

The image features a stylized landscape illustration. On the left, a dark brown rounded rectangle contains a white logo of a plant with five leaves and a stem, with the word "HIMERA" in a serif font below it, and "BY ZETHARA" in a smaller sans-serif font underneath. The background is a colorful landscape with rolling hills, a teal river, and various plants. A white outline on the right side of the image separates the colorful scene from a grayscale version of the same scene. The grayscale scene shows a large, dark tree with a cluster of small white flowers on top, set against a dark background with light gray clouds and hills.

HIMERA
BY ZETHARA

TEAM

ZETHARA



Sofía Agredo
Animación



Heidy Cubillos
Animación



Catalina Escobar
Editorial



Camila Gómez
Educación



CONFIGURACIÓN

ESTRUCTURA

Himera utiliza el talento en diseño gráfico, desde sus diferentes énfasis (editorial, educación, animación) y la ilustración de manera estratégica para sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de la flora del páramo. Esto es una alineación clara de las habilidades con los recursos disponibles, lo que crea una estructura sólida para que el proyecto se desarrolle de manera efectiva.

TIPOS DE INNOVACIÓN

Proyecto Himera

RENDIMIENTO DEL PRODUCTO

La galería virtual tiene características distintivas, como el uso de ilustración para sensibilizar sobre la flora del páramo y el impacto en el sistema hídrico, lo que lo hace único en su forma de acercarse a un tema ambiental. Además, el cambio visual a medida que el jugador completa misiones refleja un rendimiento innovador en términos de experiencia interactiva.

OFERTA





EXPERIENCIA

CANAL

La galería virtual se entrega a los usuarios a través de plataformas digitales, lo que representa un canal innovador para llegar a los jóvenes de manera accesible ya que por lo general los contenidos ambientales, siempre se comparten por medio de guías... material más editorial.

TIPOS DE INNOVACIÓN

Proyecto Himerá

COMPROMISO CON EL CLIENTE

El compromiso con los jugadores en Himerá es una parte crucial del proyecto. A través de la interacción en la galería, los usuarios no solo aprenden sobre el medio ambiente, sino que se sienten parte activa de la transformación del mundo en la galería. Este enfoque participativo crea un compromiso único que refuerza el aprendizaje y la sensibilización.

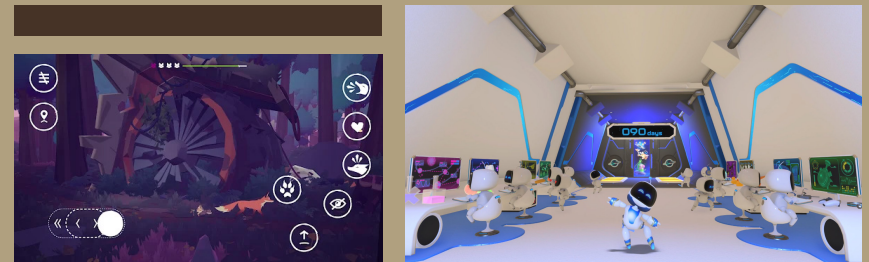
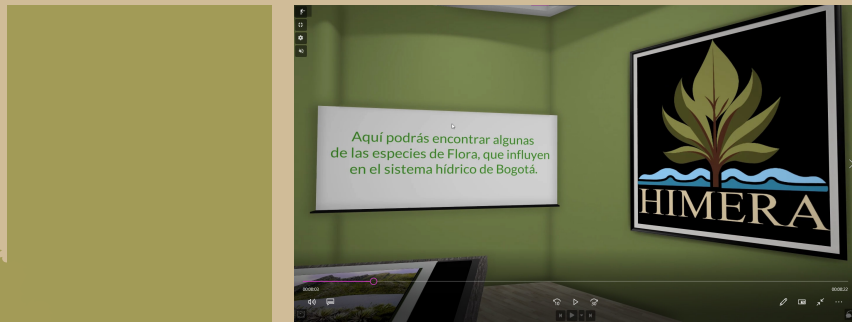
EXPERIENCIA



IDEA DE INNOVACIÓN

Proyecto *Himera*

Inicialmente, el proyecto Himera se concebía como una galería virtual interactiva que permitiría a los usuarios explorar la flora del páramo de Chingaza y su relación con el sistema hídrico de Bogotá. La experiencia se enfocaba en la observación y la interacción con ilustraciones y animaciones, fomentando la conciencia ambiental a través del diseño gráfico.



Sin embargo, al analizar el proyecto bajo los parámetros del pensamiento complejo, identificamos que una galería virtual por sí sola no era la mejor opción para generar una experiencia realmente inmersiva y significativa. La falta de dinamismo en la interacción podía afectar la retención de la información y el impacto en los usuarios entre los 17 a 21 años.

Por ello, decidimos transformar la propuesta en un galería gamificada 3D de exploración, donde cada zona de la galería se convierte en una isla dentro de un mundo virtual. En este entorno, los usuarios deberán cumplir tareas relacionadas con la restauración del ecosistema del páramo, lo que les permitirá aprender activamente mientras modifican el entorno visual de la galería según sus acciones. Esto genera una experiencia más envolvente y participativa, fortaleciendo los elementos sensoriales, cognitivos y emocionales del aprendizaje.

IDEA DE INNOVACIÓN

Proyecto Hímera

El juego se desarrolla en seis etapas, reflejando la transformación del páramo desde un estado devastado hasta su restauración completa:

Inicio del Juego - “El Mundo Devastado”

Estado del Entorno: Oscuro, árido, sin vegetación ni agua.

Narrativa: Se plantea la pregunta central: ¿cómo sería un mundo sin agua y sin páramos?

Misión Inicial: Introducción al juego y primeros desafíos básicos de exploración.

Isla 1 - “Guardianes del Agua”

Objetivo: Descubrir el rol de las plantas en la regulación del agua.

Estado Inicial: Vegetación marchita, sin fuentes hídricas.

Misión: Recolectar semillas y replantarlas en los lugares adecuados.

Cambio Visual: Comienzan a aparecer las primeras fuentes de agua.

Isla 2 - “El Equilibrio Perdido”

Objetivo: Unificar todo el conocimiento aprendido para restaurar el ecosistema.

Estado Inicial: Restauración casi completa, pero falta el agua en su totalidad.

Misión Final: Aplicar todo lo aprendido en un desafío final de restauración hídrica.

Cambio Visual: El páramo vuelve a la vida con paisajes vibrantes.

Final del Juego - “El Renacer del Agua”

Estado del Entorno: Paisaje completamente restaurado, agua fluyendo libremente.

Mensaje Final: Reflexión sobre la importancia de la conservación del páramo en la vida real.



LAS CINCO DIMENSIONES DEL MUNDO

Proyecto *Himera*

SENSORIAL

FALENCIA: Aunque la galería virtual utilizaba ilustraciones y animaciones, la estimulación visual no era suficiente para generar una inmersión completa en la experiencia de usuario.

MEJORA: Con la nueva propuesta de gamificación, se incorporan cambios visuales dinámicos en el entorno según las acciones del jugador, lo que refuerza la percepción de causa y efecto. Además, se podrán agregar sonidos ambientales y efectos interactivos que enriquezcan la experiencia sensorial.

FÍSICO

FALENCIA: Limitación espacial y visual de la galería virtual, que no ofrecía una experiencia tridimensional envolvente.

MEJORA: Una galería gamificada en 3D, transforma el espacio en un mundo virtual compuesto por islas interactivas. Este cambio expande la percepción del entorno.

COMPORTAMENTAL

Himera motiva la participación activa de los estudiantes mediante una galería gamificada, fomentando el interés por la conservación del ecosistema. Al explorar la flora del páramo de Chingaza y su impacto en la fuente hídrica, los jóvenes desarrollan conciencia ambiental y hábitos de consumo responsable.

FUNCIONAL

FALENCIA: Falta de dinamismo en la interacción, lo que podía afectar la retención de la información y el impacto en los usuarios.

MEJORA: implementada transforma la propuesta en una galería gamificada en 3D, donde los usuarios no solo observan, sino que participan activamente en tareas de restauración del ecosistema.

MENTAL

FALENCIA: La galería presentaba información relevante, pero de manera pasiva. No promovía un pensamiento crítico profundo ni generaba desafíos cognitivos significativos.

MEJORA: La implementación del videojuego introduce misiones y retos donde el jugador debe tomar decisiones sobre la conservación del páramo. Al enfrentarse a escenarios hipotéticos (como un futuro distópico sin naturaleza), el usuario reflexionará sobre las consecuencias de sus acciones, fortaleciendo su pensamiento crítico.



RECETA IDEAL

Proyecto Hímera

INSPIRAR

FALENCIA: Si bien la galería buscaba generar conciencia, la falta de una narrativa activa podía hacer que el mensaje no fuera lo suficientemente impactante.
MEJORA: Con la nueva propuesta, los jugadores experimentarán directamente las consecuencias de sus decisiones en el entorno del juego. Esto permitirá que la reflexión sobre la importancia de la conservación del páramo surja de manera más natural y profunda.

17%

ENTRETENER

FALENCIA: La galería, aunque interactiva, podía resultar estática y monótona para los usuarios, lo que reducía su capacidad de atracción y permanencia.
MEJORA: Al hacer uso de técnicas de gamificación, la experiencia se vuelve más dinámica y atractiva. Las misiones, los desafíos y la evolución del entorno en función del progreso del jugador aumentan el nivel de compromiso y entretenimiento.

19%

EDUCAR

Nuestro proyecto usa ilustraciones para divulgar la flora del Páramo de Chingaza y su impacto en el agua de Bogotá, combinando arte e información científica para jóvenes de 17 a 21 años.

21%

INFORMAR

FALENCIA: La galería proporcionaba datos sobre la flora del páramo, pero la forma en que se presentaban no incentivaba una exploración activa de la información.
MEJORA: En el videojuego, los jugadores descubrirán la información de manera progresiva a través de misiones y exploración. Se podrán incluir diálogos con personajes, registros virtuales y recompensas por aprender, haciendo que la adquisición de conocimiento sea más interactiva e inmersiva.

28%

AYUDAR

La propuesta busca cerrar una brecha de conocimiento en los estudiantes, facilitando el acceso a información valiosa sobre la flora del páramo y su conservación.

10%

PREMIAR

Se implementarán incentivos dentro de la galería, como logros o desbloqueo de contenido especial, para recompensar la exploración y el aprendizaje. Incluyendo un sistema de insignias o reconocimiento.

5%