

ECOS

PITCH



¿Cómo comunicamos?

¿No estás agotado de la virtualidad? ¿Estar sentado frente a la pantalla todo el día, sin poder ver a tus amigos o hacer algo divertido? Entendemos que la tecnología ya es algo inherente a nuestras vidas, sin embargo, no debe y no tiene por qué convertirse en algo aburrido, sobretodo si lo combinas con experiencias de la vida real. Aquí entra **ECOS**, un videojuego de roll'aventura que fusiona lo virtual con lo real en una serie de desafíos y retos tanto individuales como grupales donde pondrás a prueba tus habilidades, tu inteligencia y tu valor. Y donde el resultado directo no sólo serán horas de diversión, sino también el surgimiento de tu propia comunidad, para salvar la ciudad, o quien sabe incluso el mundo

NARRATIVA

Arquetipo: explorador
Estilo visual/conceptual: Cyberpunk
Estructura narrativa: lineal.



Eco es un chico muy ensimismado viviendo en un Quito distópico, mismo que un día empieza a sufrir estragos por misteriosas criaturas que aparecen y se llevan personas u objetos preciados. En esta ocasión, Eco se verá envuelto en uno de estos altercados donde perderá lo que más le importa, su casco de realidad virtual que representaba gran parte de su día a día. Así que se embarcará en una aventura para descubrir el origen de estos monstruos y recuperar lo que consideraba su vida.

VALORES

Valores Trascendentales

- Empatía con el medio ambiente.
- Crear una comunidad que busca un cambio social y de purificación ambiental.

Valores Morales

- Generar una constancia de interés y actividad con medios de transporte eco amigables.

Valores Sub morales

- Presentar nuevas formas de movilización para usuarios de la PUCE.

Valores Biológicos no racionales

- Reducir la contaminación por medio del CO2.
- Salud y bienestar a través actividad física



ASIGNATURAS

Taller diseño nuevos medios

- > Videojuego en Stencyl para móvil
- > Sistema dinámico entre los desafíos virtual y los reales + conexión con cambio ecofriendly



Modelado y animación 3d

- > Rompecabezas conceptual de la historia de 5 piezas 3D que funcionen como trofeo final
- > Posibles animaciones representativas de la trama



Medios audiovisuales

- > Narrativa/historia de Ecos
- > Códigos QR, afiches, murales
- > Campaña de difusión por redes sociales

