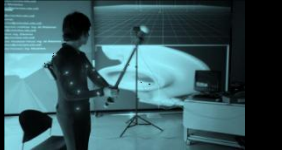
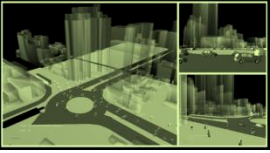


# Programa Estratégico de Investigación y Desarrollo para el Sector Colombiano de la Animación y Videojuegos

Pablo Figueroa, PhD

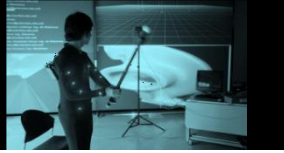
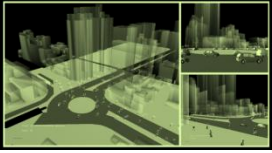
Departamento de Ingeniería de Sistemas y  
Computación

Universidad de los Andes



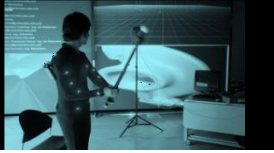
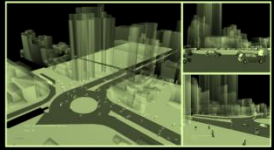
# Resumen

- **Objetivo:** Hacer investigación y transferencia tecnológica para el sector de la animación y videojuegos en Colombia, buscando mejorar la capacidad del sector para la producción de contenido digital a nivel internacional
- **Empresas:** Zio Studios, Oruga, Sonido Comercial, E-NNOVVA, Lab Design, Nazca, Colombia Games y Quantica Music. Con el apoyo de Proexport



## Resumen (2)

- Monto: COLM 2.998.082 (Colciencias), COLM 1.680.585 (Empresas), COLM 556.612 (Uniandes)
- Desarrollo durante 3.5 años de 6 proyectos de transferencia tecnológica e investigación aplicada



Herramienta distribuida de  
control de proyectos

Contenidos: videojuegos,  
cortos

Internacionalización

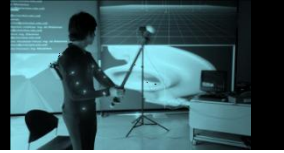
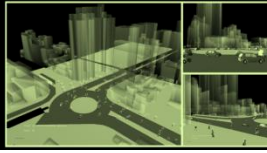
Soporte a procesos con software  
libre

Animación con papel y lápiz

Estudio de la oferta en  
educación

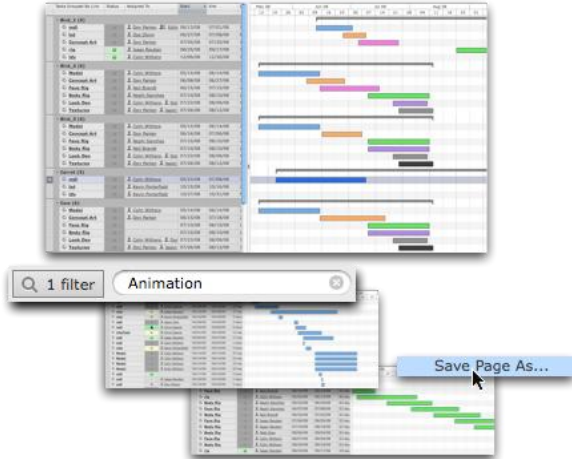
## Temas

- Desarrollo de software y modelos
- Contenidos de talla mundial
- Investigación
- Oferta académica

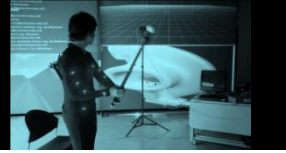
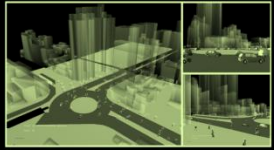


# Control de procesos

- Una solución abierta para el manejo de grupos distribuidos de desarrollo de contenido digital
- Crear un modelo sostenible y económicamente viable



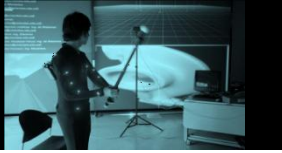
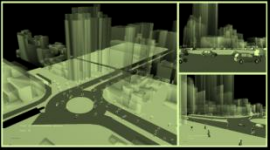
<http://www.shotgunsoftware.com/features>



# Contenidos Digitales

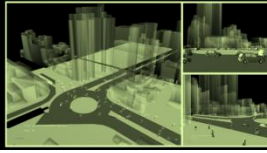


- Cortos, efectos especiales, juegos casuales y en celulares
- Son el objeto de estudio y los ambientes de prueba del software de control de proyectos



# Internacionalización

- Con el apoyo de Proexport
- Diseñar estrategias y esquemas de mercadeo que hagan más atractivos nuestros productos en el mercado internacional
- Incorporar mejores prácticas en los procesos de desarrollo y las herramientas de soporte



# Procesos sobre Software Libre



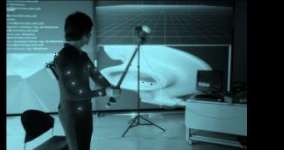
<http://gimp-win.sourceforge.net/>



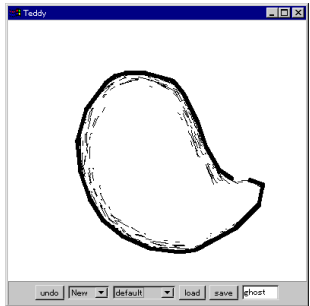
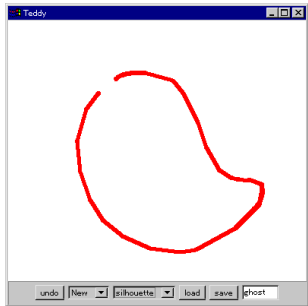
<http://www.nycresistor.com/2009/07/08/blender-study-group-tonight/>

- Integrar herramientas en procesos locales
- Crear masa crítica de soporte y desarrollo
- Crear un modelo sostenible y económicamente viable

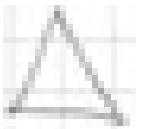


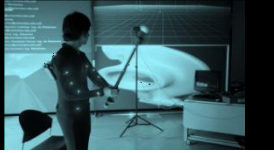


# Animación con Papel y Lápiz



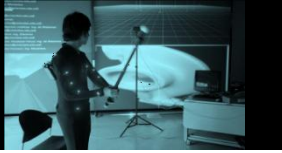
- Investigación en nuevas formas de crear animación
- Potenciar la capacidad creativa de la población





# Estudio de la Oferta en Educación

- Conocer la oferta en educación en temas del sector
- Explorar nuevas posibilidades, enmarcadas en los procesos analizados



# Mas Información...

- Contacto
  - Pablo Figueroa, director del proyecto
    - [pfiguero@uniandes.edu.co](mailto:pfiguero@uniandes.edu.co)
  - Grupo de discusión
    - <http://groups.google.com/group/programaAnimacionVideojuegos>
  - Hoja web
    - <http://sistemas.uniandes.edu.co/~programaAnimacionVideojuegos>