

# HÉROES DEL SHŌNEN

(Jóven/Niño)

Natalia Charria Pastrana

Director: Pablo Gómez

PADCV 2024-2

Diseño de Comunicación Visual

Énfasis en Marca

Complementaria en Comunicación





Presentado por:

**Natalia Charria Pastrana**

Diseño de Comunicación Visual  
Énfasis en Marca  
Complementaria en Comunicación

Dirigido por:

**Pablo Gómez**



# HÉROES DEL SHŌNEN

Este proyecto busca visibilizar y valorar el impacto cultural y educativo del anime shonen entre jóvenes de Cali y sus familias, quienes, a pesar de su interés en esta forma de entretenimiento, encuentran pocas oportunidades para explorar sus enseñanzas y valores en el ámbito local.

A través del diseño de un juego interactivo inspirado en el karuta japonés, se crea una experiencia lúdica que fomenta el aprendizaje de valores como la responsabilidad y el compañerismo, promoviendo un espacio de interacción que fortalezca los vínculos intrapersonales.



## SISTEMA DE PRODUCTO



El sistema Héroes del Shōnen ofrece una experiencia integral para los estudiantes del Centro Cultural Colombo Japonés, conectando los valores del anime en varias etapas. Comienza con una fase de promoción, sigue con la interacción directa con el juego y se enriquece con dinámicas entre estudiantes, profesores e instituciones, además de productos adicionales que fortalecen el vínculo con la experiencia.

## USUARIO

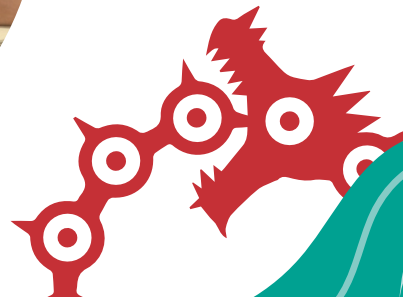


### ¿A quién va dirigido?

**Héroes del Shōnen** está diseñado para jóvenes estudiantes de entre 12 y 18 años que asisten al **Centro Cultural Colombo Japonés**.

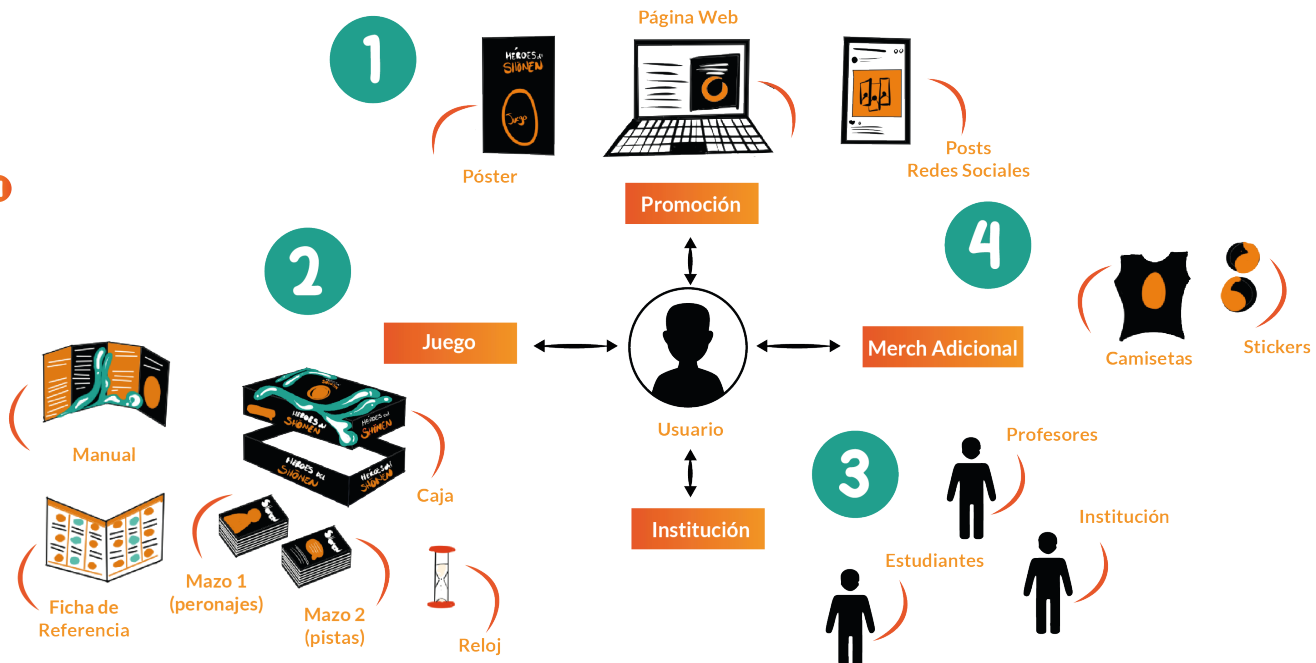
Estos jóvenes **comparten un entusiasmo** por el anime y la cultura japonesa, y están en busca de oportunidades para aprender y conectar con otros aficionados.

**Este sistema les ofrecerá** un espacio donde podrán interactuar de manera lúdica y educativa, mientras **exploran valores fundamentales** como la responsabilidad, el esfuerzo y la amistad.



# SISTEMA DE PRODUCTO

4



# 1 PROMOCIÓN

El objetivo de la promoción es captar el interés de los jóvenes del Centro Cultural Colombo Japonés, invitándolos a descubrir y unirse a la experiencia única de Héroes del Shōnen.

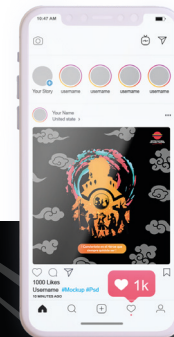
## Póster



## Página en Sitio Web



## Redes Sociales



5

**HÉROES DEL SHŌNEN**

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

ORGANIZADO POR:  
CENTRO CULTURAL COLOMBIO-JAPONÉS

¡Desafia a tus amigos en el ANIME LAB

Conoce más sobre el Karata

Logos: ORGANIZACION Y HAKUREI, SOMOS TODOS, JAPANESE

**HÉROES DEL SHŌNEN**

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

ORGANIZADO POR:  
CENTRO CULTURAL COLOMBIO-JAPONÉS

¡Únete al juego y demuestra que tienes lo necesario para **SER UNA LEYENDA!**

¡Disponible ya para héroes **COMO TÚ!**

Conoce más sobre el Karata

¡Gana y colecciona los stickers de tus Héroes favoritos!

Logos: ORGANIZACION Y HAKUREI, SOMOS TODOS, JAPANESE, ANIME LAB



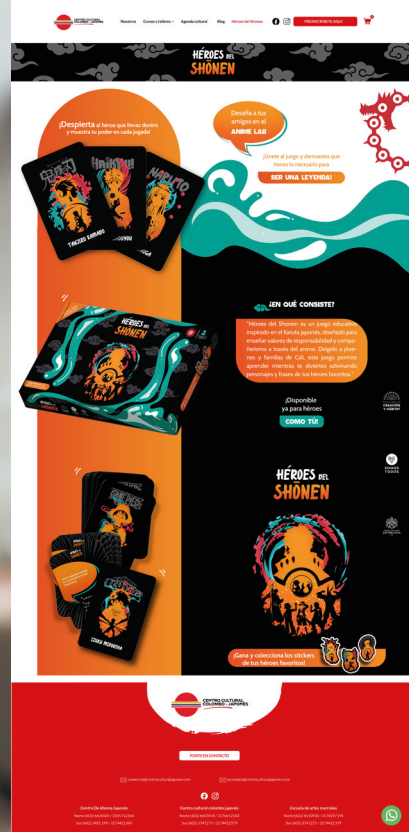
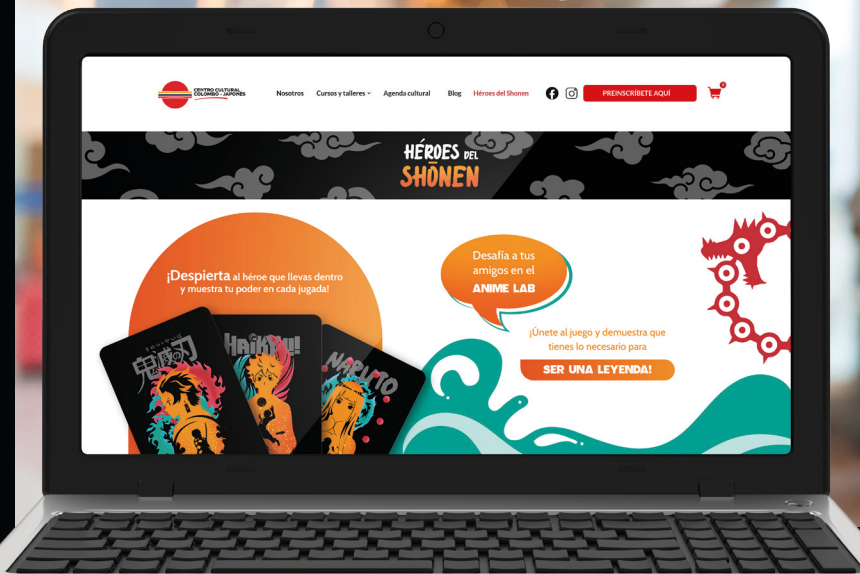
## Póster

Diseñado para captar la atención de los estudiantes en el entorno del Centro, destacando visualmente los personajes y valores del juego para despertar su curiosidad e interés. Este póster servirá como el primer contacto visual, introduciendo la esencia de Héroes del Shōnen de forma impactante.

## Página en Sitio Web

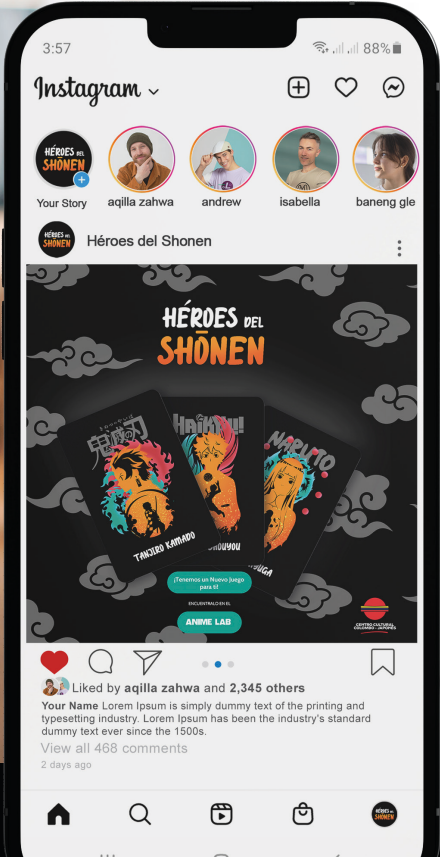
Propuesta de añadir una sección en el sitio web del Centro Cultural Colombo Japonés, donde los usuarios puedan explorar más a fondo la propuesta de Héroes del Shōnen. Aquí se explicará a grandes rasgos el juego.

8



### Posts Redes Sociales

Publicaciones dinámicas con avances de personajes, valores y curiosidades japonesas, diseñadas para generar conversación e incentivar la participación, familiarizando a los jóvenes con el juego.



## 2 JUEGO

El juego busca ofrecer una experiencia educativa e interactiva que conecte a los jóvenes con los valores y personajes del anime, inspirándose en el Karuta japonés para promover el aprendizaje y fortalecer lazos entre aficionados.

### Empaque

10



### Tomifuda



### Yomifuda



### Manual



### Ficha de referencia



### Reloj







### Torifuda/Cartas para agarrar

Presenta personajes de anime de forma visual, para que los jugadores identifiquen rápidamente a los héroes representados en el juego, estimulando el reconocimiento y la conexión con los valores asociados a cada personaje.

### Yomifuda/Cartas de lectura

Incluye pistas y frases relacionadas con los valores que representan a los personajes, guiando a los jugadores a hacer conexiones significativas entre las enseñanzas del anime y sus propios valores personales.





## Manual

Brinda una explicación clara y accesible de las reglas, el propósito y uso de cada componente para que los jugadores comprendan la experiencia de Héroes del Shōnen del Shōnen.

### PREPARATIVOS

- Jugadores:** Este juego se puede jugar individual o en parejas.
- Área de juego:** prepara el área en donde se pondrán las cartas de forma accesible para todos los jugadores.
- Duración:** Se debe decidir si el juego termina en un tiempo determinado o cuando las cartas se hayan terminado o cuando un jugador obtenga 10 cartas Torifuda.

### CÓMO JUGAR

Después de decidir la duración del juego debes:

- 1 Antes de empezar el juego:**  
Los jugadores pueden revisar la ficha de referencia rápida durante 1 minuto, que les ayudará a memorizar las pistas de los personajes.  
  
Pisado el minuto se deberá guardar el el sobre TOP SECRET y no sacarlo hasta que termine la partida.
- 2 Distribución de Cartas:**  
Coloca todas las cartas Torifuda (personajes) boca arriba en una superficie grande y accesible para todos los jugadores. Asegúrate de mezclar bien las cartas antes de colocarlas.  

- 3 Lectura de Cartas:**  
Designa a un jugador como el lector (que no participa en la captura de cartas). El lector tomará una carta Yomifuda (pistas) del mazo y leerá en voz alta la pista o frase que corresponda a un personaje.  
  
Lector



Nunca me rendiré. Los amigos son la familia que uno elige



**NATSU DRAGNEEL**

### Ficha de Referencia Rápida

Proporciona una guía visual de consulta rápida que resuma las reglas y mecánicas clave del juego, asegurando que los jugadores puedan comenzar a jugar sin complicaciones y resolver dudas al instante.

### Reloj

Se introduce un elemento de tiempo (10min) que agregue dinamismo y desafío, incentivando la agilidad y toma rápida de decisiones durante el juego.



Su tarea es leer las pistas para que los jugadores elijan al personaje correcto.

La tarea es elegir al personaje que coincida con las pistas recitadas. El primero en tocar la carta correcta, le pertenece.

Jugadores

Lector

Carta Yomifuda

Carta Torifuda



### 3 INSTITUCIÓN

El sistema busca facilitar una interacción enriquecedora entre estudiantes, profesores y el Centro Cultural Colombo Japonés, promoviendo el aprendizaje colectivo, el intercambio cultural y la cohesión en torno a los valores del anime.

16

Institución



Estudiantes



Profesores





### Interacción con la Institución

Posicionar a la institución como espacio de apoyo y difusión de Héroes del Shōnen, organizando talleres, eventos o jornadas temáticas donde el juego sirva como herramienta educativa y cultural para explorar valores del anime y el Karuta.





### Interacción entre Estudiantes

Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, quienes pueden jugar en grupos, intercambiar estrategias, y reflexionar sobre los valores representados en el juego. Esto permite una experiencia social y lúdica que fortalece las relaciones y el respeto mutuo.





**Interacción con los Profesores**

Facilita que los profesores actúen como guías que refuercen los valores del anime y apoyen el juego, usándolo para enseñar valores, trabajo en equipo y cultura japonesa como mentores culturales.



# 4

## MERCH ADICIONAL



El objetivo es ofrecer productos adicionales exclusivos que refuercen la experiencia de Héroes del Shōnen, incentivando la participación activa y brindando a los jugadores un sentido de pertenencia y logro.

20

Stickers



Camisetas



### Interacción entre Estudiantes

Para fortalecer la experiencia de Héroes del Shōnen con premios exclusivos como stickers de edición limitada para ganadores y playeras que expresen afinidad y comunidad.









# HÉROES DEL SHŌNEN

(Jóven/Niño)

