



Daydream Software

El uso del videojuego para la difusión cultural

Jornada de Animación y Videojuegos



¿QUIÉN SOY?



ADAY MELIÁN CARRILLO

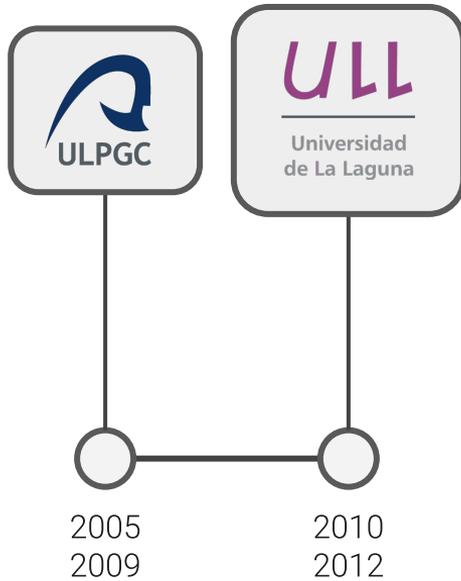
Artesano digital

¿QUIÉN SOY?

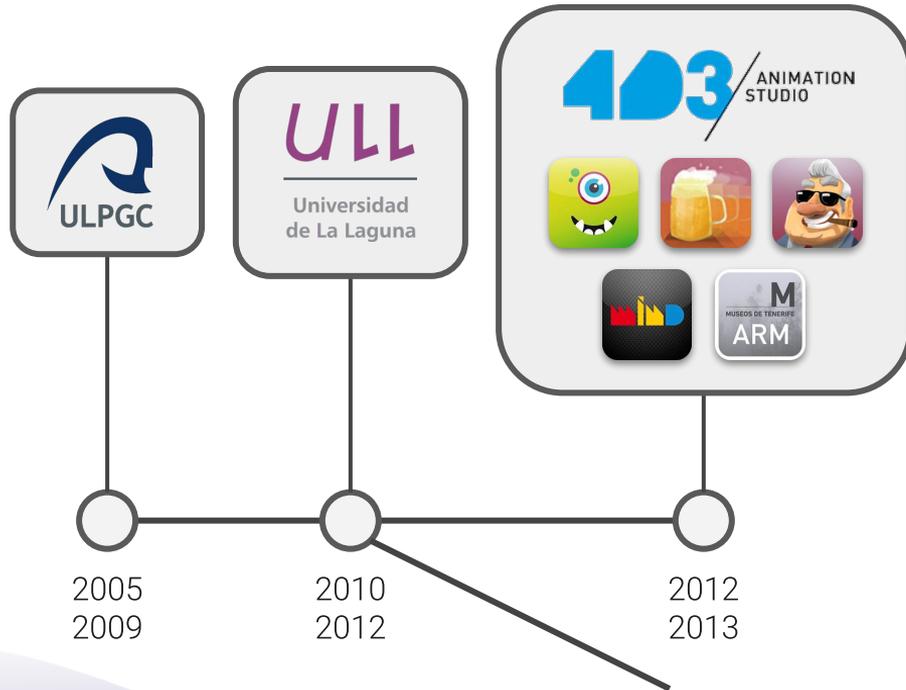


2005
2009

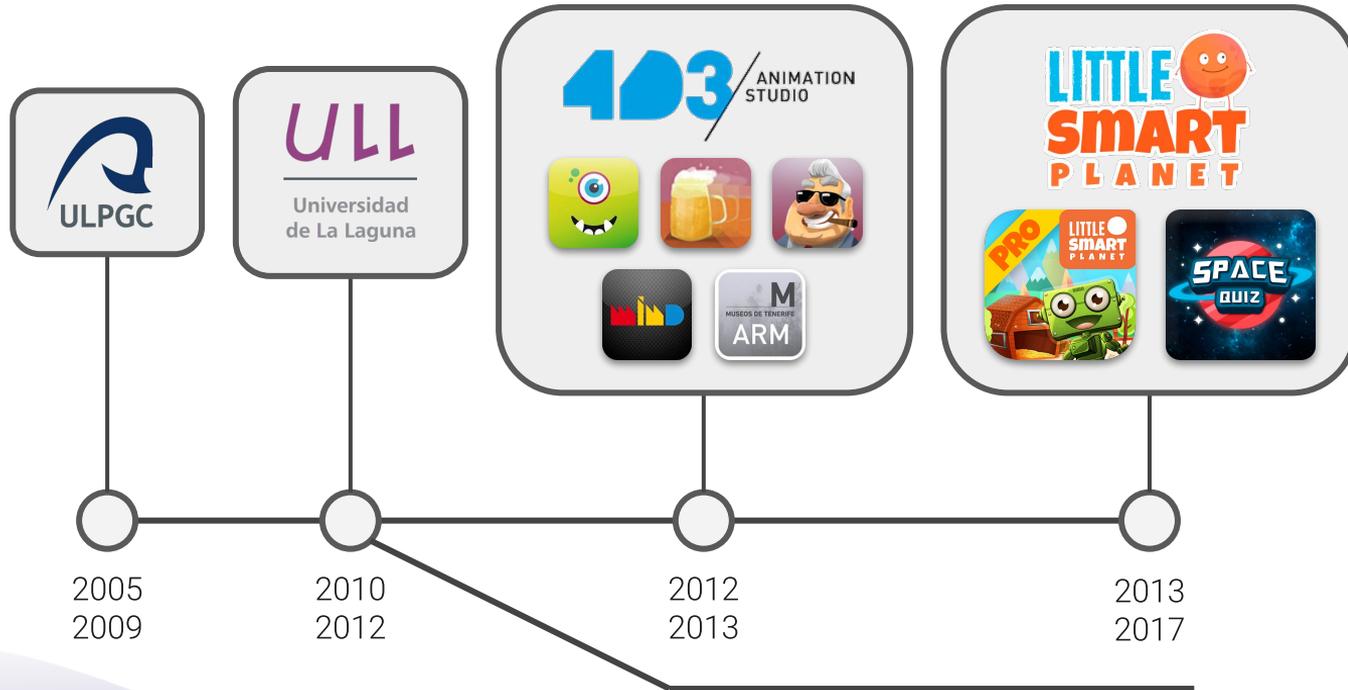
¿QUIÉN SOY?



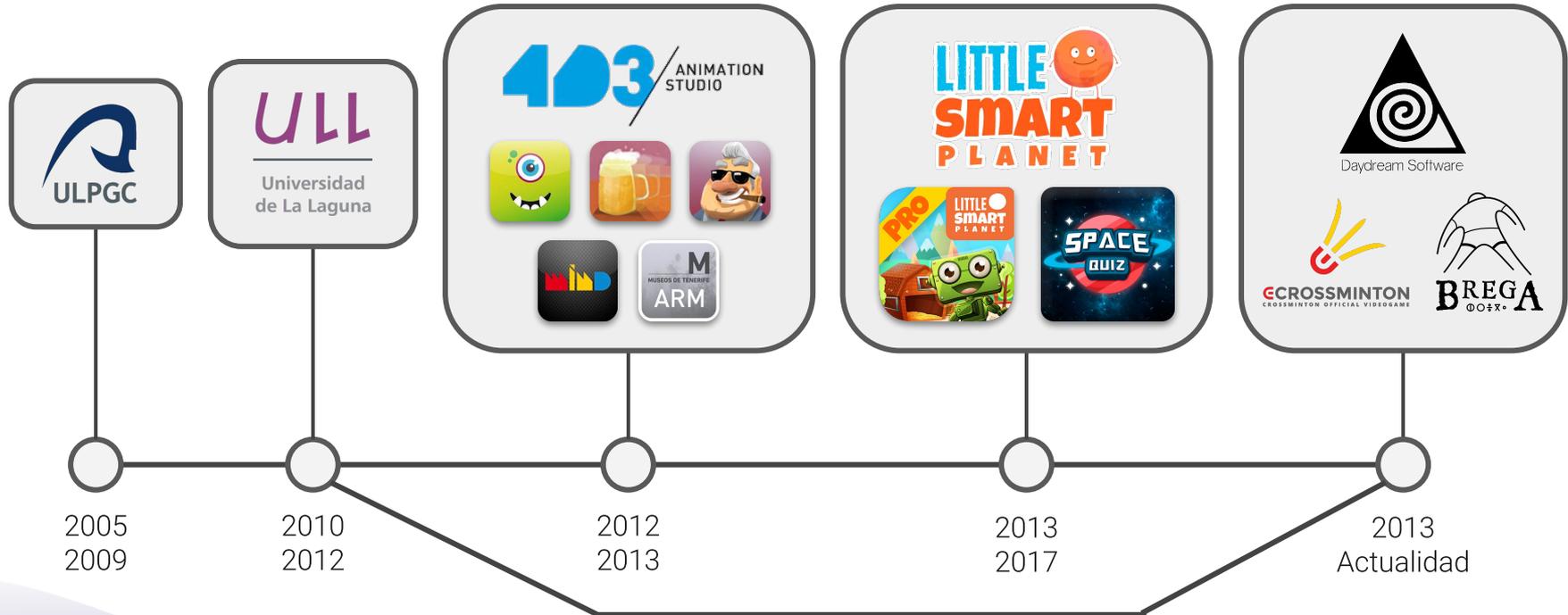
¿QUIÉN SOY?



¿QUIÉN SOY?



¿QUIÉN SOY?



CLASIFICACIÓN

Divulgar

Educar,
concienciar,
reflexionar,
promocionar...

Divertir

Entretener y
disfrutar del
tiempo libre.



CLASIFICACIÓN

Divulgar

Educar,
concienciar,
reflexionar,
promocionar...

Divertir

Entretener y
disfrutar del
tiempo libre.



CLASIFICACIÓN

Divulgar

Educar,
concienciar,
reflexionar,
promocionar...



Divertir

Entretener y
disfrutar del
tiempo libre.



CLASIFICACIÓN

Divulgar

Educar,
concienciar,
reflexionar,
promocionar...

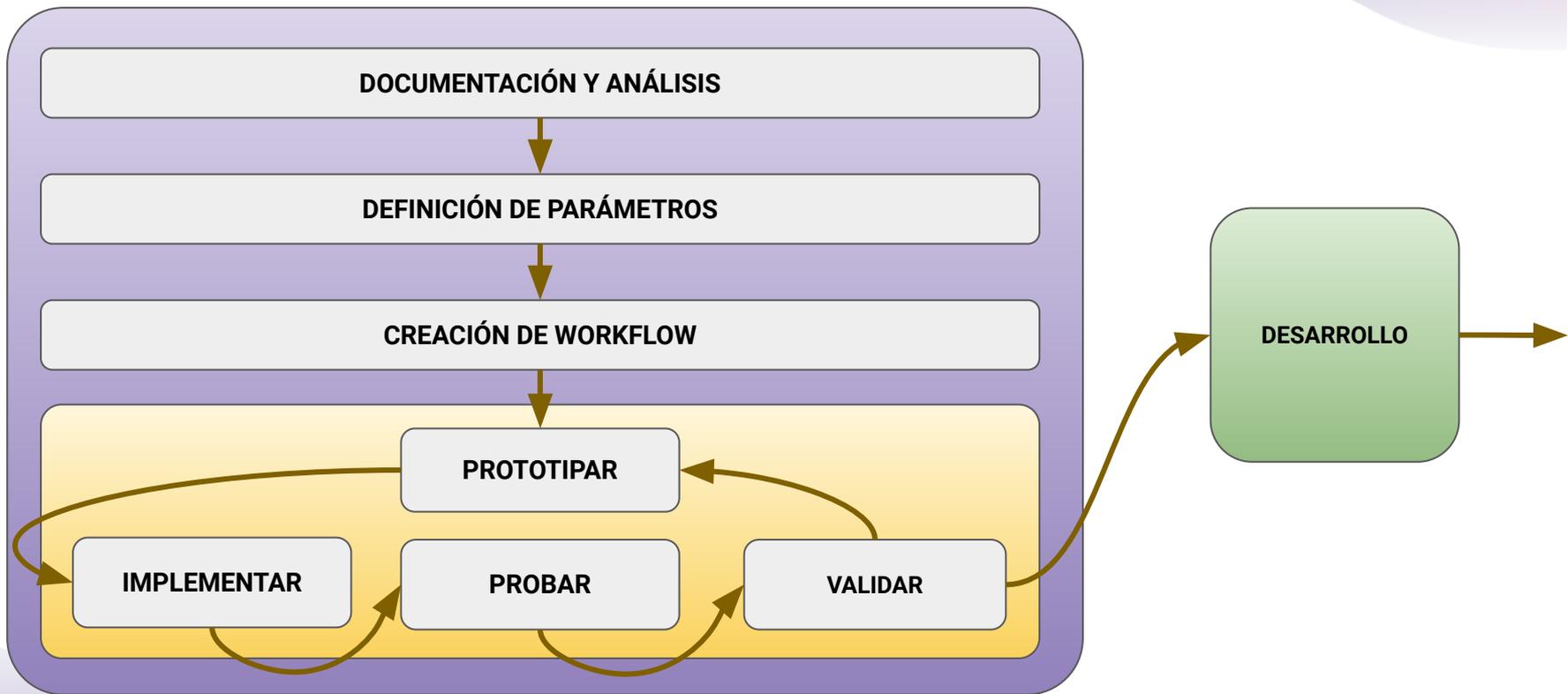


Divertir

Entretener y
disfrutar del
tiempo libre.



PROCESO



LITTLE



SMART
PLANET

Creación de **múltiples videojuegos** basados en contenido educativo oficial de primaria y secundaria.

18 juegos de **lengua**

18 juegos de **inglés**

18 juegos de **matemáticas**

Contenido inmutable para adaptar a juegos divertidos para niños.





1º - OBJETIVOS EDUCATIVOS

Creado por equipo de **pedagogía**.

Tipo de ejercicios de matemáticas, lengua e inglés.

Información de **competencias** a trabajar mientras se juega al videojuego.

Edad del **público objetivo** según curso.



PREPRODUCCIÓN

Historia Contextual

Navegando por el espacio muy cerca de la región Matemáticas, recibimos un mensaje de alerta en la nave: Se ha desatado un virus en el planeta y los robots se han desprogramado. Están llamando a cualquier persona que pueda ayudar. ¡Tenemos que ayudarles!

Personajes

- Robot Abierto
- Mesa de herramientas
- Piezas internas (Son los problemas)
- Herramientas (Se usarán para resolver los problemas)

Objetivos y Niveles

En este juego tendremos dos tipos de fase (muy similares en mecánica):

Nivel Cabeza de Robot

- Al comenzar el juego, veremos una mesa vacía a la derecha y nos aparece un robot por la izquierda. Al llegar, a este robot se le abre la cabeza y sale de ella un problema, que se coloca enfrente del robot (para poder aprovechar la mayor cantidad de pantalla). A su vez, en la mesa de la derecha se colocarán las herramientas apropiadas al problema.
- La misión será ir solucionando los desafíos que tienen los robots haciendo caso de las indicaciones de BIT que nos va contando qué tenemos que hacer.
- En general la mecánica de juego será arrastrar los objetos de la derecha al lugar apropiado en la izquierda.
- En el caso de los números, hay que colocar el chip donde corresponda según la pregunta.
- En el caso de los cables, se utilizarán para dar al jugador varias respuestas posibles, al colocar el cable, elegiremos esa como la correcta.

Nivel Pecho de Robot

- La mecánica y disposición de los objetos será igual, la diferencia es que el robot que aparece por la izquierda, en lugar de ser una cabeza, será un torso del que las piezas que hay que arreglar le saldrán del pecho.
- El tipo de problemas será de otro tipo muy similares para abarcar todo el contenido educativo.

 ¡Jugar es el Reto!
2014

Little Smart Planet ©

5

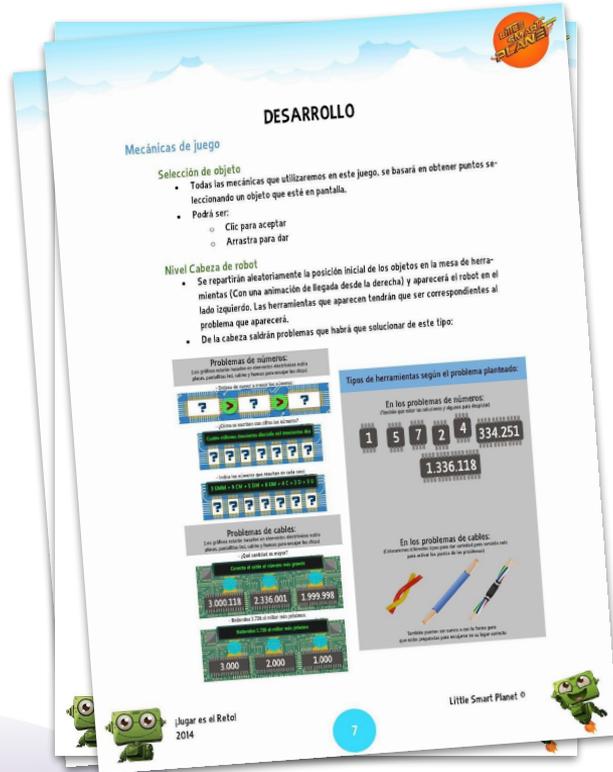


2º - PRIMER CONCEPTO

Proceso creativo **guiado por los contenidos** y el público objetivo.

Cumplir **requisitos técnicos** para funcionar correctamente dentro de la plataforma creada.

Concepto limitado por la **capacidad humana** del equipo.



3º - DESARROLLO

Documento de **desarrollo de juego (GDD)**.

Definición de mecánicas de juego a **nivel técnico**.

Definición de **recursos artísticos** necesarios.

Planificación de tiempos de desarrollo, testing y publicación.

Parametrización de contenidos para adaptarlos al gameplay.

¿Qué aprendí?

Convertir información educativa en parámetros que pueden ser usados en diferentes tipos de mecánicas de juego.

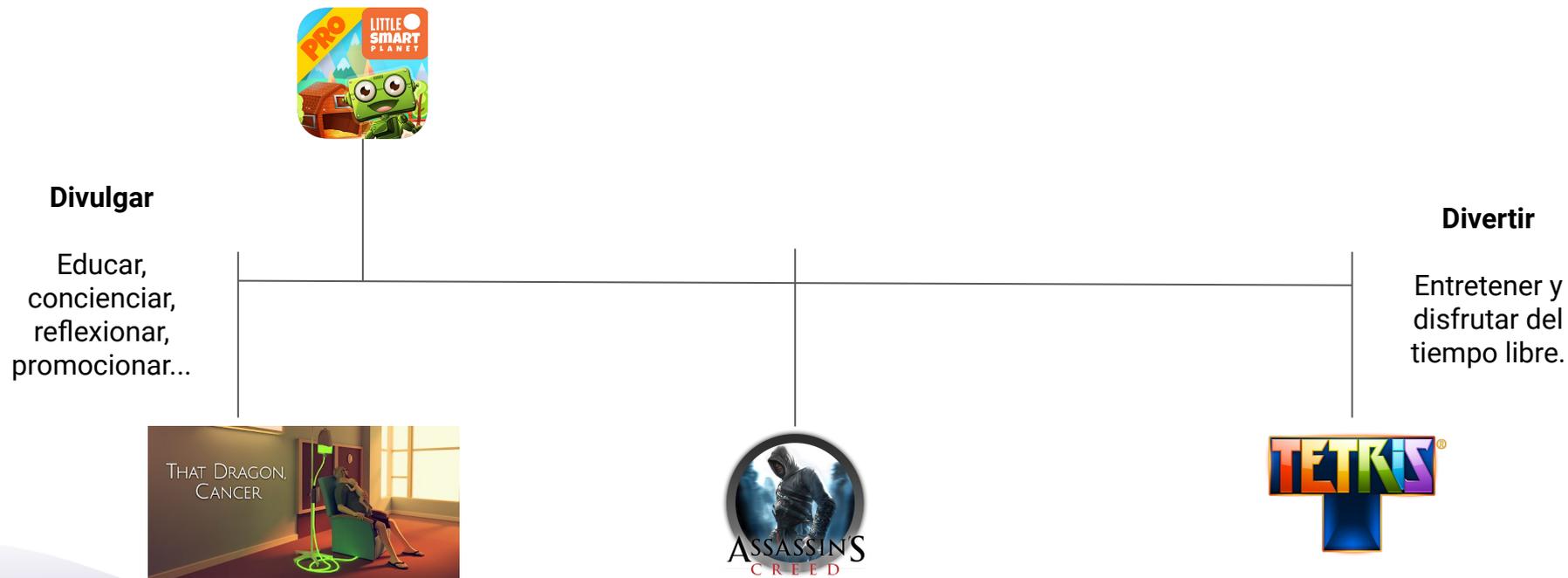
Creación y adaptación de workflow de desarrollo en función de las necesidades.

Priorizar el contenido a la hora de la creatividad al diseñar el juego.



Ejemplo de juego de lengua de 2º de Primaria

CLASIFICACIÓN





CCROSSMINTON

CROSSMINTON OFFICIAL VIDEOGAME

Animación y Videojuegos

El uso del videojuego para la difusión cultural

itc



Emprende Pyme
Tenerife

II Jornadas de apoyo a la PYME
y el emprendimiento innovador

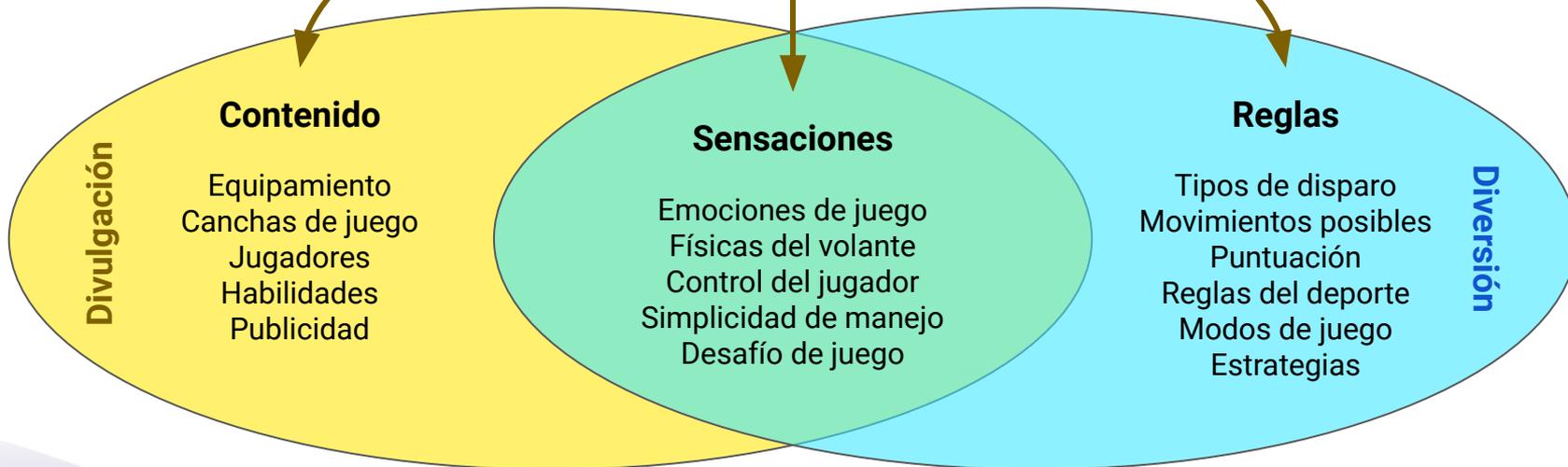


Videojuego deportivo basado en el Crossminton, un **deporte de raqueta emergente** nacido en Alemania en 2005.

Se ha **extendido a 26 países** y continúa en **expansión a través de la ICO** con la que **colaboramos para desarrollar el juego**.

Se caracteriza por **no tener red** y tener los **campos separados**. El equipo necesario son **raquetas específicas** y un **volante especial** que alcanza **muy altas velocidades** y emite un silbido por cada golpe.





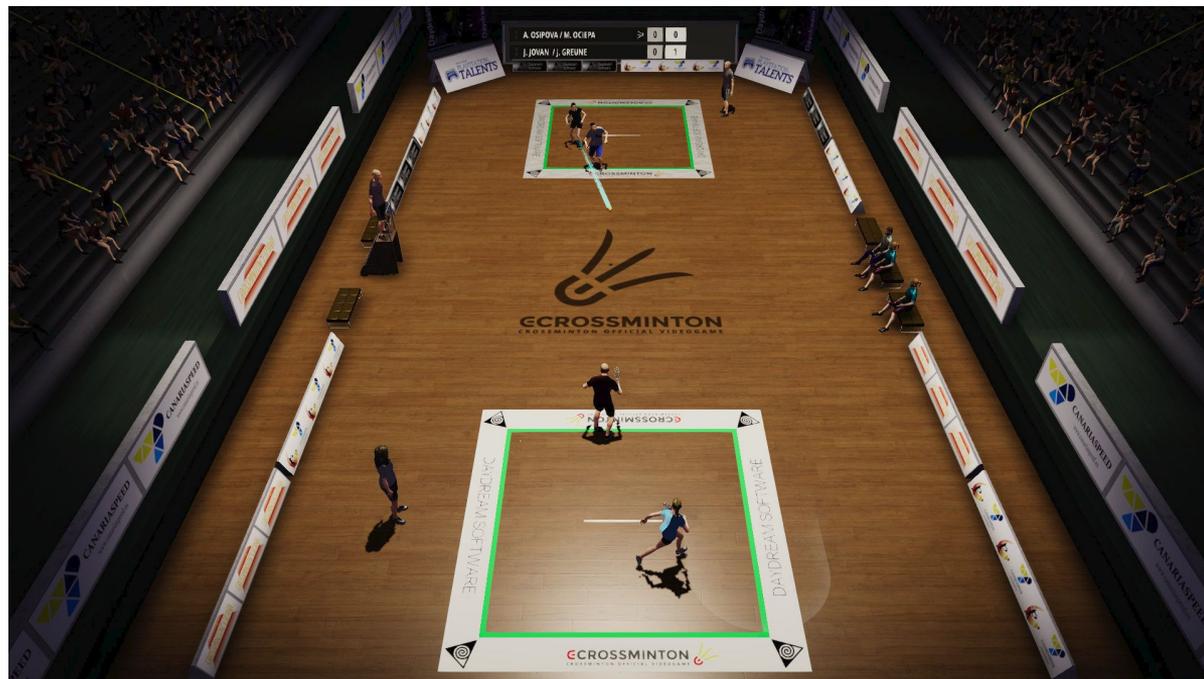


¿Qué aprendí?

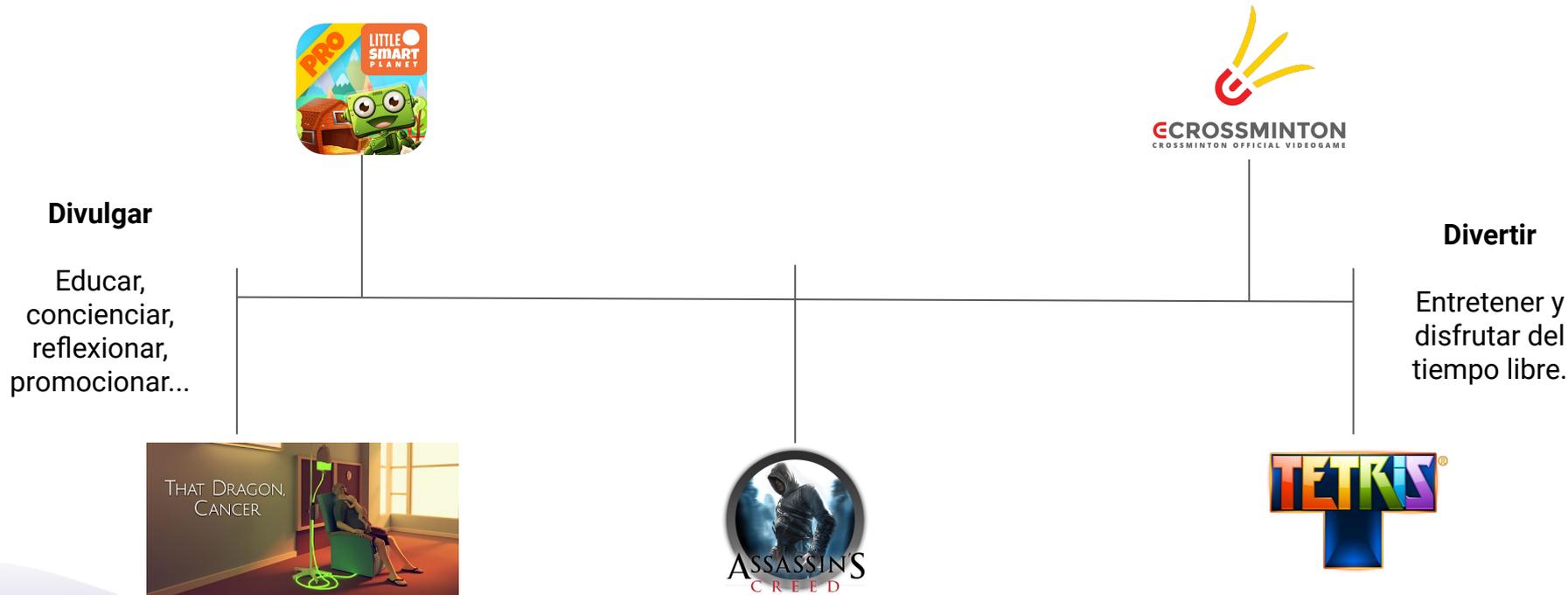
Plantear, diseñar y desarrollar un juego de un nuevo deporte con sus propios workflows de desarrollo.

Mantener la **diversión por encima del contenido** para ser competitivo en la industria.

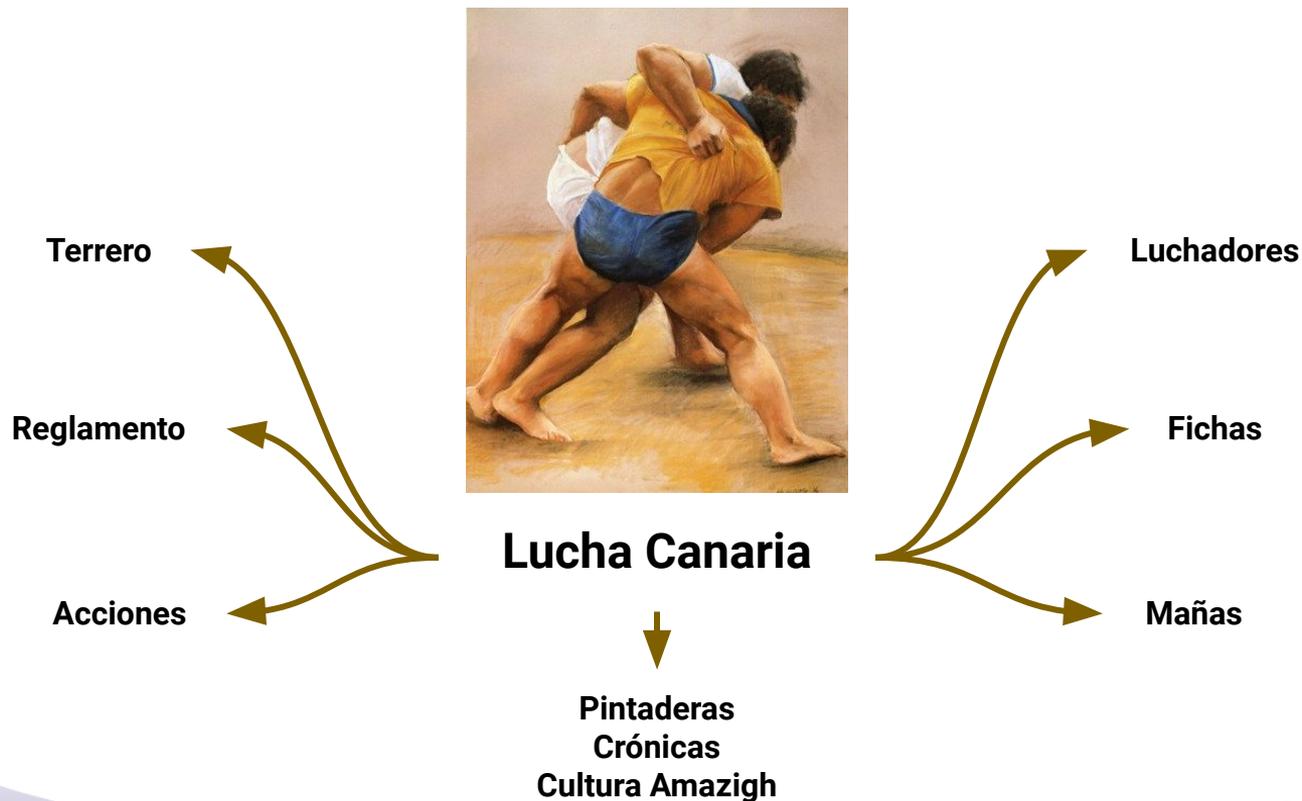
Aplicar mi experiencia como jugador de crossminton a la hora del diseño de juego.



CLASIFICACIÓN



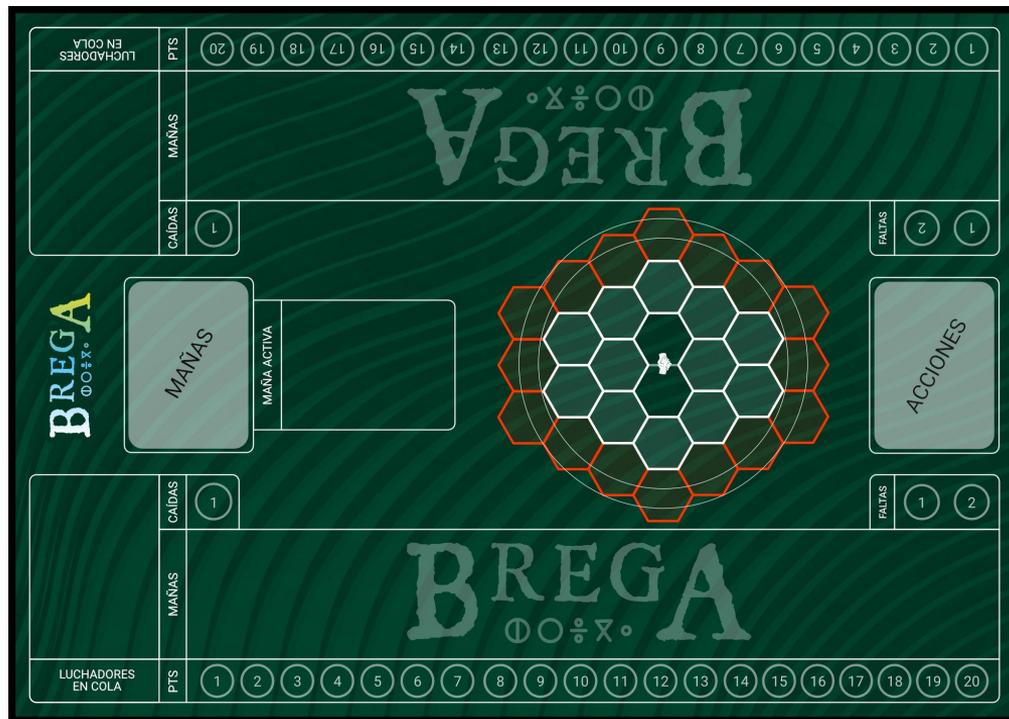




Tablero

Representa el terrero de lucha y **contiene marcadores y zonas específicas** para colocar las cartas adecuadas.

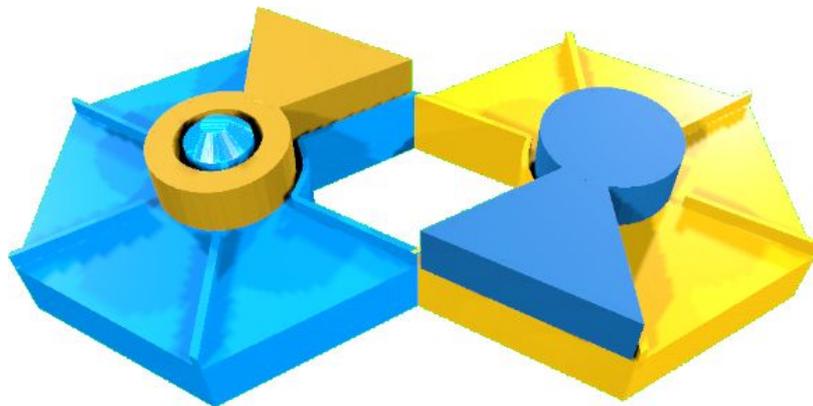
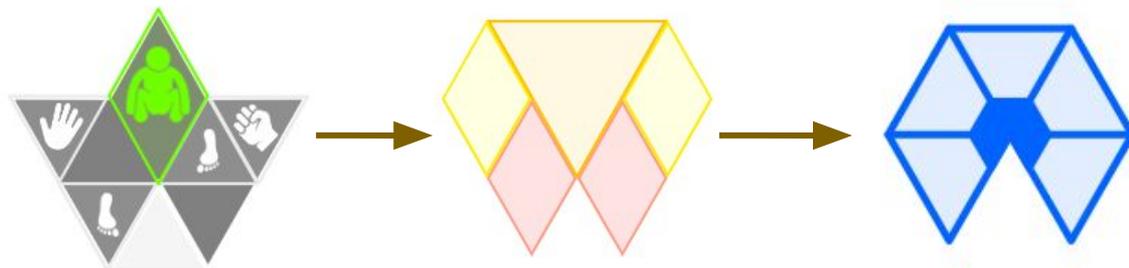
Tiene una **dimensión de un A2** para facilitar su impresión y fabricación.



Luchadores

Representan la **posición** y **la rotación** de cada uno de los luchadores.

Cada luchador tiene que representar también su **pose / agarre**.



Acciones

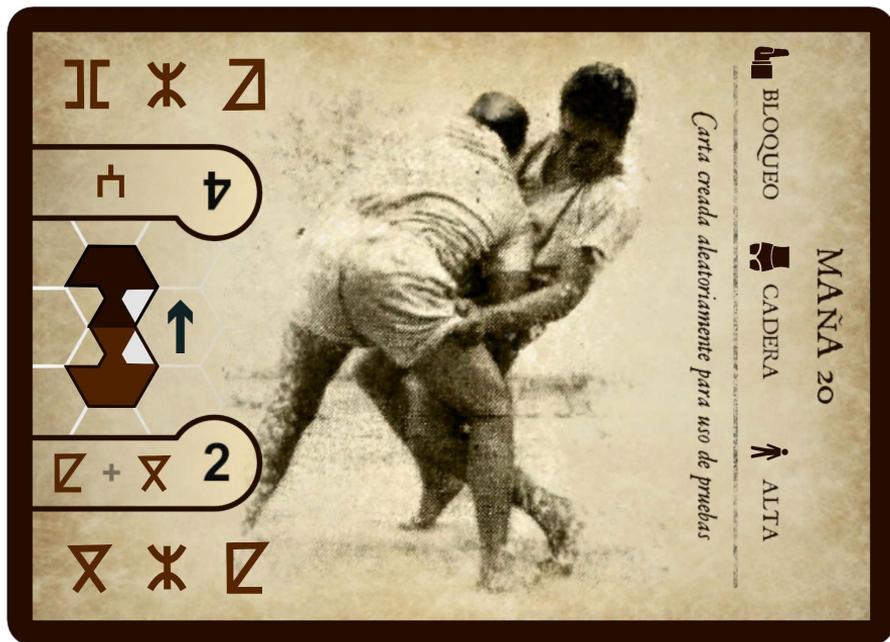
Estudio en profundidad buscando los **movimientos fundamentales** que representan la lucha canaria.

Algunas cartas, para mantener la simplicidad **tienen un efecto diferente** en ataque que en defensa.

Para dar **profundidad al juego**, contiene **bonificaciones** según tipos.

Tienen asociado **símbolos** (basado en cultura Amazigh) e **iconos** para facilitar la conexión entre mañas y acciones.





Mañas

Contiene el nombre y los **tipos a los que pertenece**. Esto activa las bonificaciones durante el juego.

Acciones necesarias tanto de ataque como de defensa.

Pose de los luchadores para poder ejecutarla.

Información Extra.

Luchadores

Información del luchador histórico con sus **parámetros y variables** que modifican suavemente la agarrada durante la partida.

Tienen habilidades que **representan sus especialidades** cuando era un luchador activo.

Información extra sobre el club o referentes al luchador.

★★
★★

Ángel Álvarez
Angelito

2003
ROBUSTO
ALTO

Puntal B

Desconocido

+1 Al comenzar una maña de **AGARRE**

+2 Al comenzar una maña **ALTA**

Gran maestro de la Lucha Canaria a principios de siglo

⌘

5

8

2019 Daydream Software

★★★★
★★

Juan Barbuzano

1983
LIGERO
ALTO

Puntal A

C.L. Victoria

+1 Al comenzar una maña de **PIERNAS**

+1 **CARTAS** en la mano si vas perdiendo la agarrada

Campeón del Mundo de luchas folklóricas

⌘

9

9

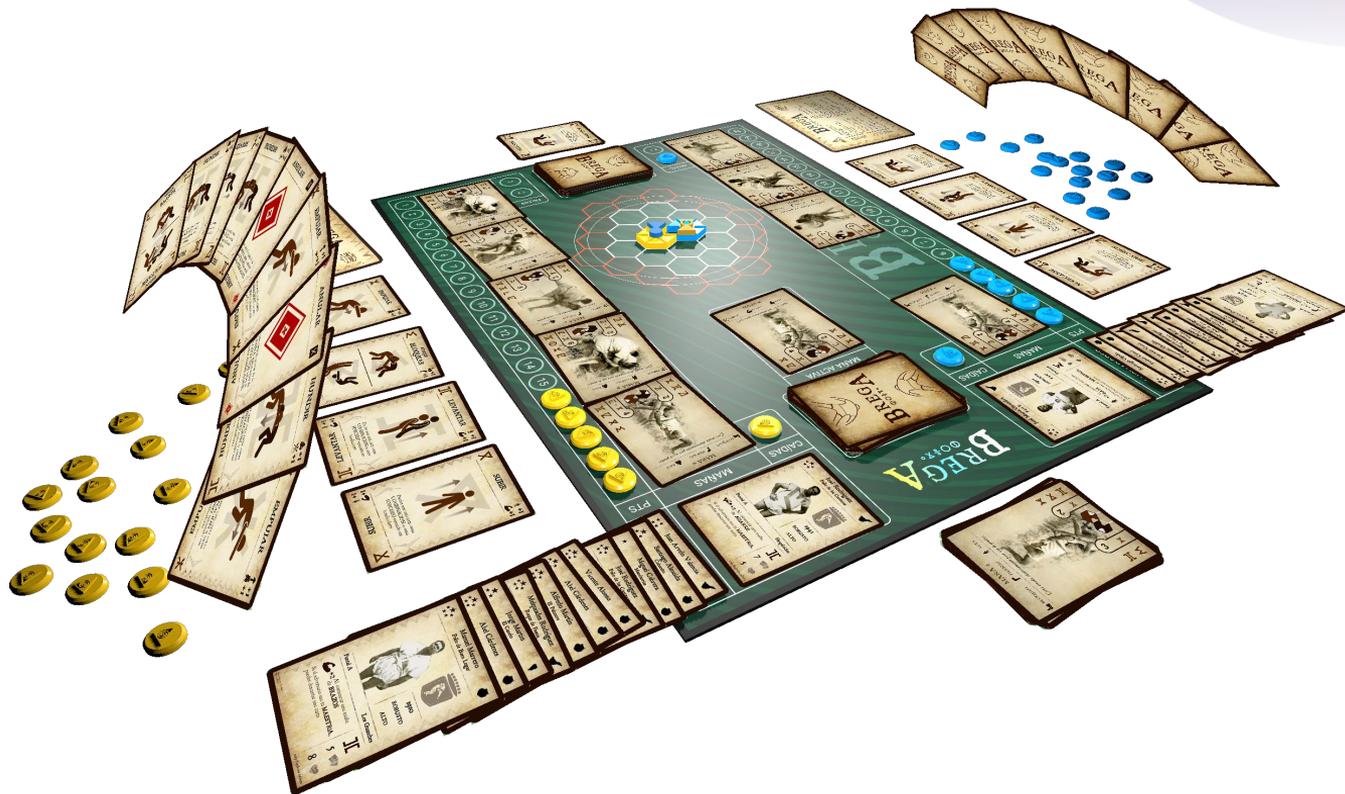
2019 Daydream Software

¿Qué aprendí?

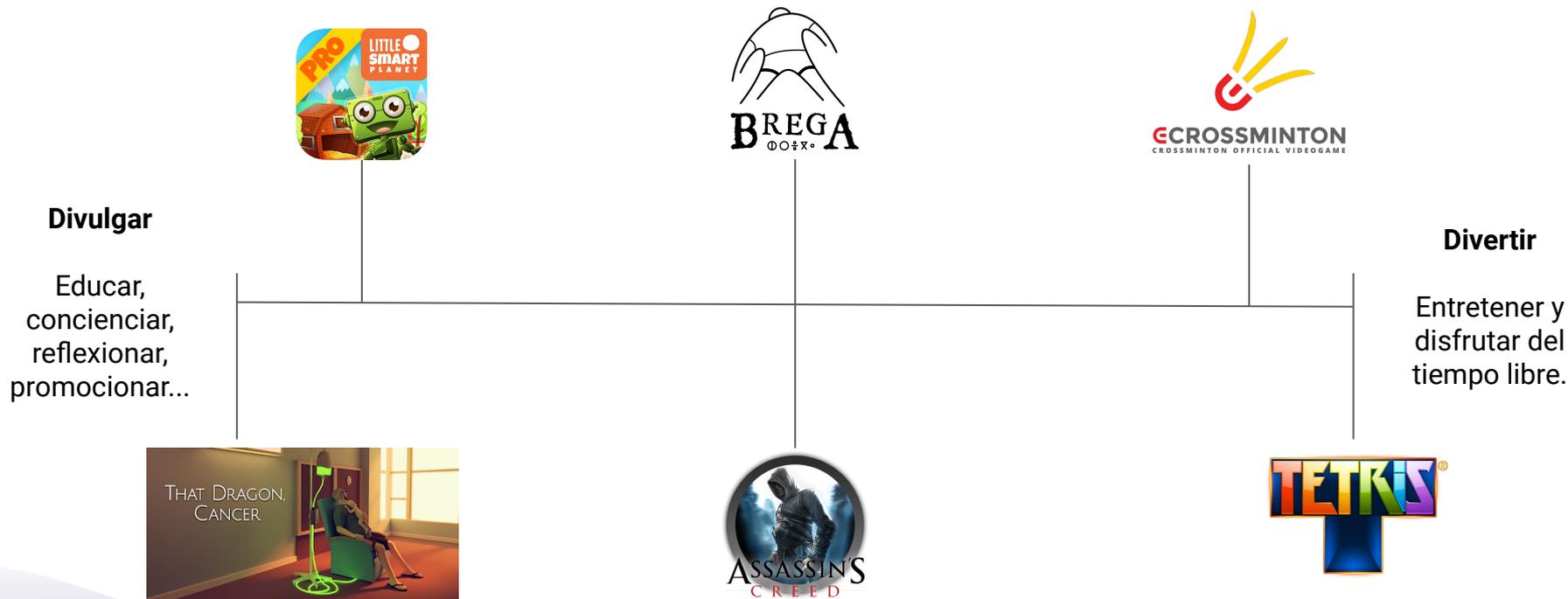
Estudiar en profundidad un concepto deportivo/cultural para **atomizarlo y crear una representación coherente** en un juego.

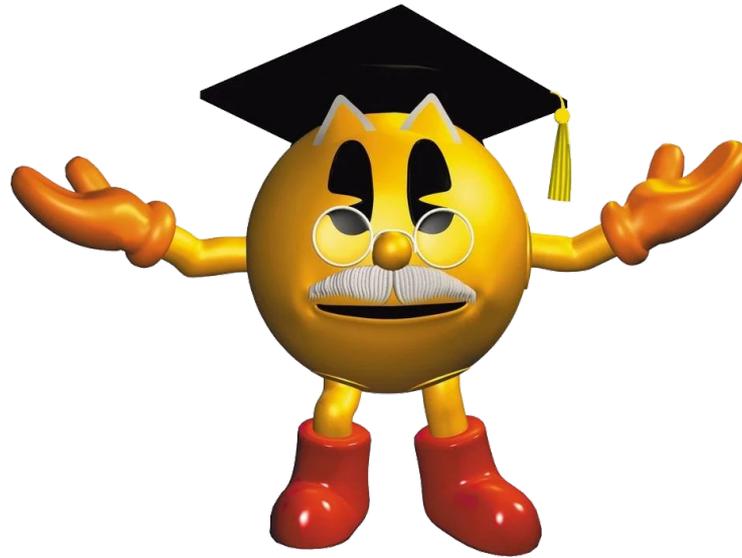
Definir los **parámetros y mecánicas base** que puedan ser modificados para adaptarse a cualquier género de videojuego.

Experiencia de **prototipado e iteración** escalable.



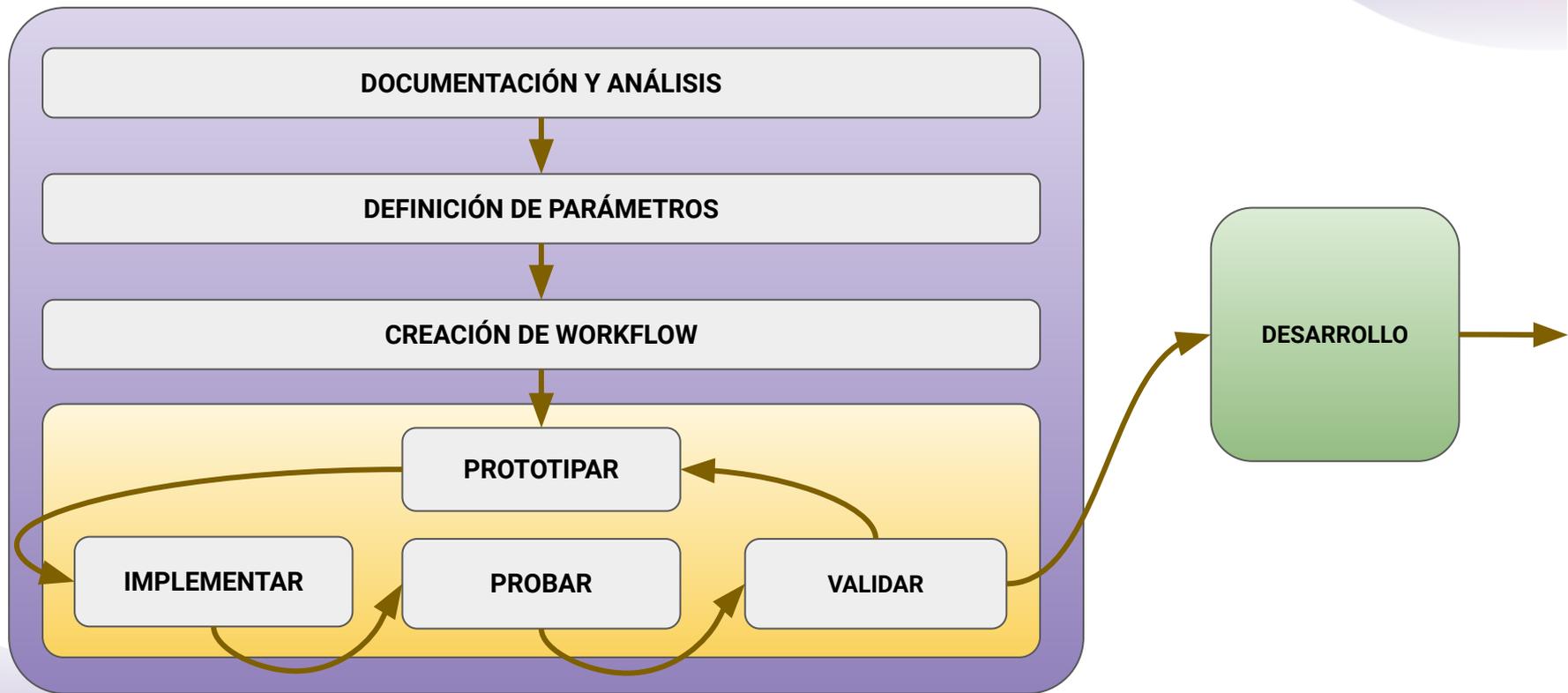
CLASIFICACIÓN



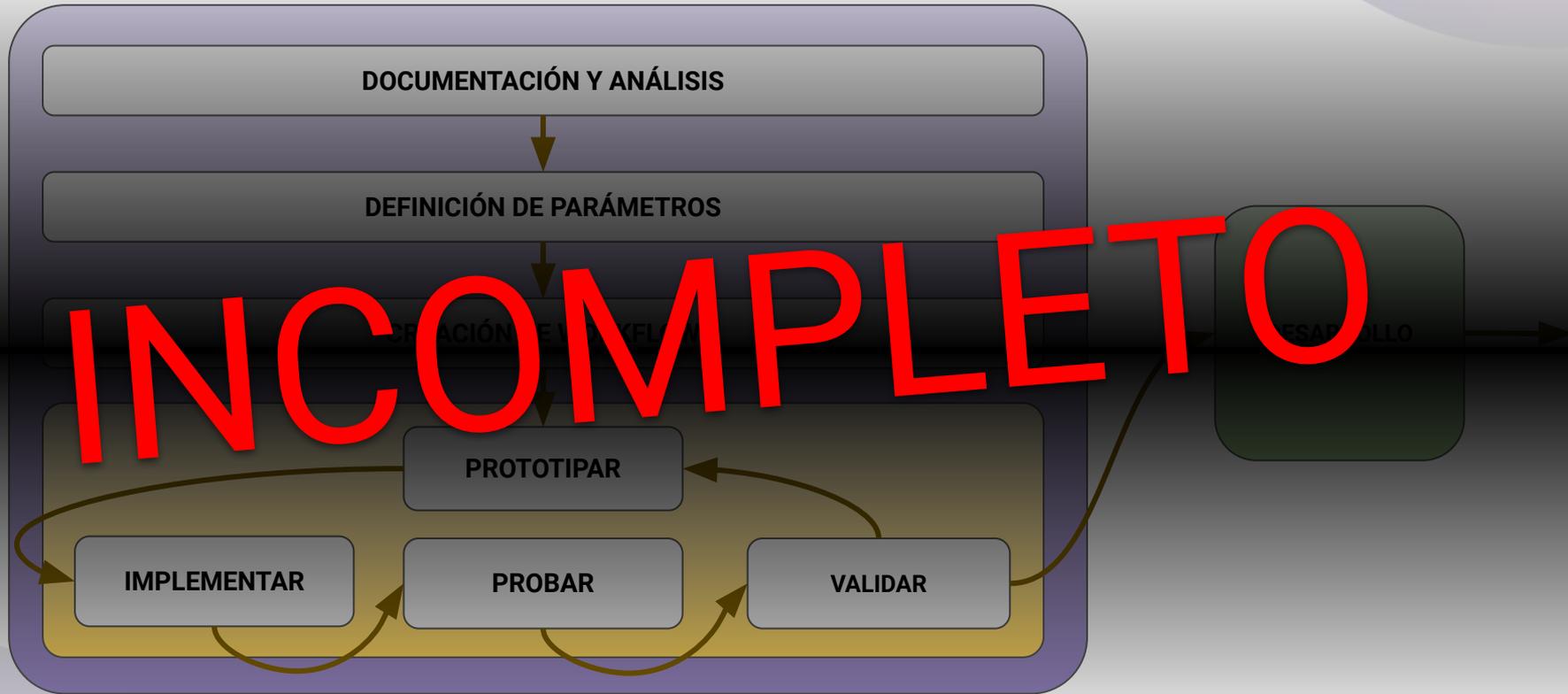


CONCLUSIONES

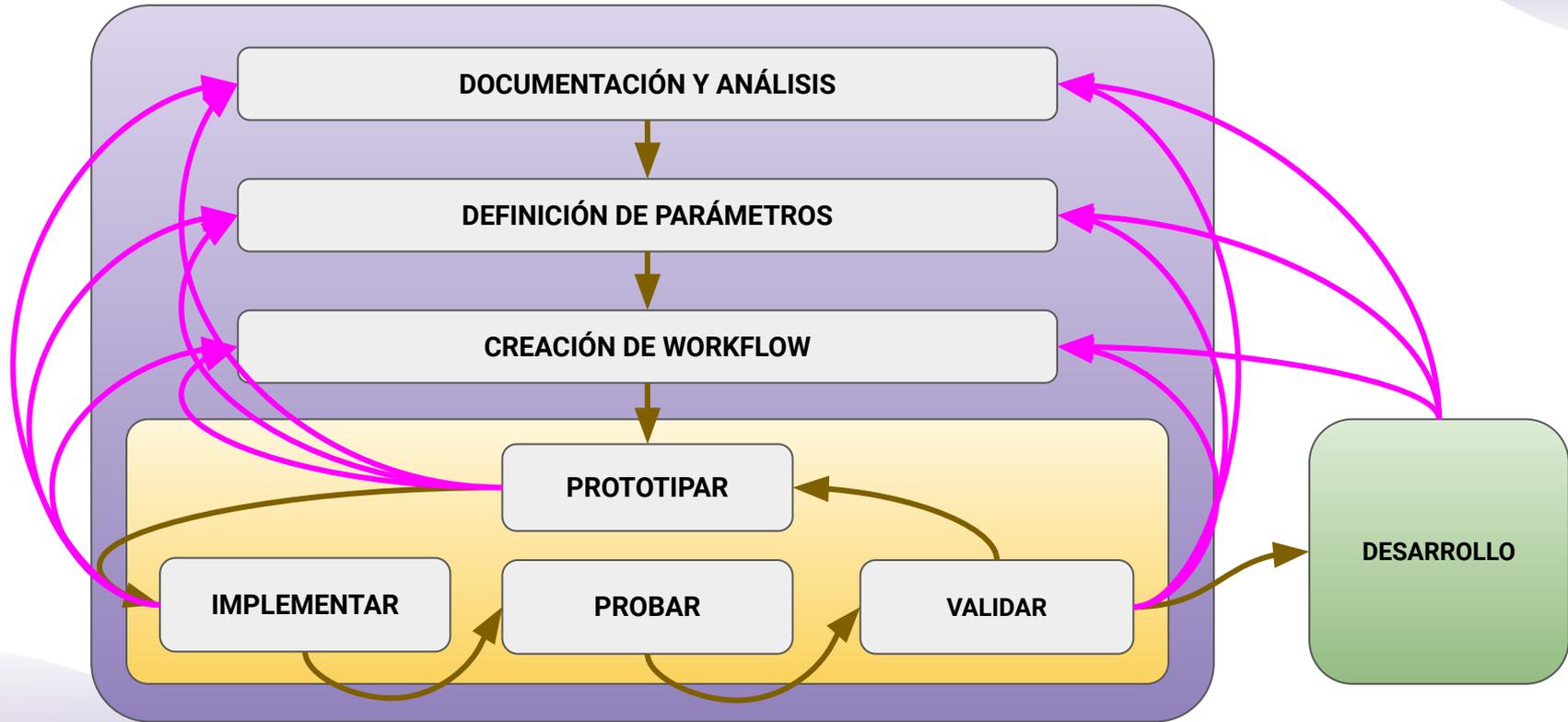
CONCLUSIONES



CONCLUSIONES



CONCLUSIONES



CONCLUSIONES



Cuanto más “divulgativo”, más hay que **separarse de los procesos de producción estándar** y **desarrollar nuevos procesos** de trabajo.

CONCLUSIONES

-  Cuanto más “divulgativo”, más hay que **separarse de los procesos de producción** estándar y **desarrollar nuevos procesos** de trabajo.
-  Cuantos **menos agentes implicados** haya en un desarrollo altamente basado en cultura, **más capacidad de adaptación**.

CONCLUSIONES

-  Cuanto más “divulgativo”, más hay que **separarse de los procesos de producción** estándar y **desarrollar nuevos procesos** de trabajo.
-  Cuantos **menos agentes implicados** haya en un desarrollo altamente basado en cultura, **más capacidad de adaptación**.
-  El **contenido debe ser coherente y cohesionado** con la mecánica central de juego para mantener al jugador interesado en la experiencia.

CONCLUSIONES

-  Cuanto más “divulgativo”, más hay que **separarse de los procesos de producción** estándar y **desarrollar nuevos procesos** de trabajo.
-  Cuantos **menos agentes implicados** haya en un desarrollo altamente basado en cultura, **más capacidad de adaptación**.
-  El **contenido debe ser coherente y cohesionado** con la mecánica central de juego para mantener al jugador interesado en la experiencia.
-  La **simbología, las metáforas y las interpretaciones** de la cultura son **herramientas muy potentes** a la hora de diseñar el juego.

REFLEXIÓN

“Los juegos representan un nuevo **arte vivo**, tan adecuado para la era digital como los medios de comunicación lo fueron antes para la era mecánica.”

Henry Jenkins III, 2005

MUCHAS GRACIAS

¿Preguntas?



Daydream Software

Contacto:

Email: info@daydreamsoftware.es

Telefono: 676 25 65 02

www.daydreamsoftware.es

