

## TALLER: NUESTRO PRIMER VIDEOJUEGO

**Número de participantes:** 23

**Modalidad:** Virtual

**Fecha:** 25-29 de noviembre de 2021

**Horario:** 4-6 p.m.



### OBJETIVO:

Introducir a los estudiantes en el desarrollo de videojuegos indie, desde una dinámica de aprender haciendo, en el que las personas participantes crearán un primer videojuego básico.

### TIEMPO TOTAL:

8 horas, distribuidas en 4 días

### METODOLOGÍA:

#### **DIA 1: Todo comienza con lápiz y papel: el diseño del videojuego 2 horas**

Comenzamos la sesión con la presentación de los talleristas y conociendo a las estudiantes. Se realiza una actividad rompehielos, para dar paso a una breve charla sobre juegos de plataformas, desde los años 80 del siglo XX, hasta la actualidad. Se analiza cómo han evolucionado estos juegos y sus características principales. Esto con el ánimo de introducir a las estudiantes en el tema de mecánicas de juego, y en el diseño de videojuegos. También se habla sobre el rol del 'game designer' y 'level designer' dentro de una producción.

Como actividad principal del taller, las estudiantes elaboran un pequeño texto sobre la historia de un juego que quisieran hacer y que mecánicas podría llegar a tener. Al final, cada estudiante comparte el trabajo realizado durante la sesión.

Enlace: <https://youtu.be/Dq3AENRqTFs>

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Objetivo / 20 min</b> | Presentación   |
| <b>Descripción</b>       | Al inicio presentación del tallerista y su 'background' en la industria de videojuegos. Actividad con estudiantes. |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Objetivo / 60 min</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear un personaje detallando su 'background' y/o contexto histórico y narrativo.</li> <li>2. Desarrollar un Game Design Document (GDD).</li> </ol>  |
| <b>Descripción</b>       | El ejercicio inicial será idear una historia sencilla, unos personajes principales y sobre todo, los aspectos más importantes en el diseño de videojuegos. Las participantes sabrán el perfil y metodologías básicas para diseñar un juego, así como los aspectos a tener en cuenta, según el juego base: un juego de plataformas. Se tomará como ejemplo juegos como Rayman Legends o los clásicos juegos de Mario Bros.  |
| <b>Pasos</b>             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será presentado los personajes Lex y Nix, cuya historia se encuentra en la presentación del taller. Se expone el contexto narrativo de los personajes.</li> <li>2. Se expone el rol del game designer y se detallan los aspectos más importantes del proceso game design. Hablar de las mecánicas de juego, haciendo énfasis en las mecánicas de un platformer.</li> <li>3. Se comparte el formato de Game design que será utilizado en el taller. Se usarán como ejemplo los juegos antes mencionados.</li> </ol> |
| <b>Material</b>          | Presentación: <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1GCqOXLTF-vP_-aB46GuJKlIOksjKOPVxnRWsRffID9Q/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1GCqOXLTF-vP_-aB46GuJKlIOksjKOPVxnRWsRffID9Q/edit?usp=sharing</a><br>Ver ANEXO 1: GAME DESIGN DOCUMENT   |

## **DIA 2: Hágase la luz y el sonido: arte visual y sonoro Duración: 2 horas**

Tiempo: 2 Horas

Comenzamos la muestra del trabajo anterior, por parte de las estudiantes que no alcanzaron a mostrarlo. Proseguimos analizando el arte de los videojuegos, tanto a nivel visual como musical y sonoro. Se hace énfasis en los estilos de arte usados para juegos de plataformas. También se habla sobre el rol de los artistas en videojuegos, los tipos de artistas que hay y su importancia en una producción.

La actividad de la sesión es dibujar bocetos sobre los personajes y escenarios en los cuales se desarrollaría su propio juego. Al final cada estudiante comparte el trabajo realizado.

Enlace <https://youtu.be/6cwhuzoNRyY>

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Objetivo / 30 min</b> | Conocer acerca del arte visual y sonoro necesario para crear videojuegos.  |
| <b>Descripción</b>       | Veremos los componentes visuales y sonoros necesarios para la creación de videojuegos, y la diversidad de técnicas utilizadas en la industria, a partir de juegos famosos y reconocidos. Daremos un vistazo más cercano a los juegos usados como ejemplo. Se hará énfasis en el pixel art, por ser una técnica sencilla, y por la variedad de assets gratuitos que pueden encontrar en internet. También se hará un repaso por el proceso de animación, tomando como ejemplo assets pixel art, para denotar el trabajo necesario en esta fase de desarrollo. |
| <b>Pasos</b>             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hablar sobre el papel que juega el arte visual y sonoro en un videojuego, y los roles de los artistas.</li> <li>2. Exponer ejemplo de arte 2D no-pixel art, 2D pixel art y 3D. Exponer ventajas y desventajas de cada uno.</li> <li>3. Hacer énfasis en el pixel art, dado que el material para el taller es pixel art, y por la facilidad de encontrar arte libre para usar en el aprendizaje de desarrollo de videojuegos.</li> </ol>  |
| <b>Material</b>          | Ver en la presentación la sección relacionada con el arte  |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Objetivo / 60 min</b> | Desarrollar dibujos o bocetos de los personajes ideados.   |
| <b>Descripción</b>       | ¡Se pasará a la fase creativa y manos a la obra! Se espera que cada asistente haga presentación de sus creaciones, de cómo imaginan el arte del juego. No implica necesariamente que dicho arte vaya a aparecer en el ejercicio final. |
| <b>Pasos</b>             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se pedirá a los asistentes crear dibujos de los personajes ideados y compartirlos en el espacio designado para tal fin en Discord.</li> </ol>  |
| <b>Material</b>          | Hoja de papel y lápices de colores   |

## DIA 3: Modo dios 1.0: los primeros pasos del personaje

### Sesión 03 y 04

Tiempo: 4 horas

A partir de esta sesión nos enfocamos en dos cosas: el trabajo, función e importancia de los programadores en la producción de un videojuego, y en el uso del software seleccionado 'GDevelop'. Los dos temas se van tocando de manera paralela, mostrando ejemplos de programación con código, y programación con las herramientas lógicas que proporciona el software.

Paso a paso, las niñas van creando su primera experiencia de videojuego de plataformas. A lo largo de cada paso, se van despejando dudas y verificando el avance de cada estudiante.

Al finalizar las niñas que quieran muestran el resultado final.

Enlace: <https://youtu.be/TubcxXCvqI0>

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Objetivo / 60 min</b> | Iniciar la programación del juego, a través de los bloques lógicos que nos proporciona la herramienta GDevelop.   |
| <b>Descripción</b>       | Aquí comenzaremos a usar la herramienta <a href="#">GDevelop</a> para programar. Inicialmente se explicará la 'lógica detrás de la lógica', a la hora de usar bloques de programación. Se hará énfasis en sentirse como 'dios', dándole vida a cada elemento dentro del juego. Se fabricará un entorno sencillo, y se programarán los movimientos básicos del personaje.  |
| <b>Pasos</b>             | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Explicar conceptos básicos como el sistema cartesiano 2D, variables (de objeto, de escena, globales), constantes, operadores matemáticos, conectores, condicionales (if, else, elif), etc.</li><li>2. Explicar sobre funciones y su estructura e importancia en el orden lógico de los sucesos dentro de la ejecución del juego</li><li>3. Una vez aclarados estos conceptos lógicos básicos, pasar a explicar la herramienta y sus posibilidades., para luego montar los assets y demás material que constituirá los ejercicios del taller. Ver ANEXO 2</li></ol> |
| <b>Material</b>          | Enlace a tutorial base:<br><a href="http://wiki.compilgames.net/doku.php/gdevelop5/tutorials/platformer/start">http://wiki.compilgames.net/doku.php/gdevelop5/tutorials/platformer/start</a><br><br>Enlace a material que puede ser utilizado:  |

|  |   |
|--|---|
|  | <a href="https://drive.google.com/file/d/1bFWg-KxZIZcO7I0NzF03Be1uOxS4JRKn/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1bFWg-KxZIZcO7I0NzF03Be1uOxS4JRKn/view?usp=sharing</a><br>Ver la presentación, el tema relacionado con la programación |
|--|---|

#### DIA 4: Modo dios 2.0: hemos creado un monstruo

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Objetivo / 60 min</b> | Finalizar la fase de programación.<br><br>Compartir algunos trabajos de los participantes y hablar sobre su experiencia. |
| <b>Descripción</b>       | Seguiremos con el proceso de programación, ampliando el escenario y creando un enemigo y probando el resultado final.    |

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Objetivo / 30 min</b> | ¿Y qué pasa después? El largo viaje al resto del mundo. Conocer qué pasa luego de terminar un videojuego.                             |
| <b>Descripción</b>       | Exposición sobre otros roles que hacen parte en la post-producción de un videojuego, como marketing y plataformas de posicionamiento. |
| <b>Material</b>          | Ver en la presentación el tema relacionado con el marketing para videojuegos y modelos de negocio.                                    |

#### ANEXO 1. DOCUMENTO DE DISEÑO

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nombre del juego: |  |
| Historia:         | Aquí puedes definir los personajes protagonistas, antagonistas, y el contexto en el que se desarrollará la historia. |
| Mecánicas:        | Aquí puedes definir las acciones que puede hacer el protagonista, los enemigos,                                      |

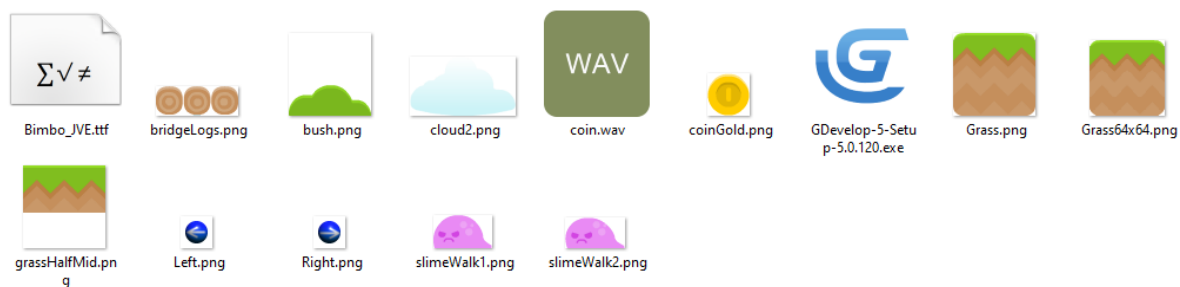
## ANEXO 2. Material descargable

Sitio web oficial del Software GDevelop: <https://gdevelop-app.com/>

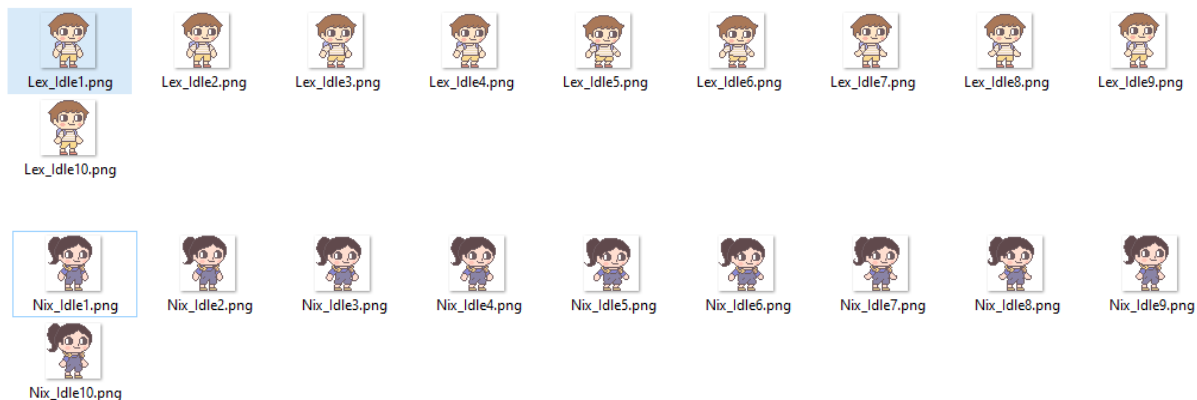
GDevelop es un motor para el desarrollo de videojuegos, perfecto para iniciarse en el desarrollo de juegos sin tener que programar. No usa un lenguaje de programación propiamente dicho; en su lugar, hace uso de una serie de “bloques lógicos” a manera de eventos, para decirle a los objetos la manera como deben comportarse.

Assets que podrás utilizar:

En el archivo “Assets” encontrarás una serie de objetos de uso libre, que podrás utilizar para el desarrollo del taller. Esto incluye una fuente de texto, un archivo de audio .wav, y elementos gráficos cuya utilización se explica en el [tutorial básico de GDevelop](#).



También encontrarás assets del juego colombiano [Lex y Nix en el Templo del Sol](#), compartidos por su desarrollador y autor de este taller, siempre y cuando se mencione el juego en caso de ser utilizados:



Editar ToolkitElement: Unplugged Coding Games es el 5 de la lista.

<https://www.youtube.com/watch?v=UyuA>