

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Cucos y otros aparecidos del Ecuador**

**Kevin Alexander Jiménez Hurtado**

**Interactividad y Multimedia**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciado en Interactividad y Multimedia

Quito, 30 de septiembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES  
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Cucos criaturas y otros aparecidos del Ecuador**

Kevin Alexander Jiménez Hurtado

**Calificación:**

**Nombre del profesor, Título académico**

Mark Bueno, M.I.S

**Firma del profesor:**

\_\_\_\_\_

Quito, 30 de septiembre de 2020

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

---

Nombres y apellidos:

Kevin Alexander Jiménez Hurtado

Código:

00130856

Cédula de identidad:

050339259

Lugar y fecha:

Quito, septiembre de 2020

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

*Cucos y otros aparecidos del Ecuador* es un videojuego de aventura que traslada el universo mágico ecuatoriano propio de las narrativas orales como cuentos y leyendas, a un mundo digital en tercera dimensión, exponiendo el universo mágico ecuatoriano a cualquier persona que cuente con un computador, para de esta manera difundir y rescatar la literatura oral ecuatoriana.

Para el desarrollo de este proyecto se utilizó Unity y c#. Es un proyecto cultural y educativo, el cual busca financiamiento a través de fondos estatales para cultura y el crowfunding social.

Palabras clave: Tradiciones ecuatorianas, narrativa interactiva, videojuego, aventura, cucos, Ecuador, cuentos y leyendas.

## ABSTRACT

*Cucos y otros aparecidos del Ecuador* is an Adventure video game, that puts this Ecuatorian magic universe that is full of stories, and legends, into a 3D digital World exposing this magic universe to anyone who can have access to any smart device, and all of this on order to save and spread the importante of Ecuatorian literature.

This is an educational and, cultural Project that was developed using Unity and C#, by now it is looking to be finances with the help of the state and, crowdfunding.

Keywords: Ecuadorian traditions, interactive storytelling, videogame, adventure, cucos, Ecuador, tales and legends.

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>Introducción</b>	<b>10</b>
<b>Desarrollo del Tema</b>	<b>11</b>
<b>MODELO DE NEGOCIOS</b>	<b>21</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>23</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>24</b>

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla #1. Costo .....	22
-----------------------	----



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Don Manuel.....	14
Figura 2. Don Alfredo.....	11
Figura 3. Duende Guagua.....	15
Figura 4. Chuzalongo.....	15
Figura 5. Juan Oso.....	16
Figura 6. Yumba .....	16
Figura 7. Mama Huaca.....	17
Figura 8. Conversación Duende Guagua.....	18
Figura 9. Diario.....	18
Figura 10. Juego de escondidas. ....	18
Figura 11. Adivinanza. ....	19

## INTRODUCCIÓN

Junto con la llegada de las nuevas tecnologías de la información, nuestra vida ha cambiado y se ha adaptado a estas, hoy en día acceder a la información es mucho más sencillo. Pero no todo ha logrado adaptarse a esta era digital en la cual habitamos, los relatos orales ecuatorianos es su gran mayoría se han quedado en historias que ya no se cuentan, poniéndose así en peligro de desaparecer.

Es por esta razón que aparece mi proyecto *Cucos y otros aparecidos del Ecuador*, el cual busca trasladar este universo mágico a un videojuego de aventura el cual ayude a difundir la cultura ecuatoriana.

Este videojuego está ambientado en una época donde los cucos ecuatorianos aún viven y Don Manuel hace un pacto con uno de ellos, por lo cual su nieto José debe rescatarlo del cuco antes que este le quite la vida. Toda esta historia se desarrolla en las montañas del centro de la serranía ecuatoriana, adaptando las leyendas de aparecidos del Ecuador a un universo digital.

## DESARROLLO DEL TEMA

### Antecedentes y justificación.

“Las lenguas viven en las canciones, relatos, acertijos y poesías, y por eso la protección de los idiomas y la transmisión de tradiciones y expresiones guardan una estrecha relación entre sí.” (UNESCO, 2020). Los relatos y tradiciones son parte del patrimonio inmaterial de la humanidad, por lo cual deben ser preservados y difundidos.

El Ecuador esconde un universo mágico lleno de fantasía, al ser una sociedad multicultural nacida de una mezcla entre indígenas, españoles y demás etnias presentes en nuestro territorio, es así como creamos una memoria colectiva muy rica en cuentos y tradiciones.

Así nacen los cucos y aparecidos de nuestro país, criaturas tan propias y únicas de la imaginación colectiva ecuatoriana. Dentro de nuestro territorio creamos una memoria colectiva muy particular, la cual esconde la historia de nuestro país con tradiciones incas que se mezclan con la religión católica y demás influencias del territorio.

De la misma manera que estas tradiciones han sobrevivido, se han conservado los relatos de los pueblos quienes son parte de nuestra “memoria colectiva que transmite hechos del pasado, costumbres, normas de comportamiento, creencias religiosas o míticas y más áreas que conforman su visión del mundo” (Laura Hidalgo, 2016).

Pero en el último siglo debido a las nuevas tecnologías de la comunicación, hemos cambiado radicalmente el estilo de nuestras vidas, si comparamos nuestro ritmo de vida con el de nuestros abuelos nos daremos cuenta de que vivimos en un mundo muy diferente. Lamentablemente en este tiempo se ha perdido el espacio que ocupaban estas historias propias de nuestra cultura a través de las cuales intentaban transmitirnos conocimientos y tradiciones. Puesto que actualmente existen muchos más recursos destinados al entretenimiento, escuchar una historia resulta demasiado simple, tomando en cuenta que hoy en día se puede ver e interactuar con experiencias interactivas.

Mientras que por otra parte en el Ecuador existe una brecha digital generacional complicada de superar en especial con los adultos mayores, puesto que para este grupo de personas el no haber crecido en un mundo digitalizado hace que se vuelva más complicado entender los dispositivos digitales y esta nueva sociedad de la información, la cual existe gracias a las tecnologías de la comunicación actuales. Entonces para un adulto mayor es complicado compartir sus conocimientos con las nuevas generaciones porque al parecer habitan dos mundos diferentes.

Los videojuegos surgen junto a las nuevas tecnologías de la comunicación, son mecanismos para transmitir narrativas de una manera diferente a lo que se venía haciendo, dándole la posibilidad a la audiencia de interactuar con el mundo de la historia. Estos se han popularizado de sobremanera brindando en la actualidad un universo entero de videojuegos y cada uno de ellos muestra un mundo diferente, con posibilidades narrativas infinitas.

Por lo cual, un videojuego es la interfaz perfecta desde mi punto de vista para poder preservar y aprovechar este universo mágico ecuatoriano, dando la posibilidad a más personas de que conozcan sobre las criaturas propias del Ecuador.

### **Tipo de juego.**

Juego de aventura y exploración, en primera persona con un fondo educativo.

### **Historia.**

Esta historia ocurre en el pueblo de San Buena Ventura, hace varios años ya en una época donde los cucos todavía asechaban a los trasnochantes y desobedientes, así es como una tarde de verano José llega a visitar a su abuelo quien vivía entre los cerros de Aguallaca y Nunuya, más arriba del pueblo.

Cuando José llega al pueblo su abuelo no lo estuvo esperando como de costumbre, por lo cual decidió ir a la casa del abuelo suponiendo que este olvidó su visita. Pero al llegar a la casa del abuelo este tampoco estaba, solo dejó su diario y una nota que le recordaba visitar al vecino Alfredo, única persona cercana en estos cerros.

Sin dudarle José va a ver al vecino y preguntar por su abuelo desaparecido. A lo que Don Alfredo contesta que la última vez que vio a su abuelo él decía que debía dirigirse a Nunuya. Lo cual asusto más a José pues su abuelo es mayor y le pudo suceder algo en el cerro, sin dudarle José se dirige a Nunuya.

Al llegar se percata que no hay rastros del abuelo, pero de niño José jugaba en este sitio con el Guagua, un personaje muy particular del universo mágico ecuatoriano ya que es un niño que por desobediente terminó siendo adoptado por el demonio.

El Guagua aparece tras silbar, pero solo quiere jugar como de costumbre sin embargo cuenta que el chuzalongo tenía asuntos pendientes con Don Manuel, así es como José se dirige a Aguallaca en busca del Chuzalongo quien lo engaña, pero José logra ganarle en su juego y se entera que el abuelo Manuel ha ofrecido su alma a cambio de la vida de su hijo mayor ya que el tuvo un accidente muy grave cuando era niño.

José para poder salvar a su abuelo debe hallar a la Yumba, quien es la protectora de estos paramos y pedir por el alma de su abuelo, de otra manera nunca lo volverá a ver. Pues los cucos no son de fiar. Cuando logra hallar a la Yumba esta le dice que su abuelo ahora es parte de estos cerros pues un trato es un tarto y una vida por otra fue cambiada.

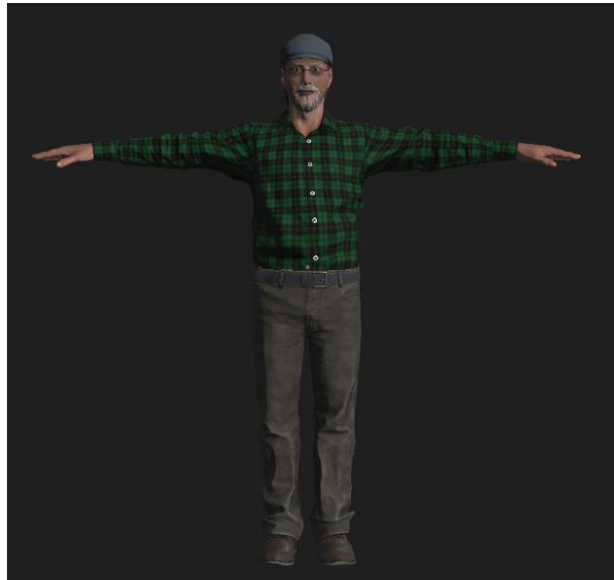
## Personajes

- José, es el personaje principal, al cual se presenta en primera persona y dentro de la historia deberá buscar a su abuelo.
- Don Manuel, es abuelo de José y ha hecho un trato con uno de los cucos de la región para salvar la vida de su hija, por lo que el cuco se lo ha llevado y ahora su vida corre peligro. (ver Figura 1)



*Figura 1. Don Manuel*

- Don Alfredo, es vecino de Don Manuel, es quien entrega un mapa que será de mucha ayuda para José. (ver Figura 2)



*Figura 2. Don Alfredo*

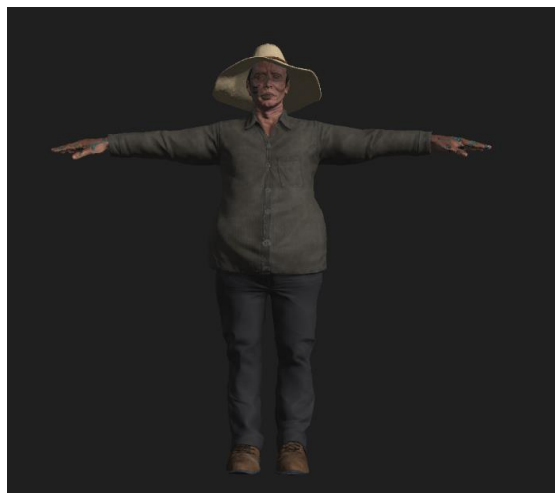
- Duende guagua, este tiene la apariencia de un muchacho de ojos muy grandes, de sombrero blanco. (ver Figura 3)



*Figura 3. Duende Guagua*

En otro tiempo este era un niño que le gustaba vagar por el cerro hasta que se encontró con el diablo y este lo convirtió en duende, cuando José era un niño jugaba con este a las canicas.

- Duende Sático (chuzalongo), con la apariencia de un pastor falto de altura de rostro poco agradable y gran sombrero. (ver Figura 4)



*Figura 4. Chuzalongo*

Es un personaje propio de la serranía ecuatoriana, el cual se encarga de cuidar el ganado del páramo además de robar las almas de los incautos que se atreven a hacer tratos con él.

- Juan Oso, con la apariencia de un gran oso andino, este es el espíritu de un hombre que se quedó atrapado en el cuerpo de un oso para defender la montaña. Es muy peligroso si te ve morirás. (ver Figura 5)



*Figura 5. Juan Oso*

- Yumba, es una mujer joven y atractiva, la cual es el espíritu de las montañas además de una gran curandera. (ver Figura 6)



*Figura 6. Yumba*



- Mama Huaca, en las montañas andinas es usual hallar huacas o entierros que son tumbas incaicas con diversos objetos en ciertos casos muy valiosos. Mama Huaca es el espíritu encargado de proteger estas tumbas. (ver Figura 7)



*Figura 7. Mama Huaca*

### **Metas.**

El objetivo del videojuego es difundir la cultura ecuatoriana y su universo mágico. Dentro del juego, el personaje principal debe hallar a su abuelo en el medio de los cerros, mientras lo busca enfrentará a los diferentes cucos.

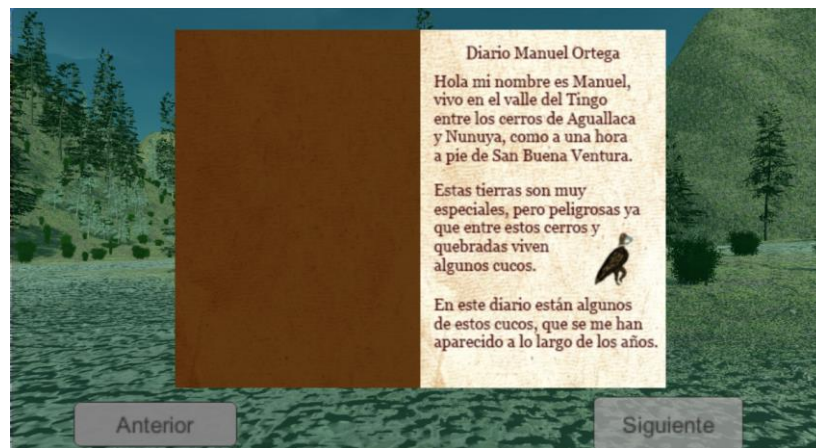
### **Mecánicas.**

- Control en primera persona.
- Velocidad media alta, emulando la sensación de desesperación.
- Mapa amplio que da la sensación de desorientación.
- Conversaciones con diferentes cucos. (ver Figura 8)



*Figura 8.* Conversación Duende Guagua.

- Posibilidad de usar un minimapa.
- El diario del abuelo funciona como una guía sobre los cucos. (ver Figura 9)



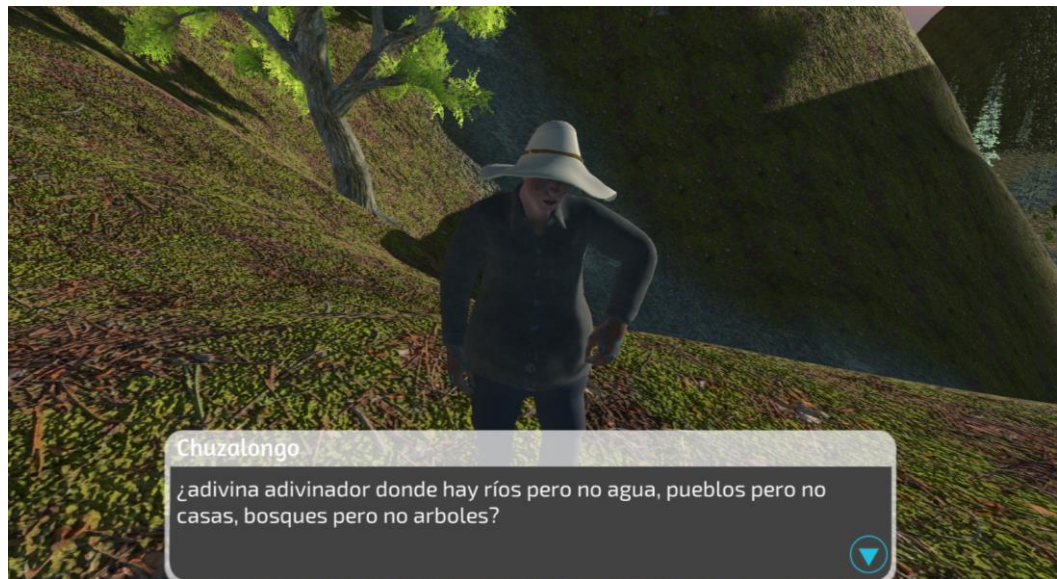
*Figura 9.* Diario

- Juego de escondidas. (ver Figura 10)



*Figura 10.* Juego de escondidas.

- Juego de adivinanzas. (ver Figura 11)



*Figura 11.* Adivinanza.

- 5 finales diferentes.

## **Estilo Gráfico**

La construcción del estilo de Cucos y otros aparecidos del Ecuador, se fue construyendo en base a los aspectos de los personajes los cuales fueron creados desde cero, específicamente para este juego. Se utilizó Fuse 2.0 para el modelado y se agregaron detalles a través de Maya. Posteriormente, se utilizó la plataforma Mixamo para su animación, obteniendo un estilo de personajes semirealista.

Una vez definido el estilo de los personajes, se modeló el mundo a partir de los assets disponibles de forma gratuita en la tienda de Unity, generando un mundo semirealista que guarda relación con los personajes. El diseño del mapa se basa en Pujilí, un pueblo ubicado en el centro del país, del cual provengo, por lo cual los cerros en realidad existen y se los puede visitar. Los elementos de la interfaz, tales como sprites, el mapa y el diario fueron generados a través de Photoshop.

## **Música y audio.**

El audio del juego tiene dos componentes. Al ser un juego en primera persona, es importante escuchar los pasos del jugador para dar la sensación movimiento al usuario. Por otra parte, en diferentes zonas del mapa se hallan sonidos específicos que harán que la tensión en el ambiente se torne más tensa o fantástica según sea la necesidad narrativa. La única fuente de música dentro del juego es el Chuzalongo, ya que es un demonio al cual le gusta el baile y por razones narrativas, este siempre tiene música de banda como fondo.

## **Interfaces y controles.**

*Cucos y otros aparecidos* es un videojuego en primera persona para ser jugado en Pc, por lo cual las personas ya están acostumbradas al clásico uso de las teclas W, A, S, D, para moverse por el mapa y el puntero para dirigir la cámara. Adicionalmente pueden aumentar el uso del mapa, a través de la tecla “m” y el diario con la tecla “b”.

El desarrollo de interfaces está pensado en el minimalismo, sin la intención de llenar al usuario de botones por lo cual las opciones de inicio son muy simples, al igual que los menús de pausa y opciones durante el juego.

## **Mundo.**

Este videojuego se desarrolla en un tiempo más sencillo, donde la noche aún era misteriosa y poco iluminada. En la época donde los cucos y aparecidos vivían en las quebradas y sitios desolados para dar una lección a los trasnochadores y en el campo para castigar la ambición y la ingenuidad.

La historia del videojuego se desarrolla en un valle dentro de la serranía ecuatoriana, dentro de este valle existen algunos bosques además de las quebradas donde habitan ciertos personajes de la historia al igual que la región alta o páramo. El aspecto visual del videojuego se adapta a un mundo semirealista, acorde a los personajes.

### **Especificaciones técnicas.**

- Desarrollado con: Unity 2.3.2
- Lenguaje: c#
- Plugins: Standart assets, conifers pack, HD textures.
- Graficas: Fuse 2.0 y Mixamo para los personajes
- Otros: Assets varios propios de Unity, Photoshop, After Effects, Pro Tools.

## **MODELO DE NEGOCIOS**

Sin duda la industria de los videojuegos está en constante crecimiento, intentado posicionarse como la primera en la pirámide del entretenimiento generando ganancias mayores al cine y los libros. Dentro del país, hemos visto como cada vez son más quienes juegan y los juegos de rol son los preferidos (El comercio, 2019). Dentro de la plataforma de Steam, el país registra descargas por 217,4 TB lo cual es alentador, aunque poco comparado con los países vecinos como Perú, que registra 1,4 PB.

### **Financiación.**

Para el financiamiento y continuación del proyecto se espera recaudar fondos a través de crowdfunding, además de buscar financiamiento en el Instituto de Fomento a las Artes, Innovación y Creatividades (IFAIC). Debido a la naturaleza del proyecto, este entra en la categoría cultural y educativa, lo cual ayuda en la búsqueda de financiación en diferentes instituciones.

Siendo un proyecto sin fines de lucro, a futuro se puede considerar candidato para un crowdfunding de donación, puesto que responde a una razón social por lo cual el donador no esperaría nada a cambio. Por otra parte, como incentivo para el usuario y posible inversor del proyecto, si dona este puede tener acceso a las betas del juego y ser parte del público que colaboraría en las pruebas de usuario del producto.

Al ser un crowdfunding social nos otorga ciertas ventajas puesto que puede ser lanzado en portales que otorgan deducción de impuestos a partir de las donaciones como goteo.org, esto incrementa la posibilidad de llegar a la meta para poder lanzar el juego. Además, la comisión por transacción es menor que en sitios similares, goteo.org cobra un 4% de comisión.

Por lo cual se espera recaudar \$ 34.000 para la creación y distribución del videojuego. Además dentro del país se ha destinado un millón de dólares para proyectos educativos emergentes dentro de la pandemia, por lo cual se intentaría recaudar parte de este monto, postulando este proyecto para el programa de *Cultura en Movimiento Emergente 2020*, el cual es un fondo para proyectos culturales educativos propuesto por el Instituto de Fomento a las Artes, Innovación y Creatividades (IFAIC).

Una vez realizado el proyecto, el mantenimiento de este será costado a través de la donación voluntaria por parte de los usuarios, al ser un proyecto social este no busca generar ganancias, más bien se espera sea de libre distribución a través de las diferentes tiendas de videojuegos tales como *Steam, Origin, uPlay*, entre otras.

### Costo.

El costo de este proyecto comprende 550 horas de investigación, diseño y desarrollo, además del uso de equipos y herramientas digitales (ver Tabla 1).

Detalle	Total
<b>Investigación y adaptación de narrativas.</b>	\$ 4.000
<b>Desarrollo de niveles.</b>	\$ 12.000
<b>Diseño de personajes, entorno gráfico y animaciones por nivel.</b>	\$ 16.000
<b>Total</b>	\$ 32.000

Tabla 1. Costos de proyecto

**Publicidad.**

Para que el proyecto pueda salir adelante es necesario publicitarlo en especial en medios digitales, estratégicamente en canales dedicados a los videojuegos y canales de interés nacional, para lograr alcanzar a nuestro público objetivo y ampliar la red de usuarios del videojuego.

**CONCLUSIONES**

Mi videojuego plantea una narrativa diferente en cuanto a lo visto en el mundo de los videojuegos, conjugando el interés por preservar el universo mágico de criaturas y aparecidos que guarda nuestro país. De acuerdo a las pruebas de usuario realizadas, el demo cumple con su objetivo, puesto que permite al usuario vivir la experiencia de un juego de aventura basado en la cultura ecuatoriana. El demo ofrece una muestra de la funcionalidad final del juego y da una idea de cómo sería una versión final del mismo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 46,4% de usuarios del Servicio Móvil Avanzado poseen un smartphone – Agencia de Regulación y Control de las Telecomunicaciones. (2019). Arcotel.gob.ec. Retrieved 10 December 2019, from <https://www.arcotel.gob.ec/464-de-usuarios-del-servicio-movil-avanzado-poseen-un-smartphone/>
- Alzamora, L. H. (2013). Duendes y duendas más otros aparecidos de aquicito nomás: recopilación de literatura oral ecuatoriana, 2013. Univ. de San Francisco de Quito.
- Alzamora, L. H. (2000). Mariangula y otros aparecidos: literatura oral ecuatoriana (Ed. rev.). Quito, Ecuador: Editorial Eskeletra.
- Becerra, J. A. J. (2010). El papel de las TIC en el desarrollo: una mirada desde la construcción social de la tecnología en el caso Ecuatoriano. Íconos: Revista de Ciencias Sociales, (37), 87-97.
- Conde, M. (2005). Cuentos ecuatorianos de aparecidos. Quito: Norma Ecuador.
- Ecuador crea sus juegos electrónicos. (2018). El Comercio. Retrieved 10 December 2019, from <https://www.elcomercio.com/guaifai/ecuador-crea-juegos-electronicos.html>
- En Ecuador se quintuplicaron los usuarios de teléfonos inteligentes – Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2019). Telecomunicaciones.gob.ec. Retrieved 10 December 2019, from <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/en-ecuador-se-quintuplicaron-los-usuarios-de-telefonos-inteligentes/>
- Espinosa, M. (2007). Criaturas y lugares míticos del Ecuador (Ed. rev.). Bogotá, Colombia: Norma.
- Goteo, F. (2019). Goteo.org :: Crowdfunding the commons. Goteo.org. Retrieved 10 December 2019, from <https://www.goteo.org/>
- La brecha digital. (2015). El Comercio. Retrieved 10 December 2019, from <https://www.elcomercio.com/opinion/brecha-digital-opinion-internet-tecnologia.html>
- Los videojuegos de rol tienen mucho éxito en Ecuador. (2019). El Comercio. Retrieved 10 December 2019, from <https://www.elcomercio.com/tendencias/videojuegos-rol-exito-ecuador-entretenimiento.html>
- To Leave, el primer videojuego ecuatoriano en Play Station. (2018). El Comercio. Retrieved 10 December 2019, from <https://www.elcomercio.com/tendencias/toleave-videojuego-ecuadoriano-venta-playstation.html>
- Steam: Game and Player Statistics. (2020). Retrieved 21 August 2020, from <https://store.steampowered.com/stats/content/?l=latam>