

PROCESO DE PRODUCCIÓN DE UN VIDEOJUEGO



Ing. Arnold Marcelo Guzman Concha

ANCESTRAL GODS

Cochabamba, Bolivia

arn@ancestralgods.com

RESUMEN

Se mostró el trabajo que su equipo estuvo creando durante los últimos dos años de producción de un videojuego, desde el prototipado, programación, dirección de arte, control de calidad e integración continua para crear un producto comercializable..

1. INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos se ha consolidado como una de las más influyentes del mundo, combinando creatividad, tecnología e innovación. La creación de un videojuego no es un trabajo improvisado, sino que sigue un proceso de producción estructurado, donde intervienen múltiples disciplinas como el diseño, la programación, el arte, la música y la gestión de proyectos.

Comprender el proceso de producción de un videojuego es fundamental, ya que permite organizar de forma eficiente las etapas necesarias para transformar una idea inicial en un producto final jugable y de calidad, capaz de responder a las expectativas de los usuarios y al mercado competitivo actual.

2. DESARROLLO

EXPERIENCIA PREVIA - REALIDAD VIRTUAL

Turismo VR



Figura 1: Imagen de presentación de Ancestral Gods



Figura 2: Trabajos previos que desarrollaron

GAME DESIGN

Área de Ingreso

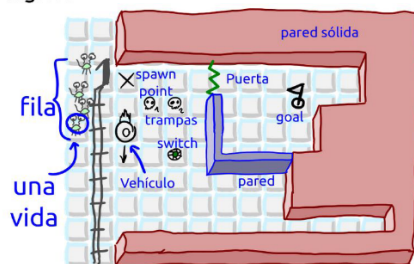


Figura 3: Preproducción del producto que desarrollaron

GAME DESIGN

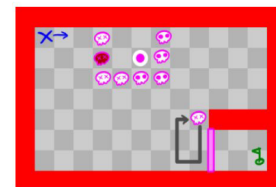
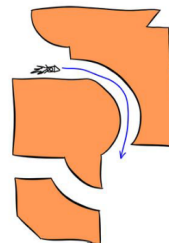


Figura 4: Parte el GameDesign

GAME DESIGN

GDD

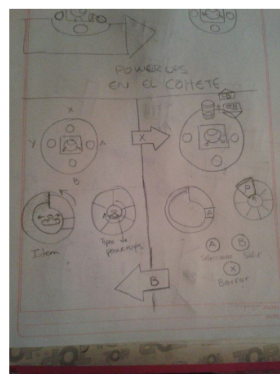


Figura 5: El GDD inicial del juego

ARTE CONCEPTUAL

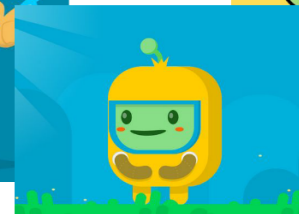
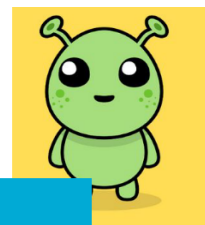
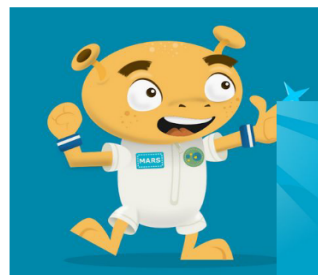


Figura 6: Arte Conceptual inicial del videojuego

PROTOTIPO

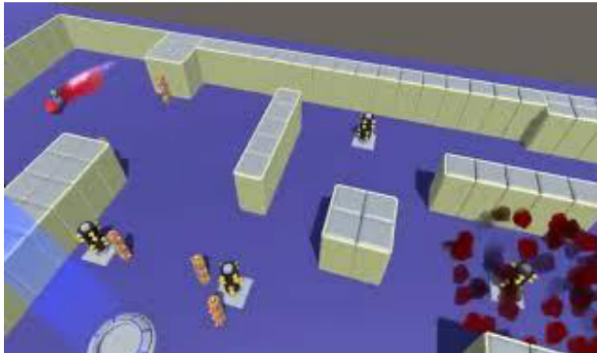


Figura 7: Prototipo inicial del videojuego

NUEVA ETAPA - Produccion

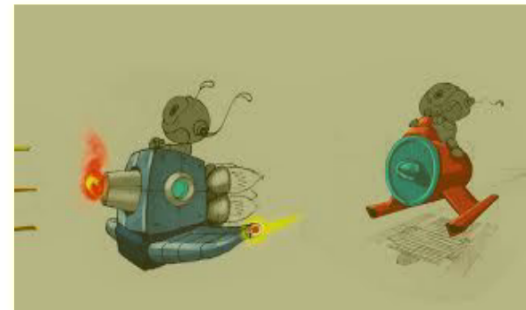


Figura 8: Nuevas artes en producción

Modelos 3D del cohete

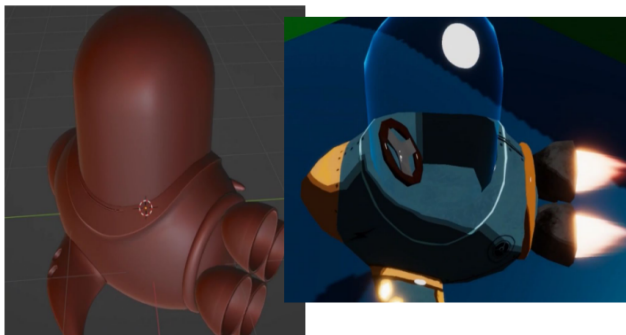


Figura 9: Implementación de modelos 3D del cohete

POWER UPS - BOOST - BRAKE

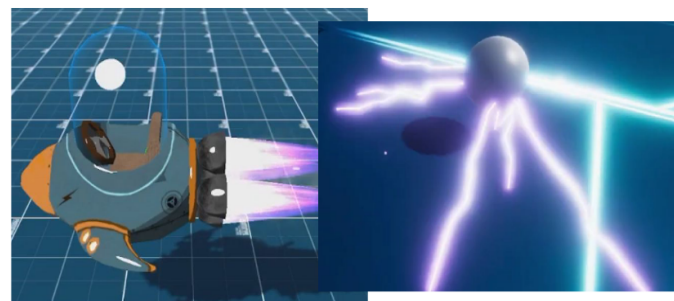


Figura 10: power up - boost - brake implementados

DISEÑO DE NIVELES



Figura 11: Diseño de niveles

DISEÑO DE NIVELES - TRAMPAS - PUERTAS ELECTRICAS



Figura 12: Diseño de trampas y puertas eléctricas

MECANICAS - PAREDES - SWITCHES

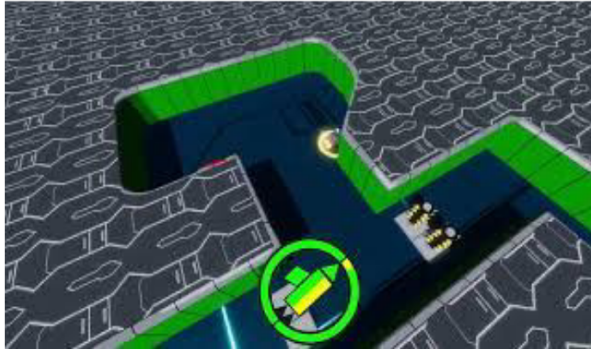


Figura 13: Diseño de mecánicas, paredes y switches

BOSES o JEFES DE FINAL DE FASE - TANQUE

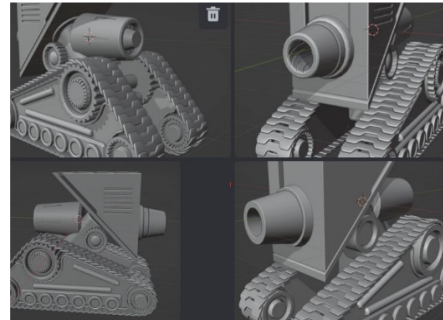


Figura 14: Diseño de bosses o jefes de final de fase

BOSES o JEFES DE FINAL DE FASE - TREN



Figura 15: Diseño de interfaces

HERRAMIENTAS DE AUTOMATIZACION

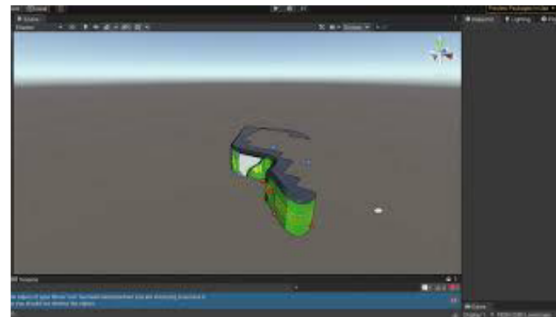


Figura 16: Desarrollo de herramientas de automatización

NARRATIVA - PERSONAJES



NARRATIVA - PERSONAJES



Figura 17: Implementación de la narrativa de los personajes



Figura 19: Fotografía de presentación del funcionamiento del juego

SOBRE EL AUTOR

Arnold es Ingeniero de profesión. Trabajó durante varios años como desarrollador web y móvil UI/UX.

Desde inicios de 2015 se dedica íntegramente al desarrollo de videojuegos, experto en programación con Unity y artista 3D.

Desarrolló varios juegos que tuvieron buena aceptación a nivel nacional y también fue ganador de varios concursos.

Geomemo: Juego de exploración y carrera en el salar de Uyuni fue ganador de EduApps 2015, organizado por la embajada de Estados Unidos en Bolivia.

Suri al Futuro; juego para smartphones, financiado por el Ministerio de Medio Ambiente, y ganador de una mención de honor en el Premio Plurinacional Eduardo Abaroa.

Es fundador de la empresa Ancestral Gods, liderando actualmente equipo de desarrollo de videojuegos, con varios proyectos en proceso que incluyen Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

Cuenta con Diplomado en Educación Superior basada en competencias Otorgado por CEUB (Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana) y Fundación FAUTAPO

Licenciatura en Ingeniería Informática Universidad Técnica de Oruro Tema de Tesis en Robótica:

"Modelo de trayectoria rectilínea y cinemática inversa aplicado a copia de movimiento en un robot de tipo SCARA". Producto del trabajo de investigación visible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=K1SKO3kvEx0>

Inglés Proficiencia para lectura, escritura y habla. Estudios completados en el Dpto. de Idiomas de la Facultad Nacional de Ingeniería(UTO)

Fundador de Ancestral Gods, trabajo en Toptal, Ministerio de Medio Ambiente y agua, elemental, BOA, WiserKronox / QuarkSocial, Nerds On Site, Pirámide, InformatiK SRL.

Expositor en varios eventos como

TechZone 2016,

Google's Developer Summit Bolivia GDG / UPSA - Santa Cruz

Freelancer Day GDG / Univ. Católica

TechZone 2015 Jalasoft

XX Congreso Nacional de Ciencias de la Computación Bolivia Univ. Técnica de Oruro

III Jornadas de Investigación en Ciencias de la Computación Bolivia - JICCTBOL Univ. Siglo XX - Llalagua

1ra Semana del Eje Z Univ. Siglo XX - Llalagua

8vo Congreso Nacional de Software Libre La Paz

Reconocimientos

2016 Premio Plurinacional Eduardo Abaroa Mención de Honor Suri al Futuro

Hackathon 2015, Mi Madre Tierra Videojuego Ganador, Suri al Futuro

Edu Apps 2015 Videojuego Educativo Ganador «GEOMEMO»

NASA's Space Apps Challenge 2015 Proyecto Ganador «The Skywalker Project»

Global Game Jam 2015 Distinción al mejor juego «Dirty Mind»



Figura 1: Fotografía de presentación de la ponencia