

CREACIÓN DE LA SCENA

Yisel Valentina Carreño Contreras

Enphernee Hooker Sanchez

Tecnología en Desarrollo de Sistemas Informáticos, Unidades Tecnológicas de Santander

B192-TSI516-DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES Y MULTIMEDIA

ELIECER MONTERO OJEDA

25 de febrero del 2026

Explicación

La escena fue diseñada como una composición estática y sencilla, considerando que el proyecto se encuentra en una etapa temprana de desarrollo. Su objetivo principal no fue demostrar complejidad técnica, sino establecer una base visual y conceptual sólida sobre la cual construir el resto del videojuego.

Proceso de creación

1. **Definición del alcance inicial**
Debido a que el desarrollo apenas comienza, se optó por una escena sin animaciones complejas ni múltiples interacciones. Esta decisión permitió concentrar los recursos en la construcción de la atmósfera y en la coherencia estética general.
2. **Diseño visual simplificado**
La escena se compone de una ciudad oscura (Brooklyn), una estructura arquitectónica básica y el personaje principal en reposo. Se utilizó una paleta limitada de colores fríos y contrastes marcados para transmitir una ambientación sombría sin necesidad de efectos avanzados.
La composición estática facilita evaluar proporciones, iluminación y estilo artístico antes de avanzar hacia mecánicas más complejas.
3. **Enfoque en la identidad estética**
Aunque simple, la escena establece el tono “dark” del proyecto. Elementos como sombras marcadas, espacios vacíos y arquitectura misteriosa comunican el contexto narrativo sin requerir movimiento o eventos dinámicos.
4. **Optimización del proceso de aprendizaje**
Al tratarse de una fase inicial, la escena también cumple una función práctica: permite familiarizarse con el motor gráfico, la integración de sprites y la organización de capas en un entorno 2D. Esto reduce la complejidad técnica y facilita correcciones tempranas.

Importancia dentro del proyecto

- **Base estructural:** Sirve como punto de partida para futuras escenas más dinámicas.
- **Definición de estilo:** Establece la dirección artística que guiará el desarrollo posterior.
- **Control de calidad inicial:** Permite detectar ajustes necesarios en iluminación, proporciones y composición antes de incorporar animaciones o mecánicas de juego.

- **Gestión eficiente del desarrollo:** Evita sobrecargar la primera etapa con elementos que podrían retrasar el avance general del proyecto.

Conclusión

Desde una perspectiva personal, considero que comenzar con una escena estática y sencilla fue una decisión acertada. Aunque puede parecer un avance pequeño, representa el primer paso tangible en la construcción del proyecto. Esta escena no solo define la atmósfera oscura que se busca transmitir, sino que también refleja el proceso de aprendizaje y experimentación propio de una etapa inicial.