

TESIS COLECTIVA INTERDISCIPLINARIA

facultad de  
bellas artes



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

LIHUÉN

cosa e' mandinga

**Título:** Lihuén: Cosa e' Mandinga

**Tema:** Narración transmedia: Transposición de un guión literario a un guión de videojuego.

**Maite López Annes**

*Carrera:* Lic. en Comunicación Audiovisual orientación Realización de Cine, TV y Video

*DNI:* 33402865

*Legajo:* 51586/0

*Teléfono:* 011 1560076966

*e-mail:* mlopezannes@gmail.com

*Director:* Nicolás Alessandro

## **Abstract**

La transposición de un guión literario de una serie web a un guión para videojuego es un proceso complejo que invita a analizar como dos lenguajes tan diversos pueden coincidir en determinados aspectos y al mismo tiempo mantener sus particularidades. A partir de la unión de ambos, se construye un relato transmedial, fundado por diferentes formatos, donde cada uno aporta lo propio de su lenguaje sin traicionar la obra original.

## **Introducción:**

Lihuén: Cosa e' Mandinga es un proyecto transmedia basado en mitos y leyendas populares argentinas, para niños de 5 a 7 años. El objetivo es desarrollar el primer episodio de una serie web de 10 capítulos, con una duración de 3 minutos cada uno, realizados con técnica mixta de animación (2D y 3D); además de la creación del primer nivel de un videojuego y una aplicación para celulares/tablets en realidad aumentada.

Esta tesis, está centrada en la transposición del guión literario utilizado para la serie web, al videojuego. Apuntando a que el niño sea un espectador activo dispuesto a dotar de sentido a la obra, a partir de su contexto social y cultural particular.

La transposición se realizó en función del guión original de la serie web, escrito por Denisse Gay, quien no sólo desarrolló el guión perteneciente al capítulo de la serie de la tesis, sino que también realizó la caracterización de los personajes y la construcción de este mundo fantástico donde la historia tiene lugar. Partiendo de este material, en ésta tesis se desarrollará el trasvasamiento de este guión original al guión del videojuego, analizando los problemas técnicos y de lenguaje que esto implica y desarrollando la historia en función de lo que demande el videojuego.

## **Marco teórico:**

En la actualidad, las redes de comunicación fueron modificando la manera de consumir productos de las personas, y especialmente de los niños, donde se van consolidando, cada vez más, las narrativas transmedias.

“Según Henry Jenkins (2003) son dos los momentos elementales que hacen que un relato pueda ser considerado transmedial. El primero, es cuando hay expansión, que implica que fragmentos diferentes de una misma narrativa se cuenten a través de dos o más medios, formatos o textualidades. El segundo, es cuando hay participación de las audiencias, las cuales pueden intervenir, modificar o resignificar por lo menos alguna porción de los contenidos propuestos por el productor seminal reelaborándolos, redistribuyéndolos y agregando elementos novedosos a la narrativa.” (José Manuel Corona Rodríguez, 2016: 35).

Se considera que en un proyecto transmedia como este, donde convergen tres formatos diversos en funcionamiento<sup>1</sup>, pero que comparten un lenguaje similar como es el caso de los videojuegos y el cine, se genera un espacio de análisis interesante. Invita a plantearse cómo el concepto de transposición propuesto por Vanoye además de aplicarse a la transposición del lenguaje literario al cinematográfico, también se puede tomar como punto de partida para el análisis de la resignificación de un contenido cinematográfico a uno para videojuegos.

“La adaptación demasiado sumisa al texto <traiciona> al cine, y la adaptación demasiado libre <traiciona> a la literatura; sólo la <transposición> [...] no traiciona ni a uno ni a otra, situándose en los confines de estas dos formas de expresión artística.” (Francis Vanoye, 1996: 125)

Esta idea de transposición, que deriva del concepto de adaptación, entendido como el traspaso de una forma de expresión a otra, constituye un proceso de apropiación mucho más profundo, donde se juega entre la fidelidad y la creatividad. Se mantiene la esencia de la obra original pero el trasvasamiento se realiza de manera creativa sabiendo aprovechar cuales son los elementos que el

---

<sup>1</sup> El Proyecto está constituido por el capítulo de la serie web, el primer nivel del videojuego y una aplicación de realidad aumentada; pero en ésta tesis, solo se hará referencia a la serie web y al videojuego.

nuevo lenguaje le puede aportar a la obra original. Buscando enriquecerla y convertirla en una obra que mantenga sus lazos con la original pero que a su vez funcione como un relato independiente.

Los juegos conceptualmente son muy difíciles de definir. Existen diversos autores que han ido generando definiciones de lo que es un juego, pero todas ellas se vuelven cuestionables cuando se comienzan a analizar en profundidad. “*The art of game design*” es un libro que desarrolla el proceso del diseño de un videojuego desde la primer idea hasta poder ser jugado por un usuario. Y a lo largo del libro se plantea esta disyuntiva que resulta poder tener una sola definición de lo que es un juego. Por eso, luego de apuntar diferentes definiciones dadas por diversos teóricos y cuestionar cada una de ellas<sup>2</sup>; llega a la conclusión de que lo importante más allá de una definición cerrada de los juegos es entender cuáles son los elementos de los cuales están hechos los videojuegos. El autor destaca cuatro elementos: historia, mecánicas, estética y tecnología.

“Es importante entender que *ninguno de los elementos es más importante que otro*. La tétrada está dispuesta en forma de diamante, no para mostrar alguna importancia sino para ayudar a ilustrar el “gradiente de visibilidad”, es decir, el hecho de que los elementos tecnológicos tienden a ser los menos visibles para los jugadores, los estéticos son los más visibles, mientras que los elementos mecánicos y la historia se encuentran en el medio. Se pueden disponer de otra manera. Por ejemplo, para resaltar el hecho de que la tecnología y la mecánica son elementos del “cerebro izquierdo”, mientras que la historia y la estética son elementos del “cerebro cerrado”, se puede organizar la tétrada en un cuadrado. Para enfatizar la fuerte conexión de los elementos entre sí, podrían organizarse como una pirámide tetraédrica, realmente no importa.” (Jesse Schell, 2008: 52-53)<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> The art of game design, 2008. Pag: 41-48.

<sup>3</sup> “It is important to understand that none of the elements are more important than the others. The tetrad is arranged here in a diamond shape not to show any relative importance but only to help illustrate the “visibility gradient”, that is, the fact that technological elements tend to be the least visible to the players, aesthetics are the most visible, and mechanics and story are somewhere in the middle. It can be arranged in other ways. For example, to highlight the fact that technology and mechanics are “left brain” elements, whereas story and aesthetics are “right brain” elements, you might arrange the tetrad in a square. To

Como parte del trabajo del desarrollo de un videojuego aparece como herramienta clave el GDD (iniciales en inglés de: Game Design Document)<sup>4</sup>, el cual es un documento que se crea en la preproducción de un videojuego, donde se piensa de qué manera se llevará a cabo el juego, cual es la historia que se quiere contar, quienes son los personajes, cuáles serán las mecánicas, los comandos, que niveles de dificultad tendrá, cuáles serán los objetivos, como se pasará de un nivel al otro, etc. En otras palabras, el GDD permite analizar el juego desde un aspecto más teórico (ya que en esta instancia aún no se realiza ninguna prueba del juego en sí) buscando definir de la manera más concreta posible que experiencia se quiere hacerle sentir al usuario. Una vez que se logra tener esto en claro, es más simple poder continuar con el desglose de cómo se llevará a cabo ese objetivo.

### **Primeros acercamientos**

Desde que se comenzó a trabajar en el proyecto, se tuvo en claro que antes de iniciar cualquier abordaje sobre el videojuego era necesario determinar un target.

Por lo tanto, lo primero que se hizo para comenzar a trabajar fue realizar entrevistas a niños/as y poder definir un target concreto. En principio, se había planteado un target general (tanto en la serie como en el videojuego) de niños entre 4 y 9 años.

Realizamos una lista de 10 preguntas, a 27 niños de diferentes ubicaciones geográficas, condiciones sociales y económicas, y edades.<sup>5</sup>

A partir de esto, se pudo establecer un target definido, que comprende a niños de entre 5 y 7 años. Los niños de 4 años no tenían en claro cuestiones relacionadas con el videojuego. Mientras que los de 8/9 años daban respuestas muy concretas sobre los juegos, sabían explicarlos, tenían en claro que los

---

emphasize the strong connectedness of the elements to one another, they could be arranged as a tetrahedral pyramid- it really doesn't matter." (Jesse Schell, 2008: 52-53). Traducción del autor de la tesis.

<sup>4</sup> Ver Anexo GDD.

<sup>5</sup> Ver Anexo del relevamiento de entrevistas.

motivaba a jugarlos, etc. Finalmente, los niños de 5 a 7 años, hablaban de los videojuegos como una manera de pasar el tiempo, de matar el aburrimiento, de jugar cuando volvían de la escuela, o cuando no estaban con sus amigos, etc. La constante ante la pregunta de cuando jugaban videojuegos era que lo hacían cuando estaban aburridos; y teniendo en cuenta el tipo de juegos que utilizan, definimos como núcleo común que son juegos que generan excitación, adrenalina, y entretenimiento. Es decir, el usuario destinatario será un jugador casual. Esta instancia fue una etapa de aprendizaje muy importante, ya que se descubrió que los niños de esta edad buscan en los videojuegos el mero entretenimiento. Motivando la excitación y el movimiento frenético.

Además, a partir de las entrevistas se descubrió que estos niños juegan videojuegos, cuando están solos, por lo tanto, no suelen jugar juegos multijugador.

El juego más citado como uno de los más populares entre los niños de nuestro target fue: *Minion rush*, ya que es un juego que transmite euforia y diversión, y desarrolla las habilidades motrices teniendo en cuenta que tiene como principal objetivo la recolección de elementos (bananas en este caso) sorteando obstáculos cada vez más complejos, en un determinado tiempo.

Las entrevistas, también revelaron que el dispositivo más utilizado por ellos para jugar, es el celular y en segundo lugar la tablet. Si bien a esta edad, la mayoría de los niños entrevistados no poseen teléfonos o tablets personales siempre tienen un familiar que se los provee. Esta información posibilitó definir la plataforma sobre la cual se trabajará: celulares y tablets.

Una vez establecido el tipo de juego, el target y el dispositivo en el cual se iba a jugar, comenzamos a trabajar en el GDD. Este documento, se va actualizando a lo largo del desarrollo de la producción y sirve también como guía para todo el equipo técnico.

### **Propuesta de transposición:**

En cuanto a lo formal de la transposición del guión literario al guión de videojuego, se trabajó en función del guión original de la serie web.

Entre ambos lenguajes si bien lo que principalmente existen son diferencias, hay ciertas similitudes sobre las cuales nos apoyamos para iniciar con el proceso creativo.

En principio, la estructura narrativa en los videojuegos parte, al igual que la literatura y el cine, de:

- *La construcción de personajes sólidos que logren generar empatía con el espectador.* En el caso del videojuego se eligió a Samuel como protagonista, ya que consideramos que es un personaje con el cual el usuario al que está dirigido podrá identificarse con facilidad y generará empatía. Esto es fundamental en este formato, incluso más importante que en la serie, ya que el protagonista del juego es la representación virtual del usuario en el mundo del juego.

En cuanto a la caracterización, si bien en el juego Samuel no tiene actividades secundarias ni realiza ninguna acción dramática, es importante que no se pierda la esencia del personaje, más allá de que solo corra, salte y se agache. En la serie, Samuel está construido como una criatura simpática, tierna, amigable y algo lerdo por su tamaño. Entonces, en el videojuego, se trabajó las animaciones de tal manera que la motricidad del personaje, no sea ágil, sino más bien torpe.

La Aluminé también fue planteada de la misma manera, siempre como una compañera de Samuel, manteniendo la característica de que es generadora de luz, lo cual tiene una inferencia directa en el juego.

Lihuen, como es la protagonista de la serie y el hilo conductor de la narrativa transmedia, es necesario que esté presente en el juego, pero no desde un rol protagónico. La figura de Lihuen estará dada por las Esencias, las cuales son “partecitas” de Lihuen que ella fue dejando a su paso como una forma de guía para Samuel. Además, Samuel va a ir recolectando estas Esencias a su paso.

Debido a que Lihuen tiene una fuerza creadora, las Esencias recolectadas le permiten al usuario la posibilidad de canjearlas en la Tienda por las diferentes opciones, ya sea habilidades para la Aluminé, como un outfit diferente para Samuel o Aluminé.

Esto es muy importante, ya que siempre es una necesidad del usuario poder modificar a sus personajes, poder agregarle algún accesorio que lo personalice y de esa manera apropiarse aún más de la experiencia.

- *La construcción de un entorno o contexto determinado en el cual se desarrolla la acción.* En este caso, el entorno elegido para el videojuego es el maizal, ya que allí comienza la aventura de Samuel y Lihuen en la serie web, por lo tanto, se mantiene la misma locación para que exista un nexo entre ambos contenidos y sean fácilmente identificables para el usuario. Además, la zona de campo/maizal nos permitió construir un espacio funcional para colocar los obstáculos necesarios para el funcionamiento del juego.

-*El desarrollo de un argumento general, dónde se especifique desde donde comienza la historia y por qué; cuál es el desarrollo y cuál es el desenlace.* En este punto, por el tipo de juego que se desarrolló, no se cuenta una historia con inicio, desarrollo y desenlace. Sino que se toma una acción macro, que es la búsqueda de Lihuen por parte de Samuel y la Aluminé, y se transpuso como la acción principal del juego.

En este espacio era necesario que existan obstáculos que Samuel deba sortear como parte de la jugabilidad. Entonces, se decidió buscar obstáculos relacionados con el entorno del maizal. Incluso utilizar elementos que se ven como parte del decorado en la serie, para continuar con la estética instalada en el universo ficcional.

Pero más allá de estos puntos en común, existen cuestiones estructurales muy diferentes entre un guión literario y el de un videojuego.

La principal diferencia está relacionada con la figura del espectador. Si bien el cine tiene un espectador activo<sup>6</sup>, no tiene la posibilidad de modificar ninguna de las escenas que ocurren en el film. En cambio, en el videojuego la estructura narrativa es controlada por el usuario a través de las mecánicas, donde se lo incita a resolver enigmas y crear situaciones con altos niveles de jugabilidad y diversión.

Por lo tanto, la historia que se construye en el guión del videojuego, tiene una estructura de ramificación donde cada acción, por ejemplo, el enfrentarse a un obstáculo, tiene dos opciones: o lo logra saltar y continuar con el camino o no llega a saltarlo y se detiene unos segundos perdiendo tiempo en la carrera hacia el final del nivel. Cada una de estas acciones va a ir determinando las posibilidades de éxito que tiene el usuario de completar el nivel.

Otra diferencia fundamental que involucra el proceso de adaptación es que en la serie, una vez finalizado el guión y el animatic<sup>7</sup>, generalmente no se realizan más modificaciones. Debido a las dificultades que conlleva una producción de animación en cuanto a recursos técnicos y humanos, una vez que funciona el montaje, se anima cada plano. Por el simple hecho, de no malgastar los recursos y no tener que animar de más o de menos.

Pero en el videojuego, son varias las instancias de “Tester” que se atraviesan. En principio se realiza una maqueta muy simple con figuras geométricas, los objetos y los fondos son conceptos, pero que constituyen un primer armado para corroborar que funciona la jugabilidad.

Una vez que se van definiendo aspectos que quedarán de manera definitiva, cada uno de los departamentos avanza con la creación de los assets finales.

---

<sup>6</sup> “Como observador activo, el espectador está examinando constantemente la obra en busca de una significación mayor, en busca de lo que dice o sugiere. Las clases de significados que el espectador atribuye a la obra pueden variar considerablemente.” El arte cinematográfico, 1995. Pag: 49.

<sup>7</sup> El animatic es una animación básica realizada a partir del storyboard, que se utiliza para determinar fundamentalmente los tiempos de la acción y el montaje.

Luego, se debe testear el juego entre el target elegido. Entre medio de este proceso, el cual consta de pruebas y errores, se van modificando aspectos del juego, en función de que cumpla con la experiencia que se le quiere brindar al usuario.

### **Desarrollo del videojuego**

La *historia* del videojuego que realizamos, se puede sintetizar de la siguiente manera: Es un videojuego casual, visto en tercera persona, ambientado en un campo de maizales, en donde el protagonista, Samuel, debe correr y saltar recolectando las Esencias desprendidas por Lihúén, quien fue capturada por el Tucu Mandinga. Junto a una Aluminé, Samuel emprende la aventura de encontrar a Lihúén, superando diversos obstáculos.

Las *mecánicas* representan la red de relaciones e interacciones entre todos los elementos del juego. En este caso, las principales mecánicas son los personajes, los objetos y los enemigos:

En cuanto a los *personajes*: como se desarrolló con anterioridad, ellos son: Samuel (quien tiene 2 inputs: scroll-up y scroll-down, los cuales sirven para que el personaje salte y se agache, respectivamente); la Aluminé (quien es generadora de luz); el Tucu Mandinga y Lihúén.

Los *objetos* son los elementos que aparecen en el juego y que contribuyen a crear la interacción. Existen diferentes clasificaciones para los objetos dependiendo de qué función cumplan en el juego: Los objetos interactivos que tiene nuestro videojuego, es decir, aquellos objetos que el usuario puede manipular de manera directa son: los personajes, y los obstáculos. Aquellos que deba saltar como aquellos que estén para agacharse.

Los elementos activos, son los que varían sus características y atributos durante la partida, pero no podemos manipular de manera directa. En nuestro videojuego serán el contador de Esencias y el cronómetro que lleva la cuenta del tiempo transcurrido. En este caso, es un sistema solo de feedback, que se

actualiza a partir de nuestras acciones, pero no podemos intervenir en él directamente.

Elementos pasivos son aquellos elementos secundarios que participan en la experiencia, pero no varían sus atributos, como es el caso de los fondos y la cámara.

Por último, el rol del *Enemigo* en este videojuego, estará representado en los obstáculos físicos con los que se encuentre el personaje. Es decir, no existirá un enemigo entendido como personaje en sí, sino que habrá diferentes elementos como: piedras, huesos, luz de noche, herramientas, galpones etc; los cuales Samuel debe saltar o agacharse.

A nivel *estético*, se va a integrar animación 2D digital y 3D, con una textura pictórica, de geometrías y líneas simples, para otorgarle un aura de simpleza y cotidianidad a las imágenes.

Desde la pintura tomamos los colores “vivos” y desde la cinematografía, el contraste marcado de luces y sombras.

Con referencia a la elección cromática se utilizarán colores saturados. El campo tendrá al violeta como tono de hilo conductor, no sólo porque hace referencia directa a cómo se ve representada la "luz" en los fondos que se construyen, sino también porque es un color que se relaciona psicológicamente con la madurez, experiencia, misticismo, misterio, y lo mágico, entre otras cosas.

El tono verde, por su parte, ligado a la naturaleza, al aire libre, se dice que libera al espíritu y equilibra sensaciones.

Con respecto a los personajes, estos estarán modelados en 3D mediante polígonos simples y texturas complejas.

En cuanto al aspecto sonoro del juego, en un principio, teniendo en cuenta la importancia que tiene la música en la serie original, se pensó que sería fundamental que en el juego la música tenga una importancia similar. Pero luego de investigar diversos juegos similares y de hacer pruebas, se llegó a la

conclusión de que, en este tipo de juegos, que se juegan desde el celular, y que generalmente se juegan en espacios con otras personas alrededor; el sonido no puede ser protagonista en el sentido de que lidere la acción. Usualmente este tipo de juegos se juegan en silencio. El sonido es una opción que está para poder desactivar, y generalmente dadas las condiciones, los/as niños/as juegan sin audio. Por eso, el sonido es importante pero no definitorio, ya que se debe poder jugar con o sin sonido, según lo decida el usuario.

Finalmente, en cuanto a lo *tecnológico*, como ya se mencionó, será un videojuego que tendrá como plataforma el teléfono celular o la Tablet.

Por otra parte, la jugabilidad está basada en una carrera contra el tiempo. El objetivo final del juego es que Samuel termine cada nivel antes de cierto tiempo y dependiendo de la cantidad de Esencias adquiridas, el jugador tenga la posibilidad de canjearlas en la Tienda para conseguir nuevas habilidades o personalizar a los personajes.

El juego será de un solo jugador, y estará dividido en niveles, los cuales tendrán diversos grados de dificultad, aumentando de manera progresiva. En esta tesis, se trabajó sobre el desarrollo del primer nivel, el cual, también, se va complejizando a medida que avanza.

Los videojuegos van incrementando de manera paulatina su nivel de dificultad, ya que es necesario para poder cautivar al usuario que el juego no resulte ni demasiado fácil ni demasiado difícil.

“A medida que triunfamos en dominar los patrones que se nos presentan, el cerebro nos da pequeñas descargas de placer. Pero si la cantidad de nuevos patrones disminuye, no obtendremos estas sacudidas y empezaremos a sentir aburrimiento. Si el flujo de nuevos patrones aumenta más allá de nuestra capacidad para resolverlos, tampoco obtendremos las sacudidas porque no estamos progresando.” (Raph Koster, 2013: 98).<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> “As we succeed in mastering patterns thrown at us, the brain gives us little jolts of pleasure. But if the flow of new patterns slows, we won’t get the jolts, and we’ll start to feel boredom. If the flow of new patterns

En los videojuegos es necesario que las habilidades que deba desarrollar el usuario para poder avanzar sean parte de un proceso, es decir, el usuario tiene que ir aprendiendo los comandos poco a poco; entender para qué y cómo funcionan. Probablemente, las primeras veces que el jugador se encuentre ante un obstáculo no sepa cómo sortearlo, hasta que entienda a base de prueba y error, cuales son los comandos que funcionan en el caso particular: ya sea saltar o agacharse.

El requisito fundamental para superar el nivel y pasar al siguiente es llegar al final del mismo en el tiempo estipulado. El nivel tendrá un contador en la parte superior de la pantalla que le indicará al jugador cuanto le falta para que finalice.

En el caso de que sobren segundos y, en consecuencia, Samuel haya llegado al final antes de tiempo, cada segundo restante sumará una Esencia más al contador.

La cantidad de Esencias obtenidas en el nivel es un dato muy importante, ya que con ellas puede obtener beneficios en la Tienda a la cual solamente podrá ingresar al finalizar el nivel. En el caso de que no tenga la cantidad de Esencias necesarias para conseguir lo que necesita canjear allí, podrá repetir el nivel con el sólo objetivo de incrementar su número de Esencias y así llegar a conseguirlo.

En el caso de este videojuego, la Aluminé es un personaje que nos interesa plantar el indicio de su poder generador de luz, el cual en el devenir de los niveles será importante para atravesar nuevos obstáculos. Por eso, decidimos que deban atravesar lo que llamamos “la zona oscura” un espacio más tenebroso del recorrido, donde la Aluminé emitirá luz, lo cual les permitirá avanzar mejor y a su vez, dejar plantado el indicio de esta habilidad innata del personaje.

---

increases beyond our ability to resolve them, we won't get the jolts either because we're not making progress.” (Raph Koster, 2013: 98). Traducción del autor de la tesis.

## **Conclusión:**

En conclusión, todos aquellos conocimientos del lenguaje cinematográfico adquiridos a lo largo de 5 años de carrera funcionaron en lo personal, como un disparador para poder pensar y realizar ésta transposición a un lenguaje al que no había tenido ningún acercamiento previo a ésta tesis; entendiendo las similitudes y diferencias que existen entre ambos y poder desarrollar un videojuego funcional. Creo que pudimos apropiarnos del concepto de transposición y comprobar que es flexible ante otros lenguajes al margen de la literatura y el cine.

Por otra parte, se logró profundizar en la concepción transmedia del relato. Entendiendo como se logra una unidad narrativa y estética a partir de los elementos que se encuentran en contacto en ambos relatos. En este caso en particular, en la serie de animación diseñada para plataformas web y un videojuego pensado para dispositivos móviles. Esta idea del proyecto como un todo más allá de sus productos particulares, nos invita a trabajar otro modelo de relato donde todos los productos de las diferentes plataformas constituyen una unidad y amplían el universo planteado. Aquí, el niño es un espectador activo que elige por donde quiere comenzar a conocer la historia. Es parte fundamental de ella en el videojuego teniendo la posibilidad de ingresar a ese mundo virtual a través del personaje principal; y de esta manera, dotar de sentido a la obra, a partir de su contexto social y cultural particular.

Además, la realización de esta tesis, me llevó a aprender, investigar, desafiarme y trabajar de manera conjunta con un grupo de 20 personas, donde funcionamos como un equipo de la manera más profesional posible. Trabajamos de manera organizada y comprometida con el proyecto, donde todos debimos aprender sobre el lenguaje del videojuego para llegar a un producto que cumpla con los estándares establecidos y con nuestro objetivo. El proceso, tanto de la creación de la serie web como del videojuego, implica un gran trabajo en equipo donde se debe respetar las áreas y donde es fundamental el tiempo de trabajo.

En el desarrollo del producto, cada área realiza un trabajo específico que debe cumplir en un tiempo determinado, para que la siguiente área pueda comenzar a

trabajar. Es una suerte de cadena, donde es necesario que cada eslabón cumpla en tiempo y forma su parte del trabajo, para que el colectivo no se perjudique. Esto fue un proceso de aprendizaje muy importante para nosotros como grupo, ya que la experiencia que obtuvimos al trabajar de esta forma bien estructurada y efectiva, nos llevó a poder finalizar cada uno de los contenidos en el tiempo correspondiente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Bordwell David / Thompson Kristin. (1995).** *El arte cinematográfico.* Paidós Comunicación 68 Cine.
- **Chandler Daniel. (1998).** *Semiótica para principiantes.* Abya Yala.
- **Francois Vanoye (1996).** *Guiones modelo y modelos de guión.* Paidos. Barcelona.
- **Jesse Schell (2008)** *The art of game design: a book of lenses.* CRC PRESS. Estados Unidos.
- **José Manuel Corona Rodríguez (2016).** *¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas, Icono 14,volumen.* México
- **Lev Manovich (2005)** *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, la imagen en la era digital.* Paidos. Barcelona.
- **Lev Manovich (2002)** *La vanguardia como software.* FIJOC. Barcelona.
- **Raph Koster (2013)** *The theory of fun for game design.* O'REILLY MEDIA. Estados Unidos.