

# EL MUNDO DE LOS DEBRI



# TABLA DE CONTENIDOS

5 7 8 9 10 11 12

CONTEXTO

INTRODUCCIÓN

PÚBLICO  
OBJETIVO

OBJETIVO

ORIGEN DE  
LOS DEBRIS

NARRATIVA  
PROYECTO

EL MUNDO DE  
LOS DEBRIS

14 16 19 20 22 24

LOS DEBRIS

VALORES

APLICACIÓN DE  
LA NARRATIVA

MUSICA Y SONIDO

LOGO

MULTIMEDIA



# PROYECTO INTEGRADOR







# CONTEXTO

El Museo de los Niños de Costa Rica ha traído un nuevo reto para los estudiantes del proyecto integrador que se desarrolla en la Universidad Pontificia Bolivariana. Este desafío, que involucra a los programas de diseño gráfico e ingeniería de diseño de entretenimiento digital, consiste en crear una experiencia interactiva innovadora en uno de los pasillos del lugar. Para ello, los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos y aprenderán formas nuevas de solucionar los problemas que se tornen durante el proceso.



# INTRODUCCIÓN

Costa Rica, un país de Pura Vida, enriquecido de una magnífica naturaleza que comprende multitud de especies, tanto de la flora como de la fauna, millares de colores, formas, texturas y seres. Posee un terreno que se ha creado por fuertes variaciones en sus placas tectónicas, dando lugar a una de las principales características de su suelo, los volcanes. De igual manera, sus comunidades son relevantes, tienen una cultura de gran importancia, como la de los

Bribri, pueblo valeroso, grandes creyentes del mundo espiritual, de aquellos seres que habitan más allá, respetuosos, atentos y matriarcales.

Todos estos aspectos han sido los puntos clave de nuestra inspiración, la convergencia de estos elementos nos ha permitido adaptarlos a una nueva sociedad, creando una narrativa que los representa de una forma auténtica, dando origen al mundo de los Debri.



# PÚBLICO OBJETIVO

El estilo gráfico planteado en este manual va dirigido a un público infantil entre el rango de edad de 5 a 8 años.



# OBJETIVO

La experiencia de Los Debri, desea que los niños obtengan conocimiento y cultura Costarricense a través del arte y los valores, aprovechando al máximo las emociones de los niños para crear una sensación de pura vida.

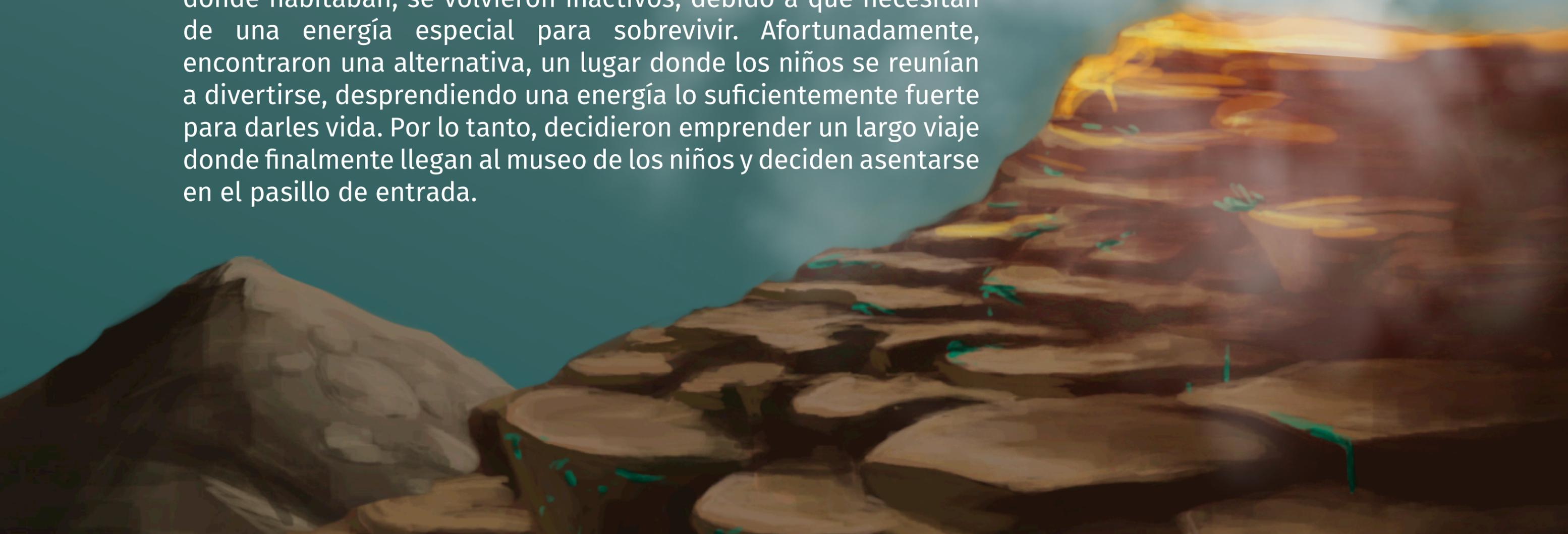
# ORIGEN DE LOS DEBRI

Los Debri eran una raza nómada hasta que encontraron el Volcán Chibuzú (Poás), rodeado de una rica biodiversidad, sobre la cual ellos se podían alimentar sin tener que correr grandes peligros, pudiendo acentuar una comunidad.

Por la fuerza interior que desprendía el volcán, podían recibir la energía necesaria para vivir, pasaron siglos avanzando en su sociedad, viviendo felices, hasta que lentamente este volcán se fue apagando, volviéndose inactivo y brotando de él una laguna ácida la cual los hizo abandonar su hogar, en búsqueda de nuevas tierras, sin embargo la expansión humana que no ha tenido conciencia del daño ambiental también ha debilitado la energía de los Debri, por ende estos deciden ir en busca de una nueva fuente de energía.

# NARRATIVA DEL PROYECTO

En este mundo planteado, Los Debri, son una civilización nómada proveniente de los volcanes de Costa Rica. Sin embargo, en aquellos donde habitaban, se volvieron inactivos, debido a que necesitan de una energía especial para sobrevivir. Afortunadamente, encontraron una alternativa, un lugar donde los niños se reunían a divertirse, desprendiendo una energía lo suficientemente fuerte para darles vida. Por lo tanto, decidieron emprender un largo viaje donde finalmente llegan al museo de los niños y deciden asentarse en el pasillo de entrada.



# EL MUNDO DE LOS DEBRI

El mundo de los Debri se caracteriza principalmente por ser un bosque tropical húmedo, que posee un clima cálido, rodeado de mucha vegetación, fauna y flora. También se encuentra unida a la cordillera Volcánica Central, debido a que en este lugar la vegetación viene representada

por bromélias, musgos, líquenes y orquídeas, así como infinidad de árboles como el Laurel (*Cordia alliodora*), caobilla (*Carapa guianensis*), Roble coral (*Terminalia amazonia*), Fruta dorada (*Viola koschnyi*), Ojoche (*Brosimum alicastrum*), Cedro María (*Calophyllum brasiliense*) y Botarrama (*Vochysia ferruginea*).



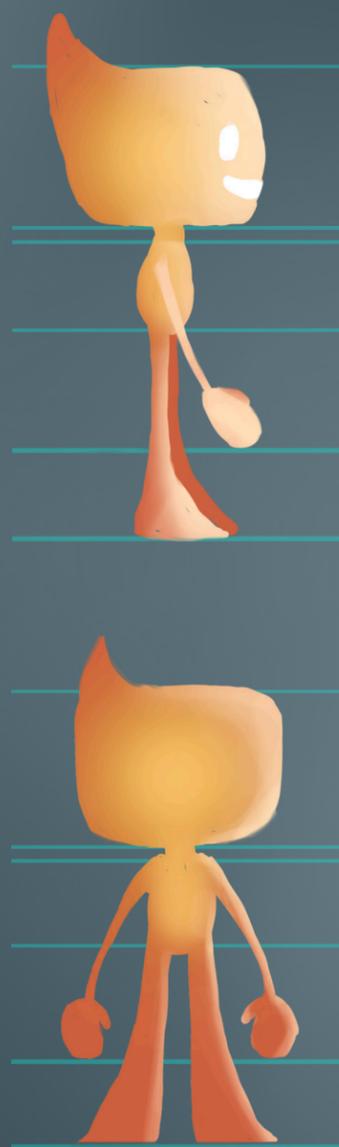
La grafía del mundo de los Debri intenta buscar un poco de realismo por medio de la pintura digital, enfatizando en el uso de sombras y volúmenes.

Se usa una paleta de colores vivos y cálidos para transmitir el concepto de pura vida. Este estilo gráfico hace uso de la perspectiva, además, usa formas orgánicas, es decir que no tienen contornos y son poco geométricas, manejando mucho el detalle en los fondos y en los personajes.

En el desarrollo de los fondos y/o escenas para el mundo de los Debri se debe tener muy en cuenta que se tiene que notar el uso de volúmenes e iluminación en estas.



# LOS DEBRI



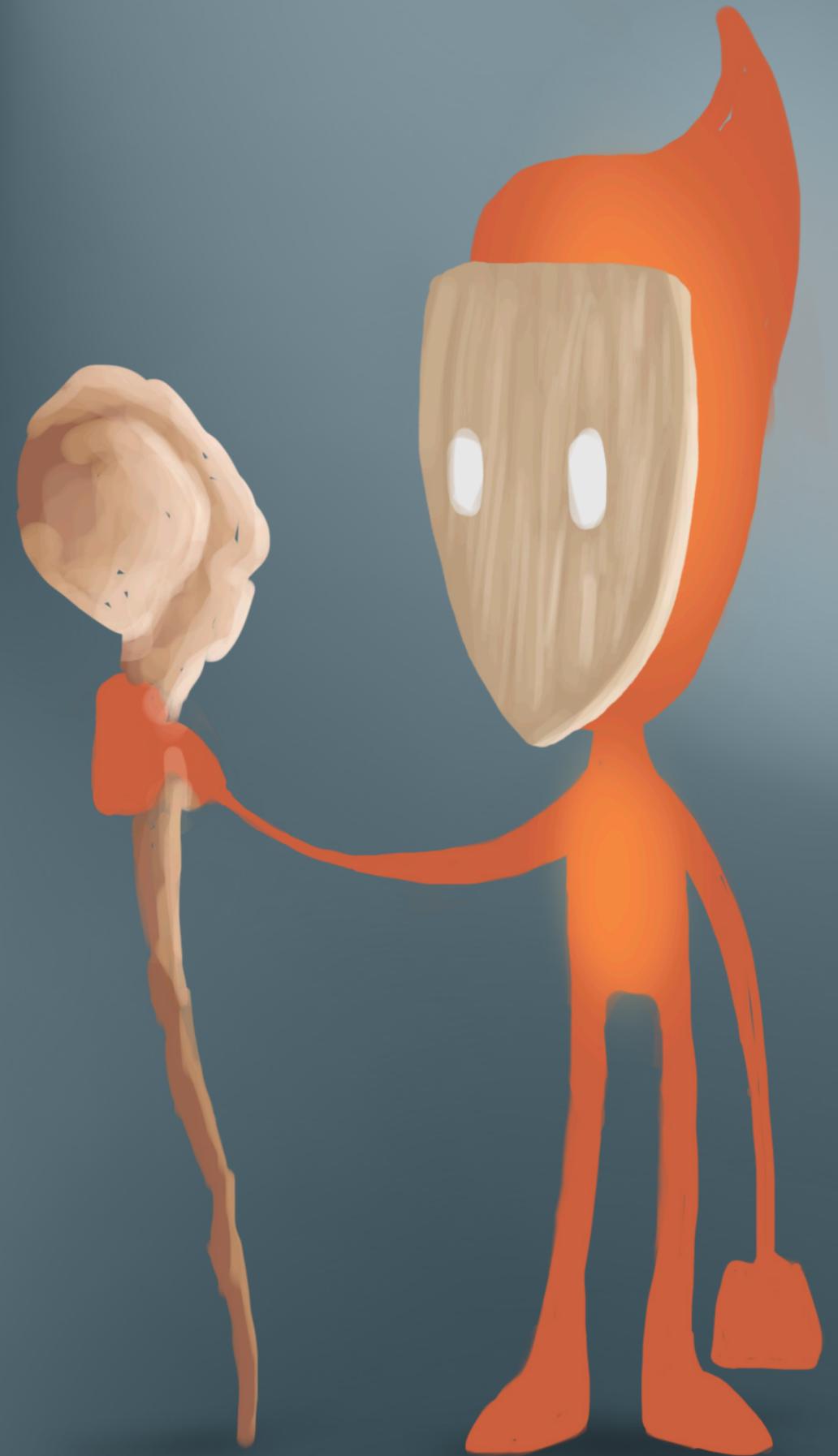
## FÍSICO

Los Debri son unos seres pequeños, aproximadamente de 15 a 20 centímetros de alto. Pueden tener texturas variables según el tipo de Debri, sin afectar sus cánones fisionómicos naturales, donde lo más representativo e identificable son: extremidades delgadas, manos que llegan por debajo de la pelvis, pies pequeños, cabeza en forma de gota y formas orgánicas, aunque esto puede variar según el tipo de Debri.

Para el uso de estos personajes se debe respetar siempre los cánones físicos de los Debri, además se debe notar el uso de volúmenes e iluminación en el personaje.

# PERSONALIDAD

Estos seres son inocentes, se asombran fácilmente, son exploradores, curiosos y han logrado establecer una comunidad fuerte y unida. Además de esto, cada miembro es importante y lo valoran, debido a que tienen aprecio por ellos mismos y la naturaleza. También se caracterizan por ser recursivos, observadores y logran transformar su entorno pensando en el impacto ambiental que este tendría, siendo así seres ecológicos.



# VALORES

Todos estos valores no son transmitidos de una forma directa hacia los niños, si no que se desenvuelven mediante acciones y/o situaciones que permitan a los niños comprender estos conceptos:

RESPECTO ALEGRÍA

SOLIDARIDAD AMOR

JUSTICIA TOLERANCIA

AMISTAD LEALTAD



# APLICACIÓN DE LA NARRATIVA

Es una experiencia no lineal que presenta a los niños unos desafíos que pueden ser completados en un número de secuencias diferentes, las cuales toman entre dos y tres segundos. Como tal, las historias no lineales usualmente preservan el arco narrativo global mientras permiten múltiples soluciones a un desafío en particular, o una decisión entre varios retos. Permitiendo ofrecer a los que interactúen la libertad de explorar o volver atrás.

En el túnel se quiere hacer una experiencia interactiva de carácter apreciativo, pero también cuenta con interacciones de 2-3 segundos para que no detenga el flujo de personas en el túnel. A través de esta, se plantea transmitir el concepto de pura vida costarricense, mediante su biodiversidad, riqueza visual y también a través de los Debri, que son una representación de las emociones de los niños, los cuales, con las emociones que demuestran, contagian a los Debri.

# MÚSICA Y SONIDO

En los sonidos se busca transmitir el ambiente natural de Costa Rica, como la brisa, agua, aves más que todo, aquellos sonidos ambientales que transmitan esa calma y biodiversidad de Costa Rica.

Pero también se quiere resaltar el épico viaje de los Debri, y sus aventuras llenas de sentimientos y emociones que se pueden expresar a través de la música.

El banco de sonidos usados en el proyecto es propiedad de la Warners Bros, si se quieren utilizar se deben comprar los derechos.



# LOGO

APLICACIONES Y USO



EL  
MUNDO  
DE LOS  
DEBRI

NEGATIVO

BLANCO Y NEGRO

EL  
MUNDO  
DE LOS  
DEBRI

# MOTION GRAPHIC



# TRAILER

The image features a stylized, low-poly landscape. On the left, a dark grey mountain slope descends from the top left towards the bottom right. The slope is covered with numerous small, rounded, greyish-brown rocks. In the foreground, there are several green, rounded bushes or small trees. The right side of the image is dominated by a bright cyan sky with soft, white, wispy clouds. The overall aesthetic is clean and modern, typical of a digital art style used in trailers or promotional material.

# CRÉDITOS

## Concepción del Proyecto del Tunel interactivo Museo de los Niños Costa Rica

### *Estudiantes Ingeniería en Diseño de Entretenimiento Digital*

*Andrea Gonzales · Luis Miguel Palacio · José F. García · Laura Martínez*

### *Estudiantes Diseño Gráfico*

*Tatiana Peña Rúa · Danilo Villegas Duque · Santiago Escobar · Alejandro Cortés Claro · Annie Cuervo · Daniela Sierra · Andrea Orozco · Julián Gómez · Luis Felipe Lotero · Edwin zapata · Natalia Saldarriaga · Felipe Mesa Betancur*

### *Docentes*

*Jaime Andrés Betancur · Juan David Camacho · Antonio Escamilla · José Gómez · Andrés Felipe Suaza · Sebastian Uribe*

# CRÉDITOS



## **Conceptualización y narrativa**

*Santiago Escobar · Alejandro Cortés Claro ·  
Julián Gómez · Luis Felipe Lotero · Laura Martínez*

## **Guión**

*Santiago Escobar · Daniela Sierra*

## **Ilustraciones**

*Santiago Escobar · Daniela Sierra ·  
Edwin Zapata · Felipe Mesa Betancur*

## **Animación**

*Daniela Sierra · Santiago Escobar*

## **Diseño de Interacción**

*Luis Miguel Palacio · Jose F. García  
Laura Martínez · Andrea González*

## **Publicación Impresa**

*Alejandro Cortés Claro*

