

TALLER DE CREATIVIDAD
DISEÑO GRAFICO

WDS

Actividad de plataforma 2 Libro objeto

Carlos Andrés Ruiz Morales

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Crear un libro objeto sobre el videojuego llamado zenless zone zero.

Investigación: zenless zone zero es un juego estilo anime del tipo gacha, y ARPG de fantasía urbana. En el cual sigue la historia de los proxies “los protagonistas del juego”. en donde ellos investigan las cavidades (zonas las cuales fueron corrompidas por extraña infección conocida como corrupción etérea”. Durante su viaje se hacen de la ayuda de diferentes personajes, para investigar la causa de la desaparición de su maestro. ZZZ tiene una ambientación urbana acompañada con fantasía, en donde la gente semi-humana convive en el mismo mundo. ZZZ es un juego creado por la empresa china Hoyoverse, la cual se especializa en juegos anime y gacha. Libro objeto: son libros interactivos con el lector, los cuales, con el uso de las mecánicas del papel, buscan crear una experiencia interactiva con el lector, usando pop-ups y otras mecánicas del funcionamiento del papel.

Idea principal: Crear un libro objeto sobre ZZZ con la finalidad de promocionar el juego y ser una pieza de coleccionismo dentro de los fanáticos del juego.

TITULO: In the zone

Análisis/Síntesis/Conceptos

- A partir del libro de colección de la serie de televisión Stranger Things, se creará mi libro objeto.
- Los conceptos serian un libro mas ilustrativo de tono juvenil, con el uso de las mecánicas del papel y los pop-ups.

Justificación: después de analizar y comparar con la competencia de mercado, decidí crear un libro objeto sobre el juego ZENLESS ZONE ZERO, el cual serviría como un libro ilustrativo y de colección.

El cual ayudaría para que mas gente nueva se interese por el juego, y darle algo a los fans de este videojuego.

El libro contiene información e imágenes ilustrativas del juego, esto apoyado con mecanismos de papel pop ups, ayudando a la interactividad y llamativo visual del libro.

DUMMY







