



**COLEGIATURA**

VI COLOQUIO PERFIL ORIGINAL

**Nicolás Arango**  
**Valentina Sánchez**  
**Daniela Ruiz**  
7mo SEMESTRE

DISEÑO PROYECTO FINAL  
2021-1

# Índice

Descripción  
*(pág. 01)*

Contexto  
Problemática  
*(pág. 02)*  
Justificación  
*(pág. 03)*  
Objetivos  
*(pág. 04 - 05)*

Referentes  
*(pág. 06)*

Propuesta BRIEF  
*(pág. 07 - 22)*



# Descripción

Ecaris Island es un juego de rol que busca ser una experiencia de aprendizaje acerca de la fauna y flora Colombiana impactando de manera positiva a un público que se encuentra en la etapa de la pre-adolescencia.



# Problemática



Este proyecto está enfocado en niños y niñas que están empezando la etapa de la pre-adolescencia, en la cual se enfrentan a muchos cambios los cuales son causados en parte por la presión social que conlleva esta edad.

Esperamos que nuestro proyecto, además de ser una oportunidad de aprendizaje, pueda brindarles una herramienta con la cual puedan estimular su creatividad e imaginación durante las dificultades que conlleva esta edad.

También queremos crear familiaridad con la fauna y flora Colombiana a través de una narrativa de fantasía para cautivar a nuestro usuario.

# Justificación

Estamos realizando este proyecto para impactar de manera positiva a este público en una etapa llena de cambios y desafíos difíciles como lo son los cambios hormonales de niño a adolescente que, usualmente, conllevan a dificultades para comunicar y expresar correctamente, al cerrarse en sí mismos y descuidar la importancia de socializar con el otro.

También para crear familiaridad en el público acerca de la fauna y la flora colombiana a través de narrativas visuales que le resulten interesantes, incentivando al aprendizaje y genere una mayor conciencia e interés por temas sobre su propio país.

Adicionalmente queremos estimular la creatividad y la imaginación en una edad en la cual es importante que los niños desarrollen estas habilidades para que, al volverse mayores, sean individuos creativos y con ganas de aportar ideas innovativas a la sociedad. Por ello, es importante que se interesen por su propio entorno y crezcan con ganas de mejorar el lugar en el que viven.



# Objetivo General

Crear una experiencia transmedia, a través de un juego de mesa desarrollado a partir de las técnicas de Storytelling visual, que estimule la creatividad y habilidades sociales en niños entre los 10 y 14 años, por medio de una historia de fantasía inspirada en la flora y fauna colombiana; con el fin de generar una experiencia divertida.



# Objetivos Específicos

1. Desarrollar una historia para la experiencia que resulte coherente y significativa para el público al que se desea llegar e impactar, inspirada por la fauna y flora colombiana. Utilizando elementos gráficos que aporten a la historia e incentiven el interés del público de una manera no tradicional pero más amena.
2. Diseñar personajes, biomas, props, para el juego que vayan acorde a la historia; tomando elementos reales de la fauna y flora, combinándolos con aspectos fantasiosos, sin perder la esencia real de cada uno.
3. Educar al público de una forma didáctica y entretenida acerca de la fauna y flora de Colombia, creando una forma no tradicional de presentar la información, al convertir un tema tradicional en algo nuevo que abra posibilidades hacia la exploración de su propia creatividad y habilidades.





# Referentes



Este proyecto está enfocado en niños y niñas que están empezando la etapa de la pre-adolescencia, en la cual se enfrentan a muchos cambios los cuales son causados en parte por la presión social que conlleva esta edad.

Esperamos que nuestro proyecto, además de ser una oportunidad de aprendizaje, pueda brindarles una herramienta con la cual puedan estimular su creatividad e imaginación durante las dificultades que conlleva esta edad.

También queremos crear familiaridad con la fauna y flora Colombiana a través de una narrativa de fantasía para cautivar a nuestro usuario.

# Index

---

1	Main logo pg 9	4	Responsive logo pg 12	7	Symbol pg 15
2	Construction grid pg 10	5	Correct uses pg 13	8	Color palette pg 16
3	Protection area pg 11	6	Incorrect uses pg 14	9	Font pg 17

---

# Index

---

10

Patterns

pg 18

---

11

Icons

pg 19

---

12

Applications

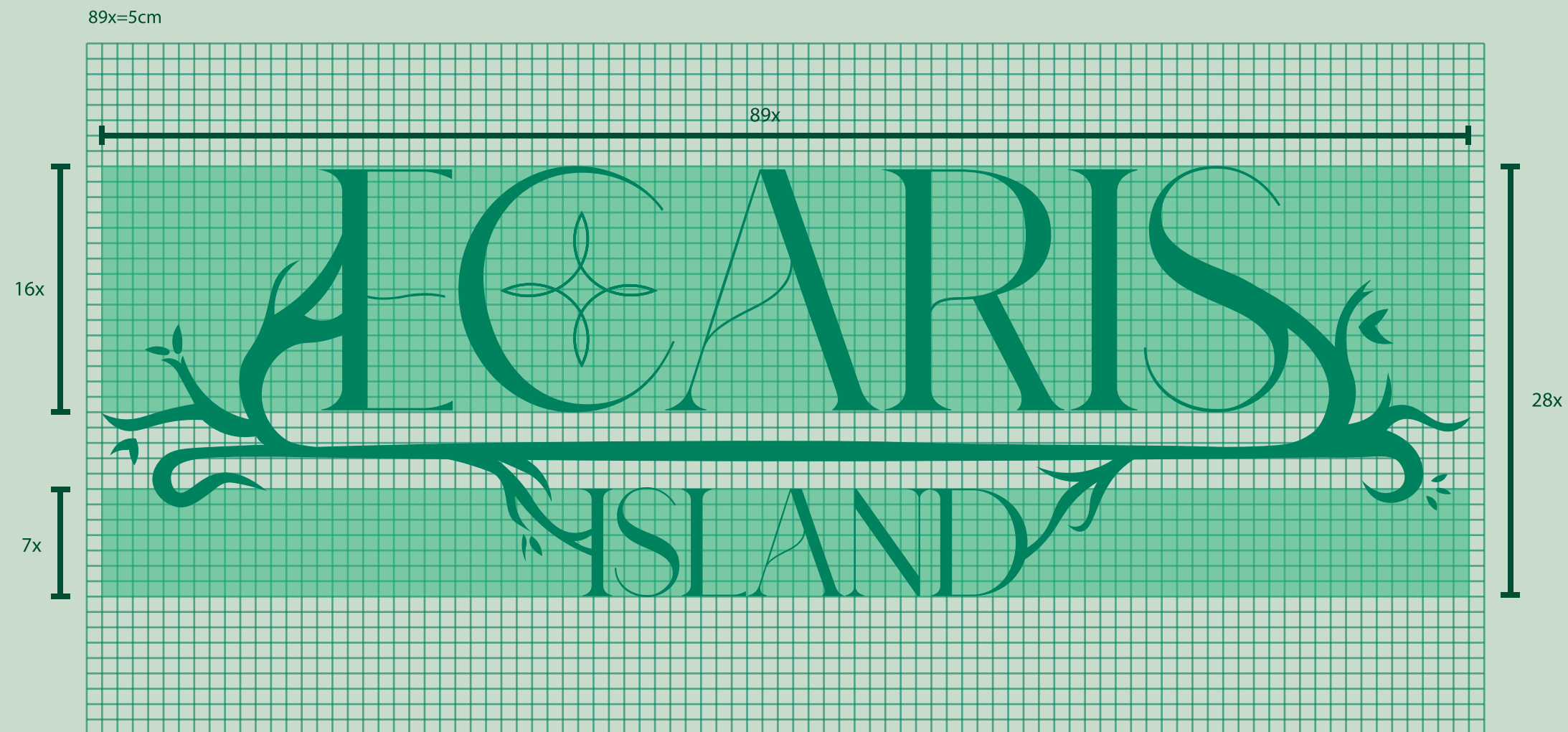
pg 22

---

# 1. Main logo



# 2. Construction grid



# 3. Protection area



# 4. Responsive logo



# 5. Correct uses





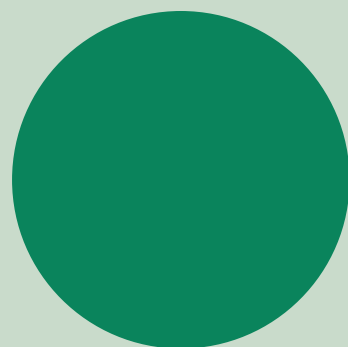
# 6. Incorrect uses



# 7. Symbol



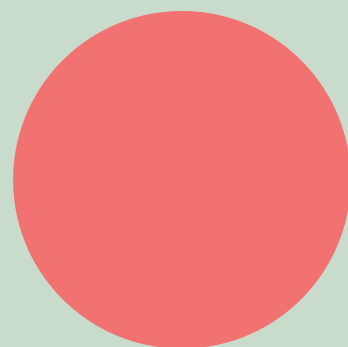
# 8. Color palette



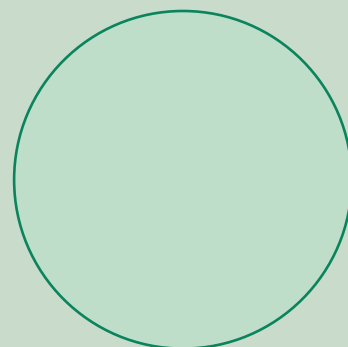
rgb: 0/127/84  
cmyk: 88/26/82/12  
hex: 007f54



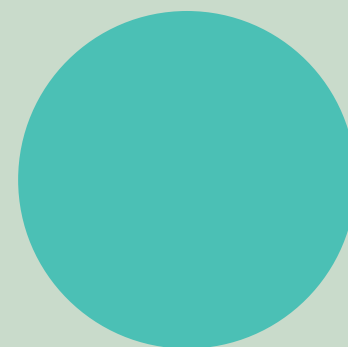
rgb: 148/214/0  
cmyk: 47/0/100/0  
hex: 94d600



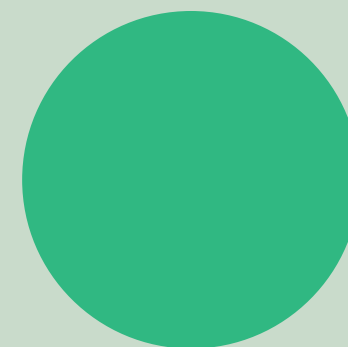
rgb: 255/110/110  
cmyk: 0/72/47/0  
hex: ff6e6e



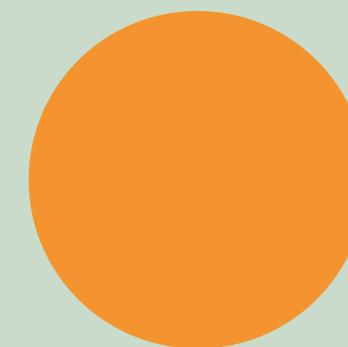
rgb: 204/227/207  
cmyk: 20/2/21/0  
hex: cce3cf



rgb: 0/220/197  
cmyk: 64/0/35/0  
hex: 00dcc5



rgb: 0/194/123  
cmyk: 73/0/71/0  
hex: 00c27b



rgb: 219/146/46  
cmyk: 6/54/91/0  
hex: db922e

# 9. Font

Gangitem Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890@?

Nelphim Regular 1234567890@?

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890@?

*Nelphim Italic*

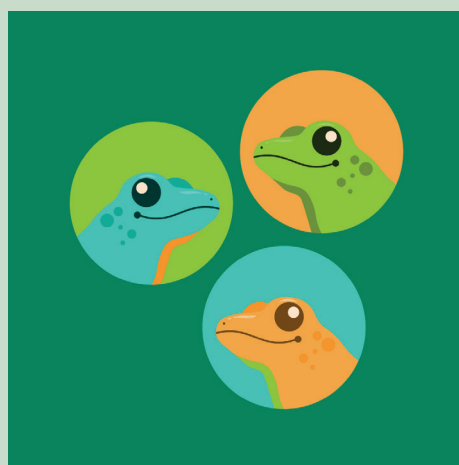
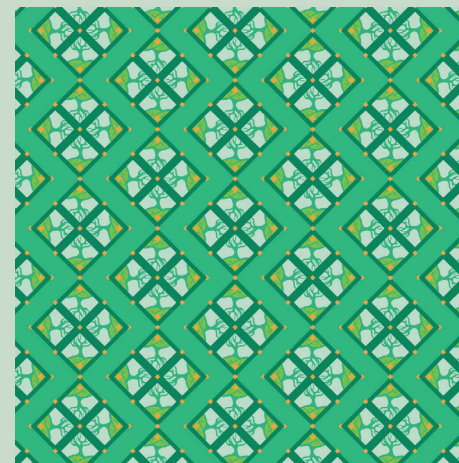
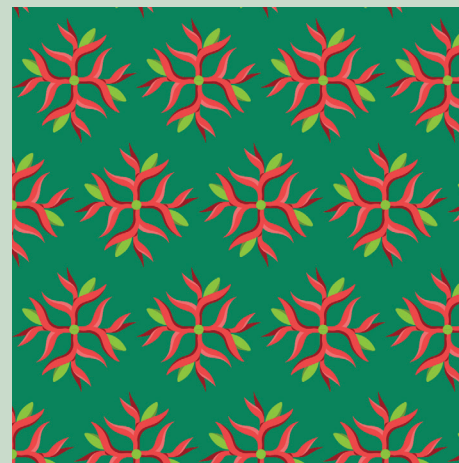
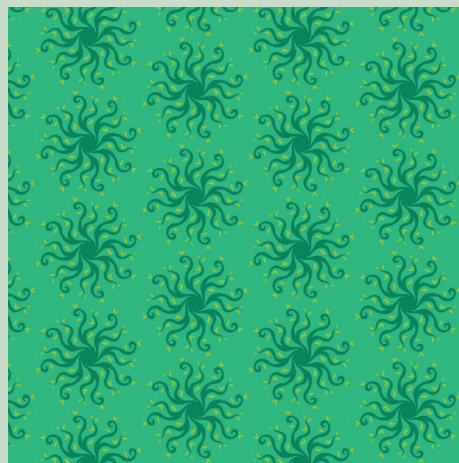
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890@?*

Title

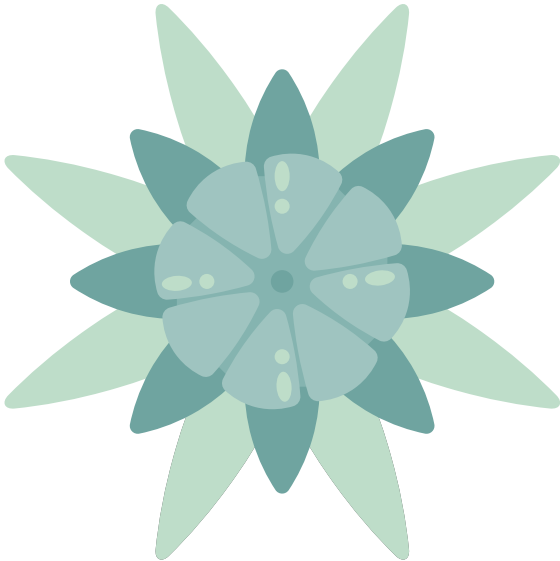
*Subtitle*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur  
adipiscing elit, sed diam nonummy nibh  
euismod tincidunt ut laoreet dolore magna  
aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim

# 10. Patterns



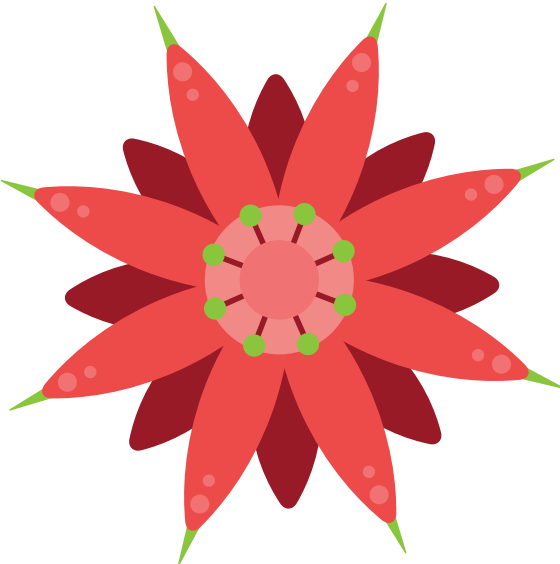
# 11. Icons



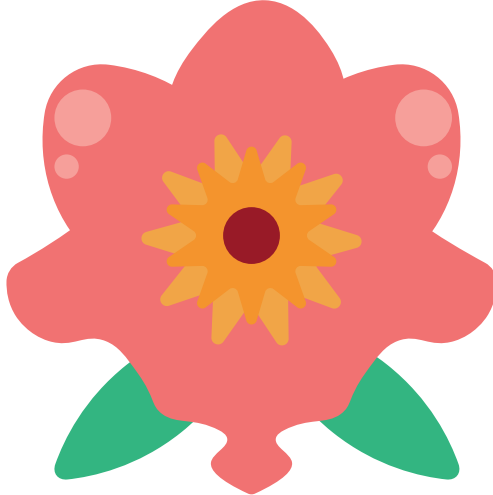
Victoria Amazonica



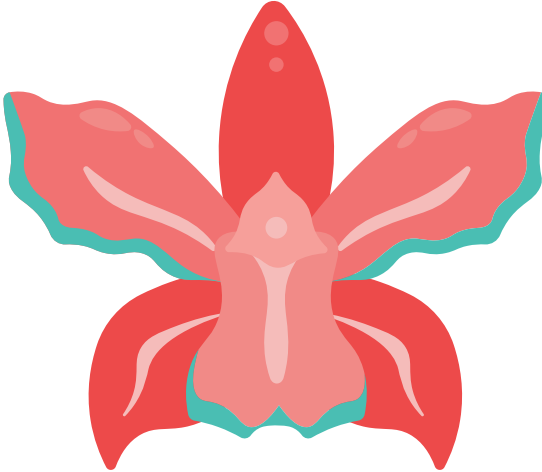
Heliconia



Scarlet Passion Flower



Mermelada Flower Bush

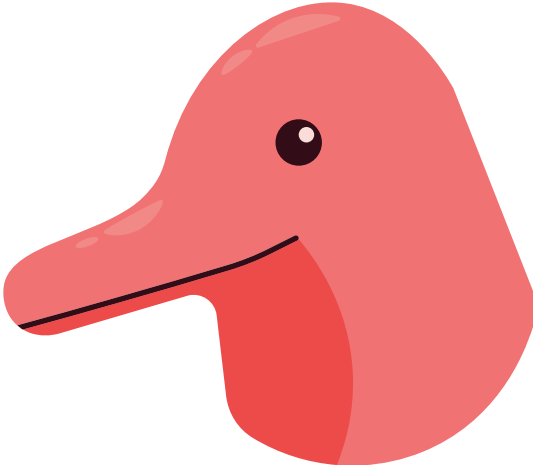


Victoria Amazonica

# 11. Icons



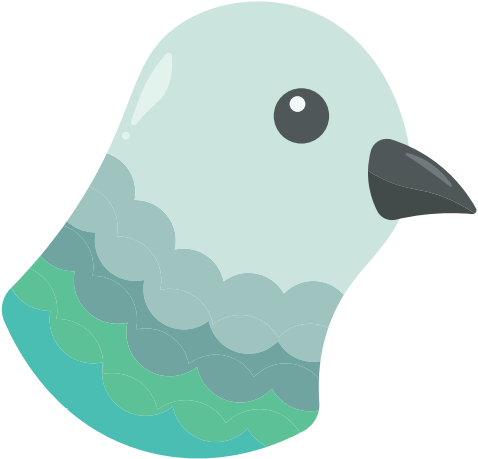
Golden Frog



Pink Dolphin



Eyelash Viper

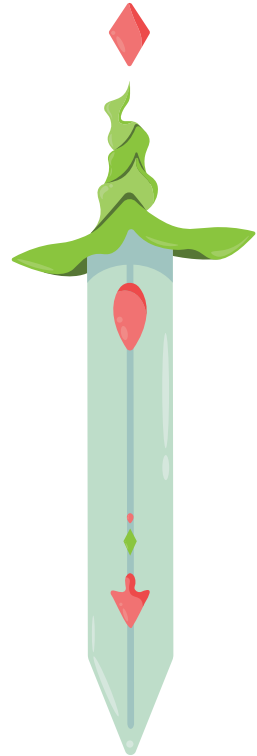


Blue Tanager



Jaguar

# 11. Icons



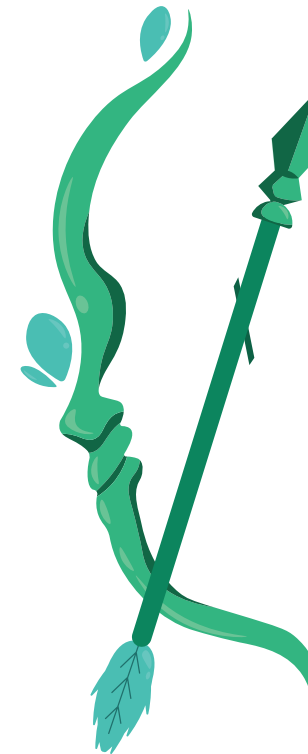
Sword



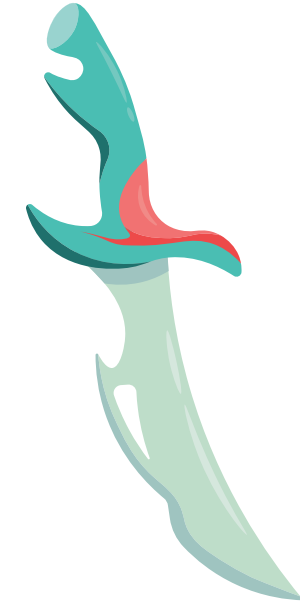
Morningstar



Spellbook



Bow



Dagger



# 12. Applications

