

EL WORLDBUILDING EN LOS VIDEOJUEGOS

Miguel Ángel Guerrero Paredes, María José Martínez Gutiérrez, Diego Antonio Tanco Ochoa e Issam Tikent el Harty; tutorizado por Carmen Navarro Salinas



ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN

2. ANTECEDENTES

3. OBJETIVOS

3.1. GENERALES

3.2. ESPECÍFICOS

4. MARCO TEÓRICO

4.1. WORLDBUILDING

4.2. VIDEOJUEGOS

5. METODOLOGÍA

6. RESULTADOS

6.1. HISTORIA DEL MUNDO

6.2. LA CÚPULA

6.3. MIKOS AMGER

6.4. VALLE DE LANGMONTOLIS

6.5. CONFEDERACIÓN MAUNAWA

6.6. COLONIAS INDEPENDIENTES

7. CONCLUSIÓN

8. BIBLIOGRAFÍA

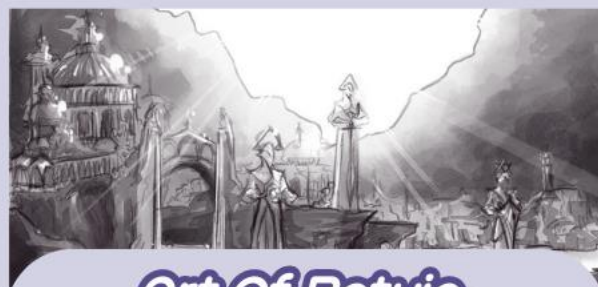
JUSTIFICACIÓN

Los participantes conciben este estudio como una forma de desarrollar su educación creativa y presentan interés en investigar y exponer la importancia que tienen los aspectos indagados en las producciones audiovisuales basadas en universos ficticios.

ANTECEDENTES



Iconology in a Fictional Context: Intradiegetic Design in Worldbuilding de Suvi Savikko (2019)



Art Of Retvia. Worldbuilding y Concept Art para un videojuego de María Corell Fabra (2020)



LORE El trayecto creativo de un relato de ficción de Núria Roig Segura (2021)



OBJETIVOS GENERALES



**Crear un mundo
ficticio.**

**Profundizar en el
papel fundamental
que juega el
Worldbuilding en la
narrativa visual.**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Indagar acerca del papel que juega el Worldbuilding en una historia.

Exponer lo investigado mediante un proyecto propio.

Averiguar el proceso para realizar un Worldbuilding bien fundamentado y desarrollado.

Descubrir y practicar nuevas herramientas para la elaboración de trabajos artísticos.

MARCO TEÓRICO

¿Qué es el "*worldbuilding*"?
¿Cómo se originó el
término?



MARCO TEÓRICO

¿Qué es un
videojuego?
¿Cuál es su
historia?



METODOLOGIA

Gracias a la información recopilada en nuestra bibliografía supimos que pasos seguir para construir nuestro mundo.



Primero hicimos una lluvia de ideas para ver qué tipo de mundo crearíamos.

METODOLOGIA

Creamos su historia general e indagamos en cada ciudad. Para crear los idiomas de las civilizaciones, creamos algunas palabras basándonos en idiomas ya existentes y en sus sonidos característicos.



Complementamos este mismo mundo con dibujos, hechos tanto a digital (con una tableta gráfica Wacom Cintiq 16 y el programa Paint Tool Sai 2), cómo con lápiz y papel.

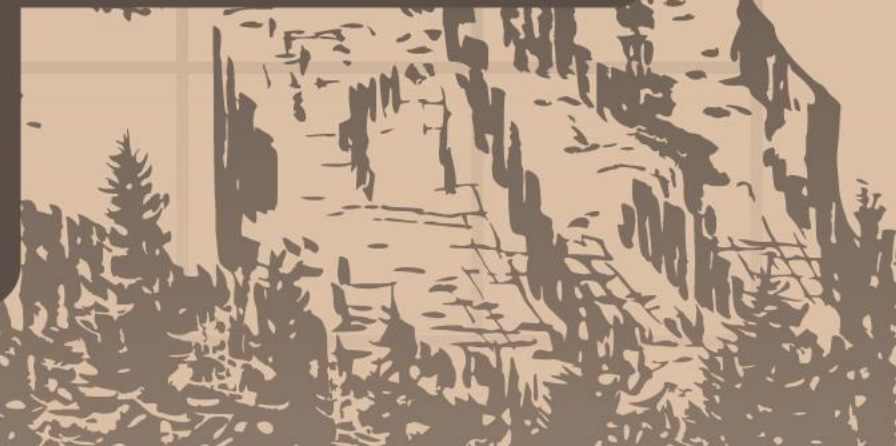
RESULTADOS:

ARKAE

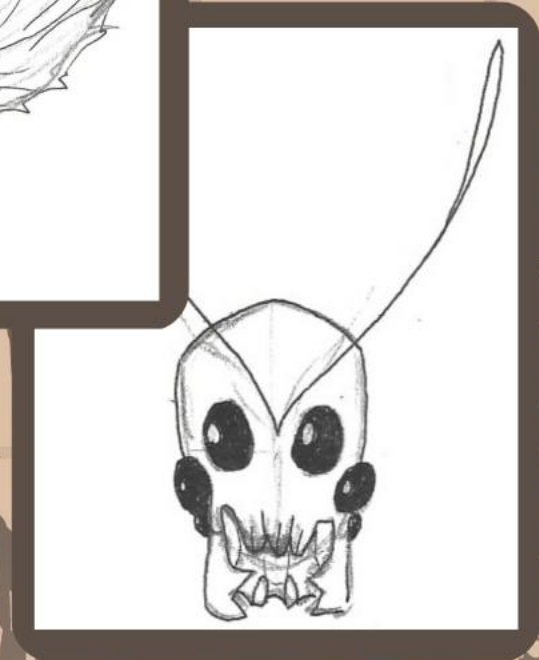
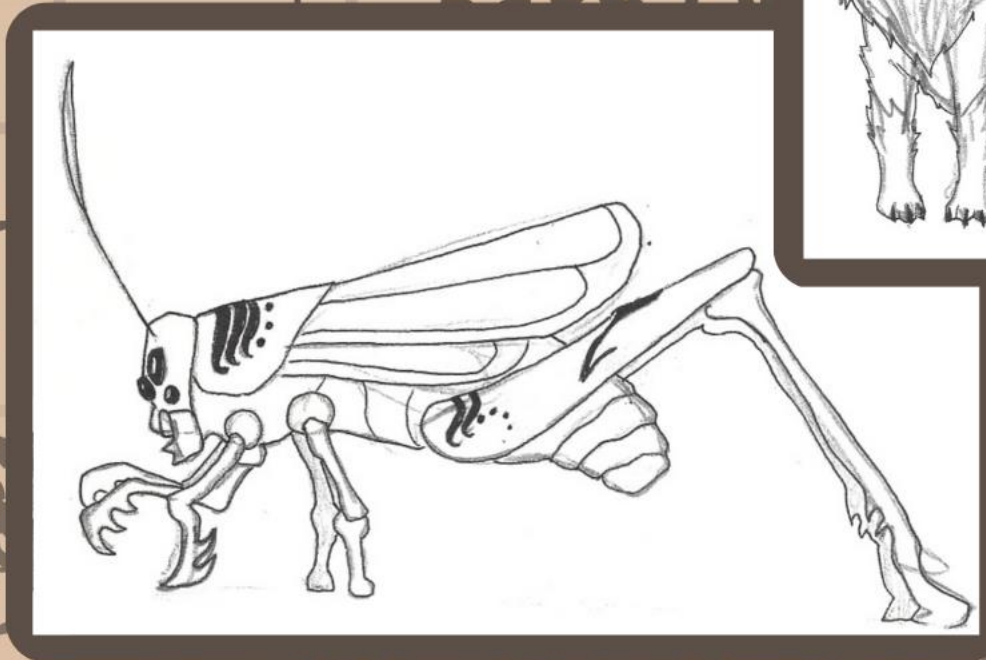


NUESTRO MUNDO FICTICIO

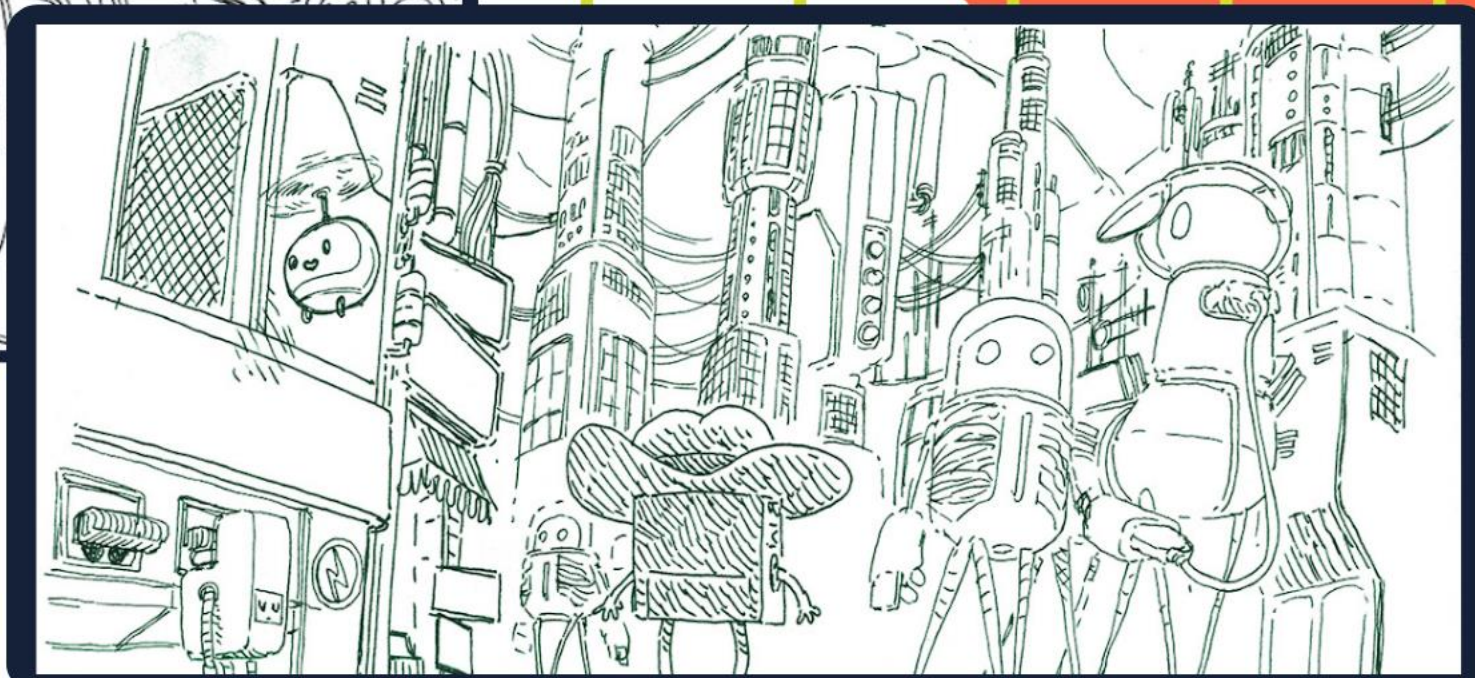
HISTORIA DEL MUNDO



HISTORIA DEL MUNDO



LA CUPULA



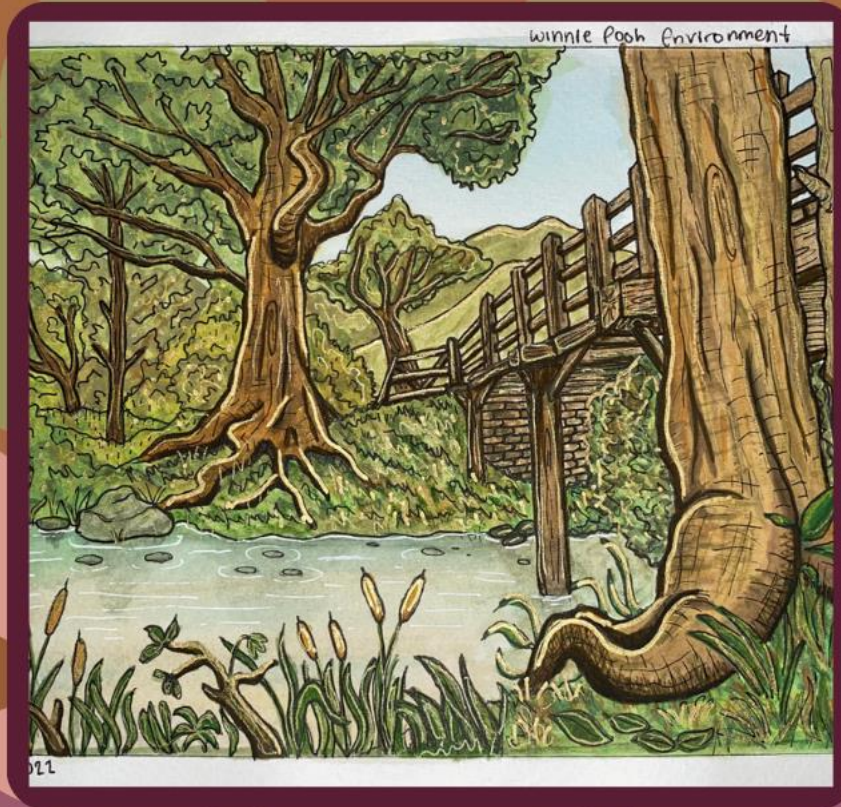
LA CUPULA



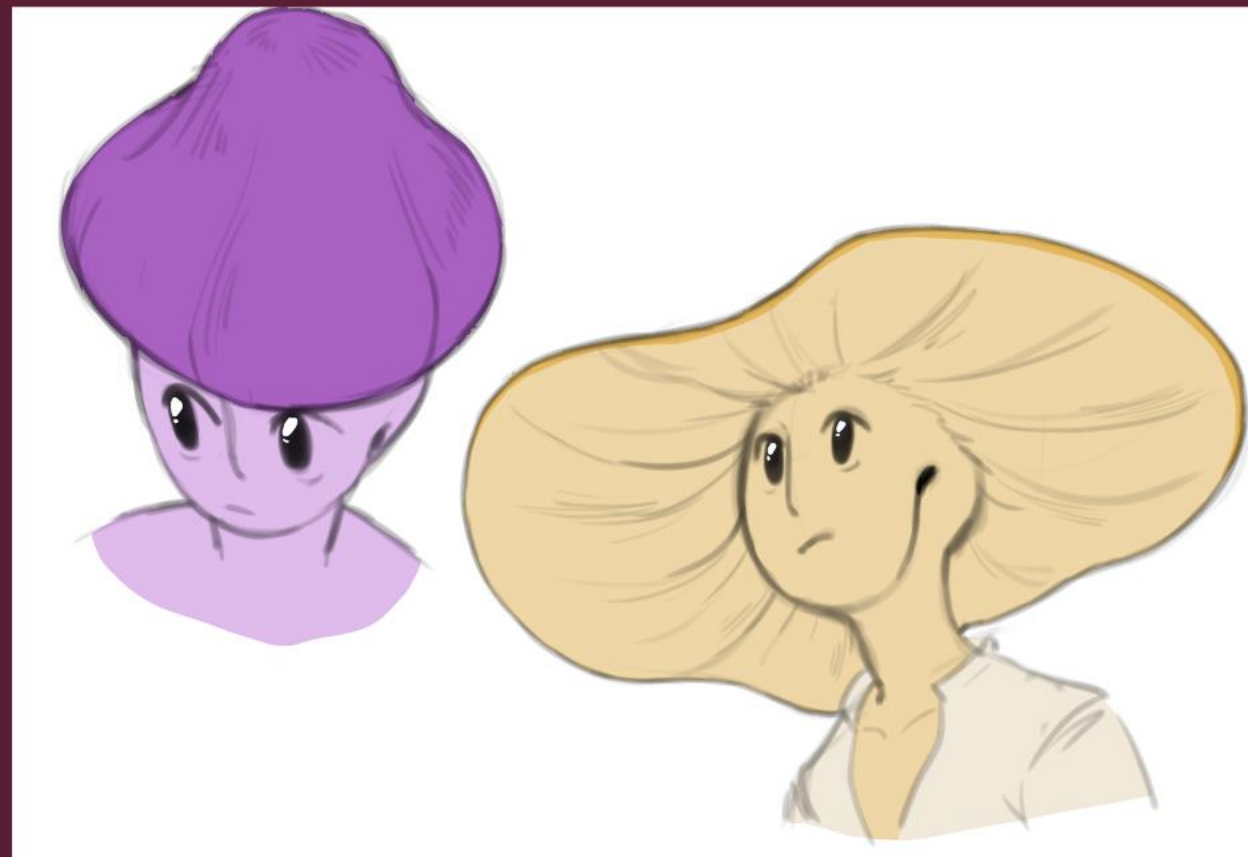
LA CÚPULA



MIKOS AMGER



MIKOS AMGER



El Valle de Langmontolis



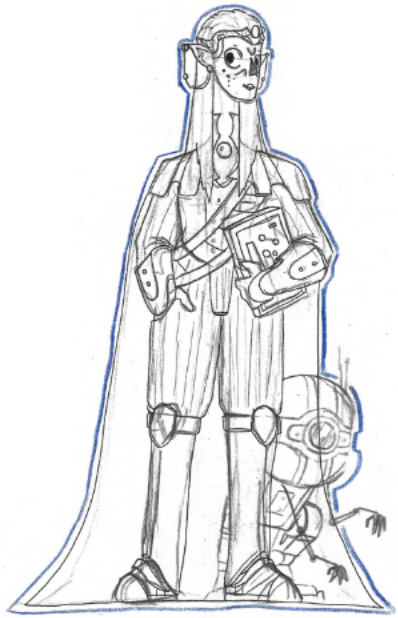
El Valle de Langmontolis



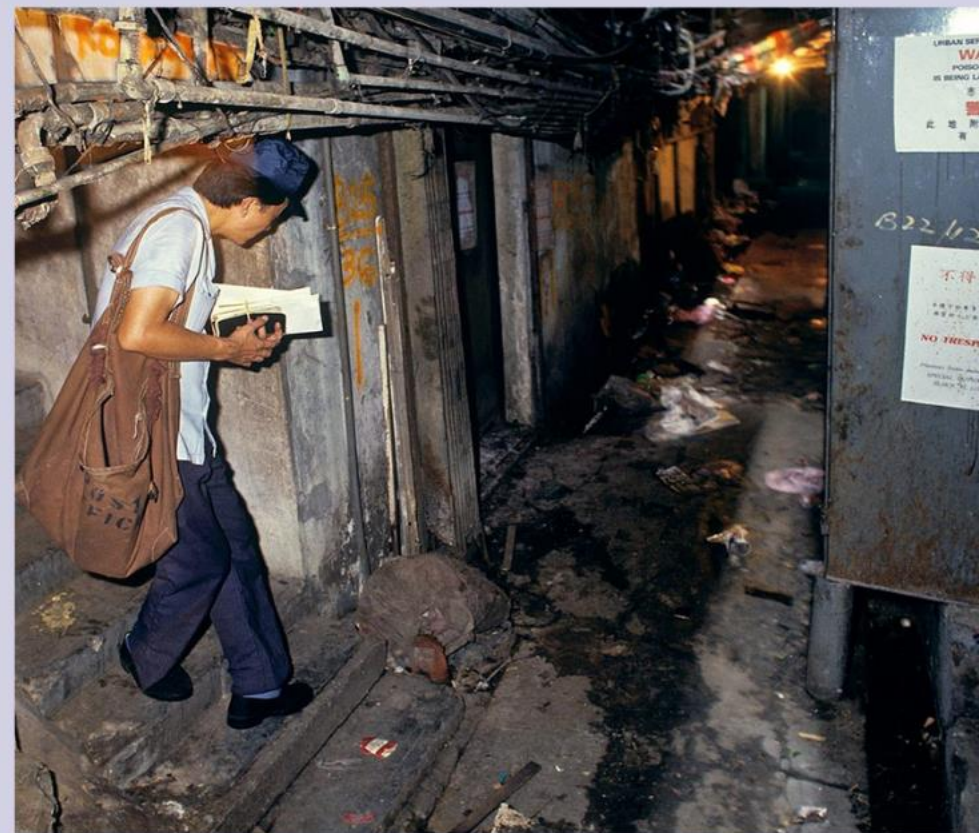
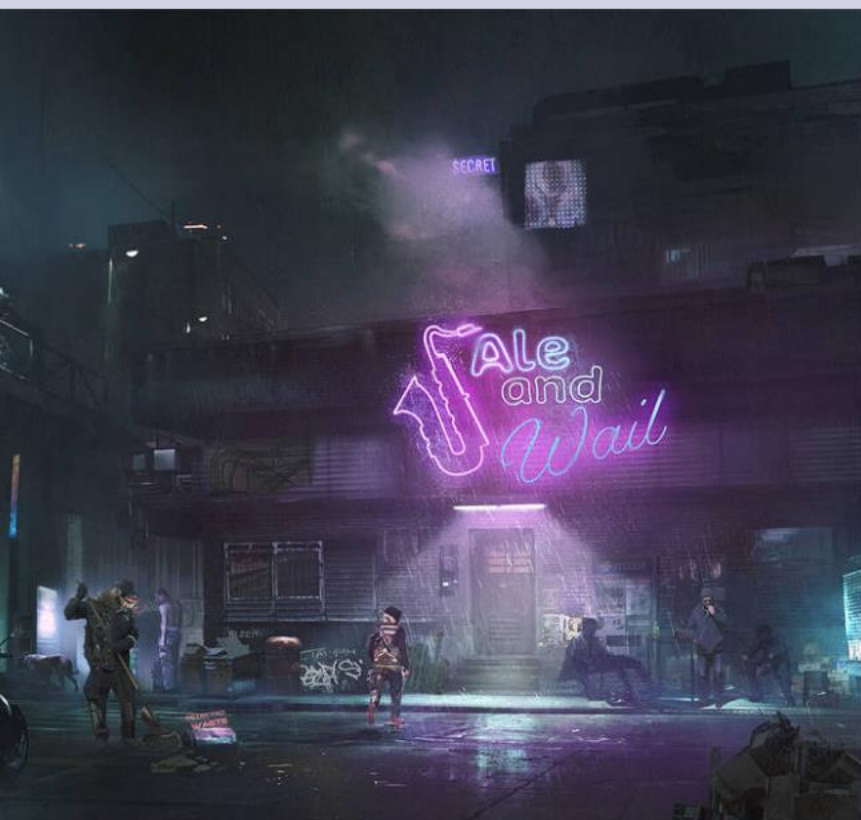
CONFEDERACIÓN MAUNAWA



CONFEDERACIÓN MAUNAWA



COLONIAS INDEPENDIENTES



COLONIAS INDEPENDIENTES



CONCLUSIÓN

Podemos concluir que, en efecto, hemos logrado el objetivo de crear un mundo ficticio. *Arkae* ha sido toda una experiencia que nos ha permitido tener una visión más completa sobre qué precisa una buena construcción de mundos y la importancia que este tiene en la historia, siendo no solo el espacio donde esta se desarrolla sino también un complemento narrativo.



BIBLIOGRAFÍA



¡GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN!



*Ahora es vuestro turno de hacer preguntas, ¡no os
quedéis con dudas!*