

STORYREALM: CREACIÓN DE UNIVERSOS ILUSTRADOS

ISABELLA SEPÚLVEDA ROJAS

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

FACULTAD DE CREACIÓN Y HÁBITAT

PROYECTO AVANZADO EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL 2025-2

DIRECTORA SILVIA MARIA ARANGO ECHEVERRI

AGRADECIMIENTOS

No soy una persona de muchas palabras, especialmente cuando se trata de expresar sentimientos, dar agradecimientos o hablar de mis propios logros. Sin embargo, esta ocasión lo merece completamente. No solo porque este proyecto es, técnicamente, el que define si me graduo o no, sino porque representa una parte de mí: de lo que disfruto hacer, de lo que me inspira y de lo que deseo seguir construyendo en el futuro. Quise compartirlo con la esperanza de dejar una pequeña semilla dentro del inmenso repertorio de trabajos de grado llenos de talento que existen en la carrera.

Primero, quiero agradecer a quienes me han permitido llegar hasta aquí y sin cuya ayuda no habría podido cursar esta carrera: mi madre y mi padrastro. Ellos son quienes realmente me sostienen, no por el apoyo económico, sino por el emocional. Hija de dos ingenieros, una industrial y uno de sistemas, bien podría haber sido presionada para seguir sus pasos y estudiar “lo que nunca te hará pasar hambre”. Pero no fue así. Desde el inicio me alentaron a elegir lo que yo quisiera, asegurándome que me apoyan sin importar el camino: ya fuera estudiar el cuidado de pollos en medio de la nada o una carrera inexistente en este país. Para ellos lo importante era verme feliz haciendo algo que me apasionara. Y por eso, gracias. Gracias de verdad.

También quiero agradecer a mis profesores, especialmente a la docente Katherine, quien me devolvió el gusto por dibujar cuando tomé por primera vez su clase de Dibujo para Diseño. En ese momento, mi motivación estaba por los suelos debido a un bloqueo creativo causado por una clase que prefiero no recordar. Ella no solo me ha enseñado en múltiples ocasiones, sino que

ha apoyado mis proyectos más extraños y me ha motivado constantemente a seguir creando. Es una de mis grandes aliadas aquí, y por eso mis agradecimientos se quedan cortos.

Asimismo, quiero mencionar a mi querida directora de proyecto, la profe Silvia. No solo destaco su paciencia frente a mi mente desorganizada, sino también su enorme calidad humana y su apoyo constante. Profe, sin su compañía estoy segura de que el proceso de este proyecto habría sido mucho más caótico, y definitivamente no lo habría disfrutado tanto como lo hice. Gracias a ambas; valoro profundamente su guía y acompañamiento.

Y para no extenderme demasiado, estos últimos agradecimientos se los dedico a mi mejor amigo y a mi prima, quienes me apoyaron en cada etapa del proyecto, dándome ideas y ánimo cuando sentía que no podía más. Con ellos me reí en cada llamada de trabajo, logrando aliviar el estrés del proceso. Les agradezco de corazón por estar presentes en mi vida.

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. MOTIVACIÓN.....	7
3. OBJETIVOS.....	8
4. JUSTIFICACIÓN.....	9
5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
6. DESCRIPCIÓN DEL USUARIO.....	14
7. ALIADO.....	17
8. MARCO REFERENCIAL.....	19
9. METODOLOGÍA.....	36
10. INMERSIÓN.....	39
11. CONCLUSIONES INVESTIGACIÓN.....	54
12. PROCESO CREATIVO.....	59
13. VALIDACIONES.....	78
14. REFERENCIAS.....	82
15. ANEXOS.....	84

INTRODUCCIÓN

Tema:

Herramienta para la conceptualización de mundos en el desarrollo de novelas gráficas digitales enfocado en jóvenes ilustradores de 18 a 25 años en la Pontificia Universidad Javeriana Cali

La creación de mundos, o worldbuilding, es uno de los pilares más importantes en la construcción de novelas gráficas digitales, ya que permite establecer universos coherentes, inmersivos y capaces de potenciar la narrativa visual. Este proceso no solo implica imaginar espacios ficticios, sino estructurarlos a través de reglas internas, estéticas definidas, dinámicas sociales, ecosistemas, personajes y atmósferas que funcionen en conjunto. Sin embargo, para muchos jóvenes ilustradores este reto puede resultar especialmente complejo: la amplitud del worldbuilding exige investigar, sintetizar y articular información de manera clara, algo que no siempre es intuitivo y que, con frecuencia, conduce a bloqueos creativos o a ideas difíciles de organizar.

Ante esta realidad surge Storyrealm, un proyecto creado para acompañar y facilitar el proceso de conceptualización de mundos narrativos desde una perspectiva visual. Basado en principios del diseño de la comunicación visual y del concept art, Storyrealm propone una estructura metodológica pensada específicamente para ilustradores en formación. A través de secciones guiadas, recursos gráficos, ejercicios de exploración y un enfoque práctico, el proyecto ayuda al usuario a dar forma a sus universos sin perder la coherencia ni la intención narrativa. El

objetivo de Storyrealm no es imponer un modelo rígido, sino ofrecer un camino claro para ordenar ideas, comprender los elementos fundamentales de un mundo ficticio y potenciar la creatividad del ilustrador. La herramienta divide el proceso en etapas manejables, que incluyen desde la identidad estética del mundo hasta la construcción de sus ambientes, el comportamiento de sus sociedades, la relación entre los personajes y su entorno, y los referentes visuales que dan soporte a la narrativa gráfica. Con ello, Storyrealm transforma un proceso técnico y abrumador en una experiencia accesible, estimulante y visualmente enriquecedora.

Este proyecto es también una respuesta a una necesidad formativa presente en el trabajo de los estudiantes de ilustración: muchos poseen un gran talento visual, pero carecen de metodologías que les permitan sostener sus ideas de manera conceptual y narrativa. Storyrealm busca cerrar esa brecha, brindando una herramienta que fortalece tanto la creatividad como la estructura interna de los mundos creados. Así, los jóvenes ilustradores no solo construyen universos más sólidos y claros, sino que desarrollan una comprensión más profunda del diseño como lenguaje narrativo. En conjunto, Storyrealm aspira a convertirse en un apoyo significativo para quienes se inician en la creación de novelas gráficas digitales, permitiendo que el proceso de worldbuilding deje de ser un obstáculo y se convierta en un espacio de descubrimiento, intención y experimentación visual. El proyecto apuesta por formar creadores más confiados, más conscientes de sus decisiones visuales y más capaces de transformar sus ideas en mundos narrativos coherentes, complejos y visualmente impactantes.

MOTIVACIÓN

Mi motivación para este proyecto nace de mi gusto por crear historias y por cómo estas pueden tomar vida a través de la ilustración. Siempre me ha fascinado que un simple boceto pueda convertirse en un universo completo, lleno de elementos realistas o fantásticos que dialogan entre sí. Esa capacidad de imaginar y construir mundos es algo que disfruto profundamente. Además, el crecimiento reciente de las novelas gráficas y las plataformas que las difunden me inspira a aportar mi propia voz dentro de este campo. Saber que hoy existe un espacio amplio para compartir estas historias refuerza mis ganas de explorar y desarrollar este tipo de narrativas visuales.

Para lograrlo, también me mueve el deseo de fortalecer mis habilidades en storytelling, diseño de personajes, escenarios, ilustración digital y *concept art*. Este proyecto representa una oportunidad para unir aquello que me apasiona con lo que quiero seguir perfeccionando, y para transformar mis ideas en mundos narrativos sólidos que puedan inspirar a otros jóvenes creadores como yo.

OBJETIVOS

Objetivo general.

Desarrollar una herramienta que facilite la conceptualización de novelas gráficas digitales manejando un enfoque interactivo, con el fin de mejorar el proceso creativo de jóvenes ilustradores de la Pontificia Universidad Javeriana Cali entre los 18 y 25 años.

Objetivos específicos.

1. Identificar las necesidades y desafíos que enfrentan los jóvenes ilustradores en la construcción de mundos para novelas gráficas digitales, mediante la investigación cualitativa y cuantitativa para identificar los aspectos clave que afectan la coherencia y profundidad narrativa.
2. Analizar la metodología del worldbuilding y los principios de diseño a través de la indagación con expertos para la definición de las etapas necesarias en la creación de la herramienta.
3. Diseñar una herramienta fundamentada a través de una metodología en el diseño de comunicación visual, facilitando a los ilustradores la planificación y visualización de sus mundos narrativos de manera estructurada y creativa.

JUSTIFICACIÓN

La ilustración ha sido históricamente un medio fundamental en la comunicación visual, facilitando la transmisión de mensajes en ámbitos educativos, científicos, culturales y de entretenimiento (Menza, 2016). Con el crecimiento del consumo digital, su impacto se ha expandido considerablemente, especialmente con el auge de los webtoons y novelas gráficas digitales. Se estima que para 2029 su demanda aumentará en un 35.27%, impulsada por su accesibilidad en múltiples plataformas y la creciente preferencia por el contenido visual interactivo (Mordor Intelligence, 2024).

Además de eso, el mercado global de novelas gráficas alcanzó un tamaño de USD 15.75 mil millones en 2024 y se proyecta que llegue a USD 36.66 mil millones para 2032, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 7.2% durante el período de pronóstico, resaltando tendencias como el manga, que ha experimentado un crecimiento superior al 130% en los últimos años, siendo una fuerza dominante en el mercado de novelas gráficas, especialmente en América del Norte, atribuyendo su impacto principalmente al anime y la disponibilidad de sus series de manga en el idioma inglés. Este mercado está separado en tres tipos, la ficción, que abarca géneros como la ciencia ficción, fantasía, misterio y romance, no ficción con obras basadas en hechos reales como biografías, ensayos y periodismo, y por último las antologías, trabajos de diversos autores o temas en un solo volumen. Todo esto gracias a la pandemia, que llevó al cierre de librerías físicas, impulsando así la distribución digital de novelas gráficas, siendo así como durante los confinamientos

aumentó el consumo de contenido digital, favoreciendo la popularidad de las novelas gráficas debido a su combinación única de narrativa y arte visual (Business Research Insights, 2025)

Esto representa una gran oportunidad para ilustradores que buscan narrar historias visualmente, lo cual hace imprescindible desarrollar habilidades en la creación de mundos que cautiven a la audiencia. Sin embargo, en Colombia, la ilustración ha estado históricamente más enfocada en la crítica social y política, con pocos referentes en fantasía o ficción original. La mayor parte de la influencia proviene de estilos extranjeros, lo que resalta la necesidad de fortalecer una identidad propia en la construcción de mundos ilustrados. (Rizo Ariza, 2018)

Para responder a esta necesidad, el worldbuilding se convierte en una herramienta esencial, permitiendo a los ilustradores estructurar universos coherentes y visualmente atractivos. Sin una metodología clara, la creación de estos mundos puede volverse caótica, afectando la calidad narrativa y la inmersión del público. Es aquí donde la comunicación visual juega un papel crucial, ya que permite representar gráficamente estos elementos de un universo ficticio de manera estructurada y comprensible, mediante esquemas, mapas conceptuales, guías narrativas, diseño de escenarios/personajes, herramientas interactivas tanto digitales como tradicionales, etc. La comunicación visual facilita la organización de ideas y su materialización en imágenes utilizando elementos como el color, la tipografía, la iconografía y la composición ayudando a transmitir la esencia de un mundo, generando una experiencia inmersiva para el espectador. Además, el uso de herramientas digitales

permite optimizar el proceso de creación, brindando a los ilustradores recursos interactivos para visualizar sus ideas con mayor claridad.

Aplicar metodologías efectivas de worldbuilding no solo potencia la creatividad, sino que también facilita la innovación y la consolidación de historias visuales dentro de un mercado en expansión. La implementación de una herramienta estructurada para la conceptualización de mundos en novelas gráficas digitales permitiría a los ilustradores desarrollar proyectos con mayor cohesión, fortaleciendo la identidad y diversidad de narrativas dentro de la industria. En este contexto, el diseño de la comunicación visual no solo ayuda a dar forma a los mundos ficticios, sino que también optimiza el proceso creativo, permitiendo que las historias ilustradas alcancen un mayor impacto y posicionamiento en el ámbito digital.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El proyecto se delimita a la necesidad que tienen jóvenes ilustradores de estructurar de manera clara y coherente los mundos ficticios que desarrollan para novelas gráficas digitales. Aunque poseen creatividad y dominio básico de herramientas visuales, muchos enfrentan dificultades al organizar sus ideas y transformar conceptos dispersos en universos narrativos funcionales. Este desafío se vuelve especialmente relevante en un contexto donde el mercado de las novelas gráficas ha crecido de forma acelerada: proyecciones recientes indican incrementos significativos tanto en la demanda como en el consumo digital, con aumentos superiores al 30% estimados para los próximos años y un mercado global que supera los miles de millones de dólares. Este crecimiento, impulsado en gran parte por el auge del formato digital y la diversificación de plataformas, exige a los creadores una mayor solidez conceptual en sus obras.

Esta problemática también se hace visible en el ámbito local. En Colombia, la ilustración ha tenido una trayectoria fuertemente ligada a discursos sociales y políticos, lo que ha limitado en parte la producción de mundos de ficción propios y la consolidación de narrativas fantásticas originales. Esto genera un vacío creativo para ilustradores que buscan desarrollar universos más complejos, pero que carecen de metodologías claras para hacerlo de forma estructurada.

Frente a ello, el proyecto plantea preguntas orientadas a definir cómo facilitar el proceso de conceptualización de mundos, cómo integrar narrativa, diseño y tecnología en una sola herramienta, y cómo guiar a los jóvenes en la construcción de universos coherentes utilizando principios del diseño de la comunicación visual. También se considera la importancia de evaluar si la herramienta permite realmente mejorar la claridad, cohesión y calidad del worldbuilding

realizado por los usuarios. Los actores directos involucrados son los jóvenes ilustradores, principalmente estudiantes de programas de diseño e ilustración. Como actores indirectos intervienen docentes, escritores de cómic, instituciones académicas, plataformas digitales que difunden novelas gráficas y empresas vinculadas a software creativo. La herramienta está pensada para utilizarse durante procesos académicos, especialmente en cursos y proyectos relacionados con narración gráfica, diseño de personajes o creación de mundos.

La implementación inicial del proyecto se sitúa en la Pontificia Universidad Javeriana Cali, donde existe un entorno formativo propicio para su desarrollo y validación. Si bien inicia en un marco local, se proyecta su expansión tanto a nivel nacional como internacional, aprovechando el crecimiento del mercado digital y el interés creciente por formatos narrativos ilustrados. En síntesis, el problema se delimita a la falta de recursos metodológicos accesibles para estructurar mundos narrativos dentro del campo de las novelas gráficas digitales, en un contexto académico y creativo donde el worldbuilding se vuelve cada vez más necesario para responder a las exigencias de una industria en expansión.

DESCRIPCIÓN DEL USUARIO

El usuario es un joven ilustrador entre los 18 y 25 años, estudiante de programas creativos enfocados en diseño, comunicación visual, artes visuales o medios digitales. Se encuentra en una etapa formativa donde busca definir su estilo, fortalecer su narrativa gráfica y explorar recursos que le permitan crear mundos coherentes y visualmente potentes.

Es una persona curiosa, atraída por las estéticas contemporáneas (fantasía, futurismo, punk-estéticas, distopías), amante del concept art, los videojuegos, la animación y las narrativas visuales. Suele experimentar con medios digitales y disfruta descubrir herramientas que le faciliten estructurar sus ideas cuando está desarrollando proyectos complejos como novelas gráficas, cómics o ilustraciones narrativas. A nivel emocional, este usuario se siente entusiasmado por crear, pero a veces se frustra cuando la conceptualización narrativa se vuelve caótica, extensa o poco clara.

Por eso busca guía, orden y referencias que lo impulsen sin limitar su creatividad. Valora las interfaces intuitivas, el lenguaje amigable, los ejercicios prácticos, ejemplos visuales y las herramientas que le permitan avanzar paso a paso.

MAPA DE EMPATÍA

MAPA DE EMPATÍA

NOMBRE: DANIEL HERRERA

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

Le emociona crear mundos y personajes, pero a veces no logra organizarlos. Le preocupa la falta de coherencia en sus proyectos y siente ansiedad ante tareas grandes. Busca una forma de trabajar clara, estructurada y flexible.

¿QUÉ OYE?

Escucha consejos sobre proceso y narrativa, opiniones de compañeros y presión por “tener un estilo propio”. Oye críticas constructivas sobre coherencia y la dificultad de crear proyectos sólidos.



¿QUÉ VE?

Consume referentes en Pinterest, Tik Tok e Instagram, observa artistas jóvenes con estilos sólidos y tendencias populares. Ve muchos recursos, pero suelen ser desordenados o muy técnicos. También observa a compañeros avanzados, lo que inspira pero presiona.

¿QUÉ DICE Y HACE?

Comenta que tiene ideas pero no sabe dónde empezar. Busca tutoriales simples, pide retroalimentación, comparte bocetos y suele iniciar proyectos grandes que a veces abandona por falta de estructura.

¿QUÉ LE DUELE?

Se abruma al conceptualizar, pierde cohesión visual y narrativa, se frustra por ideas inconexas y siente que las herramientas existentes son técnicas o dispersas. Falta de guía clara y motivación.

¿A QUÉ ASPIRA?

Quiere claridad, estructura y acompañamiento. Busca mejorar la coherencia de sus mundos, tener plantillas y dinámicas que lo guíen, y sentirse más seguro y orgulloso de sus proyectos.

TARJETA PERSONA

	<p>CONTEXTO ACADÉMICO Y CREATIVO: Daniel está en los últimos semestres de su carrera. Le apasiona la ilustración digital, especialmente la fantasía, la ciencia ficción y los mundos distópicos. Ha creado personajes y ambientes desde que era adolescente, pero ahora busca llevar esas ideas a proyectos más profesionales como novelas gráficas y webtoons.</p>	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear mundos narrativos sólidos para novelas gráficas o proyectos personales. • Desarrollar un estilo propio sin perder versatilidad. • Mejorar la cohesión entre narrativa, estética y diseño visual. • Tener herramientas claras para organizar sus ideas sin limitar su creatividad. • Construir un portafolio profesional que lo destaque en el mercado digital.
	<p>PERFIL GENERAL: Daniel es un joven ilustrador curioso y autodidacta. Se nutre principalmente de redes sociales como Instagram, TikTok y ArtStation, donde sigue a artistas internacionales y aprende nuevas técnicas. Aunque es creativo, suele sentirse abrumado cuando debe conceptualizar mundos completos. Tiene ideas visuales fuertes, pero le cuesta darles coherencia narrativa y organizarlas de manera estructurada.</p>	<p>FRUSTRACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se bloquea fácil cuando empieza proyectos grandes. • Siente que sus mundos “no se sienten completos” o son incoherentes. • Le cuesta pasar de la idea a un sistema narrativo estructurado. • A veces siente presión por compararse con otros artistas en redes. • Las guías existentes son técnicas, dispersas o no aplicables a su proceso.
	<p>NOMBRE: Daniel Herrera</p>	<p>PERSONALIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creativo, observador, introvertido pero expresivo a través del arte. • Le gusta experimentar con estilos y explorar mundos imaginarios. • Prevalece la autoexigencia, pero también es persistente en aprender.
	<p>EDAD: 22 años</p>	<p>TECNOLOGÍAS QUE USA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procreate / Clip Studio Paint / Photoshop • Pinterest y ArtStation para referencias • Webtoons, tapas.io y cómics digitales • Tablets y PC de dibujo • TikTok / YouTube
	<p>GÉNERO: Masculino</p>	
<p>OCUPACIÓN: Estudiante de Diseño de la comunicación visual / Ilustrador en formación</p>		

ALIADO

1. Docente Katherine Dossman Casallas

Es una artista Colombiana/Argentina graduada en Diseño Gráfico de la escuela de Bellas Artes de Cali. Trabajó durante 10 años como directora de arte para publicidad en agencias como Young & Rubicam, McCann Erickson y DDB (Arg), en el 2006 viaja a Buenos Aires Argentina a estudiar animación, ahí continúa trabajando en dirección de arte hasta que en el año 2010 se vuelca totalmente hacia la ilustración y comienza a trabajar de manera freelance para Argentina, Brasil, Colombia, España y Estados Unidos. Actualmente ejerce ilustración y pintura de manera Freelance a la vez que es Docente de las materias de Ilustración y Narración Gráfica de la carrera de Comunicación Visual, Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño, Facultad de Creación y Hábitat, Pontificia Universidad Javeriana Cali y en la Universidad Autónoma de Occidente como docente de la cátedra taller de Técnicas Húmedas en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, Área de Publicidad y Diseño.

Como artista visual, desarrolla su parte artística personal (Surrealismo Pop) que enfoca la creación de personajes provenientes de mundos fantásticos que van y vienen entre su realidad y la nuestra en formatos tanto digitales como analógicos que van de la pintura, la escultura, la cerámica y el muralismo participando en muestras colectivas e individuales en galerías, eventos y festivales de arte y muralismo. Siendo la aliada principal para el proyecto al ser, como se mencionó anteriormente, la docente de las clases de narración gráfica dónde se centrará el público objetivo al cual se destina el proyecto y la herramienta a realizar.

2. David Sebastián Baldeón Padilla

Es Profesor Investigador y Gestor de Proyectos, apasionado por la educación y la innovación. Cuenta con una Maestría en Educación y con estudios complementarios en diseño de juegos, gamificación, evaluación y gestión de proyectos de innovación y tecnología. Actualmente dirige el Centro de Juegos y Experiencias Interactivas de la Universidad Javeriana, una unidad enfocada en desarrollar estrategias de innovación educativa mediante la integración y creación de juegos y tecnologías emergentes aplicadas a procesos de formación y evaluación. Además, es consultor experto en diversas áreas de conocimiento, entre ellas: formación y desarrollo, innovación, investigación aplicada, psicometría, evaluación, análisis de datos, edtech, proyectos de TI, inteligencia artificial aplicada, experiencia de usuario, diseño de juegos, juegos educativos, simulaciones, narrativa, gamificación, aprendizaje basado en juegos, diseño instruccional, diseño curricular, e-learning, design thinking y realidades extendidas.

Su acompañamiento ha permitido precisar un enfoque pedagógico que busca transmitir la información de manera sencilla, pero a la vez rigurosa y coherente. Gracias a su aporte profesional, el proceso contará con una revisión teórica y evaluativa de gran valor, lo que resultará fundamental para fortalecer el diseño y el desarrollo de la herramienta.

MARCO DE REFERENCIAL

El marco referencial se organiza para contextualizar de manera progresiva los cimientos teóricos, prácticos y metodológicos del proyecto. Primero se presentan los antecedentes, que muestran cómo otros trabajos y estudios han abordado la construcción de mundos narrativos desde el diseño, la educación y la transmedia. Aquí, proyectos como *Conectando Universos*, el modelo educativo *Madeja* y los aportes teóricos de Boni permiten entender distintas formas de estructurar, visualizar y expandir universos ficcionales. Luego, el marco teórico profundiza en los conceptos académicos que sustentan la narrativa gráfica, el worldbuilding, la convergencia mediática y la inmersión, integrando autores clave como Ryan, Jenkins y Wolf. Finalmente, el marco contextual sitúa el proyecto en las particularidades del entorno colombiano y de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, evidenciando las carencias, retos y oportunidades presentes en el campo de la narración gráfica local. Esta estructura permite avanzar desde referentes existentes hacia la fundamentación conceptual y, posteriormente, hacia el entendimiento del contexto donde se implementará el proyecto, estableciendo así una base coherente para su desarrollo.

El marco conceptual se divide en dos ejes, diseño y tecnología, para organizar de manera lógica los conceptos que sostienen la herramienta de worldbuilding. En el eje de diseño, los conceptos se ordenan desde lo más amplio a lo más específico: inicia con el worldbuilding como proceso general, seguido del concept art como medio visual para materializarlo. Luego se abordan elementos concretos del diseño de mundos, personajes, escenarios, cohesión visual, verosimilitud, lore y estética narrativa, y finalmente conceptos estratégicos como arquetipos, diseño especulativo y mapa narrativo, que aportan profundidad y estructura.

En el eje tecnológico, el orden responde al flujo real de producción de una narrativa gráfica digital. Primero se define la narrativa gráfica y multimodalidad, luego la transmedia, y después las etapas prácticas: preproducción digital, documentación visual, herramientas digitales, iteración visual y, finalmente, las biblias de mundo como producto organizador final.

ANTECEDENTES DEL PROYECTO

1. Conectando Universos

El trabajo de grado Conectando Universos, desarrollado por Valentina Romero Torijano en la Pontificia Universidad Javeriana, constituye un antecedente fundamental para comprender cómo se puede estructurar el proceso de creación de mundos narrativos desde el diseño gráfico y la comunicación multimedia. El proyecto parte de una problemática clara: la falta de herramientas conceptuales y prácticas entre jóvenes diseñadores para desarrollar y difundir productos narrativos transmedia. Frente a ello, propone una estrategia integral que incluye recursos educativos, una plataforma interactiva y un sistema de identidad visual con el fin de apoyar la creación de contenidos coherentes, expansibles y visualmente atractivos.

Se entiende la construcción de universos narrativos como una tarea que trasciende el relato único o lineal. Más allá de contar una historia, el objetivo es dar forma a un ecosistema narrativo donde personajes, escenarios y eventos estén interconectados, permitiendo así su expansión a través de distintos medios. En este

proceso, el diseño visual se convierte en un elemento articulador clave, ya que traduce conceptos abstractos en representaciones visuales comprensibles y sugerentes. Aunque no se centra específicamente en el concept art, el proyecto reconoce la importancia de diseñar visualmente los mundos para hacerlos comprensibles, navegables y atractivos para sus audiencias.

Estructura temática y aportes al campo

El proyecto se articula en tres componentes principales:

1. Diagnóstico y conceptualización del problema, donde se identifican las carencias en la formación de diseñadores independientes para desarrollar narrativas transmedia sólidas y sostenibles.
2. Diseño de la estrategia comunicativa, que incluye una guía didáctica, una plataforma interactiva (sitio web) y un sistema gráfico basado en la narrativa propia del universo creado por la autora.
3. Producción de piezas y evaluación, donde se desarrollan prototipos visuales y se prueba su efectividad mediante metodologías como Design Thinking y validaciones con usuarios.

Cada sección permite observar cómo el diseño visual y la planificación narrativa pueden integrarse desde una perspectiva comunicativa, metodológica y pedagógica. El uso de ilustraciones, diagramas, fichas narrativas y otras herramientas gráficas refuerza la idea de que el diseño visual es un componente estructurante en la creación de universos transmedia.

Relevancia para el proyecto

Este proyecto aporta una base metodológica y conceptual altamente pertinente para el presente trabajo de grado, que explora el worldbuilding en la narración gráfica y el concept art como herramienta para simplificarlo. La propuesta de Romero demuestra que es posible crear sistemas visuales que organicen y representen narrativas complejas de forma accesible, especialmente mediante herramientas de diseño gráfico y estrategias interactivas.

Además, su enfoque en la experiencia del usuario y el aprendizaje autodirigido a través de guías y plataformas digitales puede ser adaptado para ofrecer rutas claras a los creadores visuales interesados en construir mundos narrativos sólidos. En este sentido, Conectando Universos ofrece no solo inspiración, sino también estrategias prácticas para estructurar y visualizar procesos creativos centrados en la expansión de mundos ficcionales mediante medios gráficos.

Referencia:

Romero Torijano, V. (2024). Conectando Universos: Estrategia comunicativa multimedia para el diseño de narrativas transmedia de jóvenes diseñadores independientes [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Calaméo.<https://www.calameo.com/read/00781926607e8565cc5b5>

2. TIC y educación: creación de mundos narrativos transmedia en el aula
El artículo de Diana Bernal (2017), publicado en la Revista Luciérnaga, representa un aporte significativo al estudio de la narrativa transmedia en contextos educativos. Este trabajo se fundamenta en el desarrollo del proyecto "Madeja", una experiencia de investigación y creación en educación superior que emplea estrategias narrativas y

dispositivos transmedia como mediación para fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes. A través de una aproximación interdisciplinaria, Bernal propone concebir el aula como un espacio teatral, ritual y creativo en el que las historias pueden expandirse, fusionando lo digital y lo analógico, lo real y lo ficcional.

En su planteamiento, la autora no solo define la narrativa transmedia como una estrategia de expansión del relato en múltiples formatos, sino como una forma de aprendizaje inmersiva que sitúa al estudiante en el centro del proceso creativo. Al imaginar, construir y compartir mundos narrativos, los participantes no solo desarrollan competencias técnicas y comunicativas, sino que se implican ética y emocionalmente con los contenidos.

Estructura temática y aportes al campo

El artículo se estructura en torno a varios ejes temáticos clave:

1. Fundamentación conceptual del cuerpo transmediático

Se parte de la idea de que el aprendizaje ocurre con todo el cuerpo, entendido como un sistema sensible, simbólico y social que participa integralmente en la construcción del conocimiento. La transmedia es, en este sentido, una metáfora pedagógica.

2. El modelo Madeja y su metodología aplicada

Se describe el modelo educativo que articula fases como diagnóstico, deconstrucción de narrativas, creación de contenidos, y evaluación mediante pretest y postest. Se destaca el uso de herramientas como infografías, videos, plataformas interactivas y ejercicios de hipertexto colectivo.

3. Aprendizajes emergentes de los talleres piloto

Entre los resultados, se resalta cómo la transmedia favoreció la producción de textos multimodales (imagen, sonido, video), el desarrollo de relatos colaborativos y la motivación de estudiantes tradicionalmente desinteresados en formatos expositivos convencionales.

4. Evaluación crítica de la mediación tecnológica

Se problematiza la motivación estudiantil no como consecuencia directa de usar tecnología, sino como resultado de implicarlos en su propio proceso narrativo. Se apuesta por modelos de co-creación y reflexión crítica sobre los medios utilizados.

Relevancia para el proyecto

Este antecedente resulta especialmente pertinente para investigaciones centradas en el worldbuilding y el concept art dentro de la narración gráfica, ya que valida metodológicamente el uso de entornos transmedia para la creación de mundos ficcionales. El modelo Madeja ofrece un marco práctico para pensar la expansión narrativa desde el aula hacia múltiples soportes, donde el diseño de personajes, escenarios y relatos cobra un papel central.

La propuesta de Bernal permite considerar el concept art no solo como ilustración o boceto, sino como herramienta de construcción pedagógica que facilita la organización visual de universos narrativos complejos. Este enfoque respalda el interés del presente proyecto por simplificar el worldbuilding mediante recursos gráficos y narrativos que integren distintos lenguajes mediáticos, donde el aprendizaje emerge desde la interacción entre lo simbólico, lo digital y lo corporal.

Referencia:

Bernal, D. (2017). TIC & educación: creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje. *Revista Luciérnaga - Comunicación*, 9(18), 52–60.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6563538>

3. Construcción de mundos narrativos transmedia como fenómeno cultural y mediático

El libro *World Building: Transmedia, Fans, Industries* (Boni, 2017) constituye una referencia fundamental para comprender el fenómeno de la construcción de mundos narrativos en el contexto de la convergencia mediática. Esta obra colectiva reúne a diversos investigadores que analizan el worldbuilding como una práctica transversal que involucra la creación, expansión e interpretación de universos ficcionales complejos a través de múltiples plataformas y medios.

Boni (2017) destaca que la construcción de mundos no solo corresponde a una técnica narrativa sino a un sistema de producción y recepción donde confluyen industrias culturales, tecnologías, audiencias y prácticas de los fans. En este sentido, se comprende el worldbuilding como un proceso dinámico y participativo que permite el desarrollo de relatos que no se agotan en una sola obra, sino que se expanden y se enriquecen a medida que interactúan con distintos lenguajes (cine, televisión, videojuegos, cómic, redes sociales, etc.).

Estructura temática y aportes al campo

El libro se divide en cinco secciones clave:

1. Teorías del worldbuilding, donde se examina la evolución del concepto desde la teoría narrativa, la semiótica y la filosofía.
2. Economías del worldbuilding, enfocada en el papel de las industrias, el licenciamiento y la comercialización de universos narrativos.
3. Inmersión, donde se analiza cómo distintos elementos (sonido, espacio, narrativa no lineal) generan experiencias profundas de inmersión.
4. Medios como dispositivos de worldbuilding, que explora cómo distintos formatos y géneros (animación, cómic, cine) construyen mundos propios.
5. Apropiaciones y prácticas de los fans, que estudia la participación activa del público como cocreador de contenido y mundos alternativos.

Cada sección permite comprender cómo los mundos transmedia se construyen desde arriba (industria y diseño narrativo) y desde abajo (fans, prácticas de apropiación, fanfiction, redes sociales), dando lugar a universos vivos, expansibles y culturalmente relevantes.

Relevancia para el proyecto

Este libro aporta una base teórica y práctica sólida para cualquier proyecto que busque explorar la narrativa transmedia, el diseño de mundos ficcionales, o la relación entre medios, audiencias y participación. Su enfoque interdisciplinario ofrece herramientas para entender los universos narrativos no como productos aislados, sino como sistemas complejos donde convergen lo creativo, lo técnico, lo económico y lo social.

Referencia:

Boni, M. (Ed.). (2017). World building: Transmedia, fans, industries. Amsterdam University Press. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/25975>

MARCO CONCEPTUAL

Eje de diseño:

Worldbuilding (Construcción de mundos)

El worldbuilding es el proceso creativo mediante el cual se diseña un universo ficticio con coherencia interna, incluyendo sus reglas, cultura, estética, personajes y espacios. Es una herramienta fundamental en la narrativa contemporánea, especialmente en formatos gráficos, cinematográficos y lúdicos, que requieren ambientaciones ricas y verosímiles. Según Boni (2017), el worldbuilding constituye una matriz estructurante de la narrativa transmedia, permitiendo que múltiples relatos coexistan en un universo común.

Concept Art (Arte conceptual)

El concept art es una técnica de representación visual previa a la producción final, que permite explorar y definir elementos esenciales del mundo narrativo como personajes, escenarios y objetos. Funciona como herramienta de comunicación visual entre los creadores y como guía de cohesión estética. En el contexto del

worldbuilding, el concept art ayuda a simplificar y traducir ideas complejas en elementos visuales claros, facilitando la documentación y expansión del universo.

Diseño de personajes y escenarios

Diseñar personajes y entornos no es solo una cuestión estética; es una acción narrativa. Cada rasgo visual cuenta algo sobre el mundo del que forma parte. El diseño gráfico y conceptual permite establecer la identidad visual del universo, alineada con su lógica interna y emocional.

Cohesión visual

La cohesión visual asegura que todos los elementos representados compartan una estética común, reforzando la credibilidad del universo. Este principio es clave para que los receptores identifiquen un mundo como coherente y creíble.

Verosimilitud narrativa

Aunque el mundo sea ficticio, debe parecer real dentro de su propia lógica. Esto implica diseñar con reglas estéticas y narrativas consistentes, apoyadas en una adecuada documentación visual que garantice continuidad y coherencia.

Lore

El lore es el conjunto de antecedentes, mitología, historia, creencias, eventos y elementos culturales que dan profundidad a un universo narrativo. Funciona como la “memoria” del mundo ficticio, y su adecuada construcción es clave para la verosimilitud.

Estética narrativa

La estética narrativa se refiere al estilo visual coherente que acompaña y potencia el discurso de la historia. Define la “atmósfera” del mundo y se alinea con su tono emocional, género y contexto.

Arquetipos

Los arquetipos son patrones universales de personajes (el héroe, el mentor, el villano, etc.) que ayudan a construir narraciones con resonancia emocional. En el concept art, el uso de arquetipos visuales permite comunicar rápidamente roles y funciones dentro del universo.

Diseño especulativo

Metodología que imagina futuros alternativos o mundos posibles, para explorar sus implicaciones sociales, éticas y estéticas. Es útil en el worldbuilding para diseñar civilizaciones, tecnologías o contextos únicos.

Mapa narrativo

Representación visual del espacio geográfico y simbólico donde se desarrollan las historias. Ayuda a ubicar eventos, rutas, territorios y relaciones entre espacios, y refuerza la lógica espacial del universo.

EJE TECNOLÓGICO:

Narrativa gráfica y multimodalidad

La narrativa gráfica combina texto e imagen para contar historias. Su poder radica en la simultaneidad y síntesis visual. En un entorno tecnológico, esta narrativa se

amplifica con recursos interactivos, animaciones o plataformas digitales que permiten una expansión inmersiva del mundo creado.

Transmedia

La narrativa transmedia implica expandir un universo narrativo a través de múltiples plataformas (cómic, videojuegos, cine, redes sociales), donde cada medio aporta una pieza distinta al todo. Desde el punto de vista tecnológico, esto requiere la interoperabilidad de formatos y la coherencia entre dispositivos narrativos.

Preproducción digital

La fase de preproducción incorpora software de ilustración, modelado 3D, tableros colaborativos (como Miro, Notion, Trello) y herramientas de prototipado visual. Estas tecnologías permiten organizar, visualizar y compartir el worldbuilding de forma clara y colaborativa, facilitando la comunicación entre diseñadores y desarrolladores.

Documentación visual digital

El conjunto de materiales como bibles visuales, moodboards, fichas de personajes y escenarios digitalizados constituyen el corazón del universo narrativo. Esta documentación no solo guarda información visual, sino que también permite iteraciones ágiles, compartidas en entornos digitales.

Herramientas digitales para concept art

Programas como Photoshop, Procreate, Blender, etc. Estas herramientas tecnológicas son esenciales para visualizar y simplificar las ideas abstractas del worldbuilding.

Iteración visual

Proceso de crear versiones progresivas de un diseño o escenario hasta alcanzar una versión final coherente. En concept art, se trabaja por capas o variantes, permitiendo la evolución y refinamiento del worldbuilding visual.

Biblias de mundo (World bibles)

Documentos organizados, digitales o físicos, donde se sistematiza toda la información del universo narrativo: reglas, diseño visual, personajes, tecnologías, mapas, etc. Son fundamentales para mantener coherencia en proyectos colaborativos.

MARCO TEÓRICO

La narrativa gráfica ha sido objeto de creciente atención académica debido a su capacidad para fusionar lenguaje visual y textual, permitiendo nuevas formas de contar historias que apelan tanto al análisis crítico como a la emoción estética. En el contexto digital contemporáneo, esta narrativa se ha enriquecido con prácticas transmedia y dinámicas interactivas que transforman al lector en un participante activo. Según Abellán Hernández (2024), la digitalización y las redes sociales han desintermediado los procesos tradicionales de publicación y difusión, permitiendo que los autores de webcómic actúen como gestores y distribuidores directos de sus obras, y otorgando un rol central a la interacción con los lectores como motor de visibilidad y legitimación del contenido.

Dentro de este ecosistema, el desarrollo de herramientas que faciliten la conceptualización visual de mundos para novelas gráficas representa una necesidad

emergente, especialmente en contextos donde los procesos de creación gráfica aún no cuentan con marcos metodológicos definidos. La práctica del worldbuilding, entendida como la construcción detallada y coherente de mundos ficticios, ha cobrado especial relevancia en el diseño de contenidos transmedia, videojuegos, cine y cómic. Wolf (2012) sostiene que imaginar mundos es una capacidad inherente al ser humano, una forma de estructurar la creatividad narrativa mediante entornos con reglas, geografías y culturas propias. Marie-Laure Ryan (2001) profundiza en el concepto de inmersión en los mundos narrativos, señalando que una historia efectiva logra absorber al lector o espectador al punto de experimentar una presencia emocional y cognitiva dentro del universo ficcional. Este principio es esencial para el diseño de novelas gráficas que aspiren a sostener universos extensos y ramificados, donde el lector no solo observa, sino que navega mentalmente por entornos, personajes y conflictos. Ryan destaca que los textos que actúan como mundos y no solo como relatos lineales, que promueven experiencias más profundas y participativas, condición clave para el éxito de narrativas en medios contemporáneos.

Por su parte, Henry Jenkins (2006) introduce el concepto de cultura de la convergencia, donde la circulación de historias ocurre a través de múltiples plataformas y en donde los usuarios ya no son meros receptores pasivos, sino colaboradores activos en la expansión de los mundos narrativos. Esta lógica de participación se alinea con la función que cumple el concept art dentro de las industrias creativas: visualizar fragmentos de mundos aún no narrados, articular atmósferas, personajes y escenarios que luego son tejidos por diferentes medios y

voces. Marta Boni (2017) agrega que el worldbuilding ya no debe entenderse como un mero recurso estético o de ambientación, sino como una práctica epistemológica y cultural. En su visión, los mundos ficcionales funcionan como formas de conocimiento y como estructuras de sentido colectivo, donde la interacción entre industria, creadores y fandoms produce ecosistemas narrativos que trascienden el texto inicial. Así, el desarrollo de herramientas que permitan a jóvenes ilustradores diseñar de forma estructurada estos universos puede facilitar no solo la creación gráfica, sino también la articulación de una identidad narrativa con potencial transmedia.

En este marco, el proyecto de una herramienta orientada al worldbuilding visual para novelas gráficas se sostiene como una propuesta innovadora que responde a las condiciones de creación contemporáneas: entornos multiplataforma, prácticas colaborativas, y una creciente demanda de narrativas visuales complejas. Al mismo tiempo, se inserta críticamente en el contexto colombiano, donde la narrativa gráfica ha carecido de metodologías sistemáticas para la creación de mundos, como se evidencia en los análisis realizados por Vásquez Rivera (2006).

MARCO CONTEXTUAL

La narración gráfica en Colombia ha tenido un desarrollo discontinuo y limitado por múltiples factores estructurales, culturales y formativos. A lo largo del siglo XX, su producción se mantuvo dentro de círculos académicos o editoriales reducidos, sin lograr

consolidarse como una industria cultural fuerte. Este rezago responde, entre otras causas, a la falta de un registro histórico sistematizado de sus creadores, a la escasa proyección internacional de sus obras, y a la ausencia de un prototipo nacional definido que se distinga dentro del panorama latinoamericano (Vásquez Rivera, 2006). Aunque desde las primeras décadas del siglo XX surgieron esfuerzos como Mojicón de Adolfo Samper o Copetín de Ernesto Franco, estos trabajos no lograron establecer una base sólida para una tradición gráfica nacional.

La historieta, a diferencia de la caricatura política, fue vista como una forma menor de comunicación, asociada al entretenimiento ligero y no al pensamiento crítico o la expresión artística. Como consecuencia, la narrativa gráfica colombiana no se consolidó como un campo fértil para la exploración de mundos ficticios complejos, como sí ocurrió en otras regiones. En este contexto, las nuevas generaciones de ilustradores y diseñadores gráficos enfrentan una doble dificultad: por un lado, la falta de referentes propios que fortalezcan su identidad visual y narrativa; por otro, una limitada infraestructura que apoye el desarrollo de proyectos editoriales alternativos, especialmente aquellos que involucren worldbuilding o creación de universos narrativos. Como señala Cruz Franco (2023), la narrativa gráfica ha sido históricamente subestimada, y su valor como herramienta para construir memoria, crítica o universos simbólicos ha sido poco explorado. En Cali, a pesar de contar con instituciones educativas con programas en diseño gráfico, artes visuales y comunicación social, como la Universidad del Valle, Pontificia Universidad Javeriana o la Universidad Autónoma de Occidente, la ciudad carece de una infraestructura robusta que fomente el desarrollo

profesional y editorial de jóvenes narradores gráficos. Como señala Vásquez Rivera (2006), incluso a nivel nacional la historieta y la caricatura han sido géneros relegados, y en Cali su circulación ha sido mayoritariamente esporádica, vinculada a esfuerzos personales, fanzines y colectivos de corta duración, siendo así que esta situación ha generado una fuerte dependencia de referentes internacionales, limitando la posibilidad de construir imaginarios gráficos propios y universos narrativos situados en lo local. Por último, en la Pontificia Universidad Javeriana Cali, existen programas académicos orientados al diseño y la creatividad, como Artes Visuales y Diseño de la Comunicación Visual, los cuales ofrecen a los estudiantes bases conceptuales y técnicas para desarrollar de forma autónoma procesos creativos vinculados a la creación de personajes, historias y universos narrativos. Asignaturas como Narración Gráfica e Ilustración brindan espacios clave para el fortalecimiento de estas habilidades, aunque aún se percibe la necesidad de profundizar en el diseño estructurado de mundos imaginarios desde una perspectiva metodológica. Además, iniciativas extracurriculares como el Semillero de Animación o el taller Ilustremos, liderado por una de las docentes del programa, constituyen escenarios valiosos de encuentro, socialización e inspiración para los estudiantes interesados en expandir sus conocimientos más allá del aula. Sin embargo, estos espacios, aunque significativos, siguen siendo limitados en tiempo y enfoque, lo cual refuerza la pertinencia de una herramienta especializada que permita integrar concept art, narrativa y diseño de mundos de manera más profunda, sistemática y accesible dentro del entorno académico.

METODOLOGÍA

Metodología Narrative Thinking (Design Thinking + Escritura Creativa)

METODOLOGÍA NARRATIVE THINKING (Design Thinking + Escritura Creativa)



1. “Inmersión”

Objetivo: Comprender al público objetivo, determinar sus fortalezas y debilidades y realizar investigación documental que sirvan como apoyo extra. **Objetivo Específico 1**

Herramientas:

- Análisis DOFA, encuesta al público general, Benchmarking

2. “Construcción”

Objetivo: Analizar los resultados del punto anterior y definir los puntos mas críticos a tratar, simplificando y organizando la información y estrategias que permitan al publico objetivo resolver mejor estos problemas presentados. Planificar y organizar *Objetivo Especifico 1 y 2*

Herramientas:

- Perfiles de usuario, Resultados encuestas y entrevistas, Marco referencial, Brief

3. “Ramificación”

Objetivo: Realizar diferentes propuestas experimentales para buscar el estilo visual de la herramienta junto a una composición informativa que sea de fácil comprensión utilizando la interactividad como base principal. *Objetivo Especifico 2 y 3*

Herramientas:

- Brainstorming, Mapas Mentales, Moodboards, Bocetos y requerimientos de diseño e investigación

4. “Creación”

Objetivo: Desarrollar un prototipo de la herramienta para su posterior revisión y edición al obtener la retroalimentación *Objetivo Especifico 3*

Herramientas:

- Prototipo de baja calidad y de alta calidad

5. “Evaluación”

Objetivo: Presentar el producto al focus group (*dispuesto a cambios, indagación grupal*) testeando así la utilidad y funcionalidad de la herramienta además de buscar retroalimentación para posibles ajustes.

Herramientas:

- Focus Group, Lanzamiento, Encuesta de Validación y ajustes finales

INMERSIÓN

ENCUESTA AL PÚBLICO GENERAL

El propósito de este análisis es comprender de forma profunda las percepciones, habilidades, dificultades y expectativas de jóvenes ilustradores y creadores narrativos respecto al desarrollo de historias y mundos ficticios. Para ello se revisaron los resultados de un cuestionario y cuatro entrevistas semiestructuradas, lo que permitió identificar patrones sobre su relación con el worldbuilding, la organización narrativa, el uso de herramientas digitales y las necesidades que emergen dentro de este proceso creativo. Esta información permitirá orientar el diseño y funcionalidad del proyecto Storyrealm.

Objetivos del análisis

1. Identificar el perfil y características del público objetivo, con enfoque en edad, formación e intereses.
2. Reconocer el nivel de comprensión y experiencia en conceptos clave como worldbuilding, narrativa, transmedia y documentación visual.
3. Analizar los principales retos y dificultades enfrentados en la creación de mundos e historias.
4. Determinar oportunidades de diseño para una herramienta que apoye los procesos creativos de jóvenes ilustradores.

1. Perfil, contexto e identidad creativa del usuario

Los datos de la encuesta muestran que el grupo está compuesto principalmente por jóvenes entre 18 y 20 años (8 de 15 participantes), seguidos del rango de 21 a 25 (4 participantes). Esto confirma que la audiencia pertenece principalmente a un segmento en formación académica temprana o media.

Además, predominan los **ilustradores (46.7%)** y **diseñadores gráficos (33.3%)**, lo que indica que el público posee una base visual sólida y una fuerte inclinación hacia el dibujo y la representación gráfica. Las entrevistas refuerzan este perfil: todos los participantes se definen como **ilustradores**, algunos con intereses secundarios en escritura o animación, lo cual consolida la idea de que el usuario final es un **creador híbrido**: visual, narrativo y autodidacta. Los entrevistados describen trayectorias creativas que comenzaron en la infancia, motivadas por series, videojuegos, animación e internet, donde hallaron referentes estéticos y narrativos que moldearon su estilo personal.

Asimismo, muestran un fuerte apego a estéticas populares como cyberpunk, biopunk, fantasía, animación occidental y japonesa, videojuegos narrativos y obras transmedia. Sus referentes incluyen títulos como Cyberpunk 2077, Arcane, Pokémon, Studio Ghibli, The Legend of Zelda, Dune, entre otros

En este primer bloque se identifica que el usuario posee:

- Fuerte motivación creativa.
- Estilo visual en desarrollo.
- Influencias globales y narrativas contemporáneas.

- Conexión emocional con sus historias y personajes.

Todo esto configura un público apasionado, pero con necesidades específicas de estructura, guía y organización.

2. Conocimientos narrativos, dificultades y brechas conceptuales

La encuesta revela que, aunque la mayoría ha escuchado términos como “worldbuilding”, “documentación visual”, “transmedia” o “estética narrativa”, no existe claridad conceptual real. Muchos participantes asocian estos conceptos con ideas generales, pero no pueden definirlos con precisión o no saben cómo aplicarlos correctamente en sus proyectos

El desconocimiento sobre conceptos teóricos es evidente:

- **Transmedia:** la mayoría no lo entiende o cree que es solo “expandir una historia” sin claridad técnica.
- **Estética narrativa:** se reconoce la idea, pero sin profundidad ni vocabulario especializado.
- **Biblias de mundo:** casi inexistente en el conocimiento de los participantes.

A pesar de esto, todos reconocen la importancia de la **documentación visual** y la califican como necesaria (puntuaciones entre 4 y 5 en la encuesta). En cuanto a la experiencia, el grupo se divide entre quienes ya han participado en proyectos narrativos (53.3%) y quienes apenas comienzan (46.7%) Los trabajos mencionados incluyen tesis, proyectos personales, game jams y colaboraciones. Las entrevistas permiten profundizar y detectar puntos de dolor consistentes:

Dificultades frecuentes

- **Organización narrativa** (conectar puntos, vincular ideas, estructurar arcos) —el reto más repetido.
- **Desarrollo de personajes consistentes** (inseguridades, cambios constantes, dudas sobre su rol narrativo).
- **Construcción de mundos completos** (mapas, sociedades, culturas, política, coherencia interna).
- **Lógica interna del mundo** (mantener continuidad, coherencia y evitar contradicciones).
- **Crear finales** (alto apego emocional a los personajes).
- **Falta de metodología** (muchos trabajan de manera intuitiva).

Los análisis muestran que el usuario tiene creatividad, pero carece de estructura, lo que se traduce en bloqueos, inseguridad y dificultad para completar historias.

3. Necesidades, expectativas y oportunidades de diseño

La encuesta y entrevistas coinciden en que los usuarios necesitan una herramienta que:

1. Organice ideas complejas de manera visual

Los participantes imaginaron herramientas ideales como:

- pizarras gigantes,
- espacios para mover elementos,
- integración de imágenes, música y notas,

- herramientas de línea temporal o mapas.

Estas preferencias concuerdan con lo que ya utilizan: Trello, Notion, Miro, Milanote y Google Docs, aunque su uso es irregular. Esto apunta a la necesidad de simplificar estos procesos en una sola plataforma accesible.

2. Explique conceptos narrativos de forma simple y visual

Dada la falta de comprensión clara sobre términos teóricos, se requiere incluir:

- glosarios ilustrados,
- módulos pedagógicos breves,
- ejemplos visuales basados en obras conocidas.

Esta necesidad está alineada con los requerimientos funcionales del proyecto recogidos en el documento, como “incluir glosarios y módulos pedagógicos sobre worldbuilding y narrativa”

3. Aumentar la interactividad del proceso creativo

La mayoría de encuestados calificó la interactividad con puntajes altos (4–5), lo que demuestra una gran disposición a aprender mediante herramientas activas como:

- talleres,
- juegos de mesa,
- realidad aumentada,
- recursos audiovisuales animados.

Un entrevistado clave incluso menciona la importancia de niveles de interactividad para aumentar el engagement y la comodidad del usuario durante la creación

4. Facilitar la creación de elementos complejos del worldbuilding

Los encuestados necesitan apoyo en:

- mapas,
- culturas,
- política interna,
- cronologías,
- nombres,
- razas o especies,
- estética visual coherente

Esto se refleja también en los requerimientos del proyecto, donde se solicita integrar herramientas para simplificar tareas complejas del worldbuilding (mapas, cronologías, documentación) como “deseo de diseño” pero altamente relevante para el usuario final

5. Apoyar la identidad visual del mundo creado

El experto entrevistado señaló explícitamente la importancia de enfocarse en la identidad visual del mundo, no solo en la estructura narrativa. Esto convierte al diseño visual en un pilar clave dentro del proyecto.

BENCHMARKING

Este benchmarking reúne referentes sectoriales y no sectoriales que ofrecen enfoques clave para el desarrollo de una herramienta de conceptualización de mundos en novelas gráficas. Desde universos narrativos como Marvel, Arcane o Avatar, hasta plataformas como Duolingo o Spotify, se destacan prácticas en diseño visual, interactividad, transmedia y experiencia de usuario. Estos casos permiten identificar estrategias efectivas que pueden adaptarse al contexto creativo y funcional de la herramienta propuesta.

Criterios

1. Canales

Se comunica y difunde a través de diversos medios y plataformas, demostrando versatilidad y amplio alcance, lo que lo hace accesible desde distintos dispositivos para su público objetivo.

2. Diseño visual

Cuenta con una alta calidad estética, coherencia gráfica y funcionalidad visual, logrando un diseño claro, atractivo y de fácil recordar entre el público.

3. Interactividad

Evalúa el nivel de participación que se le permite al usuario, ya sea mediante decisiones, recorridos no lineales, exploración libre del contenido o interacción

visual. Este criterio es fundamental para entender cómo se involucra el usuario dentro de la experiencia propuesta y el nivel de inmersión que este llega a tener.

4. Impacto

Cuenta con una característica única que capta la atención del público, generando un alto nivel de impacto y mejorando significativamente la forma en que se percibe el mensaje o la marca, lo que contribuye a una mayor difusión y reconocimiento.

Los cuatro criterios seleccionados para el benchmarking del proyecto fueron escogidos por su relevancia en la evaluación integral de experiencias narrativas visuales digitales. Canales permite analizar la versatilidad y el alcance de la propuesta en distintos entornos digitales, garantizando su acceso desde múltiples dispositivos. Diseño visual es clave para valorar la calidad estética, la coherencia gráfica y la recordación de la propuesta. Interactividad se incluye para identificar el grado de participación del usuario, elemento esencial en proyectos de worldbuilding y narrativa gráfica inmersiva. Y finalmente, Impacto mide la capacidad del proyecto para destacar frente a otros, captar la atención y potenciar su reconocimiento, lo cual es crucial para su éxito comunicativo y cultural.

Referentes sectoriales:

1. Marvel Universe

Marvel representa un referente esencial en la construcción de universos narrativos extensos, interconectados y escalables. Su modelo de desarrollo de personajes, líneas temporales paralelas y realidades alternativas ha demostrado cómo una estructura de worldbuilding puede sostener cientos de historias simultáneamente. Además, su estrategia transmedia (cómic, películas, series, videojuegos) inspira la necesidad de que una herramienta narrativa contemple formatos múltiples, coherencia interna y adaptabilidad narrativa.

2. Avatar: The Last Airbender

Este universo ofrece un ejemplo sobresaliente de cómo diseñar culturas, sistemas mágicos, conflictos geopolíticos y crecimiento de personajes dentro de un mundo unificado. El equilibrio entre mitología propia, diseño visual coherente y narrativa emocional convierte a Avatar en un modelo ideal para incluir funciones dentro de la herramienta que permitan desarrollar sistemas culturales, mapas y jerarquías sociales. Su estructura también demuestra cómo el contenido puede estar orientado a un público joven sin perder complejidad.

3. Arcane (Riot Games)

Arcane se destaca por la forma en que construye y visualiza sus entornos urbanos (Piltover y Zaun), así como sus relaciones de poder, tecnología y desigualdad social. La integración estética y narrativa es profunda, lo que refuerza la importancia del diseño visual como vehículo de storytelling. Su origen en el universo de League of Legends y su expansión transmedia ejemplifican cómo una historia puede adaptarse desde videojuegos a series y más. Este enfoque es fundamental para diseñar una

herramienta que permita crear mundos narrativos pensados desde la ilustración, pero abiertos a otras plataformas.

4. Hollow Knight

Este videojuego independiente aporta una visión distinta del worldbuilding: silencioso, ambiental y cargado de simbolismo visual. Su universo se revela a través de la exploración y no de la exposición directa, lo que permite pensar en una herramienta que también fomente la narrativa no lineal, el uso del espacio como recurso narrativo y la creación de atmósferas. Hollow Knight demuestra que la narrativa puede ser tan poderosa desde lo visual como desde el texto, algo esencial para una novela gráfica interactiva.

5. Studio Ghibli:

Studio Ghibli es un famoso estudio de animación japonés conocido por sus películas que combinan ilustración detallada, storytelling emotivo y un profundo respeto por la naturaleza. Obras como Mi vecino Totoro y La princesa Mononoke destacan por su capacidad para fusionar mundos fantásticos con mensajes sobre la conservación ambiental y la interacción entre los humanos y la naturaleza. La estética única y la profundidad de sus relatos han ganado una gran audiencia global, y sus productos relacionados, como libros, figuras y posters, han ampliado su impacto transmedia, ofreciendo una experiencia completa más allá de las películas.

6. The Last of Us:

The Last of Us es un videojuego de acción y aventura que presenta una narrativa post-apocalíptica centrada en la supervivencia humana en un mundo devastado por

una pandemia. Su diseño visual detallado y su atmósfera sombría transmiten una profunda conexión con el entorno, destacando las consecuencias del deterioro ambiental y la relación entre los humanos y el mundo natural. La historia, que explora la lucha por la vida y la moralidad en un futuro distópico, se complementa con una narrativa visual cautivadora, convirtiéndolo en un referente de cómo combinar storytelling, diseño y mensaje ambiental en medios interactivos.

	C1	C2	C3	C4	TOTAL
MARVEL	5	5	5	5	20/20
AVATAR	4	5	3	5	17/20
ARCANE	4	5	4	5	18/20
HOLLOW KNIGHT	2	5	5	4	16/20
STUDIO GHIBLI	4	5	4	5	18/20
THE LAST OF US	4	5	5	5	19/20
TOTAL	23/30	30/30	26/30	29/30	

Referentes no sectoriales:

1. Duolingo

Duolingo ha transformado el aprendizaje de idiomas en una experiencia interactiva y divertida mediante gamificación. Utiliza un sistema de lecciones cortas, desafíos diarios y recompensas, lo que mantiene a los usuarios comprometidos, utilizando también estrategias de marketing como tendencias virales e interacción constante con sus usuarios sea mediante post o eventos especiales.

2. Netflix

Netflix es una plataforma de streaming que se ha destacado por su capacidad para personalizar la experiencia del usuario. Utiliza un algoritmo de recomendaciones que sugiere contenido según los gustos y el historial de visualización, lo que mejora la experiencia al hacerla más relevante para cada usuario. Además, sus producciones originales tienen un enfoque muy fuerte en la narrativa visual y en la creación de mundos inmersivos, teniendo así un catálogo extenso que se ajusta a las modas y gustos de cada persona.

3. IKEA

IKEA es una marca conocida por su diseño funcional y accesible. Utiliza una experiencia de compra interactiva, donde los clientes pueden explorar muebles en un entorno simulado en 3D a través de su aplicación "IKEA Place". Esto les permite visualizar cómo quedarán los muebles en sus hogares antes de comprarlos. Además, IKEA se destaca por simplificar procesos complejos y hacerlos accesibles mediante

un diseño intuitivo y práctico, llegando a que la experiencia física de comprar en sus tiendas se convierta en una experiencia inmersiva e interactiva.

4. Airbnb

Airbnb ha revolucionado el sector de los viajes al ofrecer una plataforma donde los usuarios pueden reservar alojamiento en hogares únicos de otras personas en lugar de hoteles tradicionales. La clave de su éxito radica en la creación de una experiencia interactiva y personalizada, con un fuerte enfoque en la confianza y la comunidad. Los anfitriones comparten sus hogares y se conectan directamente con los viajeros a través de reseñas, fotos y descripciones detalladas, acompañado de los comerciales al tener muchos de ellos diferentes estilos y narrativas, que van desde actores reales hasta animaciones sean hechas cuadro a cuadro, 3D o Stop Motion.

5. Spotify

Spotify es una plataforma de música que ha transformado la forma en que las personas escuchan y descubren canciones. Su algoritmo de recomendaciones personaliza las listas de reproducción basadas en los gustos del usuario, y su interfaz interactiva permite explorar nuevas músicas y crear listas personalizadas, además de una de sus estrategias de marketing mas populares hasta el día de hoy siendo esta, el Spotify Wrapped, donde los usuarios se sienten parte de la experiencia y reviven mediante un recorrido corto pero inmersivo todo su año de música sea mediante mensajes motivacionales o chistes que les hace sentirse identificados.

6. Amazon

Amazon es conocido por su capacidad para personalizar la experiencia de compra a través de recomendaciones basadas en el historial de navegación y compra. Además, su enfoque en la eficiencia logística y la facilidad de uso ha transformado el comercio en línea, permitiendo a los usuarios encontrar lo que buscan de manera rápida y sencilla, teniendo así una relación estrecha con sus usuarios desarrollando un vínculo de lealtad y confianza.

	C1	C2	C3	C4	TOTAL
DUOLINGO	5	5	5	5	20/20
NETFLIX	3	5	4	4	16/20
IKEA	5	4	4	4	17/20
AIRBNB	5	4	4	4	17/20
SPOTIFY	5	5	4	5	19/20
AMAZON	3	3	4	4	14/20
TOTAL	26/30	26/30	25/30	26/30	

Con base en el benchmarking presentado y los puntajes obtenidos en los criterios evaluados, se concluye que el criterio más relevante y dominante entre los referentes analizados es el C2: Diseño visual, con un puntaje total de 30/30 en los referentes sectoriales y 26/30 en los no sectoriales. Esto demuestra que la coherencia estética, la calidad gráfica y la funcionalidad visual son elementos determinantes en la

efectividad e impacto de productos narrativos y plataformas digitales, tanto en industrias creativas como tecnológicas.

En cuanto a los referentes más influyentes de cada categoría:

- **Sectorial:** Marvel se posiciona como el referente más influyente con un puntaje perfecto de 20/20, destacándose en todos los criterios gracias a su estrategia transmedia, narrativa compleja y diseño visual cohesivo que ha sabido adaptarse a múltiples formatos y públicos.
- **No sectorial:** Duolingo también alcanza un puntaje perfecto de 20/20, sobresaliendo por su integración exitosa de gamificación, comunicación multicanal, diseño accesible y una experiencia de usuario altamente interactiva que mantiene el compromiso de forma constante.

Estos resultados validan la importancia de diseñar experiencias visualmente impactantes y funcionales, tanto en el contexto del entretenimiento narrativo como en herramientas digitales educativas o comerciales. Para el desarrollo de la herramienta de conceptualización de mundos propuesta en este proyecto, será clave priorizar un diseño visual de alta calidad, sin descuidar los demás elementos que aseguran inmersión y alcance.

CONCLUSIONES INVESTIGACIÓN

1. **La investigación confirma que el worldbuilding es un proceso complejo que exige bases conceptuales sólidas y una metodología clara.**

Tanto la revisión teórica como los antecedentes muestran que la construcción de mundos requiere coherencia interna, documentación visual y diseño estético unificado. Sin embargo, los datos de campo evidencian que estos elementos no suelen estar estructurados en los procesos de creación, lo que genera dificultades para articular universos narrativos consistentes.

2. **Existe una brecha evidente entre los conceptos que sustentan la creación de mundos y su aplicación práctica.**

Mientras que autores como Boni, Ryan o Jenkins resaltan la importancia del diseño transmedia, la inmersión narrativa y la cohesión visual, las encuestas y entrevistas muestran que muchos de estos conceptos se conocen superficialmente o se aplican de forma intuitiva. Esto confirma la necesidad de herramientas que traduzcan marcos teóricos complejos en procesos accesibles.

3. **El concept art y la documentación visual emergen como ejes fundamentales del proceso creativo.**

La teoría destaca que la visualización temprana permite fijar tono, atmósfera y reglas internas del mundo. Los hallazgos de campo coinciden: la falta de herramientas visuales organizadas dificulta la coherencia del universo narrativo. Esto refuerza la

pertinencia de una propuesta que utilice el concept art como método de pensamiento, no solo como recurso estético.

4. El estudio contextual evidencia limitaciones estructurales en el desarrollo de la narrativa gráfica en Colombia.

La ausencia de referentes propios, la discontinuidad editorial y la falta de metodologías consolidadas para el worldbuilding han generado un vacío que afecta la producción de obras locales. Esta carencia se alinea con los resultados obtenidos en campo, donde se observan procesos creativos fragmentados y dependientes de influencias extranjeras.

5. El análisis de referentes sectoriales y no sectoriales destaca la importancia del diseño visual y la interactividad como pilares contemporáneos.

Los referentes identificados, desde Marvel o Arcane hasta Spotify o Duolingo, evidencian cómo la coherencia estética, la navegabilidad intuitiva y la capacidad de guiar al usuario influyen decisivamente en la efectividad de cualquier sistema narrativo o plataforma. Esto confirma que una herramienta orientada al worldbuilding debe priorizar claridad visual, experiencia inmersiva y facilidad de uso.

6. La investigación demuestra que los procesos creativos requieren apoyo estructurado para evitar bloqueos, contradicciones o falta de continuidad.

Los participantes señalaron dificultades recurrentes en organización narrativa, desarrollo de escenarios, construcción de lore y coherencia temporal o geográfica. Estas

problemáticas coinciden con los retos descritos en la literatura académica sobre la falta de sistemas metodológicos para la creación de mundos expansibles.

7. La convergencia entre teoría, práctica y análisis comparativo valida el enfoque del proyecto.

Mientras la teoría subraya la importancia de la cohesión visual y la inmersión narrativa, el contexto colombiano revela vacíos metodológicos y los hallazgos empíricos exponen dificultades reales en la estructuración de mundos. Esta alineación demuestra que una herramienta como *Storyrealm* es pertinente y necesaria para fortalecer procesos de creación narrativa en entornos gráficos contemporáneos.

8. El proyecto se consolida como una propuesta integradora que responde a los desafíos identificados desde múltiples perspectivas.

Incorpora principios de worldbuilding, concept art, narrativa gráfica y diseño interactivo, integrando conocimiento académico con problemáticas reales detectadas en el trabajo de campo. La investigación demuestra que un recurso de este tipo puede aportar estructura, claridad y coherencia al proceso creativo, facilitando la construcción de universos sólidos y visualmente unificados.

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

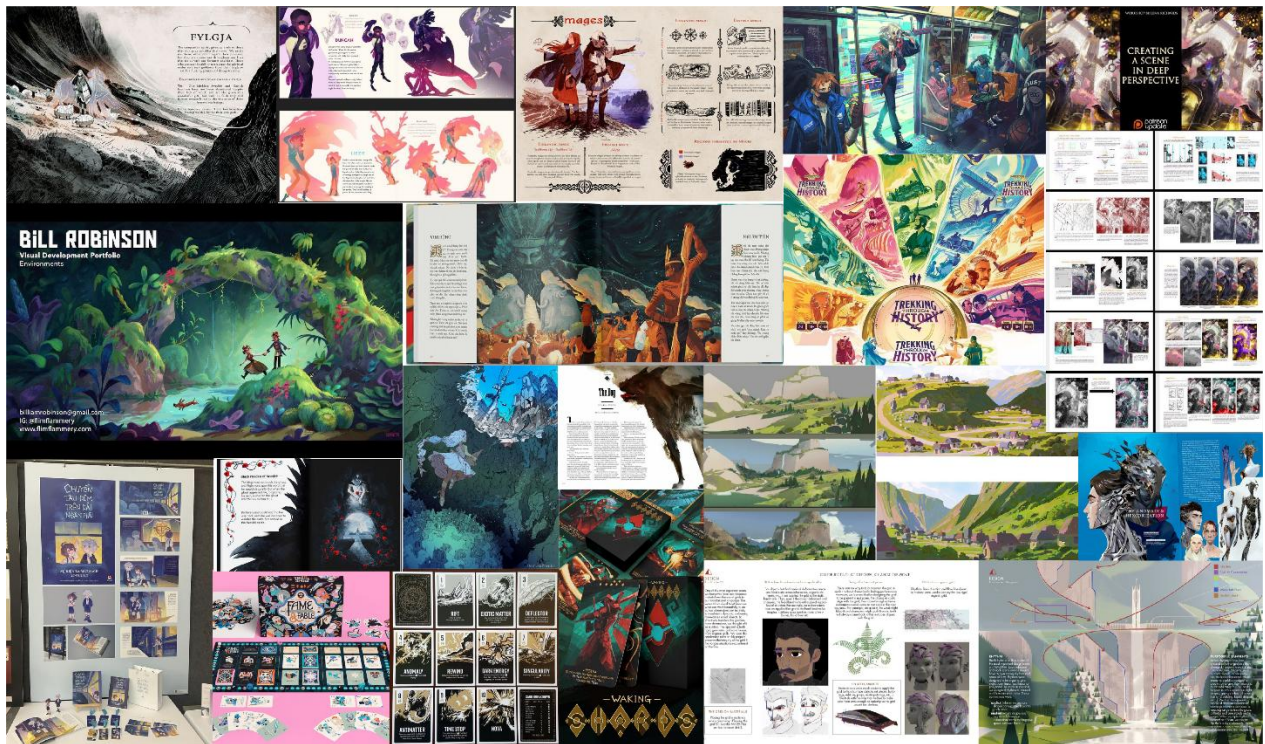
NECESIDAD	REQUERIMIENTO	TIPO	DESEO U OBLIGACIÓN	DESCRIPCIÓN
Conectar con el público objetivo joven	Lenguaje simple, cercano y visual	Estético-comunicativo	Obligación	Emplear un lenguaje accesible, inspirador y con referencias culturales cercanas (series, animación, videojuegos). El objetivo es que el usuario se sienta identificado y motivado a participar.
Comprender conceptos narrativos poco claros	Incluir glosarios y módulos pedagógicos básicos sobre worldbuilding, transmedia y narrativa	Funcional-Pedagógico	Obligación	Muchos encuestados reconocen haber escuchado términos como worldbuilding o transmedia, pero no logran definirlos con precisión. Se requiere una herramienta que los explique de forma sencilla y visual.
Potenciar la identidad visual del proyecto	Desarrollo de estética visual y branding narrativo	Estético-comunicativo	Obligación	Diseñar una identidad visual coherente y atractiva, que represente el propósito del proyecto y apoye la construcción de mundos. El aspecto gráfico debe ser tan importante como el narrativo.
Favorecer la interactividad como motor de aprendizaje	Incorporación de niveles de interacción en la experiencia	Funcional-Operativo	Obligación	Permitir interacciones que vayan desde leer/observar hasta crear y colaborar. Se requiere que la herramienta permita no

				solo observar, sino también crear, experimentar y recibir retroalimentación.
Facilitar la creación y reducir dificultades técnicas	Recursos prácticos para mapas, culturas y documentación visual	Funcional-Operativo	Deseo	Incluir herramientas/objetos que simplifiquen tareas complejas (mapas, cronologías, nombres de culturas/personajes). Apoyar el proceso sin limitar la creatividad.
Aprovechar referentes culturales globales y locales	Biblioteca de ejemplos inspirados en franquicias y obras reconocidas	Estético-Comunicativo	Deseo	Los encuestados mencionaron inspiraciones como Arcane, Pokémon, Ghibli, Cyberpunk 2077, etc. Incluir referencias reconocibles facilitaría la comprensión y motivaría la creatividad.

PROCESO CREATIVO

Moodboard:

1. Identificar elementos visuales y compositivos que sirvan como guía para el desarrollo del universo visual de Storyrealm.
2. Establecer un lenguaje gráfico coherente basado en la integración de ilustración, narrativa y documentación visual.



Insights:

- Ilustración + texto integrado
- Distribución editorial tipo “biblia de arte”
- Composición narrativa (escenas + descripciones)
- Diagramas y mapas como soporte visual

- Fichas de personajes y escenarios
- Paletas y atmósferas unificadas
- Jerarquía visual clara (titulares, bloques, imágenes)

MAPA MENTAL

1. Identificar los elementos esenciales que influyen en la conceptualización de mundos, incluyendo narrativa, estética, coherencia interna y desarrollo visual.
2. Comprender cómo la literatura, el storytelling y las emociones modelan la percepción y construcción de universos ficticios.
3. Reconocer las estéticas, géneros y medios donde se desarrollan los mundos (novelas gráficas, series, videojuegos, cómics) para ampliar el espectro creativo.
4. Definir las necesidades metodológicas del worldbuilding, destacando su complejidad, la planificación y la importancia de una base sólida de historia.
5. Analizar los límites y problemáticas del proceso (extensión del tema, clichés, recursos limitados) para evitar narrativas débiles o incompletas.

objetivo de integrar texto e imagen de manera coherente, accesible y clara para el lector. Los productos complementarios al libro funcionan como extensiones de la experiencia, ya sea ofreciendo información adicional que no se encuentra en la versión impresa, accesible mediante navegación digital en la web, o actuando como herramientas de creación que se interconectan entre sí a través de las distintas categorías abordadas.

En su conjunto, el producto se plantea como un sistema flexible, que no requiere un orden lineal de uso, pero que converge en una meta común: responder a las necesidades de quienes buscan construir un mundo narrativo sólido y una estética visual definida.

Productos del sistema:

- Libro Guía (Herramienta híbrida)
- Mazos de Tarjetas (Herramienta Análoga que sirve como puente a la página web informativa o como fuente de inspiración para ejercicio práctico)
- Sitio Web (Herramienta Digital que se puede acceder mediante las tarjetas, sirve como complemento informativo para el libro)
- Plantillas experimentales (Herramientas análogas, forman parte del proceso libre del usuario, como plantillas de personaje, mapas, línea del tiempo o listas de cosas por hacer o para no olvidar, permitiendo una participación más constante y activa del usuario, como un diario visual o de bocetación)

1. Libro Guía:

- **Requerimientos:**

- Información simplificada y accesible al público
- Organización y Estética atractiva y coherente
- Exploración e Introducción a términos básicos

Se divide en distintas secciones las cuales en su mayoría son complementadas por un mazo de cartas, estas secciones son:

1. Índice

2. Prólogo

- Bienvenida al Reino Creativo (Introducción corta del libro)
- Tutorial de como utilizar el libro, las tarjetas y la página web
- Glosario (De términos que puedan llegar a sonar confusos o desconocidos para el usuario, pueden ir acompañados con ilustraciones simples)

3. El Viaje del creador

- ¿Qué es el Worldbuilding?
- La importancia de la narrativa visual en novelas gráficas
- Tu rol como creador

4. Anatomía de un mundo (Se utiliza el mazo de tarjetas de Ecosistemas y plantilla de mapa)

- Geografía: Climas y Territorios
- Diseño de Ecosistemas y paisajes
- Fauna y Flora

5. Ambientación y Estética (Se utiliza el mazo de tarjetas de Estética)

- Estilos Narrativos
- Paletas cromáticas y emociones

6. La Sociedad (Se utiliza el mazo de tarjetas de Política y las plantillas de mapa)

- Religión y Política
- Diseño de Arquitectura

7. Los personajes (Se utiliza el mazo de arquetipos y las plantillas de personaje)

- Protagonistas, antagonistas, villanos y el viaje narrativo
- Arquetipos
- Diseño de personajes

8. Bibliografía



Entre dioses y gobiernos: Política y Religión

Cuando entramos a un mundo, no basta con crear un espacio increíble o una gran historia; también necesitamos darle una estructura interna, una razón de ser. Ahí es donde entran la política, los poderes, los niveles de poder, los que manejan la economía, los conflictos, las relaciones. La religión puede ser la última espiritual que nos da un sentido a la vida, el que nos conecta con el mundo de los dioses, que nos da el poder, el control y el orden que nos hace la estructura de los habitantes de un mundo.

Estos elementos no solo estructuran la narrativa, también marcan la estética visual de tu universo. Desde los tipos de edificios que construyas hasta los estándares arquitectónicos de una religión. Integrar religión y política en tu worldbuilding es darle a tu creación un corazón que late y una mente que piensa. No se trata de eliminar una o ambas cosas, sino de entender que cada una, cada ley, cada regla, cada poder, cada nivel de poder, cada nivel de autoridad y saber, desde lo más básico.

Religión: Creencias que construyen cultura

La religión es uno de los pilares más poderosos en la construcción de mundos. Debe como la primera, contener la vida, la muerte y la resurrección. Según The Worldbuilding Corner: "Una religión también creencias, prácticas y valores que moldean la manera en que los personajes piensan y actúan".

En un mundo, puedes decidir que fueras venidos con habitantes, que otros expliquen los fenómenos naturales o que otros simplemente no. Esto no solo crea coherencia cultural, sino también riqueza visual. Entren los costumbres, símbolos o iconos que expresen identidad.

Además, las religiones pueden generar conflictos, alianzas o cambios políticos, influyendo directamente en la narrativa.

"No siempre es necesario crear una religión completa, basta con definir la esencial para que el mundo se sienta real y visualmente coherente."

2. Mazos de tarjetas:

- **Requerimientos:**

- Títulos simples e Ilustraciones atractivas
- QR a la página Web
- Accesibilidad

Se propone un total de 4 mazos de 10 tarjetas cada uno, las tarjetas poseen títulos e ilustraciones simples junto a un código Qr que lleva a la sección de la página web de cada una de estas, el reverso será compartido entre todas solo con cambios de color para diferenciarlos.

- **Mazo 1 (Ecosistemas)**

1. Selva Tropical
2. Desierto Árido
3. Bosque Boreal (Taiga)
4. Tundra Helada
5. Pradera/Sabana
6. Montañas Nevadas
7. Cuevas Subterráneas
8. Océano Profundo
9. Ecosistema Volcánico
10. Pantano

- **Mazo 2 (Estéticas)**

1. Cyberpunk

2. Steampunk
3. Medieval
4. Vikinga
5. Fantasía Oscura
6. Post-Apocalíptico
7. Dreamcore
8. Biopunk
9. Medio Oeste
10. Espacial

● **Mazo 3 (Política)**

1. Dictadura
2. Monarquía
3. Teocracia
4. Aristocracia
5. Bestiocracia
6. Dictadura Militar
7. Plutocracia
8. Acracia
9. Estratocracia
10. Burocracia

● **Mazo 4 (Arquetipos)**

1. Amante

2. Mago
3. Rebelde
4. Guardián
5. Sabio
6. Guerrero
7. Explorador
8. Tramposo
9. Gobernante
10. Sirviente





3. Sitio Web:

- **Requerimientos:**

- Navegación Simple e Intuitiva
- Accesible
- Información condensada pero concisa

La página web tiene como objetivo complementar la información de las tarjetas con secciones dedicadas a cada una de estas, teniendo imágenes e información extra a la cual el usuario incluso podrá navegar desde la misma página a las demás secciones sin depender de las tarjetas para acceder a estas.

1. Menú

- Será la sección principal de la página a la cual el usuario podrá acceder principalmente en un qr ubicado en el tutorial de uso de la herramienta al inicio del libro, este será algo simple contando con los botones de las 4 secciones a tratar permitiendo navegar por cada una de estas libremente.

2. Sección de Ecosistemas

- Tendrá relación al mazo de tarjetas con el mismo nombre, habrá una zona inicial con la lista de cada uno de los ecosistemas a tratar, también se puede acceder mediante las tarjetas solo que estas envían puntualmente a su punto correspondiente junto a links en la zona inicial a videos o tutoriales de como desarrollar la naturaleza y geografía de un mundo en caso de ser necesario, esto con fines de simplificar el proceso creativo.

3. Sección de Estéticas

- Tendrá relación al mazo de tarjetas con el mismo nombre, con una zona inicial con la lista de cada uno de las estéticas a tratar, también se puede acceder mediante las tarjetas solo que estas envían puntualmente a su punto correspondiente, en cada uno de estos puntos cada estética tendrá un link extra que llevará al usuario a una playlist de música temática

4. Sección de Política

- Tendrá relación al mazo de tarjetas con el mismo nombre, habrá una zona inicial con la lista de cada uno de los tipos de política a tratar, también se puede acceder mediante las tarjetas solo que estas envían puntualmente a su punto correspondiente, se buscará que la información sea lo más simple y precisa posible al tratarse de un tema complejo y algo delicado, también si es necesario en la sección inicial se brindarán links a tutoriales de cómo desarrollar política y cultura en un universo ficticio

5. Sección de Arquetipos

- Tendrá relación al mazo de tarjetas con el mismo nombre, habrá una zona inicial con la lista de cada uno de los arquetipos de personajes a tratar, también se puede acceder mediante las tarjetas solo que estas envían puntualmente a su punto correspondiente, esta sección contará en su zona inicial con links a perfiles ya sea de artistas o canales de youtube que den tutoriales para el diseño de personajes con el fin de ayudar al usuario durante su proceso de creación.



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



4. Plantillas:

- **Requerimientos:**

- Diseño simple que permita al usuario escribir o dibujar en ellas
- Accesible

Las plantillas son más como un complemento extra, contarán con un diseño simple casi en blanco ya que su objetivo es que el usuario experimente con lapiz y papel, un medio interactivo que podrá servir como hojas de bocetos o que facilitarán la lluvia de ideas, habrá 3 tipos distintos de plantillas.

1. Plantillas de Mapa

- Un espacio grande en blanco para permitirle al usuario dibujar el mapa ya sea de ciudades, pueblos o de un mundo completo, a los costados habrán ilustraciones pequeñas que servirán como marcadores de sitios relevantes o ecosistemas del mundo, habrán unos pocos para inspirar al usuario, ya si este gusta de tener los suyos propios es totalmente libre de hacerlo. Ejemplo: Ícono de un cactus, sirve para indicar que la zona es un desierto.

2. Plantillas de Personaje

- La hoja contará con casillas a los costados que tendrán ya sea pequeñas preguntas o títulos para ayudar al usuario a organizar información de su personaje, cosas como: Nombre, Edad, Género, rol o arquetipo, ¿Que le gusta?, ¿Que no le gusta?, ¿Donde vive?,

etc. Junto a un espacio en blanco que permitirá dibujar o bocetar ideas iniciales del personaje a tratar

3. Plantillas de Notas

- Más que plantillas son simplemente hojas con zonas en blanco para bocetar o con casillas para poder anotar cosas importantes, ahí el usuario podrá hacer desde bocetos experimentales de algún personaje, líneas de tiempo, ciudades, mundo, etc, Y también cómo tomar notas de sucesos importantes en la historia, detalles que les gustaría agregar en un futuro, fechas importantes, etc. Habrán de estas tanto al final del libro guía como sueltas junto a las demás plantillas y de forma digital.

IDENTIDAD VISUAL

MONSTER OF
FANTASY

EB Garamond

ELEMENTOS ORNAMENTALES Y VISUALES



DISEÑO LOGO



CREACIÓN DE UNIVERSOS ILUSTRADOS

Intervención en el título con
acompañamiento de ornamentos
para darle un toque mas fantasioso









VALIDACIONES

VALIDACIÓN 1

La primera fase de la validación se realizó con el asesor David Baldeón y la docente Katherine, quienes aportaron una visión complementaria desde la narratología y el desarrollo visual. Durante la conversación con David Baldeón, se exploró el funcionamiento de *Rakonti*, una herramienta narrativa que estructura historias a partir de modelos como el Viaje del Héroe y el Círculo de Dan Harmon. Su explicación permitió identificar la importancia de guiar al usuario paso a paso, facilitando la construcción narrativa desde elementos fundamentales como el género, la trama, los personajes y el espacio-tiempo. Su énfasis se centró en que *Storyrealm* debía priorizar el acompañamiento del proceso creativo, más que evaluar el resultado final.

Por su parte, la docente Katherine contribuyó desde el campo visual, destacando la relevancia de que el proyecto mantuviera un equilibrio sólido entre lo gráfico y lo escrito, y señalando que una herramienta demasiado técnica podría volverse poco atractiva para los jóvenes ilustradores. Fue en esta validación donde surgió la idea de desarrollar un producto que combinara identidad visual, contenido narrativo y estructura metodológica, permitiendo que el usuario navegara de forma intuitiva entre lo conceptual y lo estético.

Katherine recomendó reforzar el tratamiento visual desde el inicio del proceso, asegurando coherencia entre estética, diagramación y narrativa. Subrayó que la claridad compositiva debía acompañar al usuario, guiándolo mediante jerarquías visuales, ejemplos ilustrados y esquemas simples que facilitaran la comprensión. Ambos evaluadores coincidieron

en que la interactividad debía ser accesible, funcional y orientada a mantener al usuario activo sin sobrecargar la experiencia.

Hallazgos

- El proyecto necesita un equilibrio entre texto e imagen, construyendo una guía visual-narrativa clara.
- El acompañamiento paso a paso es fundamental para facilitar el proceso creativo del usuario.
- La identidad visual y su coherencia son esenciales para mantener motivado al ilustrador.
- La interactividad debe ser significativa pero no excesiva; favorecer el engagement sin complejizar el flujo.
- Una estructura simple, visualmente guiada, ayuda a compensar la densidad del worldbuilding.

Criterios derivados

- Combinar texto breve, esquemas visuales y ejemplos ilustrados para facilitar la comprensión.
- Mantener una narrativa metodológica progresiva, organizada y acompañada visualmente.
- Diseñar herramientas que permitan reorganizar ideas sin perder claridad gráfica.
- Priorizar una estética limpia, coherente y funcional dentro de cada sección de la herramienta.

Integrar niveles de interactividad que complementen el proceso sin saturarlo.

VALIDACIÓN 2

La segunda fase de validación incluyó la revisión de docentes especialistas junto con una validación complementaria realizada con estudiantes pertenecientes al público objetivo. Esta revisión se centró en la calidad visual del proyecto, la claridad de la información y la usabilidad de las herramientas planteadas en el libro y la web.

Los docentes destacaron la fortaleza gráfica del proyecto, resaltando su coherencia visual, composición clara y manejo estético. Recomendaron ampliar el repertorio de referentes visuales, diversificar estilos y reforzar la jerarquía de la información para garantizar una lectura más dinámica y comprensible. También destacaron la interactividad sencilla pero efectiva del sitio web, además del manejo responsivo en dispositivos como computadores y celulares. Por su parte, los estudiantes valoraron el proyecto como una herramienta interactiva, llamativa y fácil de comprender, manifestando satisfacción con los recursos proporcionados. Además, recomendaron incluir, en futuras versiones, referentes visuales de artistas, series o productos audiovisuales reconocidos, con el fin de ofrecer un marco de inspiración más amplio.

Hallazgos

- La identidad visual es una de las mayores fortalezas del proyecto y comunica con claridad su intención pedagógica.
- El contenido del libro y la web es percibido como accesible, entendible y visualmente atractivo.

- El público valora la simplicidad en la lectura, la interactividad moderada y la claridad de las herramientas.
- Existe la necesidad de ampliar referentes visuales para enriquecer la inspiración del usuario.
- La responsividad del sitio web es fundamental para asegurar una experiencia fluida en móviles.

Criterios derivados

- Asegurar una jerarquía visual clara que permita una lectura ordenada y dinámica.
- Incluir una mayor variedad de estilos y referentes visuales en futuras iteraciones.
- Mantener una interactividad funcional, accesible y coherente con el objetivo pedagógico.
- Seguir fortaleciendo la cohesión entre narrativa, estética y proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Abellán Hernández, M. (2024). Nuevos espacios para la difusión del webcómic. Instagram como plataforma de edición y promoción. *SOBRE. Revista de Estudios Culturales*, 10, 47–56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9310947>
- Anders, C. (2013). 7 Deadly Sins of Worldbuilding. Gizmodo.
<https://gizmodo.com/7-deadly-sinsof-worldbuilding-998817537>
- Avila, N., & Cruz, F. (2015). Construcción de mundos posibles a través de narrativas fantásticas.
<https://repositorios.educacionbogota.edu.co/server/api/core/bitstreams/e59345e4-7b53-4fdca31b-2c227239aaa0/content>
- Boni, M. (Ed.). (2017). *World Building: Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam University Press.
<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/25975/1004106.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, P. (2020). La creación de mundos en la literatura juvenil. *Revista Babar*.
<https://revistababar.com/wp/la-creacion-de-mundos-en-la-literatura-juvenil/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press. <https://www.redalyc.org/pdf/459/45924206009.pdf>
- Menza, A., Sierra, E., & Sanchez, W. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Rizo, J. (2018). La novela gráfica en Colombia, un panorama en desarrollo (pp. 22-28).
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/40117/Tesis%20Rizo%2CJulia.pdf?sequence=4>
- Rosendo, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *Icono 14*, 14, 49–70.
<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/930/541/4894>
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and*

Electronic Media. Johns Hopkins University Press.

<https://atraf.ir/wpcontent/uploads/2018/10/revayat-vagheiyate-majazi.pdf>

Tamaño del mercado de novela gráfica, participación, crecimiento y análisis de la industria. (s. f.). Business Research Insights.

<https://www.businessresearchinsights.com/es/marketreports/graphic-novel-market-118173>

Análisis del tamaño y la participación del mercado de Webtoons tendencias y pronósticos de crecimiento (2024-2029). (s. f.). Mordor Intelligence.

<https://www.mordorintelligence.com/es/industry-reports/webtoons-market>

¿Qué es el Concept Art? (2024). Escuela Universitaria de Artes, Madrid.

<https://taiarts.com/blog/que-es-concept-art/>

Vásquez Rivera, C. (2006). Retrospectiva de la ilustración gráfica colombiana. Universidad Autónoma de Occidente.

<https://red.uao.edu.co/bitstream/10614/7674/1/T05676.pdf>

Higgins, Andrew (2017) "Building Imaginary Worlds (2012) by Mark J.P. Wolf and Revisiting Imaginary World (2016) edited by Mark J.P. Wolf," Journal of Tolkien Research: Vol. 4 : Iss. 1 , Article

10. <https://scholar.valpo.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1070&context=journalofolkienresearch>


ANEXOS

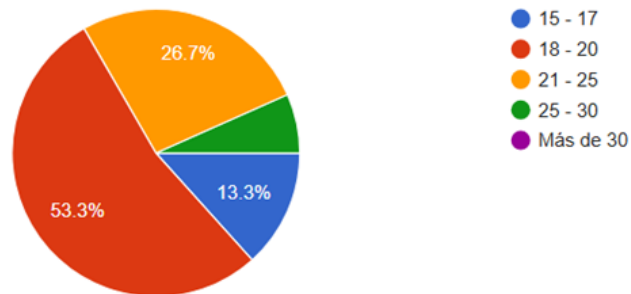
ENCUESTA AL PÚBLICO GENERAL

Perfil del participante

¿Qué edad tienes?

15 respuestas

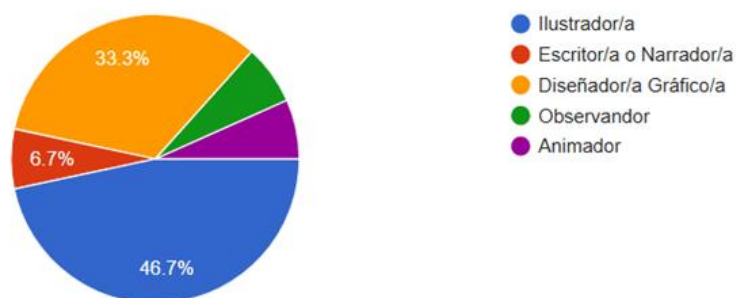
 Copiar gráfico



¿Con cuál perfil te identificas más?

15 respuestas

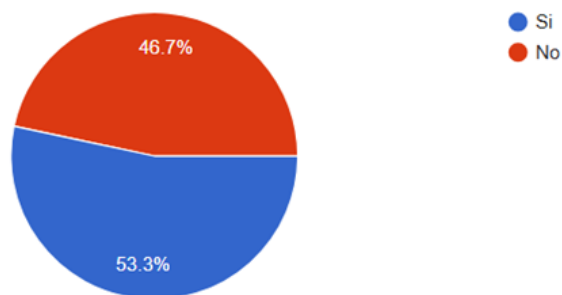
 Copiar gráfico



¿Has participado en proyectos que incluyan elementos narrativos o en desarrollo de historias (Cómics, animaciones, videojuegos, novelas gráficas, etc.)?

 Copiar gráfico

15 respuestas



Si respondiste que sí en la anterior pregunta: *Describe brevemente tu experiencia en estos proyectos o que estrategias/herramientas utilizaste*

8 respuestas

Como animador y diseñador de personajes en proyectos de videojuegos, la exactitud y manejo de los lienzos y sprites es importante

Me gusta trabajar con mi imaginación como elemento primordial, en estrategias, dibujar lo que sea me ayuda a pensar en muchas historias para contar

He participado en concursos de cuentos y novelas, así mismo, me dedico hoy en día en la escritura de manuscritos propios

Actualmente estoy participando en la tesis de ex estudiantes dentro de mi Universidad. EL programa que utilizamos por el momento es Toon Boom Harmony.

Pienso que depende mucho de la dirección y del equipo pero los más organizados utilizaron herramientas colaborativas para documentos como docs, Trello o servidores de discord

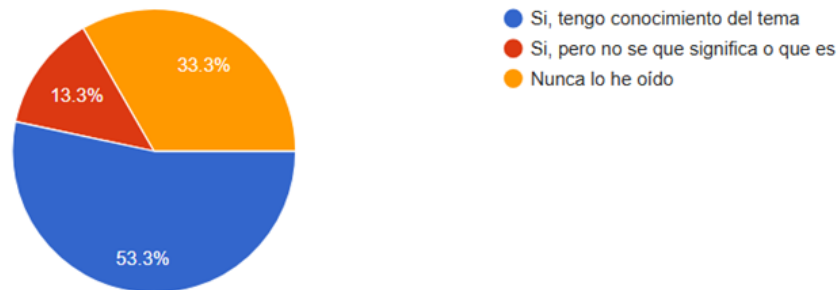
Además de proyectos personales fui artista en un game jam para el cual hice los personajes y sus animaciones

Conocimiento y familiaridad con conceptos

¿Has escuchado antes el término de "Worldbuilding" (Creación de mundos)?

 Copiar gráfico

15 respuestas



En tus propias palabras (No pasa nada si sabes o no sabes del tema) ¿Qué entiendes por *Worldbuilding*?

15 respuestas

Creación y desarrollo del mundo ficticio en el que la historia de una obra se va a desenvolver; cómo funciona, sociedad, cultura, etc.

La construcción de nuevas palabras

Pues según la definición anterior, supongo que es la creación de un mundo desde 0

Creación de un sistema de comunicación visual personalizado, para un grupo de clientes previamente estudiados

crear un mundo

Worldbuilding trata de recrear un universitario o un mundo donde los personajes se desenvuelven con infinidad de historias, trata sobre crear tanto los paisajes, el entorno, la fauna y flora, y sistemas de poder que posee este mismo universo.

Es la construcción de mundo en una historia, tanto sus leyes (si es necesario) como puede ser los escenarios.

?

Es el proceso de crear el mundo, reglas, estética y realidad por la que los personajes se desarrollarían a través de su historia.

Es todo lo que involucra el diseño de un universo o mundo dentro de una historia

No se cual es la definición pero lo entiendo como el desarrollo del mundo para saber las normas por las q se rige, cómo funciona, cómo se ve, etc.

cada uno de los elementos elementos que conforman un mundo ficticio, ya sea historia, geografía, magia, etc.

no lo sé bien

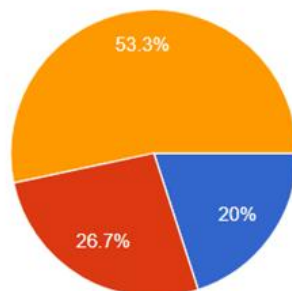
Construcción de mundo

Para mi podría ser el planteamiento de un mundo, que de alguna manera da sentido al/los personajes y a su historia, a la vez que es una extensión de la narrativa, pues por si sola para mi la creación de mundos es algo complejo y retador, además de muy interesante (de hecho me pasa que en muchas historias que veo y leo el mundo/universo que las enmarca me terminan engancho mas que la propia historia)

¿Sabes que son las biblias de mundo?

15 respuestas

 Copiar gráfico

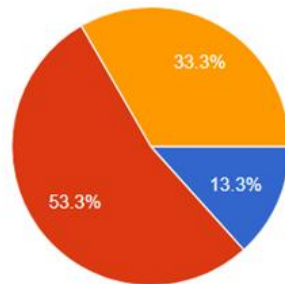


- Tengo una idea clara de lo que son
- Se que existen pero no se cómo o para que sirven
- Nunca lo había escuchado

¿Conoces el concepto de Transmedia?

15 respuestas

 Copiar gráfico



- Si, lo conozco muy bien y puedo dar ejemplos
- Lo he escuchado pero no sabría explicarlo
- No lo conozco

Si tu respuesta fue si da uno o mas ejemplos de productos o franquicias Transmedia que conozcas

3 respuestas

Es una historia narrativa donde se pueden utilizar múltiples plataformas

Netflix usa muchas estrategias de publicidad transmediales

Cartoon Network

¿Qué entiendes por Estética Narrativa?

15 respuestas

Una manera elocuente de contar una historia, cuidando la manera en la que las emociones de una escena se transfieren al lector o espectador.

Se utiliza varias formas para contar una historias

La parte visual de una narración

Estética visual, la sensación que transmite el acabado de un proyecto

como se ve lo que narro

La estética narrativa trata sobre la aplicación de elementos formales y estilísticos. Muchas veces busca generar la belleza, emoción y el estilo propio a través de forma en que se presenta la narrativa.

Puede ser como el estilo narrativo que sigue una historia, en el aspecto de como cuentan sus hechos.

?

Es el arte que se usa para poder visualizar el mundo de los personajes y su historia con solo palabras

La manera en la que se narra una historia

El tema ?

Elementos estilísticos o visuales que dan belleza a una narración más allá de la historia

Que algo sea coherente

La estética ligada a la historia

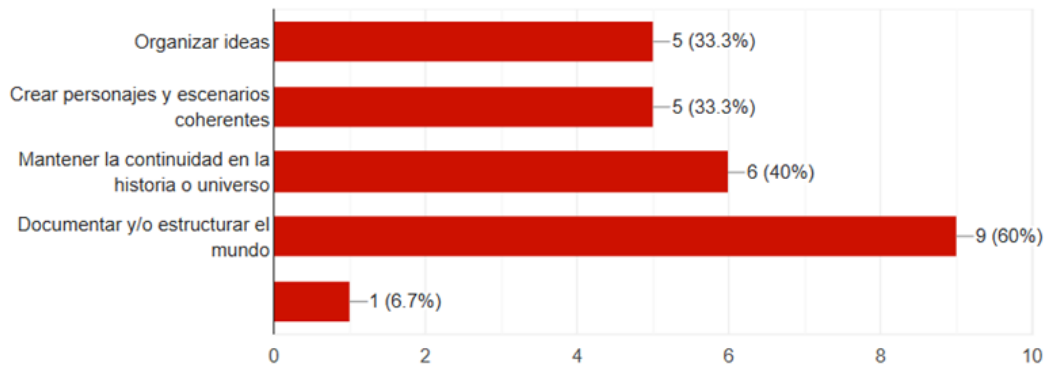
Como el estilo visual o de contar los sucesos en una producción

Procesos creativos

De esta lista marca cuales procesos creativos se te hacen o harían mas difíciles de realizar:

[Copiar gráfico](#)

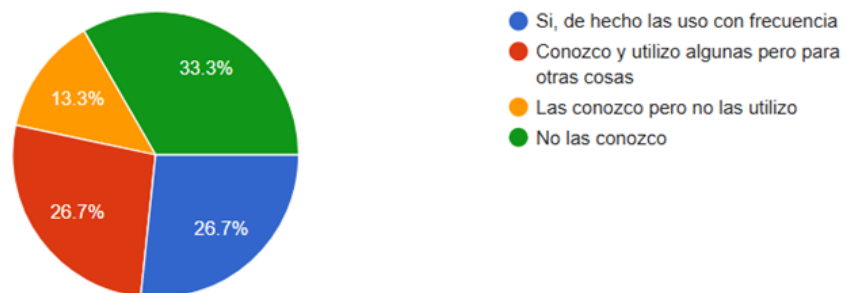
15 respuestas



¿Tienes conocimiento de herramientas de preproducción digital? (Trello, Milanote, Ellipsus, Notion, Miro, etc)

[Copiar gráfico](#)

15 respuestas



Si tu las utilizas con frecuencia, ¿Cuál de estas herramientas mencionadas, o no mencionadas, has utilizado y cómo?

7 respuestas

Trello, Miro, Milanote; organización de ideas y fichas del mundo ficticio

He utilizado, procreate para algunos trabajos. Pero no conozco muchos

Miro y Notion para organizad mis deberes

Miro y Notion, organizar ideas

Utilizó Trello, Milanote y Miro sobretodo para organizar ideas

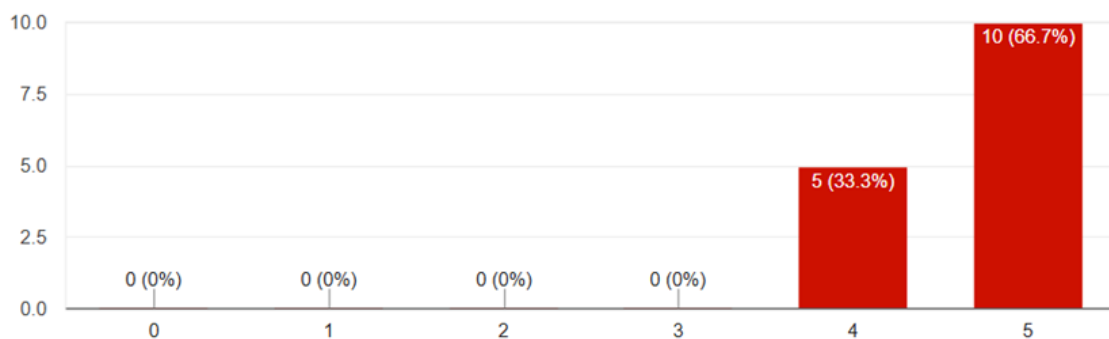
Milanote para organización de mundo y personajes

Milanote

En una escala del 0 al 5, con 0 siendo nada importante y 5 muy importante, ¿Qué tan importante consideras la documentación visual (Concept art, moodboards, fichas de personaje, mapas, etc) para el desarrollo de un proyecto narrativo?

 Copiar gráfico

15 respuestas

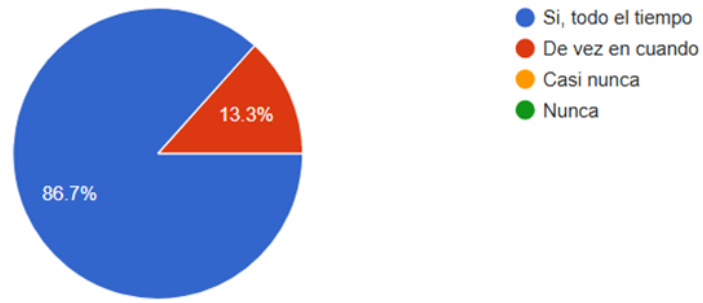


Formas de Difusión

¿Consumes constantemente contenido audiovisual?

 Copiar gráfico

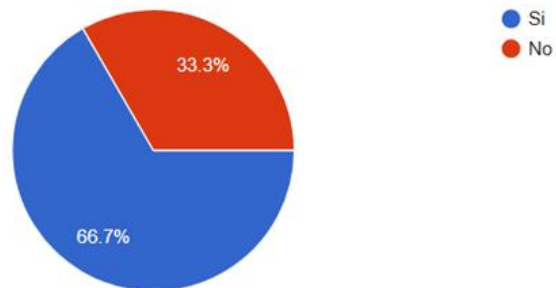
15 respuestas



¿Estás familiarizado/a con productos audiovisuales enfocados en la narración?

 Copiar gráfico

15 respuestas



Si tu respuesta fue si ¿Podrías dar uno o mas ejemplos?

9 respuestas

Las caricaturas

contenido artístico cinematográficos

Mangas

The matrix, Star wars, Warhammer 40k.

Estoy al tanto de series de televisión, como animaciones de musicales, videos musicales con historias, entre otros.

Peliculas, Videojuegos, Series

Arcane, Spiderverse, KPDH, TADC. Me matas si digo 3rd life? :J

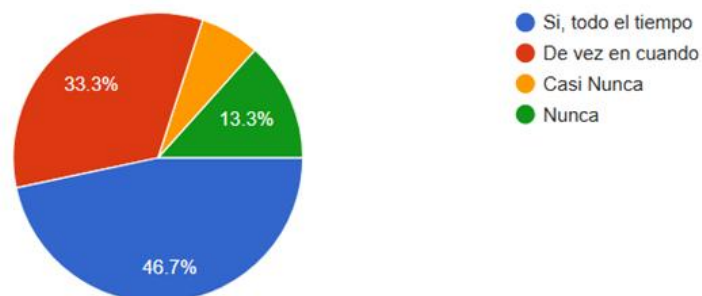
Animación

Universo de harry potter

¿Consumes constantemente contenido narrativo enfocado en lo editorial? (Comics, novelas gráficas, novelas, cuentos, mangas, etc)

 Copiar gráfico

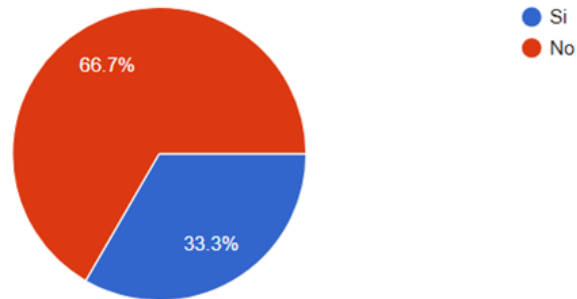
15 respuestas



¿Has consumido o consumes productos que manejan la interactividad como enfoque?

 Copiar gráfico

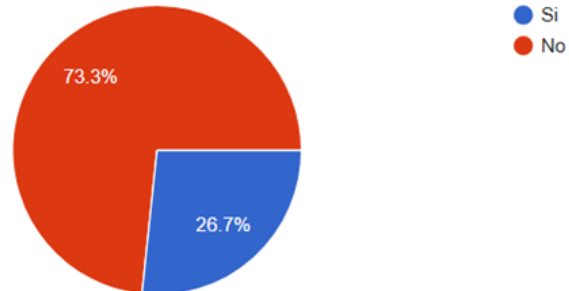
15 respuestas



¿Has tenido experiencias con productos narrativos que contengan un enfoque interactivo?

 Copiar gráfico

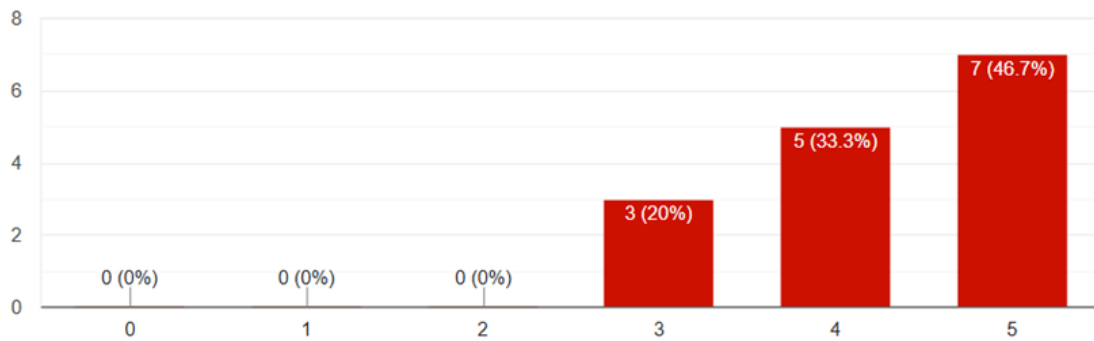
15 respuestas



En una escala del 0 al 5, con 0 siendo nada importante y 5 muy importante, ¿Qué tan importante crees que sea la interactividad en un proceso de aprendizaje?

 Copiar gráfico

15 respuestas



Si tu respuesta fue si, ¿Puedes dar uno o mas ejemplos?

4 respuestas

Solamente en juegos de historia interactivos.

Supongo que videojuegos como the legend of Zelda, assassin's creed o fall out

Cult of the lamb

Novelas gráficas y videojuegos de historia

¿Cómo te gusta aprender desde lo interactivo?

15 respuestas

Con el dinamismo y tareas quínestésicas

Interacción con el contenido, utilizar herramientas como juegos, plataformas en línea y/o actividades colaborativos.

Aprender con ejemplos y el paso a paso

.

no sabría ser exacta

Con videojuegos interactivos , la gamificación.

Me gusta aprender de manera visual y que me expliquen con ejemplos las cosas.

?

Me gusta poder tener la posibilidad de colaborar y participar en actividades que al mismo tiempo e den conocimiento.

Creo que me gustan recursos que me obliguen a explicar lo visto o aplicarlo de manera práctica

No entiendo q es

Ehhh con juegos no se. tengo smooth brain

mediante videos

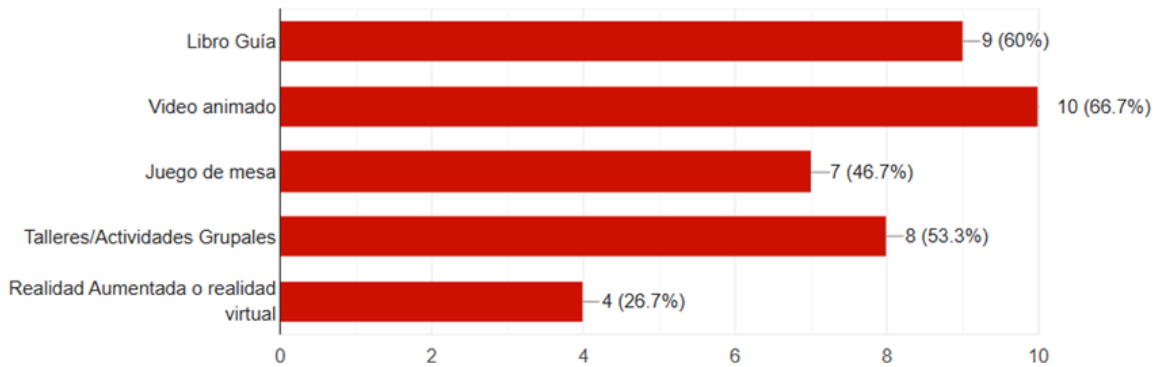
Manualidades o creaciones

Con apoyos visuales por medio de juegos o retos

Para aprender de Worldbuilding, ¿Cuáles de estos elementos interactivos te gustaría ver o utilizar?

 Copiar gráfico

15 respuestas

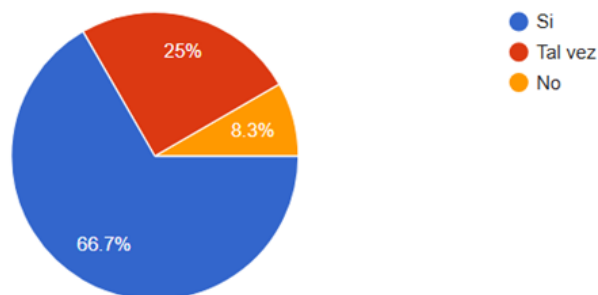


Interés en colaborar

¿Te gustaría aprender más sobre worldbuilding y organización narrativa para tus proyectos?

 Copiar gráfico

12 respuestas



DISEÑO ENTREVISTAS USUARIO

Preguntas:

1. ¿Cómo te defines principalmente: escritor/a, ilustrador/a, ambos, u otra disciplina?

2. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas creando historias o mundos ficticios?
3. ¿Qué te motivó a empezar a construir mundos e historias?
4. Cuando piensas en “worldbuilding”, ¿qué es lo primero que se te viene a la mente?
5. ¿Has creado un mundo ficticio completo (con historia, personajes, escenarios)? Si es así ¿Podrías contarme un poco sobre ese mundo?
6. ¿En qué elementos sueles enfocarte más al crear un mundo? (ejemplo: mapas, razas, historia, política, cultura, religión, estética visual, etc.).
7. ¿Cuáles son tus principales referentes o inspiraciones (libros, cómics, videojuegos, películas, etc.)?
8. ¿Cómo sueles iniciar la creación de una historia o mundo? (ej. desde un personaje, una idea, un escenario, una emoción).
9. ¿Tienes alguna metodología o lo haces de forma más intuitiva?
10. ¿Qué herramientas usas para organizar tu mundo (cuadernos, diagramas, apps digitales, mapas, etc.)?
11. ¿Qué es lo que más se te dificulta al crear un mundo o historia?
12. ¿Sientes que hay aspectos del worldbuilding que sueles dejar de lado o pasar por alto?
13. ¿Has tenido problemas para mantener la coherencia o continuidad en tus historias?
14. ¿Qué parte disfrutas menos del proceso creativo?

15. ¿Qué recursos, herramientas o acompañamiento crees que te ayudarían a mejorar tu proceso creativo?

16. ¿Prefieres trabajar el worldbuilding en solitario o en colaboración con otros artistas/escritores?

17. ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere empezar a crear su propio mundo o historia?

18. ¿Cuál ha sido la experiencia más satisfactoria o memorable que has tenido creando un mundo?

19. Si pudieras tener una herramienta ideal para ayudarte en el proceso, ¿cómo sería?