

# **OTROS VIAJES EXTRAORDINARIOS DE JULIO VERNE**

## **PROGRAMA Y BLOQUES GENERALES DEL TALLER**

### **BLOQUE I. CONCEPTOS DE DISEÑO DE HISTORIA Y VIDEOJUEGOS. LAS NOVELAS DE JULIO VERNE COMO TERRENO DE JUEGO.**

**Duración:** Semanas 1 y 2

Durante este primer bloque se trabajará en la comprensión e investigación del trabajo del autor poniéndolo en paralelo con la estructura narrativa del videojuego. Los participantes en el taller tendrán la oportunidad de participar de forma activa en el proceso y conocer las herramientas más habituales empleadas en esta fase del desarrollo.

A lo largo de las dos semanas de trabajo se marcarán las líneas principales del videojuego y de la relación entre el mundo de Julio Verne y el mundo del videojuego. Las diferentes sesiones tratarán sobre géneros de videojuegos, estructura del guion, investigación y lectura así como en su adaptación a las especificaciones tecnológicas y narrativas buscadas, dando lugar a los documentos de diseño y desarrollo del proyecto.

En paralelo se trabajará en la creación de un videoblog de desarrollo y la generación de materiales documentales y promocionales de los que los alumnos participantes en el taller serán responsables bajo la supervisión de los tutores y coordinadores.

#### **División por fases**

Fase 1 - Revisión de la primera parte del videojuego. Descripción de la organización, hitos que se marcaron, resultados, etc. Lecturas y puesta en común.

Fase 2 – Planteamientos básicos de creación de videojuegos: Género, equipo, dispositivos, etc. La hoja de producto.

Fase 3 – Revisión literaria: El mundo de Julio Verne. Conceptos de literatura y de la biografía del autor. El documento de 10 páginas del videojuego.

Fase 4 – El documento de diseño. Propuestas de puzles.

Entregables: Al finalizar este primer bloque, los participantes entregarán su propio documento de diseño y propuestas de mecánicas de juegos, bajo la supervisión de los coordinadores.

### **BLOQUE II. EL DESARROLLO DEL JUEGO.**

**Duración:** Semanas 3 y 4

El trabajo consistirá en llevar el documento de diseño del juego a una planificación real de trabajo. Se plantean las diferentes escenas y se trabaja, siempre con la obra de Julio Verne de referencia en las mecánicas y características de cada uno de los escenarios.

En este aspecto es importante lo que los alumnos aprenderán desarrollando en varios niveles la historia del juego, lo que cuenta cada momento del juego en relación con la obra del autor y planteando puzzles y mecánicas basadas en el trabajo colaborativo.

Se seguirá trabajando en el videoblog de desarrollo y en la creación de materiales documentales y promocionales.

### **División por fases**

Fase 5 - Se plantearán diferentes puzzles y se elegirán los conceptos fundamentales para empezar a trabajar en la narración.

Fase 6 - Los textos del videojuego. Trabajando con el concepto y el contexto. Auditoria de los diferentes niveles de juego. Se trabajará en la estructura del videojuego y en sus variaciones según las necesidades de la narración. Música en el videojuego.

Fase 7 – El proceso de producción. Trabajando en el arte y diseño del videojuego (I). Análisis y estudio de las mecánicas y elementos de nivel planteados y su correspondencia con las necesidades de cada escenario y de la narración en general para su posterior inclusión en el juego.

Fase 8 – El proceso de producción. Trabajando en el arte y diseño del videojuego (II). Análisis y estudio de las mecánicas y elementos de nivel planteados y su correspondencia con las necesidades de cada escenario y de la narración en general para su posterior inclusión en el juego. Entrega de los niveles del juego para su trabajo en posproducción ya fuera del taller.

Entregables: Se generarán documentos de estructura del juego y de desarrollo de nivel evaluables y válidos para la inclusión en el juego, bajo la supervisión de los coordinadores. Prototipo del juego y documento resumen de la experiencia con participación de los asistentes.