REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PRIVADA DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO PUBLICITARIO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES CON LA TÉCNICA DE PIXEL ART EN VIDEOJUEGOS

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADO POR:
BORREGO, ALFREDO
DELGADO, SOFÍA
MORALES, CLARA
MORALES, GUSTAVO

ASESORADO POR:
LIC. ALFONSO MARTINEZ M.SC
ARQ. MARÍA ARTEAGA

MARACAIBO, MARZO 2025

Borrego Alfredo, Delgado Sofía, Morales Clara, Morales Gustavo. Diseño publicitario para la construcción de personajes con la técnica pixel art en videojuegos. Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín. Facultad de Ciencias de la informática. Escuela de Diseño gráfico. Maracaibo 2025.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad realizar el diseño publicitario para la construcción de personajes utilizando la técnica pixel art en videojuegos, con el objetivo de promocionar estas piezas de manera efectiva. A lo largo del estudio, se exploraron los principios fundamentales del pixel art, una forma de arte digital que utiliza píxeles como elementos básicos para crear imágenes y personajes estilizados. Esta técnica es apreciada por su estética retro y también permite una gran creatividad y expresión artística. El proceso de diseño se llevó a cabo tomando en cuenta el método de diseño de Joan Costa, comenzando con la conceptualización de los personajes y el identificador. Se realizaron bocetos y se definieron características como la personalidad, aspectos que son cruciales para su desarrollo en el contexto del videojuego, como la ambientación de la historia, contexto de los personajes y género del videojuego. Posteriormente, se utilizó software especializado para la creación de gráficos pixel art, donde se aplicaron técnicas de color y sombreado para dar vida a los personajes. Además, un análisis publicitario fue realizado para identificar tendencias actuales en la industria de los videojuegos y entender mejor las preferencias del público objetivo. Esta información fue esencial para adaptar el diseño publicitario a las expectativas y gustos de los potenciales jugadores. En esta etapa se desarrollaron diferentes piezas publicitarias, incluyendo gigantografías, vayas interiores y exteriores, banners, afiches, carteles, vinil y teaser animado que fueron realizadas a partir de bocetos y posteriormente llevadas a la digitalización para luego llevar a cabo un proceso de descarte para escoger las piezas publicitarias más destacables. En conclusión, este trabajo no solo contribuye al campo del diseño publicitario en la industria de los videojuegos, sino que también resalta la importancia del pixel art como una herramienta poderosa para conectar emocionalmente con los jugadores.

PALABRAS CLAVE: Diseño, Construcción, Personajes, Pixel, Videojuegos.