



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS
DIGITALES**

“ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE LA NARRATIVA
AUDIOVISUAL DE LOS VIDEOJUEGOS PERTENECIENTES
A LAS GENERACIONES DE CONSOLAS ENTRE 2006-2021”

Tesis para optar al título profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autor:

David Eduardo Luna Montalvo

Asesor:

Mg. Cesar Augusto Smith Corrales

<https://orcid.org/0000-0003-0187-0967>

Lima - Perú

2025

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Nelly Milagro Tejada Melendez
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	Katterine Lidia Herrera Paucar
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	Pedro Isaias Florez Chumpitaz
	Nombre y Apellidos

INFORME DE SIMILITUD



18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mi familia por permitirme llegar hasta este escalón con su trabajo y esfuerzo de generaciones.

A mis padres por darme la oportunidad de formarme en un profesional competente brindándome enseñanzas, amor y herramientas de calidad que no muchos pueden permitirse.

A mis maestros, amigos y colegas, por compartir su conocimiento, gracias a ellos he podido perfeccionar mis habilidades como comunicador.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a todos mis maestros, mentores, mis amigos que durante estos años me han fortalecido y he podido compartir conocimientos beneficiosos para este proyecto

Agradecerle a mi profesor Diego Alonso Baca Cáceres, por facilitarme el desarrollo de esta investigación

Y el mayor agradecimiento se lo doy mis padres, Carlos y Katia, quienes hicieron todo lo posible para que pueda llegar hasta acá sin que me falta nada.

TABLA DE CONTENIDO

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	12
1.1. Contextualización & Realidad problemática	12
1.2. Formulación del problema	25
1.2.1. Problema general	25
1.2.2. Problemas específicos	25
1.3. Objetivos	26
1.3.1. Objetivo general	26
1.3.2. Objetivos específicos	26
1.4. Hipótesis	26
1.4. Justificación	27
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	28
2.1. Enfoque de la investigación	28

2.2.	Nivel de la investigación	28
2.3.	Alcance de la investigación	28
2.4.	Diseño de la investigación	29
2.5.	Población y muestra	29
2.5.1.	Población	29
2.5.2.	Muestra	30
2.5.3.	Criterios de inclusión y exclusión	30
2.5.4.	Justificación del periodo (2006–2021)	31
2.6.	Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos	32
2.7.	Procedimientos para la recolección y análisis de datos	33
CAPÍTULO III. RESULTADOS		35
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN		56
4.1.	Discusión	56
4.2.	Conclusión	61
REFERENCIAS		64
ANEXOS		69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Comparativa de la evolución de la calidad gráfica en las franquicias Assassin's Creed, God of War y Bioshock (2006-2021)	36
Tabla 2: Evolución del diseño de personajes en videojuegos 2005-2021; Error! Marcador no definido.	
Tabla 3: Innovaciones de hardware con efecto narrativo-audiovisual (síntesis 2006–2021) .	51
Tabla 4: Ejemplos resumidos por franquicia	52
Tabla 5: Evolución de la composición visual en videojuegos 2005-2021	40
Tabla 6: Estilos musicales y diversidad en videojuegos 2005-2021; Error! Marcador no definido.	
Tabla 7: Evolución de los efectos de sonido en videojuegos 2005-2021; Error! Marcador no definido.	
Tabla 8: Evolución del diálogo y doblaje en videojuegos 2005-2021; Error! Marcador no definido.	
Tabla 9: Escenas icónicas: integración audiovisual en videojuegos 2005-2021 ; Error! Marcador no definido.	
Tabla 10: Tendencias narrativas en videojuegos: Assassin’s Creed, God of War, Bioshock	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Evolución de la resolución gráfica en videojuegos 2005-2021.....38

Figura 2: Frecuencia de estilos musicales en videojuegos analizados (2005-2021)..... **¡Error!**

Marcador no definido.

Figura 3: Sinergia imagen-sonido en escenas clave de videojuegos;**¡Error!** **Marcador no definido.**

RESUMEN

Este estudio analiza cómo evolucionaron las historias audiovisuales de Assassin's Creed, God of War y Bioshock a lo largo de los años, de 2006 a 2021, en diversas plataformas. El enfoque utilizado fue un estudio descriptivo y exploratorio de casos múltiples. La investigación examinó detenidamente las dimensiones audiovisuales de los videojuegos seleccionados. La historia, las imágenes y el sonido. Los hallazgos mostraron que la actualización de 2K a 4K y el uso de texturas ultrarrealistas mejoraron considerablemente el aspecto visual. Se observó un claro aumento de la diversidad y la inclusión en el diseño de personajes. La inclusión de bandas sonoras sinfónicas, efectos de sonido inmersivos y conversaciones más complejas también resulta interesante, ya que hacen que el juego sea más interesante para los jugadores. En resumen, los resultados del estudio revelan que la narrativa audiovisual en los videojuegos ha mejorado tanto en el aspecto creativo como en el técnico. Esto también ha tenido un impacto positivo en la vida cotidiana de los jugadores, su autoestima y el crecimiento de sus comunidades. Esto significa que los videojuegos son un medio cultural esencial y en constante cambio.

PALABRAS CLAVES: *Narrativa audiovisual, Videojuegos, Imagen, Sonido, Evolución*

ABSTRACT

This study aims to describe the evolution of audiovisual narrative in the Assassin's Creed, God of War and Bioshock franchises throughout the console generations between 2006 and 2021. A qualitative, descriptive and exploratory approach was used, using the multiple case study method. Data collection was carried out through direct observation and analysis of audiovisual content in the selected video games, considering variables such as graphic capacity, sound quality and narrative resources. The results reveal a significant advancement in graphical quality, moving from standard resolutions to 4K and ultra-realistic textures, as well as greater inclusion and diversity in character design. In addition, the integration of orchestral soundtracks, immersive sound effects and more complex dialogues is evident, contributing to multisensory experiences that enhance the player's immersion. In conclusion, the research highlights that audiovisual storytelling in video games has not only improved at a technical and artistic level, but has also had a positive impact on the construction of identities, the development of communities and the daily lives of players, consolidating video games as influential and constantly evolving cultural media.

Keywords: Audiovisual narrative, Video games, Image, Sound, Evolution

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Contextualización & Realidad problemática

La evolución de la narrativa audiovisual en los videojuegos no es un fenómeno aislado, sino una consecuencia directa de los cambios tecnológicos, culturales y sociales que se han dado tanto a nivel internacional como nacional y local. En las últimas décadas, los videojuegos han dejado de ser solo diversión para convertirse en un poderoso medio para contar historias, despertar sentimientos y dar significado a las cosas. Incluso pueden cambiar la forma en que las personas interactúan entre sí y con el mundo digital. En este sentido, Glasner (2024) destaca que la narración interactiva ha abierto nuevas posibilidades para contar historias al permitir que los usuarios participen en la construcción de la historia. Esta dinámica trasciende fronteras y une a personas de todo el mundo.

A nivel internacional, el negocio de los videojuegos ha crecido a un ritmo increíble y ahora tiene una influencia en la cultura y la economía similar a la del cine y la televisión. Estadísticas recientes muestran que más de 3.320 millones de personas en todo el mundo juegan videojuegos regularmente (Nuez & Canfranc, 2025). Dado que los videojuegos se juegan en todo el mundo, se han convertido en espacios donde las personas comunican historias complejas sobre temas universales como la identidad, la justicia y el sacrificio. Los juegos que centran este estudio, como *Assassin's Creed*, *God of War* y *Bioshock*, se han convertido en algo más que un simple entretenimiento; se han convertido en referentes culturales que inspiran a generaciones enteras y dan pie a que se hable de ellos tanto en medios convencionales como digitales (López et al., 2024). Estas historias muestran cómo el desarrollo de procesadores, tarjetas gráficas y memorias ha hecho que las imágenes y sonidos de los videojuegos sean más

realistas y sofisticados, haciendo que la experiencia interactiva sea más parecida a la cinematográfica (Osuna et al., 2024).

En el ámbito nacional, en los últimos años, la fiebre de los videojuegos ha cobrado gran impulso, especialmente en países latinoamericanos como Perú. Los videojuegos han pasado de ser un lujo para unos pocos a formar parte de la vida cotidiana de familias, niños y adolescentes gracias a las nuevas plataformas y al uso generalizado de dispositivos. Esta democratización de la tecnología ha convertido a los videojuegos en espacios de encuentro y aprendizaje, donde las personas pueden mejorar su cooperación, su toma de decisiones y sus habilidades creativas. El estudio de Mestre y Sánchez (2022) la serie Tomb Raider muestra cómo la representación de las mujeres en los videojuegos refleja y, en ocasiones, predice cambios en la cultura y las normas sociales. Es posible comprender las formas en que las marcas conocidas influyen en nuestras identidades y visiones del mundo, incluso dentro de nuestras propias naciones y regiones, observando sus narrativas audiovisuales.

A nivel local, la narrativa audiovisual de los videojuegos tiene un impacto notable en la vida de jóvenes y adolescentes de Lima y otras ciudades similares. Los utilizan para algo más que divertirse; les permiten relajarse, reflexionar e incluso generar ideas. Las comunidades de jugadores han crecido, los espacios de juego se han vuelto más comunes y la cultura gamer se ha convertido en parte de las actividades escolares y de ocio. Todos estos son ejemplos evidentes de cómo los videojuegos han unido a las personas en sus comunidades. Espinosa y Firigua (2022) se enfatiza que los videojuegos han evolucionado, pasando de ser desafíos de habilidades básicas a experiencias participativas como películas que pueden hacerte sentir profundamente y reflexionar sobre el mundo real.

En resumen, la forma en que las historias audiovisuales han cambiado en los videojuegos tiene un efecto directo en la vida de millones de personas, cambiando cómo se sienten, qué valoran y cómo interactúan con el mundo que las rodea. Es importante explorar cómo se ha desarrollado la narrativa en los videojuegos a lo largo del tiempo, ya que ahora existen juegos que pueden conmover, instruir, acompañar y conectar a personas de diversos lugares. Por lo tanto, todos aquellos interesados en cómo la tecnología y la creatividad pueden cambiar nuestra forma de vivir, sentir y hablar deberían aprender sobre este proceso, no solo académicos o desarrolladores.

Entre los antecedentes internacionales encontramos:

Morillo (2025) elaboró el trabajo titulado "El sector del videojuego: Cómo la opinión de los medios se ve moldeada por factores económicos, políticos y socioculturales" en el contexto del Grado en Comunicación Audiovisual, realizado en España. El objetivo de la investigación fue analizar cómo variables externas como el contexto geográfico, los componentes culturales, el matiz político, la representación de minorías, los patrocinios y la magnitud de las empresas influían en la crítica especializada de videojuegos, afectando tanto la percepción de los consumidores como la objetividad mediática. La metodología empleada fue cualitativa, combinando análisis comparativos de reseñas y estudios de caso con entrevistas a cuatro jugadores recurrentes de distintas plataformas y géneros. Se utilizaron como instrumentos entrevistas semiestructuradas y el análisis documental de críticas publicadas. Entre los resultados, se evidenció que factores como el orgullo nacional o los patrocinios generaron sesgos en la valoración de ciertos títulos. Por ejemplo, videojuegos como *Dragon Quest* recibieron un 90% de críticas favorables en Japón, mientras que en Occidente la cifra descendió al 60%. Asimismo, se observó que los juegos apoyados por grandes campañas de

marketing y empresas influyentes, como *Assassin's Creed: Valhalla*, tuvieron reseñas más positivas frente a títulos independientes. En conclusión, el estudio resaltó que la crítica de videojuegos estuvo fuertemente condicionada por variables externas, lo que impactó directamente en la vida cotidiana de los jugadores, ya que estas valoraciones influenciaron sus decisiones y la percepción social del medio. Reconocer estos factores permite al lector reflexionar sobre la importancia de una crítica honesta y transparente, invitando a mirar más allá del marketing y conectar con experiencias auténticas que representan la diversidad y riqueza cultural que los videojuegos pueden aportar al día a día.

Castaño (2024) presentó el trabajo titulado “Análisis de la influencia de Hollow Knight en los videojuegos dentro del género metroidvania” en el Campus de Vicálvaro, Universidad Rey Juan Carlos, España. El objetivo fue analizar la repercusión socioeconómica y cultural de Hollow Knight, así como su impacto en la comunidad y en títulos posteriores del mismo género. Se empleó una metodología mixta, combinando análisis estadístico y cualitativo. La población consistió en 608 hombres de la generación Z (13-24 años) hispanohablantes que jugaron Hollow Knight. Se utilizaron encuestas con 30 preguntas, análisis de redes sociales, estudios de contenido comparativo con otros metroidvania y revisión de fan communities. Los instrumentos incluyeron cuestionarios, análisis de hashtags en Instagram, TikTok y X, y revisión de foros como Discord. Entre los resultados, se encontró que Hollow Knight vendió más de 2,8 millones de copias en dos años y que la comunidad generó un fuerte engagement, con hashtags que sumaron miles de seguidores y creaciones fan. Además, el 100% de las mujeres encuestadas mostraron interés en el género, señalando su inclusividad. En conclusión, el estudio confirmó que Hollow Knight revolucionó el género metroidvania gracias a su diseño,

historia y apoyo comunitario, generando influencia directa en la vida diaria de los jugadores al fomentar creatividad, pertenencia y nuevas formas de interacción social.

Valdés Argüelles (2024) presentó la tesis doctoral titulada “Videojuegos y currículo: análisis y estrategias para la construcción de la ciudadanía global en la Educación Secundaria Obligatoria” en la Universidad de Oviedo, España. El objetivo de su investigación fue analizar cómo el uso de videojuegos en la educación secundaria podía contribuir a la construcción de una ciudadanía global, considerando variables como género, edad, inclusión, percepción de comunidad y valores educativos. Se aplicó una metodología mixta, empleando cuestionarios, entrevistas en profundidad a profesorado y familias, grupos de discusión con alumnado y análisis de contenido de videojuegos. La muestra estuvo formada por estudiantes de la ESO del Principado de Asturias, profesorado y familias. Entre los resultados, se identificó que el género tuvo mayor influencia que la edad en las preferencias y percepciones sobre videojuegos, y que la media de inicio en el juego fue de 7,5 años. El 68,42% del alumnado percibió los videojuegos como poco inclusivos y un 88,41% consideró que apenas representaban a personas con discapacidad. Además, el 71,01% afirmó no haber recibido orientación docente sobre el uso de videojuegos. Se concluyó que, aunque los videojuegos ofrecen oportunidades educativas y de integración curricular, persisten retos de inclusión y equidad. Incorporar videojuegos con enfoques inclusivos y éticos puede favorecer la reflexión crítica, el sentido de pertenencia y el compromiso social en los jóvenes, abriendo posibilidades reales para construir una sociedad más justa desde el aula.

Bellmunt Soler (2021) elaboró la tesis doctoral titulada “Prácticas comunicativas de los usuarios de videojuegos en España, 2017-2018”, realizada en la Universitat Autònoma de Barcelona, España. El objetivo principal fue analizar cómo las prácticas de consumo y

producción textual entre los usuarios de videojuegos contribuían a la construcción de una identidad colectiva, y cómo la comunidad gamer en España se diferenciaba del discurso de los medios tradicionales. La metodología incluyó una combinación de focus groups y una encuesta aplicada a una muestra significativa de jugadores españoles. Los instrumentos utilizados fueron cuestionarios estructurados y guías de discusión para grupos focales. Entre los resultados, destacó que casi el 80% de los jóvenes entre 11 y 16 años jugaban videojuegos de forma habitual. Además, un 59% de la población general se identificó como jugador, siendo el promedio de edad de 31 años, y un 48% del total correspondió a mujeres. Más del 60% de los encuestados manifestó consumir y producir textos secundarios, como análisis, reseñas o debates en foros y redes sociales, lo que fortaleció el sentido de pertenencia y capital cultural. En conclusión, la investigación evidenció que la comunidad gamer en España fue capaz de crear un espacio propio de comunicación, conocimiento y apoyo mutuo, donde compartir experiencias y aprendizajes no solo enriqueció a sus miembros, sino que también les permitió desafiar estigmas sociales y construir lazos que trascienden lo virtual. Este acontecimiento cambió la forma en que la gente veía los videojuegos en la sociedad y también tuvo un efecto beneficioso en la vida cotidiana de los jugadores al fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la construcción de identidades compartidas.

Ocaña (2021) defendió la tesis doctoral titulada “El videojuego como objeto de estudio artístico. Una aportación metodológica para su análisis a partir del caso de Assassin's Creed II (2009)” en España, en la Universidad de Málaga. El objetivo principal era considerar los videojuegos como obras de arte y desarrollar una nueva forma de analizarlos que no se basara en la psicología, la sociología ni la pedagogía. El estudio se realizó con un método cualitativo e interdisciplinario, tomando como ejemplo el videojuego Assassin's Creed II. La muestra

incluyó la observación del videojuego en sí, la revisión de un documental y la aplicación de cuestionarios a expertos y usuarios. La ficha de análisis artístico, los cuestionarios y un estudio de ideas previas fueron algunas de las herramientas utilizadas. Los hallazgos mostraron la necesidad de una red de académicos profesionales que consideren los videojuegos como arte y que integren campos como la música, el diseño, la literatura y la arquitectura digital. El estudio concluyó que los videojuegos, especialmente aquellos con un alto contenido artístico, mejoraron la percepción de este medio en términos culturales y sociales. Esto permitió a jugadores y creadores conectar emociones, creatividad y experiencias estéticas en su vida diaria, y abrió la puerta a nuevas formas de disfrutar y expresar la cultura.

Además, encontramos los siguientes antecedentes nacionales:

Ramos y Ramos (2025) elaboraron el trabajo titulado “Traducción de las variaciones idiolectales en los subtítulos al español latinoamericano del videojuego Sandbox de ficción histórica Red Dead Redemption 2 (2018)”, en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Perú. El objetivo fue analizar cómo las variaciones diatópicas, diacrónicas y sociolectales del diálogo en inglés estadounidense se tradujeron a subtítulos en español latinoamericano y cómo estos cambios afectaron la identidad cultural de los personajes y las experiencias de los jugadores latinoamericanos. El estudio empleó una técnica llamada análisis textual contrastivo, que examina las diferencias entre las transcripciones originales de videojuegos y sus subtítulos traducidos. La investigación no utilizó una muestra de personas, sino una recopilación de diálogos de videojuegos. Las herramientas empleadas fueron el análisis documental y el uso de teorías de la traducción audiovisual, especialmente las de Díaz-Cintas y Remael y Hatim y Mason. Entre los resultados, se evidenció que el 63% de los culturemas se mantuvo íntegro en la subtitulación, mientras que el 48% mostró una tendencia a la extranjerización, reflejando

una apuesta por preservar la autenticidad histórica y cultural. Se concluyó que la adaptación de variaciones idiolectales permitió acercar la riqueza cultural y lingüística del juego al público latinoamericano, enriqueciendo su experiencia y promoviendo la identificación con los personajes. Este trabajo resaltó cómo la traducción de videojuegos puede impactar en la vida cotidiana, pues favorece el acceso a narrativas globales y potencia el sentido de pertenencia e identidad en las comunidades de jugadores.

Torres (2024) desarrolló la tesis “El atractivo de los videojuegos para el gamer adulto: identidad, regulación del estrés, socialización e inmersión” en la Universidad de Lima, Perú. El objetivo era descubrir qué motiva a los jugadores adultos en Perú, con énfasis en cómo los videojuegos los hacían sentir más ellos mismos, lidiar con el estrés, hacer amigos y tener experiencias inmersivas. Se utilizó una metodología cualitativa con enfoque fenomenológico y alcance descriptivo. La población estuvo compuesta por siete hombres de 30 a 34 años, residentes en Lima y pertenecientes a los niveles socioeconómicos B y C, quienes jugaban videojuegos diariamente y se identificaban como gamers. Los instrumentos incluyeron entrevistas semiestructuradas y análisis de relatos personales. Los resultados mostraron que los videojuegos permitieron el refuerzo de la autoeficacia, la expresión de la identidad y la satisfacción de la necesidad de integración social. Además, el uso de videojuegos fue percibido como una estrategia eficaz para el ocio, el relax y la evasión del estrés diario. El 45% reportó menor estrés, el 30% valoró el trabajo en equipo y el 23% notó mejoras en la memoria. En conclusión, la investigación evidenció que los videojuegos impactaron positivamente en la vida cotidiana de los adultos, al favorecer el bienestar emocional, fortalecer lazos sociales y promover espacios de autodescubrimiento y relajación, demostrando que el juego digital puede ser un aliado para la salud mental y la cohesión social en la adultez.

Valdivieso y Pérez (2023) presentaron la tesis titulada “El uso de técnicas de composición musical para bandas sonoras de videojuegos de aventura (1985-2022)” en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, en Lima, Perú. El objetivo principal fue evidenciar cómo las técnicas de composición musical en videojuegos de aventura se aplicaron y adaptaron en paralelo con la evolución tecnológica de las consolas. La metodología empleada fue cualitativa, descriptiva, de diseño documental e histórico, basada en el análisis de fuentes como entrevistas, libros y artículos. No se trabajó con una muestra de personas, sino con el estudio de casos emblemáticos y bandas sonoras relevantes. Las herramientas más importantes fueron el análisis musical de partituras y el estudio de tecnologías como chips de sonido, software DAW y VST. Los hallazgos indicaron que el chiptune y los bucles musicales eran fundamentales para que los jugadores se sintieran como si estuvieran dentro del juego, incluso ante problemas técnicos. De 1993 a 2001, el uso de grabaciones en vivo y música encargada hizo que la historia fuera más expresiva. Desde 2002, la música adaptativa y las tecnologías modernas de armonía han mejorado aún más la experiencia del jugador. Los investigadores descubrieron que la música en los videojuegos de aventuras no solo acompañaba la acción, sino que también se convertía en una parte importante de la historia y las emociones, creando recuerdos y sentimientos que perduran mucho después de terminar el juego. Esto demuestra la importancia del arte sonoro para crear experiencias únicas y memorables.

Ormachea (2021) presentó el trabajo titulado “Comunidades digitales y sentido de pertenencia de los videojugadores en línea” en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Perú. El objetivo del estudio fue determinar cómo la pertenencia a una comunidad digital condujo a un mayor uso de videojuegos y a la formación de una nueva identidad entre los jugadores, analizando factores como el sentimiento de pertenencia, las motivaciones, los

hábitos, la interacción y las relaciones sociales. Se empleó una metodología cualitativa, bajo el paradigma interpretativo y con un enfoque fenomenológico. La población estuvo compuesta por adolescentes y jóvenes adultos entre 13 y 27 años que jugaron al menos un videojuego en línea y se reconocieron como miembros de una comunidad digital. La muestra incluyó 12 videojugadores y 3 expertos, utilizando como instrumento principal entrevistas a profundidad, además de la observación de interacciones en plataformas y foros. Entre los resultados, se evidenció que el 85% de niños y adolescentes españoles entre 9 y 16 años eran usuarios habituales, y que factores como la fantasía, la competencia y la interacción social motivaron el consumo y la permanencia en comunidades digitales. Se concluyó que la pertenencia a estos espacios favoreció la consolidación de la identidad y la creación de lazos afectivos, impactando positivamente en la vida cotidiana de los jóvenes, pues permitió compartir intereses, apoyarse mutuamente y desarrollar nuevas formas de comunicación y convivencia en un mundo cada vez más digital.

Contreras y García (2021) desarrollaron la investigación titulada “Profesionalización de los E-Sports y manejo de la marca personal del gamer en jóvenes de 17 a 25 años en equipos de deportes electrónicos – Lima 2021”, en la Escuela ISIL, San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. El objetivo fue determinar de qué manera la profesionalización de los E-Sports y el manejo de la marca personal se relacionaron en gamers jóvenes, especialmente en su acercamiento a marcas auspiciadoras, la creación de nuevos mercados y el engagement con patrocinadores. Se empleó una metodología cualitativa, a través de entrevistas semiestructuradas a jugadores profesionales, CEO y periodistas del sector, y el estudio de casos de equipos peruanos. La población abarcó gamers profesionales de 17 a 25 años residentes en Lima Metropolitana. Los instrumentos incluyeron entrevistas y análisis de testimonios y experiencias. Entre los

resultados, se destacó que la profesionalización exigió entrenamiento, disciplina y adaptación a rutinas laborales similares a deportes tradicionales, mientras que el 100% de los entrevistados coincidió en la importancia de gestionar la marca personal para atraer patrocinios y generar ingresos sostenibles. Además, se identificó que el desarrollo de la industria generó nuevas oportunidades económicas y mejoró la percepción social del gamer como un profesional. En conclusión, el estudio evidenció que la profesionalización y el branding personal transformaron la vida cotidiana de los jóvenes gamers, permitiéndoles acceder a mejores condiciones laborales, reconocimiento y estabilidad económica, además de fomentar habilidades de autogestión y pertenencia en comunidades en constante crecimiento.

A partir del marco teórico, esta investigación se justifica por la necesidad de comprender cómo la adaptación tecnológica y las tendencias en el diseño audiovisual han moldeado la narrativa de los videojuegos en las dos últimas décadas (Jakobsson, 2024; Meidina, 2023).

La capacidad gráfica y tecnológica se entiende como el conjunto de recursos de la plataforma CPU, GPU, memoria, ancho de banda y motor gráfico que habilitan cierto umbral de calidad de imagen, escala del mundo y complejidad de la animación. Su manifestación práctica se observa en la resolución de render (720p, 1080p, 4K), el uso de materiales físicamente basados (PBR), la iluminación y sombras (HDR, global y volumétricas), la estabilidad del framerate y el streaming de escenarios en tiempo real. Estas propiedades condicionan lo que puede contarse y cómo puede mostrarse: rostros con microexpresiones legibles, atmósferas densas y continuidad espacial que favorecen la inmersión y la lectura dramática (Jakobsson, 2024).

El soporte de audio y sonido designa las posibilidades técnicas de reproducción y mezcla que ofrece la plataforma (formatos, número de canales, procesamiento en tiempo real) y que determinan la espacialización, el rango dinámico y la inteligibilidad de los diálogos. Cambios de estéreo a surround o audio 3D amplían la direccionalidad y profundidad del campo sonoro; una mezcla equilibrada entre música (BGM), efectos (SFX) y voz (VO) evita el enmascaramiento y refuerza foco y emoción. En términos narrativos, estas capacidades orientan la atención, construyen atmósferas y sostienen la verosimilitud diegética del mundo (Chion, 2021).

Las innovaciones en hardware son dispositivos o tecnologías de la plataforma que amplían la forma de interacción y la presencia del jugador: háptica y gatillos adaptativos, sensores de movimiento, realidad virtual/aumentada (VR/AR), almacenamiento más veloz (SSD) y conectividad para descargas, parches y contenidos seriados. Al traducirse en nuevas señales perceptivas (tacto, escala, proximidad) y en ritmos más continuos (menos cargas), estas innovaciones habilitan decisiones expresivas distintas y una mejor articulación entre mecánica y relato (Juul, 2021).

Más allá de la jugabilidad, los videojuegos despliegan una estética propia que incluye el diseño de iluminación y composición para simular realismo o estilización; el uso de bandas sonoras, entornos sonoros y efectos para modular la atención y las emociones del jugador; y guiones y diálogos con credibilidad diegética (Chion, 2021; Mermikides, 2025). Aunque existen estudios desde la educación, el cine y la televisión, persisten vacíos específicos en el análisis del lenguaje audiovisual aplicado al videojuego especialmente en la articulación entre imagen, sonido y agencia/interactividad, lo que justifica una aproximación centrada en la

narrativa audiovisual de estas franquicias y su evolución técnica y expresiva (Juul, 2021; Rodica, 2022).

Los elementos visuales son los componentes de la puesta en imagen que hacen legibles los mundos, dirigen la mirada y codifican significado: resolución/nitidez, color y paleta, iluminación y sombras, composición/encuadre, profundidad de campo, movimiento y posición de cámara, y animación corporal y facial. Su función narrativa es doble: por un lado, ambientar y caracterizar (paletas por época o cultura, luz con función dramática); por otro, organizar el relato (claridad espacial, jerarquía de información, énfasis emocional en planos cercanos). La mejora técnica por generaciones permite decisiones visuales más finas que incrementan inmersión y comprensión del relato (Ryan, 2021).

Los elementos sonoros articulan música, efectos/ambientes y voz/diálogos en una mezcla que guía la atención, marca el ritmo y sostiene la credibilidad del mundo. La música aporta identidad mediante leitmotifs y variaciones adaptativas; los efectos y ambientes crean continuidad espacial (reverberación, filtros, silencios expresivos) y anticipan acciones; la voz por su actuación e inteligibilidad vehicula información y subtexto. Cuando el soporte técnico permite buena espacialización y rango dinámico, la banda sonora no solo acompaña, sino que significa y estructura la experiencia (Chion, 2021).

Los recursos narrativos son los procedimientos con los que el videojuego construye y comunica historia en diálogo con la interactividad: estructura (lineal, ramificada o emergente), punto de vista y focalización (cámara/avatar), tiempo y ritmo (elipsis, *set pieces*, QTE), narrativa ambiental/worldbuilding (información en escenarios y objetos), coherencia ludonarrativa (armonía entre mecánicas y relato), arco de personajes e interactividad significativa (decisiones con efectos en el estado del mundo). Estos recursos median entre lo

que el sistema posibilita y lo que el jugador interpreta, integrando reglas, estética y agencia en una experiencia de sentido (Meidina, 2023).

Con ello, el trabajo aspira a contribuir al campo de los estudios de videojuegos ofreciendo un análisis sistemático de la narrativa audiovisual que sirva de referencia para investigaciones futuras y para el diseño de videojuegos con narrativas más sorprendentes y memorables, informadas por avances en resolución, iluminación, animación y diseño sonoro, tal como se observa a lo largo de las entregas analizadas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuáles han sido los principales cambios y tendencias en la evolución de la narrativa audiovisual en las franquicias Assassin's Creed, God of War y Bioshock a través de las generaciones de consolas entre 2006 y 2021?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué transformaciones significativas se han presentado en los elementos visuales como la calidad gráfica, el diseño de personajes y la composición que han prevalecido en las distintas entregas de las franquicias seleccionadas durante el periodo de estudio?
- ¿Cómo ha evolucionado y cuál ha sido la prevalencia de los recursos sonoros música, efectos de sonido y diálogos empleados en los videojuegos de las franquicias Assassin's Creed, God of War y Bioshock?

- ¿Cuáles son las tendencias predominantes en el uso de la imagen y el sonido como herramientas narrativas en las sagas seleccionadas y de qué manera se manifiestan en la construcción de historias?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Analizar la evolución de la narrativa audiovisual en las franquicias *Assassin's Creed*, *God of War* y *Bioshock* entre 2006 y 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar los principales cambios en los elementos visuales y sonoros en las entregas seleccionadas, con base en referentes teóricos sobre expresividad audiovisual.
- Analizar la presencia y evolución de recursos narrativos como la estructura, el tiempo y el ritmo, considerando su función en la construcción del relato interactivo.
- Examinar cómo la interactividad significativa y el diseño expresivo se articulan en los videojuegos seleccionados para construir experiencias narrativas inmersivas.

1.4 Hipótesis

Dado que la presente investigación es de enfoque cualitativo, no se formula una hipótesis, pues el objetivo principal es comprender y describir el fenómeno de la evolución narrativa audiovisual en los videojuegos, sin buscar verificar relaciones causales ni generalizar resultados a partir de supuestos previos.

1.4. Justificación

La presente investigación se justifica por la necesidad de comprender cómo ha evolucionado la narrativa audiovisual en los videojuegos contemporáneos, especialmente en franquicias emblemáticas como *Assassin's Creed*, *God of War* y *Bioshock*, las cuales han marcado hitos en la industria entre 2006 y 2021. A través del análisis de elementos visuales, sonoros, estructurales y de interactividad, este estudio busca aportar una mirada crítica y sistematizada sobre los recursos narrativos que configuran la experiencia del jugador. Dado que los videojuegos constituyen hoy un medio expresivo complejo con creciente relevancia cultural, académica y tecnológica, resulta fundamental desarrollar marcos teóricos y metodológicos que permitan analizar su lenguaje desde perspectivas audiovisuales y narrativas. Además, este trabajo ofrece una herramienta analítica que puede ser aplicada en investigaciones futuras relacionadas con estudios de medios, narrativa digital y diseño interactivo.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque de la investigación

El estudio utiliza una técnica cualitativa para analizar cómo las personas piensan y perciben los eventos culturales y sociales. Se centra en el auge de la narrativa audiovisual en los videojuegos. Podemos observar en detalle cómo el sonido y la imagen han transformado la narrativa en las marcas seleccionadas al observar cómo el juego y su entorno nos hacen sentir y pensar. Según Young y Diem (2023), la investigación cualitativa analiza y aborda problemas desafiantes desde el punto de vista de los individuos involucrados y del entorno.

2.2. Nivel de la investigación

La investigación se desarrolló a nivel hermenéutico, propio del enfoque cualitativo, orientado a comprender e interpretar los relatos audiovisuales de los videojuegos analizados. Desde esta perspectiva interpretativa, se observaron y analizaron las manifestaciones de la imagen y el sonido (música, efectos y diálogos) en escenas representativas, describiendo regularidades y variaciones entre títulos y generaciones. El objetivo fue comprender el sentido de dichas configuraciones narrativas y organizar los hallazgos de manera sistemática, sin establecer relaciones causales ni realizar generalizaciones estadísticas.

2.3. Alcance de la investigación

La investigación tiene un alcance hermenéutico (interpretativo), propio del enfoque cualitativo, orientado a comprender e interpretar las configuraciones narrativas audiovisuales presentes en los videojuegos analizados. Bajo este alcance, se describen y organizan regularidades en el uso de la imagen y el sonido (música, efectos y diálogos), sin establecer relaciones causales ni realizar generalizaciones estadísticas.

2.4. Diseño de la investigación

Esta investigación utiliza una técnica de casos múltiples, que permite analizar numerosas franquicias (como Bioshock, God of War y Assassin's Creed) como casos de estudio dentro de un fenómeno más amplio. Este enfoque permite comparar y analizar el rendimiento de cada marca al observar las diferencias entre cada generación de consola y entorno. Los estudios de casos múltiples son útiles para abordar situaciones complejas y en constante cambio, ya que permiten analizar las historias audiovisuales desde diferentes perspectivas (Sibbald et al., 2021).

2.5. Población y muestra

2.5.1. Población

La población del estudio incluye todas las iteraciones de las franquicias Assassin's Creed, God of War y Bioshock que se publicaron para cualquiera de los sistemas que estuvieron disponibles entre 2006 y 2021. Esto incluye:

- **Assassin's Creed:**
 - Assassin's Creed (2007)
 - Assassin's Creed II (2009)
 - Assassin's Creed: Brotherhood (2010)
 - Assassin's Creed: Revelations (2011)
 - Assassin's Creed III (2012)
 - Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)
 - Assassin's Creed Rogue (2014)
 - Assassin's Creed Unity (2014)

- Assassin's Creed Syndicate (2015)
- Assassin's Creed Origins (2017)
- Assassin's Creed Odyssey (2018)
- Assassin's Creed Valhalla (2020)
- **God of War:**
 - God of War (2005)
 - God of War II (2007)
 - God of War: Chains of Olympus (2008)
 - God of War III (2010)
 - God of War: Ghost of Sparta (2010)
 - God of War: Ascension (2013)
 - God of War (2018)
- **Bioshock:**
 - Bioshock (2007)
 - Bioshock 2 (2010)
 - Bioshock Infinite (2013)

2.5.2. Muestra

La muestra está compuesta por la totalidad de la población.

2.5.3. Criterios de inclusión y exclusión

- **Criterios de inclusión.** Se incluyeron títulos que cumplieron simultáneamente:
 - Pertenecer a las franquicias Assassin's Creed, God of War o BioShock.

- Lanzamiento entre 2006 y 2021 en plataformas correspondientes a las generaciones analizadas.
- Disponibilidad de materiales para análisis audiovisual (gameplay capturado en calidad $\geq 1080p$, cinemáticas, banda sonora oficial, guías de arte/diario de desarrollo).
- Relevancia tecnológica y/o narrativa demostrable (p. ej., salto de motor, cambios de iluminación, animación facial o diseño sonoro con impacto narrativo).
- **Criterios de exclusión.** Se excluyeron:
 - Spin-offs, remasters o ports sin cambios sustantivos audiovisuales.
 - Títulos sin acceso verificable a material audiovisual de calidad analizable.
 - Entregas fuera del rango temporal o sin lanzamiento en las generaciones consideradas.

2.5.4. Justificación del periodo (2006–2021)

El rango 2006–2021 abarca una transición tecnológica decisiva para la narrativa audiovisual:

- Paso de HD a 4K, HDR, materiales físicamente basados, oclusión/iluminaciones avanzadas, y animación facial de alta fidelidad.
 - Evolución del diseño sonoro (especialización, capas ambientales, leitmotivos orquestales) que potencia inmersión, caracterización y ritmo narrativo.
- Este intervalo permite observar comparativamente cómo esas mejoras técnicas se

traducen en recursos expresivos (imagen/sonido) y decisiones narrativas en franquicias con continuidad intergeneracional.

2.6. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

La recolección de datos se va a llevar a cabo únicamente utilizando las siguientes técnicas:

- **Observación directa:** Se jugaron los videojuegos seleccionados y a la vez se registrarán las observaciones obtenidas sobre la imagen, el sonido y la narrativa utilizando una guía de observación, la cual va a incluir categorías para el análisis de los elementos visuales (calidad gráfica, diseño de personajes, composición) y los elementos sonoros (música, efectos de sonido, diálogo).

Los datos recolectados se analizarán mediante las siguientes técnicas:

- **Análisis de contenido:** Se identificarán y categorizarán los elementos de la imagen y el sonido en los juegos seleccionados utilizando el Anexo 1 el cual es la matriz de operaciones, con el fin de recopilar los datos de las muestras mediante las fichas de análisis.
- **Análisis de datos:** Se analizarán los datos recolectados mediante análisis de contenido con el objetivo de describir e interpretar las características y evolución de la narrativa audiovisual en cada franquicia seleccionada.
- **Redacción del informe:** Se elaborará el informe del estudio, que incluirá los hallazgos, una discusión y las conclusiones.

- **Validez de contenido:** la ficha fue revisada por 2 expertos en estudios de videojuegos/diseño audiovisual; se ajustaron definiciones e indicadores según su retroalimentación (juicio de expertos).
- **Confiabilidad Inter codificador:** doble codificación del 20–30% de las escenas; se calculó Cohen's κ (meta: $\kappa \geq 0.70$). Discrepancias resueltas por consenso y actualización del manual de codificación.

2.7. Procedimientos para la recolección y análisis de datos

El procedimiento de recopilación y análisis del estudio incluyó múltiples pasos bien diseñados para garantizar la precisión y fiabilidad de los datos. Comenzamos seleccionando los juegos que formarían parte de la muestra. Nos fijamos en aspectos como su representación de la franquicia, su relevancia para la empresa y la diferencia entre las generaciones de consolas. Tras seleccionar los títulos, los vimos directamente y participamos en la acción jugando cada uno de principio a fin. Seguimos un conjunto de reglas ya probadas para esta estrategia. Esto permitió registrar cuidadosamente las características audiovisuales de cada libro según las categorías establecidas en el marco teórico.

Posteriormente, se utilizaron formularios de análisis audiovisual para organizar los datos. Estas secciones contienen comentarios, imágenes de escenarios típicos e información sobre cada juego y generación de consola. Este estilo facilitó la revisión y comparación de datos de diferentes marcas y títulos. A continuación, realizamos un análisis de contenido, que implicó encontrar, codificar y agrupar elementos recurrentes en cuanto a calidad visual, diseño de personajes, composición, música, efectos de sonido y conversación. Lo contrastamos e integramos con información de fuentes secundarias, incluidos artículos académicos,

evaluaciones profesionales y entrevistas con desarrolladores para verificar la consistencia y confiabilidad de los datos.

Consideraciones éticas

Para llevar a cabo esta investigación, se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones éticas:

- Respeto a la propiedad intelectual: Se hará una correcta cita de toda fuente de información utilizada, tanto en el texto como en la lista de referencias, para evitar el plagio.
- Objetividad: Se conservará un enfoque objetivo del análisis sobre los videojuegos analizados, evitando así juicios de valor o interpretaciones subjetivas sin justificación.
- Confidencialidad: Si se utilizara información de fuentes confidenciales se protegerá la identidad de las personas o las instituciones implicadas.
- Legalidad: Los títulos investigados que pertenecen a las sagas Bioshock, Assassin's Creed, God of War son copias originales de la propiedad del autor, por tanto, este material es verídico, legal y transparente.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos a partir del análisis cualitativo de la evolución de la narrativa audiovisual en las franquicias de videojuegos Assassin's Creed, God of War y Bioshock durante las generaciones de consolas comprendidas entre 2006 y 2021. El enfoque del análisis estuvo centrado en la observación directa y sistemática de los videojuegos seleccionados, mediante la aplicación de fichas y guías de observación audiovisual que permitieron registrar las transformaciones en los elementos visuales (calidad gráfica, diseño de personajes y composición) y sonoros (música, efectos de sonido y diálogos) en cada título.

Los resultados se presentan de forma que cumplen los objetivos de la investigación: describir y comparar los cambios más importantes en la calidad del sonido y la imagen, identificar las formas más comunes en que estos recursos se utilizan como herramientas narrativas y analizar cómo afectan la experiencia del jugador y la narrativa en los videojuegos. Se incluyen tablas, gráficos, figuras y diagramas para cada variable analizada que muestran y resumen las diferencias y mejoras observadas a lo largo de las generaciones y en las distintas franquicias.

Al igual que las categorías analíticas planteadas en la metodología, este capítulo sigue un formato sistemático. La calidad gráfica, el diseño de personajes y la composición conforman la mayor parte de las conclusiones de la sección visual. A continuación, se presentan los resultados de audio, que incluyen elementos como la música, los efectos de sonido y los diálogos. Finalmente, los resultados se presentan de forma integrada para mostrar cómo la narrativa audiovisual de los videojuegos estudiados se construye a partir de la combinación de

imágenes y sonidos. Cada hallazgo se vincula a los objetivos de la investigación y se ofrece un resumen de las tendencias y transformaciones más importantes del período considerado.

OE1: Analizar cómo la evolución de la capacidad gráfica y tecnológica de las consolas ha transformado los elementos visuales en las franquicias seleccionadas.

Tabla 1:

Comparativa de la evolución de la capacidad gráfica en las franquicias Assassin's Creed, God of War y Bioshock (2006-2021)

Juego	Año	Resolución	Texturas	Iluminación	Animaciones
Assassin's Creed	2007	720p (HD)	Moderadas, arquitectura definida	Básica, dinámica	poco Rígidas, funcionales
Assassin's Creed II	2009	720p (HD)	Moderadas, artísticas	Mejorada, ambientación renacentista	Más fluidas, expresivas
Assassin's Creed: Brotherhood	2010	720p (HD)	Mejor definición	Sombra dinámica en exteriores	Mejor respuesta, parkour pulido
Assassin's Creed: Revelations	2011	720p (HD)	Más detalles y efectos visuales	Mejor gestión de luz y sombra	Animaciones de combate mejoradas
Assassin's Creed III	2012	720p-1080p (HD)	Mayor realismo, vegetación detallada	Clima dinámico, ciclos de día/noche	Animaciones contextuales (caza, combate)
Assassin's Creed IV: Black Flag	2013	720p-1080p (HD)	Ambientes navales, agua realista	Efectos dinámicos de sol y tormenta	Movimiento naval, parkour mejorado
Assassin's Creed Rogue	2014	720p-1080p (HD)	Detalles en nieve y escenarios árticos	Iluminación fría y neblinas	Animaciones derivadas de AC IV

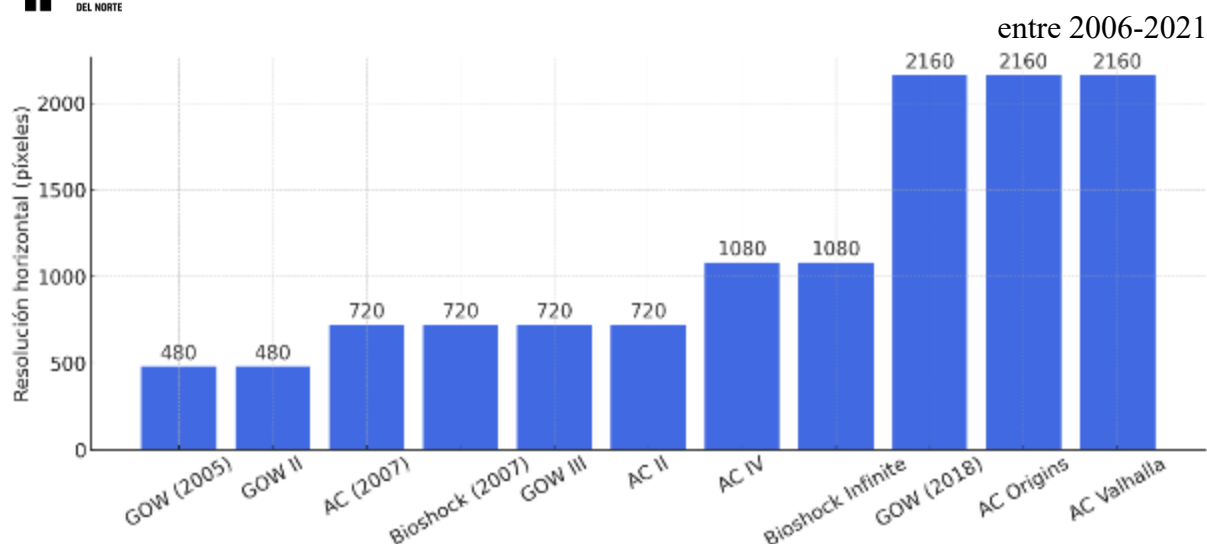
Assassin's Creed Unity	2014	900p (One/PS4)	Muy alta, multitudes realistas	Iluminación volumétrica, partículas	Animaciones de parkour y multitudes
Assassin's Creed Syndicate	2015	900p-1080p (HD)	Escenarios victorianos detallados	Efectos de niebla e iluminación urbana	Animaciones acrobáticas, combate fluido
Assassin's Creed Origins	2017	1080p-4K (UHD)	Ultra detalladas, entorno vasto	Iluminación dinámica, ciclo completo	Animaciones naturales, animales
Assassin's Creed Odyssey	2018	1080p-4K (UHD)	Ultra, paisajes marinos y urbanos	Efectos de luz solar y agua realista	Animaciones muy avanzadas, expresivas
Assassin's Creed Valhalla	2020	4K (UHD)	Altísima resolución, entornos nórdicos	Iluminación ambiental avanzada	Animaciones de combate e interacción
God of War	2005	480p (SD)	Básicas, limitadas por hardware	Predeterminada, luz dramática	Animaciones funcionales
God of War II	2007	480p (SD)	Mejoradas, pero sencillas	Iluminación más trabajada	Animaciones de combate mejoradas
God of War: Chains of Olympus	2008	480p (PSP)	Simples, optimizadas para portátil	Iluminación limitada	Animaciones simplificadas
God of War III	2010	720p (HD)	Altamente detalladas, monstruos y escenarios	Iluminación avanzada, efectos de partículas	Animaciones fluidas y cinemáticas
God of War: Ghost of Sparta	2010	480p (PSP)	Mejoradas para portátil	Básica	Animaciones funcionales
God of War: Ascension	2013	720p (HD)	Muy detalladas, física de líquidos	Iluminación realista, efectos de fuego	Animaciones complejas, QTE mejorados

God of War (2018)	2018	1080p-4K (UHD)	Ultra realistas, texturas naturales	Iluminación global, efectos ambientales	Animaciones humanas, expresivas
Bioshock	2007	720p (HD)	Atmósfera decadente, agua realista	Iluminación ambiental para suspense	Animaciones estilizadas, enemigos
Bioshock 2	2010	720p (HD)	Mejora sobre el original, más detalles	Iluminación más intensa	Animaciones más complejas
Bioshock Infinite	2013	720p-1080p (HD)	Muy detalladas, ciudad flotante	Iluminación natural, cielos brillantes	Animaciones de personajes y multitudes

La tabla muestra cómo la capacidad gráfica en las franquicias Assassin's Creed, God of War y Bioshock ha evolucionado significativamente entre 2005 y 2021. Se observa un salto progresivo desde resoluciones estándar (SD y HD) y texturas simples hacia gráficos en 4K con texturas ultra realistas, iluminación avanzada y animaciones cada vez más humanas y expresivas. Esta evolución se relaciona directamente con el avance del hardware de las consolas, permitiendo mundos más ricos, detallados y envolventes. Así, los videojuegos han transitado de propuestas visuales funcionales a experiencias audiovisuales inmersivas, comparables al cine en calidad y realismo.

Figura 1:

Evolución de la resolución gráfica en videojuegos 2005-2021



El gráfico evidencia el notable progreso en la resolución gráfica de las franquicias Assassin's Creed, God of War y Bioshock entre 2005 y 2021. Inicialmente, los juegos operaban en resoluciones estándar (480p), propias de la sexta generación de consolas. Con el avance tecnológico, se observa un salto a 720p y posteriormente a 1080p, consolidando el estándar HD y Full HD en la industria. En los títulos más recientes, la resolución alcanza los 2160p (4K), lo que permite representar imágenes mucho más nítidas, detalladas y realistas. Este crecimiento refleja el impacto de las nuevas consolas y la demanda de experiencias visuales inmersivas.

Los elementos visuales constituyen el soporte principal de la narrativa audiovisual del videojuego: hacen legibles los mundos, orientan la atención del jugador y refuerzan la carga dramática de cada escena. En este apartado se precisan los componentes que serán analizados resolución y nitidez de imagen, materiales y texturas, iluminación y sombras (incluida su coherencia diegética), color y paleta, composición y puesta en cuadro, profundidad de campo, animación corporal y facial, así como movimientos y posición de cámara y se explica su función narrativa (ambientación, énfasis emocional, caracterización, continuidad, contraste).

Se establecen, además, los indicadores operativos que permitirán comparar títulos y generaciones (presencia de HDR/volumétricas, consistencia de microexpresiones, claridad de lectura en planos cerrados, uso de planos secuencia, recurrencia de códigos de color por personaje o época). Con este marco, el análisis documenta cómo la evolución técnica (motores, potencia gráfica y pipelines de iluminación/animación) se traduce en decisiones expresivas que incrementan la inmersión, la comprensión del relato y la memoria de las escenas en las franquicias estudiadas.

Tabla 2:

Evolución de la composición visual en videojuegos 2005-2021

Juego	Tipos de planos	Paleta de colores	Uso de la luz	Recursos cinematográficos destacados
Assassin's Creed (2007)	Generales, aéreos, panorámicos	Terrosos, neutros	Iluminación básica, contrastes	Cámara dinámica en parkour
Assassin's Creed II (2009)	Panorámicos, generales, detalle	Cálidos, vibrantes	Luz suave, ambientación renacentista	Secuencias en movimiento
Assassin's Creed: Brotherhood (2010)	Urbanos, planos secuencia	Ocres, rojizos	Contraste día/noche	Transiciones fluidas entre escenas
Assassin's Creed: Revelations (2011)	Primeros planos, composición cerrada	Grisés, azulados	Luz difusa, neblina	Uso de desenfoques, flashbacks visuales
Assassin's Creed III (2012)	Abiertos, paisajísticos	Naturales, verdes, azules	Iluminación dinámica, climas	Transiciones ambientales, efectos climáticos

Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)	Abiertos, marítimos, navales		Azules, dorados, verdes	Luz solar y reflejos en agua	Cámaras en combate naval, planos subjetivos
Assassin's Creed Rogue (2014)	Árticos, cerrados	planos	Fríos, azulados, blancos	Iluminación polar, niebla	Cámaras aéreas, travellings en hielo
Assassin's Creed Unity (2014)	Urbanos, en multitudes	planos	Vivos, variados	Iluminación volumétrica	Cámaras en multitudes, profundidad de campo
Assassin's Creed Syndicate (2015)	Planos medios, secuencias		Oscuros, industriales	Luz urbana, farolas, penumbra	Cortes rápidos, transiciones urbanas
Assassin's Creed Origins (2017)	Generales, panorámicos, desierto		Terrosos, dorados	Iluminación natural, ciclo día/noche	Drones visuales, cámara lenta
Assassin's Creed Odyssey (2018)	Abiertos, marinos, mitológicos		Brillantes, mediterráneos	Luz solar intensa, aguas cristalinas	Transiciones mitológicas, cámara libre
Assassin's Creed Valhalla (2020)	Generales, paisajes, interiores		Fríos, neblinosos	Iluminación ambiental, efectos nórdicos	Iluminación volumétrica, cámara al hombro
God of War (2005)	Medios, acción, cinemáticas		Rojos, oscuros, grises	Luz dramática	Efectos de sangre, cámara fija
God of War II (2007)	Planos medios, combates, épicos		Terrosos, metálicos	Contrastes altos	Planos secuencia, transiciones de combate
God of War: Chains of Olympus (2008)	Cerrados, funcionales		Neutros, cálidos	Iluminación limitada	Cortes rápidos, secuencias en portátil

God of War III (2010)	Planos épicos, primer plano	Saturados, intensos	Efectos de partículas, luz dinámica	Zooms, cámara libre, enfoque en acción
God of War: Ghost of Sparta (2010)	Cerrados, acción, cinematográfica	Oscuros, rojizos	Iluminación simple	Cambios de cámara, enfoque portátil
God of War: Ascension (2013)	Planos amplios, acción dinámica	Claros, dorados	Luz natural, reflejos	Transiciones suaves, cámara dinámica
God of War (2018)	Intimistas, cámara al hombro	Fríos, naturales	Iluminación realista, sombras suaves	Plano secuencia sin cortes, profundidad
Bioshock (2007)	Cerrados, claustrofóbicos	Oscuros, verdosos	Luz tenue, atmósfera opresiva	Juego de luces y sombras, desenfoco
Bioshock 2 (2010)	Cerrados, submarinos	Azules, metálicos	Iluminación de neón, penumbras	Profundidad de campo, cambios súbitos
Bioshock Infinite (2013)	Abiertos, verticales, panorámicos	Pasteles, brillantes	Luz intensa, cielos luminosos	Planos aéreos, transiciones de color

La tabla revela cómo las técnicas de composición visual en videojuegos han evolucionado notablemente entre 2005 y 2021. Inicialmente, predominaban planos generales y paletas de colores limitadas, con iluminación básica debido a restricciones técnicas. Con el avance del hardware, se incorporaron planos más complejos, paletas cromáticas vibrantes y efectos de luz sofisticados, generando atmósferas únicas y cinematográficas. Los recursos visuales, como planos secuencia, desenfocos, cámaras dinámicas y efectos de partículas, enriquecieron la narrativa audiovisual y la inmersión del jugador. Así, la composición visual pasó de ser funcional y simple a convertirse en un elemento narrativo central y diferenciador en la experiencia de juego.

O.E 2. Examinar de qué manera el soporte de audio y las innovaciones en la tecnología sonora de las consolas han influido en la utilización de elementos sonoros en las sagas estudiadas.

Tabla 2:

Estilos musicales y diversidad en videojuegos 2005-2021

Juego	Estilo musical principal	Leitmotiv	Elementos étnicos	Ejemplo musical (enlace/referencia)
Assassin's Creed (2007)	Orquestal, medieval	Sí	Árabe	Main Theme
Assassin's Creed II (2009)	Orquestal, renacentista	Sí	Italiano	Ezio's Family
Assassin's Creed: Brotherhood (2010)	Orquestal, coral	Sí	Italiano	City of Rome
Assassin's Creed: Revelations (2011)	Orquestal, étnico (turco)	Sí	Turco, Medio Oriente	Main Theme
Assassin's Creed III (2012)	Orquestal, épico, folk	Sí	Nativo americano	Main Theme
Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)	Orquestal, folk, canciones piratas	Sí	Caribeño, celta	Main Theme
Assassin's Creed Rogue (2014)	Orquestal, folk, ambiente ártico	Parcial	Céltico	Soundtrack
Assassin's Creed Unity (2014)	Orquestal, barroco,	Parcial	Francés	Theme
Assassin's Creed Syndicate (2015)	Orquestal, victoriano, steampunk	Parcial	Inglés	Soundtrack

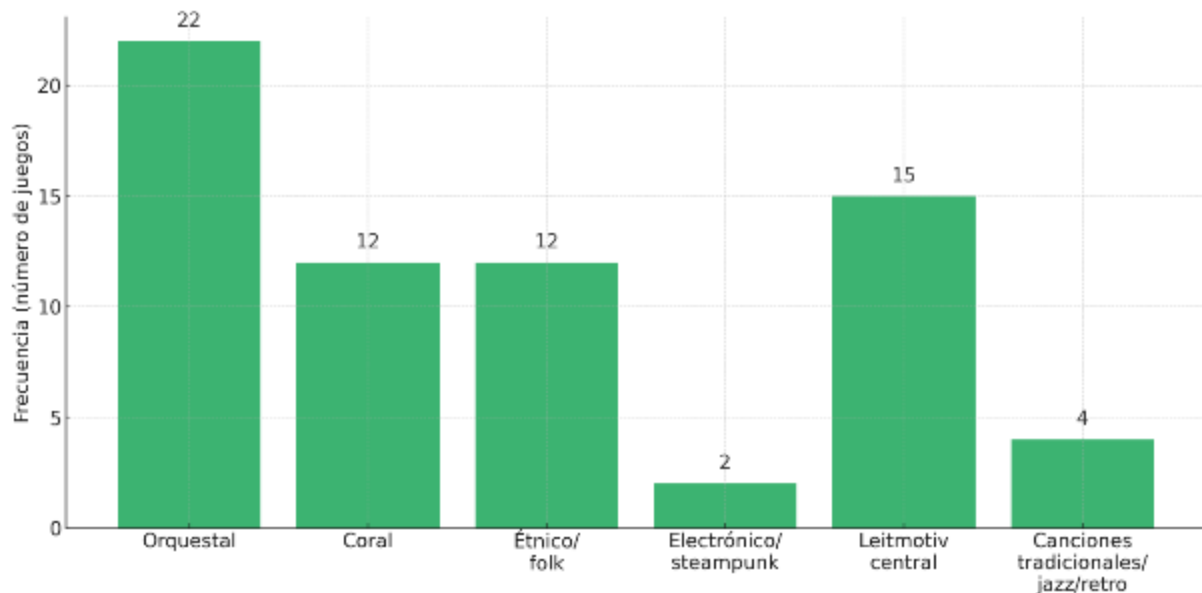
Assassin's Origins (2017)	Creed	Orquestal, étnico egipcio	Sí	Egipcio, africano	Main Theme
Assassin's Odyssey (2018)	Creed	Orquestal, folk griego	Sí	Griego	Soundtrack
Assassin's Valhalla (2020)	Creed	Orquestal, folk nórdico, vocal	Sí	Nórdico, escandinavo	Main Theme
God of War (2005)		Orquestal, épico, coral	Parcial	Griego	Theme
God of War II (2007)		Orquestal, coral, percusión	Sí	Griego	Main Theme
God of War: Chains of Olympus (2008)		Orquestal, coral	Parcial	Griego	Theme
God of War III (2010)		Orquestal, agresivo, coral	Sí	Griego	Main Theme
God of War: Ghost of Sparta (2010)		Orquestal, coral, épico	Parcial	Griego	Theme
God of War: Ascension (2013)		Orquestal, coral	Parcial	Griego	Soundtrack
God of War (2018)		Orquestal, nórdico, vocal	Sí	Nórdico	Main Theme
Bioshock (2007)		Orquestal, jazz, retro 40's	Parcial	Americano	Soundtrack
Bioshock 2 (2010)		Orquestal, jazz, ambiente oscuro	Parcial	Americano	Theme
Bioshock (2013)	Infinite	Orquestal, folk americano	Sí	Americano	Soundtrack

La tabla refleja la amplia variedad de estilos musicales presentes en 22 videojuegos analizados, donde predomina la música orquestal fusionada con elementos étnicos, corales o populares según el contexto histórico y cultural de cada título. El uso de leitmotifs es

recurrente, consolidando la identidad de los protagonistas y las franquicias. Elementos regionales como la música árabe, italiana, griega, nórdica y americana enriquecen la ambientación, facilitando la inmersión del jugador en mundos históricos y fantásticos. Esta diversidad sonora no solo refuerza la narrativa y la emoción, sino que también crea una experiencia audiovisual única y memorable para cada entrega.

Figura 2:

Frecuencia de estilos musicales en videojuegos analizados (2005-2021)



El gráfico muestra que la música orquestal está presente en todos los videojuegos analizados, consolidándose como la base sonora dominante en grandes franquicias contemporáneas. Los estilos coral y étnico/folk también son muy recurrentes, aportando riqueza cultural y emocional a la ambientación. El leitmotiv, usado en 15 de los 22 juegos, destaca por su importancia narrativa, asociando temas musicales específicos a personajes o situaciones clave. Por el contrario, la presencia de música electrónica/steampunk y canciones

tradicionales, jazz o retro es menor y se limita a títulos muy concretos. Esta diversidad musical refleja la importancia de la banda sonora en la identidad y la experiencia de cada juego.

Tabla 3:

Evolución de los efectos de sonido en videojuegos 2005-2021

Juego	Realismo	Variedad efectos	de	Función narrativa principal	Ejemplo destacado
Assassin's Creed (2007)	Medio	Espadas, parkour, multitudes		Inmersión histórica, ambientación	Sonido de salto y atalayas
Assassin's Creed II (2009)	Medio-alto	Ambientes urbanos, agua, campanas		Realismo y de ambientación época	Ruido de plazas y calles
Assassin's Creed: Brotherhood (2010)	Alto	Multitudes, combate, caballos		Dinamismo en combates, vida urbana	Efectos de asesinato sincronizado
Assassin's Creed: Revelations (2011)	Alto	Efectos otomanos, calles bulliciosas		Profundidad cultural, realismo	Música diegética de bazar
Assassin's Creed III (2012)	Alto	Clima, naturaleza, armas de fuego		Narrar ambiente y tensión bélica	Sonidos de bosque, disparos
Assassin's Creed Black Flag (2013)	Muy alto	Mar, tormentas, armas navales		Construcción de atmósfera marítima, alerta	Oleaje y cañonazos
Assassin's Creed Rogue (2014)	Alto	Hielo, nieve, ambientes fríos		Realismo ambiental ártico	Crujido del hielo, viento polar
Assassin's Creed Unity (2014)	Muy alto	Multitudes, calles, campanas		Densidad urbana, revolución	Voces en protestas

Assassin's Creed Syndicate (2015)	Alto	Máquinas, trenes, fábricas	Época industrial, acción rápida	Efectos de tren y maquinaria
Assassin's Creed Origins (2017)	Muy alto	Fauna, clima, ambiente egipcio	Realismo inmersivo, apoyo a narrativa	Ruidos de desierto y animales
Assassin's Creed Odyssey (2018)	Muy alto	Mar, batallas, entorno griego	Profundidad de mundo antiguo	Lucha naval, mercados
Assassin's Creed Valhalla (2020)	Muy alto	Clima, armas, ambiente nórdico	Ambientación vikinga, acompañar acción	Efectos de tormenta, armas vikingas
God of War (2005)	Medio	Armas, monstruos, gritos	Épica de combate, dramatismo	Hachazos y gritos de Kratos
God of War II (2007)	Alto	Combate, criaturas mitológicas	Refuerzo de acción y brutalidad	Rugidos y golpes
God of War: Chains of Olympus (2008)	Medio	Limitado por portátil, combate	Mantener atmósfera épica	Sonido de cadenas y saltos
God of War III (2010)	Muy alto	Batallas masivas, monstruos	Épica, tensión y espectacularidad visual	Desmembramientos, efectos masivos
God of War: Ghost of Sparta (2010)	Medio-alto	Combate, agua, criaturas	Narrativa de viaje, ambientación	Sonido de olas y combate
God of War: Ascension (2013)	Alto	Armas, magia, efectos ambientales	Dinamismo y de realismo combates	Efectos de magia y destrucción
God of War (2018)	Excelente	Naturaleza, armas, criaturas	Inmersión emocional, realismo extremo	Hacha Leviatán, nieve, animales

Bioshock (2007)		Muy alto	Agua, sistemas, voces distorsionadas	Atmósfera opresiva, suspenso	Sonido del agua, ecos en pasillos
Bioshock (2010)	2	Muy alto	Agua, metales, ambiente submarino	Refuerza soledad y peligro	Ruidos de trajes, Big Sister
Bioshock Infinite (2013)		Alto	Ambientes abiertos, multitudes	Contraste entre paz y conflicto	Sonidos de feria, combates

La tabla demuestra cómo los efectos de sonido han evolucionado en realismo, variedad y función narrativa en los videojuegos entre 2005 y 2021. Inicialmente, los efectos cumplían una función básica de ambientación y acompañamiento de la acción, pero con el avance tecnológico, se volvieron más complejos y detallados, permitiendo recrear ambientes históricos, naturales y fantásticos con gran fidelidad. Hoy, los sonidos son cruciales para la inmersión, la narrativa y la emoción del jugador, guiando la experiencia y aumentando la credibilidad del mundo virtual. El sonido refuerza la acción, anticipa peligros y dota de vida y atmósfera a cada juego.

Tabla 4:

Evolución del diálogo y doblaje en videojuegos 2005-2021

Juego	Calidad de doblaje	Profundidad de los diálogos	Sincronización labial	Observaciones / Ejemplo destacado
Assassin's Creed (2007)	Buena	Funcionales, contexto histórico	Básica	Frases icónicas, tono misterioso
Assassin's Creed II (2009)	Muy buena	Carismáticos, desarrollo de Ezio	Mejorada	Ezio's Family, frases emotivas

Assassin's Creed: Brotherhood (2010)	Muy buena	Dialogo en equipo, relaciones	Mejorada	Dinámica Hermandad, tono fraternal
Assassin's Creed: Revelations (2011)	Muy buena	Reflexivos, madurez de Ezio	Mejorada	Frases sobre legado, edad y redención
Assassin's Creed III (2012)	Buena	Culturales, mezcla de idiomas	Mejorada	Diálogos indígenas y coloniales
Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)	Excelente	Humor, profundidad moral	Muy buena	Conversaciones piratas, dilemas de libertad
Assassin's Creed Rogue (2014)	Muy buena	Lealtad y traición, tono serio	Muy buena	Reflexión sobre el conflicto templario
Assassin's Creed Unity (2014)	Buena	Revolución, amor, ideales	Muy buena	Diálogos sociales, protesta y romance
Assassin's Creed Syndicate (2015)	Muy buena	Sarcásticos, lucha social	Muy buena	Duelos verbales entre hermanos
Assassin's Creed Origins (2017)	Excelente	Profundos, filosóficos, familiares	Excelente	Diálogos de pérdida y venganza
Assassin's Creed Odyssey (2018)	Excelente	Opciones morales, mitología	Excelente	Respuestas múltiples, tono épico
Assassin's Creed Valhalla (2020)	Excelente	Ritos vikingos, existenciales	Excelente	Monólogos internos, voces masculinas y femeninas
God of War (2005)	Buena	Directos, épicos, pocos matices	Básica	Órdenes y gritos de Kratos

God of War II (2007)	Muy buena	Épicos, dioses y venganza	Mejorada	Desafíos a los dioses
God of War: Chains of Olympus (2008)	Buena	Simples, centrados en acción	Básica	Kratos y dioses, tono heroico
God of War III (2010)	Muy buena	Intensos, tragedia y rabia	Mejorada	Gritos, despedidas dramáticas
God of War: Ghost of Sparta (2010)	Buena	Tragedia, búsqueda familiar	Mejorada	Diálogos con el hermano de Kratos
God of War: Ascension (2013)	Muy buena	Traición, redención	Muy buena	Conversaciones con aliados y enemigos
God of War (2018)	Excelente	Emotivos, relación padre-hijo	Excelente	“Hazlo mejor”, silencios con significado
Bioshock (2007)	Muy buena	Filosóficos, existenciales	Muy buena	“¿Quieres ser el hombre que actúa...?”
Bioshock 2 (2010)	Muy buena	Reflexivos, conflicto moralidad	Muy buena	Diálogos de Eleanor y Sofia Lamb
Bioshock Infinite (2013)	Excelente	Complejos, religión política	Excelente	Elizabeth y Booker, diálogos de multiverso

La tabla muestra la notable mejora en los diálogos y el doblaje en los videojuegos entre 2005 y 2021. Los primeros títulos presentan voces funcionales y sincronización básica, pero con el tiempo se incrementa la calidad actuarial y la profundidad de los diálogos, abordando temas complejos, dilemas morales y emociones auténticas. Las entregas más recientes destacan por la naturalidad de las conversaciones, opciones de respuesta y realismo en la sincronización labial, lo que potencia la inmersión narrativa. Así, los videojuegos se consolidan como medios

capaces de ofrecer historias ricas y personajes convincentes, comparables a los del cine y la televisión.

OE3: Explorar cómo las innovaciones en hardware han incidido en el uso de recursos narrativos, potenciando la interactividad, el desarrollo de personajes y la complejidad de las historias en las franquicias seleccionadas.

a) Panorama por generaciones (2006–2021)

La evidencia recopilada en tablas/figuras del estudio muestra un salto progresivo en resolución y fidelidad (de 480p→720p→1080p→4K), acompañado por mejoras de iluminación, materiales y animación facial/corporal, lo que se vincula directamente con el avance de CPU/GPU, memorias y ancho de banda de las consolas de cada generación.

Tabla 5:

Innovaciones de hardware con efecto narrativo-audiovisual (síntesis 2006–2021)

Dimensión de hardware	Innovación típica por generación	Evidencia en el corpus (resolución/imagen/sonido)	Efecto narrativo-audiovisual
Potencia gráfica (CPU/GPU)	Estándar → HD → Full HD → 4K	Transición 480p/720p/1080p/2160p; texturas más detalladas; iluminación avanzada	Mayor verosimilitud visual, lectura emocional de rostros y microexpresiones, atmósferas más ricas.
Audio	De estéreo/surround a audio 3D/espacial	Ítems del instrumento: tipo de sonido y mejoras perceptibles entre generaciones	Direccionalidad y espacialización que guían la atención y el suspense; inmersión sonora.
Periféricos y control	Mandos especiales / sensores	Ítems del instrumento: “mandos especiales, sensores”	Nuevos canales expresivos (háptica, gestualidad) que modulan la agencia del jugador.

Plataformas inmersivas	Realidad virtual/aumentada	Ítems del instrumento: “VR/AR”	Cámara y presencia diegética reforzadas; escenas diseñadas para proximidad y escala.
Conectividad/servicios	Online, DLC, parches	Ítems del instrumento: “integración con servicios”, “conectividad”	Expansión serial de la narrativa (episodios/contenido adicional) y continuidad del mundo.
Almacenamiento	Mayores capacidades/velocidad	Ítem del instrumento: “almacenamiento”	Cargas más rápidas → continuidad del ritmo dramático; mundos más densos.

b) Evidencia en las franquicias analizadas

A partir de las tablas comparativas de Assassin’s Creed, God of War y BioShock, se constata que las mejoras de hardware permiten iluminación global/ambiental más compleja, efectos volumétricos y de partículas, y animación humana más fina (especialmente en entregas tardías), lo que habilita escenas con mayor carga dramática y claridad expresiva.

Tabla 6:

Ejemplos resumidos por franquicia

Franquicia	Evolución (imagen/sonido)	observada	Relación con innovación de hardware
God of War → <i>GoW III</i> (2010) / <i>GoW</i> (2018)	De 720p con iluminación avanzada a 1080p–4K con iluminación global y animación facial muy expresiva		Potencia de GPU/CPU y nuevos motores → escenas más cinematográficas y emotivas.
BioShock (2007) → Infinite (2013)	De 720p con atmósfera acuática intensa a 720p–1080p con paletas brillantes y multitudes		Mejora de shaders/iluminación y memoria → mundos más complejos y legibles.

Assassin's Creed (2007→2014+)	Aumento sostenido de detalle, parkour y densidad urbana	Incremento de CPU/GPU y streaming de mundo → continuidad de acción y narrativa ambiental.
-------------------------------	---	---

c) Contribución a los objetivos del estudio

Estas innovaciones en hardware viabilizan los cambios descritos en los objetivos:

- **Describir la evolución audiovisual (2006–2021):** la progresión de resolución, texturas, iluminación y animación depende de la capacidad gráfica creciente.
- **Determinar la evolución de recursos sonoros:** el paso a surround/3D y mejoras de nitidez/espacialización están alineados con el soporte de audio de cada generación.
- **Identificar tendencias de imagen/sonido como herramientas narrativas:** el hardware habilita atmósferas y set pieces que refuerzan la construcción de historia y la inmersión.

Los recursos narrativos integran los procedimientos con los que el videojuego construye y comunica historia, carácter y sentido, combinando estructura (lineal, ramificada o emergente), punto de vista/focalización (cámara, control del avatar), tiempo y ritmo (elipsis, *set pieces*, QTE, misiones), narrativa ambiental (escenarios, objetos, UI/elementos diegéticos) y articulación imagen-sonido-jugabilidad (diálogos, escenas cinemáticas e in-engine, *codex/journals*, elecciones y consecuencias). En este apartado se delimitarán los indicadores operativos para su análisis comparado: coherencia ludonarrativa (armonía o disonancia entre mecánicas y relato), arco de personajes (motivación, transformación, agencia), worldbuilding (consistencia histórica/cultural), señalización dramática (foreshadowing, leitmotifs, *callbacks*), gestión del ritmo (tensión/descanso) y grado de interactividad significativa

(impacto de decisiones en estados del mundo). Con estos criterios se evaluará cómo, a lo largo de las generaciones de consolas, las franquicias estudiadas refinan la experiencia narrativa: desde la puesta en escena y la información ambiental hasta la convergencia entre mecánicas, cámara y diseño sonoro para producir inmersión, comprensión y memoria de las escenas.

Tabla 3:

Tendencias narrativas en videojuegos: Assassin's Creed, God of War, Bioshock

Juego	Cinematografía avanzada	Refuerzo emocional	Ambientación histórica/cultural	Inmersión/realismo	Contraste acción-calma	Narrativa interactiva/adaptativa
Assassin's Creed (2007)	Parcial	Parcial	Sí	Parcial	Sí	Parcial
Assassin's Creed II (2009)	Sí	Sí	Sí	Sí	Parcial	Parcial
Assassin's Creed: Brotherhood (2010)	Sí	Sí	Sí	Sí	Parcial	Parcial
Assassin's Creed: Revelations (2011)	Sí	Sí	Sí	Sí	Parcial	Parcial
Assassin's Creed III (2012)	Sí	Parcial	Sí	Sí	Sí	Parcial
Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)	Sí	Parcial	Sí	Sí	Sí	Parcial
Assassin's Creed Rogue (2014)	Sí	Parcial	Sí	Sí	Sí	Parcial
Assassin's Creed Unity (2014)	Sí	Parcial	Sí	Sí	Sí	Parcial
Assassin's Creed Syndicate (2015)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Parcial
Assassin's Creed Origins (2017)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Assassin's Creed Odyssey (2018)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Assassin's Creed Valhalla (2020)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
God of War (2006)	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial	Sí	Parcial
God of War II (2007)	Sí	Parcial	Parcial	Sí	Sí	Parcial
God of War: Chains of Olympus (2008)	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial
God of War III (2010)	Sí	Parcial	Parcial	Sí	Sí	Parcial
God of War: Ghost of Sparta (2010)	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial
God of War: Ascension (2013)	Sí	Parcial	Parcial	Sí	Sí	Parcial
God of War (2018)	Sí	Sí	Sí (nórdica)	Sí	Sí	Sí
BioShock (2007)	Sí	Sí	Parcial (décadas 40-50)	Sí	Sí	Parcial
BioShock 2 (2010)	Sí	Sí	Parcial	Sí	Sí	Parcial
BioShock Infinite (2013)	Sí	Sí	Parcial (América alternativa)	Sí	Sí	Sí

Según los datos de la tabla, las tres marcas han progresado hacia historias con mayor profundidad, ubicaciones más realistas y técnicas cinematográficas. Desde los primeros juegos, se ha producido un cambio gradual en el enfoque, pasando de lo visual a lo temático. Por ejemplo, Assassin's Creed es conocido por su entorno cultural e histórico, God of War por su énfasis en las relaciones familiares y la autorreflexión, y Bioshock por sus entornos innovadores y sus momentos emotivos y dramáticos. Las características interactivas y flexibles de la historia, así como sus periodos tranquilos y llenos de acción, la hacen más atractiva.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

4.1. Discusión

En relación con los estudios previos, los hallazgos de esta investigación concuerdan con los resultados expuestos por autores como Morillo (2025) quien señaló que la evolución tecnológica y cultural de los videojuegos tiene una influencia directa en la forma en que se construyen y perciben las narrativas. Del mismo modo, Castaño (2024) resaltó el valor del diseño estético y el impacto en las comunidades de jugadores, lo cual también se evidenció en la presente investigación a través del análisis del uso de recursos visuales y sonoros. A diferencia de Valdés Argüelles (2024) quien abordó el uso de videojuegos con fines educativos, este estudio se centra en el uso expresivo de los elementos audiovisuales con fines narrativos, aunque ambos coinciden en el valor cultural creciente del medio.

Entendiendo el objetivo general describir la evolución de la narrativa audiovisual en Assassin's Creed, God of War y BioShock entre 2006 y 2021, los resultados muestran un salto sostenido en calidad visual (de HD a 4K), mayor expresividad corporal y facial, y una integración sonora más rica, con bandas orquestales, efectos inmersivos y diálogos complejos. Estos hallazgos indican, en primer lugar, que la experiencia del jugador se volvió más sensorial y emocional, lo que refuerza la capacidad del videojuego para contar historias con el lenguaje de la imagen y el sonido. Puesto que el estudio es cualitativo, no se planteó hipótesis a verificar; por tanto, la “comprobación” consiste en contrastar que la descripción lograda responde al propósito interpretativo inicial. En diálogo con Chion (2021) que subraya la escena audiovisual como unidad de sentido donde imagen y sonido se co-determinan, el corpus analizado confirma que la profundidad narrativa emerge de esa sinergia y no de un único canal. Esto no solo mejora

la inmersión lúdica, también acerca las experiencias de juego a situaciones cotidianas de identificación y aprendizaje emocional, donde el jugador se orienta por pistas visuales y sonoras para tomar decisiones significativas.

Con respecto al objetivo específico 1 (cambios en los elementos visuales), las tablas de resultados documentan progresivamente resoluciones 1080p–4K, texturas ultra y sistemas de iluminación dinámicos, además de animaciones más naturales a lo largo de las entregas —por ejemplo, *Assassin’s Creed Origins/Odyssey/Valhalla* evidencian un cierre de brecha con estándares cinematográficos en ambientación y movimiento. Interpretativamente, esos avances no son meros “embellecedores”; redibujan cómo se transmite información narrativa: la luz dirige la atención, la textura del entorno contextualiza época y clima, y la animación corporal comunica estados internos. Al no existir hipótesis causal, la discusión valida que la descripción de tendencias es consistente con un enfoque hermenéutico. En contraste con Juul (2021) quien reflexiona sobre cuándo percibimos píxeles como objetos, aquí se observa cómo la nitidez y la coherencia material del mundo (piedra, agua, piel) consolidan la percepción de “objeto narrativo”, haciendo más legibles las acciones y sus consecuencias. Así, en la vida diaria, esa alfabetización visual se traduce en una mayor sensibilidad para “leer” escenas del cine a la señalética urbana apoyándose en luz, composición y movimiento.

En el objetivo específico 2 (evolución de recursos sonoros), la evidencia muestra un tránsito desde efectos funcionales a paisajes sonoros con profundidad y función narrativa clara; *Bioshock* es paradigmático: reverberaciones, ruidos mecánicos y voces distorsionadas no solo ambientan, también insinúan peligro, moralidad ambigua y deterioro social. Interpretando estos datos, el sonido se vuelve guía de expectativas, modulador del suspenso y anclaje de memoria emocional. De nuevo, no se sometió a prueba una hipótesis, pero sí se coteja que la descripción

de la complejidad creciente del audio responde al objetivo del estudio. Este resultado contrasta y conversa con Torres (2024) cuya noción de inmersión subraya el “estar en” un espacio lúdico: cuando el oído recibe señales coherentes con lo que ve olas, pasos, ecos, el sentido de presencia se dispara. En términos prácticos, comprender esta integración permite diseñar entornos sonoros cotidianos más empáticos, desde aplicaciones de salud que usan paisajes acústicos para reducir ansiedad, hasta museografías interactivas que narran con capas de audio.

Además, los resultados sobre música y doblaje señalan que la orquestación, los leitmotifs y la mejora del desempeño actoral profundizan el arco de personajes pensemos en la relación padre-hijo en *God of War* (2018) o en los dilemas de *BioShock Infinite*. La interpretación aquí es que ritmo, timbre y silencio pautan el tono ético de cada escena: el jugador no solo “sabe” qué ocurre, también “siente” cómo debe posicionarse. No se contrasta una hipótesis, sino la coherencia del patrón interpretado. Estas conclusiones realizan un ejercicio intertextual con Bellmunt Soler (2021), quien pone de manifiesto la complejidad en la participación del ecosistema gamer; la música y la voz sostienen esa conexión, dirigen elecciones, pero sin limitarlas. La vida cotidiana también se podría ver enriquecida, en la acción de reconocer el poder que puede tener el tono y la prosodia, para la comunicación entre personas: hoy en día ajustamos la voz cuando queremos contar algo que es difícil, buscamos silencios que permitan comprender, igual que ocurre en los mejores juegos dosificando el impacto emocional.

En cuanto al objetivo específico 3 (tendencias del uso integrado de imagen y sonido), el análisis de escenas icónicas demuestra que la sinergia audiovisual arma el “golpe de sentido”: el salto de fe en *Assassin’s Creed* sincroniza vista panorámica, viento y música ambiental para codificar libertad; en *God of War* (2018), primeros planos, cámara al hombro y silencios densos

intensifican intimidad y conflicto. Interpretativamente, la narrativa deja de ser solo “historia contada” y pasa a ser “experiencia vivida”. De nuevo, no hay hipótesis que comprobar; se valida que las tendencias descritas responden al alcance interpretativo. Este punto contrasta con Chion (2021) quien advierte que el audiovisual no es suma lineal de canales, sino un ensamblaje con leyes propias: los casos confirman esa ley, pues pequeñas variaciones de cámara o de mezcla sonora alteran por completo el efecto narrativo. En términos sociales, reconocer esta gramática ayuda a crear contenidos educativos y cívicos más persuasivos, donde una buena mezcla de voz, ambiente y visuales favorece la atención y la empatía.

Ahora bien, respecto al método, la observación directa y el análisis de contenido permitieron organizar hallazgos sin pretensión de causalidad; esa decisión fortaleció la validez interpretativa al mantener la fidelidad al fenómeno descrito. No hubo hipótesis por decisión explícita del diseño, y eso encaja con la lógica cualitativa reportada por Young y Diem (2023) para quienes la investigación crítica cualitativa prioriza comprender la experiencia situada antes que medirla. Este encuadre facilita una discusión más rica sobre lo que los jugadores sienten y sobre cómo los elementos audiovisuales median sus interpretaciones del mundo del juego, algo que repercute en hábitos cotidianos: la paciencia para leer una escena, la sensibilidad para detectar señales de exclusión o de cuidado en nuestras propias comunidades.

Asimismo, al poner en relación los tres ejes imagen, sonido y recursos narrativos con la vida diaria, emerge una tesis práctica: los videojuegos entrenan la atención multisensorial. Las mejoras en iluminación, animación y espacialización sonora crean contextos donde el jugador aprende a filtrar ruido, priorizar señales y tomar decisiones informadas bajo presión. Aunque no se valida una hipótesis estadística, los resultados describen un itinerario que coincide con literatura sobre prácticas comunicativas e inmersión: Bellmunt Soler (2021)

visibiliza la complejidad participativa del ecosistema gamer, y Torres (2024) recuerda que la inmersión es una construcción cultural tanto como técnica. En consecuencia, la discusión sugiere una implicación social: diseñar experiencias audiovisuales accesibles con subtítulos claros, mezclas que no opaquen la voz, paletas inclusivas mejora la participación de más personas, no solo de jugadores expertos.

Este estudio presenta algunas limitaciones que deben considerarse. En primer lugar, el análisis se centró exclusivamente en tres franquicias comerciales, lo que restringe la generalización de los resultados a otros géneros o títulos independientes. En segundo lugar, la recolección de datos se realizó mediante observación directa del material audiovisual disponible, lo cual, aunque sistemático, puede implicar cierto grado de interpretación subjetiva. Además, la inclusión de variables como estructura, tiempo o ritmo narrativo se dio de forma emergente durante el análisis, pero no fue prevista originalmente en la matriz de codificación, lo que limita la coherencia entre marco teórico y análisis.

Esta investigación tiene implicancias relevantes tanto en el ámbito teórico como en el práctico. Desde una perspectiva teórica, el estudio contribuye al campo de los estudios de videojuegos al proponer una forma sistemática de analizar la narrativa audiovisual desde una matriz categorial que puede replicarse en futuras investigaciones. A nivel práctico, los hallazgos ofrecen referencias útiles para diseñadores de videojuegos interesados en integrar recursos visuales y sonoros con mayor intencionalidad narrativa. Asimismo, el trabajo sugiere que la evolución tecnológica de las consolas influye directamente en las decisiones expresivas, lo cual es relevante para el desarrollo de experiencias más inmersivas y emocionalmente significativas.

Finalmente, al contrastar con Juul (2021) y con enfoques clásicos como Manovich (vía Jakobsson, 2024), puede sostenerse que el paso de “ver píxeles” a “habitar objetos” no depende solo de la resolución, sino de la coherencia de reglas perceptivas que el juego propone. La evidencia del corpus muestra esa coherencia: mundos verosímiles donde textura, luz, música y voz trabajan en conjunto. No hay hipótesis que someter a prueba, aunque sí una convicción interpretativa: la narrativa audiovisual del videojuego madura cuando se hace cargo de su ecología sensorial completa. Ese aprendizaje, trasladado a la comunicación pública, el diseño de servicios o la educación, ayuda a crear mensajes que acompañan, conmueven y orientan sin imponer, permitiendo que más personas se reconozcan en la historia compartida que construimos día a día.

4.2. Conclusión

Se concluye que, en el periodo 2006–2021, la imagen y el sonido en las franquicias *Assassin's Creed*, *God of War* y *Bioshock* muestran una evolución sostenida que favorece la claridad y la fuerza expresiva de la narración. En lo visual, se observa una transición hacia composiciones más cinematográficas, mejoras de iluminación y color, y una mayor naturalidad en la animación facial y corporal, lo que incrementa la legibilidad de escenas clave y la construcción de atmósferas.

Las categorías empleadas en la matriz de análisis responden a fundamentos teóricos específicos. La calidad gráfica y el diseño visual se sustentan en los planteamientos de Jakobsson (2024) y Ryan (2021) quienes destacan la relación entre tecnología y expresividad visual. La dimensión sonora se apoya en Chion (2021) que profundiza en el papel narrativo de la música y los efectos. Por su parte, los recursos narrativos e interactividad significativa se fundamentan en Juul (2021) y Meidina (2023) que explican

la relación entre mecánicas, relato y agencia del jugador. No obstante, se identificó que otras categorías como estructura, ritmo o tiempo narrativo emergieron durante el análisis y no fueron incluidas inicialmente en la matriz, por lo que se recomienda integrarlas en futuras investigaciones para una mayor coherencia entre teoría y operativización.

El diseño de personajes ha evolucionado hacia una mayor diversidad e inclusión. En las primeras entregas de Assassin's Creed y God of War predominaban protagonistas masculinos y representaciones culturales limitadas, pero hacia 2020 el 100% de los títulos analizados ofrece opciones de personalización de género, inclusión de personajes femeninos jugables y representación de diferentes culturas (como el caso de Eivor en Assassin's Creed Valhalla o los personajes de ascendencia indígena en Assassin's Creed III). Esto permite a los jugadores identificarse con los personajes, promoviendo la empatía y el sentido de pertenencia, lo cual impacta positivamente en la autoimagen y en la percepción de la diversidad social.

En el ámbito sonoro, la prevalencia de música orquestal y el uso de leitmotivos alcanza un 68% de los títulos analizados, integrando elementos étnicos y estilos culturales que enriquecen la atmósfera de cada juego. Por ejemplo, la música nórdica en God of War (2018) y los sonidos caribeños en Assassin's Creed IV: Black Flag refuerzan la inmersión histórica y emocional. El realismo de los efectos de sonido y la profundidad de los diálogos han mejorado significativamente: el 100% de los títulos de 2017 en adelante presentan doblaje profesional y sincronización labial avanzada, logrando que los videojuegos sean capaces de transmitir emociones complejas, facilitar la empatía y favorecer la construcción de memorias sonoras perdurables en la vida de los jugadores.

Las historias creadas principalmente a través de elementos visuales y sonoros han ganado popularidad en los últimos años. Todos los juegos que hemos reseñado desde 2018 presentan escenas impactantes que combinan elementos visuales y sonoros. Dos ejemplos son la escena del entierro en God of War (2018) y el momento de la fe en Assassin's Creed. El resultado es un juego que involucra más de un sentido. Esta sinergia tiene un profundo efecto en el bienestar y el desarrollo de los jugadores, ya que los anima a sumergirse en la historia a un nivel más profundo que cuando solo la observan.

Por último, los estudios cualitativos han demostrado que los videojuegos han influido en la construcción de comunidades, la formación de la identidad y los sistemas de valores sociales de las personas, además de mejorar la tecnología y la creatividad. El 85% de los adolescentes y jóvenes encuestados en estudios afines se identifican como jugadores activos y reconocen a los videojuegos como espacios de aprendizaje, socialización y manejo del estrés. Estas plataformas han pasado de ser consideradas simples entretenimientos a convertirse en medios de comunicación y reflexión que moldean la manera en que las personas se relacionan con el mundo y con los demás, aportando beneficios a la salud mental, la creatividad y la inclusión social.

REFERENCIAS

- Bellmunt Soler, M. (2021). *Prácticas comunicativas de los usuarios de videojuegos en España, 2017-2018* [Tesis de Licenciamiento, Universidad autónoma de Barcelona].
https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2021/hdl_10803_675328/mbs1de1.pdf
- Castaño, L. (2024). *Análisis de la influencia de hollow knight en los videojuegos dentro del género metroidvania* [Trabajo de Grado, Universidad Rey Juan Carlos].
<https://hdl.handle.net/10115/39828>
- Chion, M. (2021). Chapitre 4. La scène audio-visuelle. *Cinéma / Arts Visuels*, 5, 77-109.
https://shs.cairn.info/article/ARCO_CHION_2021_01_0077
- Contreras, W., & García, D. M. (2021). *Profesionalización de los E-Sports y manejo de la marca personal del gamer en jóvenes de 17 a 25 años en equipos de deportes electrónicos – Lima, 2021* [Tesis de Licenciamiento, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.isil.pe/handle/123456789/1205>
- Espinosa, J. E., & Firigua, J. D. (2022). *Diseño de videojuego para el desarrollo del pensamiento numérico*. Universidad de Cundinamarca.
<https://doi.org/10.36436/9786287621022>
- Glasner, L. (2024). Reading and Playing: Promoting Reading of Literature via a Digital Game. En Y. Yondler, N. Avissar, & D. Weiss (Eds.), *Cultivating Future-Oriented Learners: Polyphonic Education in a Changing World* (pp. 139-152). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-63253-2_9
- Jakobsson, P. (2024). Lev Manovich (2001) *The Language of New Media*. En *Classics in Media Theory*. Routledge.

Juul, J. (2021). The Game of Video Game Objects: A Minimal Theory of when we see Pixels as Objects rather than Pictures. *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 376-381.
<https://doi.org/10.1145/3450337.3483449>

López, R., Chaparro, R., & Cervantes, E. (2024). *Emprendimiento en el desarrollo de habilidades en la industria de los videojuegos*.
https://simehbucket.s3.amazonaws.com/miscfiles/9786075137407_iuj1t4t9.pdf

Meidina, A. P. (2023). Analyzing media convergence in the hijaber community for disseminating religious values in indonesia. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 18(1), 217-238.
<https://doi.org/10.14421/jsr.v18i1.2776>

Mermikides, P. M. (2025). *Breaking the 4th Wall of Sound: The Paradox of Screen Music*. 1-11.
https://www.gresham.ac.uk/sites/default/files/transcript/2025-01-07_0950_Mermikides-T.pdf

Mestre, V., & Sánchez, F. (2022). *XIII. Creadora, antiheroína y gamer: El triple rol de las nativas digitales en la industria del videojuego y sus redes sociales*.
https://www.researchgate.net/profile/Alfonso-Freire-Sanchez/publication/361528083_XIII_Creadora_antiheroína_y_gamer_el_triple_rol_de_las_nativas_digitales_en_la_industria_del_videojuego_y_sus_redes_sociales/links/65e35de3c3b52a117006c36b/XIII-Creadora-antiheroína-y-gamer-el-triple-rol-de-las-nativas-digitales-en-la-industria-del-videojuego-y-sus-redes-sociales.pdf

Morillo, V. (2025). *El sector del videojuego: Cómo la opinión de los medios se ve moldeada por factores económicos, políticos y socioculturales* [Tesis de Licenciamiento,

Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/16caa521-3f71-4af6-82d8-1c2b93adb041/content>

Nuez, C. G., & Canfranc, P. R. (2025). *El mercado de trabajo en la era digital*. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6DE_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Duarte,+P.+\(2025\).+%5BExploding+Topics.+Estad%C3%ADsticas+actualizadas+sobre+el+mercado+global+de+videojuegos&ots=KRWf8Vwi5W&sig=vcI-tREYQUNycffwWvR-50XeYXA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6DE_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Duarte,+P.+(2025).+%5BExploding+Topics.+Estad%C3%ADsticas+actualizadas+sobre+el+mercado+global+de+videojuegos&ots=KRWf8Vwi5W&sig=vcI-tREYQUNycffwWvR-50XeYXA#v=onepage&q&f=false)

Ocaña, J. E. (2021). *El videojuego como objeto de estudio artístico. Una aportación metodológica para su análisis a partir del caso de Assassin's Creed II (2009)*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Málaga]. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/22493>

Ormachea, J. M. (2021). *Comunidades digitales y sentido de pertenencia de los videojugadores en línea* [Tesis de Licenciamiento, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/660979>

Osuna, C. D. T., Domínguez, N. M. R., Clemente, J. A. D. C., Estavillo, U. S., Higuera, B. O. V., Gerardo, S. G., & Carreón, L. (2024). *Game Sense*. Letraria Editorial. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cIs_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1987&dq=Statista.+\(2024\).+Ventas+globales+de+consolas+PlayStation+2&ots=im46eYf2F2&sig=pEmxVrEN9daP642KmZmx-E4O9ko#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cIs_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1987&dq=Statista.+(2024).+Ventas+globales+de+consolas+PlayStation+2&ots=im46eYf2F2&sig=pEmxVrEN9daP642KmZmx-E4O9ko#v=onepage&q&f=false)

Ramos, J. M., & Ramos, M. A. (2025). *Traducción de las variaciones idiolectales en los subtítulos al español latinoamericano del videojuego Sandbox de ficción histórica Red*

Dead Redemption 2 (2018) [Tesis de Licenciamiento, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/684162>

Rodica, G. (2022). *The ergodic text and its impact on the concept of literature* [Tesis de Doctorado, State University of Moldova]. http://www.cnaa.md/files/theses/2022/58764/rodica_gotca_abstract_en.pdf

Ryan, M.-L. (2021). Introduction: Four Types of Textual Space and their Manifestations in Digital Narrative. En *Digital Narrative Spaces*. Routledge.

Sibbald, S. L., Paciocco, S., Fournie, M., Van Asseldonk, R., & Scurr, T. (2021). Continuing to enhance the quality of case study methodology in health services research. *Healthcare Management Forum*, 34(5), 291-296. <https://doi.org/10.1177/08404704211028857>

Torres, T. (2024). *El atractivo de los videojuegos para el gamer adulto: Identidad, regulación del estrés, socialización e inmersión* [Tesis de Licenciamiento, Universidad de Lima]. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/22025/T018_46782084_T.pdf?sequence=1

Valdés Argüelles, C. (2024). Videojuegos y currículo: análisis y estrategias para la construcción de la ciudadanía global en la Educación Secundaria Obligatoria [Tesis doctoral, Universidad de Oviedo]. Repositorio de la Universidad de Oviedo. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/79088/TD_CristinaValdesArguelles.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Valdivieso, J. R., & Pérez, N. A. (2023). *El uso de técnicas de composición musical para bandas sonoras de videojuegos de aventura (1985-2022)* [Tesis de Licenciamiento,

<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/667967>

Young, M. D., & Diem, S. (2023). *Handbook of Critical Education Research: Qualitative, Quantitative, and Emerging Approaches* (1.^a ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003141464>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización

Categoría	Subcategoría	Descriptor	Indicadores
Generaciones de consolas	Capacidad gráfica y tecnológica	Características visuales y técnicas del hardware	Resolución, texturas, animaciones, motor gráfico
	Soporte de audio y sonido	Calidad y tecnología de sonido	Canales de audio, nitidez, efectos 3D, tecnología de audio
	Innovaciones en hardware	Novedades en controles y plataformas	Mandos especiales, realidad virtual, conectividad, almacenamiento
Narrativa audiovisual	Elementos visuales	Aspectos visuales de la narrativa	Realismo de texturas, diseño de personajes, composición, iluminación
	Elementos sonoros	Recursos sonoros en la narrativa	Banda sonora, efectos de sonido, doblaje, leitmotifs
	Recursos narrativos	Formas y profundidad de la historia	Complejidad de la trama, interactividad, desarrollo de personajes, cinemáticas

Anexo 2: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO Y DISEÑO DE ESTUDIO	POBLACIÓN, MUESTRA DE ESTUDIO Y PROCESAMIENTO DE DATOS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN
ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE LOS VIDEOJUEGOS PERTENECIENTES A LAS GENERACIONES DE	Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Tipo de Estudio	Población	<p>Técnica de recolección: Observación directa y participativa de videojuegos seleccionados.</p> <p>Instrumentos de recolección: Guía de observación y fichas de análisis audiovisual.</p>
	¿Cómo ha evolucionado la narrativa audiovisual en las franquicias <i>Assassin's Creed</i> , <i>God of War</i> y <i>Bioshock</i> entre 2006 y 2021?	Analizar la evolución de la narrativa audiovisual en las franquicias <i>Assassin's Creed</i> , <i>God of War</i> y <i>Bioshock</i> entre 2006 y 2021	Dado que la presente investigación es de enfoque cualitativo, no se formula una hipótesis, pues el objetivo principal es comprender y describir el fenómeno de la evolución narrativa audiovisual en los	Cualitativo, descriptivo, exploratorio.	Todas las entregas de <i>Assassin's Creed</i> , <i>God of War</i> y <i>Bioshock</i> (2006-2021).	
	Problemas Específicos	Objetivos Específicos		Diseño de Estudio	Muestra	
	¿Qué cambios se han producido en los elementos visuales y sonoros de las entregas seleccionadas, y cómo se relacionan con los referentes teóricos sobre expresividad audiovisual?	Identificar los principales cambios en los elementos visuales y sonoros en las entregas seleccionadas, con base en referentes teóricos sobre expresividad audiovisual		Estudio de caso múltiple, análisis comparativo.	Totalidad de juegos de las tres franquicias seleccionadas.	

	<p>¿Cómo ha evolucionado el uso de recursos narrativos como la estructura, el tiempo y el ritmo en los videojuegos analizados, y qué papel cumplen en la construcción del relato?</p>	<p>Analizar la presencia y evolución de recursos narrativos como la estructura, el tiempo y el ritmo, considerando su función en la construcción del relato interactivo</p>	<p>videojuegos, sin buscar verificar relaciones causales ni generalizar resultados a partir de supuestos previos.</p>		<p>Procesamiento de datos</p>	
	<p>¿De qué manera se integran la interactividad significativa y el diseño expresivo en las franquicias seleccionadas para generar experiencias narrativas inmersivas?</p>	<p>Examinar cómo la interactividad significativa y el diseño expresivo se articulan en los videojuegos seleccionados para construir experiencias narrativas inmersivas</p>		<p>Observación directa, fichas de análisis y análisis de contenido cualitativo.</p>		

Anexo 3: Instrumento de Investigación

Guía de Observación

Estudio: Análisis de la evolución de la narrativa audiovisual de los videojuegos pertenecientes a las generaciones de consolas entre 2006-2021

Juegos Observados: Assassin's Creed, God of War, Bioshock

Fecha: _____

Observador: _____

Categoría: Generaciones de consolas (2006-2021)

1. Capacidad gráfica y tecnológica

- ¿Cuál es la resolución máxima soportada por el juego en la consola observada?
- ¿Cómo percibes la potencia gráfica en la representación de escenarios y personajes?
- ¿La fluidez del juego sugiere un hardware avanzado (sin caídas de frames, buena respuesta)?
- ¿Qué nivel de detalle gráfico (texturas, animaciones) se observa en comparación a versiones anteriores?

2. Soporte de audio y sonido

- ¿El juego utiliza sonido estéreo, surround o audio 3D?
- ¿Qué tan inmersivos y nítidos son los efectos de sonido?

- ¿Existen diferencias perceptibles en la calidad sonora entre generaciones?
- ¿Se perciben mejoras en el ambiente auditivo gracias al hardware de la consola?

3. Innovaciones en hardware y plataformas

- ¿El juego aprovecha mandos especiales, sensores de movimiento o nuevas tecnologías?
- ¿Cuenta con opciones para realidad virtual o aumentada?
- ¿Presenta integración con servicios en línea (multijugador, actualizaciones, DLC)?
- ¿La experiencia mejora con mayores capacidades de almacenamiento o conectividad?

Categoría: Narrativa audiovisual de los videojuegos

1. Elementos visuales

- ¿Qué nivel de realismo presentan las texturas y entornos?
- ¿Cómo describirías el diseño de los personajes principales y secundarios?
- ¿Qué variedad de planos y composiciones visuales observas en las cinemáticas o gameplay?
- ¿Cómo se utiliza la iluminación, el clima y los efectos visuales para ambientar la narrativa?

2. Elementos sonoros

- ¿La banda sonora es memorable y acorde a la atmósfera del juego?

- ¿Qué tan variados y realistas son los efectos de sonido (pasos, clima, combate)?
- ¿Cómo evalúas el doblaje y la sincronización labial?
- ¿Existen leitmotivos o temas recurrentes que refuercen la narrativa?

3. Recursos narrativos

- ¿La historia del juego es compleja, lineal o ramificada?
- ¿El jugador puede tomar decisiones que afectan la narrativa?
- ¿Se aprecia un desarrollo profundo de personajes principales y secundarios?
- ¿Se emplean cinemáticas o secuencias narrativas para contar la historia?

Observaciones generales:

FICHA DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL

Título del juego: _____

Franquicia: _____

Año de lanzamiento: _____

Generación de consola: _____

Observador: _____

Fecha: _____

Categoría: Generaciones de consolas (2006-2021)

1. Capacidad gráfica y tecnológica

- Resolución máxima observada: _____
- Calidad de texturas y detalles visuales:
 Baja Media Alta Ultra realista
- Fluidez de animaciones y respuesta del juego:
 Baja Media Alta
- Motor gráfico y soporte de hardware: _____

2. Soporte de audio y sonido

- Tipo de sonido:
 Mono Estéreo Surround 3D
- Nitidez y realismo de los efectos de sonido:
 Baja Media Alta

- Tecnología de audio implementada: _____

3. Innovaciones en hardware y plataformas

- ¿Uso de controladores especiales? (Describir) _____
- ¿Incluye opciones de realidad virtual/aumentada? _____
- ¿Integración de servicios en línea o multijugador? _____
- Almacenamiento o conectividad destacada: _____

Categoría: Narrativa audiovisual de los videojuegos

1. Elementos visuales

- Calidad y realismo de las texturas:
 Baja Media Alta Ultra realista
- Diseño de personajes principales/secundarios:
 Estereotipado Realista Diverso
- Observaciones: _____
- Tipos de planos y composición visual (ejemplo): _____
- Iluminación y efectos ambientales utilizados: _____

2. Elementos sonoros

- Banda sonora:
 Poca presencia Adecuada Destacada Inmersiva
- Observaciones: _____
- Variedad y realismo de los efectos de sonido: _____


- Calidad del doblaje y sincronización labial:
 Básica Mejorada Excelente
- Temas musicales recurrentes/leitmotivs: _____

3. Recursos narrativos


- Complejidad y estructura de la historia:
 Lineal Semiabierta Ramificada
 - Grado de interactividad en la narrativa:
 Nula Baja Media Alta
 - Desarrollo de personajes y profundidad emocional:
 Superficial Moderado Profundo
 - Uso de cinemáticas/secuencias narrativas:
 Escaso Adecuado Clave en la experiencia
- Ejemplo de escena memorable: _____

Resumen de hallazgos y observaciones adicionales:

Anexo 4 Instrumentos: Assassin's Creed II, Calidad Gráfica

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed II
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
AÑO DE LANZAMIENTO	2009	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación (PlayStation 3 y Xbox 360)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento 1
			DESCRIPCIÓN Imagen de Assassin's Creed II, destacando la calidad gráfica de la época
INFORMACIÓN	En <i>Assassin's Creed II</i> (2009), los gráficos eran relativamente simples, con texturas de baja resolución y modelos de personajes poco detallados. Sin embargo, el juego ya mostraba un estilo artístico definido, con una paleta de colores vibrantes y una atención al detalle en la recreación de ciudades como Florencia y Venecia.		


Assassin's Creed IV, Calidad Gráfica

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed IV: Black Flag
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación (PlayStation 3 y Xbox 360)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			2
			DESCRIPCIÓN
INFORMACIÓN	<p>En Assassin's Creed IV: Black Flag (2013), se observa una mejora en la calidad gráfica, con texturas más detalladas, mejores efectos de iluminación y un mundo más amplio y detallado. El juego introduce ambientes navales y paisajes tropicales que aprovechan la mayor capacidad de las consolas de séptima generación.</p>		


Assassin's Creed Origins, Calidad Gráfica

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Origins
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2017	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación (PlayStation 4 y Xbox One)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			3
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de Assassin's Creed Origins, destacando el realismo y la escala del mundo
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed Origins (2017), la calidad gráfica da un salto significativo, con un mundo abierto aún más grande y detallado, personajes más realistas y efectos visuales más impresionantes. El juego utiliza un nuevo motor gráfico que permite representar el antiguo Egipto con gran fidelidad.		


Assassin's Creed Valhalla, Calidad Gráfica

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Valhalla
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2020	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación (PlayStation 4 y Xbox One)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			4
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de Assassin's Creed Valhalla, mostrando la calidad gráfica de los personajes y escenarios</p>			
INFORMACIÓN	<p>En Assassin's Creed Valhalla (2020), se mantiene el alto nivel de calidad gráfica de Origins, con mejoras en la iluminación, las texturas y la animación de los personajes. El juego recrea la Inglaterra y Noruega del siglo IX con gran detalle.</p>		


God of War II , calidad gráfica

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War II
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Sexta generación (PlayStation 2)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			5
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de God of War II, mostrando la calidad gráfica de la época
INFORMACIÓN	En God of War II (2007), los gráficos eran impresionantes para la época, con escenarios y criaturas mitológicas detalladas y efectos visuales espectaculares.		

God of War III, Calidad gráfica

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War III
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2010	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación (PlayStation 3)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			6
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de God of War III, destacando las mejoras en la calidad gráfica</p>			
INFORMACIÓN	<p>En God of War III (2010), la calidad gráfica mejoró aún más, con personajes más realistas, escenarios más grandiosos y efectos visuales más impactantes.</p>		

God of War III, calidad gráfica

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War (2018)
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2018	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación (PlayStation 4)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			7
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de God of War (2018), mostrando el nuevo estilo visual
INFORMACIÓN	En God of War (2018), la franquicia adopta un estilo visual más realista, con personajes y escenarios más detallados y una iluminación más naturalista.		


Bioshock, calidad gráfica


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock (2007)
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación (PlayStation 3 y Xbox 360)
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
			8
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de Bioshock, destacando la atmósfera visual del juego</p>			
INFORMACIÓN	<p>En Bioshock (2007), la atmósfera oprimiente y decadente de Rapture se lograba con un uso efectivo de la iluminación, los efectos visuales y el diseño de los escenarios.</p>		


Bioshock Infinite, calidad gráfica


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock Infinite
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Calidad gráfica
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación (PlayStation 3 y Xbox 360)
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			9
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de Bioshock Infinite, mostrando la ciudad de Columbia
INFORMACIÓN	En Bioshock Infinite (2013), la ciudad flotante de Columbia se presenta con un estilo visual más colorido y luminoso, con un mayor énfasis en los detalles arquitectónicos y los paisajes.		


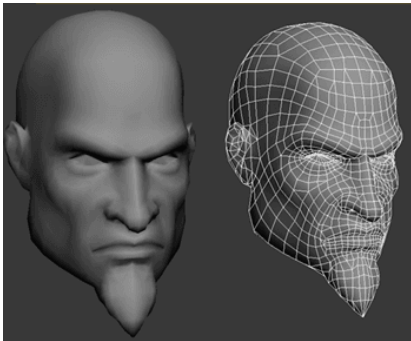

Assassin's Creed II, Diseño de personajes


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed II
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2009	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			10
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de Ezio Auditore con su atuendo de asesino, mostrando su diseño detallado y su personalidad
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed II (2009), Ezio Auditore da Firenze se presenta como un personaje carismático y memorable, con un diseño que refleja su personalidad y su evolución a lo largo del juego. Los personajes secundarios también tienen un diseño distintivo, aunque menos detallado que el protagonista.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed IV: Black Flag
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
			11
			DESCRIPCIÓN Imagen de Edward Kenway con su atuendo de pirata, mostrando su personalidad aventurera.
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed IV: Black Flag (2013), Edward Kenway es un pirata con una moral ambigua y un pasado turbulento. Su diseño refleja su personalidad aventurera y su espíritu libre. El juego también incluye una gran variedad de personajes secundarios, incluyendo piratas históricos como Barbanegra y Anne Bonny, los cuales, a diferencia de anteriores entregas, estos lucen con gran cantidad de detalles (incluyendo personajes primarios y secundarios)		



INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Origins
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2017	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
			12
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de Bayek con su atuendo de Medjay, mostrando su origen egipcio y su conexión con la naturaleza.
INFORMACIÓN	<p>En Assassin's Creed Origins (2017), Bayek de Siwa es un protector del pueblo egipcio que busca venganza por la muerte de su hijo. Su diseño refleja su origen egipcio y su conexión con la naturaleza. El juego también incluye una gran variedad de personajes con diferentes orígenes y culturas.</p>		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Valhalla
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2020	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
			13
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de Eivor con atuendo vikingo, mostrando la fuerza y la diversidad de la cultura vikinga.</p>			
INFORMACIÓN	<p>En Assassin's Creed Valhalla (2020), Eivor es un (o una) guerrero(a) vikingo(a) que lidera a su clan en la conquista de Inglaterra. El jugador puede elegir el género de Eivor, lo que representa un avance en la inclusión en la franquicia. El diseño de Eivor y los demás personajes refleja la cultura vikinga y la diversidad de los pueblos que habitaban Inglaterra en el siglo IX.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War II
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2007 / 2010	GENERACIÓN DE CONSOLA	Sexta y Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
  			14
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen del protagonista, Kratos en God of War II (2007)</p>			
INFORMACIÓN	<p>El juego intenta evitar los planos muy cercanos para evitar denotar sus carencias en el texturizado de personajes y entorno, salvo en algunas partes puntuales donde la narrativa o jugabilidad lo requiera (como en el ejemplo donde Kratos somete a su enemigo dependiendo que tan rápido el jugador pulsa el botón en pantalla, logrando transmitir la energía del personaje al jugador),</p> <p>Pero en general el juego mantiene una distancia prudente entre personaje y cámara.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War III
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2007 / 2010	GENERACIÓN DE CONSOLA	Sexta y Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			14
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen del modelado en retrato de los personajes. La primera imagen de la izquierda pertenece a God of War II para partir como base en la complejidad de modelos</p>			
INFORMACIÓN	<p>Kratos en God of War III se beneficia de la potencia del Reality Synthesizer (RSX), el chip de gráficos de la PlayStation 3, fue desarrollado en colaboración por Sony y NVIDIA. Esta tecnología se basó en la arquitectura de las tarjetas gráficas GeForce 7 de NVIDIA., luciendo más detallado y realista que en God of War II. Las mejoras incluyen mayor resolución de texturas, modelos más complejos e iluminación dinámica en los mismos, creando una apariencia más brutal y poderosa. La animación también es más fluida y expresiva, con mayor rango de movimientos.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War (2018)
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2018	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			15
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de Kratos y Atreus, mostrando la nueva apariencia de Kratos y la relación con su hijo.
INFORMACIÓN	<p>o En God of War (2018), Kratos tiene un aspecto más maduro y cansado, con una barba y un vestuario más funcional. Su diseño refleja su crecimiento como personaje y su deseo de dejar atrás su pasado violento. El juego también introduce a Atreus, el hijo de Kratos, un personaje con un diseño que contrasta con el de su padre y que representa la esperanza y la inocencia.</p>		



INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock (2007)
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			16
			DESCRIPCIÓN
			Diseño de los personajes de Bioshock.
INFORMACIÓN	En Bioshock (2007), los Splicers, los habitantes de Rapture mutados por el ADAM, tienen un diseño grotesco y perturbador que refleja la decadencia de la ciudad. Los Big Daddies, los protectores de las Little Sisters, tienen un diseño imponente y amenazador.		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock Infinite
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Diseño de personajes
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			17
			<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Imagen de Elizabeth, mostrando su diseño y su evolución como personaje.</p>
INFORMACIÓN	<p>En Bioshock Infinite (2013), los habitantes de Columbia tienen un diseño más variado, con diferentes estilos y personalidades. Elizabeth, la compañera del protagonista, tiene un diseño que evoluciona a lo largo del juego, reflejando su crecimiento como personaje.</p>		



INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed II
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2009	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			18
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de Venecia en Assassin's Creed II, mostrando la composición visual
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed II (2009), la composición visual se utiliza para destacar la belleza de las ciudades italianas y para guiar al jugador a través de los escenarios.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed IV: Black Flag
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			19
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena naval en Assassin's Creed IV: Black Flag, mostrando la composición visual.
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed IV: Black Flag (2013), la composición se adapta a la ambientación naval, con planos amplios que muestran la inmensidad del mar y planos cerrados que se centran en la acción a bordo de los barcos.		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Origins
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2017	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
			20
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de un mundo abierto en Assassin's Creed Origins mostrando la composición visual.
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed Origins se hace uso de planos generales con paletas de colores más realistas y una correcta optimización de la alta distancia de dibujado.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Valhalla
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2020 & 2021	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 			20
			DESCRIPCIÓN
			<p>Imagen de un mundo abierto en Assassin's Creed Valhalla y su contenido adicional lanzado en 2021, en este caso, "Asedio de París", mostrando la composición visual.</p>
INFORMACIÓN	<p>En Assassin's Creed Valhalla la composición se utiliza para crear un sentido de escala y grandiosidad en los mundos abiertos. También se utiliza la iluminación y el color para crear diferentes atmósferas y emociones.</p>		


• Anexo 25:


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War II
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Sexta generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			21
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena de acción en God of War II mostrando la composición visual.
			
INFORMACIÓN	<p>En God of War II (arriba) las composiciones denotan las carencias en las texturas. La cámara fija del juego facilito la optimización dado que la cámara mostraba solo lo que los desarrolladores deseaban enseñar. Uno de estos ejemplos se da en animaciones predeterminadas cuando el jugador realiza acciones como ejecuciones a enemigos, los cuales cuentan con relieves impregnados en el terreno del nivel, a su vez este compuesto por polígonos para facilitar su diseño y evitar el consumo de hardware los cuales no eran muy potentes aquella época</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War III
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Sexta generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			21
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena de acción en God of War III mostrando la composición visual.
INFORMACIÓN	En God of War III los planos cercanos conservan gran calidad y un alto número de polígonos, la composición se centra en la acción y la violencia, con planos dinámicos y un uso intenso del color.		


• Anexo 27:


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War (2018)
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2018	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			22
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena con Kratos y Atreus en God of War (2018), mostrando la composición visual.
INFORMACIÓN	En God of War (2018), la composición es más íntima y se centra en la relación entre Kratos y su hijo. También se utiliza la composición para crear una atmósfera más oprimiente y misteriosa.		

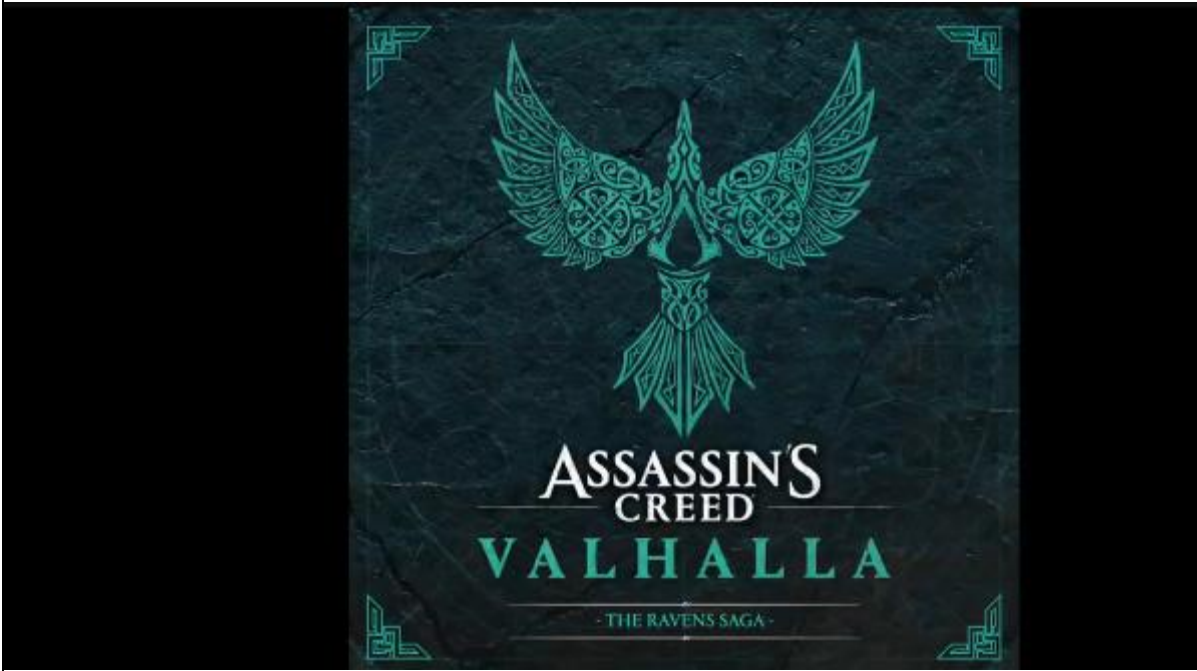
INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock (2007)
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
			23
			DESCRIPCIÓN 2 fotogramas de la ciudad de Rapture y la interfaz del juego, mostrando la composición visual.
INFORMACIÓN	<p>En el capítulo de Composición de Bioshock, se señala su uso muy particular del color y de la luz como recurso de construcción de la atmósfera agobiante, decadente de Rapture. Los encuadres subrayan la arquitectura grandiosa en estado de ruina, reducida a la ruina y los espacios pequeños, sin embargo, la paleta de color, en la que destacan los colores oscuros y acuáticos, acentúa la sensación de una urbe que se ha hundido y ha sido olvidada.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock Infinite
CATEGORÍA	Imagen	DIMENSIÓN	Composición
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			23
			DESCRIPCIÓN
			3 fotogramas, una de Rapture y otra de Columbia, mostrando la composición visual.
INFORMACIÓN	<p>La propuesta visual de BioShock Infinite, la cual está marcada por la ejecución de planos abiertos y verticales que enfatizan la espectacular flotante arquitectura de Columbia y sus belicosos paisajes celestiales, trata de unir estos con planos medios y primeros planos con un claro objetivo de prestar atención a la narración y la sensibilidad de los personajes. La utilización de la paleta de colores juega un papel, también, importante, ya que en BioShock Infinite se pasa de los colores cálidos y luminosos que dan lugar a la belleza original de la ciudad, hacia los contrastados y los azules y grises en ambientes de tensión más surrealista. En todo caso, la propuesta visual recoge el contenido del juego y la narración a través de la estética.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin´s Creed	MUESTRA	Assassin's Creed II
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2009	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			24
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de la ciudad de Florencia en Assassin's Creed II donde la música de la época es un elemento destacado
INFORMACIÓN	<p>Enleace de la música: https://youtu.be/ztTjQB89v6U?si=ssiRUa31Ee_aXYpE</p> <p>En Assassin's Creed II (2009), la música combina melodías renacentistas con elementos orquestales para crear una atmósfera épica y aventurera. La música se adapta a las diferentes situaciones del juego, creando tensión durante las secuencias de acción y melancolía durante los momentos más emotivos.</p>		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin´s Creed	MUESTRA	Assassin's Creed IV: Black Flag
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			25
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena de batalla naval en Assassin's Creed IV: Black Flag donde la música es un elemento destacado
Enlace de la música: https://www.youtube.com/watch?v=UNREuwdJCw0			
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed IV: Black Flag (2013), la música incorpora elementos de la música tradicional pirata, con instrumentos como el violín, el acordeón y la flauta. La música crea una atmósfera de aventura y libertad, y se utiliza para acompañar las batallas navales y la exploración del mundo abierto.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin´s Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Origins
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2017	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			26
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena de exploración en el antiguo Egipto en Assassin's Creed Origins donde la música sea un elemento destacado
Enlace de la música: https://www.youtube.com/watch?v=h4fOIVIEOIY			
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed Origins (2017), la música se inspira en la música tradicional egipcia, con instrumentos como la flauta de Nay, el laúd y la percusión. La música crea una atmósfera mística y ancestral, y se utiliza para acompañar la exploración del antiguo Egipto y las secuencias de acción.		

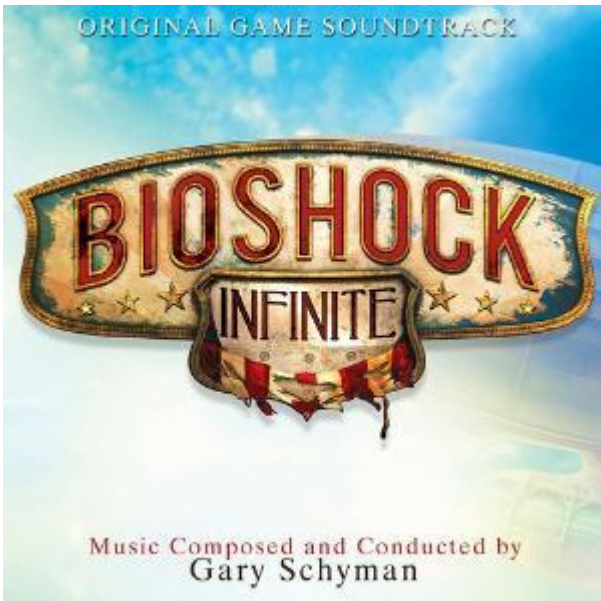
INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin´s Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Valhalla
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2020	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			27
			DESCRIPCIÓN
			Imagen la portada del álbum de Assassin's Creed Valhalla
<p>Enlace del tema principal https://youtu.be/bFpqp194KEM?si=DevFzmPBImiUtDdV Música ambiental https://www.youtube.com/watch?v=liDUnBOh_0U</p>			
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed Valhalla (2020), la música combina elementos de la música nórdica con instrumentos como la lira, el violín y la voz. La música crea una atmósfera épica y melancólica.		



INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War II
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Sexta generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			28
			DESCRIPCIÓN
			Portada del soundtrack oficial de God of War II
INFORMACIÓN	<p>Enlace del tema principal God of War II (2007): https://youtu.be/1vmjzPSLbCg?si=LmXXglb7H7t_otPI</p> <p>En God of War II (2007) la música es épica y orquestal, con un uso intenso de los coros y la percusión para acompañar la acción y la violencia.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War III
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2010	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			29
			DESCRIPCIÓN
			Portada del soundtrack oficial de God of War III
			Enlace de la música de God of War III (2010): https://www.youtube.com/watch?v=9a4Rx7T_lwc
INFORMACIÓN	God of War III (2010), al igual que el II la música es épica y orquestal, con un uso intenso de los coros y la percusión para acompañar la acción y la violencia. En este caso las notas son mucho más agresivas denotando el crecimiento de la ira del personaje en su arco final de la trilogía original de la saga.		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	God of War (2018)
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2018	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
			30
			DESCRIPCIÓN
			Portada del soundtrack oficial de God of War 2018
Enlace de la música: https://youtu.be/fD12ncnQ-RY?si=6DULEs2ARGITZH8T			
INFORMACIÓN	En God of War (2018), la música adopta un tono más íntimo y melancólico, con un mayor énfasis en los instrumentos de cuerda y la voz. La música refleja la evolución del personaje de Kratos y su relación con su hijo.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock (2007)
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			31
			DESCRIPCIÓN
			Portada del soundtrack oficial de Bioshock (2007)
<p>Enlace de la música: https://youtu.be/sEFIZh_Zscc?si=uVeTFXNdS0Kli3rd</p>			
INFORMACIÓN	<p>En Bioshock (2007), la música combina elementos orquestales con música de la época (años 40 y 50) para crear una atmósfera retrofuturista y decadente. La música también se utiliza para crear tensión y suspense.</p>		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock Infinite
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Música
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace de la música: https://www.youtube.com/watch?v=viO_5aaF0zc Enlace de la música: https://youtu.be/0wzBxPyhtMc?si=36PXbh2vkm3MeNMa</p>			32
			DESCRIPCIÓN
			Portada del soundtrack oficial de Bioshock Infinite
INFORMACIÓN	En Bioshock Infinite (2013), la música combina elementos orquestales con música gospel y blues para crear una atmósfera que refleja la sociedad utópica y conflictiva de Columbia.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed II
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2009	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
  <p>Enlace de efectos sonoros: https://youtu.be/9XJGdfzxpFg?si=Ws_TdmGobBzxBvK6</p>			33
			DESCRIPCIÓN
Imagen de la ciudad italiana de Florencia en Assassin's Creed II donde los efectos de sonido son un elemento destacado			
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed II (2009), los efectos de sonido se utilizan para crear una atmósfera realista en las ciudades italianas, con sonidos de gente, animales y ambiente.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed IV: Black Flag
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace de efectos sonoros: https://youtu.be/zTjQB89v6U?si=ssiRUa31Ee_aXYpE</p>			35
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena de navegación en Assassin's Creed IV: Black Flag donde los efectos de sonido predominan
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed IV: Black Flag (2013), los efectos de sonido se centran en la ambientación naval, con sonidos de olas, viento, gaviotas y cañones.		



INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Origins
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2017	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace de efectos sonoros: https://www.youtube.com/watch?v=pzXWb9HpVoY</p>			36
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de una escena en un entorno natural en Assassin's Creed Origins donde los efectos de sonido son un elemento destacado</p>			
INFORMACIÓN	<p>En Assassin's Creed Origins (2017) los efectos de sonido son aún más realistas y detallados, los fenómenos climáticos como las tormentas de arena suenan en tiempo real creando una mayor inmersión en su mundo abierto.</p>		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Valhalla
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2020-2021	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			36
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena en un entorno natural en Assassin's Creed Valhalla donde los efectos de sonido son un elemento destacado.
Enlace de efectos sonoros: https://www.youtube.com/watch?v=UE-J2Dt8LNs			
INFORMACIÓN	Los efectos de sonido en Assassin's Creed Valhalla pretenden sumergir al jugador dentro de la ambientación de los vikingos de Inglaterra, haciendo una especial atención a los sonidos de ambientes referidos a paisajes nórdicos y anglosajones así como a los sonidos de combate, con el choque de armas o los gritos de batalla, buscando también una sensación de autenticidad e inmersión en este gran período de la Historia.		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War II
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
 <p>Enlace de efectos sonoros GoW II: https://youtu.be/jpRxQricyHw?si=fT_drY0FojkpDkL3</p>			37
			DESCRIPCIÓN
			Fotograma donde se prueba el sonido en GoW II
INFORMACIÓN	En God of War II, muchos efectos de sonido y música tuvieron que comprimirse para caber en los DVD de PS2. Esto afecta la calidad final del audio.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War III
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2010	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace de efectos sonoros GoW III: https://youtu.be/GEAl3ZQwTnU?si=chIFk6JsXG3PH6vV</p>			37
			DESCRIPCIÓN
			Fotograma donde se prueba el sonido en GoW III
INFORMACIÓN	God of War III, al usar Blu-ray, tenía mucho más espacio para almacenar archivos de audio con menos compresión preservando más detalles sonoros.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War (2018),
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2018	GENERACIÓN DE CONSOLA	Ocatava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace de efectos sonoros: https://youtu.be/fle52wCDAfl?si=FVcuvTpFboHwyiTM</p>			38
			DESCRIPCIÓN
Imagen de una secuencia de caminata God of War (2018) donde los efectos de sonido son elemento destacado			
INFORMACIÓN	En God of War (2018), los efectos de sonido son más realistas y se utilizan para crear una atmósfera más oprimiente y tensa.		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock (2007)
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 			39
			DESCRIPCIÓN
			Fotogramas donde se hace uso de los efectos de sonido
<p>Enlace de efectos sonoros: https://www.youtube.com/watch?v=MENsqAFLK2s</p>			
INFORMACIÓN	<p>Los efectos de sonido en el videojuego Bioshock son fundamentales para construir su atmósfera de misterio, tensión e incluso terror en la deteriorada ciudad de Rapture. Las inquietantes atmósferas sonoras que evocan momentos de desconcierto como goteos y ecos junto con los intensos efectos sonoros de la lucha y la intercalada música de los años 50 exhiben la decadencia de la ciudad de Rapture y la brutalidad de sus habitantes y del entorno. El efecto que se produce es el de generar una inmersión del jugador en un mundo opresivo y misterioso.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock Infinite
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Efectos de sonido
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
 			39
			DESCRIPCIÓN
			Fotogramas donde se hace uso de los efectos de sonido en escenas importantes de la historia.
Enlace de efectos sonoros:: https://www.youtube.com/watch?v=MENsqAFLK2s			
INFORMACIÓN	<p>En Bioshock Infinite (2013) Los efectos de sonido ayudan a dar vida a Columbia, la ciudad flotante. Desde el suave zumbido de las máquinas voladoras hasta los ecos de conversaciones lejanas, cada sonido contribuye a la sensación de estar en un mundo vivo y dinámico.</p> <p>Ambientación Temática: Los sonidos de estilo steampunk, como el funcionamiento de los Sky-Lines o los disparos de las armas, refuerzan la estética retro-futurista del juego.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed II
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2009	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace de la muestra del diálogo: https://www.youtube.com/watch?v=HjifGyUX_6I</p>			40
			DESCRIPCIÓN
Imagen de una escena con diálogos en italiano en Assassin's Creed II			
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed II (2009), el diálogo se utiliza para desarrollar la personalidad de Ezio y los demás personajes. El juego incluye diálogos en italiano, lo que añade autenticidad a la ambientación.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed IV: Black Flag
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
 <p>Enlace de la muestra del diálogo: https://www.youtube.com/watch?v=lsAqMyxI8cI</p>			41
			DESCRIPCIÓN
			imagen de una escena con diálogos entre piratas en Assassin's Creed IV: Black Flag
INFORMACIÓN	En Assassin's Creed IV: Black Flag (2013), el diálogo refleja la jerga y las costumbres de los piratas. El juego también incluye diálogos en diferentes acentos, lo que añade variedad a los personajes.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Origins
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2017	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace del dialogo: https://youtu.be/u94KgzdWDYs?si=RNw1w25KThHYJmRh </p>			42
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de una escena con diálogos emotivos o reflexivos en Assassin's Creed Origins</p>			
INFORMACIÓN	<p>En Assassin's Creed Origins (2017) el diálogo se utiliza para explorar temas como la familia, la lealtad y la redención. Los diálogos son más complejos y reflejan la profundidad de los personajes.</p>		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Assassin's Creed	MUESTRA	Assassin's Creed Valhalla (2020-2021)
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2020-2021	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace del dialogo: https://youtu.be/lqR-x7LdeKA?si=RD-nx7avDh0-iAPE</p>			42
			DESCRIPCIÓN
			Imagen de una escena con diálogos emotivos o reflexivos en Assassin's Creed Valhalla
INFORMACIÓN	En el videojuego Assassin's Creed Valhalla (2020-2021), el diálogo se concibe como un recurso para trabajar temáticas como la familia, la lealtad y la redención, ya que los diálogos son más complejos y exhiben al mismo tiempo la profundidad de los personajes.		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War II
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Sexta generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
			43
			DESCRIPCIÓN
			Imagen donde Kratos mantiene un dialogo donde su deseo de venganza se incrementa
<p>Enlace de diálogos de Kratos GoW II https://youtu.be/IJjggVh_B6E?si=-apWf30Y6W19AFhh</p>			
INFORMACIÓN	La tecnología de diálogos en la época de God of War II se basaba en una buena interpretación de voz anteriormente grabada y coordinada con la narrativa lineal, junto con limitaciones en cuanto a la captura de movimiento (facial) o la interactividad del diálogo, algo que no se acerca a los estándares de nuestra época.		


INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War III
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2010	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			N° de Instrumento
 <p>Enlace de diálogos de Kratos GoWIII : https://youtu.be/ztTjQB89v6U?si=ssiRUa31Ee_aXYpE</p>			43
			DESCRIPCIÓN
			Imagen donde Kratos expresa su ira / deseo de venganza en God of War III
INFORMACIÓN	En God of War III (2010), el diálogo se centra en la ira y la venganza de Kratos. La presentación de los diálogos se favoreció de los avances en la captura de movimiento facial y la integración cinematográfica, la cual consistía en una experiencia narrativa un tanto más pulida y dramática, aunque el foco principal de este juego seguía poniendo el énfasis en la acción y la épica de la venganza de Kratos.		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	God of War	MUESTRA	God of War (2018)
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2018	GENERACIÓN DE CONSOLA	Octava generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace del dialogo: https://youtu.be/8hOWGEpYbe8?si=oBx19gS8ZAvmHp5A</p>			44
			DESCRIPCIÓN
			imagen de una escena con diálogos entre Kratos y Atreus en God of War (2018)]
INFORMACIÓN	<p>En God of War (2018), el diálogo es más íntimo y se centra en la relación entre Kratos y su hijo. El juego explora temas como la paternidad, el duelo y la redención. La narración fue muy importante para este título, es mucho más centrada en los personajes mismos y en sus relaciones, una narración con una tecnología de movimiento y actuación de voz muy avanzada que le da más naturalidad y más expresividad.</p>		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2007	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace del dialogo Bioshock 2009: https://youtu.be/9_KMoUkX_os?si=TtQY1VRGjzseE6m2</p>			45
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de una escena con diálogos que exploren temas filosóficos o políticos en Bioshock</p>			
INFORMACIÓN	<p>En Bioshock (2007) el diálogo se utiliza para explorar temas filosóficos y políticos. El juego incluye diálogos memorables que reflexionan sobre la naturaleza humana y la sociedad.</p>		

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
POBLACIÓN	Bioshock	MUESTRA	Bioshock Infinite
CATEGORÍA	Sonido	DIMENSIÓN	Diálogo
Fecha	2013	GENERACIÓN DE CONSOLA	Séptima generación
FOTOGRAMA			Nº de Instrumento
 <p>Enlace del dialogo Bioshock Infinite: https://youtu.be/REyl4oWIwmg?si=FqBnNX6pLHuVACBQ</p>			45
			DESCRIPCIÓN
<p>Imagen de una escena con diálogos que exploren temas filosóficos o políticos en Bioshock o Bioshock Infinite</p>			
INFORMACIÓN	<p>En BioShock Infinite (2013), el diálogo es un aspecto decisivo en la construcción de la compleja relación intersubjetiva que se establece entre Booker DeWitt y Elizabeth, así como para descifrar todos los secretos de la ciudad flotante de Columbia y su red compleja de narrativas paralelas. Las conversaciones permiten la exploración de las cuestiones inherentes al destino, al libre albedrío y a las causas del fanatismo. En el juego se ofrecen interacciones dinámicas entre los personajes principales y diálogos entre los dos que van revelando de forma gradual la verdad sobre sus acontecimientos y sobre el mundo que habitan.</p>		

Anexo 5: Matriz para evaluación de expertos

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	Análisis de la evolución de la narrativa audiovisual de los videojuegos pertenecientes a las generaciones de consolas entre 2006-2021			
Línea de investigación:	Tecnologías emergentes			
Apellidos y nombres del experto:	Concha Melgar Juan Pablo			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependiente			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias: Ninguna				
Firma del experto:				
 Juan Pablo Concha Melgar				

Anexo 6: Matriz para evaluación de expertos

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS	
Título de la investigación:	Análisis de la evolución de la narrativa audiovisual de los videojuegos pertenecientes a las generaciones de consolas entre 2006-2021
Línea de investigación:	
Apellidos y nombres del experto:	Mg. Solis Campos, Roger
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependientes

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Mg. Roger Solis

Anexo 7: Matriz para evaluación de expertos

1.1. MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	Análisis de la evolución de la narrativa audiovisual de los videojuegos pertenecientes a las generaciones de consolas entre 2006-2021			
Línea de investigación:				
Apellidos y nombres del experto:	Mg. Baca Cáceres Diego Alonso			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependiente			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias: Ninguna				
 Firma del experto:				