



Cultura Cosplay

Alumnos

RYDER BARRIOS, CAROLINA OÑORO & ALEX SANTOYO

Docente

HEIDY SANTANDER

Asignatura

ANTROPOLOGÍA CULTURAL

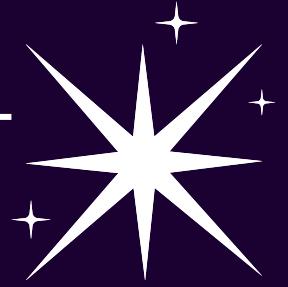


Tabla de contenido

CONTEXTUALIZACIONES

1

OBJETIVOS

2

HIPÓTESIS

3

MOODBOARD

4

ENTREVISTAS/FOCUS GROUP

5

USER PERSONA

6

MAPA DE EMPATÍA

7

Tabla de contenido

DIAGRAMA DE AFINIDAD

8

ELEMENTOS IDENTITARIOS

9

HISTORIAS, MITOS, LEYENDAS

10

EJEMPLO DE COSPLAYERS

11

NAMING

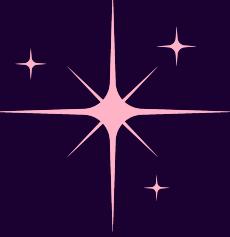
12

DISEÑO

13



Contextualizaciones



Histórico

El cosplay, una subcultura originada en **Japón** en los **70's**, se refiere a la práctica de **disfrazarse** de **personajes e interpretarlos**.

Este término, proviene del acrónimo de "**costume**" (disfras) y "**play**" (juego).



Geográfico

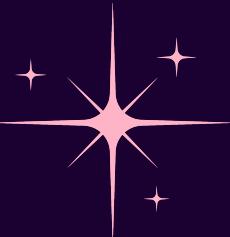
El cosplay se ha **extendido** a nivel , siendo **Japón** uno de los **principales impulsores** de esta subcultura. Sin embargo, ha ganado **popularidad** en muchos otros países, incluidos **Estados Unidos, Europa, América Latina y Asia**.



Socioeconómico

La participación en el cosplay puede implicar gastos como la adquisición de **trajes, accesorios y materiales costosos**. A pesar de que la **creatividad** y la **ingeniosidad** pueden **compensar** esta barrera financiera, se requiere **mínimamente** de una **fuente de ingresos** para poder **participar activamente** en esta subcultura.

Objetivos

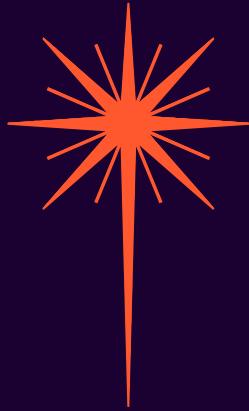


General

REPRESENTAR A LA SUBCULTURA COSPLAY POR MEDIO DE UN DISEÑO BEBIBLE PARA COMPRENDER A PROFUNDIDAD A ESTA COMUNIDAD Y SU IMPACTO EN LA CIUDAD DE BARRANQUILLA

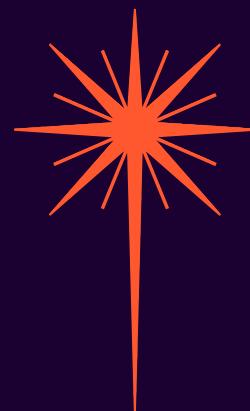
Específicos

1



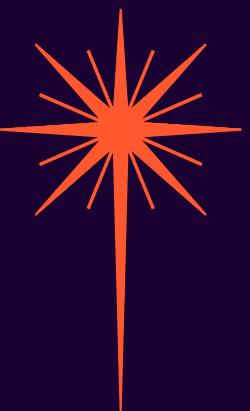
Analizar la información recopilada para identificar patrones, tendencias y necesidades comunes

2



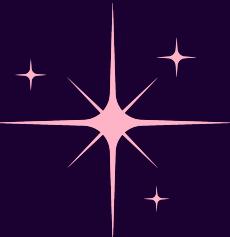
Diseñar y desarrollar el diseño de un producto bebible único y atractivo que represente su identidad

3



Evaluar la viabilidad y la aceptación del producto por parte de nuestro usuario objetivo

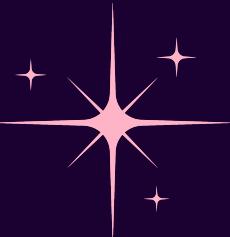
Hipótesis



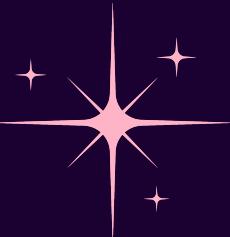
SI SE DISEÑA UN PRODUCTO BEBIBLE ESPECÍFICAMENTE PARA LA COMUNIDAD COSPLAYER, SE GENERARÍA UN FUERTE SENTIDO DE IDENTIDAD, ACEPTACIÓN, ADOPCIÓN Y EXPERIENCIA SATISFACTORIA POR PARTE DE LOS COSPLAYERS



Moodboard



Técnicas



Entrevistas Personalizadas



Vanessa, 20 años



Banana, 19 años



Sara, 20 años

Grupo Focal



Juan,
21 años

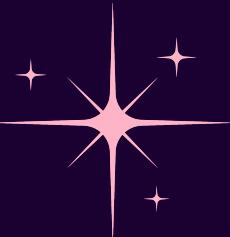


Miguel,
23 años



Alex,
24 años

User Persona 1



Vannesa Mendoza

Edad: 20 años

Ocupación: Artista Freelance

Residencia: Manizales



AMABLE

CARISMÁTICA

EMPÁTICA

EXTROVERTIDA

CREATIVA

PERSISTENTE

Biografía

Vannesa es una persona muy empática y extrovertida que disfruta de la compañía de los demás.

Le gusta aprender cosas nuevas y siempre está buscando nuevas formas de expresarse. No le importa el éxito o la fama, lo que más le importa es hacer lo que le gusta.



Motivaciones

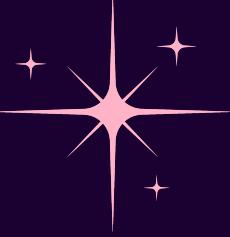
- Amor al arte
- Conexión con otras personas a través del cosplay
- Compartir su talento con el mundo
- Sentirse libre

Frustraciones

- No encontrar tiempo para todas sus pasiones
- Miedo al rechazo
- No ser suficientemente buena

“No me debes nada, lo hice todo con amor.**”**

User Persona 2



Banana Pozzuelo

Edad: 19 años

Ocupación: Estudiante

Residencia: Barranquilla



AMABLE

OPTIMISTA

EMPÁTICA

AMBIVERTIDA

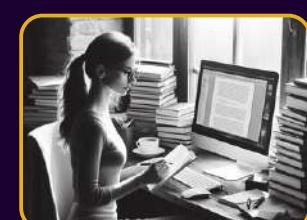
ARTÍSTICA

SOCIABLE

Biografía

Banana es una persona extrovertida y sociable que disfruta de la compañía de otros artistas.

Es muy creativa y le gusta hacer la mayor parte de sus cosplays ella misma. No le preocupan muchas cosas en la vida y se toma las cosas con humor.



Motivaciones

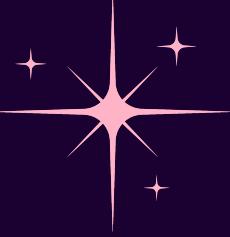
- Amor al arte
- Ver otros cosplayers
- Compartir tiempo con personas con gustos parecidos
- Terminar sus estudios

Frustraciones

- Quedarse sola
- No tener recursos para realizar cosplay
- El futuro después de sus estudios

“A pesar de todo, sigues siendo tú.”

User Persona 3



Sara Perez

Edad: 20 años

Ocupación: Estudiante

Residencia: Barranquilla



REFLEXIVA

OPTIMISTA

EMPÁTICA

EXTROVERTIDA

EXPRESIVA

INDEPENDIENTE

Biografía

Sara es una persona reflexiva y expresiva que busca su propio camino en la vida. Es apasionada por el anime, el cosplay y los videojuegos. Se esfuerza por alcanzar sus metas y superar sus miedos.



Motivaciones

- Su deseo de aprender y desarrollarse profesionalmente
- Su pasión por el anime y el cosplay
- Su deseo de expresarse y ser creativa
- Su búsqueda de tranquilidad y estabilidad

Frustraciones

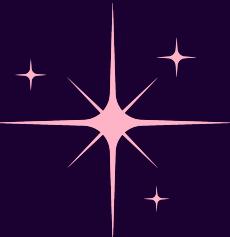
- El estrés académico
- No cumplir las expectativas de los demás
- El rechazo

“

Nadie va a hacer nada por ti.

”

User Persona 4



Juan Meza

Edad: 21 años

Ocupación: Estudiante

Residencia: Barranquilla



APASIONADO

CREATIVO

EMPRENDEDOR

RESILIENTE

EXTROVERTIDO

SOCIABLE

Biografía

Carlos es una persona extrovertida y apasionada por el mundo geek y todo lo que compone su entorno.

Es creativo, emprendedor, y tiene grandes sueños para el futuro.

Es un gran fanático del cosplay y lo usa como una forma de expresarse y conectar con otros.



Motivaciones

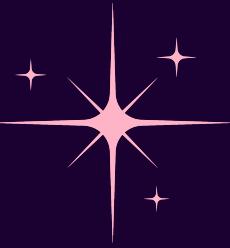
- Su pasión por el cosplay y el mundo geek
- Crear y compartir su trabajo con otros
- Su espíritu emprendedor
- Ayudar a otros a superar sus miedos

Frustraciones

- No llegar a ser exitoso
- No encontrar apoyo para alcanzar sus metas
- La industria de los videojuegos en Colombia

“Entre más improbable sea superar un desafío, más serán mis ganas de intentarlo. **”**

User Persona 5



Miguel Morales

Edad: 23 años

Ocupación: Estudiante

Residencia: Barranquilla



DEDICADO

OPTIMISTA

INTELIGENTE

AMBIVERTIDO

AMIGABLE

SOCIALE

Biografía

Miguel es una persona introvertida pero amigable que busca nuevas experiencias. Es inteligente y dedicado a sus estudios. Le gusta el cosplay como una forma de expresarse y conocer gente nueva.



Motivaciones

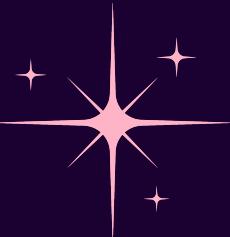
- Su deseo de ayudar a las personas a través de la medicina
- Su pasión por el anime, los videojuegos y el cosplay
- Su deseo de salir de su zona de confort

Frustraciones

- No obtener el éxito de su carrera
- No equilibrar su tiempo entre la universidad y el cosplay
- Defraudar a sus expectativas

“ Ve más allá, supera tus límites, PLUS ULTRA ”

User Persona 6



Alex Barrera

Edad: 24 años

Ocupación: No estudia / trabaja

Residencia: Ibagué



HÁBIL

LUCHADOR

INTELIGENTE

INTROVERTIDO

AMIGABLE

CREATIVO

Motivaciones

- Estudiar
- Independizarse
- Superar su miedo al escenario
- Su pasión por el anime, el manga y los videojuegos

Biografía

Alex es una persona introvertida que ha encontrado en el cosplay una forma de expresarse y salir de su zona de confort. Es creativo y hábil con las manos.



Frustraciones

- El futuro
- No encontrar el apoyo necesario para alcanzar sus metas
- Perder a personas importantes

“ ” No se menciona.

Mapa de Empatía

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

Se ve a sí mismo como una persona creativa y optimista, que disfruta del cosplay, sin miedo a ser el mismo.

¿QUÉ OYE?

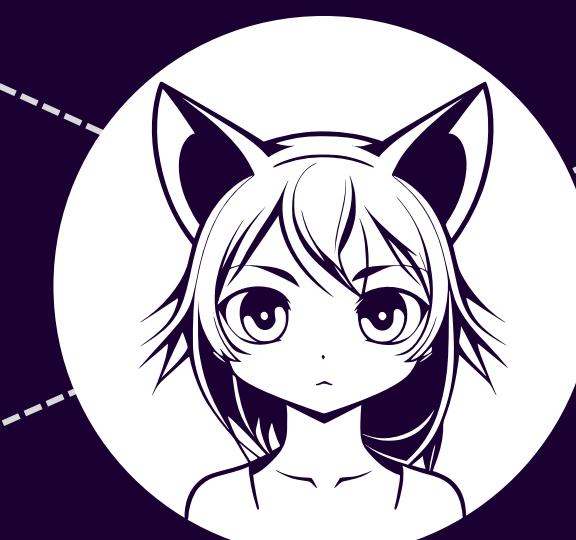


- Las personas los consideran una persona amistosa, inteligente y abierta a experimentar cosas nuevas.
- Es una persona dedicada a su labor y que disfruta lo que hace.

¿QUÉ VE?



Consume bastante contenido relacionado al anime y al manga, juega videojuegos y ve contenido variado en redes.



¿QUÉ DICE Y HACE?



- Le gusta hacer sus propios cosplays ya que le gusta la sensación de crearlo él mismo.
- Le gusta rodearse y compartir con gente con sus mismos gustos y aprender de ellos.

ESFUERZOS



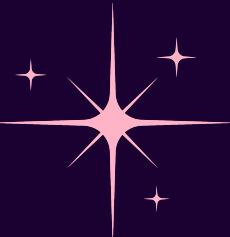
RESULTADOS



- Tiene miedo a sentirse solo y no encontrar ningún apoyo.
- No ser lo suficientemente bueno en lo que hace, lo que no le permite alcanzar sus metas.

- Convertirse en una persona sin miedo a ser el mismo y poder expresarse por medio del cosplay para, gradualmente, expandir su círculo social.

Diagrama de Afinidad



P1 - ¿Qué sueles hacer en tu día?

P2 - ¿Cuáles son tus principales miedos?

P3 - ¿Qué géneros de series / juegos prefieres?

P4 - ¿Qué prefieres beber en una convención?

P5 - ¿Qué sabor de bebida prefieres?

Usuario \ Preguntas	P1	P2	P3	P4	P5
U1	Dibujar	El rechazo	Shonen y fantasía	Agua	Sabores naturales
U2	Dibujar	Quedarse solo	Shonen, seinen, aventuras	Gaseosas	Fresa
U3	Ver anime	No encontrar el apoyo para alcanzar sus metas	Shonen, seinen, acción	Aqua	Chocolate
U4	Leer manga	No encontrar el apoyo para alcanzar sus metas	Shonen, luchas	Aqua	Chocolate
U5	Jugar videojuegos	No cumplir las expectativas de los demás	Shonen, RPG	Aqua	Cítrico
U6	Ver anime	No cumplir las expectativas de los demás	Shonen, RPG	Gaseosas	Coca-cola

Elementos Identitarios



Artefactos

PELUCAS Y MAQUILLAJES

DISFRACES

RÉPLICAS DE ACCESORIOS

Mitos

NO DEFINIDO



Símbolos

NO DEFINIDO

Historias, Mitos y Leyendas



Historias

MARIO CASTAÑEDA NOS COBRÓ



Mitos

SE GASTA MUCHA PLATA



Leyendas

COSPLAYER SHARPIE

BELLE DELPHINE

Ejemplos



@mangozafiro

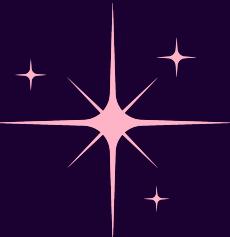


@laotacosteña



@orionis.cosplay

Naming



Descriptivo

Aguasuave - Burbujas de Sakura

Patronímico

Rei - Hinata Hyuga

Toponímico

Tokyocola - Santana

Simbólico

Sakura / Koi

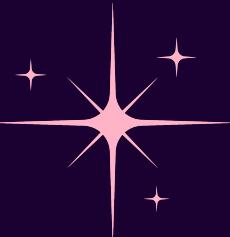
Neologísmos

Fres.cos - Cosca

Abreviaciones

MBA (Magic Bubbly Aura)

Naming



Descriptivo

Aguasuave - Burbujas de Sakura

Patronímico

Rei - Hinata Hyuga

Toponímico

Tokyocola - Santana

Simbólico

Sakura / Koi

Neologísmos

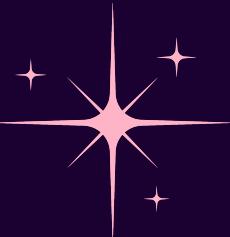
Fres.cos - Cosca

Abreviaciones

MBA (Magic Bubbly Aura)

Nombres elegidos por nuestros entrevistados

Naming



Descriptivo

Aguasuave - Burbujas de Sakura

Patronímico

Rei - Hinata Hyuga

Toponímico

Tokyocola - Santana

Simbólico

Sakura / Koi

Neologísmos

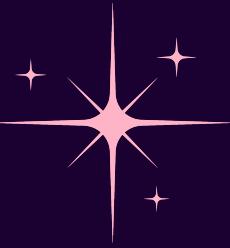
Fres.cos - Cosca

Abreviaciones

MBA (Magic Bubbly Aura)

Nombre elegido por nuestros entrevistados

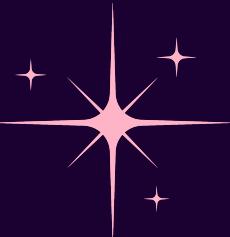
Diseño - Naming



SAKURA

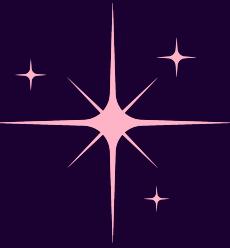
Nombre elegido por nuestros entrevistados

Diseño - Eslogan



No temas a ser tu mism@

Diseño - Paleta de color



#FFE5EC

#FFC2D1

#FFB3C6

#FF8FAB

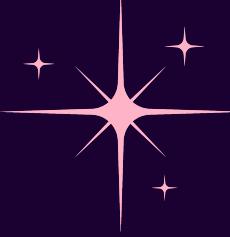
#FB6F92

Diseño - Producto



IA: Copilot

Diseño - Prompts



A high-definition mockup of a glass pink water bottle branded 'Sakura'. The label features dynamic shades of pink, purple, and complementary colors, adorned with an illustration of a female cosplayer character to evoke the cosplay culture. The beverage should be carbonated, presenting a refreshing and enticing product to users. The design aims to capture the essence of the cosplay community while offering a unique and attractive beverage. The background should feature cherry blossom flowers with soft lights emanating from the sides, creating a gentle illumination that complements the biodegradable packaging. It should be in drinkable format, emphasizing the biodegradable and reusable nature of the bottle for drinking purposes. Make the character's pose more dynamic and add a subtle holographic effect to the label.

Diseño - Promts

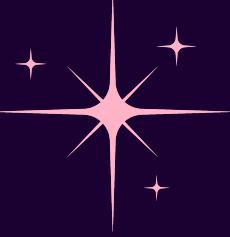


IA: Dall-e



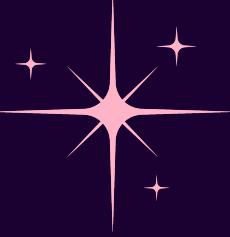
IA: Canva

IA: Photoshop Beta



IA: Copilot

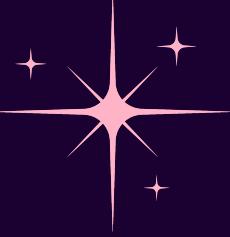
Diseño - Prompts



Imagina un diseño de empaque para un conjunto de cuatro botellas de vidrio que se basa en la estética de la botella 'Sakura'. El empaque debe imitar el esquema de color rosa y el arte con líneas blancas que sugiere el flujo del agua, con una temática sutil de flores de cerezo. El empaque tiene asas recortadas para facilitar el transporte e incluye el texto '4 PACK' de manera prominente, junto con el nombre de la marca 'Sakura' en una tipografía sans-serif limpia. El fondo del empaque es limpio, empleando tonos que van del rosado al gris, predominando más el gris para evitar la saturación del color rosado y proporcionar un contraste equilibrado con el hipotético rosado de las botellas.

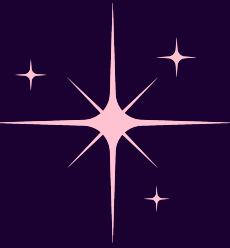
IA: Copilot

Diseño - Empaque



Empaque ilustrativo

Diseño - Poster



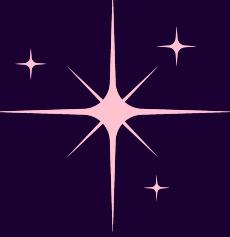
IA: Canva

IA: Photoshop Beta

Maquetación: Illustrator



Conclusión



Se ideó y desarrolló el diseño de un producto bebible dirigido a personas pertenecientes a la subcultura "Cosplayer". Con base a las técnicas aplicadas, se concluyó que el producto se tratase de agua saborizada, la cual cuenta con tres sabores distintos: manzana suave, cereza y uva. El propósito de esta bebida es ofrecer ligereza y frescura, dado que los cosplayers pasan largas jornadas en convenciones utilizando trajes que pueden resultar incómodos, especialmente bajo las altas temperaturas de la ciudad de Barranquilla. Para optimizar el proceso de diseño, se utilizó inteligencia artificial tanto para la creación de maquetas como para el diseño de la etiqueta del producto, dentro de las que se hallan ChatGPT, Copilot, Dall-e, Canva e IA generativa de Photoshop Beta.

A pesar de que la subcultura del cosplay no cuenta con una paleta de colores ni iconos representativos definidos, las decisiones de diseño se basaron en la retroalimentación proporcionada por los entrevistados. Además, se identificó un insight o una oportunidad de mercado, que fue aprovechado para moldear los ideales de la marca en torno a este concepto. Como resultado de lo anterior, surgió el eslogan "No temas a ser tú mism@", que refleja la filosofía de la marca y busca conectar con los valores y la identidad de los cosplayers.

Muchas Gracias