



Proyecto de Desarrollo estratégico de Animación y Videojuegos DAVID

Pablo Figueroa PhD, Juan Carlos Buitrago, David Diaz, Nicolás Mendoza

Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación
Universidad de los Andes
2012



Preámbulo

- Nuestro objetivo es hacer investigación y transferencia tecnológica en el sector de la animación y los videojuegos en Colombia.
- Empresas: Oruga, E-NNOVVA, Colombia Games y Quantica Music.
- Proexport



Software distribuido de control de procesos

Desarrollo de contenido de alta calidad

Internacionalización

Desarrollo sobre Software Libre

Animación en papel y lápiz

Oferta en Educación

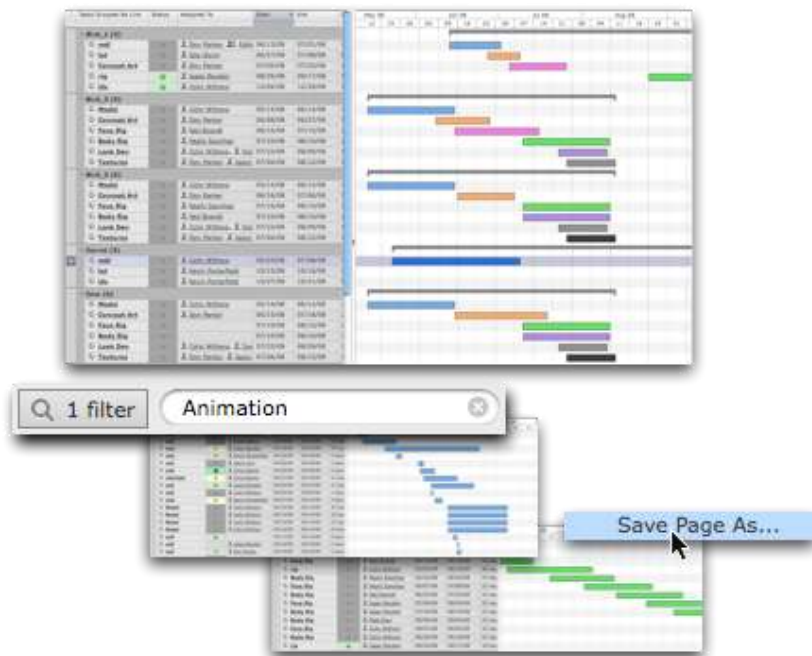
Temas

- Estudio de procesos
- Arquitecturas de Software
- Contenido de alta calidad
- Investigación
- Nuevos programas académicos



Control distribuido de proyectos

- Optimización de procesos de creación de contenido digital
- Encontrar un modelo económico viable
- Solución de código abierto para la administración distribuida del desarrollo de contenido digital



<http://www.shotgunsoftware.com/features>

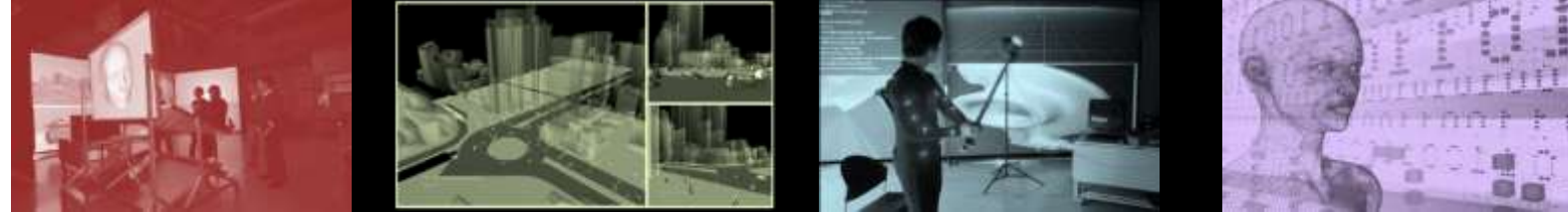


Contenido Digital



- Cortos animados, demostraciones de efectos especiales, juegos móviles, juegos casuales
- Se analizarán como casos de estudio y escenarios de prueba.





Desarrollo de productos basado en herramientas Open Source

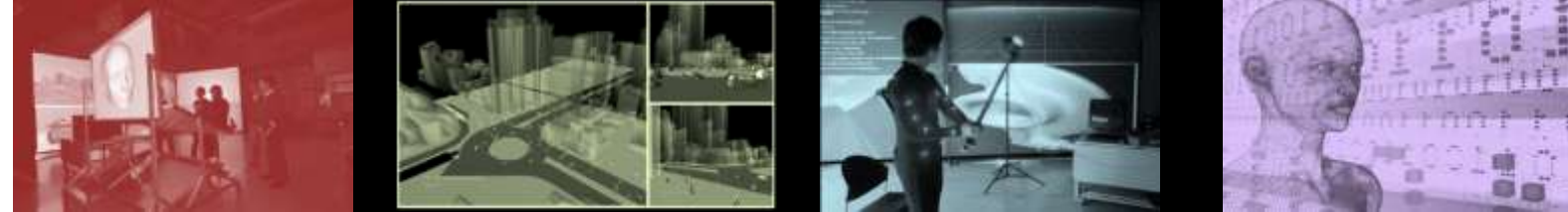


<http://gimp-win.sourceforge.net/>

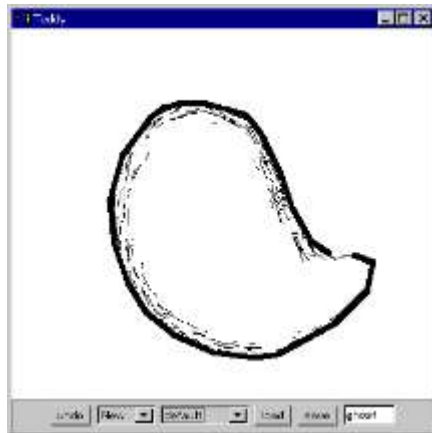


<http://www.nycrestor.com/2009/07/08/blender-study-group-tonight/>

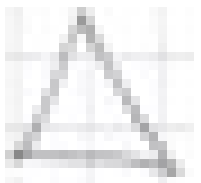
- Incorporar herramientas de código abierto dentro de un proceso de desarrollo fluido
- Procesos de negocio para el desarrollo de herramientas de código libre
- Generar una comunidad de desarrolladores que den mantenimiento y soporte a las herramientas
- Modelo económico viable

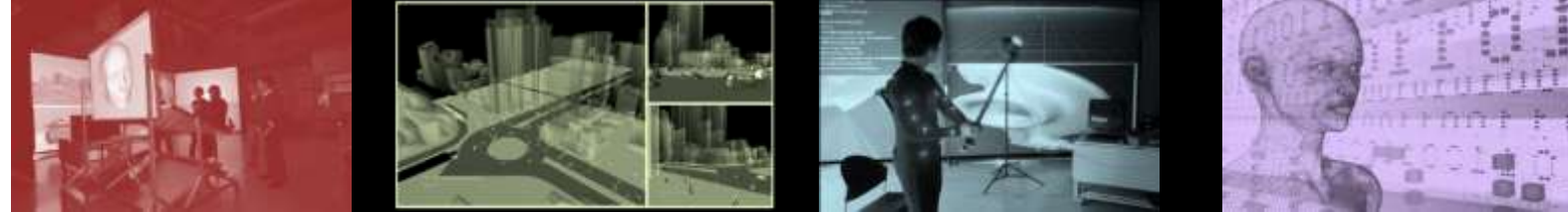


Animación basada en papel y lápiz



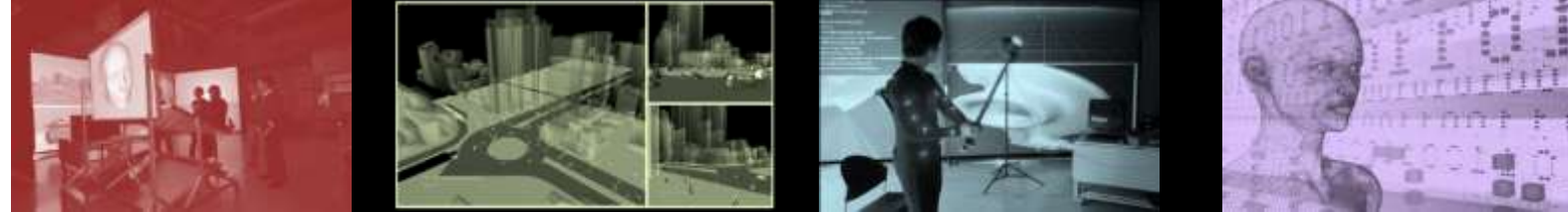
- Investigar como hacer animaciones de manera mas ágil
- Facilitar el acceso a toda la población





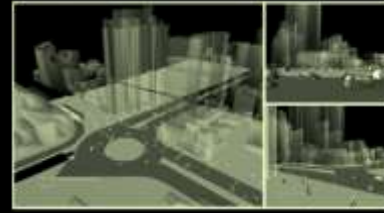
Estudio de recursos educativos

- Conocer mejor los programas disponibles en Colombia que tienen relación con la industria
- Explorar nuevos programas y posibilidades



Software Libre

- E – Book
- Videojuego

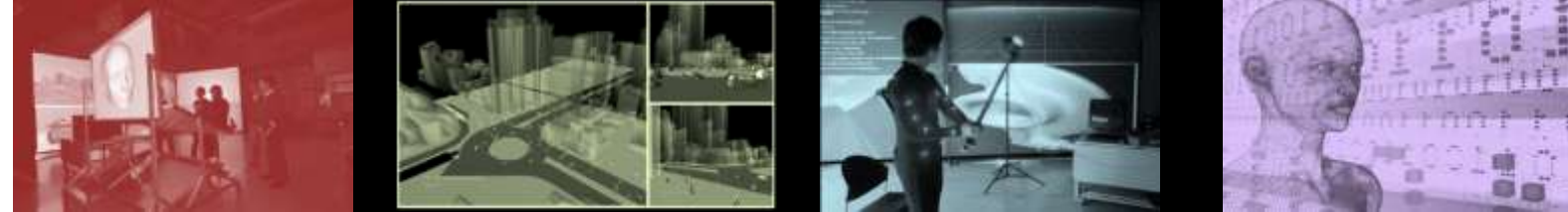


INKSCAPE



Closure Tools +1 91

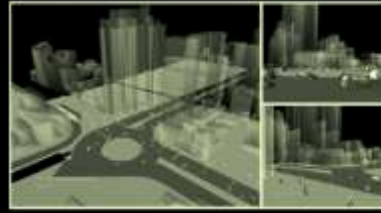




E – Book

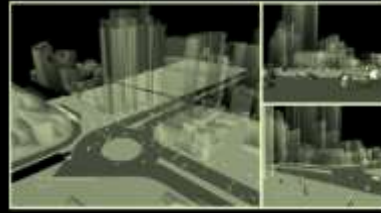
- Cuentos pintados de Rafael Pombo.
- Alianza con la Fundación Rafael Pombo
 - Asesoría pedagógica
 - Talleres





Proceso

- Preproducción
 - Story board
 - Alianzas estratégicas
 - Documentos de definición de páginas
- Producción
 - Diseño de personajes complementarios
 - Creación de assets
 - Desarrollo
 - Refinación del proceso de producción



Proceso

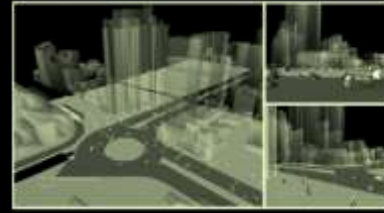
- Postproducción
 - Sonido
 - Musicalización
 - Ajustes para diferentes plataformas
 - Análisis estadístico



Videojuego

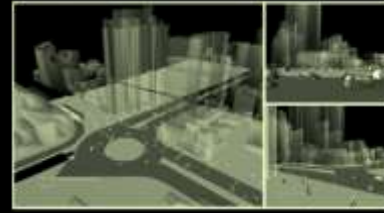
- Proceso
 - Prototipo
 - No estructurado
 - Rápido





Proceso

- Resultados
 - Ciclo pequeño
 - Sirve para validar la idea
 - Prueba tecnológica
 - Reutilizable para la versión completa
 - Un pitch tiene más peso con un prototipo hecho



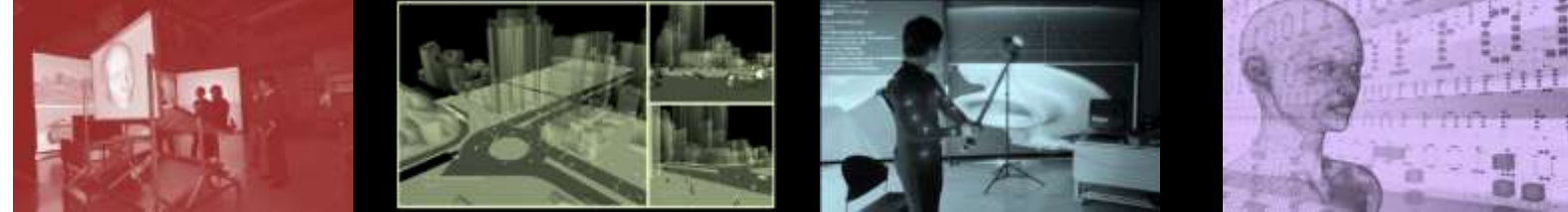
Proceso

- Ideas
 - Adaptar metodologías ágiles al desarrollo de juegos
 - Buscar formas de facilitar el contenido transmedial
 - Buscar alianzas
 - Crear múltiples productos con mínimo esfuerzo
 - Buscar la reutilización de assets
 - Pensar desde el principio en crear propiedades intelectuales

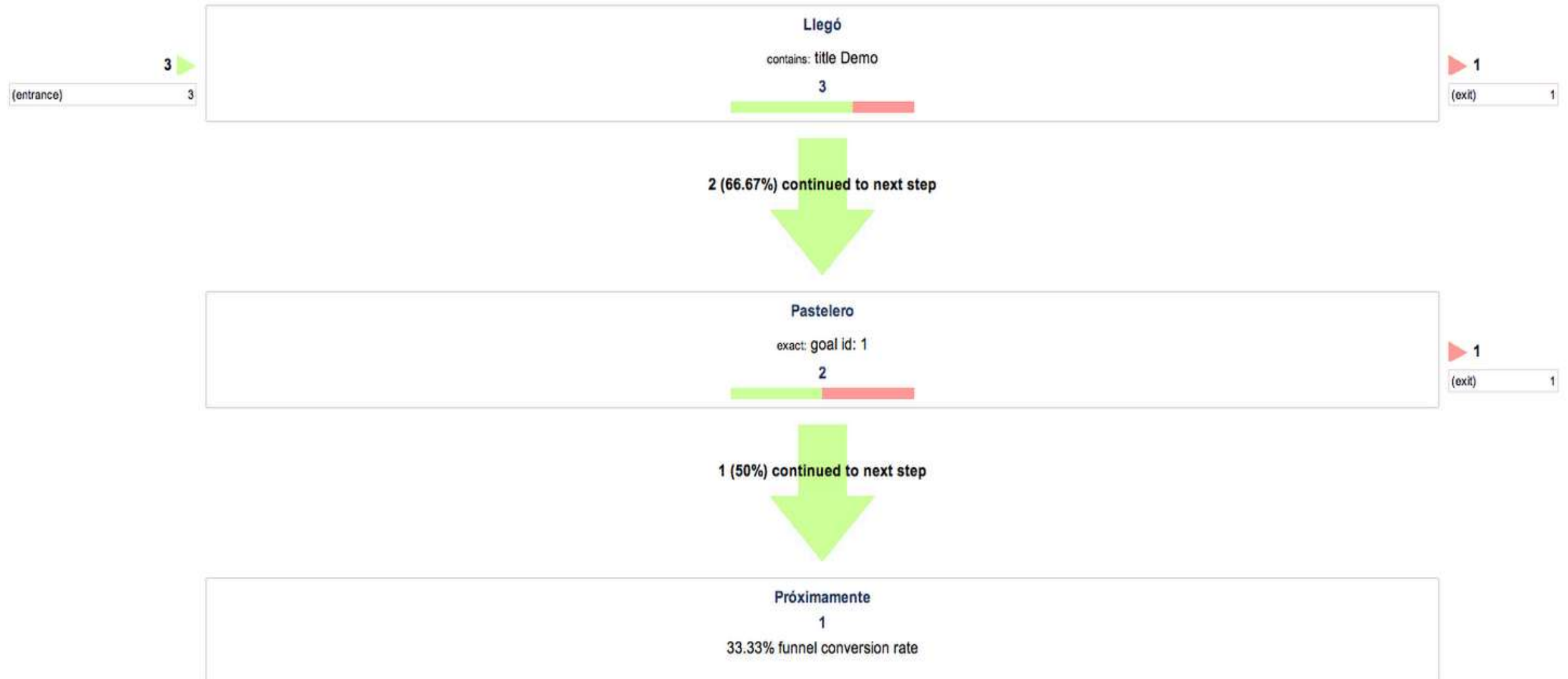


Análisis estadístico

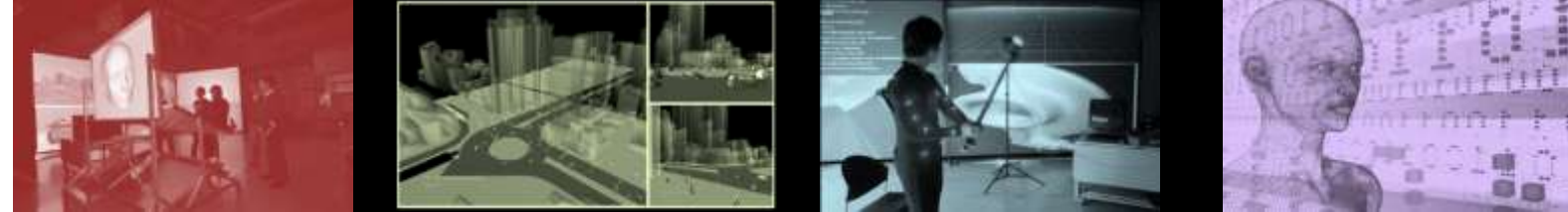
- Validar estrategias de monetización
- Validar la efectividad del diseño del gameplay
- Data-Driven Design
- Conocer su audiencia
- Identificar sus métricas



Próximamente



<https://github.com/juankb1024/funnels>



Más información

- Contacto
 - Pablo Figueroa, Director del proyecto
 - pfiguero@uniandes.edu.co
 - Web Site
 - <http://juegos.virtual.uniandes.edu.co/>