

[Escriba texto]



HOMINIDAE: Taller de Creación de Videojuegos del MAN (2ª edición)

Requisitos y programa

Ampliamos el plazo para realizar la preinscripción en el taller de desarrollo de videojuegos en el Museo Arqueológico Nacional. Hasta el día 20 de agosto, los que quieran participar durante un mes en la conceptualización, diseño y arte de un videojuego basado en la colección del museo, podrán enviar las solicitudes junto con la carta de interés.

No es necesario que los asistentes tengan conocimientos previos sobre el desarrollo de videojuegos, pero sí se requiere que tengan ciertas habilidades de dibujo, redacción o diseño. Se recomienda además, estar habituados al uso de las herramientas necesarias para este tipo de trabajos (Adobe Photoshop, Illustrator, Unity5, etc.) y que aporten sus equipos de trabajo (es obligatorio llevar portátil propio para participar).

Para preinscribirse es necesario enviar una carta de interés en la que el participante se presente y explique las razones por las que desea colaborar en el taller así como los conocimientos y experiencia que tiene en temas relacionados con el mismo ya sea en el terreno de la Historia, de la Ilustración/dibujo o de la tecnología y desarrollo de videojuegos. Además, si no poseen ordenador portátil que les permita trabajar en el taller, no se podrán inscribir en el curso. El resto de los materiales (principalmente el utilizado en sesiones de brainstorming) está incluido en el precio del curso.

Duración: Del 1 al 30 de septiembre de 2015

Horario: de lunes a viernes, de 16:30-19:30 (50 horas presenciales obligatorias)

Número de plazas: 20

Edad recomendada: +18

Requisitos para la inscripción: Carta de interés, ordenador portátil para el trabajo en el taller

Precio: 350 euros, 30% a ingresar tras la confirmación y el resto hasta el día anterior al comienzo del Taller

Se ofrecerá certificado de asistencia a la finalización del taller

Preinscripción: 1 de julio al 20 de agosto

Más información y solicitud de preinscripción:

daniel.sanchez@gammeranest.com

info@gammeranest.com

[Escriba texto]



Programa y bloques generales del Taller

Bloque I. Conceptos de Diseño de Historia y videojuegos. La colección del museo como terreno de juego.

Duración: 1 al 14 de septiembre

Durante este primer bloque se trabajará en la comprensión e investigación del periodo histórico elegido poniéndolo en paralelo con la estructura narrativa del videojuego. Los participantes en el taller tendrán la oportunidad de participar de forma activa en el proceso y conocer las herramientas más habituales empleadas en esta fase del desarrollo.

A lo largo de las dos semanas de trabajo se marcarán las líneas principales del videojuego y de la relación entre el mundo real y el mundo del videojuego. Las diferentes sesiones tratarán sobre géneros de videojuegos, estructura del guion, investigación e interpretación del periodo histórico elegido y de las piezas contenidas en la colección del museo que lo representan así como en su adaptación a las especificaciones tecnológicas y narrativas buscadas, dando lugar a los documentos de diseño y desarrollo del proyecto.

En paralelo se trabajará en la creación de un videoblog de desarrollo y la generación de materiales documentales y promocionales de los que los alumnos participantes en el taller serán responsables bajo la supervisión de los tutores y coordinadores.

División por fases

Fase 1 – Revisión de la primera parte del videojuego. Descripción de la organización, hitos que se marcaron, resultados, etc. Primeras visitas a la colección e interpretación de lo visto.

Fase 2 – Planteamientos básicos de creación de videojuegos: Género, equipo, dispositivos, etc. La hoja de producto.

Fase 3 – Revisión histórica: El viaje. Conceptos de la investigación histórica y de la Prehistoria. El documento de 10 páginas del videojuego.

Fase 4 – El documento de diseño. Propuestas de puzzles.

Entregables: Al finalizar este primer bloque, los participantes entregarán su propio documento de diseño y propuestas de mecánicas de juegos, bajo la supervisión de los coordinadores.

[Escriba texto]



Bloque II. El desarrollo del juego

Duración: 15 al 30 de septiembre

El trabajo consistirá en llevar el documento de diseño del juego a una planificación real de trabajo. Se plantean las diferentes escenas y se trabaja, siempre con el museo de referencia en las mecánicas y características de cada uno de los escenarios.

En este aspecto es importante lo que los alumnos aprenderán desarrollando en varios niveles la historia del juego, lo que cuenta cada momento del juego en relación con las piezas expuestas en el museo y planteando puzzles y mecánicas basadas en el trabajo colaborativo.

Se seguirá trabajando en el videoblog de desarrollo y en la creación de materiales documentales y promocionales.

División por fases

Fase 5 – Se plantearán diferentes personajes de juego y se elegirán los conceptos fundamentales para empezar a trabajar en la narración.

Fase 6 – Los textos de HOMINIDAE. Trabajando con el concepto y el contexto. Auditoria de los diferentes niveles de juego. Se trabajará en la estructura del videojuego y en sus variaciones según las necesidades de la narración. Música en el videojuego.

Fase 7 – El proceso de producción. Trabajando en el arte y diseño del videojuego (I). Análisis y estudio de las mecánicas y elementos de nivel planteados y su correspondencia con las necesidades de cada escenario y de la historia en general para su posterior inclusión en el juego.

Fase 8 – El proceso de producción. Trabajando en el arte y diseño del videojuego (II). Análisis y estudio de las mecánicas y elementos de nivel planteados y su correspondencia con las necesidades de cada escenario y de la historia en general para su posterior inclusión en el juego.

Entrega de los niveles del juego para su trabajo en posproducción ya fuera del taller.

Entregables: Se generarán documentos de estructura del juego y de desarrollo de nivel evaluables y válidos para la inclusión en el juego, bajo la supervisión de los coordinadores. Prototipo del juego y experiencia en sala.

[Escriba texto]



Profesores

Con la colaboración del Departamento de Difusión del Museo Arqueológico Nacional

El equipo de Gamera Nest está formado por profesores del Grado de Diseño y Técnica de Videojuegos, en distintos grados de presentación de sus tesis doctorales basadas en la relación entre la cultura, el patrimonio y la tecnología o los videojuegos.

Asimismo, en el transcurso de los talleres participan también profesionales del mundo de la programación de videojuegos y aplicaciones para teléfonos móviles así como del marketing y la publicidad para dotar al alumno de un amplio espectro de ambos mundos: el del museo y el de la creación de videojuegos educativos.