



Daydream Software

El uso del videojuego para la difusión cultural

Jornada de Animación y Videojuegos

¿QUIÉN SOY?



ADAY MELIÁN CARRILLO

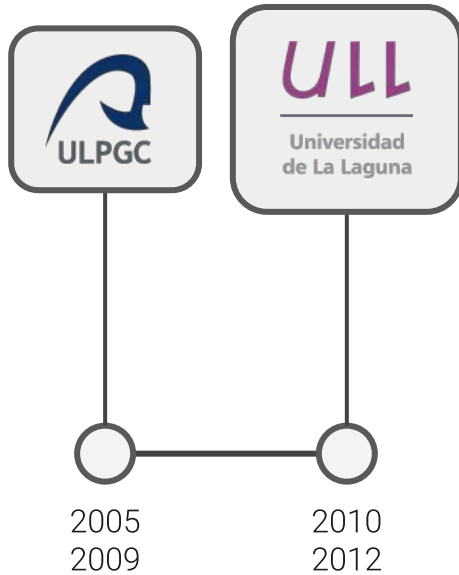
Artesano digital

¿QUIÉN SOY?

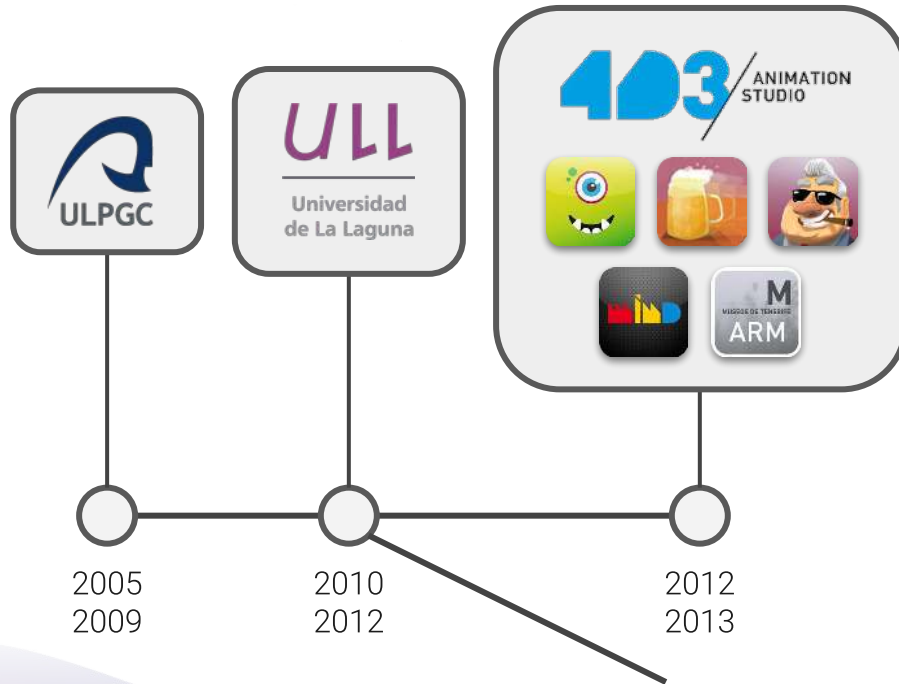


2005
2009

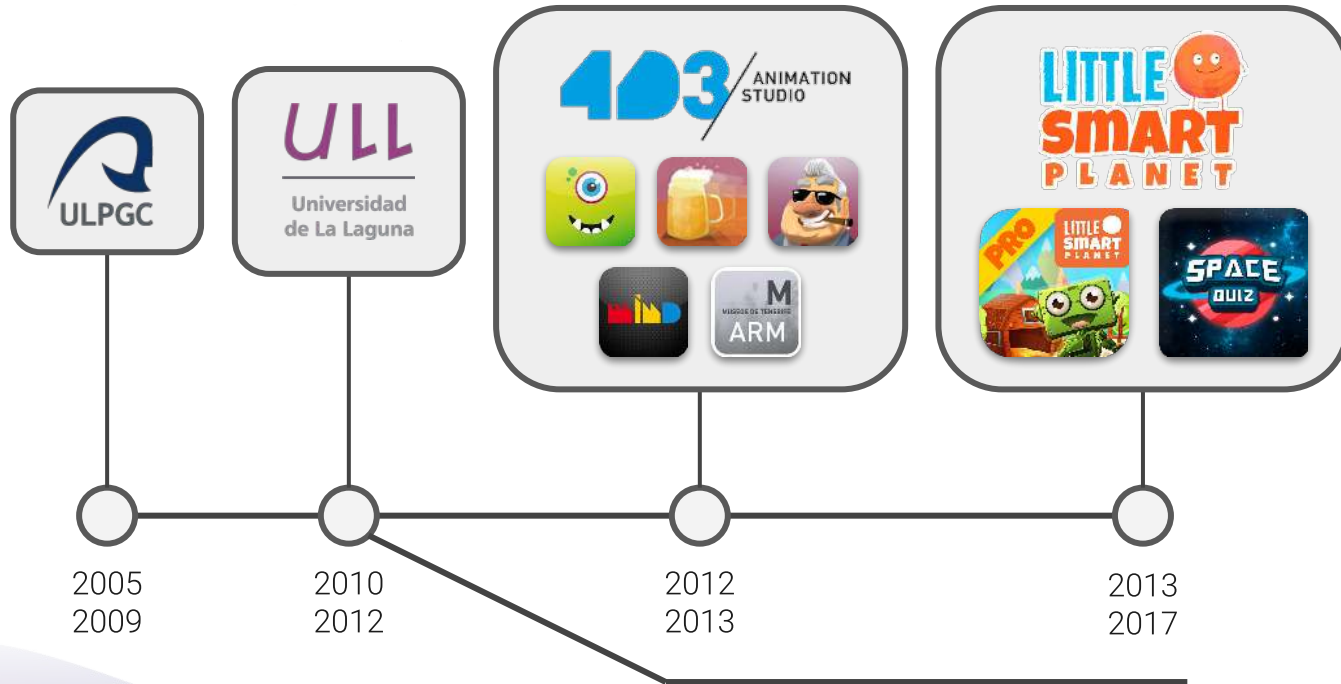
¿QUIÉN SOY?



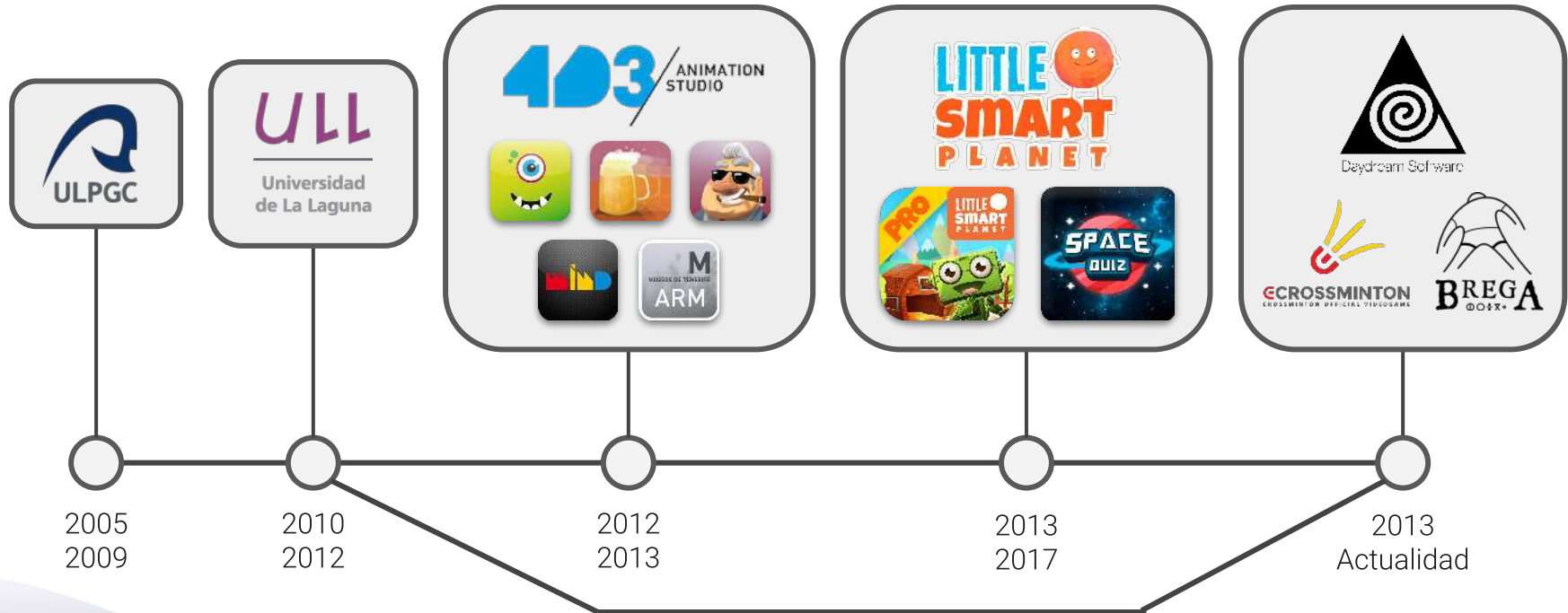
¿QUIÉN SOY?



¿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...

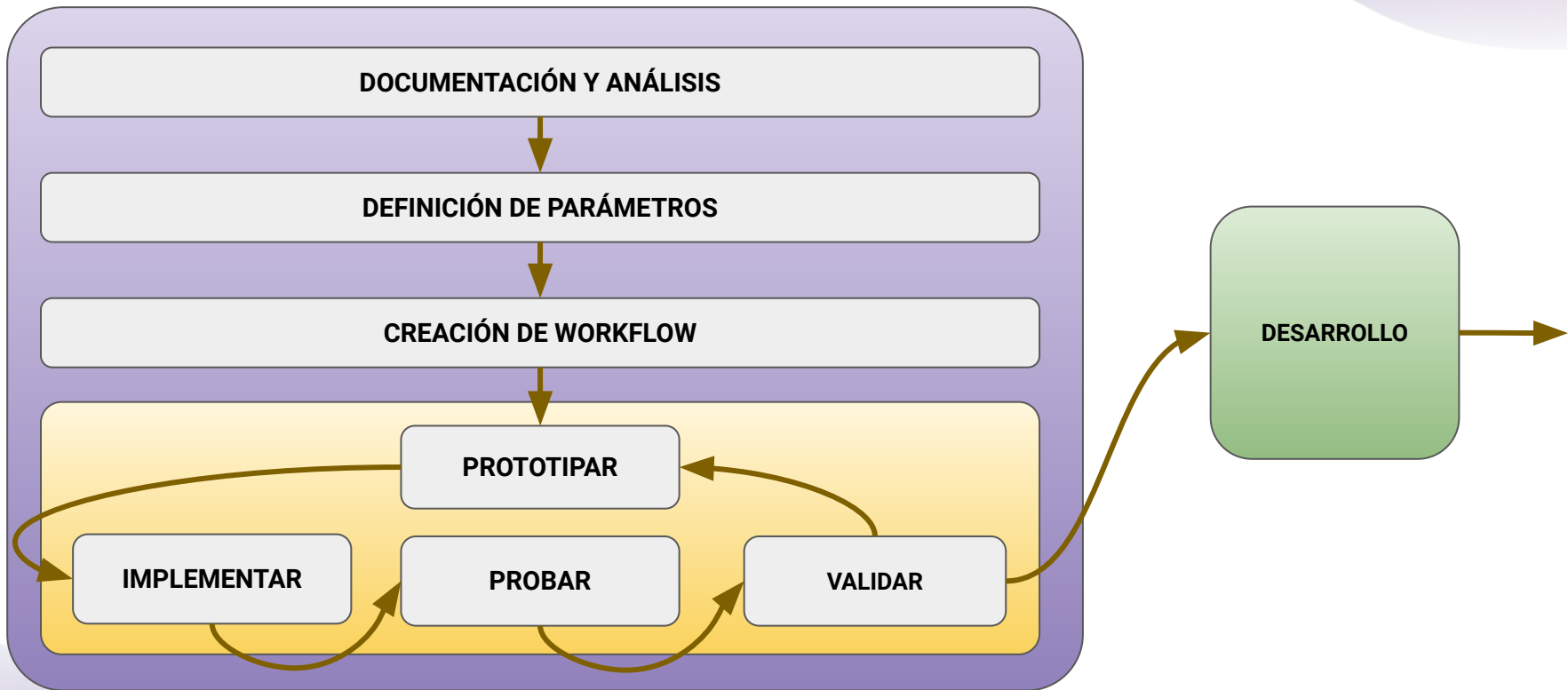


Divertir

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.





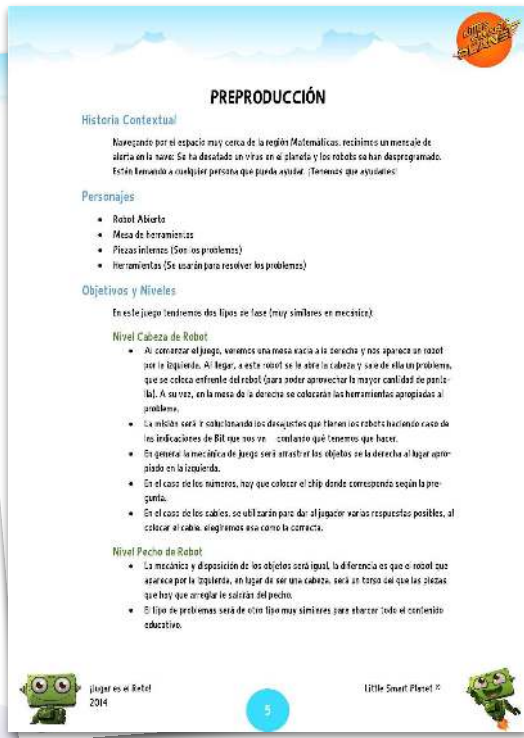
1º - OBJETIVOS EDUCATIVOS

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.



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.

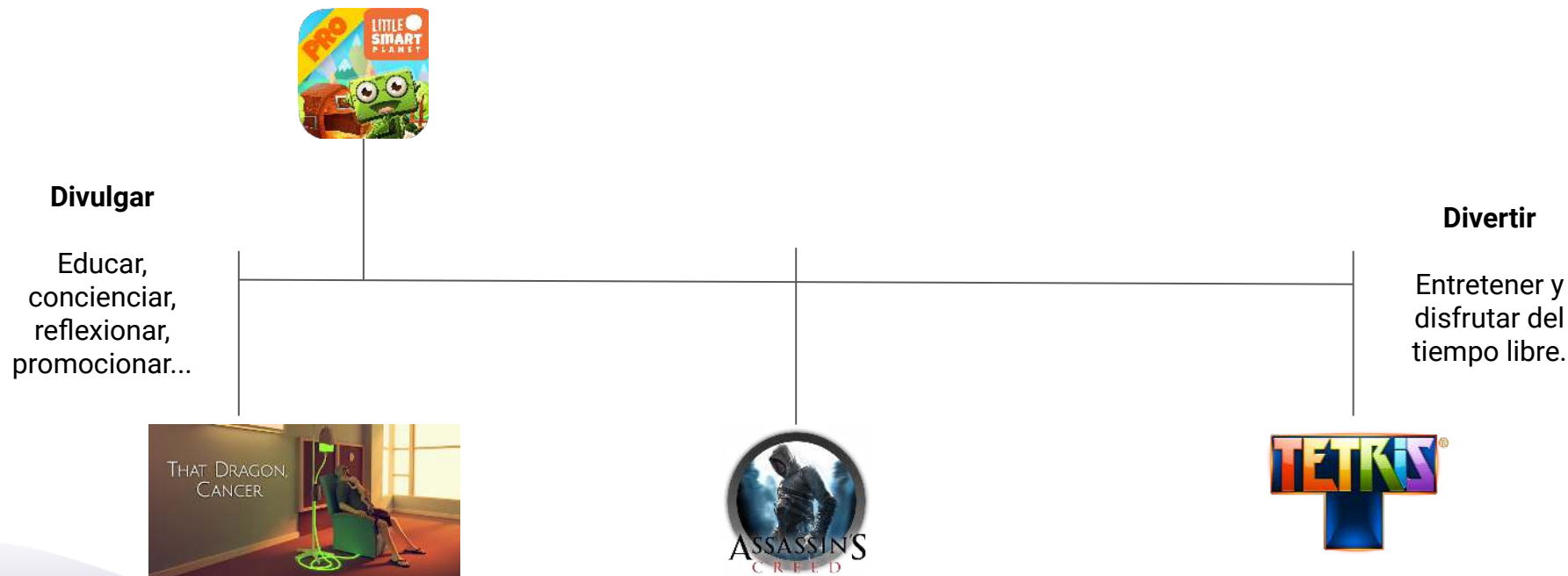
Creación y adaptación de workflow de desarrollo en función de las necesidades.

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



Emprende Pyme
Tenerife

II Jornadas de apoyo a la PYME
y el emprendimiento innovador

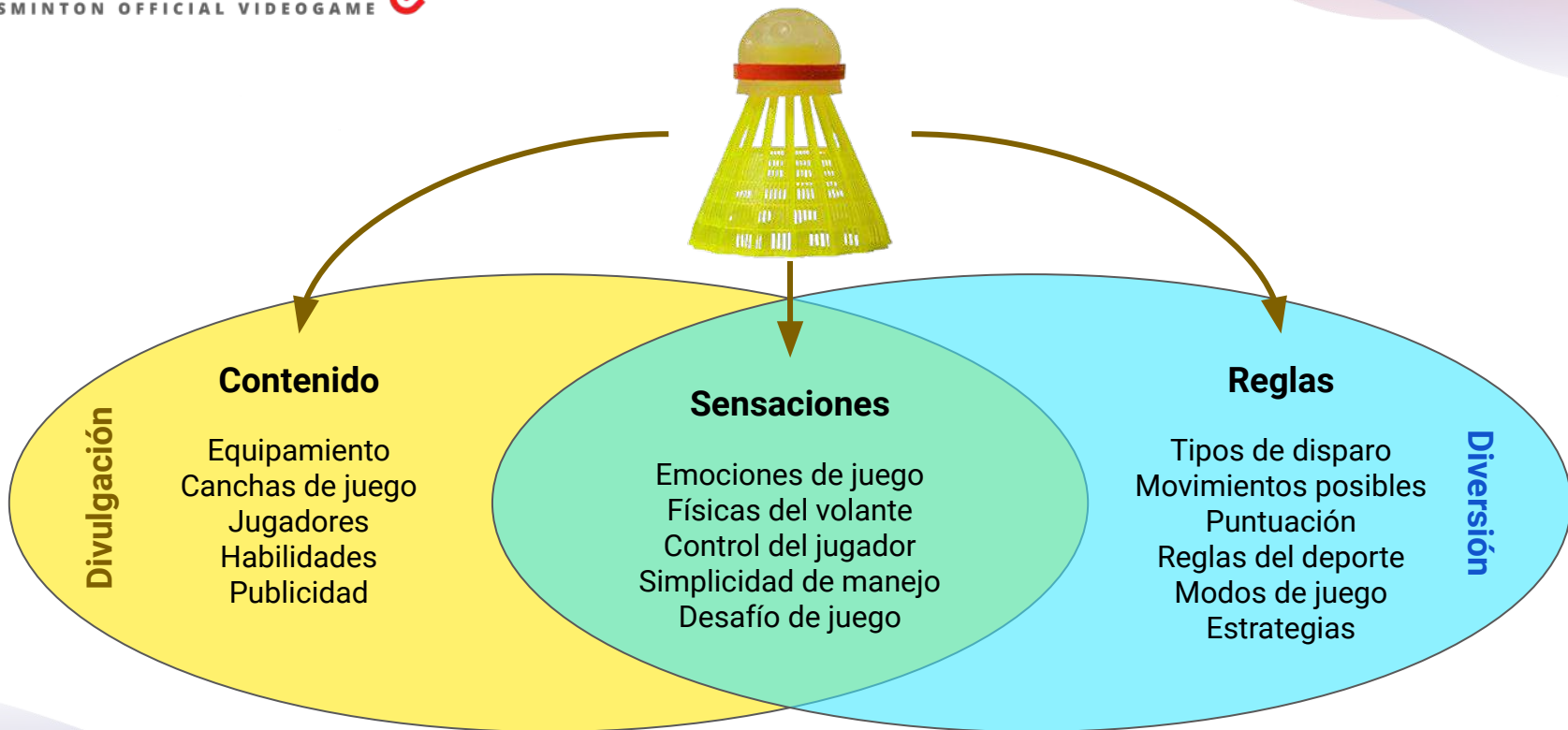


Videojuego deportivo basado en el Crossminton, un **deporte de raqueta emergente** nacido en Alemania en 2005.

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.







LEVEL	MAX	ATTRIBUTES (00 - 100)										SKILLS	PASSIVES (4)	ACCOP		
		PHYSICAL		SHOTS				REACTION		ACTIVE						
STRENGTH	AGILITY	POWER	ACCURACY	CONTROL	DEPTH	VELOCITY	DEFENSE	RECOVERY	DEFENSE	RECOVERY	DEFENSE	RECOVERY	DEFENSE	RECOVERY	DEFENSE	RECOVERY
1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
2	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
3	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
4	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
5	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
6	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
7	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
8	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
9	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10





¿Qué aprendí?

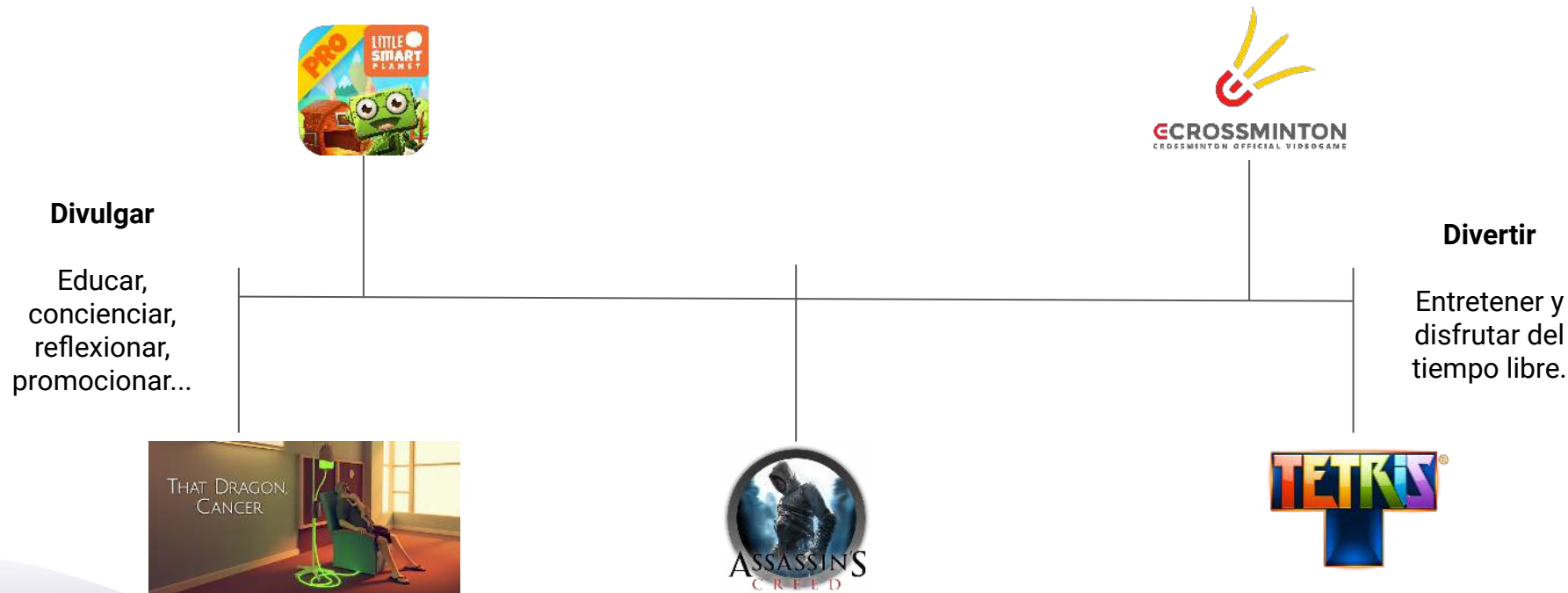
Plantear, diseñar y desarrollar un juego de un nuevo deporte con sus propios workflows de desarrollo.

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



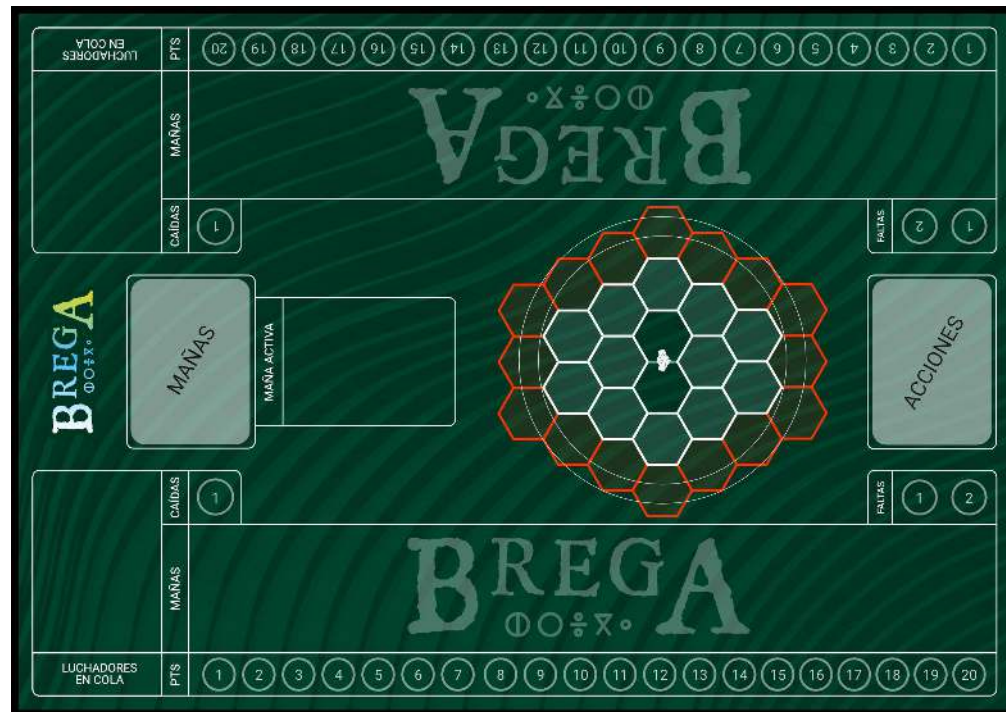




Tablero

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

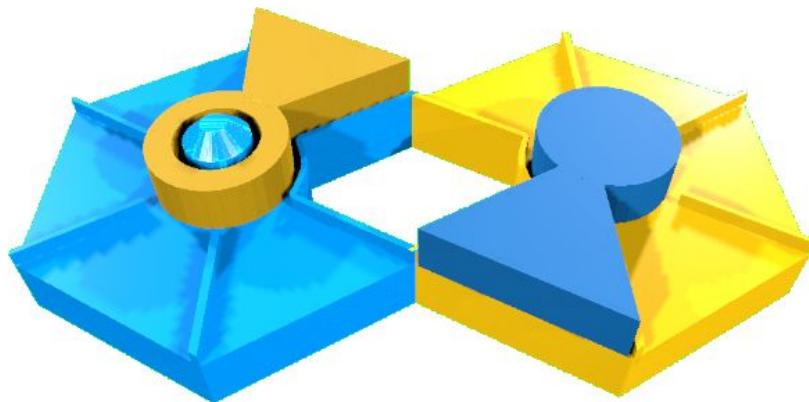
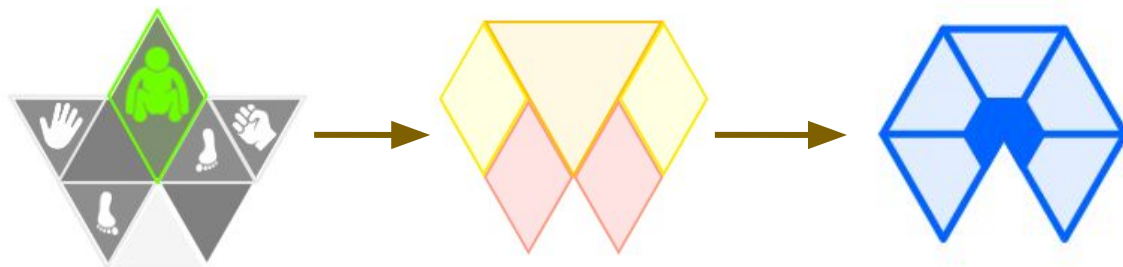
Tiene una **dimensión de un A2** para facilitar su impresión y fabricación.



Luchadores

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

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



Acciones

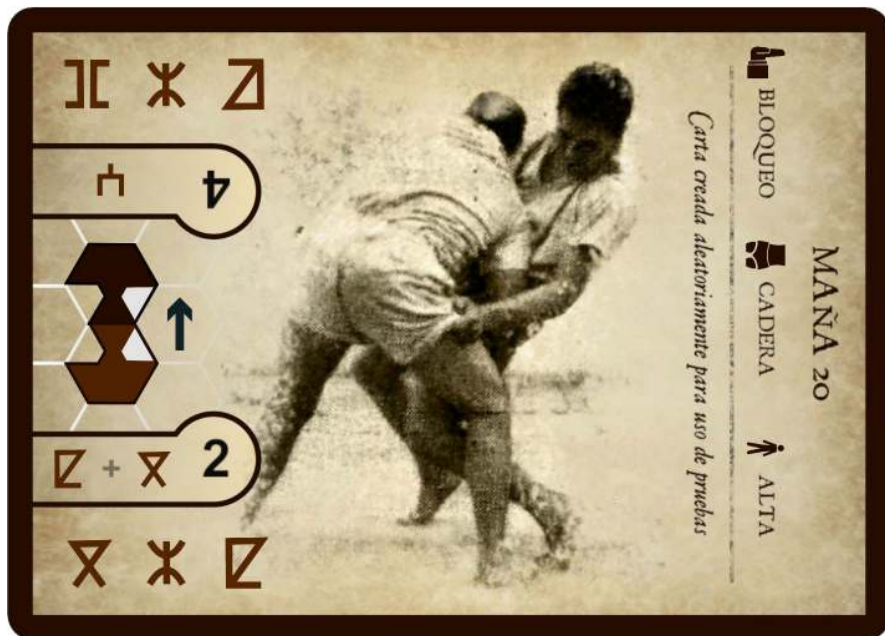
Estudio en profundidad buscando los **movimientos fundamentales** que representan la lucha canaria.

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

Carta creada por: J. J. Díaz

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

Carta creada por: J. J. Díaz

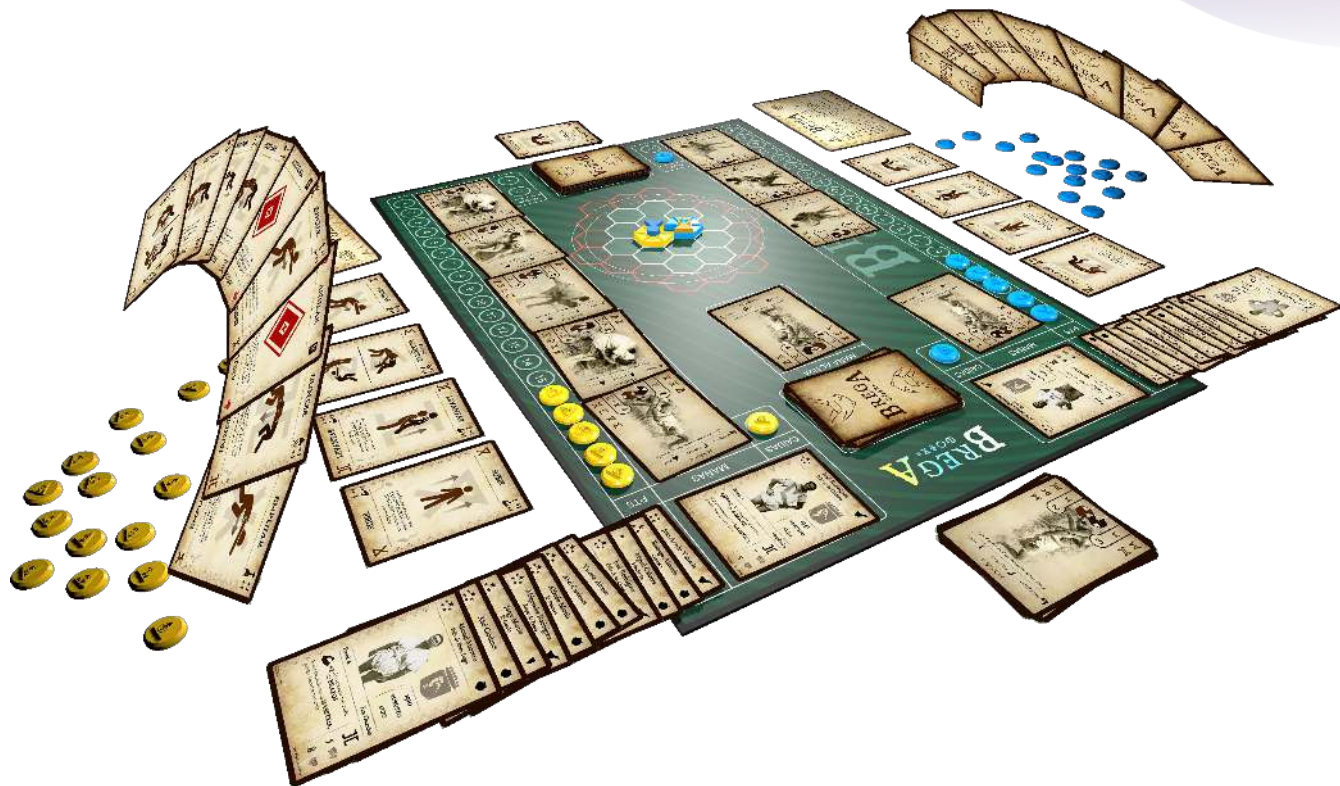
2019 Daydream Software

¿Qué aprendí?

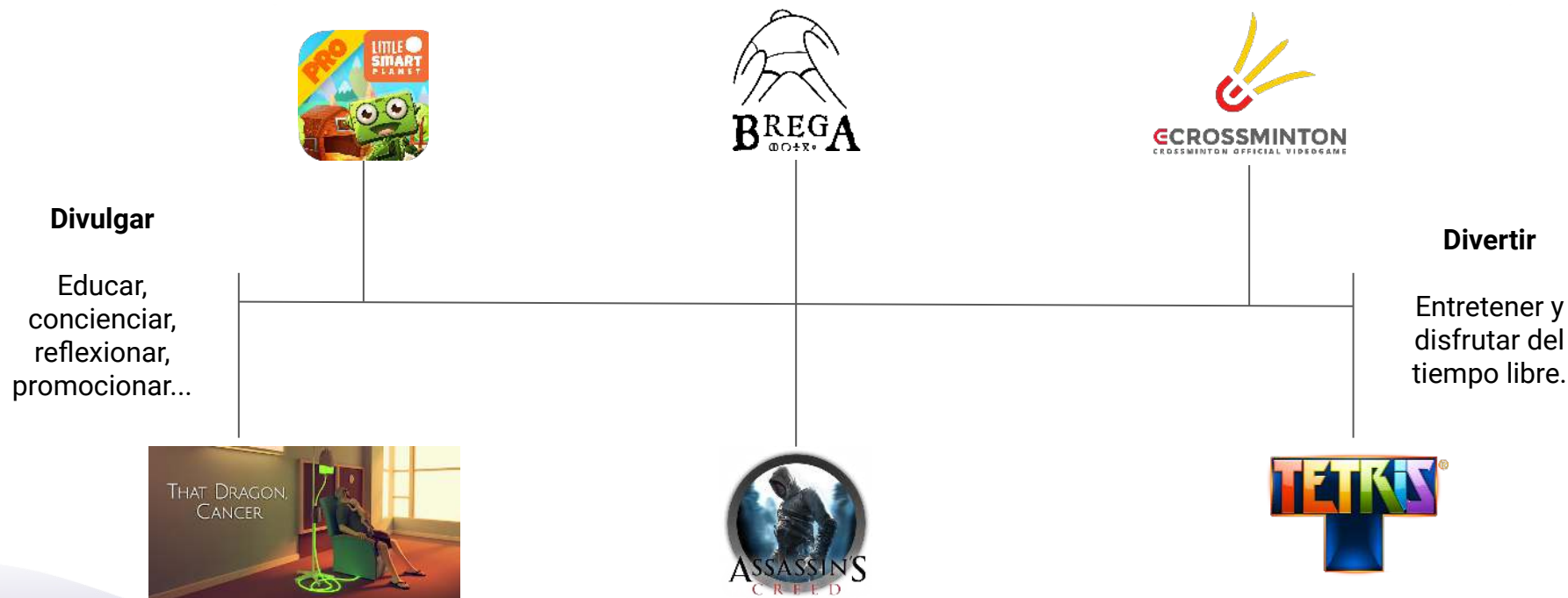
Estudiar en profundidad un concepto deportivo/cultural para **atomizarlo y crear una representación coherente** en un juego.

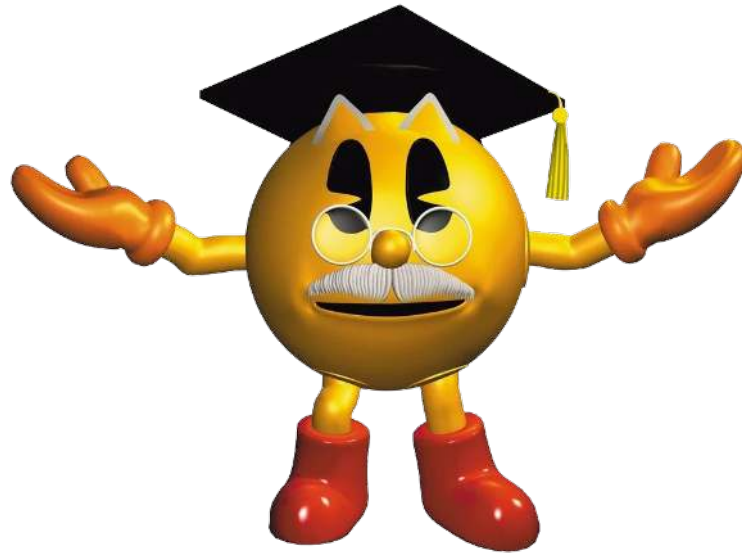
Definir los **parámetros y mecánicas base** que puedan ser modificados para adaptarse a cualquier género de videojuego.

Experiencia de **prototipado e iteración** escalable.



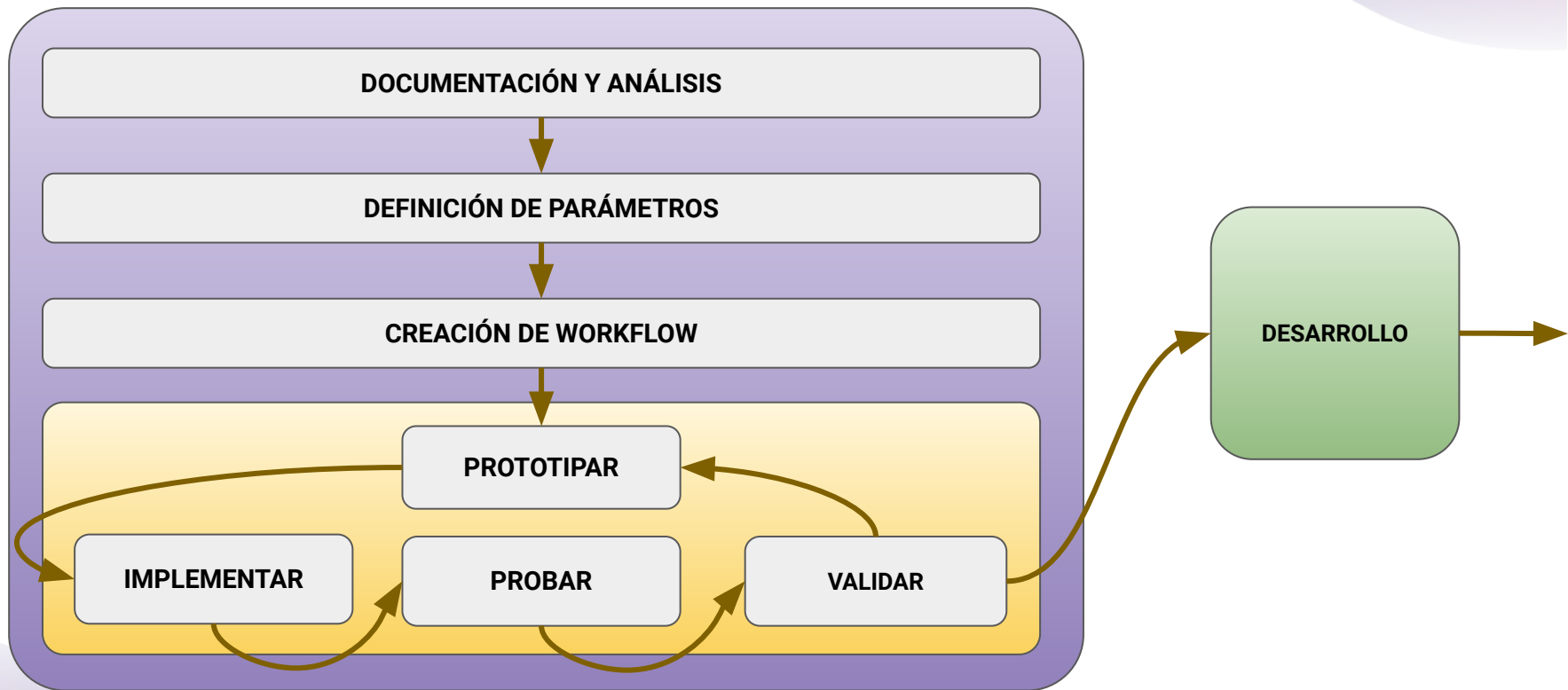
CLASIFICACIÓN



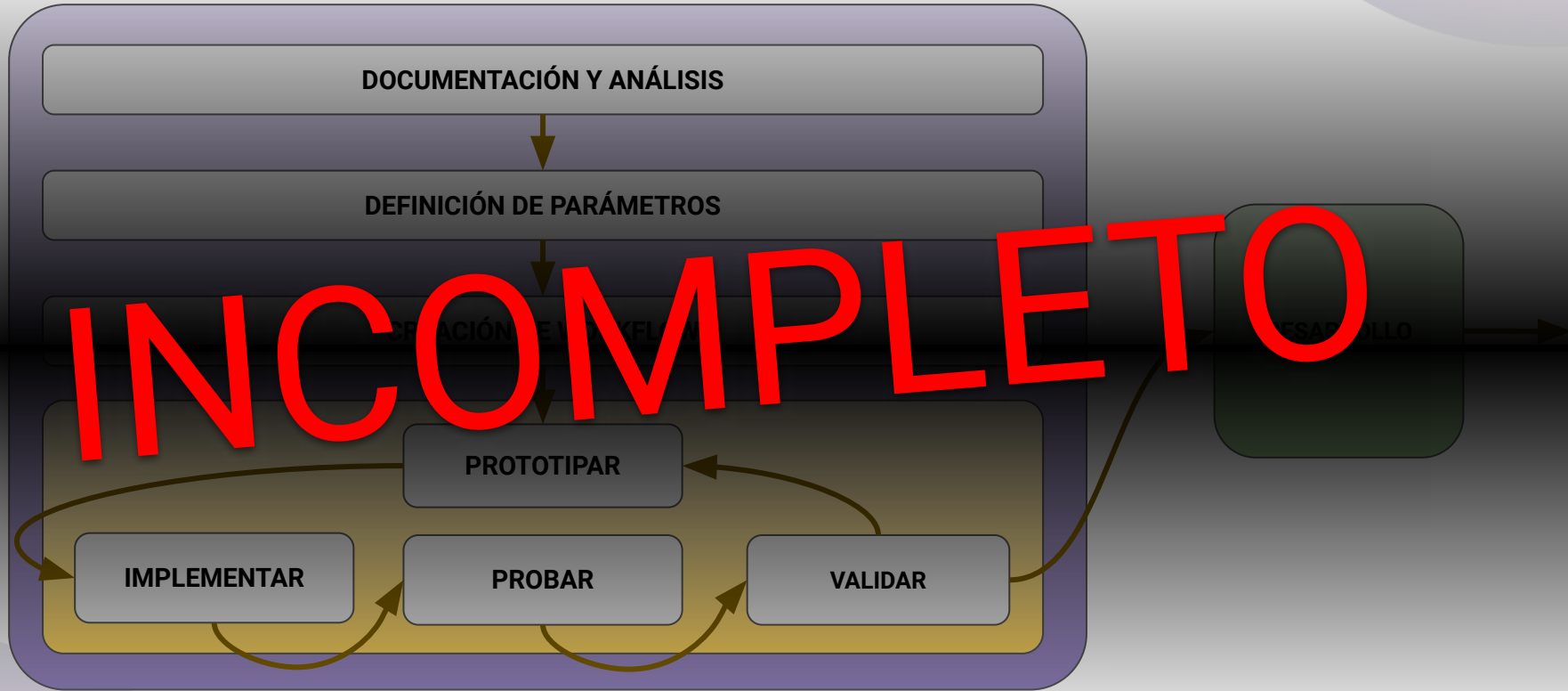


CONCLUSIONES

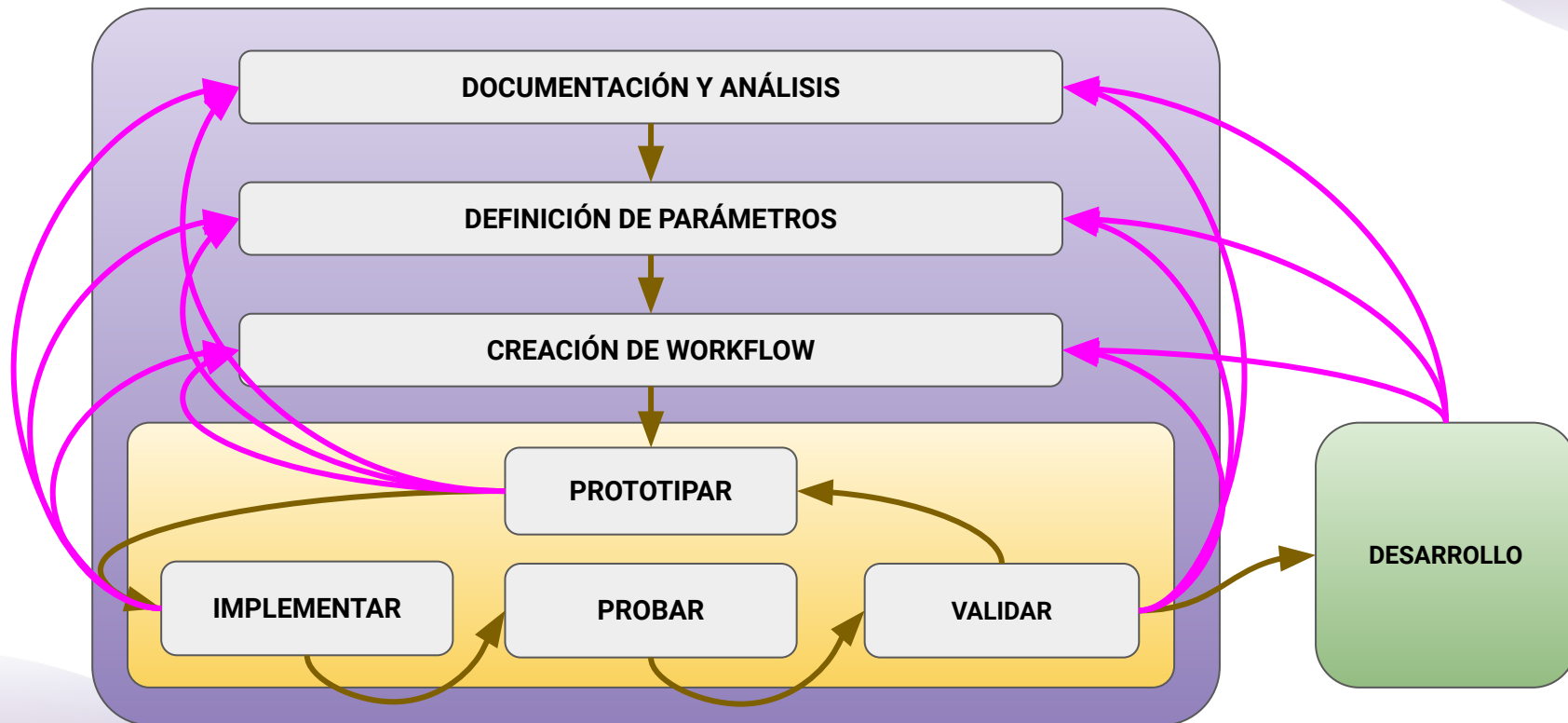
CONCLUSIONES



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?



Contacto:

Email: info@daydreamsoftware.es

Telefono: 676 25 65 02

www.daydreamsoftware.es

