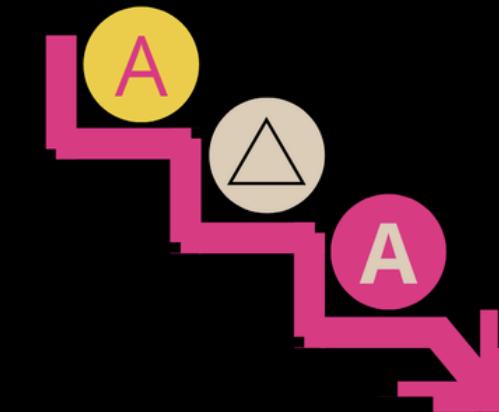


VIDEOJUEGOS CADA VEZ MÁS GRANDES - HIPERREALISTAS Y LARGOS DE DESARROLLAR



Libro de identidad visual por Felipe Guajardo y Gonzalo Perez

Resumen del proyecto narrativo

- Síntesis de la investigación:
 - Nuestro proyecto consiste en el estudio del desarrollo de videojuegos de naturaleza Triple A, donde la problemática principal es la hiperfijación en que los videojuegos de este tipo tengan una mayor calidad (hiperrealismo) lo cual se traduce en largos años de desarrollo. Pero esto también implica en que hay despidos en cuanto a los trabajadores considerando un escenario estresante en cuanto al objetivo principal: la calidad mas realista y perfecta posible. Por otra parte, considerando esta característica, estos videojuegos terminan pesando mucho más en comparación a un juego indie.
- Propuesta visual:
 - Lo que queremos comunicar como equipo en la página web es una estética que responda a una temática de videojuegos (considerando que nuestro tema es la crisis que enfrentan los videojuegos de tipo Triple A). Para ello se recurren a ciertos elementos gráficos que son propios de la estética de videojuegos como lo son la paleta de colores (que se explicara más adelante) y gráficas como el uso de ciertos pixeles (pero que no entorpezcan la lectura por ejemplo) así como el uso de ciertas figuras que respondan a la necesidad de ciertos párrafos, pero que utilicen esa misma característica de bordes pixelados. La idea es que esas figuras aparezcan cuando sea necesario explicar algo o más bien como un elemento decorativo pero que dialogue con la información (no viene al caso crear un personaje en nuestro reportaje, por ende, es un uso diferente).
 - Pero sin adelantarnos a los colores, estos son muchos más sobrios y oscuros (por eso queremos ocupar un fondo oscuro de tono negro, considerando además que casi todas las consolas de videojuegos son negras) pero también hay colores que se contrarrestan (letras claras), porque no buscamos generar algo saturado, sino que facilitar la lectura pero también ir por la misma línea estética. Por ende, la idea es que todo siga una misma armonía y que todos los elementos interactúen entre sí.

Moodboard



Paleta de colores

**#000000
(50%)**

Se escogió este color de tonalidad negro porque si se observa el moodboard, los videojuegos se asocian a lo oscuro, a lo negro, lo cual permite generar un contraste con otros colores. Como el negro es un color esencial, protagónico pero a la vez básico, este color constituirá el fondo de la página web. Esto permitirá que elementos gráficos como símbolos y gráficas puedan resaltar.

**#DDCEBB
(20%)**

Para contrastar el fondo negro, se decidió usar este color para la tipografía. Se escogió este tono claro porque a diferencia del color blanco, puede ser un poco saturado para la lectura, y este color hace que funcione bien en las pruebas que se hicieron, haciendo una lectura grata.

**#D93D86
(15%)**

**#ECD14D
(15%)**

Otra característica que se puede identificar en el moodboard es que el negro suele siempre ir acompañado de colores fosforescentes como el azul eléctrico, morado, rosado y verde. La razón por la que no se escogieron esos colores fueron porque en primer lugar, son muchos colores y es mejor reducir los colores para el proyecto. Por otra parte, esos colores pueden representar una tendencia a estereotipos de género, por ende se optó por estos colores (rosado y amarillo y no rosado y azul) los cuales combinan bastante bien y funcionan en armonía. Por último, mencionar que el uso de colores muy saturados/fosforecientes producen una molestia visual, y hay que considerar que todos estos colores se usarán para el logotipo y símbolos o elementos gráficos, por ende, aporta una estética mucho más *mate*, y por ende, agradable.

Logo de la webstory

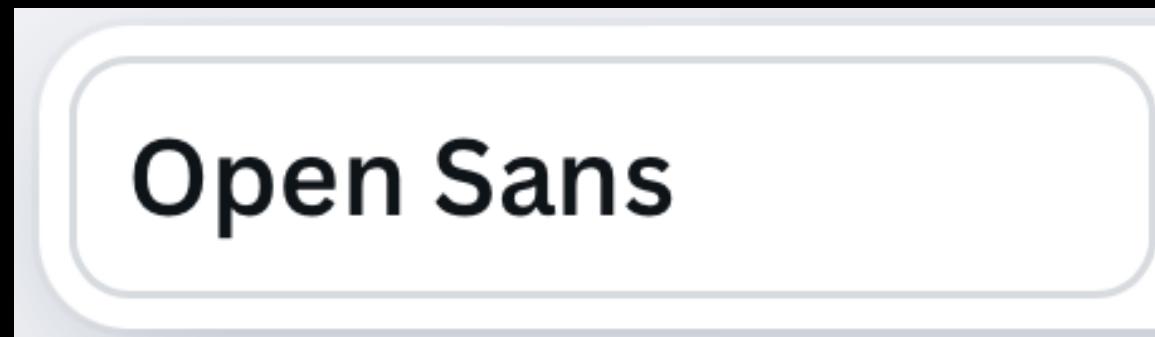


En el logotipo se puede apreciar que se usan los mismos colores de la paleta de colores. Se usa una tipografía más ad hoc al tema (que se explica en la parte inferior), y en cuanto al diseño del logo, se optó por diseñar una flecha con bordes pixelados que indiquen una baja de este tipo de videojuegos (como por ejemplo la frecuencia de publicación o el numero de trabajadores), y en cada escalón de esa flecha hay una A que hace referencia a lo Triple A, y tiene diferentes diseños por las diversas plataformas/consolas.

Tipografía



Para el uso del título y subtítulos se decidió usar la fuente Pixel Games (de DaFont) ya que va con la estética gamer, y a diferencia de otro tipo de fuentes que se encontró en la página, esta fuente es precisa, ya que agrega estética, pero no entorpece el proceso de lectura



Se escogió la tipografía Open Sans para el cuerpo del reportaje/página web, porque a diferencia de la fuente de los títulos y subtítulos, logra hacer un contraste, es mucho más suave, minimalista y evita los bordes extravagantes, solo bordes curvos.

Diseño de los íconos de los botones



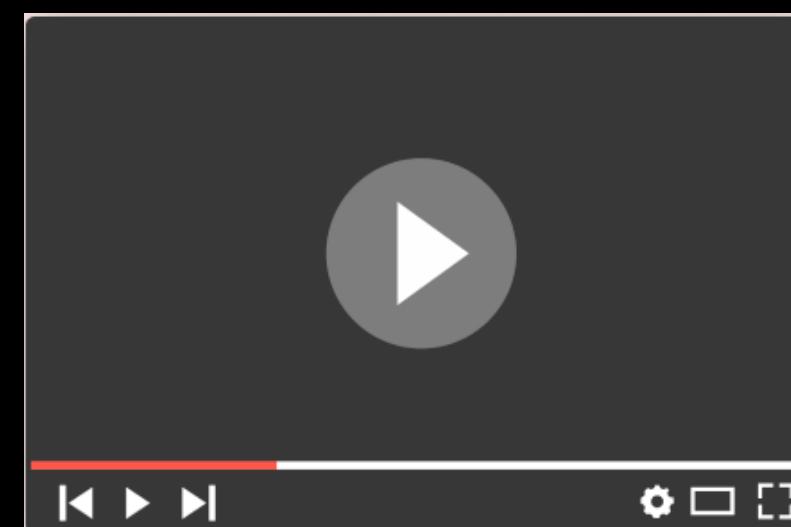
INTRODUCCION

HIPERREALISMO
EN LA INDUSTRIA

EFFECTOS EN EL
MERCADO

ALTERNATIVAS

Un ícono o botón sería el logotipo que se encontrará en la parte superior izquierda, donde cada vez que se le haga click, dirigirá a la página de inicio.



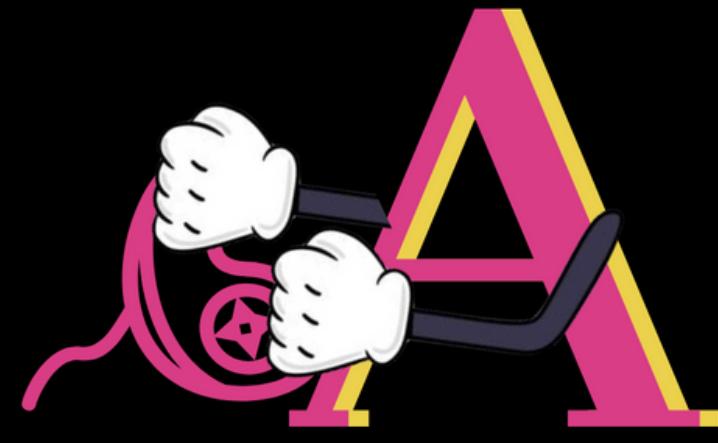
Se tiene pensado hacer un video sobre un top de videjuegos de tipo indie para la pestaña de "Alternativas" (Alternativas: Los Indies como salvadores de la industria). Y para poder reproducir el video se necesita hacer un embed, transformandose en un botón para reproducir el video (desde Youtube en este caso).

Estos cuatro botones que se ubicarán en la parte superior derecha de la página web, indican los subtítulos del relato. Por ende, uno puede leer el texto completo a medida que se hace scrolling, pero si se quiere ir a uno de los subtítulos específicos del relato, se puede hacer click en estos. Por ende, funciona como un índice y un navegador.

Elementos gráficos

Dentro de los elementos gráficos se incluiran los gráficos en los que se trabajo para la entrega anterior (respecto a cada integrante con su crónica) y se presentaran con las correcciones mencionadas y se adaptaran a los colores de la página web para que dialogue con toda la información.

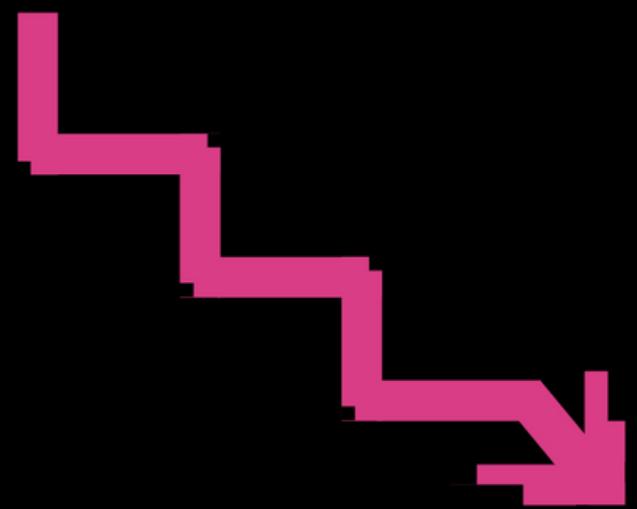
Pero también se añadirán elementos gráficos como símbolos que tengan la función de separadores en cada pestaña y logren encapsular la esencia de cada sección:



Este elemento responde a la introducción del tema, por ende, se hizo mucho más amigable para representar la acción de jugar videojuegos, pero controlado por la Triple A.



Respecto a la pestaña dos sobre el hiperrealismo en este tipo de videojuegos (en cuanto a resolución y calidad), se decidió simbolizarlo con una especie de joystick transparente, haciendo guiño al realismo.



Para la sección del mercado de este tipo de videojuegos, se decidió reutilizar la misma flecha del logotipo pero sin las letras para relacionarlo a mercado y gráficas.



En cuanto a la solución - que serían los juegos de tipo indie - se trató de simbolizar con un cubo tratando de relacionarlo a los pixeles y además un elemento agradable para el usuario.

Ilustraciones

En cuanto a las ilustraciones que complementarán se piensa en específico solo en una que es la que iría en la introducción del reportaje para acompañar el título (ya que además hay que considerar otros elementos gráficos como los símbolos gráficos de la página anterior, así como también los mismos gráficos).

Entonces la idea es que esta imagen principal demuestre una gráfica de alta resolución, con un toque futurista para ligarlo al futuro de los videojuegos de tipo Triple A, así como también con el enfoque de alta resolución.

Pero también hay una sección donde se insertaran fotografías de noticias que aludan a los despidos, uso de IA, cierres de estudios, así como también noticias sobre videojuegos de tipo indie que hayan sido premiados.



 GameSpot

[AAA Game Development Is Unsustainable But Generative AI Can Help, Smash Bros. Boss Says](#)

Video game development veteran Masahiro Sakurai, who is best known for creating the Kirby franchise and for his work on the Super Smash...

24-06-2025

 GamerFocus

[Todos los juegos ganadores de The Indie Game Awards 2024](#)

Estos fueron todos los juegos independientes ganadores en todas las categorías de los premios The Indie Game Awards 2024.

19-12-2024