



Proyecto: Generador de personajes para videojuegos

Autor: Imanol Augusto Peralta

Curso: IA Generación de Prompts

Comisión: 76190

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA:

Problema:

La empresa Ubisoft enfrenta desafíos al crear personajes únicos para sus videojuegos debido a los altos costos de tiempo y creatividad que requieren estas tareas. En un mercado competitivo, la necesidad de acelerar los procesos de diseño sin comprometer la calidad es crucial para lanzar más videojuegos en un menor tiempo.

Impacto:

El diseño de personajes es fundamental para la experiencia del usuario, ya que estos deben ser atractivos, únicos y coherentes con la trama del videojuego. Un enfoque optimizado permitiría a Ubisoft lanzar más títulos, ahorrar tiempo y reducir la carga creativa de sus diseñadores, quienes podrían enfocarse en perfeccionar los modelos iniciales proporcionados por la IA.

PROPUESTA SOLUCIÓN:

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar un sistema que, utilizando modelos de inteligencia artificial, genere descripciones detalladas y visualizaciones iniciales de personajes para videojuegos basados en las entradas proporcionadas por los desarrolladores y diseñadores de Ubisoft.

FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA:

a) Entrada del usuario:

TÍTULO DEL VIDEOJUEGO.

- ✚ **Descripción breve de la trama del juego.**
- ✚ **Descripción general del personaje:** personalidad, rol (protagonista, villano, NPC), edad, género, apariencia física.
- ✚ **Características opcionales:** detalles específicos como accesorios, estilo de vestimenta, colores predominantes, etc.

b) Procesamiento (Uso de prompts):

- 1) **Texto - texto (ChatGPT):**
Generar una descripción detallada del personaje basándose en las entradas proporcionadas. La descripción incluirá detalles como:
 - ✚ Personalidad y motivaciones.
 - ✚ Rol en la historia.
 - ✚ Apariencia física y estilo visual.
- 2) **Texto a imagen (DALL-E):**
Generar una ilustración conceptual basada en la descripción proporcionada por el modelo texto a texto.

c) Salida:

- ✚ Descripción textual completa del personaje.
- ✚ Ilustración conceptual del personaje.

EJEMPLO:

a) Entrada del usuario:

TÍTULO DEL VIDEOJUEGO: ASSASSIN'S CREED: SHADOWS OF KYOTO.

- ✚ **Descripción de la trama:** "Ambientado en el Japón feudal, los jugadores encarnan a un asesino que lucha por restablecer el equilibrio en una tierra controlada por señores de la guerra corruptos y un misterioso culto. A través de intrigas, sigilo y combates, el protagonista deberá enfrentarse a enemigos poderosos y desentrañar secretos ancestrales."
- ✚ **Descripción del personaje:** "Un asesino enmascarado con habilidades letales, experto en combate cuerpo a cuerpo y sigilo. Lleva una armadura ligera de tonos oscuros, con detalles en rojo y dorado que representan a su clan. Sus movimientos son fluidos y elegantes, y utiliza una katana oculta como su arma principal."

- 🌈 **Características opcionales:** "Máscara estilizada con motivos de dragón, capa que fluye al moverse, y postura ágil, lista para atacar."

b) **Salida** (Resultados esperados):

TEXTO - TEXTO:

"Hiroshi Takeda, conocido como 'El Fantasma de Kyoto', es un asesino hábil y calculador que se mueve como una sombra en el Japón feudal. Su máscara con motivos de dragón es un símbolo de su linaje y de su misión secreta de vengar a su clan. Lleva una armadura ligera en tonos oscuros, con detalles en rojo y dorado que honran a su familia caída. Su katana oculta es su arma de elección, utilizada con precisión mortal en combates cuerpo a cuerpo. Cada uno de sus movimientos combina sigilo, gracia y letalidad."

TEXTO – IMAGEN:

"Una imagen conceptual que muestra a Hiroshi Takeda en una postura lista para el combate, con su máscara de dragón, katana oculta y detalles en rojo y dorado. La escena está ambientada en un bosque de bambú al atardecer, con un aura de misterio y peligro."



ITERACIÓN DE PROMPTS:

PROMPT PARA MODELO TEXTO-TEXTO:

"Genera una descripción detallada de un personaje para un videojuego. El título del videojuego es '[Título del videojuego]'. La trama es: '[Descripción de la trama]'. El personaje es: '[Descripción del personaje]'. Por favor, incluye detalles sobre su personalidad, rol en la historia, apariencia física y estilo visual."

PROMPT PARA MODELO TEXTO-IMAGEN:

"Genera una ilustración conceptual de un personaje para un videojuego. El personaje es un [Descripción del personaje]. El estilo debe ser [Estilo artístico deseado]. Asegúrate de que la imagen transmita un ambiente [Descripción del ambiente]."

VIABILIDAD DEL PROYECTO:

El costo por consulta a las APIs será limitado, utilizando un modelo de pago por uso. Se establecerá un presupuesto máximo para las pruebas y el desarrollo, asegurando que cada consulta (tanto de texto como de imagen) sea optimizada. Por ejemplo, el costo promedio por consulta no debería superar los \$0.05 USD, permitiendo realizar múltiples iteraciones sin exceder un presupuesto total de \$5 USD durante el curso.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS:

- Los resultados se mostrarán como un prototipo que incluye la descripción textual del personaje y la ilustración conceptual.
- Se explicará cómo estas salidas ayudan a los diseñadores a optimizar su flujo de trabajo y crear personajes únicos y coherentes.