

Proyecto DAVID: Lecciones Tempranas para el Desarrollo de Animación

Pablo Figueroa, PhD
Universidad de los Andes

Quién soy?

- Pablo Figueroa, PhD
- Investigador en Realidad Virtual y Desarrollo de Videojuegos
- Director del proyecto DAVID



Proyecto DAVID

- Inicio: Enero 2012
- Socios: Oruga, ColGames, E-NNOVA, Quantica Music
- Estudio de procesos de producción
- Agenda con Proexport
- Junio: Primeros prototipos, estudio en educación

Software distribuido de control de procesos

Desarrollo de contenido de alta calidad

Internacionalización

Desarrollo sobre Software Libre

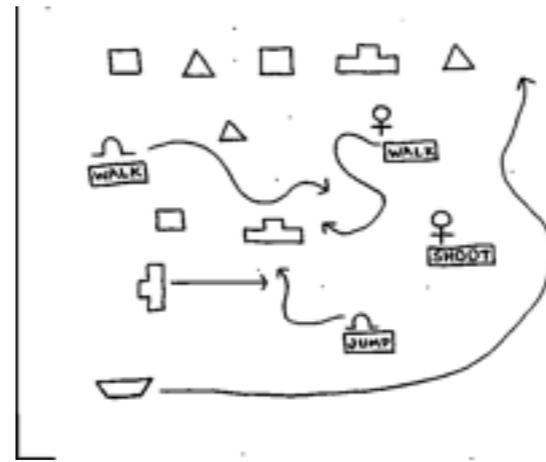
Animación en papel y lápiz

Oferta en Educación

<http://sistemas.uniandes.edu.co/~programaAnimacionVideojuegos>

DAVID: 2 Prototipos

- Animación en Papel y Lápiz
- Libro Interactivo: Simón el Bobito

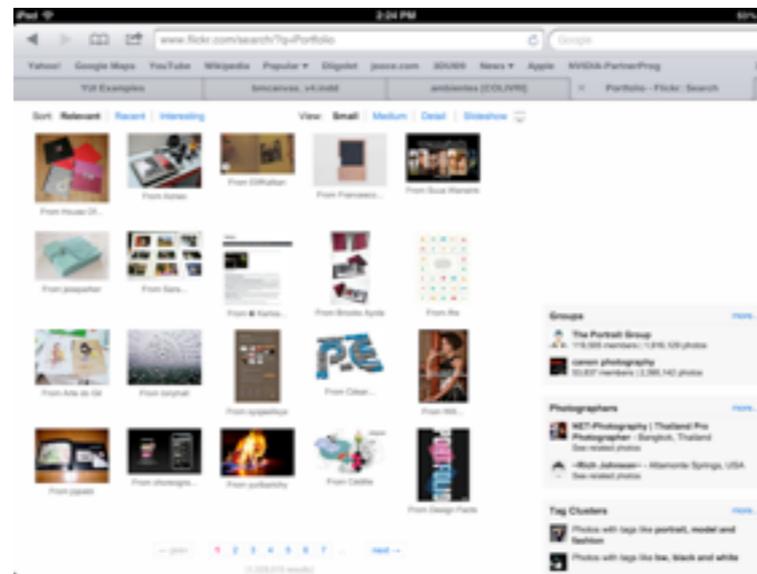
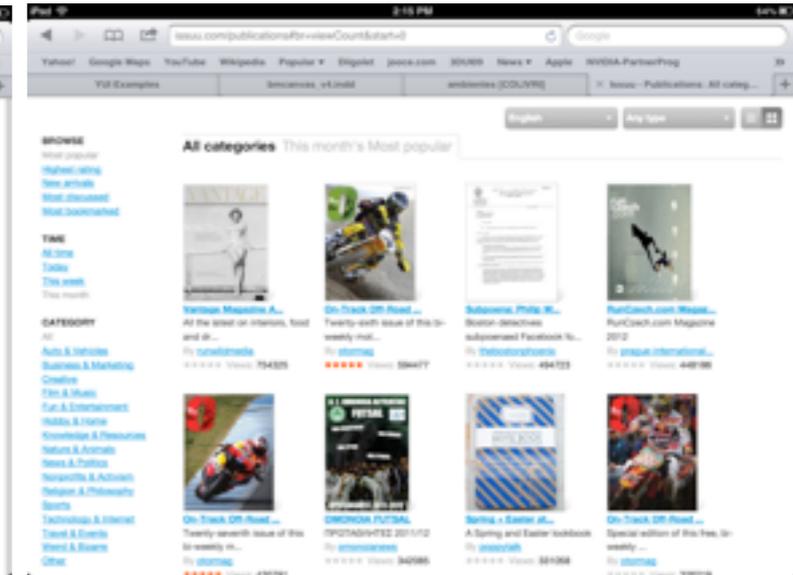
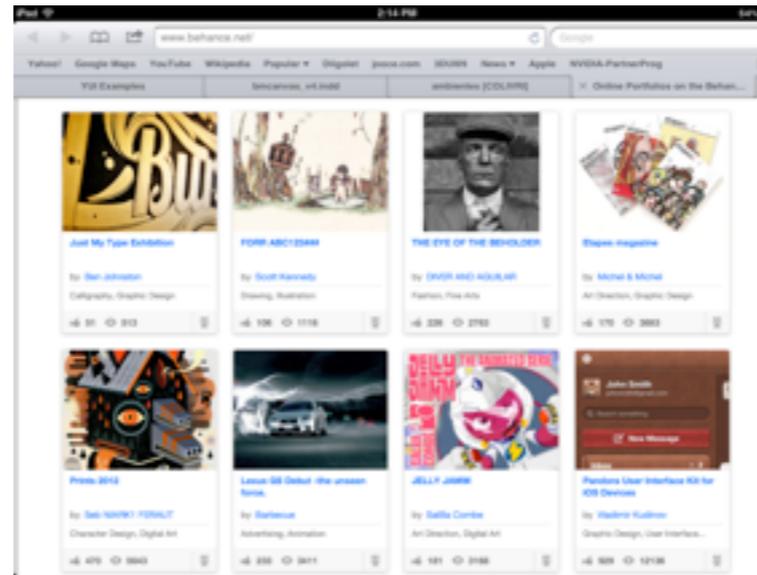


Lecciones Tempranas

- Imagen Profesional
- Aprovechar Oportunidades
- Desarrollo Transmedial

Imagen Profesional

- Portafolio
- behance.net, issuu.com, flickr.com
- Especialización
- Qué hago bien?
- Confianza
- Puntualidad
- NDA vs Recomendaciones: LinkedIn



Aprovechar Oportunidades

- Convocatorias: Colciencias Mincultura (i.e. 570, 573)
- Concursos: Logo IGDA Colombia
- Vive Digital



Desarrollo Transmedial

- Aprovechar sinergias y oportunidades de promoción y monetización: un corto puede apalancar un videojuego o un libro interactivo
- Caso "The Fantastic Flying Books of Morris Lessmore"
- Caso Conmemoración 100 años de la muerte de Rafael Pombo



Posibilidades Futuras

- Software de soporte para procesos de animación
- Desarrollo basado en software libre:
Inkscape vs Illustrator, Audacity vs
Soundbooth, LimeJS vs Construct 2

Gracias por su atención

Pablo Figueroa, PhD
pfiguero@uniandes.edu.co

