



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

Análisis del plano secuencia en el videojuego God of War, Lima, 2019

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

**AUTOR:**

Br. Severino Cueva, Luis Alfredo (ORCID: 0000-0002-4743-2527)

**ASESOR:**

Mg. Castillo Hilario, Mario Buenaventura (ORCID: 0000-0002-2929-4677)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicacionales en La Sociedad Contemporánea

**LIMA – PERÚ**

**2019**

### **Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado a mis padres, quienes me enseñaron que el mejor conocimiento que se puede tener es el que se aprende de uno mismo. Agradecida con ellos por brindarme su apoyo durante esta etapa de mi formación profesional.

### **Agradecimientos**

Agradecido con los docentes y asesores por haber compartido sus conocimientos durante este trayecto de preparación académica, asimismo, por su dedicación y apoyo brindado en este trabajo.

## **Página del Jurado**

## **DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD**

Yo Luis Alfredo Severino Cueva, con DNI. N° 70862577, en efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda documentación que acompaña el presente trabajo es veraz y auténtica. Del mismo modo, declaro también bajo juramento que tanto datos como información que se expone en la presente tesis son auténticos y veraces. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 19 de octubre del 2019



.....  
Severino Cueva, Luis Alfredo  
DNI: 70862577

# ÍNDICE

Pág.

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. MÉTODO.....</b>	<b>18</b>
2.1 Tipo y diseño de investigación.....	18
2.2 Escenario de estudio.....	18
2.3 Participantes.....	19
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
2.5 Procedimiento.....	23
2.6 Aspectos éticos.....	23
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>24</b>
<b>IV. DISCUSIÓN.....</b>	<b>29</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>34</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>35</b>
Referencias.....	36
Anexos.....	40

## RESUMEN

Análisis del plano secuencia en el videojuego God of War, lima, 2019 fue un trabajo desarrollado con el fin de analizar la presencia del plano secuencia dentro del video juego God of War.

Para el efecto, se estableció como objetivo general, analizar la presencia del plano secuencia dentro del videojuego God of War, teniendo como base principal, la teoría del realismo cinematográfico de Andre Bazin.

El método utilizado en el presenta trabajo fue descriptivo simple con enfoque cualitativo, utilizando el diseño no experimental. El tipo de investigación es básica, el nivel de investigación es de tipo descriptivo simple debido a que implica observar y describir el comportamiento del plano secuencia sin influir sobre él.

Como instrumento de recolección de datos se ha utilizado una guía de observación que fue aplicado a los dieciséis capítulos del videojuego God of War.

Finalmente, esta investigación analizo la presencia del plano secuencia en el videojuego God of War logrando determinar que existen cuatros planos secuencia a lo largo de toda la historia del videojuego debido a la ruptura de la secuencia en los capítulos cuatro, ocho y quince.

**Palabras clave:** Plano secuencia, God of War, videojuego

## ABSTRACT

Sequence plane analysis in the video game God of War, Lima, 2019 was a work developed in order to analyze the presence of the sequence plane within the God of War videogame.

For this purpose, they are considered as a general objective, to analyze the presence of the sequence plane within the God of War videogame, having as its main basis, the theory of cinematographic realism by Andre Bazin Julio Barraeta that define the sequence plane.

The method used in the work presentation was simple descriptive with a qualitative approach, using the non-experimental design. The type of research is basic, the level of research is of a simple is of a simple descriptive type because of what it means to observe and describe the behavior of the sequential plane without influence on it.

As an instrument of data collection, an observation guide has been used that was used in the sixteen chapters of the Godo of War videogame.

Finally, this research analyzes the presence of the sequence plane in the God of War videogame, determining that it is not a constant sequential plane, due to the ruptura of the sequence in chapters four, eight and fifteen.

**Keywords:** Sequence plane, God of War, videogame.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, hablar de videojuegos es hablar de cine, dado que, es una industria que con el tiempo fue implementando características cinematográficas a los videojuegos a modo de innovación y de hacerlos más atractivo al público, logrando grandes hazañas cinematográficas como, por ejemplo, The last of us. Los videojuegos como industria, empezaron gracias a que se dio a conocer en los años 70 con el lanzamiento “Pong” que es la versión comercial de Tennis for Two de Higginbotham, lanzado para ATARI, pero los buenos momentos que se Vivian por cada lanzamiento de videojuegos o consolas, eran efímeras.

La evolución que han venido teniendo los videojuegos a lo largo de la historia es basta y con una progresión constante, de igual forma con el cine, que vino desarrollando diversas técnicas para poder entretener al espectador. Los videojuegos y el cine, supieron aprovechar el avance de la tecnología, pasando, en los videojuegos, de simples juegos repetitivos a grandes lanzamientos como the last of us o cualquiera de los call of duty que contienen alto contenido audiovisual, de la misma manera con el cine, pasando del cine mudo y a blanco y negro a diferentes formatos y calidades gráficas, que son ayudados por las animaciones, el CGI y el 3D.

La desarrolladora de videojuegos, Cinematronics Incorporated, lanzaron al mercado el primer videojuego animado en tres dimensiones, llamado “Tial Gunner” en 1981 que utilizaba una perspectiva en primera persona haciendo que el jugador mire directamente por el visor de una cañonera.

A mediados del año 1982, la industria dejo de crecer y estuvo estancada, dejando en pausa el desarrollo y lanzamiento de videojuegos. Los japoneses supieron lidiar con eso, tomando la batuta y abriéndose las puertas con la FAMICOM o también llamada Nintendo Entertainment System(NES) dando vida al primer videojuego con un principio y un fin, Mario Bros, que contaba con diferentes niveles y ciertas maneras de recoger poderes y hacer más sencillo el nivel en cuestión. La fórmula fue copiada, y a partir de ese punto, todos los videojuegos que salieron después tenían el mismo estilo, un personaje que se movía de izquierda a derecha, esquivando enemigos y saltando por diversas plataformas y recolectando diversos poderes para seguir avanzando de manera más efectiva. El método que utilizaban para poder animar al personaje era una técnica en donde se dibujaban paso

por paso los movimientos del personaje para simular movimiento, esta técnica es llamada “SPRITES”.

Con la llegada de Mortal Kombat II, se llevó a otro nivel el Sprites, dejando de lado los dibujos para ser reemplazado por fotografías en distintas posiciones para darles movimientos a los personajes del videojuego y hacer que se vea mucho más realista.

Con el pasar de los años los creadores de videojuegos sabían que, al ser un producto audiovisual, tenían que actuar como tal, creando cinemáticas dentro del video juego como otra manera de seguir contando la historia y pareciéndose a una serie o a una película, también, empezaron a lanzar tráilers cinematográficos de los distintos videojuegos para anunciar la fecha de lanzamiento, el nombre del videojuego y nos dejarían ver un poco de su historia.

En el 2005 nace la franquicia God of War un hack and slash (cortar y rajar) donde nos cuentan la historia de un antiguo guerrero Espartano que quiere vengarse de los dioses por todas sus desgracias en una trilogía y otras 3 historias extras que nos brindan el inicio y el final de una franquicia.

En el año 2018, Santa Monica Studio, lanzo el tráiler del nuevo título de God of War, siendo este un reinicio de la franquicia, ganando 9 premios de 23 categorías D.I.C.E Awards 2019, a la mejor dirección artística, mejor personaje, mejor composición musical original, mejor diseño de sonido, mejor guion, mejor juego de aventuras, mejor diseño, mejor dirección y el de mejor juego del año.

Esta nueva entrega muestra un cambio en el protagonista, ya que nos deja ver la evolución del personaje en comparación con las anteriores entregas, la relación padre e hijo que tiene con Atreus y como intentan cumplir con el último deseo de su difunta esposa. La cámara trasera a la altura del hombro, cumple la importante función de hacernos empatizar con ellos ya que nos acerca a lo que ocurre dentro del video juego, esto junto con el uso de la técnica del plano secuencia, en todo lo largo del videojuego, hace que ser parte de la historia.

A modo de enriquecer el presente proyecto de investigación se procedió a indagar en todas aquellas investigaciones anteriores relacionadas al plano secuencia sentando así las bases teóricas encontrando las siguientes de carácter nacional.

Mateo, J. (2017) en su trabajo de investigación titulado “Análisis del lenguaje audiovisual en las escenas violentas de la película peruana la Boca del Lobo” para obtener el título profesional de licenciado en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Cesar Vallejo.

Esta investigación tuvo como objetivo analizar qué elementos existentes del lenguaje audiovisual fueron utilizadas en las escenas violentas de la película peruana “La boca del lobo”.

La metodología utilizada es de enfoque cualitativo con un nivel hermenéutico donde su método de recolección de datos fueron las fichas de observación. La conclusión del trabajo fue que los elementos audiovisuales encontrados en las escenas violentas son de selección (encuadre) y combinación (montaje).

Vilca, A. (2015) en su trabajo de investigación titulado “Análisis de la narrativa audiovisual en la publicidad corporativa de Mibanco. Caso: Los cuatro spots de la campaña asesores, lima, 2015.” para obtener el título profesional de licenciada en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Cesar Vallejo.

Esta investigación tuvo como objetivo analizar la narrativa audiovisual en la publicidad corporativa de Mibanco. La metodología utilizada es de enfoque cualitativo con un nivel hermenéutico utilizando la técnica de observación y la aplicación de la ficha de observación.

La conclusión del trabajo fue que la narrativa audiovisual en la publicidad corporativa de Mibanco logra transmitir lo que la empresa dice ser con ayuda de los elementos visuales, auditivos, contenido narrativo y mensaje corporativo, dando valor e intención comunicativa.

Villalobos, J. (2017) en su trabajo de investigación titulado “Análisis de la narrativa visual del Anime Sailor Moon, 2017” para obtener el título profesional de licenciada en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Cesar Vallejo.

Esta investigación tuvo como objetivo analizar las características de la narrativa visual del Anime Sailor Moon. La metodología utilizada es de enfoque cualitativo y se empleó en la investigación el diseño descriptivo simple.

La conclusión del trabajo fue que los planos a pesar de ser dibujos y animados por computadora dan la sensación de que desean transmitir sentimientos y como estas emociones son ayudados con las angulaciones de la cámara.

Soto, j. (2018) en su trabajo de investigación titulado “El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de The Last of Us” para obtener el título profesional de licenciado en comunicación audiovisual en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Esta investigación tuvo como objetivo la relación entre el lenguaje audiovisual cinematográfico del lenguaje del videojuego The last of Us. La metodología utilizada es de enfoque cualitativa, utilizando el análisis descriptivo.

La conclusión del trabajo fue que con el paso del tiempo los videojuegos llegan a los estándares de calidad de imagen y de sonido, llegando a formar parte de varios referentes visuales, con su principal característica, la interactividad.

Barrueta, J. (2018) en su trabajo de investigación titulado “Características de la puesta en escena cinematográfica de Claudia Llosa que la definen como cine de autor” para obtener el título profesional de licenciado en Ciencias de la Comunicación en la Universidad San Martín de Porres.

Esta investigación tuvo como objetivo explicar las características de la puesta en escena cinematográfica de Claudia Llosa que la definen como cine de autor. La metodología utilizada es de enfoque cualitativa y se utilizó la entrevista como método de recolección de datos. La conclusión del trabajo fue que Claudia Llosa propone ante la figura de la mujer, la rebeldía con los problemas, siendo de carácter social, cultural, económico o religioso.

Entre otros trabajos que sirven como base de la presente investigación de carácter internacional:

Davila, L. y Garcia, I. (2016) en su trabajo de investigación titulado “el duelo, cortometraje de género suspenso rodado en plano secuencia” en la Universidad Católica Andrés Bello.

Esta investigación tuvo como objetivo realizar un cortometraje de género de suspenso rodado en plano secuencia. El proyecto comprenderá tanto el desarrollo de la obra y su funcionamiento, como la administración y realización.

La conclusión del trabajo fue que se tiene la creencia que grabar en plano secuencia es de gran ventaja debido a que requiere de menos días de rodaje, y que, por ende, es menos trabajosa, cuando en realidad termina siendo igual o más trabajosa, ya que, requiere de gran preparación y esfuerzo en equipo para poder llevarlo a cabo.

Curiel, A. (2015) en su trabajo de investigación titulado “el videojuego como medio narrativo” en la Universidad de Sevilla tuvo como objetivo estudiar las cualidades narrativas endémicas del videojuego y ahondar en su valor como medio de ficción.

La metodología utilizada es de enfoque cualitativa, donde analiza los videojuegos desde el punto de vista del jugador. La conclusión del trabajo fue que el videojuego tiene un gran potencial dentro de la narrativa ya que es una narrativa muy diferente a la tradicional.

Miranda, L. (2017) en su trabajo de investigación titulado “Una teoría del plano-secuencia. Tiempo, historia y narratividad en las películas de Mizoguchi Kenji durante la época de los 30.” para obtener el título profesional de doctor en Periodismo y Comunicación Audiovisual.

Esta investigación tuvo como objetivo abordar la constitución del cine japonés. La metodología utilizada es de enfoque cualitativa y es de tipo hermenéutico.

La conclusión del trabajo fue que las prácticas audiovisuales surgidas en base a los principios de imagen en movimiento representados que conocemos como ‘cine’, no vinieron a inaugurar, en principio, un pensamiento estético que diera prioridad al tiempo, que permitiera una nueva conceptualización del mismo.

Carrion, P. (2016) en su trabajo de investigación titulado “Composición del encuadre fotográfico en la película implicados” para obtener el título profesional de licenciado en Cine y Audiovisuales.

Esta investigación tuvo como objetivo establecer factores y procedimientos para que el director de fotografía pueda desarrollar un encuadre fotográfico. La metodología utilizada es de enfoque cualitativa.

La conclusión del trabajo fue que el cargo de dirección de fotografía, nos obliga a entrar en una amplia investigación acerca de la cámara y de las técnicas para su funcionamiento, de este modo si la persona no esta tan familiarizada con la cámara y la técnica, obtendrá mucha experiencia, sobre todo en cuanto al manejo de lentes y como estos influyen en el individuo y los objetos.

Betancourt, D. (2014) en su trabajo de investigación titulado “Construcción del personaje dentro del plano en un relato audiovisual.” En la Universidad de Manizales. Esta investigación tuvo como objetivo analizar cómo se construye en el plano el estado psicológico del personaje en un filminuto de ficción. La metodología utilizada es de enfoque cualitativa.

La conclusión del trabajo fue la esencia de cada imagen es lo que lo hace particular. El alma de las cosas contenidas en una representación por medio de la cual se cuentan historias y se relatan momentos de la vida que perduran en el tiempo.

La teoría en la cual está basada esta investigación es la teoría del realismo cinematográfico establecida a inicios de los años cuarenta por Andre Bazin. Para el teórico André Bazin, el cine refresca el deseo de reemplazar la realidad por su doble combinando la imitación de la realidad que genera la fotografía estática con la reproducción del tiempo.

Según Bazin, ciertos recursos como la profundidad de campo y el plano secuencia, liberan al espectador para explorar el plano y sus contornos, en tanto que el cine de montaje le exige seguir un orden y unos encuadres que pretenden imitar el flujo espacio-temporal de la realidad.

Para Esqueda y Cuevas en “*El cine como momificación del cambio: objetividad y duración en la teoría de André Bazin*”, la perfecta captación de la realidad, mediante objetos mecánicos, sin intermediación humana. Y su estricta posición era que el realismo cinematográfico esta, no en el tema ni en la expresión, sino en la realidad de los objetos y del espacio en el que existen. El realismo es doble: registra los objetos, su espacialidad, y lo hace automáticamente.

Para iniciar correctamente con esta investigación debemos de tener en cuenta el significado de plano y él porque es importante tenerlo en cuenta dentro del estudio del plano secuencia en este videojuego, por tanto, Bedoya (2003) lo define como:

Los planos crean vínculos de distancia que nos comunican la distancia en la que se encuentra un objeto dentro del campo visual.

Teniendo en cuenta la definición de plano, Bedoya (2003) también nos menciona los diferentes tipos de planos que son, el gran plano general, el plano general, plano de conjunto, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano y el primerísimo primer plano.

Desglosando el tema de comunicación, cabe recalcar que el plano secuencia es la principal y única variable de la presente investigación, debido a que, Barrueta (2018) lo define como:

Una sola toma que engloba una secuencia integrada de planos por su duración extensiva que distingue una técnica, llevando a cabo distintos tipos de planos sin corte alguno; es decir, posee una durabilidad que narrativamente contiene una acción dramática base que construye la escena donde se manifiesta la capacidad para integrar todas las áreas de un trabajo en un solo hecho dramático. (p.82)

El plano secuencia como bien lo define Barrueta, es una toma que va variando de planos con movimientos de la cámara a zoom sin tener que realizar algún corte. Esta técnica puede dejarse ver en el cine, la televisión y en los videojuegos como es el caso del último título de la franquicia God of War, donde vemos iniciando el videojuego, una cámara que sigue el movimiento del personaje principal de nombre, Kratos, un guerrero espartano de la antigua Grecia. Los planos varían pasando de plano detalle, primer plano y plano americano. Todo esto viéndose siempre en tercera persona y una cámara a la altura del hombro de nuestro personaje.

Lo interesante del plano secuencia llevado a cabo en el video juego God of War, es la duración del mismo, donde contamos con la técnica del plano secuencia en toda su campaña durante veinticuatro horas sin contar con el contenido extra que nos permite tener gracias al mundo semi-abierto que nos brindó Santa Monica Studio.

Aportando a lo que menciona Barrueta, Robert Fulford; en clásicos de larga duración de Welles, Scorsese; menciona que cuando la música, literatura o películas alcanzan un alto nivel obtienen una belleza personal. El plano secuencia se transforma en el ejemplo perfecto.

Boileau (2018) Ahora bien, teniendo en cuenta que el realizar un plano secuencia por más de veinticuatro horas puede llegar a ser algo difícil de creer, dado que, si bien es cierto, no hay corte que prive al plano secuencia como tal, existen transiciones imperceptibles que pueden facilitar la ilusión de la continuidad temporal del plano secuencia y para eso debemos remontarnos a Alfred Hitchcock.

Bedoya (2003) lo define como:

“[...] Un encuadre puede prolongarse eternamente utilizando una técnica como el fundido a negro cada vez que la toma llegaba a los diez minutos en una bobina de 35 mm, se apunta con la cámara al área más oscura y se realiza el enlace apreciando una cámara que registra una acción sin que se rompa el eje direccional. (pág. 28).

El encuadre pudiendo tener distintas duraciones y que con el pasar del tiempo se fueron ideando trucos para poder engañar el ojo humano y hacerles creer que la toma no se interrumpe, cuando con lo anterior dicho se pueden hacer distintas variaciones como el pasar a negro o el pasar a blanco de acuerdo a lo que se esté mostrando en la toma y como también camuflar la transición del pasar a blanco o negro con algún efecto visual como puede ser el que se esté captando un evento con un fondo sonoro de truenos y se acople la transición de pasar a blanco.

De la definición obtenida por Bedoya podemos dividir la continuidad temporal del plano secuencia en dos partes, la secuencia y el espacio. Dado que estamos analizando el plano secuencia dentro de un video juego, la secuencia se rompe cuando nuestro personaje muere y con esto, percibimos sonidos que nos llegan a parecer bastante familiares con el pasar de las horas de juego y son los efectos de sonido.

Según Katz (2000) citado por Rajas (2008) donde en su trabajo de investigación habla sobre la secuencia y las partes en las que este se divide:

La secuencia es un conjunto de escenas o planos completa en sí misma. Una secuencia ocurre en uno o en varios sitios. Un hecho corresponde a una secuencia siempre que continúe a lo largo de diversos planos consecutivos, que cuenten los hechos de una manera continua, como en la vida real. (p.125).

Como se observa, la secuencia reúne a un grupo de escenas haciendo que tengan una acción y relación. Rajas (2008) nos dice que dentro del asunto fílmico podemos hallar la secuencia en las tres fases fílmicas, pre producción, producción y post producción. Secuencia mecánica, secuencia dramática y secuencias propias del montaje.

- Secuencia mecánica: Se refiere a la parte de división dentro de un guion literario
- Secuencia dramática: Se refiere a las secuencias que se hallan en las puestas en escena
- Secuencia de montaje: Es la unión de las escenas en la post producción

Según Metz (1973) citado por Ciudad (2016) en su investigación nos habla del espacio y las partes que lo constituyen.

“el espacio fílmico se crea gracias a la unión de imágenes, textos gráficos, diálogos, canciones y efectos de sonido” (p. 273)

Teniendo en cuenta lo que conforma el espacio Ciudad (2016) nos dice también que existen cuatro maneras de determinar el espacio, llamándolos las formas constructivas del espacio.

- Convencional: Es el espacio elegido para desenvolver las acciones dentro del producto audiovisual, teniendo en cuenta que algunos de estos sitios pueden haber sido recreados simulando un área real.

- Discursivo: “El espacio, como uno de las causas que constituyen la "forma del contenido” de la historia, es convencional porque la historia misma, lo es. Pero el espacio fílmico es también convencional por ser un efecto discursivo. Surge de la articulación de las propiedades de la imagen visual y auditiva que conforman el discurso fílmico: representación, fragmentación, articulación (paradigmática y sintagmática). Es, podría decirse, un espacio del “lenguaje”, aplicando este término de un modo menos propio y con toda cautela. El espacio puede ser considerado, con Guiraud, como “idiolecto” y como “sociolecto””.

- Temporal: La temporalidad del espacio cinematográfico se une regularmente con la temporalidad de la imagen en movimiento que construye su discurso

- Sintético: El espacio es el signo que hace posible el entendimiento de lo que acontece, brindando indicios de los hechos.

Según Rodríguez (1998) citado por Chalkho (2008) en su investigación nos habla sobre los efectos de sonido, de los diversos tipos que lo conforman y en que situaciones podemos notarlos, teniendo en cuenta su importancia dentro del videojuego dado que sin estos no podríamos sentir si es que el plano secuencia se corta al entrar al menú de pausa o cuando nuestro personaje muere.

El ser humano trabaja con un cumulo de conocimientos adquiridos sobre las formas sonoras que va desde los más generales y elementales (agrupación de sonidos cotidianos a sus fuentes sonoras) a otros mucho más especializados (conocimiento de las estructuras y los códigos de una lengua o de un sistema musical). (p. 203).

Thom (2018) nos dice que el ser humano trabaja con conocimientos adquiridos y que, dependiendo de las horas de juego, se interiorizaran los distintos efectos de sonido del videojuego y ayuda a determinar lo que terminamos viendo en pantalla.

De acuerdo con Chalkho podemos dividir los sonidos en 4 partes:

- Sonidos que tienen por significado la fuente sonora que los causa: El significado causal: Esta categoría define a aquellos significados cuyo concepto es la fuente sonora que origina el sonido, por ejemplo, el ladrido de un perro tiene por significado al concepto perro. (Chalkho, 2008:67)
- Sonidos que tienen por significado alguno de los aspectos de la fuente sonora que los origina – El significado causal de cualidad: En este grupo se encuentran los sonidos cuya fuente sonora no es claramente identificable, pero se pueden saber ciertas características por la naturaleza del sonido.
- Sonidos que tienen por significado algunas características del espacio en donde suenan: Significado espacial: Esta categoría define a los sonidos que aportan significados de tipo espacial y brindan información acerca de las distancias entre la fuente sonora y el oyente, el volumen espacial y los materiales o características constructivas de los espacios. (Chalkho, 2008:70)

- Sonidos cuyo significado está codificado: Significado señal: En esta especie se incluyen los sonidos cuyo significado está socialmente codificado y que además lleva implícito una condición de estímulo y respuesta como las alarmas, sirenas, despertadores, teléfonos, etc. (Chalkho, 2008:71)

Bedoya (2003) Nos habla y define el encuadre como una elección de lo que se quiere mostrar al espectador, en este caso, al jugador.

El encuadre es la consecuencia de la selección de una parte de espacio delimitado por el campo de la visión cubierto y la forma de proyección elegido. (pg.27).

Tabora (2019) explica que el encuadre es un cumulo de partes que llegan a mostrar un significado diferentes solos, pero estando juntos tienen un mismo significado, tales como el color, los personajes, movimientos de cámara, etc. Estos elementos que forman parte del encuadre, son parte del trabajo mostrado en el videojuego God of War y nos dejan en claro la dificultad de esta, al darnos cuenta de la magnitud de cosas a tener en cuenta para la realización del título de Santa Monica.

Cassidy. (2013) indica que, en los inicios del cine, los movimientos de cámara eran inexistentes debido al gran tamaño de los equipos, dejando el movimiento en manos de los personajes mostrados en la escena, con el pasar del tiempo eso indudablemente fue cambiando y hoy por hoy podemos hablar de diversos tipos de movimientos de cámara.

Por ellos Bedoya (2003) nos dice que la cámara es un instrumento que, colocado sobre un soporte, puede variar su posición física respecto de los objetos filmados produciendo en el espectador la impresión de que los límites de la pantalla no son fijos y que las perspectivas visuales cambian con sorprendente fluidez.

De acuerdo a lo anterior mencionado, Bedoya divide los movimientos de cámara en movimiento panorámico, traveling y zoom.

Movimiento panorámico: “Es la rotación horizontal o vertical de la cámara moviéndose sobre su propio eje y sin moverse”. (Bedoya, 2003:68)

- Horizontal: “La cámara contempla el espacio de izquierda a derecha, recorriendo el sentido de la línea del horizonte”.

- Vertical: “Guía su objetivo hacia arriba o hacia abajo, sin desplazarse”.
- Circular: “La cámara puede girar en redondo sobre su eje, siguiendo un trayecto de 360 grados”.
- Barrido: “Es un giro violento, seco o una rotación efectuada a gran velocidad”

Tráveling: “La impresión del movimiento del cuadro se debe a un viaje de la cámara a través del espacio”. (Bedoya, 2003:73)

Acercamiento: “Una cámara que se acerca al objeto filmado, sobre todo si aquel se encuentra quieto.”

Alejamiento: “Tiene un efecto de manifestación, pues pone ante la mirada del espectador un campo visual que se dilata.”

Horizontal: “Realiza un movimiento horizontal de acuerdo al objeto”

Perseguimiento: “Recorre la senda del objeto filmado de manera accidentada”

Acompañamiento: “Sigue al objetivo”

Circular: “La cámara se mueve dibujando círculos, en movimientos 360 grados”

Vertical: “Realiza un movimiento vertical de acuerdo al objeto”

Zoom: Es un lente de distancia focal variable, que logra un efecto visual que se asemeja al del desplazamiento de la cámara.”

Zoom in: Acercamiento al objetivo

Zoom out: Alejamiento del objetivo

Todos los movimientos de cámara, tienen un objetivo, que es el de brindar más información al espectador y si se cuenta con algún personaje en pantalla se le da la debida importancia según lo que se muestra en pantalla, por lo que, nos permite saber la historia detrás del personaje de acuerdo a sus movimientos y gestos.

Según Forster (2008) citado por Sánchez (1998) nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos, siendo el personaje plano, un personaje que nunca cambia, siempre será el bueno o el malo y es fácil de reconocer debido a que repite gestos, frases o muletillas y el personaje redondo es aquel que termina de manera distinta a como empezó, sintiéndose una evolución por lo elaborado que esta.

Mcgrail (2017) Cuando el personaje sale de su zona de confort y rompe con ese muro que le impedía hacer las cosas correctas es un modo de evolución que pueden tener ciertos personajes, como en el caso del videojuego, Atreus.

Risk (2018) Tomaremos en cuenta el color dado que se usa para darle cierto tono a una escena en específica, y más aun viniendo de un videojuego, donde los colores son parte expresiva de lo que acontece en todo momento dentro de la historia y que varía de acuerdo a las situaciones experimentadas por nuestros personajes.

Según Naranjo, A. el color puede ser dividido en:

Color icónico: “La vivacidad cromática en este caso ejerce una función de aceleración identificadora: la vegetación es verde, los labios rosados y el cielo es azul.”

Color connotativo: “La connotación es el acto de factores no descriptivos, psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades.”

Color denotativo: “Cuando está siendo utilizado como representación de la figura, como atributo realista o natural de los objetos o figuras.”

Color emblemático: “Simbolismo práctico, de uso social, creado bajo el espíritu corporativista, para distinguir y recordar a través del emblema cromático organizaciones, servicios públicos, instituciones etc.”

Color señalético: “Potencia comunicativa que se aplica para señalar; el mensaje gráfico puede introducir el significado de los colores de las señales para centrar la atención en ciertos puntos.”

Color fantasioso: “Es en el que la fantasía o manipulación emana como una nueva forma expresiva. Se crea una confusión entre la figura representada y el color expresivo que se le aplica, creando una fantasía de representación.”

Color saturado: “Es un cromatismo exaltado de la realidad, más luminoso, más pregnante. Son colores más sólidos, más puros, más luminosos.”

Debido a que los personajes viven diferentes experiencias tienen que superar ciertas etapas, que de acuerdo al grado de dificultad se demorara más o menos salir victorioso y por

ende la destreza, la habilidad y agilidad de respuesta hacia un fin en específico, ganan demasiada importancia, es por eso que Alfageme y Sánchez (2002) nos dicen que:

Los juegos tienen un potencial educativo valioso y su valor no es sólo de estimulación, sino que a través del juego se puede aprender a aprender, se pueden germinar destrezas, habilidades, estrategias y relaciones interpersonales.

Dado que el videojuego tiene el potencial de desarrollar diversas habilidades como la destreza y por ende las habilidades psicomotrices, la atención y la retención de la información, es posible finalizar el videojuego sin derrota alguna, lo que quiere decir que, al no ser derrotado se disminuye la posibilidad del paro del videojuego y por ende el paro del plano secuencia.

Subrahmanyam, K. nos dice que existe una habilidad espacial que nos permite lidiar con problemas complejos dentro de los videojuegos que requieren del uso de la imaginación junto con los objetos presentados en pantalla, lo que, ayuda a solucionar en gran medida el corte del plano secuencia por poca salud del personaje.

Tratando de obtener la victoria sin pasar por la prueba y error, existen jugadores que requiere de distintos medios para resolver los problemas dentro del videojuego, es por eso que

Sherry, J. Lucas, K. Greenberg, B. Lachlan, K. nos dicen que

“Desde una perspectiva de sistemas, las personas usan los medios para resolver problemas percibidos con el fin de mantener el equilibrio”

Noble, C. y Cratty, B. nos dicen que la capacidad que todo ser humano cuenta desde su nacimiento, es el de adaptarse a su entorno y poder superar las dificultades que va teniendo en el transcurso de su crecimiento. Gastaiburú, G. (2012) nos menciona que:

El progreso psicomotor es aquel en donde los elementos del desarrollo psicomotor actúan relacionándose entre sí, dividiéndose en dos factores, el biológico y el ambiental.

El progreso psicomotor es aquel en donde actúan los factores mencionados en conjunto, pero también, pueden funcionar de manera propia, es por eso que gracias a Gastaiburú, podemos definir los factores del progreso psicomotor.

Factor biológico: “Son los factores donde hay una gran carga genética, presentándose una maduración nerviosa. Dentro de este aspecto nos referiremos al sistema nervioso como

aspecto valioso para tener en cuenta en el desarrollo psicomotor y que hoy en día es estudiado por la neurociencia.”

Factor ambiental: “Son agentes donde el ser humano se asocia con el mundo de los seres y objetos. Estos factores se dividen en primer lugar en estimulación que condiciona variaciones de lo normal y también genera cambios en el desarrollo, en segundo lugar está la afectividad y el vínculo estos son imputables en el desarrollo equilibrado, en sus aspectos emocionales, sociales y laborales; en tercer lugar están las normas de crianza donde se desarrolla hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y autonomía y en cuarto lugar se considera las condiciones socioeconómicas y culturales que determinan en el niño modelos conductuales específicos.”

Para poder lograr superar nuestros obstáculos, requerimos de un mínimo de concentración para poder diferenciar las cualidades negativas como positivas y usarlas a nuestro favor en el día a día es por eso que Soprano (2009) citado por Marvassio, M. (2014) nos dice que:

Desde el área de la neurología, se considera que la atención es una función importante para caminar por la vida de un modo adaptativo. Por lo que usualmente necesitamos entender y aprender. La mayor parte de los actos de nuestro quehacer diario requiere un mínimo de atención para que se lleve a cabo exitosamente.

Podemos encontrar cinco puntos donde la persona se encuentra en estado de atención, pero de diferentes maneras. (Marvassio, 2014:13)

Alerta, estado de despertar: “Corresponde a una movilización de energía mínima del organismo que autoriza al sistema nervioso estar receptivo de modo inespecífico a toda información intero o exteroceptiva.”

Atención selectiva focalizada: “Permite escoger las informaciones disponibles de modo de retener o tratar solo los estímulos pertinentes para el trabajo en curso”

Atención dividida simultanea: “Habilidad requerida para distribuir una atención selectiva entre dos o más fuentes, encontrando los estímulos que pueden pertenecer a una u otra de estas fuentes a la vez.”

Atención alternante: “Implica la capacidad de cambiar de foco atencional, de modo flexible, alternando entre diferentes estímulos.”

Atención sostenida vigilancia: Sobrepasa el estado de alerta, llevando al sujeto a orientar de manera intencional su interés hacia una o varias fuentes de información y a mantener ese interés durante un periodo prolongado de tiempo sin corte.

Al tener la obligación de superar todos los niveles de manera excelente, necesitamos de aprendernos la lista de movimientos tanto de nuestro personaje como el de nuestros enemigos, para así salir victorioso de las batallas dentro del videojuego, pero ¿qué es el aprendizaje? ¿Cómo uno se puede dar cuenta que está absorbiendo información? es por eso que Rey, F. (2008) nos dice que:

La Teoría de Ausubel (1968) nos dice que existen cuatro tipos de aprendizaje que podemos agrupar en dos partes, en tanto que se refieren a procesos diferentes. Por un lado, en función del tipo de formación recibida, contamos con los aprendizajes por recepción y por descubrimiento. Por otro lado, en base a cómo se integran los nuevos conocimientos en la estructura cognitiva, tenemos los aprendizajes significativo y memorístico.

Teniendo en cuenta lo que nos menciona Rey, entendemos que existen cuatro tipos de aprendizaje por recepción y por descubrimiento y de manera cognitiva, está el aprendizaje por significado y memorístico.

Smith, k. (1979) nos dice que el tomar las perspectivas de otras personas, comunicarse y resolver conflictos es mejor facilitado de manera cooperativa, dado que cuentan con una mejor curvatura de aprendizaje.

Problema general

¿Cómo se presenta el plano secuencia en el videojuego god of war, lima, 2019?

Problemas específicos

- ¿Cómo se presenta la continuidad temporal del plano secuencia en el videojuego god of war, lima, 2019?

- ¿Cómo se presenta el encuadre en el videojuego god of war, lima, 2019?

- ¿Cómo se presenta la destreza en el videojuego god of war, lima, 2019?

#### Justificación

Esta investigación tiene como objetivo analizar la presencia del plano secuencia en el videojuego God of War. La presente investigación contribuirá a las futuras personas deseosas de conocer como el estudio de Santa Monica reinvento una franquicia ya muerta se arriesgó a que cierren el estudio, entregándose a esta nueva forma de ver los videojuegos, acercando así la cámara a los hombros de nuestro personaje, Kratos, compenetrándolo con el plano secuencia y los diferente planos utilizados, haciéndonos sentir parte de la historia y mucha empatía con el personaje principal al ver cómo se desarrollan los sucesos dados alrededor de las 25 horas de campaña brindada por el videojuego. Asimismo, se aportará datos relevantes sobre el uso del plano secuencia y los elementos audiovisuales al servicio de los videojuegos en la actualidad, como también dar a conocer al arduo trabajo audiovisual que se realiza en la creación de los videojuegos, y que, gracias a esta, muchos videojuegos pueden llegar a ser una experiencia muy rica e inolvidable audiovisualmente hablando.

#### Objetivo general

Analizar cómo se presenta el plano secuencia en el videojuego god of war, lima, 2019.

#### Objetivos específicos

- Analizar cómo se presenta la continuidad temporal del plano secuencia en el videojuego God of War, lima, 2019.
- Analizar cómo se presenta el encuadre en el videojuego God of War, lima, 2019.
- Analizar cómo se presenta la destreza en el videojuego God of War, lima, 2019.

## **II. MÉTODO**

### 2.1 Tipo y diseño de investigación

#### 2.1.1 Tipo de investigación

El tipo de estudio es básico debido a que tengo como objetivo analizar el plano secuencia en el videojuego god of war y aporta así mayor conocimiento. Según Tam, j., G. Vera

y R. Oliveros (2008) “Tiene como objetivo mejorar el conocimiento per se, más que generar resultados o tecnologías que beneficien a la sociedad en el futuro inmediato. Este tipo de investigación es esencial para el beneficio socioeconómico a largo plazo, pero, como se mencionó antes, no es normalmente aplicable al uso tecnológico.” (pag. 146)

#### 2.1.2 Nivel de la investigación

El nivel de investigación, descriptivo simple debido a que implica observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre él. Según Deobold, B. Van dalen y William J. Meyer (2006) El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

#### 2.1.3 Diseño de investigación

El diseño de la investigación será No experimental, ya que no se manipulan las variables, solo se observan en su entorno natural para luego ser analizadas. Según Dzul, M (2013) Es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos.

### **2.2 Escenario de estudio**

En los domicilios de Lima-Perú es posible encontrar la consola de videojuegos de SONY, la play station 4, donde en el año 2018, SONY, en conjunto con SANTA

MONICA STUDIOS lanzaron al mercado el videojuego god of war, llevándose diversos premios donde el más importante fue el llevarse el título a mejor juego del año.

### 2.3 Participantes

El videojuego god of war nos trae otra vez al icónico espartano, Kratos, pero en esta oportunidad no se encuentra solo, está acompañado de su hijo, Atreus. El juego cuenta con una meta sencilla que es el de llevar las cenizas de la difunta esposa de Kratos y madre de Atreus a la cima más alta de todos los reinos, pasando por diferentes aventuras hasta el punto en que conocen a Mimir el hombre más sabio de todos los reinos, es en ese punto de la historia donde se dan cuenta su camino estaba equivocado, teniendo que ir a la montaña más alta del reino de Jotunheim.

Al iniciar la partida nos damos cuenta del extremo cambio de la franquicia mostrándonos de cerca al personaje principal, Kratos y a su hijo, con una cámara al hombro siguiendo de cerca las acciones de nuestros personajes y con un plano secuencia que nos sumerge dentro del mundo nórdico.

#### Trayectoria metodológica

El presente trabajo de investigación empezó con el reconocimiento de cortes o transiciones que pueden existir de manera imperceptible para tener un mejor entendimiento del funcionamiento del plano secuencia dentro del videojuego.

Si hizo uso de variadas fuentes de bibliográficas para poder dar inicio a la propuesta teórica. Se procedió a dar inicio a la creación de la tesis tras la revisión de los antecedentes y teorías que garantizaban la importancia del tema a investigar.

#### Rigor científico

Es enteramente necesario que una investigación como esta cuenta con algún respaldo certifique su calidad. Las bases de una investigación deben contar con una consistencia lógica fuerte. La credibilidad como garantía de la fidelidad en el manejo de la información. Sin lugar a dudas, es inevitable contar con la confiabilidad de los expertos en la materia.

Según Ecurra (1985) es un coeficiente que termina siendo la razón de un dato obtenido sobre la suma máxima de la diferencia de los valores posibles. Se puede calcular sobre las valoraciones de un grupo de jueces con relación a un ítem. (p.107)

• COEFICIENTE DE V DE AIKEN

$$V = \frac{s}{(n(c-1))}$$

Siendo:  
 S= la suma de si  
 Si= valor asignado por el juez i  
 n= número de jueces  
 c = número de valores de la escala de valoración ( 2 en este caso)

COEFICIENTE DE VALIDACION					
cualitativo					
Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	1	1	1	3	100%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%
ITEM 9	0	0	0	0	0%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					91%

GRADO DE ESTUDIO	NOMBRE DE EXPERTO	OPINIÓN DE EXPERTO
Magister en comunicaciones	Ortega Matías, Julio	Aplicable
Magister en Marketing y Publicidad	Avila Rojas, Maria Ines	Aplicable
Magister en gestión de la comunicación humano y marketing	Carranza Ancajima, Mariana	Aplicable

La valoración de los ítems y el respectivo análisis de los datos procesados en el programa de Microsoft Excel, se muestra que se obtuvo el 91% a lo que se refiere la validación del instrumento que se utilizará para la recoger la información. El instrumento fue validado por tres expertos con grado de magister especializados en los temas de audiovisuales y marketing.

## Variables y Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
<b>Plano secuencia.</b>	<p>Barrueta, (2018) nos menciona que el plano secuencia es una sola toma que engloba una secuencia integrada de planos por su duración extensiva que distingue una técnica, llevando a cabo distintos tipos de planos sin corte alguno; es decir, posee una durabilidad que narrativamente contiene una acción dramática base que construye la escena donde se manifiesta la capacidad para integrar todas las áreas de un trabajo en un solo hecho dramático.</p>	<p><b>Continuidad temporal del plano secuencia:</b> Según, Bedoya (2003) Alfred Hitchcock en 1948 demostró que el encuadre puede alargarse indefinidamente utilizando un fundido a negro “invisible” cada vez que la duración de la toma alcanza los diez minutos la cámara se aproxima a la parte superior de un saco color oscuro y se realiza el empalme, observamos una cámara que registra la continuidad de una acción.</p>	<p>Secuencia Espacio Efecto de sonido</p>	1 - 2 - 3
		<p><b>Encuadre:</b> Con respecto a Bedoya (2003) nos dice que el encuadre es el resultado de la selección de una porción delimitado por el campo de la visión cubierto y el formato de proyección elegido</p>	<p>Movimiento de cámara Personajes Color</p>	4 - 5 - 6
		<p><b>Destreza:</b> Alfageme y Sánchez (2002) menciona que los juegos tienen un potencial educativo importante y su valor no es solo de motivación, sino que a través del juego se puede aprender a aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias y relaciones interpersonales. Habitualmente se piensa que los videojuegos tratan contenidos que reproducen contravalores con elementos tales como la violencia y el sexismo, pero se olvida que también precisan de una destreza manipulativa y de agilidad de respuestas.</p>	<p>Habilidad psicomotriz Atención Aprendizaje</p>	7 - 8 - 9

## 2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de recolección de datos	Instrumento de recolección de datos	Propósito
Cualitativa: Observación	Guía de observación	Servirá para analizar el plano secuencia en el video juego god of war

Según los autores Pérez Julián y Merino María (2012) una guía de observación es un archivo que autoriza la observación de ciertos fenómenos y generalmente se realiza a través de columnas que favorecen el ordenamiento de los datos obtenidos, haciendo posible el posterior análisis llegando a un resultado óptimo para los trabajos de investigación.

## 2.5 Procedimiento

En el presente trabajo se analiza el plano secuencia en el videojuego god of war citando diversos autores que hablan sobre el plano secuencia y las dimensiones que son, la continuidad temporal del plano secuencia, el encuadre y la destreza. se utilizará como método de recolección de datos la guía de observación, siendo la guía de observación un análisis a profundidad del videojuego god of war de acuerdo a las dimensiones e indicadores del presente trabajo de investigación. Se pasó por tres expertos para la evaluación del instrumento anteriormente mencionado.

## 2.6 Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. Toda la información empleada fue debidamente citada con el formato APA, respetando los derechos de autor y obteniendo resultados reales.

### III. RESULTADOS

Para la realización del presente trabajo de investigación se procedió a analizar los diecisiete capítulos del videojuego God of War utilizando fichas de observación por cada uno de ellos y uno general de todo el videojuego. Asimismo, se procedió a describir los ítems que cuenta el instrumento para luego continuar con la interpretación basados en los diferentes argumentos de expertos que validan las observaciones planteadas.

Los diecisiete capítulos del videojuego God of War fueron puesto a un riguroso análisis con conceptos que le dieron una explicación más profunda a los actos que se ven dentro del videojuego dirigido por Cory Barlog y producido por Santa Monica Studios.

Cabe señalar, que el plano secuencia está presente en el videojuego God of War, debido a que se observó su presencia en las diecisiete fichas de observación junto con la ficha de observación general; en el análisis se destacó una de las tres dimensiones: el encuadre. La continuidad temporal del plano secuencia y la destreza quedan por detrás debido a que solo se aprecia la continuidad temporal en tres capítulos de los diecisiete y que, al iniciar el videojuego, no existe conocimiento previo, haciendo nula la existencia de la destreza.

Asimismo, se observa que la dimensión continuidad temporal del plano secuencia, presenta tres indicadores: secuencia, espacio y efectos de sonido; en la cual se ejecutó un proceso de interpretación y se pudo conseguir estos resultados.

Dentro del indicador secuencia, Rajas (2008) define secuencia como un conjunto de escenas o planos completos en sí mismos y que podemos hallarla en las tres fases fílmicas: pre producción, producción y post producción.

El plano más destacado dentro del videojuego es el plano americano, debido a que se encuentra presente en toda la parte jugable del mismo, ubicándose a la espalda del personaje Kratos consiguiendo que el usuario crea que lo sigue. Bedoya (2003) menciona que los planos comunican la distancia en la que se encuentra el objetivo dentro del campo visual.

La secuencia se ve interrumpida en los capítulos cuatro, ocho y quince debido a que deja de contar con un conjunto de planos, llevando la imagen del capítulo cuatro al blanco puro y en los capítulos ocho y quince al negro puro.

Dentro del indicador espacio, Ciudad (2016) nos dice que la combinación de las imágenes en movimiento, textos, diálogos, música y efectos de sonido hacen posible la existencia del espacio fílmico haciendo posible cuatro maneras de determinar el espacio: convencional, discursivo, temporal y sintético. El videojuego cuenta con los cuatro tipos de espacio.

El espacio convencional es la elección de una locación teniendo en cuenta que puede haber sido creada con el único propósito de aportar a la narrativa audiovisual. El espacio discursivo surge de la articulación de las propiedades de la imagen visual y auditiva que conforman el discurso fílmico. El espacio temporal, que como su nombre lo describe, es el espacio que no cuenta con demasiado tiempo en escena y el espacio sintético que hace posible el entendimiento de lo que está ocurriendo brindando indicios de los hechos.

Dentro del indicador de efectos de sonido, Chalkho (2008) nos menciona que el ser humano trabaja con un cúmulo de conocimientos adquiridos sobre las formas sonoras que pueden ir desde las más elementales como sonidos cotidianos a otros más especializados que pueden ser los códigos de una lengua o sistema musical, también menciona que se pueden dividir los sonidos en cuatro tipos: el sonido causal, el sonido causal de cualidad, el sonido de significado espacial y el sonido de significado señal.

En el videojuego, es común la presencia de diversos efectos de sonidos que permiten registrar diferentes acciones dentro de este, reconociendo tres de los cuatro diferentes tipos de sonido mencionados anteriormente por Chalkho: el sonido causal, siendo aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de donde viene y el sonido espacial, que son sonidos capaces de transportarnos en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.

Por otra parte, la siguiente dimensión es el encuadre, que presenta tres indicadores: movimiento de cámara, personajes y color donde se realizó un proceso de interpretación y se pudo conseguir los siguientes resultados.

Dentro del indicador, movimiento de cámara, Bedoya (2003) nos dice que la cámara instalada sobre un soporte, puede variar su posición física respecto a las cosas filmadas provocando en el público la impresión de que los límites de la pantalla no son fijos y que las perspectivas visuales cambian con sorprendente naturalidad. También divide los movimientos de cámara en tres, movimiento panorámico, traveling y zoom.

El movimiento panorámico se divide en: horizontal, vertical, circular y barrido. El movimiento traveling se divide en: acercamiento, alejamiento, horizontal, persecuimiento, acompañamiento, circular y vertical. El movimiento zoom se divide en: zoom in y zoom out.

En el videojuego, el movimiento de cámara que predomina, es el traveling de acompañamiento, pues se encuentra presente en toda la parte jugable del mismo. En menor medida se encuentra presente el barrido, ya que puede encontrarse como una función del personaje, en donde mueve su cuerpo 180° y con él, la cámara mostrando rápidamente lo que se encontraba detrás del personaje de Kratos.

Dentro del indicador personajes, Sanchez (2008) divide a los personajes en dos, personajes redondos y personajes planos. En donde los personajes planos, son los que no cuentan con ningún crecimiento ni cambio en la personalidad, tal cual inicia en la historia es como termina a diferencia del personaje redondo, que si cuenta con una evolución constante. El tipo de personaje que encontramos dentro del videojuego estudiado, es el redondo, ya que, Kratos, cuenta con un crecimiento constante. En un inicio, Kratos se negaba en hablarle sobre su pasado a su hijo, ya que es algo que lo atormenta de hace mucho, terminando con un Kratos siendo sincero y contándole la verdad a su hijo Atreus, abrazando su pasado y aceptándolo, por el bienestar de su hijo.

Dentro del indicador color, Naranjo. A. nos dice que el color puede utilizarse de siete maneras distintas que son: el color icónico, el color connotativo, el color denotativo, el color emblemático, el color señalético, el color fantasioso y el color saturado.

El videojuego utiliza cuatro de las siete maneras del uso del color, contando con colores icónicos, que nos permite ver los objetos del color que deberían ser cumpliendo una función identificadora, con colores connotativos que son los colores que refuerzan el sentimiento generado por la historia del videojuego, cambiando de colores fríos o cálidos. Tomando como ejemplo el primer capítulo, donde refuerzan los colores fríos debido a la

pérdida del ser querido que sufren los personajes de esta historia, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señáletico que nos ayuda a identificar determinados puntos utilizando un color que pueda llamar la atención del jugador.

Continuando con el análisis, la siguiente dimensión es la destreza, que presenta tres indicadores: habilidad psicomotriz, atención y aprendizaje donde se realizó un proceso de interpretación y se pudo conseguir los siguientes resultados.

Dentro del indicador habilidad psicomotriz, Gastaiburú (2012) nos dice que el progreso psicomotor es aquel en donde los elementos del desarrollo psicomotor actúan relacionándose entre sí, dividiéndose en dos factores, el biológico y el ambiental.

El factor biológico es aquel en donde existe una gran carga genética presentándose una maduración nerviosa.

El factor ambiental es aquel en donde el ser humano se asocia con el mundo de los seres y objetos. Aquí podemos encontrar cuatro factores que unidos forman el factor ambiental: la estimulación, la afectividad, normas de crianza y las condiciones socioeconómicas y culturales.

En el videojuego requerimos de utilizar el factor biológico, ya que nos muestra como el jugador es capaz de absorber la información, acostumbrándose a la velocidad de ataque enemigo, generando los reflejos necesarios para vencer y poder seguir adelante.

Dentro del indicador atención, Marvassio (2014) menciona que la atención es una función importante para vivir de manera adaptativa, dividiendo la atención en cinco estados: Alerta, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y la atención sostenida vigilancia.

El tipo de atención requerido y utilizado en el videojuego es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir centrándose en el trabajo en curso.

Dentro del indicador aprendizaje, Rey (2008) nos dice que podemos aprender de dos maneras: formación recibida y de manera cognitiva. La formación recibida engloba dos métodos que son: aprendizaje por recepción y aprendizaje por descubrimiento. En la

manera cognitiva contamos con otras dos maneras de aprender: aprendizaje por significado y el aprendizaje memorístico.

El videojuego nos exige aprender de las cuatro maneras, ya que recibimos información de las mecánicas del juego, descubrimos que es lo que se puede hacer y qué es lo que no se puede hacer, analizando las armas del personaje y combinándolas para un mejor ataque.

El aprendizaje por recepción es aquel en donde el jugador recibe nuevo conocimiento a diferencia del aprendizaje por descubrimiento que es cuando el jugador, a medida que la historia avanza va entendiendo la modalidad de juego.

El aprendizaje significativo es cuando un conocimiento nuevo se agrega a una estructura cognitiva anterior, teniendo el historial de videojuegos anteriores al God of War y el aprendizaje memorístico es aquel que se efectúa sin comprender lo que se estableció en la memoria, el que se ejecuta sin haber realizado un proceso de significación.

#### IV. DISCUSIÓN

La presente tesis titulada “Análisis del plano secuencia en el videojuego God of War, Lima, 2019”, tiene como objetivo analizar cómo se presenta el plano secuencia en el videojuego God of War. Para comprobar si esta se presenta mediante las dimensiones: continuidad temporal del plano secuencia, encuadre y destreza.

En relación al objetivo general: **Analizar cómo se presenta el plano secuencia en el videojuego God of War.**

Basándonos en la teoría del realismo cinematográfico de André Bazin (1943) nos dice que, el cine refresca el deseo de reemplazar la realidad por su doble combinando la imitación de la realidad que genera la fotografía estática con la reproducción del tiempo.

afirmamos el hecho de que el plano secuencia, en donde según Barrueta (2018) es una sola toma que engloba una secuencia integrada de planos por su duración extensiva que distingue una técnica, integra distintos tipos de planos sin corte alguno implementándolas en un video juego.

Bazin (1943) nos dice que el plano secuencia es una liberación del espectador, entendiéndose que, no nos obliga a estar atentos a los posibles cambios en las tomas, sino que nos sumerge en la historia centrándonos en lo que ocurre con el personaje principal logrando sentir una empatía por parte del jugador hacia Kratos y Atreus.

A partir de los resultados hallados en el instrumento aplicado, estos guardan relación con lo planteado por Barrueta J. (2018) quien indica que el plano secuencia es una secuencia integrada de planos y que narrativamente contiene una acción dramática.

En relación al objetivo específico n°1: **Analizar cómo se presenta la continuidad temporal del plano secuencia en el videojuego God of War, lima, 2019.**

Con respecto a las guías de observación, se estableció que existe una secuencia en los capítulos, uno, dos, tres, cinco, seis, siete, nueve, diez, once, doce, trece, catorce, dieciséis y diecisiete. En los capítulos, cuatro, ocho y quince, no existe una secuencia debido a que se ve interrumpida por un paso a blanco y a negro.

A partir del descubrimiento hallado en el instrumento, estos guardan relación con lo que dice Katz (2000) citado por Rojas (2008) quien señala que la secuencia es un conjunto de escenas o planos completos en sí mismos.

De acuerdo a las guías de observación, se estableció que existen cuatro de los cuatro tipos de espacio mencionados por Metz (1973) citado por Cuidad (2016) que son, el espacio convencional, el espacio discursivo, el espacio temporal y el espacio sintético.

El espacio convencional es la elección de una locación teniendo en cuenta que puede haber sido creada con el único propósito de aportar a la narrativa audiovisual. El espacio discursivo surge de la articulación de las propiedades de la imagen visual y auditiva que conforman el discurso fílmico. El espacio temporal, que como su nombre lo describe, es el espacio que no cuenta con demasiado tiempo en escena y el espacio sintético que hace posible el entendimiento de lo que está ocurriendo brindando indicios de los hechos.

A partir del descubrimiento hallado en el instrumento, estos guardan relación con lo que dice Metz (1973) citado por Cuidad (2016) quien señala que la combinación de las imágenes en movimiento, textos, diálogos, música y efectos de sonido hacen posible la existencia del espacio fílmico.

Según Chalkho (2008) el ser humano trabaja con un cumulo de conocimientos adquiridos sobre las formas sonoras que pueden ir desde las más elementales a otros más especializados de acuerdo a las horas de juego que se tenga.

De acuerdo a la guía de observación se obtiene que el videojuego God of War utiliza tres de los cuatro tipos de sonidos, encontrando una relación en lo mencionado por Chalkho y lo encontrado en el presente trabajo de investigación. El significado causal, que es cuyo sonido es la fuente original del mismo, se sabe de donde proviene, este tipo de sonido lo podemos encontrar en todo el videojuego, el significado causal de cualidad, debido a que no se sabe de quién es la voz, pero sí que es de una persona, este se aprecia en mayor medida en el capítulo uno, cuando Baldur se presenta en el hogar de nuestros personajes y por último el significado espacial donde el sonido nos informa a cuanta distancia esta de nosotros el sonido.

En relación al objetivo específico n°2: **Analizar cómo se presenta el encuadre en el videojuego God of War, lima, 2019.**

Teniendo como referencia la guía de observación, se estableció que existe relación con lo expresado Sánchez (1998) ya que nos menciona que los personajes se pueden dividir en dos, personajes planos y los personajes redondos, encontrando que en el

videojuego God of War, los personajes principales, Kratos y Atreus, son personajes redondos debido a que existe una gran diferencia a como era su accionar al inicio de la historia, como al finalizarla, existiendo así una evolución.

El juego se toma el atrevimiento de empezar la historia sabiendo que uno, como jugador, conocemos el pasado de Kratos, sobre todo que el peso de sus acciones lo fueron moldeando hasta ser el personaje que todos conocemos y actualmente es. En esta nueva entrega, se aprecia como a su manera trata de cambiar las cosas negativas que hay dentro de él, toda la furia que tiene dentro debido a que se crio como un guerrero espartano. Kratos teniendo ahora la responsabilidad de criar su hijo, intenta hacerlo lo mejor posible, siendo estricto y empático con él.

Bedoya (2003) menciona que existen diversos movimientos de cámara tales como, los panorámicos, travelling, zoom. Encontramos que existe relación en lo encontrado en este trabajo de investigación con lo que no dice Bedoya.

Teniendo en cuenta la guía de observación y analizando los diferentes tipos de movimiento de cámara, llegamos a la conclusión que el videojuego God of War utiliza los movimientos de traveling que, de acompañamiento, pues se encuentra presente en toda la parte jugable del mismo y movimiento panorámico de barrido, ya que puede encontrarse como una función del personaje, en donde mueve su cuerpo 180° y con él, la cámara mostrando rápidamente lo que se encontraba detrás del personaje de Kratos.

Teniendo como referencia la guía de observación encontramos que los resultados obtenidos tienen relación con lo que menciona Naranjo, A. afirmando que podemos encontrar diversos tipos de color en las escenas dentro del videojuego como el color denotado, el color connotado, el color icónico, y el color señáletico.

El videojuego utiliza cuatro de las siete maneras del uso del color, contando con colores icónicos, que nos permite ver los objetos del color que deberían ser cumpliendo una función identificadora, con colores connotativos que son los colores que transmiten lo que los personajes puedan estar sintiendo en momento claves dentro de la historia, reforzando así el sentimiento generado ya que hace uso de los colores fríos al momento de pasar por momentos tristes y colores cálidos en los momentos alegres, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señáletico que nos

ayuda a identificar determinados puntos utilizando un color que pueda llamar la atención del jugador.

En relación al objetivo específico n°3: **Analizar cómo se presenta la destreza en el videojuego God of War, lima, 2019.**

Gastaiburú, G. (2012) nos dice que podemos dividir en dos la habilidad psicomotriz, en factor biológico y en factor ambiental. En el videojuego se requiere utilizar el factor biológico debido a que existe una gran carga genética presentándose una maduración nerviosa. Llegando a la conclusión que existe una relación entre lo mencionado por Gastaiburú y lo encontrado en los resultados ya que se hace uso de uno de los factores de la habilidad psicomotriz.

Para el progreso dentro del videojuego se requiere de la atención selectiva focalizada. De acuerdo con Marvassio (2014) menciona que la atención es importante para vivir de manera adaptativa, dividiendo la atención en cinco estados: Alerta, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y la atención sostenida vigilanciala.

La atención selectiva focalizada, es el tipo de atención utilizado dentro del videojuego ya que te permite seleccionar la información necesaria para lo que se está realizando, concluyendo que existe relación con lo mencionado por Marvassio.

Rey, F. (2008) nos dice que podemos aprender de dos maneras: formación recibida y de manera cognitiva. La formación recibida engloba dos métodos que son: aprendizaje por recepción y aprendizaje por descubrimiento. En la manera cognitiva contamos con otras dos maneras de aprender: aprendizaje por significado y el aprendizaje memorístico.

El videojuego quiere que aprendamos de las cuatro maneras, ya que recibimos información de las mecánicas del juego, descubrimos que es lo que se puede hacer y qué es lo que no se puede hacer, analizando las armas del personaje y combinándolas para un mejor ataque.

El aprendizaje por recepción es aquel en donde el jugador recoge nuevos conocimientos a diferencia del aprendizaje por descubrimiento que es cuando el jugador, a medida que la historia avanza va entendiendo la mecánica del juego.

El aprendizaje significativo es cuando un conocimiento nuevo se agrega a una estructura cognitiva anterior, teniendo el historial de videojuegos anteriores al God of War y el aprendizaje memorístico es aquel que se efectúa sin comprender lo que se estableció en la memoria, el que se ejecuta sin haber realizado un proceso de significación.

Concluimos afirmando que existe relación entre lo mencionado por Rey con los resultados anterior expuesto, debido a que se hace uso de los cuatros tipos de aprendizaje.

## V. CONCLUSIONES

El videojuego God of War presenta una continuidad temporal del plano secuencia ya que se descubre que existen cortes imperceptibles en tres capítulos del videojuego, logrando la existencia de cuatro planos secuencias. El primer plano secuencia termina en el capítulo cuatro, el segundo termina en el capítulo ocho, el tercero termina en el capítulo quince y el último, al terminar el videojuego. Se reconoce la interrupción del plano secuencia ya que corta con la secuencia y el espacio, aumentando la presencia de los efectos de sonido que acompañan las transiciones, y, al ser tan pocas, no se logra una conexión capaz de despertar en nosotros una costumbre al oír los efectos sonidos.

El plano secuencia se encuentra presente en el encuadre, debido a que el encuadre engloba tres elementos principales, el movimiento de cámara, trávelin de seguimiento y el barrido, que es un movimiento brusco de la cámara, ayudándonos a tener una mayor inmersión en el videojuego siguiendo a los personajes principales. Al terminar la historia se llega a la conclusión de que son personajes redondos, debido a que, en el transcurso de toda la historia, se aprecia una evolución de los personajes en la manera de cómo ven el mundo, haciendo que, al sumarle el trávelin de seguimiento, sintamos estar cerca de ellos logrando nacer una empatía hacia los personajes y que esto, nos exija, en ciertas ocasiones, evitar la aparición de los colores connotados, como es en el caso del videojuego, el rojo, que es sinónimo de poca salud, en otras situaciones, el color connotado, cumple de la función de refuerzo, ya que, debido a lo que va ocurriendo a lo largo de la historia podemos sentir como los colores terminan de darle forma a las emociones que transmiten las escenas dentro del videojuego.

Debido a que, de manera no intencional, se puede cortar con el plano secuencia cuando la salud de nuestro personaje llega a cero, esto hace que volvamos a repetir una misma zona, reapareciendo en un nivel ya superado por lo que se requiere de la destreza para poder continuar con el plano secuencia. Contando con la destreza se puede llegar a alcanzar un plano secuencia más estable, haciendo que, el plano secuencia se presente en la destreza de manera indirecta.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Las recomendaciones que se brindan a partir de esta investigación son:

A la empresa Santa Monica Studios, que a pesar del buen resultado, no es un plano secuencial continuo en todo el videojuego. La experiencia sería más enriquecedora logrando la continuidad sin las interrupciones encontradas en los capítulos cuatro, ocho y quince. Las desarrolladoras de videojuegos que apuesten por la complejidad audiovisual en el ámbito de los videojuegos.

A los estudiantes que realizaran futuras investigaciones sobre los videojuegos, que continúen el análisis del plano secuencial y aporten información desde otro punto de vista en una investigación cuantitativa.

A los asesores a promover más la investigación audiovisual en videojuegos, ya que, al igual que en el cine, o televisión en las series o spots, se puede encontrar material bastante prometedor para ser estudiado y que cuentan con un alcance similar al de las anteriores mencionadas.

## Referencias

Barrueta, J. (2018). Características de la puesta en escena cinematográfica de Claudia Llosa que la definen como cine de autor (tesis de pregrado). Universidad San Martín de Porras, Lima, Perú.

Bazin, A. (1943). *¿Qué es el cine?* Francia, Rialp.

Bedoya, R. (2003). Ojos bien abiertos, el lenguaje de las imágenes en movimiento. Lima, Perú: Fondo editorial.

Begoña, A. y Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con los videojuegos. Revista científica de Comunicación y Educación, ISSN: 1134-3478.

Betancourt, D. (2014). Construcción del personaje dentro del plano en un relato audiovisual. Universidad de Manizales, Manizales, Colombia.

Boileau, R. (2018). *Blog About Film Studies*. Recuperado de: <https://penelopethemovie.com/the-sequence-plan-how-why/>

Carrión, P. (2016). Composición del encuadre fotográfico en la película *Implicados* (tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

Cassidy, K. (2103). *Videomaker Your Guide to Creating and Cublising Creat Video*. Recuperado de: <https://www.videomaker.com/article/c10/14221-camera-movement-techniques>

Chalkho, R. (2008). Diseño sonoro y producción de sentidos: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales (tesis posgrado). Universidad de Palermo, Palermo, Argentina.

Ciudad J. (2016) “Análisis De La Narrativa Audiovisual De La Película “En La Selva No Hay Estrellas”, Escrita Y Dirigida Por Armando Robles Godoy”.

Dávila, L y García, I. (2016). Cortometraje de genero suspenso rodado en plano secuencia (tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Esqueda Verano, L., Cuevas Álvarez, E. (2018). El cine como momificación del cambio: objetividad y duración en la teoría de André Bazin. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 26, -180.

Fulford, R. (2001). Long-take classics from Welles, Scorsese & co. Recuperado el 17 de diciembre de 2013, de Sitio Web de Robert Fulford: <http://www.robertfulford.com/LongTake.html>

García, J. (2018) La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego. Revista Laboratorio N°18 ISSN 0718-7467.

García, J. (2018). Revisión de la instrumentación de las tesis de la escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Educación durante el periodo 2012-2014. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú.

Gastiaburú, F. (2012). Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de una I.E del Callao (tesis de posgrado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

Into Film(s.f.). *Future Learn*. Recuperado de: <https://www.futurelearn.com/courses/filmmaking-animation-classroom/0/steps/23225>

JOHNSON, D. y JOHNSON, R. (1975): Learning together and alone: cooperation, competition, and individualization. New Jersey, Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs.

Kent, S. (2001). La gran historia de los videojuegos. Barcelona, España: Ediciones B

Llorca, A. (2009). Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar (tesis posgrado). Universidad de Granada, Granada, España.

Marvassio, M. (2014). Dificultades de atención en el aula: Aportes de la psicopedagogía (tesis de pregrado). Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, Argentina.

McGrail, L. (2017). *Lights Film School*. Recuperado de: <https://www.lightsfilmschool.com/blog/write-strong-protagonist-character-movie-aeu>

Naranjo, A. (s.f.). Programa de comunicación social. Andiseño comunicacion. <http://files.andisenocomunicacion.webnode.com.co/200000007-d014cd1114/DC%20Color.pdf>

Noble, C. y Cratty, B. (s.f). *Encyclopaedia britanica*. Recuperado de: <https://www.britannica.com/science/psychomotor-learning>

Pérez, J y Merino, M. (2012). Actualizado: 2014.

Rajas, M. (2008). La poética del plano secuencia: Análisis de la enunciación fílmica en continuidad (tesis posgrado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Rey, F. (2008). Utilización de los mapas conceptuales como herramientas evaluadoras del aprendizaje significativo del alumno universitario en ciencias con independencia de su conocimiento de la metodología (tesis posgrado). Universitat Ramon Llull, Barcelona, España.

Risk, M. (2018). *Studiobinder.* Recuperado de: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>

Sánchez, F. (1998). Teoría del personaje narrativo (aplicación a el amor en los tiempos del cólera). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Sherry, J. y Lucas, K. y Greenberg, b. y Lachlan, K. (2015). Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference. EEUU, 2015

Soto, J. (2018). El lenguaje cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de “The Last of Us” (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

Subrahmanyam, K, y Greenfield, P. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of applied developmental psychology*, 15, 15-32.

Tabora, V. (2019). *Medium: HDPRO*. Recuperado de: <https://medium.com/hd-pro/the-art-of-scale-framing-in-cinema-b9d1109a47a>

Teorías del cine 1940-1990, Cátedra. Madrid. 2000.

Thom, R. (2018). *A sound effect*. Recuperado de: <https://www.asoundeffect.com/why-is-sound-important/>

Ulloa, D. (2015). Muerte súbita: El poder narrativo del plano secuencia (tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

Vieguer, M. (2012). El plano secuencia. Pedro Costa y la trilogía de Fontainhas La Trama de la Comunicación. vol. 16, 2012, pp. 285-298 Universidad Nacional de Rosario Rosario, Argentina.

Villalobos, J. (2017). Análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon, 2017 (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

## ANEXOS

### V DE AIKEN

#### PRUEBA DE V DE AIKEN

COEFICIENTE DE VALIDACION					
cualitativo					
Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	1	1	1	3	100%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%
ITEM 9	0	0	0	0	0%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					91%

#### • COEFICIENTE DE V DE AIKEN

$$V = \frac{S}{n(c-1)}$$

Siendo:

S= la suma de si

SI= valor asignado por el juez i

n= número de jueces

c = número de valores de la escala de valoración ( 2 en este caso)

La valoración de los ítems y el respectivo análisis de los datos procesados en el programa de Microsoft Excel, se muestra que se obtuvo el 91% a lo que se refiere la validación del instrumento que se utilizará para la recoger la información. El instrumento fue validado por tres expertos con grado de magister especializados en los temas de audiovisuales y marketing.

### Guía de observación

<b>CAPÍTULO</b>	si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	secuencia		
		espacio		
		Efecto de sonido		
	encuadre	Movimiento de cámara		
		personajes		
		color		
	destreza	Habilidad psicomotriz		
		atención		
		aprendizaje		

# VALIDACIÓN DE EXPERTOS



## TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Avila Rojas Poncia Luis

Título y/o Grado:

Ph. D.....( ) Doctor.....( ) Magister....(X) Licenciado....( ) Otros. Especifique

Universidad que labora: UCV

Fecha: 12/03/2013

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Análisis del plano secuencia en el capítulo uno del videojuego god of war, Lima, 2019.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	/		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	/		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	/		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	/		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	/		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	/		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	/		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	/		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		/	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	/		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	/		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS:-----

Firma del experto:

[Firma]  
Nombres y apellidos

Luis Poncia Avila Rojas

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

Apellidos y nombres del experto:

Título y/o Grado:

JULIO ORTEGA MARTÍAS

Ph. D.....( ) Doctor.....( ) Magister.....( ) Licenciado.....( ) Otros. Especifique

Universidad que labora:

UPN

Fecha:

10/09/19

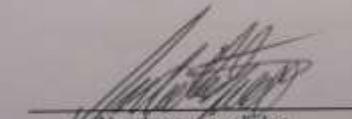
**Análisis del plano secuencia en el capítulo uno del videojuego GOD OF WAR, Lima, 2019.**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan 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	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS: \_\_\_\_\_

Firma del experto:

  
\_\_\_\_\_  
Nombres y apellidos

JULIO ORTEGA MARTÍAS

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

 Apellidos y nombres del experto: Larrazo Ancajima Maiana

Título y/o Grado:

Ph. D ..... ( ) | Doctor ..... ( ) | Magister... (x) | Licenciado... ( ) | Otros. Especifique

Universidad que labora:

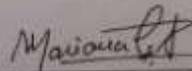
 Fecha: 10/09/19
**Análisis del plano secuencia en el capítulo uno del videojuego GOD OF WAR, Lima, 2019.**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con 'x' en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	/		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	/		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	/		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	/		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	/		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	/		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	/		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	/		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		/	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	/		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	/		
TOTAL				

SUGERENCIAS: .....

Firma del experto:



Nombres y apellidos

Maiana Larrazo Ancajima

# TURNITIN

The screenshot shows a web browser window displaying the Turnitin student homepage. The browser's address bar shows a URL starting with 'turnitin.com'. The page features the Turnitin logo at the top left, followed by navigation tabs for 'Class Profile', 'My Items', 'Submissions', and 'Calendar'. Below these is a 'Class Homepage' section with a heading and a paragraph of instructions. A table titled 'Assignment Items (0/1) 2019-0' lists one assignment: 'TEST 2019 0'. The table columns are 'Assignment Title', 'ID', 'Dates', 'Priority', and 'Status'. The 'Status' column shows '20%' and a green progress bar. At the bottom of the page, there is a footer with copyright information and various links like 'Privacy Policy', 'Help', and 'Feedback'.

turnitin

Class Profile My Items Submissions Calendar

NEW VERSION - 10/1/2019

### Class Homepage

This is your class homepage. To submit an assignment click on the "Submit" button to the right of the assignment name. If the Submit button is grayed out, no submissions can be made to the assignment. If submissions are allowed the Submit button will read "Submit" after you make your first submission to the assignment. To view the paper you have submitted, click the "View" button. Once the assignment's post-date has passed, you will also be able to view the feedback left on your paper by clicking the "View" button.

#### Assignment Items (0/1) 2019-0

Assignment Title	ID	Dates	Priority	Status
TEST 2019 0		Start: 11-Nov-2019 0:00:00 End: 25-Jan-2020 0:00:00 Due: 01-Feb-2020 0:00:00	20%	<a href="#">Submit</a> <a href="#">View</a>

Copyright © 2019 - 2020 Turnitin, LLC. All rights reserved.

[Privacy Policy](#) [Privacy Notice](#) [Terms of Service](#) [EU Data Protection Information](#) [Copyright Protection](#) [Legal Notice](#) [Feedback](#) [Feedback Process](#)

Escrito por parafocir

10/1/2019

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**Análisis del plano secuencia en el videojuego God of War, Lima , 2019.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	MÉTODO
<b>Problema general:</b> ¿Cómo se presenta el plano secuencia en el capítulo dos del videojuego god of war, lima, 2019?	Analizar cómo se presenta el plano secuencia en el capítulo dos del videojuego god of war, lima, 2019.		Barrueta, (2018). nos menciona que el plano secuencia es una sola toma que engloba una secuencia integrada de planos por su duración extensiva que	La teoría seleccionada hace referencia que la génesis de la fotografía es objetiva en tanto que es mecánica. La cámara, a diferencia del pincel, no crea una imagen subjetiva, sino que su	<b>Continuidad temporal del plano secuencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secuencia</li> <li>• Espacio</li> <li>• Efecto de sonido</li> </ul>	<b>Tipo:</b> Básica <b>Nivel:</b> Descriptivo simple <b>Diseño:</b> No experimental – Transversal. <b>Población:</b> Video juego god of war <b>Muestra:</b> Capitulo uno del videojuego god of war. <b>Técnicas:</b> Se
					<b>Encuadre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento de cámara</li> <li>• Personajes</li> <li>• Color</li> </ul>	

<p><b>Problemas específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo se presenta la durabilidad de la toma audiovisual en el capítulo dos del videojuego god of war, lima, 2019?</li> <li>- ¿Cómo se presenta el encuadre en el capítulo dos del videojuego god of war, lima, 2019?</li> <li>- ¿Cómo se presenta la narrativa audiovisual en el capítulo dos del videojuego god of war, lima, 2019?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar cómo se presenta la continuidad temporal del plano secuencia en el capítulo uno del videojuego God of War, lima, 2019.</li> <li>- Analizar cómo se presenta el encuadre en el capítulo uno del videojuego God of War, lima, 2019.</li> <li>- Analizar cómo se presenta la destreza en el capítulo uno del videojuego God of War, lima, 2019.</li> </ul>	<p><b>Plano secuencia</b></p>	<p>distingue una técnica, llevando a cabo distintos tipos de planos sin corte alguno; es decir, posee una durabilidad que narrativamente contiene una acción dramática base que construye la escena donde se manifiesta la capacidad para integrar todas las áreas de un trabajo en un solo hecho dramático.</p>	<p>mecanismo impresionista en un carrete o celuloide la luz que se refleja sobre los objetos y que nos permite percibir su forma y color.</p> <p>(Bazin, 1943)</p>	<p><b>Destreza</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad psicomotriz</li> <li>• Atención</li> <li>• Aprendizaje</li> </ul>	<p>empleará la técnica de la observación y la entrevista.</p> <p><b>Instrumentos:</b> Se aplicará la guía de observación y guía de entrevistas.</p> <p><b>Procesamiento de los datos:</b> Se usará tablas de procesamiento de datos con el programa SPSS.</p>
---	---	-------------------------------	--	--	------------------------	--	---

CAPÍTULO 1 Los árboles marcados		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajas sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X	Se observa que el videojuego cuenta con un espacio en específico debido a que es un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalkho, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que

					por los personajes en sí.	nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre	Movimiento de cámara	X			Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara al pasar a un plano distinto y al tener un movimiento traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombre de nuestro personaje	Según bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trávelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara
	Personajes	X			Cuentan con dos personajes principales en toda la historia teniendo una relación padre e hijo, en donde, el padre, kratos, intenta cumplir su rol de padre, enseñándole a sobrevivir.	Teniendo una misión por delante, kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con la pérdida de un ser querido e intentan conocerse para poder cumplir el último deseo de la persona que más querían.
	Color	X			Podemos observar un	Teniendo la predominancia en los colores frios al inicio del

					ambiente con la predominancia en los colores fríos, dado que al inicio de la historia nos encontramos con la muerte de un ser querido para los personajes principales.	capítulo uno, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señáletico, fantasioso y saturado. En el capítulo uno vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los colores fríos, debido a que nuestros personajes acaban de perder a un ser querido, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señáletico ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		Observando el primer capítulo, entendemos que el videojuego quiere que tengamos un progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.	
	Atención	X		Se observa que se requiere de especial atención en este primer capítulo ya que será esencial entender las mecánicas del videojuego, poner atención a los diferentes movimientos de los enemigos y a los consejos que te brinda el videojuego	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención	

						alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante con la prueba y error, dado que antes de enfrentarte al primer enemigo, te obliga a enfrentar a un subjefe, capaz de sacar lo hasta ahora aprendido para poder salir victorioso	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información recibida con la que tenemos de por sí, para juntarla y hacerla uno para poder mejorar y la memorística donde tenemos que recordar toda información extra, poder y/o debilidad de nuestros enemigos para poder avanzar.

CAPÍTULO 2 La senda a la montaña		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajas sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción
		Espacio	X	Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cúmulo de imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalkho, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que

					por los personajes en sí.	nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre	Movimiento de cámara	X			Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara , al pasar a un plano distinto a otro y al tener un movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trávelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara
	Personajes	X			Contando con los dos personajes principales, en el capítulo dos, se observa cómo se ponen en marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde no requieren de transiciones para los distintos cambios y logrando con facilidad la continuidad.	Teniendo una misión por delante, kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.
	Color	X			Podemos observar balance	Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises,

				en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que kratos le muestra como es el mundo a atreus de la manera más real posible	termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señáletico, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia el pico más alto del reino, mostrando montañas y paisajes alrededores de la montaña, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señáletico ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		Observando el segundo capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
	Atención	X		Se observa que se requiere de especial atención en este capítulo ya que es esencial entender las mecánicas del videojuego, poner atención a los diferentes movimientos de los enemigos y a los consejos que te brinda el	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención

					videojuego	selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante con la prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te obliga a enfrentar a varios otros, que serán capaces de sacar lo hasta ahora aprendido para poder salir victorioso.	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información recibida con la que tenemos de por sí, para juntarla y hacerla uno para poder mejorar y la memorística donde tenemos que recordar toda información extra, poder y/o debilidad de nuestros enemigos para poder avanzar.

CAPÍTULO 3 Un reino más allá		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajás sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X	Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cúmulo de imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara
Encuadre		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				<p>marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.</p>	<p>que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
	Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.</p>
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		<p>Observando el tercer capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.</p>	<p>Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de</p>

					tipo ambiental.	
		Atención	X		<p>Se observa en este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte</p>	<p>Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.</p>
		Aprendizaje	X		<p>Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido</p>	<p>Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personaje según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información. recibida con la que tenemos de por sí, para juntarla y hacerla uno para poder mejorar y la memorística donde tenemos que recordar toda información extra, poder y/o debilidad de</p>

						nuestros enemigos para poder avanzar.
<b>CAPÍTULO 4</b> <b>La luz de Alfheim</b>			si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia		X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia hasta cierto punto del capítulo 4, donde vemos que kratos ingresa a la luz de Alfheim Ocurriendo así una transición a blanco que cubre toda la pantalla	En este capítulo se encuentra el primer corte del plano secuencial del videojuego, donde al ingresar a la luz de alfheim, ocurre una transición a blanco, simulando el método utilizado por Alfred Alfred Hitchcock, que simulaba los planos secuencias, colocando la cámara frente a alguna zona oscura y haciendo el cambio de rollo al terminar sus 10 minutos de duración, haciendo así una ilusión de plano secuencial.
		Espacio		X	Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara
		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa como están	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				logrando llegar a la meta trazada y observándose así, la evolución requerida para poder seguir	que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.
	Color	X		Podemos observar un ambiente con predominancia en los colores cálidos, mostrando lo bello del reino de Alfheim con la contradicción que es un reino para vivir de guerra en guerra, predominando así, el color rojo junto con el verde	Teniendo la predominancia en colores cálidos nos damos cuenta que termina siendo un indicador lo que está ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señaletico, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los colores cálidos, debido a que nuestros personajes pasan por muchas peleas que les pueden llegar a afectar psicológicamente en especial a Atreus, hijo de Kratos, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señaletico ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		Observándolo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de

					tipo ambiental.
	Atención	X		Se observa en este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.

CAPÍTULO 5 Dentro de la montaña			si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X		Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajaz sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas , la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X		Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				<p>marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.</p>	<p>que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
	Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.</p>
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		<p>Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.</p>	<p>Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de</p>

					tipo ambiental.
	Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.

CAPÍTULO 6 Un nuevo destino			si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X		Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajaz sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas , la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X		Se observa que el videojuego cuenta con espacios en específicos ya que son un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trévelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				<p>marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.</p>	<p>que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
	Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.</p>
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		<p>Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.</p>	<p>Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de</p>

					tipo ambiental.
	Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.

CAPÍTULO 7 El cinkel mágico		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajás sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X	Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cúmulo de imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				<p>marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.</p>	<p>que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
	Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.</p>
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		<p>Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.</p>	<p>Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de</p>

					tipo ambiental.
	Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.

CAPÍTULO 8 Detrás de la cerradura		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia		X	En el momento en que atreus, hijo de kratos, cae enfermo, debido a su creencia de ser mortal cuando es un dios, kratos tiene que recuperar las espadas del caos que antiguamente estuvieron adheridas en sus antebrazos. Cuando viaja a recuperarlas, se perciben transiciones en blanco de alta velocidad, al mismo estilo del capítulo 4, usando la técnica de Alfred Hitchcock	Cuando kratos emprende el viaje para recuperar las armas de su pasado, se aprecian hasta tres transiciones a blanco rápidas, para poder así, acortar el tiempo del viaje en la canoa, desde la casa de la bruja, hasta su hogar, juegan con los planos cerrados, como también con los fondos altamente oscuros, creando así, una ilusión del plano secuencia, dado que, haciendo un viaje en condiciones normales, el tiempo que se obtiene yendo de la casa de la bruja a tu hogar, es definitivamente más rápido, tiempo que requerían para poder llevarlo de la mano con los sucesos en ese momento en particular de la historia.
	Espacio	X		Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trévelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				<p>marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.</p>	<p>que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
	Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.</p>
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		<p>Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.</p>	<p>Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de</p>

					tipo ambiental.
	Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.

CAPÍTULO 9 La enfermedad			si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X		Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajás sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas , la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X		Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				<p>marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.</p>	<p>que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
	Color	X		<p>Podemos observar una predominancia en las tonalidades frías, dado que se encuentran en el reino de los muertos, helheim donde todo es hielo.</p>	<p>Teniendo la predominancia en los colores fríos debido a su viaje al inframundo nórdico, termina siendo un indicador de lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señáletico, fantasioso y saturado. En el capítulo uno vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los colores fríos, debido a que nuestros personajes acaban de perder a un ser querido, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señáletico ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos</p>
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		<p>Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.</p>	<p>Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.</p>

		Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.

CAPÍTULO 10 La runa negra		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajas sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X	Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cúmulo de imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
		Personajes	X	Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice

				<p>marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.</p>	<p>que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
	Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.</p>
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		<p>Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.</p>	<p>Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de</p>

					tipo ambiental.
	Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.

CAPÍTULO 11 Vuelve a la cumbre			si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X		Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajas sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X		Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cúmulo de imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.

		Efecto de sonido	X	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbramos a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
		Movimiento de cámara	X	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.

	Encuadre				personaje	
		Personajes	X		Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.
	Color	X		Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible	Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.	
Destreza	Habilidad psicomotriz	X		Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede	

				mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.	obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
	Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto

						de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.
--	--	--	--	--	--	--

<b>CAPÍTULO 12</b> <b>La fuga de Helheim</b>		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajás sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X	Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cúmulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a

						cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X		Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalkho, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
		Movimiento de cámara	X		Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara , el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara	Según bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trávelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.

					detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	
	Encuadre	Personajes	X		Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.
		Color	X		Podemos observar una predominancia en las tonalidades frías, dado que se encuentran en el reino de los muertos, Helheim donde todo es hielo	Teniendo la predominancia en los colores fríos debido a su viaje al inframundo nórdico, termina siendo un indicador de lo que está ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señáletico, fantasioso y saturado. En el capítulo uno vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los colores fríos, debido a que nuestros personajes acaban de perder a un ser querido, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señáletico ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos
	Destreza	Habilidad psicomotriz	X		Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir.

				continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.	Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
	Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
	Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del

						personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.
--	--	--	--	--	--	---

<b>CAPÍTULO 13</b> <b>Un camino a Jotunheim</b>			si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X		Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajas sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas , la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio			Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cumulo de imágenes, textos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio

			X		diálogos, música y efectos de sonidos	como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X		Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
		Movimiento de cámara	X		Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trávelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de

					acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
	Encuadre	Personajes	X		Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.
		Color	X		Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible	Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.

	Destreza	Habilidad psicomotriz	X		Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
		Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento moderado del videojuego por lo que ya conocemos varias de sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.

		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información.
--	--	-------------	---	--	--	---

<b>CAPÍTULO 14</b> <b>Entre los reinos</b>			si	no	Observación	Interpretación
		Secuencia	X		Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajas sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena,

Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia					y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X		Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X		Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalkho, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.

Encuadre	Movimiento de cámara	X		Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el traveling de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
	Personajes	X		Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.
	Color	X		Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la	Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color

					manera más real posible	connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señáletico ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.
Destreza	Habilidad psicomotriz	X			Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
	Atención	X			observando este capítulo ya se tiene un conocimiento gracias a la atención prestada a sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.

		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos.
--	--	-------------	---	--	--	---

<b>CAPÍTULO 15 Jotunheim al alcance</b>		si	no	Observación	Interpretación
Plano secuencia	Continuidad temporal del plano secuencia		X	Kratos teniendo todo listo para terminar su travesía, se ve truncado debido a que le falta una pieza más en el rompecabezas para poder terminar, por lo que decide entrar en la serpiente del mundo, a su estómago para encontrar el ultimo artefacto necesario, y al momento de que esta cierra su boca, apenas a ver entrado kratos, se ve una transición a negro.	Requiriendo los mismo efectos que el capítulo pasado, el querer acortar las distancias de las zonas debido a lo complejo que sería dejar de corrido la cinemática y el juego por lo que las transiciones imperceptibles ayudan a generar los mapas para que la historia pueda continuar a la misma velocidad.
	Espacio			Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un cumulo de imágenes, textos	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo. Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio

			X		diálogos, música y efectos de sonidos	como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X		Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalko, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
		Movimiento de cámara	X		Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento constante de traveling de	Según Bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trávelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también, más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de

					acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.
	Encuadre	Personajes	X		Contando con los dos personajes principales, se observa cómo se ponen en marcha hacia su objetivo pasando por varios enemigos y distintas locaciones, en donde cuentan con una evolución constante.	Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.
		Color	X		Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible	Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el desarrollador quiere que observemos.

	Destreza	Habilidad psicomotriz	X		Observando el capítulo, entendemos que el videojuego quiere que continuemos con el progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia.	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
		Atención	X		observando este capítulo ya se tiene un conocimiento gracias a la atención prestada a sus mecánicas ayudándonos a salir victoriosos de las distintas trabas que nos van poniendo. Al conocer las mecánicas podemos obtener una gran experiencia sin cortes por muerte	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.

		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos.
--	--	-------------	---	--	--	---

<b>CAPÍTULO 16</b> <b>Las cenizas de madre</b>		si	no	Observación	Interpretación
Plano	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajás sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas, la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio		Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo.

secuencia			X		cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X		Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalkho, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
		Movimiento de cámara	X		Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento	Según bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trávelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también,

					<p>constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje</p>	<p>más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.</p>
	Encuadre	Personajes	X		<p>Se observa que habiendo concluido con su misión, el de esparcir las cenizas de su difunta esposa y madre de su hijo, nuestros personajes, cuentan con una tremenda evolución.</p>	<p>Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
		Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el</p>

					desarrollador quiere que observemos.
	Destreza	Habilidad psicomotriz	X	Observando el capítulo, vemos que ya dejamos de lado las habilidades aprendidas en el transcurso de la historia	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
		Atención	X	observando este capítulo nos damos cuenta que no requerimos de toda la atención, más que apreciar el final de una historia	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.

		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante a base de prueba y error, dado que antes de enfrentarte a un enemigo, te prepara con varios otros, que ayudaran a pulir lo aprendido	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos.
--	--	-------------	---	--	--	---

<b>CAPÍTULO 17</b> <b>El viaje de vuelta</b>		si	no	Observación	Interpretación	
Plano	Continuidad temporal del plano secuencia	Secuencia	X		Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma conformando así una secuencia.	Al contar con una secuencia, y sabiendo que es un conjunto de escenas y planos, estos no tienen ninguna interrupción al momento de pasar de la parte jugable a las cinemáticas, por lo que es una secuencia ininterrumpida. Según rajas sabemos que podemos encontrar la secuencia en tres etapas , la secuencia mecánica, dramática y de montaje, la secuencia que podemos apreciar dentro del videojuego, es el resultado de la unión de las tres secuencias, ya que, la secuencia mecánica es la secuencia que se encuentra en la segmentación de un guion literario, la dramática, es la secuencia en la puesta en escena, y la dramática, es la parte de la post producción.
		Espacio	X		Se observa que el videojuego cuenta con espacios determinados ya que son un	La combinación de las imágenes, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que son las partes observables del mismo.

secuencia					cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos	Cuidad nos dice que existen cuatro maneras de definir espacio como, el espacio convencional, el discursivo, el temporal y el sintético, llegando a la conclusión de que es un espacio convencional ya que es el lugar elegido donde se llevara a cabo la historia y donde se tiene en cuenta que estos lugares pueden haber sido recreados simulando una zona real.
		Efecto de sonido	X		Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	Teniendo en cuenta que los sonidos, son el 50% de cualquier producto audiovisual, en este caso, aumenta la importancia debido a que, en el videojuego, nos acostumbran a diversos tipos de efectos de sonidos que nos permitirán reconocer diferentes acciones dentro de este, y que por ende nos permitirá avanzar satisfactoriamente. Según Chalkho, nos habla de los efectos de sonido que se interiorizan dividiéndolo en cuatro, el sonido causal, el causal de cualidad, el espacial y el de tipo señal, llegando a la conclusión que el videojuego cuenta con tres de los cuatro tipos, que son el causal, ya que nos dice que el significado causal, es aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene el sonido, el causal de cualidad, ya que también podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de quien o de que proviene y el espacial ya que, son sonidos que nos transportan en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
		Movimiento de cámara	X		Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara, el pasar de un plano a otro y el movimiento	Según bedoya, los movimientos de cámaras son la impresión del movimiento del cuadro, dado que nuestro videojuego cuenta con movimientos, cuenta con el trávelin de acompañamiento, ya que Bedoya lo define como un movimiento que sigue al objetivo, donde hace más fluido el cambio de un movimiento de cámara a otro, como también,

					<p>constante de traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje</p>	<p>más sencillo el cambio de planos, debido a que no requiere de algún corte abrupto para poder iniciar una toma con algún movimiento de cámara.</p>
	Encuadre	Personajes	X		<p>Se observa que habiendo concluido con su misión, el de esparcir las cenizas de su difunta esposa y madre de su hijo, nuestros personajes, cuentan con una tremenda evolución.</p>	<p>Teniendo una misión por delante, Kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, de a pocos vayan evolucionando. Según Foster nos dice que los personajes se dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con las adversidades de un mundo que trata de sobrevivir donde prima la ley del más fuerte.</p>
		Color	X		<p>Podemos observar balance en las tonalidades frías como cálidas, dando paso a mayor juego en los grises, dado que intenta reflejar la seriedad del personaje Kratos al mostrarle como es el mundo a Atreus de la manera más real posible</p>	<p>Teniendo el balance de los colores y mayor juego en los grises, termina siendo un indicador lo que esté ocurriendo en ese momento. Naranja, divide los diferentes tipos de color en, color icónico, color connotativo, denotativo, emblemático, señalético, fantasioso y saturado. En el capítulo vemos que solo contamos con un color icónico, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, también cuenta con un color connotativo, ya que refuerza los grises, debido a que nuestros personajes recorren el camino hacia otro reino donde en el camino ven una naturaleza, y sitios deshabitados, cuenta también con un color denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que el</p>

					desarrollador quiere que observemos.
	Destreza	Habilidad psicomotriz	X	Observando el capítulo, vemos que ya dejamos de lado las habilidades aprendidas en el transcurso de la historia	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, nos dice que la habilidad psicomotriz puede obtenerse de dos maneras, biológica y ambiental, donde la biológica es donde existe una carga genética y la ambiental es cuando la persona se relaciona con su entorno, llegando a la conclusión que el juego recurre a la habilidad psicomotriz de tipo ambiental.
		Atención	X	observando este capítulo nos damos cuenta que no requerimos de toda la atención, más que apreciar el final de una historia	Se requiere especial atención, debido a que si no entendemos las bases no podremos progresar en el mismo, tendremos muchas dificultades en avanzar y aumentaran las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, por lo que divide la atención en cinco puntos, estado de despertar, atención selectiva focalizada, atención dividida simultánea, atención alternante y atención sostenida vigilancia. Podemos deducir que el tipo de atención requerido y utilizado es la atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.

		Aprendizaje	X		Se observa que el videojuego te llevo a la cumbre máxima de lo aprendido por lo que dominas el juego y las posibilidades de morir son muy pocas	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y esta cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos.
--	--	-------------	---	--	---	---

<b>GOD OF WAR</b>		Observación	Interpretación
	Continuidad temporal	Secuencia	Se observa que el video juego cuenta con varias escenas y planos en una misma toma. Como también en muy pocos capítulos existe una interrupción del plano secuencia presentadas de manera imperceptible.
			God of War del 2018 es una reinención total, este ya no cuenta con una cámara alejada que mostraba el escenario en donde se llevaba a cabo el combate para luego controlar la dirección que se tenía que seguir. Esta nueva entrega rompe con eso, al ser un mundo semi-abierto nos da la libertad de elegir qué camino tomar, con una cámara que siempre se está a la altura del hombro y en su espalda realizando un plano americano desde atrás. Si recordamos lo que nos dice Rajas en su definición de secuencia, nos dice que es un conjunto de escenas o planos en sí misma. Este videojuego cuenta con un gran juego de planos, cambiando de un plano detalle, que nos ayuda a percibir las emociones de nuestros personajes, a un plano medio en momentos específicos para luego centrarse en el plano americano siendo el que más veremos en todo el

Plano secuencia	del plano secuencia			juego, hasta llegar al plano general mostrándonos la grandeza de los escenarios, logrando sumergirnos en la historia. Tanta es la inmersión que, en ciertos puntos de la historia se rompe esta secuencia de manera imperceptible, dejando cortos espacios en blanco y en negro dependiendo de la situación en la que se encuentren, ocurriendo en tres situaciones en concreto dentro de los capítulos 4, 8 y 15 funcionando a modo de transición.
		Espacio	Se observa que el videojuego cuenta con un espacio en específico debido a que es un cumulo de imágenes, textos diálogos, música y efectos de sonidos.	la combinación de las imágenes en movimiento, textos, diálogos, música y efectos de sonido, hacen posible la existencia del videojuego, dado que, en conjunto representan una realidad. Cuidad nos dice que el espacio existe debido a la combinación de los elementos anterior mencionados y que por tanto, existen cuatro diferentes tipos de espacio en el videojuego, está el espacio convencional que es la elección de una locación teniendo en cuenta que puede haber sido creada con el único propósito de aportar a la narrativa audiovisual, el discursivo, que nos habla de un espacio que se encuentra presente ahí como articulación de las propiedades de la imagen visual, el temporal, siendo el espacio que es mostrado brevemente y el sintético, que hace posible el entendimiento de lo que está ocurriendo.
		Efecto de sonido	Se observa que el videojuego cuenta con distintos tipos de efectos de sonido, como los que pueden ser, los sonidos de los objetos al ser manipulados por los personajes, los sonidos de la	Dado que los sonidos son el 50% de cualquier producto audiovisual y que aumenta la importancia del mismo. En el videojuego, nos acostumbran a diversos efectos de sonidos que nos permiten reconocer diferentes acciones dentro de este. Recordando lo mencionado por Chalkho tenemos definido el sonido, encontrándolo dentro del videojuego como el sonido causal, siendo aquel que se sabe de qué ser u objeto proviene

			naturaleza, los sonidos de textos que aparecen en la pantalla y el sonido realizado por los personajes en sí.	el sonido, el causal de cualidad, ya que podemos encontrar sonidos que no somos capaces de identificar de donde viene y el sonido espacial, que son sonidos capaces de transportarnos en el espacio donde se ejecutan todas las acciones, como los sonidos ambientales.
Encuadre	Movimiento de cámara	Se observa que el videojuego al estar dentro de un encuadre se pueden visualizar los movimientos de cámara al pasar a un plano distinto y al tener un movimiento traveling de acompañamiento hacia el personaje principal posicionando la cámara detrás y a la altura del hombro de nuestro personaje	Podemos apreciar muy seguido los movimientos de cámara, debido a que es la única conexión que puede existir de plano a plano sin que se corte la experiencia del plano secuencia, es por ello, que bedoya nos dice que, el movimiento de cámara es la impresión del movimiento del cuadro. Dentro de los movimientos de cámara existentes en el videojuego nos encontramos con movimientos de tipo trávelin de seguimiento, que sigue a nuestro objetivo, que en este caso son nuestros personajes, de tipo panorámico en circular, haciendo que la cámara gire en torno al personaje y el de tipo barrido, donde se realiza una rotación a gran velocidad.	
	Personajes	Cuentan con dos personajes principales en toda la historia teniendo una relación padre e hijo, en donde, el padre, kratos, intenta cumplir su rol de padre, enseñándole a sobrevivir.	Teniendo una misión por delante, kratos, trata de cumplir su rol como padre constantemente, haciendo que, a prueba y error, vayan evolucionando. Foster nos indica que los personajes se pueden dividen en planos y redondos dependiendo de la evolución que pueda o no tener en el transcurso de la historia, si tienen una evolución narrativa, son personajes redondos y si no la tienen, son personajes planos. Nuestros personajes, son personajes redondos, ya que, desde el inicio del juego se ve como intentan lidiar con la pérdida de un ser querido, tratando de sobreponerse para cumplir con el ultimo deseo de su difunto ser querido mientras intentan conocerse en su viaje y poder así crear un vínculo, padre e hijo.	

		Color	Podemos observar un ambiente variado, donde se pueden ver los colores fríos, cálidos y la utilización de grises, dependiendo de la zona y situación en la que se encuentran nuestros personajes puede predominar los colores fríos, como cálidos dado que, el color se va mostrando de acuerdo a la zona y la situación emocional que estén pasando.	Teniendo en cuenta la predominancia en los colores fríos y los cálidos dependiendo de la situación y la zona en la que se encuentren. Naranja, dividió los diferentes tipos de color. En el videojuego vemos que contamos con colores icónicos, que nos permite ver los objetos de su color original pero siendo acentuado para una mejor identificación, cuenta con un color connotativo, ya que es un tipo de color que nos transmite lo que nuestros personajes puedan estar sintiendo en algún momento en específico, cuenta también con un color de tipo denotativo, ya que es el color real del objeto y con un color de tipo señalético ya que nos ayuda a identificar ciertos puntos del mapa u objetos que se nos quiere mostrar.
	Destreza	Habilidad psicomotriz	Observando el primer capítulo, entendemos que el videojuego quiere que tengamos un progreso continuo, obligándonos a mejorar con las distintas habilidades aprendidas en el transcurso de la historia	Dado que el juego nos impulsa a ser mejores jugadores con las mejoras constantes del personaje, y mejoras personales, aprendiendo de los errores al combatir distintos enemigos, nos impulsa a no cortar la experiencia secuencial al morir. Gastaiburú, habiéndonos explicado sobre la habilidad psicomotriz, encontramos entonces dentro del videojuego el factor de tipo ambiental que hace referencia a cuando la persona se relaciona con su entorno.
		Atención	Se observa que se requiere de especial atención ya que será esencial entender las mecánicas del videojuego, poner atención a los diferentes movimientos de los enemigos y a los consejos que te brinda el videojuego	Al contar con la atención podremos entender las bases del videojuego y progresar en el mismo, se presentarán muchos obstáculos por lo que progresar se irá aumentando la dificultad y aumentarán las posibilidades de que se le agote la salud a nuestro personaje haciendo que se vea interrumpido el plano secuencial. Soprano nos dice que se requiere de cierto nivel de atención para poder vivir de manera adaptativa, también dividió los tipos de atención que existen, encontrando que el tipo de atención requerido y utilizado en el videojuego es la

				atención selectiva focalizada, ya que, es la atención donde uno selecciona la información que quiere recibir.
		Aprendizaje	Se observa que el videojuego te permite llevar un aprendizaje constante con la prueba y error, dado que antes de enfrentarte al primer enemigo, te obliga a enfrentar a un subjefe, capaz de sacar lo hasta ahora aprendido para poder salir victorioso	Al tener interiorizado los comandos de juego, se hace más sencillo, poder avanzar con la historia, el aprendizaje nos asegura una mayor destreza en el videojuego haciendo que, la salud de nuestro personaje no se reduzca a cero y que no se corte el plano secuencia. Rey nos dice que existen cuatro maneras de poder aprender y estas cuatro divididas en dos partes, que son por instrucción y de manera cognitiva, donde el del tipo instructiva, es por recepción y por descubrimiento y la cognitiva es por aprendizaje significativo y memorístico. Podemos llegar a la conclusión, que el videojuego nos exige, aprender por las cuatro maneras, ya que, recibimos información de las mecánicas de juego, descubrimos que es lo que se puede y no se puede hacer viendo las posibilidades del personajes según las armas que pueda tener en cierto punto de la historia, significativo, ya que utilizamos la información recibida con la que tenemos de por sí, para juntarla y hacerla uno y poder mejorar gradualmente.