

# II JORNADA DE VESTUARIO DE VIDEOJUEGOS

01\_04\_2022

---

- 1\_Historia y evolución del vestuario en los videojuegos
  - 2\_Influencia de la estética de los videojuegos en las tendencias de Moda
  - 3\_Software y herramientas para el desarrollo de vestuario de videojuegos
  - 4\_Dispositivos wearables y hápticos en videojuegos
  - 5\_Taller de ilustración de vestuario de videojuegos
- 

ORGANIZADO POR TAMARA RUIZ  
[tamara.ruiz@urjc.es](mailto:tamara.ruiz@urjc.es)



Universidad  
Rey Juan Carlos



ISBN: 978-84-09-44733-6

## Historia y evolución del vestuario en los videojuegos

Autora: Tamara Rocío Ruiz Calleja, [tamara.ruiz@urjc.es](mailto:tamara.ruiz@urjc.es), Universidad Rey Juan Carlos

En esta ponencia inaugural de la II Jornada de Vestuario de Videojuegos se hace un repaso sobre la historia del vestuario que aparece en los videojuegos, desde su creación hasta la actualidad.

En primer lugar, se explica que los videojuegos tuvieron su origen en centros de investigación y universidades y, en gran medida, carecían de interfaces gráficas por lo que el concepto de vestuario en un videojuego todavía no se contemplaba. Con el avance tanto del software como del hardware, las posibilidades en cuanto a representación gráfica comenzaban a incrementarse y esto se tradujo en el desarrollo de videojuegos tan relevantes en la historia de esta industria como Pac-Man o Mario Bros. En estos juegos, se empiezan a ver las primeras representaciones de vestuario, que sirven principalmente para distinguir a personajes entre sí, aunque no dejan de ser bloques de píxeles dadas las limitaciones que presentaba la tecnología en ese momento.

Más adelante, el vestuario comienza a tomar relevancia desde un punto de vista estratégico en la mecánica y la narrativa del juego, usándolo como una herramienta para sustentar la historia del personaje, así como para reforzar o debilitar las habilidades y características de los jugadores. Con el paso de los años, el avance tecnológico es tal que permite una representación sumamente realista del vestuario y esto favorece la inmersión de los jugadores en la historia de una forma mucho más profunda, llegando incluso en ocasiones a ser el elemento protagonista en el juego y aportando autenticidad a las obras.

El vestuario en los videojuegos ha cobrado especial relevancia en los últimos años, para juegos en los que gran parte de su negocio se centra en la comercialización de *skins* o accesorios para el personaje del jugador, favoreciendo la personalización de este y la identificación con distintos grupos o tribus. Además, algunos videojuegos como los Sims permiten la propia celebración de desfiles de moda dentro del juego, fomentando la venta de accesorios y prendas dentro de su plataforma.

En definitiva, el vestuario en los videojuegos ha evolucionado de forma paralela a los avances en tecnología y se ha convertido en un elemento imprescindible a tener en cuenta, llegando incluso a la aparición de empleos tan específicos como diseñador de vestuario de videojuegos, lo que supone un enorme abanico de posibilidades para el alumnado de los Grados en Diseño y Gestión de Moda y Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

## Influencia de la estética de los videojuegos en las tendencias de moda

Autora: Alicia García San Gabino, [alicia.garcia.sangabino@urjc.es](mailto:alicia.garcia.sangabino@urjc.es), Universidad Rey Juan Carlos

Dentro de la II Jornada de vestuario de Moda y videojuegos, esta ponencia se enfoca en las influencias que tienen los videojuegos en las tendencias del diseño de moda, en la que se pasa por diferentes conceptos y protagonistas de este nuevo impulso estético o tendencia creativa. La primera parte trata de los videojuegos como tendencia del Diseño de moda. Empezamos por reflexionar acerca de la diferencia que existe entre crear un personaje, dentro de lo que se denomina diseño escénico, y el diseño de moda que crea colecciones de moda enfocadas a un grupo mayoritario de consumidores, no a un personaje único y especial. Pasamos a continuación al Mundo Virtual y cómo vestirse dentro de la pantalla. Empieza con el primer personaje que con su éxito dio pie al origen del diseño de la vestimenta dentro de los videojuegos, Lara Croft, la protagonista del juego Tomb Raider (Eidos / Square Enix. 1996) Y a partir de aquí se citan casos específicos de marcas de moda que han colaborado con videojuegos:

- Burberry (Basingstoke, Inglaterra. 1886) con Honor of Kings (Tencent Games. 2015)
- Gucci (Italia. 1921) y los SIMS (Electronic Arts.2000)
- Balenciaga (España, 1928), firma de moda que ha creado su propio videojuego para mostrar sus colecciones en un mundo virtual
- Moschino (Italia, 1983) y los SIMS4
- Lacoste (Francia. 1923) y Minecraft

Después se hace un recorrido por aquellas plataformas que han surgido para vender prendas reales en entornos de diseño en 3D, donde se juntan imágenes virtuales y reales. Podemos ver a Sunney Canvas, que ha ingeniado durante el confinamiento de 2020 un videojuego para acercar a sus futuros clientes, las marcas de moda, hacia su tienda virtual. A continuación, se observan ejemplos de marcas de moda inspiradas en la estética de los videojuegos, pero destinadas a vestirse en el mundo real. Estas propuestas creativas se nutren tanto de los colores, texturas, volúmenes y tejidos que nos llevan convivir dentro y fuera de la pantalla con una estética que se confunde de manera intencionada. No se puede dejar de nombrar a los dibujos animados tradicionales en 2D que han marcado la infancia de esta nueva generación de *Gamers* (jugadores de videojuegos), y que también utilizan las marcas de moda como símbolos de identidad y acercamiento nostálgico y emocional a estos consumidores.

Seguimos nuestro recorrido definiendo las Redes Sociales como el campo de batalla donde todas estas tendencias, inspiraciones e incluso experiencias derivadas de la indumentaria, se ven reflejadas, seguidas, imitadas y compartidas en ellas. Se analizan esos nuevos mundos habitados por nuestros Avatares, que viven nuestra vida ideal y se visten cómo nos gustaría vestir si nuestro cuerpo y personalidad fuera posible ser re-diseñados, como se hace con nuestros *Alter-Ego* (mi otro yo). Termina esta ponencia con un acercamiento al recién bautizado, por Mathew Ball, el Metaverso y cómo WGSN ha detectado en este nuevo mundo las futuras tendencias de moda. Como fin de la charla se exponen ejemplos de dos alumnos de la URJC del Grado de Diseño y Gestión de moda, donde se aprecia esta influencia a la hora de diseñar colecciones de moda o en trabajos de estilismo enfocados al mundo empresarial.

## Software y herramientas para el desarrollo de vestuario de videojuegos

Autores: Jorge López Moreno y Sofía Domínguez

En esta ponencia, en colaboración con Seddi, se presentan las herramientas que existen actualmente para el desarrollo de vestuario para videojuegos y moda. Seddi es una empresa que está desarrollando software para mejorar la digitalización de materiales y prendas, tecnología necesaria para que las empresas sean capaces de cambiar a procesos de producción digitales.

Aunque cada vez vemos que la industria de la moda y los videojuegos colaboran y están más conectadas, las necesidades de las personas que diseñan son diferentes. Por eso, en esta ponencia se presenta tanto el estado del arte de varias disciplinas que afectan a estas herramientas tanto las limitaciones que presentan para lograr resultados realistas.

Durante la charla se recogen las limitaciones del software existente: Clo (moda), RV y Metaverso, videojuegos, tanto desde el punto de vista de simulación mecánica, como de rendering (apariencia visual y óptica) para simular tejidos y prendas completas, así como los retos a los que nos enfrentamos para poder digitalizar y adquirir los datos para virtualizar las prendas de manera sencilla.

Ya que Seddi es una empresa que nació gracias a proyectos de investigación, los ponentes presentan los productos y su acercamiento a las limitaciones comentadas anteriormente. Los productos de Seddi, Textura y Author, son herramientas SaaS que ofrecen a los diseñadores la posibilidad de digitalizar cualquier tipo de tejido y construir prendas realistas a través de las cuales sean capaces de tomar decisiones dentro del proceso de producción.

El impacto de tener herramientas como estas es enorme ya que hace que las empresas de moda reduzcan de manera significativa la necesidad de hacer muestras físicas que requiere llegar a un diseño final.

## Dispositivos wearables y hápticos en videojuegos

Autor: Daniel Burón García, daniel.buron.garcia@urjc.es, Universidad Rey Juan Carlos

En el sector los videojuegos, los accesorios y dispositivos cumplen una función muy importante, ya que permiten ampliar y mejorar la inmersión del jugador, no solo en interacción del usuario, sino también en la propia narrativa de los juegos, en sus mecánicas y en las sensaciones que transmiten.

Más allá de los dispositivos de entrada y salida “tradicionales”, como pantallas, teclados, ratones, mandos u otros, los wearables y hápticos juegan un papel cada vez más fundamental para traspasar la barrera del videojuego como un mero entretenimiento interactivo, y conseguir convertirlo en una experiencia inmersiva y emotiva, que se integra en las sensaciones reales del mundo que nos rodea.

Los wearables han permitido integrar la interacción en los videojuegos en nuestro día a día de una forma más natural. Los mandos y plataformas en zonas específicas para el juego se difuminan y ya forman parte de nuestro entorno, de nuestras interacciones diarias, con dispositivos más ergonómicos, intuitivos y naturales para todos, no solo los jugadores. Además, se empiezan a tener en cuenta las capacidades de medición de los sensores biométricos para analizar las sensaciones y el estado de los jugadores. Todo esto permite adaptar la experiencia de juego e incluso aportar analíticas de rendimiento, algo cada vez más importante en el sector de los eSports.

Por otro lado, los hápticos dan un paso evolutivo en la interacción de los jugadores y la experiencia de juego, aportando sensaciones táctiles que mejoran aún más la inmersión. Esto es algo patente en cada generación de consolas, que trata de aumentar las capacidades de sus predecesoras, no solo en potencia, sino también en las aportaciones a los sentidos y la experiencia de juego. La evolución y mejora de los dispositivos hápticos es una constante, y la llegada de la realidad virtual y el metaverso al público en general afianza la importancia del tacto en el mundo del videojuego.

Por último, el sector del biohacking está teniendo cada vez más importancia en los videojuegos. No solo como medio de integración de las personas con diversidad funcional, sino también como un nuevo medio de expresión en la comunidad gamer, e incluso para el aumento del rendimiento dentro de la rama competitiva profesional de los eSports.

En esta charla hablamos, desde un punto de vista práctico y cercano, sobre estos tres aspectos fundamentales en la evolución de la interacción en los videojuegos en los últimos años y que, con mucha seguridad, marcarán su futuro inmediato y lejano.

## Taller de Ilustración de Vestuario de Videojuegos.

Autoras: Susana Gámez González y María Martínez de Ubago Campos

La gama y posibilidades de diseño de personajes de videojuegos es infinita, por lo que infinitas serán las posibilidades en el diseño de vestuario.

El primer paso lógico, previo a la indumentaria, es la definición de los rasgos del personaje en todas sus dimensiones. Estas, están relacionadas con el concept art y su papel dentro de la narrativa. Estará condicionado por el tipo de videojuego, la estética de este, el argumento, el rol que vaya a desempeñar etc.

Partiendo de la base de que esto ya ha sido valorado, estudiado y diseñado con anterioridad, durante estas 4 horas se pretende hacer un trazado inicial de lo que sería un trabajo más a fondo del diseño de vestuario del personaje. Se realizará un boceto de los aspectos físicos y morfológicos del cuerpo, así como las posturas, que servirán de base para poder realizar el diseño de su indumentaria, colaborando así a la construcción de un arquetipo que encaje en el universo planteado.

Iniciamos el taller con el trazado del arquetipo del personaje (al ser un taller práctico de iniciación podemos diseñarlo en el momento, si no, lo tendríamos ya estructurado). Su morfología exterior, no necesariamente humana, dependerá de todas las características ya comentadas. El físico y apariencia exterior frontal es suficiente para este paso. Este arquetipo, será la base sobre la cual se diseñarán todas las posibilidades de su vestimenta.

Una vez esté disponible, se podrá trabajar sobre él buscando un vestuario adecuado, no solo a su morfología sino a su rol en el videojuego, su personalidad, su historia, psicología del personaje... de ello dependerá cómo vista, qué colores se le asignarán y qué complementos pueda llevar.

De los diseños trazados inicialmente a modo de pensamiento, se seleccionará lo que se considere más acertado. Se propone realizar varios apuntes del personaje para finalmente desarrollar aquel que se ajuste mejor a los planteamientos conceptuales plasmándolo con la técnica que elija el propio estudiantado: acuarela, rotuladores, lápices o digitalmente. Con la muestra de indumentaria definitiva a línea, se podrá trabajar repitiéndola las veces que sea necesaria, pensando y combinando el color. De esta manera, puede apreciarse sobre un mismo arquetipo, la misma vestimenta y variedad de combinación de color en ella. Una vez definida la vestimenta y sus colores se podrán añadir complemento y gadgets.

Para finalizar la propuesta de este taller, se dibuja al personaje en una postura de acción o reposo que se ajuste a su rol en el videojuego y, a partir de ahí se añade vestuario y complementos de manera definitiva, expresiva y perfilada.

# II JORNADA DE VESTUARIO DE VIDEOGUEGOS



Universidad  
Rey Juan Carlos



ISBN: