran parte del contenido en su respectivo análisis.

3.3.3. Producción de Videos para YouTube

Actualmente, las personas prefieren el vídeo digital a la televisión tradicional y YouTube es su canal de contenido audiovisual favorito (Heltai en Bernal & Carvajal, 2020). Existe una gran variedad de tipos de videos en YouTube, empero todos poseen una estructura igual, en el caso de videos educativos. Según la página 3Naves, las etapas son las siguientes: Elección del tema, creación del guion, selección de materiales, edición, revisión, subida a YouTube y promoción. Sin embargo, el guion es la parte fundamental del video educativo ya que en ella reside toda la información que se expondrá de la manera más clara y simple posible.

3.3.4. Guion

El guion de video es un documento que se utiliza para la realización de un contenido audiovisual, también se puede decir que funge como una guía en la que aparece descrito todo lo que después saldrá en la pantalla con aspectos narrativos y técnicos, y se divide en guion literario y guion técnico (Itunes U-UV, 2012).

El desarrollo de un guion permite organizar las ideas, determinar el flujo del video, formar ideas visuales concretas para conceptos abstractos, y crear consistencia (Burke en Fabara, Poveda, Moncayo, Soria e Hinojosa, 2017). En este caso, el guion permitirá al video organizarse en secciones para distribuir los recursos disponibles en cada uno de ellos, con el fin de garantizar una comunicación clara y eficaz del mensaje. Acorde GCFAprendeLibre (2019), los pasos a seguir para elaborar un guion de video son definición de la idea en una sola palabra, definir si será un video explicativo, narrativo, didáctico o testimonial, selección de palabras correctas, escribir una idea por oración evitando extenderse y ser preciso, resaltar las ideas importantes utilizando silencios o pausas, leer el guion en voz alta y encontrar errores, y, finalmente, definir cómo cerrará el video junto a un llamado a la acción.

3.3.5. Diseño de Personajes

Las metodologías de desarrollos de personajes no han requerido de protocolos muy estrictos para generar materiales de entrada para el desarrollo de proyectos, y no se pide un “sistema” específico de construcción al diseñador o artista conceptual (Guzmán, 2016). Dicho esto, el diseño de personajes empieza desde el desarrollo de un *brief*, donde se detallará todos los datos que conforman al personaje.

Según Guzmán (2016), las categorías de construcción para un personaje son la representación formal del personaje, donde se presentan los aspectos visuales y “físicos” del personaje representado en su vestimenta, accesorios, arquetipos, fenotipos, características raciales, etc; a representación interna donde se presentan sus actitudes, comportamiento, creencias, emociones, etc., y la representación contextual donde se ven las características que influyen de su entorno hacia él en su aspecto emocional.

Cuando todos estos detalles estén definidos se procede a establecer el estilo artístico ideal que refleje todas las cualidades del personaje (Guzmán, 2016). Para facilitar el proceso se realiza un *moodboard* donde se reúnen diversos referentes que permitirán al diseñador crear bocetos. Durante esta etapa también se realiza el proceso de *acting* donde se explyea de forma gráfica la representación interna del personaje. Una vez seleccionado el mejor diseño resultante del anterior proceso, se detalla al personaje hasta dejar el diseño terminado y listo para su presentación. Como ejemplo se tiene el desarrollo de creación de *Fiddlesticks* del videojuego *League of Legends* y del personaje *Cuphead* del juego del mismo nombre.

Figura 16

Concept Art del personaje Fiddlesticks de League of Legends.



Nota. Arte oficial del videojuego League of Legends realizado por el artista KindleJack.

Figura 17

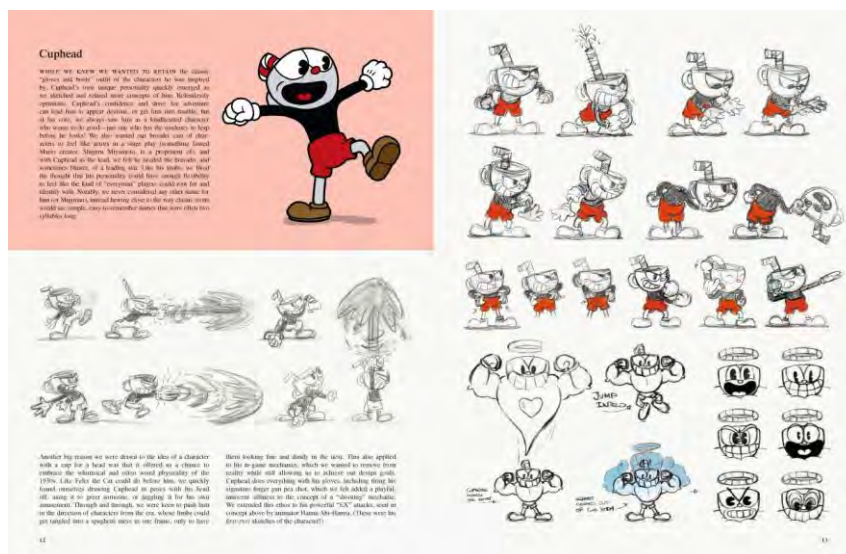
Diseño final del personaje Fiddlesticks de League of Legends.



Nota. Arte oficial del videojuego League of Legends realizado por el artista KindleJack.

Figura 18

Concept Art del personaje Cuphead.



Nota. Gráfica extraída del artbook oficial del videojuego Cuphead.

3.4.Estado del Arte

Para este apartado se tuvieron en cuenta dos investigaciones y a un desarrollador indie de videojuegos español conocido como Álvaro Majo. En primer lugar, se encuentra “Caótico Lugar “Diseñando y desarrollando un videojuego indie” de Hernán Santiago Galeano Martínez, es una tesis elaborada en la Universidad Santo Tomás en Colombia, cuya investigación propone la creación de un videojuego a través del uso didáctico del diseño gráfico en la creación del videojuego *Caótico Lugar*. Por consiguiente, la tesis comparte similitudes con la presente investigación en la búsqueda de mostrar la relevancia del diseño gráfico en la producción de videojuegos, específicamente en los apartados del arte y el *game design*.

Galeano decidió elaborar cada aspecto del juego y registrarlos para evidenciar cómo el diseño gráfico fue incluido y en qué situaciones fue empleado, utilizando imágenes para mostrar su proceso creativo de una forma didáctica y entretenida para el lector.

Figura 19

Logo del proyecto Caótico Lugar



Nota. Versiones del logo en negro, alto contraste y final del videojuego Caótico Lugar. 2020. Galeano

Figura 20

Dirección de arte

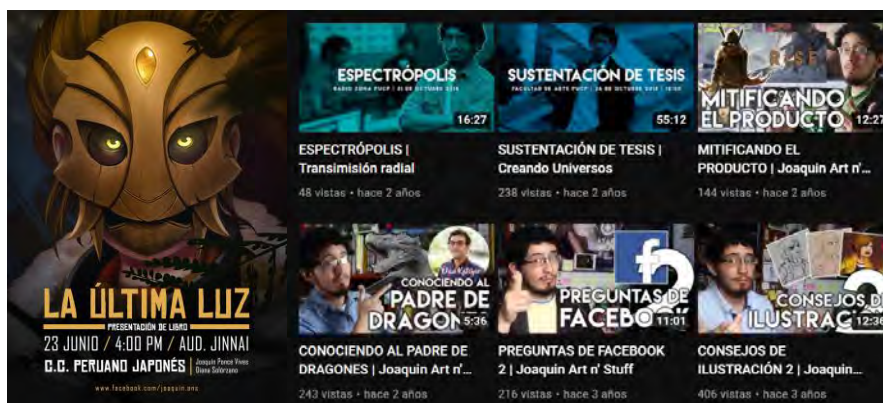


Nota. El primer GDD del videojuego 2D enfocado en el arte en lugar de la jugabilidad del videojuego Caótico Lugar. 2020. Galeano

En segundo lugar, se encuentra la tesis *Creando universos: proceso para la realización de Concept Art para videojuegos de tipo platformer en el Perú* elaborada por Joaquín Ponce Vives, egresado de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú. La investigación propone la elaboración del concept art del videojuego del autor *La Última Luz* como una guía para personas entre 18-25 años interesados en ser concept artists, un artbook recopilatorio de todas las ilustraciones del proyecto y una serie de videos titulada *Start Now*, donde se explicarán los pasos de la guía desarrollada utilizando el proyecto de “La Última Luz” como referente.

Figura 21

La Última Luz y el canal de Youtube Joaquin Art and stuff



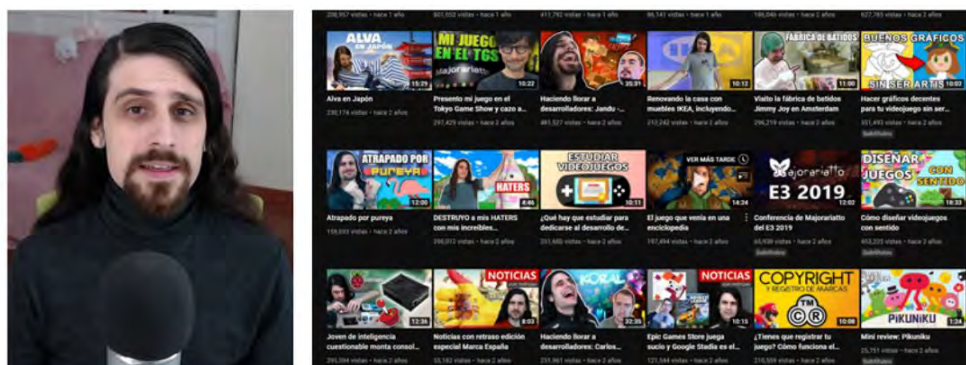
Nota. Portada de la Exposición del proyecto de la Última Luz y la serie de videos Start Now. 2021

Finalmente, dentro de la plataforma de Youtube se encontraron dos proyectos muy interesantes organizados por desarrolladores de videojuegos.

El primero es Álvaro Majo, diseñador de videojuegos indie español, quien cuenta con un canal con contenido relacionado a la elaboración, crítica y prueba de videojuegos. Lo más resaltante de su contenido es el conocimiento que posee sobre los videojuegos indies y demuestra su gran dominio sobre el tema en cuestión. Inclusive Álvaro Majo motiva a la creación de videojuegos mediante concursos conocidos como *Game Jams* organizado por él, cuyos premios son el acceso a los videojuegos hechos por Álvaro y dinero que será empleado para una causa benéfica.

Figura 22

Álvaro Majo y su galería de videos en su canal en YouTube



Nota. Álvaro Majo trata una diversidad de temas, pero todo relacionado a lo indie. 2021

Otro caso de desarrollador indie es Adderly Cespedes, cuyo canal de Youtube se enfoca en ayudar a los desarrolladores mediante videotutoriales, video reacción, opiniones a productos/software, guías y recomendaciones desde su punto de vista como desarrollador de videojuegos. Además, Adderly Cespedes trabajó como desarrollador en una empresa y comparte en sus vídeos conocimientos de cómo funcionan las desarrolladoras.

Figura 23

Video de Adderly Cespedes



Nota. Adderly Cespedes trabaja con diversos softwares y equipos en su contenido. 2021

4. CAPÍTULO III

4.1 Metodología Teórica

Se investigó temas afines con los videojuegos, sobre el funcionamiento de la industria peruana, los videojuegos indies, la producción, la micro financiación, el arte para videojuegos y el *game design*.

Para conocer sobre el sector se utilizó la publicación *Cómo pasar al siguiente nivel: Desafíos y oportunidades de la industria de videojuegos en el Perú*, este informe financiado por el Ministerio de Cultura y el Banco Interamericano de Desarrollo da un panorama sobre cómo funciona el sector de los videojuegos en el país, actores, su funcionamiento, entre otros.

Para conocer sobre los videojuegos peruanos y estilos visuales, se consultó la tesis *El estilo visual utilizando en videojuegos indie modernos y su efecto en el jugador peruano. Caso de Studio Summon Hat y Tunche*, esta investigación permitió conocer sobre el estilo visual, su funcionamiento e impacto, reforzar el panorama sobre la industria, métodos de financiación y conocer más sobre la producción nacional.

La tesis *Caótico Lugar: Diseñando y Desarrollando un Videojuego Indie* de Hernan Galeano brinda un estudio de caso propio donde se observa la relevancia del diseño gráfico al elaborar un juego de video.

Por último, al querer conocer más sobre la producción indie se encontró en canal en YouTube llamado *AlvaroMajo*, un desarrollador independiente cuyo contenido se enfoca en este tipo de juegos y se encarga de enseñar a los novatos sobre este complicado mundo.

4.1.1. Descripción de los Actores

Los actores presentes en el ecosistema de la investigación parten desde entidades estatales, empresas desarrolladoras de videojuegos, institutos y universidades, los desarrolladores indies y los *gamers* o consumidores.

En primer lugar, son las entidades estatales quienes se encargan de influir mediante medidas de diversos ámbitos y variedad de actividades dentro de la industria de videojuegos. Por ende, acorde a Laos & Wong (2020), las tres principales entidades estatales son: el Ministerio de Cultura, a través de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes por el carácter cultura y creativo del sector de juegos, el Ministerio de Producción, a través de PRODUCE e Innóvate Perú, que se encargan de garantizar la competencia e innovación del sector respectivamente, finalmente, Ministerio de Comercio Exterior y Turismo a través de Promperú, uno de los principales actores públicos debido a su función de apoyar las actividades de las entidades del sector público y privado que tengan la potencialidad de reportar un retorno promocional de las exportaciones.

En segundo lugar, se encuentran las empresas de videojuegos peruanas tales como *Bantang Games* y *Leap Game Studios*. Las desarrolladoras son las encargadas de la contratación del capital humano, básicamente son quienes ofrecen el trabajo a programadores, artistas, músicos, escritores, entre otros.

En tercer lugar, las universidades e institutos son los centros formativos de los desarrolladores de videojuegos, dentro de ellas se capacita al futuro trabajador en cada aspecto esencial de la creación de videojuegos para una empresa. Se ofrece dentro de ellas el diseño de videojuegos como una carrera técnica.

En cuarto lugar, los desarrolladores indies peruanos son fanáticos de los videojuegos y desean contar y mostrar sus propias historias a la comunidad. Muchos de ellos optan

por el anonimato, de hecho, es una tarea complicada encontrarlos, ya que no se sienten identificados con la idea de promocionar la cultura peruana en sus proyectos como lo busca la industria, por el contrario, ellos desean proponer mundos e historias nuevas como ocurre normalmente con otros videojuegos extranjeros; eso no quiere decir que el desarrollador indie peruano no se encuentre motivado en hacer crecer el sector de los videojuegos en su país.

Por lo general, tienen una profesión que les ayuda a sostenerse económicamente, debido a que consideran imposible vivir del desarrollo de juegos en el Perú, y se encuentran más capacitados en la programación y diseño de juego (jugabilidad).

Finalmente, los *gamers* son los consumidores de videojuegos, quienes tienen la última decisión al comprar un producto. Si bien el *gamer* peruano consume videojuegos populares, siempre da una oportunidad a apoyar a la industria como en el caso de Tunche, no obstante, debe conocer el producto antes de su lanzamiento y para ello es importante la publicidad. Antes de realizar una compra, el *gamer* acude a reseñas en *YouTube* para conocer más sobre el videojuego que desea comprar, tras ello muchas veces decide su compra. Sin embargo, muchas veces al visitar una tienda virtual o física, sigue existiendo una influencia de lo visual en el comprador ya sea a través de una portada o un tráiler exponiendo lo mejor del juego.

4.1.2. Descripción del Campo

Debido al ámbito donde se maneja la investigación, el campo seleccionado es el ancho mundo de la web, específicamente entre ellas las tiendas virtuales, páginas de micro financiación y grupos en redes sociales como Facebook o Discord.

Las tiendas virtuales más relevantes son *Steam* e *Itch.io*, siendo la última, una página enfocada exclusivamente a la producción indie. Estos lugares reúnen una gran cantidad de videojuegos que son publicados diariamente por lo que existe una competencia muy

fuerte entre proyectos por captar compradores. Cada tienda contiene una sección donde le permite al desarrollador atraer la atención de los compradores a través de una descripción acompañada de texto, imágenes y el tráiler del proyecto.

Las páginas de micro financiación más utilizadas son *Kickstarter* e *IndieGogo*. Cuando se planea publicar una campaña de micro financiación en estas páginas, la mejor opción es resumir el texto lo más claro posible y acompañarlo visualmente con el estilo visual del videojuego, presentar personajes, escenarios ya sea en imágenes o un tráiler, como hizo *Tunche* en su campaña en *Kickstarter*.

Finalmente, los desarrolladores de videojuegos tienden a ser una comunidad muy unida y cooperativa a nivel nacional como internacional a través de la red social de *Facebook* y el programa *Discord*, donde se ofrecen guías tutoriales, ofertas de trabajo, etc. para el rubro de los juegos de video.

4.1.3. Métodos y Herramientas

Para la presente investigación se realizó entrevistas a los desarrolladores indies, con el objetivo de validar la existencia del problema y conocer el panorama sobre la producción de videojuegos indie.

Las entrevistas buscaban conocer sus metas, objetivos, proceso de trabajo y motivación; además, de identificar si poseen nociones básicas sobre arte y diseño. Por otro lado, se realizaron encuestas a los consumidores de juegos para conocer los factores que tenían en mente al realizar una compra o descarga y si se relacionaban con el arte. Finalmente, se participó en las charlas informativas: Indie Games: Historias de un desarrollador organizada por la IEEE Consumer Technology Society PUCP.

4.1.4. Metodología de la Conceptualización

Analizando la información recopilada se demostró que los desarrolladores indies afectados rondan entre los 18 a 35 años, quienes se encuentran especializados en programación y en menor medida, *game design*, pero no poseen conocimientos sobre arte y diseño en sí. La gran mayoría usa YouTube como un medio de aprendizaje y de consulta, los videos que consumían eran en gran parte tutoriales y video análisis sobre videojuegos realizados por desarrolladores o expertos del medio. Por otro lado, se destaca la manera en cómo la comunidad de desarrolladores se apoya mutuamente a través de grupos en *facebook*, *discord*, etc. ofreciendo posibilidades de trabajo, podcasts, libros, guías, etc. Por consiguiente, se estableció que el proyecto debería enfocarse en la producción de contenido audiovisual que muestre al desarrollador indie los conocimientos en determinados temas que necesita saber a través de la casuística, utilizando videojuegos para explicar cada concepto.

Durante el desarrollo de la conceptualización, se mantuvo una frecuente comunicación con los desarrolladores indies entrevistados, teniendo, en primera instancia, la idea de realizar videotutoriales; sin embargo, los comentarios mencionados rechazaron la idea porque no lo percibían de la misma manera que la enseñanza de arte en otros medios; es decir, no era expresiva, creativa y entretenida sino técnica, y en la red existen muchas guías de ese método.

Finalmente, rescatando todo lo visto, la investigación plantea el concepto de compartir conocimiento en base a la unión que existe entre la comunidad de desarrolladores de videojuego y, utilizando su gusto por aprender a través de YouTube, se opta por realizar videos donde el autor de esta investigación comparta sus conocimientos de una forma entretenida y expresiva, sin exceso de tecnicidad.

Figura 24

Moodboard del concepto de “compartir conocimiento”



Nota. Moodboard del concepto donde se buscó proponer el contacto humano y digital. 2021

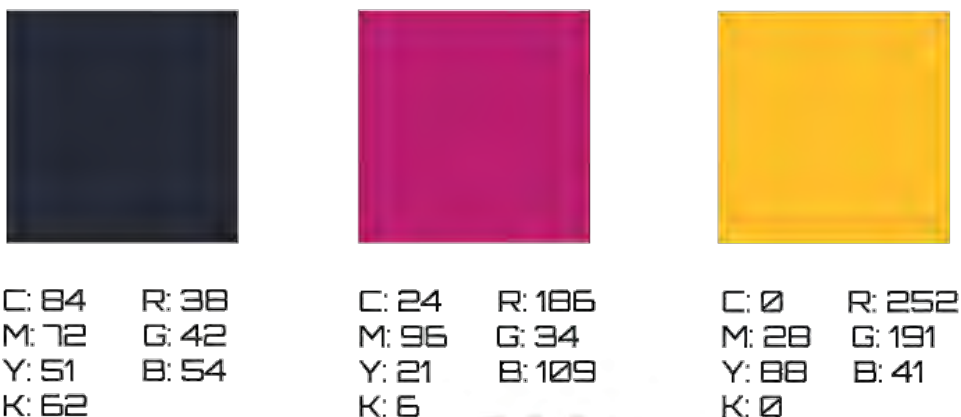
Con el concepto y el *moodboard* realizado, se planteó la paleta de colores buscando ser lo más dinámico, creativo, divertido e ingenioso posible para representar la esencia indie.

La aplicación de los siguientes colores es para la elaboración del logotipo, diseño de personaje y resto de piezas digitales.

El primer color se refleja en los equipos de trabajo, laptops o computadoras y otros dispositivos que acompañan al desarrollador y *gamer*, junto a la formalidad, fuerza y seriedad del oficio. El segundo color se relaciona con la exigencia autoimpuesta y la energía, que tiene cercanía con los colores neón que representan a los jugadores. El último color es vibrante y energético, ideal para estimular la mente y la creatividad, además de ser usado para captar la atención, generar felicidad y curiosidad.

Figura 25

Paleta de Colores



Nota. Los tres colores escogidos con su respectivo modo de color. 2021

Respecto a la tipografía, se seleccionó la tipografía *Obelix Pro* y *Orbitron*. El primero se utiliza para resaltar el carácter caricaturesco que se verá principalmente en el personaje guía utilizado dentro de los videos. El segundo propone una estética tecnológica y digital, que complementa bien con el rubro elegido, será más utilizado dentro de los textos y fichas que se presentaran describiendo datos importantes sobre el contenido.

Figura 26

Alfabeto digital de la fuente "Obelix Pro"

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?!#**

Nota. La fuente es utilizada mucho en comics estilo cartoon. 2021

Figura 27

Alfabeto digital de la fuente "Orbitron"

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	()	@	

Nota. La fuente posee un aspecto similar a los números en digital. 2021

4.1.5. Metodología de la Validación

Para comprobar el debido proceso y funcionalidad del proyecto se optará por el uso de la validación mediante el juicio de pares debido a que se está utilizando las áreas de diseño audiovisual, ilustración de personajes, etc. Sumado a ello es importante conocer la opinión de desarrolladores videojuegos que han trabajado dentro de la industria para garantizar que los conceptos enseñados en el proyecto son útiles para la formación artística de un desarrollador indie por lo que serán parte de la evaluación. También, se hará una pequeña evaluación presentando el proyecto a los desarrolladores indies entrevistados para esta investigación para determinar su utilidad y funcionamiento.

5. CAPÍTULO IV

5.1. Concepto

El concepto del proyecto es compartir conocimiento, cualidad notoriamente rescatable en la comunidad de desarrolladores en Internet, donde todos buscan ayudarse mutuamente para progresar en conjunto debido a la pasión que todos ellos comparten: Amar los videojuegos. Esta fuerte cualidad, ha permitido a muchos fanáticos y seguidores colaborar entre ellos para crear comunidades en Internet en diferentes temas, actividades u hobbies.

5.2. Descripción del proyecto de diseño

El proyecto “Gimdie”, acrónimo de las palabras en inglés “game” e “indie”, consiste en la creación de un canal de YouTube con videos donde se expondrá conceptos de arte y diseño utilizando videojuegos como casos para analizar aprovechando como referentes de información libros, blogs y videos sobre cada tema a tratar.

Gimdie será nombre del personaje locutor que brindará datos importantes a manera de comentarios dentro de los videos y por momentos expondrá también para crear un entorno amigable dentro del video. Asimismo, representa al proyecto en su totalidad.

El diseño audiovisual será el método por el cual se promoverá la enseñanza de conocimientos básicos del arte y el diseño gráfico, adaptándose a las preferencias actuales del público objetivo, organizándose de la siguiente manera, todos los conceptos a enseñar con su respectivo videojuego.

Tabla 4.

Temas para tratar y los casos correspondientes a cada tema en el canal de Gimdie.

	Principal	Videojuego	Fuentes de Información	Objetivo
1	La línea y las formas	Okay?	Fundamentos del diseño: elementos básicos. Conceptos básicos del diseño gráfico	Conocer la importancia de los conceptos y su uso directo e indirecto
2	Color I (teoría del color)	Night in the Woods	Teoría de los Colores de Goethe	Lograr que el color se vuelva una herramienta y no un problema
3	Color II (psicología del color)	Gris	Psicología del Color de Eva Heller	Entender las funciones del color
4	Anatomía I Fundamentos básicos	League of Legends	Figure Drawing: Design and Invention por Michael Hampston	Aprender la estructura del cuerpo humano
5	Anatomía II Estilo cartoon	Cuphead	Cartoon Animation de Preston Blair	Entender el estilo cartoon
6	Anatomía III Estilo anime	Persona 5	Dibuja con Asia: Arte de Inspiración Manga y Tutoriales de Asia Ladowska	Entender el estilo anime: pro y contras
7	Composición I Definición	Papers Please	Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos de Wassily Kandinsky	Aprender las bases
8	Composición II El espacio positivo y el espacio negativo	Limbo	Blog y Video: Espacio Negativo: ¿Qué es y cómo aplicarlo en el diseño de logos? Por Hey Jaime Blog: Espacios Negativos en Diseño Gráfico BlogDSigno	Entender el concepto y utilizarlo como una herramienta
9	Composición III Diagramación en el HUD y menús	Inscryption Minecraft	Video: Jerarquía Visual: ¿Qué es y cómo aplicarla en diseño gráfico? Por Hey Jaime	Aprender el concepto y aplicarlo
10	Composición IV Escenarios	BloodStained	Evolution in color por Frans Gerritsen 7 elementos Visuales del Diseño Gráfico por Hey Jaime	Repasar conceptos pasados y aplicar su uso juntos
11	Semiótica I Personajes	League of Legends	Semiotic: The Basics de Daniel Chandler	Conocer que hace a un buen personaje
12	Diseño de Personajes I Personalidad, línea de acción, formas y exageración	Cuphead Skullgirls	Creating Characters with Personality de Tom Bancroft	Mejorar el diseño de personaje inicial con estos nuevos conceptos
13	Diseño de Personajes II Semiótica	League of Legends	<i>Semiotic: The Basics de Daniel Chandler</i>	Entender como cada elemento visual en un personaje brinda información

				complementaria sobre el mismo
14	Diseño de Escenarios Perspectiva, luz y sombra	Hades	Luz y Color de James Gurney	Repasar conceptos pasados y ver un nuevo uso
15	Diseño de Escenarios II Worldbuilding y Escenarios	Hollow Knight	Dirección de Arte y Diseño de Escenarios de Eduardo Dondé-Industria Animación	Entender el trabajo en conjunto y cómo se complementa
16	Narrativa visual I Storyboards	Castlevania: Lord of Shadows	Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Story Tellers	Construir la historia del juego con bocetos

Nota. La tabla es creación propia para detallar esta información para la investigación. 2022

Cada video plantea tener una duración entre los 5 a 10 minutos dependiendo de la complejidad del tema a tratar, inclusive se ha propuesto crear “capítulos” para explicar correctamente los conceptos más difíciles y pedidos por los desarrolladores indies acorde a la encuesta hecha para la investigación. Para realizar cada video, se optará por utilizar fragmentos de videos donde se muestre el videojuego, imágenes, dibujos y fondos minimalistas para explicar claramente cada punto. El personaje acompañará las secciones de explicación, los fragmentos de video se utilizarán para describir el videojuego y las imágenes y dibujos para explicar los conceptos de cada tema a tratar. Por último, la estructura del video se divide de la siguiente manera:

Tabla 5.

Guion técnico para los videos a publicar en el canal de “Gimdie”

Secuencia	Sección	Descripción	Duración
01	Introducción	Presentación del canal (Logo)	00:15
	Introducción	Título del juego, breve reseña de este acompañada de fragmentos del mismo.	01:00
	Introducción	Apertura al concepto a aprender	00:10

02	Presentación	Explicación del concepto	02:00
03	Contenido	El concepto aplicado al videojuego- videojuego como un referente	02:00
04	Conclusiones	Comentarios sobre la importancia del concepto aprendido	00:30
	Conclusiones	Invitación a crear	00:10
	Conclusiones	Créditos	00:30

Nota. La tabla es creación propia para detallar esta información para la investigación.2022

El primer video explicará el concepto de la línea y las formas, y su función organizando y construyendo elementos, escenarios hasta personajes dentro de un videojuego siendo perceptibles o imperceptibles a simple vista. Se aprovechará para mencionar sus tipos y como cada uno de ellos transmiten diferentes sensaciones con su uso directo o indirecto. Por último, al finalizar el video, se presentarán videojuegos con una estética relacionada a las líneas y formas para enseñar al desarrollador la estética minimalista que se puede conseguir en un juego utilizando el concepto mencionado.

El proyecto se verá complementando con la presentación del personaje *Gimdie* como la cara principal del proyecto, quien está diseñado con el propósito de ser expresivo, jovial y divertido.

5.3.Objetivos del Proyecto

Para diseñar el presente proyecto de investigación se tuvieron en cuenta dos objetivos claros: Brindar información a los desarrolladores indies y difundir la importancia del arte y el diseño en los videojuegos. Esto brinda una oportunidad a futuro a una mejora sustancial del sector en el país.

5.4.Diseño de la Comunicación

Con el fin de que el proyecto tenga el mayor alcance posible se ha propuesto definir el rol de quién comunica el mensaje, el receptor, y el rol de los actores involucrados.

Gimdie es el comunicador principal, la marca se encargará de interpretar de una forma sencilla e interesante la información necesaria para los receptores. Para ello, creará videos educativos usando videojuegos como casos que posteriormente, se convertirán al formato de los *shorts* en YouTube y contenido en la red social Tiktok. En ambas se expondrán pequeños clips que contiene los fragmentos más importantes del video principal.

El público receptor es uno muy común actualmente, los consumidores de contenido audiovisual, pero que deseen aprender sin buscar entretenimiento. Con ello, se conseguirá atraer a desarrolladores, fanáticos y expertos de videojuegos utilizando miniaturas atractivas para los videos en YouTube, funcionando también como *shorts* y videos en *TikTok*. Por consiguiente, al culminar cada video, se pedirá al espectador compartir el contenido si le ha gustado, aumentando más el alcance del proyecto con publicidad gratuita. No obstante, no se niega el acceso de esta información al público en general, al contrario, esto permitiría que exploren más en el tema y se interesen en conocer y ayudar a difundir la importancia del arte y el diseño en videojuegos.

Al culminar cada video principal, se solicitará al espectador que deje sus preguntas en la sección de comentarios. Con ello los actores involucrados podrán resolver sus dudas

y proponer nuevas ideas y temas para los siguientes videos, proponiendo el análisis de determinado concepto o videojuego que deseen conocer a profundidad. Para poder evaluar el funcionamiento e impacto del proyecto se plantea la creación de una comunidad de desarrolladores indies, fanáticos y público en general en la plataforma de Discord, dentro de ella se realizarán encuestas y se dedicará un espacio especializado para la publicación de los videojuegos de cada miembro y se tratará en lo mayor posible, brindar una retroalimentación a cada participante.

Por último, para poder viralizar los videos, se ha conversado con dos de los desarrolladores entrevistados quienes ofrecieron su ayuda para difundir los videos en grupos específicamente de desarrolladores indies peruanos de los que ellos son parte.

En resumen, las fases del diseño de comunicación son:

- Creación del video,
- Publicación del video en YouTube
- Publicación de fragmentos del video principal como shorts en YouTube y videos en *TikTok*,
- Resolución de dudas y consultas dejadas por el público.
- Creación de una comunidad en *Discord*

Por otro lado, la estrategia de contenidos definida para el proyecto es la siguiente:

- *Tik Tok* y *Discord*, serán las redes sociales complementarias del proyecto cada una enfocada a la publicación de videos cortos, formación de comunidad y manera de interactuar con los seguidores, respectivamente.
- Se evalúa crear un perfil en la plataforma Twitter, con el objetivo de interactuar más con el público y permitirle conocer más al autor, su forma de pensar, su profesión y conocimientos, su actitud, entre otros.

- Las palabras claves utilizadas serán videojuegos, indie, desarrollo de juegos, aprendizaje, arte y diseño. Asimismo, las palabras mencionadas serán hashtags o etiquetas para permitir al algoritmo recomendar el contenido.
- Se creará un video de presentación corto y conciso que describirá a *Gimdie* y será expuesto en la página principal del canal cada vez que se reciba una visita.
- Acorde al calendario de publicaciones, se subirá un video cada 3 semanas, con el objetivo de dar tiempo a la formación de preguntas y respuestas por parte de los espectadores y el diseñador. Los videos en Tik Tok serán cargados un día después de la publicación del video original en YouTube y comenzarán con la publicación del segundo video sobre la teoría del color, una vez recibido las recomendaciones del juicio de pares.
- Evaluando el anterior punto, en caso las estadísticas indiquen una disminución de los espectadores en el lapso de las tres semanas, se ofrecerá videos cortos de 3 minutos máximo tomando el formato de “¿Sabías que?” donde se expondrá datos curiosos relacionados al arte y el diseño en videojuegos populares.
- Finalmente, evaluando las estadísticas de los videos, se plantea realizar colaboraciones o podcasts con artistas y profesionales del medio de los videojuegos tres veces al año como mínimo con el propósito de variar el contenido del canal.
- Tomando de referencia el punto anteriormente mencionado, también se puede plantear entrevistas a desarrolladores indies que deseen mostrar su proceso de trabajo a través de *streaming*, un *podcast* o entrevista.

5.5.Descripción del público objetivo

La investigación tiene como público principal a los desarrolladores indies especializados en programación y *game design*, en muchos casos carentes de conocimiento artístico. Este público se caracteriza por ser autodidacta y gustan bastante de aprender más para mejorar sus proyectos. Posteriormente están los consumidores de videojuegos, donde se busca que comprendan los procesos y aspectos trabajados durante el desarrollo del apartado visual de un videojuego, y el público en general para cambiar su perspectiva sobre las artes y motivarlos a valorar más las carreras creativas como la carrera de diseño de videojuegos, diseño gráfico, artes plásticas, entre otros para incrementar el crecimiento de las industrias en el Perú y Latinoamérica.

5.6.Piezas Gráficas

Las piezas gráficas para diseñar son: Logotipo, banner para el canal de YouTube, el personaje *Gimdie* y los elementos a incluir en el video como fichas informativas.

Para elaborar el logotipo, se buscó que este represente el mundo *gamer* pero de una forma muy amigable, aludiendo a sus inicios, a finales de los 70s en las famosas máquinas arcade. Por consiguiente, se analizó los logos de videojuegos más populares como *Pacman*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Dark Stalkers*, *MegaMan*, entre otros; sin embargo, los logotipos lucían muy agresivos debido en parte a la temática y el género. Por consiguiente, se consideró estudiar el juego indie *Cuphead*, evaluando su materia y fuente de inspiración en los dibujos de Walt Disney, finalmente, se optó por tomar como referente los logotipos utilizados en los dibujos animados como los *Looney Tunes*, *Mickey Mouse*, etc., con el propósito de usar las formas redondas en contraste con las rectilíneas para causar la sensación *cartoon* característica, convirtiendo la tipografía en el elemento con mayor visibilidad y, en consecuencia,

volviendo la pieza un logotipo que reposa sobre un rectángulo de puntas redondas para lucir amigable y simular un sello.

El logotipo utiliza los tres colores del proyecto, siendo el amarillo el elegido en la palabra “*Gimdie*” para hacer alusión al personaje *Pacman*, y contrastar con el fondo azul y la primera letra “I” pintado de magenta.

Manteniendo a los juegos arcade como referente, se añadió una sensación píxel art al remover parte de las letras con este efecto muy común en los videojuegos 2D de plataforma. El efecto está distribuido de tal manera que se busca simular la boca triangular de “*Pacman*” dando esa sensación que cada letra busca comer a la otra, siendo la primera “I”, un enemigo del cual escapar por las otras letras.

Por último, como subtítulo, se presenta el concepto del proyecto “compartir conocimiento” utilizando la tipografía “*Orbitron*” para aludir a un contexto digital.

Figura 28

Logotipo del canal “Gimdie”

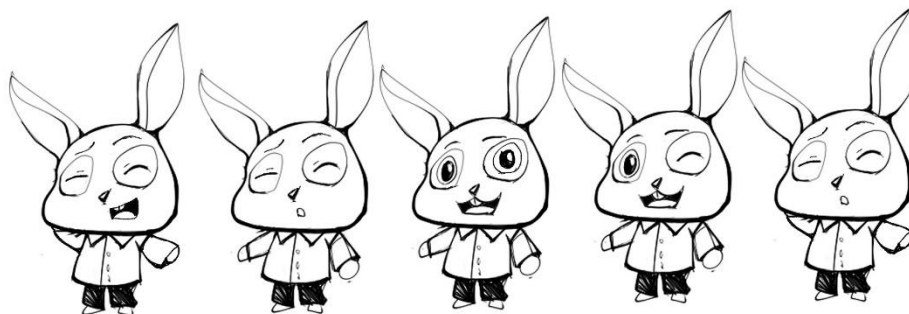


Nota. El logotipo posee un slogan con el concepto del proyecto.

En primera instancia se concibió como el personaje-guía del canal a un conejo debido a su representación de la elegancia, amabilidad y la destreza; sin embargo, se optó por reemplazarlo por un zorro, representación de la astucia e ingenio, mediante una forma antropomorfa con pelaje dorado, una polera y pantalón, vestimenta utilizada por desarrolladores y *gamers*, con los colores de la marca siendo aprovechados de una forma contrastante.

Figura 29

Primera representación gráfica del personaje “Gimdie”



Nota. La idea del personaje originalmente como un conejo no encajaba con lo pensado. 2022

La representación interna del personaje refleja su personalidad serena, comunicativa, amable, curioso, sabia, intrigante y desafiante junto a una variedad de gestos faciales y poco corporales para expresar sus diversas emociones, pero siempre manteniendo la calma y nunca viéndose amenazante ni intimidante. Por último, la representación contextual, se estipuló que, dependiendo del videojuego utilizado como caso, *Gimdie* puede realizar *cosplay* de algún personaje del juego y cambiar su forma de actuar con el propósito de demostrar que es un fanático, por ejemplo, si se utiliza como caso un juego de terror, *Gimdie* actuará de forma atemorizante y se vestirá de un monstruo, pero sin exagerar y sobrepasar lo establecido en su representación interna.

Figura 30

Representación gráfica del personaje “Gimdie”



Nota. El personaje se encuentra en su estado normal, intrigado, asombrado y animado. 2022

Para realizar el banner de *Gimdie* se planificó ilustrar al personaje junto con diferentes personajes del mundo de los videojuegos indies; sin embargo, no se consideró el formato del banner en YouTube y cómo luciría en celulares, tabletas, computadoras, etc. entonces se decidió por una ilustración menos compleja y sobrecargada, enfocándose en el trabajo duro y la pasión por la profesión del diseño de videojuegos. En consecuencia, se optó por una ilustración de una oficina donde se encuentra el personaje trabajando con el monitor mostrando el nombre del proyecto y la oficina decorada con elementos referentes a los videojuegos. El fondo hace referencia al atardecer ciudadano iluminando el centro de la ilustración para dar notoriedad a *Gimdie* sobre el fondo.

Figura 31

Ilustración del banner para el canal de YouTube



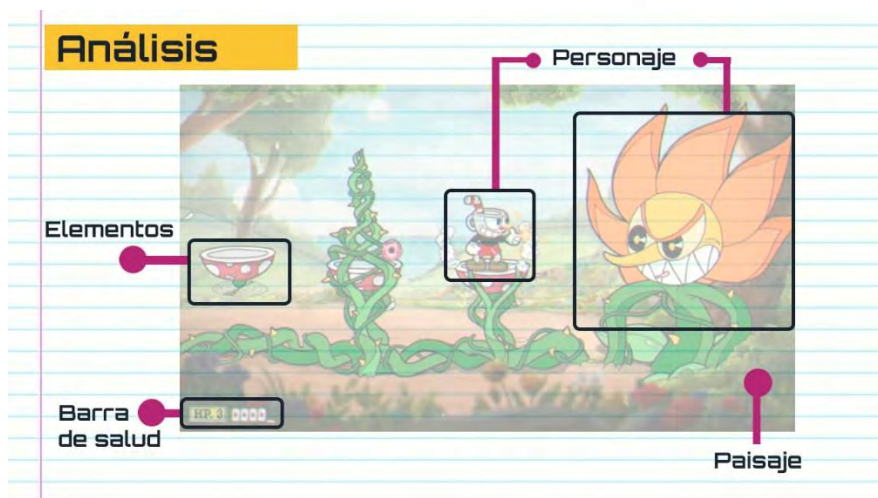
Nota. El personaje se encuentra ilustrando. 2022

Las fichas descriptivas contienen imágenes del videojuego tratado en cada caso acompañado de imágenes y elementos que indican que son y su función; además, de tener una nota con información extra. La distribución de información se encuentra dividido de la siguiente manera. Los títulos estarán en la parte superior izquierda,

Gimdie siempre aparecerá por el lado derecho brindando comentarios e información adicional, los fragmentos de videos e imágenes pueden ir tanto al centro como al lado izquierdo, siendo este último caso necesario para cuando se necesite complementar el audio con texto. Como plantilla para el fondo se utiliza una hoja rayada para dar la sensación de que el espectador está viendo un cuaderno con sus apuntes.

Figura 32

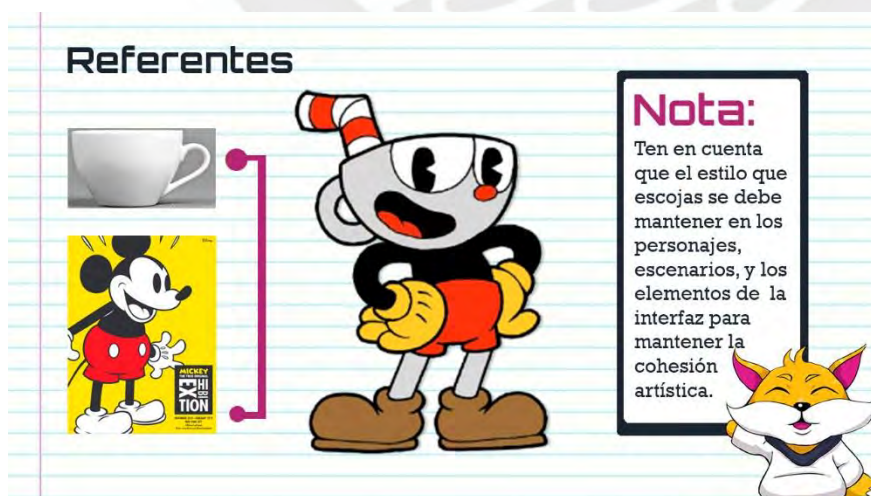
Ejemplo de ficha descriptiva



Nota. Cuphead es el videojuego analizado en la ficha descriptiva. 2022

Figura 33

Ejemplo de ficha descriptiva



Nota. Cuphead es el videojuego analizado en la ficha descriptiva. 2022

Para la cuenta de Tiktok solamente contendrá una foto de perfil donde se verá al personaje *Gimdie* ya visto anteriormente junto a clips de los momentos más importantes de los videos principales publicados en el canal de YouTube.

Lo mismo se plantea para el perfil en Discord y Twitter, para mantener una misma línea en todas las redes sociales del proyecto y dar a entender al seguidor que todo es una unidad.

Figura 34

Foto de perfil de Gimdie para Tik Tok



Nota. El personaje es la cara del proyecto en la red social. 2022

5.7. Juicio de Pares

El proyecto Gimdie se presentó en una carpeta digital que contenía el respectivo primer video a los profesionales correspondientes para su validación. Por consiguiente, los profesionales en diseño gráfico y el desarrollo de videojuegos validaron y opinaron sobre el proyecto lo siguiente.

El diseñador gráfico, artista digital y youtuber, Joaquín Ángel Ponce Vives expresó lo siguiente: “El planteamiento del problema y el concepto me parecieron bastante acertados, comentando sobre la problemática de los videojuegos que existe en Perú y la falta de artistas en este medio. Además, se plantea una solución bastante entretenida a través de los videos de YouTube”. Asimismo, recomendó que los videos deben poseer una gráfica más distintiva, un elemento gráfico más que ayude a entrelazar todo el video dando como ejemplo los canales de *Urbanopolis* y *Kurzgesagt – In a Nutshell*, resaltando el uso de animaciones y títulos en movimiento. (Ver Anexo 5).

La diseñadora gráfica Daniella Porras Cotito comenta que las piezas audiovisuales como herramientas de difusión educativa se vuelven una herramienta dinámica y accesible para que el desarrollador indie pueda interiorizar las bases de todo buen diseño, lo que daría pie a productos más creativos, asimismo, confirma que es importante que un profesional en ingeniería y programación requiera poseer conocimientos básicos en arte y diseño para generar un producto competitivo en el mercado (Ver anexo 11).

La productora de juegos Stephanie Villalobos Kong manifestó lo siguiente: “La propuesta presentada es en esencia interesante; sin embargo, hay ciertos elementos que necesitan mayor profundidad tanto a nivel conceptual como de investigación.” Dichos elementos son la búsqueda de más referentes de producción de videos educativos enfocados en arte, game design y videojuegos, tratar de incluir dos o tres videojuegos

más por tema para mostrar casos en los que distintas decisiones de diseño llevaron a diversas identidades visuales, pedir soporte a profesionales en el tema para tener el respaldo de gente con experiencia y dar mayor validez a los contenidos y pulir más el estilo gráfico del canal (Ver Anexo 6).

El desarrollador de videojuegos indie Rodrigo Jacobo expresa que el proyecto tiene potencial para ayudar a los principiantes que se están adentrando al mundo de los videojuegos (Ver Anexo 7).

El desarrollador de videojuegos indie y entretenimiento digital Mathias Alvites Escudero comenta que *Gimdie* es una genial idea, él como un desarrollador novato que no conoce nada de diseño comenta que esto lo ayudara bastante a futuro y no solo a él sino a desarrolladores novatos en su misma situación, afirmando que todo esto le ayudara al momento de vender su videojuego. Asimismo, recomienda que los videos a futuro consideren videojuegos más modernos y dividirlos entre juegos 2D y 3D ya que podría ser confuso para algunas personas (Ver anexo 8).

Se realizó un *focus group* a desarrolladores indies destinado a conocer su opinión sobre el video, los aspectos técnicos, el personaje y escenarios. En resumen, los entrevistados destacaron que el video esta correctamente explicado y resumido, el videojuego utilizado como caso es ideal para explicar el tema, los temas manejados en el video son entendibles para el público objetivo, se puede expresar datos curiosos o una pregunta al inicio del video, cambiar el programa de voz utilizado, evitar lo robótico para no caer en lo monótono y tedioso, el personaje debe poseer más animaciones y gestos, y se deben plantear fondos menos minimalistas, más cargados de elementos y que interactúen con el personaje (Ver Anexo 12).

La encuesta confirmó el correcto funcionamiento del video como método de enseñanza, además de solicitar recomendaciones, donde se repitió el cambio de

programa de voz, un personaje más dinámico, etc. y la creación de un pdf con la información del video como registro bibliográfico (Ver Anexo 13).

Finalmente, toda la información, sugerencias y recomendaciones recopiladas en el juicio de pares, a pedido de los desarrolladores indies, se aplicará en el siguiente video, la teoría del color utilizando el videojuego *Night in the Woods* como caso.



Recomendaciones y Conclusiones.

Un canal de YouTube como *Gimdie* es una solución a mediano y largo plazo para fomentar el aprendizaje sobre conceptos básicos de arte y diseño gráfico para desarrolladores indies especializados en programación y game-design. Utilizar videojuegos como análisis de casos en temas de arte y diseño gráfico no es algo muy frecuente de encontrar en YouTube, debido que, por lo general, la casuística de videojuegos se enfoca en la crítica más que la enseñanza, siendo de esta manera, que se considere a *Gimdie* como una propuesta innovadora y atractiva.

Se recomienda que el proyecto tenga un mejor desempeño considerando lo expresado por el juicio de pares, mejorando el estilo gráfico del canal para enaltecer su identidad, optar por más animación y dinamismo, y proponer más videojuegos para abarcar un tema con el objetivo de mostrar diferentes soluciones a un problema. En el aspecto técnico, la edición de audio debe cambiar, buscar un programa de voz no tan robótica y más jovial con el propósito de evitar caer en la monotonía.

La propuesta puede evolucionar aún más e inclusive dar notoriedad a los videojuegos indies peruanos producidos por la comunidad del canal como casos de estudios, además, a largo plazo, se puede plantear un formato de podcast donde se entrevisten a expertos especializados por cada tema para enriquecer y diversificar el contenido del canal.

Por otro lado, el formato del proyecto *Gimdie* para exponer los conceptos de arte y diseño utilizando videojuegos como casos puede ser utilizado para solucionar otras problemáticas que necesiten que el usuario tenga conocimientos artísticos básicos como la animación, comics y novelas visuales.

Referencias Bibliográficas

- 3Naves (s.f). *¿En qué consiste el proceso de producción de Videos?*
<https://www.3naves.com/blog/en-que-consiste-el-proceso-de-produccion-de-videos.htm>
- Aguilar, E. (2021, mayo, 10). *Estrategias de Marketing de videojuegos*. +Merca.
<https://publicidadymercados.com/el-marketing-en-videojuegos-la-nueva-forma-de-jugar/>
- Alayza, G.y Alayza, M. (2020). ARROG: Una forma de repensar y comunicar la muerte. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, (8), 82-95.
<http://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/13228/12649>
- Aparicio, D. (2015, febrero, 18). *El arte como inspiración en la edad de oro del videojuego indie*. 20bits.
<https://www.20minutos.es/noticia/2361084/0/videojuegos-indie/arte/rime/>
- Bernabeu, M.y Consul, M. (s.f). *Aprendizaje Basado en Problemas: El Método APB*. Educrea. <https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>
- Bernal L. y Carvajal M. (2020). Presencia, formatos y estrategia de producción de vídeos en YouTube: análisis de caso del diario 'El País'. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(1), 25-35. <https://doi.org/10.5209/esmp.67283>
- Blanco, M. (2019). *¿Has creado un juego indie? Te contamos cómo darle salida*. Geekno. <https://www.geekno.com/has-creado-un-juego-indie-te-contamos-como-darle-salida.html>
- Boris, P. (2017). *Movimientos artísticos y su influencia en los videojuegos*. fantasía Gamer. <https://fantasiagamer.com/2017/04/26/movimientos-artisticos-y-su-influencia-en-los-videojuegos/>
- Bravo, L. (1996). *¿Qué es el vídeo educativo?* *Comunicar*, (6), 100-105.
<https://www.redalyc.org/pdf/158/15800620.pdf>
- Bravo, L. (2000). *El video educativo*. Madrid. Recuperado de
<https://www.ice.upm.es/wps/jlbr/documentacion/libros/videdu.pdf>

- Bueno, D. (2018). *El diseño y el arte en videojuegos*. [Proyecto Fin de Grado]. Universidad Politécnica de Madrid.
https://oa.upm.es/50803/1/TFG_DARIO_BUENO_GUTIERREZ.pdf
- Bone, S. (2015, noviembre, 20). *Minimalismo en Diseño de juegos: Ejemplos, consejos e ideas*. Envatotuts.
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/es/articles/minimalism-in-game-design-examples-tips-and-ideas--cms-23446>
- Canon Estético y Consumo en Occidente. (2021, marzo, 18). *La estética en los videojuegos*. [Archivo de video]. Recuperado de
<https://www.youtube.com/watch?v=CgtweVS99c8>
- Carrillo, Juan y Morillas, A. (2010). *Marketing Hero, las herramientas comerciales de los videojuegos*. ESIC.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IjCcIv6miBYC&oi=fnd&pg=PA11&dq=marketing+en+videojuegos&ots=tzb5Y-qXn2&sig=AXt3q4ihP1jmDMHOkmxIIAkwxwI#v=onepage&q=marketing%20en%20videojuegos&f=false>
- Carrión, J. (2018). *Polaris: Desarrollo de un videojuego con estética pixel art*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Politécnica de Valencia].
<https://riunet.upv.es/handle/10251/110198>
- Cejas, S. (2017, septiembre, 17). “Cuphead” y la inspiración en los dibujos de los años 30 para lograr el mejor arte del año en el videojuego. Xataka.
<https://www.xataka.com/videojuegos/cuphead-y-la-inspiracion-en-los-dibujos-de-los-anos-30-para-lograr-el-mejor-arte-del-ano-en-un-videojuego>
- Cotaquispe, R. (2013, febrero, 26). La industria de los videojuegos en el Perú. Grupo Avatar. <https://avatar.inf.pucp.edu.pe/la-industria-de-los-videojuegos-en-el-peru/>
- Ertmer, P. y Newby, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: Una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50-72.
<https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>

- ESAT Valencia (2013, junio, 20). *¿En qué consiste el HND de Diseño y Arte para Videojuegos?* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vkz17j_OXFs&t=144s
- Escribano, J. (2014). *El videojuego como herramienta de pedagogía artística*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/24552/1/T35140.pdf>
- Fabaram, M., Poveda, S., Moncayo, M., Soria, M. e Hinojosa, M. (2017). Propuesta de dos contenidos audiovisuales de comunicación para un canal universitario como generadores de aprendizaje digital. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 5(1), 1-23. https://redib.org/Record/oai_articulo2710620-propuesta-de-dos-contenidos-audiovisuales-de-comunicación-para-un-canal-universitario-como-generadores-de-aprendizaje-digital
- Galeano, H. (2021). *Caótico lugar. “Diseñando y desarrollando un videojuego indie”*. [Tesis, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/35283c>
- García, E. (2019). Vanguardias artísticas y videojuegos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (75), 98-116. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi75.1025>
- García, R. (2016). La estética videolúdica desde la práctica artística. *Revista LifePlay*, (5), 77-94. https://www.researchgate.net/publication/305680639_La_estetica_videoludica_desde_la_practica_artistica
- García, A. (2018). *Concept art y diseño de personajes para el videojuego: The rise of thyra*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Santo Tomás]. <http://hdl.handle.net/10251/110148>
- García, M. (2017). Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias. *Liño: Revista anual de historia del arte*, (23), 175-184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6052930>
- Garda, M. & Grabarczyk, P. (2016). Is every indie game independent? Towards the concept of Independent Game. *Game studies*, 16(1). <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>

- GCF Aprende Libre (2019). *Cómo hacer un buen guion para videos*. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=JDFH_eo0uUo&t=2s
- Gil, J. y Morales, M. (2018). Las teorías psicológicas del aprendizaje, sus implicaciones pedagógicas. *Revista metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 1(3), 126-131. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/63>
- Guzmán, J. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 12(18), 96-117. <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a06>
- Hernández-Ramos, J., Martínez-Abad, F. y Sánchez-Prieto, J. (2021). El empleo de videotutoriales en la era post COVID19: valoración e influencia en la identidad docente del futuro profesional. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65), 1-18. <https://revistas.um.es/red/article/view/449321>
- Hidalgo, R. (2019). *Desarrollo de videojuegos en Perú: Re-interpretación del conocimiento y construcción de medios interactivos en la periferia*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14846>
- Hill-Whitall, R. (2015). *The Indie Game developer handbook*. Focal Press. <https://www.book2look.com/embed/9781317573647>
- Huerta, P. (2017). *Motivación en los jóvenes para estudiar una carrera técnica*. [Trabajo de investigación, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21520>
- IEEE Consumer Technology Society PUCP. (2021). *Indie Games: Historias de un desarrollador. Parte 1*. Recuperado de <https://www.facebook.com/watch/?v=963288694485978>
- Indies con Lara. (2019, agosto, 9). *¿Qué son los juegos indie? || Definición de indies o videojuegos independientes*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RuR-4o41o1k>
- Itunes U-UV (2012). Guion para videos. <https://www.uv.mx/veracruz/itunesu-uv-veracruz/files/2013/02/guionVideo.pdf>
- Jiménez, T. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés. Caso de los estudiantes de educación general básica media de*

- la unidad educativa Saint Patrick School*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6988>
- Jiménez, D. y Marín, G. (2012). Asimilación de contenidos y aprendizaje mediante el uso de videotutoriales. *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica*, 30(2), 63-79. <https://revistas.usal.es/index.php/0212-5374/article/view/9311/9608>
- Jiménez-García, I. (2015). Convivencia de corrientes estéticas en el videojuego. *Lowtech e Hiperrealismo. Lifestyle: Revista académica internacional sobre videojuegos*, (4). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5085334>
- Juanleon.life. (2018, octubre, 3). *Marketing para videojuegos indies [reglas básicas]* || Juan León. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=bRMqOsWr0Kc>
- Judeau (2019). *Hollow Knight y el arte de la melancolía*. Mistral Chronicles. <http://www.mistralchronicles.com/2019/02/24/hollow-knight-arte-melancolia/>
- Kukurelo, D. (2022). *El estilo visual utilizado en videojuegos indie modernos y su efecto en el jugador peruano. Caso de estudio: Summon Hat y Tunche*. [Trabajo de investigación, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/654562>
- Laos, D. y Wong, L. (2020). *Cómo pasar al siguiente nivel: Desafíos y Oportunidades de la Industria de Videojuegos en el Perú*. Banco Interamericano de Desarrollo, Ministerio de Cultura. <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Como-pasar-al-siguiente-nivel-Desafios-y-oportunidades-de-la-industria-de-videojuegos-en-el-Peru.pdf>
- Leyva, G. (2019). La educación artística: su historia y los aportes que realiza a la educación primaria. *Actas AEDK: anuario de Arte y Diseño*, 44-47. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/ed5cd0fe-612d-4707-8b86-57652665ec41>
- Marisca, E. (2014). *Developing Game Worlds: Gaming, Technology, and Innovation in Peru*. [Trabajo de grado, Massachusetts Institute of Technology].

https://www.researchgate.net/publication/279811310_Developing_game_worlds_gaming_technology_and_innovation_in_Peru

Méndez, R. (2015). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *AdComunica: Revista Científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, (9), 77-95.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5097682>

Montangud, N. (2020, junio, 10). *Las 9 teorías del aprendizaje más importantes. Un resumen de las teorías del aprendizaje más destacables e influyentes en Psicología y Pedagogía*. Psicología y Mente.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teorias-aprendizaje>

Moreira, Joaquín. (s.f). *Nuevas jugabilidades y nuevos sentidos en los indies games. Facultad de Información y Comunicación*. <https://ji.fic.edu.uy/wp-content/uploads/2018/07/Nuevas-jugabilidades-y-nuevos-sentidos-en-los-indie-games-Moreira.pdf>

Moutas, A. (2014). Estética y teoría del videojuego. *Revista Electrónica de Investigación en Filosofía y Antropología*, (3).

<http://contenidosdigitales.uned.es/fez/view/intecca:VideoCMAV-5a6f28f0b1111fb85c8b4576>

Niedenthal, S. (2009). What we talk about when we talk about game aesthetics. *Digital Games Research (DiGRA)*, 1-9. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf>

Nivel Oculto. (2018a, noviembre, 19). *La clave del éxito de un Indie-Introducción*.

[Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sKwGc-RXrel&list=PLEjT0UPurl150VxG5SSPbbwbDy1C7Iz6bF&index=39>

Nivel Oculto. (2018b, noviembre, 26). *Estética- Las claves de éxito de un Indie:*

Capítulo 1. [Archivo de video] Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=bWF4CUCBJ0s&list=PLEjT0UPurl150VxG5SSPbbwbDy1C7Iz6bF&index=40>

Pellegrini, A. (2013). *La evolución del apartado visual en los videojuegos*. [Trabajo de grado, Universidad Siglo 21].

<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/11652>

- Pickmans, J. (2019). *El Desarrollo de los videojuegos limeños y sus avances en la última década. Casos: Bamtang Games y Leap Game Studios* [Trabajo de investigación, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653214>
- Ponce, J. (2018). *Creando Universos: Proceso para la realización de Concept Art para videojuegos del tipo plataformer en el Perú*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12963>
- Ramírez, F. (2021). *La experiencia estética de la imagen de juego como elemento para la construcción del sentido del videojuego: El caso de Death Stranding*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco].
<https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/23237>
- Ramón, L. (2018). Un mapa de los videojuegos latinoamericanos y españoles sobre videojuegos. *Observatorio*, 12(1), 147-168.
https://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-59542018000100009
- Real Academia Española. (2021). Casuístico. En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/casuístico>
- Real Academia Española, (2021). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/minimalismo>
- Redacción Gestión. (18 de mayo de 2015). UCAL: Estereotipos de padres son una barrera para que jóvenes opten por carreras creativas. *Gestión*.
<https://gestion.pe/tendencias/management-empleo/ucal-estereotipos-padres-son-barrera-jovenes-opten-carreras-creativas-90180-noticia/>
- Romero, G. (2017). *9 teorías del aprendizaje más influyentes*. Educar21.
<https://educar21.com/inicio/2017/09/27/teorias-de-aprendizaje-mas-influyentes/>
- Sabogal, J. (2016). *Proceso de creación de contenido en YouTube. Caso de estudio: canal xBANTONx*. [Trabajo de grado, Universidad de Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/3812>
- Salamandra. (2017, junio, 29). La estética en el videojuego. *Vida Pantalla: La prensa del videojuego*. <https://www.vidaopantalla.es/2017/06/la-estetica-videojuego/>

- Sánchez, L. (2012a). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/16680/>
- Sánchez, L. (2016b). Diseño de videojuegos y praxis artísticas disruptivas. *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 73-85.
https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2016/Publi/anuario2016/5_diseñoVideojuegos.pdf
- Santorum, M. (2016). *La narración del videojuego: Cómo las acciones cuentan historias*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/>
- Silva, J. (2010), El rol de tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, 10(52), 1323. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>
- Soto, B. (2020). *Análisis de los elementos visuales utilizados en videojuegos independientes de plataforma en el Perú durante los últimos cinco años*. [Trabajo de investigación, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653069>
- Tamayo, M. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte. *Estudios sobre culturas contemporáneas*, 19(38), 29-46.
<https://www.redalyc.org/pdf/316/31629858003.pdf>
- Ubillús, J. (2016). *Entornos de desarrollo de videojuegos en Lima -Perú*. [Tesis de Maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia].
http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/319/3/2016_Ubillús_Entornos-de-desarrollo-de-videojuegos-en-Lima.pdf
- Universo Crowdfunding. (s.f.). *Videojuegos y Crowdfunding*.
<https://www.universocrowdfunding.com/crowdfunding-y-videojuegos/>
- Valdez, F. (2012). *Teorías educativas y su relación con las tecnologías de información y de comunicación (TIC)*. XVII Congreso Internacional de Contaduría, administración e Informática.
<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/88d9d6779a5aab4815e05f82a90a4c7d.pdf>

Vargas, P. (23 de enero de 2020). Jóvenes prefieren estudiar las carreras tradicionales de hace 18 años, según la OCE. *La República*.

<https://www.larepublica.co/globoeconomia/jovenes-prefieren-estudiar-las-carreras-tradicionales-de-hace-18-anos-segun-la-ocde-2955183>



Anexos

Anexo 1. Entrevista a Jorge Huamán Valera, desarrollador indie, Ingeniero Industrial, presidente de la IEE Consumer Technology Society (PUCP) en 2021.

1.	<p>¿Cómo es tu vida como desarrollador indie peruano?</p> <p>Es una experiencia interesante, emocionante, pero muy desafiante debido a la complejidad de desarrollar videojuegos, desde el planteamiento del juego, su programación hasta la satisfacción de la publicación. Desde siempre he buscado aprender por mi cuenta sobre la creación de videojuegos, me hubiese gustado llevar una carrera relacionado al tema, sin embargo, no se encuentra muchos lugares y oportunidades donde desarrollarse en este campo en el Perú, lo mejor es aprender por uno mismo y juntarse después con gente con los mismos gustos.</p>
2.	<p>¿Cómo surgió la idea para tu videojuego?</p> <p>Codead 19 se inspiró en las experiencias vividas durante el tema de la pandemia de covid-19, especialmente el miedo al contagio, todo ello con un fin educativo e interactivo para poder concientizar al público. Enseñar sobre el COVID 19 de una manera divertida.</p>
3.	<p>¿Para elaborar tu proyecto recibiste financiación de algún tipo?</p> <p>No, se utilizaron recursos de uso libre, que no poseen derecho de autor. Para la publicación, el motor donde se desarrolló el juego no pidió alguna comisión a cambio.</p>
4.	<p>¿Durante el desarrollo de tu videojuego, tuviste dificultades en el ámbito artístico? ¿Por qué? ¿Cómo fue esto?</p> <p>Si hubo problemas durante el desarrollo, por ejemplo, a la hora de decidir el estilo artístico, no sabíamos cuál era el ideal para atraer a nuestro público objetivo. En primera instancia optamos por el pixel art, pero fue descartado porque podía no gustarle al público más actual, posteriormente, se consideró el estilo 3D, pero se alejaba del estilo amigable que deseábamos además de ser muy complejo para mi compañero que era programador igual que yo y desconocía como hacer el estilo, por lo que finalmente optamos por el estilo vectorial. Desconocíamos que colores emplear para crear un laboratorio y causar la sensación de contaminación y peligro,</p>

	<p>era muy difícil poder plasmar visualmente lo que teníamos en nuestra mente respecto al escenario, los objetos, etc., por ello, nos enfocamos más en el personaje y enemigos. Ambos aprendimos sobre arte durante el desarrollo del juego y nos dimos cuenta de que era muy complejo y que necesitaba una buena cantidad de tiempo desarrollarlo.</p>
5.	<p>¿Consideras haber tenido un buen curso de formación artística durante escuela/universidad o instituto que te haya ayudado a desarrollar un estilo artístico acorde a tu propuesta de videojuego?</p> <p>En mi colegio había un curso de arte, sí, pero era más un curso de manualidades se podría decir, nunca se estudió el arte a profundidad. Se percibía el curso como un taller para simplemente cumplir con la malla curricular del colegio. En la universidad tampoco lleve cursos sobre arte. Para el apartado artístico de mis juegos me inspiro de videojuegos como Cuphead, Marios Bros, Mayotori, etc.</p>
6.	<p>¿Qué opinas sobre los videojuegos indie? ¿Has tenido oportunidad de jugar videojuegos indie peruanos?</p> <p>He jugado varios como Tunche, Mago, Summon Hat y otros, en eventos de videojuegos como Lima Game Fest donde invitan desarrolladores a mostrar sus juegos. Yo creo que hay más gente interesada en desarrollar sus videojuegos, y considero que la cultura peruana es una gran fuente de inspiración para crear proyectos innovadores y creativos utilizando elementos netamente peruanos.</p>
7.	<p>Existe un crecimiento en el interés y apreciación en el proceso artístico de los videojuegos como en el caso de Resident Evil 8, no obstante, no hay un crecimiento en la demanda de carreras artísticas y de ofertas laborales en el Perú ¿Por qué crees que se debe a esto?</p> <p>Se tiene la idea de lo que más pesa en un videojuego es la programación más que los aspectos de arte, música y narrativa, por eso hay una mayor demanda de programadores y eso evita una demanda en las carreras artísticas. Se buscan profesionales técnicos.</p>
8.	<p>Si bien los desarrolladores indies son conocidos por hacer trabajos de forma solitaria, existen cada vez más eventos como Lima Game Jam que buscan la creación de equipos para desarrollar videojuegos. ¿Consideras este proceso como una solución o ayuda para el desarrollador indie que carece de conocimientos artísticos y de marketing digital?</p>

	<p>Si, gracias a estos eventos los programadores pueden juntarse con gente de otras áreas. En estos eventos a cada persona se le asigna un rol y así se disminuye la carga y el estrés para el desarrollador</p>
9.	<p>¿Tienes alguna noción de cómo “vender” tus videojuegos indies? De decir sí, ¿Cuál es tu plan?</p> <p>El plan que tengo organizado como desarrollador indie es el siguiente: Primero, realizar videojuegos gratuitos para volverme más popular en el público, una vez que sea popular cobraría por contenido extra de los videojuegos ya realizados en aspectos como cosmetización, niveles extras, etc. A medida que desarrollo mis juegos, se me ocurre compartir mis procesos en redes sociales. Asimismo, usaría las redes para proponer campañas de micro financiación para mis juegos.</p>
10.	<p>En comparación a países extranjeros, ¿Qué soluciones propondrías para ayudar a aquellos desarrolladores indies que carecen de conocimientos artísticos para desarrollar el “arte” de su videojuego?</p> <p>Si estas comenzando, yo recomendaría apoyarte en recursos de usos libres en Internet tanto los gratuitos como los que necesitan que des créditos al autor. No te exijas mucho, simplemente busca concluir tu proyecto y aprender. Posteriormente ya puedes buscar aprender sobre algún estilo artístico, de preferencia uno sencillo sin muchos detalles porque aún eres principiante. También busca conocer artistas en redes sociales para tener referentes, aprender de ellos o contactarlos, no tengas miedo de buscar ayuda.</p>

Anexo 2. Entrevista a Raúl Jeri, Estudiante de Ingeniero informática (PUCP), miembro de IEEE Technology Society

1.	<p>¿Cómo es tu vida como desarrollador indie peruano?</p> <p>Soy un fanático de los videojuegos, actualmente el desarrollo de videojuegos es mi pasatiempo, y me encuentro buscando la manera en que coincida con mi carrera. En mis tiempos libres, busco crear videojuegos y meterme a diversas actividades como Game Jams para aprender más. Se que no podre vivir del desarrollo de juegos por lo que busco profesionalizarme en mi carrera como ingeniero informático</p>
2.	<p>¿Cómo surgió la idea para tu videojuego?</p> <p>Actualmente he desarrollado tres juegos, el primero es GenoRPG un juego fanmade de Mario RPG, esta fue una recomendación de mis amigos que me comentaron que recreé un juego ya hecho para practicar sobre programación, yo quise complejizarlo y me propuse desarrollar un arte diferente para el juego. El segundo es Pieces of the Light House y TinyWolf, un videojuego hecho para la Game Maker Studios y la Brackis Jam, respectivamente. Generalmente, en las Jams se sesgan los proyectos en base al tema propuesto en el evento. En el caso de Tiny wolf, el tema fue el caos y se propuso crear un lobo que atrape ovejas causando un caos en la granja. Para los tres juegos me he inspirado de otros ya existentes, no he hecho ningún juego de mi propia imaginación.</p>
3.	<p>¿Para elaborar tu proyecto recibiste financiación de algún tipo?</p> <p>No realmente, en las dos Game Jams donde participe no había ninguna remuneración, nos juntamos entre amigos y buscamos artistas. Encontramos a un musico brasilero llamado Matheus_klein y un profesor de músicas, quienes trabajaron el aspecto sonoro de cada juego hecho, pero no pidieron alguna clase de remuneración a cambio, porque saben que las GameJams no son para eso.</p>
4.	<p>¿Durante el desarrollo de tu videojuego, tuviste dificultades en el ámbito artístico? ¿Por qué? ¿Cómo fue esto?</p> <p>Yo he desarrollado los sprites para los personajes en mis juegos, me gusta la estética Pixel Art y es lo que más suelo usar en mis juegos. Trabajo este apartado utilizando mi intuición y analizando como se ve en conjunto todo guiándome de mis</p>

	<p>videojuegos favoritos con esta estética como MarioRPG. Trabajo utilizando Adobe Photoshop utilizando paletas ya establecidas, en el aspecto del diseño de personajes si me baso en mis personajes favoritos especialmente los de Nintendo.</p>
5.	<p>¿Consideras haber tenido un buen curso de formación artística durante escuela/universidad o instituto que te haya ayudado a desarrollar un estilo artístico acorde a tu propuesta de videojuego?</p> <p>No, en la universidad y escuela no he aprendido nada sobre arte, pese a gustarme y que lo practicaba desde niño trabajando manualidades con plastilina, me gustaba modelar las cosas que veía en ella. Todo lo que he aprendido de dibujo y el manejo de Adobe Photoshop fue por YouTube. He querido meterme a cursos como anatomía artística en La Cochera- Escuela, pero por falta de tiempo no he podido. Creo que esta falta de enseñanza de arte se debe a como son mal visto por la sociedad las carreras artísticas respecto al tema económico.</p>
6.	<p>¿Qué opinas sobre los videojuegos indie? ¿Has tenido oportunidad de jugar videojuegos indie peruanos?</p> <p>Siempre he tratado de comprar los videojuegos indies, ayudar a los desarrolladores porque me pongo en su lugar. Me sorprende los talentosos que son los desarrolladores indies, aun trabajando solos o en equipo ver la disciplina y el cariño que pone a sus juegos es asombroso. Estoy esperando que salga el videojuego de Tunche, aunque comparado a otros indies que he comprado lo siento algo extraño como que algo no cuadra, pero para ser el representante del Perú en juegos está bien supongo.</p>
7.	<p>Existe un crecimiento en el interés y apreciación en el proceso artístico de los videojuegos como en el caso de Resident Evil 8, no obstante, no hay un crecimiento en la demanda de carreras artísticas y de ofertas laborales en el Perú ¿Por qué crees que se debe a esto?</p> <p>Bajo mi percepción, siento que es por un tema de cultura. Son carreras muy arriesgadas y por ello no hay mucha demanda. Teniendo en cuenta que somos un país tercermundista, muchos buscan carreras que sostengan las necesidades básicas de la sociedad y las suyas y a las personas que quieren seguir alguna carrera artística se les cuestiona ¿de qué vas a vivir?</p>

8.	<p>Si bien los desarrolladores indies son conocidos por hacer trabajos de forma solitaria, existen cada vez más eventos como Lima Game Jam que buscan la creación de equipos para desarrollar videojuegos. ¿Consideras este proceso como una solución o ayuda para el desarrollador indie que carece de conocimientos artísticos y de marketing digital?</p> <p>Si, lo considero como una solución. Yo considero que hubo un antes y después en mí tras participar en una Game Jam, todo desarrollador indie debería buscar participar en una, aprendes mucho sobre el medio y consigues contactos que te pueden ayudar en proyectos futuros, además de retarte a ti mismo y mejorar.</p>
9.	<p>¿Tienes alguna noción de cómo “vender” tus videojuegos indies? De decir sí, ¿Cuál es tu plan?</p> <p>La verdad no tengo idea alguna de como vender mis videojuegos, hasta el momento todos han sido gratuitos. Pero, más adelante con otros proyectos, pensaba utilizar la plataforma de Steam aunque no sé cómo haría una campaña publicitaria para mi juego.</p>
10.	<p>En comparación a países extranjeros, ¿Qué soluciones propondrías para ayudar a aquellos desarrolladores indies que carecen de conocimientos artísticos para desarrollar el “arte” de su videojuego?</p> <p>Con todo lo que he aprendido, depende mucho de si te gusta o no el arte, he trabajado con amigos programadores que detestan el arte y prefieren enfocarse solamente en la programación. Si realmente te gusta, busca aprender, empápate todo lo que puedas del tema, también busca gente que guste del desarrollo de juegos, contacta con artistas, músicos, etc. para intercambiar ideas y conocimientos para saber de todo un poco. Busca compensar tus propias carencias.</p>

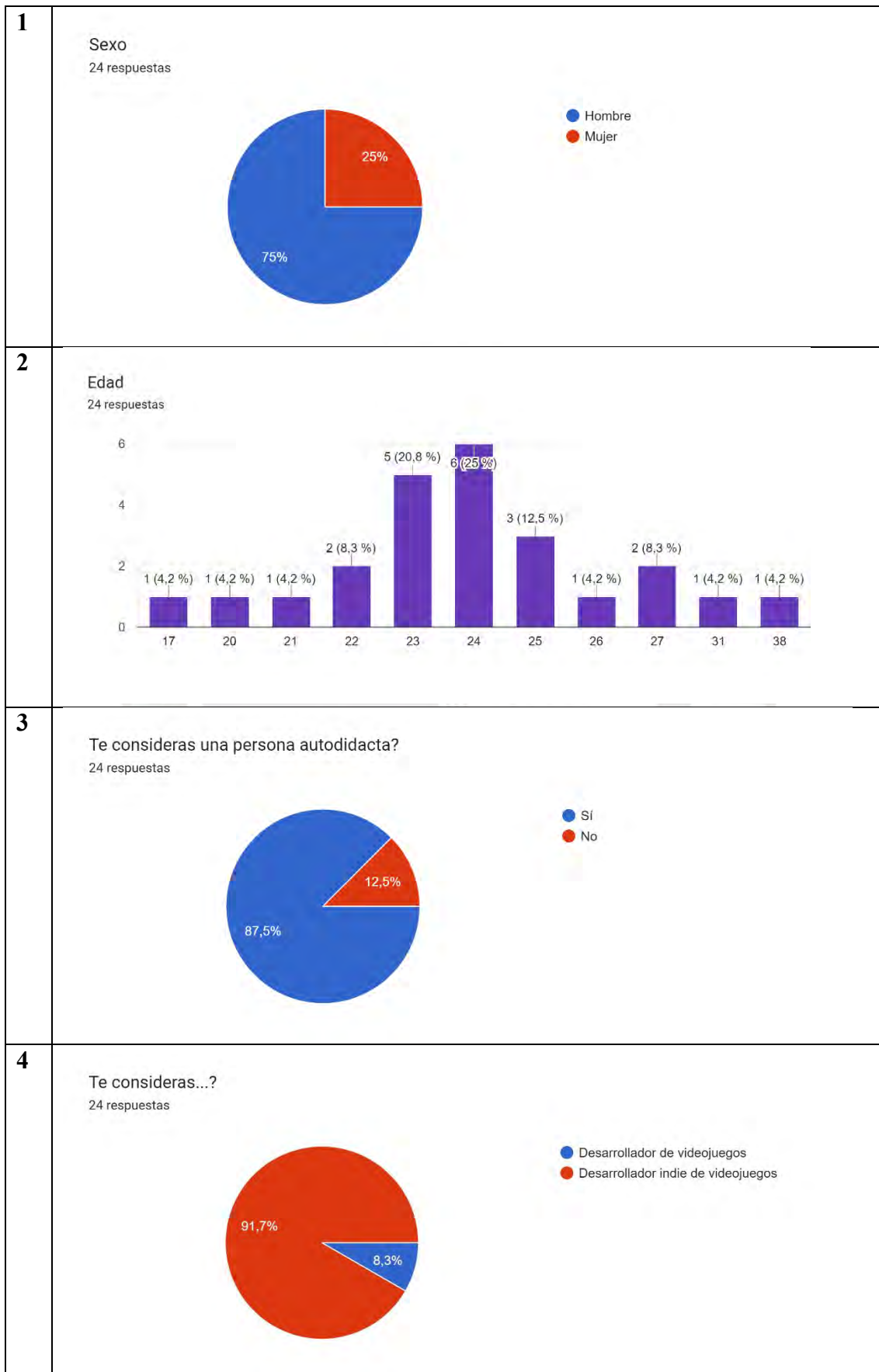
Anexo 3. Entrevista a Eduardo Orellana, Estudiante del Instituto Toulouse Lautrec, Diseño de Videojuegos y entretenimiento audiovisual, Estudiante de Ingeniería de Software en la UPC

1.	<p>¿Cómo es tu vida como desarrollador indie peruano?</p> <p>Mi trabajo como desarrollador indie es conseguir conocimientos de diversas partes de la creación de videojuego como programación, arte, música o narrativa aprendiéndolo en el instituto y por mí mismo, siempre practicando lo aprendido. He hecho muchos videojuegos pero que no he publicado más que nada porque los utilizo para practicar cada apartado, en algunos me enfoco en la programación en otros destaco el apartado artístico. Yo trabajo mis videojuegos solo. En el Perú, considero que la industria está despegando poco a poco, lo que me gusta es que cada vez hay más concursos para desarrolladores que permiten que ganemos cierto reconocimiento.</p>
2.	<p>¿Cómo surgió la idea para tu videojuego?</p> <p>Pulpisho es mi primer videojuego publicado en Google Play Store, nació como un proyecto para un curso. Básicamente trata de un pulpo espacial que protege su planeta de asteroides y de otros alienígenas que quieren invadirlo. Es un juego de scroll que utiliza solo dos botones para jugar. Pulpisho fue el proyecto final para el curso de videojuegos para celulares donde nos enseñaron a trabajar en el software Unity. Éramos 4 personas, mi labor principal fue programar, una compañera diseñadora gráfica del arte y el resto del game design.</p>
3.	<p>¿Para elaborar tu proyecto recibiste financiación de algún tipo?</p> <p>No, todo fue parte de un curso.</p>
4.	<p>¿Durante el desarrollo de tu videojuego, tuviste dificultades en el ámbito artístico? ¿Por qué? ¿Cómo fue esto?</p> <p>No, la compañera encargada era diseñadora gráfica y sabía lo que hacía, aunque yo quería el estilo pixel art, al final se optó por el estilo que manejaba la diseñadora. Sin embargo, cabe destacar que nuestro grupo tenía una ventaja en el aspecto artístico respecto a los otros grupos, esta ventaja se vio en el resultado final de cada juego, siendo el nuestro el más destacado visualmente por tener a una diseñadora gráfica de nuestro lado.</p>

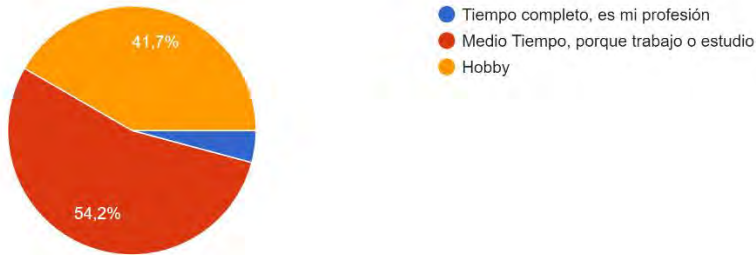
5.	<p>¿Consideras haber tenido un buen curso de formación artística durante escuela/universidad o instituto que te haya ayudado a desarrollar un estilo artístico acorde a tu propuesta de videojuego?</p> <p>En el colegio no aprendí nada, solo era como un taller de manualidades. Por otro lado, en mi carrera, si he llevado cursos de dibujo donde aprendí de anatomía y teoría de color, se podría decir que aprendí las bases. Actualmente, trabajo en un videojuego donde se me designo hacer el arte para ello y me he enfocado en aprender sobre píxel art. Siendo sincero, es muy complicado crear y lograr que combine el arte con los otros aspectos del juego, aunque hoy en día he practicado y aprendido bastante por lo que me considero alguien decente en el tema.</p>
6.	<p>¿Qué opinas sobre los videojuegos indie? ¿Has tenido oportunidad de jugar videojuegos indie peruanos?</p> <p>No puedo decir que gusten todos, esto del desarrollo de juegos se ha popularizado bastante. Me encantan los videojuegos indies 2D, no desmerezco los 3D, simplemente no me gustan. Y pude jugar uno que otro videojuego indie peruano parte del grupo de la Toulouse, pero eran más que nada proyectos de cursos ya que nunca salieron a la venta.</p>
7.	<p>Existe un crecimiento en el interés y apreciación en el proceso artístico de los videojuegos como en el caso de Resident Evil 8, no obstante, no hay un crecimiento en la demanda de carreras artísticas y de ofertas laborales en el Perú ¿Por qué crees que se debe a esto?</p> <p>Lo básico, en el Perú, las carreras artísticas son un tabú, no es visto de buena manera, es percibida como una pérdida de tiempo y que no genera ingresos. Con esta mentalidad, la industria no ha podido crecer.</p>
8.	<p>Si bien los desarrolladores indies son conocidos por hacer trabajos de forma solitaria, existen cada vez más eventos como Lima Game Jam que buscan la creación de equipos para desarrollar videojuegos. ¿Consideras este proceso como una solución o ayuda para el desarrollador indie que carece de conocimientos artísticos y de marketing digital?</p>

	<p>En general, yo creo que las Game Jams son un buen espacio donde los profesionales (según yo, especialistas en programación, arte o música), se puedan encontrar y complementar sus carencias para poder desarrollar un juego increíble. Obviamente, no será para todos, hay personas tímidas que les cuesta, pero aun así sigue siendo una buena solución para la comunidad.</p>
9.	<p>¿Tienes alguna noción de cómo “vender” tus videojuegos indies? De decir sí, ¿Cuál es tu plan?</p> <p>Comenzar creando una red social donde pueda mostrar mi evolución donde el público pueda ver que existo, que no les miento, etc. Yo considero que, para vender un videojuego, este debe verse bien, por eso me gustaría compartir en mis redes el arte que produzco para mis videojuegos 2D y ser conocido como un artista pixel art, poco a poco formar mi comunidad y con una base ya establecida lanzar un videojuego que sé que será apoyado por mi comunidad, que se sentirá seguro de colaborar financieramente al ver que en mis redes sociales estoy activo, trabajando.</p>
10.	<p>En comparación a países extranjeros, ¿Qué soluciones propondrías para ayudar a aquellos desarrolladores indies que carecen de conocimientos artísticos para desarrollar el “arte” de su videojuego?</p> <p>Con el arte, yo siempre voy a ser muy crítico, porque considero que todo videojuego debe tener calidad, si realmente te quieres dedicar a ello. Sino estas dispuesto a invertir tiempo en el arte de juego, sería buena idea trabajar con un artista. Tratar siempre de buscar referentes para estar inspirado y salir de vez en cuando a tomar fotos de todo lo relacionado a tu juego para darle un tacto más real al juego.</p>

Anexo 4. Encuesta para conocer a los Desarrolladores Indies peruanos



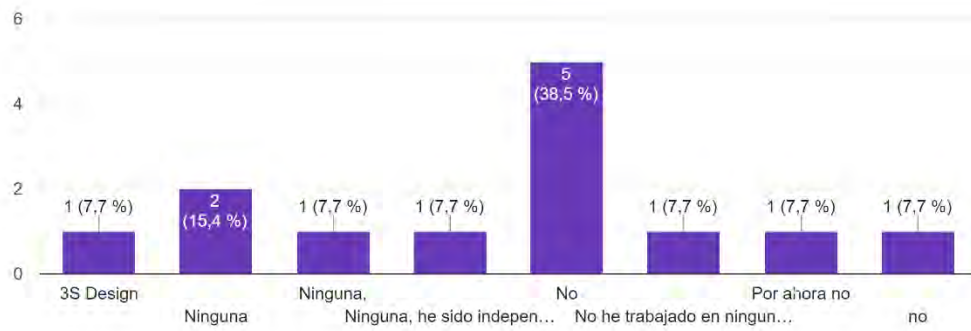
5	<p>¿Cómo aprendiste a hacer videojuegos? 24 respuestas</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Método</th> <th>Respuestas</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Videotutoriales en Youtube</td> <td>21</td> <td>87,5 %</td> </tr> <tr> <td>Cursos en Crehana, Udemy o Domestica</td> <td>7</td> <td>29,2 %</td> </tr> <tr> <td>Educación Superior</td> <td>3</td> <td>12,5 %</td> </tr> <tr> <td>Guías en Internet</td> <td>14</td> <td>58,3 %</td> </tr> <tr> <td>Autodescubrimiento</td> <td>1</td> <td>4,2 %</td> </tr> </tbody> </table>	Método	Respuestas	Porcentaje	Videotutoriales en Youtube	21	87,5 %	Cursos en Crehana, Udemy o Domestica	7	29,2 %	Educación Superior	3	12,5 %	Guías en Internet	14	58,3 %	Autodescubrimiento	1	4,2 %
Método	Respuestas	Porcentaje																	
Videotutoriales en Youtube	21	87,5 %																	
Cursos en Crehana, Udemy o Domestica	7	29,2 %																	
Educación Superior	3	12,5 %																	
Guías en Internet	14	58,3 %																	
Autodescubrimiento	1	4,2 %																	
6	<p>Cuál es tu especialización? 24 respuestas</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Especialización</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Programación</td> <td>45,8%</td> </tr> <tr> <td>Game Design/Diseño de Juegos</td> <td>33,3%</td> </tr> <tr> <td>Arte</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>Música</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Narrativa</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Me especializo en programación, arte, diseño y narrativa.</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Especialización	Porcentaje	Programación	45,8%	Game Design/Diseño de Juegos	33,3%	Arte	16,7%	Música	0%	Narrativa	0%	Me especializo en programación, arte, diseño y narrativa.	0%				
Especialización	Porcentaje																		
Programación	45,8%																		
Game Design/Diseño de Juegos	33,3%																		
Arte	16,7%																		
Música	0%																		
Narrativa	0%																		
Me especializo en programación, arte, diseño y narrativa.	0%																		
7	<p>De los aspectos mencionados, ¿cuál consideras es el más complicado de desarrollar? ¿Por qué?</p> <p>Música, porque no se nada al respecto</p> <p>Game Design, porque lo considero como el encargado de dirigir las otras áreas: los niveles que se programarán, lo que el arte debe transferir, etc. Además, a diferencia de otras áreas, esta requiere ponerse en el lugar del usuario final.</p> <p>Programación, porque hay que transformar las ideas en código optimizado</p> <p>Narrativa. Es el más complejo de realizar. Siempre hay que dar varias revisiones para poder saber si la historia, narrativa, etc está bien hilada y hecha, con coherencia o lógica.</p> <p>Programacion ya que es algo nuevo para mi</p> <p>la programación de la mecanica del juego</p> <p>Programación porque considero que es una de las partes fundamentales al momento de crear videojuegos y también tiene un grado alto de dificultad debido a la cantidad de códigos necesarios y de conocimiento que se necesita.</p>																		

	<p>Arte, me es difícil plasmar mis ideas y mecánicas con los gráficos</p> <p>Música, porque es lo que unifica todo los aspectos esenciales de un videojuego al ser jugado</p> <p>Desde mi punto de vista el Arte es lo más difícil de desarrollar porque una mala elección de estilo artístico, ambientación y otros factores, puede volver tu videojuego bastante injugable.</p> <p>Game Design, porque es complicado desarrollar una experiencia que le guste a una gran cantidad de personas y que al mismo tiempo se diferencie de una multitud de juegos en el mercado</p> <p>El arte porque es lo que termina vendiendo el juego y debe ser atractivo</p> <p>Game Design por que por muy buena arte o muy buena programación que tenga si el diseño no es divertido y adaptado para las capacidades tecnológicas o artísticas del equipo no será un buen juego, claro es uno de los pilares para un buen juego pero me hiciste elegir uno</p> <p>Arte, porque a veces los diseños entran en conflicto con las colisiones y físicas.</p> <p>narrativa porque suelo imaginar los diseños de diferentes formas y a veces cambio de estilo sin querer</p> <p>Pues la música, oído musical, no tengo.</p> <p>El arte, una vez que entiendes los lenguajes de programación, todo se hace sencillo pero no se porque me cuesta tanto dibujar o pintar algo de mi propia imaginación</p> <p>En mi opinión, la música porque siempre he tenido dificultades en ella.</p> <p>El Arte, programar hoy en día es mucho más fácil que hace 20 años y la música se puede conseguir gratuitamente.</p> <p>La Narrativa, es difícil hacer buenas historias que no tengan tantos clichés.</p> <p>Programación, porque tiene que convertir el concepto artístico, de diseño de niveles y de narración en una experiencia interactiva y optimizada para el usuario, cosa que conlleva a un manejo avanzado del recurso.</p> <p>Programación porque es el esqueleto de un juego</p> <p>La música, aun pudiendo usar música gratuita, encontrar una que pegue con tu juego es difícil</p> <p>Arte, siento que hoy en día es lo que más jala la atención de los compradores y viendo como destruyen un juego por sus gráficos como Pokémon, considero que es lo más importante.</p>								
8	<p>Cuánto tiempo dedicas al desarrollo de videojuegos?</p> <p>24 respuestas</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tiempo completo, es mi profesión</td> <td>4.1%</td> </tr> <tr> <td>Medio Tiempo, porque trabajo o estudio</td> <td>54.2%</td> </tr> <tr> <td>Hobby</td> <td>41.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Tiempo completo, es mi profesión	4.1%	Medio Tiempo, porque trabajo o estudio	54.2%	Hobby	41.7%
Categoría	Porcentaje								
Tiempo completo, es mi profesión	4.1%								
Medio Tiempo, porque trabajo o estudio	54.2%								
Hobby	41.7%								

9

Si el desarrollo de juegos es tu profesión, has trabajado en alguna empresa de videojuegos nacional o extranjera? ¿Cuál?

13 respuestas



1

¿Conoces la industria de videojuegos peruana? ¿Qué opinas de ella?

0

Aun estoy en ello

Sí, son nichos reducidos donde se desarrollan videojuegos peruanos, siento que falta bastante para que se consolide y sobretodo bastante apoyo de parte de los peruanos. Sin embargo poco a poco está teniendo una mayor visibilidad.

Solo sé de Tunche. Tiene potencial.

No conozco.

Articgames y amazing games

No la conozco

Si, es una industria a la que le falta apoyo ya que hay personas con la capacidad para crear videojuegos interesantes y que pueden llegar a tener grandes ventas, pero lastimosamente no hay el apoyo económico como para lograrlo

No mucho.

No.

Si, aun falta un mayor numero de empresas formales que permita generar un mercado donde los desarrollos de videojuegos puedan optar por un puesto de trabajo bien remunerado y con los seguros por ley.

Si, está en crecimiento y cada vez sacan más títulos que se diferencian del resto

Bastante olvidada pero aun asi se puede progresar con medios propios

La verdad no me llama mucho la atención por que la mayoría de los juegos que e visto peruanos se ven muy influenciados por la cultura peruana, el quechua y eso y sinceramente me importa 0

No sé nada

no sabía que había

	<p>No y nada, aunque conozco un par de desarrolladores indies.</p> <p>Existe una industria? No tenia ni idea</p> <p>La conozco por algunos eventos como Lima Game Fest y el programa Tec.</p> <p>Sinceramente, no la identifico, conozco mas de la industria de cine o televisión peruana</p> <p>Particpe en Lima Game Jam, me sorprendio la cantidad de gente que participaba y compartia mis mismas aficiones, fuera de eso no se mucho.</p> <p>Conozco poco de ella, pero resulta agradable saber que está creciendo en el país; además, parece muy bien encaminado y resalta la cultura del país.</p> <p>No sabia que existia una</p> <p>Tengo unos amigos que trabajaron haciendo moviles para una empresa exranjera. Creo que falta apoyo para tener más juegos propios</p> <p>Nada, solo conozco sobre las grandes empresas como Nintendo, GameFreak o Capcom</p>
<p>1</p> <p>1</p>	<p>¿Qué videojuegos peruanos conoces?</p> <p>Tunche</p> <p>Arrow, Tunche</p> <p>Tunche, Summon Hat, Mago</p> <p>No conozco muchos.</p> <p>Tunche , wira y taksa</p> <p>Ni uno</p> <p>Tunche, Summon Hat</p> <p>tunche</p> <p>Tunche, Night Reverie</p> <p>Wira & Taksa</p> <p>tunche, wira y taksa</p> <p>Ninguno</p> <p>cero</p> <p>Dementia un juego peruano de un creador que conosco</p> <p>Tunche, Crazy Combi y Mago</p> <p>Imp of the Sun, Tunche, Arrog</p> <p>Tunche, A Rhythim doctor</p> <p>Crazy Combi, Tunchey y Mago.</p> <p>Solo me suena Tunche</p>

1 ¿Cuántos videojuegos has desarrollado? ya sea de práctica o como
2 producto

2

3

3. CoDead19, BomberPuke, y un fan game de Mario Bros.

Uno de disparos, uno de plataformas y uno de espadas. Sin nombres.

Sí, el que videojuego que realicé se llamaba Scummy. Pero de forma incompleta.

10

2 pero inconclusos, nunca los publique

Solo 1 pero nunca se completo

1

1 como práctica y otro para un proyecto de investigación

4

unos 4, dos sin nombre y los otros dos Apocklypse y Wildest Mistake

Una versión casera de Geometry Dash y Angry Birds

juegos retro al inicio, un tower defense, una versión de Zelda en 3D

Pues 2 uno terminado Elfas Hambrientas y el otro Vengadoras de la grasa, este ultimo aun está en desarrollo

2 pero nunca los publique

4 pero están incompletos

1 pero de práctica

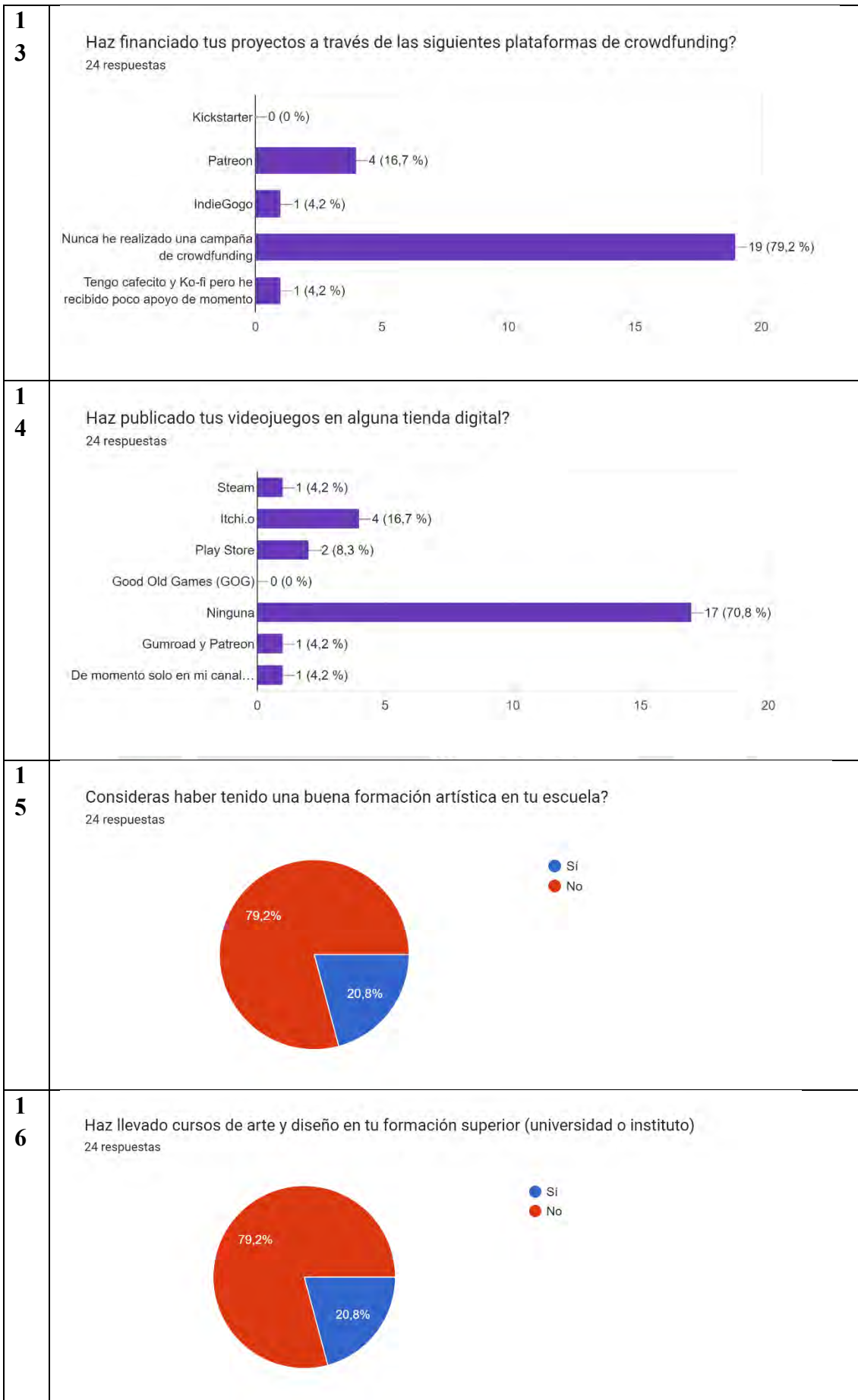
Recreo un juego de Pokemon para aprender sobre programación, pero mi juego propio no llegue a terminarlo

Tres, sin nombre. Uno plataformero, con mecánicas de cuerdas y dagas; el segundo, con concepto narrativo de misterio y puzzles; el tercero, con modelo 3D y diseño de niveles basados en llaves y puertas.

Desarrolle dos pero estan inconclusos, me falta la música

Hice unos 5 pero super basicos, son copias de juegos de Mario técnicamente hablando.

Hice un juego llamado Catch the Fish, era como Pokemon pero con peces y nunca lo termine ni publique.

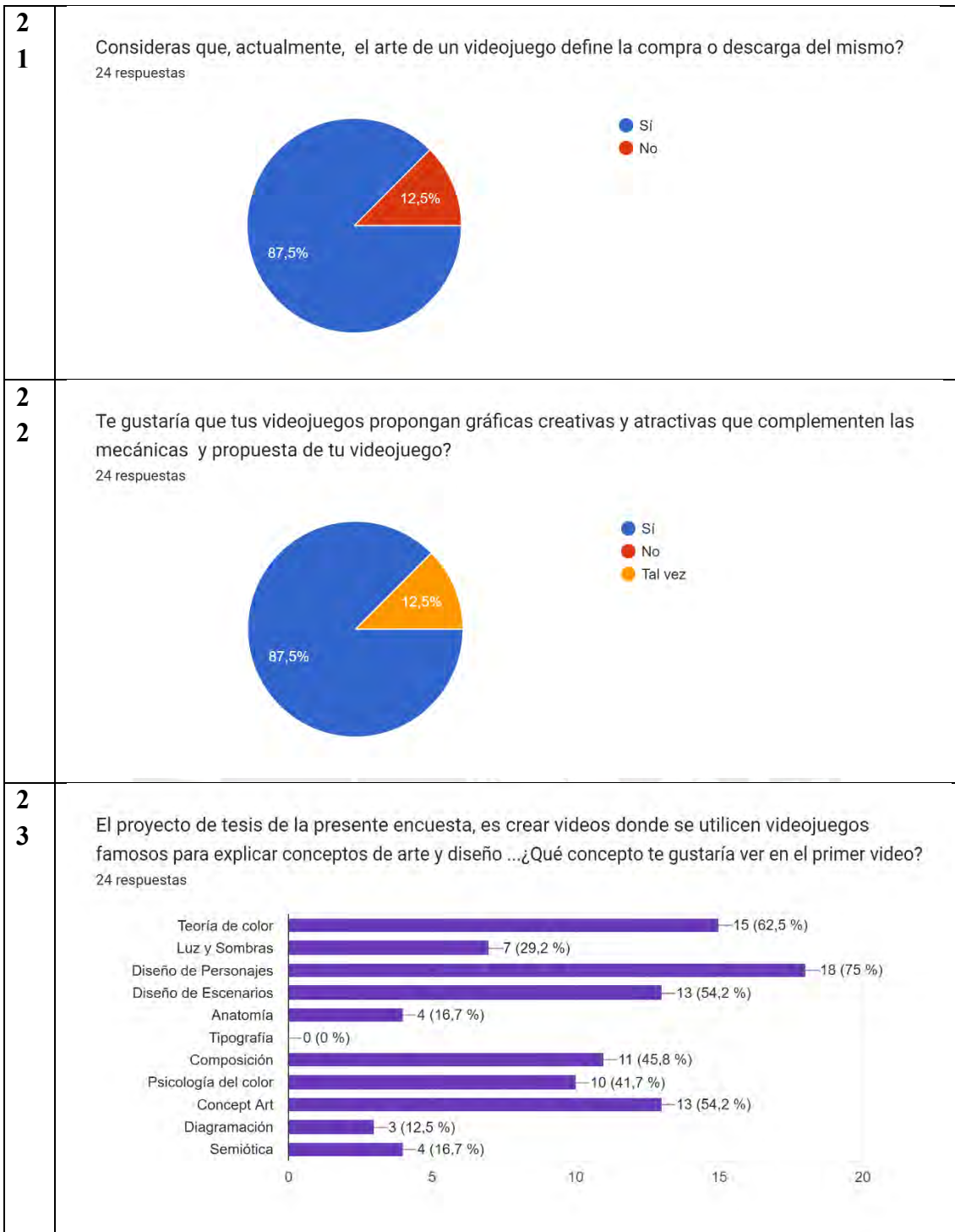


1 7	¿Cuánto conoces sobre arte? ¿Consideras tener amplios conocimientos del tema?
	<p>Lo suficiente como para poder hacer mis propios sprites. Estoy en camino a ello.</p> <p>Solo conozco sobre el diseño de personajes. No considero tener los conocimientos suficientes.</p> <p>Sé poco sobre narración y dibujo</p> <p>Sí, entre lo básico e intermedio.</p> <p>El conocimiento necesario como base para poder entender mas temas nuevos</p> <p>Lo basico</p> <p>Masomenos, conozco lo básico sobre el tema aunque me gustaría conocer más para ampliar mis conocimientos</p> <p>No mucho, no soy bueno dibujando.</p> <p>Conozco sobre anatomía. pero lo básico</p> <p>Mis conocimientos se limitan a la teoría del color y algo de practica con el estilo pixelart</p> <p>Considero que conozco lo suficiente de base pero igual necesito leer guías de algún tema en específico que tenga que hacer</p> <p>Se bocetear, limpiar líneas y pintar, me considero de nivel avanzado.</p> <p>diria que estoy por un nivel de experimentado aun que me faltan varias nociones por aprender todavia</p> <p>Creo que sé poco. Quisiera saber de arte 3D</p> <p>no considero eso, apenas entiendo lo básico como luz y sombras pero quisiera saber más</p> <p>Pues me considero competente para mi proyecto, con pixelart y dibujo de cuerpo humano básico.</p> <p>No conozco nada</p> <p>Sé algo básico de diseño de personajes pero es solo por mi gusto al anime.</p> <p>Casi nada, generalmente lo veía en cursos de manualidades para desestresarse</p> <p>Solo se colorear, nunca tuve un curso de arte en mi colegio nacional</p> <p>Conozco superficialmente el arte y su historia, creo que debería de conocer más profundamente los aspectos necesarios para un mejor y más completo diseño de juego.</p> <p>No, no se nada de arte, mis dibujos son terribles</p> <p>Se dibujar personajes kawai, aunque no soy experta.</p> <p>Se hace pixel art guiandome de modelos ya existentes de otros pokemons o fans</p>
1 8	¿Cuánto conoces sobre diseño gráfico? ¿Consideras tener amplios conocimientos del tema?

	<p>Nada</p> <p>Lo básico.</p> <p>Conozco edición de imágenes a nivel básico. No considero tener los conocimientos suficientes.</p> <p>No, sé muy poco</p> <p>Sí.</p> <p>Solo la base y el conocimiento necesario para entenderlo</p> <p>Lo basico</p> <p>No conozco mucho del tema</p> <p>No conozco nada sobre diseño.</p> <p>No considero que tenga conocimientos sobre diseño grafico</p> <p>Si, además de la universidad practico estos conocimientos</p> <p>Conocimiento regular</p> <p>Tengo amplios conocimientos por mi carrera por lo que si considero saber bastante</p> <p>Solo que debe haber armonía entre lo que se busca crear y vender.</p> <p>no sé qué diferencia hay con arte</p> <p>No, solo lo suficiente para mi proyecto.</p> <p>Solo se sobre los programas de adobe</p> <p>Suelo usar photoshop para dibujar mis personajes y editar fotos</p> <p>Nada.</p> <p>Aprendi a usar autocad y adobe illustrator, pero solamente sé eso.</p> <p>Entiendo algunos conceptos vagamente, no soy muy conocedor de cómo se relacionan entre sí ni cómo emitir un mensaje concreto al espectador.</p> <p>Se usar softwares de diseño</p> <p>Utilizo Photoshop para dibujar</p>
<p>1 9</p>	<p>¿Has tenido dificultades al desarrollar el apartado artístico de tu videojuego? ¿Cuáles?</p> <p>Solo el tiempo.</p> <p>Sí, saber cuál es la correcta combinación de colores o como diseñar los ambientes.</p> <p>Solo llego a manejo conceptual de diseño de personajes y ambientes.</p>

	<p>No.</p> <p>Por el momento no</p> <p>ninguna</p> <p>Si</p> <p>Si, no sabía como plasmar con buenos dibujos mis mecánicas</p> <p>Si, tuve problemas al diseñar los escenarios y los personajes, de hecho por eso no termine mi juego.</p> <p>Si, el desarrollo en general, ya que no tengo una base solida lo que me hacia intentar varias formas y estilos hasta encontrar alguno adecuado en lo personal.</p> <p>En el concept art y que todo sea coherente</p> <p>Animacion de assets de accion in-game</p> <p>probablemente comunicacion de formatos y resoluciones con el programador y el diseñador</p> <p>Siempre tengo que buscar a un tercero, pero dificilmente comparto mi visión.</p> <p>no porque me enfoco en estilos muy simples y coloridos pero quisiera mejorarlos</p> <p>En el primero totalmente, mi principal problema era el temblor de pulso al dibujar, pero gracias al programa Krita que elimina ese temblor puedo dibujar mas fluidamente.</p> <p>Si, los personajes y escenarios, siento que soy muy cliches o aburridos</p> <p>Si, he tenido problemas al momento de crear escenarios para mis personajes, suelo guiarme de cosas ya establecidas como el sol amarillo, el cielo azul, etc pero muchas veces siento que desentona con mis personajes</p> <p>Si, muchas veces no tengo idea de cómo hacer personajes, enemigos y objetos interesantes, más aun porque estoy fascinada con los juegos RPG medievales, y el detalle y la creatividad es vital en ese tipo de juegos</p> <p>Bueno, yo suelo usar texturas ya disponibles en Internet. Las veces que trate de hacer mis propios dibujos, me quedaron muy feos y nunca más considere hacerlos por mi cuenta.</p> <p>Sí, principalmente en las ideas iniciales del juego ha sido particularmente complicado decidir cómo sería el diseño artístico base a partir del cual continuar el desarrollo del juego.</p> <p>No, utilizó modelos gratuitos de Internet</p> <p>Si, cuando he tenido que hacer enemigos que no sean kawai, era difícil despegarme y crear algo diferente a mi estilo</p> <p>Si, muchas veces mis diseños se parecian a pokemons existentes, no sabia como hacerlos sin que sean copias!</p>
20	<p>¿Consideras importante conocer sobre arte y diseño para elaborar la gráfica y el game design de un videojuego? ¿Por qué?</p> <p>Definitivamente. Es muy necesario.</p>

<p>Sí, porque el arte es de los primeros aspectos percibidos por el usuario, por lo que un buen diseño y apartado artístico puede repercutir en la elección de un videojuego (más no siempre es el principal) y para llegar a no jugadores o casuales, sobre todo indies.</p>
<p>Sí, porque complementa y ayuda a finalizar la creación de las ideas que componen el videojuego.</p>
<p>Creo que es un "depende". Si eres un desarrollador indie, donde solo tú estás creando tu videojuego (el cual fue mi caso). Es conveniente saber de todo. Si bien, puedes descargar materiales por internet, si es que tu fuerte no es la parte artística. Es bueno arte y diseño saber para que tu videojuego tenga un sello único.</p>
<p>Sí, porque va a la mano con el tipo de juego mecánica y temática que deseas realizar</p>
<p>si, porque permite el poder conceptualizar las características y rasgos de los personajes, además de poder establecer el entorno en el cual se desarrollara la trama</p>
<p>Si, son aspectos importantes debido a que son parte fundamental para la recreación de lo que uno trata de implementar en el juego que está creando, ya sean escenarios, mapas, etc.</p>
<p>Sí, hoy en día la gente es muy exigente con lo que consume por los ojos, saber sobre arte puede mejorar muchos proyectos graficamente</p>
<p>Si, es lo primero q ve el jugador antes de comprar un juego</p>
<p>Si, porque es parte fundamental al momento de presentar tu juego como algo atractivo al consumidor.</p>
<p>Si porque se necesita como base para generar coherencia narrativa en el videojuego</p>
<p>Si, ya que es lo mas importante de in indie y por lo tanto requiere dedicacion</p>
<p>claro por que así hay conocimiento de que es lo que necesitan los demás ahorrando tiempo</p>
<p>Sí, porque influye en la toma de decisiones, aunque sea mucho o solo un poco.</p>
<p>sí porque me guió a partir de el estilo para empezar a crear los niveles</p>
<p>No la considero importante, pero si saber hacerlo, ya que si algo se ve mal, hará perder la inmersión en el juego.</p>
<p>Si, en el caso de un indie, este es un factor importante porque es parte de lo que lo vuelve independiente</p>
<p>Creo que sí, el arte es lo que va a enganchar visualmente a tu comprador, si no es interesante lo dejara pasar.</p>
<p>De hecho que si, veo mis diseños y los comparo con los otros desarrolladores y me sorprende como llegan a hacer cosas tan interesantes y bonitas.</p>
<p>Creo que sí ya que es lo primero que ves.</p>
<p>Sí, porque mientras se diseña el mundo y la lógica interna, debe crearse también el estilo con el que se quiere contar tanto para narración como para la interacción juego-usuario.</p>
<p>Creo que sí, es el apartado que atrapa el ojo del comprador y lo introduce al mundo.</p>
<p>Si de hecho que si, yo compro los videojuegos por como lucen más por su jugabilidad o quien lo hizo.</p>
<p>De hecho es lo más importante, tener buenos diseños garantiza el éxito de un juego y su popularidad</p>



Anexo 5. Evaluación de Pares- Joaquín Ponce Vives

Nombre: Joaquín Ángel Ponce Vives

Profesión/Cargo: Diseñador Gráfico / Artista digital / YouTuber

Comentarios del evaluador:

El planteamiento del problema y el concepto me parecieron bastante acertados, comentando sobre la problemática de los videojuegos que existe en Perú y la falta de artistas en este medio. Además, se plantea una solución bastante entretenida a través de los videos de YouTube.

Recomendaciones del evaluador para el proyecto:

Recomendaría que también se evalúe publicar el contenido en otras plataformas audiovisuales tales como tiktok. Personalmente no soy un usuario activo de esa plataforma, pero veo que tiene muy buena acogida para videos cortos que se viralizan rápidamente.

Por otra parte, considero que los videos deberían tener una gráfica más distintiva. Además del logotipo, el diseño del personaje y el fondo del tipo papel rayado, considero que debe haber algún elemento gráfico más que entrelace todo el video. Quizás al momento de presentar las letras o títulos, o colocando una intro establecida a cada video.

Ejemplos:

Urbanoplis: Grafica e intro sencillas pero que enlazan todo el video. Prestar atención a los títulos o anotaciones, los colores utilizados van con "la marca".

<https://youtu.be/XsWALR7iwMI>

Kurzgesagt – In a Nutshell: En este caso, la impronta de este canal son básicamente sus animaciones. Con un estilo ya establecido se realiza todo el video.

<https://youtu.be/q4DF3j4saCE>

Anexo 6. Evaluación de Pares- Stephanie Villalobos Kong

Nombre: Stephanie Villalobos Kong

Profesión/Cargo/Especialidad: [Game Producer](#)

Comentarios del evaluador:

La propuesta presentada es en esencia interesante; sin embargo, hay ciertos elementos que necesitan mayor profundidad tanto a nivel conceptual como de investigación.

Uno de los conceptos que más se repite a lo largo del documento es 'Game design', sin embargo, nunca se define que implica el diseño de videojuegos y en qué medida se relaciona con el arte.

También es mencionado que el minimalismo es la tendencia estética preferida por los desarrolladores indies porque es su principal característica contrastante con el hiperrealismo de los videojuegos triple A; sin embargo esta solo es una parte de la realidad, algo que ha diferenciado bastante a los juegos indies es la exploración de temas y mecánicas más complejas que no son usualmente abordados por la industria AAA; temas como políticas migratorias, impacto de la guerra, problemas mentales, son abordados de forma muy atinada a pesar de ser considerados un producto de entretenimiento. Otro factor para tomar en cuenta es que una estética minimalista también es mucho más barata de producir. Este factor es vital porque como bien se ha descrito en el documento, los equipos indies suelen ser pequeños, autodidactas y compuestos en su mayoría por programadores que además de no tener conocimientos de fundamentos artísticos, tampoco tienen conocimiento sobre su implementación, por ejemplo, conocimiento sobre UVs y mapas de densidad (modelado 3D), automatización de rigs (animación) o shaders.

Otro punto mencionado es que las tiendas más conocidas son Steam e Itchi.o; pero me cabe la duda de si te estás refiriendo a las tiendas más conocidas en Perú,

Latinoamérica, el mercado indie u otros. A nivel global hay tiendas de mayor nivel de ventas que Itchi.o, como Epic. Es importante definir esto porque cada mercado tiene diversos nichos y por ende las motivaciones de los usuarios, sus perfiles, son distintos.

Finalmente, ¿Qué herramientas usaras para evaluar el impacto de estos videos en el medio para validar o rechazar tu hipótesis?

Recomendaciones del evaluador para el proyecto:

1. Buscar más referentes de producción de videos educativos enfocados en arte, game design y videojuegos
 - a. El contenido del video es interesante; pero aconsejo hacerlo más dinámico planteando más ejemplos de la mano de diversos juegos. Dos o tres videojuegos por temas crearán más oportunidades para mostrar casos en los que distintas decisiones de diseño llevaron a diversas identidades visuales.
 - b. Soporte de profesionales con experiencia en el tema. Si vas a hablar de color, invita a un artista que sea experto en manejo de paletas, si vas a hablar de formas invita a alguien especializado en anatomía y a otro especializado en desarrollo del mundo. Tener el respaldo de gente con experiencia le dará mayor validez a tus contenidos.
 - c. Pulir más el estilo gráfico del canal. El logo y la mascota deberían transmitir que el contenido es de un canal profesional del cual los desarrolladores se puedan fiar. Ahora mismo el nivel gráfico apela mucho al de los youtubers novatos en sus primeros años de desarrollo. También sería bueno que consideraras el mostrar el rostro del narrador

de vez en cuando para tener mayor conexión con la audiencia. Un avatar con dos estados de animación no va a lograr el mismo impacto.

2. Considerar una propuesta más integral para el manejo de tus redes sociales (Twitter, IG, Reddit, Discord) y desarrollar un elemento diferenciador, plantéate la pregunta, ¿Que tiene mi propuesta que no tengan ya los otros desarrolladores de contenido de mi público objetivo?
3. Ahondar más en la industria indie incluyendo casos de éxito como Rhythm Doctor, Arog, Night Reverie o A song of Ice and fire. Así mismo, conocer el punto de vista de los artistas de la industria. ¿Porque los artistas que existen no están haciendo equipo con los programadores-desarrolladores indies? Ahora mismo el planteamiento de tu problema gira en torno a que los programadores no tienen el conocimiento que necesitan; pero si no lo tienen ¿Por qué no lo buscan? ¿Puede este problema tener un trasfondo más bien organizativo y/o económico? ¿Crear un canal más de YouTube es realmente algo que ayudará a la industria?

Firma:

A handwritten signature in grey ink, appearing to be 'M. H. K.', written in a cursive style with a horizontal line crossing through the middle of the letters.

Anexo 7. Evaluación de Pares- Rodrigo Jacobo

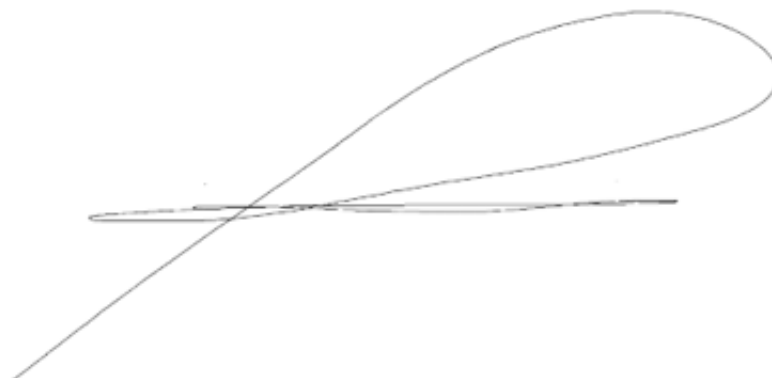
Nombre: Rodrigo Jacobo

Profesión/Cargo/Especialidad: Desarrollador de Videojuegos Independiente

Comentarios del evaluador: Creo que la intención del canal de YouTube tiene potencial para ayudar a los desarrolladores que recién comienzan o están considerando adentrarse dentro del campo de diseño de videojuegos. Sin embargo, en lo personal, el contenido ha sido difícil de conectar con mis intereses debido al tema, del cual no se explora más que ser un video expositivo con el tema de la línea. Es importante considerar que los desarrolladores buscan no conocimiento acerca de un tema, si no en como mejorar sus productos en base a conocimiento en diseño ya aplicado y testeado, tal como se ve en los videos de Álvaro Majo.

Recomendaciones del evaluador para el proyecto: Recomiendo cambiar la narración en los videos, y ser más prácticos con la aplicación del contenido de los videos, de tal manera que se pueda visualizar a la audiencia y pueda utilizarlo de manera exitosa en sus proyectos.

Firma:

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal stroke that loops back to the left, with a vertical stroke crossing it near the end.

Anexo 8. Evaluación de Pares- Mathias Alvites Escudero

Nombre: Mathias Alvites Escudero

Profesión/Cargo/Especialidad: Diseño de Videojuegos y Entretenimiento Digital

Comentarios del evaluador:

Me parece una idea genial. Soy un programador novato que no sabe de diseño, con esto, gente como yo podría tener mayor idea sobre ello porque a la hora de la venta, todo cuenta, tanto la música, el diseño y su programación.

El primer video fue claro y conciso, aunque me preocupa que lo resuman y pasen detalles importantes en próximos videos

Recomendaciones del evaluador para el proyecto:

Algunos de los videojuegos escogidos me parecen adecuados, pero otros como Cuphead, llama la atención, pero un juego de muchos años podría ser algo con lo que no uno quiera empezar. Además, creo que deberías incluir separar en el 2D y 3D, ya que podría ser confuso para algunas personas. Otra recomendación es que, si bien usar Discord es una buena opción, a los 100 subscriptores me parece algo poco, creo que una cifra mayor de gente que lo observa sería mejor porque muchos canales, a pesar de los 100 seguidores, están vacíos en Discord, así que necesitan una motivación más. Los videos deben mantenerse en un tiempo entre largo y corto porque puede ser cargante o muy pobre su contenido

Firma:

A rectangular box containing a handwritten signature in dark ink. The signature is stylized and appears to be 'M. Alvites Escudero'.

Anexo 9. Evaluación de Pares- Henry G. Avila Torres

Nombre: Henry G. Avila Torres

Profesión/Cargo/Especialidad: Creador de juegos indie

Comentarios del evaluador: Me parece una muy buena idea ya que como se comenta en el documento mucha gente que quiere estudiar para hacer videojuegos se van a carreras mas técnicas para aprender la programación dejando el apartado artístico ya que hay personas que subestiman eso, entonces teniendo ese problema en cuenta si me parece una gran idea este proyecto ya que ayudara a dar todos los conceptos básicos del arte en los videojuegos además que los temas que se presentan que van a tratar en los videos me parecen muy completos.

Recomendaciones del evaluador para el proyecto: Que los videos que se suban también se les acompañe con un PDF en el que se muestre el mismo contenido del video, ya que habrá gente que quiera tener ese contenido por escrito.

Firma:



Anexo 10. Evaluación de Pares- Edgar Alonso Nureña Berru

Nombre: Edgar Alonso Nureña Berru

Profesión/Cargo/Especialidad: Alumno de Programación

Comentarios del evaluador: El tema en si es bueno, aunque tendrán varias complejidades a la hora de crear contenido para dicho canal además de tener en cuenta que el nombre escogido no capta mucho el objetivo a llegar, teniendo en cuenta también que la elocuencia, dinamismo, carisma e información serán vitales, pero cabe recalcar que el concepto es bastante interesante y como creador indie lo probaría, pero de ser "aburrido" carecería de toda objetividad y terminaría olvidándolo.

Recomendaciones del evaluador para el proyecto:

- Tomen en cuenta la narración y crear monólogos los cuales sean dinámicos y no aburran al consumidor
- Tomar en cuenta el no ser repetitivos a la hora de hacer una review o algún video informativo
- Tener en cuenta que los videos están dirigidos a creadores indie y no perder ese objetivo

Firma:



Anexo 11. Evaluación de Pares- Daniella Alejandra Porras Cotito

Nombre: Daniella Alejandra Porras Cotito

Profesión/Cargo/Especialidad:

Diseñadora gráfica digital / Licenciada en Arte con Mención en Diseño Gráfico en la especialidad de diseño

Comentarios del evaluador:

La temática de la investigación es importante dentro del mundo creativo indie, ya que un profesional en ingeniería y programación requiere debe poseer conocimientos básicos en arte y diseño para generar un producto competitivo en el mercado. Desde nuestra formación como diseñadores gráficos, el concepto de “compartir conocimiento” da hincapié a la importancia de un enfoque interdisciplinario en el desarrollo de videojuegos.

Las piezas audiovisuales como herramientas de difusión educativa se vuelven una herramienta dinámica y accesible para que el desarrollador pueda interiorizar las bases de todo buen diseño, lo que daría pie a productos más creativos.

Recomendaciones del evaluador para el proyecto:

Importante hacer hincapié en por qué se ha elegido piezas audiovisuales para este público y no un manual o libro. Sería bueno resaltar los beneficios creativos de utilizar este medio para educar a un público más técnico.

Firma:



Anexo 12. Resumen de las ideas comentadas en el Focus Group realizado a desarrolladores indies sobre el primer video del canal Gimdie.

1. ¿Cuál es la opinión sobre el video?

Los participantes compartieron en común que el contenido del video esta correctamente explicado y resumido. Utilizar el videojuego *Okay?* fue perfecto para explicar el tema y añadir otros videojuegos en la parte de conclusiones tras haber explicado los conceptos fue correcto porque permite complementar y decir al público como el concepto se esta aplicando en esos juegos también.

Los desarrolladores no creen que sea necesario utilizar otro videojuego para continuar el tema. Además, añaden que, a largo plazo, se podría cambiar el formato de video e ir al análisis entero de un videojuego viendo dentro de ella cómo funciona la línea, el color, anatomía, etc.

2. ¿Consideras que el video esta hecho correctamente para el público objetivo?

Los desarrolladores consideran que sí, los temas manejados en el video son entendibles para un desarrollador indie novato o experimentado. Quizás puede ser algo complicado para el público en general, en partes como cuando se combina conceptos (línea y forma).

3. ¿Qué opinas sobre los aspectos técnicos del video?

Los desarrolladores comentaron lo siguiente:

- Colocar una frase llamativa, pregunta o dato interesante al inicio del video en lugar de una definición del concepto.
- El video se siente lento, aburrido y soso respecto a la narración, el ritmo del audio y la velocidad del programa usado. Se recomienda reemplazarlo porque esto puede ocasionar que el espectador deje el video a la mitad o que simplemente pase a otro por monotonía.
- Debido al programa de audio utilizado, algunas veces se siente que las ideas no se separan, ya que no hay pausas porque el programa evita los signos de puntuación. Todo ello hace que el video se sienta narrado por un robot.
- Utilizar una voz más dinámica, entretenida y activa en algún programa de edición de audio.
- La música se siente entrecortada, se puede editar los *loops*.





4. ¿Qué opinas sobre el personaje?


Los desarrolladores concluyeron que el personaje se siente muy estático, se le puede dar mucho más movimiento, gestos y acciones. Aunque también se puede optar por eliminar el personaje y colocar en su lugar imágenes o más ejemplos o crear otro personaje con elementos estáticos que justifiquen la falta de movimiento. Además, se pueden crear variedad de ambientes donde el personaje pueda interactuar con estos similar a lo que se hizo en la sección de explicación de la línea.

5. ¿Qué opinas sobre el fondo de los videos?


Los desarrolladores comentan que entendieron el uso de un fondo minimalista para combinar con la grafica minimalista del videojuego expuesto como caso, *Okay?*. Sin embargo, también notaron que debido a que el fondo era tan minimalista, se apreciaba más como un elemento aparte; por consiguiente, recomendaron que los fondos pudiesen tener un balance, sobrecargarlo un poco más y no ser tan minimalista, sobre todo cuando se analicen temas como el diseño de personajes y escenarios en el canal.

Anexo 11. Encuesta a desarrolladores indies sobre el primer video del canal Gimdie

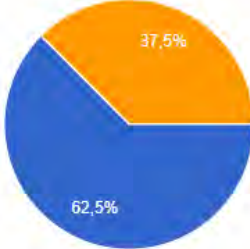
1	<p>¿Te gustó el video?</p> <p>8 respuestas</p>	<p> Copiar</p>
2	<p>¿Te pareció el contenido interesante?</p> <p>8 respuestas</p>	<p> Copiar</p>
3	<p>¿Tenías noción sobre el concepto de las líneas y las formas y su uso antes de ver el video?</p> <p>8 respuestas</p>	<p> Copiar</p>
4	<p>¿Consideras que el contenido del video te servirá al momento de desarrollar el apartado artístico de tu juego?</p> <p>8 respuestas</p>	<p> Copiar</p>



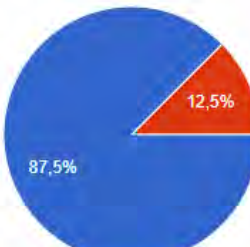
Respuesta	Porcentaje
Sí	100%
No	0%



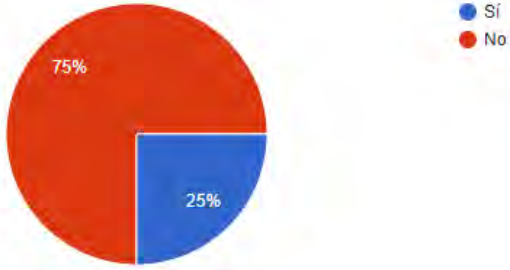
Respuesta	Porcentaje
Sí	100%
No	0%



Respuesta	Porcentaje
Sí	62,5%
No	0%
Tal vez	37,5%



Respuesta	Porcentaje
Sí	87,5%
No	12,5%

5	<p>¿Te gustaría aprender más sobre el tema del video pero con otro videojuego como caso?</p> <p>8 respuestas</p>  <p>● Sí ● No</p> <p>Copiar</p>
6	<p>En base a la anterior pregunta, si respondiste "Sí", ¿Qué videojuego recomendarías ?</p> <p>2 respuestas</p> <p>algún otro platformer 2D</p> <p>Super Mario Bros</p>
7	<p>¿Qué te gustaría ver en los próximos videos?</p> <p>8 respuestas</p> <p>Los videos de anatomía</p> <p>La importancia de la ambientacion sonora en los videojuegos de terror</p> <p>flujo de animación</p> <p>De repente otros conceptos más interesantes para el desarrollo de un videojuegos.</p> <p>La teoría de color y el diseño de personajes.</p> <p>Ejemplos de desarrollo de escenarios en distintos videojuegos</p> <p>mayor dinamismo y mas fluides a la hora de narran los textos</p> <p>Diseño de niveles</p>

8

Según tu criterio, ¿Qué recomendaciones le darías al canal Gimdie?

8 respuestas

Que acompañe cada video con un PDF que tenga el mismo contenido del video

Utilizar una voz no tan monotoná

mejorar el dinamismo de la animación que acompañe a la información

Mejorar el aspecto visual y hacerlo más lúdico. Más dinamismo en en las animaciones

Cuidar los detalles técnicos, las pausas en la narración, y el sonido de fondo que se corta abruptamente.

Explicación sobre la forma en que el entorno y el personaje puedan conectar de forma que no se vea raro

mayor dinamismo al explicar el tema

Una mejor encuesta jajajaja

Que los videos sean más cortos para que los pueda tener en TikTok y que escriba un guion mejor formulado, no es que esté mal, pero puede estar mejor en base a las palabras clave

