



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**CARRERA: DISEÑO GRÁFICO**

**MODALIDAD PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,**

**TEMA:**

**“EL COLOR EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA NARRATIVA DEL  
VIDEOJUEGO DISENIGMA BAJO CRITERIOS DE LA RETÓRICA  
VISUAL”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en Diseño Gráfico**

**Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad**

**Autora: Andrea Estefania Castillo Cuasatar**

**Director: Msc. Wilman Luis López Vaca**

**Ibarra – Ecuador 2025**



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1754566063		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Castillo Cuasatar Andrea Estefania		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Av. Ricardo Sánchez y Prof. Secundino Peñafiel		
<b>EMAIL:</b>	aecastilloc@utn.edu.ec / andriiucastle@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>		<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0980338534

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	El color en la construcción de la narrativa del videojuego Disenigma bajo criterios de la retórica visual
<b>AUTOR (ES):</b>	Castillo Cuasatar Andrea Estefania
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	18/06/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciatura en Diseño Gráfico
<b>DIRECTOR /ASESOR:</b>	Msc. Wilman López / Msc. Miguel Bonifaz

## CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 18 días del mes de junio de 2025

### EL AUTOR:

Firma:



Andrea Estefania Castillo Cuasatar

## CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

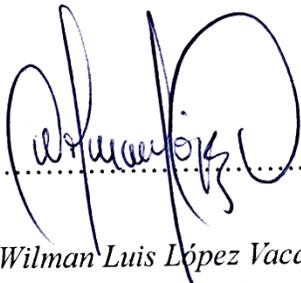
Ibarra, 18 de junio de 2025

MSc. Wilman Luis López Vaca

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



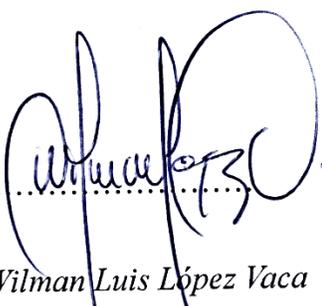
.....

*MSc. Wilman Luis López Vaca*

*C. C.: 1002156691*

## APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

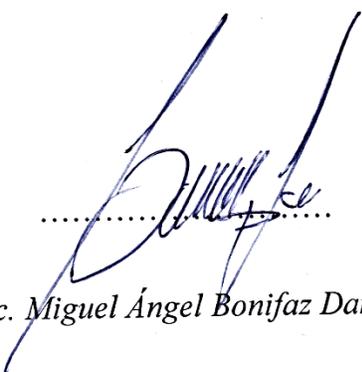
El Comité Calificado del trabajo de Integración Curricular “El color en la construcción de la narrativa del videojuego Disenigma bajo criterios de la retórica visual” elaborado por Andrea Estefania Castillo Cuasatar, previo a la obtención del título de Licenciatura en Diseño Gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



.....

*MSc. Wilman Luis López Vaca*

*C. C.: 1002156691*



.....

*MSc. Miguel Ángel Bonifaz Damián*

*C. C.: 0604631580*

## DEDICATORIA

Dedicó este pequeño logro a mi mamá y a mi papá, quienes, gracias a su esfuerzo, hicieron posible que estudiara y ahora finalmente lo estoy logrando, cumpliendo una meta más. También a mis hermanas, que de alguna u otra manera siempre han estado para mí incondicionalmente. A mi tía, por cuidarme durante toda mi etapa universitaria. Y, por último y no menos importante a mí, por levantarme cada vez que dudé y por no soltar este sueño que ahora ya es realidad.

Este logro no es solo mío, es de todos los que me apoyaron y estuvieron presentes en el trayecto de mi formación académica.

*Con cariño, Andrea Castillo*

## AGRADECIMIENTO

Gracias a mi familia y a todas las personas que me apoyaron.

A mis docentes, gracias por compartir su tiempo, valoro su dedicación y me llevo los conocimientos que me brindaron, cada uno dejó una huella super importante en mí.

Un agradecimiento especial al director de este trabajo de titulación MSc. Wilmán López, por su guía y estar presente durante el proceso, a la MSc. Mónica Acosta, por su compromiso durante toda mi formación académica y darme las bases para ser la diseñadora gráfica que soy ahora y al MSc. Miguel Bonifaz, asesor de este proyecto, por su acompañamiento y aportes que ayudaron a dar forma a mi investigación académica.

A Roberto, gracias por escucharme y creer en mí cuando más lo necesitaba, a mis amigos Erick y Shuli, por acompañarme en esta etapa de mi vida con risas y momentos que hicieron más llevadero el proceso. Gracias por compartir tantos momentos juntos, les quiero un montón.

*Gracias totales*

## RESUMEN EJECUTIVO

El color es un elemento que ayuda en la comunicación visual y desempeña un papel importante en la construcción narrativa de videojuegos. La presente investigación analiza el rol del color en la construcción de la narrativa visual del videojuego *Disenigma* bajo criterios de la retórica visual. Por tanto, la problemática parte de que, aunque el color es esencial en el diseño de videojuegos, el uso que se le da suele limitarse a fines estéticos, sin explorar a fondo su potencial narrativo. Ante esto, se planteó como objetivo comprender como el color puede actuar como un recurso retórico para construir atmósferas, guiar al jugador y reforzar la narrativa de manera visual. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con recolección de datos a través de revisión bibliográfica, fichas de observación aplicada a tres videojuegos, entrevistas a expertos en el tema y una encuesta de opinión para el testeo del prototipado. La investigación se llevó a cabo como parte del desarrollo de *Disenigma*, un proyecto realizado por estudiantes de la Universidad Técnica del Norte, en Ibarra, Ecuador y optó por un diseño de investigación-acción dada la naturaleza práctica. Los resultados evidencian que el color no solo ambienta, sino que comunica pistas, estados de ánimo y guía al jugador en su exploración. Por lo tanto, se concluye que el color al ser usado como recurso expresivo y comunicacional, potencia la experiencia inmersiva y narrativa del videojuego *Disenigma* aportando con herramientas útiles para el diseño visual con intención narrativa en medios de entretenimiento.

**Palabras clave:** diseño gráfico, color, videojuegos, retórica visual, narrativa, interfaz de usuario.

## ABSTRACT

Color is an element that helps in visual communication and plays an important role in the narrative construction of video games. This research analyzes the role of color in building the visual narrative of the video game *Disenigma*, based on visual rhetoric principles. The problem arises from the fact that, although color is essential in video game design, it is often used only for aesthetic purposes, without exploring its full narrative potential. Therefore, the objective was to understand how color can work as a rhetorical resource to create atmospheres, guide the player, and strengthen the narrative in a visual way. The study followed a qualitative approach, using data collection through bibliographic review, observation sheets applied to three video games, expert interviews, and an opinion survey for prototype testing. The research was part of the development of *Disenigma*, a project created by students from the Universidad Técnica del Norte, in Ibarra, Ecuador, and used an action-research design due to its practical nature. The results show that color not only sets the mood but also communicates clues, emotions, and helps guide the player's exploration. In conclusion, when color is used as an expressive and communicative tool, it enhances the immersive and narrative experience of the video game *Disenigma*, providing useful tools for visual design with narrative intention in entertainment media.

**Keywords:** graphic design, color, video games, visual rhetoric, narrative, user interface.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	16
<b>Capítulo 1: Marco Teórico .....</b>	<b>18</b>
<b>1.1 El Diseño Gráfico en videojuegos .....</b>	<b>18</b>
<i>1.1.1 Evolución del diseño gráfico en la industria de los videojuegos.....</i>	<i>18</i>
<i>1.1.2 Importancia del diseño gráfico en la experiencia del usuario (UX) .....</i>	<i>21</i>
<b>1.2 El color .....</b>	<b>22</b>
<i>1.2.1 Atributos del color .....</i>	<i>22</i>
<i>1.2.2 Psicología del color .....</i>	<i>23</i>
<i>1.2.3 Aplicación del color en medios digitales .....</i>	<i>25</i>
<b>1.3 Retórica Visual .....</b>	<b>26</b>
<i>1.3.1 Principios de la retórica visual .....</i>	<i>26</i>
<i>1.3.2 De la retórica a la imagen.....</i>	<i>27</i>
<i>1.3.3 La retórica visual y el color .....</i>	<i>31</i>
<b>1.4 La narrativa en videojuegos.....</b>	<b>31</b>
<i>1.4.1 Rol del diseño en la construcción narrativa .....</i>	<i>32</i>
<i>1.4.2 El color como elemento narrativo .....</i>	<i>32</i>
<i>1.4.3 Ejemplos del uso del color en la narrativa de videojuegos.....</i>	<i>33</i>
<b>1.5 Videojuego Disenigma.....</b>	<b>34</b>
<i>1.5.1 Breve descripción del videojuego .....</i>	<i>34</i>

1.5.2	<i>Contexto de desarrollo</i> .....	35
1.5.3	<i>Objetivos del videojuego Disenigma</i> .....	35
<b>Capítulo 2:</b>	<b>Materiales y Métodos</b> .....	<b>37</b>
2.1	<b>Tipo de investigación</b> .....	<b>37</b>
2.2	<b>Técnicas e instrumentos de investigación</b> .....	<b>37</b>
2.3	<b>Preguntas de investigación</b> .....	<b>37</b>
2.4	<b>Matriz diagnóstica</b> .....	<b>38</b>
2.5	<b>Participantes</b> .....	<b>39</b>
2.6	<b>Procedimiento y análisis de datos</b> .....	<b>39</b>
<b>Capítulo 3:</b>	<b>Resultados y Discusión</b> .....	<b>40</b>
3.1	<b>Revisión bibliográfica</b> .....	<b>40</b>
3.1.1	<i>Evolución de la interfaz gráfica en videojuegos</i> .....	<b>40</b>
3.1.2	<i>Retórica visual</i> .....	<b>41</b>
3.2	<b>Observación</b> .....	<b>42</b>
3.2.1	<i>'Gris'</i> .....	<b>42</b>
3.2.2	<i>'Mulaka'</i> .....	<b>43</b>
3.2.3	<i>Karma City Police</i> .....	<b>44</b>
3.3	<b>Entrevistas</b> .....	<b>45</b>
3.3.1	<i>Experto en teoría del color</i> .....	<b>45</b>
3.3.2	<i>Programador de videojuegos</i> .....	<b>48</b>

3.3.3 <i>Gamer</i> .....	50
3.4 <b>Discusión</b> .....	53
<b>Capítulo 4: Propuesta</b> .....	55
4.1 <i>Design Thinking</i> para el diseño de la UI de <i>Disenigma</i> .....	55
4.1.1 <i>Empatía para el uso del color en la UI de Disenigma</i> .....	56
4.1.2 <i>Definición de características visuales para el videojuego</i> .....	59
4.1.3 <i>Ideación gráfica de la aplicación del color como retórica visual</i> .....	61
4.1.4 <i>Prototipado de la UI</i> .....	66
4.1.5 <i>Testeo del prototipado de Disenigma</i> .....	67
<b>Conclusiones</b> .....	74
<b>Recomendaciones</b> .....	75
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	76
<b>Anexos</b> .....	80

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Evolución de los videojuegos.....	19
<b>Tabla 2</b> Diferencias de la UX y la UI.....	21
<b>Tabla 3</b> Significado de los colores .....	23
<b>Tabla 4</b> De la retórica a la imagen.....	27
<b>Tabla 5</b> Relación entre emociones y retórica visual.....	42
<b>Tabla 6</b> Color en el videojuego ‘ <i>Gris</i> ’.....	43
<b>Tabla 7</b> Color en el videojuego ‘ <i>Mulaka</i> ’ .....	44
<b>Tabla 8</b> Color en el videojuego ‘ <i>Karma City Police</i> ’ .....	45
<b>Tabla 9</b> Paleta de colores videojuegos <i>Scape Room</i> .....	57

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Tono, luminosidad y saturación.....	22
<b>Figura 2</b> Modelo de color aditivo RGB .....	25
<b>Figura 3</b> Publicidad Panzani .....	26
<b>Figura 4</b> Videojuego <i>Ori and the Blind Forest</i> .....	33
<b>Figura 5</b> Videojuego <i>A Memoir Blue</i> .....	33
<b>Figura 6</b> Videojuego <i>Valiant Hearts: The Great War</i> .....	34
<b>Figura 7</b> Poster del videojuego <i>Disenigma</i> .....	36
<b>Figura 8</b> Línea de tiempo de la evolución de los videojuegos.....	41
<b>Figura 9</b> Fases del <i>Design Thinking</i> .....	55
<b>Figura 10</b> <i>Buyer Person</i> .....	56
<b>Figura 11</b> Diagrama de flujo del usuario .....	60
<b>Figura 12</b> Icono para el videojuego <i>Disenigma</i> .....	62
<b>Figura 13</b> Logo desarrolladora <i>Di Dum</i> .....	62
<b>Figura 14</b> Pantalla de inicio para <i>Disenigma</i> .....	63
<b>Figura 15</b> Pantalla selección de niveles .....	64
<b>Figura 16</b> Fotograma de la animación para ingresar a cada nivel .....	64
<b>Figura 17</b> Habitación - ansiedad .....	65
<b>Figura 18</b> Menú del videojuego <i>Disenigma</i> .....	66
<b>Figura 19</b> Captura de pantalla del prototipo del videojuego <i>Disenigma</i> .....	67

<b>Figura 20</b> Pregunta 1. ¿Qué tan clara y atractiva se visualiza la interfaz gráfica del juego? .....	68
<b>Figura 21</b> Pregunta 2. ¿Se percibe coherencia visual entre la interfaz, los escenarios y los objetos clave?.....	69
<b>Figura 22</b> Pregunta 3. ¿El color ayuda a comprender mejor la narrativa del juego?.....	69
<b>Figura 23</b> Pregunta 4. ¿Cómo se percibe la evolución del color conforme avanza la historia?.....	70
<b>Figura 24</b> Pregunta 5. ¿Qué tan bien se percibe que los colores utilizados transmiten las emociones de cada habitación o escena? .....	71
<b>Figura 25</b> Pregunta 6. ¿El estilo y ambientación del juego generaron curiosidad por seguir explorando? .....	71
<b>Figura 26</b> Pregunta 7. ¿Qué podría mejorar del prototipo? .....	72
<b>Figura 27</b> Pregunta 8. Indícanos tu satisfacción general de la experiencia del prototipo del videojuego <i>Disenigma</i> .....	73

## INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico es un área valiosa que comunica ideas y mensajes mediante distintos elementos visuales, uno de los componentes fundamentales al momento de diseñar es el color (Reina, 2024). En los videojuegos es importante tener en cuenta este factor porque dará la ambientación adecuada para que vaya acorde con la narrativa de cada videojuego. Además, ayuda al jugador a trasladarse dentro del mundo y sentirse identificado con todo lo que ocurre.

En los videojuegos el diseño ha ido evolucionando a la par de la tecnología, aumentando su conexión en red, consolidándose como una realidad social, económica, laboral y de entretenimiento a nivel mundial (Vaamonde et al., 2018). La mejora en la calidad gráfica y diversos efectos especiales, con una renovación estética en personajes e interfaz de usuario (UI), ha incrementado significativamente la atracción en los jugadores.

Labrador (2020), menciona que, “el color sigue siendo uno de los temas menos tratados en artículos, libros, revistas especializadas y por críticos en general” (pág.11). Es decir, si se habla de estos, por lo común se suele decir lo bonitos e impresionantes que son, sin embargo, no se ha llegado a profundizar sobre el tema, tampoco se explica el porqué de su uso, probablemente porque carecen del conocimiento necesario para brindar algún tipo de retroalimentación.

La motivación principal de la investigación fue demostrar que el color es un recurso narrativo poderoso, capaz de reforzar tanto la estética como la funcionalidad de un videojuego. Asimismo, se planteó la fusión de la retórica visual y el color como un enfoque innovador para explorar nuevas formas de construir experiencias significativas en este medio. De esta manera, no solo comunicar mensajes de manera efectiva, sino también evocar emociones, establecer atmósferas y guiar al jugador dentro del videojuego.

Además, la presente investigación en general aporta con una visión más amplia para interesados que deseen comprender de manera más detallada el uso del color como herramienta de comunicación para la construcción de un videojuego, ya sean diseñadores, artistas o desarrolladores. También está dirigida a investigadores, bloggers y creadores de contenido que deseen profundizar sus conocimientos sobre el color aplicado en videojuegos.

Como objetivo general se plantea: analizar el uso del color en la construcción de la narrativa del videojuego *Disenigma* considerando criterios de la retórica visual. Para ello, se considera los siguientes objetivos específicos: Investigar la evolución del uso del color en la interfaz gráfica de los videojuegos mediante recopilación bibliográfica. Seleccionar los criterios de la retórica visual que apoyan al color para la comunicación en la narrativa visual del videojuego. Finalmente, determinar el color de la interfaz gráfica para el prototipo del videojuego *Disenigma*.

La factibilidad de la investigación se basa en la colaboración de un equipo capacitado que apoya el desarrollo técnico del videojuego, así como en los conocimientos de la investigadora en diseño gráfico, los cuales complementan y fortalecen la propuesta que se ejecutó gracias al acceso a herramientas gráficas, los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto *Disenigma*.

## Capítulo 1: Marco Teórico

### 1.1 El Diseño Gráfico en videojuegos

Labrador, (2020) menciona que “Aproximadamente el 80% de la información que llega al cerebro es a través de la vista; formas, volúmenes, espacios, y, por supuesto, color forman una parte importante de los elementos que han ayudado a sobrevivir y evolucionar” (pág.10). Es decir, el diseño y todos los componentes que los seres humanos llegan apreciar son gracias a los ojos, aunque, depende de la percepción de cada uno para poder entender lo que los elementos desean comunicar. Una de las características del diseño gráfico es su capacidad para cumplir un objetivo al resolver problemas de comunicación visual (Tecnomagazine, 2024).

#### *1.1.1 Evolución del diseño gráfico en la industria de los videojuegos*

El diseño gráfico está presente en todo lo que nos rodea, sin duda, es un elemento que combina la creatividad y la libertad de expresión, es lo que permite transmitir ideas o mensajes de manera visual, con bases técnicas y artísticas mediante el proceso de composición de texto e imágenes para encontrar la armonía de todos los elementos (Munari, 1968). Tomando esta definición, siempre se debe tener un objetivo claro y preciso para poder plantear de mejor manera el mensaje que se desea transmitir para posteriormente realizar una propuesta en solución a una problemática visual.

Los videojuegos son la introducción al mundo virtual, son los que permiten familiarizarse con las nuevas tecnologías y medios digitales, en los últimos treinta años ha generado un impacto en la sociedad, aunque no se asimila por completo pues algunas personas lo consideran como una industria de ocio o pasatiempo, también se los considera como una manera de expresión artística

contemporánea (Belli & López, 2008). Por lo tanto, permite darle nuevos significados o atribuir a otros ya existentes, en el que las relaciones pueden llegar a ser incluso novedosas.

Al combinar estos conceptos, en la industria de los videojuegos el diseño gráfico cumple un papel importante a la hora de crear y aplicar diferentes elementos visuales, ya que dan forma a la experiencia del jugador mediante diferentes aspectos en los que se incluye una variedad de temas, desde la conceptualización de personajes, escenarios, ambientes, hasta la creación de interfaces de usuario y materiales o piezas para promocionar videojuegos (iVisual, 2024).

A continuación, se detalla la evolución de los videojuegos a lo largo de la historia, puesto que desde su creación los videojuegos se han convertido en una industria poderosa de entretenimiento a nivel global, con la evolución de la tecnología se han ido mejorando las gráficas, desde sus comienzos con ilustraciones planas y animaciones en 2D, ahora con la realidad virtual (Solórzano et al., 2019).

## Tabla 1

### *Evolución de los videojuegos*

---

#### Historia de los videojuegos

---

#### Los inicios



*Nought and crosses*  
(OXO)  
Alexander Douglas  
(1952)



*Tennis for Two*  
William Higginbotham  
(1958)



*Fox and Hounds*  
Ralph Baer  
(1966)

---

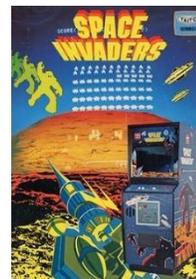
**1970 – 1979: La eclosión de los videojuegos**



*Computer Space*  
Nolan Bushnell  
(1971)



*Pong*  
Atari  
(1972)



*Space Invaders*  
Taito  
(1978)

---

**1980 – 1989: La década de los 8 bits**



*Pacman*  
Namco  
(1980)



*Super Mario Bros*  
Nintendo  
(1985)



*OutRun*  
SEGA  
(1986)

---

**1990 – 1999: La revolución de las 3D**



*Doom*  
John Carmack  
John Romero  
(1993)



*Resident Evil*  
Shinji Mikami  
(1996)



*StarCraft*  
Blizzard  
(1998)

---

**Desde el 2000: El comienzo del nuevo siglo**

Se siguieron produciendo hardware hasta que SEGA se convirtió en la primera desarrolladora de software. Con el ordenador personal (PC), se siguió mejorando constantemente las gráficas de los videojuegos.

---

Nota. Se clasifica mediante épocas la UI de varios videojuegos. (FIB, 2008).

### 1.1.2 Importancia del diseño gráfico en la experiencia del usuario (UX)

La Experiencia de Usuario (UX) tiene como objetivo garantizar que este tenga una buena experiencia al momento de interactuar con plataformas, productos o servicios que esté utilizando (Blasi, 2024). Es decir, la UX se centra en comprender lo que el usuario desea, en este caso, al momento de jugar la experiencia general de cómo se siente interactuando con el videojuego y los valores que el servicio ofrece.

Por otro lado, el diseño gráfico manifestado mediante la Interfaz de Usuario (UI) en los videojuegos es clave para crear experiencias visuales que impacten, comuniquen bien y se destaquen en un mercado competitivo (Rojas, 2020). Una buena UI garantiza que el usuario juegue de manera intuitiva y fluida, permitiendo que el videojuego sea rentable, funcional y a la vez estético siendo más atractivo para los jugadores, el trabajo conjunto de la UX y la UI son esenciales para el éxito de un producto digital, sin embargo, hay que tener claro que ambas cumplen distintos roles que se complementan a la hora de desarrollar un producto o servicio. A continuación, se diferencia sus características de manera más precisa.

**Tabla 2**

*Diferencias de la UX y la UI*

Aspecto	UX (Experiencia de Usuario)	UI (Interfaz de Usuario)
<b>Enfoque</b>	Proceso y funcionalidad	Visual e interactivo
<b>Objetivos</b>	Resolver problemas de los usuarios	Guiar visualmente al usuario
<b>Herramientas comunes</b>	Mapas de sitio, wireframes, prototipos	Paletas de colores, tipografía, kits de UI
<b>Responsabilidades</b>	Arquitectura de la información, investigación de usuarios	Diseño gráfico, animaciones

Nota. Características y diferencias clave de la UI y la UX (Blasi, 2024).

## 1.2 El color

El color es “Propiedad de la luz transmitida, reflejada o emitida por un objeto, que depende de su longitud de onda” (ASALE & RAE, s. f.). Es percibido por el sentido de la vista, que va a depender de cuanta luz absorba el objeto para identificar su color, cabe mencionar que no todos pueden ver los mismos colores o tonalidades, ya que, depende el contexto, lugar y circunstancias. Sin embargo, Goethe (1749-1832), se opuso a esta definición y propuso que el color no es netamente la materia que lo compone, ni solo luz, sino que dependía de otra variable: la percepción de los seres humanos, siendo una experiencia subjetiva que estimula la mente (Grompone, 2017). A pesar de que haya tenido poca relevancia con el punto de vista físico, influyo fuertemente en la psicología del color.

### 1.2.1 Atributos del color

El color contiene varias características principales las cuales nos permiten identificarlo: tono es el atributo que diferencia el color, saturación es la intensidad cromática de un color que está determinada por la cantidad de luz que tiene el mismo y luminosidad es la cantidad de luz reflejada por una superficie (*Teoría del color*, s. f.).

**Figura 1**

*Tono, luminosidad y saturación*



Diferencia de tono o matiz con igual valor de saturación



Diferencia de brillo, luminosidad o valor, con tono y saturación constante



Diferencia de saturación con igual valor y color

Nota. Ejemplificación del tono, luminosidad y saturación. Fuente: (*Teoría del color*, s. f.)

### 1.2.2 Psicología del color

Los colores no tienen un significado fijo, ya que su interpretación depende del contexto en el que se utilicen. Por ejemplo, el uso del color en la vestimenta, la decoración, los alimentos o cualquier objeto no determina por sí solo su significado, es decir, que no se puede afirmar de manera absoluta si un color es “bonito” o “feo”, ya que su percepción varía según el entorno. Por lo tanto, la significancia de un color siempre estará influenciado por el lugar y la forma en que lo encontremos (Heller, 2004).

Ningún color carece de significado, pues cada uno genera diferentes sensaciones de las que normalmente no se suele ser consciente. En la Tabla 3 se resume lo que simboliza los principales colores con su efecto psicológico o acción terapéutica, tanto de manera positiva como negativa.

**Tabla 3**

*Significado de los colores*

Significado	Color	Su uso aporta	El exceso produce
Pureza, inocencia, optimismo	<b>Blanco</b>	Purifica la mente a los más altos niveles	
Equilibrio	<b>Lavanda</b>	Ayuda a la curación espiritual	Cansado y desorientado
Paz, tenacidad	<b>Plata</b>	Quita dolencias y enfermedades	
Estabilidad	<b>Gris</b>	Inspira la creatividad, simboliza el éxito	
Inteligencia, alentador, tibieza, precaución, innovación	<b>Amarillo</b>	Ayuda a la estimulación mental, aclara una mente confusa	Produce agotamiento, genera demasiada actividad mental
Fortaleza	<b>Oro</b>	Fortalece el cuerpo y el espíritu	Demasiado fuerte para muchas personas
Energía	<b>Naranja</b>	Tiene un agradable efecto de tibieza, aumenta la inmunidad y la potencia	Aumenta la ansiedad

Energía, vitalidad, poder, fuerza, apasionamiento, valor, agresividad, impulsivo	<b>Rojo</b>	Usado para intensificar el metabolismo del cuerpo con efervescencia y apasionamiento, ayuda a superar la depresión	Ansiedad de aumentos, agitación, tensión
Serenidad	<b>Púrpura</b>	Útil para problemas mentales y nerviosos	Pensamientos negativos
Verdad, serenidad, armonía, fidelidad, sinceridad, responsabilidad	<b>Azul</b>	Tranquiliza la mente, disipa temores	Depresión, aflicción, pesadumbre
Verdad	<b>Añil</b>	Ayuda a despejar el camino a la consciencia del yo espiritual	Dolor de cabeza
Ecuanimidad inexperta, acaudalado, celos, moderado, equilibrado, tradicional	<b>Verde</b>	Útil para el agotamiento nervioso, equilibra emociones, revitaliza el espíritu, estimula a sentir compasión	Crea energía negativa
Silencios, elegancia, poder		Paz, silencio	Distante, intimidatorio

Nota. Significado, aportes y perjuicios del color (Cuervo, 2012).

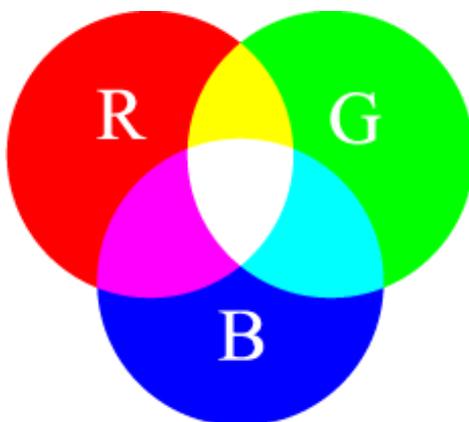
Se conoce más sentimientos que colores, por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios (Heller, 2004), esto va a depender de la combinación de colores que se use, ya que ningún color aparece aislado, cada color va a estar rodeado de otros colores. Por ejemplo, rojo significa pasión y negro es elegancia, al combinar estos colores cambia totalmente su significancia pues ya es visto como violencia o agresividad. Por lo tanto, el acorde cromático al no ser ninguna combinación accidental de colores permite que se determine el efecto deseado y sea un todo inconfundible (Heller, 2004).

### 1.2.3 Aplicación del color en medios digitales

El manejo del color es primordial para todas las formas de diseño desde páginas web hasta impresiones, ya que, una buena gestión permite que se ahorre tiempo en correcciones de color posproducción. Ahora, los espacios de color en medios digitales se ha convertido en un desafío, ya que, depende de cómo cada dispositivo interpreta el color, por ejemplo, en cámaras, monitores, móviles usan el modelo de color aditivo RGB, mientras que los medios tradicionales e impresoras usan el modelo de color sustractivo CMYK (ND marketing, 2021).

**Figura 2**

*Modelo de color aditivo RGB*



Nota. RGB (*Red, Green, Blue*).

RGB se debe a sus colores primarios: rojo, verde y azul, se denomina como sistema de color aditivo, lo que se refiere a que cada combinación de color añade luz hasta llegar al blanco (Pirela, 2024). Cabe mencionar, que los perfiles de usuario son un conjunto de datos que definen los espacio de color de un dispositivo (ND marketing, 2021). Por lo tanto, al usar los colores para un videojuego se debe tomar en cuenta los colores aditivos y perfiles de usuario al momento de diseñar la UI para evitar cualquier inconveniente postproducción.

### 1.3 Retórica Visual

Un recurso que se comunica a través de imágenes de manera persuasiva su intención es llegar al receptor de forma más sutil y no de manera tradicional, basado en la idea de que las imágenes tienen un poder que va más allá de lo estético, depende de la combinación de imagen + forma + color + tipografía para comunicar semióticamente la connotación y denotación del signo, en busca de transmitir el mensaje (Ortiz, 2021).

#### 1.3.1 Principios de la retórica visual

Se distinguen tres tipos de mensajes en una imagen: mensaje verbal o lingüístico, mensaje icónico o denotación y mensaje plástico o connotación, según Barthes, (1995), para ello, hay que comprender la relación entre el mensaje lingüístico y las imágenes que trabajan juntas para comunicar mensajes más completos, pues el texto guía para su interpretación y significancia mientras que las imágenes, no solo se representan de manera objetiva, sino que están llenas de significados que constituyen construcciones sociales.

**Figura 3**

*Publicidad Panzani*



Nota. Productos *Panzani* presenta los tres niveles de la imagen (Sabina, 2010).

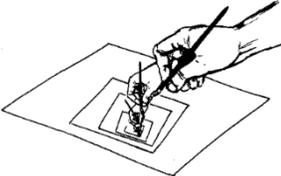
Por ejemplo, la publicidad de productos *Panzani* visualizada en la Figura 3, contiene varios significados imperceptibles, es decir, que no se perciben de manera brusca e invasiva, sino que son usados de manera sutil mediante los colores, la tipografía, los textos y los elementos en general. A lo cual, Barthes, (1994), menciona que los anuncios no solo muestran cosas, sino que cuentan historias y transmiten la esencia jugando con las emociones del espectador.

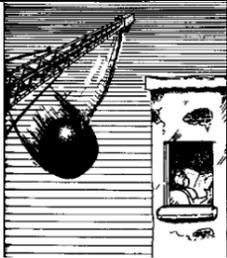
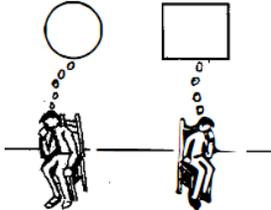
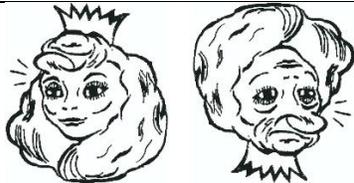
### 1.3.2 De la retórica a la imagen

La retórica visual se suele aplicar de manera consciente o inconsciente en diferentes medios digitales y tradicionales, en la que tanto el texto como la imagen colaboran para la creación de un mensaje (Nuere, 2010). Su uso permite reforzar e identificar de mejor manera el mensaje que se busca transmitir, por lo tanto, las figuras retóricas al no ser invasivas y permitiendo comunicar de manera visual se puede utilizar para la construcción de una narrativa envolvente. En la Tabla 4, se verán algunas de las figuras retóricas, su significado y la interpretación gráfica.

**Tabla 4**

*De la retórica a la imagen*

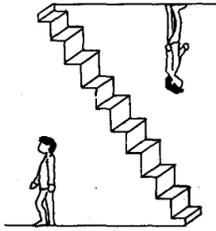
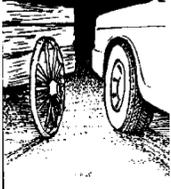
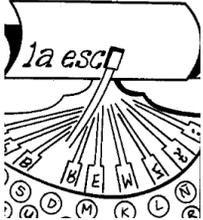
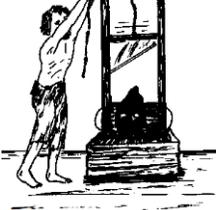
Figura Retórica	Descripción	Imagen
<b>Abismo</b>	Representa la profundidad o el vacío, evocando una sensación de inmensidad.	
<b>Acumulación</b>	Suma de elementos correlativos para amplificar un significado.	 IV KRAJOWY ZJAZD OSIEMNIEDZIEDZIE KREZYŚA Tydzień PCK

<b>Alusión</b>	Referencia indirecta a una idea o figura conocida.	
<b>Antítesis</b>	Contraposición de ideas opuestas que resaltan su diferencia.	
<b>Blanco</b>	Espacio vacío en el texto que permite al receptor imaginar lo que falta.	LOS ERRORES DE LA TECNOLO IA 
<b>Comparación</b>	Establece una relación entre dos elementos mediante "como".	
<b>Concesión</b>	Aceptación de un argumento contrario para luego refutarlo.	chiquito  pero seguro
<b>Doble sentido</b>	Expresión que puede interpretarse de dos maneras diferentes.	
<b>Elipsis</b>	Supresión de elementos del enunciado, permitiendo al receptor completar el sentido.	 22 LIPCA

---

<b>Gradación</b>	Progresión de ideas o cualidades de menor a mayor o viceversa.	
<b>Hipérbole</b>	Exageración de una idea para enfatizarla.	
<b>Ironía</b>	Expresión de una idea mediante su contraria, generando un efecto humorístico o crítico.	
<b>Lítote</b>	Negación de lo contrario para afirmar algo, suavizando el impacto.	<p data-bbox="1161 907 1307 934"><b>SE BUSCA</b></p> 
<b>Metáfora</b>	Sustitución de un término por otro que guarda una relación semántica.	
<b>Metonimia</b>	Sustitución de un término por otro que está relacionado.	

---

<b>Oxímoron</b>	Unión de ideas opuestas que resaltan su contradicción.	
<b>Paradoja</b>	Combinación de ideas excluyentes que sorprenden.	
<b>Prosopopeya</b>	Atribución de características humanas a seres inanimados o abstractos.	
<b>Rima</b>	Similitud de las formas que se asume por proporción, aunque tenga diferentes significados.	
<b>Sinonimia</b>	Uso de palabras diferentes que tienen el mismo significado o uno similar.	
<b>Sinécdoque</b>	Referirse a una parte para representar el todo, o viceversa.	
<b>Tópica del mundo al revés</b>	Planteamiento de situaciones en orden inverso a la realidad.	

Nota. Descripción de la figura retórica y su interpretación gráfica (Tapia, s. f.).

### **1.3.3 La retórica visual y el color**

El color es un elemento expresivo que se puede clasificar de dos formas: denotativo y connotativo. El denotativo es utilizado para representar elementos de manera realista, como en fotografías o dibujos. Dentro de esta categoría, hay tres tipos de color denotativo:

**Icónico:** Es el color que se usa para representar elementos de manera natural, como el marrón de la tierra, el rojo de una cereza o el azul del cielo. Este color ayuda a que la imagen se perciba de manera más realista.

**Saturado:** Es un color alterado o manipulado, más brillante y denso que el natural. Se usa para llamar la atención, como en el cine, la fotografía o los carteles.

**Fantasmioso:** Es cuando se aplica un color diferente al natural de la imagen, creando una sensación de fantasía y ambigüedad entre la forma y el color.

Por otro lado, el color connotativo se refiere a los aspectos psicológicos, simbólicos o estéticos que evoca el color, más allá de su función representativa, este tipo de color afecta a la percepción y la sensibilidad del espectador (*Teoría del color*, s. f.).

## **1.4 La narrativa en videojuegos**

La narrativa ha sido un elemento fundamental que ha estado presente a lo largo de la historia y continúa evolucionando los medios de comunicación y la cultura popular, en el caso de los videojuegos, este aspecto narrativo ha jugado un papel crucial en la forma en que se cuentan historias e interactúan los usuarios (Lambert, 2023). Puesto que, la narrativa permite al autor expresar de manera creativa sus ideas, emociones y experiencias permitiendo captar la atención del espectador y transportarlo al mundo del entretenimiento.

### ***1.4.1 Rol del diseño en la construcción narrativa***

La narrativa hace que la jugabilidad vaya más allá de una simple pantalla, pues hace que el jugador se sumerja en el mundo virtual de los videojuegos, el uso del color ayuda a transmitir de manera más sencilla todos los mecanismos y funciones del juego, por lo tanto, para la creación de escenarios es fundamental, ya que contextualiza el ambiente del videojuego y fortalece la narrativa que se desarrolla en el mismo (Labrador, 2020), de esta manera, la narrativa logra que la experiencia de juego trascienda de ser solo una interacción con una pantalla, a sumergir al jugador a un mundo virtual más envolvente.

### ***1.4.2 El color como elemento narrativo***

Según Heller, (2004) es importante conocer los simbolismos de los colores a nivel universal y sus efectos para poder usarlos de manera adecuada. En el caso de los videojuegos para reforzar la narrativa que se busca transmitir, es necesario tener en cuenta varios elementos, de esta manera, habrá coherencia en la historia. Además, el uso apropiado del color permite identificar durante el videojuego diversos aspectos, como flashbacks, estados de ánimo, daños, mecanismos, entre otros, permitiendo que el color se convierte en una herramienta clave para potenciar la narrativa y la experiencia del jugador dentro del mundo virtual del videojuego.

Al momento de construir personajes se toma en cuenta la psicología del color para determinar cuál es el que va más se ajusta con la personalidad del personaje (Pérez, 2019). Los colores se usan para caracterizar y aportar a los valores de la personalidad del personaje, ya sea que se aplique en el color de su piel, cabello o vestimenta. El uso estratégico del color logra transmitir expresividad y carga emotiva del personaje, también se puede aplicar dependiendo de las emociones o sentimientos de la personalidad del mismo.

### 1.4.3 Ejemplos del uso del color en la narrativa de videojuegos

Los colores no son solamente usados por estética visual, en gran parte son utilizados de manera funcional para comunicar mediante la narrativa de cada videojuego, logrando dar a entender lo que está sucediendo dentro de su universo, por consiguiente, se provoca emociones y sensaciones en el jugador (Alvarez, 2023). Para lo cual, se encontró tres videojuegos que usan el color y lo relacionan con la narrativa de estos.

#### Figura 4

*Videojuego Ori and the Blind Forest*



Nota. Uso del color en distintos escenarios en el videojuego *Ori and the Blind Forest*

El juego destaca por el uso vibrante del color, donde paletas brillantes representan la vida y la esperanza, mientras que tonos oscuros reflejan peligro y tristeza, cada zona del juego manifiesta su propia atmósfera visual que trata temas profundos como la vida y la muerte, enriqueciendo así tanto la experiencia visual como la narrativa emocional del juego (3DJuegos, 2019).

#### Figura 5

*Videojuego A Memoir Blue*



**Nota.** Uso del color en distintos escenarios en el videojuego *A Memoir Blue*

El videojuego utiliza una paleta de colores delicados y nostálgicos, donde predominan los azules y los tonos pastel, estos colores representan las emociones del personaje y reflejan su estado anímico a lo largo de la narrativa, ofreciendo una experiencia inmersiva que establece una conexión profunda entre los jugadores y su viaje personal (3DJuegos, 2022).

## Figura 6

*Videojuego Valiant Hearts: The Great War*



**Nota.** Uso del color en distintos escenarios en el videojuego *Valiant Hearts: The Great War*

El estilo artístico inspirado en cómics y dibujos animados en el videojuego permite hablar de temas serios de manera conmovedora conectando profundamente a los jugadores con las experiencias de los personajes. Además, destaca por su uso de una paleta de colores desaturados y tonos terrosos que reflejan la tristeza de la guerra, mientras que los colores más vivos se utilizan en momentos de esperanza, creando un contraste emocional (Pellicer, 2025).

## 1.5 Videojuego *Disenigma*

### 1.5.1 Breve descripción del videojuego

*Disenigma* es un videojuego de aventura gráfica tipo *scape room* de suspenso. Dirigido para un público mayor de edad de entre 18 a 35 años. La trama se basa en la vida de un detective que de un momento a otro pierde la noción del tiempo y despierta en una casa abandonada, la cual

tendrá diferentes habitaciones. Cada una de estas estará compuesta por diferentes acertijos, colores y conceptos que serán representados de acuerdo con los acontecimientos importantes que el detective ha tenido a lo largo de su vida.

### ***1.5.2 Contexto de desarrollo***

El videojuego *Disenigma* es creado por estudiantes de la Universidad Técnica del Norte mediante un proyecto mínimo viable desarrollado con los conocimientos propios de la carrera de Diseño Gráfico que se proyectan en la empresa denominada *Di Dum*. Como diseñadores gráficos, en este videojuego se plantea implementar los fundamentos del diseño como base para el desarrollo de la UI para crear una atmósfera de misterio y enigma.

### ***1.5.3 Objetivos del videojuego Disenigma***

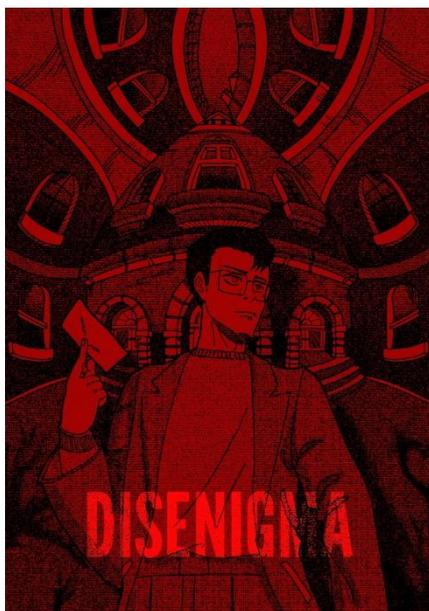
El objetivo principal del videojuego es:

- Resolver los acertijos para escapar de cada habitación, a medida que se va avanzando en el videojuego, se descubrirá los oscuros secretos del detective.

Por medio de la UI, se plantea comunicar de manera visual la narrativa del videojuego, especialmente el color se verá reflejado y se manejará de una manera diferente, permitiendo a los jugadores experimentar un conjunto de acontecimientos inmersivos a través de la historia, buscando comunicar temas sensibles que se desarrollarán gracias a la narrativa con el objetivo de concientizar y evidenciar problemas de la sociedad.

**Figura 7**

*Poster del videojuego Disenigma*



Nota. Personaje principal del videojuego *Disenigma*. (Di Dum, 2024).

## Capítulo 2: Materiales y Métodos

### 2.1 Tipo de investigación

El estudio se basa en una metodología cualitativa, ya que utiliza la recolección y análisis de datos para sacar una perspectiva más general del tema a investigar (Sampieri, 2014). También, se considera la óptima para obtener la información necesaria, puesto que es más flexible y permite adaptarse a los requerimientos del trabajo académico.

### 2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

En la investigación se aplicó tres técnicas que consisten en: revisión bibliográfica, la cual implica consultar, extraer y recopilar la información más relevante que aporte a la investigación; observación, en la que se recolecta datos a través de una ficha confiable en el que se describe las observaciones realizadas; por último, la entrevista que consiste en el intercambio de información para extraer lo más relevante que sume al estudio (Sampieri, 2014). Además, se añadió una encuesta de opinión para la fase testeó del *Design Thinking* en el que se abordó el análisis desde una perspectiva interpretativa para reforzar el proceso iterativo orientando a los ajustes finales del prototipo del videojuego *Disenigma*.

### 2.3 Preguntas de investigación

- ¿Cuál ha sido la evolución del color en la interfaz gráfica de los videojuegos?
- ¿De qué manera se puede fusionar el color y la retórica para comunicar visualmente?
- ¿Qué criterios de retórica visual son los más convenientes para comunicar en la narrativa visual del videojuego?
- ¿Qué colores van acorde con la narrativa del videojuego para implementar en *Disenigma*?

## 2.4 Matriz diagnóstica

Objetivos	Variables	Indicadores	Métodos	Instrumentos	Fuentes de info.
Investigar la evolución del uso del color en la interfaz gráfica de los videojuegos.	Paleta de colores Uso del color en videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores predominantes</li> <li>• Variedad de colores</li> <li>• Saturación y luminosidad</li> <li>• Diferenciación de elementos</li> <li>• Jerarquía del uso del color</li> <li>• Transmisión de emociones y significados</li> </ul>	Revisión bibliográfica Observación	Fuentes bibliográficas Ficha de observación	Libros, tesis, artículos, videos, archivos digitales, blogs, etc.
Seleccionar criterios de la retórica visual que apoyan al color para la comunicación de la narrativa visual del videojuego.	Criterios de retórica visual Relación entre color y narrativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emociones y símbolos universales</li> <li>• Cultura, contexto del videojuego</li> <li>• Crear contraste y énfasis</li> <li>• Atmósferas y ambientes</li> <li>• Guía, atención del jugador</li> </ul>	Revisión bibliográfica	Fuentes bibliográficas	Libros, tesis, artículos, videos, archivos digitales, blogs, etc.
Determinar el color en la interfaz gráfica para el prototipo del videojuego <i>Disenigma</i>	Diseño de interfaz Impacto en la experiencia del usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Género del videojuego</li> <li>• Mensaje principal</li> <li>• Transmitir emociones</li> <li>• Personalidad y rol de personajes</li> <li>• Ambiente de la narrativa</li> <li>• Atmósfera de escenarios</li> <li>• Significados del ambiente</li> </ul>	Entrevistas Encuesta de opinión	Cuestionario	Programador, experto en teoría del color, gamer. Aficionados a los videojuegos, diseñadores gráficos.

## 2.5 Participantes

De acuerdo con los métodos e instrumentos aplicados en la investigación, se recopiló información de un programador de videojuegos, experto en teoría del color y *gamer*, con el fin de entender los diferentes puntos de vista sobre el uso del color en medios digitales. También se manejó una encuesta de opinión a personas interesadas en videojuegos, estudiantes de diseño, *gamers* y relacionados para realizar la fase de testeo de acuerdo con el método *Design Thinking*.

## 2.6 Procedimiento y análisis de datos

Para analizar el color en la construcción de la narrativa del videojuego *Disenigma* considerando criterios de la retórica visual. Primero, mediante recopilación bibliográfica y fichas de observación se investiga el uso del color en la interfaz gráfica de los videojuegos, posteriormente se selecciona criterios de la retórica visual que apoyan al color para la comunicación de significados en la narrativa visual del videojuego, a través de fuentes de información como lo son tesis, artículos, videos, libros, entre otras. Por medio de entrevistas a un programador, experto en teoría del color y *gamer*, se complementa la información del uso de color en la interfaz gráfica para el prototipo del videojuego *Disenigma*. Finalmente, mediante una encuesta de opinión se realizó un testeo de acuerdo con el método *Design Thinking* para identificar aciertos y áreas para mejorar en el prototipado de la UI.

## Capítulo 3: Resultados y Discusión

Este capítulo aborda y analiza los resultados obtenidos mediante las técnicas e instrumentos descritos en el capítulo anterior, para lo cual, se llevó a cabo una recopilación de fuentes bibliográficas que permitió ampliar y seleccionar la información más adecuada para la investigación. Además, se utilizaron fichas de observación para identificar el uso de los colores en las interfaces de los videojuegos. Finalmente, las entrevistas realizadas a un experto en teoría del color, un programador de videojuegos y un *gamer* sirvieron para reforzar los datos recopilados, facilitando así la aplicación del color en la construcción de la narrativa del videojuego *Disenigma*.

### 3.1 Revisión bibliográfica

#### 3.1.1 Evolución de la interfaz gráfica en videojuegos

Fernández, (2019), reconoce que la evolución de los videojuegos ha aumentado la interactividad, ya que, se ha complementado con otros ámbitos como lo son la literatura, la televisión y el cine, generando una nueva herramienta para la narrativa, es decir, en la comunicación transmedia.

En la Figura 8, se observa que la gráfica de los videojuegos ha ido evolucionando a la par con la tecnología, en el inicio de la línea de tiempo se contempla que los colores y elementos que usa el videojuego son simples y funcionales, así sucesivamente hasta aumentar la complejidad de su diseño y funcionalidad que se observa en la actualidad.

## Figura 8

### Línea de tiempo de la evolución de los videojuegos



Nota. Evolución acorde con las épocas. Elaboración propia, basado en Belli & López, (2008).

### 3.1.2 Retórica visual

El color actúa como un lenguaje no verbal que puede persuadir, enfatizar ideas y evocar sentimientos específicos, mientras que la retórica visual estructura esos elementos de manera estratégica para que el mensaje sea claro, impactante y coherente (Marulanda & Carmona, 2018). El uso estratégico del color en fusión con la retórica visual permite comunicar de diferentes maneras logrando integrar significados simbólicos, emocionales y culturales.

De acuerdo con la información recopilada, el color se convierte en portador del significado emocional y apoyado de la figura visual tendrá un peso simbólico mucho más potente lo que mejora la experiencia de usuario, por ello, se seleccionaron criterios de la retórica que apoyan al color para la comunicación en la narrativa visual del videojuego *Disenigma*. Lo que se busca mostrar son las emociones del personaje principal a través de los distintos cuartos de la casa, por lo tanto, los sentimientos que se desea transmitir visualmente son: ansiedad, ira, soledad, nostalgia, celos y frustración. Teniendo en cuenta esto, se eligió las siguientes figuras retóricas visuales: gradación, elipsis, paradoja, acumulación, metonimia, blanco, tópica del mundo al revés, ironía, blanco, abismo y antítesis. En la Tabla 5 se explica la razón para su uso.

**Tabla 5***Relación entre emociones y retórica visual*

<b>Emoción</b>	<b>Figuras retóricas</b>	<b>Justificación</b>
Ansiedad	Gradación / Elipsis	Gradación permite representar que el agobio crece; la elipsis puede sugerir cosas ocultas o incompletas.
Ira	Hiperbole	Exageración visual
Frustración	Paradoja / Acumulación	La paradoja genera conflicto visual entre lo que espera y lo que se muestra; acumulación de elementos puede generar caos visual.
Soledad	Blanco / Abismo / Antítesis	Espacios vacíos, siluetas solas, contraste entre figura y fondo; el abismo evoca vacío.
Nostalgia	Metonimia / Blanco / Tópica del mundo al revés	Usar un objeto simbólico del pasado (metonimia) junto con escenarios alterados (tópica) puede crear atmósferas melancólicas.
Celos	Ironía	Mostrar situaciones contradictorias

Nota. Selección de criterios de retórica visual que ayudan a comunicar las emociones que se buscan transmitir en el videojuego *Disenigma*. Elaboración propia, (2025).

### **3.2 Observación**

Se analizó tres videojuegos desarrollados por latinoamericanos para conocer cómo se manejan en esta zona geográfica: ‘*Gris*’ desarrollado por el estudio español Nómada Studio, ‘*Mulaka*’ creado por el estudio mexicano Lienzo y ‘*Karma City Police*’ creado por el desarrollador brasileño Lucas Molina, los cuales fueron observados, ya que, destacan el uso del color a medida que se interactúa con el juego, en sus personajes, escenarios y atmósfera en general (Anexo 1).

#### **3.2.1 ‘Gris’**

En ‘*Gris*’, el color es el medio narrativo principal para transmitir emociones que comienza con una paleta monocromática en tonos grises que simboliza la pérdida y el vacío emocional del personaje, a medida que va avanzando la historia, va desbloqueando habilidades y colores que representan las emociones que va experimentando el protagonista. Para lo cual, en la Tabla 6 se presenta gráficamente los escenarios del videojuego *Gris* (Anexo 2).

**Tabla 6**

*Color en el videojuego ‘Gris’*

Colores predominantes	Diferenciación de color	Progresión narrativa
 <p data-bbox="213 1003 566 1160">Contraste de colores pastel que posteriormente va incorporando tonos en gris, rojo, azul, verde, amarillo.</p>	 <p data-bbox="624 1021 1010 1137">Objetos clave son resaltados o brillan ligeramente para guiar en el entorno minimalista.</p>	 <p data-bbox="1059 1021 1428 1137">Cada color que se va incorporando refleja el viaje emocional del personaje</p>

Nota. Uso del color en diferentes escenas. Elaboración propia, (2025).

Los colores no solo cuentan la historia, sino que también transforman el ambiente y al usar estratégicamente tonos, brillo, saturación, guían al jugador a través del videojuego con la evolución cromática, las transiciones de color gradual y coherente que genera un impacto emocional que acompaña el mensaje de superación emocional del personaje, reforzando la conexión con la protagonista y creando un impacto visual, narrativo único.

### 3.2.2 ‘*Mulaka*’

En *Mulaka*, el color juega un papel esencial para que el jugador conecte con la narrativa cultural, apoyándose de la dualidad entre lo terrenal y lo místico, aquí cada elección

cromática ayuda a contar la historia, las tradiciones y el simbolismo del pueblo tarahumara, mientras guía visualmente dentro del mundo del videojuego (Anexo 3).

**Tabla 7**

*Color en el videojuego 'Mulaka'*

Colores predominantes	Diferenciación de color	Progresión narrativa
 <p>Tonos cálidos y terrosos evocan autenticidad cultural y un sentido de pertenencia con la cultura tarahumaras</p>	 <p>Objetos sagrados o magia destacan en azul, rojo y amarillo que destacan del fondo por su brillo</p>	 <p>Los cambios de la paleta cromática reflejan el avance de la historia del viaje del personaje</p>

Nota. Uso del color en diferentes escenas. Elaboración propia, (2025).

### 3.2.3 *Karma City Police*

En un entorno centrado en la gestión de emergencias y la toma de decisiones rápidas, *Karma City Police* utiliza el color de forma estratégica para reforzar tanto la funcionalidad de sus mecánicas como la narrativa del juego desempeñando un papel crucial para orientar al jugador y transmitir las emociones del contexto. Su paleta cromática apoya la narrativa al reflejar la monotonía y el estrés del entorno laboral, mientras los colores vibrantes cumplen un rol funcional al dirigir la atención del jugador y generar tensión (Anexo 4).

**Tabla 8***Color en el videojuego 'Karma City Police'*

Colores predominantes	Diferenciación de color	Progresión narrativa
		
Tonos fríos y neutros como azules y grises dominan las áreas principales	Tonos brillantes como el rojo y el amarillo destacan momentos urgentes, peligrosos o decisiones	Los colores se intensifican en momentos de conflicto o estrés, dependiendo del caso que deba resolver

Nota. Uso del color en diferentes escenas. Elaboración propia. (2025).

### 3.3 Entrevistas

Para profundizar el uso del color desde diferentes perspectivas, se contó con tres profesionales en áreas clave relacionadas con el tema. Darwin Mafla, experto en teoría del color, compartió su conocimiento sobre la importancia y la aplicación de los colores (Anexo 5). Esteban Spaeda, programador de videojuegos, explicó el alcance del color en el diseño y narrativas dentro de los videojuegos (Anexo 6). Por su parte, Eduardo Díaz, gamer, aportó su experiencia desde el punto de vista como usuario, resaltando cómo los colores influyen en la experiencia y la interacción con los videojuegos (Anexo 7).

Sus aportes permitieron recopilar información valiosa desde diferentes perspectivas. Para lo cual, se analizaron las respuestas siguiendo el análisis temático propuesto por Rodríguez et al., (1996), que permite identificar patrones en datos cualitativos. En el que se pone pregunta y la respuesta es la síntesis, es decir, el análisis de la respuesta que dio el profesional acerca del tema relacionado con la cuestión planteada.

#### 3.3.1 Experto en teoría del color

### **¿Cómo cree que el color puede contribuir en la narrativa de un videojuego?**

Mafla, (2024), señala que el color es una herramienta fundamental para enriquecer la narrativa, ya que aporta simbolismo y conexiones emocionales con la audiencia, destaca que los colores pueden representar valores culturales y profundos, como el rojo asociado a la energía, la vida o el verde a la naturaleza y fertilidad, particularmente desde la cosmovisión andina. El autor destaca que el uso del color en una composición gráfica es sumamente importante, ya que no es solo una elección estética, sino una herramienta narrativa poderosa que vincula cultura, emoción y simbolismo.

### **¿Qué aspectos considera fundamentales al seleccionar una paleta de colores?**

Los aspectos clave son tono, saturación y contraste, en el que los tonos específicos evocan valores culturales, la saturación añade dinamismo, y el contraste asegura que los elementos principales destaquen, también se debe reflejar la diversidad natural de Ecuador en los contrastes cromáticos (Mafla, 2024). La selección de una paleta de colores debe ser un proceso intencional, donde aspectos como tono, saturación y contraste se integren con el simbolismo cultural y la inspiración en la naturaleza, esto permite que la narrativa visual sea atractiva, funcional y conectada emocionalmente con la audiencia.

### **¿De qué manera considera que el color ayuda a transmitir mensajes o significados en una composición?**

Mafla, (2024), menciona que el color transmite mensajes simbólicos y emocionales en una composición, por ejemplo, el amarillo para representar energía solar o el azul para pureza y agua, el hecho de organizar elementos visuales intencionadamente refuerza el significado cultural y emocional. “El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color” (Heller, 2004). Por tanto, el color

en una composición actúa como un lenguaje visual que comunica ideas y emociones, combinando asociaciones simbólicas (como energía o pureza) con una organización estratégica que al tener en cuenta el contexto cultural y la intencionalidad en el diseño.

**¿Qué estrategias utiliza para garantizar que los elementos principales destaquen visualmente?**

Usar contraste cromático como colores complementarios, patrones para guiar la mirada, y juegos de iluminación para dar profundidad y dramatismo, también el uso de saturación en monocromías para resaltar elementos (Mafla, 2024). Para que se garantice que los elementos principales destaquen visualmente se debe jugar con la iluminación, contraste y saturación que no solo guían la atención, sino que también aportan profundidad y dinamismo para destacar objetos claves o zonas en el escenario propuesto.

**¿Qué criterios sigue para lograr que los colores sean funcionales y al mismo tiempo refuercen la coherencia estética?**

La armonía y la consistencia son esenciales, por esta razón se recomienda que la paleta refleje claramente el contexto y se mantenga coherente con el tema, como utilizar colores relacionados con textiles o paisajes locales (Mafla, 2024). Es decir, para que los colores sean funcionales y refuercen la coherencia estética, es fundamental mantener armonía visual para que la paleta cromática elegida refleje el contexto y sea congruente con el mensaje principal.

**¿Considera la psicología del color al elaborar una composición visual?**

La psicología del color es clave para evocar emociones y comportamientos, cada color puede generar sentimientos específicos, como el rojo para emociones intensas o el azul para calma y confianza (Mafla, 2024). De acuerdo con la psicología del color, al asociar colores

como el rojo con intensidad y el azul con calma y confianza, permite fortalecer el impacto emocional y el mensaje comunicacional del diseño.

### **¿Tiene alguna metodología o herramienta para probar colores?**

Herramientas digitales como Adobe Color y aplicaciones móviles para experimentar con paletas. También se sugiere un enfoque experiencial, estudiando colores directamente en el entorno natural o cultural (Mafla, 2024). La combinación de herramientas digitales como Adobe Color y un enfoque experiencial, que incluye el estudio de colores en entornos naturales o culturales, permite probar diversas paletas para el uso del color en el videojuego.

### **3.3.2 Programador de videojuegos**

#### **¿Cuáles son los elementos clave de la narrativa que deberían transmitir a los jugadores?**

Spaeda, (2024), destaca la importancia de una atmósfera inmersiva para transmitir la narrativa, citando juegos como *Silent Hill PT* donde el ambiente logra transmitir tensión sin necesidad de interacción constante con personajes, la repetición de escenarios con ligeros cambios crea una sensación de desorientación y locura en el jugador. Por lo tanto, la atmósfera del videojuego es primordial para que el jugador tenga una experiencia más inmersiva y de esta manera generar diversas emociones al momento de jugar.

#### **¿Qué tipo de experiencia de juegos son los que te gusta experimentar?**

Disfrutar de experiencias de exploración no lineal como en *Majora's Mask*, donde los jugadores regresan a áreas previamente visitadas con nuevas herramientas que les permiten descubrir elementos ocultos Spaeda, (2024). Los videojuegos que tienen una narrativa

impactante que a medida que va avanzando el juego vayan descubriendo nuevas cosas es lo que engancha al *gamer* para que siga explorando dentro de un videojuego.

### **¿Qué rol juega el color en la interfaz gráfica de un videojuego?**

Spaeda, (2024), manifiesta que el color en la interfaz gráfica depende del contexto del juego, por ejemplo, juegos minimalistas pueden prescindir de él, pero en otros, como *Octopath Traveler*, el uso de luces y colores oscuros refuerza la atmósfera. Esto resalta que existen videojuegos que son a blanco y negro, no necesitan de color para que sean entretenidos, ya que, al tener un objetivo claro, las tonalidades pasan a ser de segundo plano, sin embargo, jugar con los colores, saturación e iluminación permite que se refuerce la atmósfera del videojuego dependiendo de la estética que se le quiera dar al mismo.

### **¿Cómo puede influir en las emociones y el comportamiento de los jugadores el color?**

El color puede influir emocionalmente en el jugador, como con pantallas rojas que transmiten peligro o pérdida, o cambios de color según el estado emocional del narrador, como rojo para enojo o azul para tristeza (Spaeda, 2024). Es decir, el uso adecuado del color permite que los jugadores se sumerjan en el videojuego y que con el cambio de tono, saturación e iluminación se mejore la UX.

### **¿Cree que el color ayuda a transmitir mensajes dentro del juego?**

Spaeda, (2024), mencionó ejemplos como *God of War*, donde el uso del color refuerza momentos emocionales y narrativos, también *Portal 2*, donde el color identifica mecánicas clave. Con esto, se puede entender que los videojuegos manejan el color de manera estratégica, ya que no solamente son usados por estética sino por la funcionalidad para facilitar la identificación en la mecánica y controles del videojuego.

**¿Puede compartir un ejemplo de un proyecto en el que el uso del color haya sido clave para la jugabilidad o la narrativa?**

Spaeda, (2024) compartió ejemplos como *Portal 2*, donde los colores naranja y azul no solo son icónicos, sino también fundamentales para la mecánica de los portales y la progresión, en este caso, los colores se implementan técnicamente mediante materiales específicos que destacan visualmente en los entornos del juego, también mencionó el uso de colores en *Firewatch* para establecer una conexión emocional con el jugador a través de paisajes simples, pero visualmente impactantes, probablemente logrados mediante herramientas de iluminación y efectos de postproceso. Se puede deducir que, el color ha sido implementado de acuerdo con las mecánicas de cada videojuego, destacando elementos claves en el entorno mediante saturación e iluminación del color en la interfaz gráfica.

**¿Cómo influye el color en la percepción de personajes, objetos o escenarios?**

El color destaca objetos importantes, como en *Resident Evil* (objetos amarillos) o *Mirror's Edge* (elementos rojos para parkour), esto mejora la jugabilidad al guiar al jugador visualmente (Spaeda, 2024). Para resaltar objetos importantes del fondo o guiar al jugador usan colores más vibrantes que destaquen, pero sin perder el equilibrio cromático del videojuego para que se mantenga una coherencia visual y estética.

### **3.3.3 Gamer**

**¿Qué tan importante consideras el uso del color en la atmósfera general de un videojuego?**

Díaz, (2024), resalta que el uso del color es crucial para transmitir sensaciones al jugador y contextualizar las emociones en el entorno, que los colores oscuros y cálidos, como el rojo y

los tonos sombríos, son esenciales para generar tensión en escenarios de terror, mientras que colores vívidos serían contradictorios en este contexto. Por lo tanto, el color es un elemento esencial en la atmósfera de un videojuego, ya que permite transmitir sensaciones específicas y permite contextualizar las emociones del jugador en el entorno, el uso adecuado de tonalidades dependiendo del género de cada videojuego son fundamentales, ya sea para crear tensión en escenarios de terror o tonalidades vívidas para juegos de aventura.

### **¿Qué tipo de experiencia de juego te gustaría experimentar?**

Se valora juegos donde las decisiones del jugador tienen consecuencias narrativas a largo plazo, lo que refuerza su sentido en la historia, este tipo de experiencia añade profundidad emocional y complejidad moral (Díaz, 2024). En videojuegos que permiten tomar decisiones que repercuten en un futuro, permiten que los jugadores refuercen la narrativa generando una profundidad emocional y fomentando a la reflexión sobre dilemas morales complejos.

### **¿Cómo influye el color en su interpretación de personajes o escenarios dentro de un videojuego?**

Los colores brillantes y vivos se asocian a personajes amigables o enérgicos, mientras que los tonos oscuros y combinaciones como azul-morado o rojo-negro sugieren personajes con un trasfondo más complejo o sombrío (Díaz, 2024). El manejo del color cómo los colores brillantes y vivos o combinaciones de tonalidades oscuras permiten identificar a personajes, escenarios u objetos dentro del videojuego.

### **¿Alguna vez el uso del color en un videojuego te ha ayudado a comprender mejor la historia o el contexto?**

Díaz, (2024) ejemplifica cómo el uso de filtros de color puede transmitir información contextual, como el frío y la noche a través de un azul oscuro o un ambiente cálido de

atardecer con tonos amarillos. Por ello, el uso de tonalidades contextualiza el entorno, como transmitir frío o noche con un azul oscuro, o un ambiente cálido y nostálgico mediante tonos amarillos que representan un atardecer.

**¿Qué tan relevante le parece el contraste de colores para diferenciar enemigos, aliados u objetos interactivos?**

Colores como verde o azul ayudan a identificar aliados, mientras que rojo y morado son útiles para señalar enemigos, esto permite una rápida comprensión visual y mejora la jugabilidad (Díaz, 2024). El contraste de colores se percibe como esencial para facilitar la identificación de personajes u objetos clave en el juego mejorando la comprensión visual y la jugabilidad.

**¿Consideras que el cambio de colores o iluminación durante la partida afecta tu experiencia emocional o tu inmersión?**

El cambio de iluminación y color afectan la percepción del entorno y generan tensión al limitar la visibilidad, esto incrementa la sensación de peligro o incertidumbre (Díaz, 2024). Tonos, saturación e iluminación a medida que cambian impactan directamente la percepción del entorno lo que genera que se potencie las emociones, ya sea de peligro, incertidumbre, suspenso en momentos clave del videojuego.

**¿Puedes mencionar videojuegos donde el color sea protagonista de acuerdo con tu experiencia como usuario?**

Ejemplos como *Stray* y *Alan Wake 2*, donde el color no solo refuerza la ambientación, sino que también diferencia entre realidades y percepciones del protagonista (Díaz, 2024). El color desempeña un papel protagónico al enriquecer la experiencia narrativa que permite se refuerce la ambientación y diferenciación de escenarios en los que se encuentra el protagonista.

### 3.4 Discusión

Ahora que ya se analizaron las preguntas del cuestionario detalladamente, se realizara una triangulación de la información de acuerdo con Sampieri, (2014), integrando distintas perspectivas para discutir el uso del color en las UI de videojuegos.

En el color como herramienta narrativa, todos los entrevistados coinciden con que el color es fundamental para transmitir mensajes narrativos y emocionales en los videojuegos. Díaz, (2024), comentó que la importancia del color mediante el cambio de tonos cálido a fríos o viceversa dependiendo del contexto, ayuda con la creación de atmósferas y la narrativa visual que permite sumergir al jugador en el entorno. Mientras que, Mafla, (2024), sugirió que se debe dar uso de colores representativos del sector en el que se ubica para darle más significancia a estos para que vayan contando una historia de manera sutil, lo que genera que se cree una conexión entre el jugador y el videojuego. Como en el ejemplo de *'Mulaka'* que se implementaron colores representativos de la zona de la cultura tarahumaras.

El uso del color implementado en la UI complementa la UX, aquí Spadea, (2024), explicó que los cambios dinámicos de color según los estados emocionales del personaje permiten intensificar la inmersión. A lo cual, Díaz, (2024), reforzó que los colores deben adaptarse a la atmósfera del juego, resaltando que el color ayuda a transmitir emociones asociadas a la narrativa. De acuerdo con esto, Mafla, (2024), destacó que el uso de colores vibrantes y contrastantes generan experiencias dinámicas y emocionales en el usuario.

En el diseño de niveles en videojuegos, el color como guía permite que se comunique netamente de manera visual, como en el videojuego *'Gris'*. Mafla & Díaz, (2024), concuerdan con que el uso del contraste y saturación facilitan la identificación de objetos en una composición, lo que ayuda al usuario a guiarse en el entorno del videojuego facilitando la

identificación de enemigos, aliados, pistas o rutas, de esta manera guiar al jugador para mejorar la experiencia de usuario mediante la interfaz gráfica.

Mafla, (2024), hizo énfasis en la relación entre cultura, contexto y color, pues considera que son puntos importantes que se deben tomar en cuenta para que tenga más significancia el proyecto que se esté realizando. Por otro lado, Spaeda & Díaz, (2024), mencionan que los colores permiten construir una atmósfera coherente que se relacione con el contexto del videojuego, ya que, aunque se usen pocos son poderosos para reforzar una narrativa.

Algunas sugerencias que los entrevistados manifestaron en consenso es sobre el papel central del color en la narrativa interactiva, aunque con matices específicos según las perspectivas de los entrevistados. Díaz, (2024) como *gamer*, propone el uso de colores de un solo tono para simbolizar emociones o fases narrativas, como en el caso de *Intensamente*, donde las tonalidades son clave para transmitir estados emocionales de forma clara y evocadora. A lo cual Spadea (2024) programador, complementa esta idea al resaltar cómo el color no solo conecta emocionalmente al jugador con la historia, sino que también sirve como una guía visual dentro del juego. Finalmente, Mafla (2024) experto en color, manifestó sobre un diseño inclusivo que considere a personas con daltonismo, destacando la necesidad de integrar conocimientos de psicología del color y perspectivas culturales. Estas perspectivas permiten considerar la necesidad de un diseño estratégico que utilice el color no solo como un recurso estético, sino como un medio emocional, narrativo y socialmente consciente en el diseño interactivo.

## Capítulo 4: Propuesta

En el presente capítulo mediante la recopilación de información sobre el uso del color en la UI de videojuegos se estableció las bases necesarias para desarrollar la propuesta, el cual tiene como objetivo determinar el color en la interfaz gráfica para el prototipo del videojuego *Disenigma*. Para su elaboración, se utilizó la metodología *Design Thinking*, que permitió estructurar una propuesta en base a las diferentes fases de este proceso.

### 4.1 *Design Thinking* para el diseño de la UI de *Disenigma*

Esta metodología también traducida como pensamiento de diseño, permite la resolución de problemas con cierto grado de dificultad de manera fácil que se enfoca y está centrado en cubrir las necesidades del usuario al cual se dirige el servicio (Laoyan, 2025). Cabe destacar, que se siguió este método porque es un proceso iterativo, es decir que no es lineal, ya que se puede regresar de un paso a otro a medida que se avanza con el proyecto.

A partir de la fase de empatía, definición del problema, ideación de soluciones, prototipados y testeos que permite evaluar la aceptación del videojuego a nivel visual, se buscó aprovechar la fusión de la retórica y el color como herramienta clave dentro de los videojuegos para potenciar su emoción y coherencia narrativa, en este caso para el prototipo del videojuego *Disenigma*.

**Figura 9**

*Fases del Design Thinking*



Nota. Representación gráfica de las 5 etapas del método *Design Thinking*. Elaboración propia basado en Aquae, (s. f.).

#### 4.1.1 Empatía para el uso del color en la UI de *Disenigma*

En esta etapa se recopila la mayor cantidad de información que aporte con la investigación que se lleva a cabo, en el que como diseñador se busca entender al usuario, es decir, ponerse en el lugar del jugador y preguntarse lo que le gustaría encontrar en la UI para que la experiencia dentro del videojuego sea entretenido e interesante (Márquez et al., 2021).

Para lo cual, se identificó que la audiencia del videojuego *Disenigma* sea de 18 años en adelante, aficionados al suspenso, misterio e intriga que buscan emociones de impacto, tensión, con interés en la conexión emocional, narrativa, analíticos con la capacidad de resolver cuestiones a través de pistas o enigmas que se encuentren dentro del videojuego.

**Figura 10**

*Buyer Person*

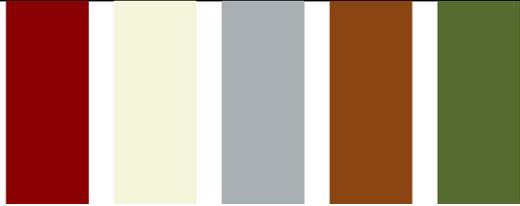
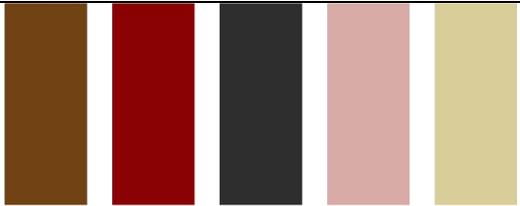
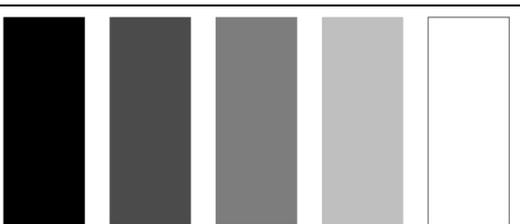
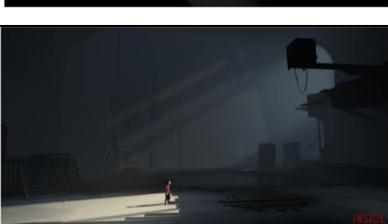
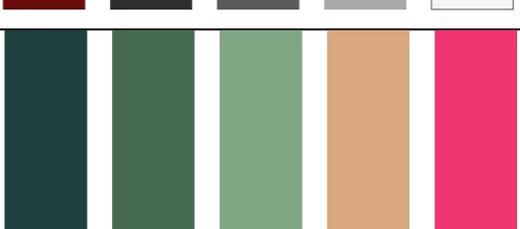


Nota. Descripción del usuario ideal para el videojuego *Disenigma*. Elaboración propia, (2025).

Posteriormente, se tomó a consideración a seis juegos de *scape room* similares, para identificar la paleta de colores que usan y de qué manera emplean la luz, sombra y los símbolos visuales. Por lo tanto, en la Tabla 9 se representa de manera gráfica los colores que se usan en este tipo de videojuegos.

Tabla 9

Paleta de colores videojuegos *Scape Room*

Videojuego	Paleta de colores
1. <i>The Room</i>	 
2. <i>Rusty Lake</i>	 
3. <i>Fran Bow</i>	 
4. <i>Limbo</i>	 
5. <i>Inside</i>	 
6. <i>Oxenfree</i>	 

Nota. Recopilación de paleta de colores de videojuegos de *scape room*. Elaboración propia, (2025).

De acuerdo con las gráficas que se recopiló, se entiende que todos hacen uso de paletas oscuras, terrosas y frías, que refuerzan atmósferas de misterio, tensión y oscuridad. También, hacen uso de colores vibrantes en objetos clave o que aportan con la narrativa y guían al jugador, estos colores no solo le dan la ambientación al videojuego, sino que ayudan con la narrativa en momentos de tensión, estados mentales o mundos alternos que convierten al color en una herramienta clave para comunicar de manera visual.

Al hablar del uso de luz y sombra que le dan estos videojuegos, se puede resaltar que funcionan para generar tensión, misterio. Por ejemplo, en *Inside* y *Limbo* a pesar de predominar el color negro juegan con el brillo y el contraste para destacar amenazas o cosas de mayor importancia, en cambio, en *The Room* o *Fran Bow*, la luminosidad es puntual, pues se dirige hacia objetos clave o cambio de espacio. Por lo tanto, utilizar luz y sombras es importante en este tipo de videojuegos, ya que ayudan a representar y crear una sensación de peligro o desorientación que permite la construcción de un ambiente de suspenso e inmersión que va acorde con la narrativa.

De los gráficos que se extrajo, se observó que ejecutan cambios de tono, brillo y saturación a medida que avanza la historia en el juego haciendo que los tonos varíen de acuerdo con lo que se esté buscando comunicar, puede que cada cambio represente un estado emocional en el que lo familiar se vuelva extraño, ya que así refuerzan la sensación de inquietud.

*Disenigma* de acuerdo con su narrativa, lo que busca representar son las emociones del personaje principal a través de los diferentes cuartos que se exponen (cocina, sala, dormitorios, baño y oficina), por lo tanto, las emociones claves que se desea provocar visualmente son ansiedad, ira, soledad, nostalgia, celos y frustración. Para ello, en el Anexo

8, se creó un *moodboard* que combina imágenes, texturas y colores relacionados con estas emociones.

#### ***4.1.2 Definición de características visuales para el videojuego***

La etapa empatía, ha permitido tener más claro las necesidades que tienen los jugadores de videojuegos de *scape room*, también se ha recopilado información que se pueden usar a conveniencia para el desarrollo de la interfaz del videojuego *Disenigma*. Por lo tanto, en esta fase se identifica, organiza y define de manera clara los problemas visuales que posteriormente se resolverán analizando y sintetizando los datos obtenidos (Aqua, s. f.).

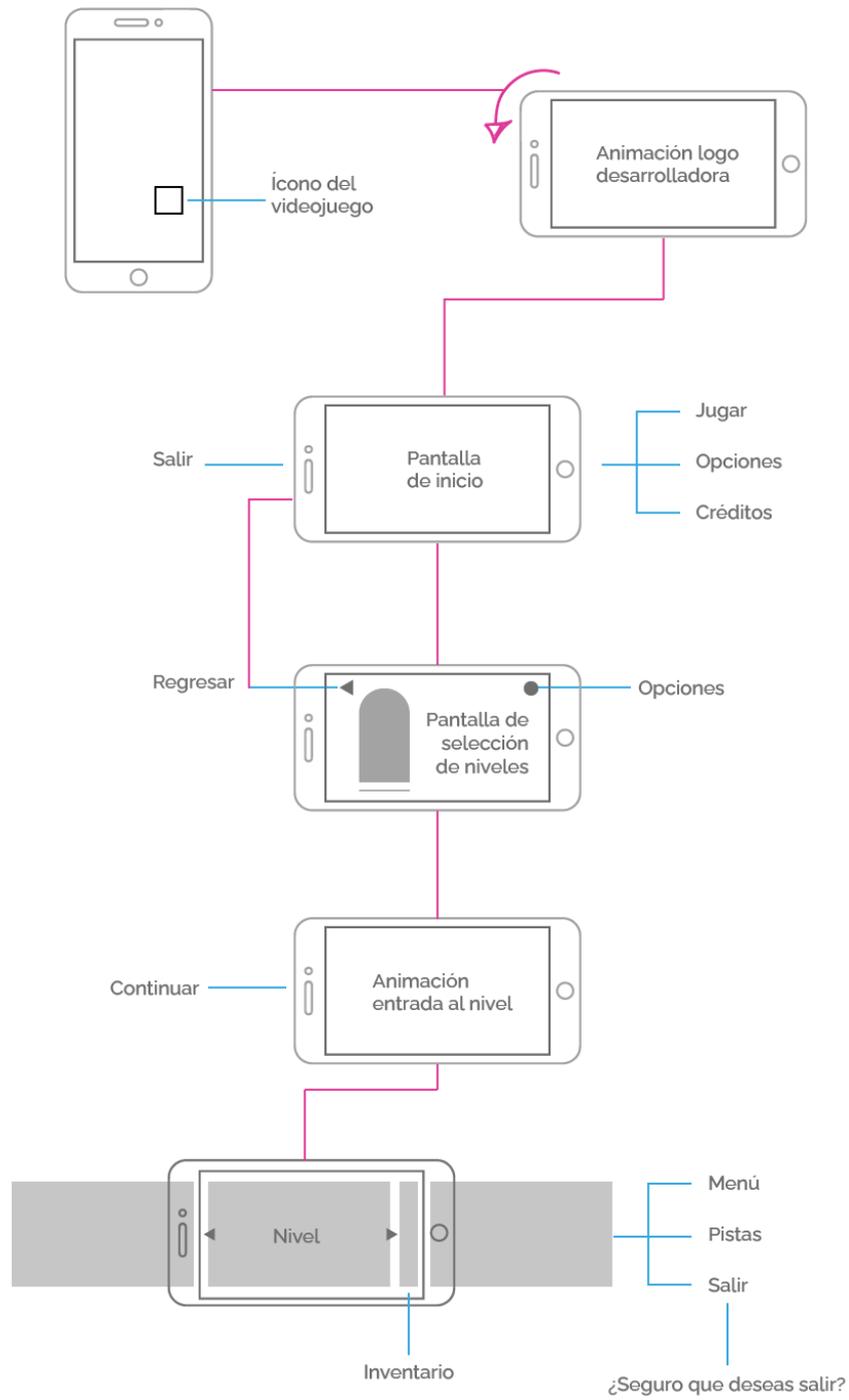
Teniendo en cuenta las necesidades y problemas que presento el usuario, se ha identificado que los jugadores necesitan una propuesta visual diferente de lo común, que los sumerja en una atmosfera de misterio y suspenso sin sustos repentinos, que desafíe sus capacidades de resolución de acertijos, guiándolos emocional y narrativamente sin saturar la interfaz haciéndola intuitiva y fácil de navegar. Por ello, se estableció los siguientes objetivos para determinar el color en la interfaz de usuario para el prototipo del videojuego *Disenigma*:

- Crear una paleta de colores que cambie de acuerdo con la evolución de la historia.
- Diseñar espacios o elementos que usen el color como retórica visual.
- Mantener la coherencia estética entre interfaz, fondos y objetos clave.

Entendiendo al jugador y teniendo en claro estos objetivos, se diseñó un flujo de usuario para establecer la estructura principal de navegación dentro del videojuego *Disenigma*. Es decir, este diagrama permite comprender el flujo de un sitio web o aplicación, para mejorar la experiencia e interacción que el usuario tendrá con las distintas pantallas, como el menú principal, selección de niveles, configuraciones, acceso a pistas y salida (*Cómo crear un diagrama de flujo del usuario*, 2019). También ayuda con la definición y organización de los elementos en la interfaz que deben diseñarse e implementarse.

**Figura 11**

Diagrama de flujo del usuario



Nota. Estructura principal de navegación para el jugador en la UI *Disenigma*.

Elaboración propia, (2025).

### ***4.1.3 Ideación gráfica de la aplicación del color como retórica visual***

En esta etapa, se genera una lluvia de ideas, todas las que surgen serán tomadas en cuenta para posteriormente clasificar e identificar cual de todas es la más viable, hay que pensar fuera de la caja, buscando alternativas para la resolución del problema (Aqua, s. f.).

Siguiendo los objetivos planteados anteriormente, se estableció el uso de una tipografía palo seco y el color como guía, por ejemplo, contraste alto para pistas y objetos importantes, que tengan cierto brillo para identificarlos con facilidad. También la desaturación del color en algunos escenarios para representar la pérdida de memoria del personaje.

Acorde con la etapa de definición, se ejecutó diferentes *moodboards* y bocetos inspirados en referencias gráficas de videojuegos similares para cumplir las necesidades del usuario fusionando el color con la retórica. Se realizó varios bosquejos mediante lluvia de ideas para proponer la manera en la que se representara el videojuego visualmente, además, se dividió en diferentes secciones que van acorde con la Figura 11.

#### **Icono del videojuego**

Para la imagen identificativa del videojuego se buscó representar una gráfica que englobe todo lo que se va a tratar en *Disenigma*, con objetos que tengan peso simbólico y sean de fácil pregnancia e identificación. En el Anexo 9, se muestra varios bocetos que ayudan a manifestar todas las ideas que surgieron para esta sección. Por otro lado, en la Figura 12, se muestra la propuesta final para el icono del videojuego que se inspiró en la frase “mira a los ojos cuando busques la verdad”.

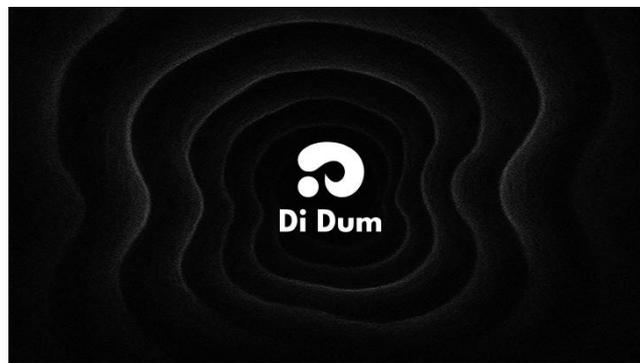
*Icono para el videojuego Disenigma*

Nota. Uso de ojo como símbolo de verdad. Elaboración propia, (2025).

### **Animación logo desarrolladora Di Dum**

Animar un logo permite transmitir más en menos, a través de movimientos que refuerzan su imagen y dan vida a la marca añadiendo personalidad a la misma (Herrera, 2023). Por esta razón, se decidió añadir la animación del logo de la desarrolladora *Di Dum* posterior al ingresar al videojuego como un recurso clave para generar una primera impresión memorable e identificable, dando una bienvenida dinámica para los jugadores. En el Anexo 10, se incluye el boceto de la animación.

### **Figura 13**

*Logo desarrolladora Di Dum*

Nota. Estática de la animación del logotipo. Elaboración propia, (2025).

### **Pantalla de inicio**

Es uno de los elementos más importantes, se incluye opciones como: jugar, configuraciones, créditos y salir. Estos se pueden manifestar mediante textos o iconos, en una interfaz sencilla, funcional y sin carga visual. Por esta razón, se optó por una presentación mixta entre iconos y textos para una navegación clara e intuitiva, también, la gráfica de esta pantalla sintetiza visualmente la esencia de *Disenigma* desde el primer instante. En el Anexo 11, se presenta un *moodboard* con referencias de pantallas de inicio de juegos similares.

**Figura 14**

*Pantalla de inicio para Disenigma*



Nota. Propuesta final para la pantalla de inicio *Disenigma*. Elaboración propia, (2025).

### **Pantalla de selección de niveles**

La casa, escenario principal del videojuego, está segmentada en diferentes habitaciones, cada una representando una emoción distinta, estas habitaciones funcionan como niveles: sala, cocina, dormitorio padres, dormitorio hija, baño y oficina. Cada nivel cuenta con una puerta como metáfora visual que sintetiza la emoción dominante del espacio. Así, el jugador podrá intuir desde esta pantalla el tipo de experiencia emocional que vivirá en cada nivel. El Anexo 12, muestra un *moodboard* que se tomó como inspiración para bocetar las ideas de esta sección.

### Figura 15

*Pantalla selección de niveles*



Nota. Puerta representativa de cada nivel. Elaboración propia, (2025).

### Animación al ingresar al nivel

Cada vez que el jugador accede o alcanza un nuevo nivel, se activa una animación breve que introduce visualmente la emoción correspondiente. Por ejemplo, el uso de una espiral en forma de abismo que va a variar dependiendo del color que se esté manejando en el nivel.

### Figura 16

*Fotograma de la animación para ingresar a cada nivel*



Nota. Estática de la animación del nivel frustración. Elaboración propia, (2025).

### Pantalla de nivel del videojuego

En total hay seis niveles, cada uno asociado a una emoción específica: ansiedad, ira, soledad, nostalgia, celos y frustración, para lo cual se determinó el uso de tono, luminosidad y saturación adecuados dependiendo de la habitación para comunicar la emoción

correspondiente. El Anexo 13, muestra un *moodboard* con referencias gráficas de juegos similares, utilizado como inspiración para esta sección. Además, se presentan un ejemplo visual del uso del color y su integración con las figuras retóricas seleccionadas para el prototipo del videojuego *Disenigma*.

**Figura 17**

*Habitación - ansiedad*



Nota. Demostración gráfica que fusiona el color y la retórica visual. Elaboración propia, (2025).

El diseño visual de la habitación asociada a la ansiedad utiliza tonos grises azulados para transmitir una atmósfera fría y opresiva, evocando el estado mental del personaje. Esta elección cromática se complementa con dos figuras retóricas visuales: la gradación que está visible en la deformación progresiva del entorno que genera inestabilidad y la elipsis, representada en la ausencia de detalles clave que refuerzan la sensación de vacío o desorientación. Ambas se integran con el color para intensificar la carga emocional de la escena y mantener coherencia con la narrativa del videojuego.

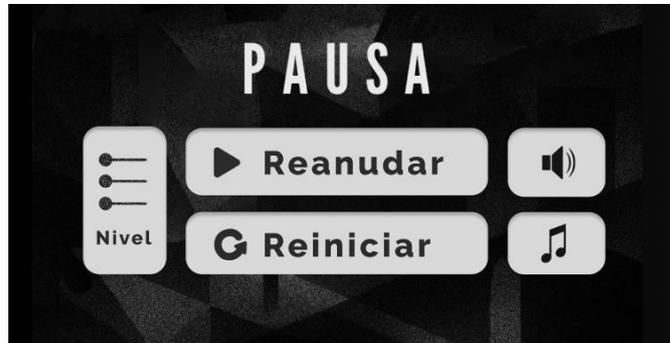
### **Menús**

Los menús del videojuego están diseñados con un esquema simple, funcional y alineado con la estética de *Disenigma*. Aquí se incluye accesos a configuraciones, ¿cómo jugar?,

niveles, entre otros, utilizando íconos, color y tipografías que no distraen de la experiencia principal y siendo amigable para el usuario.

**Figura 18**

*Menú del videojuego Disenigma*



Nota. Esquema claro y preciso sin saturación visual. Elaboración propia, (2025).

#### **4.1.4 Prototipado de la UI**

En esta etapa se desarrolla un prototipo que puede ser un objeto material o digital, con elementos que se acerquen a la solución final, lo importante es que se pueda interactuar con el mismo, de modo que pueda compartirse posteriormente para recibir *feedback* por parte de usuarios y colegas (Márquez et al., 2021). Por ello, se decidió utilizar el programa *Figma* para realizar el prototipo del videojuego *Disenigma*.

#### **Figma Design**

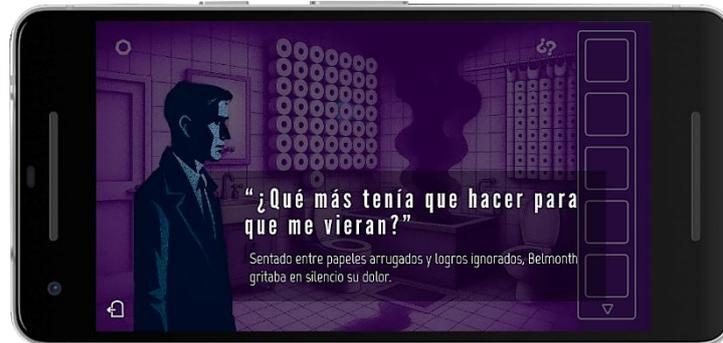
Permite plasmar las ideas que surgen, crear, compartir y probar diseños para sitios web, aplicaciones móviles o en este caso utilizado para construir el prototipo de un videojuego, pues es una herramienta gratuita que contribuye a tomar mejores decisiones previo a una propuesta final, evitando inversiones innecesarias al brindar una idea clara del producto y su funcionalidad antes de un lanzamiento (*¿Qué es Figma?*, s. f.).

Después de la etapa ideación, se tomaron los diseños finales para armar el prototipo, en esta fase se utilizó como referencia el diagrama de flujo del usuario previamente desarrollado,

el cual sirvió como guía para estructurar la navegación y conexión entre pantallas. A partir de esto, se organizó el contenido en *Figma*, integrando la interfaz gráfica, los elementos visuales, objetos clave y la paleta de colores asignada a cada nivel. El objetivo fue simular de forma visual y funcional la UX, evaluando la coherencia estética, narrativa y retórica visual del prototipo previo a su aplicación en el videojuego *Disenigma*. En el Anexo 14, se visualiza la organización y las conexiones de los elementos ejecutados para el funcionamiento del prototipo *Disenigma*.

### Figura 19

*Captura de pantalla del prototipo del videojuego Disenigma*



Nota. Monólogo interno del personaje “Belmonth”. Elaboración propia, (2025).

#### 4.1.5 Testeo del prototipado de *Disenigma*

La fase testeo es la etapa final del proceso *Design Thinking*, consiste en solicitar *feedback* y opiniones de los usuarios sobre el prototipo desarrollado (Márquez et al., 2021). Con el fin de conocer los puntos de vista del público objetivo para identificar aciertos, detalles a pulir y oportunidades de mejora tanto de la interfaz gráfica como la experiencia de usuario de la propuesta para el videojuego *Disenigma*.

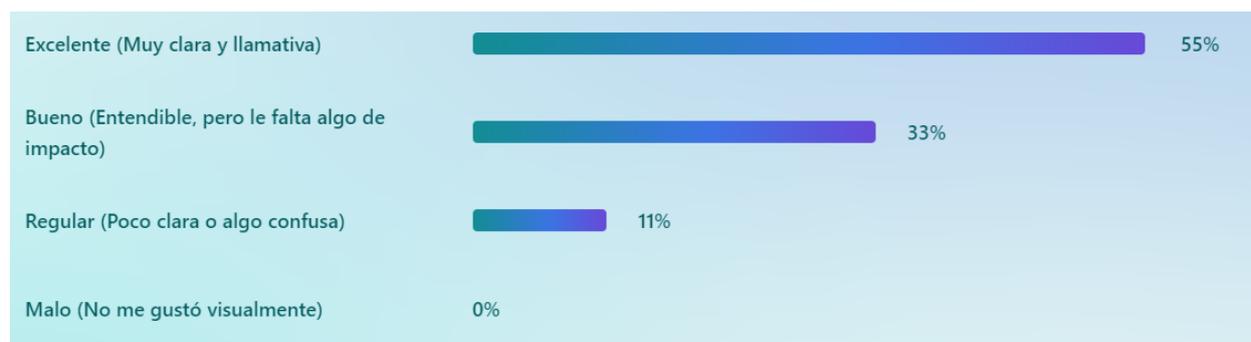
Para esta etapa se aplicó una encuesta de opinión a 18 personas aficionadas a videojuegos, diseñadores gráficos y *gamers* casuales, número que se consideró adecuado, ya que, el objetivo principal fue obtener retroalimentación sobre la experiencia visual, el uso del color, la coherencia estética y la narrativa gráfica del prototipo del videojuego *Disenigma*. Para lo

cual se desarrolló un cuestionario que consta de ocho preguntas en base a los objetivos que se planteo en la etapa Definición.

A continuación, se detallan las preguntas junto con el análisis del cuestionario realizado en esta fase.

### Figura 20

*Pregunta 1. ¿Qué tan clara y atractiva se visualiza la interfaz gráfica del juego?*



Nota. Resultados sobre la percepción de claridad y atractivo visual de la interfaz.

En la Figura 20, el 55% de los encuestados valoro la interfaz gráfica como muy clara y llamativa, mientras que otro 33% la consideró buena pero que se puede mejorar. Este resultado sugiere que más del 80% percibe la propuesta visual como funcional y atractiva, lo cual respalda el objetivo de mantener coherencia estética entre interfaz, fondos y objetos clave, también, aprueba que la paleta de colores implementada apoya la narrativa y el estilo visual propuesto. Por otro lado, las observaciones de quienes consideran “poco clara o confusa” indica que se puede realizar mejoras relacionadas con el diseño de la interfaz en relación con las funciones interactivas del videojuego.

## Figura 21

Pregunta 2. ¿Se percibe coherencia visual entre la interfaz, los escenarios y los objetos clave?

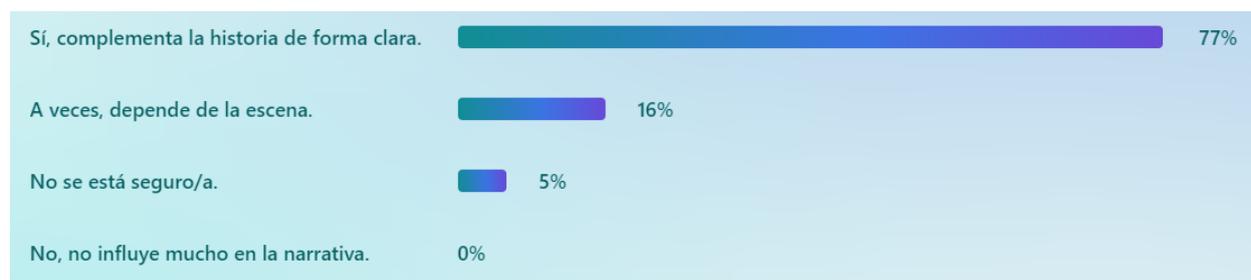


Nota. Se considera una alta coherencia visual en el prototipo.

Los resultados presentados en la Figura 21, indican que la mayoría de los usuarios perciben una coherencia visual clara entre interfaz, escenarios y objetos clave, lo cual cumple el objetivo planteado en el que se mantiene una unidad estética. Aunque el 33% notó ciertos elementos que desentonan, esto sugiere que hay áreas que se pueden ajustar sin comprometer la composición visual en general, sino detalles.

## Figura 22

Pregunta 3. ¿El color ayuda a comprender mejor la narrativa del juego?

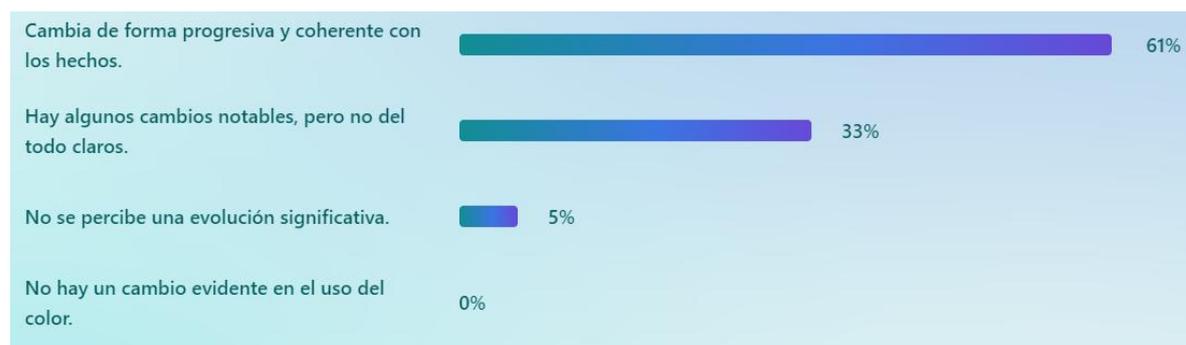


Nota. El color contribuye significativamente a entender la historia.

Con un 77% los usuarios consideran que el tono cromático complementa de manera clara la narrativa, lo que indica que el uso del color está siendo percibido como una herramienta efectiva para reforzar el entendimiento de la historia. Por otro lado, un 16 % menciona que depende de la escena y tan solo un 5% expresó dudas sobre el impacto que tiene este en la narrativa visual como se puede visualizar en la Figura 22.

### Figura 23

Pregunta 4. ¿Cómo se percibe la evolución del color conforme avanza la historia?



Nota. Percepción mayoritaria de una progresión del color acorde a la narrativa.

En la Figura 23, un 61% percibe que el color cambia de forma progresiva y coherente con el desarrollo de la historia, lo que indica que la evolución cromática está cumpliendo su función narrativa de manera clara y efectiva para la mayoría. Sin embargo, un 33% nota algunos cambios, no del todo claros, lo que sugiere que en ciertos momentos esta progresión puede resultar poco evidente. Además, un 5% indica no percibir una evolución significativa, lo cual señala que podría haber escenas o transiciones donde el uso del color no logra comunicar una progresión narrativa.

Los resultados mostrados en la Figura 24, manifiestan que el 77% de los usuarios considera que los colores logran comunicar con claridad las emociones de cada habitación, lo que es un acierto el uso de la paleta cromática en fusión con la retórica visual como recurso expresivo. Aunque una parte menor con un 22% percibe dificultades en algunos escenarios para identificar emociones, la respuesta general es positiva y válida que el color está cumpliendo una función con carga emocional que interviene en la experiencia del usuario.

Pregunta 5. ¿Qué tan bien se percibe que los colores utilizados transmiten las emociones de cada habitación o escena?



Nota. Mayoritariamente los colores transmiten emociones de manera eficaz.

Como se muestra en la Figura 25, más de la mitad de los usuarios con un 55% expresó que el estilo y la ambientación del juego lograron atraparlos, mientras que un 38% indicó que les generó algo de curiosidad. Esto refleja que el diseño visual cumple un papel importante en incentivar la exploración y mantener el interés del jugador. Sin embargo, un 5% mencionó que no logró sentirse atraído por estos aspectos, lo que sugiere que se debe fortalecerse

Figura 25

Pregunta 6. ¿El estilo y ambientación del juego generaron curiosidad por seguir explorando?



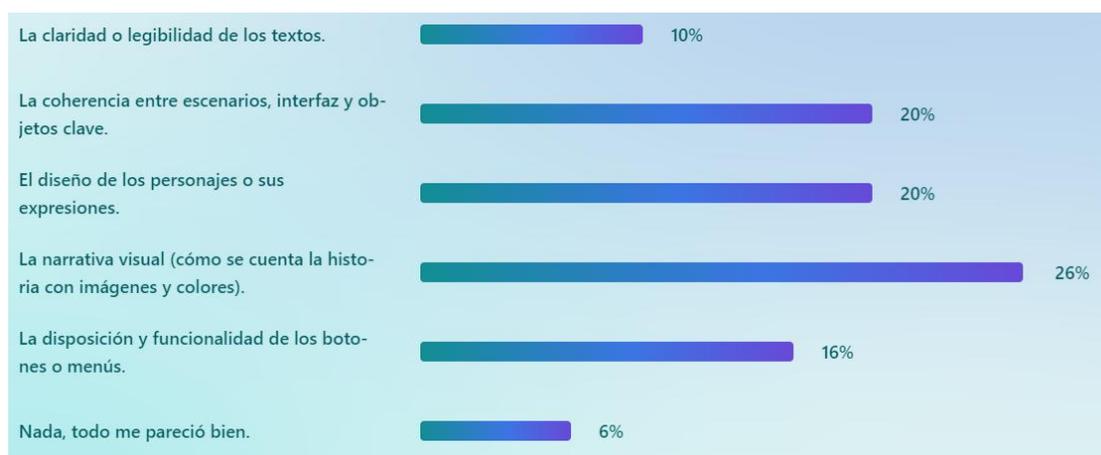
ciertos elementos visuales que generen una conexión más profunda con todos los usuarios.

En la Figura 26, se realizó una pregunta un tanto más abierta a los participantes que ven oportunidades de mejora principalmente en tres áreas claves, las cuales son: la narrativa visual con un 26%, el diseño de los personajes y sus expresiones junto con la coherencia visual con un 20%. Esto no quiere decir que el prototipo esté mal o no funcione del todo, sino que hay detalles que podrían pulirse para que la experiencia sea más clara y envolvente.

Algunos comentaron que ciertas partes no se entendían del todo o que los personajes podrían tener un diseño más llamativo o expresivo. También se mencionaron pequeños desajustes visuales que, si se corrigen, ayudarían a que todo se vea más conectado. En general, estas sugerencias dan buenas pistas para seguir mejorando el juego.

## Figura 26

### Pregunta 7. ¿Qué podría mejorar del prototipo?

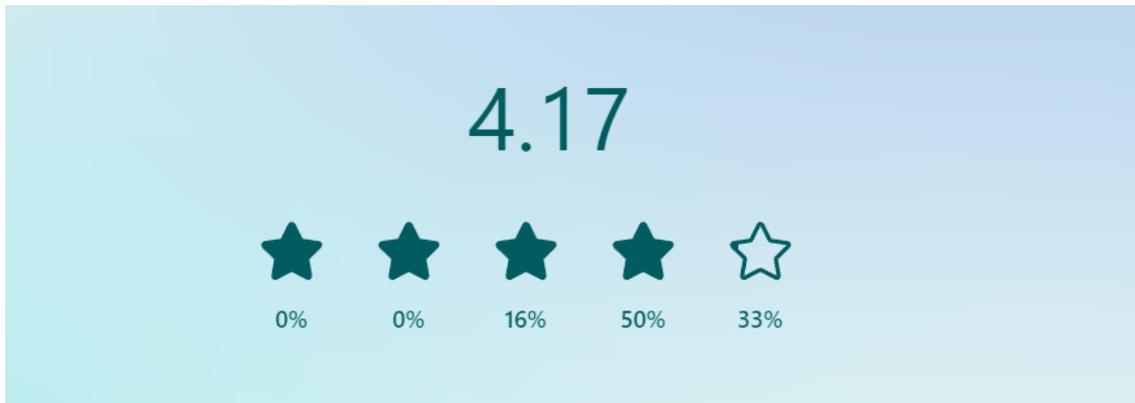


Nota. Existe oportunidades de mejorar en la narrativa, personajes e interfaz en general.

Por último, en la Figura 27, la mayoría de los usuarios evaluó el prototipo de forma positiva, con un promedio general de 4.17 sobre 5. Esta calificación muestra que la experiencia fue bien recibida y que los aspectos visuales, narrativos y de ambientación están funcionando de manera efectiva. Aunque no se alcanzó la puntuación máxima, este resultado refleja un nivel alto de satisfacción, también deja espacio para seguir ajustando detalles que puedan hacer la experiencia aún más completa, atractiva e inmersiva para el usuario.

**Figura 27**

*Pregunta 8. Indícanos tu satisfacción general de la experiencia del prototipo del videojuego Disenigma*



Nota. Valoración positiva con una media de 4.17.

En general, los resultados obtenidos durante el testeo del prototipo reflejan una aceptación por parte de los usuarios, especialmente en aspectos clave como la ambientación, el uso del color para comunicar progresión narrativa y la coherencia visual, ya que, la mayoría percibió una narrativa clara apoyada por elementos visuales bien pensados, lo que valida muchas de las decisiones tomadas durante el desarrollo, a pesar de tener varias sugerencias de mejora.

Con el desarrollo y testeo del prototipado, concluye la propuesta realizada a través del método *Design Thinking*, este permitió transformar ideas en soluciones tangibles a través de un proceso iterativo, creativo y centrado en el usuario. A lo largo de cada fase se diseñaron y crearon visuales que fortalecieron la narrativa del prototipo del videojuego *Disenigma*, esta propuesta respaldada por el *feedback* recibido por parte de los usuarios, sienta bases sólidas para estructurar y consolidar el proyecto a futuro.

Enlace de acceso a la propuesta visual para el prototipo del videojuego *Disenigma*:  
<https://www.figma.com/proto/qpzFzGkGJ4YQVxleI3PM26/Disenigma?node-id=1-4&t=L8ju9dRXc4wwnvH5-1> (Anexo 15).

## Conclusiones

A lo largo de esta investigación sobre el color en la construcción de la narrativa del videojuego *Disenigma* bajo criterios de la retórica visual, se establecen las siguientes conclusiones:

- El uso del color en los videojuegos ha atravesado una evolución significativa, pasando de ser un simple componente decorativo a una herramienta clave para la inmersión, el impacto emocional y la progresión narrativa.
- Criterios de la retórica visual pueden integrarse con el color para comunicar emociones y reforzar la narrativa del videojuego, permitiendo que el jugador no solo vea, sino también tenga un impacto emocional a través de tonalidades que no solo son usadas para ambientar, sino para construir significados.
- La construcción de una paleta cromática coherente con la narrativa para el prototipo desarrollado y testeado en *Figma* permitió comprobar que el color no solo se utiliza para decir “que bonito se ve”, sino que se usa con el propósito de comunicar, guiar e influir en la experiencia de usuario dentro del videojuego.

## Recomendaciones

A partir del análisis desarrollado en esta investigación, se proponen las siguientes recomendaciones con el fin de guiar futuros proyectos que busquen integrar el color como recurso narrativo en el diseño de videojuegos:

- Considerar el color desde etapas tempranas, puesto que permite manifestar todo su potencial emocional y comunicativo, más allá de su función estética.
- Integrar figuras retóricas visuales en conjunto con el color, para lograr una comunicación visual más simbólica y coherente con la narrativa del juego.
- Complementar la información visual con otros indicadores como texturas, patrones o iconografía para facilitar la identificación de enemigos, objetos interactivos y elementos narrativos sin depender exclusivamente del color, manteniendo una coherencia estética entre la interfaz, los fondos y los elementos clave.
- Comprobar su efectividad a través de prototipos testeables que validen la experiencia del usuario utilizando herramientas de prototipado accesibles como *Figma* y otras antes de invertir en una producción más compleja.

## Referencias Bibliográficas

- 3DJuegos. (2019, septiembre 30). *Análisis de Ori and the Blind Forest en Nintendo Switch, un juego que no te puedes perder*. 3DJuegos. <https://www.3djuegos.com/juegos/ori-and-the-blind-forest/analisis/analisis-de-ori-and-the-blind-forest-en-nintendo-switch-un-juego-que-no-te-puedes-perder-190930-8657>
- 3DJuegos. (2022, marzo 30). *Análisis de A Memoir Blue. Cuando no necesitas palabras para emocionar con un videojuego*. 3DJuegos. <https://www.3djuegos.com/juegos/a-memoir-blue/analisis/cuando-no-necesitas-palabras-para-emocionar-con-un-videojuego-220330-9195>
- Alvarez, D. (2023). *La retórica visual en la gráfica de videojuegos indie sin diálogo para narrar deeper meanings a jugadores de 20-30 años*.  
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/669037>
- Aquae. (s. f.). *La metodología design thinking: Definición y fases*. Fundación Aquae.  
Recuperado 24 de abril de 2025, de <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-el-design-thinking/>
- ASALE, R.-, & RAE. (s. f.). *Color | Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 20 de octubre de 2024, de <https://dle.rae.es/color>
- Barthes, R. (1994). *Retórica de la imagen*.
- Belli, S., & López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*.
- Blasi, M. (2024, junio 19). *UX vs UI: Características y Diferencias Clave Explicadas*.  
<https://www.ladiferencia.net/diferencias-entre-ux-experiencia-de-usuario-y-ui-interfaz-de-usuario/>
- Cómo crear un diagrama de flujo del usuario*. (2019, noviembre 5). Lucidchart.  
<https://www.lucidchart.com/blog/es/como-crear-un-diagrama-de-flujo-del-usuario>

- Cuervo, S. (2012). *El poder del color la influencia de los colores en el consumidor*.
- Fernández, J. (2019). *La Historia y Evolución de los Videojuegos*.
- FIB. (2008). *Historia de los videojuegos*. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Grompone, M. (2017). *Johann Wolfgang Von Goethe: El poeta de la ciencia del color*.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*.
- Herrera, P. (2023, octubre 9). Animar un logotipo: Añade un plus de emoción a tu marca. *Agencia WAKA*. <https://www.somoswaka.com/blog/2023/10/como-animar-logotipo/>
- iVisual. (2024, marzo 13). Los Fundamentos del Diseño de Videojuegos: De la Idea al Producto Final. *iVisual, Escuela de Nuevas Tecnologías*. <https://ivisualformacion.com/blog/tutoriales/fundamentos-diseno-videojuegos>
- Labrador, E. (2020). *El uso del color en los videojuegos*. Heroes de Papel Studies.
- Lambert, Y. (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. *Ñawi*, 7(1), 231-258. <https://doi.org/10.37785/nw.v7n1.a12>
- Laoyan, S. (2025, febrero 11). *Design thinking paso a paso y cómo incorporarlo en la empresa*. Asana. <https://asana.com/es/resources/design-thinking-process>
- Márquez, B. L. V., Hanampa, L. A. I., & Portilla, M. G. M. (2021). Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de Usuario. *Innovation and Software*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.48168/innosoft.s5.a35>
- Marulanda, W. C., & Carmona, G. A. V. (2018). El color como signo. Reflexiones sobre el diseño de mensajes visuales. *Kepes*, 15(18), Article 18. <https://doi.org/10.17151/kepes.2018.15.18.4>

Munari, B. (1968). *Diseño y comunicación visual Contribución a una metodología didáctica*.

Gustavo Gili Editorial S.A.

ND marketing. (2021, enero 11). Por qué es importante la gestión del color (y las

herramientas que se deben utilizar para facilitarla). *ND Marketing digital*.

<https://ndmarketingdigital.com/por-que-es-importante-la-gestion-del-color-y-las-herramientas-que-se-deben-utilizar-para-facilitarla/>

Nuere, S. (2010). *Retórica visual: Una herramienta necesaria en la creación e interpretación de productos visuales*.

Ortiz, P. (2021, enero 7). *¿Qué es la Retórica Visual?* drakko. <https://drakko.com.mx/que-es-la-retorica-visual/>

Pellicer, C. (2025). *Reseña: Valiant Hearts: The Great War | Código Espaguete*.

<https://codigoespaguete.com/resenas/valiant-hearts-the-great-war/>

Pérez, G. S. R. (2019). *La representación de personajes a través del color y el sonido*.

Pirela, F. (2024, noviembre 24). Teoría del color—Qué es, propiedades del color, RGB y

CMYK. <https://concepto.de/>. <https://concepto.de/teoria-del-color/>

*¿Qué es Figma?* (s. f.). Figma Learn - Centro de ayuda. Recuperado 1 de junio de 2025, de

<https://help.figma.com/hc/es-419/articles/14563969806359>

Reina, A. (2024). *Color en Diseño Gráfico: Su Importancia y Significado*.

<https://albertoreina.com/importancia-del-color/>

Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996). *Tradición y enfoques en la investigación cualitativa*.

Rojas, C. (2020). Fundamentos de diseño gráfico en los videojuegos. *Designia*, 7.

Sabina, G. (2010, abril 22). *Barthes: Semiología y Publicidad*.

<http://elojoenlalengua.blogspot.com/2010/04/barthes-semiologia-y-publicidad.html>

Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*.

Solórzano, N., Moscoso, S., & Elizalde, E. (2019). *Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica \_ un enfoque entre la Estética y la Tecnología.*

[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2588-09342019000200125](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342019000200125)

Tapia, A. (s. f.). *De la retórica a la imagen.*

Tecnomagazine. (2024). ¿Qué es el diseño gráfico? *Tecnomagazine.*

<https://tecomagazine.net/disenografico/#:~:text=Podemos%20definir%20el%20concepto%20de%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico%2C%20como,el%20proceso%20de%20combinaci%C3%B3n%20de%20texto%20e%20im%C3%A1genes.>

*Teoría del color.* (s. f.).

Vaamonde, A. G.-N., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: Una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14.  
<https://doi.org/10.5093/rpadef2018a15>

## Anexos

### Anexo 1

#### Formato de la ficha de observación

Videojuego:					
Nombre del observador:					
Fecha:					
Lugar:					
<b>Descripción General del Videojuego</b>					
<b>Aspectos Generales del Color</b>					
	Escena	Paleta cálida	Paleta fría	Neutros	Especificar
¿Qué paleta cromática predomina en la escena?					
		Alto	Moderado	Bajo	Especificar
¿Los elementos interactivos destacan del fondo?					
		Vibrantes	Apagados	Neutros	Especificar
¿Los colores son vibrantes, apagados o neutros?					
<b>Uso del Color en la Narrativa y Jugabilidad</b>					
	Escena	Sí	No	Especificar	
¿El color guía al jugador?					
¿El uso del color genera emociones relacionadas con la narrativa?					
¿El cambio de colores refleja transiciones en la historia o cambios de estado del personaje?					
<b>Retórica Visual del Color</b>					
	Escena	Significado		Especificar	
¿Qué mensaje o significado transmite el color en el contexto observado?					
	Escena	Sí	No	Especificar	
¿El uso del color refuerza la identidad visual del videojuego?					
<b>Percepción del Jugador</b>					
	Escena	Sí	No	Especificar	
¿El jugador identifica correctamente los elementos clave gracias al color?					
¿El color provoca emociones y reacciones alineadas con la intención del diseño en general?					
¿Los colores son consistentes con la identidad general de videojuego?					

Nota. Cuestionario para análisis de la ficha de observación. Elaboración propia, (2025).

## Anexo 2

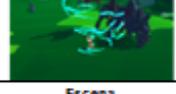
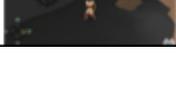
### Ficha de observación 1

Videojuego:	Gris				
Nombre del observador:	Andrea Estefanía Castillo Cuasatar				
Fecha:	8/12/2024				
Lugar:	Ibarra				
<b>Descripción General del Videojuego</b>					
<p>Gris es un videojuego independiente de plataformas y aventuras desarrollado por Nomada Studio. Sigue la historia de una joven que, tras un trauma, explora un mundo surrealista para recuperar colores, habilidades y sanar su mundo roto. Con un diseño visual dibujado a mano, una paleta de colores evolutiva y una banda sonora emocional, el juego destaca por su enfoque artístico y su narrativa silenciosa que aborda temas como la pérdida y la esperanza.</p>					
<b>Aspectos Generales del Color</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Paleta cálida</b>	<b>Paleta fría</b>	<b>Neutros</b>	<b>Especificaciones</b>
¿Qué paleta cromática predomina en la escena o interfaz observada?				x	Comienza con tonos grises que representan tristeza y vacío, incorporando gradualmente otros colores a medida que avanza la historia.
		Alto	Moderado	Bajo	<b>Especificaciones</b>
¿Los elementos interactivos destacan del fondo?			x		Los elementos clave están delineados, resaltados o brillan ligeramente con color para guiar al jugador en el entorno minimalista.
		Vibrantes	Apagados	Neutros	<b>Especificaciones</b>
¿Los colores son vibrantes, apagados o neutros?				x	La saturación y tono se incrementan con el progreso emocional del personaje, marcando los momentos de avance en la narrativa.
<b>Uso del Color en la Narrativa y Jugabilidad</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Especificaciones</b>	
¿El color guía al jugador hacia pistas, áreas clave o elementos importantes?		x		Los tonos de color se utilizan estratégicamente para resaltar caminos y áreas de interés en el entorno abstracto.	
¿El uso del color genera emociones relacionadas con la narrativa o jugabilidad?		x		Cada color evoca una emoción distinta; en este caso, el rojo refleja frustración o enojo a lo largo de las etapas del duelo.	
¿El cambio de colores refleja transiciones en la historia o cambios de estado del personaje?		x		Cada color introducido representa una nueva emoción o etapa superada por el protagonista, en la que se refleja su viaje emocional.	
<b>Retórica Visual del Color</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Significado</b>		<b>Especificaciones</b>	
¿Qué mensaje o significado transmite el color en el contexto observado?		El color negro, representando la melancolía, estar sin rumbo ni color en su vida.		Los colores simbolizan emociones y etapas del duelo, con una narrativa visual que guía al jugador sin necesidad de texto.	
	<b>Escena</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Especificaciones</b>	
¿El uso del color refuerza la identidad visual del videojuego?		x		El estilo artístico y el uso del color son lo principal de la identidad del juego, también se destacan por ser visual y no textual.	
<b>Percepción del Jugador</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Especificaciones</b>	
¿El jugador identifica correctamente los elementos clave gracias al color?		x		El diseño visual minimalista y el contraste sutil permiten identificar elementos esenciales para avanzar.	
¿El color provoca emociones y reacciones alineadas con la intención del diseño en general?		x		La evolución cromática genera un impacto emocional que acompaña el mensaje de superación personal.	
¿Los colores son consistentes con la identidad general del videojuego?		x		La transición gradual y coherente de los colores refuerza la experiencia narrativa y estética del juego.	

Nota. Análisis visual videojuego *Gris*. Elaboración propia, (2024).

## Anexo 3

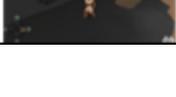
## Ficha de observación 2

<b>Videojuego:</b>	Mulaka				
<b>Nombre del observador:</b>	Andrea Estefanía Castillo Cuasatar				
<b>Fecha:</b>	7/12/2024				
<b>Lugar:</b>	Ibarra				
<b>Descripción General del Videojuego</b>					
<p><b>Mulaka</b> es un juego inspirado en la cultura ararámuri del norte de México en el que controlas a un Suluúame (chamán indígena) que debe salvar su tierra enfrentándose a criaturas mitológicas y resolviendo misterios basados en la tradición oral de su cultura. El <b>objetivo</b> del videojuego es explorar un mundo abierto, resolver acertijos, combatir enemigos mitológicos y recolectar elementos mágicos para detener la destrucción de la región. Su <b>género</b> es de Acción, Aventura, Puzzle.</p>					
<b>Aspectos Generales del Color</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Paleta cálida</b>	<b>Paleta fría</b>	<b>Neutros</b>	<b>Especificaciones</b>
¿Qué paleta cromática predomina en la escena o interfaz observada?		x			Los escenarios están ambientados en desierto, montañas y zonas naturales, por lo tanto, los colores cálidos como tonos ocres, naranjas y marrones predominan en las escenas.
		<b>Alto</b>	<b>Moderado</b>	<b>Bajo</b>	<b>Especificaciones</b>
¿Los elementos interactivos destacan del fondo?		x			Los elementos claves como personajes, enemigos, objetos mágicos y objetivos usan colores más vivos que los que hay en el fondo que tiene tonos terrosos, como blanco, rojo y negro.
		<b>Vibrantes</b>	<b>Apagados</b>	<b>Neutros</b>	<b>Especificaciones</b>
¿Los colores son vibrantes, apagados o neutros?		x		x	Tiene una mezcla de colores neutros usados en el fondo como tierra, cielo y vibrantes para destacar elementos relevantes de la escena.
<b>Uso del Color en la Narrativa y Jugabilidad</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Especificaciones</b>	
¿El color guía al jugador hacia pista, áreas clave o elementos importantes?		x		Los objetos mágicos brillan con colores que contrastan con el ambiente, guiando sin necesidad de instrucciones explícitas.	
¿El uso del color genera emociones relacionadas con la narrativa o jugabilidad?		x		Los colores cálidos transmiten naturaleza, mientras que en momentos de acción o magia los tonos vibrantes generan asombro. En esta escena se puede visualizar que los tonos fríos predominan por un cadáver y un personaje llorando su fallecimiento.	
¿El cambio de colores refleja transiciones en la historia o cambios de estado del personaje?		x		En la escena observada el color manifiesta el cambio de estado del personaje, en el que adquiere una habilidad conocida como el ojo de chamán en el que ve pistas sobre a dónde ir y encontrar a sus enemigos.	
<b>Retórica Visual del Color</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Significado</b>		<b>Especificaciones</b>	
¿Qué mensaje o significado transmite el color en el contexto observado?		El color turquesa representa la magia.		Cada que el personaje usa su magia se pinta de diferente color dependiendo del tipo de magia que este usando para atacar a sus enemigos.	
	<b>Escena</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Especificaciones</b>	
¿El uso del color refuerza la identidad visual del videojuego?		x		El uso de colores terrosos y figuras representativas de la cultura permiten que siga reforzando la identidad del videojuego.	
<b>Percepción del Jugador</b>					
	<b>Escena</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Especificaciones</b>	
¿El jugador identifica correctamente los elementos clave gracias al color?		x		Debido a que los colores son vibrantes o diferentes del fondo permite que se identifiquen sin esfuerzo, de manera intuitiva.	
¿El color provoca emociones y reacciones alineadas con la intención del diseño en general?		x		Sí, porque en cada escenario se adecua con la narrativa los colores cálidos con lo espiritual y cultural, mientras que los efectos mágicos generan emoción y dinamismo.	
¿Los colores son consistentes con la identidad general del videojuego?		x		Ningún color se sale de la paleta de colores que maneja, pues todos tienen una unidad y se usan de acuerdo a la narrativa del videojuego.	

Nota. Análisis visual videojuego *Mulaka*. Elaboración propia, (2024).

## Anexo 4

## Dicha de observación 3

Videjuego:	Mulaka				
Nombre del observador:	Andrea Estefanía Castillo Cuasatar				
Fecha:	7/12/2024				
Lugar:	Ibarra				
Descripción General del Videjuego					
<p><b>Mulaka</b> es un juego inspirado en la cultura arámuri del norte de México en el que controlas a un Sukuñame (chamán indígena) que debe salvar su tierra enfrentándose a criaturas mitológicas y resolviendo misterios basados en la tradición oral de su cultura. El <b>objetivo</b> del videjuego es explorar un mundo abierto, resolver acertijos, combatir enemigos mitológicos y recolectar elementos mágicos para detener la destrucción de la región. Su <b>género</b> es de Acción, Aventura, Puzzle.</p>					
Aspectos Generales del Color					
	Escena	Paleta cálida	Paleta fría	Neutros	Especificaciones
¿Qué paleta cromática predomina en la escena o interfaz observada?		x			Los escenarios están ambientados en desierto, montañas y zonas naturales, por lo tanto, los colores cálidos como tonos ocres, naranjas y marrones predominan en las escenas.
		Alto	Moderado	Bajo	Especificaciones
¿Los elementos interactivos destacan del fondo?		x			Los elementos claves como personajes, enemigos, objetos mágicos y objetivos usan colores más vivos que los que hay en el fondo que tiene tonos terrosos, como blanco, rojo y negro.
		Vibrantes	Apagados	Neutros	Especificaciones
¿Los colores son vibrantes, apagados o neutros?		x		x	Tiene una mezcla de colores neutros usados en el fondo como tierra, cielo y vibrantes para destacar elementos relevantes de la escena.
Uso del Color en la Narrativa y Jugabilidad					
	Escena	Si	No	Especificaciones	
¿El color guía al jugador hacia pista, áreas clave o elementos importantes?		x		Los objetos mágicos brillan con colores que contrastan con el ambiente, guiando sin necesidad de instrucciones explícitas.	
¿El uso del color genera emociones relacionadas con la narrativa o jugabilidad?		x		Los colores cálidos transmiten naturaleza, mientras que en momentos de acción o magia los tonos vibrantes generan asombro. En esta escena se puede visualizar que los tonos fríos predominan por un cadáver y un personaje llorando su fallecimiento.	
¿El cambio de colores refleja transiciones en la historia o cambios de estado del personaje?		x		En la escena observada el color manifiesta el cambio de estado del personaje, en el que adquiere una habilidad conocida como el ojo de chamán en el que ve pistas sobre a dónde ir y encontrar a sus enemigos.	
Retórica Visual del Color					
	Escena	Significado	Especificaciones		
¿Qué mensaje o significado transmite el color en el contexto observado?		El color turquesa representa la magia.	Cada que el personaje usa su magia se pinta de diferente color dependiendo del tipo de magia que este usando para atacar a sus enemigos.		
	Escena	Si	No	Especificaciones	
¿El uso del color refuerza la identidad visual del videjuego?		x		El uso de colores terrosos y figuras representativas de la cultura permiten que siga reforzando la identidad del videjuego.	
Percepción del Jugador					
	Escena	Si	No	Especificaciones	
¿El jugador identifica correctamente los elementos clave gracias al color?		x		Debido a que los colores son vibrantes o diferentes del fondo permite que se identifiquen sin esfuerzo, de manera intuitiva.	
¿El color provoca emociones y reacciones alineadas con la intención del diseño en general?		x		Sí, porque en cada escenario se adecua con la narrativa los colores cálidos con lo espiritual y cultural, mientras que los efectos mágicos generan emoción y dinamismo.	
¿Los colores son consistentes con la identidad general del videjuego?		x		Ningún color se sale de la paleta de colores que maneja, pues todos tienen una unidad y se usan de acuerdo a la narrativa del videjuego.	

Nota. Análisis visual videjuego *Karma city police*. Elaboración propia, (2024).

**Anexo 5***Entrevista a experto en teoría del color*

Nota. Entrevistado Darwin Mafla.

**Anexo 6***Entrevista a programador de videojuegos*

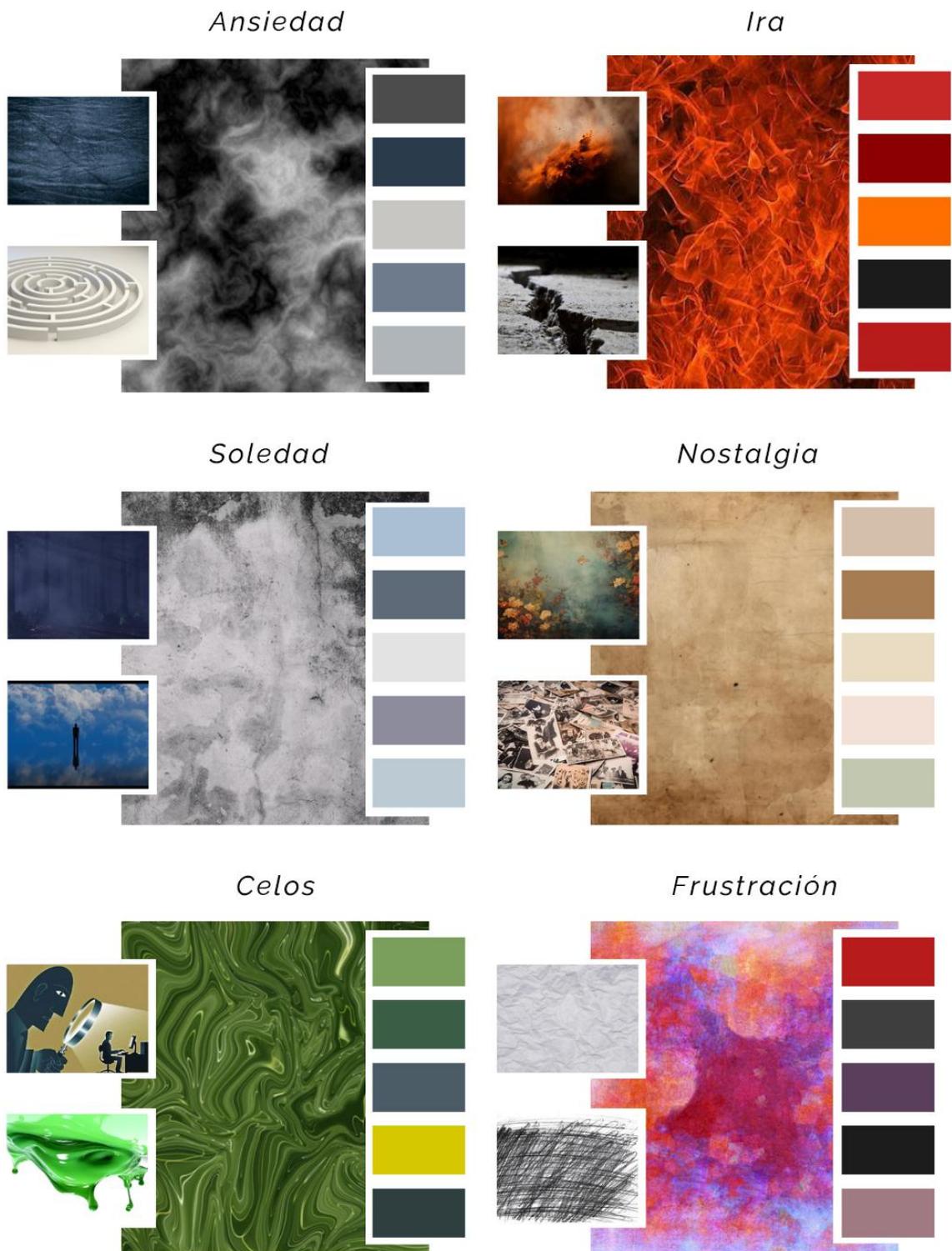
Nota. Entrevistado Esteban Spaeda.

**Anexo 7***Entrevista a gamer aficionado a videojuegos*

Nota. Entrevistado Eduardo Díaz.

## Anexo 8

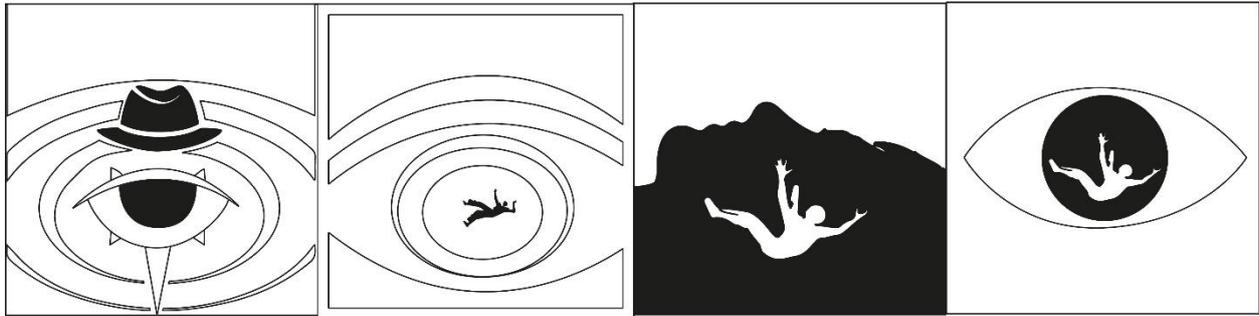
### Moodboard de las emociones



Nota. Representación gráfica de texturas y colores que hacen alusión a cada emoción. Elaboración propia, (2025).

**Anexo 10**

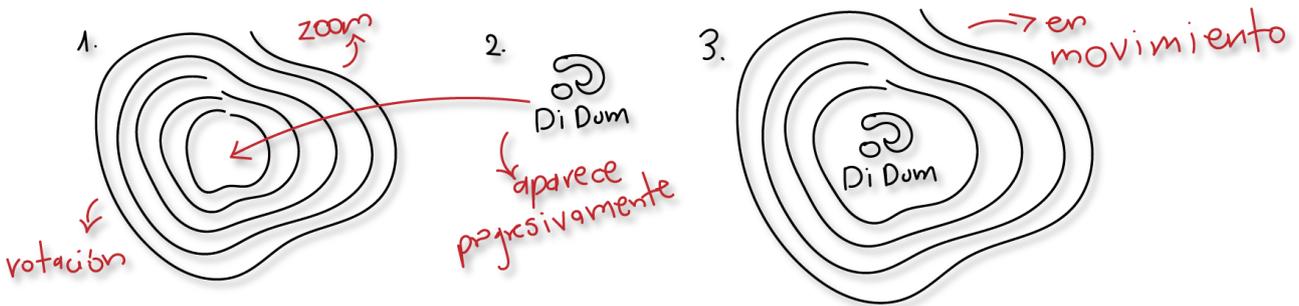
*Icono Disenigma*



Nota. Bocetos digitales para el icono del videojuego. Elaboración propia, (2025).

**Anexo 9**

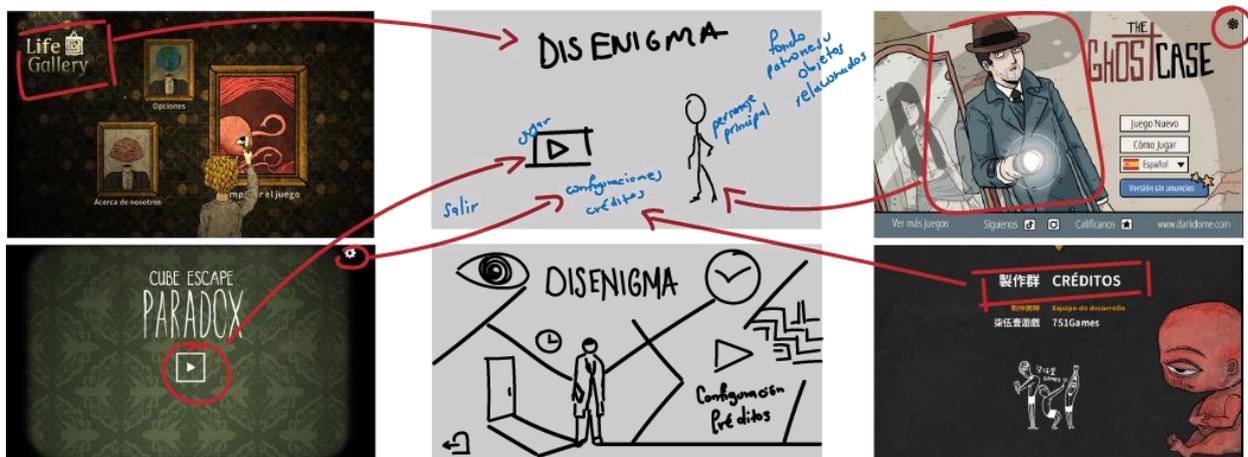
*Boceto para animación introductoria*



Nota. Presentación del logo de la desarrolladora Di Dum. Elaboración propia, (2025).

**Anexo 11**

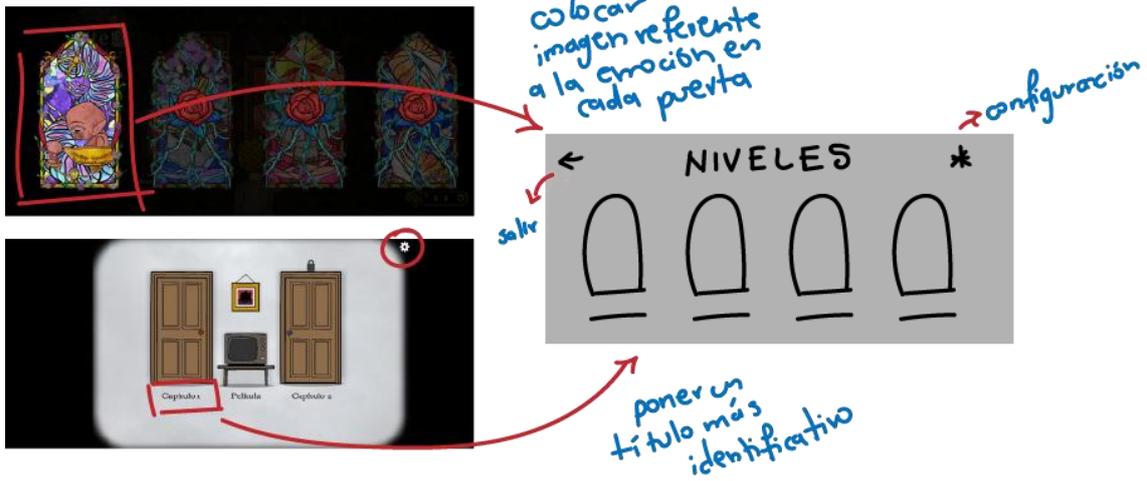
*Pantalla inicio*



Nota. Bocetaje a partir de elementos tomados de videojuegos como: *Life Gallery*, *Cube Escape Paradox* y *The ghost case*. Elaboración propia, (2025).

## Anexo 12

### Pantalla de niveles



Nota. Moodboard y bocetaje para esta sección. Elaboración propia, (2025).

## Anexo 13

### Pantalla habitaciones



Nota. Uso de iconos y objetos clave para complementar el escenario de cada habitación. Elaboración propia, (2025).



**Anexo 15***QR Disenigma*

Nota. Propuesta visual del prototipo.