



# **Taller de Producción de Videojuegos / Taller de Serious Games, AR & VR games.**

Martin M. Romero – Design & Production Lecturer NHTV –  
Coordinador Creative Lab

# Tabla de Contenidos

1. Introducción	2
2. Propuesta Taller de Producción de Videojuegos	4
3. Propuesta Taller de Diseño de juegos para Serious Games /AR y VR	5

# 1. Introducción

El siguiente documento tiene como objetivo presentar la propuesta de talleres a dictar los días 10 y 11 de noviembre por Martín Miguel Romero en la Universidad Nacional de La Plata.

Los talleres se dividen en 2 grandes áreas. El primero de 4 horas cubrirá lo que es Producción de videojuegos. El Segundo taller abarcará los temas (Diseño de juegos, Serious Games, Diseño de juegos para AR y Diseño de juegos para VR)

Cada taller se dictará en un día diferente (Taller de Producción de videojuegos el día 10 de noviembre por la tarde y el Taller de diseño de juegos para Serious Games, AR y VR se dictará el 11 de noviembre por la mañana). Asimismo, se recomienda tener un corte de no menos de 30 minutos por taller.

No es necesario que los alumnos tengan computadoras en el momento del curso. En todo caso se pueden dar consignas para que cada uno las ponga a prueba en sus casas.

## MARTIN M. ROMERO



Diseñador y Productor de videojuegos con más de 14 años de experiencia en la Industria del desarrollo de videojuegos. Trabajó para clientes como: EA Sports, Sony, Cartoon Network, Nickelodeon, Disney, Atari, Dreamworks, Chilingo, Playdom, Autodesk, etc. Ha participado en producciones para Web, PC, Mobile, PS2, PS3, Xbox 360 y Nintendo Wii.

En el año 2007 creo el primer ejemplo de gamification/serious Game en Argentina (Ciudadano 365).

Desde el 2014 que trabaja en Ludic Flame, un emprendimiento que tiene como objetivo desarrollar videojuegos deportivos para chicos.

Desde el 2003 que es docente en Image Campus, donde ha formado a decenas de profesionales que hoy tienen sus propias empresas. En el 2012 amplió su labor como docente en diferentes Universidades como UADE, UAI, El Salvador.

Desde el 2015 que trabaja como profesor de diseño y Producción y coordinador de 2do año en la Universidad de Ciencias Aplicadas de NHTV en Holanda, en uno de los cursos más innovadores y reconocidos en Europa.

Así mismo Martin co-coordina el Creative Lab, una empresa que funciona internamente en NHTV trabajando en producciones que van desde Cine, Televisión, Videojuegos, Innovación en general.

## 2. Propuesta Taller de Producción de Videojuegos

### DESCRIPCIÓN

**Cursada:** 4 horas (dos módulos de 2 horas y un break en el medio)

**Fechas:** 10 de noviembre de 2017 – Por la tarde

**Nivel:** Introductorio/Intermedio.

**Objetivo:** Introducir en las herramientas de producción para coordinar un equipo de desarrollo de videojuegos. Al terminar el taller, el alumno conocerá sobre el pipeline de desarrollo de videojuegos, los equipos y roles, diferentes metodologías, qué es SCRUM y cómo implementar efectivamente esta metodología en un equipo de desarrollo de videojuegos.

### CONTENIDOS

**Introducción:** Historia y actualidad de los videojuegos (Desde la producción). Diferentes metodologías de management y administración de proyectos.

**Duración Aproximada:** 1 hora

**Unidad 1:** Metodologías ágiles Contenido: Crisis del software, cómo nacieron las metodologías ágiles. Introducción al manifiesto de las metodologías ágiles y comparación con la metodología Waterfall.

**Duración Aproximada:** 1 hora

Break (30 minutos)

**Unidad 2:** SCRUM – Introducción Contenido: Origen y usos de SCRUM en el desarrollo de videojuegos. Se explicará tanto el uso sin software como los programas que generalmente se pueden utilizar para implementar SCRUM: Trello, Pivotal, entre otros.

**Duración Aproximada:** 1 hora

**Unidad 3:** SCRUM - Avanzado: Tomando un juego muy sencillo como referencia para su correcta implementación, se abordarán casos más complejos y la forma para resolverlos utilizando la metodología SCRUM.

**Duración Aproximada:** 1 hora

### 3. Propuesta Taller de Diseño de juegos para Serious Games /AR y VR

#### DESCRIPCIÓN

**Cursada:** 4 horas (dos módulos de 2 horas y un break en el medio)

**Fechas:** 11 de noviembre de 2017 – Por la mañana

**Nivel:** Introdutorio/Intermedio.

**Objetivo:** Los juegos serios (del inglés "serious game"), también llamados "juegos formativos", son juegos diseñados para un propósito principal distinto del de la pura diversión.

Normalmente, el adjetivo "serio" pretende referirse a productos utilizados por industrias como la de defensa, educación, exploración científica, sanitaria, urgencias, planificación cívica, ingeniería, religión y política. El objetivo del primer parte del curso es hacer una breve introducción a los juegos serios y cubrir teoría de diseño de juegos en general (para intentar aplicarla a este género) haciendo énfasis en diseño de juegos serios para las Industrias del Turismo y la educación.

La segunda parte se dividirá en dos sub-módulos, por un lado, se cubrirá lo que es Realidad Aumentada, ¿Qué es?, surgimiento, evolución y actualidad. Para finalizar este primer sub-módulo, se compartirán algunos ejemplos prácticos de juegos para esta tecnología y se explicarán particularidades del Game Design para este tipo de juegos.

El segundo sub-módulo abordará la tecnología de Realidad Virtual. Surgimiento, evolución y actualidad. Para finalizar este segundo sub-módulo, se compartirán algunos ejemplos prácticos de juegos para esta tecnología y se explicarán particularidades del Game Design para este tipo de juegos.

#### CONTENIDOS

**Introducción:** Historia y actualidad de los serious games. Se presentarán varios casos de éxito y se debatirá su correcto diseño y ejecución.

**Duración Aproximada:** 1 hora

**Unidad 1:** Se cubrirán las mejoras prácticas en lo que es diseño de juegos y se focalizará en Serious Games. Se mostrarán ejemplos y casos de éxito de serious games orientados a Turismo y Educación analizando sus componentes.

**Duración Aproximada:** 1 hora

Break (30 minutos)

**Unidad 2:** Se comenzará contando la historia del surgimiento de la tecnología de Realidad Aumentada. ¿Qué es? ¿Dónde surgió? ¿Para qué sirve? Se mostrarán luego algunos casos de éxito y se terminará este módulo explicando algunas particularidades del diseño de juegos para AR.

**Duración Aproximada:** 1 hora

**Unidad 3:** Se comenzará contando la historia del surgimiento de la tecnología de Realidad Virtual. ¿Qué es? ¿Dónde surgió? ¿Para qué sirve? Se mostrarán luego algunos casos de éxito y se terminará este módulo explicando algunas particularidades del diseño de juegos para VR.

**Duración Aproximada:** 1 hora