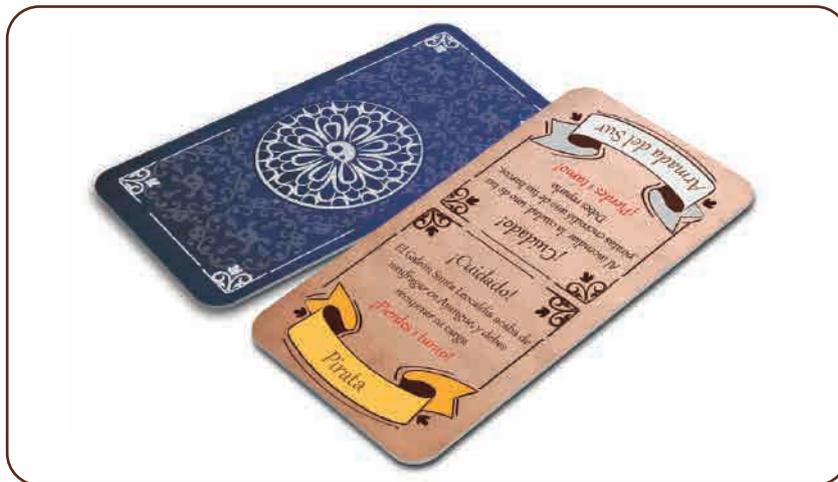
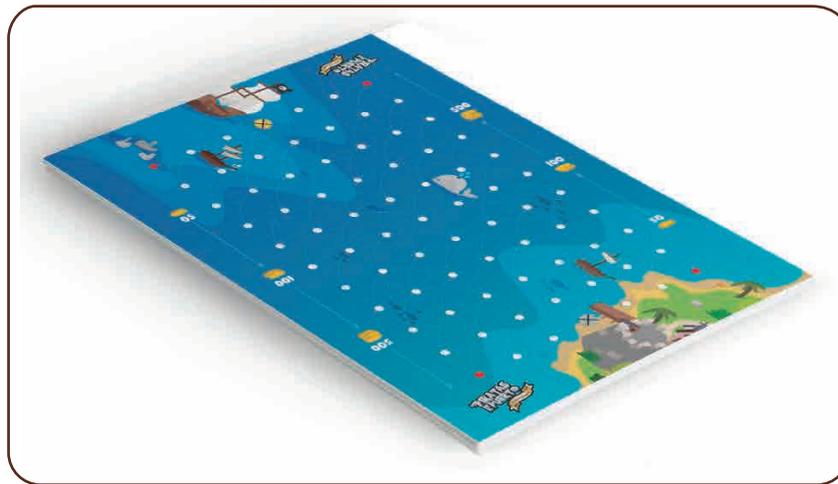


# PIRATAS EN EL PUERTO

Salvando Guayaquil



RANGO 1



RANGO 2



RANGO 3

# **Materia Integradora**

## **DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS**

### Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicitario

Tema: Diseño de Juego de Mesa "Piratas en el Puerto"

Autores: Miguel Enrique Peralta Rojas

Natasha Isabel Flores Méndez

Año 2017

A partir de la reforma del currículum escolar en el 2010 se favoreció la enseñanza de contenidos homogéneos e inclusivos, esto provocó que tópicos de menor interés como la historia de Guayaquil tuvieran una participación mínima.

El presente proyecto tiene el propósito de diseñar un juego de mesa que rescate la historia colonial de Guayaquil para favorecer su transmisión a los niños. En el Guayaquil de antaño era común escuchar historias acerca de los piratas que saqueaban el puerto, una tradición oral que no se frecuenta en la actualidad. La historia de Guayaquil es un patrimonio cultural para sus habitantes y la difusión de la misma juega un rol fundamental en su preservación.

El Diseño Gráfico como profesión tiene la posibilidad de aportar en el desarrollo de nuevas propuestas visuales y comunicacionales, que generen una interposición entre la historia de la cultura guayasense y productos de consumo (juego de mesa) como un motivo de anclaje a la identidad local.

Para crear un juego es necesario que este posea un método de representación artificial, aún cuando suceda en la realidad. El contenido cultural de Guayaquil colonial posee sujetos atractivos para la fantasía infantil, que a través de la estética potencian un deleite y enriquecimiento en el reconocimiento e identificación de la historia que se pretende narrar con el juego.

Con la finalidad de generar este proyecto y que sus concepciones y valoraciones se adapten al mercado que pretenden satisfacer, se realizó una investigación exploratoria que recopiló información relacionada con la historia de Guayaquil colonial comprendida en el siglo XVII cuando el puerto de la ciudad era frecuentado por piratas y corsarios; además también se profundizó el estudio de material bibliográfico de diseño y mecánicas de interacción de los juegos de mesa para determinar las oportunidades de diseño del proyecto. Se incluyó consultas de libros especializados como: Rules of Play - Game Design Fundamentals, The Game Inventor's Guidebook y Game Design Workshop.

Se realizó también un estudio acerca de la reforma curricular en las asignaturas de Estudios Sociales, la importancia para las entidades educativas del cumplimiento de sus contenidos y la flexibilidad para profundizar en temas locales como la historia de Guayaquil. Se llevó a cabo una observación con la colaboración Gloria Torres y Marco Torres, maestros de la asignatura, que facilitaron la información de colegas que han enseñando la materia durante un periodo mayor 8 años pertenecientes a diversas escuelas y colegios tanto fiscomisionales como particulares .

Finalmente se contó con la colaboración del empresario guayaquileño Diego Falconi, creador del juego Pasaporte Ecuador, quien proporcionó una entrevista detallando el proceso que conlleva la creación de un juego de mesa desde su concepción hasta su comercialización.