

DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL

Buba District

GRUPO 2

INTRODUCCIÓN

Bouba District es un juego **competitivo musical** que combina mecánicas que mezclan **acción** y **ritmo**. El jugador deberá enfrentarse a hordas de criaturas adorables pero peligrosas, que se acercan en masa para atacarlo. La clave para defenderse será **seguir el ritmo** de la música e ingresar secuencias de teclas correctas dentro del tiempo indicado.

TEMPORADAS

El modelo de negocio escogido para Bouba District es un sistema **freemium**, que permite a los jugadores acceder al **contenido base** de manera **gratuita**. Cada tres meses se harán disponibles de manera limitada **niveles especiales, skins, enemigos** y **retos** para incentivar las compras en el juego.

En cada temporada, el **contenido adicional** del juego será completamente **distinto**, adaptándose a la **temática** elegida y buscando siempre innovar para ofrecer experiencias frescas y sorprendentes a los jugadores.

1^a TEMPORADA

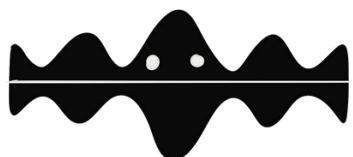
El nivel principal de Bouba District transcurre en un **entorno urbano** inspirado en una **ciudad activa** y colorida. Los personajes son jóvenes casuales, que reflejan el ambiente vivo de la ciudad.

2^a TEMPORADA

El siguiente nivel transporta al jugador a un **entorno futurista**. La escena se desarrolla en una de estética **cyberpunk**. Los personajes son chicas, marcadas por su estética vibrante y tecnológica.

LOCOMARK

PRIMEROS DISEÑOS



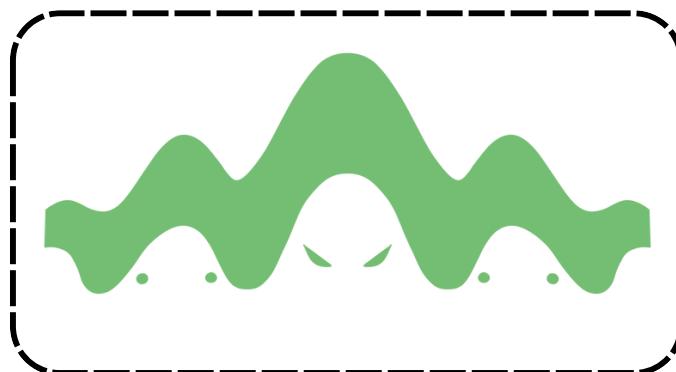
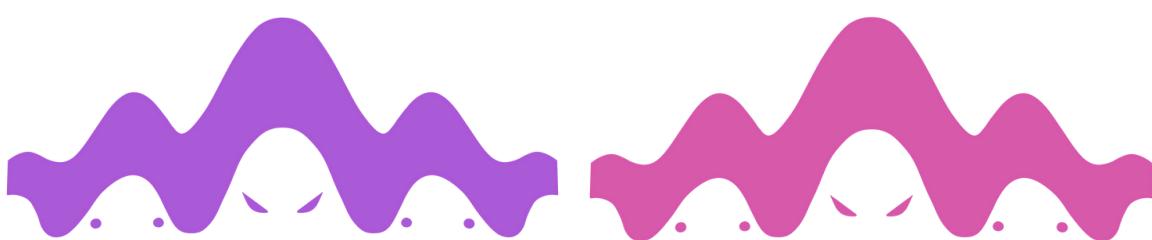
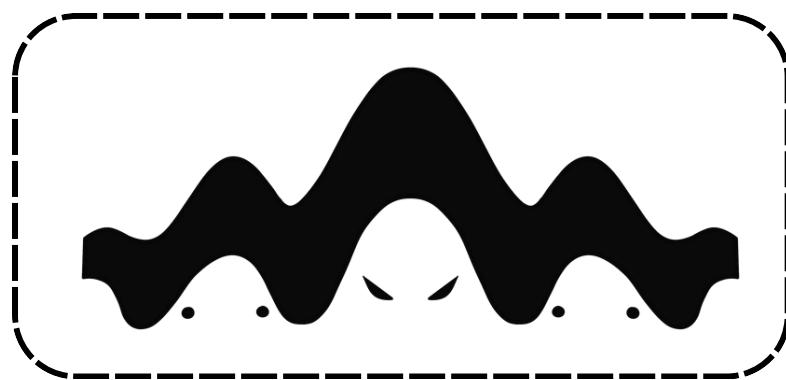
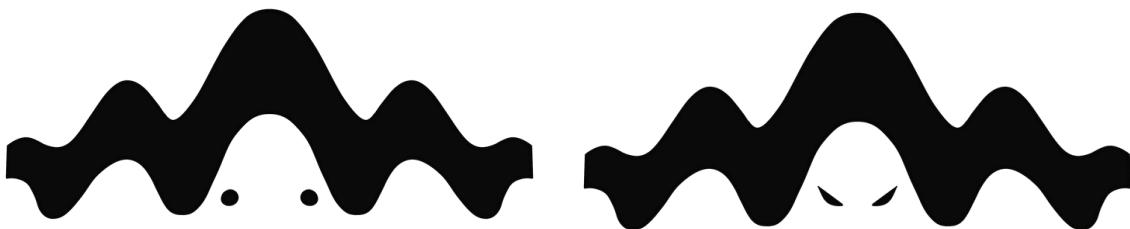
Al ser un juego de ritmo se ha buscado integrar **elementos musicales** al logo del juego. A su vez el núcleo del juego son los "blobs", **slimes enemigos** con los que hay que acabar. Se han bocetado 10 posibles logos teniendo esto en cuenta.

ELECCIÓN A DESARROLLAR



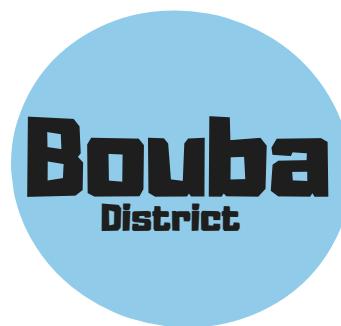
LOGOMARK

DESARROLLO Y PRUEBAS DE COLOR



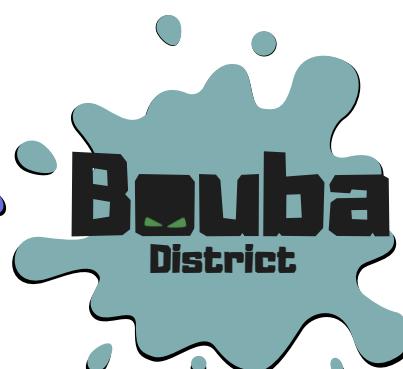
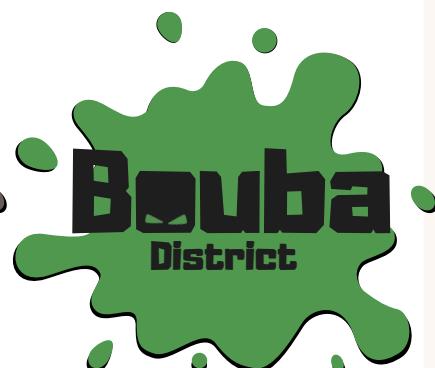
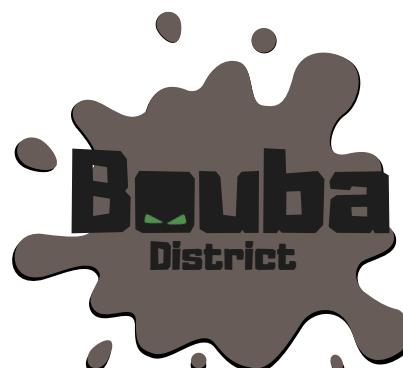
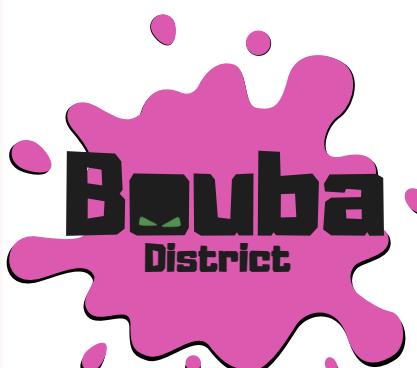
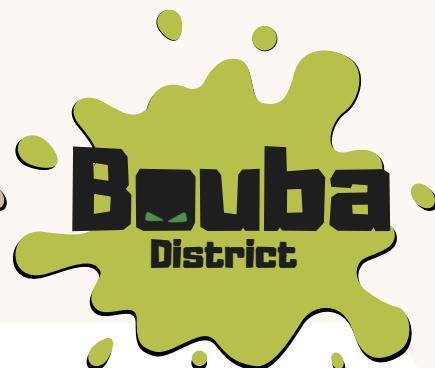
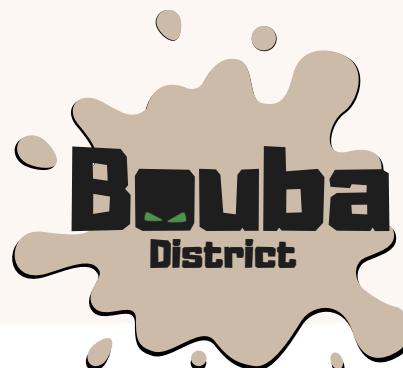
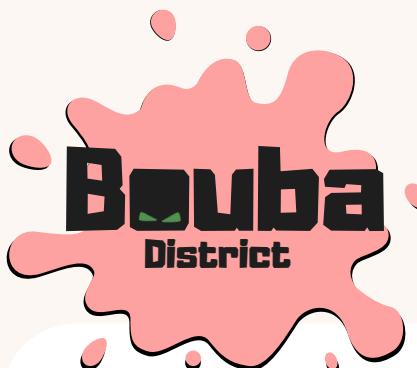
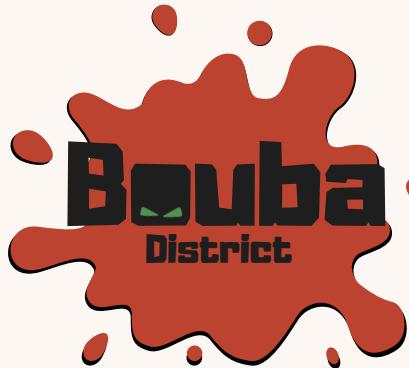
PRIMARY LOCO

DESARROLLO Y PRUEBAS DE COLOR



PRIMARY LOCO

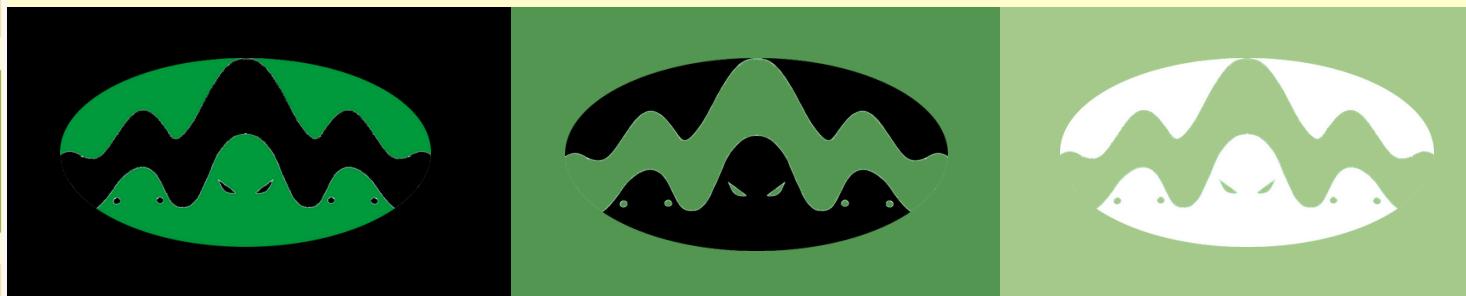
DESARROLLO Y PRUEBAS DE COLOR



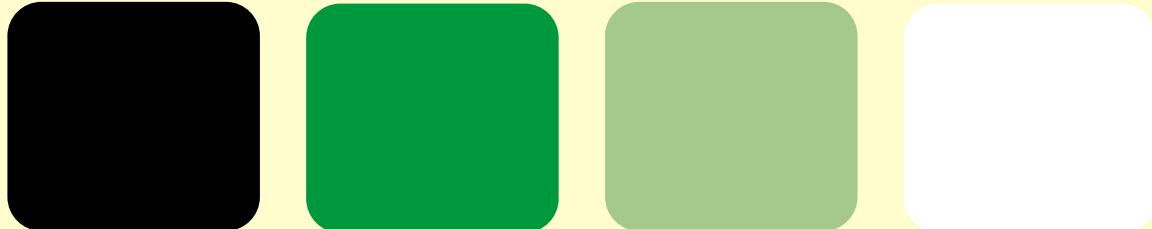
PRIMARY LOGO



LOGOMARK



LOGO PALETTE



FONT

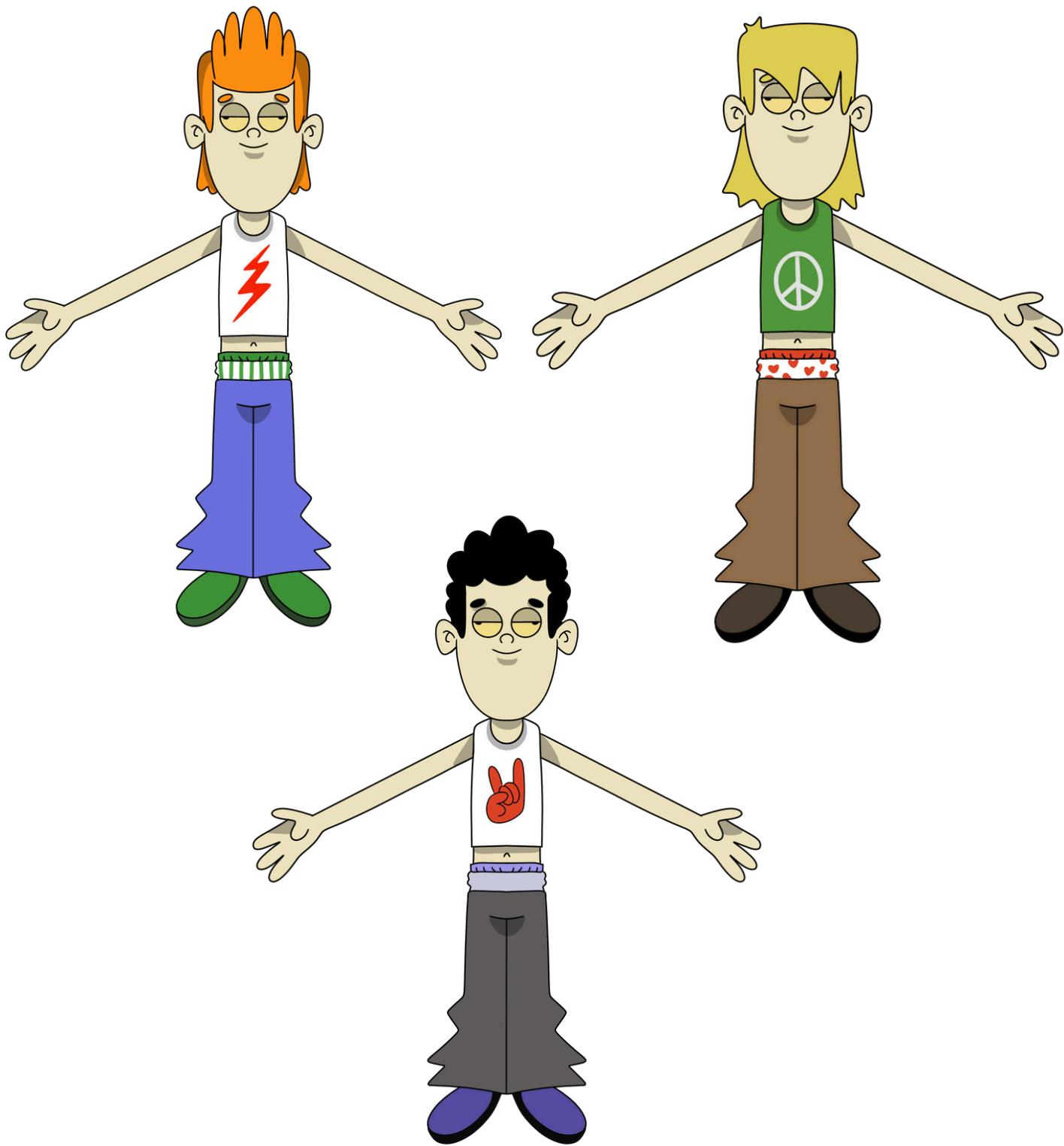
Adumu

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

PERSONAJE PRINCIPAL

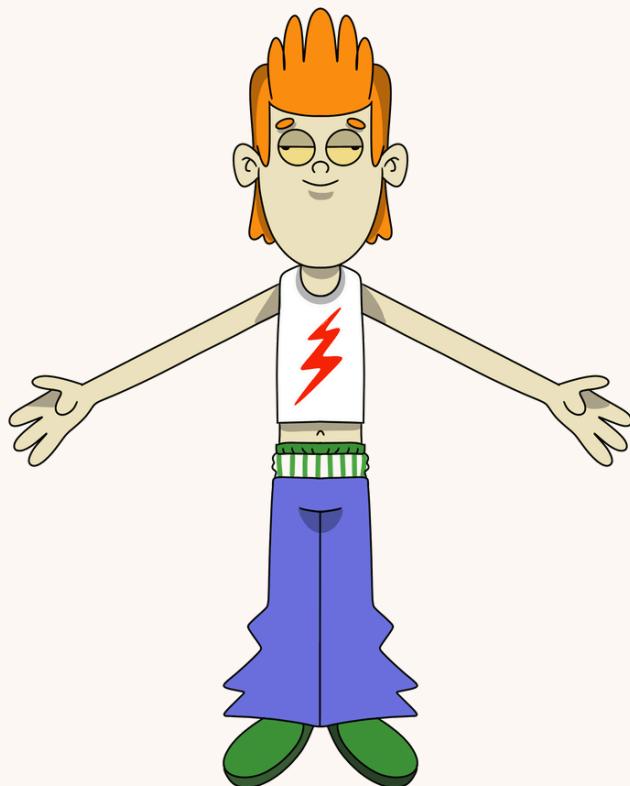
OPCIONES DE DISEÑO



PERSONAJE PRINCIPAL

FICHA DE PERSONAJE

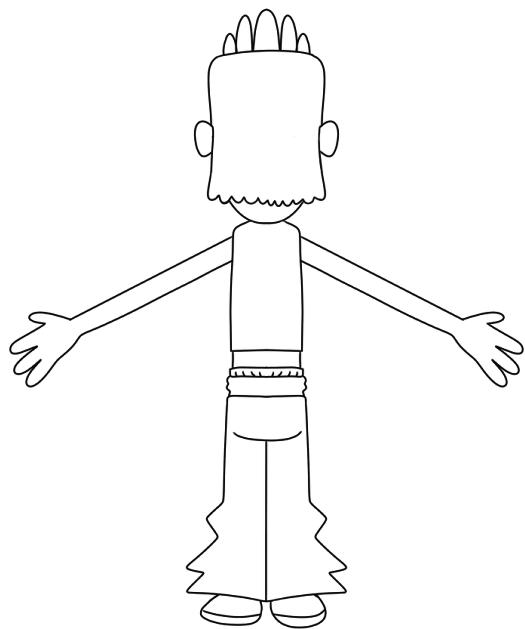
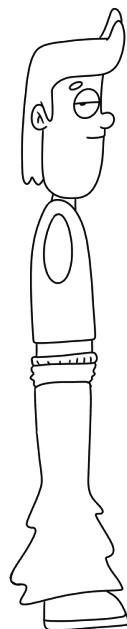
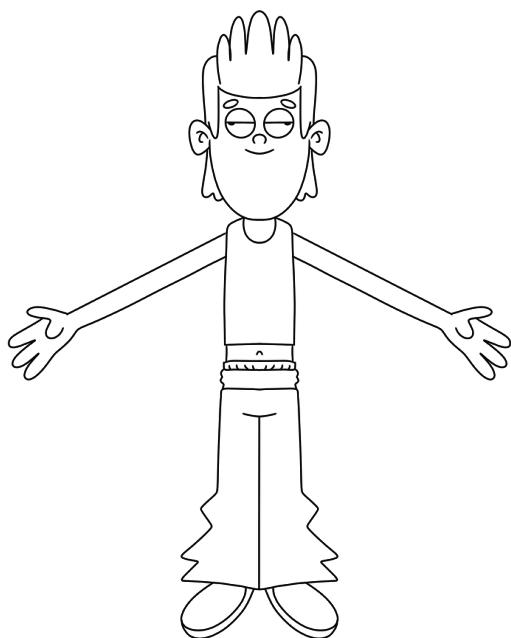
BEAUTY



DESCRIPCIÓN

KIKI es un chico rebelde y despreocupado que siempre lleva el estilo en cada paso. Con su camiseta de tirantes blanca y el logo de un rayo rojo brillante, refleja su actitud energética y electrizante. Lleva unos pantalones anchos que le permiten moverse con agilidad, perfecto para enfrentar a los boubas en sus intensos duelos de ritmo.

TURN AROUND



PERSONAJE PRINCIPAL

MODELADO

BEAUTY

POLÍGONOS



Realizado en "3dsMax", junto a las imágenes "turn around" a modo de guía, se han utilizado técnicas de modelado low-poly, trasladando cada vértice hasta obtener el resultado deseado. Entre las herramientas proporcionadas por el programa han sido utilizadas, entre otras, diferentes modificadores como "Shell" (Para dotar de grosor cualquier parte), "Free Form Deformations" (Para deformaciones iniciales en la geometría), "Symmetry" (Para facilitar la simetría en el personaje) o "Loop Tools" (para crear loops con una geometría correcta).

PERSONAJE PRINCIPAL

POSES

QUIETO



LUCHA



SALSA

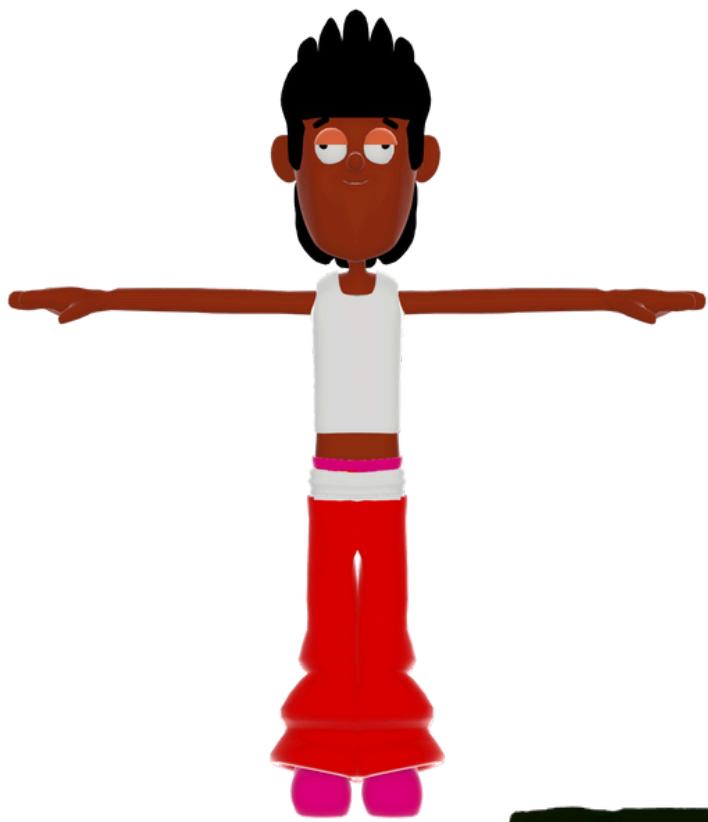


SWING



PERSONAJE PRINCIPAL

OTROS MATERIALES



PERSONAJE PRINCIPAL

MODELADO KIKO

BEAUTY



POLÍGONOS



Para la creación de Kiko y distinguirlo de los demás chicos, su modelado se ha centrado en el peinado y cambios de color. Para el pelo, se han utilizado modificadores "Freeform" como push y pull para poder crear pequeños relieves sobre la superficie de la cabeza, simulando un cabello rizado que lo identifique y cambie notablemente su silueta.

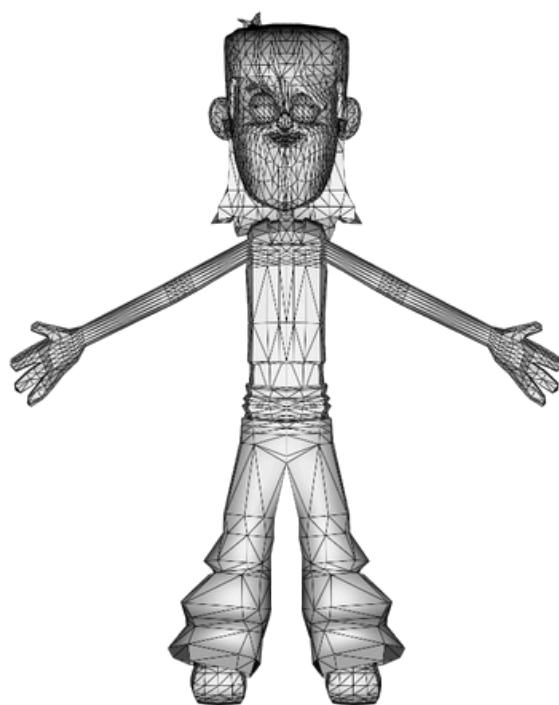
PERSONAJE PRINCIPAL

MODELADO KIKE

BEAUTY



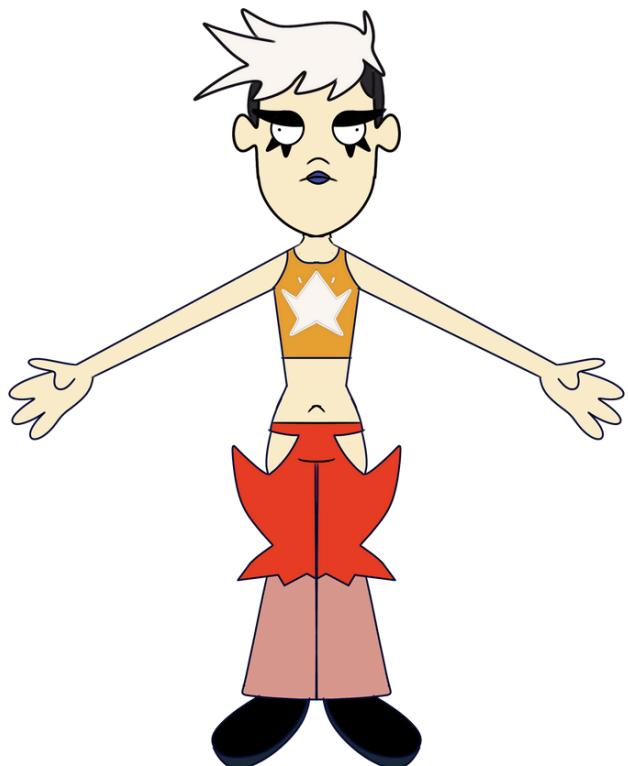
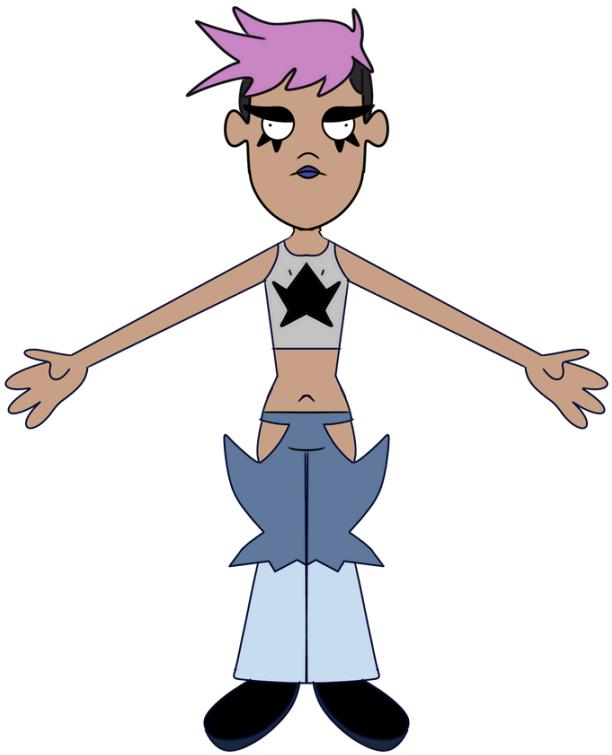
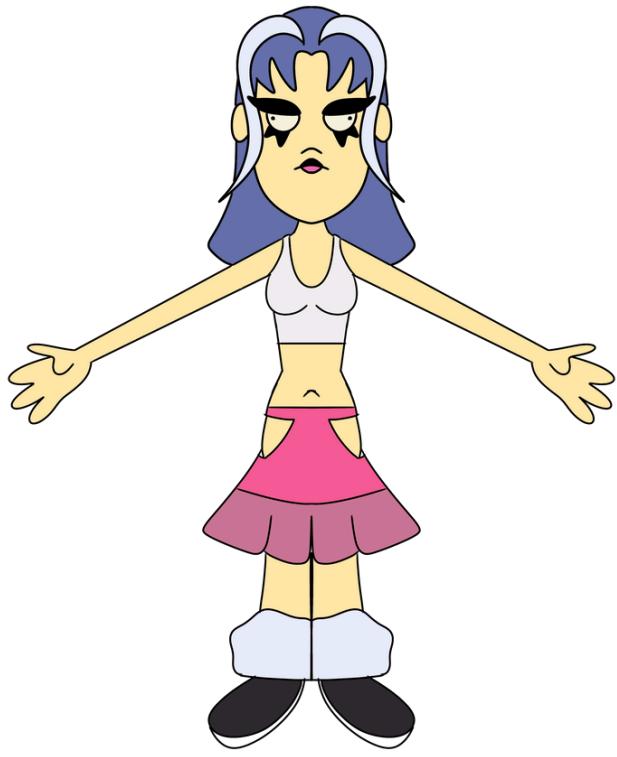
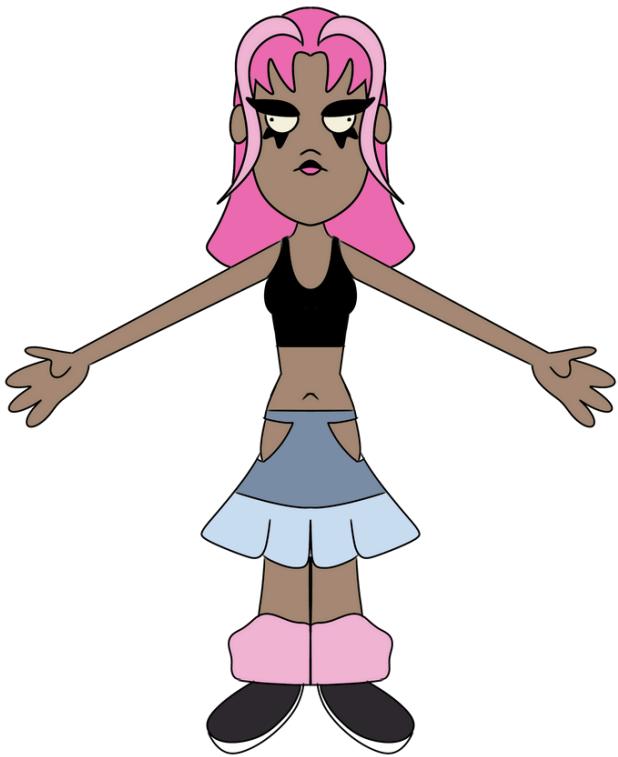
POLÍGONOS



Como rasgo distingible de este personaje, podemos encontrar la paleta de color y el peinado tan característico que presenta. Para la realización del peinado, se ha utilizado una simetría que ha tenido que dejar de ser usada para modelar los pequeños pelos que le sobresalen de la parte superior de la cabeza.

PERSONAJES EXTENSIÓN

LAS TUKUS PRUEBAS DE COLOR



PERSONAJES EXTENSIÓN

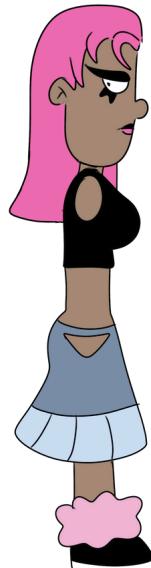
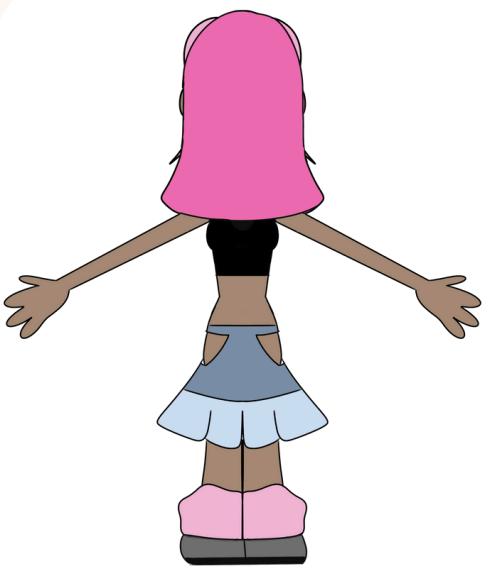
LAS TUKUS

KUKI



DESCRIPCIÓN

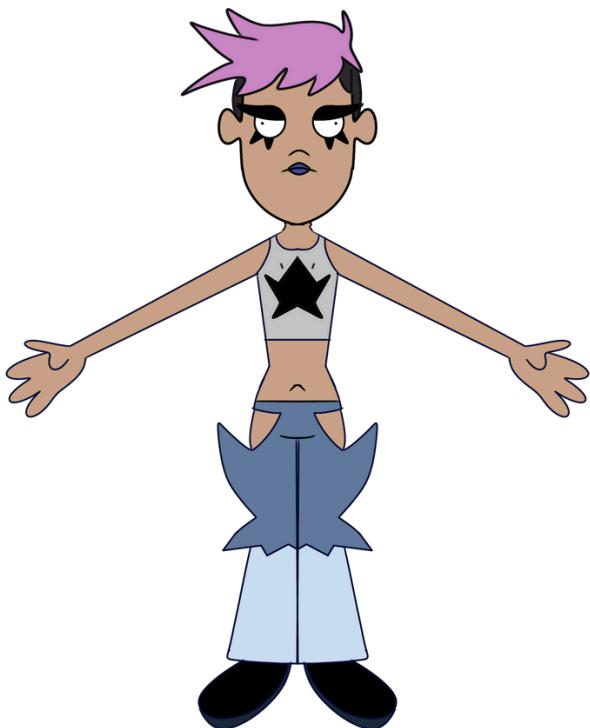
Kuki es el alma del equipo, está llena de energía. Su presencia es magnética, es el equilibrio perfecto entre pasión y técnica. Kuki no tiene miedo a tomar la delantera, aunque a veces actúa de manera impulsiva. Lleva un look futurista que combina lo extravagante con lo funcional. Su cabello es largo y rosa neón, tan llamativo como su personalidad.



PERSONAJES EXTENSIÓN

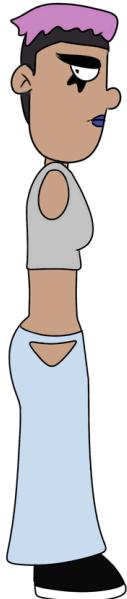
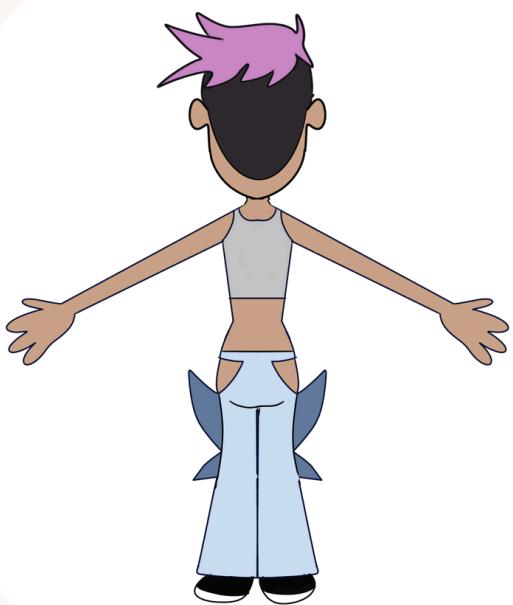
LAS TUKUS

KIKA



DESCRIPCIÓN

Kika es una joven carismática con una voz capaz de cautivar a cualquiera que la escuche. Su estilo único fusiona el pop futurista con melodías tradicionales. Kika no solo destaca por su rango vocal, sino también por su capacidad de conectar emocionalmente con la audiencia. Es una líder nata, llena de energía. Kika viste con un look llamativo y moderno. Tiene el pelo corto rosa y un maquillaje rebelde que conjunta con su personalidad.



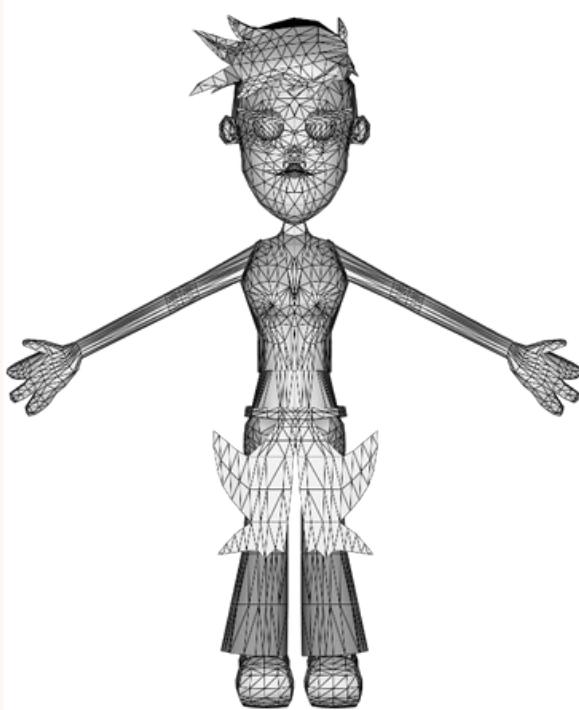
PERSONAJE PRINCIPAL

MODELADO KIKA

BEAUTY



POLÍGONOS

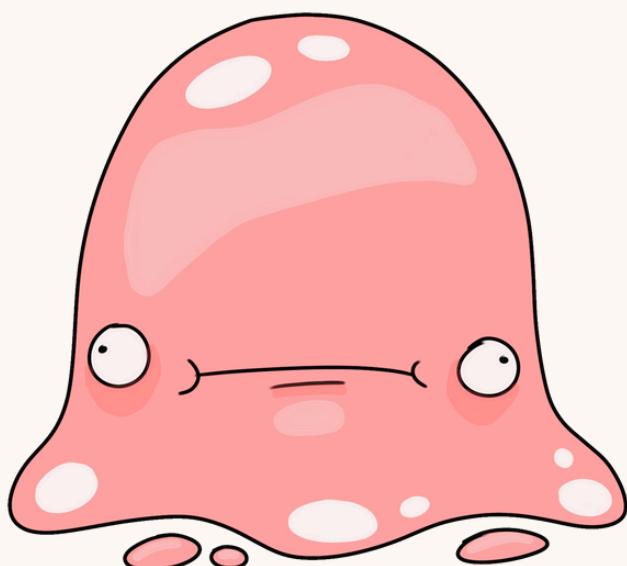


Kika presenta un modelo asimétrico mezclado con elementos simétricos, esto quiere decir que para ciertas partes de su cuerpo se han tenido que modelar individualmente para cada lado del personaje, por otra parte la forma de los pantalones ha podido ser realizada simétricamente. Como elemento más complejo podemos considerar su pelo, debido a la dificultad y variedad de su geometría.

PERSONAJES

BOUBA 1

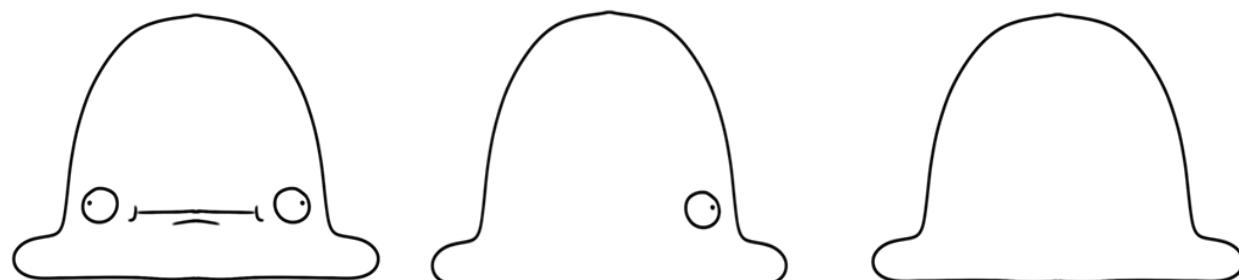
BEAUTY



DESCRIPCIÓN

Este bouba es una criatura gelatinosa de apariencia adorable, pero no te dejes engañar por su aspecto blando. Su cuerpo rosado y brillante lo hace parecer inofensivo. Aunque parece lento y despreocupado, tiene la capacidad de deslizarse ágilmente por el terreno, siendo un enemigo sorprendente en los duelos de ritmo.

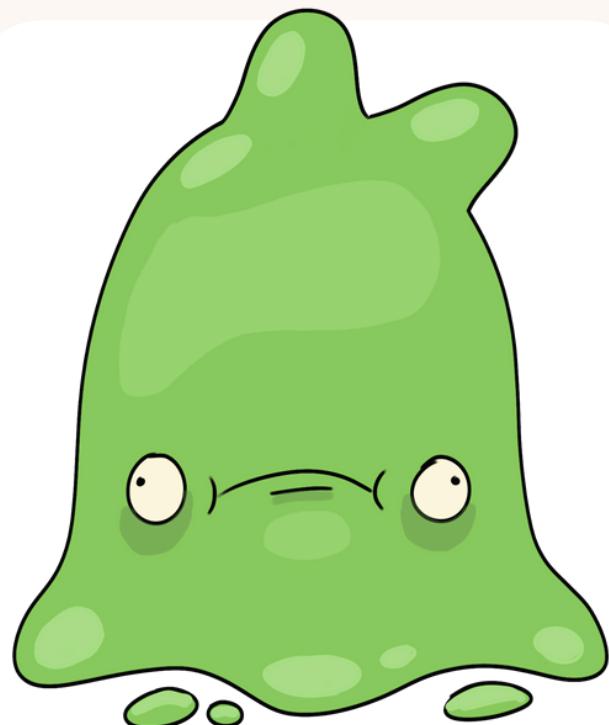
TURN AROUND



PERSONAJES

BOUBA 2

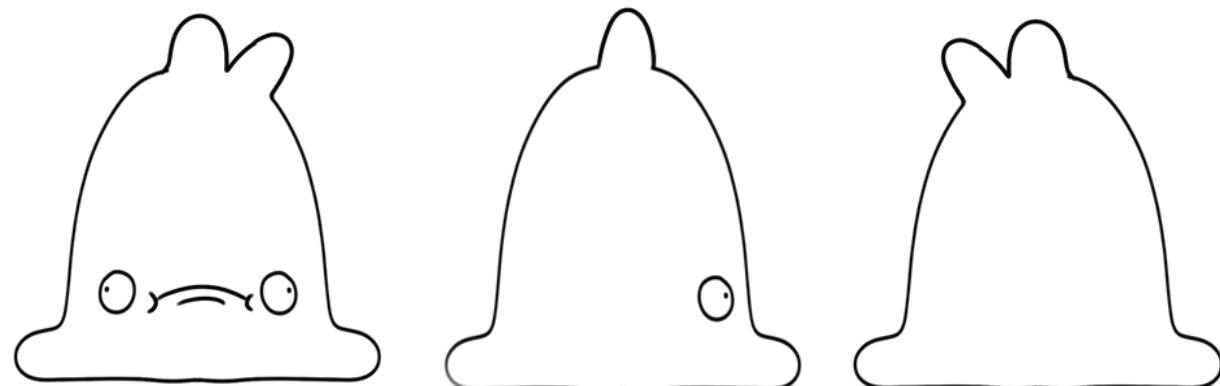
BEAUTY



DESCRIPCIÓN

Este bouba es una criatura gelatinosa de un vibrante verde esmeralda que parece adorable a simple vista. Su cuerpo, blando y brillante, da la impresión de ser inofensivo, pero no te dejes engañar. Aunque aparenta ser lento y despreocupado, tiene la sorprendente habilidad de deslizarse ágilmente por el terreno, convirtiéndose en un enemigo astuto durante los duelos de ritmo.

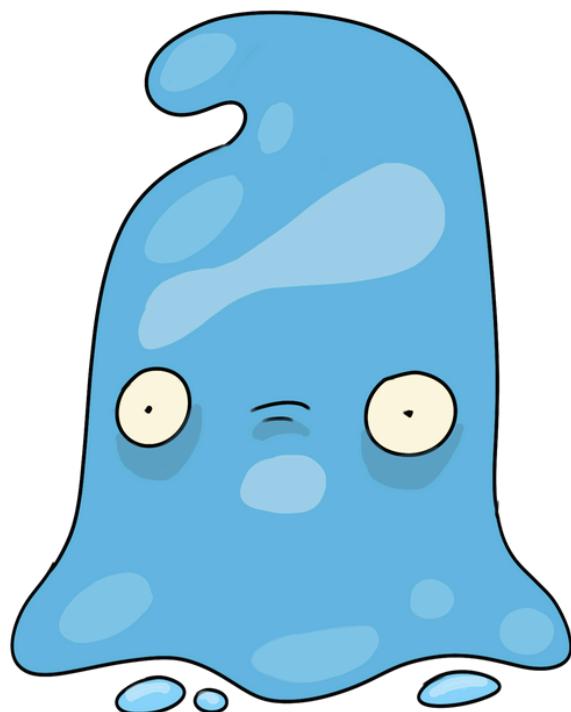
TURN AROUND



PERSONAJES

BOUBA 3

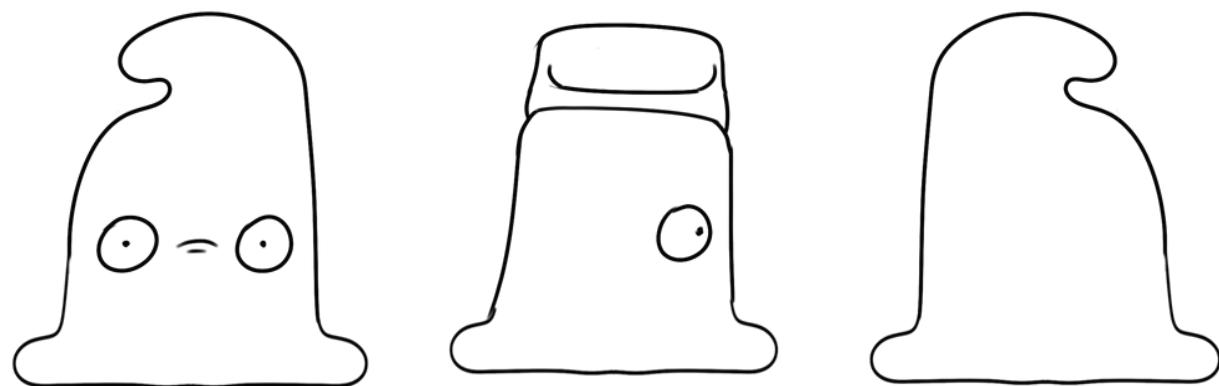
BEAUTY



DESCRIPCIÓN

Este bouba azul es una criatura tímidamente extremadamente asustadiza. Su forma alargada y su expresión de constante preocupación lo delatan como el más frágil del grupo. Aunque no busca confrontaciones, cuando se siente acorralado, lanza lágrimas viscosas que utiliza como su principal método de defensa.

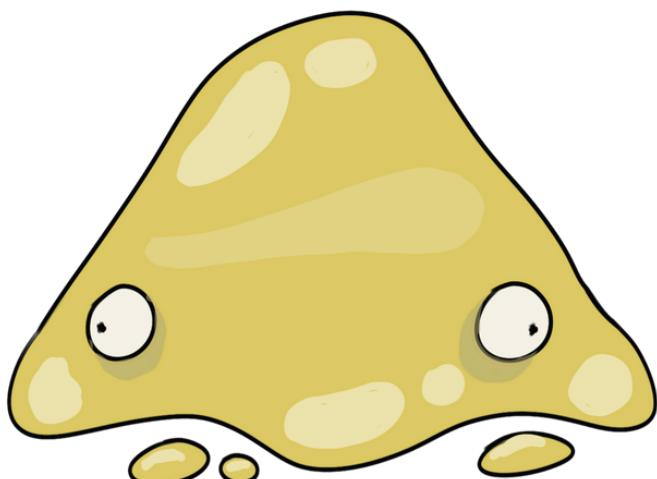
TURN AROUND



PERSONAJES

BOUBA 4

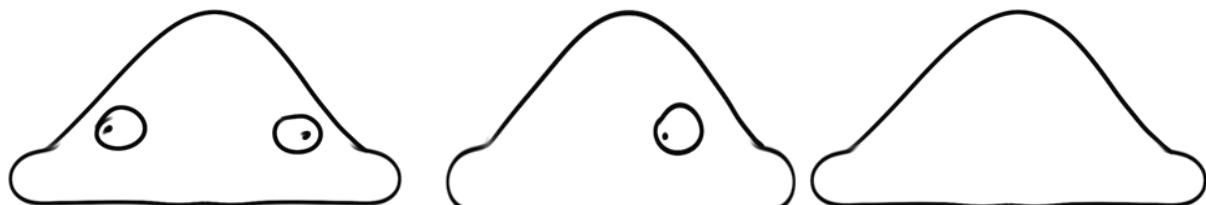
BEAUTY



DESCRIPCIÓN

Este bouba amarillo es conocido por su torpeza y falta de inteligencia, pero tiene un talento único que lo compensa: la capacidad de crear burbujas gigantes que flotan en el aire. Aunque su apariencia simple y sus ojos desorientados lo hacen parecer inofensivo, sus burbujas pueden ser un obstáculo inesperado, atrapando o distrayendo a sus enemigos.

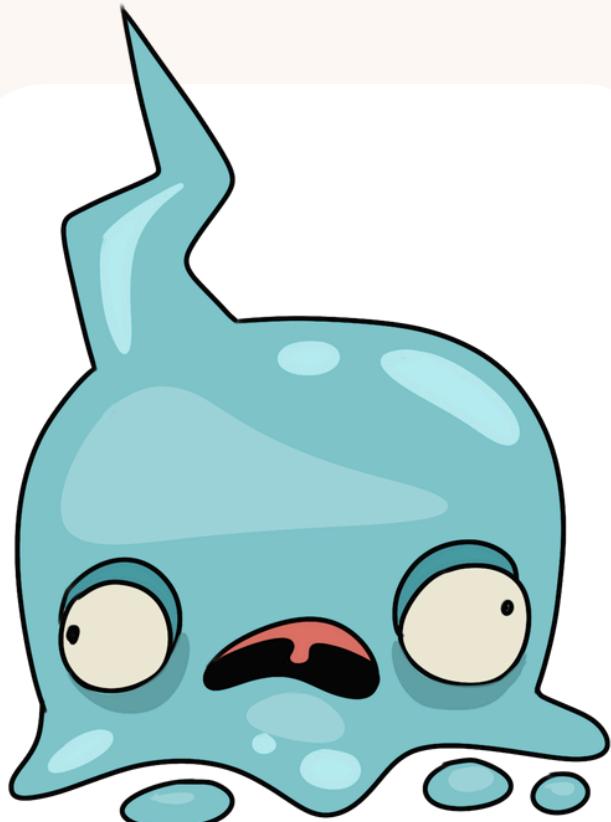
TURN AROUND



PERSONAJES

BOUBA 5

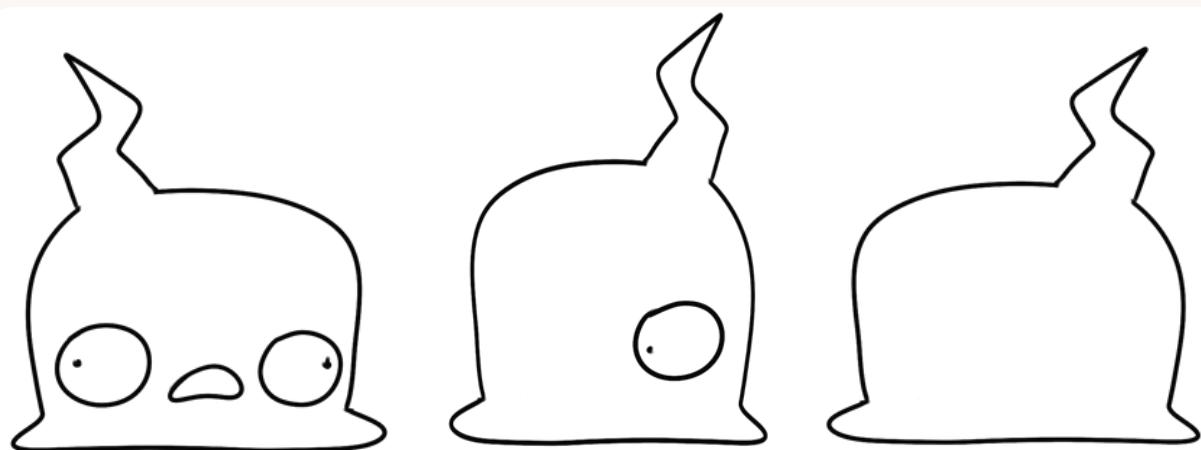
BEAUTY



DESCRIPCIÓN

Este bouba azul es una criatura amorfa y altamente volátil. Su cuerpo puede cambiar de tamaño y contorsionarse a voluntad, lo que le permite esquivar ataques con facilidad o crecer para intimidar a sus oponentes. Lo que lo hace verdaderamente peligroso es la energía eléctrica que contiene, chisporroteando constantemente por su gelatinoso cuerpo.

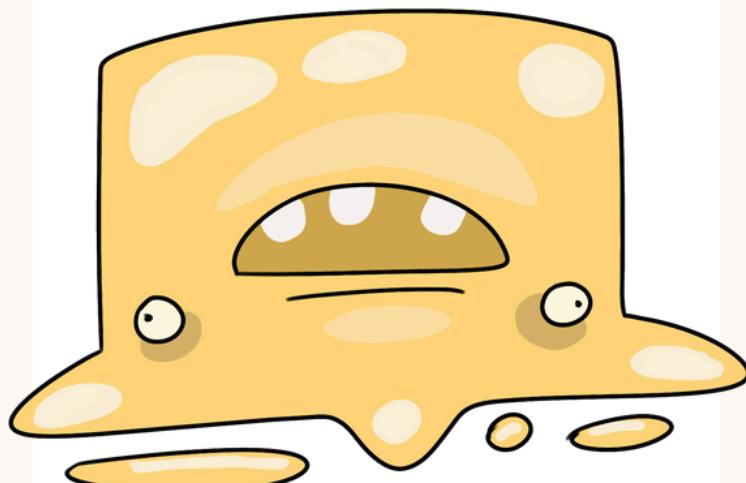
TURN AROUND



PERSONAJES

BOUBA 6

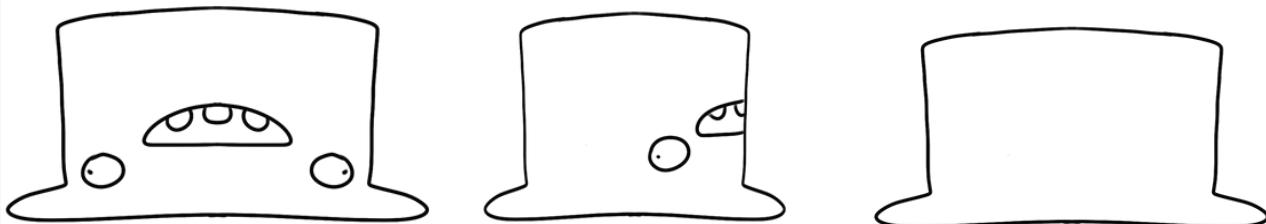
BEAUTY



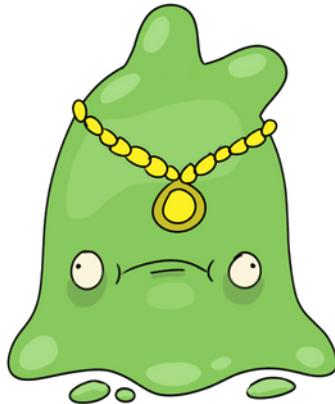
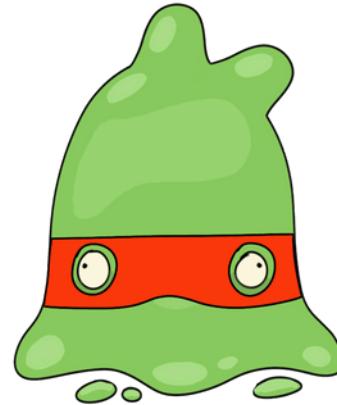
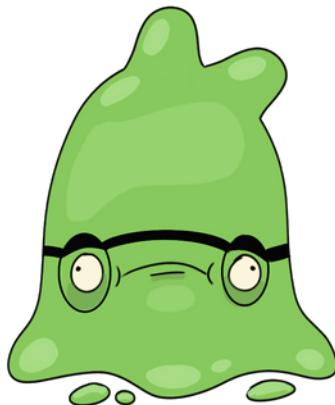
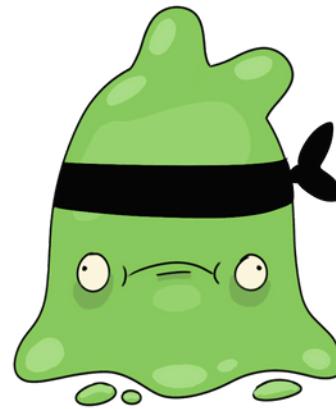
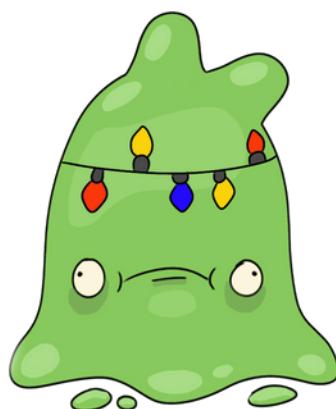
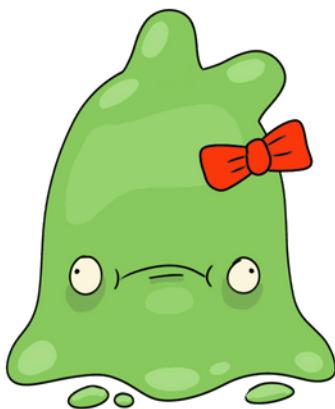
DESCRIPCIÓN

Este bouba amarillo y cuadrado se distingue por su extraña estructura geométrica y su intimidante fila de dientes afilados. Aunque parece rígido por su forma cuadrada, su cuerpo sigue siendo gelatinoso, permitiéndole moverse con agilidad cuando es necesario. Sus dientes sobresalientes son su principal arma, usados tanto para morder como para defenderse.

TURN AROUND



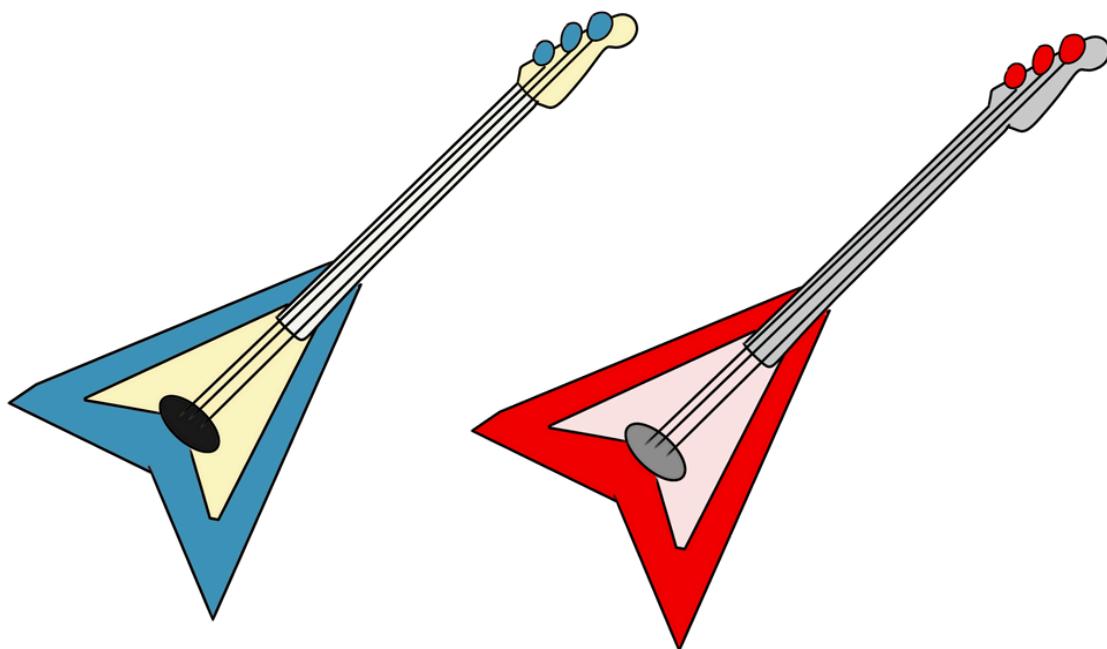
ACCESORIOS



PROPS

CUITARRAS

MODELO 1



MODELO 2



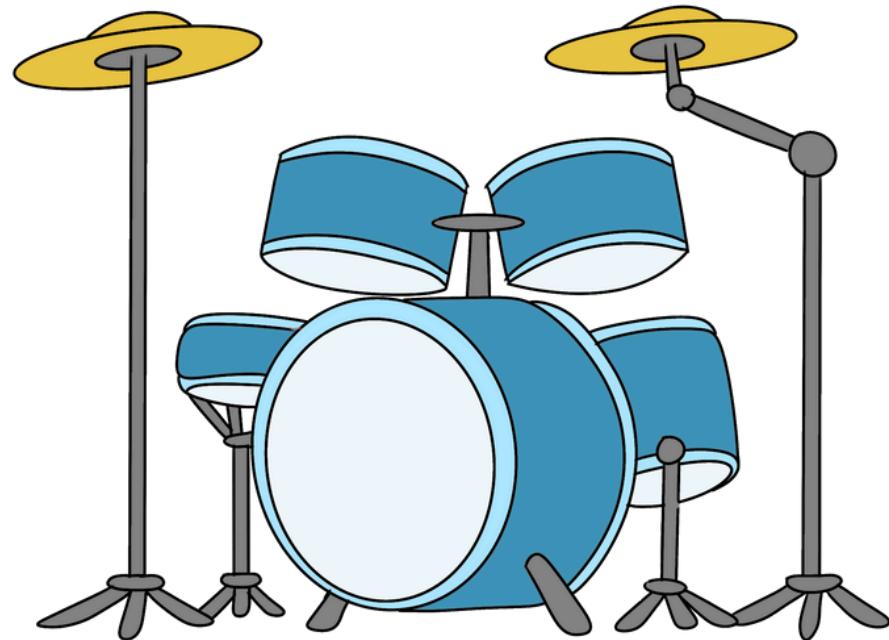
PROPS

BATERÍAS



PROPS

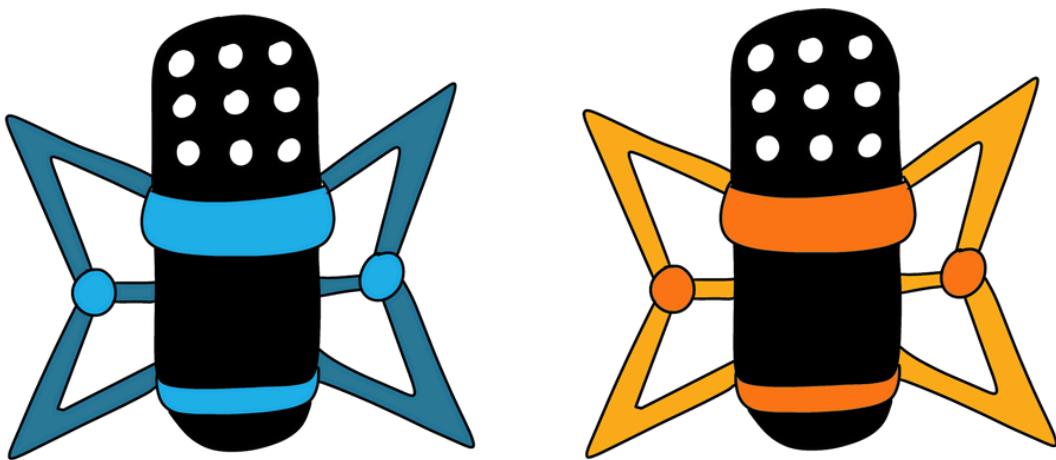
BATERÍAS



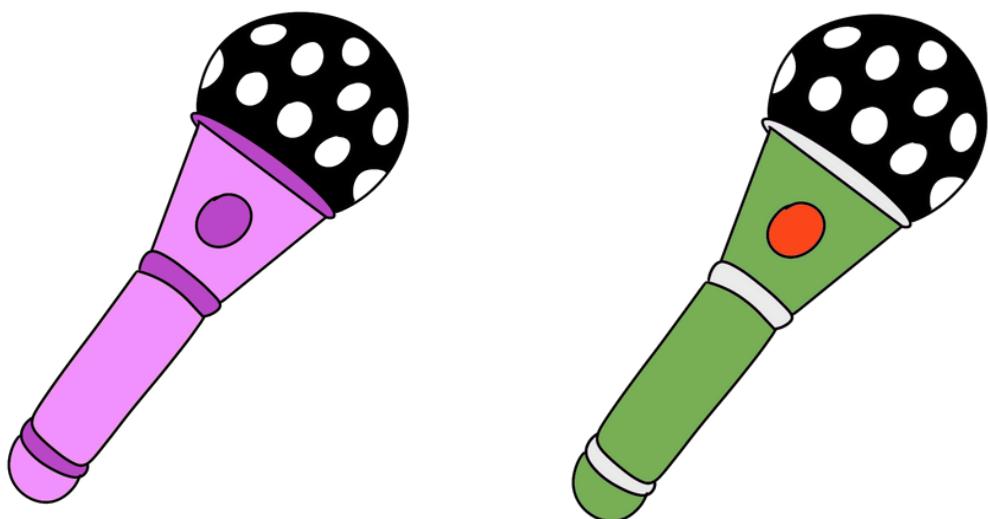
PROPS

MICRÓFONOS

MODELO 1



MODELO 2



PROPS

AUTOCARAVANA GRUPO

ORIGINAL



BYN



PROPS

AUTOCARAVANA GRUPO

SATURADO

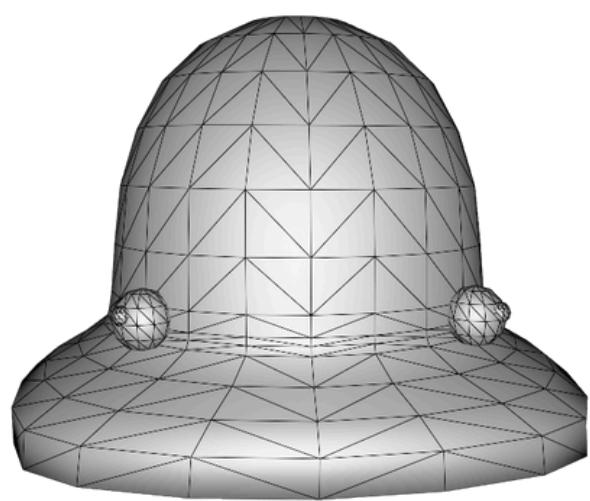


VINTAGE



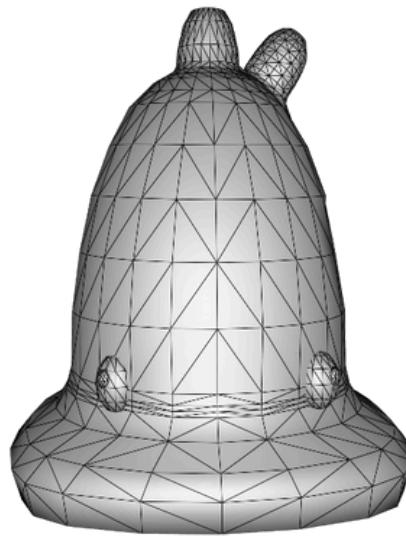
MODELADO

BOUBA 1



Cada criatura ha sido modelada mediante el programa “3DS MAX”.

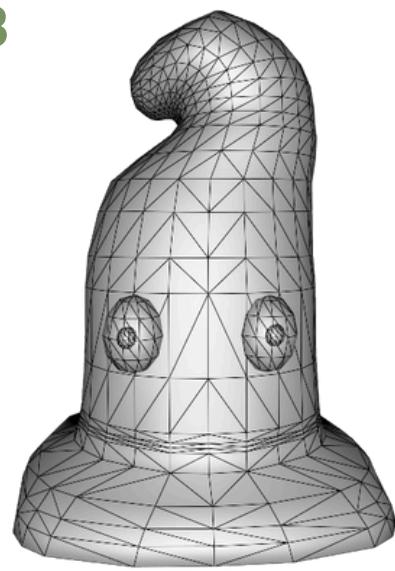
BOUBA 2



Se ha buscado un modelado de estilo “low-poly”, dando lugar a una geometría notable. Además, se ha utilizado la herramienta “Relax” para disminuir alguna posible tensión en los polígonos.

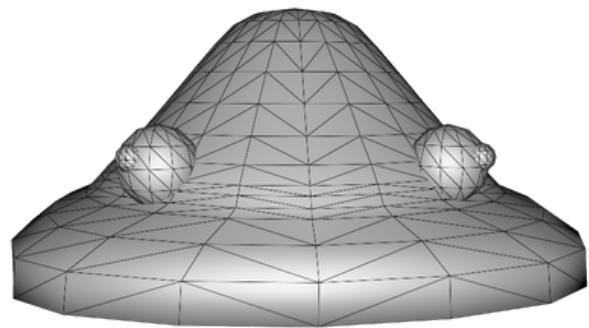
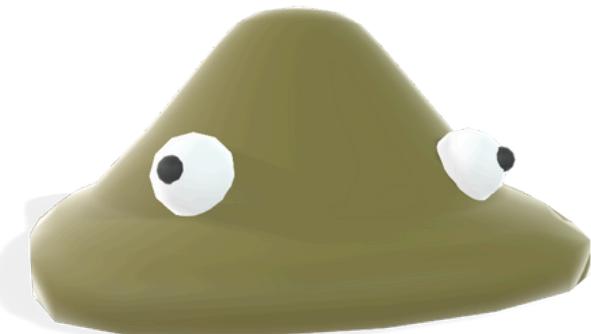
MODELADO

BOUBA 3



Gracias al número de polígonos que requiere este estilo de modelado, el funcionamiento del videojuego resultará más fluido.

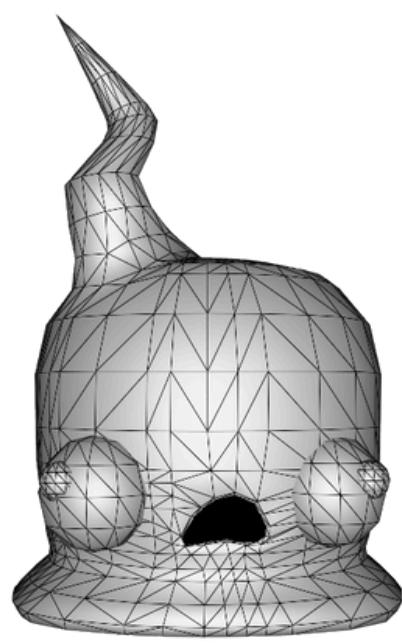
BOUBA 4



Cada criatura presenta una distribución de la geometría algo diferente, dándoles formas diferentes y distinguibles para cada uno de ellos.

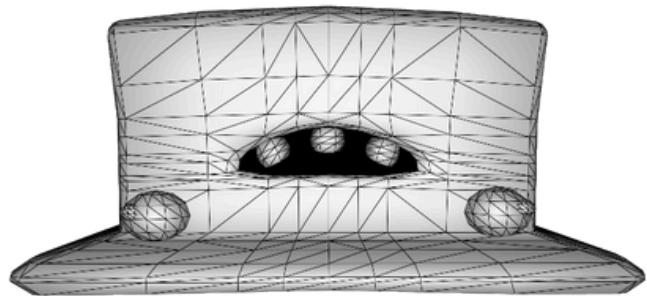
MODELADO

BOUBA 5



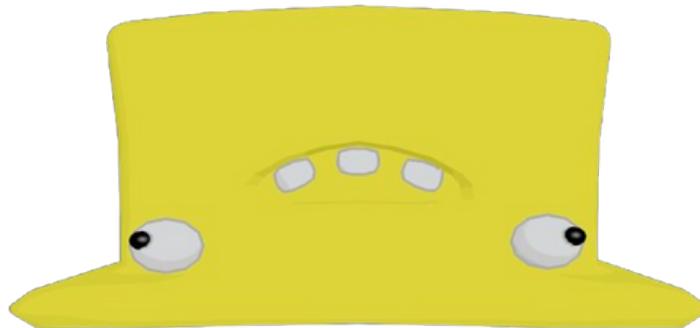
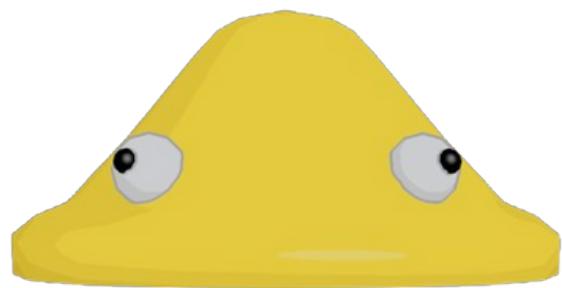
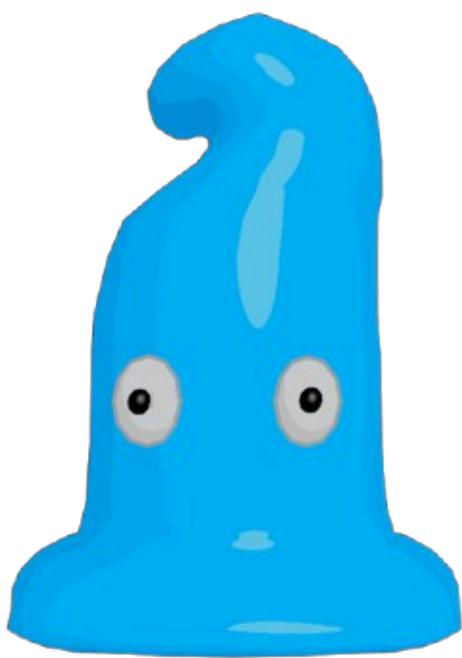
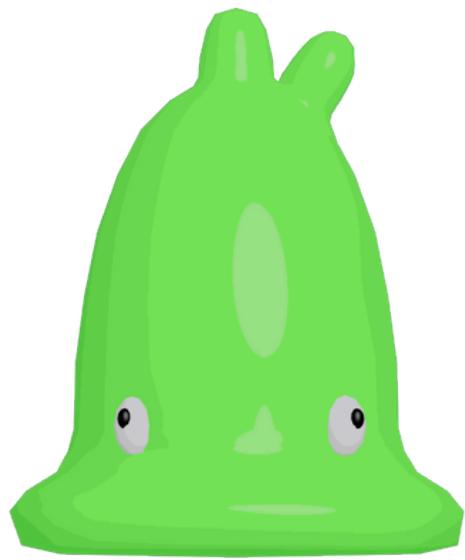
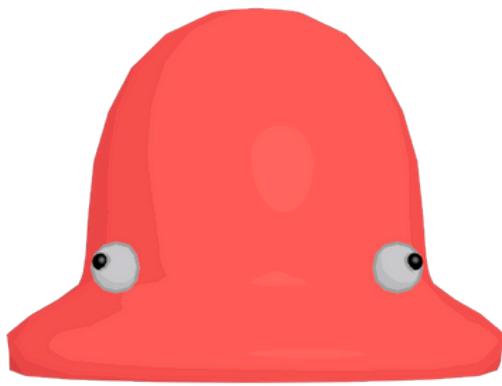
Al tratarse de un juego de estilo “Cartoon” se ha creado un material “Ink ‘n Paint” mediante el cual, las criaturas mostrarán un estilo más caricaturesco dando la impresión de estar dibujadas o pintadas a mano.

BOUBA 6



Mediante este material, a los personajes se les aplica un color, con 4 variantes más oscuras y un delineado, que al girar al bloop mostrará un contorno alrededor de él.

TEXTURIZADO



CARTAS

En un mundo donde el ritmo lo es todo, los boubas han emergido como extrañas criaturas que amenazan la paz de la ciudad. Cada uno de ellos tiene habilidades únicas y su propio estilo, lo que los convierte en rivales formidables para nuestro héroe **KIKI**. Aunque parecen inofensivos a simple vista, estos seres viscosos son mucho más peligrosos de lo que parecen. A través de esta colección de cartas, podrás conocerlos a fondo y descubrir sus secretos y poderes. ¡Coleccionalos todos para convertirte en un verdadero maestro del ritmo y aprender a derrotarlos en sus propios términos!

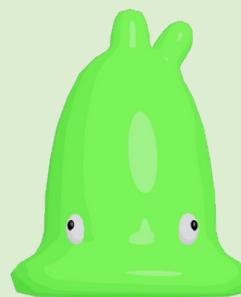
BLOB 1



Su apariencia chiclosa engaña, es altamente tóxico y mortal al tacto para el que intente derrotarlo.



BLOB 2



Su mucosidad verde es tan espesa que deja atrapado a cualquier enemigo que pise su rastro.



CARTAS

BLOB 3



Ser muy asustadizo que lanza lagrimas contra su enemigo.



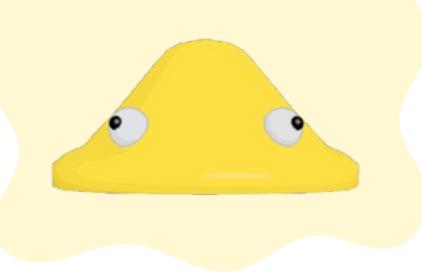
BLOB 5



Su forma amorfa, capaz de cambiar de tamaño y contorsionarse a voluntad. Contiene una energía eléctrica que chisporrotea.



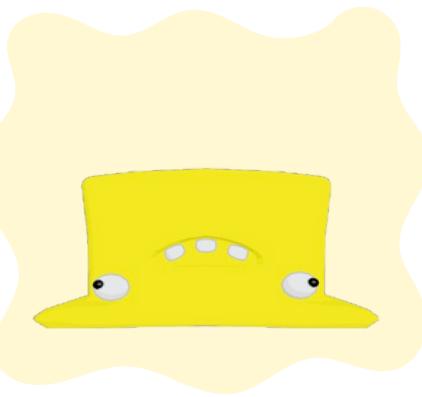
BLOB 4



A pesar de su falta de inteligencia, tiene un talento especial: la habilidad de crear burbujas gigantes que flotan en el aire.



BLOB 6



Sus dientes sobresalientes son su principal arma, usados tanto para morder como para defenderse.



CARTAS EXTENSIÓN

BLOB 1

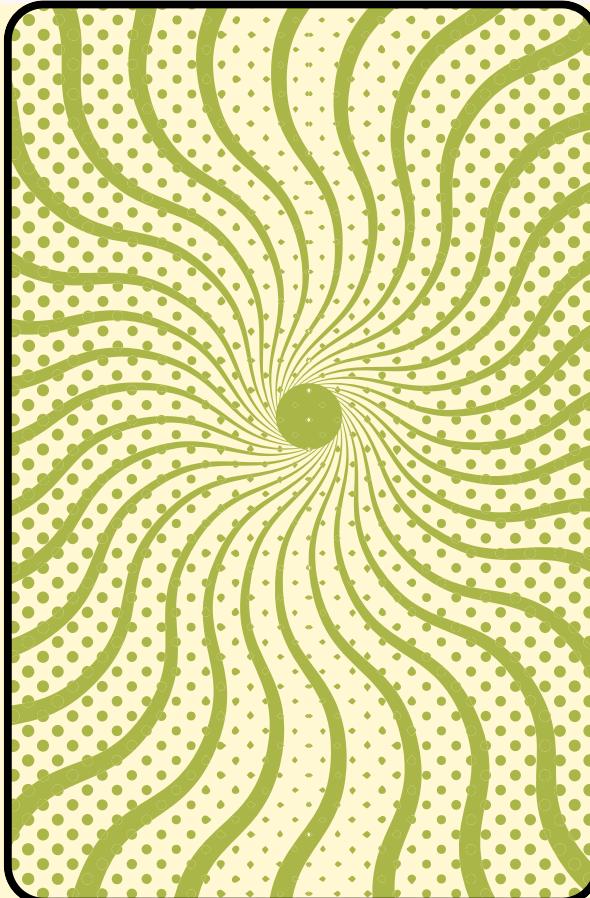
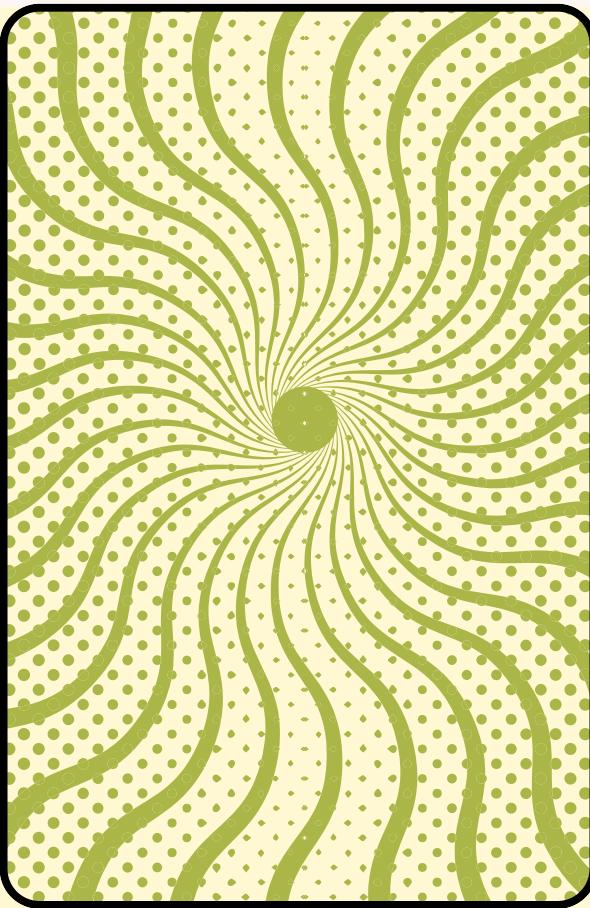


Su apariencia chiclosa engaña, es altamente tóxico y mortal al tacto para el que intente derrotarlo.

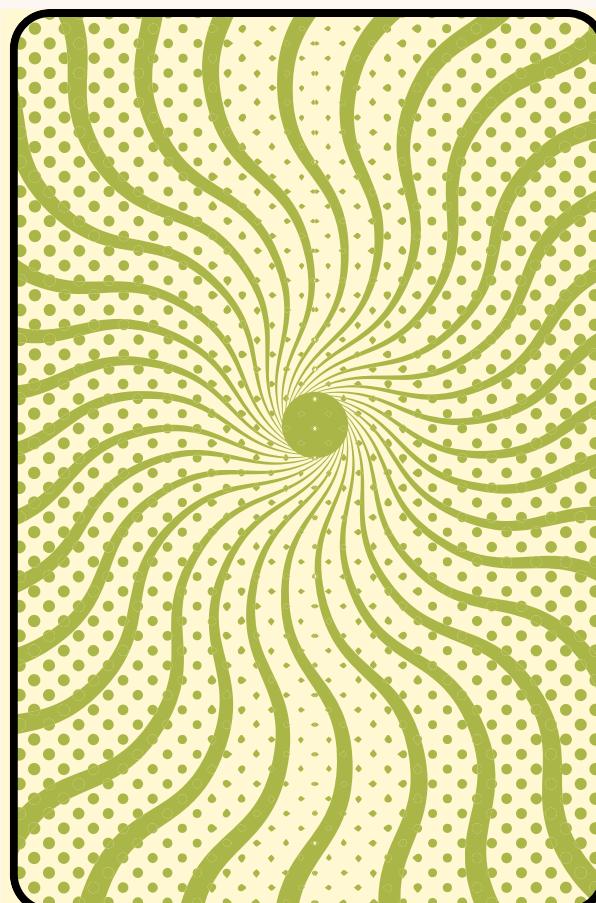
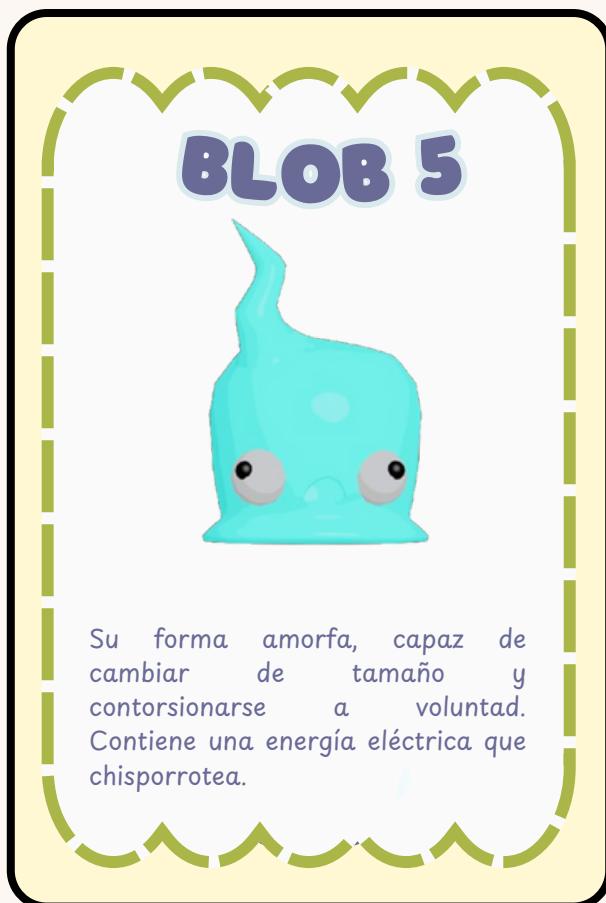
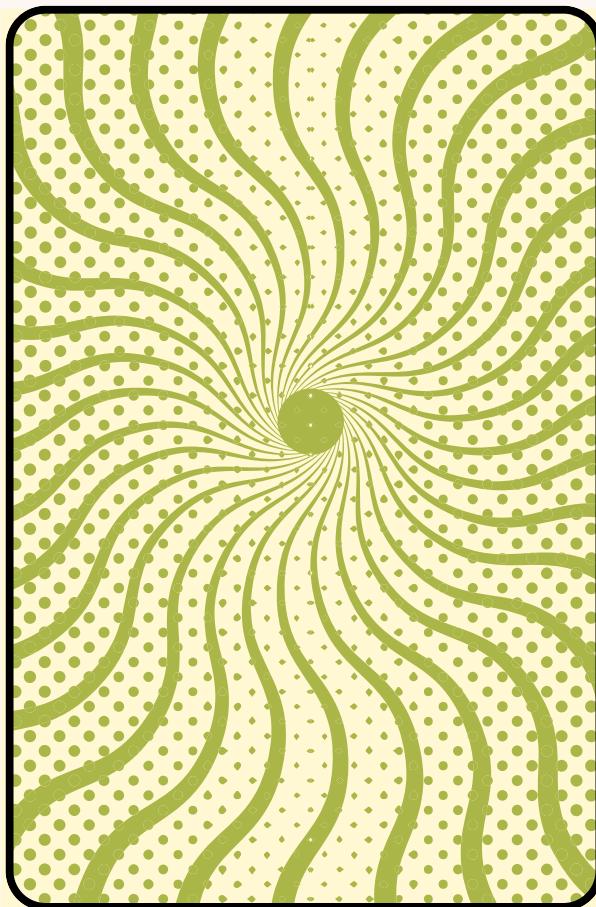
BLOB 2



Su mucosidad verde es tan espesa que deja atrapado a cualquier enemigo que pise su rastro.



CARTAS EXTENSIÓN

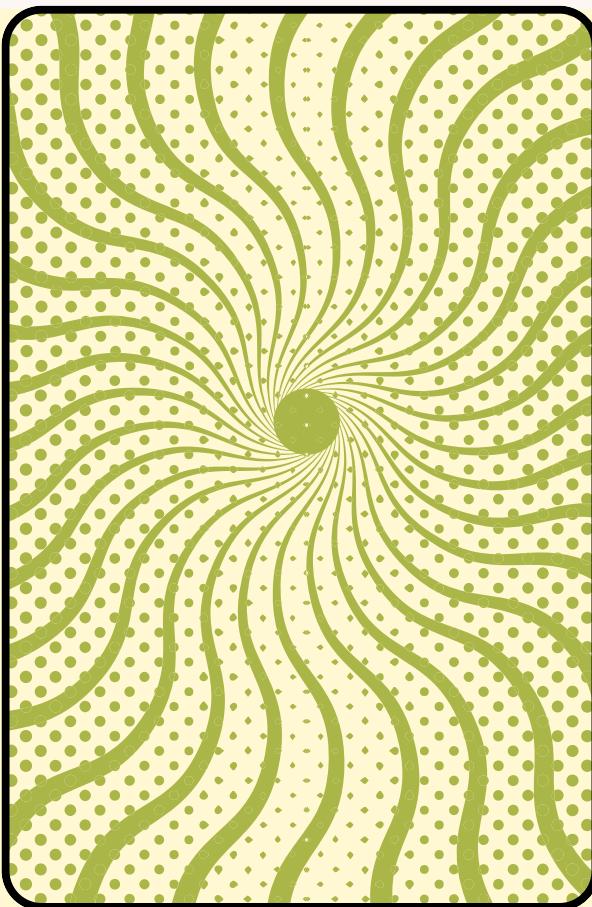


CARTAS EXTENSIÓN

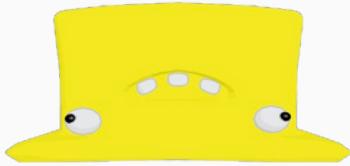
BLOB 4



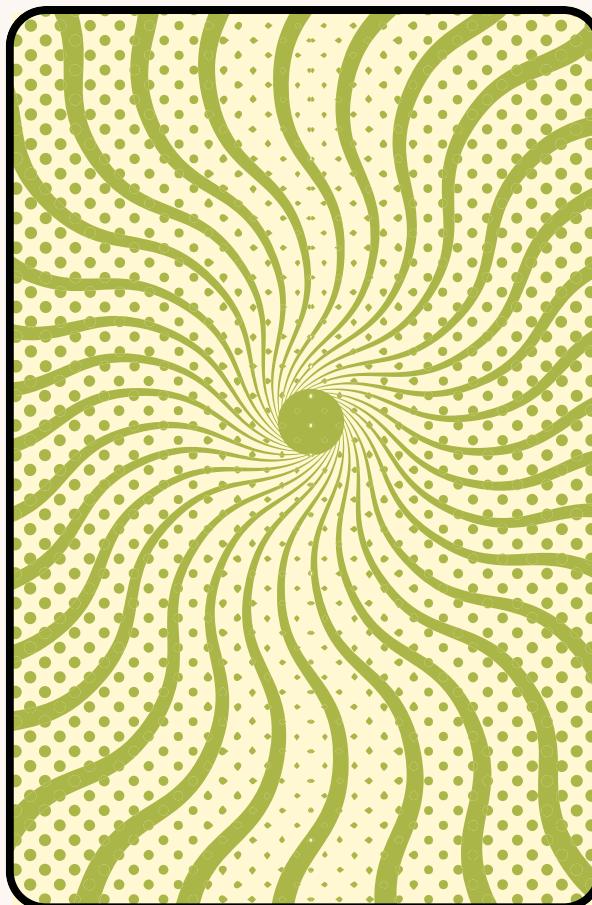
A pesar de su falta de inteligencia, tiene un talento especial: la habilidad de crear burbujas gigantes que flotan en el aire.



BLOB 6



Sus dientes sobresalientes son su principal arma, usados tanto para morder como para defenderse.



ESCENARIO

PRIMER NIVEL – HARMONIA



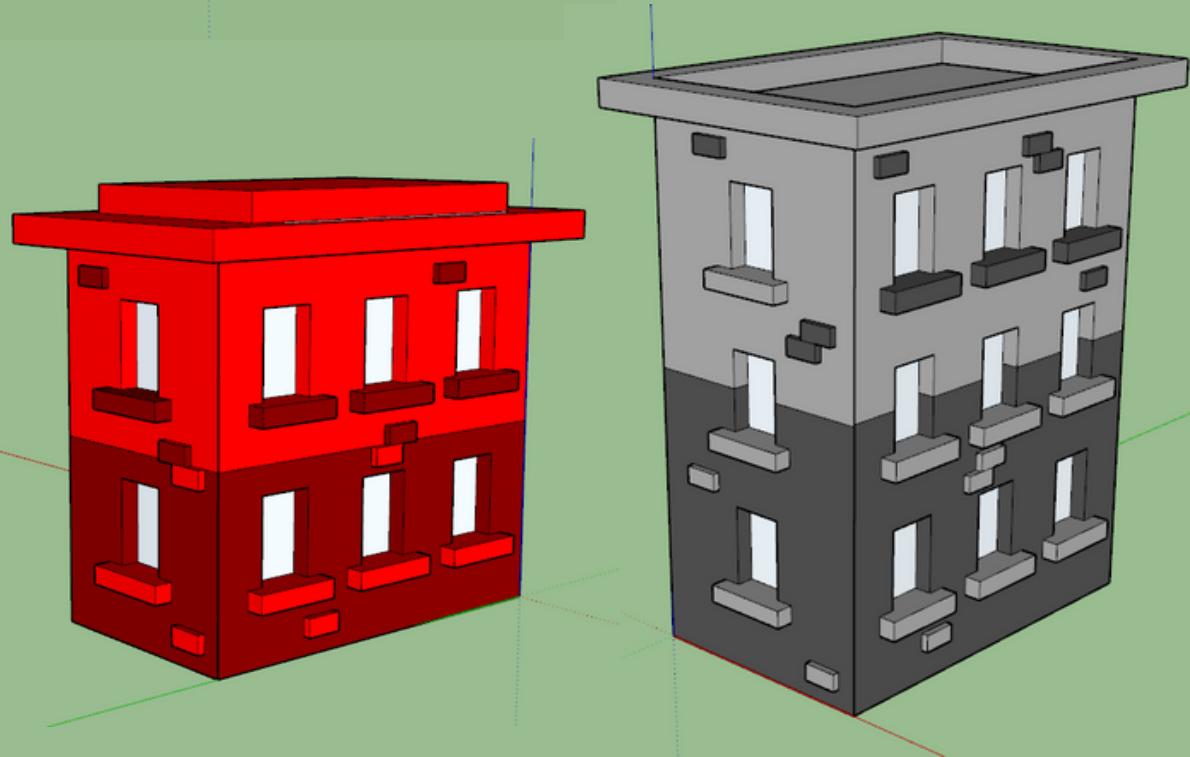
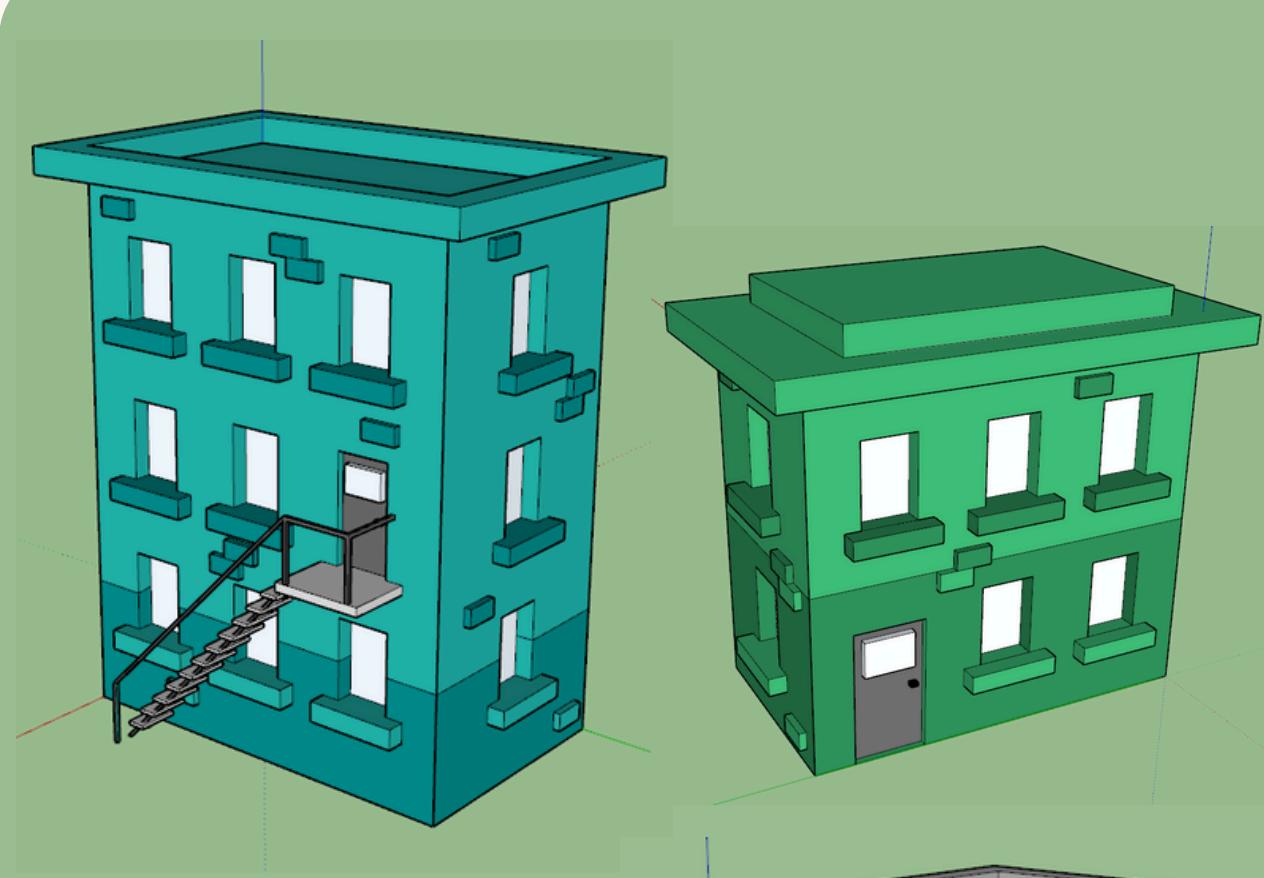
La ciudad de Harmonia es una ciudad urbana típica. La vida cotidiana es acelerada y está llena de movimiento. Está repleta de edificios y barrios densamente habitados. La vida en Harmonia cambia por completo cuando es invadida por los Boubas. Las calles, antes llenas de actividad, se convierten en lugares peligrosos, forzando a los vecinos a refugiarse en sus casas y dejando el centro prácticamente deserto.

El nivel principal de Bouba District transcurre en un entorno urbano inspirado en una ciudad activa y colorida. Los edificios, de diferentes colores, están adornados con ventanas y ladrillos. Las calles, tienen elementos como farolas, árboles, cajas y basuras para aportar ambientación al escenario.

Los enemigos irán apareciendo por la parte superior de la pantalla, acercándose lentamente al protagonista. El jugador irá tocando las secuencias correctas para ir eliminando a los bichos.

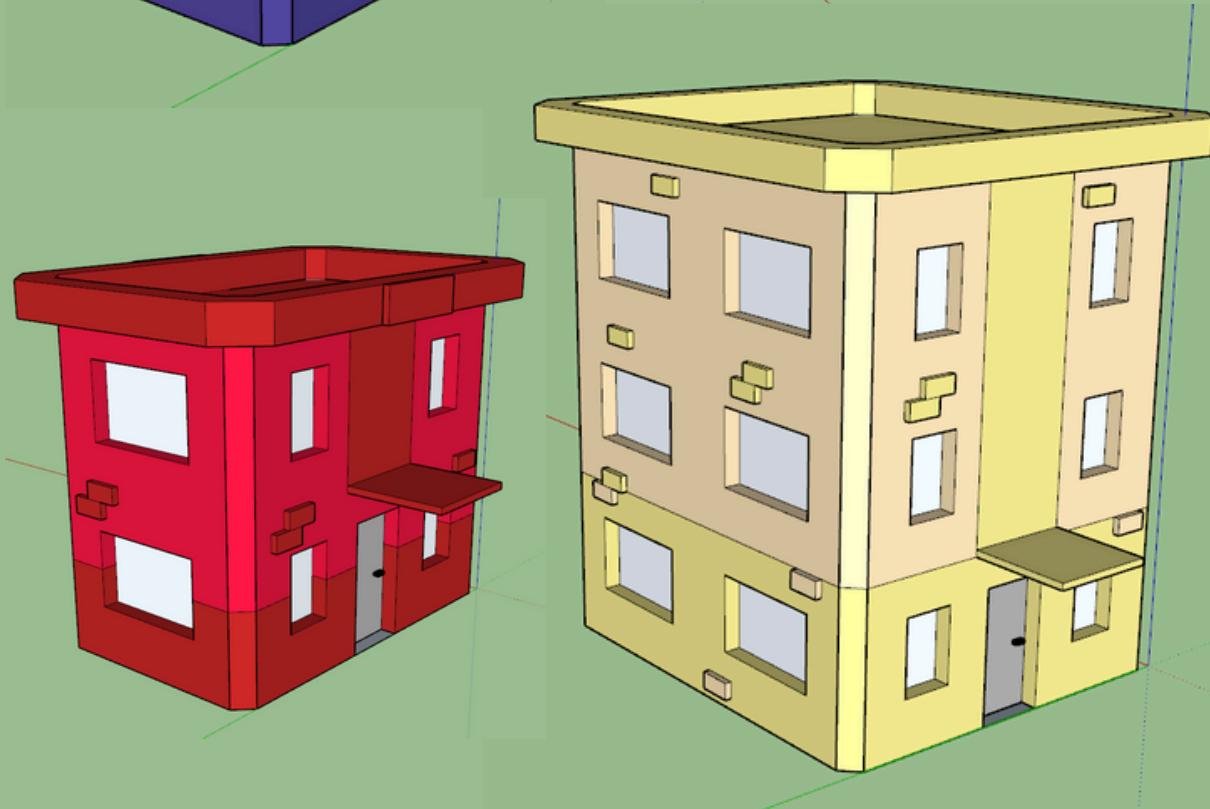
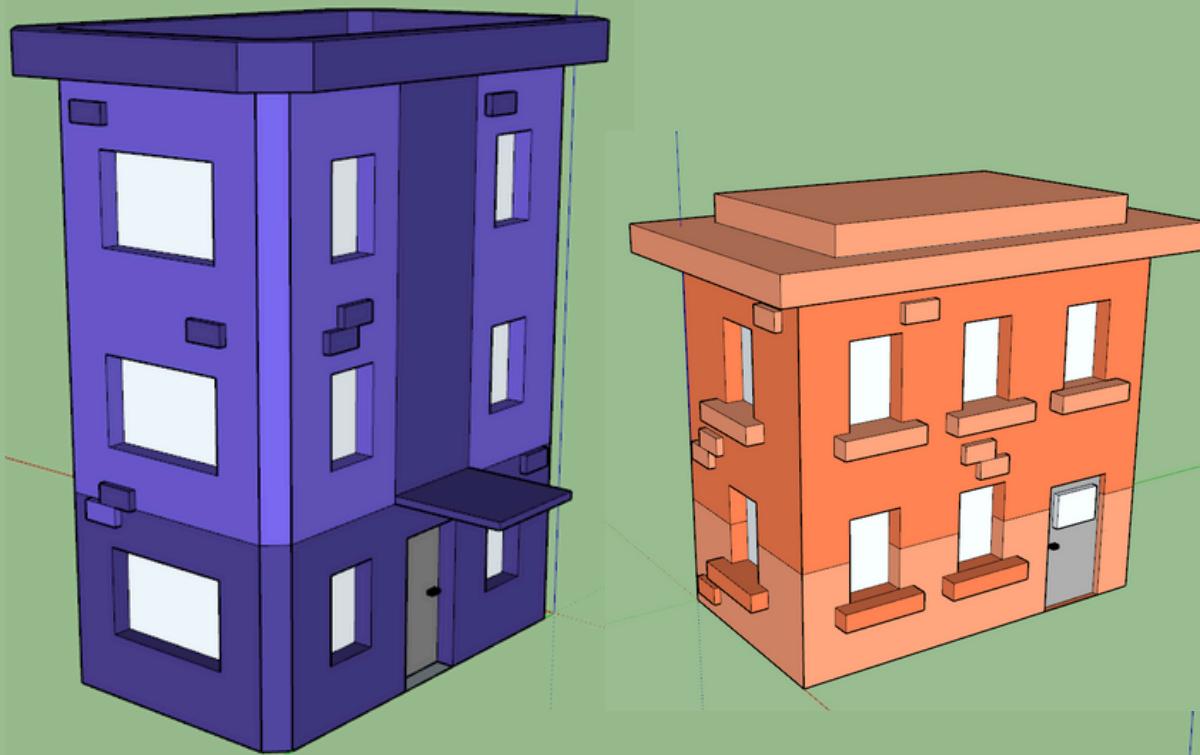
ESCENARIO

MODELADO EN SKETCHUP



ESCENARIO

MODELADO EN SKETCHUP



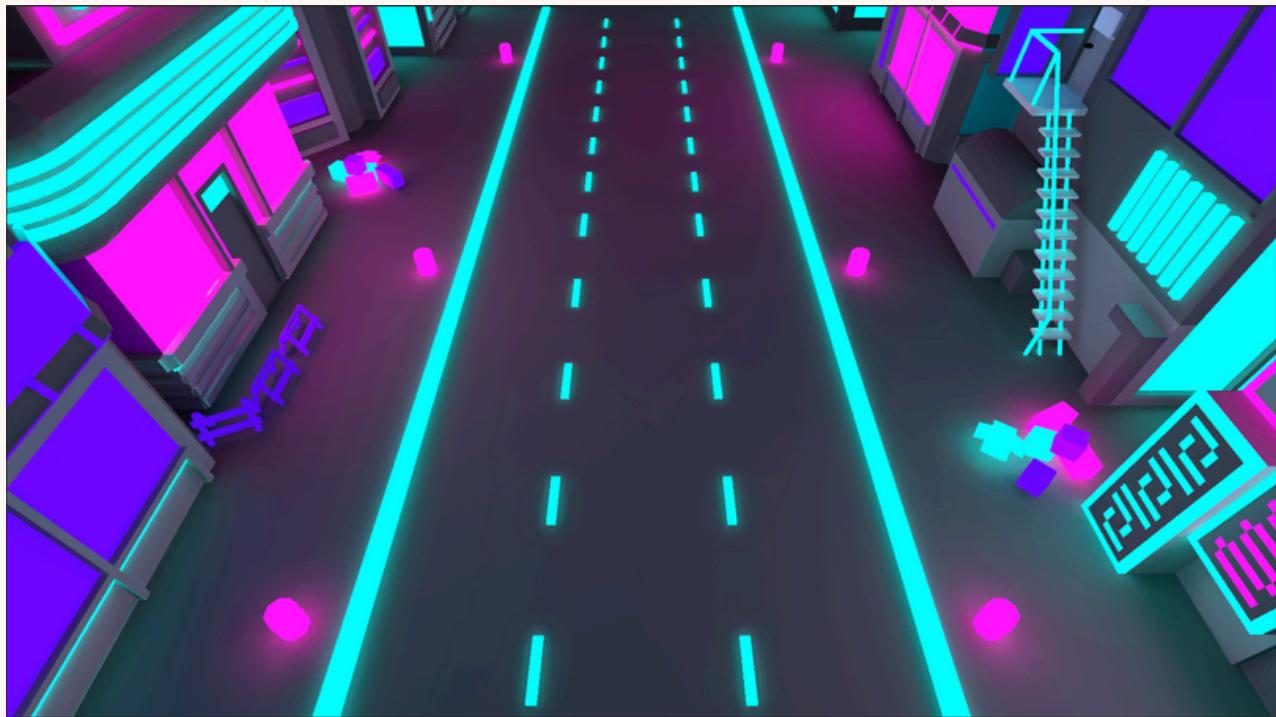
ESCENARIO

HARMONIA EN UNITY



ESCENARIO

SEGUNDO NIVEL – SYNTHESIA



Synthesia es la ciudad vecina de Harmonia, donde la modernidad y la decadencia urbana se fusionan. Los cuadrados edificios iluminan la noche. Las tiendas y escaparates tratan de atraer a los viandantes con sus brillantes carteles. Su diseño resalta lo sintético y mezcla la cultura callejera con el avance tecnológico.

El segundo nivel transporta al jugador a un entorno futurista. La escena se desarrolla en una ciudad nocturna, iluminada por los neones cian, morado y rosas, que contrastan con el gris del asfalto y las paredes. Los edificios están llenos de carteles y elementos luminosos. La basura y las vallas rellenan las calles y añaden ambiente al nivel.

Sigue siendo un escenario urbano, pero este cuenta con carteles y neones con una paleta fría y vibrante. Los Boubas también brillarán y conjuntarán con los looks futuristas de los nuevos personajes.

ESCENARIO

MODELADO EN SKETCHUP



ESCENARIO

MODELADO EN SKETCHUP

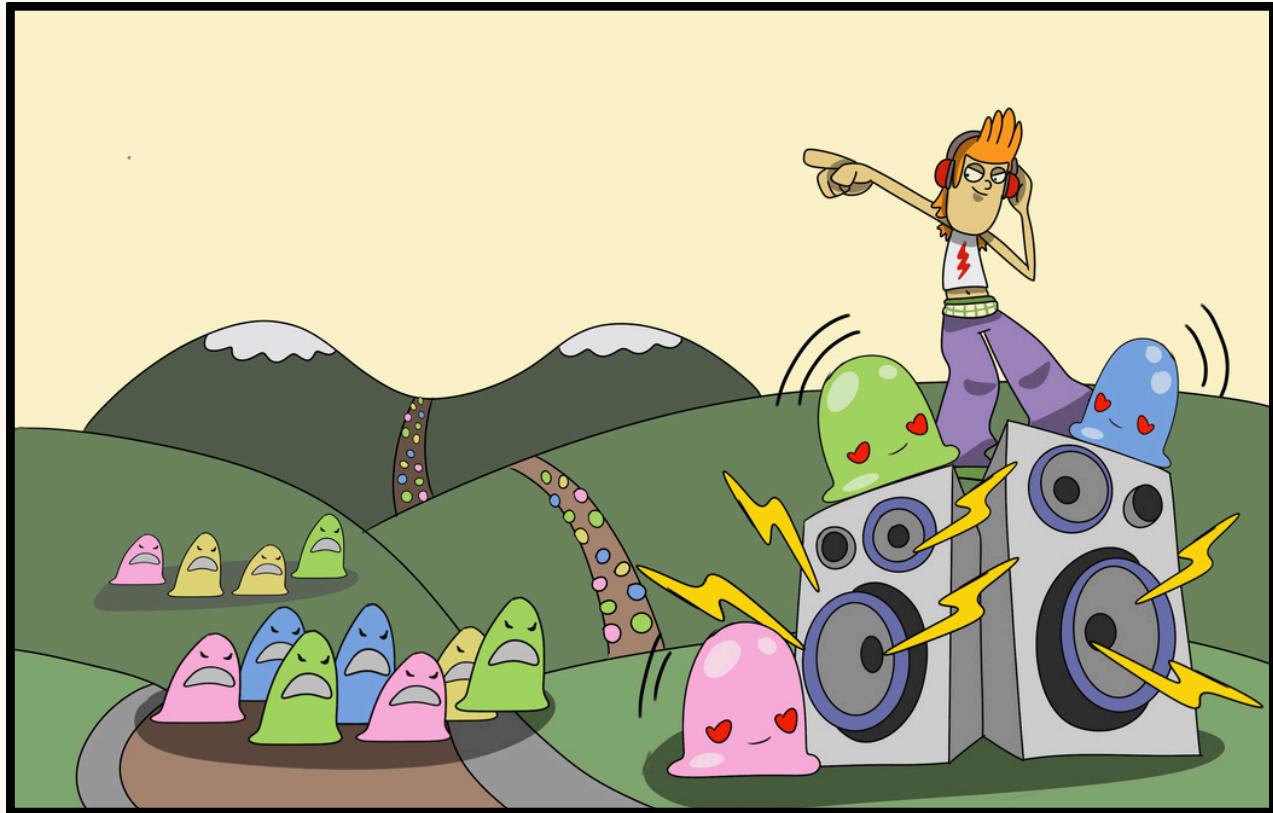


ESCENARIO

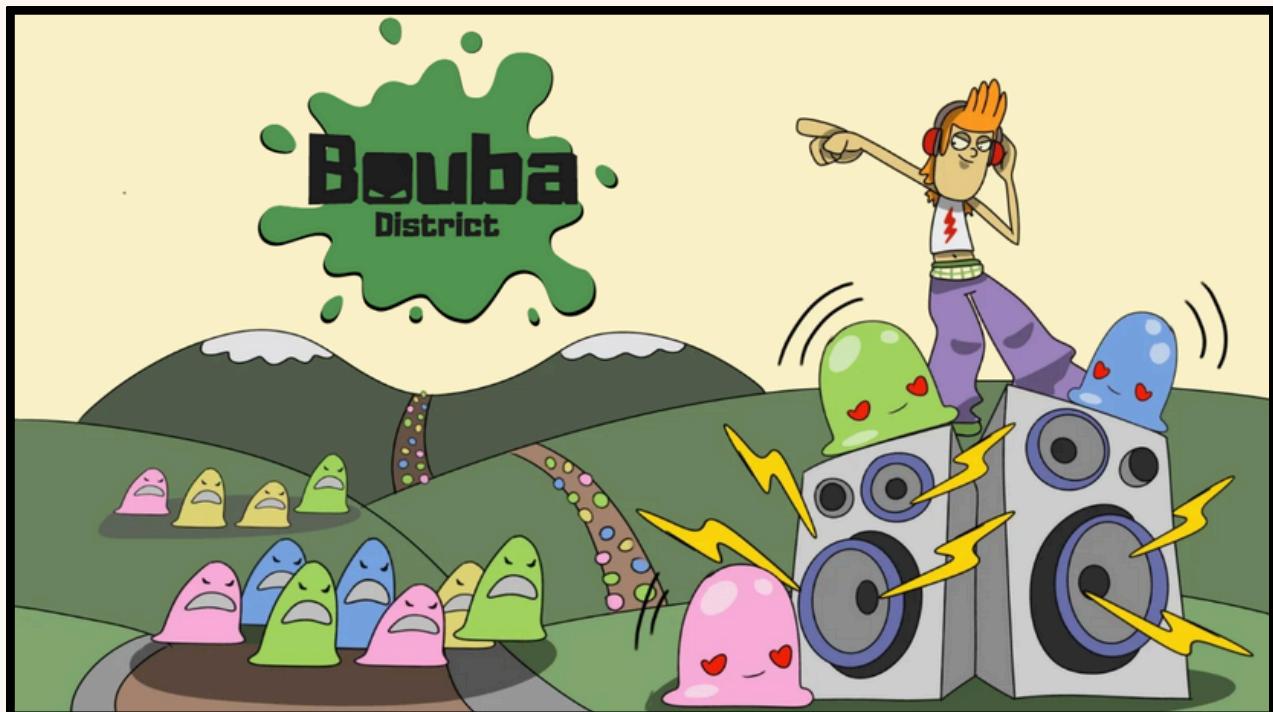
SYNTHEZIA EN UNITY



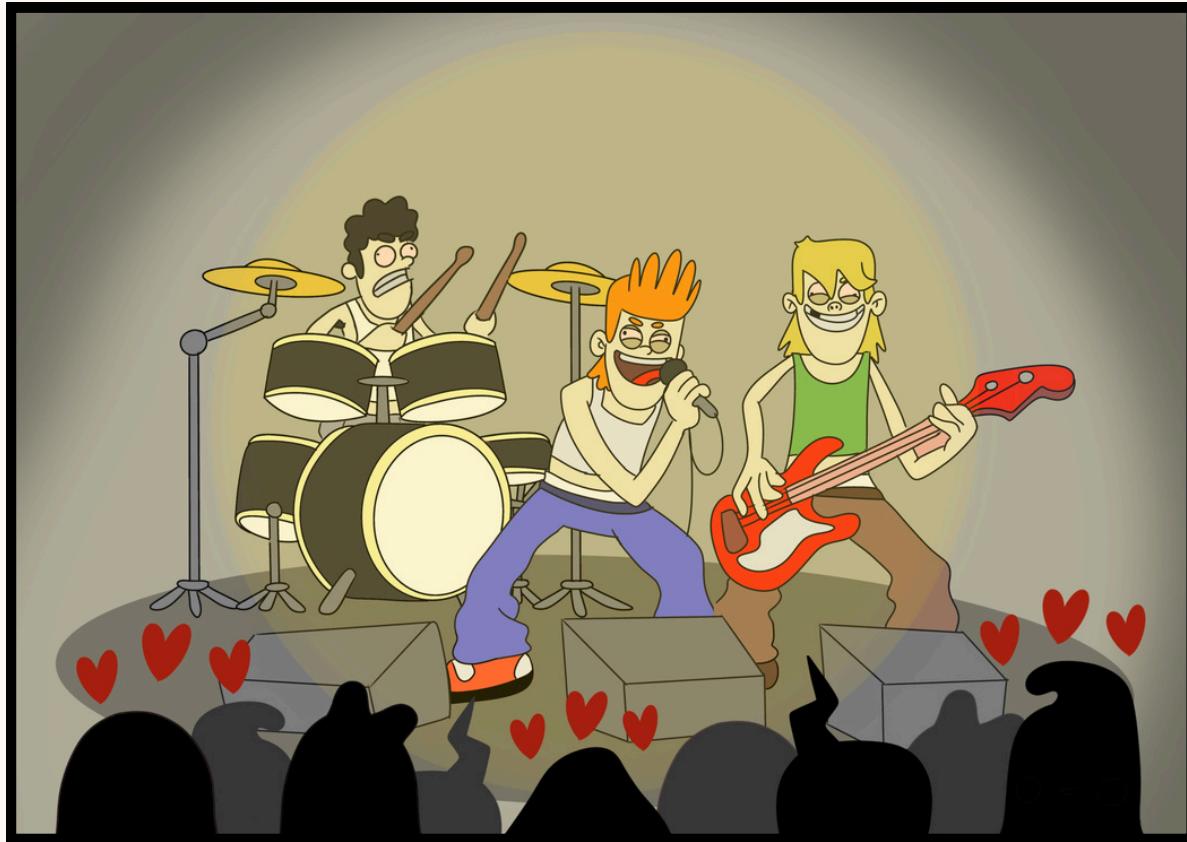
CARÁTULA



INICIO - CARATULA Y LOCO



CARÁTULA EXTENSIÓN

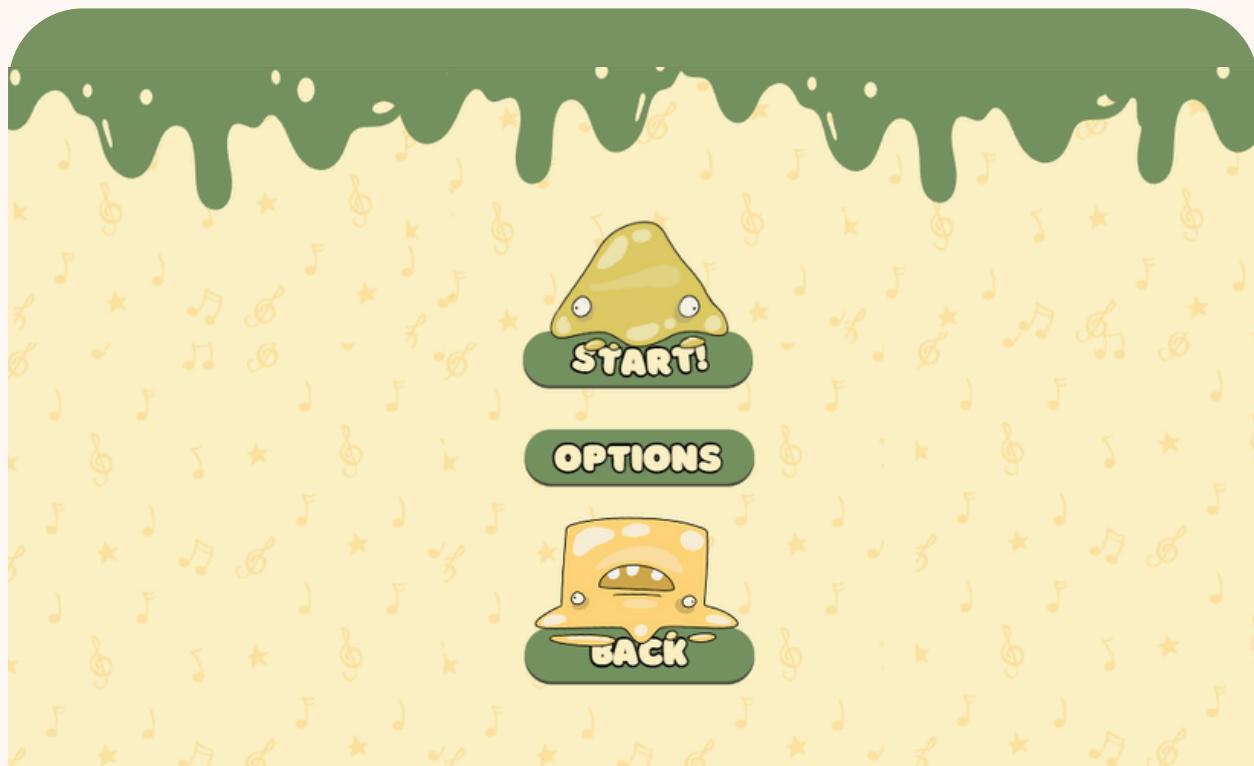


INICIO - CARATULA Y LOGO



INTERFACES

MENÚ DE INICIO

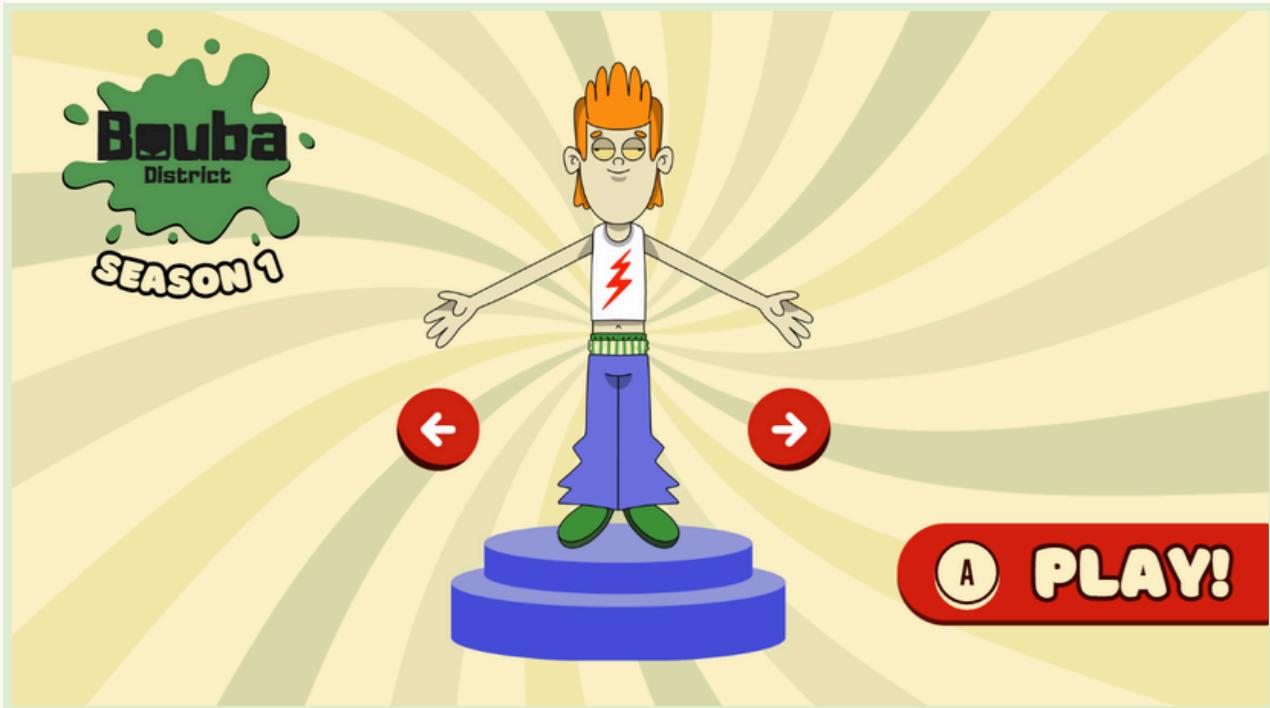


SELECCIÓN DE PERSONAJES



INTERFACES

INICIO DE PARTIDA – SELECCIÓN PERSONAJE

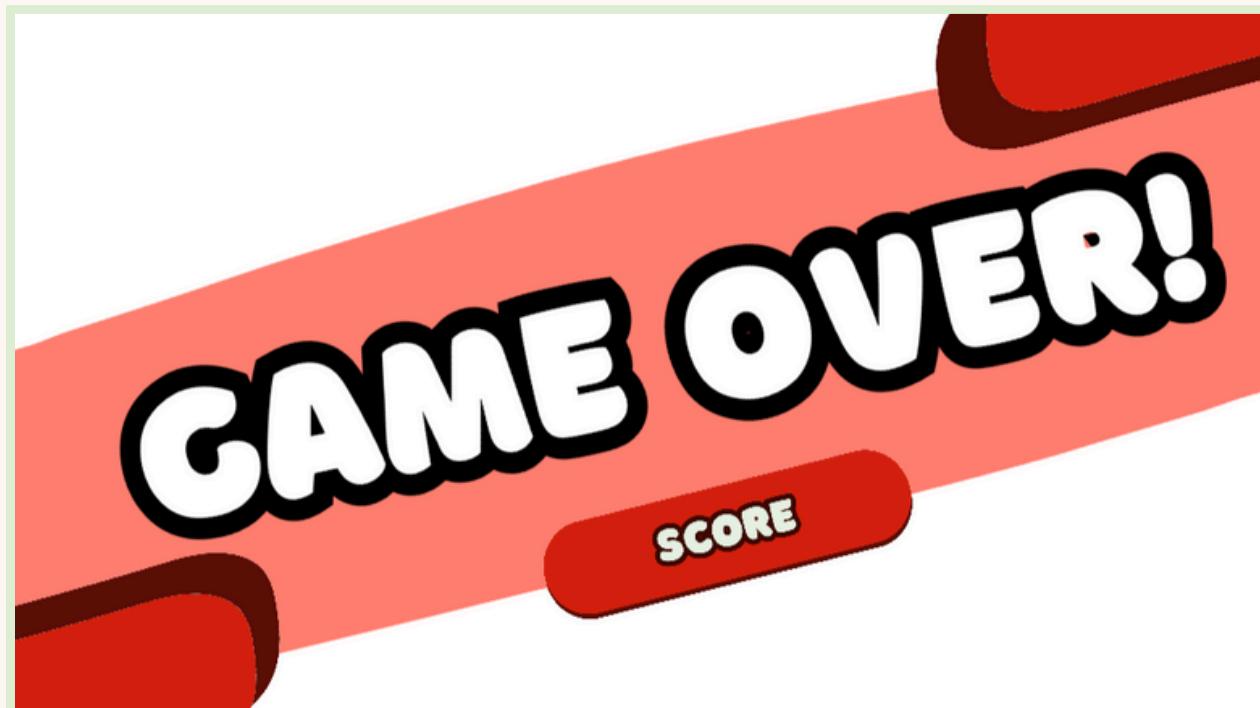


INTERFACES

PANTALLA DE CARGA

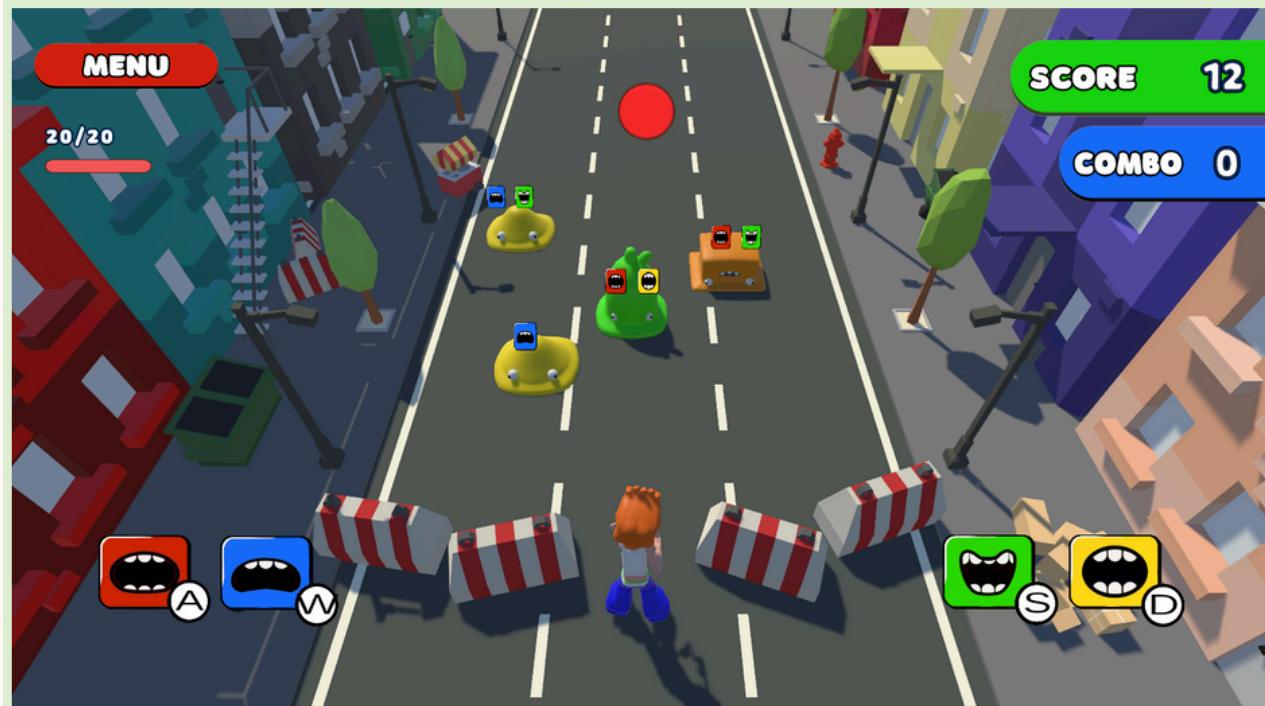


PANTALLA DE DERROTA



INTERFACES

PANTALLA DE JUEGO

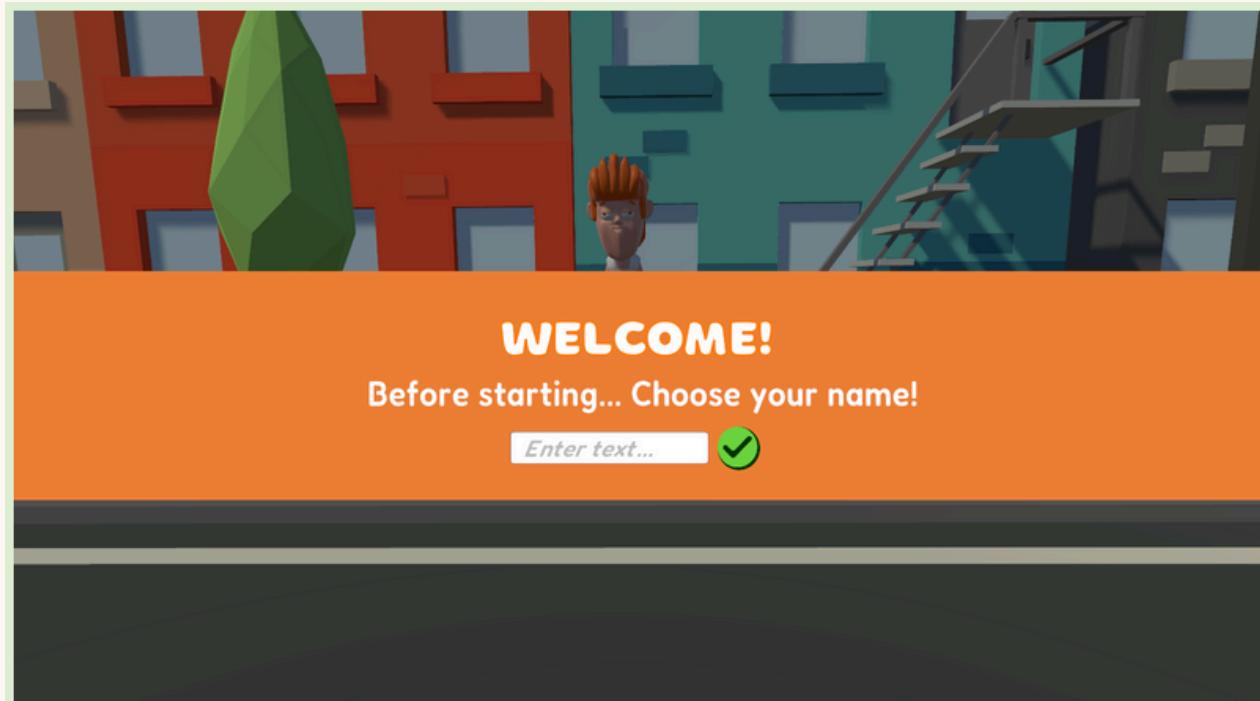


PANTALLA DE CRÉDITOS

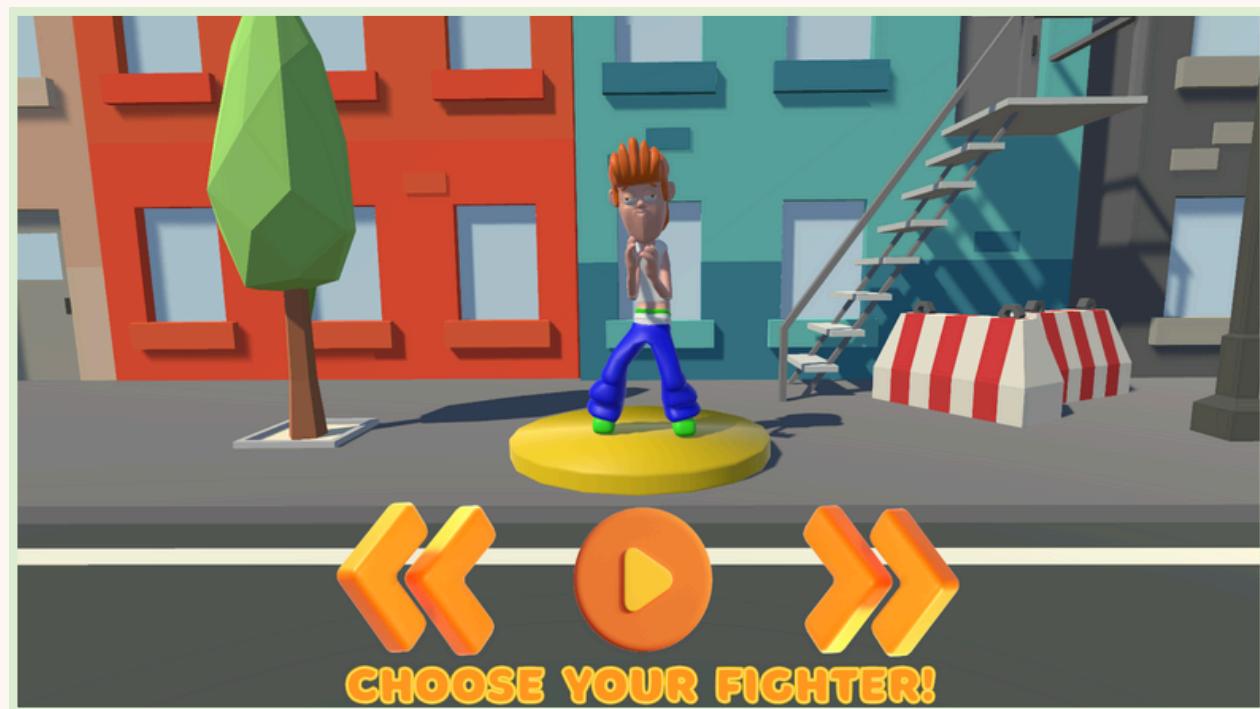


INTERFACES EXTENSIÓN

PANTALLA DE INSERTAR NOMBRE



PANTALLA DE SELECCIÓN PERSONAJE ACTUALIZADA



INTERFACES EXTENSIÓN

PANTALLA DE TUTORIAL



PANTALLA DE AJUSTES



INTERFACES EXTENSIÓN

CINEMÁTICA



PANTALLA DE RANKING



INTERFACES EXTENSIÓN

BOTONES PERSONALIZADOS

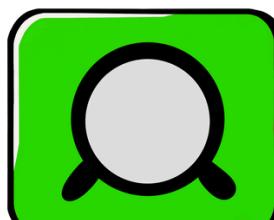
BOTONES KIKI – VOCALISTA



BOTONES KIKE – GUITARRISTA



BOTONES KIKO – BATERÍA



MÁRKETING, PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN EN INTERNET

Para garantizar el éxito de nuestro juego, es necesario **generar interés**, construir una **comunidad activa** y **promocionar** nuestro producto en el mercado. A continuación, se presenta un **plan estratégico** para promocionar Bouba District y darlo a conocer.

ESTRATEGIA DE BRANDING Y POSICIONAMIENTO

El establecer una **narrativa clara** que destaque lo que hace único a nuestro videojuego es esencial. Esto incluye las **mecánicas**, el **estilo artístico**, y la **historia** del universo de Bouba District. El diseño de la **identidad visual** será **idéntico** al de las interfaces del juego para mantener un **branding consistente**. El logotipo, los colores y la tipografía de los elementos que promocionemos serán afines al juego. Es fundamental establecer un **tono coherente** para todo el contenido promocional.

CONTENIDO PARA REDES SOCIALES

Publicaremos **teasers** y **tráilers** mostrando mecánicas, ambientación y puntos clave de la historia, junto con clips de **gameplay** para resaltar momentos emocionantes. También compartiremos bocetos, modelos iniciales y concept art creados durante el desarrollo para generar conexión emocional con los fans.

Por otro lado, crearemos **encuestas** y haremos **preguntas** relacionadas con el juego para **involucrar** a los seguidores. Tomaremos inspiración en la votación de Mobs de Minecraft. Mojang permite a la comunidad **votar** entre tres nuevas criaturas cuál será la incluida en la última actualización. El público de Bouba District podrá tener voz en la **elección** de **elementos** de las siguientes **temporadas**, como **personajes**, **temáticas** de los niveles o **canciones**.

MÁRKETING, PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN EN INTERNET

Además, siguiendo la estrategia de Innersloth (creadores del videojuego Among Us), compartiremos **memes** y trataremos de generar **contenido viral** tanto sobre el **juego** como sobre los **miembros del equipo** y el **proceso de desarrollo**.

Las plataformas en las que nos publicitaremos son:

- **Instagram** y **TikTok**: contenido visual y dinámico.
- **Twitter**: actualizaciones del desarrollo e interacciones rápidas.
- **YouTube**: tráileres, gameplay extendido y contenido detrás de las cámaras.
- **Facebook**: para consolidar presencia en comunidades tradicionales
- **Reddit**: para generar discusiones, resolver dudas y participar en subreddits relevantes.

ESTRATEGIA PUBLICITARIA

- **Instagram** y **Facebook Ads**: usaremos imágenes impactantes y vídeos cortos para campañas de conversión y conocimiento.
- **TikTok Ads**: diseñaremos contenido en formato nativo para la plataforma y nos enfocaremos en el público joven.
- **Google Ads**: Usaremos campañas de búsqueda y display para aparecer en consultas relacionadas con juegos similares. Posicionaremos banners en páginas relacionadas con el juego y tecnología.
- **Colaboraciones con influencers**: identificaremos **influencers pequeños** y **streamers** que jueguen a títulos similares y ofreceremos **demos o copias** del juego para que hagan **directos** y **reseñas**. Negociaremos **vídeos patrocinados** con creadores más grandes para generar un alcance más orgánico en sus comunidades.

MÁRKETING, PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN EN INTERNET

CREACIÓN Y MANTENIMIENTO DE COMUNIDAD

Crearemos un **servidor** de **Discord** para construir una **comunidad activa** donde los jugadores puedan **compartir** sus experiencias, **reportar bugs** y estar al tanto de las **actualizaciones**, incluso conocer **adelantos exclusivos**.

También diseñaremos **retos** en redes sociales para **ganar premios** dentro del juego, como **skins**, **acceso anticipado**, etc. Participaremos en **foros** de temáticas relevantes y publicaremos **devlogs** en plataformas como **Itch.io** o **IndieDB** para mantener interesados a los seguidores que les gusta más el **conocimiento** de las **especificaciones técnicas** del desarrollo.

ESTRATEGIA DE LANZAMIENTO Y POST LANZAMIENTO

PRE-LANZAMIENTO

Publicaremos un **tráiler impactante** con **fecha de lanzamiento**. Ofreceremos el **primer nivel** de manera **gratuita** para **atraer** a la **comunidad gamer** y haremos una **campaña de cuenta regresiva** en redes sociales.

POST-LANZAMIENTO

Mantendremos el **interés** con las **actualizaciones** de los **pases** de **temporada** y **eventos**. Compartiremos **clips** de jugadores y reseñas en redes sociales e incentivaremos a los fans a **compartir** sus **experiencias** e interactuaremos con ellos de manera directa, hasta ofreciendo **menciones y premios**.

MÁRKETING, PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN EN INTERNET

MEDICIÓN DE RESULTADOS

Para mantenernos informados sobre las estadísticas de la estrategia de marketing utilizaremos las siguientes herramientas.

- Google Analytics: para medir el tráfico en la página del juego.
- Métricas de redes sociales: para analizar el engagement o interacción, alcance y conversiones.
- Feedback directo: recopilaremos comentarios de los jugadores en Discord y redes sociales para ajustar la estrategia y mejorar el juego de manera activa.

Con este plan, trataremos de posicionar Bouba District, captar la atención de jugadores potenciales y construir una comunidad sólida y activa para garantizar su éxito a largo plazo.

The image shows a mobile application screen. On the left is a dark sidebar with a white background containing a navigation menu:

- Notifications (with 1 notification)
- Messages
- Bookmarks
- Jobs
- Communities
- Premium
- Verified Orgs
- Profile
- More

At the bottom of this sidebar is a blue button labeled "Post".

On the right side of the screen is a social media post from "Sync Studios @Sync_Studios_ · Oct 28". The post text is:
¡Una nueva amenaza llega a Bouba District! 🦠 Los Boubas son criaturas adorables, pegajosas y peligrosas, pero... ¿qué habilidades esconden? 🤔👉 Prepárate para descubrir cada uno de sus secretos en un desafío lleno de ritmo. 🎶

Below the text is a graphic featuring six black silhouettes of the Boubas character, each with a large yellow question mark on its chest. Below the graphic are engagement metrics: 1 reply, 18 likes, and a share icon.

At the very bottom of the screen, there is a small blue link that says "Show more replies".

