

# Proyecto DAVID: Integración de medios y herramientas

Pablo Figueroa, PhD  
Universidad de los Andes

# Proyecto DAVID

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

<http://sistemas.uniandes.edu.co/proyectodavid>

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

# Oportunidades

- **Concurso Square Enix**



- <https://latam.square-enix.com/> USD20K

- **Concurso Revista Gamers On**



- <http://bit.ly/JdEVK8> ~USD5K

- **Convocatoria 570 MinCultura - Colciencias**



Departamento Administrativo de  
Ciencia, Tecnología e Innovación  
Colciencias  
República de Colombia

- <http://bit.ly/IPvGQo> USD20K

- **The Kiip Fund**



- <http://www.kiip.me/fund> USD5K+. [david@kiip.me](mailto:david@kiip.me)

# DAVID: Integración

- Integración de herramientas en una línea de producción
- Soporte a miembros de una línea de producto
- Producción de diversos tipos de contenido, para aumentar el impacto (y facilitar la monetización)
- Colaboración entre compañías

# Contexto Actual

- Desarrollo de contenido con software libre
- Desarrollo de contenidos para comprender mejor las herramientas
- Conmemoración a Rafael Pombo



<http://www.mincultura.gov.co/pombo/bio.html>



# Integración de Herramientas

- Cuáles son los componentes de un juego exitoso?
- Cómo facilitar su desarrollo?
- Qué herramientas de software libre pueden ser integradas en una línea de producción coherente?

# Integración de Herramientas (2)

- Manejo de usuarios, location based services, chat, integración a redes sociales, descarga de nuevos contenidos, email, datos exportables, P2P, hosting, in-app payment, analytics, logros y puntos, ads, distribución...

# Integración de Herramientas (3)

- Motor de Juegos
  - eventos de usuario, animaciones,
- Edición de gráficas 2D
- Distribución nativa
  - empaquetamiento nativo multiplataforma
- Analytics



<http://badassjs.com/post/3200945950/limejs>



<http://inkscape.org>



<http://incubator.apache.org/cordova/>

Piwik



# Herramientas de Soporte

- Desarrollos in-house para aliviar labores de los desarrolladores
- i.e.: visualización de sprite maps

# Transmedia

- Es costo efectivo desarrollar varios productos sobre la misma idea
- Algunos de estos productos pueden promocionar los otros
- i.e.: cuentos interactivos y videojuegos



# Colaboración entre Compañías

- Aprovechar las especialidades de varias empresas, en el desarrollo de contenidos transmediales
- PERO... hay que agilizar los procesos de creación de confianza

# Posibilidades Futuras

- Nuevos contenidos transmediales, con estrategias de mercado integradas
- Nuevos procesos de producción con mejor integración de herramientas
- Servicios alrededor del conocimiento creado

# Gracias por su atención

Y no olvidar...

SQUARE ENIX.



Pablo Figueroa, PhD  
pfiguero@uniandes.edu.co



@pfiguero

