

una película, un videojuego, un contenido específico, hay que aprovechar esa oportunidad para generar un producto que luego pueda vivir por sí solo, más allá de la financiación estatal y los concursos”.

**Pablo Figueroa**, de la Universidad de los Andes, destacó cómo dentro de los materiales de Colombia 3.0 hay registros de charlas sobre monetización (ver el video en <http://bit.ly/1oJ3HDP>).

*¿Cada uno puede nombrar un evento importante el próximo año y qué podemos esperar de él?*

**Juan Sebastián Sandino**

El punto central de nuestra estrategia será Colombia 3.0. Queremos integrar las verticales de innovación y hallar puntos de encuentro interdisciplinarios.

**Julián Robledo**

Colideramos el *Bogotá Audivisual Market (BAM)* junto con Proimágenes, con apoyo de MinTIC, Proexport, y la ANTV, entre otros organismos. La quinta versión será del 14 al 18 de julio próximos y Gran Bretaña es el invitado.

**Ferney Osorio**

La estrategia es no duplicar esfuerzos. Lo del ViveLab es el día a día. Los eventos se van a ir dando semana a semana, en cosas de hacer, para ir fortaleciendo y generando dinámica.

**Carlos Smith**

El evento principal es el IV Encuentro de Animación que ya comenté antes (ver pág. 1).

*¿Cómo se pueden usar los recursos del ViveLab?*

**Ferney Osorio**

En esta primera etapa los talleres serán gratuitos con apoyo de MinTIC y la preinscripción se hace por redes sociales. En 2014 haremos convocatorias similares para las vinculaciones a los proyectos. Pretendemos que los ciclos sean cortos, cada 3 me-

“La estrategia es no duplicar esfuerzos. Lo del ViveLab es el día a día. Los eventos se van a ir dando semana a semana, en cosas de hacer para ir fortaleciendo y generando dinámica”.

**Ferney Osorio**

En el panel se insistió en la necesidad de internacionalizar los contenidos para llegar a otros mercados. En las visitas al Silicon Valley patrocinadas por Proexport y MinTIC, los colombianos pueden aprender de las experiencias de los líderes.



Foto Proexport

ses, y los proyectos deben estar medianamente definidos o avanzados para apoyar fases específicas desde diferentes ámbitos.

*Hay muy pocos emprendimientos relacionados con contenidos digitales, animación y videojuegos en el programa Apps.co, afirmó Ferney Osorio y preguntó: ¿Qué debe hacerse para fomentar esas iniciativas o qué les falta a las empresas para generar esos espacios?*

**Juan Sebastián Sandino**

El tema se relaciona estrechamente con la monetización, con la ausencia de un supercaso de éxito que atraiga la atención y con el hecho de que los proyectos se desarrollan para ganar convocatorias.

Los ViveLabs pueden ser una fuente muy importante para generar esos emprendimientos, pues mucha gente les imprime amor y pasión a los contenidos, pero hay que enfocarlos más en el negocio.

**Julián Robledo**

Es definitivo querer ir más allá de un proyecto innovador, para que sea ejecutable y viable desde lo financiero y lo comercial. Nuestro objetivo es articular todas aquellas instituciones y capacidades de Bogotá y la región para que los emprendedores conozcan los focos donde pueden orientar sus ideas. Tenemos procesos para identificar las brechas de competencias empresariales, no para enseñarle al artista o creativo a desarrollar su idea, sino para exponerle un camino para convertirla en

empresa y entender que el mercado tiene nichos donde puede ser más fructífera.

**Carlos Smith**

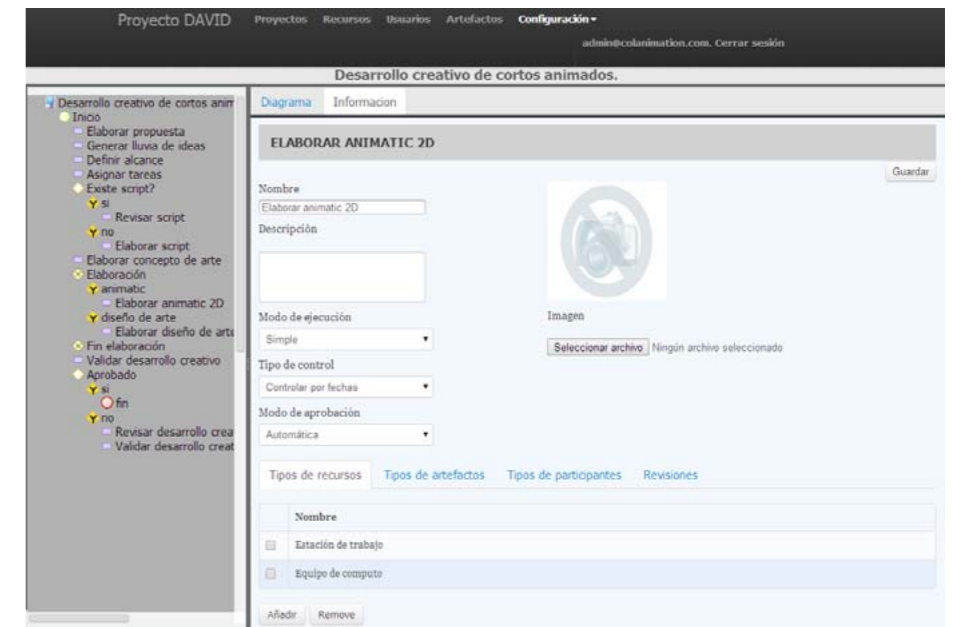
En animación faltan productores y supongo que sucede lo mismo en transme-

dia y videojuegos. Nos falta una visión de carrera, pero no como programa universitario, sino como la posibilidad de informarse para elegir si quiere ser animador, encargarse de la parte narrativa,

diseñar los personajes, ser director o generador de fotos. Faltan esos caminos y la academia tiene la misión de mostrar por dónde pasar para llegar a algún lado. ■

## Software de procesos: componente esencial para el control

Con esta herramienta se facilita la tarea de cocreación entre el administrador, el director y los trabajadores de un proyecto. En el 2014, aspiran a que las empresas empiecen a usar la herramienta para desarrollar proyectos colaborativos.



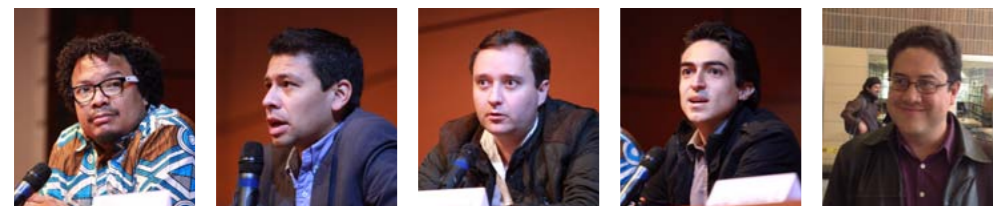
“Es posible cambiar prioridades, pero si el proceso ya está publicado, el sistema dirá si es necesario ejecutar algunas acciones para continuar, pues en ciertos casos unas dependen de otras”.

El profesor del DISC Óscar González mostró las posibilidades de relacionarse con la aplicación web de planeación y control de procesos de desarrollo de proyectos de contenido digital. Enfatizó en las funciones que cumple cada actor (administrador, director, trabajador) en la realización de un proyecto que comparte recursos interempresas.

La aplicación de control de procesos diseñada en el marco del proyecto D.A.V.I.D para que las empresas de videojuegos puedan hacer cocreación no es una camisa de fuerza. Es una herramienta para facilitar las tareas del administrador, de los directores de proyecto y de los tra-

bajadores dentro de flujos de actividades preestablecidos. Estos flujos de actividades (procesos) pueden ajustarse a las especificidades de cada proyecto: recursos y tiempo disponibles, procesos ligeros, etc.

El ingeniero Óscar González explicó la mecánica de esa interacción y sus funcionalidades.



Carlos Smith, de Asifa; Juan Sebastián Sandino, de MinTIC; Julián Robledo, de la Cámara de Comercio de Bogotá; Ferney Osorio, del ViveLab Bogotá, y Pablo Figueroa, profesor del DISC y director del proyecto D.A.V.I.D.

## Los actores

**El administrador** configura el proyecto, dice cuáles empresas participan y recoge los recursos que cada una está dispuesta a compartir. Así, por ejemplo, en un desarrollo creativo de cortos animados hay una plantilla de proceso precreada con tipos de recursos y actividades como elaborar la propuesta, generar lluvia de ideas, definir el alcance y asignar tareas. Esta plantilla se carga para crear un proceso y cuando se está ejecutando se consultan los reportes específicos: tiempos, uso de recursos, etc.

**El director** puede personalizar el proceso previamente cargado y asigna los recursos específicos para cada tarea (ejecutores, revisores, software), define tiempos, fechas y artefactos, es decir, hace la planeación. Una vez el proceso está completo, lo publica y cuando ya está en ejecución, el sistema permite consultar si todas las actividades están completas, si han sido aprobadas y por quién en caso de que requieran ese paso.

**Los trabajadores** consultan en el tablero de control las tareas pendientes según la priorización y dependencia, una vez publicado el proceso. Estas tareas se pasan a la sección “en progreso” y se van registrando tiempos, y cuando completan la actividad las pasan a la sección “terminados”. Si aún requiere aprobación, no aparece “cerrada”.

En ese momento, el trabajador de otra empresa involucrada puede comenzar su labor, pues la herramienta coordina el flujo de actividades entre los recursos distribuidos de varias compañías.

“ La herramienta está diseñada para que los desarrollos colaborativos de las empresas sean rápidos”.

## Preguntas del público

Al terminó de su exposición, Óscar González respondió preguntas del público. Entre ellas están las siguientes:

*¿El sistema refleja los cambios dinámicamente? Por ejemplo, si el director crea una nueva actividad, ¿se modifica el flujo del proceso que estaba establecido?*

Ese flujo ya está definido, pero tenemos actividades de decisión y una vez se toman, la herramienta dice por dónde seguir, cuál es la ruta. Es posible cambiar prioridades, pero si el proceso ya está publicado, el sistema dirá si es necesario ejecutar algunas acciones para continuar, pues en ciertos casos unas dependen de otras. Puede haber varias versiones de una plantilla, pero una vez comenzó la ejecución, hay que respetar el orden de las tareas que tienen precedencia. Si no, se pueden mover independientemente. Lo que cambia es la visualización para que la nueva actividad salga en el orden en que el trabajador debe llevarla a cabo.

*¿Las empresas podrán instalar la herramienta en sus propios servidores o se va a centralizar a través de un nodo principal?*

La idea es que sea una herramienta colaborativa para compartir recursos entre las empresas. Es una aplicación web y estará en un servidor web.

*¿Van a vincular las metodologías ágiles a esta herramienta?*

Hay dos puntos. Todo el desarrollo que hicimos en el grupo de Software utilizó metodologías ágiles. Por ejemplo, cada 15 días liberamos funcionalidades que son usables, palpables. Pero también la herramienta por sí misma está diseñada para que los desarrollos colaborativos de las empresas sean rápidos.

*Si se cae el servidor, ¿los datos quedan almacenados en alguna base de la empresa o el sistema queda totalmente bloqueado?*

Quedan almacenados, pero si el servidor no está disponible, no se podrá acceder a la herramienta. Ahora debemos evaluar dónde estará la plataforma compartida. Se podría pensar en la nube, con un proveedor externo que nos garantice disponibilidad y calidad de servicio. ■



### Más información

Óscar González Rojas, ingeniero de sistemas y computación, doctor en Ingeniería de la Universidad de los Andes, Ph.D en Ciencias de Vrije Universiteit Brussel (Bélgica) y profesor asistente del DISC. o-gonzal1@uniandes.edu.co

## Funcionalidades del sistema

- > Ofrece flexibilidad para incorporar y modificar procesos creativos gracias al manejo de plantillas de proceso.
- > Permite definir tareas específicas para un sector de la industria: tareas simples, tareas de revisión y tareas de decisión.
- > Despliega el proyecto como un todo y deja desglosar sus componentes para ver la distribución y estado de ejecución de las tareas, la fecha en que comenzó realmente y consultar reportes de seguimiento sobre el uso de los recursos.
- > Permite ir validando el proceso, analizando si los flujos de decisión están completos y ajustando las actividades según los requerimientos específicos.
- > Ofrece un repositorio virtual centralizado de artefactos para relacionar los repositorios en los que cada trabajador guarda sus diseños o sus propuestas (Dropbox, GoogleDrive, etc.). Así, todos están conectados, centralizados y consolidados y es más fácil ejercer control.
- > Facilita la consulta de estadísticas del comportamiento de cada actor.
- > Arroja los costos de cada actividad y los totales del proyecto.
- > Es una herramienta *open source*.