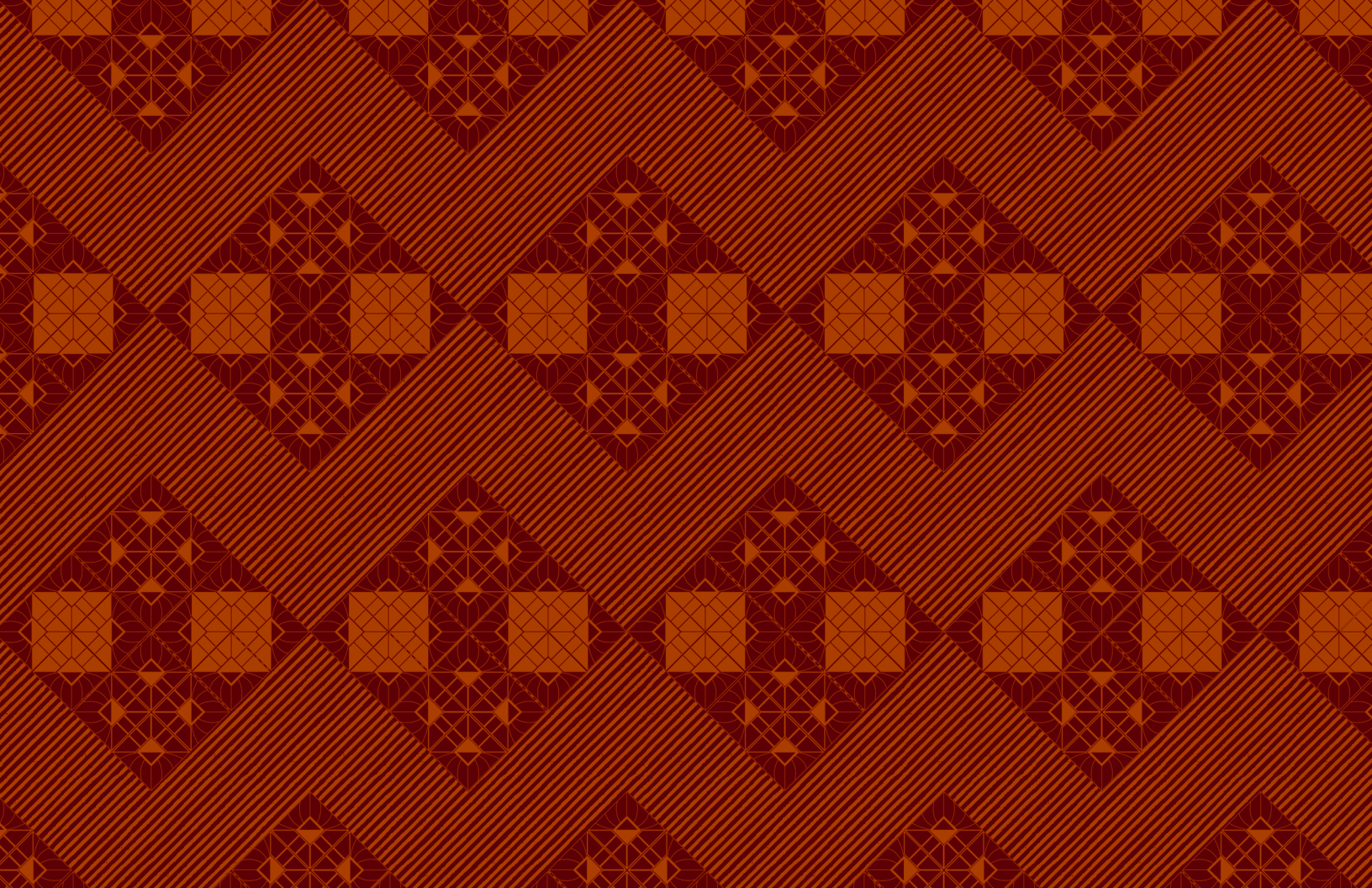


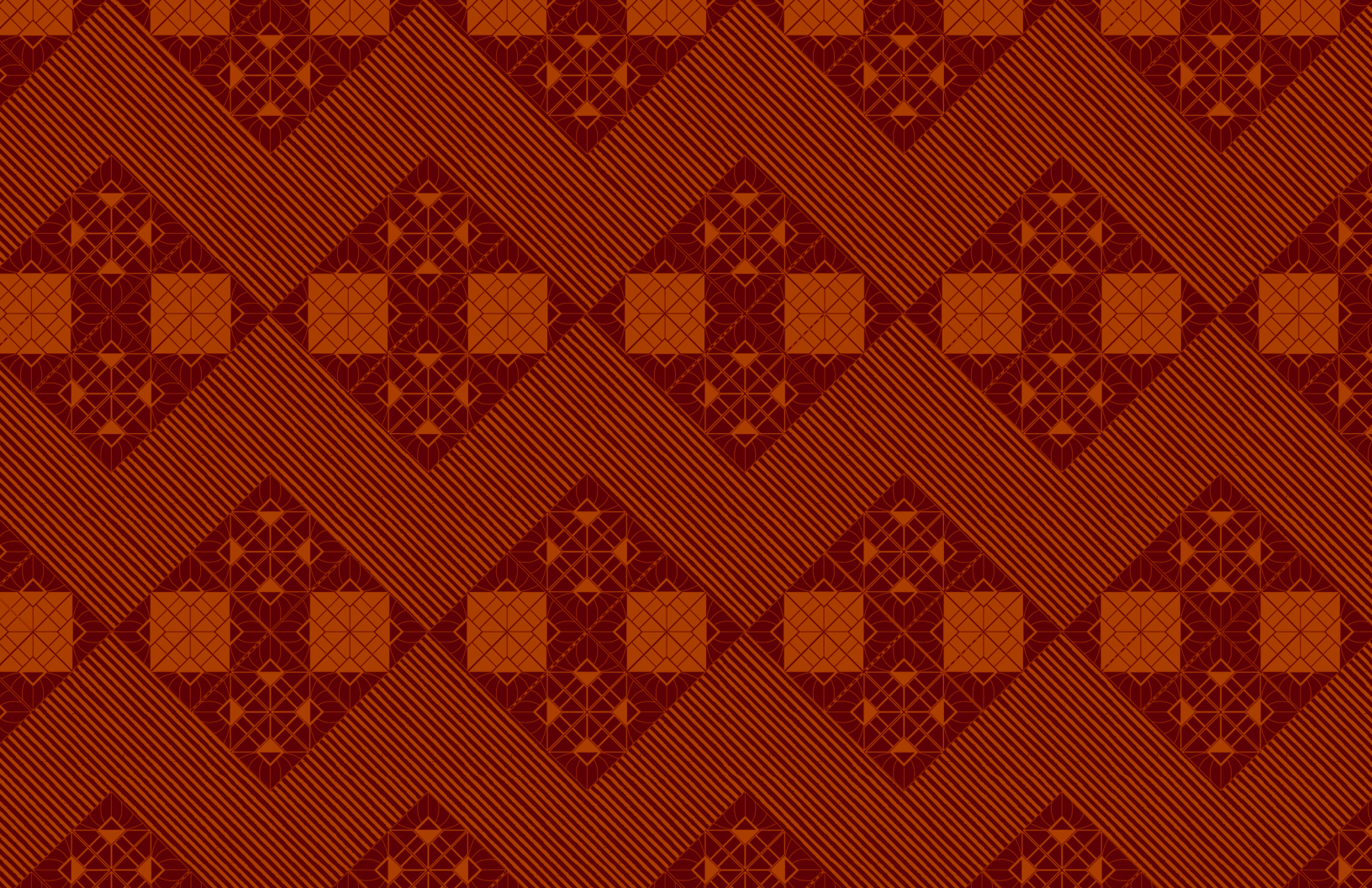
Isabella Sepúlveda Rojas
Memoria del sistema
PADCV 2025 - 2

STORYREALM

CREACIÓN DE UNIVERSOS ILUSTRADOS









Isabella Sepúlveda Rojas
Enfásis en Diseño Editorial y Complementaria en Artes Visuales

Directora del proyecto: Silvia Maria Arango Echeverri

Periodo Académico: 2025
Proyecto de Grado de Diseño de Comunicación Visual
Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño
Facultad de Creación y Hábitat



STORYREALM

CREACIÓN DE UNIVERSOS ILUSTRADOS

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

Storyrealm es una herramienta diseñada para facilitar la conceptualización de mundos en la creación de novelas gráficas digitales. **Su propósito es guiar a jóvenes ilustradores en la organización y desarrollo de universos narrativos coherentes**, brindándoles recursos claros y accesibles que fortalezcan tanto su creatividad como su estructura visual.

A través de un libro guía interactivo y materiales complementarios análogos y digitales, Storyrealm *busca simplificar el proceso de worldbuilding*, ofreciendo métodos, conceptos y apoyos visuales que permitan construir historias sólidas, estéticas definidas y mundos mejor fundamentados. En esencia, el proyecto pretende acompañar al ilustrador en cada etapa del diseño narrativo, convirtiéndose en una herramienta práctica, flexible y formativa para mejorar la calidad y profundidad de sus proyectos gráficos.

JUSTIFICACIÓN


La ilustración ha sido un pilar de la comunicación visual y, con el crecimiento del consumo digital, su alcance se ha ampliado especialmente en formatos como los webtoons y las novelas gráficas. Este sector se encuentra en expansión: se proyecta un aumento del 35.27% en su demanda para 2029, y el mercado global, valorado en USD 15.75 mil millones en 2024, podría alcanzar USD 36.66 mil millones en 2032, impulsado por tendencias como el manga y la distribución digital postpandemia. Este panorama representa una oportunidad significativa para ilustradores que buscan narrar historias visuales, haciendo necesario fortalecer habilidades en la creación de mundos atractivos y coherentes.

En Colombia, la ilustración ha estado más ligada a la crítica social, con pocos referentes en fantasía o ficción original, por lo que construir una identidad propia en este campo resulta fundamental.

Aquí el worldbuilding se convierte en una herramienta clave, ya que permite estructurar universos sólidos mediante metodologías que integran narrativa, diseño y comunicación visual. Recursos como esquemas, guías, diseño de escenarios y personajes, así como herramientas digitales, permiten organizar ideas y traducirlas en imágenes de manera clara y envolvente.

El uso de metodologías de worldbuilding no solo potencia la creatividad, sino que también mejora la cohesión narrativa y el impacto visual de los proyectos. Por ello, contar con una herramienta estructurada para la conceptualización de mundos en novelas gráficas digitales contribuye a fortalecer la identidad visual de los ilustradores y a posicionar nuevas propuestas dentro de una industria en crecimiento.

SITUACIÓN ABORDADA



A través de entrevistas y observaciones en cursos como Narración Gráfica e Ilustración, se evidenció que muchos jóvenes ilustradores desean crear sus propios mundos para novelas gráficas digitales, pero enfrentan dificultades al no contar con metodologías claras ni con el conocimiento necesario para estructurar universos narrativos coherentes. Esta situación se ve reforzada por el contexto colombiano, donde la producción de novelas gráficas y los referentes en fantasía o ficción original siguen siendo limitados, dejando a los estudiantes con pocos modelos locales que orienten su proceso creativo.

Además, los recursos profesionales disponibles para aprender worldbuilding o concept art suelen ser costosos o de difícil acceso en el país, lo que restringe aún más el desarrollo de estas habilidades. Esta falta de herramientas accesibles provoca que la creación de mundos resulte desordenada y poco fundamentada, afectando tanto la claridad narrativa como la identidad visual de los proyectos. En un mercado global en crecimiento, donde las novelas gráficas digitales ganan cada vez más espacio, se vuelve necesario un recurso que acompañe a los ilustradores en la organización, planificación y diseño de sus universos ficticios de manera práctica, comprensible y ajustada a sus necesidades reales.

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.

ALIADOS EXPERTOS



Katherine Dossman Casallas

Docente de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, Artista visual, docente de Narración Gráfica e Ilustración y directora del club de dibujo "Ilustremos"



David Sebastián Baldeón Padilla

Director del centro de juegos y medios interactivos de la universidad Javeriana y Gestor de proyectos

USUARIOS

El usuario objetivo es un joven ilustrador entre los 18 y 25 años, estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana Cali en programas como Diseño de la Comunicación Visual, Artes Visuales o carreras afines al arte y la narrativa visual. Se caracteriza por tener una fuerte inclinación hacia el dibujo, la creación de historias, el concept art y las novelas gráficas, pero aún se encuentra en un proceso de consolidar su estilo y metodología de trabajo.

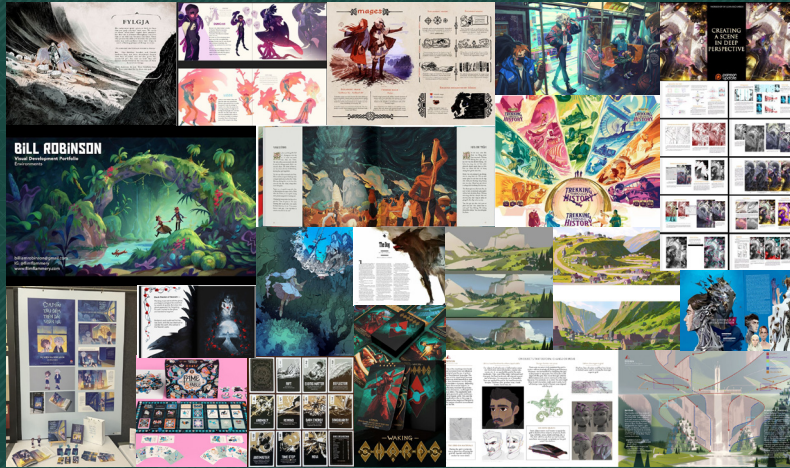
Estos estudiantes suelen tener un gran repertorio de ideas, personajes y mundos imaginados, aunque a menudo presentan dificultades para organizar información, estructurar narrativas coherentes o definir una identidad visual sólida para sus proyectos.

En clases como Narración Gráfica e Ilustración se evidencia que buscan ampliar sus recursos creativos, pero se encuentran con barreras como la falta de materiales accesibles, la complejidad de ciertos conceptos o la escasez de guías prácticas que acompañen su proceso.

Son usuarios que valoran herramientas visuales, dinámicas, intuitivas y accesibles, que les permitan aprender mientras experimentan. Les interesa trabajar con recursos que combinen explicación clara con ejercicios prácticos, referencias visuales y apoyo en la conceptualización. En general, buscan una experiencia que facilite transformar ideas dispersas en universos narrativos completos, coherentes y visualmente consistentes.



PROCESO CREATIVO



MOODBOARD

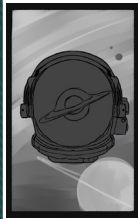
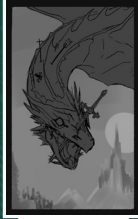
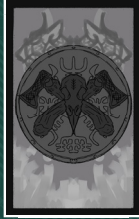
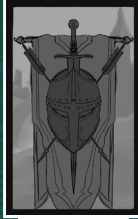
TÍTULOS

MONSTER OF FANTASY

Cuerpo de Texto / Subtítulos
EB Garamond



PALETA DE COLORES



BOCETOS PLANTILLAS

TARJETAS Y LOGO





DIAGRAMACIÓN LIBRO



PÁGINAS Y RETÍCULA



SISTEMA PRODUCTO

1. Libro Guía (Herramienta Análoga / Híbrida)

Un manual interactivo que reúne los conceptos fundamentales del worldbuilding, integrando narrativa y diseño de manera sencilla y visual. Explica cada etapa del proceso creativo y se complementa con tarjetas, plantillas y secciones web. Funciona como el eje central del sistema.

Incluye:

- *Introducción, tutorial de uso y glosario ilustrado*
- *Conceptos de narrativa visual y rol del creador*
- *Guías para geografía, ecosistemas, estética, sociedad y personajes*
- *Uso integrado de tarjetas y plantillas*
- *Bibliografía*

Requerimientos principales: *Claridad, estética coherente, lenguaje accesible y estructura didáctica.*



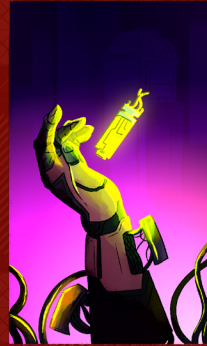
2. Mazos de Tarjetas (Herramienta Análoga)

Tarjetas temáticas que sirven como disparadores creativos y enlaces al sitio web mediante códigos QR. Facilitan decisiones rápidas sobre ecosistemas, estética, política y arquetipos.

Incluye:

- *Ilustraciones simples y títulos claros*
- *QR que envía directamente a la sección correspondiente en la web*
- *4 mazos de diferentes temáticas:*

Ecosistemas
Estéticas
Política
Arquetipos



3. Sitio Web (Herramienta digital)

Plataforma complementaria que amplía la información del libro y de las tarjetas. Permite navegar libremente por cada categoría, acceder a recursos adicionales y explorar material de apoyo.

Incluye:

- Menú principal con acceso directo a todas las secciones
- Páginas dedicadas a Ecosistemas, Estéticas, Política y Arquetipos
- Información ampliada, imágenes, y playlists temáticas
- Navegación intuitiva y diseño responsivo



Escanear QR para ir al sitio web

4. Plantillas Experimentales (Herramientas Análogas)

Hojas diseñadas para escribir, bocetar y organizar ideas. Funcionan como un espacio creativo libre dentro del proceso de construcción del mundo.

Tipos de plantillas:

Mapas: Espacio amplio para dibujar territorios, ciudades o mundos.

Personajes: Casillas con títulos de información del personaje y un área de boceto.

Notas: Hojas para realizar anotaciones importantes, ya sea fechas, nombres, datos relevantes de la historia o simplemente ideas al aire.

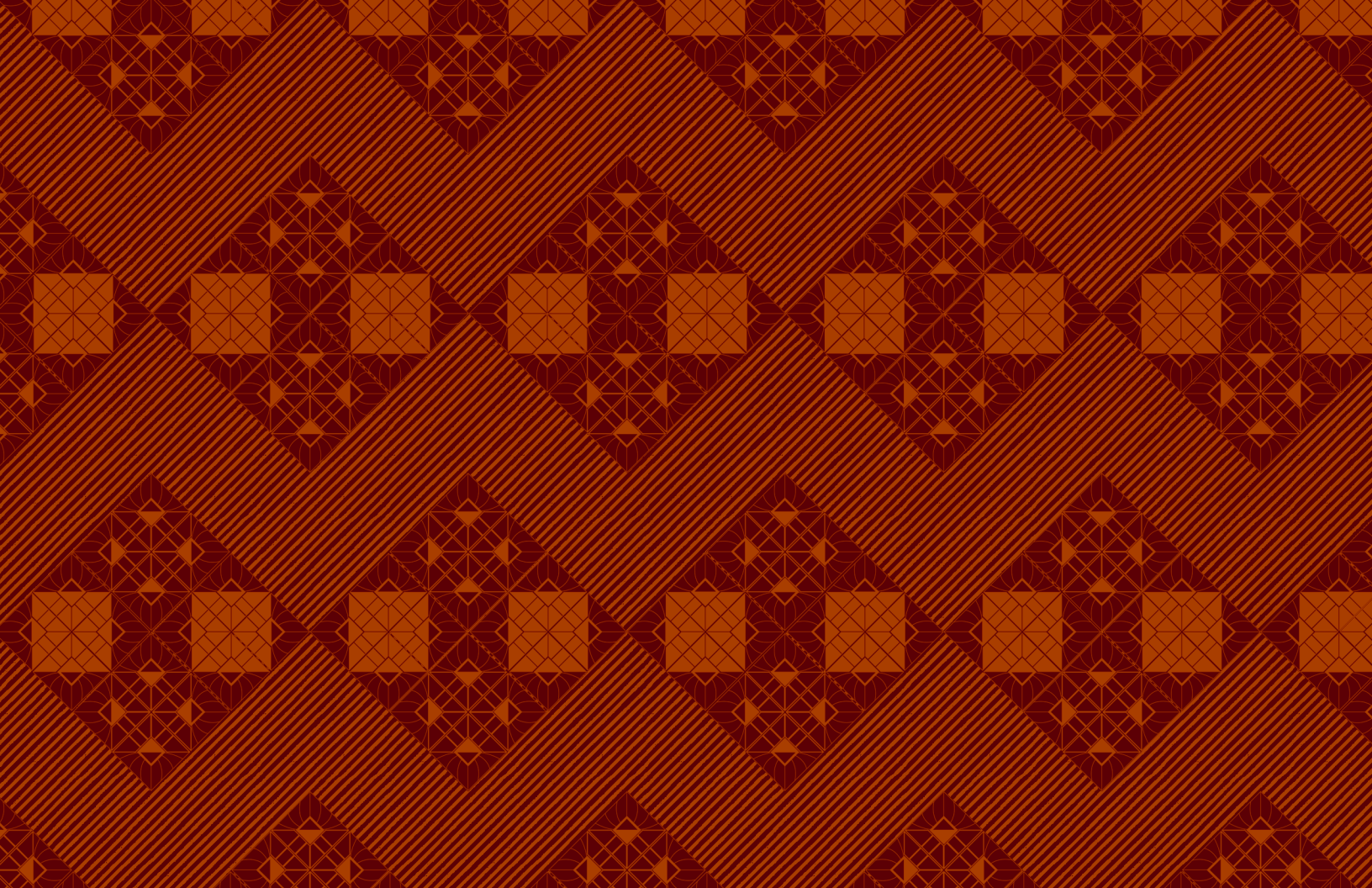
Disponibles: dentro del libro, sueltas y también en formato digital.

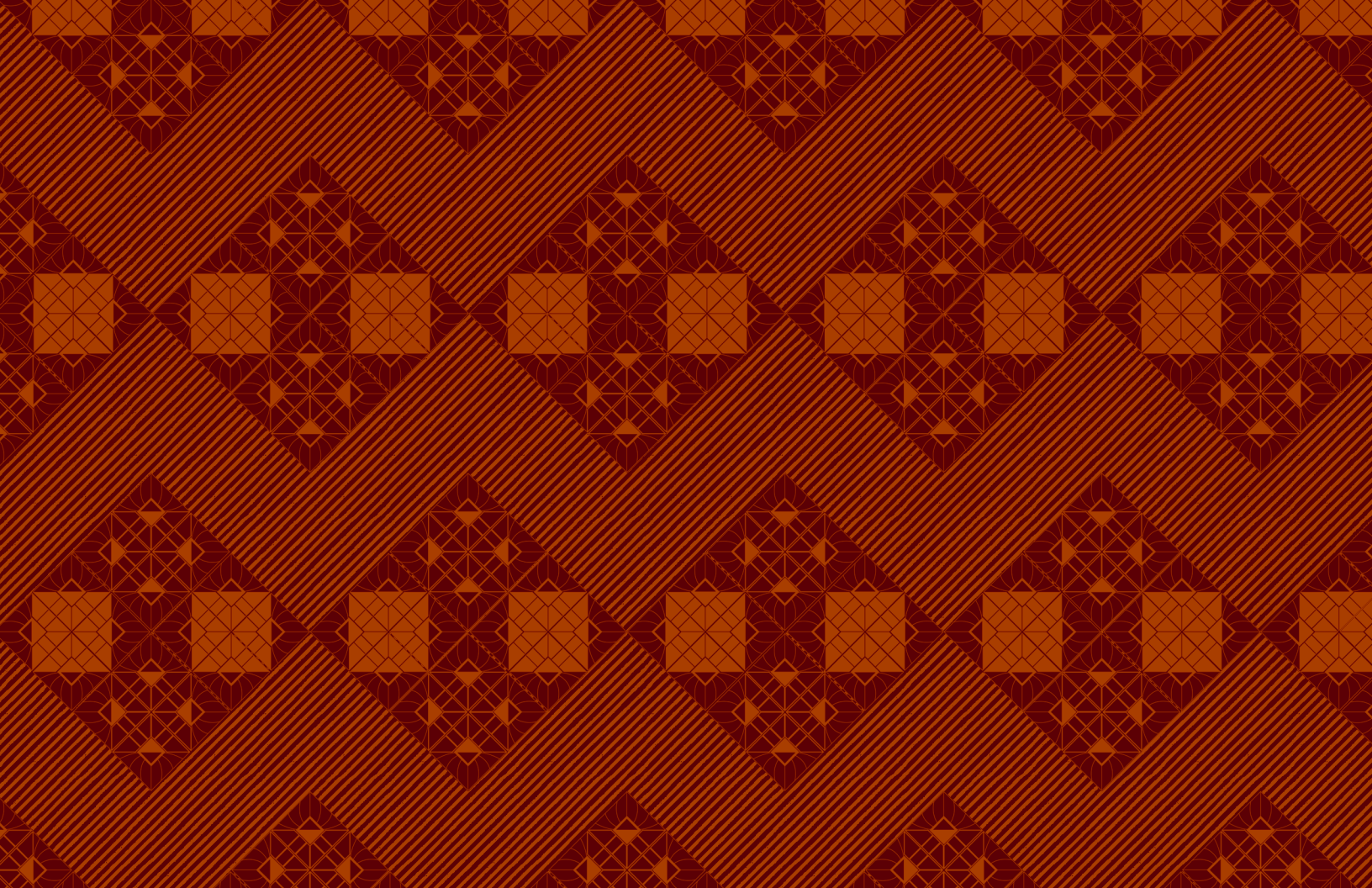
VALIDACIONES

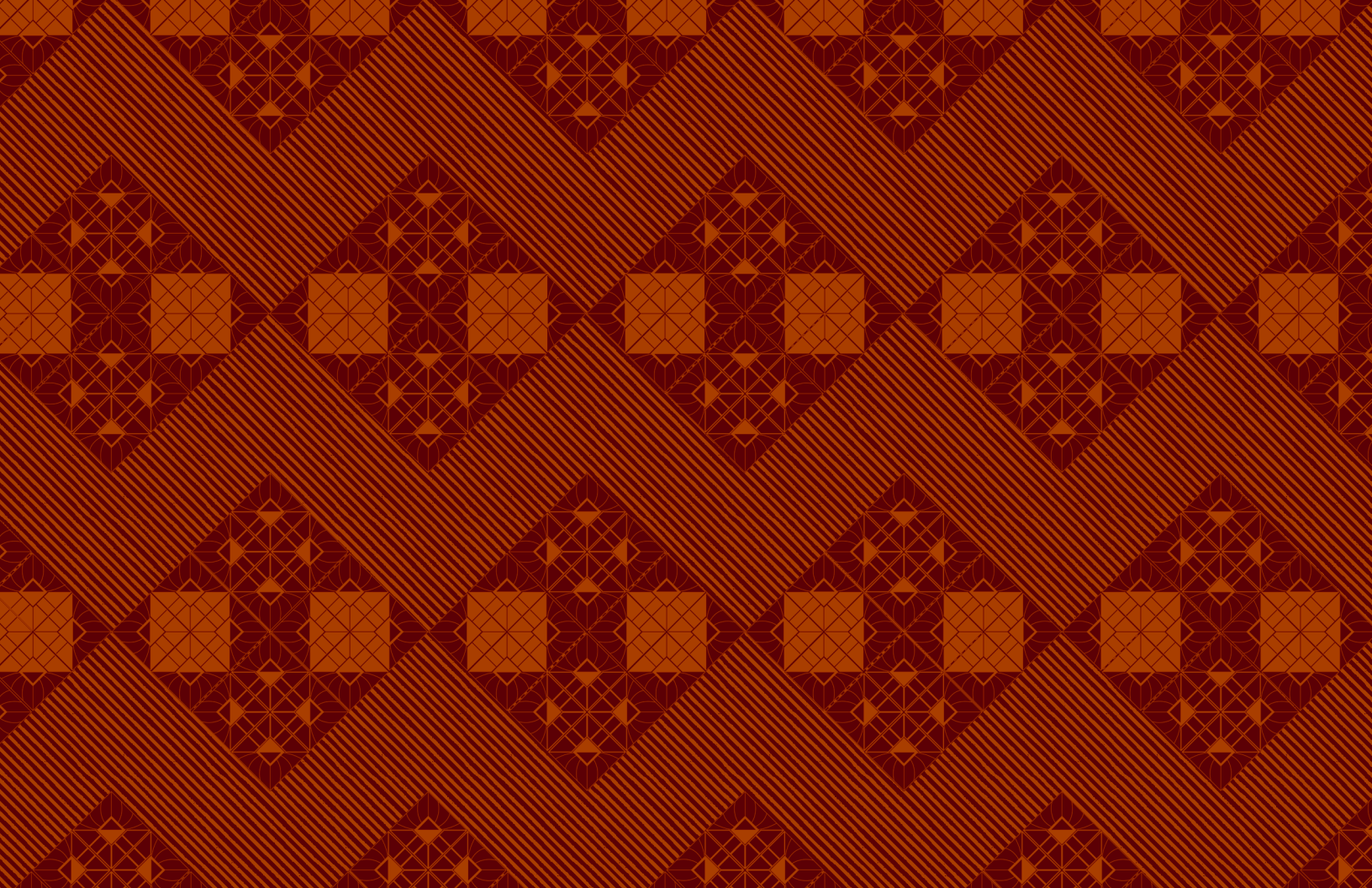
Las validaciones evidenciaron que el desarrollo gráfico del proyecto es uno de sus mayores aciertos: los estudiantes destacaron su claridad visual y lo fácil que resultó comprender la información condensada del libro guía. La docente también lo consideró una herramienta pedagógica útil, con potencial para ser implementada en futuras clases por su capacidad de orientar la construcción narrativa y visual sin sobrecargar al usuario.

Como oportunidades de mejora, se sugirió incrementar la interactividad de la página web, incorporando elementos más dinámicos que faciliten la navegación y profundización en los contenidos. Además, se recomendó incluir una selección más amplia de referentes visuales y de worldbuilding, de manera que los estudiantes tengan más ejemplos, inspiración y posibilidades de exploración durante su proceso creativo.









STORYREALM

CREACIÓN DE UNIVERSOS ILUSTRADOS

