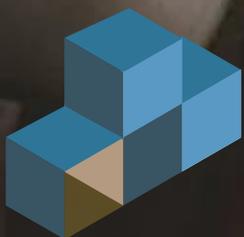


THE WORLD OF VIDEO GAMES

ROLL PLAY



**DISEÑO DE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA PARA CREAR
EXPERIENCIAS GAMER EN LA CIUDAD DE PASTO**



<https://www.naughtydog.com>



ROLL PLAY

**DISEÑO DE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA PARA CREAR
EXPERIENCIAS GAMER EN LA CIUDAD DE PASTO**



DISEÑO DE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA PARA CREAR EXPERIENCIAS GAMER EN LA CIUDAD DE PASTO

ROLL PLAY

ROLL PLAY es una investigación basada en la creación de espacios gamer en la ciudad de Pasto, fundamentada en la falta de conocimiento sobre la cultura gamer, así como también sus diferentes conductas y diferentes aportes al ser humano.

Esta investigación se desarrolló con el fin de fortalecer el conocimiento hacia los videojuegos y su comunidad tanto en la región como en contextos más generales.

El principal concepto trabajado en este proyecto es GAMER, el cual representa a un jugador de video juegos o persona amante de los mismos, capaz de asumir esta disciplina como su forma de vida.

Otro concepto trabajado en este proyecto es INSTALACIÓN GAMER, el cual refiere a espacios interactivos donde diferentes personas de diferentes edades pueden desarrollar habilidades jugando a los videojuegos.

NOTA DE ACEPTACIÓN

El proyecto de grado titulado *DISEÑO DE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS DE DIFERENTES PLATAFORMAS GAMING EN LA CIUDAD DE PASTO*, cumple con los requisitos para ser aprobado como trabajo de grado.

FIRMA DE JURADO LECTOR

FIRMA DE JURADO OBSERVADOR

FIRMA DEL ASESOR

NOTA DE RESPONSABILIDAD

El planteamiento del presente proyecto es responsabilidad del autor y de la UNIVESIDAD CESMAG.

Acuerdo número 071 de 2.003 (octubre 15). Artículo 3. Responsabilidad: “el pensamiento que se exprese en las obras e investigación publicadas o divulgadas por la UNICESMAG es de exclusividad responsabilidad de sus autores y no compromete la ideología de la univesidad”.

I CULTURA

Dar a conocer conceptos generales sobre cultura, así como también sobre la cultura Gamer en los diferentes contextos, conductas, e ideologías y arquetipos culturales para contextualizar los temas tratados en el proyecto; esto con el fin de comprender e identificar la importancia de conocer estos conceptos al momento de generar algún debate coherente en cuanto a videojuegos y cómo estos aportan al desarrollo del ser humano.

II COMUNIDAD

Empatizar con la comunidad de Gamer en la ciudad de Pasto para recolectar información de expertos, estudiantes y algunas personas de la localidad que tienen conocimientos y experiencias sobre videojuegos, a través de entrevistas, videos, encuestas; esto con el objetivo de averiguar qué información, datos, estudios y testimonios hay sobre los videojuegos en la región.

III COMUNICACIÓN VISUAL

Analizar los diferentes contextos y corrientes que los videojuegos tienen hoy en día en el mundo, así como también analizar la información obtenida del trabajo de campo para lograr conocer cuál es el significado y valor que genera la comunidad Gamer en la ciudad de Pasto, de manera que estos datos puedan ayudarnos a indagar sobre nuevos contextos y disciplinas para poder lograr un prototipo acorde a las necesidades de los videojugadores en la región (Gamer)

IV METODOLOGIA

La metodología es una parte importante al momento de idear y testear el prototipo. Tenemos en cuenta a las personas amantes de los videojuegos y, desde el diseño, los procesos de generar productos a partir de la experiencia se hacen evidentes mediante la aplicación de diferentes métodos de recolección de datos aplicados a un público objetivo bien caracterizado; de este modo, obtenemos el prototipo final de diseño del proyecto.

V PROCESO GRAFICO

Los resultados del proceso gráfico se hacen importantes al momento de evaluar y testear el prototipo a los diferentes usuarios; en este apartado, encontramos las diferentes piezas de diseño que se han elaborado a lo largo de la investigación.

CONTENIDO

- 12- Introducción
- 13- Objeto De Tema De Investigación
- 14- Contextualización
- 12- Macro Contexto
- 14- Micro Contexto
- 14- Tema De Investigación
- 15- Formulación Del Problema
- 16- Justificación
- 17- Objetivos
- 17- Objetivo General
- 17- Objetivos Específicos
- 17- Área De Investigación
- 17- Área De Comunicación Visual
- 18- Líneas De Comunicación Gráfica
- 18- Línea De Comunicación Audiovisual
- 18- Metodología
- 18- Enfoque De Investigación
- 18- Tipo De Investigación
- 19- Muestra
- 19- Población
- 19- Unidad De Análisis
- 19- Técnicas De Recolección De Datos

Capítulo 1

- 20- Cultura
- 23- Cosmovisión
- 23- Cosmología
- 25- Expresiones Culturales
- 26- Arquetipos Culturales
- 28- Tecnología

Capítulo 2

- 30- Comunidad Gaming
- 32- Gamers
- 34- Pasto Hacia Ciudad Gamer
- 35- Hábitos Gamer
- 36- Los Videjuegos Y Las Habilidades Cognitivas
- 37- Conductas En El Video Juego
- 38- Los Video Juegos

CONTENIDO

- 39- Géneros En Los Videojuegos
- 40- Videojuegos - Shooter
- 41- La Demanda En Los Vídeo Juegos
- 42- Escenarios Gamer
- 43- La Nueva Era De Las Consolas
- 44- La Industria Del Videojuego
- 45- El Videojuego Es Cultura
- 46- Manifestaciones Culturales
- 48- Diseño, Filosofía Gamer
- 49- Hipermedial

Capítulo 3

- 51- Comunicación Visual
- 54- Diseño
- 55- Diseño Interactivo
- 57- Diseño Y Experiencia De Usuarios
- 59- Transmedia
- 60- Diseño De Interiores
- 61- Iconofacto

Capítulo 4

- 63- Design Thinking
- 66- Empatizar
- 71- Respuestas
- 75- Evaluar y testear Observación Directa
- 78- Cuadro De Aptitudes
- 79- Conclusiones De Recolección De Datos

Capítulo 5

- 81- Idear Las Posibles Soluciones
- 81- Procesos De Creación Logo
- 82- Naming
- 83- Prototipado
- 84- Prototipo De Modelos
- 97- Resultados
- 101- Render Recorrido
- 102- Codigos QR
- 107- Planos Fachada
- 111- Conclusiones
- 112- Bibliografía

ABSTRACT

This document seeks to establish a different concept about Gamer culture from the experience in audiovisual spaces, directing the reader to know a little more about the world of video games, from psychology as well as the motor part of the person.

According to the above, the project seeks to generate support spaces where people can interact and dialogue about the Gamer culture, seek and build ideas from the Gamer movement to establish new parameters in terms of concept.

The experience becomes important, that is why experiences and experiences in this process are fundamental, to be able to build a clear analysis of video games in people's lives

New types of communication and elaboration are the commitment that one has to contribute to society and the young population, therefore, to bring a change in social thinking.

Building from narratives a space where people can interact and freely express this passion for video games and why not focus on this same discipline through what each person is using at that time.

INTRODUCCIÒN

Este documento busca establecer un concepto diferente sobre la cultura Gamer desde la experiencia en espacios audiovisuales, direccionado al lector, a conocer un poco más sobre el mundo de los videojuegos, a partir de la psicología como también de la parte motora de la persona.

Según lo anterior, el proyecto busca generar espacios de apoyo donde la gente pueda interactuar y dialogar sobre la cultura Gamer, buscar y construir ideas a partir del movimiento Gamer para establecer nuevos parámetros en cuanto a concepto.

La experiencia se vuelve importante, es por eso que experiencias y vivencias en este proceso son fundamentales, para poder construir un análisis claro de los videojuegos en la vida de las personas

Nuevos tipos de comunicación y elaboración son el compromiso que se tiene para lograr contribuir con la sociedad y con la población joven, por ende, aportar un cambio en el pensamiento social.

Construir a partir de narrativas un espacio donde la gente pueda interactuar y pueda expresar libremente esta pasión por los videojuegos y por qué no enfocarse a esta misma disciplina a través de lo que cada persona está empleando en ese momento.

Un espacio tanto visual como creativo es la meta del proyecto, aportar a la ciudad con espacios de tecnología y de inclusión son primordial para el proyecto.

OBJETO DE TEMA DE INVESTIGACIÓN

El objeto de investigación es el mundo de los videojuegos, el cómo interpretan las personas un mundo totalmente diferente al que conocen y como ellos pueden reaccionar ante esto, es por eso que referentes muy claros como narrativas y vivencias en el mundo de los videojuegos son importantes para desarrollar este proyecto, encontrar las necesidades del Público objetivo es fundamental, ya que el proyecto va dedicado al mejoramiento de espacios y con esto aportar al estilo de vida de las personas.

Personas universitarias con hábitos de juego diario son puestas en escena y son ellas quienes nos aportan a crear un espacio por y para las personas de la ciudad de San Juan De Pasto, espacios creativos y visuales desarrollados por los mismos usuarios y con temáticas muy específicas (videojuegos) esenciales para el confort de las personas.

CONTEXTUALIZACIÓN

MACRO CONTEXTO

San Juan De Pasto es una ciudad pequeña de Colombia, tiene un alto potencial cultural y es una de las pocas ciudades en donde la tecnología y el poder humano aún no hacen efecto en toda su totalidad, es por eso que aún se mantienen los valores y las tradiciones de los antepasados, pero como se ha dicho aun tecnológicamente está muy atrás y aún tiene muy poca información de los avances tecnológicos y nuevas disciplinas en cuanto a tecnología se refiere.

En este sentido, este proyecto de grado aborda dos temáticas importantes para la región y también para los jóvenes, exaltar ciertos aspectos y nuevas tendencias si se quiere llamar tecnológicos a los medios visuales y sus derivados

Es ahí en donde los videojuegos tienen su aporte a la nueva generación de jóvenes que hoy en día en la ciudad está tomando gran importancia tanto para su desarrollo como también para proyectarlo a una nueva forma de vida y por qué no seguir con una carrera en ello.

Es muy importante tener en cuenta las nuevas tecnologías de videojuegos y consolas que se han venido desarrollando en el mundo de los videojuegos, como también las nuevas generaciones de equipos tecnológicos que ayudan al fácil desarrollo de las personas

Tecnologías como la realidad aumentada y las transmedianidad son importantes a la hora de poner en contexto a la persona al momento de hablar sobre los videojuegos, es por eso que tenemos en cuenta todo y cada uno de los puntos tecnológicos, para poder así abordar de una manera más clara y específica la necesidad de las personas de tener espacios donde poder desarrollar su creatividad Gamer y poder expresarse libremente.

MICRO CONTEXTO

En la ciudad de Pasto hay muchas personas antes de los videojuegos y amantes de la cultura Gamer, es por eso que especialmente se tomaran jugadores de consola para realizar nuestro estudio y poder demostrar que no solo es un videojuego o no solo es un pasatiempo más, sino que busca cambiar la perspectiva de las personas, haciendo saber que detrás de un videojuego hay muchas más formas de aprendizaje, narrativas y acciones que toman al desarrollar un videojuego como también

el aporte que hacen a la motricidad de la persona y él desarrolla de inteligencias múltiples, los jóvenes que serán puestos en contexto son personas el 14 a 38 años de edad de la ciudad de Pasto, en este caso jóvenes amantes de los videojuegos.

Jugadores de videojuegos de shooter son especialmente nuestro público objetivo, consolas como Playstation 4, X-BOXs one y jugadores de computadora están expuestas a nuestra investigación por medio de entrevistas, ellos nos contarán la experiencia que han tenido con los videojuegos y que hace falta para que el resto de las personas conozca y tenga clara percepción de estos.

Lograr entender a estas personas universitarias, el por qué y para qué juegan videojuegos es muy importante para el desarrollo del espacio Gamer en la ciudad de Pasto

TEMA DE INVESTIGACIÓN

Los videojuegos, a lo largo del tiempo, han aportado diferentes habilidades tanto a jóvenes como a niños y adultos; era de esperarse que en la actualidad los videojuegos constituyan una parte importante de nuestras vidas en la que, además de ser una forma de diversión y un modo donde se puede desconectar del mundo real, nos puede ayudar a afianzar conocimientos de otro idioma y por qué no también desarrollar diferencias inteligentes.

En Pasto, la cultura gamer ha crecido significativamente en los últimos años en concordancia a lo que sucede a nivel mundial, sin embargo, la ciudad carece de espacios particularmente diseñados para esta cultura, limitando las experiencias significativas que pueden carecer de la práctica de esta disciplina.

Con ayuda de diferentes áreas profesionales pondremos a prueba el gusto de los videojuegos en las personas, hasta llegar a una conclusión específica, ¿Qué tipo de espacios prefiere la gente al momento de jugar videojuegos?, esta pregunta es importante porque la meta es crear un espacio para amantes de juegos competitivos, claro está el incluir a todas las personas también es una meta primordial al momento de construir este espacio de diversión Gamer.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo diseñar una instalación interactiva para crear experiencias gamer en la ciudad de Pasto?

JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta el objeto de estudio se hace necesario plantear y exaltar la importancia de los videojuegos para que sean vistos como forma de expresión, en la ciudad de Pasto, más allá del estereotipo que se tiene de los mismos, que son solo espacios de diversión.

Se pretende con esto crear espacios en donde la gente pueda encontrar el escenario adecuado que le permita experimentar y desarrollar su afición por los videojuegos, llegando incluso a establecerse como un estilo de vida, a su vez, el proyecto impactaría inicialmente en la ciudad, pero está proyectado para un impacto mayor gracias a las posibilidades de conexiones por lo cual se pueden establecer contactos y relaciones con miembros de la comunidad gamer en el mundo.

Es importante el registro tanto de entrevistas como también de fotografías que permitan conocer e interpretar las vivencias de las personas de la comunidad gamer que sustenten los diseños y experiencias que se pretenden alcanzar con la instalación interactiva.

El proyecto incluye una disciplina contemporánea como lo es el diseño de interiores, pues es preciso que se tenga en cuenta toda la tecnología que hoy existe y que permite evidenciar los resultados tanto de diseño como proyectuales de una instalación interactiva, de manera que esta sea apropiada para los usuarios y que esto a su vez se convierta en una experiencia significativa para sus vidas.

El proceso de diseño de la instalación interactiva ser aun proceso compartido en la medida en que los usuarios podrán conocer su desarrollo y hacer aportes relevantes para alcázar una pieza final acorde a sus necesidades y expectativas; todo esto porque tenemos claro que la experiencia que resulta de la instalación es el insumo principal para garantizar el objetivo del proyecto, toda vez que se espera brindar el mejor resultado posible para esta importante y creciente comunidad.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseño de una instalación interactiva para crear experiencias gamer en la ciudad de pasto

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las características socioculturales de la comunidad Gamer en la ciudad de Pasto.
- Analizar las capacidades experienciales de los entornos digitales.
- Obtener un concepto de Diseño a través del análisis de la información obtenida
- Desarrollar los elementos conceptuales, visuales y materiales del espacio interactivo

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

ÁREA DE COMUNICACIÓN VISUAL

El siguiente trabajo ingresa a formar parte del área audiovisual y de diseño de interiores, es por eso que se dividirá en dos partes importantes, el cual como primer objetivo tiene como meta la parte audiovisual y, por otra parte, el diseño de interiores, el cual se enfoca a detallar los espacios para que los Gamer puedan sentirse a gusto.

En los formatos a presentar se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera de diseño gráfico como lo son ilustración, fotografía, técnicas gráficas y audiovisuales, entre otros.

LINEAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA

LÍNEA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

En este punto se pretende abordar información tipo comercial, el cual ayuda a expandir la información que ya tenemos y que pueda causar impacto en todo público, desde el más joven hasta el más adulto, haciendo que la información sea eficaz para que el lector comprenda lo que queremos transmitir con el proyecto.

Por otra parte, podremos encontrar un documental que permitirá abordar todo el proceso que tuvimos hasta poder llegar al resultado final que es la creación del espacio Gamer, desde lo sonoro hasta la importancia de la narración serán puntos clave para tener en cuenta en este estado.

METODOLOGÍA

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

El enfoque de esta investigación es cualitativo, ya que el objetivo va dedicado al mejoramiento y a la creación de espacios donde la gente pueda expresarse libremente, interacciones sociales y libre expresión.

- Emociones
- Social
- Creación de espacios

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Tipo de investigación etnográfica, ya que vamos a conocer como las personas abordan el tema y como las personas tienen una perspectiva diferente de lo que es en realidad el mundo Gamer, aprender con los usuarios para poder crear nuevos conceptos es primordial, los diferentes estudios de culturas harán que el proyecto tome forma y que a su vez tenga bases sólidas al momento de crear instalaciones.

MUESTRA

Gamers de la ciudad de Pasto

POBLACIÓN

Jóvenes entre los 20 a 26 años de edad. Gamers de la ciudad de Pasto

UNIDAD DE ANÁLISIS

Jóvenes entre los 20 a 26 años de edad. Residentes en la ciudad de Pasto, universitarios de diferentes carreras, diferentes estratos socioeconómicos y con un promedio de práctica de videojuegos entre 2 a 8 horas

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Entrevistas semi estructuradas
- Audio – entrevistas.
- Medios visuales – video.
- Fotografía, concepto gráfico
- Estadística

CAPÍTULO 1

CULTURA GAMER

La cultura es un elemento del ser humano que lleva desde su nacimiento; es el conjunto de costumbres que caracterizan a las personas y la diferencian de un grupo determinado de personas. A partir de las culturas nacen las tendencias y las nuevas formas de entender los diferentes grupos sociales, grupos sociales como la cultura Gamer, que con el paso del tiempo ha logrado posicionarse en lo más alto de la tabla en cuanto a culturas urbanas, y hoy en día se constituye como un estilo de vida.

Según (Imaginario, 2019) cultura se refiere: Al conjunto de bienes materiales y espirituales de un grupo social transmitido de generación en generación a fin de orientar las prácticas individuales y colectivas. Incluye lengua, procesos, modos de vida, costumbres, tradiciones, hábitos, valores, patrones, herramientas y conocimiento.

El conjunto de costumbres hace que determinada población tenga cultura y la cultura crea patrones en los cuales los investigadores se basan para encontrar diferentes problemas a los cuales darles solución, con el pasar del tiempo las personas y su contexto han ido evolucionando en cuanto a espacio, creencias, así como también la evolución de nuevos estilos de vida.



La parte espiritual en una cultura es tan fundamental como el porqué de su existencia, es por eso que no queda excluida al momento de poner en contexto que es cultura, a partir de creencias espirituales nacen los grupos sociales y es ahí donde la historia cambia su rumbo al abrir paso a nuevas creencias y con esto nuevos hábitos de vida, la espiritualidad es la esencia de la persona, así como en su esencia, la persona cree en algo, siente y crea desde su perspectiva, creciendo tanto individualmente como también en conjunto. La creación de nuevas culturas lleva consigo la creación de nuevas lenguas, jergas y demás modismos que dentro de un grupo social denominado cultura es importante tenerlo en cuenta, a estos modismos le llamamos lengua o lenguaje cultural, los diferentes procesos culturales van de la mano del lenguaje que las personas utilizan para identificarse dentro de la misma, es como los acentos que cada región y país del mundo tiene, son evidentes al momento de interactuar con las personas y entenderse entre ellas.

Los procesos y modos de vida forman parte de las costumbres, en ese punto se marca una quiebre para la creación de nuevos grupos, culturas o tribus urbanas, los hábitos que cada cultura tiene son importantes y es así como las diferentes subculturas toman las mejores partes de cada cultura para formar una nueva, es interesante ver como las personas crean nuevos hábitos, nuevos modos de vida, nuevas costumbres y hábitos de vida que los diferencia de los demás.

En conclusión, la cultura es uno de los arquetipos que el ser humano tiene como herramienta al momento de crecer y evolucionar en la vida, los conocimientos adquiridos a través del tiempo, formas, su existencia, las herramientas para adquirir conocimiento y crear al mismo tiempo conocimiento con el paso del tiempo van a cambiar, pero los cimientos de cultura siempre serán importantes a la hora de indagar en la historia y vida de las diferentes culturas. Cultura entendida como un todo,



<https://www.pexels.com/es-es/>

como la esencia de la persona, sin cultura sería muy difícil hablar de la evolución del ser humano y su existencia.

La cultura Gamer con el paso de los años se ha posicionado como una comunidad muy grande a nivel mundial, tanto así que han llegado a crear equipos profesionales y a su vez ligas en donde los Gamer o videojugadores demuestran sus mejores habilidades frente a un videojuego en específico, ya que hay muchos tipos y clases de Gamer, no todos los que se dedican a los videojuegos están enfocados a un videojuego en específico si no lo interesante de este deporte es que se puede enfocar en diferentes tipos de juego y así competir contra los mejores.

Los videojuegos como deporte y estilo de vida, se habla mucho hoy en día de cómo es posible que un videojuego sea considerado deporte, muchos expertos en el tema han salido a defender los videojuegos, ya que un videojuego no solo aporta a la diversión y creatividad del usuario, también al desarrollo del mismo, aportando habilidades ya sean cognitivas como también la agilidad y los reflejos de niños, jóvenes y adultos.

En conclusión, los videojuegos hoy en día son tan importantes para el crecimiento del ser humano y para el desarrollo de sus diferentes etapas a lo largo de la vida que se lo compara con la música, el arte y el cine, por sus diferentes componentes y su interdisciplinariedad

La cultura Gamer con el paso de los años se ha posicionado como una comunidad muy grande a nivel mundial, tanto así que han llegado a crear equipos profesionales y a su vez ligas en donde los Gamer o videojugadores demuestran sus mejores habilidades frente a un videojuego en específico; hay muchos tipos y clases de Gamer, no todos los que se dedican a los videojuegos están enfocados a un videojuego en específico si no lo interesante de este deporte es que se puede enfocar en diferentes tipos de juego y así competir contra los mejores.

Se habla mucho hoy en día de cómo es posible que un videojuego sea considerado deporte; muchos expertos en el tema han salido a defender los videojuegos, ya que un videojuego no solo aporta a la diversión y creatividad del usuario, también al desarrollo del mismo, aportando habilidades cognitivas como también en agilidad y reflejos de niños, jóvenes y adultos. Además, debido a su crecimiento y alto impacto en la sociedad, los videojuegos son comparados con la música, el arte y el cine, por sus diferentes componentes y su interdisciplinariedad. En conclusión, los videojuegos en la actualidad son valiosos para el crecimiento y desarrollo del ser humano, continuación se pone en contexto el mundo de los videojuegos desde una perspectiva diferente en cuanto a cosmovisión, pensamiento y cultura.



COSMOVISIÓN

El mundo como los videojuegos siempre han estado en constante cambio, es por eso que las personas evolucionan con el tiempo tal y como lo hacen los videojuegos tanto en software como también en los diferentes contextos en los que se los pueda encontrar, el paso del tiempo y las nuevas tecnologías dan paso a nuevas experiencias en donde el usuario cada vez tiene más acceso a una plataforma digital y a su vez a un sinfín de conexiones sociales.

Los videojuegos han evolucionado desde sus inicios en donde solo la nasa podía concebir tal hazaña, hoy en día está a la mano de un niño de 5 años de edad incluso menos, los arquetipos de generaciones van cambiando continuamente y a su vez las costumbres sus tradiciones de las mismas, generación tras generación de consolas y las personas aún están a la espera de la tierra prometida en cuanto a videojuegos.

La necesidad de jugar videojuegos hoy en día es muy grande, niños, jóvenes y adultos no escapan ante ellos, ya que como se sabe es muy fácil poder encontrar algún espacio en donde podemos interactuar con ellos o simplemente desde un dispositivo móvil poder acceder a un sinfín de posibilidades y aventuras.

COSMOLOGÍA

Entendida como la evolución y el destino del universo, en este punto en donde la tecnología juega un papel fundamental en la vida de las personas, se puede decir que muy pronto los videojuegos tomaran un lugar casi indispensable, si no es que ya lo está logrando en la cotidianidad de los seres humanos. Es por eso que entender los

videojuegos como una disciplina importante en la vida de las personas es esencial para poder crecer tanto cultural como personalmente.

Según lo dice (Porto, 2019) la cosmología es: la especialización de la astronomía centrada en las leyes generales y en el nacimiento y el desarrollo del universo.

Sin embargo, hay varios tipos de cosmología, en este caso se hablará una parte fundamental de la cosmología, también conocida como la cosmología observacional, es importante tener en cuenta la observación del entorno y el constante crecimiento y evolución del universo, así como también sus diferentes culturas. Las diferentes culturas hacen que la cosmología abarque un campo increíblemente grande en toda la existencia del ser humano, de ahí parten las culturas y las sub culturas hasta llegar hoy en día a una cultura Gamer o cultura del videojuego.



EXPRESIONES CULTURALES

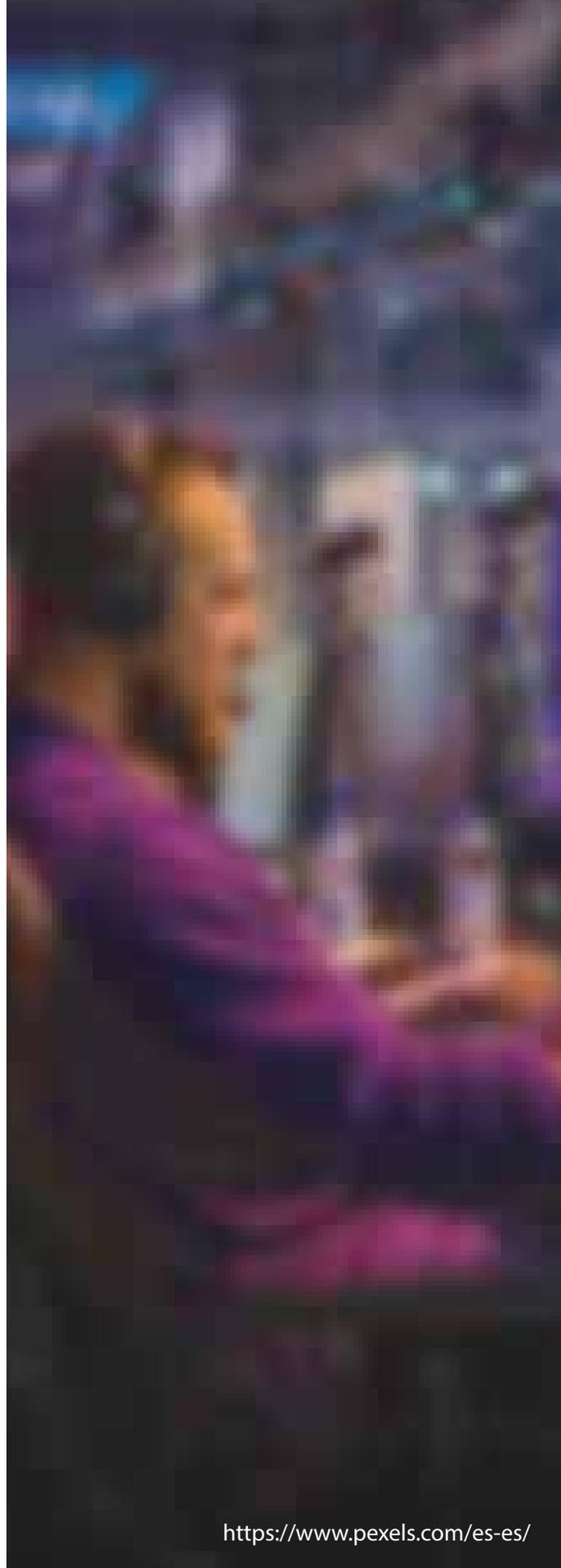
Las diferentes expresiones culturales han llevado a un cambio total de nuestro mundo como lo conocíamos, ya que muchas tendencias han salido a flote y con ellas personas que han tomado cada tendencia como un estilo de vida.

Según (Norden, 2006, pág. 2) la bibliodiversidad como experiencia cultural es:

La diversidad como experiencia de múltiples y originales identidades, como espacio de interculturalidad y como persistencia y reconocimiento de las diferencias en contextos globales, y también, como fuente de intercambios, creación e innovación, patrimonio común y ampliación de las posibilidades de elección.

En todos estos contextos y culturas múltiples, hoy en día los videojuegos han abierto una importante puerta para que personas amantes de los videojuegos puedan expresarse, sin embargo, aún se lucha por cambiar la percepción de las personas que tienen sobre los videojuegos como una pérdida de tiempo o como un hábito insano.

Los diferentes contextos y manifestaciones culturales están a disposición de las personas para lograr el intercambio de habilidades, como también creación, innovación y demás conocimientos que puedan aportar a un mundo donde carece de interacción social.



ARQUETIPOS CULTURALES

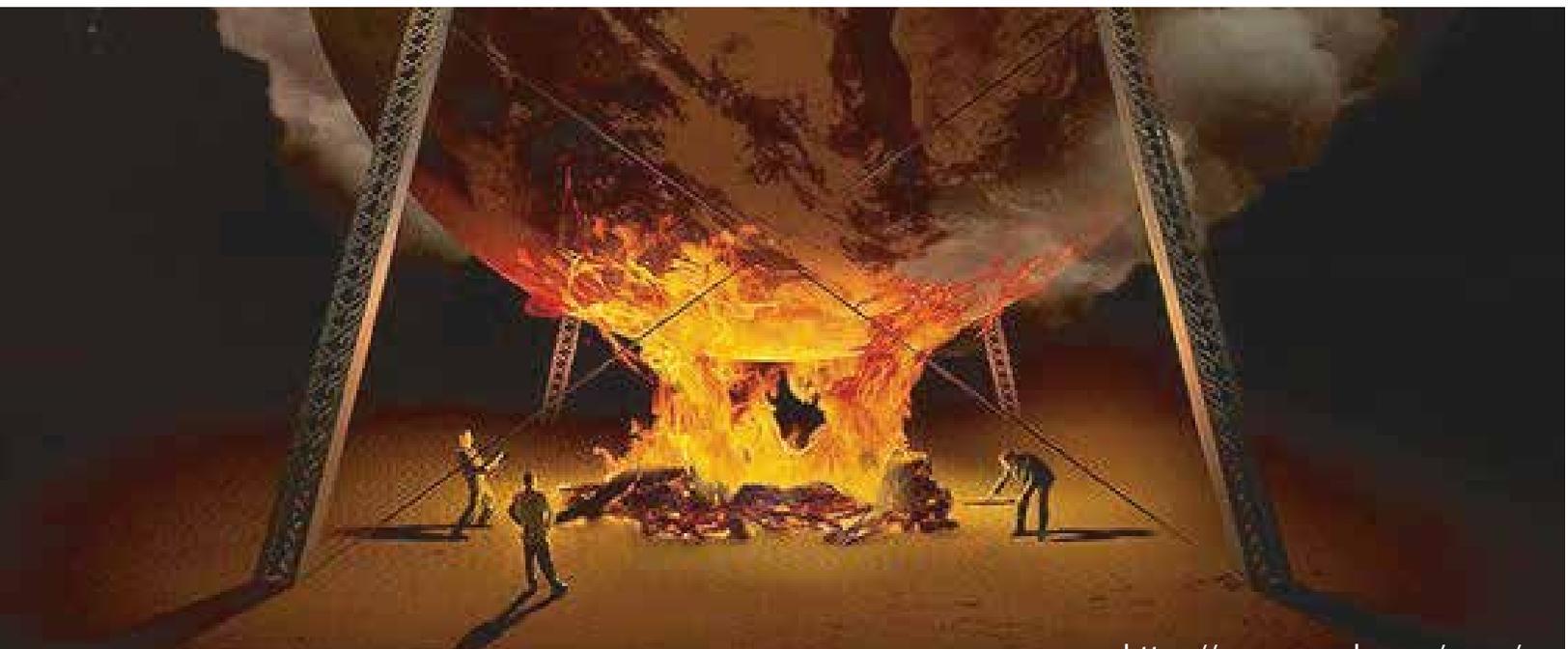
Según (JASPERS., pág. 131 2006):

Para comprender al hombre, hace falta comprender lo que sabe y que contenidos objetivos tiene su conciencia. Pero no es el saber lo decisivo, sino lo que significa para este, es decir, el modo de la apropiación y con ella el efecto del saber. Lo que es sabido del individuo como realidad propiamente dicha, lo que es contemplado y está presente en él, determina su naturaleza y ante todo la decisión con que es- concretamente cierta para la dicha realidad. "El Dios que tiene, hace al hombre".

El hombre y el tiempo siempre han evolucionado, el pasar de los años han convertido al hombre en una ser con mucho más conocimiento, evolucionando diferentes aspectos tanto culturales como sociales, sin embargo, los arquetipos ya establecidos siempre están marcados en la vida de las personas.

Arquetipo se entiende como principios básicos de un todo, es importante entender que el arquetipo puede mutar, pero el significado del todo es básicamente el mismo, tanto la tecnología como también el mundo tienen arquetipos muy marcados, pero no estos están obligados a evolucionar porque es su naturaleza, dado que el arquetipo cultural tiene mucha riqueza y es inminente el cambio y la evolución de ser humano en su paso por la tierra

Existen arquetipos desde el territorio y su articulación cultural, el cual nos permite tomar bases sólidas al momento de argumentar cualquier cambio de variaciones sociales, es decir, el cambio de la acción hacia una acción mejor o peor está basado en un arquetipo al cual las personas le son fieles, esta articulación cultural tiene como fin el cambio y aporte hacia un mejor futuro.



Los videojuegos no son un caso ajeno a estas articulaciones culturales de territorio y cultura con el paso del tiempo han sufrido diferentes mutaciones tanto análogas como también digitales; sin embargo, articular la razón de ser de los videojuegos a un arquetipo original es fundamental, ya que ayuda a no perder el enfoque principal de las personas el cual es divertir y aprender de cada juego, hoy en día jugar a videojuegos se ha vuelto tan común como necesario para el crecimiento de ser humano como también para la creatividad y estimulación de la persona, un arquetipo bien marcado hace que tengamos un pensamiento correcto de las cosas.

Según (vilchis, 2002, pág. 13)

los objetos del proceso empírico-espon-táneo del conocimiento son ante todo los instrumentos y los objetos de trabajo, el desarrollo histórico de los instrumentos de trabajo está profundamente relacionado con el desarrollo del conocimiento real del mundo circundante, dentro de los marcos de este proceso fueron asimilados y conocidos gran cantidad de objetos del mundo

Los procesos culturales son muy importantes, ya que marcan un antes y un después, el conocimiento cultural está relacionado profundamente a una serie de sucesos empíricos los cuales permiten cambios culturales.

La tecnología juega y jugará un papel importante en el conocimiento del mundo de los videojuegos, ya que sin esta es imposible acceder a estos.



<https://www.pexels.com/es-es/>

TECNOLOGÍA

Es importante tener en cuenta que cuando se habla de tecnología también hablamos de diseño, esta es una mirada diferente que aporta a la comprensión del desarrollo tecnológico, la tecnología es un producto cultural y como tal no puede ser neutral, porque en esta se expresan tanto los intereses del autor como también los intereses del usuario que participa en la concepción del diseño, se entiende que las herramientas tecnológicas que utilizamos forman un estilo de vida.

Si hablamos de tecnología hablamos de diseño de interiores, es muy importante hablar sobre la tecnología, ya que es un apoyo importante a la hora de poder diseñar espacios que sea muy innovadores, pero también que puedan tener ese valor agregado, como lo es la interacción del usuario con el espacio y la generación de experiencias.

Feenberg afirma que “la degradación del trabajo, de la educación y del ambiente no se origina en la tecnología en sí misma, sino en los valores antidemocráticos que gobiernan el desarrollo tecnológico. Las reformas que ignoren este hecho fracasarán, incluidas las propuestas de simplificar nuestro estilo de vida o las de renovación espiritual. Por más deseables que sean esos objetivos, ningún progreso fundamental tendrá lugar en una sociedad que sacrifica millones de individuos a la producción y les quita el poder a sus miembros en cada aspecto de la vida social, desde el esparcimiento hasta la educación, desde el cuidado médico hasta la planificación urbana”

Al momento de crear un espacio para videojugadores debemos pensar en todos los aspectos que envuelven esta práctica; la realidad aumentada, juegos en 3 dimensión, juegos arcade en 2 dimensiones, y un libre acceso a la mayoría de plataformas digitales, pensando en los diversos gustos de esta comunidad.

Los espacios audiovisuales se pueden enriquecer con la tecnología; sería muy difícil crear espacios sin ayuda de esta, ya que hoy en día, casi todo lo que vemos es desarrollado a partir de la tecnología, que ha llegado para solventar las necesidades que tienen las personas en la cotidianidad. Para el proyecto.

La tecnología se convierte en un pilar importante al momento de diseñar interiores como también de ofrecer un servicio y poder adecuar el espacio, creando una gran experiencia.

En efecto, se podría afirmar que la tecnología es vida, la tecnología es el futuro de los videojuegos y el diseño de espacios.

CAPITULO 2

“Un grupo de individuos en constante transformación y evolución, que en su interrelación generan pertenencia, identidad social y conciencia de sí como comunidad. Este grupo social y dinámico comparte problemas, intereses en un tiempo y espacio determinado, haciendo realidad y vida cotidiana”

Dr. Enaidy Reynosa Navarro



COMUNIDAD GAMER

Comunidad e historia tienen una parte importante en la vida de las personas, ya que es algo con lo cual la persona nace y se identifica, el conjunto de cualidades de una persona hace que se identifiquen, pudiendo así formar una comunidad con ese conjunto de cualidades similares

Según (NAVARRO, 2015) entiende la comunidad como

“Un grupo de individuos en constante transformación y evolución, que en su interrelación generan pertenencia, identidad social y conciencia de sí como comunidad. Este grupo social y dinámico comparte problemas, intereses en un tiempo y espacio determinado, haciendo realidad y vida cotidiana”

La comunidad Gamer se ha transformado y evolucionado a través del tiempo, generando siempre una relación con el resto del mundo; esto corresponde a una realidad casi general, con el pasar del tiempo los seres humanos se han propuesto encontrarse a sí mismos librando una lucha tanto interna con también espiritual, y encontrando comunidades que aportan a estos dos procesos de transformación.

Es así como las culturas urbanas entran en contexto, COMUNIDAD GAMING juego; pero, a diferencia de las tribus urbanas, los Gamer han hecho de esta disciplina una cultura que se enfoca en ciertos hábitos y principios, que influyen en un estilo de vida, logrando incluso vivir de esto desde la práctica como jugador y por supuesto, desde la ideación y creación de videojuegos.

No solamente en el juego, sino también en la creación y diseño de los videojuegos, Gamer, entonces se entiende como un estilo de vida que no solamente se identifica por jugar videojuegos, sino en como la persona está aportando hacia los videojuegos por mínimo que sea un aporte.



La comunidad Gamer hoy en día es una de las más grandes del mundo, tanto así que se compara con comunidades grandes como lo son la música y el cine. Es importante mencionar que hay videojuegos que han dado el salto a la pantalla gigante, afianzando cada vez más su presencia en la sociedad; es muy común hoy en día encontrar en el cine las adaptaciones de diferentes videojuegos, buscando llegar a una mayor cantidad de público desde un terreno que no es el propio, pero que el tiempo, le ha dado la razón en la medida en que varias películas basadas en videojuegos, han tenido muy buenos ingresos de taquilla en el mundo. Uno de estos casos es la famosa saga de videojuegos "Resident Evil", la cual tiene millones de seguidores por todo el mundo; si bien se trata de una adaptación que se aleja bastante de la historia original del videojuego, ha sido un éxito en varios países del mundo.



<https://www.pexels.com/es-es/>

GAMERS

Los videojugadores o “gamers” en estos días son personas muy bien posicionadas en los medios, personas influyentes, capaces de vender productos o de dar conferencias a nivel de cualquier profesional, son personas dignas de admirar y personas a las cuales les queda mucho camino por recorrer; conforme la tecnología avanza, los millones y millones de usuarios avanzan a la par y procuran siempre mostrar su nivel competitivo, convirtiendo para muchos a los videojuegos, en un modo de vida completo.

Hoy en día vemos campeonatos mundiales de diferentes videojuegos, eventos de gran cobertura y seguimiento a nivel mundial y en los que siempre está en juego mucho dinero

¿Puede un videojuego ayudarnos a ser más empáticos con las personas que nos rodean? ¿A darnos herramientas para solucionar conflictos? ¿A convertirnos, en definitiva, en mejores personas? Estas preguntas son respondidas en la tesis de 'Empathy, perspective and complicity: How Digital Games can support peace education and conflict resolution'

Darvasi argumenta:

“Empecé a estudiar la intersección de los videojuegos y la enseñanza hace unos diez años. Creo que hay un gran potencial para mejorar la educación a través de juegos (...). Los juegos se han jugado, a lo largo de la historia, en diferentes situaciones sociales, con funciones que van desde la diversión menor a rituales religiosos. Casi en todos los casos, algo se ha aprendido o practicado, ya sea estrategia, análisis, conocimiento procedimental, reconocimiento de patrones, protocolos de comunicación, función ejecutiva, etc. Solo estamos comenzando a entender cómo ocurre el aprendizaje en los juegos digitales, y cómo puede medirse”.

En la actualidad los videojuegos forman un papel muy importante en la vida de las per-



sonas, es por eso que el jugar videojuegos puede aportar en una gran parte al desarrollo tanto mentalmente como el desarrollo físico de las personas, es claro que hay que combinarlo con una buena alimentación y actividad física.

Cada videojuego tiene algo que enseñar, bien sea estratégicamente, emocionalmente o incluso aspectos que involucran la personalidad, cabe aclarar que no todas las acciones en los videojuegos se pueden hacer real, pero las enseñanzas son muchas.

En la ciudad de Pasto existen aún pocas personas dedicadas de tiempo completo a los videojuegos, quizá en gran medida, por la cultura de la ciudad, teniendo en cuenta que se trata de una ciudad pequeña de Colombia y que se encuentra relegada en algunos aspectos frente a otras regiones.



<https://www.pexels.com/es-es/>

PASTO HACIA CIUDAD GAMER

En la ciudad de Pasto existen aún pocas personas dedicadas de tiempo completo a los videojuegos, quizá en gran medida, por la cultura de la ciudad, teniendo en cuenta que se trata de una ciudad pequeña de Colombia y que se encuentra relegada en algunos aspectos frente a otras regiones.

Si bien la Internet tiene un impacto alto en la población de Pasto, los videojuegos siguen siendo una tendencia entre los más jóvenes, quienes justamente hace uso de la red de redes para estar al tanto de los avances y lanzamientos del mundo gamer. Gracias a Internet, hoy en día es muy fácil tener acceso a muchas plataformas de videojuegos, de tal manera no se necesitaría vivir en una ciudad tan desarrollada para ser un Gamer con éxito.

En otros grupos poblacionales de la capital de Nariño, los videojuegos son básicamente un hobby que se practica ocasionalmente. No obstante, en la ciudad existen varios lugares en donde las personas pueden ir a jugar videojuegos y pasar un rato haciendo lo que les gusta. Pero es muy certero afirmar que en las grandes ciudades del país, la cultura gamer se ve más organizada y se nota una cultura en estos aspectos más desarrollada. De otra parte, existen personas que patrocinan a otros para que hagan parte de equipos que se conforman en la ciudad para competir en torneos de videojuegos, sin embargo, la falta de experiencia en los EA-sport hace que sea difícil la consolidación de equipos fuertes y por ende, la obtención de resultados que catapulten la cultura y hábitos gamer en nuestro entorno.



HÁBITOS GAMER

Por lo general, los hábitos Gamer no son los más saludables, pues son esquemas en los que se adopta una forma de vida en la cual todo debe hacerse lo más rápido posible; si están haciendo una actividad específica o bien sea transmitiendo en vivo para todos sus seguidores, el tiempo es destinado principalmente a estas actividades; no obstante, la mayoría de gamers si tiene presente el cuidado del cuerpo para llevar una vida sin enfermedades, situación que ayudan con la práctica de ejercicio físico.

Aunque sus horas de juego son rigurosas, siempre están consumiendo alimentos de alto contenido energético. Por otro lado, también referimos al entreno constante, a practicar muchas horas al día para mantener un nivel relativamente bueno y que esa mejoría, se vea reflejada en su vida profesional como videojugador.

La aspiración de muchos es darse a conocer gracias a su gran nivel de juego y así, participar en campeonatos, quizá siendo parte de un equipo profesional. Un hábito importante para destacar de los gamers es que son muy organizados, especialmente en cuanto a la optimización de su espacio de juego.

Cabe destacar el desarrollo de habilidades psicomotoras y cognitivas que en el transcurso del tiempo se van desarrollando.



LOS VIDEO JUEGOS Y LAS HABILIDADES COGNITIVAS

Según lo afirma (Patterson, 2013) - Los usuarios de videojuegos de acción o de estrategia en tabletas digitales y móviles pueden mejorar sus habilidades cognitivas y de percepción, según un estudio de la Universidad Técnica de Nanyang en Singapur.

Dicho estudio permite concluir que personas que juegan videojuegos de acción tienden a tener un mayor desarrollo en la parte perceptiva, es por eso que son más rápidas a la hora de reaccionar a eventos cotidianos, a diferencia de otras personas que no juegan videojuegos de este tipo.

Esto nos permite plantear que los videojuegos están al beneficio del usuario, estimulando tanto su parte creativa como también cognitiva; el estudio en mención mostró que cada juego aporta diferentes habilidades en las personas, esto permite demostrar que los videojuegos son una herramienta útil al momento de aprender y explorar nuevas emociones y reacciones, si bien la parte cognitiva es importante no deja de lado a la parte emocional, una persona que juega videojuegos desarrolla un carácter curioso y aventurero el cual le permite desenvolverse mejor en el diario vivir.



CONDUCTAS EN EL VIDEO JUEGO

Como los videojuegos pueden unir las Conductas de las personas, a lo largo de la historia se ha tenido ese contexto negativo que esta práctica acrecienta la conducta violenta de las personas; sin embargo, hay que tener en cuenta que las conductas de las personas las se definen por sí mismas, hay una baja probabilidad de que un videojuego pueda enseñar a las personas conductas violentas.

Hemos visto que surgen polémicas por ciertos crímenes ocurridos principalmente en Estados Unidos, situaciones en las que se culpa a los videojuegos de generar esas conductas violentas; esto logra inquietud en diferentes sectores de la comunidad y por supuesto, logra sentimientos y acciones de rechazo hacia los gamers sin tener los suficientes argumentos sobre los cuales emitir ciertos conceptos.

El comportamiento más común dentro de los videojuegos es la sed de competir y ganar, pero son situaciones que se deben manejar de una forma responsable, puesto que no hay que olvidar que los videos juegos están creados para divertir a las personas y no para causar lo contrario y generar situaciones algo negativas.

Sin embargo, puede presentarse ocasionalmente estrés y enojo mientras se está jugando. La principal intención a la hora de pasar tiempo jugando es la de entretenerse, mientras se pasan mo-

mentos agradables y se puede compartir con familiares y amigos.

El videojuego puede afectar en la conducta del ser humano, pero Según (Estallo, 1997):

Estudios realizados hasta la fecha coinciden en la ausencia de efectos adversos a nivel intelectual derivados del juego con videojuegos. De este modo, estamos en condiciones de afirmar que los jugadores de videojuegos suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores, a la vez que presentan diferencias en su estilo de procesar la información. Sin embargo, no debe buscarse una relación causal entre el juego y el mayor nivel intelectual. De existir esta relación posiblemente sea a la inversa, de tal modo que los individuos mejor dotados intelectualmente sentirían mayor curiosidad e interés por este entretenimiento.

Las conductas dentro de los videojuegos suelen ser muy particulares, en general el videojugador es visto como la persona rara que no sale de su habitación y tiene gustos raros, pero según estudios realizados afirman que los videojugadores, tienden a tener un mayor razonamiento y una mayor muestra de interés por lo desconocido, cabe aclarar que no todos los videojugadores tienden a tener esas conductas, el desarrollar diferentes habilidades cognitivas dependerá netamente de que propósito tenga cada usuario con cada juego y como lo afronte.

LOS VIDEOJUEGOS

Se podría decir que los videojuegos puede constituirse como una herramienta de aprendizaje, como un hobby o como una forma de vida. Convirtiéndose en una expresión cultural que permite a los usuarios desenvolverse y experimentar nuevas aventuras, y ejercer varios roles dentro del mundo de los videojuegos.

Es así como los videojuegos toman mayor relevancia en la vida de las personas y se vuelve una parte fundamental en el día a día, ya que estos van en constante crecimiento y con una gran capacidad de acogida por las personas, convirtiéndolo así en vivencias y experiencias que ayudan a crear un estilo de vida.

Con el pasar de los años, la tecnología se vuelve cada vez más importante, poniendo en contexto la pandemia, que ha forzado a diferentes centros educativos, tanto a nivel medio como también universitario, a utilizar diferentes plataformas para incentivar el aprendizaje; sin embargo, hay muy pocos espacios en donde incentivan el aprendizaje por medio de videojuegos.

Los procesos educativos cada vez van cambiando y la forma de enseñar cada vez evoluciona, un ejemplo de ello es la implementación de diferentes juegos al momento de evaluar, inconscientemente los educadores abordan el mundo de los videojuegos, con plataformas que votan resultados online, pero que a su vez están en un juego, entonces se podría decir que la educación como también los videojuegos están ligados al proceso de desarrollo de la persona tanto a nivel personal, como también a nivel comportamental, entonces es ahí en donde se abarca tanto la transmedia, multimedia y la hipermedialidad.

Aficionados a los videojuegos en todo el mundo, buscan el cómo lucrarse de alguna manera haciendo lo que aman; una de estas formas son los llamados “streamers” los cuales son personas detrás de una cámara transmitiendo sus partidas de videojuegos, bien sea los más recientes o aquellos que hace parte de la historia; la idea es jugar, comentar y pasar un buen rato con los seguidores, mientras estos pueden interactuar con donaciones y halagos, siempre y cuando sea un contenido de calidad.

Vivir de los videojuegos es posible, aunque muchas personas no lo crean. Espacios como la Liga EA sports de videojuegos tiene gran número de fanáticos y se constituyen como un sitio de encuentro para los profesionales de los videojuegos

GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS

La magia, la aventura y la acción son solo algunos elementos de los que hacen uso los videojuegos para expresar todo un mundo de emociones hacia el usuario; además, no podemos olvidar el aspecto creativo teniendo en cuenta que es un aspecto que marca, diferencia y logra acaparar la atención de muchos jugadores.

Es por eso que hay que intentar llegar al usuario de una manera diferente tocando sus emociones y sentimientos para que el establecimiento tenga una buena acogida en la comunidad gamer.. Estos puntos ayudarán a encaminar de una manera diferente el rumbo de cómo se presenta la propuesta de videojuegos enlazada a una instalación interactiva, constituyéndose en un espacio innovador en el entorno local.

Los diferentes géneros de videojuegos a lo largo del tiempo han logrado crear en los usuarios comunidades muy fuertes en cuanto a competitividad, es por eso que se hace énfasis en los diferentes videojuegos que están aportando directamente en la vida de las personas.

Facturación por segmentos
En millones de euros

	2016	2017	VAR. EN%
Física			
Hardware	308	376	+22,1
Software	361	389	+7,8
Accesorios	113	120	+6,2
TOTAL	885		
Digital			
Aplicaciones	177	223	+26
Plataformas online	205	251	+22,4
TOTAL	474		



Ránking de los videojuegos más vendidos
En los tres últimos meses

EDAD	TÍTULO	PLATAFORMA
MAYO	18+ God of War (incl. Exclusive ed.)	PS4
	3+ Donkey Kong country tropical freeze	SWITCH
	3+ Fifa 18	PS4
	3+ Super Mario Odyssey	SWITCH
JUNIO	18+ Detroit: Become human	PS4
	3+ Mario Tennis Aces	SWITCH
	3+ Fifa 18	PS4
	18+ God of War (incl. Exclusive ed.)	PS4
JULIO	3+ Super Mario Odyssey	SWITCH
	7+ Crash Bandicoot: N.Sane Trilogy	SWITCH
	12+ Octopath Traveler	SWITCH
	3+ Fifa 18	PS4



Géneros como el shooter y el sandbox son muy reconocidos estos días y por supuesto no se puede dejar de lado el MMORPG, Para aquellos que no conozcan el término (Mas-sively Multiplayer Online Role-Playing Game) son juegos de rol online que permiten a un número masivo de jugadores introducirse en un mundo virtual de manera simultánea e interactuar entre ellos. Un género que llama la atención, es aquel en el que surgen historias en las cuales los Gamer se introducen y disfrutan de la mejor jugabilidad posible; WOW es uno de los juegos con mayor cantidad de jugadores online en el mundo, así como también lo son el Dota 2 y el LOL, juegos que por sus caracterizas de roll hacen que los usuarios los tengan entre sus favoritos

VÍDEO JUEGOS - SHOOTER

El FPS es el género de juegos que mayor tiene acogida en el mundo de los videojuegos, es por eso que en esta parte del proyecto abordaremos tanto la historia como también algunos datos importantes de este género por no llamarlo también una cultura.

Juegos populares que pertenecen a este género. Call of Duty (2003-2017), Half-Life (1998-2007), Doom (1993-2017), Halo (2001-2017) o BioShock (2007-2013) esta es una pequeña lista de los títulos dorados de todo el movimiento shooter, ya que si los nombráramos a todos nos daría para un libro, con el pasar del tiempo se ha podido incorporar una manera diferente de ver los videojuegos y es esta, ya que el shooter no solamente es un juego de disparos si no al contrario su historia tiene algo peculiar y es adentrarse y sentirse como si fuésemos el personaje, esto se hace muy importante a la hora de ver como un videojuego puede hacernos aparentar ser el protagonista de tu saga favorita. Por otra parte, se ha hablado mucho del shooter en competitivo que es otro tema que tocaremos, este contexto ya toca ligas mayores como lo son los EA Sport.

La liga profesional de videojugadores de todo el mundo, donde se reúnen los mejores de cada equipo, o como decimos en los juegos, clan, y luchan por ver quién es el mejor en determinado juego, antes que nada, tomaremos de referencia a un gran escritor cuya información es demasiado importante en el mundo del shooter y se

creo que él es el fundador de esta gran hazaña, sean partícipes de: recorriendo pasillos azules, el nacimiento de wolfenstein 3d

Durante estos años de experimentación, nacimiento y decadencia de estudios nació id Software. En 1991, cuatro trabajadores de la compañía informática Softdisk, John Carmack, John Romero, Tom Hall y Adrian Carmack, crearon una empresa llamada a hacer historia.

El primer título de su trayectoria fue un fracaso. John Carmack desarrolló en su tiempo libre un método eficaz, útil y rápido de sucesión de imágenes. Tras el descubrimiento, los cuatro compañeros se mantuvieron despiertos durante días y noches recreando el primer nivel de Super Mario Bros 3 (1988) y se lo ofrecieron a la empresa nipona. Nintendo rechazó la oferta debido a su desinterés por expandirse al mercado de ordenadores personales. El esfuerzo llevado a cabo para elaborar este método no cayó en saco roto y con él consiguieron desarrollar su primer trabajo comercial, Commander Keen (1990), distribuido por Apogee Software y con el dinero que consiguieron reunir fundaron id Software, fue así como nació una alianza para uno de los pioneros en FPS y con esto una gran demanda en este género de videojuegos.

LA DEMANDA EN LOS VÍDEO JUEGOS

(Moreno, 2018) afirma y reclama que los videojuegos tengan la misma importancia en la cultura como cualquier otra disciplina y dice:

"Si somos cultura, reclamamos el mismo trato que se da a otras industrias culturales"

Para que la industria de los videojuegos pueda crecer es necesario que el gobierno se dé cuenta de tal potencial, es por eso que el documento es realizado con el fin de incentivar a las personas a poder conocer más sobre el mundo de los videojuegos, si se beneficia el estado y la ciudad, es muy probable que la cultura en el contexto ciudad sea beneficiado con nuevos espacios culturales, se busca poder crear empleo y a su vez realizar nuevos aportes desde los videojuegos, invertir en tecnología es fundamental para poder ser pioneros al menos en nuestra región.



ESCENARIOS GAMER

El mundo de los videojuegos no es solamente, entrar en un pc Gamer o en una consola y jugar mucho tiempo o hasta que el cuerpo aguante, va más allá de todo e incluso hay muchas partes del mundo en donde se está haciendo cambios muy notorios para poder hacer que el mundo de los videojuegos tenga un impacto aún más grande.

Disciplinas como la psicología y el diseño han sido tomadas en cuenta para realizar muchos proyectos en conjunto a la hora de adecuar espacios o instalaciones Gamer, aunque hace muy poco se ha tomado muy en serio lo de tener una carrera profesional

enfocada a los videojuegos es importante tener en cuenta que se ha pasado desde un dormitorio a tal vez estadios con millones de personas observando a una persona jugar su juego favorito.

Cuando diseñamos un escenario hay que dotarlo de historia que contar como si fuese el protagonista principal de nuestro juego, es importante tener en cuenta que cuando diseñamos un espacio de interacción es muy importante que tenga valor gráfico, ya que esto puede generar una mejor experiencia con el usuario y así poder crear emociones a partir del diseño.



<https://www.pexels.com/es-es/>

LA NUEVA ERA DE LAS CONSOLAS

En esta etapa se inicia una guerra de precios y los lanzamientos mundiales que ponen a prueba la capacidad de los fabricantes en consolas y en ordenadores gaming

La evolución de Nintendo a DS, muestra nuevos conceptos en la jugabilidad, mientras que Xbox presenta un controlador sin cables que incluye un micrófono para aprovechar la voz en el chat, comienza así la era que da al usuario nuevas experiencias en el juego y con ello una calidad diferente al momento de elegir una consola, por otra parte,

Wii en 2006 presenta sus controles inalámbricos que permitirán una interacción con el cuerpo de la consola y por su parte PlayStation3 muestra el formato BlueRay que en su momento y con el pasar del tiempo muchas personas optaron por comprar una consola que sea más familiar que netamente gamer, sin embargo los precios eran muy altos y con diversos problemas para los desarrolladores al momento que se consolida un producto de calidad y que se posiciona por encima de todas las marcas, es ahí donde empezaba la guerra por el trono en el mundo gaming de consolas.

Las consolas juegan un papel muy importante en el mundo de los videojuegos; cada año la tecnología avanza de una manera muy rápida y es por eso que las consolas deben estar a la vanguardia de esos avances. Tanto componentes de computadoras como también accesorios para consolas están disponibles para los

usuarios buscando optimizar la experiencia de juego.

Hace su aparición Kinect, a finales de 2010, como un sistema para jugar sin mandos, que nace de la tecnología creada por la compañía PrimeSense. El dispositivo cuenta con una cámara, sensor de profundidad, un micrófono y un procesador personalizado que ejecuta un software y proporciona captura de movimientos en 3D, reconocimiento facial y de voz.

Tras el éxito conseguido, Sony comienza a desarrollar un dispositivo similar. El sistema denominado PlayStation Move, fue presentado más tarde como competencia de Kinect. La plataforma PlayStation 3 para entonces, ya permite juegos en tres dimensiones y la euforia era evidente, utilizando unas gafas que facilitan explorar nuevas sensaciones y los rumores apuntan a que Sony comenzará la fabricación de la PlayStation 4, que en su momento fue de lo más aclamado y esperada pero, por otra parte, Xbox no dejaba ir a Sony y que lo aventaje y fue así como se proponía la idea de la nueva consola de Microsoft Xbox One

La evolución y futuro de los videojuegos está marcada por factores externos como las redes sociales y no por la propia industria, ya que un buen marketing digital puede ser un buen punto de lanzamiento para que los usuarios puedan decidirse por una consola en especial.

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Los videojuegos con el pasar del tiempo han generado un impacto muy grande en toda la industria tanto de tecnología como también en la industria del comercio, reclamando así su vital importancia en la vida de las personas, hoy en día con la popularización de máquinas como lo son los teléfonos celulares, tabletas y demás elementos que permiten al usuario jugar en cualquier momento del día es mucho más probable que una persona pase su tiempo jugando videojuegos que haciendo otras cosas; sin embargo, esto muchas personas lo toman como una pérdida de tiempo, y de hecho no es así, los videojuegos han demostrado tener su punto fuerte tanto en la parte económica como también en la parte humana de las personas, con humana nos referimos a que no solo jugar un videojuego puede ser algo que sea una pérdida de tiempo, sino todo lo contrario el poder aprender y desarrollar habilidades que permiten mejorar al individuo mucho más de lo que uno pueda creer.

Según en el portal web el periódico, (Berengueras, 2018) presenta algunas de las estadísticas de los videojuegos a lo largo de los años en el país de España en cuanto a economía y videojuegos

Continuando con (Berengueras, 2018):

Los videojuegos dominan en facturación a la industria del cine (ventas de entradas) y de la música (tanto digital como física) desde hace ya más de un

lustro. De hecho, la diferencia entre estos sectores crece a gran ritmo: si en el 2016 el sector de los videojuegos facturó 1.163 millones (incluidos consolas, periféricos y juegos) y la suma del cine y la música, 815 millones; el año pasado las ventas del ocio digital ascendieron a 1.359 millones, por los 829 del cine y la música. Pero este dominio en ventas no se ha reflejado, según denuncia la AEVI (Asociación Española de Videojuegos), la patronal de las empresas productoras y distribuidoras de videojuegos en España, en lo que a consideración del sector se refiere.

Mucha de estas ganancias depende mucho de la publicidad y lo bien que los videojuegos se mueven en la parte económica, utilizando ya sea marcas o diferentes medios de comunicación, la industria de los videojuegos crece constantemente tanto económicamente como también en usuarios, dicen por ahí que las estadísticas son las más importantes, pues reflejan la verdad de todo, y sí, es así.

EL VIDEOJUEGO ES CULTURA

Según (José Luis Eguia Gómez, 2013) Dondi, Edvinsson y Moretti, 2004:

El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Considerando las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación, que se establece tanto por el hecho de jugar como de los juegos como producto y material docente en el aula, podemos decir que los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades sociales

Desarrollando habilidades cognitivas que motivan el aprendizaje, los videojuegos hacen parte de la cultura general y es así como cada persona hoy en día admite que el video de alguna u otra forma es un medio por el cual grandes y pequeños pueden lograr interactuar y desarrollar habilidades bien sean cognitivas o sociales, es por eso que se ha vuelto tan importante hablar y crear espacios en donde los jóvenes niños, niñas y porque no la gente adulta mayor, puedan dedicarle un momento en el día a jugar videojuegos y salir un poco de la cotidianidad, entonces el video hace parte del ser humano desde que nace hasta que muere.

Hace ya mucho tiempo que los videojuegos han empezado a facturar mucho más que la industria del cine o la música, pero desde siempre se ha dado el debate eterno de decir que los videojuegos son solo para una pequeña población en este caso los niños, porque no solamente es la parte económica la cual está inmersa en este mundo, sino el emplear gente para hacer que un juego tenga un nivel muy bueno, lo que hay de tras de un videojuego es mucho más de lo que se ve a simple vista, se ha luchado por muchos años y hoy en día se cree que los videojuegos es la fuerza más gran en cuanto a audiovisual en el mundo, si se habla de cine y de música necesariamente se debe hablar de los videojuegos.

Técnicamente, el videojuego es una industria cultural desde el año 2009, beneficiando así a las empresas culturales y creativas de todo el mundo, lastimosamente el acontecimiento no está registrado en papel o acuerdos legales, pero se sabe ya la importancia de los videojuegos en la vida de las personas.



MANIFESTACIONES CULTURALES

Con el pasar del tiempo han existido diferentes manifestaciones culturales que hay que tener en cuenta desde la conquista de los españoles hasta la llegada de una era tecnológica que ha marcado un antes y un después en la historia de la humanidad.

El tiempo tal y como las personas han evolucionado de una manera abrumadora, medios de impresión, juegos, tradiciones y demás manifestaciones en cada regio se han transformado para dar un salto a una nueva época, sin embargo, los arquetipos culturales no se pierden, ya que las raíces y las bases de un todo están intactas.

Los juegos tradicionales también han sufrido un verdadero cambio, la tecnología ha llegado y ha transformado esos juegos tradicionales y los han llevado a otro nivel en esta época tecnológica, manifestaciones culturales sobre juegos han existido desde épocas muy antiguas y en estos días esas manifestaciones se han trasladado a contextos Gamer los cuales son aprovechados bien sea para satisfacer una necesidad de ocio como también para llevar una vida enfocada plenamente a los videos juegos.

Se han realizado estudios que demuestran que hoy en día la cultura y la cultura Gamer como tal comparan muchos escenarios aportando al desarrollo social, como también al desarrollo del ser humano a través de las múltiples inteligencias que posee

cada persona, aportando al desarrollo de habilidades cognitivas como también a desarrollar habilidades que le permiten a la persona desenvolverse mucho más rápido al momento de enfrentarse con situaciones cotidianas.

Para referirse a la cultura gamer es pertinente considerar el punto de vista desde el cual se comprende este concepto. Puede partirse de la definición del antropólogo británico Edward B. Tylor, quien en 1871 concibió la cultura como:

“Esa totalidad que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos que el hombre adquiere como miembro de la sociedad» (Lévi-Strauss, 1992: 368).”

Con el paso del tiempo el ser humano ha evolucionado y con ello, el paso a diferentes culturas, una de estas culturas consolidadas al día de hoy es la cultura gamer.

En pasto se cuenta con muy pocos espacios donde los videojugadores (Gamer) puedan debatir y compartir temas de interés, uno de estos sitios que se asemeja a la idea de Gamer es pasto roll un lugar en donde se puede jugar juegos de roll, pero no videojuegos

La temática de este lugar en la ciudad de Pasto son los juegos de mesa, compartir, crear y relacionarse con el otro son bases fundamen-

tales para crear un espacio como estos. Para crear estos espacios es fundamental tener en cuenta la experiencia de usuario, que siente, que piensa y cómo se comporta en estos espacios, se necesita conseguir bastante información para diseñar a partir de la experiencia de usuario, así como también la experiencia que el diseñador ya ha tenido anteriormente en estos espacios de cultura Gamer.

En conclusión, todos y cada uno de estos puntos hablados en este capítulo conforman una experiencia y una cultura al ser

partes importantes de comportamientos sociales, esos comportamientos nutren la investigación de forma positiva para poder seguir avanzando en los prototipos de diferentes ideas, así como también dejando claro los diferentes aspectos relacionados a lo Gamer, una pequeña contextualización sobre la historia y los procesos que han llevado a la cultura Gamer a ser considerada una de las corrientes más grandes en el mundo del entretenimiento hoy en día.



<https://www.pexels.com/es-es/>

DISEÑO, FILOSOFÍA GAMER

Un videojuego no solo es informática, si no es un mundo lleno de posibilidades, siempre se piensa que un videojuego es simplemente informática y programación, pero que hay más allá de todo esto, la respuesta es muy simple, CREATIVIDAD.

Un videojuego tiene muchos puntos importantes y aquí tocaremos algunos, ¿qué es un videojuego? Pues un videojuego es: es narrativa, es definición de personalidades, roles y universo, es diseño gráfico, es definición de la estética, 3D, psicología, filosofía... el gran cambio que está impulsando a los videojuegos como un elemento cultural tiene que ver en su gran parte a los teléfonos inteligentes, ya que como habíamos dicho son una parte fundamental de todo el proceso de los videojuegos de establecerse en todo el planeta tierra, ahora todos tenemos a nuestra disposición un celular para jugar a títulos muy grandes y otros no tan grandes, es por eso que la tecnología es muy importante en este medio, no necesitamos llegar a casa y prender nuestra consola y echarnos una partida, si no todo está a la mano de los usuarios y es ellos donde y cuando deciden entrar en estado play.

Las estadísticas afirman que son los más jóvenes quienes juegan a videojuegos, por lo general los que ahora tienen 25 comenzaron hace ya muchos años a jugar y ellos lo llaman a esto la cultura Gamer, conocedores de cualquier tipo de juego y no conocedores, la cultura es el hecho de disfrutar un videojuego y pasarla muy bien, tomarlo como aporte inconscientemente es una forma de ver la cultura Gamer, los tiempos cambian, pero los videojuegos siguen despertando el mismo sentimiento en Gamer de todo el mundo.

Xavier Carrillo Agrega:

"Ahora todo el mundo tiene un aparato para jugar a grandes juegos en el bolsillo. Ya no hace falta llegar a casa y encender la consola o, como pasaba antes, ir a casa del vecino para jugar. Todos somos jugadores, de títulos muy simples o de producciones que no tienen nada que envidiar a grandes películas", agrega.

Es por eso que en la actualidad es muy difícil estar ajeno de la cultura Gamer y de sus diferentes corrientes culturales, pensar como un videojugador de consola es a veces tan natural y se da por inercia, decisiones rápidas como perder o ganar o simplemente tener que ir a comprar algo y pensar en si la persona no lo hace que puede suceder, es tan simple como eso, se piensa a veces que los videojuegos solamente son un hábito de holgazanería y no se piensa en como ayuda a la persona a tomar decisiones rápidas, inteligentes y que a la larga son un juego, la vida es un juego consta mente, aprender a ganar y a perder es también parte de la cotidianidad de la persona, entonces los videojuegos ayudan a la persona a desarrollar ciertas actitudes frente a la vida, así como también influyen en su personalidad.

HIPERMEDIAL

Según (Fonseca, 2017) la cultura hipermedial la define como:

La cultura hipermedial en el contexto del proceso de formación profesional se define como el proceso y resultado de la interactividad individual y colectiva con las formas de organización de la información ofrecidas por las TIC, que posibilita la comprensión crítica de significados de textos de diferente naturaleza

La hipermedialidad ha llevado a reconocer que la tecnología ha tenido un punto importante para la formación y transformación de diferentes espacios, así como también el cómo un profesional percibe y desarrolla su formación.

La integración con el usuario se hace evidente, pero esta vez desde bases tan claras como los son la formación del individuo así como también las herramientas que puede llegar a tener en el proceso, la hipermedialidad permite al usuario tener una mirada de cocreación y también integra para aportar a un proceso creativo, ya que por medio de esta disciplina, se pueda lograr una creación diseñador- usuario, siendo así el Diseñador un instrumento por el cual el usuario pueda plasmar la idea, y así favorecer a las dos partes, tanto en diseño visual, como el diseño funcional para el usuario, los procesos de formación permiten que se logre una hipermedialidad, ya que con las nuevas tecnologías y en momentos de pandemia se pueda lograr llegar a una resolución final del problema, por su parte los videojuegos logran generar esa hipermedialidad a partir de sus espacios e interacciones.



<https://www.pexels.com/es-es/>

CAPITULO 3

Comunicación visual es es el arte de transmitir ideas o información con imágenes, símbolos o signos.

(Bykova, 2015)

LA COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual es el medio que usamos para transmitir ideas de forma que se puedan percibir de manera más sencilla, como por ejemplo con la vista; se presentan elementos ya sean bidimensionales, como también elemento en 3D, tipografía, carteles, clips de video, ilustraciones y diferentes composiciones que aportan a este campo creativo. Baldwin y Roberts dicen al respecto:

“el diseño es una forma de comunicación; y la comunicación es la base de nuestras relaciones y de nuestra forma de comprender el mundo”

Se podría decir que sin comunicación visual no existiría el lenguaje, ya que esta es un arquetipo importante para el lenguaje, así como también para el lenguaje visual; en los videojuegos, lo visual juega un papel muy importante, pues es el medio por el cual se trasmite ideas y mensajes hacia el usuario.

La comunicación visual es una parte muy importante dentro de los videojuegos, ya que sin esta disciplina sería muy difícil que un videojuego tenga éxito o incluso se podría decir que sin la comunicación visual los videojuegos no existirían, y no solamente los videojuegos, sino también toda la industria de la publicidad en general sobre cualquier producto o tema relacionado a la visual.

Existe un tipo de comunicación visual 2.0 este tipo de comunicación va reflejada a todo lo manejado en la internet, al mundo

online, donde las marcas y diferentes empresas hacen que el usuario tenga un manejo más eficaz de sus productos y así poder lograr comunicar su idea más fácilmente y de una forma más clara.

Al igual que en la comunicación verbal, la comunicación visual también necesita poder comunicar un mensaje claro, una idea sobre cierto tema en específico y esto dependerá del diseño y las importantes claves de una buena comunicación visual.

Según (Bykova, 2015) comunicación visual es:

Es el arte de transmitir ideas o información con imágenes, símbolos o signos.

Transmitir es un punto clave en la comunicación visual y más aun tratándose de los videojuegos, el poder hacer que el usuario pueda entender las ideas claras, hace que el videojuego tenga una mayor pregnancia en lo visual, es muy importante tener en cuenta los signos y formas como lo plantea Bykova

La comunicación visual es una disciplina importante que le aporta sus conceptos y elementos pragmáticos a la creación de videojuegos; puesto que se refiere a la construcción y comunicación de un mensaje visual fuerte y que recalce en la retina y en la emoción del espectador, puede llegar a ser determinante en el éxito o fracaso de un videojuego. Recordemos que la industria audiovisual, en campos como la publicidad, el marketing, el cine y

la fotografía, se apoya y sienta sus bases en el lenguaje visual. Existe un tipo de comunicación visual denominada 2.0, la cual está enfocada en todo lo que circula en la Internet, donde las marcas y diferentes empresas buscan que el usuario tenga un manejo más eficaz de sus productos y así poder lograr comunicar su idea más fácilmente y de una forma más clara. Al igual que en la comunicación verbal, la comunicación visual también necesita poder comunicar un mensaje claro, una idea sobre cierto tema en específico y esto dependerá del diseño y las importantes claves de una buena comunicación visual.

Según (Bykova, 2015) comunicación visual es:

Es el arte de transmitir ideas o información con imágenes, símbolos o signos.

Transmitir es un punto clave en la comunicación visual y más aun tratándose de los videojuegos, el poder hacer que el usuario pueda entender las ideas claras, hace que el videojuego tenga una mayor prelación en lo visual, es muy importante tener en cuenta los signos y formas como lo plantea Bykova

Es por eso que al hablar de diseño, inmediatamente el diseño visual y multimedial se ve ligado a esta tema tan importante, el diseño implica una cocreación, involucrando tanto diseñador como usuario, aunque el diseño visual tiene su propio campo, convirtiéndose así al diseño en un instrumento o un medio para llegar a lo audiovisual.

Hay varias formas de interpretar el diseño y comunicación visual Según (munari, 1989, 2008,2016):

“Hay dos maneras de preparar un programa de enseñanza, y en este caso me refiero a las escuelas de arte. Hay una manera estática y otra dinámica. Hay una manera por la que el individuo se ve obligado a adaptarse a un esquema fijo, casi siempre superado, o, en el mejor de los casos, en vías de superación en la realidad práctica del día a día; y hay otra manera que se va formando poco a poco y se modifica continuamente por los propios individuos y problemas, cada vez más actuales.”

Poniendo en contexto a Bruno munari, y entendiéndolo desde el diseño gráfico, se puede plantear varias formas de desarrollar un diseño al momento de enfrentar un problema, la primera forma bien lo plantea es desarrollando un diseño estático, funcional y que a su vez transmita una idea, pero al ser un diseño estático, el diseño muy fácilmente será superado en cualquier momento y quedara obsoleto, la segunda forma es mucho más interesante, propone un diseño o una forma de plantear una solución y que sea constante, al decir constante se refiere a un diseño que se transforme con el paso del tiempo y se adapte a nuevos problemas, así el usuario estaría en constante cambio al igual que el diseño propuesto, es por eso que la comunicación visual es muy importante al momento de hablar de videojuegos, pero la comunicación visual va ligada a la transmedialidad.

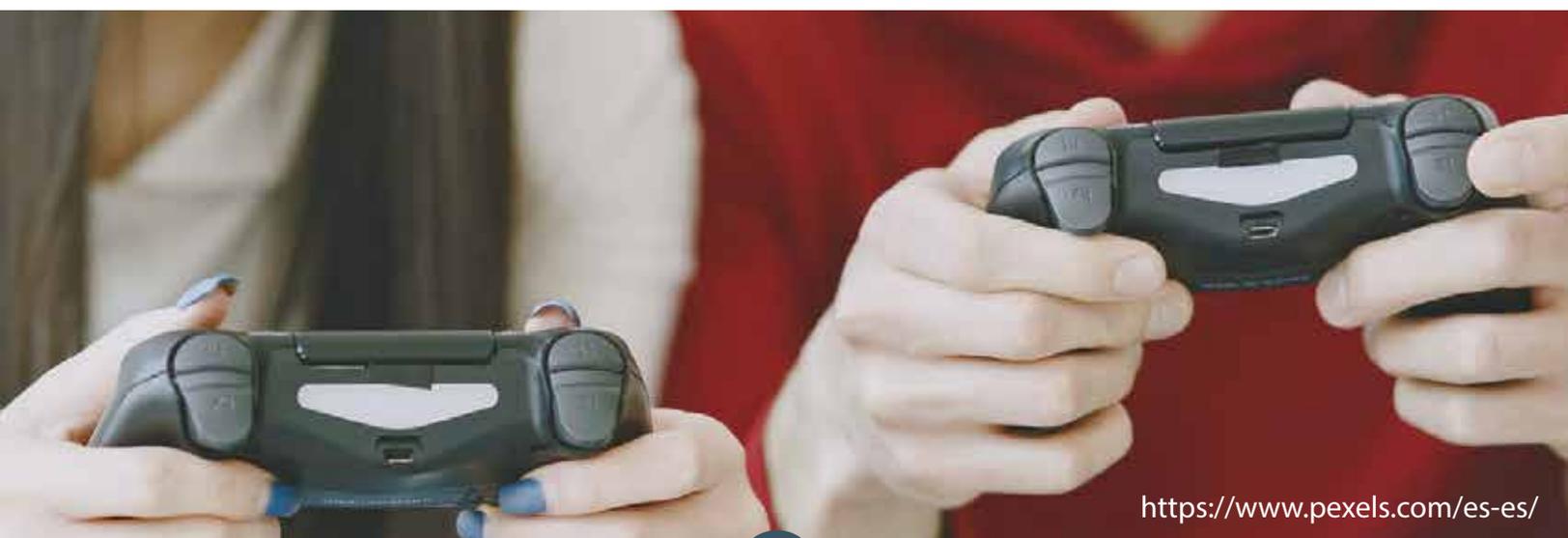
Como bien lo plantea (Olmo, 2013) A partir de los procesos comunicativos en diseño, es perentorio precisar los alcances de la comunicación visual para viabilizar toda la actividad proyectual con injerencia desde el diseño, como se refiere en la web:

El Diseño de Comunicación Visual (comúnmente conocido como Diseño Gráfico) y el Diseño de Comunicación Multimedia (encargado de aplicaciones interactivas en pantalla) son disciplinas más propicias para la acción que para la reflexión, algo que es urgente cambiar. Quizá por eso existe un gran déficit de obras y artículos científicos que contribuyan a proporcionar una sólida base teórica para superar el concepto puramente estético que tienen del Diseño algunos sectores sociales y académicos.

Sin embargo, la comunicación visual va más allá, penetrando las emociones de las personas como también impacto y que así el usuario tenga una perspectiva diferente de los hechos que están sucediendo en el entorno, como bien dice Arroyo, la comunicación visual es una disciplina que sirve para la acción, más no para la reflexión, ya que en el momento en que la persona se encuentra frente a un anuncio ya sea de publicidad o un clip de video, ese instante nuestro cuerpo reacciona sin reflexión alguna frente a lo que está frente.

Hay mucho campo por descubrir en la comunicación visual, pero es ahí donde la investigación tomara forma, ya sea desde la parte creativa en ilustración como también el poder transformar espacios para el confort de las personas, ya que es un medio visual, llevar emociones y hacer satisfactorio el ambiente es muy importante apoyándonos de medios audiovisuales y medios análogos.

Por otra parte, la multimedialidad entra en contacto, bien sea por medio de audios, imágenes o diferentes medios visuales que se implemente en el diseño de espacios, para así poder crear experiencias que aporten y nutran al usuario de una manera positiva y este cree una pregnancia y se apropie del lugar, ya que por medio de la multimedialidad se logra despertar emociones y con esto todo el poder de los sentidos.



DISEÑO

Según lo afirma (Esquerdo, Gemma San Cornelio, 2003, pág. 7) “el diseño audiovisual siempre será dependiente de la existencia de otras creaciones, constituyendo una forma de comunicación instrumental puesta al servicio de otros medios”.

El diseño con el pasar del tiempo siempre ha sido una herramienta con la cual diferentes medios de comunicación visuales pueden enlazar para tener una mayor utilidad tanto en publicidad como también en la parte de marketing.

La utilidad del diseño en diferentes disciplinas ha hecho que la interdisciplinariedad sea importante para el desarrollo de diferentes proyectos y a su vez el éxito del mismo, tratado desde una perspectiva funcional para el confort y el desarrollo de la sociedad, cumpliendo con su objetivo el cual es aportar a la sociedad resolviendo problemas y ayudando al contexto en general.

Según en texto encontrado en (Espínola, 2019 PAPANECK, Victor. (1977)

“Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casi siempre es diseñar, pues el diseño es la base de toda actividad humana”

El diseño se ha vuelto parte fundamental en los procesos de creación en los últimos tiempos, aportando al ser humano la capacidad de poder solventar diferentes problemas por medio del diseño y que a su vez esta creación sea útil para el propósito por el cual se está creando el diseño.

Bien lo dice Victor Papaneck el diseño es la base de toda actividad humana, y es por eso que el diseño se ha vuelto muy importante hoy en día, la situación de pandemia que vivimos hoy en día ha impulsado a diferentes empresas a requerir diferentes servicios de diseño o incluso empresas en su minoría que no pueden contar con los servicios de un diseñador han explotado esa parte creativa, entonces él diseño ha tenido interacción con personas que tal vez estaban ajenas inconscientemente del diseño, la interacción con el diseño ha evolucionado.



El diseño interactivo ha permitido a los usuarios avanzar en la experiencia al momento de interactuar con diferentes entornos, bien sea instalaciones u objetos que permitan al usuario satisfacer ciertas necesidades tecnológicas, es por eso que en la comunidad Gamer el diseño interactivo es de vital importancia, ya que ayuda y fomenta la participación de más personas a que ellos mismos puedan tener una experiencia diferente.

El diseño interactivo en los videojuegos se ha transformado con el pasar de los años formando así patrones de interacción como lo son las mismas consolas, estas pequeñas, pero asombrosas herramientas han permitido que el diseño se transforme.

La interacción no solo está en los videojuegos, sino en la composición de un todo, es decir, al interactuar con la consola estamos viviendo y sintiendo diseño, la composición de los diferentes elementos que requiere un amante de los videojuegos tiene muy impregnado el diseño, desde el control hasta el botón más sencillo, es ahí donde la interactividad se vuelve importante y es ahí donde nace el videojuego, la interacción como parte de un todo.

La tecnología ha sometido a las prácticas análogas; sin embargo, no hay que dejar de lado y conocer como el medio de impresión también se vuelve interactivo al momento de hablar de videojuegos, bien sea publicidad o diferentes medios de comunicación



Según (Herrera, F., Fernández, 2014, pág. 14)

Hasta hoy en día, el medio impreso parece haber determinado el modo de pensar. Sin embargo, tal y como McLuhan (1998:46) ya vaticinaba, la impresión se ha encontrado con los nuevos modos orgánicos y biológicos del mundo electrónico.

Al hablar de métodos y formas de impresión ponemos en contexto la interacción que el usuario puede tener, si hablamos de interacción hablamos también de diseño visual, el usuario está ligado a diferentes procesos al momento de crear una experiencia, la interactividad de este proceso permite al usuario crear cercanía con el objeto, con el juego, con diferentes aspectos que logran crear emociones y por ende crear un amor propio por cada videojuego.

Entonces la interactividad es parte de la experiencia de diseño, es parte de la creación de un espacio, interactuar tiene valor al momento en que el usuario puede conocer e indagar un poco más sobre el diseño, producto o espacio puesto en sus manos.

La experiencia ha permitido que la tecnología tenga un plus al momento de crear nuevas sensaciones, en los videojuegos, la experiencia es un factor importante, ya que define que tan conforme está el usuario con dicho videojuego o consola, creando diferentes emociones, pudiendo así el usuario identificarse con diferentes narrativas, generar experiencias es el punto clave al momento de hablar de videojuegos.



<https://www.pexels.com/es-es/>

DISEÑO Y EXPERIENCIA DE USUARIOS

se define el diseño de la experiencia del usuario como la creación y sincronización de elementos que afectan la experiencia del usuario con la intención de influenciar sus percepciones y comportamiento.

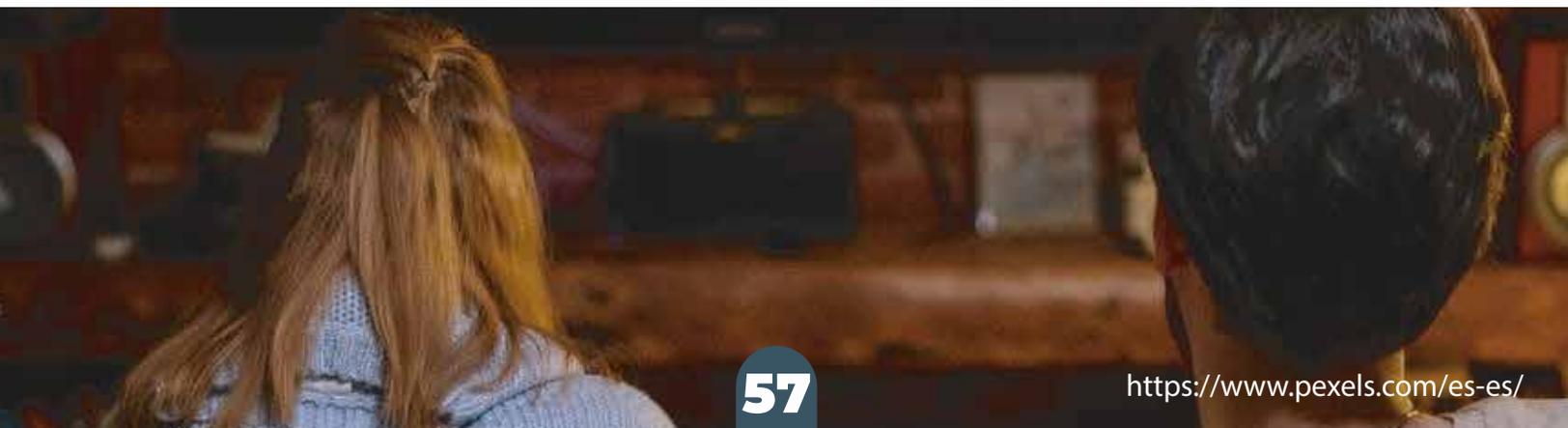
Los elementos que se consideran incluyen cosas que el usuario puede tocar, escuchar u oler. También incluye las cosas con las que el usuario puede interactuar, más allá de la interacción física, como las interfaces digitales y las personas que están involucradas, esta noción del diseño de la experiencia del usuario hace hincapié en la habilidad de integrar los elementos que afectan y enriquecen la experiencia en diferentes sentidos.

La experiencia de usuario es muy importante para cualquier establecimiento, es por ello que siempre será interesante desarrollar una estrategia para que el usuario pueda disfrutar de una mejor experiencia al estar en el lugar.

Diseñar a través de experiencias es primordial, diseñar por y para las personas a partir de los videojuegos es importante, ya que el proyecto de instalaciones interactivas busca satisfacer las necesidades del usuario a través de herra-

mientas que ayuden al desarrollo del ser humano sin dejar de lado la cultura Gamer. La experiencia crea fidelidad, y la fidelidad del usuario crea un sentimiento de pertenencia, el cual es importante para despertar emociones; en este punto, entra el diseño para aportar al desarrollo de un sistema interactivo basado en generar experiencias significativas para los usuarios.

Crear una conexión con el usuario es importante al momento de realizar cualquier tipo de prototipado, las emociones ayudan a que el usuario cree el sentimiento de pertenencia hacia el diseño o instalación, se busca que el usuario se identifique con el entorno a través de la experiencia en la que se vean inmersos. Justamente esa experiencia de usuario ayuda a crear diferentes escenarios en los cuales se pueden potenciar diferentes disciplinas como, por ejemplo, el marketing con la publicidad “voz a voz” que se torna importante para difundir la instalación interactiva y que pueda tener éxito. Experimentar y crear y, al mismo tiempo, jugar con las diferentes propuestas, hace que la experiencia de usuario tenga un valor único, ya que el usuario mismo está aportando a los



procesos creativos y sentirá que la pieza diseñada tiene un toque de su esencia. La comunicación visual del establecimiento tiene que ser muy clara y muy directa, el diseñador encargado de realizar dichas piezas tiene como desafío innovar en cuanto a experiencias y en cuanto a entornos Gamer, lo más simple puede ser lo mejor, pero en los videojuegos a veces la simplicidad cae en lo erróneo, claro, esto depende del público y la experiencia que el usuario quiera ofrecer a su público objetivo; la instalación es por ellos y para ellos.

Importante y que ayuda a crear diferentes tipos de marketing, la publicidad del voz a voz es de vital importancia para que la pieza diseñada tenga éxito, experimentar y crear y al mismo tiempo jugar con las diferentes propuestas hace que la experiencia de usuario tenga un valor único, ya que el usuario mismo está aportando a los procesos creativos y sentirá que la pieza diseñada tiene un toque de su esencia.



<https://www.pexels.com/es-es/>

TRANSMEDIA

La narrativa transmedia, narración transmedia o narrativa transmidiática (en inglés Transmedia storytelling, es conocida por sumergir al participante por diferentes disciplinas ya sea desde la parte visual llevándolo a tocar ciertos puntos como por ejemplo ilustración y la propia interacción de los objetos, transmedia se refiere a llevar un objeto de estudio a tres diferentes disciplinas en donde las personas pueda observar opinar y jugar con el objeto que está a la mano, es por eso que es importante este punto llevado a los videojuegos y a la intervención de espacios, a la hora de crear espacios es muy importante este campo, ya que tiene como fin la unión de muchos puntos en cuanto a comunicación y diseño gráfico visual.

La narrativa transmedia tienen un peso muy importante en este proyecto, porque aporta al campo de los videojuegos creando historias a partir de eventos o de los mismos juegos, incluso experiencias de personas, el cual parte de un usuario que asume un rol activo en la historia para poder desarrollarlo, no se lo debe confundir esta disciplina como un producto, sino al contrario entender muy bien que es una manera en donde el usuario puede narrar de una manera diferente, pero tendiendo un punto de referencia claro, ya sea por medio de un comic, un libro, un spot de televisión.

El objetivo de estas narrativas es conocer el campo donde poder trabajar y extraer ideas de las diferentes personas que están asumiendo estas narrativas para poder crear e interactuar por medio de los video-

juegos y espacios.

Según HENRY JENKINS la transmedia es:

Aquella que atraviesa numerosos tipos de canales mediáticos de forma estructurada e integrada dentro de cada plataforma, haciendo una contribución valiosa y específica a nuestra experiencia total

En conclusión, crear elementos transmediales es muy importante para un trabajo de diseño, ya que está aportando a todos los campos visuales y está dando la oportunidad de que crezca más el proyecto al pasar a ser un proyecto de diseño que pueda tener la ventaja de poder agregar y quitar elementos al prototipo final sin que sus bases sean modificadas, la transmedialidad y los videojuegos van de la mano.



DISEÑO DE INTERIORES

Haciendo un breve profundización en el diseño de interiores encontramos que para (Olmo, 2013):

El diseño interior o interiorismo es la disciplina proyectual involucrada en el proceso de formar la experiencia del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial, así como el tratamiento superficial.

No debe ser confundido con la decoración interior, el diseño interior indaga en aspectos de la psicología ambiental,¹ la arquitectura, y del diseño de producto, además de la decoración tradicional. Un diseñador interior o de interiores, es un profesional calificado dentro de este campo, quién diseña interiores como oficio.

El diseño interior es una práctica creativa que analiza la información programática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño, y elabora documentos gráficos, de comunicación y de construcción.

Ya habiendo aclarado que es diseño de interiores y por qué no se lo debe confundir con diseño gráfico ni tampoco con una persona que decora espacios, podemos decir que el diseño de interiores puede transmitir ideas y emociones tan solo con el hecho del espacio, es fundamental tener en cuenta esta disciplina, ya que como el objetivo principal es crear espacios a través de los videojuegos con narrativas diferentes, entonces, entender esta disciplina es de mayor importancia, el entorno como ya

sabemos juega un papel muy importante en la vida de las personas es por eso que no debemos dejarlo de lado, crear una experiencia diferente y que sea inmersiva es también una prioridad.

Analizar desde un punto de vista el entorno y el objeto de estudio para poder crear rénder muy precisos para el momento de crear el espacio, un estudio matemático y minucioso de todos los elementos que deben ir en este espacio, no son objetos puestos al azar, sino que cada elemento puesto dentro del espacio tiene una razón de ser y una utilidad para el confort y la interacción con el usuario. Manipular los espacios a nuestro antojo es una gran ventaja, pero no se debe dejar de lado el diseño de servicio, diseñamos a partir de experiencias que los usuarios han arrojado a lo largo de la investigación, tratar los objetos como una parte del todo y saber que nada es menos importante que el otro, nos ayuda a que el espacio esté en una composición armoniosa y llena de confort.

En consunción, el diseño de interiores va de la mano con el diseño gráfico, no son lo mismo que quede claro, pero son disciplinas en las cuales se pueden trabajar en unión para formar un proyecto lleno de características importantes que aporten a la ciudad y por qué no al medio ambiente.

ICONOFACTO

Según Griffin, 2012 citado en (Escobar, 2017, pág. 9) el autor explica la relación del diseño-comunicación como una simbiosis compleja, de tal suerte que se configura en un ejercicio sintético dotado de una serie de variables complejas inherentes a un todo, en efecto, “el proceso relacional de creación e interpretación de mensajes que provocan una respuesta”.

El diseño desde un pensamiento procesal, a través de imágenes que pueden aportar a diferentes contextos a resolver problemas, bien sean sociales o también personales, desde un punto estratégico, el cual ayuda a comprender el por qué diseñar y el por qué pensar en diseño de hace fundamental para poder aportar a la región de forma positiva.

Diseño y respuesta de usuario es la meta de concebir diseño ejercicios digitales como también análogos pueden ayudar a resolver problemáticas sociales, ya que diseñar como bien se sabe significa comunicar y al comunicar tanto el diseñador como el usuario pueden concebir una idea más clara y concisa de una pieza final.

Como bien lo dice (Cassirer, 2016, pág. 8)

La creatividad es la que se reduce de su proceder: ir desde los materiales de creación hasta la fuente de la actividad creadora, el acto creador. Y es que la forma simbólica representa el proceso mismo de creación.

Las formas simbólicas al momento de crear un objeto a través de herramientas de diseño son muy importantes para representar objetos con sentido, es por eso que desde el boceto hasta la creación física tienden a tener procesos positivos en cuanto a concepto.

Es ahí donde la semiótica y la filosofía entran en gran medida, aportando desde sus diferentes disciplinas hacia el diseño conceptual, una vez entendida la creación se debería entender la imagen como representaciones textuales simbólicas, ya que son estas las que dan a expresar diferentes puntos de vista como también él tras fondo en cada una de las imágenes implementadas en cada diseño.



CAPITULO 4

METODOLOGIA

“el diseño ha sido tratado como un paso tardío en la cadena del proceso de desarrollo, donde los diseñadores, que hasta entonces no han desempeñado papel alguno en la tarea esencial de innovar, aparecen y le colocan un lindo envoltorio a la idea”

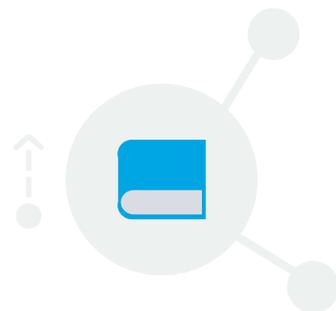
(Brown, 2008:4)

DESIGN THINKING

El Design Thinking es un concepto cuya metodología se ha venido implementando gradualmente en los últimos años en diferentes empresas como una forma de crear productos y servicios que tiendan a satisfacer en mejor manera las necesidades de los usuarios, haciéndolos parte activa del proceso de creación

EMPATIZAR

Utilizaremos el Focus Groups, estadísticas y otras prácticas un poco más ortodoxas, para poder obtener información de los usuarios, es importante a la hora de empatizar, tener observaciones y al mismo tiempo crear vínculos que permitan entender la necesidad de los usuarios, adjuntando así experiencias con relación al tema relacionado con nuestro producto o servicio.



DEFINIR EL PROBLEMA

Luego de habernos puesto en los zapatos de las personas para quienes estamos intentando resolver el problema o necesidad, la idea será determinar cuáles son las áreas de oportunidad, en este caso el desarrollo de un diseño de instalación gamer en la ciudad de Pasto.

- Identificar las características socioculturales de la comunidad Gamer en la ciudad de Pasto.
- Analizar las capacidades experienciales de los entornos digitales.
- Obtener un concepto de Diseño a través del análisis de la información obtenida
- Desarrollar los elementos conceptuales, visuales y materiales del espacio interactivo.



IDEAR LAS POSIBLES SOLUCIONES

Obteniendo la información precisa, el paso siguiente será el crear posibles soluciones que puedan aportar a la construcción del diseño de la instalación gamer.



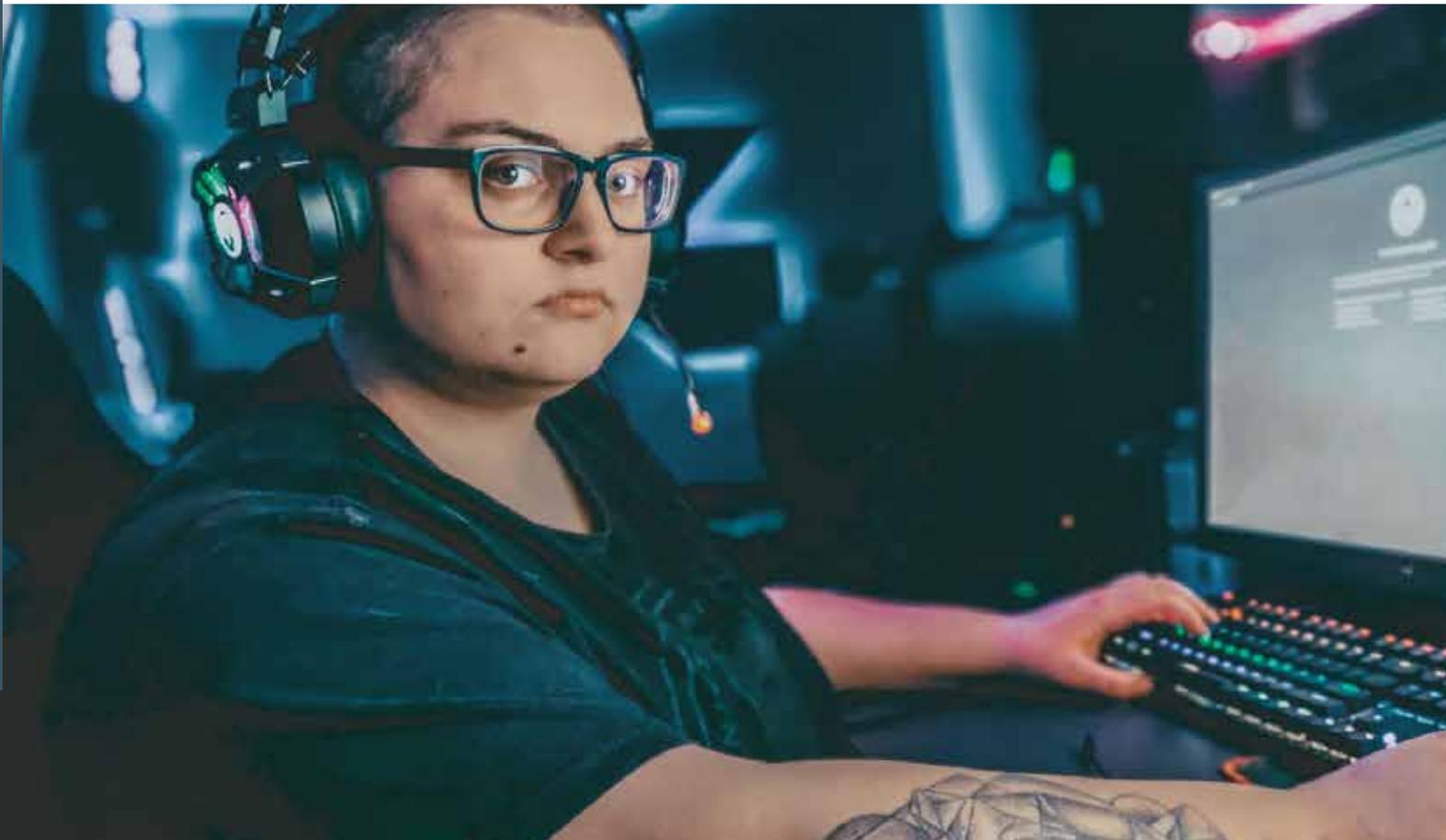
EVALUAR Y TESTEAR LOS PROTOTIPOS

Finalmente, se llega a la etapa en la que el usuario va a poder interactuar con el prototipo y en la que nosotros podremos obtener retroalimentación de su parte para hacer mejoras que nos ayuden a ir perfeccionándolo, en ese caso mostraremos los prototipos de diseño a diferentes personas y así obtendremos diferentes puntos de vista, lo cuales servirán para mejorar el prototipado final.



PROTOTIPO DE MODELOS

Llegados a este punto, obtendremos varios prototipos, los cuales serán evidenciados en la investigación, hasta llegar al prototipo final o r nder final, en el cual se dar  un recorrido por los diferentes espacios de la instalaci n.



METODOS DE RECOLECCION DE DATOS

- Mosca en la pared / Observación directa
- Entrevistas semi estructuradas y no estructuradas Crear apropiamiento de los objetivos del proyecto, vínculos emocionales con la propuesta, interacciones
- videos cortos de registro
- Foto – documentación
- Encuestas

PROCESOS CREATIVOS

Maquetación

Estética

Opinión de usuario métodos de recolección de datos



DISEÑO DE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA PARA CREAR EXPERIENCIAS GAMER EN LA CIUDAD DE PASTO

ENCUESTAS

LOGIN

Recordarme

[olvidaste tu contraseña ?](#)

ENTRAR

1 - JUEGAS VÍDEOJUEGOS CONSTANTEMENTE?

2 - QUE PERCEPCIÓN TIENES SOBRE LOS VÍDEO JUEGOS?

- Son una pérdida de tiempo
- Un estilo de vida
- Es una forma de expresarse
- Es un aporte al desarrollo del ser humano

3 - ¿CONOCES PROYECTOS QUE APORTEN A LOS GAMER (VÍDEOJUGADORES) EN LA CIUDAD DE PASTO?

- SI
- No

4 - ¿CREES QUE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA GAMER TENGA UN APORTE SIGNIFICATIVO EN LA CIUDAD DE PASTO?

Enumere de 1 a 5 donde uno es malo y 5 es excelente

- ① ② ③ ④ ⑤

5 - ¿CUAL ES TU JUEGO FAVORITO EN ESTE MOMENTO?

6 - ¿POR MEDIO DE LOS VÍDEO JUEGOS HAZ CONOCIDO PERSONAS?

- SI
- No



7 - LAS PLATAFORMAS DE VIDEO JUEGOS SON ÚTILES PARA:

Hacer amigos

Buscar pareja

Divertirse

Todas las anteriores

8 - ¿RECOMENDARÍAS LOS VÍDEO JUEGOS?

Si

No

9 - ¿QUE OPINAS EN GENERAL ACERCA DE LOS VÍDEO UEGOS?

10 -¿EN TIEMPO DE CUARENTENA LOS VIDEO JUEGOS TE HAN AYUDADO? ¿DE QUE MANERA?

ENCUESTAS

RESPUESTAS —

NOMBRE

7 respuestas

Bryan Quispe ECUADOR

Juan Gordillo COLOMBIA

Camila alviso PARAGUAY

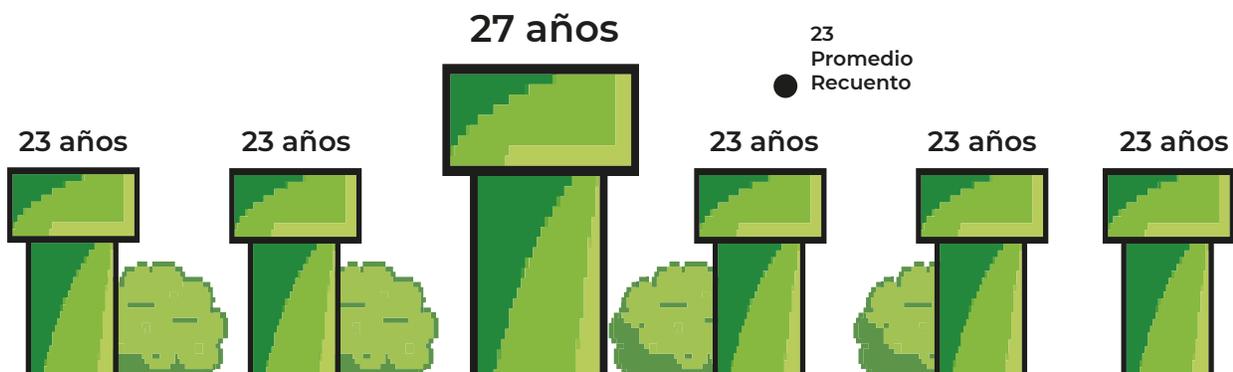
Javier Bravo Acosta COLOMBIA

Juan carlosama COLOMBIA

Laura Realpe COLOMBIA

Sonia Arevalo COLOMBIA

QUE EDAD TIENES?



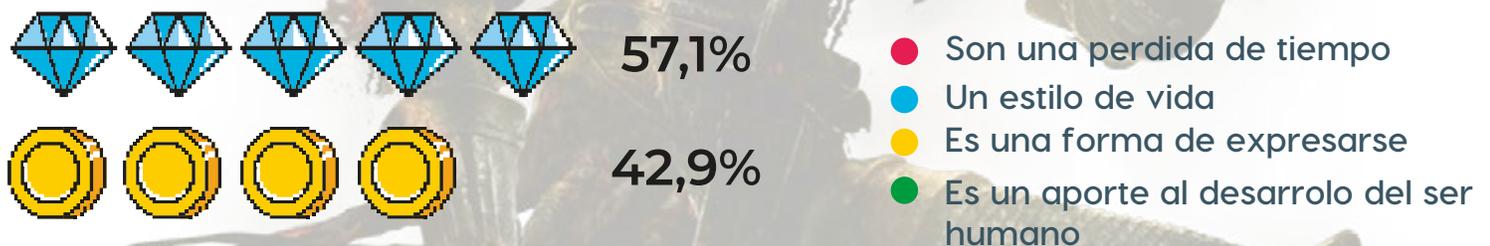
ENCUESTAS

RESPUESTAS

1 - JUEGAS VÍDEO JUEGOS CONSTANTEMENTE?

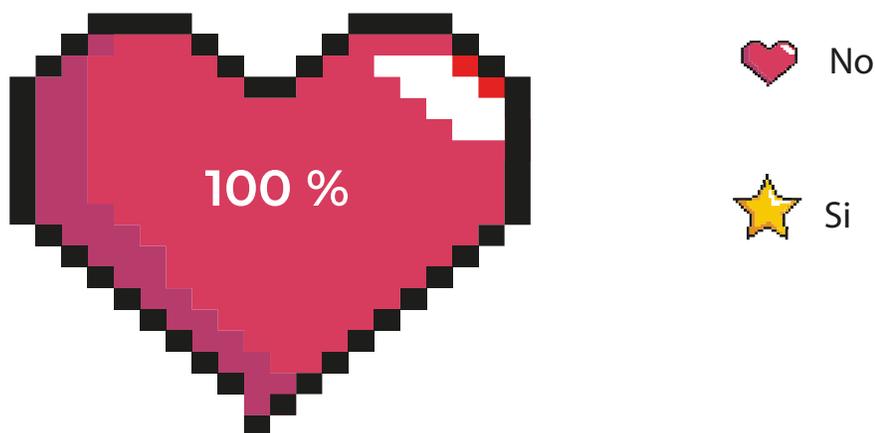


2 - QUE PERCEPCIÓN TIENES SOBRE LOS VÍDEO JUEGOS?

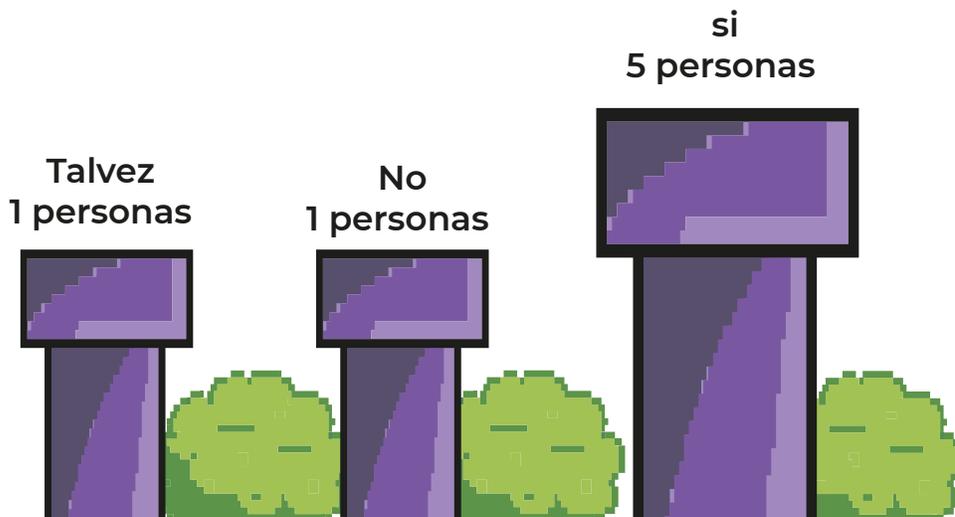


— RESPUESTAS —

3 - CONOCES PROYECTOS QUE APORTEN A LOS GAMER (VÍDEO JUGADORES) EN LA CIUDAD DE PASTO?



4 - CREES QUE UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA GAMER TENGA UN APORTE SIGNIFICATIVO EN LA CIUDAD DE PASTO?



ENCUESTAS

RESPUESTAS

5 - CUAL ES TU JUEGO FAVORITO EN ESTE MOMENTO?

Call of duty war zone

Overwatch

Gears of war

Dota 2

Fortnite

No tengo

BioShock

6 - POR MEDIO DE LOS VIDEO JUEGOS HAS CONOCIDO PERSONAS?

85,7%

14,3%



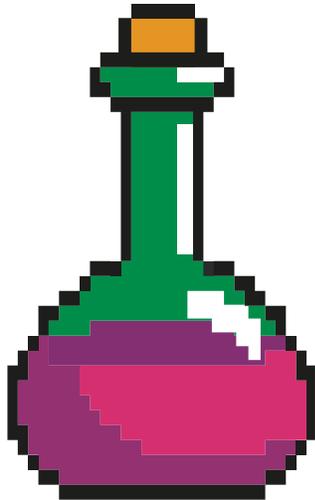
Si



No

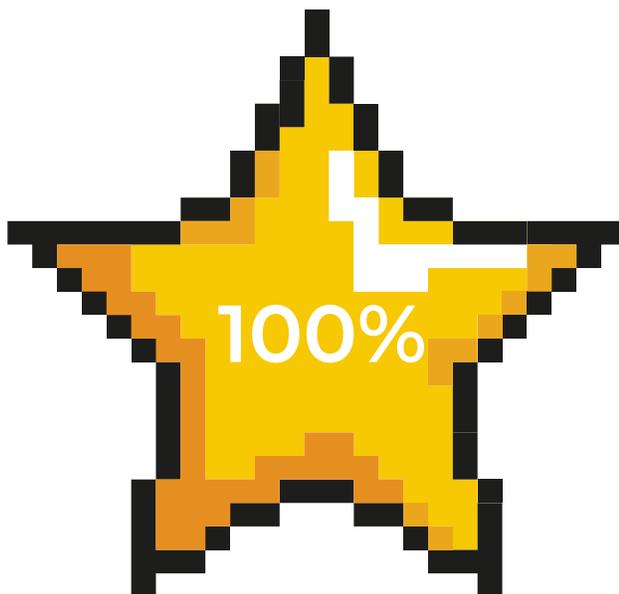
RESPUESTAS

7 - LAS PLATAFORMAS DE VIDEO JUEGOS SON UTILES PARA:



-  Hacer amigos
-  Buscar pareja
-  Divertirse
-  Todas las anteriores

8 - RECOMENDARÍAS LOS VÍDEO JUEGOS?



ENCUESTAS

RESPUESTAS

9 - QUE OPINAS EN GENERAL ACERCA DE LOS VÍDEOJUEGOS?

Es diversión y te ayudan a estar entretenido sin salir de casa.

Son una fuente de distracción muy fuerte

Son muy entretenidos y dan acceso a nuevos mundos para divertirse

Que no solo son un medio de entretenimiento, sino también una herramienta para terapéutica para disminuir distintos tipos de problemas psicológicos como la ansiedad, el estrés, etc. Además de ser considerados obras maestras en muchos aspectos como, el arte, la narrativa, desarrollo de personajes y muchas otras cosas.

Son la poya, un escape a la realidad y los problemas

...

Son una forma de distracción, desestres y diversión

10 - EN TIEMPO DE CUARENTENA LOS VIDEOJUEGOS TE HAN AYUDADO? DE QUE MANERA?

A mantenerme entretenido sin necesidad de salir de casa y mantenerme en mi hogar

Sobrellevar el tiempo

Me entretienen para no aburrirme

Me ayudan a lidiar con el estrés y a calmar la ansiedad.

Si, a desestresarme y estar en contacto con los bros

Distracción y unión con amigos

Distraerme

OBSERVACIÓN DIRECTA

RECOLECCIÓN DE DATOS

Este método de recolección de datos fue importante para poder analizar los diferentes comportamientos del usuario al momento de estar en contacto con los videojuegos, que piensa, que hace y que siente, son aspectos muy importantes los cuales fueron tomados en cuenta para poder diagramar las piezas acordes a una estética Gamer.

OBSERVACIÓN



<https://www.pexels.com/es-es/>

Observa la imagen y describe el lugar ideal para poder jugar video juegos para ti, nombra algunos elementos que ayuden a mejorar el ambiente de esta sala.

OBSERVACIÓN DIRECTA

DESCRIPCIÓN

La imagen me gusto mucho, pero también me gustaría que haya un lugar o una especie de tienda dentro del lugar donde los usuarios podamos comer y tomar algo, conozco un lugar así, pero es un poco feo por el motivo de aseo.

Creo que es importante que los lugares en donde uno este haciendo stream (se refiere a un en vivo en una plataforma de internet, ejemplo YouTube) sea muy aseado para sentirme bien y así poder jugar y estar contento.

En este proceso fueron utilizadas diferentes imágenes de videojuegos, así como también diferentes tipo de instalaciones y equipos gamer, para poner a pensar al usuario y elegir alguna opción que le pareciera correcta.

Según el usuario Anónimo:

creo que es importante que los lugares en donde uno este haciendo stream (se refiere a un en vivo en una plataforma de internet ejemplo YouTube, Twitch) sea muy aseado para sentirme bien y así poder jugar y estar contento

VIDEOS

Los videos fueron una etapa importante para poder abordar a los usuarios Gamer de la ciudad y saber se sienten y sobre todo que piensan al momento de jugar videojuegos.

VIDEOS CORTOS DE REGISTRO Y ENTREVISTAS

Los cortos de video son importantes para llevar una evidencia del proceso que se está llevando, ya que el diario de campo se descartó el video hace parte fundamental al momento de tener evidencia de los diferentes procesos, por otro los cortos se harán de una manera que se acople a la estética del proyecto, hasta el punto de convertirse en piezas de arte que sustenten el proyecto.

¿Y QUE HACES APARTE DE ESTAR JUGANDO A DIARIO?

Pues estudio, y me pongo a dibujar vos sabes, pero cuando ya termino todo tipo 8 de la noche me trasnocho un poco, aunque ahora con las clases virtuales pues nada toca responder, ósea juego y todo pero también respondo en las cosas importantes no soy como ud Andrés (risa)

a veces me pongo a perder mucho el tiempo, a veces entro a jugar y siento despejada la mente, la gente piensa que uno entra a perder tiempo pero que va, la gente no sabe, uno se desestrea mucho, y luego ya me pongo otra vez hacer tareas o alguna cosa pues que dejen en la u.

VIDEO



ANDRES MENESES

VIDEOS CORTOS DE REGISTRO Y ENTREVISTAS

Los cortos de video son importantes para llevar una evidencia del proceso que se está llevando, ya que el diario de campo se descartó, el video hace parte fundamental al momento de tener evidencia de los diferentes procesos, por otro los cortos se harán de una manera que se acople a la estética del proyecto, hasta el punto de convertirse en piezas de arte que sustenten el proyecto.

VIDEOS 2



¿CUANTAS HORAS ESTAS JUGANDO AL DÍA?

Pues Andrés al día yo me juego unas 8 horas (risa) pero, pues nada en estos días de cuarentena y todo, pues sin mentirte me estoy todo el día jugando (risa) mi mamá a veces me dice que pare un poco, pero igual hago mis qué hacer y todo entonces, pues ella no pone problema, pero si tengo que tener cuidado porque a veces me duele un poco la cabeza y todo, pero normal, lo único que si te digo es que no suelo jugar solo porque me aburre mucho y no yo solo no juego, a menos cuando entras vos y bueno jugamos toda la tarde o entra caliche (el primo) y así la pasamos bueno, y vos cuantas estás jugando?

ANDRES MENESES

VIDEOS CORTOS DE REGISTRO Y ENTREVISTAS

Los cortos de video son importantes para llevar una evidencia del proceso que se está llevando, ya que el diario de campo se descartó, el video hace parte fundamental al momento de tener evidencia de los diferentes procesos, por otro los cortos se harán de una manera que se acople a la estética del proyecto, hasta el punto de convertirse en piezas de arte que sustenten el proyecto.

VIDEOS 1



¿POR QUE TE GUSTA JUGAR TANTO?

La verdad me distrae mucho de todo, de la gente, de la cotidianidad y bueno es que no tengo más hobbies porque es el único en donde me relajo y la paso bien, adema que estoy en la casa y pues siempre es bueno estar en la casa o ¿no?

Me han ayudado mucho, yo no soy una persona muy sociable, así que es una forma como de estar haciendo más amigos y pues la verdad se me facilita demasiado hacer amigos por los juegos, es como que te quita el miedo, y pues nada ya somos amigos hace mucho Andrés así si mira, son lo mejor del mundo.

ANDRES MENESES

CUADRO DE ACTITUDES

El cuadro de actitudes fue muy útil para poder diferenciar el tipo de personalidades que podíamos encontrar al momento de hablar sobre videojuegos y sobre todo de como entienden los usuarios el mundo de los videojuegos

CUADRO DE ACTITUDES

ESCALA ACTITUDES INSTALACIONES GAMER

	MUY EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	MUY DE ACUERDO
1				●	
2					●
3				▲	●
4				●	▲
5			●		
6				●	
7					●

SUJETO NUMERO 1

El estudio mostró una gran asertividad por un lugar limpio y fresco con buen equipo que permita hacer stream de una manera fluida y cómoda

CONCLUSIONES METODOS DE RECOLECCIÓN DATOS

Las encuestas fueron realizadas a personas amantes y no amantes de los videojuegos, de universidades locales, así como también personas fuera del país, por medio de la virtualidad.

Por circunstancias de la pandemia se limitó hacer las aplicaciones por medios digitales, sin embargo, se logró aplicar algunos métodos de recolección de datos como fueron la observación directa y las entrevistas semi estructuradas, ya que en su momento la pandemia no había impactado tan gravemente la ciudad.

Los resultados arrojados por los diferentes métodos de recolección de datos fueron claves para lograr diseñar los prototipos de diferentes instalaciones, pudiendo, así, mostrar a las diferentes personas el resultado final, siendo ellas capaces de opinar y discernir, llegando así a la conclusión de satisfacción al momento de generar una experiencia virtual, por medio de un video donde se evidencia la instalación, haciendo un recorrido por los diferentes espacios

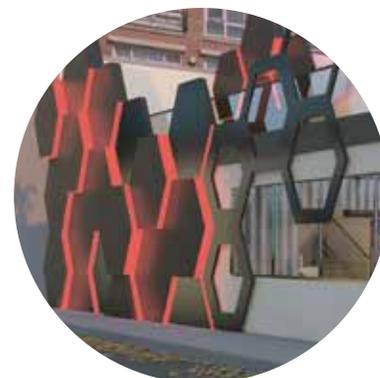
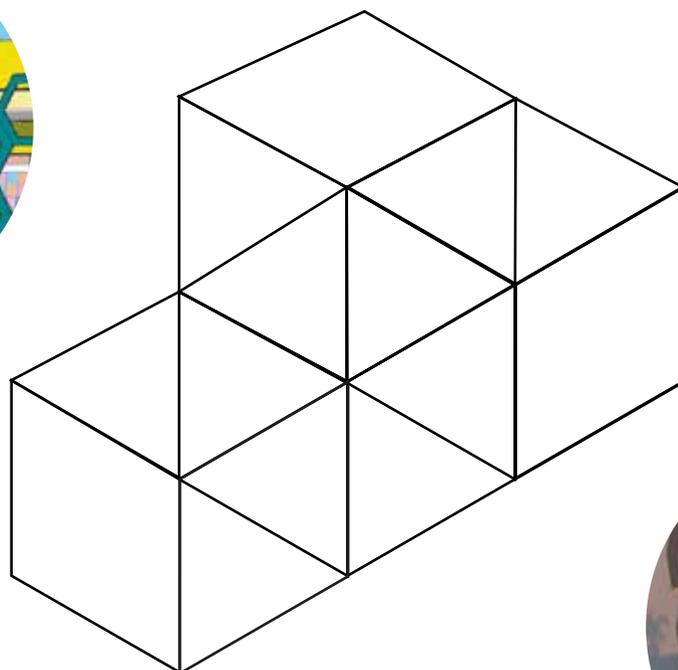
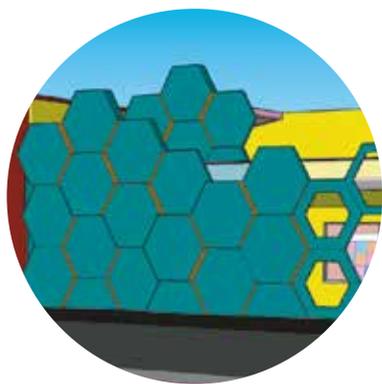
CAPITULO 5

PROCESO GRAFICO

IDEAR LAS POSIBLES SOLUCIONES

PROCESOS DE CREACIÓN LOGO

A partir de módulos de la misma instalación se crea el logo de roll play

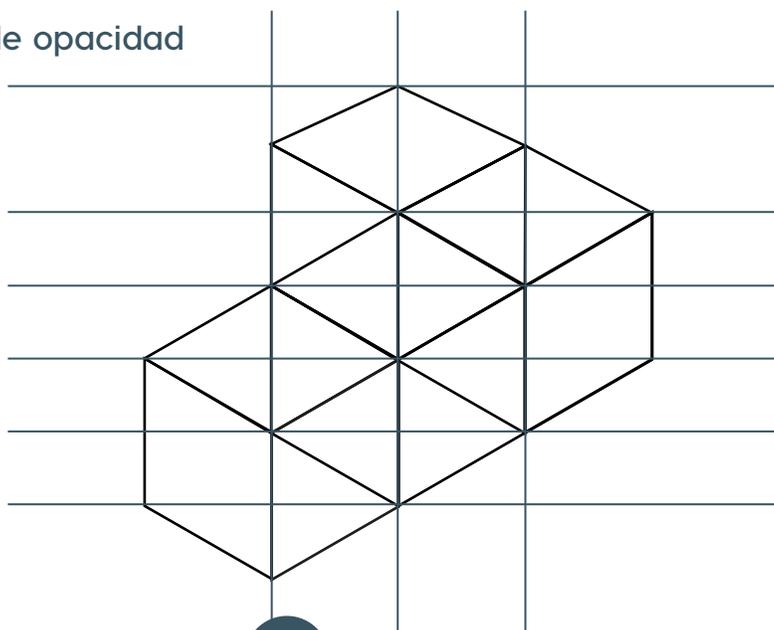


PALETA DE COLOR

 #2F7598

 #395462

 #D6AC3A 31 de opacidad



NAMING

Para el proceso de naming se tuvo en cuenta tanto los juegos off-line como online, juegos de roll, y por supuesto el llamado a la acción (Play) dando alusión a un entorno donde el usuario juegue un roll importante al momento de este interactuar con el entorno.

TIPOGRAFIA

ROLL PLAY

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S
T U V W X Y Z

TIPOGRAFÍA DEL PROYECTO

Visby CF / Textos

a b c d e f g h i j k l m n ñ 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 Ñ O P Q R S
T U V W X Y Z

Montserrat extraBold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S
T U V W X Y Z

PALETA DE COLOR

■ #395462

PROTOTIPADO

Diseñar a partir de la experiencia de usuario es fundamental para el proyecto, ya que desde ese punto estamos creando artefactos que puedan ayudar a satisfacer la necesidad Gamer en la ciudad, esto hace un aporte innovador a la región en cuanto a videojuegos, y por último el proponer nuevos espacios hace que el proyecto haga un aporte al contexto, en este caso la ciudad de Pasto.

Llegados a este punto se desarrollará un diseño o solución que pueda tangibilidad, bien sea con un prototipo físico o digital, en este caso, la parte digital.

Los siguientes prototipos son diseñados a partir de los resultados arrojados por los diferentes métodos de recolección de datos implementados en la investigación, las personas encuestadas arrojaron diferentes opiniones y según las opiniones de los usuarios y la experiencia en videojuegos se logró realizar los siguientes prototipos.

Los prototipos tienen particularidades en diseño, tales como, paletas cromáticas, diseño de espacios, así como también diferentes zonas en las cuales los usuarios podrían interactuar y desarrollar diferentes actividades, no solo relacionadas con los videojuegos que es el objetivo principal, sino también actividades que los mismos usuarios creen que pueden favorecer para una buena experiencia de usuario.



<https://www.pexels.com/es-es/>

PROTOTIPO DE MODELOS

PROTOTIPOS: NUMERO 1:

En este espacio se logró diseñar en un principio un espacio el cual sea confortable al momento de jugar videojuegos, con una amplia entrada de luz y con cómodas piezas de mobiliario para que la experiencia sea más agradable al momento de estar en el espacio.

La paleta cromática fue escogida por diferentes tendencias, en este caso Memphis Sportive 2018 con colores que apuestan a la innovación así como también formas, haciendo así el diseño un poco juguetón y llamativo a la vista.

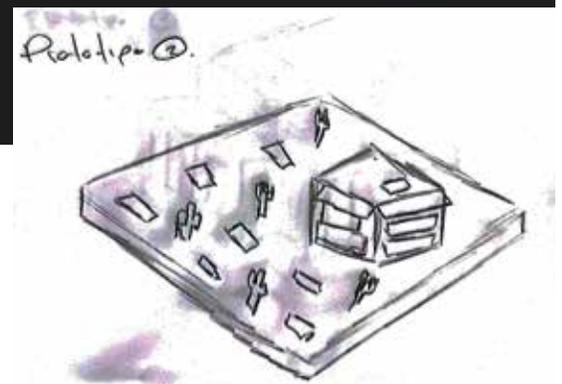
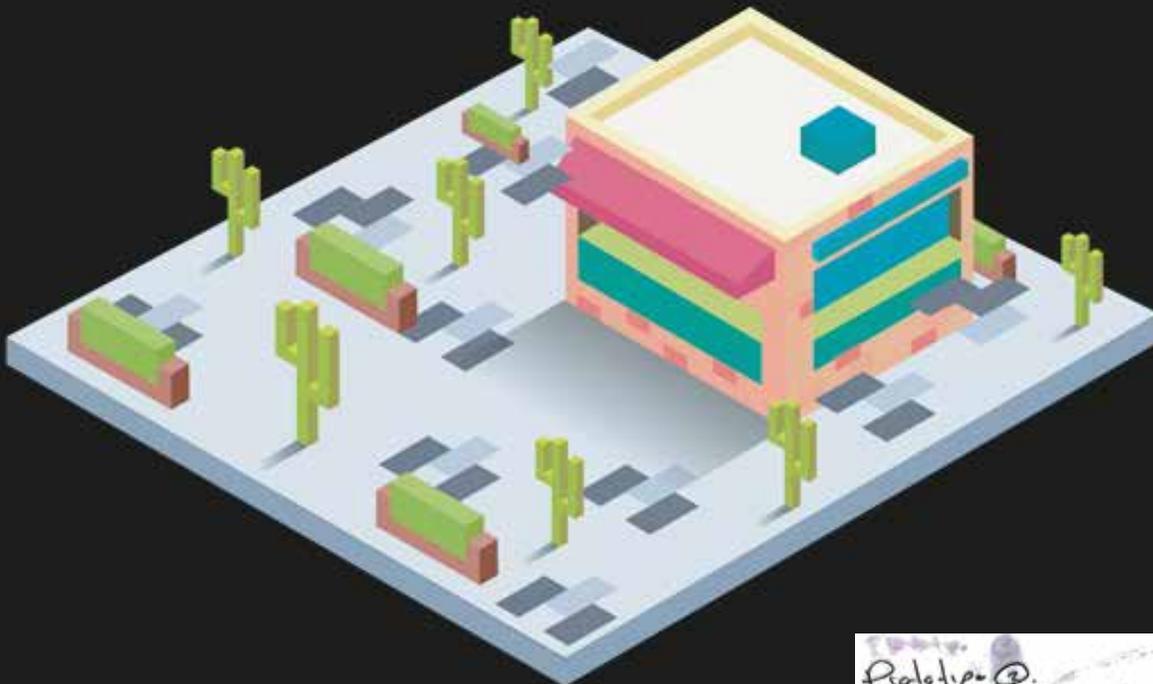


PROTOTIPO NUMERO 2:

Este diseño apuesta por una innovación de espacios tanto dentro como fuera, proporcionando a los usuarios diferentes entradas al momento de consumir y relacionarse en el lugar, las diferentes zonas verdes fueron puestas para poder crear un poco de vida, así como también asemejar los cactus a un estilo de videojuego de los 90.

La paleta cromática se eligió basado en juegos arcade de los 90, con tonalidades pasteles para hacer el ambiente mucho más amigable.

INSTALACION TIPO TIENDA



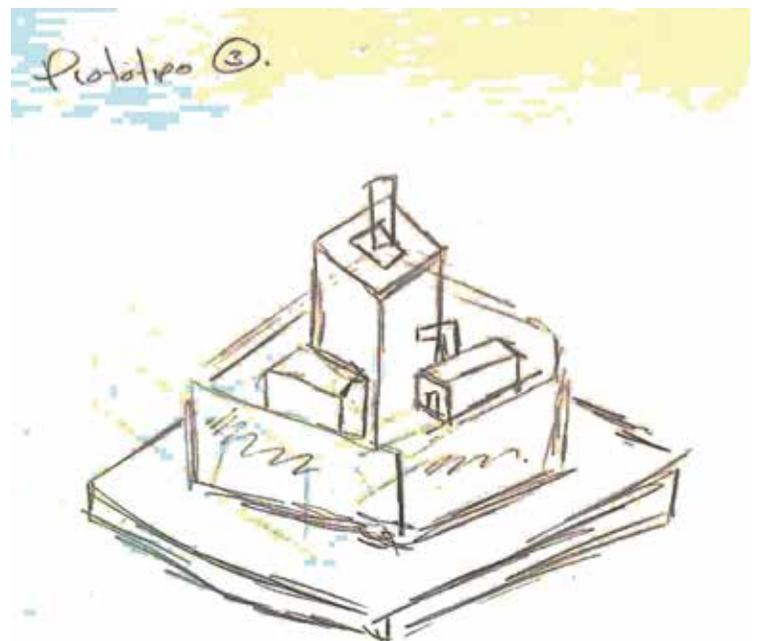
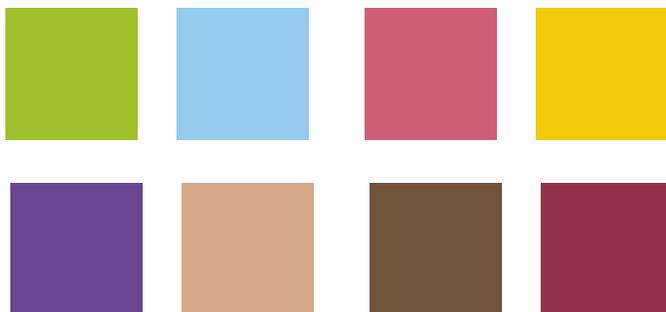
PROTOTIPO NUMERO 3:

TIENDA E INSTALACIONES

Una instalación pensada en el bienestar de las personas, tanto por su amplitud como también por sus diferentes servicios, en la maqueta podemos encontrar las diferentes tiendas y lugares en donde se almacenan los implementos que sirven para que el establecimiento esté en regla y pueda ofrecer al público un excelente servicio.

Los colores fueron pensados como una estrategia para llamar la atención de las personas y por ende la instalación cause pregnancia al momento de ser vista por el usuario.

PALETA CROMATICA UTILIZADA





TIENDA E INSTALACIONES

PROTOTIPO NUMERO 4:

El prototipo fue diseñado pensando en dar espacio tanto a los usuarios como también a las personas que laboran dentro del establecimiento, esta vez un poco más reducido y pensando en la parte de la sostenibilidad del lugar, espacios para ocio y espacios para disfrutar de diferentes souvenirs. Los colores también fueron pensados para llamar la atención del usuario y con esto poder crear una nueva propuesta en la ciudad.





INSTALACIÓN REDUCIDA



El espacio fue dividido en dos por el hecho de que el primero espacio es solo para los usuarios que están jugando video juegos y puedan tener un espacio amplio y cómodo para realizar dicha actividad

El segundo espacio fue pensado para la sostenibilidad del lugar, pero también para dar una excelente experiencia de usuario al momento de encontrar algo diferente, ya que este espacio funciona como una tienda de snack y comidas rápidas, el espacio ayuda a poder dar sostenibilidad económica.

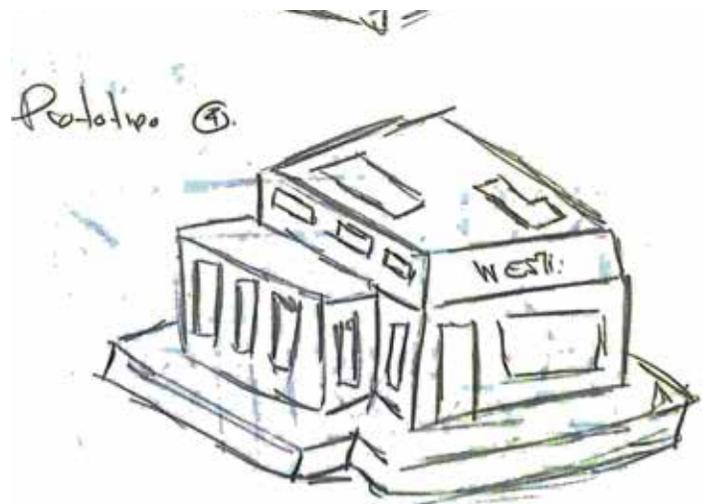


PT 4

ESPECIFICACIONES:

El espacio fue dividido en dos, el primer espacio es solo para los usuarios que estén jugando videojuegos y puedan tener un espacio amplio y cómodo para realizar dicha actividad

El segundo espacio fue pensado para la sostenibilidad del lugar, pero también para dar una excelente experiencia de usuario al momento de encontrar algo diferente, ya que este espacio funciona como una tienda de snack y comidas rápidas, el espacio ayuda a poder dar sostenibilidad económica.



PROTOTIPO 5 PRIMERA PARTE

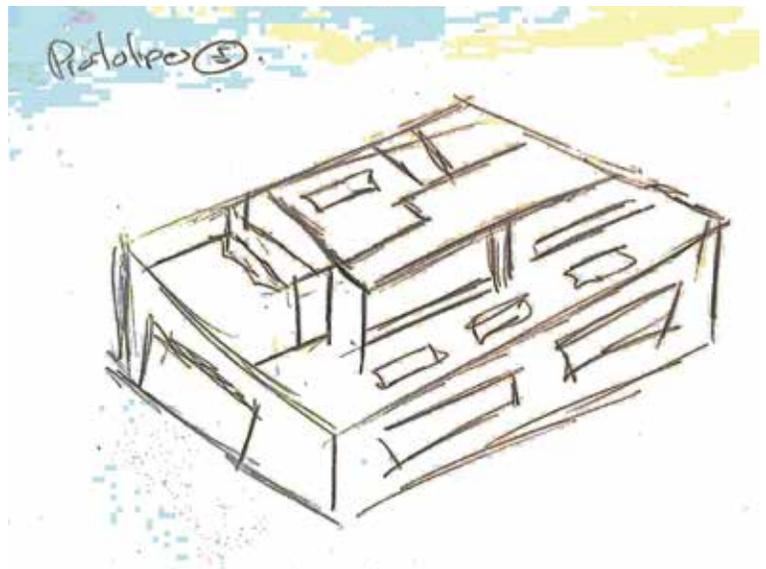


PROTOTIPO 5 SEGUNDA PARTE



TENDENCIAS

Las mejores tendencias en diseño gráfico se utilizan para transmitir a diferentes tipos de público una idea, una sensación, un concepto de marca. Vivimos en un mundo que cada vez es más diverso tanto en competencias intelectuales como en edades que en cualquier otra época de la historia, por eso, la comunicación hay que adaptarla según al target al que nos vamos a dirigir.



PROTOTIPO 5 VISTAS



PROTOTIPO 5 VISTAS



PROTOTIPO 6 VISTAS



TENDENCIAS

Memphis Sportive 2018

Esta tendencia es en parte nostálgica con el estilo de Memphis de los 80, en parte gráficos deportivos y en parte tecnología de renderizado desde Rusia hasta España.

Se puede reducir a un color y forma o convertirlo en una obra de arte de varias capas.

PROTOTIPO 6 VISTAS



PROTOTIPO 6 VISTAS



91

PROTOTIPO 6 VISTAS



PROTOTIPO 6 VISTAS



PROTOTIPO 6 VISTAS

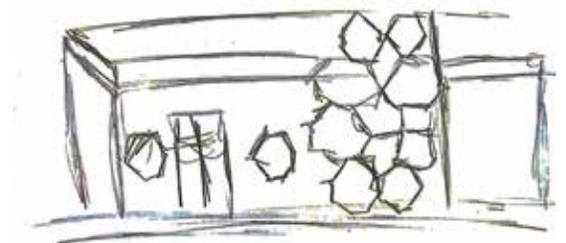
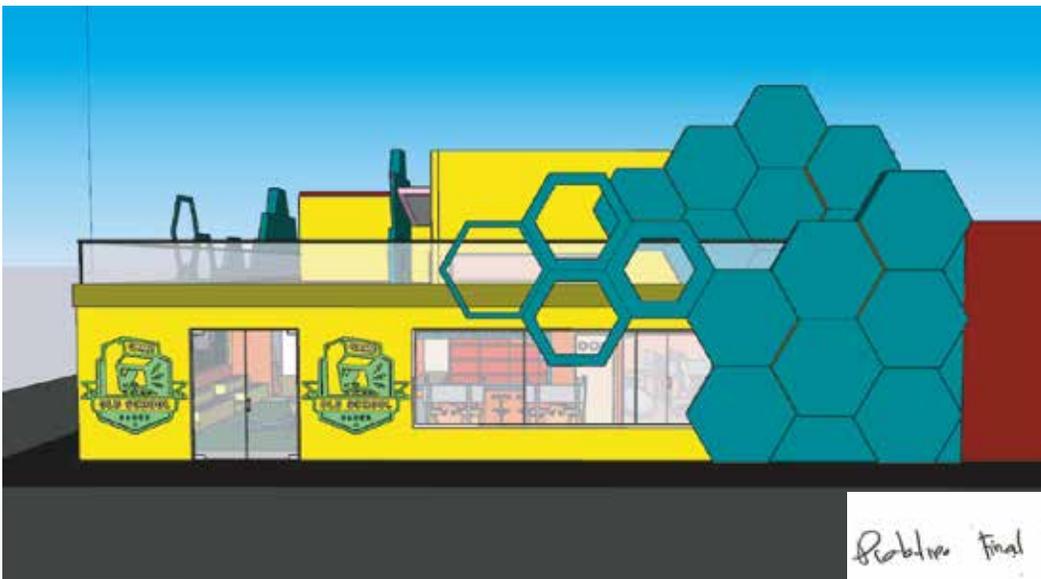
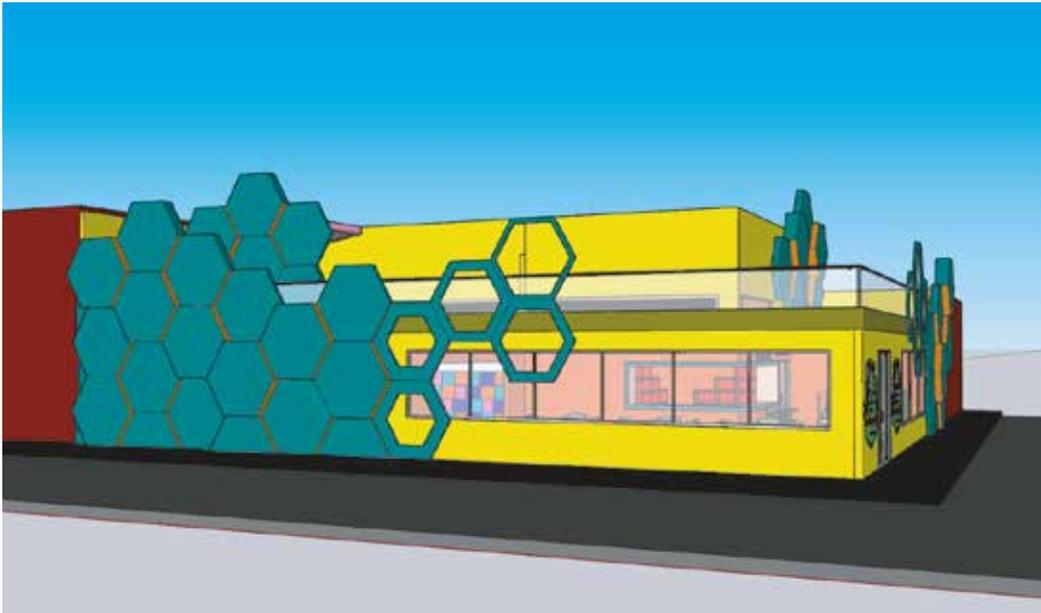


PROTOTIPO 6 VISTAS

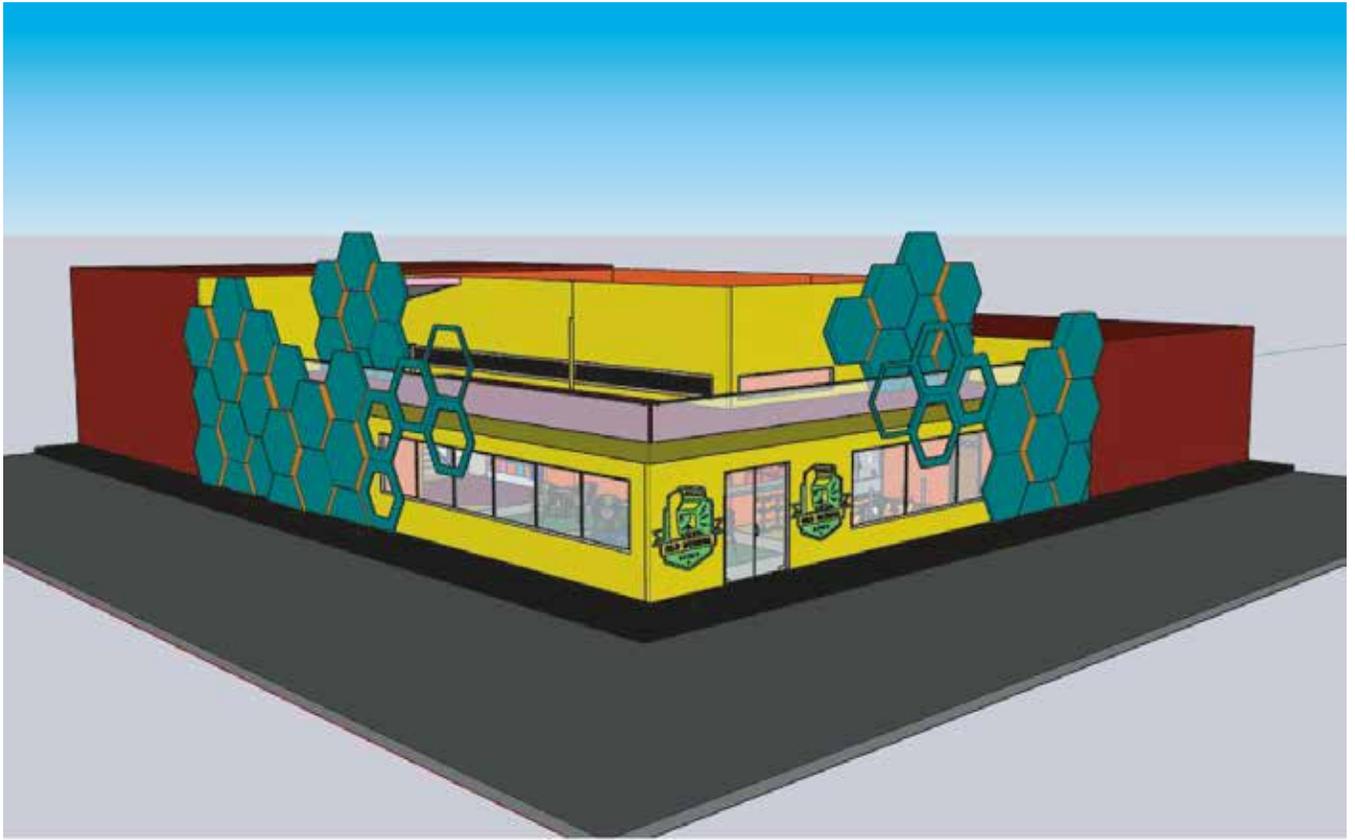


RESULTADOS

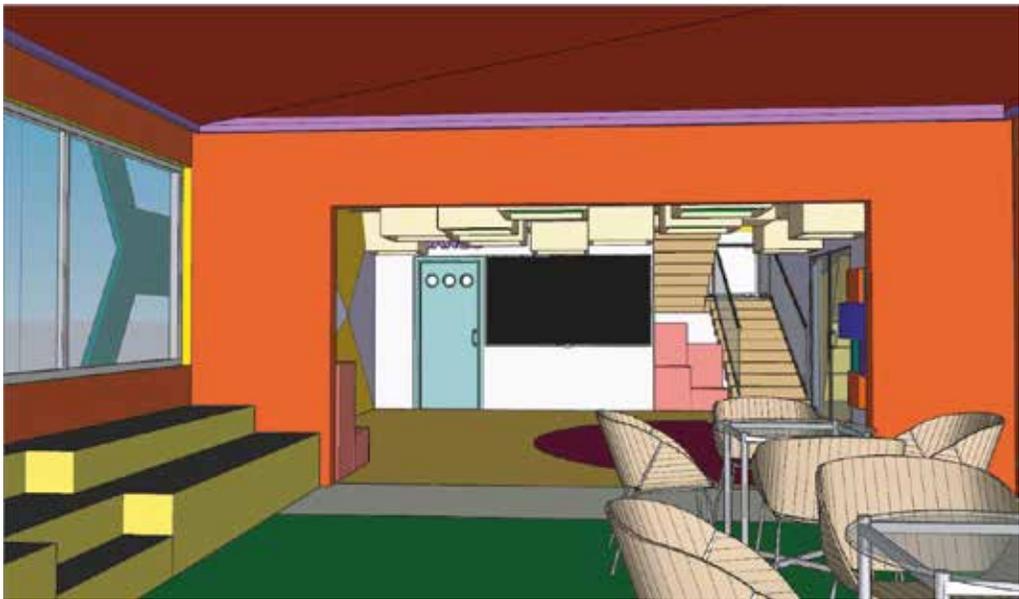
La meta es generar a través de procesos de recolección una instalación interactiva, la cual permita satisfacer necesidades de jóvenes adultos de la ciudad de Pasto, como también recolectar información de usuario y experiencias que puedan aportar a la investigación, para que los objetivos generales y específicos se puedan lograr de la mejor manera



PROTOTIPO FINAL



PROTOTIPO FINAL





RENDER FINAL RECORRIDO



VISTA GENERAL DE INSTALACIÓN

Una amplia zona diseñada para el bienestar del usuario gamer, en donde podrá disfrutar de diferentes actividades relacionadas con el entorno de los videojuegos.

La instalación está adecuada con tecnología de punta, en donde cada espacio brindara al usuario experiencias diferentes, no solo en la parte de jugabilidad, también tendrá la oportunidad de relacionarse con personas las cuales pueden compartir la pasión por los videojuegos.

Roll Play tiene una temática de diseño con un juego de luces que hacen alusión a un entorno digital gamer, la instalación abre

sus puertas a toda la comunidad interesada en vivir una experiencia diferente en la ciudad.

Teniendo en cuenta algunos referentes a nivel nacional podemos mencionar los siguientes valores promedio, los valores varían entre 21,613.00 mil pesos colombianos (5 USD) el día completo, como obsequio reciben un paquete de papas familiar y una gaseosa 2 litros, o el medio día, media tarde o noche por 12,967.80 mil pesos colombianos (3 USD) con obsequio de una bebida pequeña y un snack pequeño, Roll Play abre sus puertas de 9 am hasta 2 pm de la madrugada.

EXPERIENCIA DE USUARIO

ENLAZADO POR MEDIO DE CODIGOS QR

Los diferentes códigos QR en cada zona nos permitirán tener una breve información de cada zona, eventos, precios y demás ofertas que se puedan presentar dentro del establecimiento, estos códigos permitirán que el usuario pueda sacar provecho de cada zona y a su vez poder tener más información, todo esto al alcance de un código rápido y sencillo de escanear.

Cada zona tendrá una descripción breve, la cual permite al usuario conocer las características y que este a su vez pueda elegir que zona le conviene más para su experiencia dentro de Roll Play,



Por medio de este código el usuario podrá entrar directamente a la landing page de Roll Play, el usuario podrá navegar por medio de las pestañas del menú entre las diferentes zonas e ítems que más le interesen.

La **PRIMERA PESTAÑA**, Lobby, podremos encontrar las novedades en general de Roll Play, eventos y premios por los cuales los usuarios pueden participar

En la **SEGUNDA PESTAÑA** se abarca los estrenos de videojuegos de cada mes, los juegos pueden variar dependiendo de las tendencias del mercado.

En la **TERCERA PESTAÑA** podremos encontrar la zona competitiva, un espacio creado para los amantes del juego competitivo. Información, premios en metálico, y hora exacta de cada evento, los jugadores pueden estar al pendiente de la landing page para no perder ningún evento, además de eso, fotos de la zona en donde se realizara cada evento.

Por último tenemos la **PESTAÑA DE LA ZONA ÁRCADE**, una zona especialmente dedicada para los aspirantes a campeones, cuenta con una breve descripción de la zona diamanté, la zona más completa de Roll Play, con sus respectivos valores en pesos colombianos y dólares. Americanos, y una breve descripción de las diferentes gamas de equipos que se ofrecen en Roll Play

CAFETERIA



Este espacio fue pensado para que el usuario tenga la comodidad de consumir dentro del lugar y no tenga la necesidad de salir fuera de este, tendremos la oportunidad de consumir algún souvenir y probar los simuladores de juego especializados primera persona con sonido envolvente.

Cuenta con un baño para hombres y una sala de arcade, que fue pensada para las personas que desean practicar su juego favorito, horas de diversión y entrenamiento que solo en Roll Play pueden ofrecer

LOBBY



En esta zona podremos disfrutar de una comodidad única que solo Roll Play te ofrece, un césped sintético, amigable con las mascotas, donde el usuario puede relajarse, comer y compartir con las demás personas.



En la parte del fondo tendremos un salón dedicado a la exposición del arte de las personas, las cuales quieran compartir y porque no vender su arte, Roll Play, además de apoyar al crecimiento de la comunidad gaming, apoya el arte y el libre desarrollo de las personas, en el hall de exposición podremos ver, ilustración, fotografía, animación, video y cualquier otro arte que las personas quieran mostrar a la comunidad.

Cuenta también con una zona de baños, en este caso para damas y por supuesto una pantalla gigante en el cual se reflejaran los artes ya mencionados, el techo tiene una forma peculiar, ya que cuenta con luces leds, con paneles cuadrados, esto hace que el entorno tenga un diseño diferente y agradable para el visitante.

ZONA ARCADE



Esta zona fue diseñada para el entrenamiento de las personas que se dirigen al ámbito competitivo, pero y también para los usuarios que desean pasar una tarde o un día completo jugando su videojuego favorito, sin interrupciones y con la mejor ambientación de luces, para que puedan pasar el día de la mejor manera.

Sillas cómodas y equipos con buenos componentes con los cuales no tendrán ningún problema al momento de correr diferentes videojuegos, en la zona arcade tendrán la oportunidad de hacer stream y a mismo tiempo jugar con una excelente fluidez.

Roll Play cuenta con equipos prémium como lo es la zona arcade, y también equipos diamante, como los nombraremos en el siguiente apartado.

ZONA COMPETITIVA

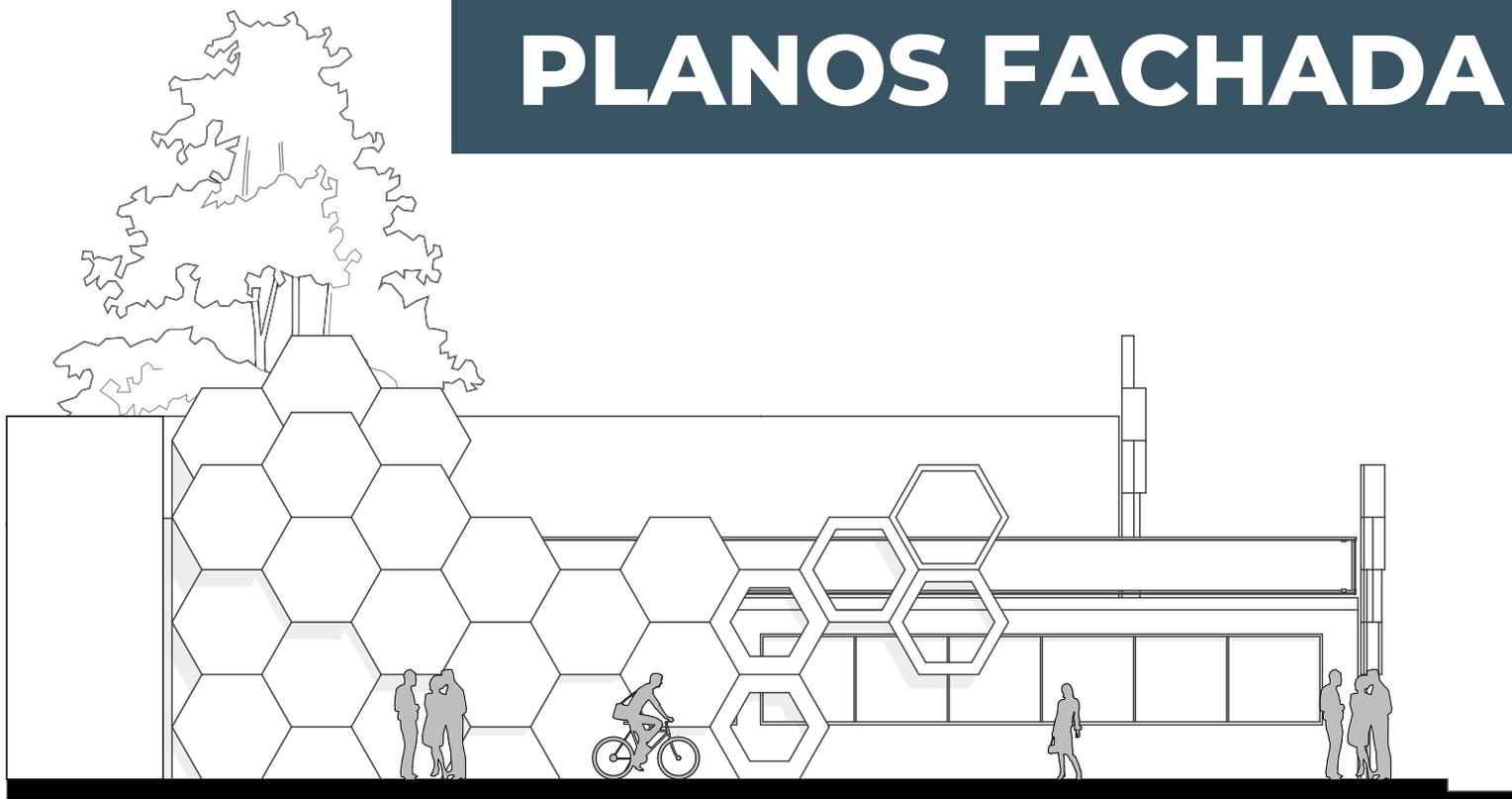


La zona competitiva cuenta con los equipos de clase diamante, con mejores procesadores, mejores componentes en sus equipos que hacen que el jugador competitivo pueda disfrutar sin ningún problema, y al mismo transmitir en su plataforma favorita, cuenta con una pantalla gigante para eventos internos en el lugar o presentaciones de equipos E-Sport.

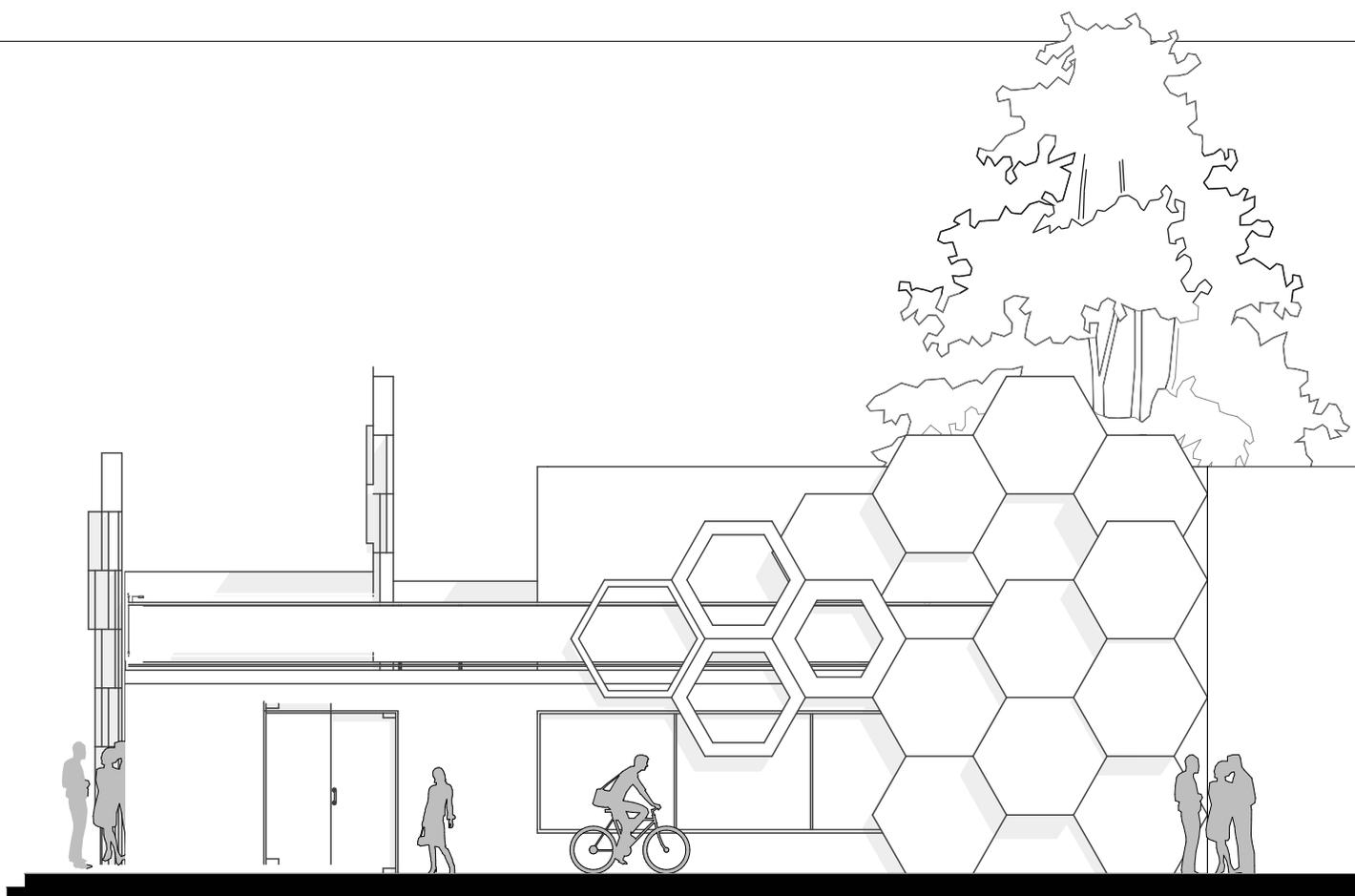
El valor de usar estos equipos puede variar entre los 31,444.00 mil pesos colombianos (7 USD) el medio día, tarde, o el día completo en 44,920.00 mil pesos colombianos (10 USD).

Cuenta con tres monitores y como se puede apreciar, una estética futurista con luces led tanto en la parte superior como también en paredes, un lugar VIP para personas que busquen llevar a otro nivel la experiencia gaming

PLANOS FACHADA

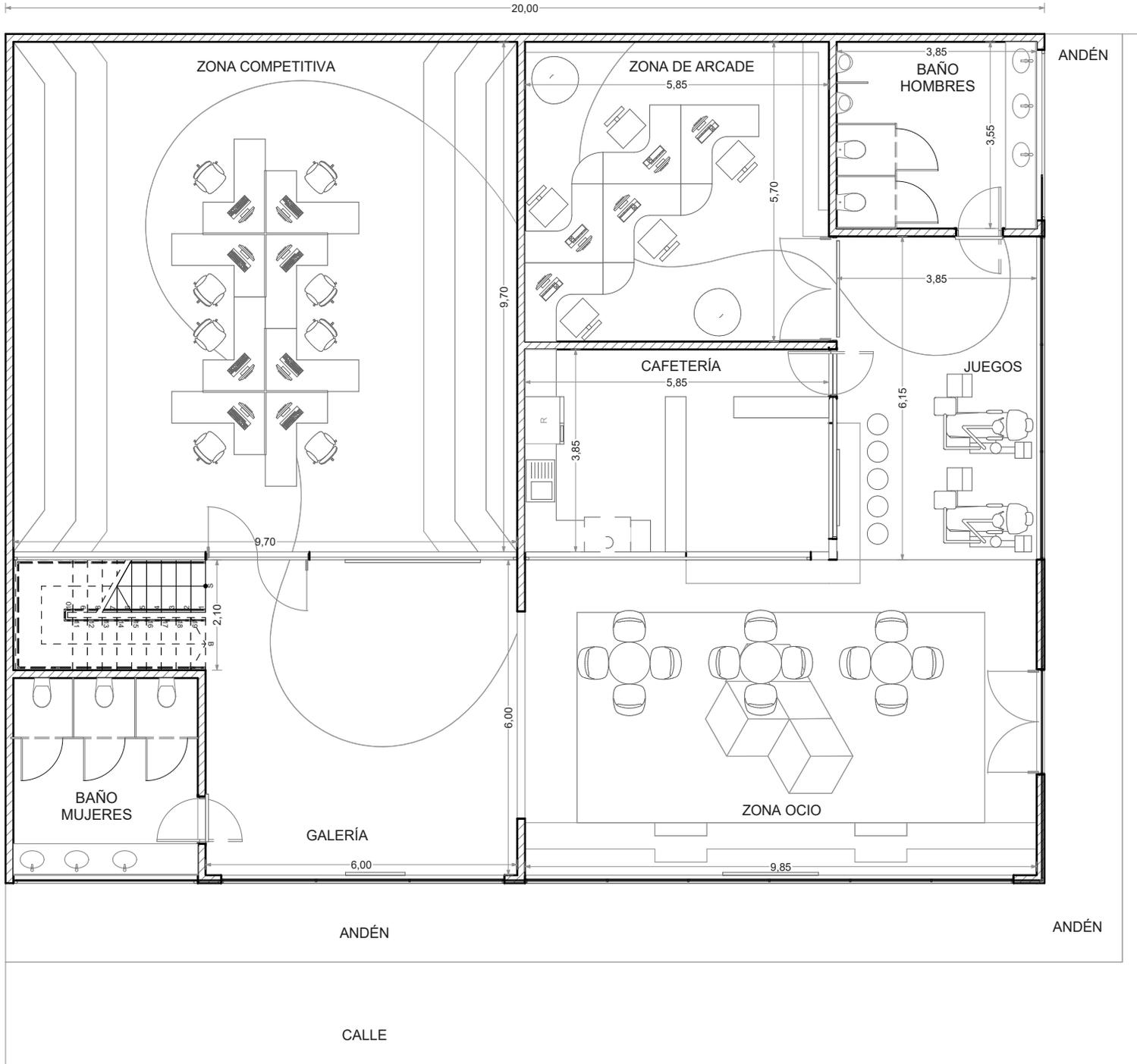


FACHADA



FACHADA

PRIMER PISO



ZONA COMPETITIVA 9,70 M X 9 X 70

ZONA ARCADE 5,85m x 5,70m

BAÑO HOMBRES 3,85m x 3,55m

JUEGOS ENTRADA 3,85m x 6,15m

CAFETERIA 5,85m x 3,85m

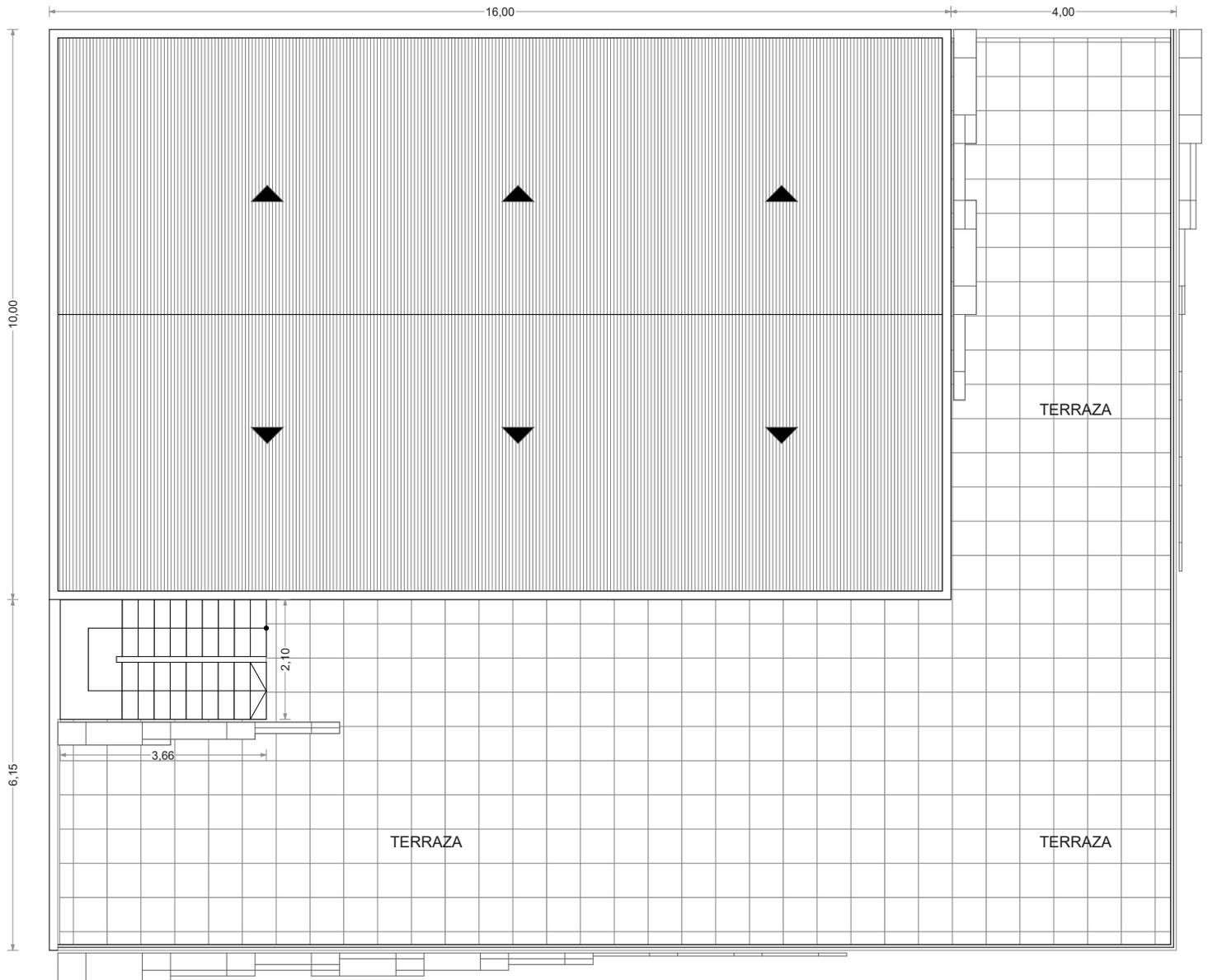
ZONA DE OCIO LOBBY 9,85m x 6,00m

GALERIA 6,00m x 6,00m

BAÑO MUJERES 3,85m x 3,66m

ESPACIO ESCALAERAS 2,10m

SEGUNDO PISO



AREA DE LA INSTALACIÓN 20m x 17,5m

ANCHO TERRAZA FRENTE 4m

ANCHO AREA JUEGOS 10m

ANCHO AREA LOBBY HALL 6,15m

En el resultado final del prototipado de la instalación se logró cumplir todas las expectativas en cuanto a instalación interactiva, dando prioridad a los espacios en donde las personas puedan compartir un ambiente tanto creativo como también competitivo, el entorno de Roll Play, se formó pensando en el bienestar y tranquilidad del usuario.

La instalación cuenta con amplias zonas y equipos de alta tecnología para su fluidez al momento de realizar cualquier actividad gaming en el entorno, equipado no solamente con tecnología de alta gama, sino también creando un diseño que parte desde la experiencia del usuario.

Ofreciendo una experiencia única al momento de jugar videojuegos, Roll Play no solamente va dirigido a videojugadores, sino también a gente interesada por la cultura gaming, los diferentes espacios ofrecen una comodidad única que solamente la encontraras en Roll Play, equipos de avanzada tecnología, periféricos de última gama, y por su puesto un ambiente dedicado al gaming.

Además de eso, Roll Play ofrece a sus visitantes un hall de exposición de arte, fotografía, ilustración y audiovisual, todo esto con una temática envolvente, y por último un espacio abierto en la segunda planta, un lobby dedicado a la interacción social de los visitantes



CONCLUSIONES

Según los resultados encontrados a través de las diferentes experiencias y diseñando a partir de los resultados de instrumentos de recolección de datos, se puede evidenciar el desarrollo de una instalación interactiva, el cual soluciona los objetivos planteados en el proyecto, abordando tanto las experiencias dentro del establecimiento como también, el diseño de cada espacio dentro del entorno.

Ante la carencia de una instalación gamer en la ciudad de Pasto, el presente proyecto busco solventar esa carencia y fortalecer el conocimiento de la cultura gamer; desde la teoría se abordó diferentes capítulos, los cuales sirvieron para obtener información clara y contundente del mundo de los videojuegos y la cultura gamer en general.

Gracias a la fase de empatizar logramos identificar las necesidades del público objetivo y se produjeron diferentes prototipos que respondan a esas necesidades teniendo en cuenta el análisis de la información obtenida.

El proyecto logró profundizar las características de la cultura gamer, conociendo su entorno, hábitos y cultura, el cual permitió generar un entorno digital para la comunidad gamer, que se adapta a la experiencia de usuario, desarrollando elementos conceptuales que permiten al usuario satisfacer las necesidades al momento de vivir la experiencia en Roll Play

Hoy en día un entorno digital se vuelve relevante para la comunidad gamer porque se adapta a la experiencia de usuario como un aspecto clave al momento de adentrarse en el mundo de los videojuegos, ya que es importante un espacio dedicado al desarrollo de una comunidad gamer en la ciudad de Pasto.



BIBLIOGRAFÍA

Herrera F., Fernández , E. (2014). Diseño de objetos interactivos. En L. F. Eduardo Herrera Fernández, Diseño de objetos interactivos (pág. 25).

Berengueras, J. M. (27 de 08 de 2018). elperiodico. Obtenido de elperiodico: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20180827/videojuegos-cine-musica-cultura-comparativa-7001883>

Bykova, N. (28 de 08 de 2015). alastresenpunto. Obtenido de alastresenpunto: <http://alastresenpunto.com/que-es-comunicacion-visual/>

cassirer, E. (2016). filosofía de las formas simbólicas . En E. cassirer, filosofía de las formas simbólicas . mexico.

Escobar, A. C. (2017). El papel de la comunicación en la gestión del diseño. En A. C. Escobar, Una revisión a la configuración a la configuración de la gestión del diseño, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño (pág. 9). iconofacto.

Espínola, M. G. (15 de 8 de 2019). Paredro. Obtenido de Paredro: <https://www.paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas-autores/>

Esquerdo, Gemma San Cornelio. (2003). Diseño visual. En G. S. Esquerdo, Esquerdo, Gemma San Cornelio (pág. 17). Barcelona: universitat oberta de catalunya.

Estallo, J. A. (junio de 1997). Psicopatología y Videojuegos. Obtenido de Psicopatología y Videojuegos: <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>

Fonseca, Y. O. (19 de mayo de 2017). scielo. Obtenido de scielo : http://s-ciELO.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412017000400024

JASPERS., K. (s,a.). IMAGEN, SIMBOLO y ARQUETIPO. En D. J. ANGEL, IMAGEN, SIMBOLO y ARQUETIPO.

José Luis Eguía Gómez, R. S.-E.-A. (2013). VIDEOJUEGOS CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN. catalunya: Área de Innovación y Desarrollo, S.L.

Moreno. (27 de 08 de 2018). el periodico. Obtenido de el periodico: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20180827/videojuegos-cine-musica-cultura-comparativa-7001883>

munari, B. (1989, 2008,2016). Diseño y comunicacion visual, contribucion a una metodologia didactica. Barcelona: Gustavo Gili.

NAVARRO, E. R. (2015). Grin. Obtenido de Grin: <https://www.grin.com/document/308296>

Norden, I. (2006). EL LIBRO Y LA LECTURA EN LOS CONTEXTOS DE LA DIVERSIDAD. En I. Norden, EL LIBRO Y LA LECTURA EN LOS CONTEXTOS DE LA DIVERSIDAD (pág. 14). Madrid.

Olmo, J. (28 de 08 de 2013). xombitgames. Obtenido de xombitgames: <https://xombitgames.com/2013/08/videojuegos-cine-adaptacion-resident-evil>

Patterson, A. C.-M. (15 de 03 de 2013). la vanguardia. Obtenido de la vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/ocio/20130315/54368415993/videojuegos-mejorar-habilidades-cognitivas.html>

S.A. (s.f.). cosmogonia. Obtenido de cosmogonia: <https://cosmogonia.mx/espanol#intro-es>

Venegas, A. (15 de 09 de 2018). meristation. Obtenido de meristation: https://as.com/meristation/2018/09/15/reportajes/1537047527_669497.html

vilchis, I. d. (2002). metodologia del diseño. En I. d. vilchis. Editorial claves latinoamericanas.

xataka. (11 de mayo de 2017). xataka. Obtenido de xataka:
<https://www.xataka.com/videojuegos/los-videojuegos-pueden-ensenarnos-a-ser-mejores-personas-segun-la-unesco-hablamos-con-el-autor-del-informe>



La zona competitiva cuenta con los equipos de clase diamante, con mejores procesadores, mejores componentes en sus equipos que hacen que el jugador competitivo pueda disfrutar sin ningún problema, y al mismo transmitir en su plataforma favorita, cuenta con una pantalla gigante para eventos internos en el lugar o presentaciones de equipos E-Sport.

El valor de usar estos equipos puede variar entre los 31,444.00 mil pesos colombianos (7 USD) el medio día, tarde, o el día completo en 44,920.00 mil pesos colombianos (10 USD).

Cuenta con tres monitores y como se puede apreciar, una estética futurista con luces led tanto en la parte superior como también en paredes, un lugar VIP para personas que busquen llevar a otro nivel la experiencia gaming

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA Mineducación</p>	CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)	CÓDIGO; E029116
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 06/SEP/2022

San Juan de Pasto, 06/SEP/2022

Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
Universidad CESMAG
Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado Diseño De Una Instalación Interactiva Para Crear Experiencias Gamer En La Ciudad De Pasto presentado por el (los) autor(es) Miller Andres Meneses Botina del Programa Académico Diseño Gráfico al correo electrónico trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,



EDWARD MAURICIO MONTENEGRO CORDOBA
cc. 13072028
Programa de Diseño Gráfico
Cel 3163372769
emmontenegro@unicesmag.edu.co

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MREDCACIÓN</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: E029116
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 06/SEP/2022

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Miller Andres Meneses Botina	Documento de identidad: 1085308287
Correo electrónico: Andresamb9310@gmail.com	Número de contacto: 3165711081
Título del trabajo de grado: Diseño De Una Instalación Interactiva Para Crear Experiencias Gamer En La Ciudad De Pasto	
Facultad y Programa Académico: Diseño Grafico	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el termino en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve(mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje(mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.
- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndola indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MREDCACIÓN</p>	<p>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</p>	CÓDIGO: E029116
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 06/SEP/2022

con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 05 días del mes de septiembre del año 2022


Firma del autor
Nombre del autor: Miller Andres Meneses Botina

Mauricio Montenegro <hr style="width: 30%; margin: auto;"/> Nombre del asesor: