



## **TRABAJO FINAL DE CARRERA**

# **El Aprendiz: Diseño de Arte para un prototipo de videojuego Novela Visual para PC**

**Licenciatura en Producción de Videojuegos y  
Entretenimiento Digital**

**Autora: Denise Rey**

**Año: 2025**

## **Agradecimientos**

Quiero dejar mi más sincero agradecimiento a quienes hicieron posible la realización de esta tesis.

En primer lugar, agradezco profundamente al equipo docente por su guía constante, su enorme paciencia y los consejos dados a lo largo de todo el proceso.

A mis compañeros y compañeras de carrera que se tomaron su tiempo para responder a la encuesta que envié. También les agradezco por compartir conmigo este camino lleno de desafíos y risas.

A mi familia, gracias por el amor incondicional y el apoyo en los momentos más difíciles.

Finalmente, pero muy importante, a Virginia (Viki), gracias por toda la ayuda y acompañamiento que me brindaste en la creación de esta tesis. Tu disposición para guiarme cuando más lo necesitaba fueron fundamentales para que este trabajo se hiciera realidad.

## Índice

<b>Resumen</b>	<b>9</b>
Palabras clave	10
<b>Introducción</b>	<b>10</b>
<b>Planteo de la Problemática</b>	<b>11</b>
<b>Objetivos</b>	<b>12</b>
<b>Justificación</b>	<b>14</b>
<b>Estado del arte</b>	<b>15</b>
<b>Marco teórico</b>	<b>18</b>
Documento de diseño de Arte en videojuegos (ADD -Art Design Document)	18
La novela visual	19
Breve historia de la novela visual	19
Novelas Visuales y Novelas gráficas	20
Los referentes en la industria	21
<b>Desarrollo del ADD</b>	<b>24</b>
El inicio	24
Los protagonistas	28
Luz y color	31
El entorno	33
La interacción	37
Cobrando vida	40
Implementación	43
<b>Estrategia metodológica</b>	<b>44</b>
<b>Resultados del análisis del trabajo de campo</b>	<b>48</b>
Análisis Pyre y The Crown of Leaves	48
Análisis de ejemplos de ADD	56
Resultados de encuesta de estudiantes	62
Principales aportes	69
<b>Documento de diseño de Arte</b>	<b>71</b>
<b>Conclusión</b>	<b>107</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>109</b>
<b>Glosario</b>	<b>114</b>
<b>Anexo</b>	<b>116</b>

## Índice figuras

Figura 1: Escena dentro del videojuego Portopia Renzoku Satsujin Jiken (1983)	19
Figura 2: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam de la trilogía del videojuego Phoenix Wright: Ace Attorney	22
Figura 3: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam del videojuego Clannad (2004)	23
Figura 4: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam del videojuego Slay the Princess (2023)	23
Figura 5: Imagen disponible dentro de la tienda de Steam del videojuego Don't Starve Together (2016), desarrollado por Klei	25
Figura 6: Ejemplo de distintas referencias utilizadas para el arte de un videojuego	26
Figura 7: Ejemplo de arte conceptual para un personaje de un videojuego	27
Figura 8: Ejemplo de Storyboard creado por Dan Milligan, utilizado para la cinemática de un videojuego.	28
Figura 9: Ejemplo de diseño de diferentes personajes del videojuego Coral Island (2023), desarrollado por Stairway Games	29
Figura 10: Escala de personajes del videojuego Spiritfarer (2020), desarrollado por Thunder Lotus	30
Figura 11: Ejemplo del Turnaround de un personaje de un videojuego creado por Yekaterina Bourykina	31
Figura 12: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego Slime Rancher 2(2022), producido por Monomi Park	32
Figura 13: Parte del gameplay del videojuego Final Fantasy XIV (2014), desarrollado por Square Enix	33
Figura 14: Imagen disponible dentro de la tienda de Steam del videojuego Ori and the Blind Forest (2015), desarrollado por Moon Studios	34
Figura 15: Uno de los múltiples escenarios dentro del videojuego de simulación de citas online Amour Sucré: Campus life (2018), publicado por Beemoov	35
Figura 16: Ejemplo de una ilustración digital para un videojuego producida por Dave Rapoza	36
Figura 17: Imagen disponible dentro de la tienda de Steam del videojuego Glass Masquerade	37
Figura 18: Imagen de la tienda de Steam del videojuego Papers, Please (2013)	38
Figura 19: Logo del videojuego Iza	39

Figura 20: Ejemplo de inventario como parte del gameplay dentro del videojuego Baldur's Gate 3(2023)	40
Figura 21: Conjunto de Sprites que forman una de las animaciones presentes en el videojuego Iza	41
Figura 22: Parte de una de las cinemáticas previas a una batalla dentro del videojuego Final Fantasy XIV (2014)	42
Figura 23: Ejemplo de efectos especiales para hechizos realizados en Unity	43
Figura 24: Algunos programas que se utilizan al momento de crear un videojuego desde motores de desarrollo hasta programas de diseño artístico. (Tiled, Aseprite, Clip Studio Paint, Inkscape, Adobe Photoshop, Unreal Engine, Blender, Unity)	43
Figura 25: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego Pyre (2017)	50
Figura 26: Diseños de los personajes del videojuego Pyre (2017)	50
Figura 27: Uno de los múltiples escenarios del videojuego Pyre (2017)	51
Figura 28: Ejemplo de las expresiones de uno de los personajes parte del gameplay del videojuego Pyre	51
Figura 29: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam del videojuego The Crown of Leaves (2018)	52
Figura 30: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego The Crown of Leaves (2018)	53
Figura 31: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego The Crown of Leaves (2018)	54
Figura 32: Primer concepto de “El aprendiz”	55

## **Índice de gráficos**

Gráfico 1: ¿Qué año de la carrera de videojuegos estás cursando actualmente?	62
Gráfico 2: ¿Conocés el concepto de ADD (documento de diseño de arte)?	63
Gráfico 3: ¿Trabajaste alguna vez en un ADD?	63
Gráfico 4: ¿Qué tan importante considerás que es un ADD en el proceso de desarrollo de un videojuego?	64
Gráfico 5: ¿Recibiste formación o herramientas acerca de cómo crear un ADD?	65
Gráfico 6: ¿Considerás que es necesario recibir más conocimiento o tener una mejor formación sobre cómo elaborar un ADD?	66

Gráfico 7: ¿Qué elementos considerarás que debe incluir un ADD de una novela visual? 68

### **Índice tablas**

Tabla 1: Aproximación artística de cada videojuego según los tópicos estudiados 48

Tabla 2: Cuadro utilizado para comparar los tópicos que se mencionan con mayor o menor frecuencia dentro de los documentos de diseño de arte mencionados 56

## Resumen

Durante los años de cursado fue surgiendo internamente una inquietud respecto a la manera de construir un documento de diseño de arte (ADD) de videojuegos propio. Esto fue el desencadenante de este trabajo final de grado.

Para reunir información y poder generar una conclusión que me brinde herramientas para el desarrollo del objetivo final, mi propio ADD, se analizaron diversos trabajos artísticos tanto en documentos de diseño como en libros de arte específicos de videojuegos, estudiando sus similitudes y diferencias para comprender y concluir cuáles son los tópicos más importantes a la hora de documentar el diseño del arte. Luego, comparando el apartado artístico de dos novelas visuales que poseen un estilo especial y similar al deseado para la realización de una novela visual propia, pude comprender ciertas características que se encuentran presentes en este tipo de videojuegos tanto de diseño como de expresión artística. Una vez realizada dicha comparación, vi la necesidad de recurrir al conocimiento de mis compañeros como futuros profesionales a través de una encuesta dirigida a los estudiantes de la Licenciatura en Producción de Videojuegos de la Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf), con el objetivo de recopilar datos relevantes respecto al conocimiento que poseen sobre los documentos de diseño de arte. Dicha metodología permitió contribuir al análisis de un documento de diseño de arte (ADD) de una novela visual con el objetivo de lograr una mejor comprensión de este tipo de documentación.

El análisis de los trabajos artísticos y la comparación entre las novelas visuales seleccionadas no solo me permitió identificar las características claves del diseño de arte en este tipo de documentos, sino que también me otorgó una base sólida para aprender principios estéticos y un mejor procedimiento a la hora de tomar decisiones de arte para desarrollar una propuesta propia de novela visual.

El resultado final de este trabajo me permitió desarrollar el documento de diseño de arte de una novela visual de fantasía propia llamada “El aprendiz”, destacando la importancia de esta documentación con la finalidad de que sirva de ejemplo para estudiantes que deseen realizar un trabajo similar a futuro.

## **Palabras clave**

- Novela Visual.
- Documento de diseño de Arte.
- Desarrollo.
- Arte en videojuegos.

## **Introducción**

Cuando pensamos en un videojuego, por lo general sólo contemplamos el producto final que busca entretener, sin tener presente todas las áreas que lo conforman como lo son por ejemplo la programación, el arte y diseño, la narrativa, y toda la documentación que se genera en ellos.

Los documentos de diseño de videojuegos sirven como guía fundamental para todo el equipo de desarrollo, asegurando que todos tengan una clara visión del producto final, compartida entre todos los integrantes del proyecto. Facilitan la comunicación entre los distintos departamentos involucrados en la creación del juego, desde los diseñadores y programadores hasta los artistas y músicos.

El área de Arte y Diseño en la industria de videojuegos tiene como objetivo darle forma a lo producido desde el código y la narrativa, plasmando las ideas de los desarrolladores. Para esto se recurre a un tipo de documentación específica denominado Documento de Diseño de Arte o ADD (*Art Design Document*).

La idea principal de éste es explicar todo el enfoque visual que tiene el diseñador para el juego, indicando a sus artistas lo que deben desarrollar para el apartado visual.

El propósito del documento de diseño de arte es lograr que su equipo capture el alma y la sensación deseada de su juego, además de asegurarse de que el estilo artístico elegido se mantenga constante a lo largo de todo el desarrollo del mismo. Muchos detalles pueden ir cambiando a medida que los artistas presenten varias ideas, avances y resultados que pueden derivar en un mejor enfoque para el mundo o los personajes del juego final.

## **Planteo de la Problemática**

Los videojuegos atraviesan un proceso de desarrollo a fin de obtener un producto para entretener a sus usuarios, contando con todo un equipo detrás que se encarga de cada una de sus etapas de producción. Algunos equipos pueden ser más grandes que otros, desde empresas indie con algunos trabajadores hasta empresas de renombre con miles de empleados; sea cual sea el tamaño del grupo detrás de un videojuego, es de suma importancia contar con la documentación necesaria para acompañar el proceso de producción del mismo.

Las novelas visuales son un género popular dentro de la industria de videojuegos, por lo general desarrollados por empresas indie que logran que sus productos obtengan una popularidad reconocible. Están caracterizados por el control total de un único personaje, la resolución de diversos rompecabezas, la interacción con NPCs, el enfoque en una historia lineal y un diseño general para un solo jugador, dado que hay un fuerte énfasis en la historia y el personaje protagonista. Este género se destaca por la gran necesidad que tiene el jugador de observar y manipular su entorno. Surge en Japón a mediados de los años '80 y para el año 2006 representó el 70% del mercado de videojuegos para PC en este país (Low, 2024), comenzando a ganar popularidad en Occidente en los últimos años debido a la adaptabilidad que poseen las novelas visuales para recrearse en diversos géneros como romance y drama hasta ciencia ficción y fantasía.

Cuando se observa con detalle diferentes títulos presentes en este género, se pueden apreciar similitudes en el producto final que sirven de guía para los artistas que buscan desarrollar una novela visual. Pero al momento de investigar durante el primer

semestre del 2024 en repertorios online o páginas web como lo son el repositorio académico de UNRaf y Google Academics, si existe una regla específica a seguir o una metodología orientada al diseño del apartado artístico de estos videojuegos, se encontraron escasos resultados de ejemplos accesibles o modelos que sirvan como guía para su elaboración. Esta falta de referencias representa una dificultad tanto para el proceso creativo como la construcción de una documentación coherente y completa que acompañe el desarrollo artístico de un videojuego.

La escasez de documentación dificulta la comprensión del proceso de creación artística dentro del desarrollo de videojuegos, restringiendo así el aprendizaje y la mejora de estándares de calidad en proyectos futuros.

Además, en comparación con otras áreas del diseño y la producción de videojuegos, los ADD son poco difundidos, poco estandarizados y, muchas veces, considerados propiedad confidencial por los estudios. Esta situación crea un vacío en la documentación académica y profesional, limitando las oportunidades de análisis, comparación y aprendizaje.

Frente a esta carencia, surge la necesidad de generar un ejemplo propio y compartir casos accesibles de ADD que puedan servir como guía y referencia para nuevos creadores, promoviendo una mayor profesionalización y fortalecimiento de la práctica artística en el desarrollo de videojuegos.

## **Objetivos**

### General

-Elaborar un documento de diseño artístico del prototipo de Novela Visual “El Aprendiz” para ser aplicado en PC.

### Específicos

-Analizar el diseño y arte presentes en dos novelas visuales seleccionadas cuyo arte es relevante para este trabajo académico.

-Determinar los elementos necesarios para la elaboración de un documento de diseño de arte.

-Desarrollar el documento de Arte del prototipo de novela visual “El Aprendiz” para PC basado en la información obtenida.

## **Justificación**

Pedro Pablo Fernández Moya, autor del libro “Fundamentos de Arte para Videojuegos: Guía Práctica de los procesos de Producción de Arte en Videojuegos”, afirma lo siguiente sobre los fundamentos de Arte para Videojuegos respecto a lo que es un ADD:

Se documentará de manera clara los elementos visuales que le dan identidad al juego, las formas y siluetas características de los personajes y objetos, esquema de colores, tipo de texturas que se usan e iluminación, así como cualquier otro elemento que se considere relevante para obtener el arte del juego de manera consistente a lo largo de toda la producción. (Moya, 2019, p 35-36).

La motivación personal como artista que surge a partir del desarrollo de arte para videojuegos es un pilar clave para poder demostrar el trabajo que se requiere a la hora de crear el apartado artístico de un producto y con lo que se busca que las personas que lean este documento puedan ser conocedoras de dicho proceso artístico. Es por esto que se toma la decisión de investigar respecto a documentos de diseño de arte ya disponibles en la red y en repertorios habiendo sido analizadas las congruencias y diferencias entre ellos para así poder culminar con un desarrollo de un ADD propio.

El desarrollo del presente trabajo brinda la posibilidad de aplicar conocimientos teóricos de varios campos adquiridos durante el cursado de la carrera, así como también la posibilidad de trabajar en el análisis del apartado visual de un videojuego con dichas características.

El propósito de este proyecto consiste en poder contar con un estudio que permita que futuros estudiantes de la carrera de Producción de videojuegos y Entretenimiento Digital de UNRaf cuenten con una herramienta para los casos en los que deseen aplicar estos conocimientos en sus propios productos si deciden desarrollar una novela visual. En el documento de diseño de arte sobre el prototipo del videojuego

“El aprendiz”, se pueden visualizar los estudios mencionados y cómo funcionan en conjunto los tópicos para un posible desarrollo final a futuro.

## **Estado del arte**

Respecto al estado del arte de documentos de arte de videojuegos, se pueden encontrar trabajos de grado que sirven de base para poder escribir un documento de diseño propio y videos de YouTube, como lo es el video de la cuenta TheSandBoxGame en el video titulado “The Sandbox Game Maker: Creating an Art Design Document” en donde mencionan la importancia de un ADD y de sus etapas fundamentales como lo es la dirección de arte (Canal TheSandboxGame, 2022).

Algunos usuarios suben sus ADD como documentos de ejemplo para que las demás personas puedan leerlos, y no tanto como proyectos de cátedra o investigaciones ya que es un trabajo que realizan la mayoría de los desarrolladores de videojuegos al momento de querer crear su propio juego.

En la búsqueda de documentación relevante, se pudo encontrar un número concreto de casos que trabajan en el proceso de diseño de arte para un videojuego específico o de una novela visual, además, se encontraron ciertos *game design documents*, documento de diseño de videojuego (GDD), que buscan una dirección más orientada hacia el arte ya que están escritos por personas que se desenvuelven mejor como artistas.

Uno de los documentos encontrados fue escrito por Joel Cercenado Llorens (2020) en el trabajo final de carrera en el cuál desarrolló un GDD orientado al lado artístico de un videojuego propio, contando con apartados dedicados al arte conceptual junto a las ideas tomadas para la narrativa y a las mecánicas para la experiencia de jugabilidad del mismo.

El autor se encargó de diseñar todos los conceptos necesarios para cada uno de los personajes, los enemigos y los posibles escenarios finales junto a los efectos especiales que poseerán dentro del juego de género Metroidvania.

En este documento, se puede apreciar el trabajo dedicado a los detalles importantes que deben respetarse como lo son las posibles animaciones al ocurrir determinadas acciones o cómo los personajes principales deben de ser representados de acuerdo a sus características y personalidades.

Según palabras del autor Llorens (2020), su objetivo fue diseñar los elementos necesarios para poder explicar cada uno de los elementos del juego tanto en el arte como en la programación y el apartado musical.

Otro trabajo importante es el de Lars Martinson (2017), que publicó en su página web un apartado con el cual tiene como objetivo poder describir a los posibles programadores que leerán su proyecto acerca de las ideas que posee y qué finalidades busca lograr con su videojuego de novela visual.

También menciona todas las especificaciones técnicas que poseerán los trabajos artísticos del proyecto como lo son los *assets*, la interfaz de usuario y la fuente final seleccionada para el juego (que puede estar sujeto a cambios).

La búsqueda permitió conocer el proyecto de videojuego por parte de Headventure Team (2015), un grupo de desarrolladores que subieron a internet el diseño de arte de un videojuego de acción isométrico en 3D donde el jugador se encargará de controlar un personaje cuya cabeza y cuerpo cumplirán diferentes objetivos en la jugabilidad.

Los autores de este documento se encargaron de describir el proceso creativo que atravesaron para desarrollar la idea del videojuego, desde los primeros conceptos e inspiraciones de referencia, hasta la paleta de colores seleccionada, el diseño de todos los personajes presentes en el mismo y la fuente.

Se detallan las características que deben tener los escenarios para acompañar la estética seleccionada, así como también los efectos visuales para los hechizos y habilidades junto a un trabajo de diseño de la posible interfaz para el juego.

Otro trabajo analizado es el de Darío Bueno Gutiérrez (2018), el cual consiste en un proyecto final de grado en el que el autor desarrolla un GDD sobre un videojuego y

demuestra la importancia de la creatividad y el diseño visual al momento de crear personajes y entornos para el juego.

También menciona conceptos específicos del estudio del arte como lo es la teoría del color y la selección de estilos artísticos correctos para crear un mundo jugable que entretenga al jugador.

Al investigar un poco más, se puede encontrar un ADD desarrollado por Wildfire Games (2023), en donde detallan en concreto cada aspecto de su documentación en un videojuego 3D, pero puede resultar complicado debido a que mantienen un formato de documento muy específico de ellos. Este documento se caracteriza por ser bastante complejo y poseer una estructura única, adaptada a las necesidades específicas de la compañía. Con esta mención, se deja en claro cómo las empresas establecen sus propios estándares y procesos para documentar un ADD, lo que lleva a pensar en la necesidad de crear documentación accesible en formatos más estandarizados para la industria. Es por esto también que se decide no incluir este documento como ejemplo para analizar más adelante en esta tesis, pero sí se mantendrá como material de referencia para aquellos a los que les resulte útil.

## Marco teórico

### Documento de diseño de Arte en videojuegos (ADD -Art Design Document)

Resulta fundamental establecer una diferenciación clara entre el Game Design Document (GDD) y el Art Design Document (ADD), ya que si bien ambos forman parte esencial del desarrollo de un videojuego, cumplen funciones distintas. El GDD se enfoca en los aspectos mecánicos, narrativos y estructurales del juego, mientras que el ADD aborda específicamente el desarrollo visual y estético, incluyendo el estilo gráfico, referencias visuales, paletas de colores, diseño de personajes, escenarios y otros elementos visuales.

Para iniciar un ADD, se debe comenzar de la misma manera en que se trabaja en un GDD, con el título del juego, resaltando las fechas de revisiones y quién es la persona a cargo del diseño, que puede ser el mismo desarrollador o un líder de equipo de Arte, o como se le conoce en inglés, *Lead Artist*. Se debe explicar la apariencia deseada del juego que se está intentando crear de la mejor manera posible. Mientras más detalles se brindan, mejor es el trabajo y la devolución de estas ideas que los artistas devolverán para crear el mundo del videojuego. Se presentan las ideas para los niveles, para los personajes, las ideas acerca de enemigos, armas, incluso la interfaz de usuario, todo englobado en lo que define el apartado artístico del videojuego, lo que le otorga su esencia y lo primero que será consumido a través de los ojos del jugador.

Se explican detalles fundamentales como si el juego va a utilizar modelos 3D o 2D. Se especifica también el motor de juego que se está usando para desarrollar el videojuego además del tipo de archivos necesarios que serán usados en el proceso, entre otros factores que los artistas deben de conocer.

## La novela visual

### Breve historia de la novela visual

Como ya fue mencionado anteriormente, las novelas visuales surgieron por primera vez en Japón, a principios de los años 80. Su origen se remonta a los juegos de aventuras textuales, los cuales fueron una forma temprana de videojuegos que se desarrollaron principalmente en la década de los 70 y eran juegos que se ejecutaban en computadoras personales, siendo caracterizados por su enfoque en la narrativa y la interacción basada en texto.

Las historias acompañadas de imágenes estáticas y, en ocasiones música, eran presentadas por estos primeros juegos de aventuras textuales. A medida que la tecnología fue avanzando, comenzaron a ser incorporados más elementos visuales, como fondos dibujados y personajes con perfiles mejor retratados.

Un momento importante en la evolución de las novelas visuales fue el lanzamiento de "Portopia Renzoku Satsujin Jiken" ("El Caso del Asesinato en Serie de Portopia") desarrollado por Yuji Horii para la computadora NEC PC-6001 en 1983. Este juego sentó las bases para muchos de los elementos que se encuentran hoy en día en las novelas visuales, como la narrativa interactiva y la resolución de acertijos (U-tad, 2022) (Véase Figura 1).



*Figura 1: Escena dentro del videojuego Portopia Renzoku Satsujin Jiken (1983).*

*Fuente: <https://www.romhacking.net/translations/764/>*

A medida que la tecnología de las computadoras y las consolas se hizo más avanzada, las novelas visuales mejoraron para incluir animaciones, voces a los personajes, múltiples finales y ramificaciones en la trama basadas en las decisiones del jugador. Esto permitió una experiencia más inmersiva y personalizada para los jugadores.

En la década de 1990, las novelas visuales se popularizaron aún más con títulos como "Tokimeki Memorial", desarrollado por Konami y el desarrollado por Key, "Kanon", que introdujeron elementos de romance y simulación de citas en el género.

Desde entonces, las novelas visuales han seguido evolucionando y diversificándose, abarcando una amplia diversidad de géneros y temas, contando además con una gran variedad de estilos artísticos, bandas sonoras destacables e implementación de mecánicas distintivas para enriquecer aún más la aventura del jugador en estas historias interactivas.

### Novelas Visuales y Novelas gráficas

Algo muy importante a destacar es que se debe diferenciar una Novela Visual de una Novela gráfica ya que a pesar de que ambas presentan características similares, se trata de dos formas totalmente diferentes de contar una historia y de entretener debido al formato y la interacción.

Mientras que las Novelas Gráficas poseen un formato similar al de los cómics e historietas, fusionando junto al formato de la novela tradicional (LW, 2023), las novelas visuales se presentan mayoritariamente de manera digital como un videojuego y poseen un formato de interactividad por parte del lector/jugador ya que tiene la posibilidad de tomar decisiones que pueden afectar el desarrollo de la trama de la historia y a su vez, el resultado de la misma. También se diferencian en el sentido de que las novelas visuales buscan un entretenimiento a menudo incorporando elementos de juego desde la toma de

decisiones, hasta la exploración e incluso la resolución de acertijos o puzzles que, por otro lado, las novelas gráficas solo se limitan a contar una historia con un apartado gráfico visualmente atractivo y secuencial.

### Los referentes en la industria

Cuando se utilizan los buscadores en internet para poder encontrar ejemplos de Novelas visuales, los resultados devolverán títulos populares ya que son muy conocidos tanto en Japón como fuera de ese país, siendo algunos de ellos videojuegos que se lanzaron al mercado hace aproximadamente veinte años pero que siguen siendo mencionados hasta el día de hoy.

El número de novelas visuales japonesas y que cuentan con gran popularidad en el mercado es bastante amplio por lo que se puede hacer mención de tres títulos cuyos nombres resuenan bastante ante los fans si se los menciona y que cuentan con reseñas muy positivas según las páginas web como Steamdb, Metacritic y GameSpot dedicadas específicamente a analizar la información de videojuegos y exponer reseñas, son:

Saga Ace Attorney: Es una saga de videojuegos desarrollado por Capcom principalmente para las consolas de Nintendo donde se toma el papel de un abogado ante un tribunal ficticio donde los jugadores deberán recoger pistas, interrogar y declarar culpable o no a ciertos personajes que aparecerán a lo largo de la historia y vivir giros argumentales sorprendentes que llenan de tensión la jugabilidad. La saga cuenta actualmente con diez entregas en el mercado donde no se cuentan juegos recopilatorios o crossovers (Véase Figura 2)



*Figura 2: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam de la trilogía del videojuego Phoenix Wright: Ace Attorney (2019).*

Clannad: Es un videojuego novela visual desarrollado por Key que fue lanzado en Japón por primera vez en abril de 2004. Su historia de romance y drama gira en torno a un estudiante de secundaria que posee una personalidad indiferente hacia todo lo que le rodea debido a su situación familiar. La vida de este protagonista toma un rumbo distinto cuando se le presenta un personaje secundario, cambiándole el modo de ver el mundo junto a la posibilidad de conocer nuevos compañeros, nuevas vivencias escolares además de momentos tristes y alegres para armar una historia que permite comprender los puntos tanto fuertes como débiles de la vida.

La mecánica principal del juego consiste en seguir la narrativa y los diálogos presentes en la historia que dan la posibilidad de explorar múltiples finales dependiendo de las decisiones que se toman a lo largo de la historia.

Gracias a la popularidad que ganó este género en el mercado de videojuegos, se pueden mencionar varias entregas producidas fuera de Japón que hoy en día están ganando fanáticos de diferentes países (Véase figura 3).



*Figura 3: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam del videojuego Clannad (2004).*

Slay the princess: Es un juego de aventuras de terror que fue desarrollado y publicado por Black Tabby Games para PC en octubre de 2023.

La trama se centra en un viaje por un bosque en el que el jugador llega a una cabaña y en el sótano se encuentra una princesa, a quien debe de asesinar porque si no será el fin de todo. Este personaje atrapado tratará de evitar que eso suceda tratando de convencer a los jugadores.

Al día de hoy, este videojuego cuenta con una media de 90 puntos sobre 100 en Metacritic (Metacritic, 2024) y en Steam (Steam, 2024) ya ha recibido más de diez mil reseñas mayoritariamente positivas, lo que le otorga una calificación de “Extremadamente positiva” en dicha plataforma (Véase figura 4).



*Figura 4: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam del videojuego Slay the Princess (2023).*

## **Desarrollo del ADD**

Según González (2014), Moya (2019) y Stoneham (2012), autores que desarrollan la importancia del arte en los videojuegos y su proceso artístico, se pueden definir los principales tópicos de un ADD como los siguientes:

- Animaciones
- Cinemáticas
- Color
- Composición
- Conceptos
- Efectos visuales
- Escala de personajes
- Escenarios
- Estilo
- Interfaz
- Logo
- Luz y sombra
- Objetos
- Personajes
- Perspectiva
- Referencias
- Storyboard
- Texto/Fuente
- Turnaround
- Herramientas

La definición de tales tópicos puede variar por lo que se recurrió a las descripciones otorgadas por diferentes autores con el objetivo de comprender la importancia que representan acorde al trabajo que se realiza en el ámbito de los videojuegos.

### **El inicio**

- Estilo:  
¿De qué hablamos cuando nos referimos al estilo? “El estilo artístico del juego es una combinación armoniosa de todos los componentes visuales del juego perfectamente combinados para transmitir la atmósfera deseada a los jugadores” según lo dicho por Kevuru games (2023, párr. 5) en su página web.  
Es la manera distintiva y reconocible en la que se crea una obra de arte. Engloba características visuales y técnicas que son propias de un período histórico, una región geográfica, un movimiento artístico o la expresión personal de un artista. Un buen estilo artístico debe acompañar la historia que se debe contar y

aplicarse en igual medida en todo el videojuego, desde los personajes hasta los escenarios.

También es cuando se deja en claro si el videojuego utilizará arte 3D o 2D, especificando en el caso del 3D si se recurrirá a un trabajo de realismo o más enfocado al *low poly* por ejemplo, o por el lado del 2D, si se utilizará arte vectorial, pixel art entre otros estilos.



Figura 5: Imagen disponible dentro de la tienda de Steam del videojuego *Don't Starve Together* (2016), desarrollado por Klei.

- Referencias:

¿Qué son las referencias y para qué se usan? Supipi (2024) nos recuerda lo siguiente:

Las imágenes de referencia sirven como fuente de inspiración. Ayudan a los diseñadores a generar ideas y visualizar sus conceptos con mayor claridad. Al examinar obras de arte reales o bien elaboradas, puedes identificar elementos que resuenen con tu visión e incorporarlos al diseño de tu personaje. (párr. 3)

Al momento de buscar referencias visuales, se recopilan los elementos gráficos que servirán de guía para el desarrollo del arte del juego. Se seleccionan y se descartan múltiples ejemplos tanto de fotografías como otros trabajos de arte que se pueden encontrar en internet, así como también el estilo artístico elegido por otros videojuegos. Esto ayuda a los artistas a desenvolver mejor sus primeras



atrezzo en el producto final. (CEV, s.f.)

Es la visión creativa inicial que guía el diseño visual y estético del juego. Es un punto de partida crucial que define la apariencia general, el estilo artístico y la atmósfera visual que se busca lograr en el juego. Dirige el proceso creativo para asegurar que el resultado final sea coherente, atractivo y constante con la idea original del proyecto. Aún así, estos conceptos no llegan a formar parte del videojuego final ya que cumplieron su rol en la etapa inicial del desarrollo.



Figura 7: Ejemplo de arte conceptual para un personaje de un videojuego. Fuente: <https://www.argentics.io/why-video-game-concept-art-is-necessary>

- Storyboard:

Cuando se habla de Storyboard, se puede hacer uso de la definición aportada por Simon (2013) respecto a su conocimiento a su largo trayecto trabajando en storyboards, afirmando lo siguiente:

El guión gráfico es una vista ilustrada, como un cómic, de cómo el productor o director imagina que se verá la versión final editada de una producción.

Cada dibujo relaciona instantáneamente toda la información más importante de cada toma y define un aspecto singular que todo el equipo debe lograr. (p. 3)

Utilizada frecuentemente en la animación de la gran pantalla, toma popularidad en el mundo de los videojuegos como la técnica a la que recurren los artistas para entrar en la historia que se busca desarrollar para el videojuego mediante dibujos y bocetos rápidos en viñetas a modo de borrador, que sentarán las bases del argumento de los personajes, de sus interacciones y la historia en general.

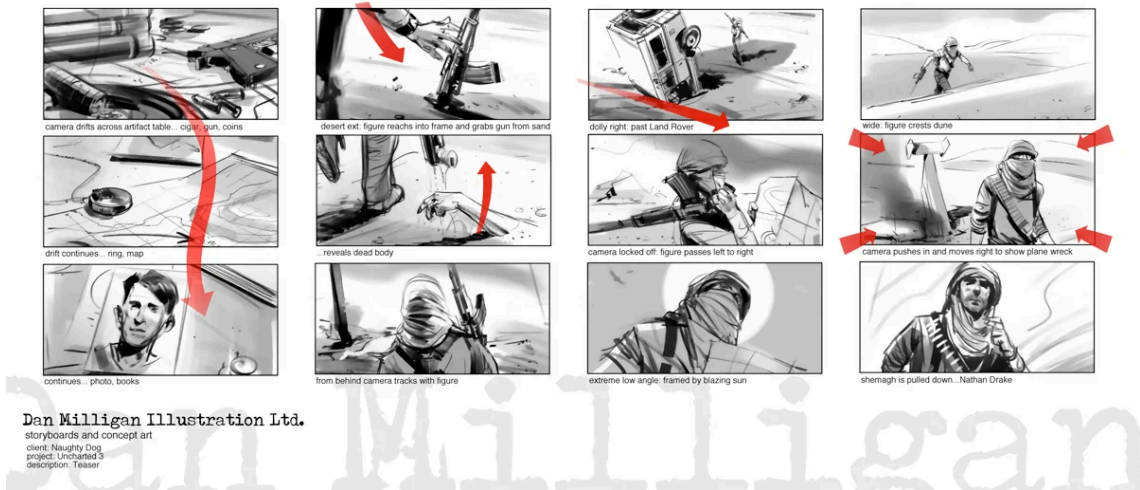


Figura 8: Ejemplo de Storyboard creado por Dan Milligan, utilizado para la cinemática de un videojuego. Fuente: <https://polydin.com/game-storyboarding/>

## Los protagonistas

- Personajes:

Un factor clave dentro de los videojuegos, son los personajes. Son muy pocos los casos donde no se cuenta con uno, ya sea primario o secundario, ya que existen casos en los que hasta un cuadrado como figura geométrica puede representar a un personaje.

Pascual (2024) afirma lo siguiente respecto a los personajes:

Los personajes son el corazón y alma de cualquier juego. Su diseño, desarrollo y relaciones entre ellos son aspectos cruciales que determinan la calidad de la experiencia de juego. Cuando los jugadores se sienten conectados y emocionalmente involucrados con los personajes, la inmersión en el juego se vuelve más intensa y satisfactoria. (párr. 7)

En el ámbito artístico, se busca diseñar y desarrollar los personajes que estarán en el videojuego, desde los primarios hasta los secundarios, incluso el posible avatar que usará el jugador. Se trabaja incluyendo sus apariencias y las personalidades que buscan ser representadas con detalles propios para cada personaje, atuendos, expresiones, emociones, que representan sus colores, sus formas. Es clave destacar qué les motiva, cuáles son sus creencias y reflejar su importancia para la narrativa (o no) del videojuego. Cada detalle presente en ellos debe ser aclarado y justificado.



Figura 9: Ejemplo de diseño de diferentes personajes del videojuego Coral Island (2023), desarrollado por Stairway Games. Fuente: <https://blog.stairwaygames.com/coral-island>

- Escala de personajes:

Para definir lo que son las escalas de los personajes, se puede utilizar lo dicho por Tyler (2023) en la web:

Los distintos tipos de juegos requieren un cumplimiento diferente de las reglas de tamaño y escala. Si buscas un juego realista, tiene sentido que la representación en el juego imite la escala del mundo real. Esto significa que el tamaño de un personaje en tu juego en relación con el tamaño de cualquier objeto, edificio o vehículo en tu juego debe ser cercano a la escala del mundo real. (párr. 11)

Es correcto afirmar que es de suma importancia determinar las diferentes “alturas” o tamaños que los personajes, en caso de estar presentes en el videojuego, tendrán respecto al estilo artístico y las características de cada uno, desde las personalidades hasta las edades, los roles, etc. Un personaje infantil puede resultar ser de menor tamaño respecto a uno más adulto dependiendo de lo que se busca lograr para el videojuego. Sirve también como guía para que los jugadores puedan dimensionar tamaños entre ellos y los objetos del entorno y los escenarios.



Figura 10: Escala de personajes del videojuego Spiritfarer (2020), desarrollado por Thunder Lotus. Fuente: <https://x.com/ThunderLotus/status/1183049688779575298>

- Turnaround:

Es el estudio del diseño de personajes y objetos mediante diferentes ángulos y perspectivas para lograr un diseño constante a lo largo de una producción y asegurarse de que el personaje se vea y se comporte de manera consistente en todas las escenas y situaciones.

Faye dice lo siguiente sobre los turnaround:

Un turnaround de personajes es un conjunto de dibujos que muestran a tu personaje desde diferentes ángulos, que a menudo incluyen vistas frontales, laterales y traseras. Esto ayuda a darle más profundidad a tu personaje y puede hacer que sea más fácil para los animadores o ilustradores dibujar tu personaje de manera consistente, y estos dibujos son increíblemente útiles para garantizar la coherencia en la apariencia de tu personaje en diferentes medios y plataformas. (Faye, s. f.)



Figura 11: Ejemplo del Turnaround de un personaje de un videojuego creado por Yekaterina Bourykina. Fuente: <https://80.lv/articles/building-better-characters/>

### **Luz y color**

- **Color:**

Una conclusión aportada por López (2022) afirma que:

El color es mucho más que un elemento estético en la interfaz gráfica del videojuego. Gracias al uso del color, el jugador puede diferenciar elementos interactivables, le ayuda a construir una narrativa por sus connotaciones psicológicas y refuerza todos los valores que transmite la personalidad de los personajes con los que interactúa, y le transmite la progresión durante el videojuego, entre otros. (p. 38)

Entonces es correcto decir que los colores son un elemento esencial junto a la iluminación para crear una atmósfera en los videojuegos, así como una multi-herramienta para demostrar emociones, posiciones, rangos, clases, tiempo del día, advertencias. También busca crear armonía y despertar emociones en los jugadores a partir de la simbología de los colores, siguiendo determinadas paletas de colores para representar la estética del juego.



*Figura 12: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego Slime Rancher 2(2022), producido por Monomi Park.*

- Luz y sombra:

Antes de entender la aplicación de las luces y sombras en un videojuego, es importante recordar el concepto mismo de luz y sombra.

Se entiende que cuando la luz llega a un objeto opaco o sólido, no lo puede atravesar, lo que deja una zona oscura al otro lado (una sombra). Si un objeto es transparente, la luz puede atravesarlo. Si el objeto es brillante, la luz se reflejará en él en una dirección diferente. (Science World, s.f.)

Habiendo conocido la definición de luces y sombras, se recurre a los aportes de Mira cuando define a la luz respecto a los videojuegos, mencionando que:

La luz es un elemento compositivo y que enriquece la narración, pero, además, en los videojuegos cumple otra función: la interactiva, sirve de guía para la navegación del jugador por los distintos niveles y ayuda a que realice de forma correcta las interacciones con objetos, personajes y entornos. (Mira, 2020)

La luz está presente en cualquier aspecto visual de los videojuegos y depende de los artistas representarla de manera adecuada para el juego que buscan crear, así como también ser capaces de manipularla para enriquecer la experiencia del jugador. Pero no solo la luz brilla por sus múltiples posibilidades sino también la importancia que tienen las sombras para representar diferentes elementos,

mecánicas o situaciones claves para los jugadores.



*Figura 13: Parte del gameplay del videojuego Final Fantasy XIV (2014), desarrollado por Square Enix.*

## **El entorno**

- **Escenarios:**

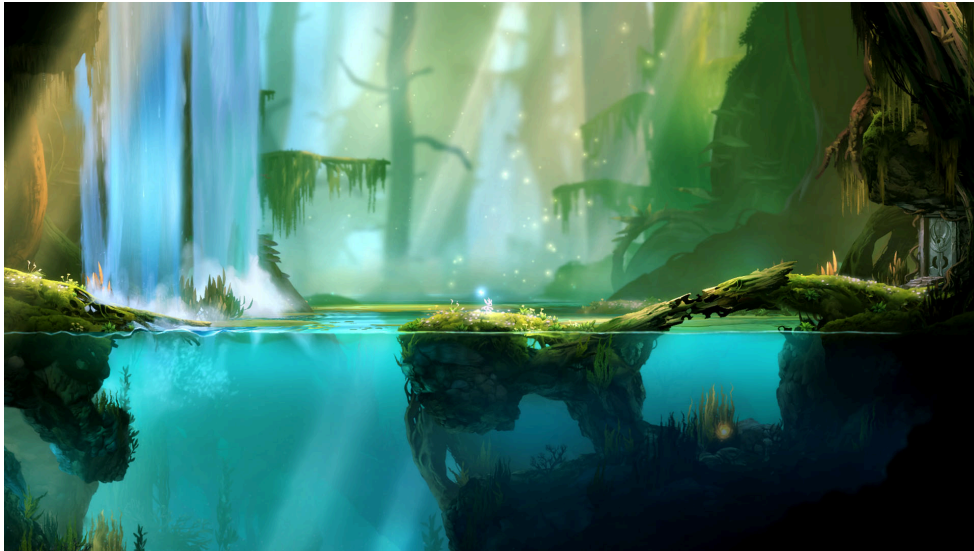
Algunas desarrolladoras hacen hincapié en la importancia de los escenarios para un videojuego, siendo uno de ellos el estudio StoneBot (2025) que afirma lo siguiente:

En el desarrollo de un videojuego se transmite mucha información al jugador, y los escenarios juegan un papel sumamente importante a la hora de contarle al jugador cómo progresa en el juego. Lo importante es dónde se desarrolla la acción. (párr. 1)

Es importante recordar que los escenarios no son solo un contenedor para las mecánicas y trama, sino que también cumplen un rol protagonista dependiendo del entorno que se busca lograr. Es de vital importancia saber acompañar el diseño de niveles con un correcto escenario y poder aplicarle las características necesarias para una entretenida experiencia de juego, ya sea desde efectos de luces hasta objetos colocados intencionalmente en distintas ubicaciones.

También se debe crear un escenario que se ajuste adecuadamente a la pantalla de

juego especificando sus dimensiones que ayudarán a un mejor diseño de interfaz luego.



*Figura 14: Imagen disponible dentro de la tienda de Steam del videojuego Ori and the Blind Forest (2015), desarrollado por Moon Studios.*

- Perspectiva:

La perspectiva es un campo de estudio que se utiliza en varios ámbitos como la fotografía, el arte o la arquitectura por lo que, al momento de crear el arte de los videojuegos, hace su aparición también. La perspectiva es el sistema clásico para recrear la sensación de espacio y profundidad tridimensional en un entorno 2D, utilizado para incrementar el impacto del arte que se desarrolla.

Buzón (2024) hace su aporte mencionando el uso de las vistas en los videojuegos para recrear el tipo de perspectiva deseada de la siguiente manera:

Los videojuegos se acomodan en un espacio virtual, que no tiene por qué estar relacionado con nuestro mundo material, pero los jugadores siguen necesitando ubicarse en él para comprender qué está sucediendo en pantalla. Para decirle a sus jugadores "aquí estás", los videojuegos suelen apoyarse en elementos visuales -la vista es el sentido más usado mientras jugamos- que nos digan dónde nos encontramos y en qué situación, siendo la barra de estado -también llamada HUD de juego- y la cámara de juego los dos pilares sobre los que se construye el resto de la visión en el videojuego. (párr. 3)

En los videojuegos se debe determinar el tipo de vista que tendrá el producto final para así saber qué tipo de perspectivas se aplicarán al arte del mismo.



Figura 15: Uno de los múltiples escenarios dentro del videojuego de simulación de citas online

*Amour Sucré: Campus life* (2018), publicado por Beemoov. Fuente:

<https://www.amoursucre.com/campus-life>

- Composición:

La composición visual es una técnica y estudio que se encuentra en todas las ramas artísticas. En su libro titulado “Arte y composición”, De Padra (2008), menciona:

Componer significa poner juntos varios elementos o, lo que es igual, formar de varias cosas una sola que sea algo más que la simple suma o acumulación. La composición, por tanto, implica la existencia de elementos y relaciones. (p. 18)

Además, se encuentran definiciones mencionando algunas de las finalidades que posee la composición, siendo una de las más relevantes en el ámbito de los videojuegos la de:

Estímulo. Una persona al ver una obra ilustrada recibe de manera inconsciente estímulos que le ayudarán a la interpretación, pudiendo apreciar si existe un equilibrio, un ritmo, etc. La labor de un artista es utilizar esto de manera consciente, para de esta forma darle un sentido al

mensaje que se desea transmitir. (Riaño, 2020)

El arte de los videojuegos debe atraer la atención de los jugadores a ciertos puntos de una escena, necesitando de un estudio compositivo utilizando el foco y la intención detrás del desarrollo de una escena o un diseño. Dicho foco puede estar acentuado hacia la luz, hacia un objeto o un personaje, o una acción central. El fin de la composición es crear armonía y lograr que el ojo del espectador recorra un “camino” previamente considerado por el artista. A veces también se busca crear una composición con un significado para la historia o transmitir un mensaje.

Es aquí cuando también se puede especificar el tipo de orientación que mantendrá el videojuego según las pantallas en las que se busque reproducir, ya sea de manera horizontal o vertical; esta decisión determinará cómo se presentarán en pantalla la interfaz, los escenarios, los personajes y todo lo demás del videojuego.

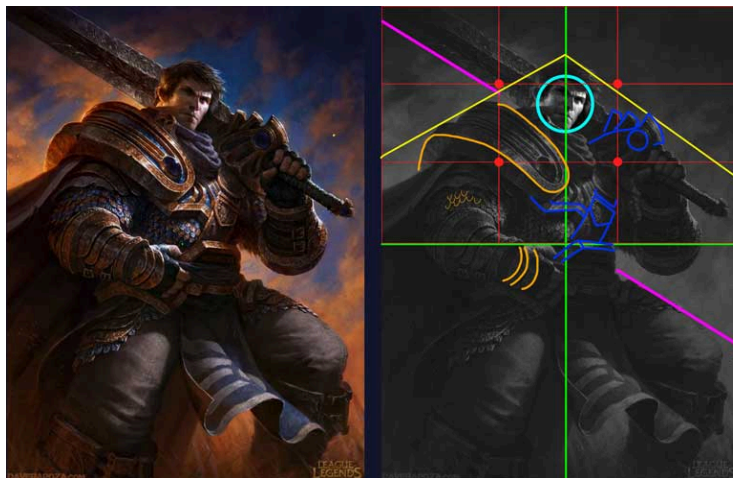


Figura 16: Ejemplo de una ilustración digital para un videojuego producida por Dave Rapoza.

Fuente:

<https://www.conceptstart.net/art-tutorial/the-rules-of-composition-and-structure-in-art-design>

## La interacción

- Interfaz:

La interfaz de usuario o UI (*User interface*) es definida por Mira (2020, párr. 4) como “el punto de interacción entre el jugador y el juego. Su objetivo fundamental es el de brindar la información necesaria para que el usuario pueda hacer todo lo que el juego le propone de manera totalmente fluida.”

Polydin Studio (2023), un estudio de arte, define a la interfaz como:

La interfaz de usuario (IU) del juego se refiere a los componentes visuales de un videojuego que permiten a los jugadores interactuar con la mecánica, la configuración y las características del juego. La IU puede incluir una amplia gama de elementos, como menús, botones, íconos, texto, mapas y otros elementos gráficos en la pantalla. (párr. 2)

Es importante entonces definir a la interfaz como el espacio donde el usuario navega e interactúa con los diferentes elementos del videojuego. Es clave que se diseñen sus componentes de forma acorde a la estética del videojuego para que sean intuitivos y estén en armonía con el estilo visual elegido.

A su vez, en la interfaz de usuario se diseñarán las diferentes “escenas” que estarán presentes en el juego, desde pantallas de carga hasta el menú principal del juego o la pestaña de configuración, recordando siempre de seguir la estética principal. Se tiene que definir la ubicación de cada asset que estará presente en pantalla y de qué manera forma parte de la interacción del usuario.



Figura 17: Imagen disponible dentro de la tienda de Steam del videojuego *Glass Masquerade* (2016), desarrollado por Onyx Lute.

- Texto/Fuente:

Las fuentes están presentes en todos lados, pero en los videojuegos cumplen un rol vital para enriquecer la experiencia de los jugadores.

Nos referimos al estilo visual del texto que se ve en una pantalla o impreso en papel. Es decir, cómo están diseñadas las letras, los números y los signos de puntuación.

También es importante resaltar una de las finalidades que cumplen las fuentes en los videojuegos y esta es mencionada por SYH:

La usabilidad es el factor más importante a la hora de seleccionar una fuente para tu juego, y tiene sentido que la gente pueda leer las instrucciones para poder jugar. Por eso, cuando un desarrollador elige una fuente, busca principalmente algo que sea lo suficientemente claro y legible. La tipografía no puede ser una barrera que impida el progreso del jugador. (SYH, 2017, párr. 12)

Básicamente, la fuente es un elemento fundamental del diseño gráfico y edición que afecta la legibilidad y la estética general del texto que acompaña un videojuego y debe ser seleccionada acorde al estilo que se utilizará en el mismo. Se debe especificar también si se usará más de una fuente en el videojuego.



*Figura 18: Imagen de la tienda de Steam del videojuego Papers, Please (2013), desarrollado por Lucas Pope.*

- Logo:

Cuando hablamos de un logotipo de un videojuego o “título”, podemos encontrar definiciones como la de Adwin que dice lo siguiente:

Los logotipos de videojuegos son símbolos visuales que representan un juego. Utilizan diseños y colores únicos para transmitir la identidad del juego y hacerlo fácilmente reconocible. (Adwin, 2024, párr. 1)

Es el elemento gráfico que suele ser considerado la marca o identidad visual del videojuego donde se presenta el título del mismo.



*Figura 19: Logo del videojuego Iza. Fuente: Elaboración propia.*

- Objetos:

¿Qué son los objetos? O mejor dicho, ítems, dentro de un videojuego.

Los ítems son aquellos objetos del juego que otorgan alguna función concreta o algún tipo de propiedad. Estos objetos se pueden encontrar a lo largo de los juegos y facilitan desde informaciones relevantes, hasta herramientas para poder desbloquear partidas o niveles, pasando por la recuperación de vidas o de municiones. (Varela, 2019, párr. 2)

Entonces, los objetos o ítems son cualquier elemento interactivo o no interactivo dentro del mundo del videojuego que los personajes pueden utilizar y manipular de alguna manera. Estos objetos pueden tener diversas funciones y propósitos que contribuyen a la jugabilidad, la narrativa y la experiencia del jugador.



Figura 20: Ejemplo de inventario como parte del gameplay dentro del videojuego Baldur's Gate 3(2023), desarrollado por Larian Studios.

### **Cobrando vida**

- **Animaciones:**

Se puede definir a la animación como:

El proceso por el que se logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Ya sean dibujos, renders o fotografías (Animación 3D, dibujo tradicional, figuras de Stop Motion, etc), técnicamente, la animación viene a ser una secuencia de imágenes, que, al mostrarlas de forma consecutiva, logran generar un efecto de movimiento creíble en nuestro cerebro. El concepto «animación» tiene su origen en el latín «Anima» y cuyo significado es «Alma». Por lo tanto, animar consiste en dar alma a un personaje o un objeto de forma que parezca que este cobre vida, piense y actúe por sí mismo. (Cortés, 2024, párr. 1)

Entonces, es correcto afirmar que las animaciones son la representación visual y dinámica de los personajes, objetos y entornos que se mueven y actúan dentro del juego. Son esenciales para crear la ilusión de movimiento y vida dentro del mismo. Las animaciones no solo hacen que el juego se vea visualmente atractivo, sino que también son cruciales para la jugabilidad, que es la habilidad de representar de manera clara y directa las interacciones entre los componentes del juego, haciendo que sean comprensibles y fáciles de ejecutar.



Figura 21: Conjunto de Sprites que forman una de las animaciones presentes en el videojuego Iza. Fuente: Elaboración propia.

- Cinemáticas:

Respecto a qué es una cinemática, algunos autores afirman que:

Este término aplicado al mundo de los videojuegos hace referencia a la secuencia de vídeo donde el jugador apenas participa o no tiene control sobre su personaje. Se trata de un recurso muy habitual para avanzar sobre la trama y en ocasiones aprovecha ese momento para poner en contacto al jugador sobre lo que está sucediendo o va a suceder. (Aucejo, 2019, párr. 1)

Además, King y Krzywinska (2002) mencionan que:

Las cinemáticas suelen emplear movimientos de cámara, selección de tomas y encuadres similares a los que se utilizan en el cine. Muchos juegos utilizan cinemáticas para establecer el escenario inicial y la historia de fondo. Las cinemáticas iniciales emplean con frecuencia los mismos recursos expositivos que el cine, utilizando una combinación de planos generales, planos medios y primeros planos para orientar al jugador. Las cinemáticas también se utilizan a intervalos variables a lo largo de muchos juegos, para hacer avanzar la historia y atraer o recompensar a los jugadores con secuencias de acción y/o diálogos espectaculares. Pueden utilizarse para proporcionar pistas o para

establecer enigmas que tengan relación con la trayectoria narrativa del juego. (p. 2)

En resumen, una cinemática es una secuencia de videos o imágenes al cual se recurre como medio narrativo en la cual se desarrollarán puntos claves de la historia del videojuego y en donde el jugador posee un control nulo o limitado. También pueden utilizarse como medio promocional de los videojuegos.

Algunos juegos no poseen cinemáticas como tal, sino que recurren al uso de "event scenes", "illustrated scenes" o "CG", siglas de computer graphic, que son imágenes que suelen utilizarse para enfatizar momentos clave de la historia, mostrando a los personajes en situaciones dramáticas o emotivas.



*Figura 22: Parte de una de las cinemáticas previas a una batalla dentro del videojuego Final Fantasy XIV (2014), de Square Enix.*

- Efectos visuales:

Entre las diversas definiciones de efectos visuales, una de ellas plantea que:

En efectos visuales en videojuegos me refiero a todas aquellas animaciones de elementos que hacen que el juego sea más llamativo y satisfactorio. Hablamos, por ejemplo, de transiciones entre pantallas, la reacción de un botón al pulsarlo, efectos de partículas que aparecen al coger un objeto, explosiones, etc. (Moreno Rodriguez, 2020)

Los efectos visuales (VFX por sus siglas en inglés, *Visual Effects*) de los videojuegos son los elementos visuales dinámicos que se añaden al juego para

mejorar la estética, la inmersión y la experiencia general del jugador. Estos efectos pueden incluir una amplia variedad de elementos que mejoran la representación visual y la interacción en el entorno virtual del juego desde efectos dinámicos de iluminación hasta detalles fantásticos en armas o hechizos lanzados por los personajes.



Figura 23: Ejemplo de efectos especiales para hechizos realizados en Unity. Fuente: <https://polydin.com/vfx-in-video-games/>

### **Implementación**

- **Herramientas:**

Se establecen las especificaciones técnicas para el motor de desarrollo elegido para trabajar el videojuego.

También se mencionan los programas de diseño digital utilizados para la creación del arte del juego tanto para los assets como para las animaciones junto a cualquier programa que formará parte del proceso artístico.



Figura 24: Algunos programas que se utilizan al momento de crear un videojuego desde motores de desarrollo hasta diseño artístico. (Tiled, Aseprite, Clip Studio Paint, Inkscape, Adobe Photoshop, Unreal Engine, Blender, Unity). Fuente: Elaboración propia.

## Estrategia metodológica

El enfoque empleado para la recolección de datos y su análisis fue el de una metodología cualitativa basada en la observación, análisis y comparación de los diversos documentos de diseño de arte relevantes mencionados en el estado del arte. Este método se seleccionó debido a su capacidad para proporcionar una comprensión amplia y contextualizada de los tópicos más importantes que suelen estar presentes en un ADD. La observación permite una exploración detallada de los temas clave presentes en cada trabajo, mientras que la comparación entre ellos facilita la identificación de patrones, divergencias y similitudes significativas.

Para el ADD, su elaboración se basó en un enfoque exploratorio y creativo. No se utilizó una metodología formal preestablecida, sino que se recurrió a la experimentación personal, referencias visuales y toma de decisiones durante el proceso de diseño.

Para la recolección de ideas, se consultaron imágenes, estilos y temáticas de videojuegos existentes que sirvieron como inspiración para la estética final. A partir de esa base, se definió una dirección artística coherente con la narrativa y la jugabilidad de la idea del videojuego "El Aprendiz".

Las decisiones en cuanto a paleta de colores, estilo visual, diseño de personajes y entornos se tomaron evaluando qué mejor se adaptaba al juego y a la experiencia que se buscaba transmitir. Este proceso fue iterativo: se fueron ajustando los elementos del ADD a medida que se desarrollaban nuevas ideas o se detectaban mejoras posibles, mejorando bocetos, probando diferentes colores y diseños, analizando la posibilidad de sumar o restar personajes, entre otras actividades.

Para el desarrollo de este trabajo y el cumplimiento de los objetivos específicos se determinaron cuatro desarrollos principales:

- Se analizaron dos juegos de referencia con el objetivo de examinar el apartado visual de los mismos, contemplando el estilo artístico, los escenarios y sus característicos personajes. Los juegos seleccionados son *Pyre* y *The Crown of Leaves*, novelas visuales de género de fantasía con mecánicas secundarias especiales, siendo capaces de ofrecer perspectivas

únicas al arte de este tipo de videojuegos y que son relevantes para el desarrollo de un documento de diseño artístico para una novela visual. El análisis de estas novelas se llevó a cabo en un período de dos semanas para cada una mediante sesiones de juego de 2 a 3 horas para poder conocer tanto la jugabilidad como la narrativa y la justificación del arte aplicado.

Fueron seleccionadas ambas novelas visuales con el objetivo de encontrar inspiración visual y narrativa que enriqueciera el arte del videojuego propuesto “El Aprendiz”, buscando ofrecer a los jugadores una experiencia estética cautivadora y con una fuerte carga emocional. Como objetos de estudio, fueron elegidas inicialmente por una afinidad personal con el género de novela visual, cuyas propuestas artísticas resultan especialmente inspiradoras. Además, ambos videojuegos presentan estilos gráficos muy distintivos y una fuerte identidad estética, lo que los convierte en casos relevantes para explorar el arte en el desarrollo de videojuegos. *Pyre* se destaca por su paleta de colores vibrante, su dirección artística única y la integración del arte con la narrativa y el gameplay. Por otro lado, *The Crown of Leaves* presenta un universo visual detallado y estilizado, influenciado por la ilustración tradicional y la fantasía, con un enfoque más íntimo y artesanal. Esta variedad de estilos enriquece el análisis comparativo y permite conocer sobre diferentes formas de abordar la dirección artística en una novela visual.

El análisis de ambas novelas visuales se realizó durante los meses de mayo y julio de 2024, buscando contemplar la aplicación de los tópicos mencionados en el marco teórico para así poder determinar cuáles destacan más, como lo son el diseño de personajes, el uso del color, el diseño de interfaz, los escenarios, las fuentes utilizadas y el estilo artístico predominante.

- Se seleccionaron cuatro documentos de diseño de arte de referencia, previamente mencionados en el Estado del Arte; siendo estos los únicos documentos hasta el momento que se han encontrado durante la

investigación. Como parte del análisis documental, se generó un cuadro que permitió identificar similitudes y diferencias en los tópicos analizados en el apartado teórico seleccionados en cada ADD, permitiendo una mejor comprensión para el armado del documento de diseño propio: *Visual Novel Design Doc* (Lars Martinson), *Headventure in the Underworld* (Headventure Team), *Creating an artistic design document for an original videogame* (Joel Cercenado Llorens) y *El diseño y el arte en los videojuegos* (Bueno Gutiérrez Darío).

- Se optó por realizar una encuesta a los estudiantes de la Licenciatura en Producción de Videojuegos de UNRAF con un enfoque cualitativo para interpretar los datos recopilados en busca de patrones y relaciones con la información aportada en el marco teórico, así como también lograr una correcta formulación de nuevas conclusiones. Los estudiantes encuestados cursan desde el primer año de la carrera hasta el último año, buscándose conocer los aportes que podían ofrecer en cada año de la licenciatura.

Las encuestas se hicieron llegar a través de un grupo de WhatsApp de la carrera de Videojuegos en octubre de 2024, contando con un período de tiempo de una semana para que pudieran responder la mayor cantidad de estudiantes posibles.

También se esperaba encontrar diferencias significativas entre diferentes años de la carrera respecto a qué tópicos son importantes para la elaboración de un ADD debido a cómo los estudiantes obtuvieron conocimiento sobre documentación de videojuegos.

Se plantearon 3 objetivos fundamentales para estas encuestas:

- 1) Identificar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes sobre un documento de diseño de arte de videojuegos.
- 2) Saber qué tan importante consideran al documento de diseño de arte al momento de producir un videojuego.
- 3) Conocer qué elementos consideran clave para la elaboración de un ADD de una novela visual.

Para la recolección de datos, se seleccionó una muestra de aproximadamente 50 estudiantes de diferentes años de la carrera a

quienes se les alcanzó la encuesta realizada en Google Forms y se recibió un total de 48 respuestas.

La encuesta presenta un total de ocho preguntas entre las cuales se debe elegir una o varias respuestas en concreto, o elaborar una respuesta escrita según experiencias vividas respecto al ADD.

Preguntas:

- 1) ¿Qué año de la carrera de videojuegos estás cursando actualmente?
- 2) ¿Conocés el concepto de ADD (Documento de diseño de arte)?
- 3) ¿Trabajaste alguna vez en un ADD (Documento de diseño de arte)?
- 4) ¿Qué tan importante considerás que es un ADD en el proceso de desarrollo de un videojuego?
- 5) ¿Recibiste formación o herramientas acerca de cómo crear un ADD?
  - 5.1) En caso de responder que Si, ¿fue dentro o fuera de la carrera de videojuegos?
- 6) ¿Considerás que es necesario recibir más conocimiento o tener una mejor formación sobre cómo elaborar un ADD?
- 7) ¿Qué elementos considerás que debe incluir un ADD de una novela visual? (Seleccioná todos los que consideres)
- 8) ¿Qué desafíos encontraste al momento de trabajar en un ADD, si es que lo has hecho? (respuesta abierta)

- La información obtenida hasta acá, sirvió de insumo para la elaboración del documento de diseño de arte llamado “El aprendiz” que reúne todos los elementos estudiados en los puntos anteriores con la finalidad de contribuir al material de estudio de la Licenciatura. Este documento propio de Diseño de Arte de Videojuegos se generó a partir de comprender las prácticas más comunes utilizadas en la elaboración de este tipo de documentación, saber elegir los tópicos presentes dentro, cuáles reciben mayor prioridad y desarrollo, concluyendo con una correcta adaptación según el arte seleccionado.

El trabajo en su totalidad se llevó a cabo durante los meses de septiembre de 2024 y marzo de 2025, donde se inició con la creación de la estructura del documento para después desarrollar los tópicos adaptados a la

temática e historia de “El Aprendiz”, dedicándole más tiempo al apartado visual ya que la elaboración del arte del proyecto se hizo desde cero.

## Resultados del análisis del trabajo de campo

### Análisis Pyre y The Crown of Leaves

Al contrastar y comparar estas dos obras de videojuegos para PC, se logra una visión más completa y enriquecedora sobre el apartado artístico de una novela visual, resolviendo preguntas respecto a qué es lo que le otorga su esencia y qué se puede lograr para generar un videojuego de este tipo que se destaque por su arte propio que al mismo tiempo acompañe la narrativa dispuesta en manos de los jugadores.

Para el análisis comparativo de *Pyre* y *The Crown of Leaves*, se seleccionaron una serie de tópicos específicos en base a los conceptos trabajados en el marco teórico. Si bien en dicho marco se abordaron múltiples aspectos del diseño artístico en videojuegos, en esta instancia se decidió focalizar el análisis en aquellos elementos que tienen un mayor peso e impacto dentro de estos dos casos particulares.

En la siguiente tabla se resumen las observaciones realizadas a partir de los aspectos visuales, narrativos y estilísticos de las novelas visuales seleccionadas. Esta comparación permitió identificar elementos clave que pueden ser aplicados en el desarrollo del arte del videojuego propuesto.

**Tabla 1**

*Aproximación artística de cada videojuego según los tópicos estudiados.*

	<b>Pyre</b>	<b>The Crown of Leaves</b>
<b>Animaciones</b>	-Expresión de emociones y sentimientos con formas y colores en determinadas situaciones. -Énfasis en la acción de los ritos.	-Animaciones limitadas pero con foco en la expresividad y pequeños detalles (parpadeos, movimiento de colas).
<b>Color</b>	-Paleta de colores vibrantes. -Uso narrativo del color (Ej: Cada rito tiene una paleta de colores distintiva para una	-Tonos apagados menos saturados según las escenas. -Uso del color para diferenciar ambientes mágicos y cotidianos.

	atmósfera única).	
<b>Escenarios</b>	-Escenarios amplios con un estilo teatral. -Fuerte presencia de colores y contrastes en las formas y siluetas.	-Escenarios llenos de objetos y detalles. -Densidad visual.
<b>Estilo</b>	-Estilo de arte tanto 2D como 3D. -Fuerte inspiración en criaturas mitológicas y fantasía. -Ilustraciones fluidas y expresivas.	-Estilo de arte 2D. -Delineado estilo comic o cartoon. -Enfoque decorativo, misterioso y mágico.
<b>Interfaz</b>	-Interfaz estilizada integrada al mundo del juego con detalles y símbolos.	-Interfaz decorativa y más sencilla acorde al estilo del juego con un tono oscuro.
<b>Luz y sombras</b>	-Uso teatral de la luz en los ritos y ambiente. -Fuerte contraste con los fondos.	-Iluminación más sutil con cambio de luz natural. -Búsqueda de una atmósfera misteriosa.
<b>Personajes</b>	-Personajes estilizados. -Siluetas muy reconocibles con características propias y razas diferentes. -Colores específicos para cada personaje.	-Personajes más caricaturescos con fuertes expresiones faciales. -La mayoría de los personajes pertenecen a la misma especie antropomórfica.

En primer lugar, se analizó el videojuego Pyre, donde, luego de varias sesiones de juego, se puede llegar a admirar un estilo artístico muy especial y distintivo con un diseño visual llamativo y detallado. Se recurre a una paleta de colores brillantes, vibrantes y con alto contraste en una dirección de arte imaginativa que se adapta perfectamente al tono misterioso y fantástico del juego.



Figura 25: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego Pyre (2017).

También se puede apreciar una diferencia entre el arte utilizado tanto en personajes como el aplicado en los escenarios del videojuego donde se mueve el jugador. Los compañeros del protagonista cuentan con un estilo conocido como “sin líneas” o sin “*line-art*”, que es como se le llama a un coloreado que no cuenta con un contorno definido plenamente por líneas en el borde como lo hacen la mayoría de los dibujos animados, en cambio se recurre al color y el sombreado para definir límites, además de poderse notar una constante en todo el estilo del videojuego Pyre que es contar con detalles de líneas extras que acompañan las figuras y los tonos, esto brinda una característica única a la esencia del arte del videojuego.



Figura 26: Diseños de los personajes del videojuego Pyre (2017). Fuente: <https://www.gamedeveloper.com/design/a-detailed-look-into-pyre>

Otro detalle que no pasa desapercibido es que el estilo del arte de Pyre a menudo recuerda a la estética de los vitrales, utilizando frecuentemente patrones y colores que evocan la sensación de una obra de arte vidriada.



*Figura 27: Uno de los múltiples escenarios del videojuego Pyre (2017). Fuente: <https://www.gamedeveloper.com/design/a-detailed-look-into-pyre>*

Además de todo lo mencionado, Pyre aplica con su estilo propio factores clave que son fundamentales en una novela visual, como lo son las emociones destacadas por temblores en la pantalla junto a colores y animaciones para destacar emociones fuertes: Cuando un personaje está enojado, la pantalla tiembla y aparecen destellos en colores rojizos y negros en el fondo del mismo, de forma diferente a cuando un personaje está feliz, donde se hacen presentes formas en oleadas suaves con colores dorados, dejando entrever la emoción más ligera y alegre que se busca retratar. También se recurre al cambio de expresiones faciales, utilizando diferentes assets para que un mismo personaje pueda ser representado en estado normal, sonriente, triste o enojado.



*Figura 28: Ejemplo de las expresiones de uno de los personajes parte del gameplay del videojuego Pyre (2017).*

Por último, todo el menú del videojuego, así como también la interfaz de diálogo por el que los protagonistas de la historia se comunican, mantiene la misma estética del juego para no perder la armonía, con simbologías propias del mundo de Pyre y una fuente con un estilo similar a la escritura de tinta.

Pyre enseña que se puede crear un apartado visual llamativo y rico en detalles para complementar de forma armoniosa la experiencia de juego y la narrativa.

El segundo juego seleccionado es *The Crown of Leaves*, reconocido por el dúo de artistas conocido como Lingrinn y distribuido por The Broken Horn para PC en el año 2018. Sigue la historia sobre misterios y acertijos que rodean la vida de Roui, un joyero y autor de artículos científicos sobre magia, que se encontró con un grave problema y debe regresar a su tierra natal, Latori.

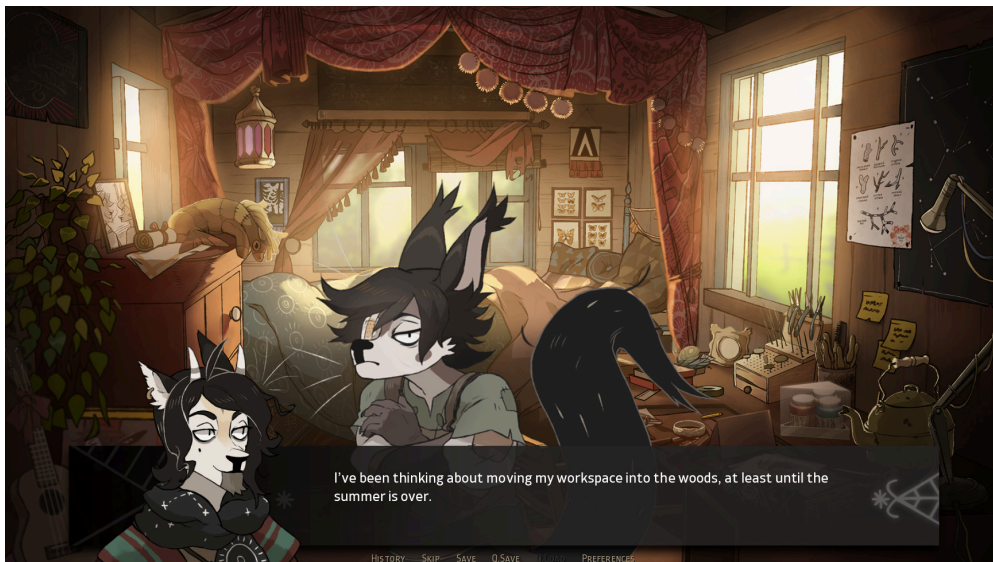


*Figura 29: Imagen publicitaria dentro de la tienda de Steam del videojuego The Crown of Leaves (2018), desarrollado por Lingrinn.*

*The Crown of Leaves* es un juego indie, desarrollado por 2 artistas que decidieron llevar su idea de un mundo místico a una experiencia jugable, y eso es algo que visualmente está muy bien logrado y es fácil de apreciar.

Lo primero que destaca del estilo artístico es la combinación de colores suaves que se juntan armoniosamente en una atmósfera serena y evocadora. A diferencia de *Pyre*, los personajes son dibujados con un delineado constante, utilizando luces y sombras planas para destacar sus figuras, con diseños de animales antropomórficos, lo

que significa que poseen cuerpos y rasgos físicos de animales, pero con características humanas como la capacidad de hablar, comportamientos sociales complejos y emociones humanas. También es de destacar que, a diferencia de muchas novelas visuales, los personajes poseen animaciones para cada expresión que utilizan, característico de cada uno. Por ejemplo, la mayoría de los personajes del juego mueven la boca al hablar por el campo de texto o parpadean, pero algunos también pueden mover sus colas o cejas, para no parecer tan estáticos y eso le da una sensación de que parecen mucho más vivos que simplemente un dibujo plano en la pantalla. También expresan emociones fuertes con un temblor en la pantalla por lo que se puede apreciar que es un factor muy utilizado en las novelas visuales para querer transmitir esas emociones a los jugadores.



*Figura 30: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego The Crown of Leaves (2018).*

Los escenarios exhiben un enfoque distintivo en la representación de la naturaleza y la fantasía, con una mezcla de elementos realistas y estilizados que poseen al mismo tiempo un elaborado trabajo de luces y sombras para recrear diversas atmósferas y momentos del día, contribuyendo a una experiencia visualmente única y envolvente.



*Figura 31: Imagen disponible en la página de Steam del videojuego The Crown of Leaves (2018).*

Además, la interfaz acompaña muy bien la estética misteriosa del videojuego, y se presenta un diseño único al querer mostrar al personaje protagonista cada vez que habla, así el jugador puede comprobar mejor las emociones que le están representando en ese momento y lograr de cierta manera, una mejor conexión.

Para darle cierre a este apartado sobre novelas visuales, es importante mencionar que a través de este análisis comparativo, se pueden comprender mejor las ideas y diseños que se aplicaron en ambos videojuegos, pudiendo entender la armonía única que se crea en cada uno como una experiencia aprendida y que sirve al momento de querer desarrollar el apartado artístico del videojuego “El aprendiz” el cual cuenta con diseños de personajes como animales antropomórficos en un mundo de fantasía de magia y misterio que rodea una academia mágica a la cual el protagonista deberá concurrir.



*Figura 32: Primer concepto de “El aprendiz”. Fuente: Elaboración propia.*

## Análisis de ejemplos de ADD

A continuación, se exponen los resultados de un análisis comparativo de los documentos académicos de Joel Cercenado Llorens (2020), Lars Martinson (2017), Headventure Team (2015) y Darío Bueno Gutiérrez (2018). La comparación se centró en la presencia o ausencia de diversos tópicos clave del proceso artístico en el desarrollo de un videojuego, lo que permite visibilizar qué aspectos son abordados con mayor frecuencia.

Los resultados del análisis de los documentos de diseño de arte de videojuegos para PC permitieron crear el siguiente cuadro:

**Tabla 2**

*Cuadro utilizado para comparar los tópicos que se mencionan con mayor o menor frecuencia dentro de los documentos de diseño de arte mencionados.*

	Visual Novel Design Doc (Lars Martinson)	Headventures in the Underworld (Headventure Team)	Creating an artistic design document for an original videogame (Joel Cercenado Llorens)	El diseño y el arte en los videojuegos (Bueno Gutiérrez, Darío)
Animaciones	x		x	
Cinemáticas				x
Color	x	x		x
Conceptos		x	x	x
Efectos visuales		x	x	
Escala personajes		x		
Escenarios	x			x
Estilo		x		x
Interfaz	x	x	x	
Logo		x	x	
Luz y sombra				x
Objetos		x	x	x
Personajes	x	x	x	x
Perspectiva				x
Referencias		x	x	
Storyboard				x
Texto	x	x		
Turnaround		x		x

La tabla 2 proporciona una visión detallada de qué conceptos se presentan con mayor o menor frecuencia en los diferentes documentos y presentan una marca (x) dependiendo si son mencionados o no.

Estableciendo el significado de:

1x marca = Menor coincidencia de autores.

2x marca = Coincidencia moderada o toque personal.

3x marca = Alta coincidencia.

4x marca = Máxima coincidencia de autores.

Se logró desarrollar un análisis que sirvió como base para evaluar cada uno de los tópicos y cuales estarán presentes en el ADD final dependiendo las coincidencias que se visualizan en el cuadro.

Máxima coincidencia de autores:

- Personajes: Los personajes son los que acompañarán el desarrollo de la trama y son con quienes se busca que el jugador establezca una conexión emocional. Su desarrollo y representación impactan en la forma en que los jugadores experimentan y perciben la historia, haciendo que la novela visual sea más envolvente, memorable y significativa.

Alta coincidencia de autores:

- Color: El color es de vital importancia ya que es un factor clave a la hora de acompañar la estética de la novela visual y la historia emocional que se busca contar, nutriendo la narrativa visual. También define la caracterización de los personajes.
- Conceptos: Los conceptos ayudan a establecer la apariencia y el estilo de los personajes y escenarios del juego. Definen cómo se verán los personajes principales, secundarios y los entornos donde se desarrollará la historia. Esto incluye detalles como vestimenta, expresiones faciales, ambientación y arquitectura. Los conceptos iniciales bien diseñados también pueden captar la atención de los jugadores potenciales y generar interés antes del lanzamiento del juego, además de ser un proceso artístico muy interesante a la hora de visualizar cómo fueron evolucionando dichos conceptos.
- Interfaz: Una adecuada interfaz que pueda acompañar la estética del videojuego,

permite una mejor inmersión para el jugador además de brindar información clara para la jugabilidad. La interfaz de una novela visual se caracteriza por acompañar la estética del videojuego, desde los botones hasta las ventanas de diálogo de los personajes.

En una novela visual es importante que la interfaz se adecue a cómo los personajes aparecerán y se comunicarán, así como también el punto de vista del protagonista. También destaca la toma de decisiones que resultarán claves en la historia.

- Objetos: Dependiendo las características y la jugabilidad de la novela visual, los objetos pueden cumplir un rol muy importante, siendo claves para permitir un avance en la trama, para darle caracterizaciones a ciertos personajes o simplemente acompañar la inmersión.

#### Coincidencia moderada de autores:

- Animaciones: Las animaciones siempre están presentes en los videojuegos, pero en las novelas visuales específicamente, pueden ser un factor no tan necesario ya que los personajes se encuentran mayoritariamente estáticos. Son pocos los casos de novelas visuales donde los personajes poseen movimiento propio, pero puede ser considerado un factor que puede enriquecer el aspecto visual del juego.
- Efectos visuales: Las novelas visuales no suelen recurrir a significantes efectos visuales ya que se centran en los personajes y la historia, pero sí se puede destacar que en el caso de Pyre y The Crown of Leaves, hacen uso de algunos efectos especiales a la hora de demostrar emociones fuertes por parte de sus personajes tales como ondulaciones de colores detrás de ellos que varían en intensidad y forma, o en el caso de mecánicas secundarias como lo es resolver acertijos o escenas de “pelea” donde se destacan acciones con coloridos y armoniosos efectos especiales para acompañar la situación. A pesar de no ser relevantes en las novelas visuales, considero que pueden acompañar muy bien el arte visual y por ende optaría por mantenerlo como apartado en el ADD final.
- Escenarios: Los escenarios proporcionan el telón de fondo para la historia, influyen en la atmósfera y la inmersión del jugador, y enriquecen la experiencia del juego mediante la exploración, manteniendo un contexto narrativo y la

coherencia estética ideal para la historia. Son una parte integral de la construcción de mundos ficticios para capturar la imaginación y la atención de los jugadores.

- Estilo: Es la identidad misma que tendrá el juego, en este caso novela visual. Además de comunicar la narrativa y atmósfera que se busca crear, un estilo visual único y atractivo puede captar la atención y destacar entre otros juegos similares, atrayendo así a un público específico que se sienta atraído por esa estética particular.
- Logo: Es una parte integral del diseño de la marca y la estrategia de marketing que contribuye significativamente a la percepción general y el éxito del juego, además de formar parte de la identidad y esencia del videojuego ya que su diseño debe acompañar la estética o al menos la historia.
- Referencias: Las referencias pueden inspirar el estilo visual, la paleta de colores y la ambientación de la novela visual, además de ayudar a definir la estética general del proyecto. También sirven de guía en la creación de personajes y es importante aprender de otros creadores sobre la narrativa visual y cómo utilizan el arte para comunicar emociones y distintos temas.

Investigar diferentes estilos y técnicas permite encontrar un enfoque que se adecue a la historia que se quiere contar.

- Texto/Fuente: La fuente de una novela visual no solo se trata de aspectos como la legibilidad y la accesibilidad, sino que también es crucial para la coherencia estética del juego y la transmisión de emociones. Es un factor de diseño que influye significativamente en la experiencia del jugador y en la percepción global del juego.
- Turnaround: Los turnaround permiten tener un “mapa” de los distintos puntos de vista de un personaje, de vital importancia al momento de elaborar arte, especialmente ilustraciones que acompañan la narrativa del juego, que suelen ser más detalladas y emocionalmente cargadas, y a menudo se consideran como recompensas visuales por profundizar en las relaciones con los personajes o avanzar en la trama de manera significativa, donde los personajes pueden llegar a estar representados en diferentes situaciones o posiciones y por ende deben de mantener las mismas características de sus diseños de manera acorde.

### Menor coincidencia de autores:

- Cinemáticas: Las cinemáticas son un recurso poco común en las novelas visuales, pero esto no significa que no sean una herramienta valiosa. Aunque muchas obras optan por narrativas más estáticas, hay excepciones que utilizan cinemáticas para enriquecer la experiencia de juego y profundizar en la historia.
- Escala de personajes: Puede llegar a ser importante en una novela visual debido a la percepción o cómo se busca caracterizar a un personaje dependiendo su altura o edad, pero no cumple un rol principal en las novelas visuales ya que muchas veces se busca que todos los personajes puedan ocupar su lugar en la escena al momento de hacer su aparición.
- Luz y sombra: Ya se determinó en el marco teórico que las luces y sombras juegan un rol fundamental en los videojuegos, al menos en la mayoría de ellos, pero en el caso de las novelas visuales, no es un factor de mayor importancia ya que los personajes estáticos rara vez se ven influenciados por focos de luz, siendo el caso de los escenarios solamente quienes reciben trabajos de luces y sombras para acompañar la narrativa.
- Perspectiva: La perspectiva en una novela visual cumple un factor clave a la hora de desarrollar los escenarios del juego ya que se busca lograr una determinada profundidad en los diferentes ambientes donde transcurre la historia y dónde se ubicarán los personajes.
- Storyboard: El storyboard permite la creación de las primeras líneas de la historia mediante boceto, pero en el caso de las novelas visuales, no están muy presentes debido a que tampoco es muy recurrente el uso de cinemáticas en estos juegos. También es importante destacar que el ADD contará con todo el arte final y las exploraciones del mismo, siendo la etapa de storyboard en caso de realizarse, parte de la pre-producción del juego, un estudio muy temprano.

A través de este enfoque, se busca obtener como resultado una base con los conceptos más relevantes para el desarrollo del ADD del videojuego “El aprendiz” que intenta reflejar las mejores prácticas e ideas necesarias para el trabajo del apartado de arte de una novela visual con temática de fantasía.

Durante el análisis, se pudo observar que los cuatro trabajos mencionados no están del todo clasificados como ADD ya que algunos de ellos son GDD orientados al apartado artístico y solo un caso de estos documentos se enfoca en el desarrollo de una novela visual, por ende, los resultados obtenidos del cuadro pueden no ser los más adecuados para llegar a un resultado final y decidir crear un ADD propio con solo este material.

## Resultados de encuesta de estudiantes

Los siguientes resultados fueron obtenidos a partir de una encuesta realizada a estudiantes, con el objetivo de relevar sus opiniones y aportes en relación al diseño artístico en videojuegos. Esta instancia permitió recopilar percepciones personales, valoraciones estéticas y experiencias de juego con el fin de enriquecer la investigación.

- 1) Los datos obtenidos demostraron en primera instancia que la mayoría de los estudiantes que respondieron a la encuesta fueron los de primer año de la carrera (27,1%) siendo una cifra esperable debido a que representan una cifra mayor dentro de la carrera a diferencia de los otros años. De igual manera resulta muy útil contar con tantas respuestas divididas entre todos los años. Es relevante poder conocer el año de cursado de los estudiantes que respondieron a la encuesta con objetivo de contextualizar las respuestas y establecer posibles diferencias en la percepción según el nivel de formación. Esta información permite analizar si hay variaciones en la comprensión o valoración del diseño artístico en videojuegos en función del recorrido académico de los encuestados

### 1) ¿Qué año de la carrera de videojuegos estás cursando actualmente?

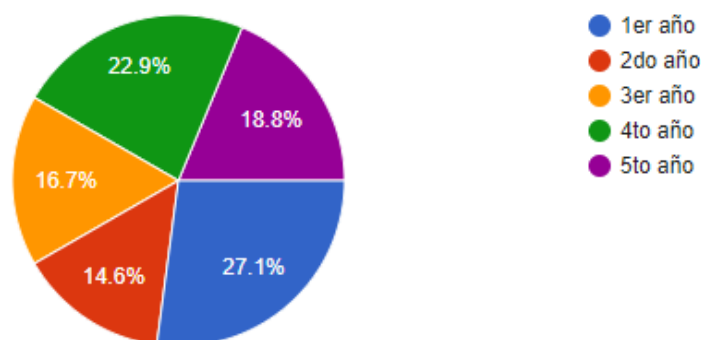


Gráfico 1

- 2) El siguiente resultado demuestra que el total de los alumnos que respondieron a la encuesta conocen o al menos tienen conocimiento de lo que es un documento de diseño de arte de videojuegos (100%).

2) ¿Conocés el concepto de ADD (documento de diseño de arte)?

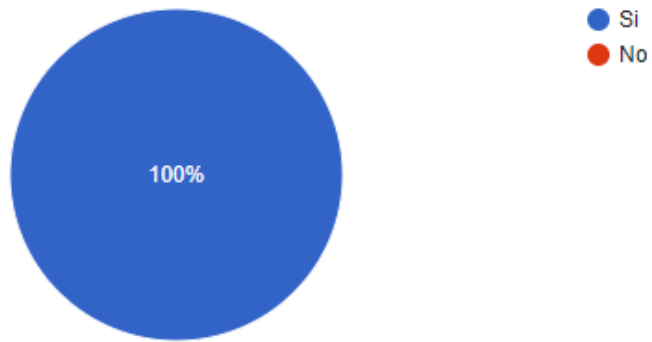


Gráfico 2

3) Respecto a si trabajaron en un ADD o no, la mayoría respondió que **SÍ** (79,2%) y los que **NO** son una minoría (20,8%), siendo todos los casos que **NO** alumnos de primer año, segundo año y tercer año de la carrera, una cifra esperable también debido a que la documentación requerida en el proceso de desarrollo de un videojuego y en específico el documento de diseño de arte es parte de lo que se estudia en tercer año de la carrera de videojuegos.

3) ¿Trabajaste alguna vez en un ADD (Documento de diseño de arte)?

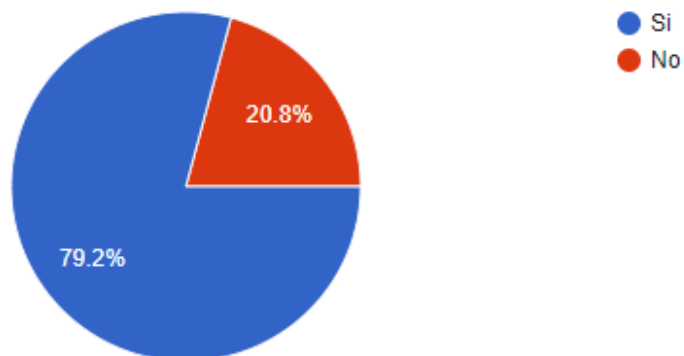
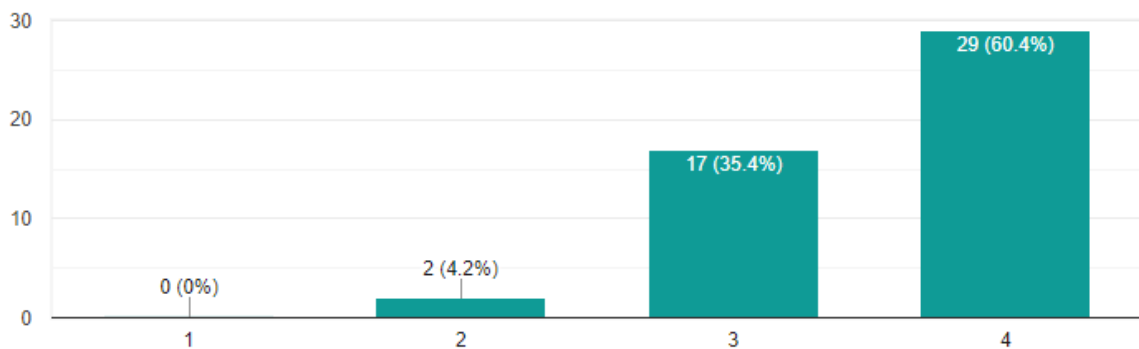


Gráfico 3

- 4) La siguiente pregunta resulta clave para demostrar que un ADD es importante como parte del desarrollo de un videojuego, y el saber que la mayoría de los estudiantes, al menos el 95,8% de los alumnos lo consideran “muy importante” o “Importante”, respalda tal afirmación.

**4) ¿Qué tan importante consideras que es un ADD en el proceso de desarrollo de un videojuego?**



*Gráfico 4*

*Respuestas:*

*1) No es importante*

*3) Importante*

*2) Poco importante*

*4) Muy importante*

- 5) En la pregunta n° 5 se buscaba saber si los alumnos contaron con herramientas que les permitieran desarrollar un ADD propio, respondiendo la mayoría (75%) que **SÍ** contaron con dichas herramientas o la información necesaria. Por otro lado, la minoría (25%) respondió que **NO**, encontrándose al menos un caso en cada año de la carrera.

## 5) ¿Recibiste formación o herramientas acerca de cómo crear un ADD?

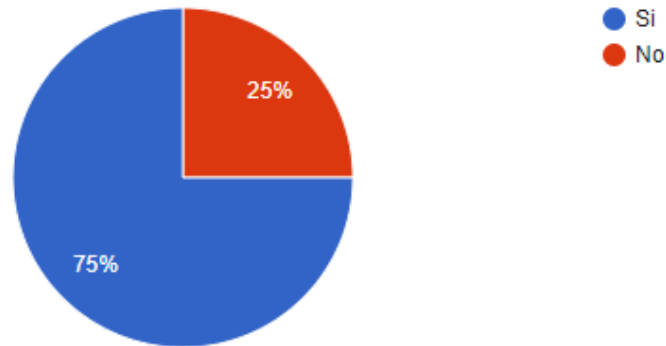


Gráfico 5

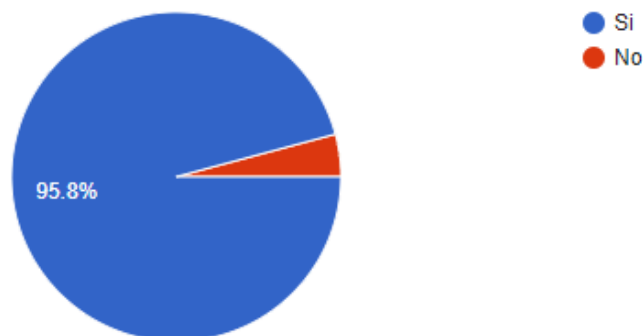
### 5.1) En caso de responder que Si, ¿fue dentro o fuera de la carrera de videojuegos?

Para aquellos casos en los que la respuesta fue afirmativa, se realizó una pregunta más para poder conocer si dicho conocimiento aprendido sobre el documento de diseño de arte de videojuegos fue obtenido dentro de la carrera o fuera de la misma, resultando en la mayoría de los casos, el **76%** coincide con que se obtuvo dentro de la licenciatura. Además, dichas respuestas lanzaron un dato clave para afirmar aún más lo mencionado acerca de que el material aportado en el plan de estudio sobre un ADD no resulta suficiente. Algunas de las frases fueron:

- ❖ “Dentro de la carrera, pero trabajamos muy poco con el add”
- ❖ “Dentro, pero de manera muy general y sin herramientas específicas”
- ❖ “Dentro de la carrera aprendimos los conceptos básicos”
- ❖ “Dentro de la carrera, pero escasas, un ADD muy básico y no del todo explicado, pero fue suficiente de igual forma como para poder trabajarlo”
- ❖ “Dentro, de todas formas, fue muy vaga la formación que tuvimos en ese documento”
- ❖ “Dentro de la carrera se me dio una plantilla del documento”

6) En la sexta pregunta se buscó conocer sobre si los alumnos consideran importante contar con más conocimiento adecuado para poder aprender sobre un documento de diseño de arte de videojuegos además de las herramientas necesarias para poder elaborar uno propio de forma correcta. Los resultados demostraron que la gran mayoría (95,8%) concuerda con que **SI** es algo necesario.

**6) ¿Considerás que es necesario recibir más conocimiento o tener una mejor formación sobre cómo elaborar un ADD?**



*Gráfico 6*

7) La siguiente pregunta se enfocó más en lo que los estudiantes consideran importantes como tópicos que deben estar presentes a la hora de armar un ADD de una novela visual. Es de suma importancia contar con el punto de vista de ellos ya que serán los principales usuarios del documento final, por lo que sus perspectivas son convenientes para comprender si el contenido del documento de diseño de arte es útil y aplicable.

En el gráfico se puede apreciar cómo los tópicos más importantes a tener en cuenta para el ADD de una novela visual son los escenarios, el estilo, los personajes, las referencias, el color y la fuente. Por otro lado, en menor importancia se encuentran las animaciones, los efectos visuales, la luz y sombra,

y el logo entre otros. Estos resultados permitieron una mejor comprensión del análisis que se realizó previamente de los tópicos de los ADD mencionados como ejemplos, pudiendo analizar en esta nueva perspectiva cuáles son realmente los tópicos importantes y cuáles no al momento de realizar un documento de diseño de arte de una novela visual.

Se divide el total de tópicos (20) en cuatro grupos con 5 tópicos cada uno para determinar el nivel de relevancia, obteniendo el siguiente resultado:

Máxima relevancia:

- Escenarios
- Estilo
- Personajes
- Referencias
- Color

Relevancia moderada:

- Storyboard
- Perspectiva
- Cinemáticas
- Objetos
- Animaciones

Alta relevancia:

- Texto/fuente
- Composición
- Interfaz
- Escala de personajes
- Conceptos

Baja relevancia:

- Efectos visuales
- Luz y sombra
- Logo
- Personajes turnaround
- Requisitos técnicos/herramientas

**7) ¿Qué elementos considerarás que debe incluir un ADD de una novela visual?  
(Seleccioná todos los que consideres)**

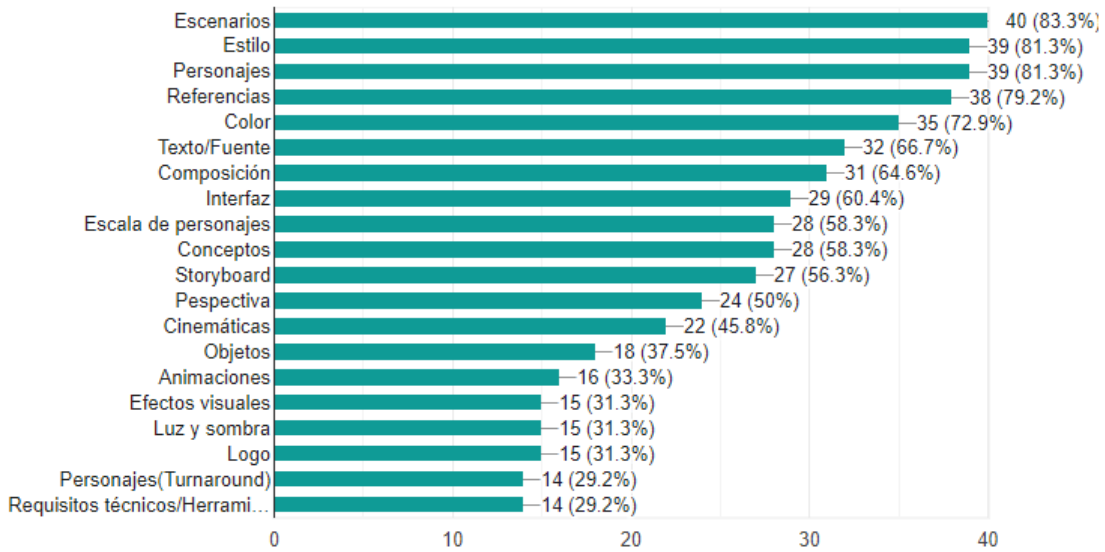


Gráfico 7

**8) ¿Qué desafíos encontraste al momento de trabajar en un ADD, si es que lo has hecho? (respuesta abierta)**

Esta pregunta contaba con que los estudiantes respondieran con sus propias palabras acerca de cómo fueron sus experiencias trabajando con un ADD con el objetivo de encontrar algún factor en común o si es posible afirmar lo dicho en el planteo de la problemática de este trabajo respecto a que no se encuentran muchos resultados sobre una correcta documentación de un ADD para videojuegos o casos como ejemplo que sirvieran de guía.

Las respuestas obtenidas constataron que la mayoría de los estudiantes tuvieron que superar desafíos al momento de realizar sus documentos de diseño de arte, desde el poder comprender los conceptos artísticos debido a que cumplen roles de *game design* o programadores, hasta la manera en que se debe redactar tal documentación, pero se le brindó especial atención a las siguientes respuestas que aportaron algunos de ellos:

- ❖ “Referencias de un ADD bien hecho”
- ❖ “Actualizar el ADD ha sido lo más complejo. Suele ser un documento que suele quedar en el olvido, aún cuando es la guía para la estética”
- ❖ “Saber cuáles eran los datos importantes y cuáles datos no eran necesarios poner. También cómo ordenarlos dentro del documento y qué tanto texto poner”
- ❖ “Al solo tener un documento guía básico, me hubiese resultado de mejor ayuda tener un add (o varios) ya hechos de referencia ya que la guía no contemplaba todos los elementos que mi juego tenía”
- ❖ “La poca información respecto al documento que encontré por mis propios medios, quizás no supe buscar..pero era difícil encontrar referencias para guiarme y hacer un buen documento”

### Principales aportes

Después de analizar todas las respuestas obtenidas por parte de los estudiantes se buscó responder a los tres objetivos impuestos para las encuestas, mencionados anteriormente.

El primer objetivo buscaba identificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes sobre un documento de diseño de arte de videojuegos. Se destaca notablemente el elevado porcentaje de estudiantes que conocen sobre este documento y que participaron en algún momento en el desarrollo de un ADD tanto dentro como fuera de la carrera incluso cuando es contenido que se comienza a estudiar en el tercer año del plan de estudio, demostrando que es parte clave en la formación de los estudiantes como futuros profesionales de la industria de los videojuegos.

El segundo objetivo se centraba en saber qué tan importante consideran al documento de diseño de arte al momento de producir un videojuego y las respuestas obtenidas demostraron que la gran mayoría lo considera importante, incluso en mayor medida “muy importante”, demostrando que el ADD no es un documento de menor relevancia y que los estudiantes lo comprenden como parte fundamental del desarrollo de un videojuego sin importar el nivel artístico del mismo. A su vez dejaron en claro que la gran mayoría considera necesario obtener mayor información sobre los

documentos de diseño de arte y sobre cómo desarrollar uno de forma correcta, demostrando que están interesados en poder contar con mejores herramientas que les sea de utilidad llegado dicho momento en que necesiten volcar sus conocimientos. Que consideren esto es debido a que muchos encontraron como un obstáculo a la hora de crear un ADD, la falta de documentación de referencia tanto la brindada por la carrera como la que se puede obtener buscando de manera online.

Se espera que este trabajo cumpla como documentación de respaldo que ayude a los estudiantes para el momento en que deseen crear sus propios documentos de diseño de arte, también para que logre un área de mejora en la enseñanza de la carrera para que no encuentren tantas complicaciones cuando quieran volcar sus ideas a la documentación. De igual manera, cada estudiante podrá contemplar de manera propia la mejor forma de desarrollar sus ADD debido a que este trabajo final no tiene como objetivo convertirse en una guía 100% oficial que se debe seguir al pie de la letra.

La importancia de estos hallazgos quizás logre también a futuro el desarrollo de nuevas investigaciones que demuestren cómo un buen entendimiento del ADD puede contribuir al éxito de los futuros desarrolladores de videojuegos.

Por último y que resultó de suma importancia fue conocer qué elementos los estudiantes consideran clave para la elaboración de un ADD de una novela visual debido a que el análisis de los ADD de ejemplo realizado en la pág. 46 resulta diferente a los resultados obtenidos de la encuesta. Esto se debe a que parte de esos ejemplos analizados, son documentos de diseño de arte de videojuegos que no son novelas visuales, por ende los tópicos que abarcan en el diseño varían. Un videojuego de combate no va a tener los mismos tópicos o desarrollo de arte en su ADD que uno de novela visual. También sirvió para generar un nuevo enfoque, uno más centrado en las respuestas de los estudiantes para el desarrollo del ADD el aprendiz, como si se viera con otra perspectiva, de manera que inicialmente no se había considerado permitiendo una adaptación más precisa de este trabajo. Es por esto que se tomó la decisión de crear el ADD propio en base a los resultados de la encuesta.

## **Documento de diseño de Arte**

A continuación, se presenta como documentación el ADD propio como parte del desarrollo de este trabajo, el cual no sigue un lenguaje académico formal ya que corresponde a un tipo de documento cuyo estilo y terminología responden a las necesidades específicas del proceso de creación y elaboración utilizado en el ámbito de desarrollo de videojuegos.

El documento de diseño de arte propuesto “El Aprendiz” es una construcción personal que se fundamenta en los hallazgos de la investigación previa. A partir del análisis comparativo de documentos académicos y referentes visuales, se identificaron aspectos clave que guiaron el desarrollo de esta propuesta, con el objetivo de consolidar una dirección artística coherente para el videojuego como ejemplo para futuros desarrolladores.

# el Aprendiz

## **El Aprendiz**

Denise Rey

2025

## **Hablando un poco del juego**

El Aprendiz es un carismático juego de rol 2D que sigue las aventuras de una cocotilla llamada Kevin, un pequeño aprendiz de hechicero durante su tiempo en una escuela de magia donde los jugadores deberán ayudarlo a superar los diferentes exámenes y desafíos que se le presentarán, junto a la toma de decisiones para que logre su objetivo de graduarse y poder dominar sus habilidades por completo.

Género: Novela visual - Puzzle - Aventura

Plataforma: PC

Tipo de arte: El arte del juego es 2D rasterizado, es decir formado por miles o incluso millones de puntos de píxeles de colores.

El juego contará con una resolución Full HD de 1920×1080, priorizando la calidad gráfica y la inmersión del jugador.

---

## **Estilo o estética**

Se espera desarrollar un estilo 2D caricaturesco adorable, buscando generar atracción hacia el personaje principal y a los demás personajes que se presentarán, así como también todo un entorno situado en un ambiente fantástico de magia. Es por esto que tanto los escenarios como los personajes deben mantener características fantasiosas y recrear un ambiente mágico para hacer llegar temas de escuela, hechicería, fantasmas y misterios.

Los escenarios deberán representar los distintos ámbitos de una escuela de magia con muchos toques de naturaleza a su alrededor.

El estilo combina colores suaves con leves detalles brillantes. Los personajes tendrán una esencia de dibujos animados con un delineado constante, utilizando luces y sombras planas para destacar sus figuras. Estos serán representados como animales antropomórficos, lo que significa que poseen cuerpos y rasgos físicos de animales, pero con características humanas como la capacidad de hablar, comportamientos sociales complejos y emociones humanas.

## **Qué busca transmitir**

El aprendiz busca transmitir una mezcla de maravilla y misterio, sumergiendo al jugador en un mundo mágico lleno de aventuras. La atmósfera de la academia puede reflejar tanto la emoción del aprendizaje como la importancia de la amistad (o no) respecto a los demás personajes que irá conociendo el protagonista junto a la colaboración. Además, el enfoque en un personaje adorable tiene como objetivo crear empatía y conexión emocional, permitiendo que los jugadores se sientan identificados con sus desafíos y logros. Al resolver misterios, se exploran temas como el crecimiento personal, la curiosidad y la superación de obstáculos.

---

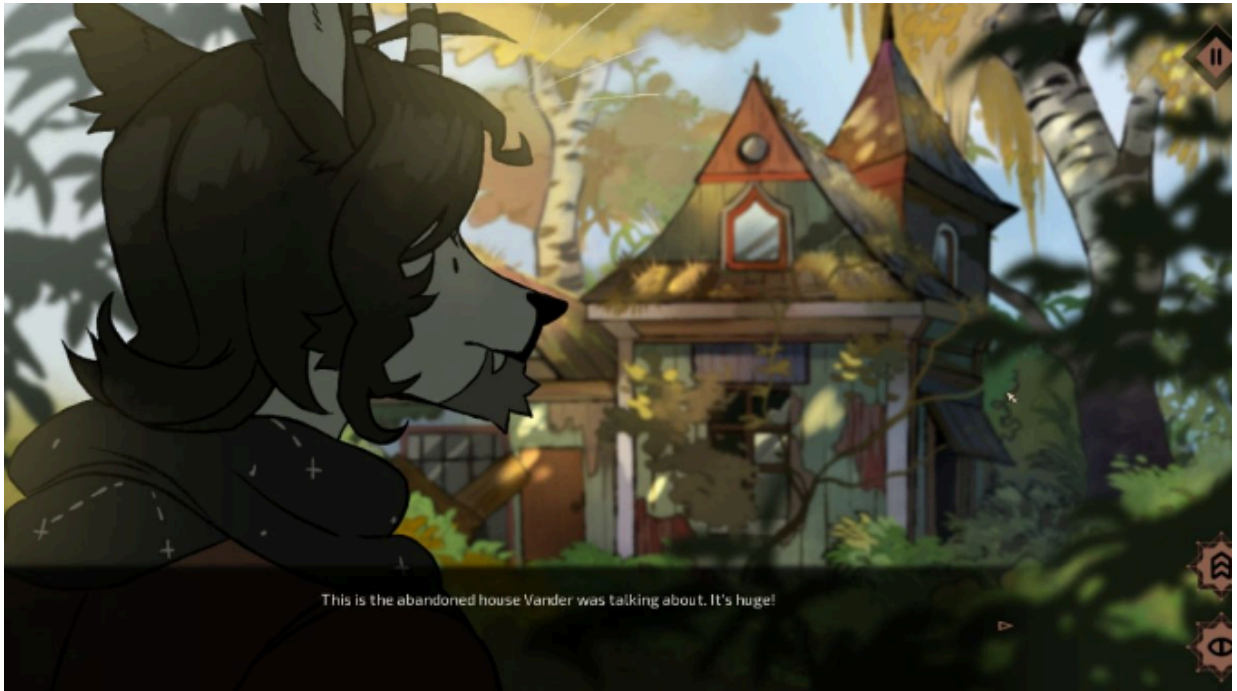
## Referencias visuales



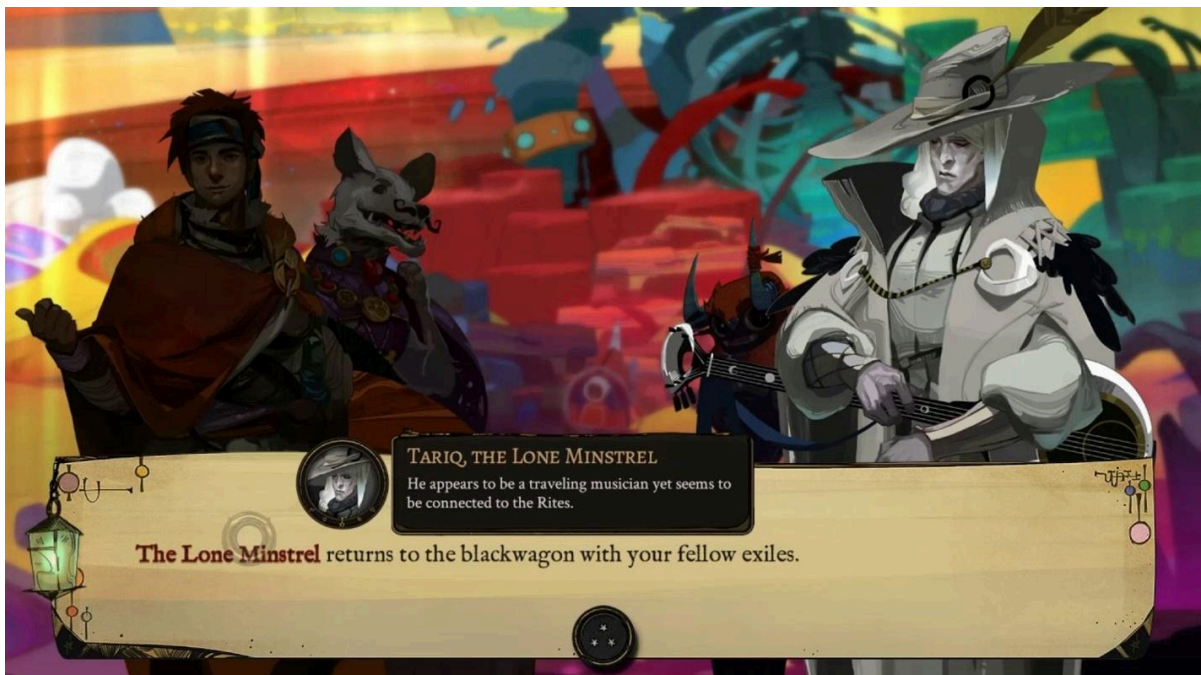
---

## Referencias juegos

### The Crown of Leaves



## PYRE



## Bear and Breakfast



---

## Paleta de colores

La paleta de colores de este videojuego se caracteriza por ser cálida y agradable al mismo tiempo que volátil. Cada escenario y situación trae consigo una evolución en los tonos, adaptándose a la narrativa del momento que se está desarrollando.



Colores deseados para los diferentes escenarios del juego.

---

## Conceptos

La primera idea del juego surgió luego de crear algunas ilustraciones representando a Kevin en diversas situaciones. Su diseño adorable y ansias por aprender llevaron a expandir su mundo añadiendo la relación con otros personajes y más tarde, a una escuela de magia, con todos los desafíos y pruebas que esto conlleva.

Además, en un principio su diseño estaría basado en otro tipo de cocotillas con plumajes diferentes hasta que se terminó seleccionando la paleta de colores que está inspirada en la cocotilla gris de cabeza amarilla y mejillas rojas.

Su uniforme escolar sufrió apenas unos retoques hasta llegar a su diseño final ya implementado en la idea del juego.



*Primeras exploraciones de color para Kevin.*



*Primer concepto de Kevin junto a su profesor.*



*Diseño más aceptado.*

---

## Personajes

La historia de El Aprendiz está ambientada en un mundo donde todos los seres vivos (al menos la mayoría) son animales antropomórficos, seres que se comunican y movilizan como humanos pero que poseen cuerpo y características de animales; en específico, todos son diferentes tipos y clases de aves.

La idea es que cada personaje demuestre por completo su personalidad, asignándole un tipo de expresión de base junto a una raza de ave que mejor se adapte a él. Por ejemplo, el protagonista es un ave de tipo pequeña y carismática mientras que la directora es alguien de suma sabiduría y presencia, a diferencia del estilista de la escuela que es espontáneo y extravagante.

También, cada personaje es diseñado de cuerpo completo a pesar de que su disposición en pantalla será de medio cuerpo para arriba a diferencia de las imágenes tipo cutscene donde pueden aparecer a veces de cuerpo completo. Otro detalle es que todos los personajes, utilizan sus alas como manos humanas, pudiendo volar (solo en caso de las aves adultas) y también pueden agarrar objetos con normalidad ya que una 5ta pluma hace función de pulgar.



### KEVIN

El protagonista de la historia es una cocotilla o ninfa, un tipo de ave pariente de los loros de tamaño pequeño que se caracteriza por su cabeza amarilla en la mayoría de su especie, su cresta en punta hacia atrás y sus mejillas rojizas. Esta especie se le eligió ya que se buscaba crear un personaje amigable y que contuviera características similares a otro personaje muy icónico en la industria de los videojuegos y anime, como lo es la famosa mascota de Nintendo, el pokemon pikachu, de color amarillo y mejillas rojas. Es por esto que la especie de cocotilla de cabeza amarilla y mejillas rojizas quedaba perfecta.





Kevin es pequeño, no muy agraciado físicamente y no cuenta con grandes dotes mágicas, al menos eso cree él.

Su cresta es larga con tres plumas que se alzan o aplastan dependiendo de sus emociones, con ojos grandes para demostrar su inocencia y curiosidad por aprender. Sus pupilas blancas sirven también para jugar con una amplia variedad de expresiones.

Viste una camisa color lavanda y un cinturón donde carga sus bolsas con cosas útiles. Sobre esto, casi siempre andará con su uniforme escolar que consiste en una larga capa que puede llegar a cubrir su cabeza y que oculta la mayor parte de su cuerpo. Dicha capa se abrocha debajo de su cuello con un elegante prendedor dorado que representa el año escolar que está cursando, otorgado a él como un regalo. Debajo adorna su cintura con un largo cordón cuyos extremos poseen 2 gemas de apariencia corriente.

Diseño final de Kevin:





*Kevin cuenta con un total de 8 expresiones.*



*Paleta de colores de Kevin.*

## Personajes secundarios

### **Dottie:**

El compañero de habitación de Kevin y fiel amigo. Su diseño se basó en un gorrión, con tonos marrones, de pequeño tamaño y anteojos enormes para demostrar que es un alumno dedicado a sus estudios. Sus anteojos con aumento buscan darle ese toque adorable e intelectual para que sus ojos se agranden (debajo son muy pequeños).

Lleva el mismo uniforme escolar y prendedor que Kevin y por debajo viste un suéter color verde claro.





*Cuenta con una expresión base y 2 extras sin sus anteojos*

### **Profesor Klaus:**

Uno de los profesores más respetados de la escuela de magia, con años de sabiduría y conocimientos que buscaron ser transmitidos con su apariencia longeva y cansada, pero al mismo tiempo sabia. Es quien se topó con Kevin de muy pequeño (más de lo que ya es) y le brindó la posibilidad de asistir a la escuela de magia al ver potencial en la pequeña cocotilla.

Su diseño se inspiró en los búhos reales, exagerando su plumaje con largas cejas y bigote con detalles especiales para demostrar cómo la magia rebosa de él.



*Cuenta con una expresión base y una extra.*

**Rose:**

Una estudiante de 2do año de la escuela de magia e interés amoroso de Kevin. Su diseño llamativo se inspira en las cacatúas Gallah que destacan por su fuerte color rosado.

Rose es un personaje apasionado, siempre alegre y llamando la atención cuya cresta se levanta para demostrar emociones al igual que la cocotilla protagonista.

Lleva el mismo uniforme escolar con la diferencia de que el color de su prendedor no es el mismo que el de Kevin y Dottie ya que, al estar en un año más avanzado, le representa el color azul. Debajo de la capa, viste con una camisa floreada con velos a juego con su plumaje. También posee más altura que Kevin.



*Cuenta con 2 expresiones. Una base y otra más alegre y emocionada.*

## Directora Everessa

El personaje de mayor tamaño de todos, con mirada afilada rebotante de seguridad y autoridad. La directora Everessa es quien dirige y protege la escuela de magia desde hace años (tal vez siglos). Nada se escapa a su percepción y siempre marca presencia con su manera de vestir elegante. Su diseño está inspirado en una de las aves rapaces más grandes del mundo, el águila arpía.

Viste finos y largos vestidos, siempre adornada con detalles en dorado y usa un prendedor dorado cuyo símbolo es el escudo de la escuela.



*Posee una expresión base y una extra.*

**Glup:**

El familiar mágico que Kevin aprende a invocar en sus clases. Tomando la forma de un pez dorado, siempre está ahí para ayudar a la pequeña cocotilla con lo que sea que necesite y a veces, simplemente para acompañarle a donde vaya.

Está hecho de pura magia canalizada y su diseño es levemente translúcido.

**Dexter:**

El jardinero (que nadie conoce) de la escuela de magia. Son pocos los que lo han visto en realidad ya que se creía que las flores de los jardines de la escuela se mantenían bellas por sí solas y con ayuda de magia.

Rose es quien lo introduce a Kevin y este encuentra en él una figura fraternal al instante, sin conocer del todo el origen de dicho jardinero y lo que es en realidad.

Su diseño está inspirado en las amazonas aestivas, o loros habladores.

Usa un atuendo típico de jardinero o rural, presentando una postura relajada que demuestra el espíritu libre que es (literalmente).





*Posee 2 variaciones en su diseño.*

### ¿¿¿¿???? (personaje misterioso)

Un personaje extraño que no revela su nombre sino hasta más avanzada la historia. Una entidad que es descrita como la oscuridad y el miedo misma. Se pensaba que la directora Everessa lo había exiliado hacía muchos años. Por algún motivo, sigue apareciendo en la escuela, como si la llegada de un estudiante de copete amarillo fuera el motivo y, por ende, siempre aparecerá ante Kevin para susurrarle cosas sin saber qué es lo que busca de él.

Su diseño está inspirado en un cuervo y la idea original era la de crear un personaje que rompiera la línea adorable y carismática de todos los demás personajes introducidos anteriormente, presentando detalles oscuros como sombras retorcidas, además de unos ojos rojos malévolos muy característicos que pueden aparecer en todo su cuerpo, aunque la mayor parte del tiempo le cubre una túnica.





*Posee 3 diseños diferentes.*

---

## Escala personajes

Los personajes poseen diferentes alturas que se harán evidentes al aparecer en pantalla, manteniendo esta relación entre ellos en especial si varios se hacen presentes al mismo tiempo.



Si un personaje se acerca más a Kevin o se quiere enfatizar en algo que dijo, su asset estará más iluminado que los demás.



---

## Entornos/escenarios

### La escuela:

La academia donde se desarrolla la historia, consiste en un antiguo castillo que fué invadido por un enorme árbol encantado, el cuál terminó convirtiéndose en parte misma de la edificación y que comprende en su totalidad a la academia. Es por esto que es importante que en los

escenarios se destaque la presencia de naturaleza, de ramas y hojas en los techos así como también estructuras de troncos.



Los escenarios del videojuego estarán diseñados con una resolución Full HD (1920x1080 píxeles), lo que permitirá una representación visual detallada y de alta calidad. En estos escenarios es donde se debe reflejar la calidez y la magia presente en una escuela fantástica y de magia, tomando inspiraciones del mundo mágico de Harry Potter.



Se visualizarán más que nada distintos sectores de la escuela. Un pasillo principal, un aula, la habitación de Kevin y Dottie y los jardines. Es importante que el salón cuente con detalles que sumerjan al jugador en un ambiente de misterio y fantasía Integrando artefactos y estructuras correctas para la situación.



Cada escenario buscará transmitir una sensación diferente que irá cambiando a lo largo del videojuego ya que en un principio la historia se centrará en el recorrido del protagonista a través de la escuela, hasta un punto determinado donde empezará a descubrir misterios y nuevos lugares ocultos bastantes diferentes al entorno mágico y agradable que se llevaba en la escuela.

El nivel de detalle no se verá opacado por los personajes que salgan en pantalla porque estos desaparecerán una vez terminados los diálogos y los escenarios pasarán a ser protagonistas mientras Kevin va recorriendo o buscando determinados “objetos”.



## Perspectiva (escenarios)

Los escenarios del juego se siguen una perspectiva de 1 punto, 2 puntos y 3 puntos dependiendo que se quiere representar, todos a la altura de la vista del jugador para que se sienta dentro de la historia.

Los escenarios incluyen diferentes capas de elementos, como objetos en primer plano, para agregar profundidad sin alterar la altura de la vista.



## Luz y sombra

Las luces y sombras se usan para crear diferentes atmósferas, desde la tranquilidad hasta la tensión.

En la enorme escuela de magia, la luz vendrá muchas veces de candelabros, velas, hechizos o objetos mágicos específicos además de la luz natural de ventanales, pasillos y techos de cristal.

El juego poseerá escenarios que cambiarán su iluminación dependiendo las situaciones de la historia que ocurren de noche.





## Composición escena

Las escenas del videojuego se centrarán más que nada en que los personajes sean el objetivo principal del jugador antes de que pase a la lectura de lo que está diciendo. Es por esto que la escena se oscurece levemente cuando un personaje se hace presente para que los detalles del escenario no destaquen demasiado o saturen la visión del jugador.



---

## Diseño interfaz

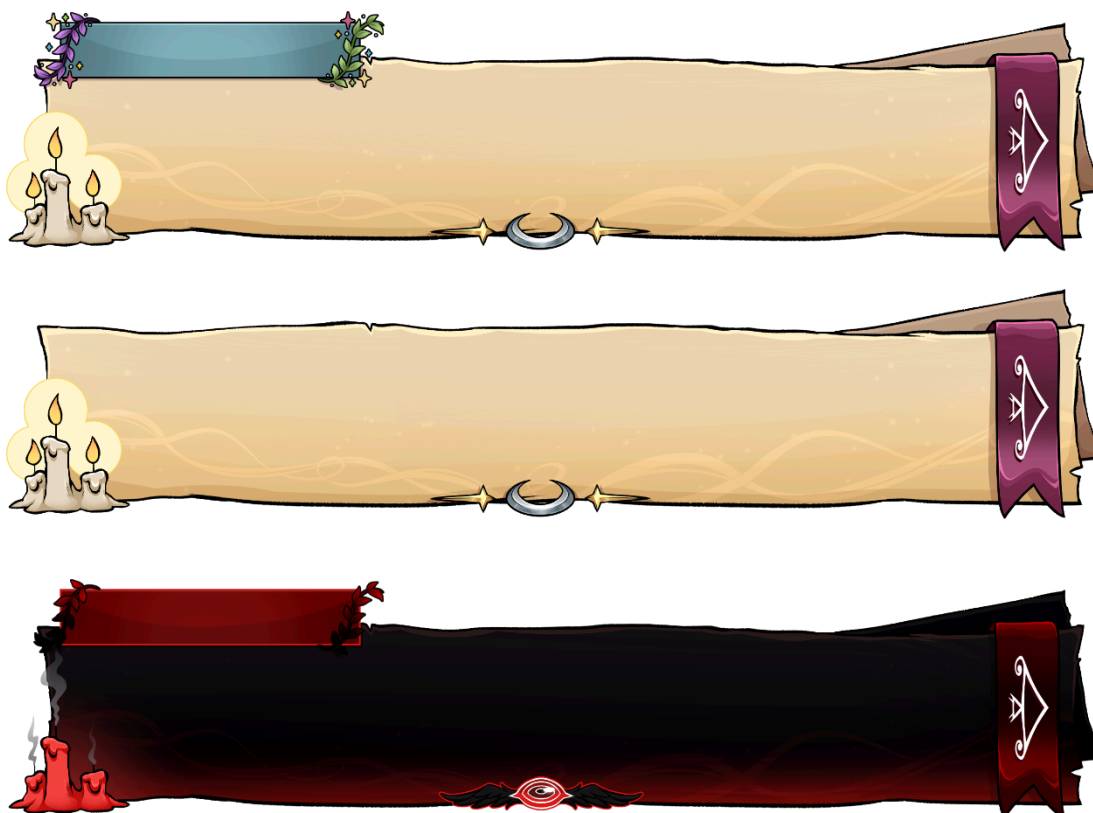
El diseño de la interfaz, al tratarse de una novela visual, debe mantener un formato donde se destaque la aparición de personajes en pantalla junto a ventanas de diálogo.

En primer lugar, la imagen de fondo debe ocupar toda la pantalla.

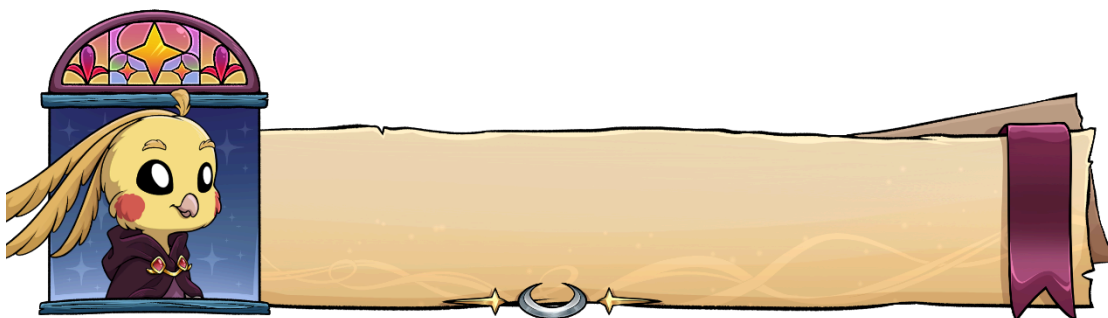
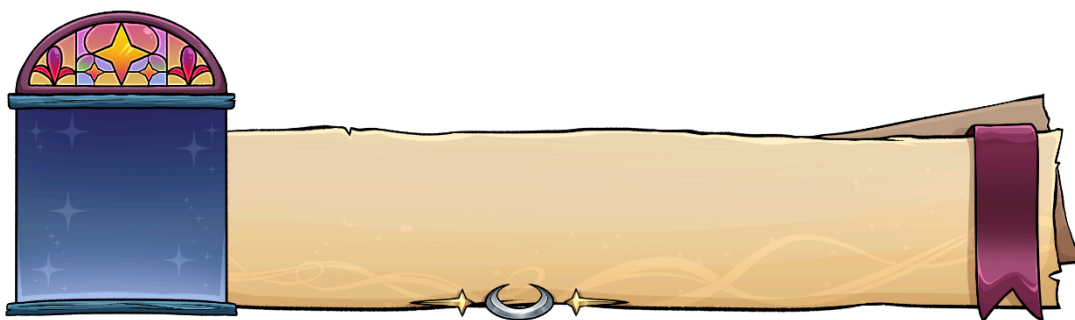
Las ilustraciones de los personajes secundarios se situarán en la parte central de la pantalla, por encima de la ventana de diálogo. Si aparece más de un personaje, estarán ubicados uno al lado del otro, o en el lado izquierdo o derecho dependiendo si se mantiene una conversación entre varios personajes y el protagonista.

El cuadro de diálogo estará ubicado en la parte inferior, manteniendo un tamaño base rectangular de 1755 x 295 (sin contar los detalles que adornarán la ventana misma), manteniendo un tamaño adecuado para mostrar el texto de manera legible sin obstruir la vista de los personajes ni distraer del fondo. Los nombres de los personajes que están hablando aparecerán justo encima de la ventana de diálogo, en un pequeño rectángulo de 405 x 95. Al terminar el diálogo o párrafo disponible en un cuadro, una flecha estará presente para que el jugador pueda pasar a la siguiente parte del diálogo.

Dicho cuadro también tendrá un diseño diferente para el personaje misterioso, con tonos rojizos y una sensación más oscura.



A un costado inferior de la ventana de diálogo, a la izquierda, se mantendrá un recorte de los hombros hacia arriba de Kevin, para demostrar sus diferentes expresiones dependiendo lo que se responde o conversa cuando es su momento de hablar, reaccionar o pensar.



Cuando no hay personajes en pantalla y solo se vea el escenario, habrán flechas en los lados de la izquierda y derecha los cuales permitirán al jugador recorrer al siguiente escenario.



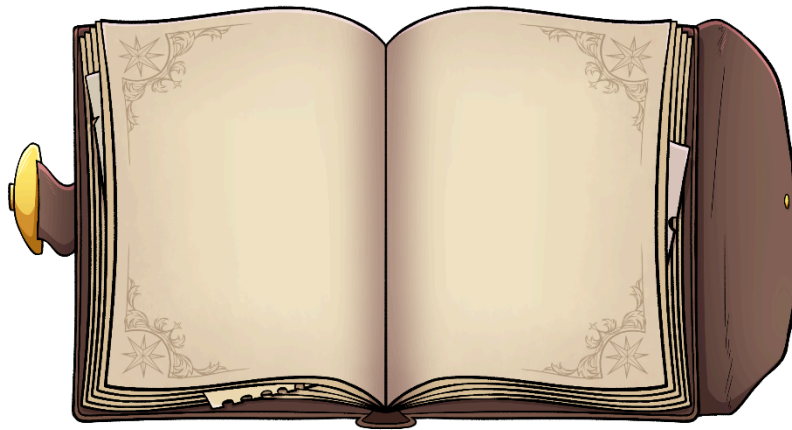
En el lado derecho inferior también aparecerá el ícono de un diario, el diario personal de Kevin. Este se abrirá en una nueva interfaz que oscurecerá el fondo y mostrará diferentes tipos de notas tomadas por Kevin, desde la información de los personajes que va conociendo a lo largo de la historia como el guardado de las imágenes especiales que el jugador consigue.



*Ícono del diario de Kevin en miniatura.*



*Escena final con iconos en la interfaz.*



*Diario de Kevin básico.*



*Ejemplos de las páginas con información de los personajes.*



*Diario con las imágenes especiales guardadas para que el jugador pueda recorrerlas.*

Debajo del diario también estará el ícono de un morral que Kevin lleva colgando de su cinturón donde guarda objetos de valor a modo de inventario. Este al abrirse mostrará los objetos que Kevin posee, así como una breve descripción.

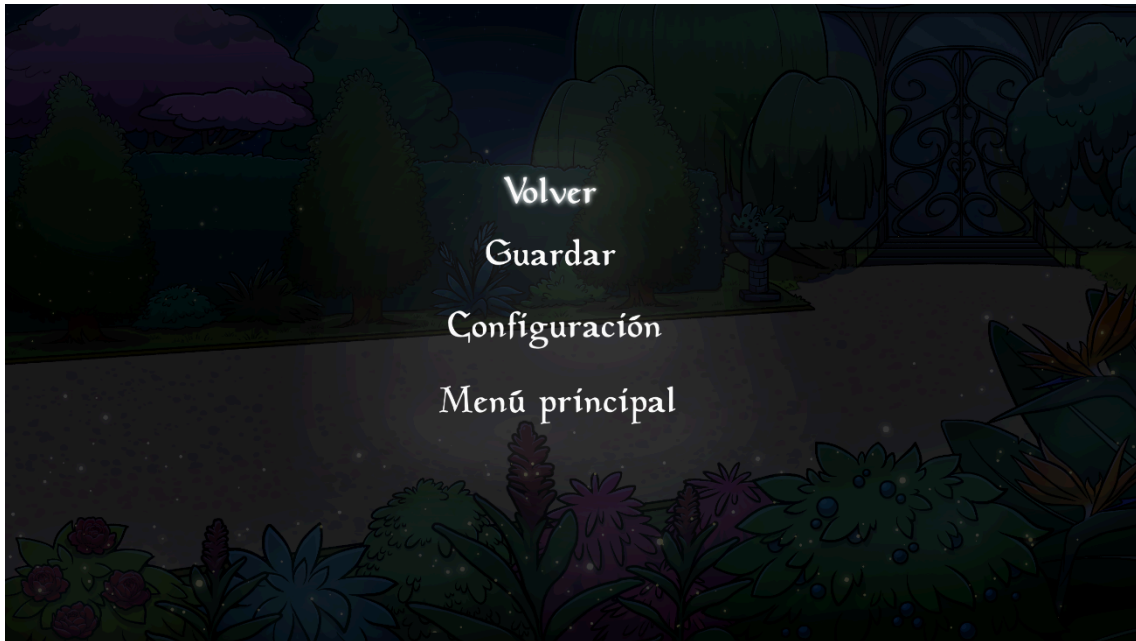


*Ícono en miniatura del bolso.*



*Bolsa cerrada y bolsa abierta.*

El menú de configuración aparecerá al presionar ESC y este revelará una interfaz que oscurecerá todo lo que estaba en pantalla para solo destacar los botones de volver, configuración, guardar y menú principal.



### Menú

El menú principal o pantalla principal se basará más que nada en una ilustración con todos los personajes que forman parte de la historia, siendo Kevin el protagonista delante de todos, bordeados por un marco con la simbología del personaje misterioso. El fondo serán alas y plumas negras.





## Texto/fuente

La fuente elegida para el videojuego mantiene una mezcla de caligrafía con un estilo gótico, queriendo parecerse a algo que podría ser parte de un manuscrito o escrito en tinta con una “pluma mágica”.

Se eligió la fuente “Planewalker” de la página dafont.com.

(insertar imagen de todas las letras de la fuente)

Enlace a la fuente: <https://www.dafont.com/es/planewalker.font?back=theme>

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				

## Ilustraciones especiales

El juego no posee cinemáticas, pero si utiliza ilustraciones estáticas (illustrated scenes), que suelen utilizarse para enfatizar momentos clave de la historia. Estas imágenes se enfocarán más que nada en Kevin viviendo diferentes momentos, que luego se guardarán en su diario personal para que el jugador pueda volver a verlas en otro momento.





---

## Objetos

Los objetos son aquellos ítems que Kevin obtiene a lo largo de la historia. Estos pueden consumirse o ser utilizados en momentos clave de la historia y estarán a la mano del jugador desde su morral.

Los objetos que se encuentran en las escenas se verán diferenciados de los demás ya que poseerán un entorno dorado para hacerlos destacar y que el jugador pueda interactuar con ellos.

Estarán guardados en la interfaz del inventario, es decir, la bolsa de Kevin.



*Algunos de los objetos especiales que se pueden encontrar.*



*Bolsa con los objetos dentro.*

---

## **Animaciones**

Las novelas visuales no destacan por mantener muchas animaciones, pero el juego dispondrá de animaciones para los cambios de escena como los son los desvanecimientos, cortes, etc. para ayudar a mantener el flujo narrativo y a señalar cambios en la historia o el tono o la salida o entrada de personajes en escena.

---

## **Logo**

El logotipo del videojuego se diseñó para que mantenga una esencia “mágica” con una letra con formas fluidas y detalles sutiles para sugerir un mundo encantado junto a la característica principal de Kevin que lo son sus 3 plumas.

# el Aprendiz

---

## Requisitos técnicos/herramientas

Para el desarrollo del arte del juego, se utilizaron los programas Paint Tool SAI y Clip Studio Paint. Estos softwares permiten desarrollar ilustraciones rasterizadas de calidad para destacar los detalles de los personajes y los escenarios, protagonistas de la historia y la jugabilidad. Clip Studio además cuenta con la herramienta de implementar assets 3D, lo que permite recrear un escenario con todos los elementos necesarios a modo de boceto y guía para poder dibujar arriba después.

La versión de Clip Studio utilizada es la de CLIP STUDIO (32 bit), version 2.2.2

Enlace a la descarga del programa: <https://www.clipstudio.net/es/>

Enlace a la descarga de Paint Tool Sai: <https://www.systemax.jp/en/sai/>

El motor de juego seleccionado es Unity 2022.3.50f1.

Enlace a la descarga gratuita de Unity: <https://unity.com/es/download>

Todo el arte se convirtió en formato PNG.

---

## Info de contacto

Denise Rey

[denirey17@gmail.com](mailto:denirey17@gmail.com)

---

## Fechas revisiones

Versión 1.0 - 2/10/2024

- Armado del documento.
- Añadidas las primeras referencias.

Versión 1.1 - 3/10/2024

- Añadidos los primeros conceptos.

Versión 1.2 - 15/11/2024

- Pulido de imágenes y assets.
- Corrección de escritura.

Versión 1.3 - 24/06/2024

- Añadidas las imágenes finales.

## **Conclusión**

Tanto el arte como los videojuegos han sido considerados como elementos importantes en el presente trabajo, y la investigación realizada, desde el punto de vista artístico, sobre diversos aspectos de los videojuegos, permitió que se ampliaran horizontes y se adquirieran nuevas perspectivas sobre el arte visual y su rol en la narrativa del videojuego. Fue posible profundizar en la importancia que distintos autores otorgan a cada aspecto del proceso artístico en los videojuegos. Dicha información fue utilizada como herramienta para pensar en la creación de un arte propio, con la intención de que eventualmente pueda integrarse a la industria.

La comparación entre las novelas visuales *Pyre* y *The Crown of Leaves* permitió que se definiera el estilo artístico aplicado en el ADD de “El Aprendiz”, y facilitó el conocimiento de técnicas de dibujo y coloreado que pueden funcionar de manera armoniosa dentro de un videojuego para PC.

Posteriormente, fue realizado un análisis de documentos y repertorios con el objetivo de desarrollar un cuadro comparativo sobre ADDs. Sin embargo, la escasez de material específico impidió que se cumpliera con el objetivo inicial de analizar documentos de diseño de arte ya existentes. Esta dificultad llevó a la búsqueda de una herramienta que permitiera abordar el objetivo específico: identificar los elementos fundamentales de un ADD. En consecuencia, fue elaborada una encuesta cuyos resultados confirmaron la hipótesis inicial: si bien existe información sobre arte en videojuegos, esta no suele encontrarse integrada en un documento único orientado al desarrollo de ADDs accesibles para estudiantes universitarios.

A partir de esta necesidad, fue desarrollado el ADD de “El Aprendiz”, utilizando como pilar los resultados obtenidos en la encuesta para definir sus elementos esenciales, y tomando como inspiración artística las novelas visuales previamente analizadas.

A lo largo del proyecto, fueron enfrentados diversos desafíos que contribuyeron al crecimiento profesional y personal. El primero de ellos fue la definición de un tema viable: si bien existía claridad en cuanto al deseo de abordar arte digital y videojuegos, no fue sencilla la identificación de una problemática específica con potencial de

desarrollo académico. Esta dificultad requirió semanas de prueba y error hasta que se estableció como eje temático el diseño de arte en el proceso de desarrollo de videojuegos.

Otro obstáculo fue representado por la escasez de material específico sobre ADDs, en particular dentro del género de novela visual de fantasía, lo cual limitó la disponibilidad de referentes directos. Frente a ello, la propuesta fue basada en el análisis de casos existentes y en los datos relevados mediante la encuesta. Por ese motivo, aunque este documento pueda servir como base para proyectos futuros, no necesariamente resultará aplicable de forma universal. Aun así, se espera que pueda constituir una fuente de inspiración para otros estudiantes.

Esta experiencia permitió comprender la importancia de equilibrar la creatividad con los aspectos técnicos y funcionales del diseño, así como el impacto que cada decisión artística puede tener en la experiencia final del usuario.

Pese a las dificultades, el proceso facilitó un acercamiento al arte, como una de las principales motivaciones del trabajo. La libertad creativa brindada durante el diseño artístico de “El Aprendiz” resultó fundamental para posibilitar una expresión genuina mediante imágenes y conceptos originales.

La posibilidad de trabajar en un proyecto que despierta auténtico interés permitió generar una conexión profunda con el proceso, facilitando la superación de obstáculos en la escritura y permitiendo mantener el enfoque en lo que constituye el verdadero motor de este proyecto: la creación artística, la construcción de personajes y la materialización de ideas propias.

## Bibliografía

Adwin, C. (11 de junio de 2024) *The Importance and History of Video Game Logos*. Designerly. Recuperado el 20 Diciembre de 2024, de <https://designerly.com/the-importance-of-video-game-logos/>

Aucejo, E. (11 de abril de 2019). *Cinématica*. Geekno. Recuperado el 21 Diciembre de 2024, de <https://www.geekno.com/glosario/cinematica>

Buzón, M. (24 de julio de 2024) *¿En primera o tercera persona? Hablamos de la inmersión en los videojuegos y cómo influye la perspectiva*. 3DJuegos. Recuperado el 2 Enero de 2025, de <https://www.3djuegos.com/pc/noticias/primera-tercera-persona-hablamos-inmersion-videojuegos-como-influye-perspectiva>

Cassio, S., Mostert, D., Garcia, J., Sampaio, L., Galuppo R., Bradford, S. W. (2015). *Headventures in the Underworld - Art design document V1.5*. Headventure Team. Archivo digital [https://static1.squarespace.com/static/53360d02e4b0ee18bbb5fe99/t/5705482227d4bda9559a29ce/1459963950485/ArtBible\\_HeadventureTeam.pdf](https://static1.squarespace.com/static/53360d02e4b0ee18bbb5fe99/t/5705482227d4bda9559a29ce/1459963950485/ArtBible_HeadventureTeam.pdf)

Centro Pixels (25 de septiembre de 2023) *Concept art videojuegos: el poder creativo tras nuestros juegos favoritos*. Recuperado el 26 Diciembre de 2024, de <https://centropixels.com/concept-art-videojuegos/>

Cercenado Llorens, J. (2020). *Creating an artistic design document for an original videogame*. Repositori Universitat Jaume I. <https://repositori.uji.es/items/d34e80ab-f5f0-4e9c-8697-6b505525ca6b>

CEV (s.f.) *¿Qué es Arte Conceptual Videojuegos?* CEV, Escuela Superior de Formación Audiovisual, Animación 3D y Nuevas Tecnologías. Recuperado el 29 Diciembre de 2024, de <https://www.cev.com/que-es-arte-conceptual-videojuegos/>

Cortés, J. (17 de agosto de 2024). *Animación | Qué es, Técnicas, Tipos y Programas*. [Notodoanimacion.es](http://Notodoanimacion.es). Recuperado el 20 Diciembre de 2024, de <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>

De Prada, M. (2008) *Arte y composición: el problema de la forma en el arte y la arquitectura*. Nobuko.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=rkUDAzQJIMcC&oi=fnd&pg=PA8&dq=composici%C3%B3n+arte&ots=gjdQJ8gtBB&sig=eQUokLL6eD6I4Nr25rCdIGEzmbc#v=onepage&q=composici%C3%B3n%20arte&f=false>

Dustin, T. (28 de julio de 2023) *In-Game Sizing & Scale: Consistent Character Sizing and More*. Gamedesigning. Recuperado el 21 Diciembre de 2024, de <https://www.gamedesigning.org/learn/game-scale/>

Faye (s.f.) *Why Your Brand Needs a Character Design Turnaround*. Constant Creates. Recuperado el 21 Diciembre de 2024, de <https://www.constantcreates.com/blog/what-is-a-character-design-turnaround>

González, D. (2014) *Arte de videojuegos: Da forma a tus sueños*. Ra-MA.

Gutiérrez, D. B. (2018). *El diseño y el arte en los videojuegos*. Archivo digital UPM. <https://oa.upm.es/50803/>

Kevuru games (2023) *Choosing an art style for your videogame*. Recuperado el 20 Diciembre de 2024, de <https://kevurugames.com/blog/choosing-an-art-style-for-your-video-game/>

King, G., Krzywinska, T. (2002) *Computer Games / Cinema / Interfaces*. Archivo digital. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/21/21>

Low, S. (6 de abril de 2024) *Are visual novels ready for a great leap forward?* The Japan Times. Recuperado el 15 Noviembre de 2024, de <https://www.japantimes.co.jp/life/2024/04/06/digital/visual-novels-danganronpa-spike-cunsoft/>

LW (30 de marzo de 2023) *¿Qué es una novela gráfica? Ejemplos, características y estructura*. Marca. <https://www.marca.com/mx/actualidad/2023/03/30/6425bf9222601d627e8b458c.html>

Martinson, L. (2017). *Visual Novel Design Doc*. Lars Martinson:cartoonist. <http://larsmartinson.com/vn-design-doc-blog-entry/>

Metacritic (2024) *Metacritic: Slay the Princess*. Recuperado de <https://www.metacritic.com/game/slay-the-princess/>

Mira, A. R. (21 de junio de 2020) *El diseño de interfaz de un videojuego*. Tokio School. Recuperado el 22 Diciembre de 2024, de <https://www.tokioschool.com/noticias/disenio-interfaz-videojuego/>

Mira, A. R. (9 de abril de 2020) *El diseño de iluminación en videojuegos*. Tokio School. Recuperado el 22 Diciembre de 2024, de <https://www.tokioschool.com/noticias/disenio-iluminacion-videojuegos/>

Moreno Rodriguez, M. A. (10 de noviembre de 2020). *Efectos Visuales en los videojuegos*. Niixer. Recuperado el 19 Diciembre de 2024, de <https://niixer.com/index.php/2020/11/10/efectos-visuales-en-los-videojuegos/>

Moya, P. P. F. (2019) *Fundamentos de Arte para Videojuegos: Guía Práctica de los procesos de Producción de Arte en Videojuegos*. Ultimogrado OÜ.

Paramee, S. (25 de enero de 2024) *The Art of Using Reference Images : How to Use Them to Create Stunning Characters*. Medium. Recuperado el 22 Diciembre de 2024, de <https://medium.com/@parameesupipiinduwari/the-art-of-using-reference-images-how-to-use-them-to-create-stunning-characters-5a092b428756>

Pascual, M. (4 de julio de 2024) *La importancia de los personajes en el diseño de juegos*. Blog. [https://maria-pascual.es/importancia-de-los-personajes-en-el-diseno-de-juegos/?expand\\_article=1](https://maria-pascual.es/importancia-de-los-personajes-en-el-diseno-de-juegos/?expand_article=1)

Polydin Studio (27 de abril de 2023) *What is UI in Games? - All about User Interface*. Recuperado el 19 Diciembre de 2024, de [https://polydin.com/ui-in-games/#:~:text=Game%20UI%20\(User%20Interface\)%20references.graphical%20elements%20on%20the%20screen.](https://polydin.com/ui-in-games/#:~:text=Game%20UI%20(User%20Interface)%20references.graphical%20elements%20on%20the%20screen.)

Riaño, R. (24 de mayo de 2020) *Composición Artística en Videojuegos*. Prezi. <https://prezi.com/p/arjsbpclzb94/composicion-artistica-en-videojuegos/>

Science World. (s.f.) *Light and Shadows*. Recuperado el 22 Diciembre de 2024, de <https://www.scienceworld.ca/resource/light-and-shadows/>

Simon, M. (2013) *Storyboards: Motion In Art*. Focal Press. (3ed.) <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780080465951/storyboards-motion-art-mark-simon>

Steam (2024) *Steam: Slay the Princess — The Pristine Cut*. Recuperado de [https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay\\_the\\_Princess\\_The\\_Pristine\\_Cut/](https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess_The_Pristine_Cut/)

Steam. (2024). *Steam: Clannad*. Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/324160/CLANNAD/>

Steam. (2024). *Steam: Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy*. Recuperado de [https://store.steampowered.com/app/787480/Phoenix\\_Wright\\_Ace\\_Attorney\\_TriLOGY/](https://store.steampowered.com/app/787480/Phoenix_Wright_Ace_Attorney_TriLOGY/)

Stoneham, B. (2012) *Cómo crear arte fantástico para videojuegos*. NORMA Editorial.

SYH (1 de septiembre de 2017) *Video Game Typography Part I: Effectiveness*. Medium. Recuperado el 23 Diciembre de 2024 <https://medium.com/the-space-ape-games-experience/videogame-typography-part-1-effectiveness-ddc8d344139d>

Terrón-López, P. (8 de febrero de 2022). *El uso del color en la interfaz gráfica de los videojuegos*. Repositorio digital de UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/12802>

The Stone Bot Studio (s.f.) *Designing Unique 2D Backgrounds for Video Games*. Recuperado el 19 Diciembre de 2024 <https://www.thestonebot.com/portfolio/designing-unique-2d-backgrounds-for-video-games/>

TheSandboxGame. (11 de agosto de 2022). *The Sandbox Game Maker: Creating an Art Design Document* [Archivo de Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=BERw4NolWh0&ab\\_channel=TheSandboxGame](https://www.youtube.com/watch?v=BERw4NolWh0&ab_channel=TheSandboxGame)

U-tad (7 de octubre de 2022) *Novelas visuales, ¿qué sabes sobre ellas?* U-tad. Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. Recuperado el 20 Diciembre de 2024, de <https://u-tad.com/novelas-visuales-que-sabes-sobre-ellas/>

Varela, R. (15 de abril de 2019) *Item*. Geekno. Recuperado el 20 Diciembre de 2024, de <https://www.geekno.com/glosario/item>

Wildfire Games (2023) *ArtDesignDocument*. Recuperado el 19 de Noviembre de 2024, de <https://trac.wildfiregames.com/wiki/ArtDesignDocument>

## **Glosario**

Animación 3D: La animación 3D es el arte de dar vida a objetos digitales, haciendo que parezca que se mueven en un espacio tridimensional.

Empresa indie: empresa pequeña que consta de pocas personas y escaso presupuesto.

GDD: es un documento de diseño cuyo contenido es altamente descriptivo acerca de un videojuego. GDD son las siglas en inglés de Game Design Document y está creado y editado por el equipo de desarrollo, utilizado principalmente en la industria de videojuegos para organizar esfuerzos dentro de un equipo de desarrollo.

Google Forms: Generador de formularios en línea.

Isométrico: Es la forma técnica que se utiliza para recrear un objeto tridimensional en dos dimensiones.

Lead Artist: Es el artista principal que maneja los aspectos técnicos del equipo de arte: procesos artísticos; herramientas; presupuestos geométricos; presupuestos de textura; definiciones de tareas; programación de tareas. El líder también se comunica con el programador principal y el productor durante el proceso de desarrollo.

Low Poly: Es una técnica que se utiliza en el modelado donde se recurre al menor número posible de polígonos para crear un modelo 3D. Los objetos creados tienen pocas caras y pocos vértices.

Metroidvania: subgénero de videojuego de acción-aventura basado en un concepto de plataformas no lineales.

NPC: Sigla que significa “Non Playable Character”, o personaje no jugable de su traducción al español; es aquel personaje que no es controlado por el jugador y forma parte de la jugabilidad del videojuego.

Novela gráfica: forma de contar historias utilizando principalmente imágenes y texto, similar a un cómic, pero con un enfoque más narrativo y profundo.

Puzzle: En español, rompecabezas. Se encuentran a modo de juego en múltiples videojuegos para desafiar el ingenio de los jugadores.

Steam: Biblioteca gráfica de distribución de videojuegos desarrollado por Valve Corporation y lanzado en 2003. Se centra en distribuir mayoritariamente videojuegos para PC.

Stop motion: técnica de animación y vídeo. Se caracteriza por el uso de imágenes que son fijas, pero que al grabarse una tras otra en vídeo, dan la sensación de movimiento a partir de una única imagen.

WhatsApp: Aplicación de mensajería y videollamadas gratuita.

YouTube: Sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos.

## Anexo

Diferentes capturas de posibles escenarios y diálogos dentro del proyecto de videojuego “El Aprendiz”.



*Imágenes especiales en secuencia para el encuentro de Kevin con el personaje misterioso.*



*Imagen especial donde el protagonista se esconde de una supuesta persecución luego de hurtar un libro valioso acompañado de Dexter.*



*Primer diseño de Glup.*



*Fondo del menú principal.*



*Escudo escuela de magia.*



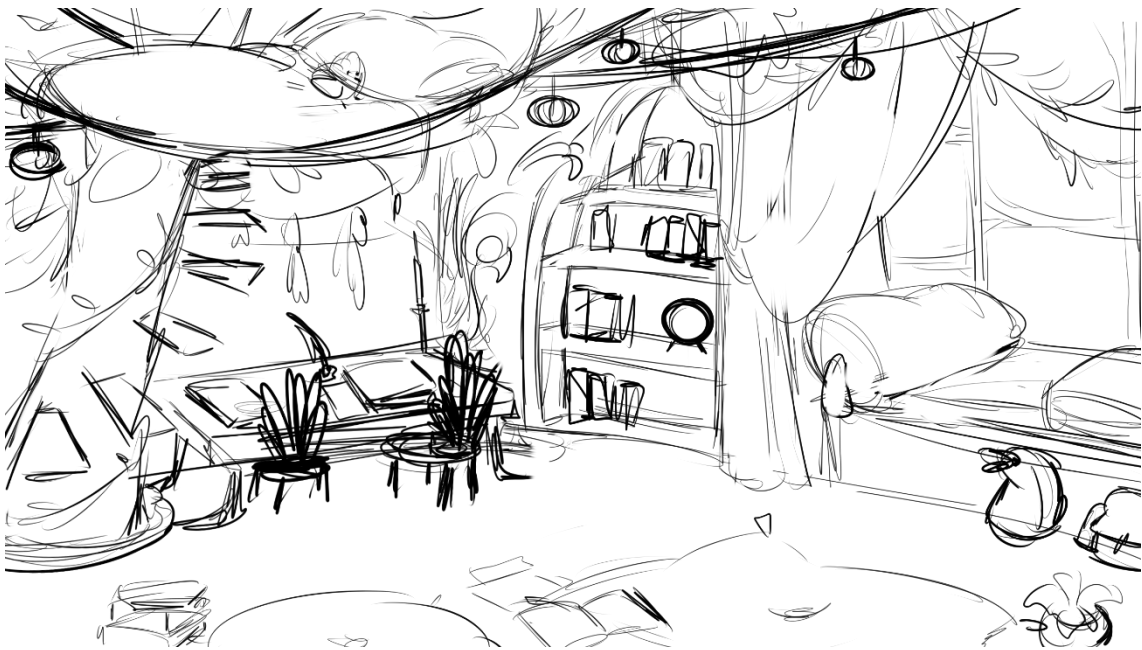
*Distintos diseños de los broches de los alumnos. Cada uno representa un año diferente en la escuela, siendo el rojo el primer año y el tornasolado el último año.*



*Tomo mágico protagonista de varias de las ilustraciones especiales.*



*Página especial del diario de Kevin con la información del personaje misterioso.*



*Primer boceto de la habitación compartida de Kevin y Dottie.*



*Habitación final.*



*Diseño ventanales de una de las ilustraciones especiales.*